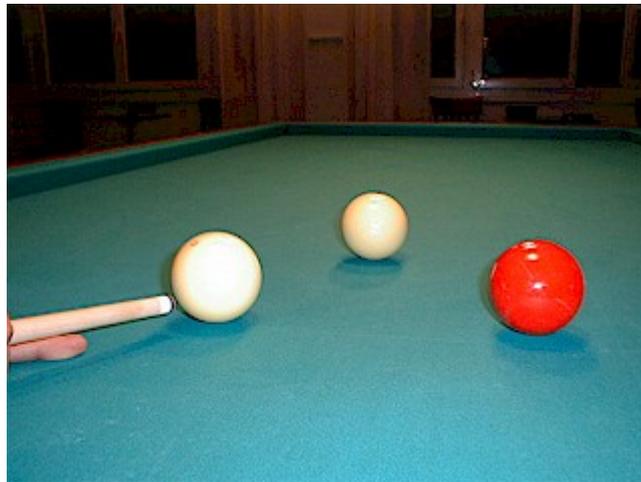




BILLARD



**Sport, Spiel und Unterhaltung
mit Tradition und Zukunft**

**Das Karambole-Billard-Handbuch
für Anfänger und Fortgeschrittene**





Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Kapitel 1	4
Vorwort des Verfassers	4
Erfolgserebnisse	5
Der perfekte Billardspieler	6
Stichwörterverzeichnis	7
Kapitel 2	14
Geschichte des Billard	14
Billard - Ein Name - Viele Spielarten	17
Französisches Carambole Billard	17
Englisches Snooker Billard	19
Varianten und Disziplinen des Französisches Billard	20
Das Spielmaterial.....	21
Spielregeln	24
Spiel oder Sport	26
Billard ist Sport.....	26
Kapitel 3	28
Grundlagen	28
Wo und wie wird ein Queue gehalten ?.....	28
Die eigene Körperhaltung (Fusstellung, Arm, Hand).....	30
Die Bockhand	31
Der Schnabel.....	32
Das Zielen und Treffen des Anspielballes.....	33
Das Spielen und Treffen des Spielballs.....	34
Der Stoss.....	35
Die der Stellung angepasste Spielstärke	37
Spieltechnik	37
Training mit einem Ball.....	38
Grundstösse	39
Der natürliche Ball.....	39
Der Amortis	39
Der Ziehball	40
Der Nachläufer	41
Training mit zwei Bällen	42
Training mit drei Bällen	43
I. Den Ball ins Auge fassen	43
II. Kontaktaufnahme mit dem Spielball	43
IV. Der Ansatz	44
V. Der Vorstoss	44
VI. Der Ausklang.....	45
Fehlerquellen	46
Als globale Fehler gelten	46
Fehlerquellen bei Ziehbällen	46
Fehlerquellen bei Nachläufern.....	47
Fehlerquellen bei Amortis	47

Der Effekt und seine Wirkung.....	48
Der Mitläufer	50
Vorbänder	51
Winkel und Banden	52
Bandenspiel	53
Der Anfangsstoss	54
Kapitel 4	55
Spiele zum Kennenlernen und Probieren	55
Grosses Stellungsspiel	57
Kleines Stellungsspiel.....	58
Trainingspositionen	59
Training Frei I.....	61
Stosstraining für Anfänger I	61
Stosstraining für Anfänger II.....	62
Stosstraining für Anfänger III.....	63
Training Frei II	65
Stosstraining für Fortgeschrittene I	65
Stosstraining für Fortgeschrittene II.....	66
Stosstraining für Fortgeschrittene III.....	68
Training Frei III	70
Stellungsstöße für Könner I.....	70
Stellungsstöße für Könner II	71
Stellungsstöße für Könner III	73
Kapitel 5	75
Das Dreibanden Spiel	75
Dreibanden Stellungsspiel	76
Sich nicht selbst in Schwierigkeiten bringen!	76
Vereinigung aller Bälle!	76
Günstige und ungünstige Zonen	77
Ratschläge.....	77
Technik und Taktik.....	79
Diamanten Berechnungssystem.....	80
Nummerierung.....	80
Wohin zielt man?.....	81
Korrespondierende Diamanten	81
Diamondsystem - Anwendung	81
Dreiband Trainingspositionen	85
Dreiband Trainings Positionen 01-06.....	85
Dreiband Trainings Positionen 07-12.....	86
Dreiband Trainings Positionen 13-18.....	87
Dreiband Trainings Positionen 19-24.....	88
Dreiband Trainings Positionen 25-30.....	89
Dreiband Trainings Positionen 31-36.....	90
Dreiband Trainings Positionen 37-44.....	91
Externe Turniere	93
Dreiband Turnier Einspiel Positionen 001-004.....	93
Dreiband Turnier Einspiel Positionen 005-008	94



Kapitel 1

Vorwort des Verfassers

Der vorliegende Billardkurs soll Ihnen neben den Grundlagen des Billardspiels auch noch folgendes Vermitteln:

Herkunft des französischen Karambolespiels

Die wichtigsten Spielregeln

Die gebräuchlichsten Fachausdrücke

Voraussetzungen schaffen für korrektes Spiel durch Körperhaltung, Queueführung etc.

Natürliche Reaktion der Bälle

Der Kurs beschränkt sich im wesentlichen auf das „normale“ Spiel und vermeidet bewusst die schwierigen Piquet- und Masséstösse. Ein wesentlicher Bestandteil bildet die Zusammenarbeit von zwei Partnern, welche sich gegenseitig unterstützen und korrigieren sollen. Nicht jeder Spieler hat das gleiche Talent im Spiel mit Bällen, aber jeder kann mit Freude am Spiel und durch fleissiges Training schnell Fortschritte erreichen.

Viel Erfolg und „Gut Stoss“ wünscht

Hannes J. Rohner

Hannes J. Rohner
Zürich/Uster 2000

Bezugsquellen für
Positionenbilder

Verschiedenen Homepages von Billardclubs in Deutschland, Österreich und der Schweiz, sowie Billardveröffentlichungen in Buch-, Zeitungs- und Zeitschriftform.



Erfolgserlebnisse

Erfolgserlebnisse gehören zu den wichtigsten Motivationsmöglichkeiten im Billard.

Die meisten erinnern sich immer wieder an den ersten geraden Stoss, als man lernte, dass man mit dem ganzen Körper spielen muss - wenn man begreift, dass wenn nur eine Komponente nicht stimmt, alles andere auch nicht stimmen kann.

Stolz ist man auch, wenn der erste Ziehball so zurückläuft, wie man will - und dass man fähig ist, dies auch immer wieder wiederholen zu können.

Weitere Erfolgserlebnisse sind die erste grössere bewusste Serie - das können auch nur wenige Punkte sein, aber man weiss, dass man so spielte, wie man es gelernt hat und nun nicht mehr darauf angewiesen ist, dass der Gegner eine Position hinterlässt, welche auch "Hacker", welche nur stark spielen können, aber weder etwas über den Lauf des eigenen, noch des angespielten Balles wissen und begreifen (wollen), lösen können.

Die erste 100er Serie, welche Kenntnisse des Amerikanischen Serienspiels voraussetzen, die erste 10er Serie in der Dreibanden-Disziplin, was auch Kenntnisse des Diamanten-Berechnungssystems voraussetzt.

Diese Liste von Erfolgserlebnissen lässt sich unendlich verlängern, wichtig dazu zu sagen ist einfach.

ES MUSS EINEM SPASS MACHEN, UND MAN SOLLTE NICHT AUF ERREICHTEM WISSEN SITZENBLEIBEN, SONDERN IMMER ÜBER DIE EIGENE NASENSPITZE SCHAUEN UND DAZULERNEN.



Der perfekte Billardspieler

Den perfekten Billardspieler gibt es leider nicht.

Gesundheitliche Problem, aber auch Ärger, Stress oder Launen können hie und da dazu führen, dass man möglicherweise dies und/oder jenes vergisst. Leider werden die nachfolgenden Regeln nicht von allen Billardspieler eingehalten, es lohnt sich aber sicher, danach zu handeln, denn dies zeugt von gutem Willen und Achtung vor dem Spielpartner (Gegner).

-
- 1 Billardfreiheit einhalten. Der Spieler hat das Recht, im Umfeld von einer Queuelänge, gemessen vom Billardrand, ungestört zu spielen.
 - 2 Rücksicht auf Spieler am Nebenbillard nehmen.
 - 3 Nicht über dem Billard rauchen.
 - 4 Das Queueende nicht am Billardrand oder am Tuch abstützen.
 - 5 Wenn man nicht am Spiel ist, sich unverzüglich hinsetzen.
 - 6 Dem Partner beim Spiel zusehen.
 - 7 Nicht hinter dem am Stoss befindlichen Spieler vorbeigehen.
 - 8 Die eigene Kreide nach der Aufnahme immer mitnehmen.
 - 9 Die Bandenkante nach Möglichkeit nicht berühren.
 - 10 Die Kreide mit der Öffnung nach oben auf den Billardrand legen.
 - 11 Die Bälle immer nur mit den Fingerspitzen oder mit dem Handrücken bewegen.
 - 12 Den Partner bei der Stossvorbereitung und beim Stoss nicht ansprechen.
 - 13 Die Bälle beim Aufsetzen nicht in das Tuch einklopfen, sondern hinrollen.
 - 14 Dem Partner nur Ratschläge geben, wenn dies vorher vereinbart wurde.
 - 15 Bei Verletzung der Regeln von selbst das Spiel abgeben.
 - 16 Die Schuld für das eigene Versagen nicht dem Spielmaterial geben - auch der Partner benützt dasselbe Billard.



Stichwörterverzeichnis

Abfahren	siehe Carotte
Abgleiten	siehe Kicksen
Abschlag	Verhalten eines Balles nach der Bandenberührung.
Abschlagwinkel	Winkel zur Bande, in dem ein Ball die Bande verlässt.
Amerikanische Serie	kurz Amerika, Serienführung entlang der Bande.
Amortis	Siehe Bremsstoss
Anfangsstoss	immer gleiche Stellung, mit der man u.a. die Partie beginnt.
Angespielter Ball	Der Ball, der von Ball 1 (dem Spielball) zuerst getroffen wird.
Anker	Eingezeichnetes Quadrat bei den Punkten, wo die Cadrelinien an die Banden grenzen.
Ankerstoss	Möglichkeit der Carambolage beim Cadre, bei der Ball 2 und Ball 3 in verschiedenen Cadrefeldern, jedoch press an der Bande und möglichst nahe aneinander stehen. Wird durch den Anker verhindert.
Anschieben	siehe Durchstoss
Anschlagwinkel	Winkel zur Bande, in dem ein Ball an die Bande anschlägt.
Aufnahme	Jeder Versuch eines Spielers, eine Folge von Carambolagen zu machen.
Aussteigen	Ende einer Aufnahme
Ball 1	Spielball, der mit dem Queue gestossene Ball.
Ball 2	Der Ball, der von Ball 1 zuerst getroffen wird.
Ball 3	Der von Ball 1 zuletzt getroffene Ball.
Balle Rouge	Nicht offizielle Disziplin, bei der jede Carambolage vom roten Ball gespielt werden muss.
Bande	Veraltet Mantinelle, Mantenelle, Bandenelle. Hat die Aufgabe, die Bälle abzuschlagen und ist ein mit grünem Tuch überzogenes Gummiprofil.
Bandenball	Bei der Amerikanischen Serie der der Bande nächstliegende Ball.
Bandenentscheid	Zu Beginn der Partie werden die weissen (oder weiss und gelb) Bälle auf die Anstosslinie gestellt und von den beiden Spielern gleichzeitig gegen die dem roten Ball nahe liegende kurze Bande gestossen. Wessen Ball der kurzen Ausgangsbande näher liegt, hat die Wahl, selbst die Partie

anzufangen oder den Gegner anfangen zu lassen.

Bandenserie	siehe Amerikanische Serie .
Begaspartie	Nicht offizielle Disziplin, benannt nach dem Berliner Bildhauer Reinhold Begas. Sie wird mit vier weißen Bällen gespielt, wobei der Spielball immer gewählt werden kann, aber der Punkt nur zählt, wenn man alle drei anderen Bälle trifft.
Begegnungstoss	Lösung, wobei der Ball 3 vor der Carambolage seinen Platz verlässt.
Billard	Aussprache: franz. [bija:r], in den flämisch sprechenden Ländern und Deutschland [biljart], in Österreich und auch in Bayern [bjar]. Ebener Tisch mit seitlicher Erhöhung und elastischem Innenrand. Hauptsportgerät des Billardspielers.
Billard-Artistik	Disziplin, bei der eine vorgeschriebene Anzahl von Figuren mit hohem Schwierigkeitsgrad gelöst werden soll.
Billardieren	durchstossen, siehe Durchstoss
Billardtuch	Spezialgewebe, mit dem die Spielfläche und die Banden des Billards bezogen sind. Im allgemeinen grün.
Bock	Führung des dünneren Queueteiles durch oder über die Hand.
Bremsstoss	Wenn durch relativ volles Treffen von Ball 2 und möglichst zentrales Nehmen des Spielballes dieser im Lauf gebremst werden soll.
Brett	Gebräuchlicher Ausdruck für den Billardtisch.
Brücke	Auch Krücke, Stab mit Querholz und Führungsrillen. Dient als Auflage für das (lange) Queue.
Buttage	Verhalten des Spielballes nach der Ballberührung, das nicht berechenbar ist, eine Reaktion, die durch Temperaturunterschiede, Luftfeuchtigkeit und Stossfehler verursacht werden kann.
Cadre	Disziplin, bei der das Spielfeld in Felder unterteilt wird, in denen man nur eine gewisse Anzahl von Carambolagen machen darf.
Carambole	Name des Billardspieles, bei dem auf taschenlosen Billards mit dem Spielball zwei bzw. drei Bälle getroffen werden müssen.
Carambolage	Zusammenstoss des Spielballes mit den zwei anderen Bällen.
Carotte	Dem Gegner absichtlich schlechte Stellungen hinterlassen ist carottieren.
Contre	Einmischung eines Balles (im allgemeinen Ball 2) in den Stossablauf, auch Tusch genannt. Zweite Bedeutung: Rückschlag eines an der Bande pressstehenden Balles.
Contreeffet	Der Laufrichtung entgegengesetztes Effet.
Dedans	Beim Cadrespiel, ein Ball muss das Cadrefeld verlassen.
Dessin	Lösungsmöglichkeit für eine Ballposition.

Diamant	Markierung am Bandenspiegel, die üblicher - weise die lange Bande in acht, die kurze Bande in vier gleiche Teile teilt.
Diamondsystem	Methode, mittels der Diamanten Drei- und Mehrbänder "auszurechnen".
Disziplin	Spielart, z.B. Freie Partie, Einband etc.
Double	Carambolage mit einer Bande.
Durchschnitt	Ergebnis der Division Points : Aufnahmen.
Durchstoss	Liegt vor, wenn das Queue noch Ball 1 berührt, während Ball 1 mit Ball 2 Kontakt hat bzw. wenn man einen an der Bande press stehenden Ball in Richtung Bande spielt.
Dreiband	Disziplin, bei der vom Spielball mindestens 3 Banden berührt werden müssen, ehe er caramboliert.
Druckstoss	Nicht genau abzugrenzender Begriff für Stösse, bei denen man Ball 2 durch volleres Treffen Kraft übertragen will.
Eckabstrich	Linie, die ein dreieckiges Eckfeld markiert, in dem nur ein Point gemacht werden darf.
Eckserie	Serienführung, bei der Ball 2 und Ball 3 in der Ecke aneinanderpressen. Wird durch den Eckabstrich verhindert.
Effet	Auch Fälschung, Fälsche. Bezeichnung für alle nicht horizontalen Rotationen, die durch seitliches Berühren des Spielballes hervorgerufen werden.
Einband	Disziplin, bei der der Spielball mindestens eine Bande berühren muss, ehe er caramboliert.
Einstellung	Einstellen, herstellen einer Richtung im Hinblick auf die Fortsetzung der Serie.
Entré	Beim Cadrespiel, es kann noch ein Point im Cadrefeld gemacht werden.
Feldball	Bei der Amerikanischen Serie der der Billardmitte nächstehende Ball.
Flachstoss	Horizontale Queueführung.
Freie Partie	Grundspielart des Carambole.
Gabarit	Schablone zur Feststellung der Aufsetzpunkte bei der Billard -Artistik.
Gegenbande	Wenn im Bandenablauf der Ball hintereinander zwei Mal eine kurze Bande oder zwei Mal eine lange Bande berührt.
Gegeneffet	siehe Contreeffet
Griff	Haltung der den Queueschaft umfassende Hand.
Griffweite	Abstand zwischen Bock - und Griffhand.
Halbmassé	Bogenstoss (Massé) mit geringer Neigung des Queues.

Halbmatchbillard	Regional verschiedene Bezeichnung für Billards zwischen 230 x 115 und 260 x 130 cm Spielfläche.
Heimbillard	Alle Billardgrössen unter 190 x 95 cm Spielfläche.
Höchstserie	Die grösste Serie einer Partie eines Turniers.
Hochstoss	Die Queuespitze trifft den Spielball über der Mitte.
Holer	Begriff für Stellungsstösse, meist Zieher und Rückläufer, bei denen Ball 2 über eine oder mehrere Banden geholt wird.
Holländerpartie	Unterhaltungsform, bei der die einzelnen Points mit verschiedenen Auflagen gemacht werden müssen.
Indirekt	Spielball hat mindestens eine Bande, bevor er caramboliert.
Indirekte Spielarten	Einband, Dreiband
Italiener	Spielball trifft Ball 2 und dieser Ball 3. (Casin)
Karambole	siehe Carambole
Karambolage	siehe Carambolage
Kicksen	Abgleiten der Queuespitze vom Spielball. Ist meist mit einem bestimmten Geräusch verbunden.
Kickszone	Randbereich des Spielballes.
Klappstoss	siehe Peitschenstoss
Kleines Turnierbillard	Billards von 210 x 105 bis 230 x 115 cm.
Kopfstoss	Sammelbegriff für alle mit geneigtem Queue gespielten Bälle (Massé, Piqué).
Kunststoss	siehe Billard-Artistik
Langes Queue	Überlanges Queue für schwer zu erreichende Positionen.
Lauffeffet	siehe richtiges Effet
Maske	Position, bei der die Bälle so in e iner Reihe stehen, dass ein Schnittball nicht gemacht werden kann.
Massé	Steilstoss, der dem Ball kurvigen Lauf vermittelt.
Matchbillard	International genormte Billardgrösse mit der Spielfläche von 284 x 142 cm.
Mösslacher	Umkehrstoss, benannt nach dem österreichischen Professional Georg Mösslacher.
Mouche	Aufsetzpunkt für die Bälle.

Nachläufer	Wenn der Spielball nach der Berührung des Balles 2 diesem vorwiegend nachfolgt oder ihn verdrängt.
Nachstoss	Regelung zur Erzielung der Aufnahmengleichheit für den Fall, dass der Gewinner der Partie auch die Partie begonnen hat.
Nehmpunkt	Punkt, an dem die Queuespitze den Spielball trifft.
Natürlicher Abprall	Abprall des rollenden Spielballes von einem Ball ohne Einsatz von besonderen Effekten, wie Tiefstoss, Effet etc.
Peitschenstoss	Bei der Billard-Artistik anzuwendende Stosstechnik, dem Spielball Wirkung bei eng stehenden Bällen mitzuteilen.
Pendler	Position, bei der der Spielball mehrere gegenüberliegende Banden in kleinem Winkel berührt.
Pentathlon	Mehrkampf in 5 Disziplinen.
Piqué	Steilstoss, der dem Spielball vorwiegend rückläufige Rotation mitteilt.
Piqué rentré	Mischform zwischen Piqué und Massé. Wird im Serienspiel angewendet, um die Richtung von Ball 2 zu beeinflussen.
Placierung	siehe Einstellung
Point	Jede Carambolage wird als Point (Punkt) gewertet.
Puserer	Umgangssprachlich für Vorbänder.
Press	Situation, in der sich die Bälle im Ruhezustand berühren. Gilt auch für die Berührung mit der Bande.
Queue	Spielstock
Queueleder	Lederplättchen auf der Queuespitze.
Queuekreide	Kreidewürfel zum Bekreiden des Queueleders.
Recoursé	Umgangssprachlich, französisierend für Rückläufer.
Richtiges Effet	Effet im Sinne der Laufrichtung
Rückläufer	Position, bei der der Spielball im Winkel von 0 - 45° zurückkommt.
Saupartie	Unterhaltungsspiel mit einem zusätzlichen farbigen (blauen) Ball. Abgeleitet von Sau = Glücksstoss.
Schnabel	Teil des Queues vom Queueleder bis zum Bock.
Schnittball	Wenn der Spielball Ball 2 fein trifft.
Schrägstoss	Queueführung bis ca. 45° geneigt.
Schock	siehe Buttage

Serie	Folge von Carambolagen
Sitzer	Umgangssprachlich für leichte Position.
Spielball	Der mit dem Queue gestossene Ball.
Spielfläche	Fläche des Billards, die von der Bandenkante markiert wird.
Steilstoss	Queueführung von ca. 45 - 90° geneigt.
Stellung	Ballfigur, Dessin, Position der Bälle.
Stellungsstoss	Position, die eine Lösungsmöglichkeit enthält, die Bälle in gewünschter Nähe bzw. Form zu gruppieren.
Stoss	Umgangssprachlich für Stellung. Richtig: die dem Spielball mitgeteilte Kraft.
Stosspunkt	Berührungspunkt des Queueleders am Spielball.
Strichserie	Das im Cadrespiel angewendete Prinzip der Amerikanischen Serie.
Tempo	Die Laufstärke der Bälle.
Touche	verdeutscht Tusch, siehe Contre
Toucher	Aussprache "tuschée", berührt.
touchieren	berühren
Treffpunkt	Punkt, an dem der Spielball den Ball 2 trifft.
Treibstoss	Form der Amerikanischen Serie.
Triathlon	Mehrkampf in drei Disziplinen.
Triplé	Carambolage, bei der der Spielball die Ecke (eine kurze und eine lange Bande) berührt.
Trickstösse	Lösungen, bei denen dem Zuschauer hoher Schwierigkeitsgrad vorgetäuscht wird.
Über die Hand	Umgangssprachlich Einbänder, bei dem Ball 3 "über der Hand", das heisst links von der Backhand, liegt. Gilt aber auch für die gleiche Position, jedoch seitenverkehrt.
Umdrehen	Die Wende der Amerikanischen Serie bei der Ecke. Gilt analog auch für die Strichserie.
Verkehrtes Effet	siehe Contreeffet
Versammlungsstoss	siehe Stellungsstoss
Verschlagen	Auslauf eines Balles, wenn er vor der letzten kurzen Bande hintereinander zwei lange Banden berührt hat.

Viertelspiel	Auch Viertelsystem. Spielsystem im Serienspiel, bei dem man versucht, die Zone zwischen der kurzen Bande und dem 2. Diamanten nicht zu verlassen.
Vorbänder	Der Spielball hat vor der ersten Ballberührung mindestens eine Bande.
Vordergriff	Die Griffhand hält das Queue in relativer Nähe der Bockhand.
Wechseleffet	Wenn nach zwei langen oder kurzen Banden das Contreeffet zum Lauffeffet wird.
Wiener Kaffeehausbillard	Billard mit der Spielfläche 190 x 95 cm.
Winkelsystem	System zur Lösung direkter Positionen.
Zentralstoss	Die Queuespitze trifft den Spielball weder mit Effet, noch mit Hoch - oder Tiefstoss.
Zieher	Position, bei der der Spielball im Winkel von 90 bis 45° zurückkommt.
Zielpunkt	Gedachte Verlängerung des Queues auf einen Punkt.



Kapitel 2

Geschichte des Billard

Vom Boden auf den Tisch

Die Wurzeln des Billardspiels liegen im 12. und 13. Jh., in einer Zeit, wo noch alle heute bekannten Kugel- oder Ballspiele miteinander verwandt bzw. vermischt waren und keine allzu grossen individuellen Ausprägungen besaßen. Wie Carl Diem in seiner Weltgeschichte des Sports beschreibt, gab es damals nur zwei grundlegend unterschiedliche Ballspielgattungen: Das Hin- und Herspiel und das Treibball. Billard hat sich aus der 2. Gattung entwickelt, wobei eine spezielle Art, das Mailspiel, in Hinblick auf das Billard besonders interessant ist. Bei diesem Spiel wurde ein Ball mit einem kleinen Holzhammer am Boden getrieben. Man sieht darin auch einen direkten Vorläufer des Kricketspiels, des Golf, des Krocket, des Hockey und des Billard. In der 1. Hälfte des 15. Jh. wurde das "Bodenbillard" auf den Tisch gehoben und entwickelte sich eigenständig. Man kann keinem Land die Erfindung des Billardspiels zuschreiben. Gewisse Faktoren deuten jedoch in Richtung England, wobei durch den regen kulturellen Austausch zur Zeit der Frührenaissance eine Verbreitung in höfischen Kreisen Europas rasch stattfand.

Zeitvertreib des Adels

Im 16. Jh. verbreitete sich das Billard in den Residenzen und Universitäten angegliederten Ballhäusern, wo es neben einer Frühform des Tennis zum festen Bestandteil der Einrichtung gehörte. Noch war es ein Spiel des Adels und des oberen Soldatenstandes, aber mit dem aufkommenden Bürgertum weitete sich der Kreis der Ausübenden aus. Im 17. und 18. Jh., einem Zeitalter der Kämpfe zwischen Aufklärung



Ludwig der XIV. beim Billardspiel

und Absolutismus, durchlebte das Billardspiel ein wechselvolles Schicksal. Die Sportausübung, oder besser: die Spielmöglichkeit für eine breitere Schicht hing im wesentlichen vom Wohlwollen der königlichen Machthaber bzw. der Staatsraison ab. Eine Vielzahl von Dekreten, Erlässen und Circularen schränkte das Billardspiel stark ein, verbot es ganz, belegte es mit Sondersteuern etc. Die Geburtsstunde des

modernen Billardspieles hat mit der Erfindung der Lederkappe (Procédé) im Jahre 1827 durch den Franzosen Mingaud begonnen. Bis dahin war man gezwungen, den Spielball möglichst zentral zu treffen. Effetstösse und - was das Erstaunen der Billardwelt hervorrief - Rückläufer waren nun möglich. Rasch nahm das Spiel seinen Aufschwung, und vor allem in Paris bildeten sich Meister heran, die den Grundstock für die spätere Entwicklung legten.



Ein Spiel wird Sport

England, Pionier der meisten Sportarten, hat auch das Billardspiel durch Aufstellung genauer Regeln und Abhaltung von Meisterschaften im Jahresrhythmus, zum Sport entwickelt. Die ersten Turniere wurden in der 1. Hälfte des 19. Jh. meist in Form von Herausforderungen ausgetragen. Bis ca. 1840 wurden die Points nur "auf Machen" gespielt. Als Vater des Stellungsspieles wird der Franzose Romain angesehen.

1860 machte der 1836 geborene Franzose Mangin in Vichy mit 108 Points die erste Hunderterserie, später gelang ihm noch eine Serie von 724 ohne Amerikanische Serie.

1873 wurde die 1. Weltmeisterschaft der Berufsspieler abgehalten. 2 Spieler aus den USA, 2 Kanadier und 2 Franzosen traten in der Irving Hall in New York zum Kampf an, Sieger wurde der Pariser Garnier mit 9.32 GD in der Freien Partie und einer Höchstserie von 113!

1876 gab es etwas Neues zu sehen. Die kanadischen Brüder Dion und der US-Profi Sexton führten erstmals die Amerikanische Serie öffentlich vor. 4 Jahre reichten aus, um diese Serie so zu vervollkommen, dass der berühmte Franzose Vignaux auf eine Serie von 1.103 des Amerikaners Slosson sofort mit 1531 antworten konnte.

Um 1900 konstituierten sich viele nationale Verbände, und die strenge Unterscheidung von Amateuren und Professionals wurde auch im Billardsport eingehalten. Unter der Führung von Frankreich wurden seit 1903 Billardweltmeisterschaften der Amateure abgehalten. Die Beteiligung von immer mehr Nationen führte 1912 zur Gründung eines Weltbillardverbandes, der aber 1914 aufgrund des ausbrechenden Weltkrieges sein Wirken einstellte.

Die Geschichte des modernen organisierten Billardsportes beginnt 1923 mit Gründung eines neuen Weltverbandes. Seit dieser Zeit werden regelmässig Kontinental- und Weltmeisterschaften abgehalten. Waren die Folgen des 1. Weltkrieges für das Billardspiel noch verhältnismässig gering, so war der Rückgang nach dem 2. Weltkrieg umso grösser. Wirtschaftliche Notwendigkeiten, der zweite

Verlust von Millionen Menschen in einem Zeitraum von 25 Jahren und eine totale Hinwendung zur Technik schränkten die Verbreitung des Billards enorm ein. In den letzten Jahren hat der Billardsport wieder seinen ehemaligen Stellenwert in der Gesellschaft erlangt. Über Schulen, Universitäten und Jugendorganisationen wird der Nachwuchs erfasst. Die Medien, insbesondere das Fernsehen, bringen Spitzensport ins Haus und "machen" auf diese Weise die Stars, die jeder Sportzweig als Vorbilder notwendig hat.

Zusammenfassend - Gute Zukunftsaussichten für ein Spiel mit grosser Vergangenheit.

Über die Erfindung des Billardsports gibt es mehr Legenden als stichhaltige Überlieferungen. Einschlägige Encyclopädien verraten aber, dass dieses heute so verbreitete Spiel wohl im 16. Jahrhundert in Italien entstand und im 17. Jahrhundert am Hofe Ludwig XIV bei Adligen und vornehmen Damen ein beliebtes Unterhaltungsspiel war. - Man staunt, wenn man hört, dass das Billardspiel erst seit ca. 1750 mit geraden Stäben (Queues) gespielt wird, während vorher gebogene Schläger üblich waren. Auch die in manchen nervösen Spielpausen beim Einkreiden überstrapazierte Lederkuppe (Procédé) wurde erst 1827 eingeführt.

Nicht verbrieft, aber doch recht plausibel klingt die Konstruktion des Wortes Billard: Die beiden Wörter Bille (Kugel, Ball) und Art (Kunst) wurden zusammengelegt, frei übersetzt würde dies „Die Kunst mit den Kugeln“ ergeben.

Billard wird vorwiegend von Männern (warum eigentlich ?) aus allen Gesellschaftsschichten gespielt. Am Anfang war es der Königshof, dann die obersten Schichten - doch bald erlagen auch die „Gewöhnlichen“, der Faszination Billard. Die Liste von Künstlern und Gelehrten ist lang, die sich am Billardtisch erholten oder auch den Ehrgeiz investierten, mit den drei Kugeln besondere Leistungen zu erbringen.

Andererseits erinnern sich viele an Gangster- und Ganovenfilme, in welchen in meist rauchigen Hinterzimmern von zwielichtigen Typen Billard gespielt wurde.



Billard - Ein Name - Viele Spielarten

Unter dem Sammelbegriff Billard werden eine Reihe Spiele gepflegt, welche meist folgendes gemeinsam haben:

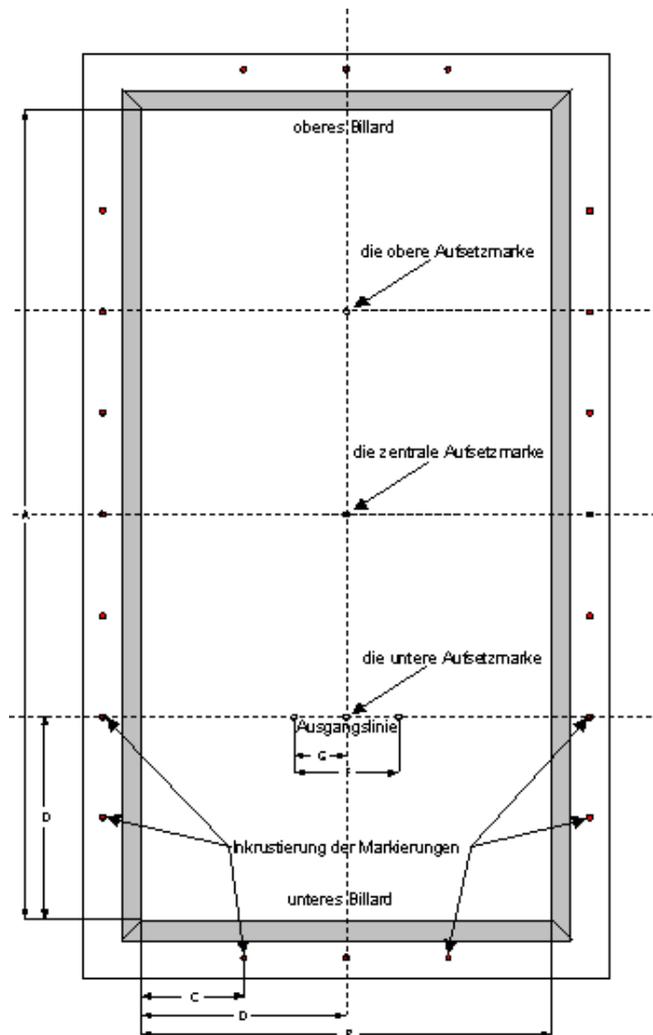
Das der Spieltisch, die Spielfläche mit einem meist grünem oder blauem Tuch bespannt und mit einer Abschrankung (Bande) versehen ist.

Das mit verschiedenfarbigen Bällen gespielt wird.

Das die Bälle mit einem Stock (Queue) bewegt werden muss.

Einige bekannte Spielarten sind:

Französisches Carambole Billard



Tisch:

284 cm lang - 142 cm breit
oder im Verhältnis 2:1 kleiner

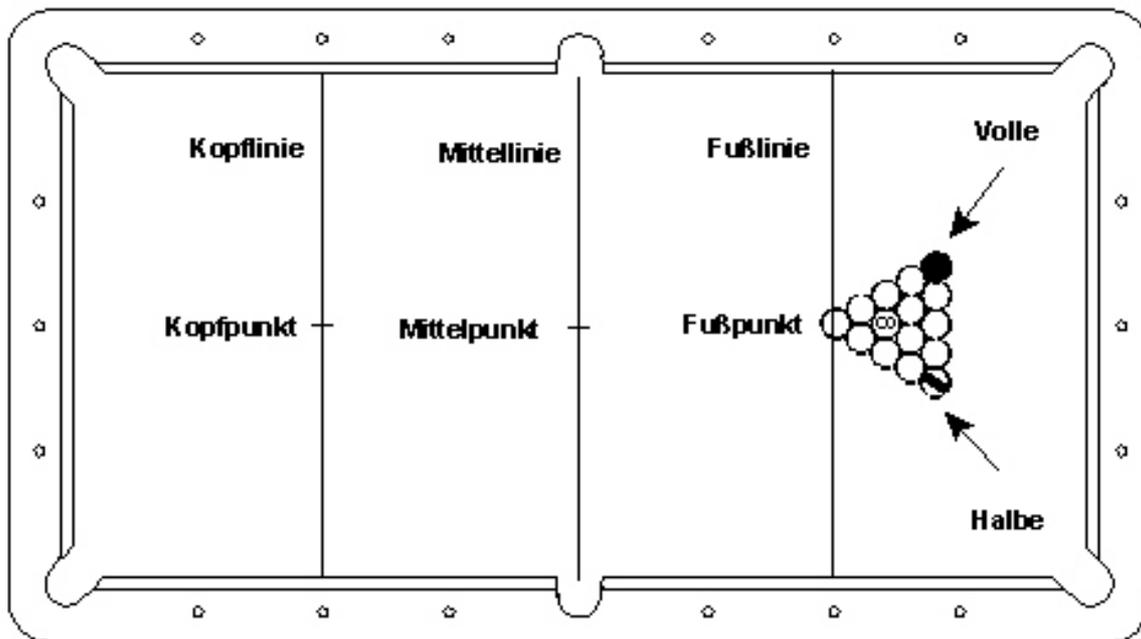
Bälle:

1 weisser Ball
1 roter Ball
1 weisser Ball mit Punkt
(Kann auch gelb sein)

Ziel:

Mit dem eigenen gestossenen Ball
die beiden anderen Bälle treffen.

Amerikanisches Pool Billard



Tisch:

Grösse verschieden, aber mit Taschen (Pockets) in den vier Ecken und je in der Mitte der Längsbanden.

Bälle:

Je nach Spiel verschieden. Der Spielball ist immer der weisse Ball.



8er Ball

7 volle Farben und 7 halbe Farben und Schwarz



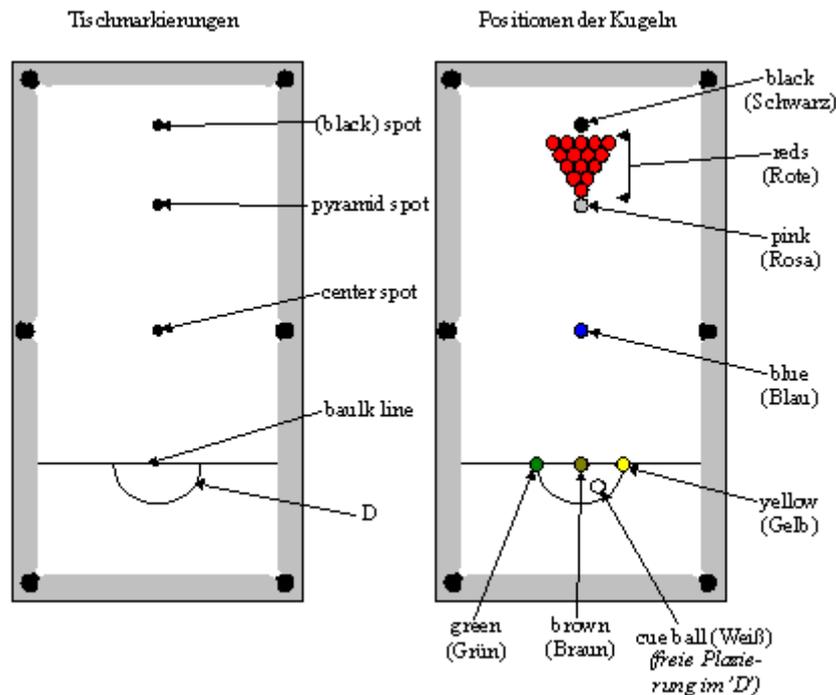
9er Ball

Die Bälle mit den Nummern 1 –9

Es muss immer jene Kugel mit der kleinsten Nummer getroffen werden.

Ziel: Mit dem weissen Ball (Spielball) den angesagten, farbigen Ball so treffen, dass dieser in eine der 6 (angesagten) Taschen fällt.

Englisches Snooker Billard



Tisch:

192 cm breit – 384 cm lang oder kleiner (Englische Masseinheiten)

Bälle:

Der Spielball ist immer der weiße Ball, 15 rote Bälle (1 Punkt), 6 farbige Bälle - Gelb(2 Punkte), Braun(3 Punkte), Grün(4 Punkte), Blau(5 Punkte), Pink(6 Punkte) und Schwarz(7 Punkte)

Ziel:

Mit dem weißen Ball (Spielball) den angesagten, farbigen Ball so treffen, dass dieser in eine der 6 Taschen fällt. Immer abwechselungsweise muss ein roter Ball und danach ein farbigen Ball in die Taschen gespielt werden. Farbe und Loch muss angesagt werden, wenn es mehrere Möglichkeiten gibt. Die roten Bälle bleiben in den Taschen, die Farbigen werden, solange noch rote Bälle auf dem Tisch sind, wieder an ihre genau eingezeichnete Positionen platziert.



Varianten und Disziplinen des Französisches Billard

Es kann in verschiedenen Varianten gespielt werden. Man unterscheidet zwischen folgenden Disziplinen:

Freie Partie	Der Spielball muss die beiden anderen Bälle treffen, kann dabei direkt oder über eine oder mehrere Banden gespielt werden, je nach Erfordernis der Stellung. Dieses Spiel ist die am weitesten verbreitetste Spielart im Billardsport und gilt als die Basisausbildung jedes Spielers.
Cadre 47/2 47/1 71/2 71/1 38/2 38/1	Der Spieltisch ist in 9 resp. 6 Spielfelder eingeteilt. In dieser Disziplin darf der eigene Spielball maximal 1 oder 2 Karambolagen (Treffer der beiden anderen Bälle) in einem Spielfeld ausführen, ohne dass einer der gegnerischen Bälle das Cadrefeld verlassen muss. Der Ball darf aber wieder zurückkehren.
Einband	Der Spielball muss vor oder während der Karambolage mindestens 1 Bande treffen.
Dreiband	Der Spielball muss vor oder während der Karambolage mindestens 3 Banden berühren.
Artistique	Das Spiel besteht aus 76 Positionen, die millimetergenau aufgestellt werden müssen und genau auf dem vorgeschriebenen Weg gelöst werden müssen. Die verschiedenen Positionen haben verschiedene Schwierigkeitsgrade und erhalten demnach auch verschiedene Punkte. Jeder Spieler muss alle 76 Positionen spielen und hat pro Stellung je 3 Versuche. Dieses Spiel ist das einzige, in welchem auch heute noch Elfenbeinkugeln verwendet werden, denn diese reagieren besser auf Maximaleffekt und Wirkungstöße. Die Kugeln werden auch regelmässig mit Alkohol gereinigt, damit keine Fettspuren darauf haften.

Um zu einem erfolgreichem Spiel zu kommen, sind folgende Faktoren sehr wichtig:

Wo und wie wird ein Queue gehalten, Die eigene Körperhaltung (Fussstellung, Arm, Hand), Die Bockhand, Das Zielen und Treffen, Der Stoss, Die der Stellung angepasste Spielstärke, Spieltechnik.

Wenn Sie die im folgenden Kapitel behandelten Anweisungen befolgen, denken Sie daran, dass es in keiner Sportart ein für alle passendes Vorbild gibt. Nur durch eigene Versuche werden Sie Ihren persönlichen Stil entwickeln.



Das Spielmaterial

Das folgende kleine Glossar dient für Anfänger zum leichteren Verständnis der nachfolgenden Beschreibung der Grundregeln.

Der Billardspieler spricht von:	Der Billardspieler meint damit:
Ball	Es gibt einen roten Ball und zwei Spielbälle. Die beiden Spielbälle sind entweder weiss und werden dann durch einen Punkt voneinander unterschieden oder sie sind weiss und gelb.
Ball 1	Der Spielball des aktiven Spielers.
Ball 2	Der Ball, welcher vom Spielball als erster getroffen wird.
Ball 3	Der Ball, welcher vom Spielball als zweiter getroffen wird.
Anfangsstoss	Vorgegebene Aufstellung der Bälle zum Spielbeginn.
Karambolage	Eine Karambolage wird erzielt, wenn Ball 1 auf Ball 2 und Ball 3 trifft.
Punkt	Für jede Karambolage gibt es einen Punkt.
Aufnahme	Die Zeitspanne in der ein Spieler an der Reihe ist. Fehler oder Fouls beenden eine Aufnahme.
Durchschnitt	Man ermittelt ihn, indem man die erzielten Punkte durch die Aufnahmen dividiert.
Generaldurchschnitt (GD)	Man errechnet ihn, indem man die erzielten Punkte aus mehreren Partien durch die Aufnahmen aus mehreren Partien dividiert.



Der Billardtisch (man sagt das Brett) besteht aus einem sehr massiven Holzgestell auf welchem die 5-7 cm dicken Schieferplatten gelagert sind. Diese Schieferplatten sind „Plan“ geschliffen und müssen absolut waagrecht sein, um ein Abweichen (Ablaufen) des Balles von der Spiellinie zu vermeiden. Die Spielfläche ist umrahmt von einer Abschränkung (Bande), welche aus Gummi ist Brett und Bande sind mit einem speziellen meist grünen Stoff sehr straff bespannt. Dieses Tuch dient als Rollwiderstand für die Kugeln und erlaubt durch verschiedene Stossarten den normalen Lauf der Kugel zu verändern.



Die Billardkugeln (61,5 mm Durchmesser) waren ursprünglich aus Elfenbein gefertigt; heute werden aber ausschliesslich Kunststoffbälle (Super Aramith) verwendet, welche neben geringfügigen Nachteilen den enormen Vorteil bietet, dass die Kugeln in der Form sehr beständig sind. Nebenbei sind sie sehr billig, gemessen an den Preisen, welche heute für Elfenbein verlangt werden. Zum französischen Billard werden drei Bälle gebraucht: 2 Weisse (oder ein Weisses und Gelber) und 1 Roter. Die beiden weissen Bälle werden dadurch unterschieden, dass der eine weisse Ball einen schwarzen Punkt aufweist. Mit den weissen Bällen wird gespielt, wobei der

Spielball - also der Punktball oder auch die ganz Weisse - je einem Spieler zugeordnet wird. Er darf während der ganzen Partie nur diesen eigenen Ball spielen. Der rote Ball ist ein Hilfsball und darf mit dem Queue nie berührt werden.



Der Billardstock (Queue) ist in der Regel persönliches Eigentum des Spielers. Er kann den einzelnen Bedürfnissen angepasst werden. Er hat eine Länge von ca. 140 - 145 cm und ein Gewicht von ca. 420-550 Gramm. An der Spitze ist auf einem Elfenbein- oder Plastikflash eine Lederkappe (Procédé) angebracht und nur damit darf die eigene Kugel getroffen werden. Auf dieses Procédé muss regelmässig eine feine Schicht Kalkkreide aufgetragen werden, um ein Abgleiten des Leders (Kicks) an der glatten Oberfläche des Balles zu vermeiden.



Spielregeln

Ein Punkt ist dann realisiert, wenn der mit dem Queue gespielte (dem Spieler zugeordnete) Spielball die beiden anderen Bälle trifft. Ist dies geschehen, hat der Spieler das Recht auf einen weiteren Versuch. Mehrere aneinander gereichte Punkte nennt man eine Serie. Sobald der Punkt verfehlt wird, geht das Spielrecht auf den anderen Spieler über. Dieses wechselseitige Aufnehmen des Spieles nennt man Aufnahmen.

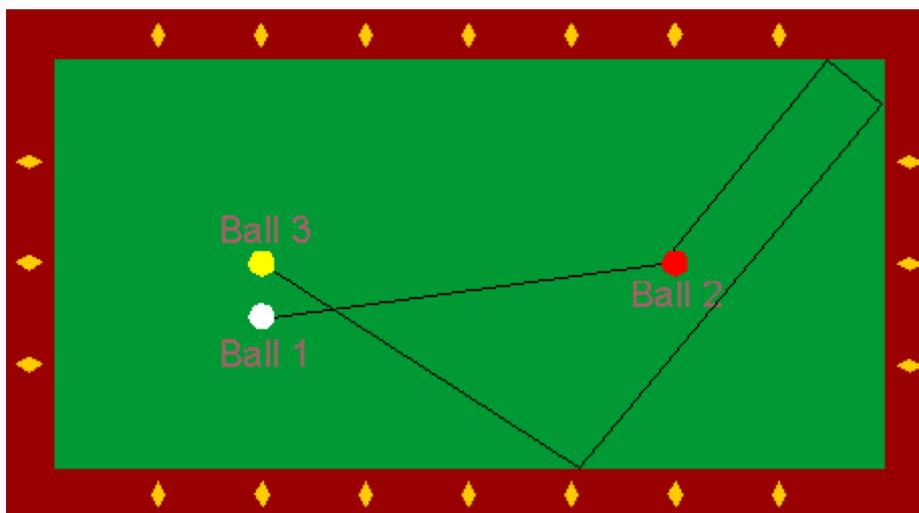
In der Partie werden sowohl Aufnahmen als auch Punkte registriert. Die Division der Punkte durch die Aufnahmen ergeben den Durchschnitt, also die durchschnittlich in einer Aufnahme erzielte Punktzahl. Dieser exakte Wert zeigt die Spielstärke eines Billardspielers wieder.

Beim Durchschnitt werden zwei Werte festgehalten.

Erstens den Einzeldurchschnitt - dieser bezieht sich auf eine einzelne Partie und Zweitens den Generaldurchschnitt, welcher sich auf eine Vielzahl von Partien bezieht, also z.B. auf ein ganzes Turnier. Jede Partie wird in der Regel auf eine bestimmte Punktzahl gespielt. In einem Turnier spielt in der Regel jeder Spieler nacheinander gegen alle anderen.

Die Partie wird in der Regel auf eine bestimmte Punktzahl gespielt. Eröffnet wird die Partie durch den Bandenentscheid.

Beide Partner stoßen ihren Ball an die gegenüberliegende Bande. Der Spieler, dessen Ball nach dem Auslaufen (Anhalten) der Bälle näher an der Ausgangsbande hält, hat das Recht zu entscheiden, ob er oder sein Gegner das Spiel beginnen soll. Die Stellung der Bälle für die Eröffnung der Partie nennt man den Anfangsstoss.



Er kann von links oder auch von rechts gespielt werden, jedoch muss zuerst der rote Ball angespielt werden. Erreicht der zuerst spielende Partner die vereinbarte Punktzahl zuerst, hat sein Gegner das Recht des Nachstosses. Dieser wird aus der

Position des Anfangsballes gespielt und hat den Zweck, beiden Gegnern die gleichen Möglichkeiten zu schaffen, denn wenn der nachstossende Spieler die vereinbarte Punktzahl ebenfalls erreicht, so endet die Partie unentschieden. Auf dem Tisch sind Markierungen eingezeichnet um die Anfangsposition jederzeit genau aufstellen zu können.

Im Turnier werden weiter Wertpunkte gezählt, wobei eine gewonnene Partie 2 Punkte, eine unentschiedene Partie 1 Punkt und eine verlorene Partie 0 Punkte ergeben. Auf dem Tableau, einem Matchbericht, werden die Resultate dargestellt.

In der Waagrechten, neben dem Namen des Spielers finden sich seine eigenen Resultate und in der Senkrechten die Resultate, welche seine Gegner gegen ihn gespielt haben.



Spiel oder Sport

Wie so viele Freizeitbeschäftigungen wird Billard sowie als auch betrieben. Für besonders talentierte faszinierte, ehrgeizige Spieler wird Billard Sport sein für die anderen, als ein Spiel eine angenehme Unterhaltung bleiben. Anzumerken ist:

In der Schweiz sind viele Billard Clubs und Billard Spielzentren im

Schweizer Billard Verband
FSB / SBV
Sektion Carambole

zusammengeschlossen, welcher alljährlich Meisterschaften für Mannschaften und auch Einzelspieler organisiert und austrägt.

Billard ist Sport

Der Beweis dazu:

Nehmen wir eine Freie Partie auf 200 Points, beendet in 50 Aufnahmen, an.

Dieser Spieler erhebt sich 50 Mal vom Sessel und geht 50 Mal zum Billard, er beugt mindestens (auch bei Fehltaufnahmen erfolgen diese Bewegungen)

200 Mal den Rumpf, geht mindestens
200 Mal in die Hocke und stösst
200 Mal ab. Dabei richtet er sich mindestens
200 Mal wieder auf, geht
50 Mal vom Billard zum Sitz und setzt sich
50 Mal nieder und wundert sich,
dass er nach einer Partie auf 200 Points müde ist.

Zusammen sind das über 1000 Bewegungen von geringer Intensität. Dazu kommen noch die geistigen Anforderungen, die das Billardspiel mit allen Ballspielen gemeinsam hat.

Man kann sagen, dass Billard nicht zu den Sportarten zählt, die den Kreislauf beanspruchen. Wer in dieser Hinsicht etwas tun will, sollte zusätzlich Ausgleichssport betreiben. Billard ist hervorragend geeignet, die normale Gelenkigkeit bis ins hohe Alter zu erhalten und die geistigen Fähigkeiten zu schulen. Ein Nebeneffekt ist ebenfalls erwähnenswert: die Erleichterung von sozialen Kontakten. Wir kennen keine Trennung zwischen Aktiven und solchen, die das Spiel aus Altersgründen aufgegeben haben. Wer einmal gewohnt ist, Billard sportlich zu betreiben, wird es auch im fortgeschrittenen Alter tun, auch wenn die Leistungen etwas schwächer geworden sind. Besonders bedeutend ist es, im Alter nicht mit dem Billard aufzuhören, da es für diese, die normale Beweglichkeit schulende Sportart, kaum Ersatz gibt. Die oben als Beispiel angeführten 1000 Bewegungen macht kein älterer Mensch freiwillig. Durch das Geschehen am Billard wird man davon abgelenkt und merkt die Anstrengung erst nach der Partie. Sicher gibt es noch effektvollere

Betätigungen zum Erlangen von körperlicher Fitness, aber - Hand aufs Herz - wer geht schon regelmässig Waldlaufen, joggen oder turnen?

Ein ärztliches Gutachten

Ein Spitzenspieler steht während eines wichtigen Turniers unter starkem psychischen, wie auch physischen Druck. Das stellte L. P. Heere, ein Arzt aus Den Haag, nach einer Untersuchung des Spielers Hans de Jager anlässlich der Weltmeisterschaft in der Disziplin Billard Artistik fest. De Jager trug am ersten Spieltag von 19 - 23.30 Uhr einen kleinen Sender auf der Brust, der seine Daten drahtlos an ein EKG weitergab.

Konzentration und Bewegungsfreiheit wurden durch das Sendegerät nicht beeinträchtigt. Dr. Heere kam zu einigen aufschlussreichen Feststellungen. Wie bekannt liegt die Ruhe - Herzfrequenz untrainierter Personen bei 72 Schlägen pro Minute. Durch Konditionstraining kann der Herzrhythmus in Ruhe auf 35 Schläge gesenkt werden. Anspannung und Nervosität lässt die Frequenz auf bis zu 120 Schläge pro Minute steigen. De Jagers Frequenz schwankte während der Ruheperiode zwischen 70 und 80 Schlägen pro Minute. Beim Begutachten der einzelnen Figuren lief die Frequenz auf 80 bis 100 Schläge, beim Spielen schliesslich sogar auf Werte zwischen 125 bis 140.

Auffallend war, dass der Herzschlag nach 23 Uhr nicht mehr anstieg und sich zwischen 110 bis 130 Schlägen pro Minute einpendelte. Weiters war auch kein Zusammenhang zwischen dem Verfehlen und dem Gelingen des Stosses festzustellen. Die Herzfrequenz stieg also bei Erfolg oder Misserfolg weder an noch verminderte sie sich, was eher überraschend ist.

Aus dem vorhandenen Material schloss Dr. L. P. Heere, dass starke Herzfrequenzen ein Übermüdungsgefühl verursachen können, welches sich in Konzentrationsstörungen, leichter Ablenkbarkeit und verminderter geistiger Flexibilität bemerkbar macht. Diese Faktoren haben einen negativen Einfluss auf das Spiel, sie können durch gutes Konditionstraining, Joga oder autogenes Training nahezu aufgehoben oder in ihrer Wirkung eingedämmt werden.

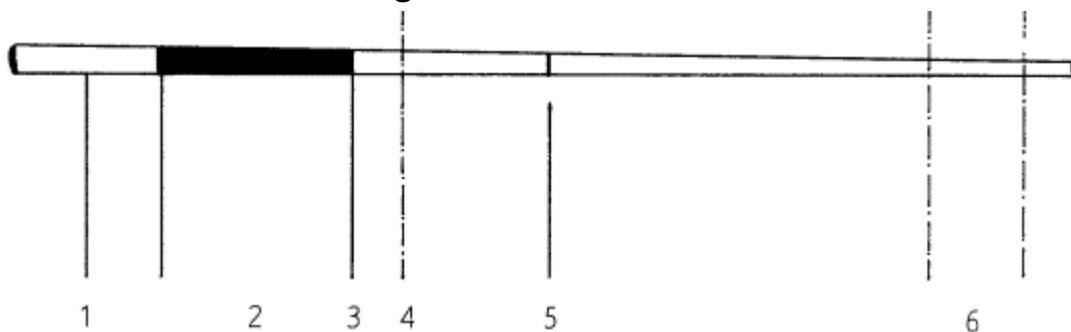


Kapitel 3

Grundlagen

Viele der nachfolgenden Stellungen und Bilder sind von und für rechtshändige Spieler geplant und ausgerichtet. Selbstverständlich können auch Spieler, welche die linke Hand als Führungshand benutzen, Billard ebenso gut spielen. Optimal wäre es natürlich, wenn ein Spieler mit links und rechts als Führungshand und der entsprechenden Körperhaltung spielen kann.

Wo und wie wird ein Queue gehalten ?

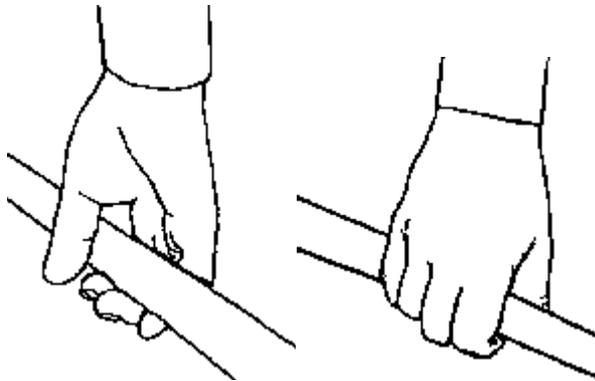


Wichtig ist es, dass Sie das Queue dort halten, wo es Ihnen gut in der Hand liegt und es als Verlängerung Ihrer Hand resp. des Armes eingesetzt werden kann.

1. Zu weit hinten halten ergibt einen „Pumpenstoss“. Das heisst, die Queuespitze wird nicht waagrecht, sondern auf und ab geführt. Dieser Stoss ist die häufigste Ursache des „Kicks“. Die Queuespitze gleitet bei einem Wirkungsstoss an der glatten Oberfläche des Balles ab.
2. In dieser Zone locker greifen. Stellen Sie sich vor, Sie halten einen kleinen Vogel. Auch dort darf der Griff nicht zu locker oder zu fest sein.
3. Zu weit vorne halten bringen Oberarm und Schulter ins Spiel. Ungenaues treffen und Wirkungslosigkeit des Stosses sind mögliche Folgen.
4. Schwerpunkt des Queues
5. Neuere Queues sind 2 – 3 teilig. In der Mitte sind sie durch ein Holz- oder Metallgewinde verschraubbar. Diese Trennstelle sollte fest zugeschraubt sind, darf aber auf keinen Fall zugewürgt werden.
6. Haltestelle der Bockhand. Je nach Stoss oder Stellung kann diese Zone näher oder weiter vom Anspielball sein.

Es gibt viele Möglichkeiten, das Queue mit der Hand zu umfassen. Unnötige und behindernde Verspannungen kann man vermeiden, wenn man das Queue auf den Mittelfinger legt und den Queuekontakt mit den anderen Fingern herstellt. Der Zeigefinger und der Daumen sollen locker bleiben und nicht in den Bewegungsablauf eingreifen, da es sehr leicht zum Abwürgen des Stosses kommen kann. Besonders

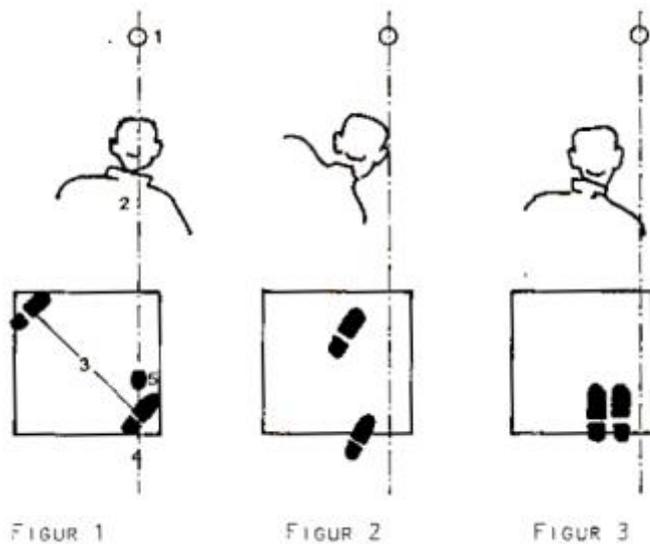
wichtig ist es, die Hand und den Handrücken lang und locker zu machen, denn beim Bilden einer Faust müssen Muskeln und Sehnen im Unterarm Arbeit leisten. Diese Arbeit wirkt sich ungünstig beim freien, leichten Abstoß aus.



Wenn man zum Zugreifen neigt, lässt man den Zeigefinger entspannt hängen. Die Griffhand leistet geringe Haltearbeit. Das Queue soll frei schwingen können, die Hand darf das Queue nicht behindern.

Für die Haltung des Unterarmes und des Handgelenkes gilt: das Queue so wie eine Aktentasche am Griff nehmen. Niemand trägt eine Aktentasche mit verdrehtem Handgelenk oder schräggestelltem Unterarm

Die eigene Körperhaltung (Fusstellung, Arm, Hand)



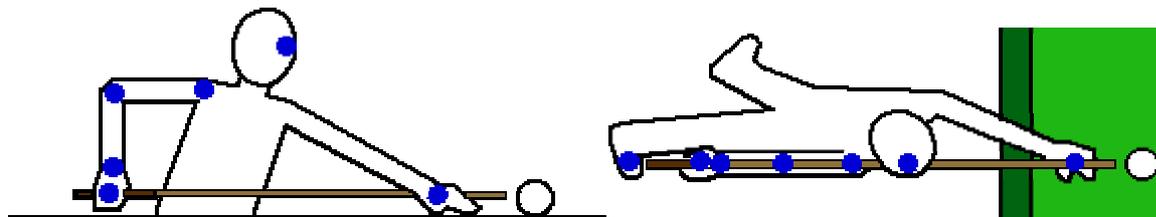
Figur 1

1. Spielball
2. Oberkörper und Kopf sind genau über dem Queue platziert.
3. Füße sollten nicht verkrampft, ca. 45 Grad zur Queueelinie platziert werden.
4. Ziellinie, auf der Queue geführt wird.
5. Lockere Hand, sollte genau über dem Fuss sein.

Gute Balance durch lockere Knie. Die Augen genau über der Ziellinie. Der Unterarm sollte frei (wie der Klöppel einer Glocke) schwingen können.

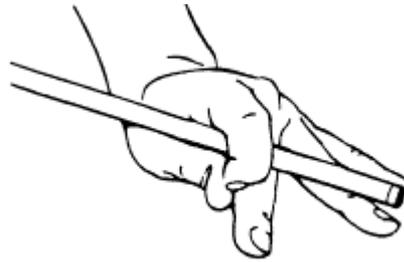
Figur 2 und 3

Unbequem, versteift, schlechte Balance. Der Arm schaukelt seitwärts oder wird durch den Körper behindert. Die Augen sind seitlich der Ziellinie und verhindern genaues Zielen.



Diese zwei Bilder zeigen die optimale Haltung und Linie zum Ball

Die Bockhand



Es gibt viele Arten das Queue zu halten. Wichtig ist jedoch darauf zu achten, dass das Queue eine stabile Führung hat. Zudem sollte der Bock während dem ganzen Stoss auf dem Tisch liegen bleiben – zu frühes Wegreissen der Hand ist vielfach die Ursache für ein ungenaues Spiel



Die Ausgangsbasis für den Bock ist die flache Hand, die auf der Billardplatte aufliegt und sich nicht ans Queue klammert.



In der nächsten Phase umschliesst der Zeigefinger das Queue. Die Finger liegen - das gilt für alle Bockarten - nur locker am Queue an. Ein zu enger Bock hemmt das Queue beim Vorstoss, ein zu lockerer Bock führt zu mechanischen Ungenauigkeiten.

Mit dieser Handhaltung trifft die Queuespitze den Spielball tief.

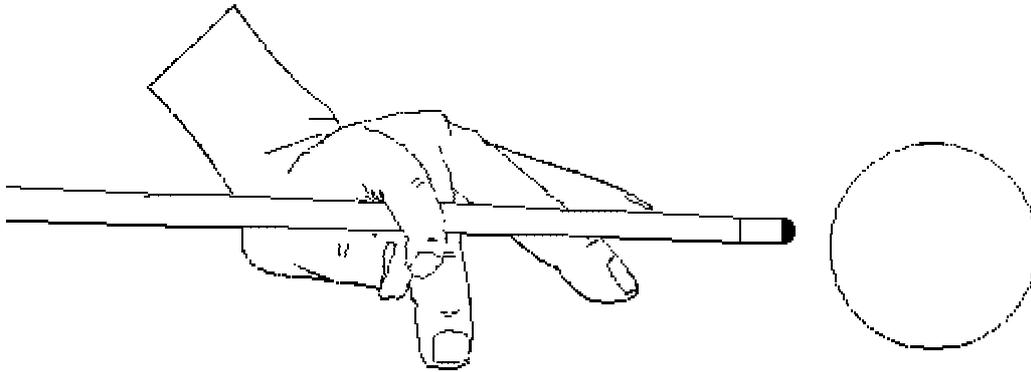


Fächert man die Finger auf und schiebt den Mittelfinger unter das Queue, wird der Spielball bei durchschnittlicher Handgrösse über der Mitte getroffen. Die Höhe kann mit dem Mittelfinger variiert werden. Dieser Bock wird vor allem beim Langballspiel angewendet.



Für den kleinen Zieher und Rückläufer beim Serienspiel eignet sich dieser Bock hervorragend. Sehr wichtig: die Fingernägel aller 4 Finger liegen am Tuch auf, der Handrücken ist möglichst flach. Hervortretende Knöchel signalisieren Verkrampfung.

Der Schnabel

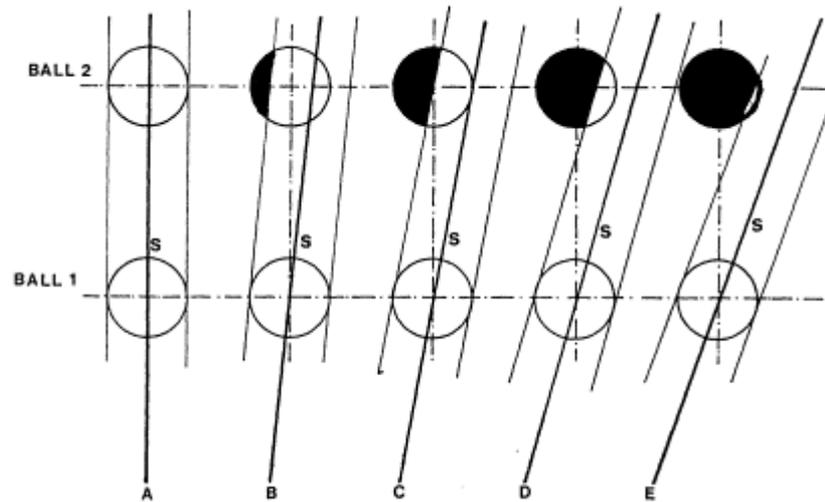


Als Schnabel bezeichnet man den Teil des Queues, der aus der Bockhand herausragt. Die Schnabellänge soll die Ausholbewegung regulieren und möglich machen. Man kann also maximal die Schnabellänge ausholen, muss sie aber nicht voll ausnützen. Für kleinere Positionen genügt ein kurzer Schnabel, braucht man viel Schwung, ist ein längerer Schnabel notwendig. Da die Schnabellänge die Ausholbewegung nur einseitig begrenzt, sollte man sich bewusst machen, dass man mit langem Schnabel mehr oder weniger weit ausholen kann, mit kurzem Schnabel nur wenig weit.

Folgendes bei der Schnabelwahl beachten:

1	Im kleinen Spiel nicht mit zu kurzem Schnabel spielen, da sonst die Übersicht verloren geht.
2	Bei starker Streckung des Körpers erhöht ein kurzer Schnabel die Unbequemlichkeit.
3	Wenn eine geringfügige Änderung in der Höhe des Stosspunktes am Spielball zum Ausbleiben des Punktes führt, dann mit möglichst kurzem Schnabel spielen.

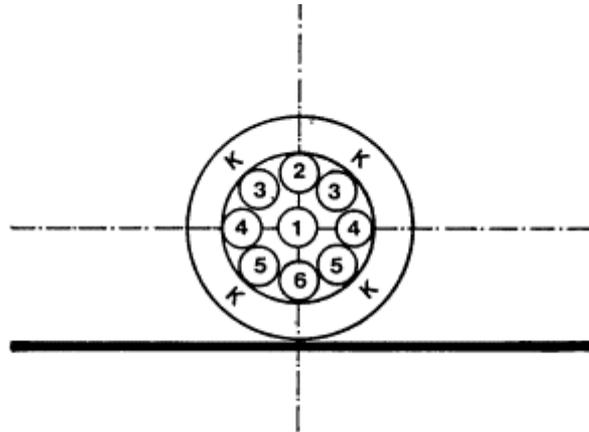
Das Zielen und Treffen des Anspielballes



Zielen Sie nicht wie beim Schiessen mit einem Auge, sondern blicken Sie mit beiden Augen genau in der Zielachse (S) über das Queue. Bei Stößen ohne Seiteneffekt muss diese Achse (S) genau durch den Punkt zeigen, den man treffen will. Beachten Sie dabei, dass der Rand des Balles ca. 3 cm neben der Zielachse liegt. Bei Stößen mit Seiteneffekt verschiebt sich diese Achse parallel zur Zielachse.

A.	Ball 2 wird voll getroffen
B.	Ball 2 wird $\frac{3}{4}$ voll getroffen
C.	Ball 2 wird $\frac{1}{2}$ voll getroffen
D.	Ball 2 wird $\frac{1}{4}$ voll getroffen
E.	Ball 2 wird dünn getroffen

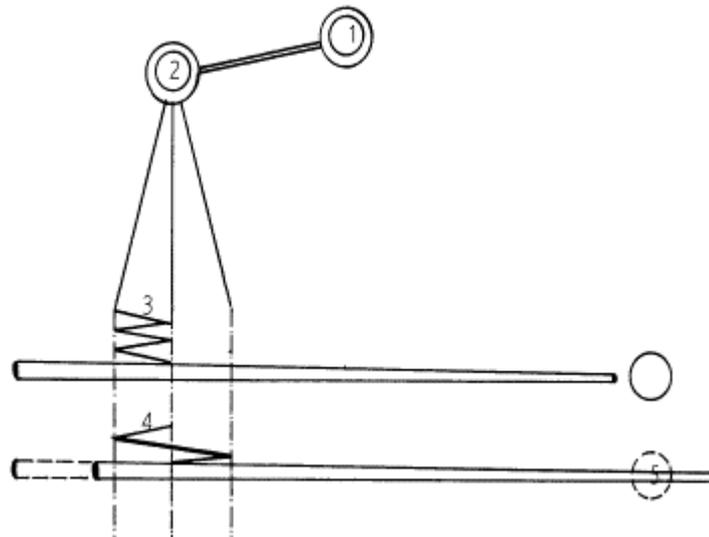
Das Spielen und Treffen des Spielballs



Nur der numerierte Bereich der inneren Kugel garantiert, dass das gekalkte Leder (Procédé) nicht am Rand des Balles abgleitet (Kickszone).

1.	Mittelstoss	Der Ball wird in der senkrechten und waagrechten Mittelachse getroffen. Dadurch rollt der Ball, ohne Wirkung mitzubekommen. Dieser Stoss ist die Basis für einen „Amortis“.
2.	Hochstoss	Der Ball wird in der senkrechten, aber oberhalb der waagrechten Mittelachse getroffen. Dadurch bekommt der „Lauffeffekt“. Dieser Stoss ist die Basis für einen „Nachläufer“.
6.	Tiefstoss	Der Ball wird in der senkrechten, aber unterhalb der waagrechten Mittelachse getroffen. Dadurch bekommt er „Rücklauffeffekt“. Dieser Stoss ist die Basis für einen „Ziehball“.
4.	Mittelstoss mit Rechts- oder Linkseffekt	Der Ball wird in der waagrechten, aber ausserhalb von der Mittelachse getroffen. Dadurch rollt der Ball, ohne Laufwirkung mitzubekommen. Dieser Stoss ist eine Hilfe für einen „Amortis“, da er den gesamten Effekt reziprok (gegenteilig) dem Trefferball weitergibt.
3 + 5.	Hoch und Tiefstoss mit Rechts- oder Linkseffekt	Der Ball wird in der waagrechten, aber ausserhalb von der Mittelachse getroffen. Dadurch rollt der Ball mit der entsprechenden Laufwirkung. Der Effekt hilft zum einen den Anspielball zu kontrollieren oder dem eigenen Spielball, wenn dieser Ball eine Bande berührt.

Der Stoss



1. 2.	Schultergelenk Ellenbogen	Schultergelenk und Ellenbogen sollten starr und fest sein. Der Stoss darf nur aus dem Unterarm, bei lockerem Handgelenk kommen. Beispiel: Schwingende Kirchenglocken.
3.	Vorschwingen	Beim Vorschwingen schwingt der Unterarm bis zur Senkrechten vor, ohne dabei den Spielball zu touchieren, denn jedes Berühren des Spielballes gilt als ausgeführter Stoss. Es soll nicht zaghaft vorgeschwungen werden. Das Vorschwingen hat den Zweck, das Queue in ein gleichmässiges Pendeln zu bringen und ist die Voraussetzung für einen guten Stoss.
4.	Der Stoss	Der Stoss ist die genaue Verlängerung des Vorschwingens, nur das der Schwung nicht vor der Senkrechten abgebremst werden soll, sondern durch den Ball hindurch führt. Dabei ist auch zu beachten, dass der Stoss nicht länger als die Distanz von Ball 1 (Spielball) zu Ball 2 (Anspielball) wird, damit nicht ein „Durchstoss“ (Ball 1 trifft Ball 2, schlägt zurück und wird durch das Queue noch einmal gestossen) die Aufnahme beendet.
5.	Durchgehen durch Ball2	

Im Sprachgebrauch gibt es zweierlei Arten von Stoss: Den Stoss als Ballfigur, Dessin (ein schöner, schwerer Stoss) und den Stoss als Bewegungsimpuls.

Wir beschäftigen uns hier ausschliesslich mit dem Stoss als Bewegung. Die Aufgaben, die an den Stoss gestellt werden, sind sehr vielfältig. Die Stossskala reicht von Ballberührungen, die nahezu gehaucht sind, bis zur maximalen Kraftausübung. Den Einheitsstoss gibt es nicht, der allen an ihn gestellten Anforderungen gerecht werden könnte. Verwendet ein Spieler nur eine Bewegungsform, so wird er jene

Dessins, für die sein Stoss gut geeignet ist, auffallend besser lösen. Dies ist auch in anderen Sportarten so, doch wenn man von einem technisch perfekten Sportler spricht, meint man, dass er in allen Situationen seinen Körper optimal einsetzen kann. Ein guter Billardspieler sucht für jede Position den notwendigen Stoss und kann diese Idee dann praktisch umsetzen, d. h. er hat die passende Bewegung abrufbar gespeichert.

Es gibt drei Arten, den Spielball in Bewegung zu setzen, nämlich durch:

1. Nachfolgen

Das Queue wird ohne Rückholbewegung möglichst weit nach vorne geführt. Die Queuespitze folgt dem Spielball möglichst weit über seinen ursprünglichen Platz hinaus. Es darf nach dem Abstoss keine Rückholbewegung erfolgen. Die Qualität des Stosses ergibt sich aus der gleichmässigen Bewegung. Der Stoss soll so erfolgen, als ob der Spielball nicht vorhanden wäre. Das Ende des Nachfolgens ergibt sich aus den mechanischen Gegebenheiten der Queuehaltung oder durch Erreichen der Billardplatte. Eine saubere, nachfolgende Bewegung auszuführen ist schwerer, als man glaubt. Fast jeder Spieler folgt wohl dem Spielball nach, zuckt aber am Ende der Bewegung etwas zurück. Vertrauen Sie der Wirkung des nachfolgenden Stosses und machen Sie keine zusätzlichen Bewegungen. Der nachfolgende Stoss wird überall dort angewendet, wo ausreichend Platz für die Queuespitze ist und Spielball und Ball 2 Effekte entfalten sollen. Beim Nachfolgen soll der Zusammenprall Queue - Ball ohne Geschwindigkeitsverlust für das Queue erfolgen.

2. Tippen

Das Queue wird vor- und zurückgeführt. Beim Tippen geht die Queuespitze dem Ball etwas nach und wird reflexartig zurückgezogen. Diese Art des Abstosses ist bei allen engen Rückläufern und Nachläufern und ähnlichen Positionen anzuwenden. Ebenso beim Massé und Piqué, wenn der Spielball sehr viel Rotation, aber wenig Wucht braucht. Der tippende Stoss wird mit sehr leichter Handhaltung ausgeführt, der Rückholreflex muss natürlich und nicht verkrampft wirken. Die Fehlform des Tippens ist das Zucken! Deshalb verlassen Sie sich immer auf den eingelernten Rückholreflex. Jede Verspannung der Unterarm-Muskulatur der Stosshand verzögert den Reflex. Beim Tippen wird nur ein gewisses Quantum an Energie übertragen. Rückläufer in der Strichserie werden z. B. getippt.

3. Schlagen

Das Queue wird vorgeführt, die Bewegung bricht abrupt ab. Beim Schlagstoss folgt die Queuespitze dem Spielball nicht sehr lange nach und bleibt in der Folge exakt stehen. Man verwendet diese Stossart vornehmlich bei Bremsstössen, um Ball 2 genügend Lauf mitzugeben. Je rascher der Vorstoss ist, umso mehr Lauf bekommt Ball 2. Beim Schlagen trennen sich Queue und Ball rasch. Die Bewegung ähnelt ein wenig dem Tippen, die Rückholbewegung wird unterdrückt.

Bei allen angeführten Stosstechniken ist der auslaufenden Queuespitze grösste Aufmerksamkeit zu schenken. Bleibt die Bewegung nicht genau in der Stossachse, wird die Stossqualität stark vermindert. Beachten Sie bitte auch, dass Sie die Stossart während des Abstosses nicht wechseln. Oft wird eine Bewegung nachfolgend geplant und gestoppt ausgeführt. Das Ergebnis ist, dass der Ball 2 viel zu langsam ist, wenn der Punkt trotz alledem

gemacht wird. Leider wird man durch den vermeintlichen Erfolg in dieser fehlerhaften Technik bestärkt. Der Wechsel der Stossart während des Abstosses zeugt von Unsicherheit und ungenauer Planung des Abstosses.

Die der Stellung angepasste Spielstärke

Die Geschwindigkeit und Länge des Vorschwingen bestimmen

Die Geschwindigkeit und Länge des Vorschwingen bestimmen

Die Geschwindigkeit des Stosses

Die Reaktion von Ball 1

Die Geschwindigkeit von Ball 2

Merke:

Langsames gezieltes Vorschwingen bewirken

Den exakten Lauf von Ball 1

Einen wirkungsvollen Stoss

(ohne Kraft, den das Gewicht des Queues reicht aus)

Sicheres Laufen von Ball 2

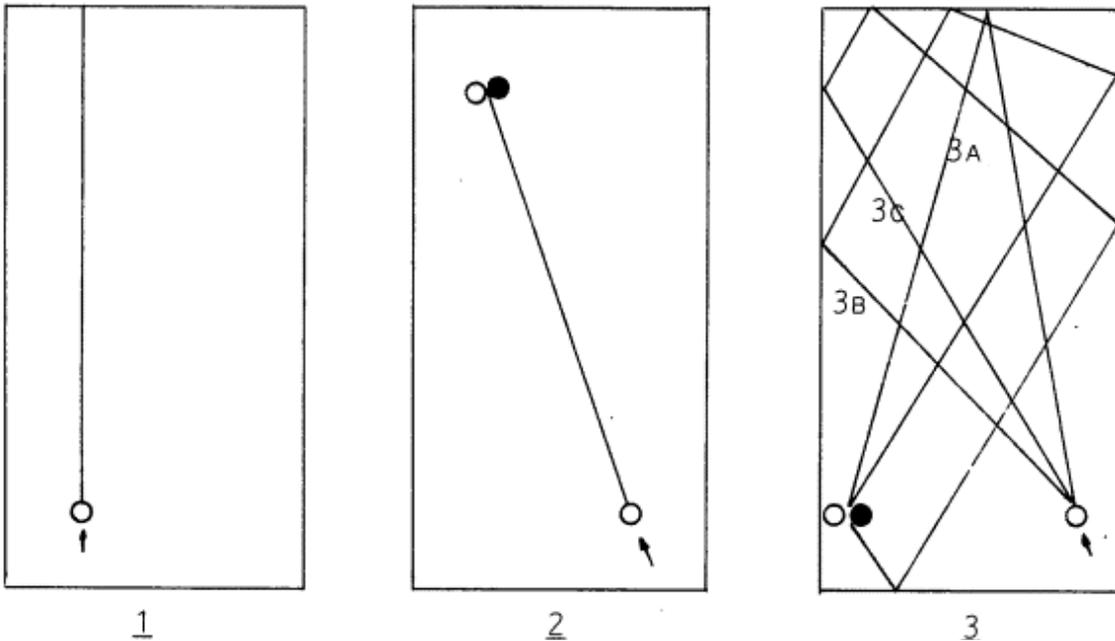
Spieltechnik

Eine Regel sagt, man solle, wenn immer möglich, auf den näheren Ball eine Karambolage suchen, denn auf eine kurze Distanz trifft man besser, genauer und kann mehr Wirkung erzielen.

WICHTIGER JEDOCH ALS DAS STARRE EINHALTEN VON VIELEN REGELN UND GRUNDSÄTZEN IST JEDOCH, DASS SIE SICH BEQUEM FÜHLEN UND SICH NICHT VERKRAMPFEN



Training mit einem Ball



1.		Der Spielball läuft an die Gegenbande und kehrt zurück zum Abspielpunkt (Kontrolle = Queue nicht wegnehmen).
	Ziel:	Gerades, ruhiges Stossen ohne Effekt.
2.		Langsames dosiertes spielen.
	Ziel:	Ball1 trifft die anderen beiden Bälle, ohne dass sich diese zu stark entfernen.
3.		Wohin muss man spielen damit man die Karambolage ausführt ?
	Ziel:	Ball1 trifft die anderen beiden Bälle, ohne dass sich diese zu stark entfernen.
	3a	Über eine Bande.
	3b	Über drei Banden
	3c	Über vier oder fünf Banden



Grundstösse

Wir unterscheiden zwischen 4 Grundstossarten, welche in Variationen immer und immer wieder gespielt werden. Diese Stösse sollte man automatisieren können, dass bedeutet, dass das Prinzip wieder und wieder trainiert werden sollte.

Der natürliche Ball



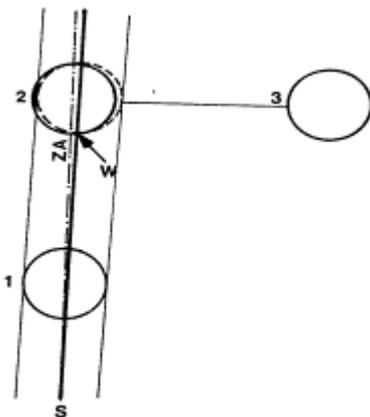
Ball1 immer als Mittelstoss - langsam stossen und rollen lassen

Achtung:

Versuchen Sie auf das Tempo zu achten. Ball1 soll nicht zu weit laufen.

Als natürliche Bälle werden die Bälle bezeichnet, die weder Zieh- noch Nachlaufwirkung benötigen, um ihren Weg zu laufen. Man unterscheidet zwischen natürlicher Ball - dick treffen und natürlicher Ball - dünn treffen. Der Abprallwinkel wird von der Tatsache gesteuert, wie dünn oder dick man mit Mittelstoss einen Ball treffen muss oder kann. Der natürliche Ball dient meistenten zum einstellen eines Ziehball oder Nachläufer und wird meist nur über kurze Distanz gespielt. Er sollte auch wegen der zu bewältigenden Distanz in der Schnelligkeit angepasst werden.

Der Amortis



1	Ball1 (Spielball)
2	Ball2
3	Ball3
ZA	Zielachse
W	Anspielpunkt
S	Spielachse = Queueline

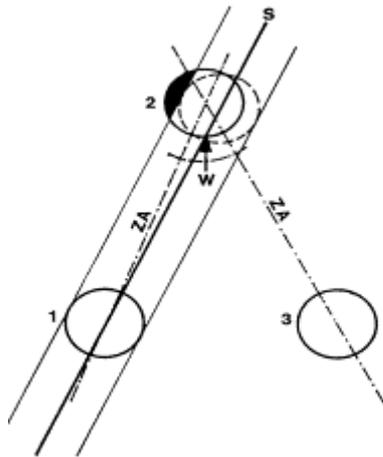
Mittelstoss 2 mm unter der Mitte

Linie von Ball1 zu Ball2 2 - 3 mm rechts oder links neben der Mitte = Anspielpunkt W

Wenn der Ball rechts laufen soll, rechts neben die Mitte spielen; wenn er links laufen soll, links neben der Mitte anspielen.

Lebhaft stossen, kurz stossen

Der Ziehball



1	Ball 1 (Spielball)
2	Ball 2
ZA	Zielachse
W	Anspielpunkt (Winkelhalbierende)
S	Spielachse = Queueline

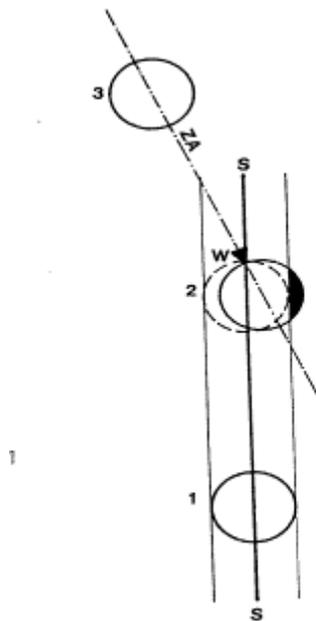
Tiefstoss 2 cm unterhalb der Horizontachse

Linie von Ball1 zu Ball durch die Winkelhalbierende = Anspielpunkt W.

Es muss durch den Ball gespielt werden (Der Zieheffekt muss dem Ball soweit wie möglich mitgegeben werden).

Weich und beherrscht stossen

Der Nachläufer



1	Ball 1 (Spielball)
2	Ball 2
ZA	Zielachse
W	Anspielpunkt (Auftrittspunkt der Linie Zentrum Ball 3 – Zentrum Ball 2)
S	Spielachse = Queueline

Hochstoss 2 cm oberhalb der Horizontachse.

Linie von Ball 1 zu Ball 2 durch die Winkelhalbierende = Anspielpunkt W.

Es muss durch den Ball gespielt werden (Der Nachlaufeffekt muss dem Ball soweit wie möglich mitgegeben werden).

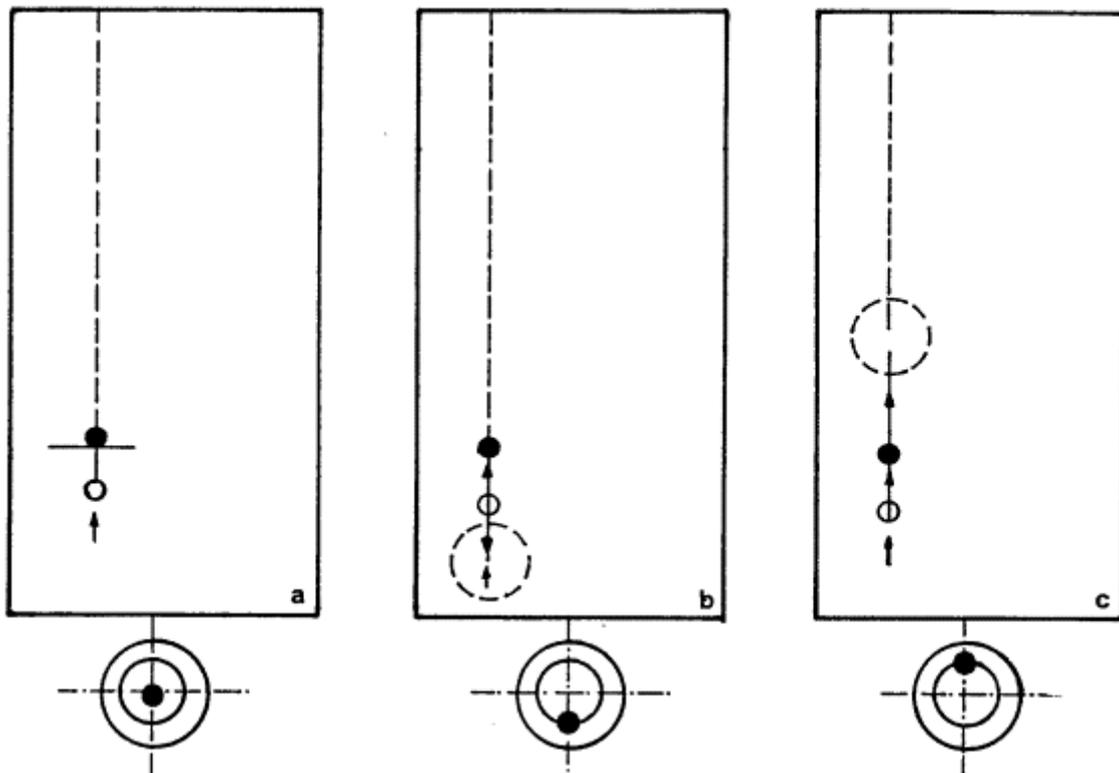
Weich und beherrscht stossen



Training mit zwei Bällen

Die Wirkungsstöße sind die meistgespielten Stöße im französischen Billard. Sie dienen dazu:

1.	Den eigenen Ball zu dirigieren und zu beherrschen.
2.	Ball 2 zu dirigieren und richtig zu plazieren.



Figur A	Amortis / Stopball	Durch den Mittelstoss geben wir die Laufenergie an Ball2 weiter und bremsen so den eigenen Ball ab.
Figur B	Retro / Ziehball	Durch den Tiefstoss geben wir Ball1 Retourdrehwirkung. Der Ball1 trifft auf Ball2 und durch die Wirkung kommt er wieder retour.
Figur C	Coulé / Nachläufer	Durch den Hochstoss geben wir Ball1 Vorwärts-Drehwirkung. Der Ball1 trifft auf Ball2, stoppt einen Moment und durch die Wirkung läuft er dann weiter.



Training mit drei Bällen

Um ein effizientes Training aufbauen zu können, sollte man sich und seinen Stoss nicht überfordern. Unmögliche Stösse sollten vermieden werden, der einfache Weg (meistens der des geringsten Widerstandes) sollte gefunden und eingeschlagen werden. Platzieren Sie Ball 1 vorläufig nie weiter als eine Handspanne (ca. 20 cm) weg von Ball 2. Beachten Sie den Weg, den Ball 1 und Ball 2 laufen muss, und planen Sie aus diesen Informationen Ihren Stoss.

Der korrekte Ablauf eines Stosses sollte wie folgt sein:

I. Den Ball ins Auge fassen

Nachdem der Gegner seine Aufnahme beendet hat, begibt man sich zum Tisch. Alle Entscheidungen werden jetzt getroffen. Der Lauf des Spielballes, der Weg von Ball 2 und alle vorhersehbaren Schwierigkeiten können noch in Betracht gezogen werden. Nach der endgültigen Festlegung wird die Stellung ins Auge gefasst, wobei der rechte Fuss in der geplanten Stossrichtung steht.

Wichtig: Die linke Hand ist noch entspannt und versucht keinesfalls, den Bock zu bilden.

II. Kontaktaufnahme mit dem Spielball

Aufrechtstehend wird das Queue andeutungsweise in die Stossrichtung gebracht. Die Bockhand ist noch immer unbeteiligt.

Der Griff

Es gibt viele Möglichkeiten, das Queue mit der Hand zu umfassen. Unnötige und behindernde Verspannungen kann man vermeiden, wenn man das Queue auf den Mittelfinger legt und den Queuekontakt mit den anderen Fingern herstellt. Der Zeigefinger und der Daumen sollen locker bleiben und nicht in den Bewegungsablauf eingreifen, da es sehr leicht zum Abwürgen des Stosses kommen kann. Besonders wichtig ist es, die Hand und den Handrücken lang und locker zu machen, denn beim Bilden einer Faust müssen Muskeln und Sehnen im Unterarm Arbeit leisten. Diese Arbeit wirkt sich ungünstig beim freien, leichten Abstoss aus. Wenn man zum Zugreifen neigt, lässt man den Zeigefinger entspannt hängen. Die Griffhand leistet geringe Haltearbeit. Das Queue soll frei schwingen können, die Hand darf das Queue nicht behindern. Für die Haltung des Unterarmes und des Handgelenkes gilt: das Queue so wie eine Aktentasche am Griff nehmen. Niemand trägt eine Aktentasche mit verdrehtem Handgelenk oder schräggestelltem Unterarm.

Die Grundlagen der Körperhaltung

Der Körper steht im Winkel von 45° zur Stossrichtung.

Mit folgender Methode kann man die Stellung prüfen:

Man stellt einen Ball in die Ecke und zielt in Richtung Mitte der gegenüberliegenden langen Bande. Anschliessend richtet man sich auf. Fussspitze, Becken und Schultern stehen bei richtiger Haltung parallel zur kurzen Bande.

Die Griffhand liegt bei mittlerer Stossstärke auf der Höhe des Oberschenkels.

Unterarm, Knie und Füsse bilden etwa eine Linie.

Diese Haltungsregeln sind zweckmässig, beschreiben aber nicht die einzige gute Möglichkeit, am Billard zu stehen. Bei jeder Abweichung davon sollte man sich im klaren sein, dass die Queuehaltung im ganzen gesehen werden muss. Die Veränderung eines Teiles zieht immer eine Veränderung des Ganzen nach sich. Den Stand kann man auf folgende Weise prüfen:

Richten Sie sich nach dem Abstoss auf, ohne Ihren Stand zu verändern. Haben Sie nun das Gefühl, dass Sie sich gut im Gleichgewicht befinden und länger so verharren könnten, dann ist der erste Schritt zur guten Körperhaltung getan.

IV. Der Ansatz

Der Oberkörper wird zuerst vorgeneigt, dann die Bockhand aufgelegt und die Queuespitze nahe an den Spielball gebracht.

Der Schnabel

Als Schnabel bezeichnet man den Teil des Queues, der aus der Bockhand herausragt. Die Schnabellänge soll die Ausholbewegung regulieren und möglich machen. Man kann also maximal die Schnabellänge ausholen, muss sie aber nicht voll ausnützen. Für kleinere Positionen genügt ein kurzer Schnabel, braucht man viel Schwung, ist ein längerer Schnabel notwendig. Da die Schnabellänge die Ausholbewegung nur einseitig begrenzt, sollte man sich bewusst machen, dass man mit langem Schnabel mehr oder weniger weit ausholen kann, mit kurzem Schnabel nur wenig weit.

Folgendes bei der Schnabelwahl beachten:

Im kleinen Spiel nicht mit zu kurzem Schnabel spielen, da sonst die Übersicht verloren geht. Bei starker Streckung des Körpers erhöht ein kurzer Schnabel die Unbequemlichkeit. Wenn eine geringfügige Änderung in der Höhe des Stosspunktes am Spielball zum Ausbleiben des Punktes führt, dann mit möglichst kurzem Schnabel spielen.

Der kurze Schnabel zwingt zu rascherem Abstoss und schützt vor mechanischen Ungenauigkeiten.

Der lange Schnabel ermöglicht eine grössere Ausholbewegung und lässt einen langsameren Abstoss zu.

V. Der Vorstoss

Nach den eventuellen Vorbewegungen wird das Queue gerade nach vorne gelegt und die Queuespitze verharrt über dem ehemaligen Standort des Spielballes.

Der Stoss

Im Sprachgebrauch gibt es zweierlei Arten von Stoss: Den Stoss als Ballfigur, Dessin (ein schöner, schwerer Stoss) und den Stoss als Bewegungsimpuls. Bei allen angeführten Stosstechniken ist der auslaufenden Queuespitze grösste Aufmerksamkeit zu schenken. Bleibt die Bewegung nicht genau in der Stossachse, wird die Stossqualität stark vermindert.

Beachten Sie bitte auch, dass Sie die Stossart während des Abstosses nicht wechseln. Oft wird eine Bewegung nachfolgend geplant und gestoppt ausgeführt. Das Ergebnis ist, dass der Ball 2 viel zu langsam ist, wenn der Punkt trotz alledem

gemacht wird. Weiter wird man durch den vermeintlichen Erfolg in dieser fehlerhaften Technik bestärkt. Der Wechsel der Stossart während des Abstosses zeugt von Unsicherheit und ungenauer Planung des Abstosses.

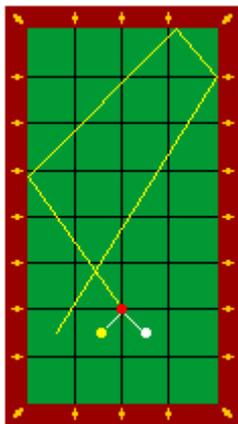
VI. Der Ausklang

Der Oberkörper richtet sich auf, die linke Hand wird mitgezogen und trennt sich vom Queue. Die rechte Hand nimmt das Queue vom Billard.

Hier einige Positionen, welche regelmässig geübt und trainiert werden sollen. Alle nachfolgenden Bälle sollten gespielt werden. Sie werden dabei Ihren Erfolg an der Anzahl der Punkte in der Serie messen können.

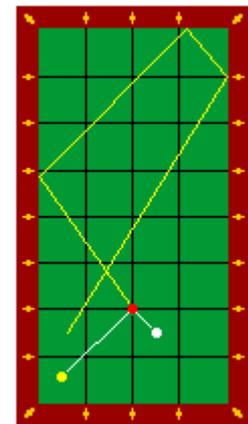
Beachten Sie jedoch immer folgendes:

Verfehlen Sie den ersten Punkt, werden Sie nie eine Chance erhalten, eine Fortsetzung spielen zu können.



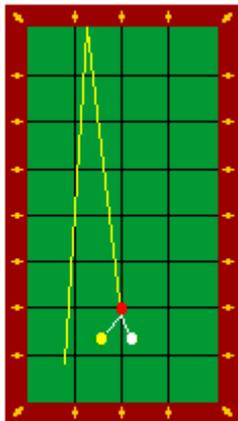
1. Amortis

Mittelstoss, fast voll treffen



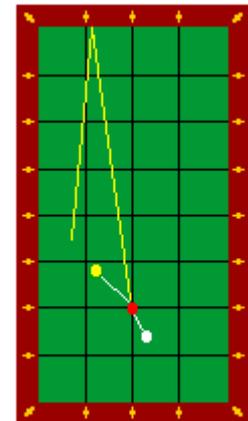
2. Amortis

Mittelstoss, fast voll treffen



3. Ziehball

Tiefstoss, Winkelhalbierende



4. Nachläufer

Hochstoss, Winkelhalbierende



Fehlerquellen

Als globale Fehler gelten

Wenn der eigene Spielball nicht die beiden anderen Bälle trifft.
Wenn bei der Ausführung eines Stosses einer oder mehrere Bälle aus der Spielfläche herausspringen.
Wenn man spielt, bevor alle drei Bälle zum Stillstand gekommen sind.
Wenn man einen Ball berührt, z. B. mit der Hand oder einem Kleidungsstück.
Wenn man einen Durchstoss spielt.
Wenn man auf einer Bande sichtbare Merkmale anbringt.
Wenn man beim Abstoss nicht wenigstens mit einem Fuss den Boden berührt.
Wenn ein Ball - laut Turnierregeln - das Eckfeld nicht verlässt.
Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass der Spieler beim Beginn einer Aufnahme oder inmitten einer Serie mit dem Ball des Gegners spielt.

Fehlerquellen bei Ziehbällen

Zu hoch stossen	Ball 1 reagiert nicht d.h. Er nimmt keine Retourwirkung an.
Zu tief stossen	Kicks, das Leder gleitet vom Ball ab.
Zuviel Ball treffen	Der Winkel stimmt nicht, der Ball kommt zu gerade zurück.
Zu wenig Ball treffen	Der Winkel stimmt nicht, der Ball läuft seitlich weg.
Zaghaft stossen	Keine Reaktion von Ball 1.
Zu stark stossen	Ball 2 bekommt zuviel Lauf und kann nicht beherrscht werden.

Fehlerquellen bei Nachläufern

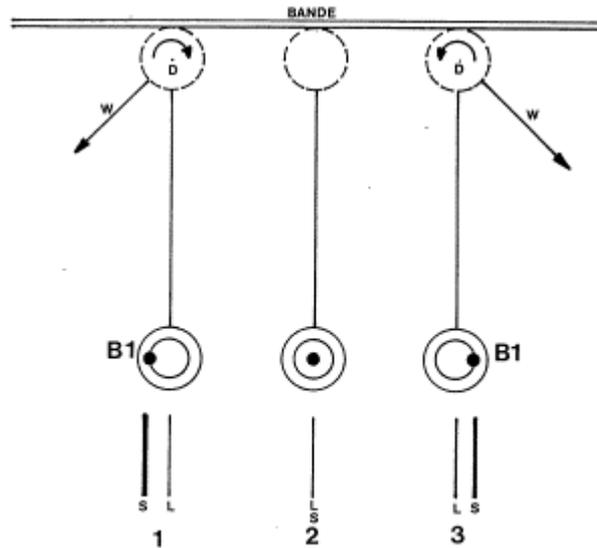
Zu hoch stossen	Möglichkeit des Kicks.
Zu tief stossen	Keine Nachlaufwirkung.
Zu voll treffen	Der Ball läuft gerade nach, der Winkel stimmt nicht.
Zu dünn treffen	Der Ball 1 läuft seitlich weg, weil der Winkel nicht stimmt.
Nicht durchspielen	Keine Wirkung.

Fehlerquellen bei Amortis

Zu tief stossen	Ziehball.
Zu hoch stossen	Nachläufer.
Zu voll treffen	Ball 1 bleibt stehen (tot).
Zu dünn treffen	Falscher Winkel (flach).



Der Effekt und seine Wirkung



Der Effekt	Der Effekt ist ein Drall des Spielballes und entsteht, wenn man den Ball nicht in der Senkrechten spielt, sondern die Queuelinie parallel zur Mitte verläuft.
Grundsatz	Der Effekt wirkt sich erst aus, wenn der Ball im Verlaufe des Laufes eine Bande berührt und sich von dieser Bande durch die Rotation des Spielballes abstösst.
Merke	Sei sparsam mit dem Effekt - Lieber zuwenig als zuviel.

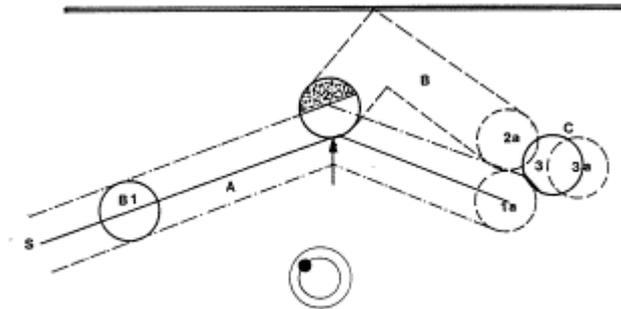
B1	Ball 1 - Spielball
L	Lauflinie des Balles
S	Stosslinie des Balles (mit oder ohne Effekt)
D	Drehmoment des Balles
W	Wirkung des Drehmomentes und neuer Weg des Balles

1. Linkseffekt	Anspielpunkt links der Mitte - der Ball dreht während dem geraden Lauf zur Bande nach rechts - der Drehmoment stösst nach rechts und der Ball läuft links weg.
2. Ohne Effekt	Ball1 wird in der Mitte gespielt - läuft gerade zur Bande und kehrt gerade zurück.

3. Rechtseffet	Anspielpunkt rechts der Mitte - der Ball dreht während dem gerader Lauf zur Bande nach links - der Drehmoment stösst nach links und der Ball läuft rechts weg.
Achtung	Bei Ziehbällen und Amortis verwechselt man häufig das Effet.
Kontereffet	Effet gegen die Richtung des normalen Laufes. Ball1 reagiert gegen das normale Drehmoment. Man braucht diese Wirkungen bei Bandenbällen, sowie im kleinen Positionsspiel.



Der Mitläufer



Als Mitläufer bezeichnet man Bälle, welche man durch volleres Anspielen zum Mitlaufen bewegen kann. Damit Ball 2 genau dirigiert werden kann, ist es nötig mit dem korrekten Stoss und auch mit dem richtigen Effekt zu arbeiten. Ein Mitläufer kann sowohl ein Ziehball, als auch ein Nachläufer sein. Dieser Ball ist einer der Basisstösse, welcher hauptsächlich im kleinen Serienspiel Anwendung findet.

B1	Ball 1 vor dem Stoss
B2	Ball 2 vor dem Stoss
B3	Ball 3 vor dem Stoss

1a	Ball 1 nach dem Stoss
2a	Ball 2 nach dem Stoss
3a	Ball 3 nach dem Stoss

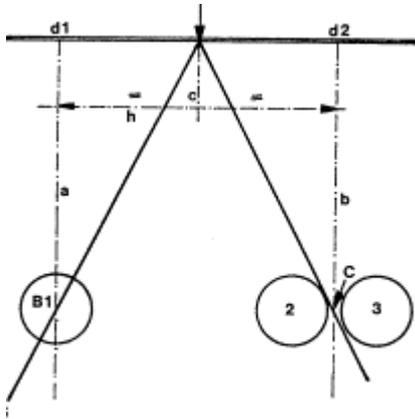
A	Der Weg von Ball 1
B	Der Weg von Ball 2
C	Der Weg von Ball 3

Merke:

Wenig Kontereffet stört nicht den Lauf von Ball 1, hilft aber Ball 2 besser zu laufen, denn das Seiteneffet teilt sich dem Anspielball umgekehrt mit, dieser nimmt dadurch normales Laueffet an



Vorbänder



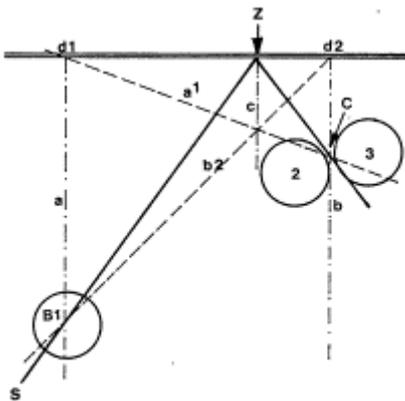
1	Ball 1 (Spielball)
2	Ball 2
ZA	Zielachse
Z	Anspielpunkt (Winkelhalbierende auf der Bande)
S	Spielachse = Queueline

Mittelstoss 2 mm oberhalb der
Horizontachse.

Linie von Ball 1 zu Ball durch die Winkelhalbierende auf der Bande = Anspielpunkt
W.

Es darf kein Seiteneffekt mitgegeben werden, ansonst der Ball an der Bande
unberechenbar reagiert.

Weich und beherrscht stossen



1	Ball 1 (Spielball)
2	Ball 2
ZA	Zielachse
Z	Anspielpunkt (Winkelhalbierende auf der Bande)
S	Spielachse = Queueline

Mittelstoss 2 mm oberhalb der
Horizontachse

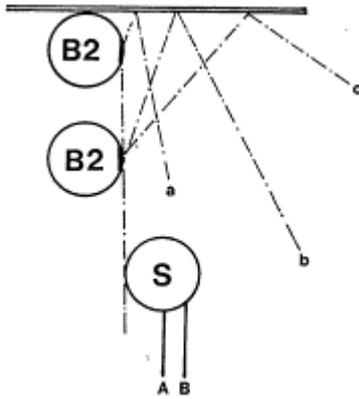
Linie von Ball 1 zu Ball durch die Winkelhalbierende auf der Bande = Anspielpunkt
W.

Es darf kein Seiteneffekt mitgegeben werden, ansonst der Ball an der Bande
unberechenbar reagiert.

Weich und beherrscht stossen



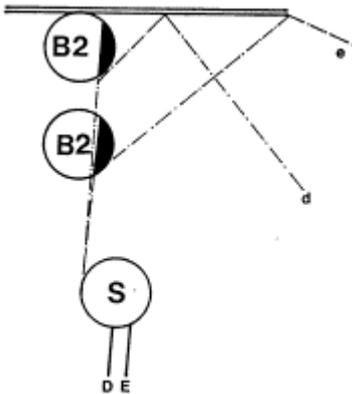
Winkel und Banden



S	Ball 1 (Spielball)
B2	Ball 2
A	Zielachse ohne Seiteneffekt
B	Zielachse mit Seiteneffekt

Mittelstoss ca. 2 mm oberhalb der horizontalen Mitte

a	Winkel durch dünnes Treffens des Ball2 an der Band (ohne Seiteneffekt)
b	Winkel durch dünnes Treffens des Ball2 an der Bande (mit Seiteneffekt) oder dünnes Treffens des Ball2 weg der Bande (ohne Seiteneffekt)
c	Winkel durch dünnes Treffens des Ball2 weg der Bande (mit Seiteneffekt)



S	Ball 1 (Spielball)
B2	Ball 2
D	Zielachse ohne Seiteneffekt
E	Zielachse mit Seiteneffekt

Mittelstoss ca. 2 mm oberhalb der horizontalen Mitte

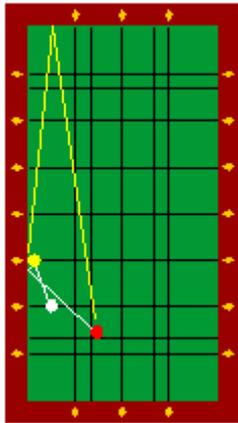
a	Winkel durch $\frac{1}{4}$ Treffens des Ball2 an der Band (ohne Seiteneffekt)
c	Winkel durch $\frac{1}{4}$ Treffens des Ball2 weg der Bande (mit Seiteneffekt)



Bandenspiel

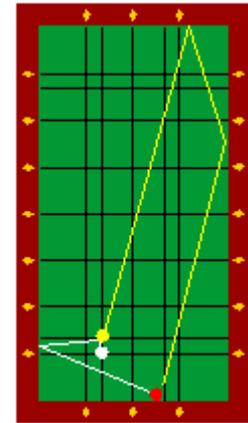
Viele Bälle sind direkt nicht mehr zu spielen, oder bergen die Gefahr des Zerstreuen der Bälle auf die ganze Spielfläche.

Hier einige Positionen zum Trainieren solcher Vorgaben. Die Bälle können auf der linken, aber auch rechten Billardseite aufgestellt werden. Selbstverständlich ändert sich dadurch das benötigte "Effet".



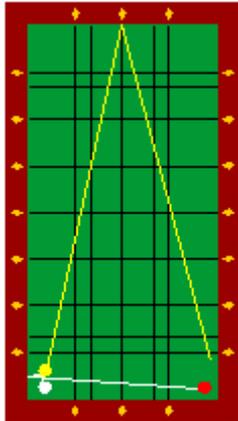
Double

Der Treffpunkt am Spielball bestimmt den Berührungspunkt auf der langen Bande. Ein kurzer Schnabel verhindert ein ungewolltes Tiefer- oder Höhernehmen.



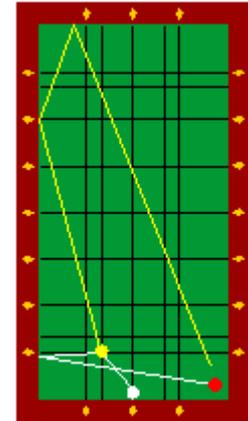
Double

Um die Reaktion des Spielballes zu kontrollieren, ruhig und zügig abstoßen. Den Spielball mit Linkseffet unter der Mitte treffen



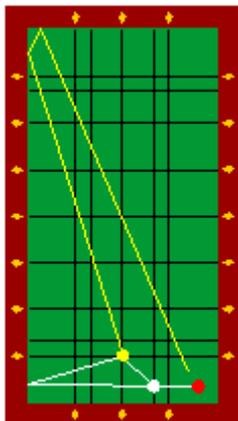
Double

Der Spielball neigt zum Springen. Durch einen kurzen Schnabel kann dieser Effekt vermieden werden.



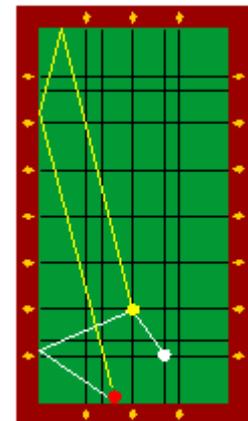
Double

Flacher Abstoss, den Ball 2 nicht zu voll treffen, da sonst die Nachlaufwirkung zu stark ist und der Spielball trotz Effet nicht mehr die Richtung zur Ecke schafft.



Double

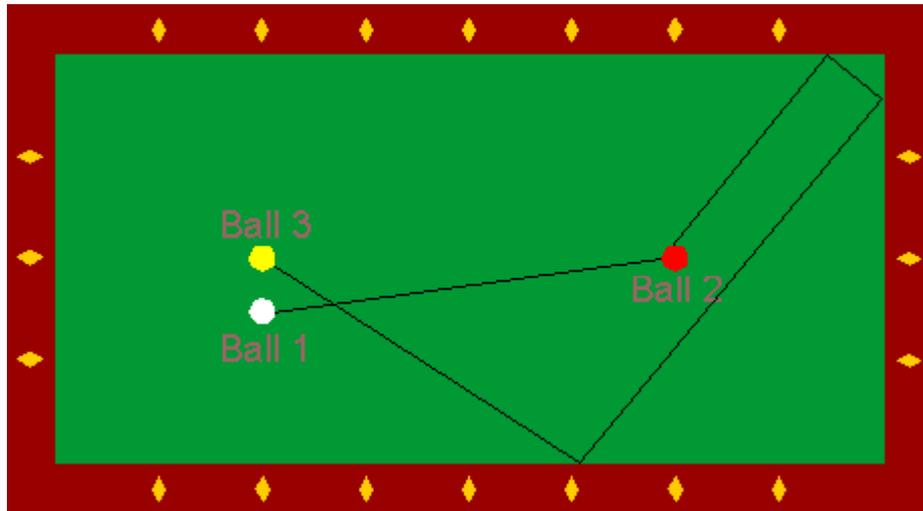
Mittelhohes Treffen des Spielballes mit etwas Rechtseffet. Das Rechtseffet hilft, dem Ball 2 genügend Druck mitzugeben



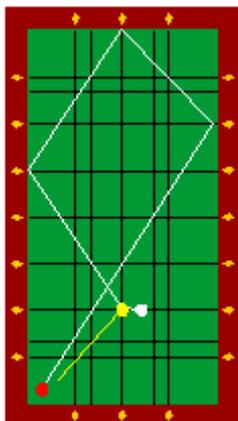
Double

Mittelhohes Treffen des Spielballes mit wenig Linkseffet

Der Anfangsstoss

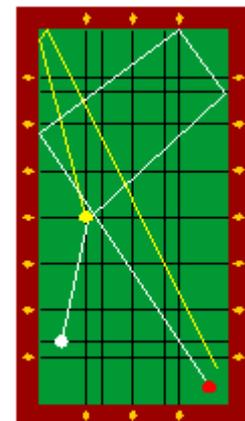


Dies ist eine der Stellungen, welche von JEDEM Spieler im Verlaufe einer Partie gespielt wird. Der Anfangsstoss wird in den verschiedenen Carambole Disziplinen verschieden ausgeführt. In der "Freien Partie" erstrebt man eine Vereinigung der Bälle in einer Ecke, man trifft Ball 2 dünner, damit der Abprallwinkel grösser wird und Ball 2 entsprechend dirigiert werden kann. Die Gefahr dabei ist ein Touche (Klapper), Ball 2 muss den Laufkanal von Ball 1 passieren und kann im Weg sein. Eventuell kann mit Ball 2 sogar Ball 3 getroffen werden und diesen für Ball 1 unerreikbaar machen.



Quart

Um den Tusch zu vermeiden, soll Ball 2 Richtung langer Bande gelenkt werden. Den Spielball mittelhoch mit Rechtseffekt treffen.



Verkehrte Quart

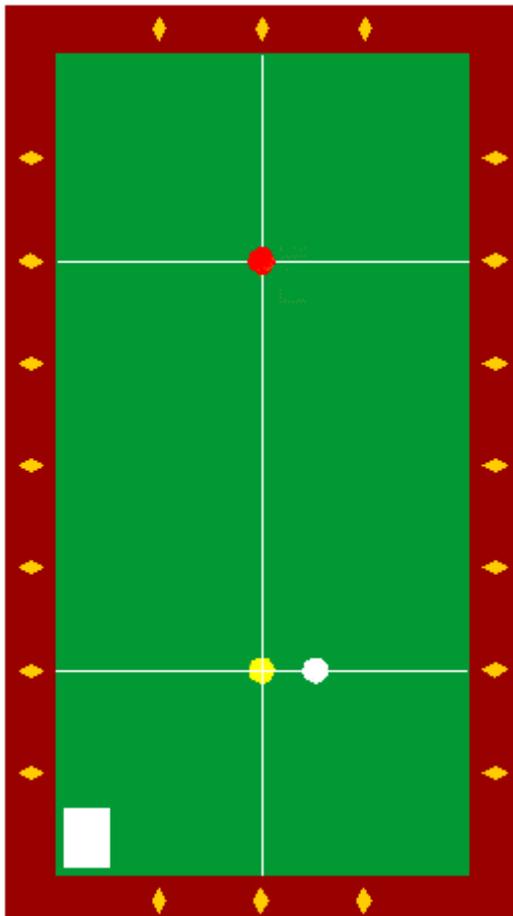
Spielball mittelhoch spielen mit maximalem Linkseffekt nehmen. Nachfolgender Abstoß



Kapitel 4

Spiele zum Kennenlernen und Probieren

Diese Spiele dienen zum Kennenlernen und Ausprobieren des eigenen Stosses, sowie das **genaue und dosierte** Treffen des eigenen Spiel- und des Anspielballes.



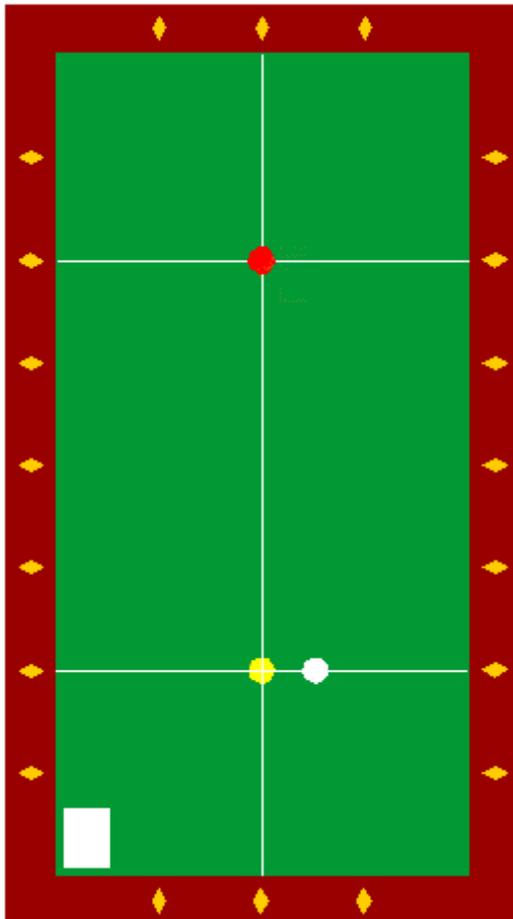
Spiel 1

Zielvorgabe: 3 Stösse

Wir legen ein Blatt Papier in eine Ecke des Tisches und versuchen **alle 3 Bälle** mit so wenig Stössen wie möglich auf das Blatt Papier zu spielen. Ausgangsstellung ist immer die Grundstellung (Anfangsball). Bitte achten Sie auf den ruhigen und bestimmten Lauf des jeweiligen eigenen Balles.

Wichtig:

Alle Bälle müssen auf dem Papier bleiben.



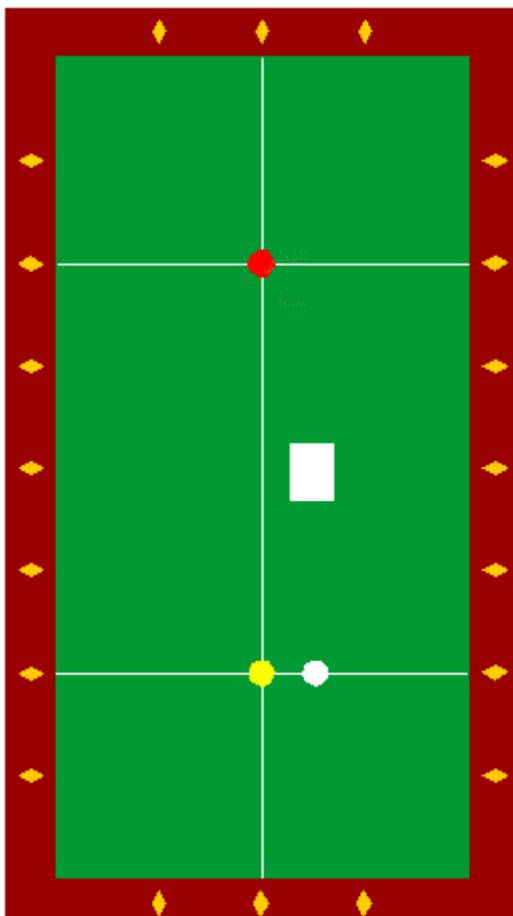
Spiel 2

Zielvorgabe: 2 - 3 Stöße

Wir legen ein Blatt Papier in eine Ecke des Tisches und versuchen mit dem eigenen Spielball **die beiden anderen Bälle** mit so wenig Stößen wie möglich auf das Blatt Papier zu spielen. Ausgangsstellung ist immer die Grundstellung (Anfangsball). Bitte achten Sie auf den ruhigen und bestimmten Lauf des eigenen Balles und das korrekte Treffen des jeweiligen Ball 2.

Wichtig:

Beide Bälle müssen auf dem Papier bleiben.



Spiel 3

Zielvorgabe: 5 - 7 Stöße

Wir legen ein Blatt Papier irgendwo auf den Tisch und versuchen **mit** dem eigenen Spielball die beiden anderen Bälle **UND** eigenen Spielball mit so wenig Stößen wie möglich auf das Blatt Papier zu spielen. Ausgangsstellung ist immer die Grundstellung (Anfangsball). Als letzter Ball muss der eigene Ball die beiden anderen Bälle treffen und damit einen Punkt erzielen.

Wichtig:

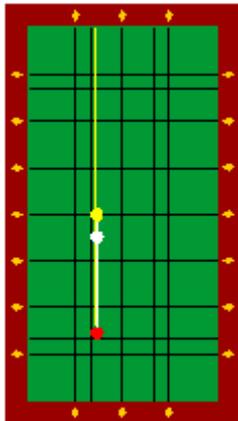
Alle Bälle müssen auf dem Papier bleiben.



Grosses Stellungsspiel

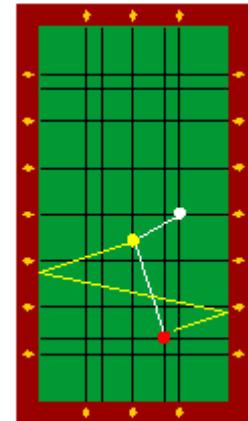
Ziel aller folgenden Übungen ist nicht mehr nur das Erzielen eines **einzelnen Punktes**, vielmehr will man damit Voraussetzungen schaffen, **weitere Punkte** anzufügen. Leider ist die Möglichkeit, dass ein korrekt ausgeführter Stoss schlussendlich sehr nahe am Zielball (Ball 3) vorbei laufen kann und damit dem Mitspieler eine leicht zu spielende Stellung hinterlassen wird, sehr hoch. Dennoch sollte man diese Stösse wie beschrieben ausführen. Das Erfolgserlebnis einer selber erarbeiteten Serie ist um ein vielfaches höher, als wenn man einfache Stellungen "erben" kann.

Alle gezeigten Stellungen sind Bestandteil der 80 Trainingspositionen und werden im folgenden Kapitel noch einmal gezeigt



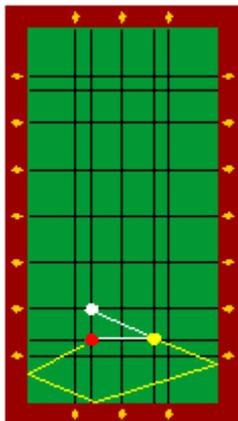
Rückläufer

Um den Druck auf Ball 2 zu verringern, erfolgt der Abstoss mit völlig entspanntem Unterarm, das Queue wird etwas angehoben und am Schwerpunkt genommen.



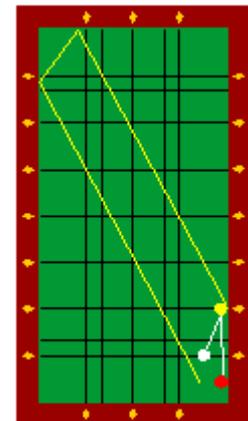
Direkter Zieher

Flacher nachfolgender Stoss, ohne Effet. Die Queuespitze geht ruhig nach vorne. Diese Position spielt im Serienspiel in abgewandelter Form eine bedeutende Rolle.



Direkter Zieher

Diese Figur stellt höhere Anforderungen an die Stossqualität und ist daher ein guter Gradmesser für die momentane technische Fertigkeit. Tiefstoss ohne Effet.



Rückläufer

Der Spielball wird nicht zu tief genommen, um das rechtsseitige Kurven nach der Ballberührung zu vermeiden.



Kleines Stellungsspiel

Die logische Fortsetzung des **grossen Stellungsspiels**, in dem man versucht alle Bälle zuerst in einer Billardhälfte, dann in einem Viertel und schlussendlich in einem der vier Ecken zu versammeln, ist das **kleine Stellungsspiel**.

Ziel des kleinen Stellungsspiels ist, mit dem eigenen Spielball die beiden anderen zu beherrschen (dominant zu sein und zu bleiben) und diese Bälle wie in einem Paket vor sich her zu treiben und nötigenfalls ein Ball, der "ausbrechen" will, wieder in eine Position zu hohlen oder zu bringen, aus welcher weitergefahren werden kann.

Zu den grössten Fehlern, die passieren können, gehört das zaghaft zu spielen, den das endet vielfach darin, dass der eigene und ein zweiter Ball derart eng zusammenstehen, oder sogar aneinander "kleben" (Pressball) . Aus diese Stellung muss dann wieder der **Anfangsball** aufgestellt werden.

Die optimale Lösung ist die "Amerikanische Serie" bei der man beide gegnerischen Bälle an der Bande entlang vor sich hertreibt, und den der Bande näheren Ball immer wieder mit dem eignen Spielball bremsen kann. Dies bedingt jedoch das perfekte Ausführen aller Stossarten, den schon das Ausbrechen von einem Ball um 1 - 2 cm kann die Serie beenden. Korrekturstösse, Einstellungsbälle und ein Neubeginn der "Amerikanische Serie" werden dann nötig.



Trainingspositionen

Bei den folgenden achtzig Figuren handelt es sich vorwiegend um anspruchsvolle Lösungen mit dem Ziel der Versammlung aller drei Bälle auf engem Raum. Als Basis dieser Skizzen wurde ein Matchbillard mit einer guten, jedoch nicht neuen Bespannung gewählt. Die Spielfläche ist mit den Verbindungslinien der Diamanten und den Cadrelinien versehen. Dieses Netz erlaubt eine genaue Aufstellung der Figur. Die Lösung dieser Figuren ist auf allen Billardgrössen möglich, in vereinzelt Fällen muss die Stellung jedoch den geänderten Bedingungen angepasst werden. Die Erklärungen sind kurz gehalten und sollen den Spieler nur unterstützen. Ein wesentlicher Teil der erfolgreichen Übungsarbeit ist das selbstständige und kreative Erforschen, also eine Art von Selbsterfahrung, die durch zu umfangreiche Erläuterungen eingeschränkt und verringert würde. Trainingsziel muss die einwandfreie, technische saubere Lösung der Stellung sein ! Die Vereinigung der Bälle soll immer im vom Diamanten begrenzten Feld des roten Balles erfolgen. So ein Feld stellt ein Zweiunddreissigstel der Spielfläche dar. Der Lehrwert aller Positionen ist ausserordentlich hoch, da man sich auf diese Weise grundlegende Kenntnisse über Auswirkungen der Stosstechnik, über die Verteilung der Kräfte und über die Vielfalt der Lösungsmöglichkeiten erwirbt. Man wird z. B. entdecken, dass eine Lösungsvariante, die man bisher aus Angst vor Versagen vermieden hat, verblüffend einfach zu bewältigen ist, was natürlich wieder positiv auf das eigene "spielerische Selbstvertrauen" einwirkt. Bei diesen Übungsfiguren haben Sie nichts zu verlieren, deshalb ist es auch wichtig, dass Sie sich nicht selbst beschwindeln. Ein Ball, der aus der Feldbegrenzung ausbricht oder auch nur um einen Millimeter überläuft, ist nicht gelöst. Aber Sie haben die Bestätigung, dass Sie am richtigen Weg sind. Bei Stellungen, die Ihnen grosse Schwierigkeiten bereiten, ist eine Rückkoppelung zu Ihrem Trainer oder guten und erfahrenen Spielern zu empfehlen. Darüber mit anderen reden verstärkt den Lerneffekt, doch müssen Sie Ihren ganz persönlichen Trainingsweg für sich finden.

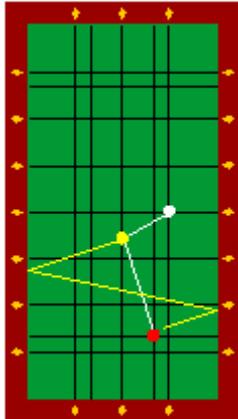
Ob man diese Lösungen im praktischen Spiel anwendet, hängt von verschiedenen Faktoren ab. In vereinzelt Fällen, z. B. bei den sogenannten Kunststellungsstössen, ist der Risikofaktor enorm gross. Keinesfalls sind die angebotenen Lösungen in allen Fällen die einzig richtigen, umso mehr im Partiegeschehen taktische Überlegungen einfließen und auch fast ausnahmslos nur ähnliche, aber selten dieselben Stellungen vorkommen. Im allgemeinen wird es nicht möglich sein, das gesamte Stellungenstossprogramm zu trainieren. Es gibt Figuren, die durch ihr häufiges Vorkommen und ihre relativ einfache Lösbarkeit besonders wertvoll für die Praxis sind. Diese Stösse finden Sie untenstehend unter "Für Anfänger". Diesen Lösungen auszuweichen, bedeutet langfristig gesehen eine spielerische Sackgasse, da sie zum Einmaleins des Serienspieles gehören. Es sind Schemastösse, die sich dadurch auszeichnen, dass sie in veränderter Form ständig beim Spiel auftreten und vom geübten Spieler leicht abzuwandeln sind. Zur Erwerbberbung besonderer technischer Fertigkeiten ist das Training von Stellungskunststössen (untenstehend unter "Für Könner" zu finden) geeignet. Diese Figurengruppe ist bei Partieanwendung mit einem gewissen Risiko verbunden, da man dem Gegner bei knappem Ausbleiben eine günstige Stellung hinterlässt. Eine geringfügige Änderung der Ballpositionen lässt oftmals die vorgegebene Lösungsvariante nicht mehr zu. Zwischen diesen beiden Gruppen wurden Lösungen angesiedelt, deren Verwendung

von Fall zu Fall zweckmässig sein kann. Diese Stellungstösse finden Sie untenstehend unter "Für Fortgeschrittene" und ohne weiteres spielbar; man kann ihnen ohne Verringerung der eigenen Spielqualität ausweichen. Hauptziel ist, dem Spieler Einblick in den Variantenreichtum des Spieles zu verschaffen. Damit kann er sich der Lösung zuwenden, die seiner derzeitigen Verfassung oder seinen Fähigkeiten am ehesten entspricht.



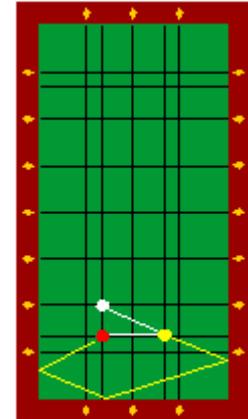
Training Frei I

Stosstraining für Anfänger I



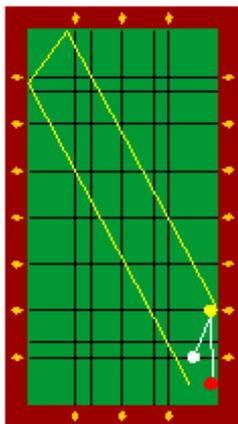
Direkter Zieher

Flacher nachfolgender Stoss, ohne Effet. Die Queuespitze geht ruhig nach vorne. Diese Position spielt im Serienspiel in abgewandelter Form eine bedeutende Rolle



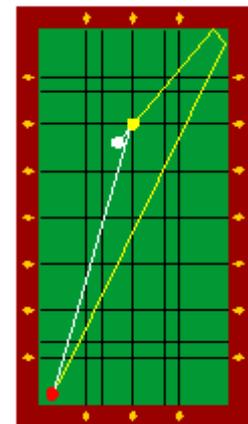
Direkter Zieher

Diese Figur stellt höhere Anforderungen an die Stossqualität und ist daher ein guter Gradmesser für die momentane technische Fertigkeit.
Tiefstoss ohne Effet



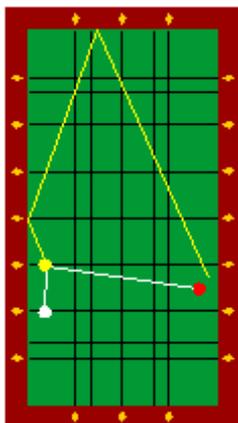
Rückläufer

Der Spielball wird nicht zu tief genommen, um das rechtsseitige Kurven nach der Ballberührung zu vermeiden



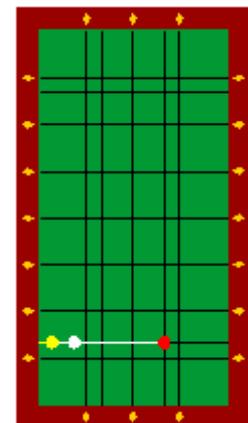
Rückläufer

Die Stosstechnik erfolgt wie in der vorigen Figur, der Spielball caramboliert vor dem Eintreffen des Balles 2



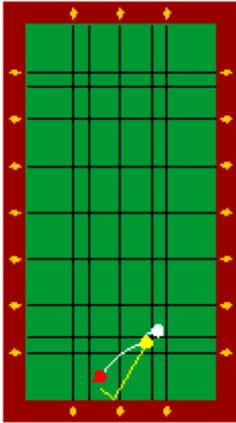
Zieher

Ruhig und nachfolgend abstossen, da ein ruckartiger Vorstoss den kurvigen Lauf des Spielballes unkontrollierbar macht



Piqué

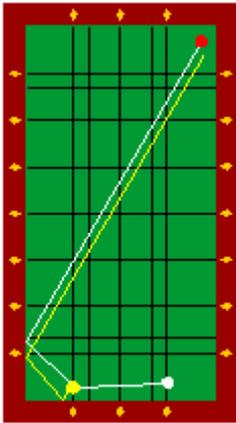
Der mittlere Ball ist der Spielball. Das Queue wird vertikal zu den Bällen eingesetzt. Ohne Effet ruhig vorstossen



Massé

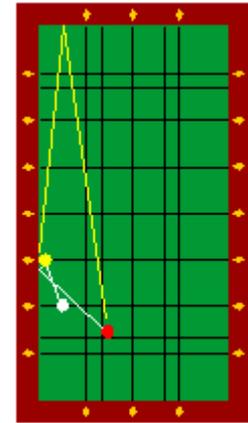
In diesem Fall handelt es sich um einen Massé - Nachläufer. Die Queueneigung beträgt etwa 70 Grad, der Spielball wird vorne links getroffen. Bei perfekter Lösung ergibt sich die Amerikanische Serie.

Stosstraining für Anfänger II



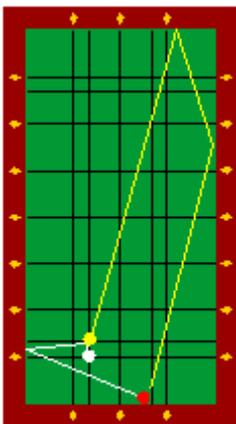
Doublé

In dieser Position wird der Ball 2 meist zu voll getroffen. Den Spielball ohne Effet etwas unter der Mitte treffen.



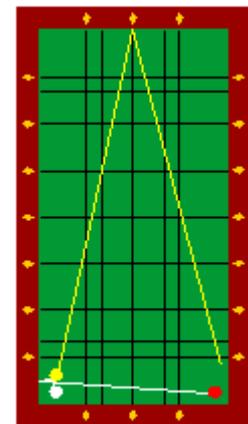
Doublé

Der Treffpunkt am Spielball bestimmt den Berührungspunkt auf der langen Bande. Ein kurzer Schnabel verhindert ein ungewolltes Tiefer- oder Höhernehmen.



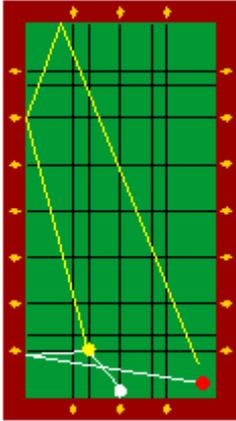
Doublé

Um die Reaktion des Spielballes zu kontrollieren, ruhig und zügig abstossen. Den Spielball mit Linkseffet unter der Mitte treffen.



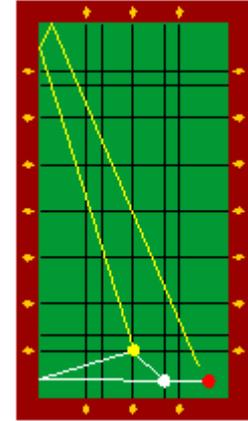
Doublé

Der Spielball neigt zum Springen. Durch einen kurzen Schnabel So flach als möglich mit wenig Linkseffet abstossen.



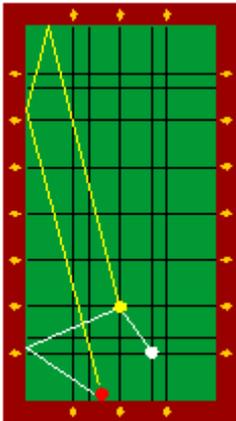
Double

Flacher Abstoss, den Ball 2 nicht zu voll treffen, da sonst die Nachlaufwirkung zu stark ist und der Spielball trotz Effet nicht mehr die Richtung zur Ecke schafft. Sehr ruhig und stetig abstossen. Je länger ein Ball mit Effet die Bande berührt, umso grösser ist die Abweichung.



Double

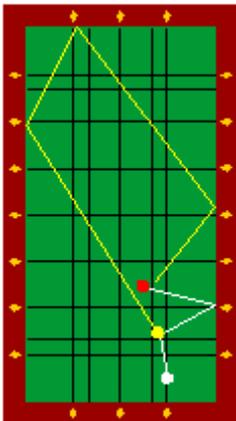
Mittelhohes Treffen des Spielballes mit etwas Rechtseffet. Das Rechtseffet hilft, dem Ball 2 genügend Druck mitzugeben



Double

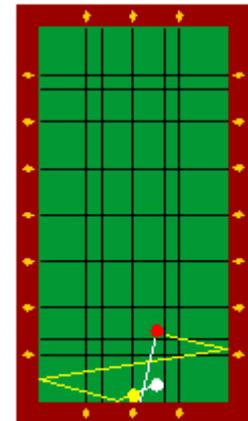
Mittelhohes Treffen des Spielballes mit wenig Linkseffekt.

Stosstraining für Anfänger III



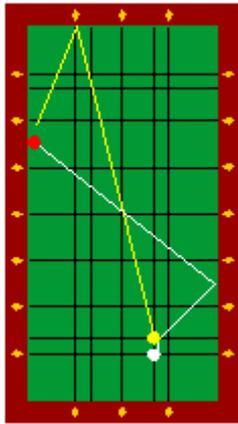
Double

Ohne Effet etwas über der Mitte abstossen. Das Kurven des Spielballes nach der Bande verhindert man durch einen ruhigen Vorstoss.



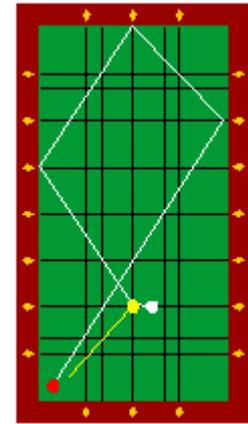
Double

Der Spielball wird zentral getroffen. Um solche Lösungen erfolgreich anwenden zu können, muss der Anspielpunkt am Ball 2 durch Wiederholung erarbeitet werden



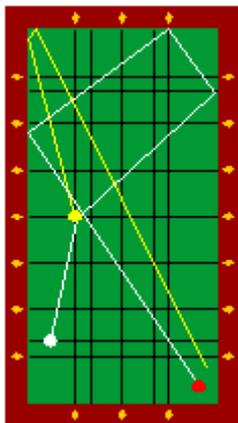
Doublé

Wenig Linkseffet, etwas über der Mitte. Der Abstoß ist nachfolgend, jedoch mit exaktem Abschluss.



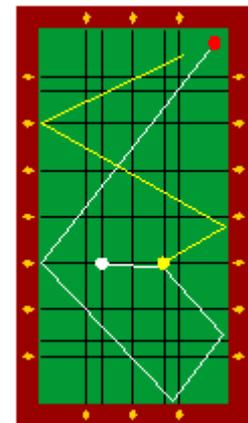
Quart

Um den Tusch zu vermeiden, soll Ball 2 Richtung langer Bande gelenkt werden. Den Spielball mittelhoch mit Rechtseffet treffen



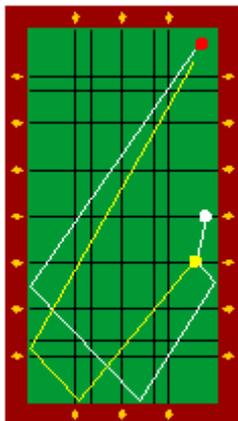
Verkehrte Quart

Spielball mittelhoch mit maximalem Linkseffet nehmen. Nachfolgender Abstoß



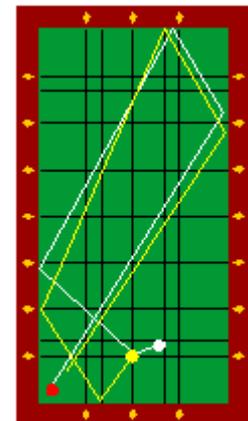
Quart

Etwas über der Mitte mit Rechtseffet. Die Kontrolle über den Lauf des Balles 2 erfolgt durch den ruhigen Abstoß



Verkehrte Quart

Um den Tusch zu vermeiden, läuft der mit Rechtseffet getroffene Spielball vor.



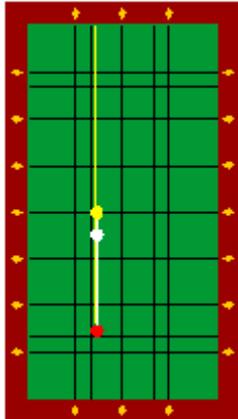
Quart

Lange nachfolgender Stoss mit Rechtseffet, wenig unter der Mitte. Der Spielball läuft vor Ball 2, um den Tusch zu vermeiden



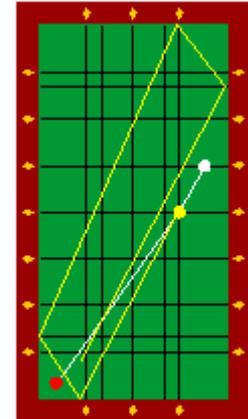
Training Frei II

Stosstraining für Fortgeschrittene I



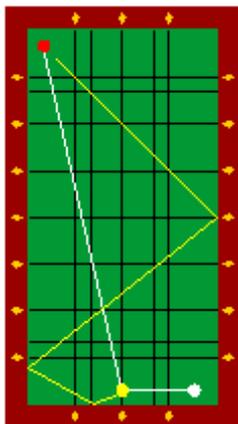
Rüchläufer

Um den Druck auf Ball 2 zu verringern, erfolgt der Abstoss mit völlig entspanntem Unterarm, das Queue wird etwas angehoben und am Schwerpunkt genommen. Nur getipptes Stossen des Spielballes.



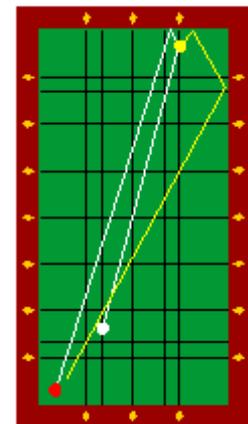
Nachläufer

Um den Spielball zu bremsen, ist der Treffpunkt halbhoch zu wählen. Um den Punkt verlässlich zu machen, muss die Queuespitze in der Verlängerung des Stosses verharren



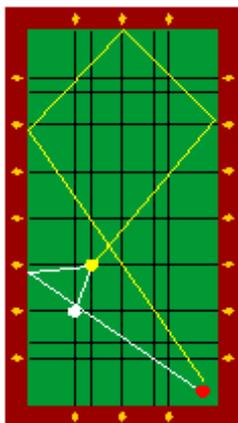
Zieher

Eine selten gespielte Lösung. Es gilt den Tusch zu vermeiden. Zur besseren Kontrolle der Bälle lang und nachhaltig abstossen



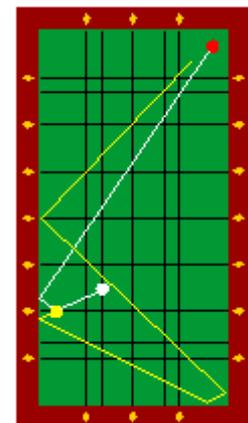
Double

Den Spielball wenig über der Mitte ohne Effet oder mit minimalem Rechtseffet treffen. Der Abschlag des Spielballes nach der Ballberührung ist mit nachfolgendem Abstoss leichter kontrollierbar



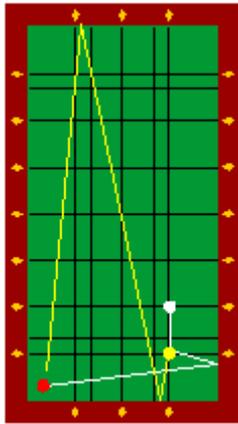
Double

Diese selten gespielte Figur ist bei richtiger Stosstechnik nicht zu schwer. Der Spielball wird mit wenig Linkseffet etwas unter der Mitte genommen. Der Vorstoss ist weit und zügig.



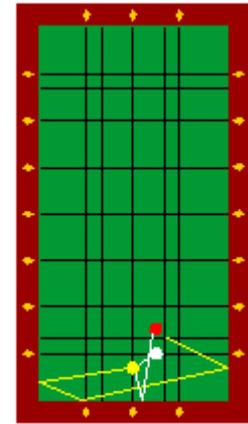
Double

Den Ball 2 ca. $\frac{3}{4}$ voll treffen. Der Abstoss erfolgt in mittlerer Höhe mit sehr wenig Rechtseffet



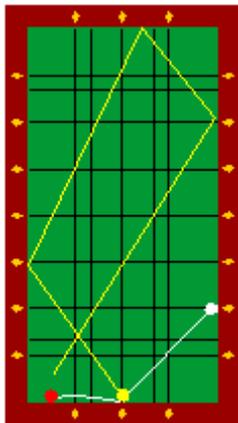
Double

Den Spielball zentral nehmen und ruhig vorstossen. Durch die Ballberührung erhalten beide Bälle Contreeffet



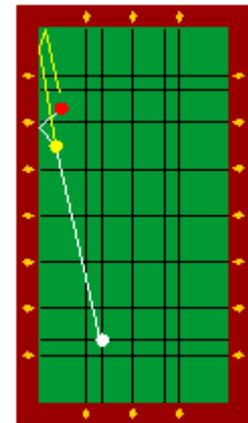
Double

Zentralstoss, der Ball 2 wird fast voll getroffen. Ein wichtiger Übungsstoss für das Cadrespiel



Nachläufer

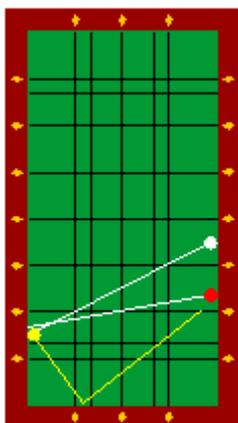
Hochstoss mit flacher Queueführung und Linkseffet. Der Ball 2 wird minimal links getroffen



Nachläufer

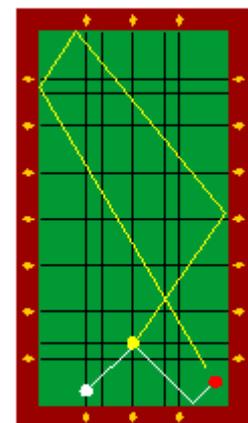
Den Spielball mit maximalem Rechtseffet unter der Mitte treffen. Die rückläufige Rotation geht während des Laufens verloren, das Effet bleibt erhalten. Gegenüber dem Hochstoss behält der tiefgetroffene Ball konstanter seine Richtung

Stosstraining für Fortgeschrittene II



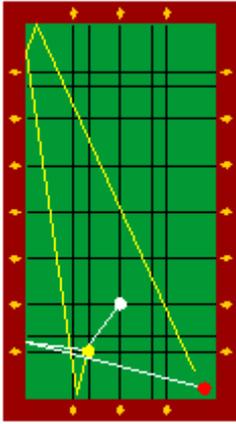
Druckdouble

Um solche Stellungen einigermaßen sicher zu lösen, ist ein ruhiger und lange nachfolgender Stoss anzuwenden. Die Queueführung ist flach.



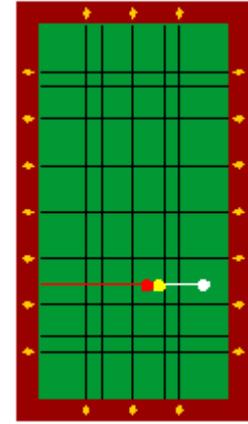
Double-Zieher

Durch die Abwälzung des Balles 2 am mit Rechtseffet rotierenden Spielball kann der Ball 2 noch den Weg einer Quart ablaufen.



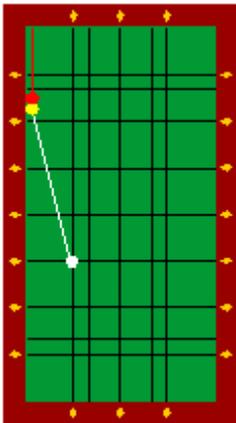
Doublé-Zieher

Der Spielball wird mit maximalem Linkseffet gestossen, der Abstoss ist lange nachfolgend, um Ball 2 genügend Druck mitzugeben .



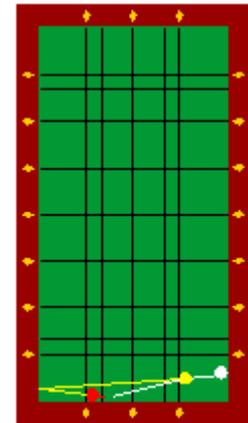
Auf Begegnung

Der Spielball wird mittelhoch gestossen. Das Effet bestimmt die Seite der Begegnung, d. h. bei Linkseffet erfolgt die Begegnung auf der linken Seite und umgekehrt. Den Ball 2 voll treffen.



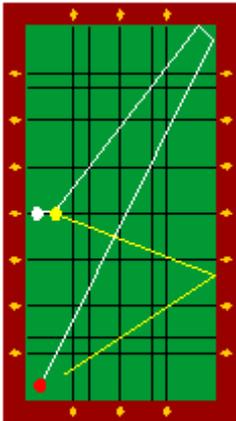
Auf Begegnung

Durch volles Treffen des Balles 2 erhält dieser Druck von der Bande und macht Platz für den zurückkehrenden Ball 3. Steht der Spielball näher der langen Bande, so erleichtert Rechtseffet die Carambolage



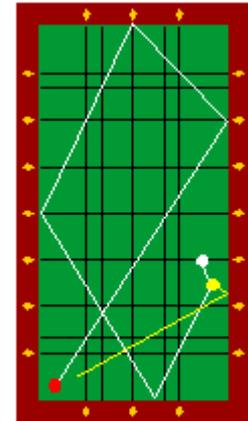
Auf Begegnung

Den Spielball mit Rechtseffet und Hochstoss an die kurze Bande stellen. Ball 2 bringt Ball 3 zum Spielball



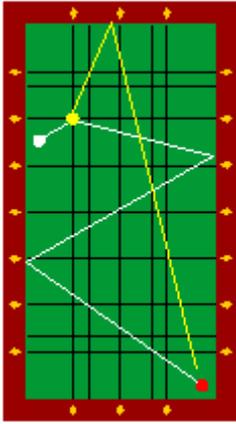
Triplé

Ohne Effet, flacher ruhiger Abstoss, um ein Kurven des Spielballes zu vermeiden



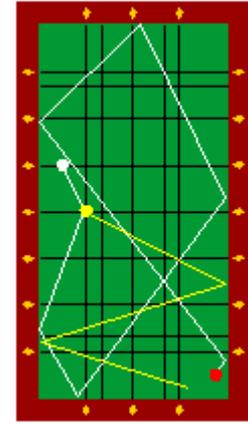
Quint

Um den Tusch zu vermeiden, soll Ball 1 eher von links über die lange Bande, Ball 2 eher von rechts über die kurze Bande auf Stellung laufen. Etwas über der Mitte mit Rechtseffet treffen



Pendler

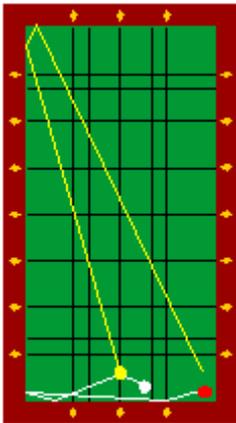
Wenig Rechtseffet und einen flachen Abstoss verwenden, um den Spielball besser zu kontrollieren



Quint

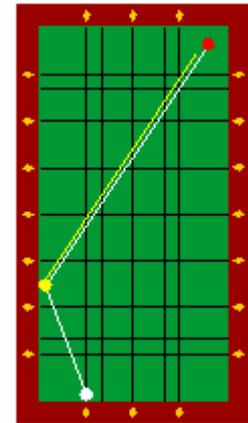
Eine relativ einfache Lösung, wenn Ball 3 "gross" in der Ecke

Stosstraining für Fortgeschrittene III



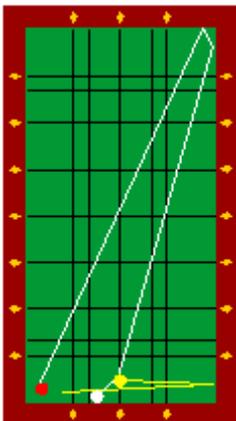
Mösslacher

Den Spielball mit maximalem Linkseffet anspielen. Wenn man aufgrund der Position nur wenig Druck auf Ball 2 ausüben kann, so verlängert man den Weg des Spielballes. Damit muss man mehr Kraft aufwenden, die anteilmässig auch dem Ball 2 zugute kommt



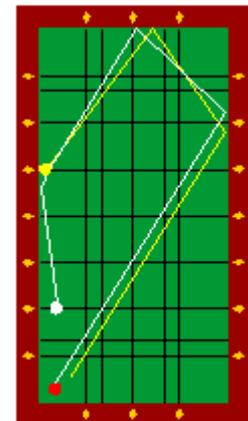
Auf Tusch

Nachfolgend abstossen, ohne Effet



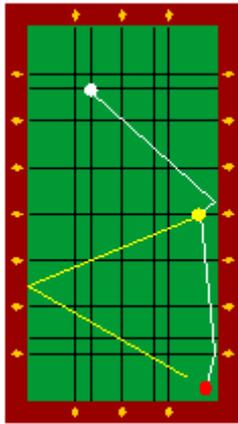
Triplé

Um den Abschlag des Spielballes in der Ecke besser zu kontrollieren, soll man versuchen, immer den gleichen Punkt an der langen Bande zu treffen.



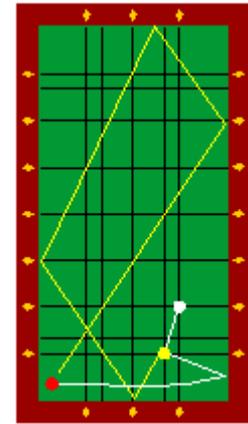
Vorbänder

Das geringe Linkseffet des Spielballes wird durch Banden- und Ballberührung ausgeglichen



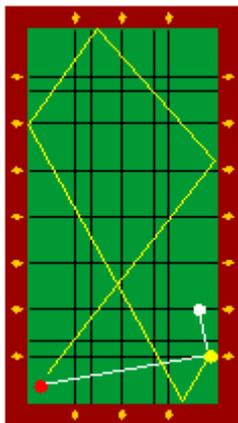
Vorbänder

Der Spielball ist ohne Effet leichter zu halten



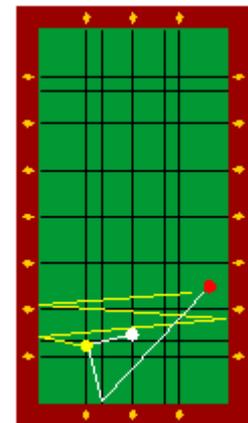
Einbandzieher

Lange nachfolgender Zentralstoss. Das durch die Ballberührung entstehende Linkseffet reicht zur Erzielung der Richtung voll Iständig aus



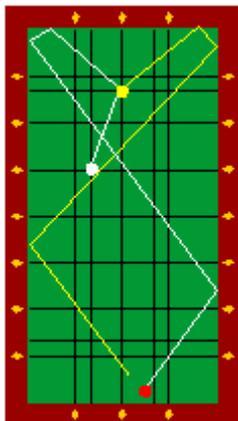
Direkter Zieher

Den Spielball zentral nehmen, Ball 2 wird fast voll getroffen. Den Schnittpunkt der Lauflinien des Spielballes und des Balles 2 passiert Ball 2 zuerst.



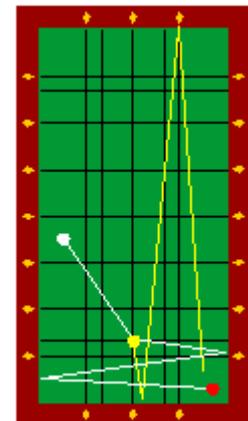
Einbandzieher

Ball 2 pendelt, der Spielball wird mit Linkseffet gezogen



Triplé mit Gegenbände

Den Spielball mittelhoch mit Linkseffet anspielen



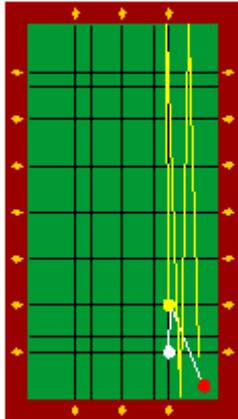
Pendler

Der mit Hochstoss und wenig Contreeffet, in diesem Fall Linkseffet, getroffene Spielball caramboliert über die Gegenbände



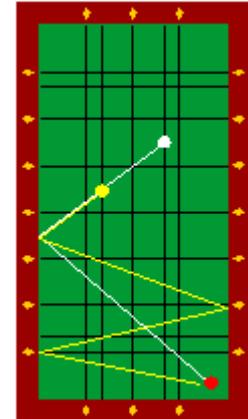
Training Frei III

Stellungsstöße für Könner I



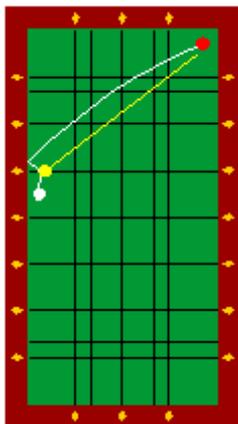
Rückläufer

Der mit Linkseffet gestossene Spielball trifft den Ball 2 fast voll. Durch Effetübertragung und Bandeneindruck pendelt der Ball 2 in Richtung Ecke



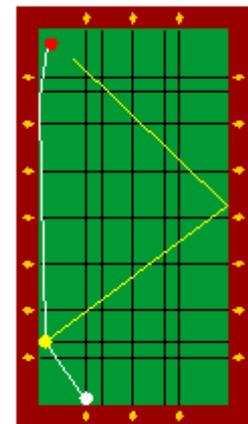
Doublénachläufer

Der Spielball wird ohne Effet gestossen und trifft den Ball 2 ganz voll. Die abweichende Laufrichtung des Balles 2 vom Spielball erklärt sich aus dem Bandeneindruck, der beim Ball 2 natürlich viel stärker ist



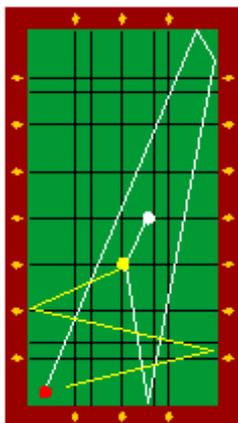
Doublézieher

Der Spielball wird tief ohne Effet gestossen. Die Wirkung des Tiefstosses zeigt sich erst an der langen Bande. Bei Contregefahr den Ball 2 feiner treffen.



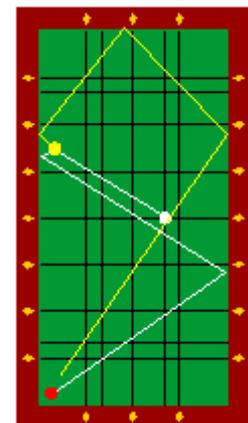
Nachläufer

Nicht zu hohes Nehmen des Spielballes vermeidet das Kurven in Richtung Bande



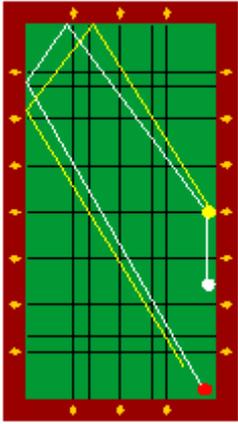
Langes Triplé

Den Spielball mit wenig Linkseffet etwas über der Mitte treffen.



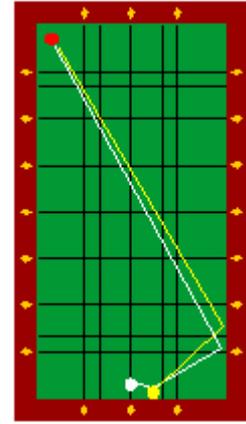
Pendler

Mittelhoch treffen und wenig Linkseffet verwenden. Das Hauptproblem ist, den Abschlag des Spielballes von Ball 2 zur 1. Bande zu kontrollieren



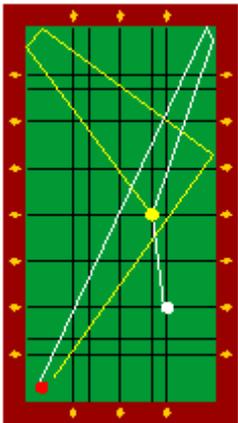
Halbnachläufer

Etwas voller als halbvoll mit wenig Rechtseffet anspielen.



Double

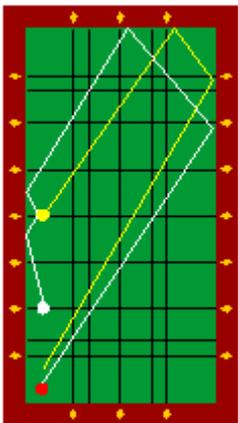
Der Spielball wird mit maximalem Linkseffet ohne Tusch auf die lange Bande gespielt. Wichtig ist, dass sich der 1. Bandenberührungspunkt des Spielballes und des Balles 2 nicht decken



Triplé

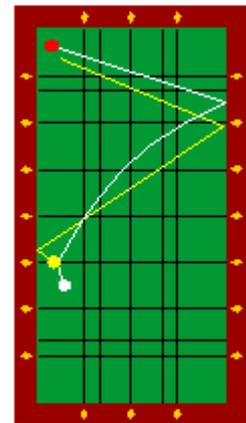
Dem Spielball sehr wenig Rechtseffet mitgeben.

Stellungstösse für Könner II



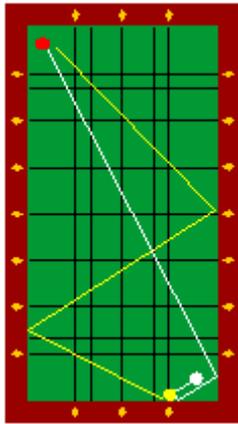
Vorbänder

Hochstoss mit Rechtseffet anwenden. Ball 2 läuft erst vor und wird dann vom Spielball eingeholt, der durch das Effet beschleunigt.



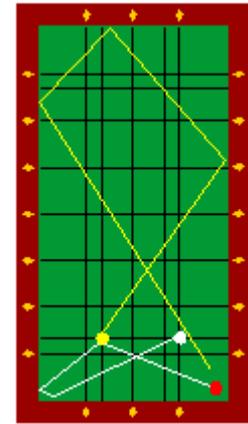
Zieher

Tief, ohne Effet lange nachfolgend abstossen



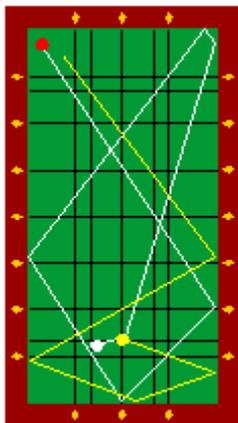
Bandenzieher

Den Spielball halbtief mit maximalem Linkseffet anspielen und den Ball $2\frac{3}{4}$ -voll treffen. Die Queuespitze geht bis zur kurzen Bande vor und bleibt liegen



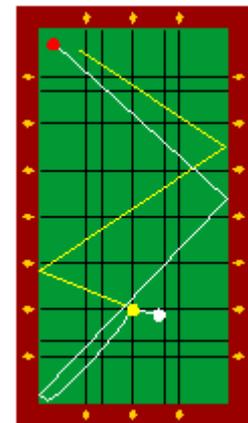
Vorbänder

Hochstoss mit wenig Rechtseffet



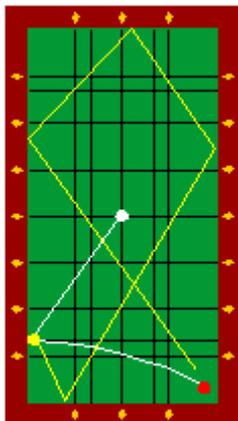
Quint

Den Spielball mit Linkseffet treffen und mittels eines langen Schnabels weit nach vorne stossen.



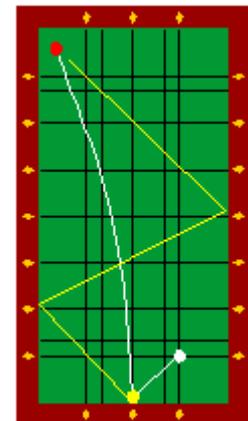
Triplé mit Gegenbande

Der Spielball wird schräg genommen und mit Rechtseffet über der Mitte getroffen. Die so entstehende Kurve macht den Spielball kurz genug



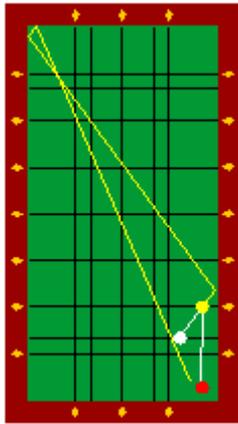
Einbandbogenstoss

Der Abstoss erfolgt ohne Effet, etwas über der Mitte. Ball 2 wird $\frac{3}{4}$ voll getroffen .



Einbandbogenstoss

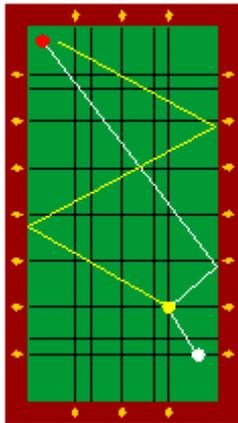
Beschreibung siehe oben. Für beide Figuren gilt:
In Verbindung mit Hochstoss kurvt der Spielball bei vollereem Treffen des Balles 2 mehr



Rückläufer

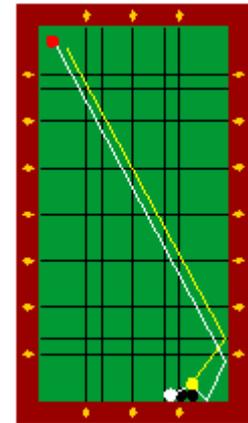
Diese Lösung kann denn gewählt werden, wenn die Gefahr besteht, dass Ball 2 sich verschlägt. Der Spielball wird ohne Effet wenig unter der Mitte getroffen.

Stellungsstöße für Könner III



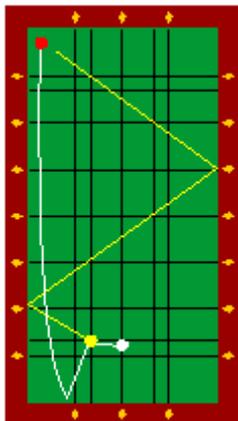
Einbandzieher

Zentralstoss. Öftere Wiederholung empfiehlt sich, um Gefühl für den Lauf beider Bälle zu entwickeln.



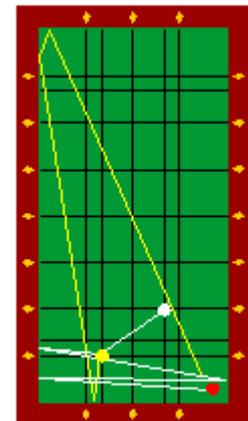
Triplézieher

Ball 2 fein treffen, der Spielball wird tief, ohne Effet genommen. Leichter, freier Abstoß. Die Aufstellung von Ball 1 und Ball 2 muss exakt erfolgen. Ball 1 an der Bande und an der Cadrelinie. An den Spielball werden 2 Bälle gestellt, um die Position von Ball 2 zu finden



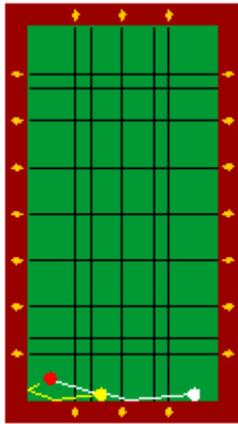
Einbandzieher

Den Spielball ein wenig unter der Mitte ohne Effet treffen und lange nachfolgend abstoßend. Die Treffhöhe bestimmt den Verlauf des Bogens



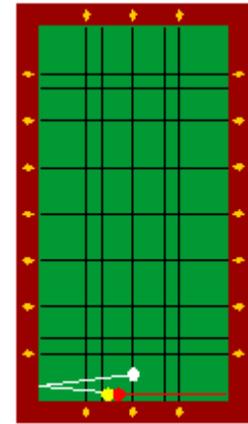
Pendler

Eine ungebräuchliche, aber trotzdem spielbare Variante! Der Spielball wird hoch und mit wenig Linkseffet getroffen



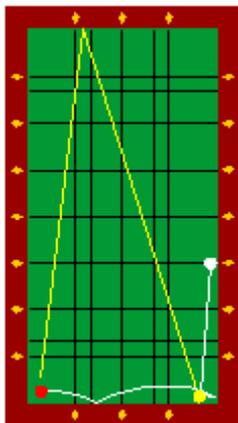
Vorbänder

Der Spielball wird schräg mit Linkseffet genommen. Dieser, an der Bande pressstehend, wird weggespielt und kehrt zur Bande zurück, um als Nachläufer zu carambolieren. Die Queuerichtung zeigt einwandfrei ins Spielfeld



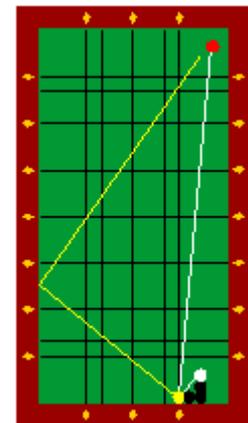
Vorbänder auf Begegnung

Eine Einbandlösung. Der Spielball trifft den Ball 2 voll, nimmt seine Stelle ein und caramboliert mit dem rückkehrenden Ball 3



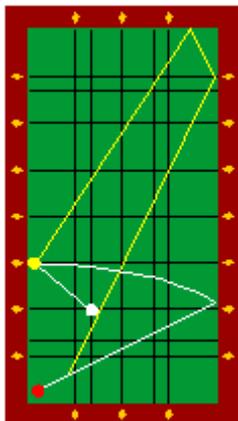
Bogenstoss

Den Spielball hoch mit wenig Linkseffet ruhig und zügig vorstossen.



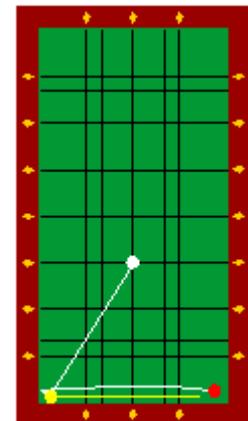
Zieher vom Pressball

Je schneller der Spielball Kontakt mit Ball 2 verliert, desto eher läuft Ball 2 Richtung Ecke. Der Spielball wird zentral getroffen und schnell abgestossen, um Ball 2 nach dem 2. Diamanten an die lange Bande zu bringen



Auf Tusch

Ball 2 wird fast voll, wenig auf der rechten Seite getroffen. Den Spielball kräftig abstossen und ausreichend Rechtseffet mitgeben.



Auf Tusch

Eine wunderschöne Lösung! Der Spielball wird mit Linkseffet über der Mitte gestossen und trifft Ball 2 rechts. Beide Bälle laufen Richtung roter Ball



Kapitel 5

Das Dreibandenspiel

Das Dreibandenspiel ist eine der **anspruchsvollen Varianten** des Carambolespiels.

Variante-reichtum, Abwechslungsreiche Spielgestaltung, Erfolgsabhängigkeit, Fähigkeit zur Gelassenheit, Fähigkeit zur Anpassung, ja sogar ein Quantum Glück sind alles Eigenschaften, welche zu diesem Spiel benötigt werden.

Früher sagte man, es wäre das "Alte Herren Spiel", da es zum Einen von der Erfahrung, zum Anderen aber auch von der individuellen Stosstechnik und dem Können abhängt, dass sich ein Spieler im Laufe der Jahre aneignet. Die geringe "Wartezeit" (Spielzeit des Partners) zwischen den einzelnen Aufnahmen erhöht die Attraktivität dieser Disziplin.

Serien werden auch in diese Disziplin Billard erspielt, jedoch beschränkt sich die Anzahl Punkte pro Aufnahme bei den meisten Spielern auf **1 - 5 Punkte**, höhere Serien sind sehr selten.

Grosse Serien (über 10 Punkte) sind auch für fortgeschrittene Spieler an einer Hand abzuzählen. Durchschnittlich werden auch von guten Spielern bei dieser Spielvariante nur etwa 0,400 - 0,900 Punkte pro Aufnahme erzielt.

Weltklasseturnierspieler erreichen an Turnieren Durchschnitte zwischen 1,0 - 1,8 Punkte pro Aufnahme.

Beispiel:

Ich habe in meiner langen, fast 25-jährigen Billardkarriere nur **eine 14er** und **zwei 10er**, jedoch schon mehrere 9er, 8er, 7er und 6er Dreibandenserienspieler gespielt. Mein derzeitiger Durchschnitt beträgt zurzeit 0,610 Punkte pro Aufnahme. Monatlich spiele ich etwa 10 - 20 Partien zu je 50 Aufnahmen.



Dreibanden Stellungsspiel

Nachdem viele Jahre das "**Diamondsystem**" die einzige Möglichkeit war, um auch beim Dreibandspiel Ordnung in den Spielablauf zu bringen, wurde ca. seit dem Jahre 1970 das Stellungsspiel beim Dreibandspiel kreiert. Vorkämpfer dieses Dreibandspieles auf gehobenem Niveau war der Belgier René Vingerhoedt, der als erster eine Reihe von Figuren in Skizzen festgelegt hat. Nachstehend finden Sie 44 solcher Figuren, bei denen der Ball 2 in der markierten Zone landen soll, um ein problemloses Weiterspiel zu ermöglichen. Die Verbreitung dieses Spielsystems geht selbstverständlich nur sehr langsam vor sich, da der Dreibandspieler zusätzlich zu den bisherigen Problemen noch den Lauf des Balles 2 genau unter Kontrolle bringen muss. Dies führt zu einer Belastung, die dazu führen kann, dass Bälle, die man sonst sicher löst, verfehlt werden. Es verlangt vom Spieler sehr viel Disziplin, sich umzustellen. Misserfolge während der Umstellungsphase führen vielfach dazu, dass man wieder in den alten Trott verfällt und Punkt für Punkt "herunterklopft". Diese 44 angeführten Figuren sind nur eine Auswahl der wichtigsten und können beliebig vermehrt werden. Ob im Einzelfall der Ausfall eine "verkehrte Quart" ergibt oder nicht ist unbedeutend. Wichtig ist die Tatsache, dass die Gruppierung der Bälle im Durchschnitt ein leichteres Weiterspiel ermöglicht. Diese 44 Figuren sollen vor allem den Spieler anregen, sich über den nächsten Punkt Gedanken zu machen. Darüber hinaus gibt es zusätzlich zwei weitere Methoden, um eine gute Fortsetzung zu suchen:

Sich nicht selbst in Schwierigkeiten bringen!

Beobachten Sie, wenn ein Point gelöst wird und die Fortsetzung sehr schlecht ist. Oftmals ist es ein kleiner Dreibänder im Viertel (kurze Quart), der zu stark gestossen wurde. Ball 2 und Ball 3 laufen ins gegenüberliegende Viertel, der vordem lebhafteste Spielball trifft Ball 3 voll und gibt die meiste Kraft ab. Daher: in solchen Fällen nach Möglichkeit Tempo zu Ball 3. Unter Tempo zu Ball 3 versteht man beim Dreiband einen Abstand von 2 - 4 Ballbreiten. In diesem Bereich kann der Ball 3, der ja beim nächsten Punkt als Anspielball in Frage kommt, noch genau getroffen werden und verstellt andererseits nicht einen Grossteil des Billards, wie es bei kleinen Abständen der Fall ist.

Vereinigung aller Bälle!

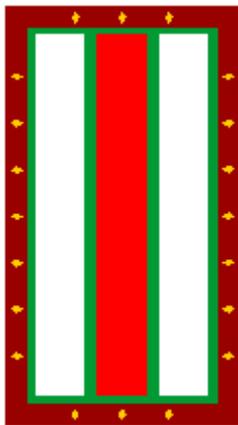
Wenden Sie Ihnen geläufige Stellungsstöße aus den Serienspielarten auch beim Dreiband an, nur nicht mit der sonst notwendigen grossen Genauigkeit. Das Weiterspiel ist im Durchschnitt günstiger, wenn alle drei Bälle auf relativ kleinem Raum (Ecke!) vereinigt sind. Viele einfache Doppelbänder, Umkehrstöße, Mösslacher (Renverser), Vorbänder etc. sind eben nur in der Ecke einfach, wo sich bereits auf engstem Raum zwei Banden anbieten. Zu vermeiden ist auf alle Fälle die Verteilung der Bälle in der Diagonale. Ein echter Fortschritt ist erst dann erzielt, wenn sich die gute Fortsetzung quasi von selbst ergibt. So wie beim Serienspiel das Tempo bei einem Zieher keine zusätzliche Erschwernis bedeutet, da es bereits ein Bestandteil des Spieles ist, muss auch der Dreibandspieler, wenn er erfolgreich auf Stellung spielen will, viele dieser Überlegungen bereits im Unterbewusstsein anstellen. Dazu ist sehr viel Alleintraining

notwendig. Ein Spieler, der seine Trainingspartien ohne Konzentration spielt, wird im Turnier mit Sicherheit scheitern, da die zusätzlichen gedanklichen Anforderungen die Bewegungsvorgänge beeinflussen.

Der Vorsatz vor einer Partie "Heute spiele ich auf Stellung" ist gut gemeint, wird aber kaum durchgehalten. Zu viele Figuren sind auch von der Weltklasse nicht auf Position zu spielen, da die Lösung allein den Spielern bereits voll beansprucht. Wesentlich zielführender ist es, sich einige wenige Stellungsstösse einzuprägen, diese gegebenenfalls in der Partie zu erkennen und dann konsequent anzuwenden. Im Lauf der Zeit kann man sein Repertoire vergrößern und wird dann einen merkbaren Vorteil gegenüber dem Spieler haben, der im Weiterspiel dem Zufall ausgeliefert ist.

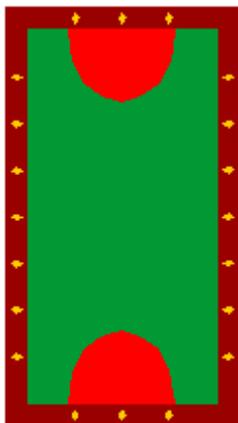


Günstige und ungünstige Zonen



Günstige Zonen

Das Billard wird in drei lange Felder geteilt. Die Chancen auf ein gutes Weiterspiel steigen, wenn Ball 2 und Ball 3 in den Randzonen placiert werden. Die Lage des Balles 3 in der Nähe der Bande erleichtert die Möglichkeit der Carambolage. Die Lage aller drei im Mittelfeld ist nach Möglichkeit zu vermeiden; ist bei einer Stellung der Ball 3 im Mittelfeld, soll der Ball 2 in die Randzone gestellt werden. Das ergibt einen sicheren weiteren Punkt.



Ungünstige Zonen

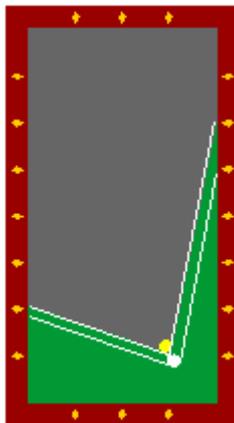
Hier ist der Raum markiert, den man als Standort für Ball 2 und Ball 3 möglichst meiden soll. Ist der Ball 2 in dieser Zone, muss häufig die dritte Bande erst knapp vor dem Ball 3 getroffen werden. Ist der Ball 3 in der Mitte der kurzen Bande, kann oft nur mittels Gegenbande caramboliert werden. Dieser Abschlag ist besonders von der Beschaffenheit des Billards und des Tuches abhängig.

Ratschläge

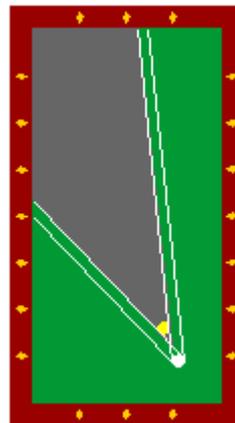
Um Ihnen ein möglichst gutes Rüstzeug für Ihre Partien mitzugeben, finden Sie eine Reihe von Ratschlägen, die Ihnen vielleicht den einen oder anderen Denkanstoss vermitteln können.

1. Der Spielball sollte immer rund 10 - 20 cm Abstand zu Ball 2 halten, denn dem Spielball zu nahe stehende Bälle decken sehr viel Billardfläche ab. Damit wird nicht nur die Auswahl an Dessins eingeschränkt, sondern auch die Trefferchance stark vermindert.

Anhand nachstehender Diagramme sehen Sie die Auswirkung nahe stehender Bälle:



Ball 2 steht dem Spielball so nahe, dass rund zwei Drittel der Billardfläche verdeckt werden.



Der etwas entfernter stehende Ball 2 vergrößert die Fläche, die durch Variieren des Treffens erreicht werden kann, wesentlich.

2. Vermeiden Sie, den Spielball nahe der Bande zu platzieren. Sie werden dadurch gezwungen, einen Schrägstoss auszuführen, der mangels gespeicherter Gefühlswerte unsicher und aufgrund unterschiedlicher Billardbeschaffenheit zu unkontrollierbaren Reaktionen des Spielballes führt. Ausserdem wird die Möglichkeit, den Spielball tief zu nehmen, stark eingeschränkt.
3. Bevorzugen Sie Lösungen, deren Ablauf nicht tuschgefährdet ist.
4. Der Bandenabschlag ist von der Stossstärke abhängig, deshalb sollten Sie so weit als möglich mit demselben Kraftaufwand spielen, da Sie sich sonst die Berechnung unnötig erschweren.
5. Rollen Sie den Weg des Spielballes verkehrt auf, d. h., verfolgen Sie von Ball 3 ausgehend den Weg zum Spielball zurück, bevor Sie an die Ausführung des Stosses herangehen.
6. Bevorzugen Sie Lösungen, wo man den natürlichen Abprall vom Ball 2 ausnützen kann. Zieh- und Nachlaufwirkungen sind technisch aufwendig und beeinträchtigen die Spielballkontrolle.
7. Beim Abschätzen der Position und der Ballwege immer aufrecht stehen.
8. Das Billard und die Bälle reagieren nicht immer so, wie Sie sich das wünschen; ärgern ändert überhaupt nichts. Betrachten Sie das Spielmaterial als Ihren Partner und versuchen Sie durch einfühlsame Spielweise herauszufinden, wie z. B. die Banden abschlagen oder wie die Reaktionen der Bälle untereinander ablaufen. Eine abwertende Haltung dem Material gegenüber fällt auf Sie zurück.

da das eigene Spiel durch die Unzufriedenheit negativ beeinflusst wird.

9. Je schwerer das Spielmaterial einzuschätzen ist, desto exakter muss die Bewegung ausgeführt werden. Der Spielball soll möglichst ruhig ohne Maximaleffekte rollen. Man gewinnt so früher Kenntnisse über die Eigenheiten des Billards.
10. Den Hochstoss nur eingeschränkt verwenden, da dieser kurvigen Lauf erzeugt. Sollen Bälle lange rollen, versuchen Sie bitte einen Punkt etwas über der Mitte zu treffen.
11. Berücksichtigen Sie immer den Einfluss des Balles 2 auf das Effet des Spielballes.
12. Der Blick soll nach dem Abstoss nicht ausschliesslich dem Spielball folgen, sondern auch dem Ball 2. Das ist aber meist nur möglich, wenn man nicht zu nahe am Billard stehen bleibt.

Technik und Taktik

Je besser ein Spieler mit dem vorhandenen Material und seinem eigenen Können umgehen kann, desto genauer kann er den Lauf aller Bälle kontrollieren.

Zur Kontrolle des Laufes des eigenen Balles (Erzielung des Punktes), der Vermeidung eines möglichen Konters (Touche) und Erreichung einer möglichen Fortsetzung kommen bald die taktischen Fragen:

Wie kann ich "Auf Position spielen" und damit möglicherweise eine einfachere Lösung zur Erreichung des nächsten Punktes vor auszuplanen ?

Was bleibt dem Gegner auf dem Tisch, wenn der Punkt (möglicherweise knapp) verfehlt wurde ?

Das richtige Abwägen dieser Fragen und die Entscheidung zur wirtschaftlichsten Lösung machen auf lange Sicht aus einem guten Spieler einen besseren Spieler.

Viele gute Spieler sind bekannt und gefürchtet, das sie dem Gegner selten eine einfache Stellung auf dem Tisch hinterlassen.

Dazu sind grundsätzlich zwei Dinge zu beachten:

Billard ist eine Sportart, bei der zwei Spieler gegeneinander spielen.

Um dieses Wissen und Können zur Sicherheit und Abwehr zu erarbeiten, bedarf es sehr detaillierte und erweiterte Kenntnisse der eigenen Möglichkeiten. Vielfach sind es einige Ballbreiten, ja manchmal nur einige Zentimeter, welche aus einer einfachen Position mit Möglichkeit einer Fortsetzung, eine risikoreiche Lösung mit Touchgefahr ausmachen.



Diamanten Berechnungssystem

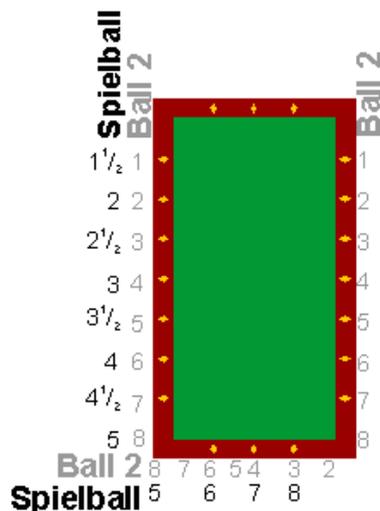
Da der Bandenspiegel - der ebene Holzrand des Billards für die Auflage der Hand - nicht mit Schnitzwerk verziert werden durfte, hatten die Billardfabrikanten in alten Zeiten die freie Fläche intarsiert. Im Laufe der Jahre setzte sich eine Teilung der **langen Bande in acht** und der **kurzen Bande in vier** gleich lange Teile durch.

Der Name Diamond kommt von der Form der Elfenbein- oder Perlmutterintarsien, die rautenförmig gestaltet waren. Zuerst nur als Anhaltspunkte verwendet, änderte sich ihre Bedeutung mit Aufkommen des Dreibandspieles.

Der Wert dieses Systems ist umstritten. Sicher macht es aus einem guten Rechner noch keinen guten Billardspieler, dazu gehört wesentlich mehr. Einen Vorteil hat es aber. Da kaum jemand ein Konzept für das Dreibandtraining hat, kann man sich mit Hilfe des Diamondsystems das Gerüst für den Spielaufbau schaffen. Man lernt das unsichtbare Netz der Lauflinien kennen, das Billard ist ab nun nicht mehr eine grosse, grüne Fläche ohne Anhaltspunkte.

In vielen Publikationen wurde dieses System erläutert und oftmals geringfügig abgewandelt. Alle diese Systeme basieren auf der Arbeit eines unbekannt gebliebenen Amerikaners, der eine gewisse Gesetzmässigkeit im Abschlag erkannt hatte. Die nachstehende Version ist eine der verbreitetsten. Für Spieler, die sich umfassend mit diesem System befassen wollen, gibt es Spezialwerke.

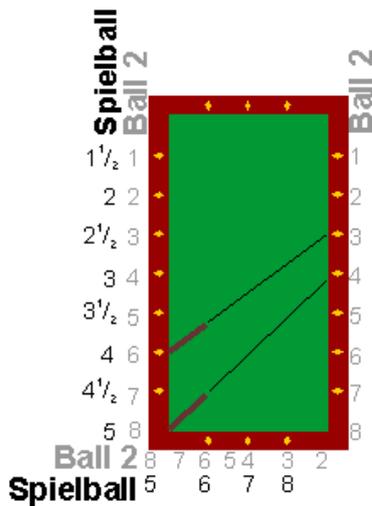
Nummerierung



Die Diamanten haben Nummern für den Spielball (Ball 1) und für den Ball 2.

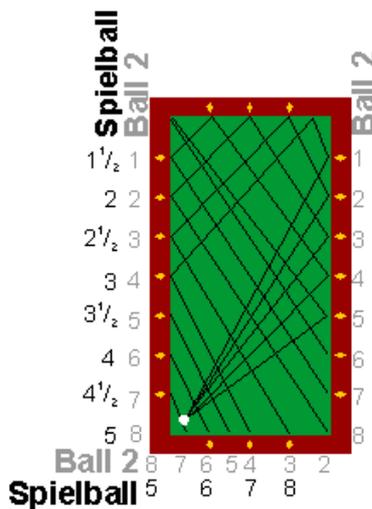
BANDE	BALL 1	BALL 2
Lang	1½ - 5	1 - 8
Kurz	5 - 8	2 - 8

Wohin zielt man?



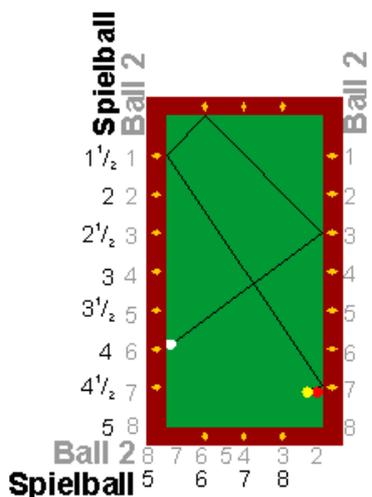
Der Spielball wird mit maximalem Lauffeffet mittelhoch genommen. Von der kurzen Bande oder den Ecken ausgehend zielt man direkt auf den Diamanten, von der langen Bande auf den Punkt, der auf der Höhe des Diamanten liegt. Um die Zeichnungen übersichtlich zu gestalten, werden die Linien immer auf die Höhe des Diamanten gerichtet.

Korrespondierende Diamanten

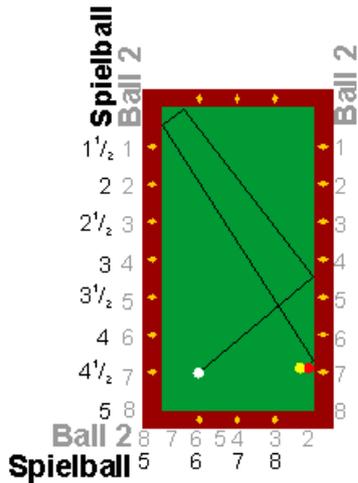


Bitte prägen Sie sich die Auslauflinien des Spielballes von der dritten zur vierten Bande ein.
1 ist mit 7, 2 mit 8 (Ecke) usw. verbunden.

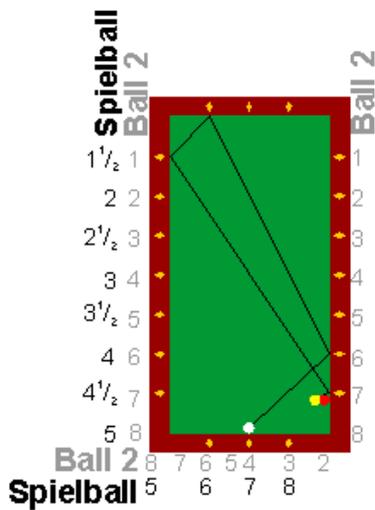
Diamondsystem - Anwendung



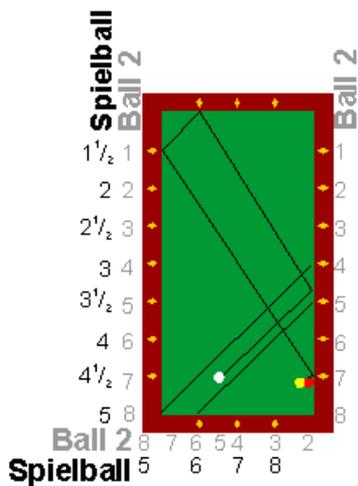
Die erste Rechnung! Ball 2 und Ball 3 stehen in der Auslauflinie 1 -7. Der Spielball steht an der langen Bande, die Spielball-Nummer ist 4.
Wir rechnen daher: 4 (Standort des Spielballes) - 1 (Berührungspunkt an der dritten Bande) = 3 (Zielpunkt an der ersten Bande).



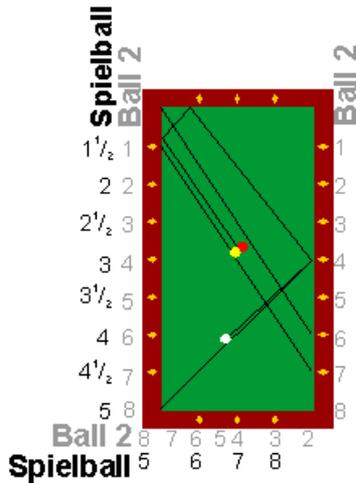
Versuchen Sie, den Spielball an eine Bande gegen die Stossrichtung, die Sie geschätzt haben, zu stellen. Hier ist das in der Ecke (5), wobei die Auslauflinie von $0\frac{1}{2}$ auf $6\frac{1}{2}$ zeigt. Die Rechnung: $5 - 0\frac{1}{2} = 4\frac{1}{2}$. Bei richtiger Rechnung muss der Spielball auf der Verbindungslinie Ecke (5) und Abgangsbande ($4\frac{1}{2}$) liegen.



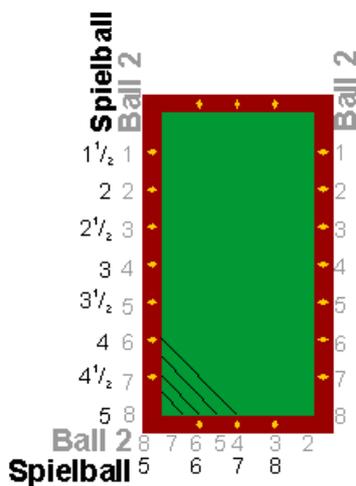
Man rechnet: $7 - 1 = 6$



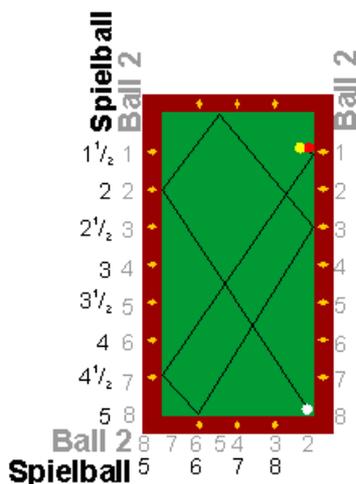
Meist steht der Spielball nicht genau in der Verlängerung eines Diamanten. Wir nehmen an, er liegt in der Ecke (5) und rechnen $5 - 1 = 4$. Da wir weit vom Spielball entfernt sind, versuchen wir eine weitere Variante und rechnen $6 - 1 = 5$. Verbinden wir 6 mit 5, sehen wir, dass der Spielball eine Ballbreite links davon steht. Um diese Strecke verlegt man den Zielpunkt über 5.



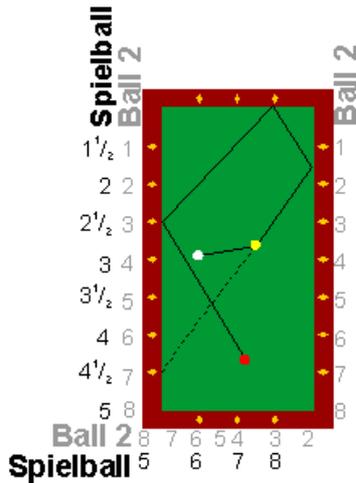
Der Ball 2 liegt der Auslauflinie 1 - 7 näher als 0 - 6. Um Ball 2 und Ball 3 zu treffen, muss man um eine Ballbreite links von der Ecke und muss länger gemacht werden. Diese zwei Faktoren heben sich gegenseitig auf, der Zielpunkt liegt bei 4.



Diese Linien sind Verlängerungen der Auslauflinien von der Vierten Bande. Mit ihrer Hilfe kann man Fünfbänder berechnen. Die symmetrische Anordnung der Linien zur Ecke erleichtert das Einprägen.



Hier beginnt die Numerierung der kurzen Bande von rechts, da der Spielball von rechts nach links gespielt wird. Ball 2 liegt auf der Auslauflinie 7 - 1. Diamant 7 ist über eine Überbrückungslinie zu erreichen. Der Spielball steht in der Ecke (5). Um die Carambolage herbeiführen zu können, bedient man sich der Auslauflinie 3 - 5 und rechnet $5 - 3 = 2$.

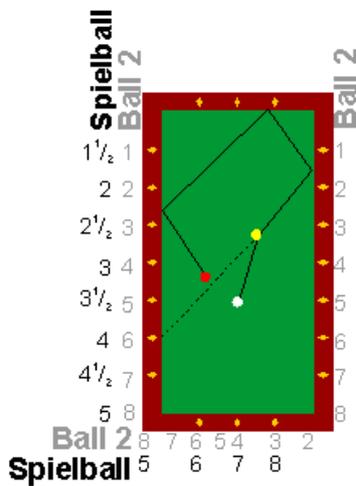


Ablenkung des Spielballes bei direktem Anspiel.

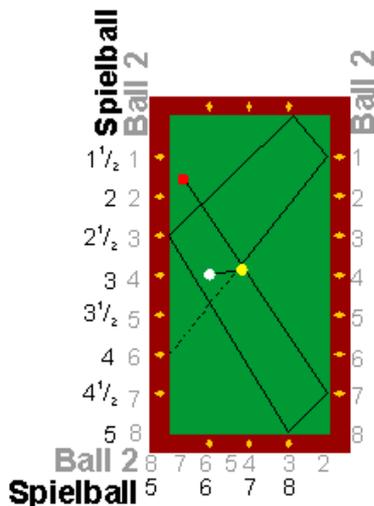
Orten, in welcher Auslauflinie Ball 3 liegt (3 - 3)

Legen einer Linie vom 1. Bandenberührungspunkt über die Kontur des Balles 2 zur langen Bande.

An dieser Stelle (4.5) nimmt man den Standort des Spielballes an und rechnet $4\frac{1}{2} - 3 = 1\frac{1}{2}$. Nun prüft man, ob Ball 2 auf dieser Linie steht.



Der Ball 3 steht auf der Auslauflinie $2\frac{1}{2} - 2\frac{1}{2}$. Der Spielball auf 4, daher $4 - 2\frac{1}{2} = 1\frac{1}{2}$.

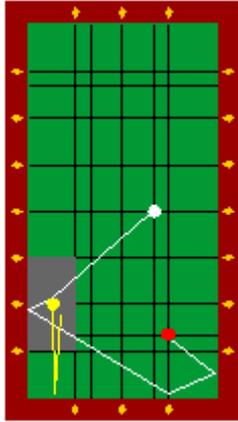


Wir rollen den Stoss verkehrt auf. Ball 3 liegt in der Auslauflinie 7 - 1. Die Überbrückungslinie führt zu 3 an der kurzen Bande. Dieser Punkt ist mit 3 an der langen Bande verbunden. Damit ist der Punkt an der dritten Bande gefunden. Die Position des Spielballes ist 4. Sie rechnen $4 - 3 = 1$, ziehen eine Linie von 4 auf 1 und prüfen, ob Ball 2 auf dieser Linie steht.



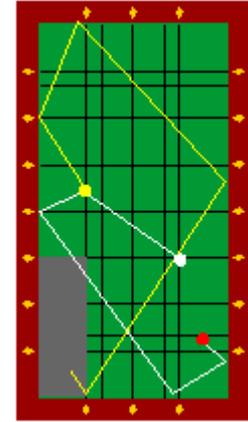
Dreiband Trainingspositionen

Dreiband Trainings Positionen 01 -06



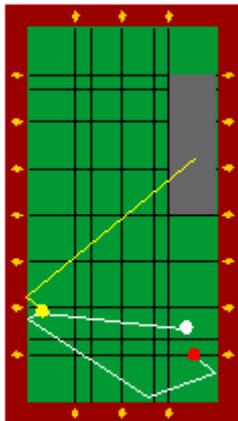
Kurze Quart

Den Spielball mittelhoch mit Linkseffet nehmen. Wird dieser zu kurz, dann den Spielball etwas unter der Mitte treffen, um mehr Effet zu erzeugen



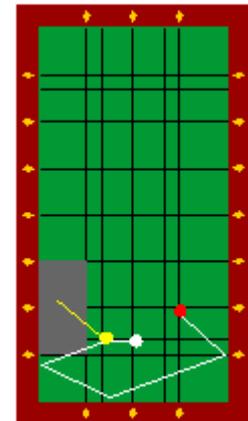
Quartzieher

Stellungen dieser Art verlangen die Verwendung von maximalem Effet, da der Spielball eine grosse Laufdistanz zu bewältigen hat



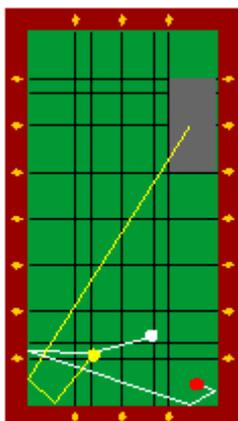
Kurze Quart

Diese Figuren werden als "Sitzer" bezeichnet und trotzdem oft verfehlt. Ein nachfolgender Abstoss mit ruhig auslaufender Queuespitze hilft, den Abprall des Spielballes von Ball 2 unter Kontrolle zu bringen.



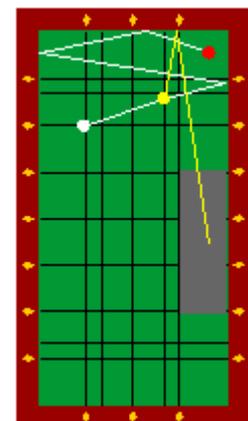
Kurze Quart

Ball 2 fein treffen, den Weg des Spielballes durch Effet steuern



Quart über die Hand

Den Spielball wie einen Halbnachläufer ansetzen, aber ein wenig unter der Mitte mit maximalem Linkseffet nehmen. Ball 2 wird vom Spielball verdrängt und bevor sich die Wege dieser Bälle kreuzen können, schlägt der Spielball von der langen Bande ab.

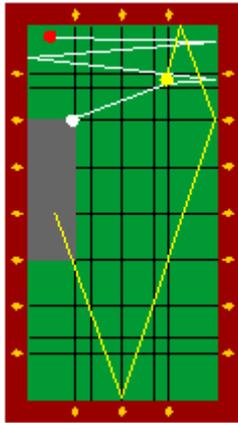


Pendler

Ball 2 wird mit wenig Effet angespielt, und während der Spielball von der ersten zur zweiten Bande läuft, kommt Ball 2 von der Kurzen Bande zurück.

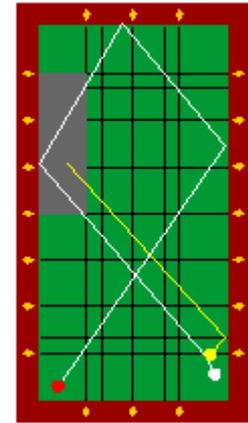


Dreiband Trainings Positionen 07 -12



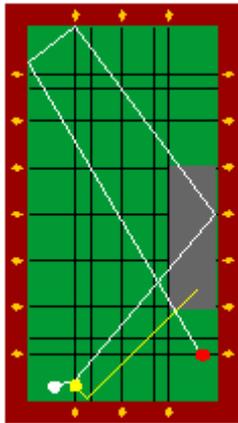
Pendler

Ball 2 wird halbvoll getroffen, dem Spielball nur wenig Linkseffet mitgeben



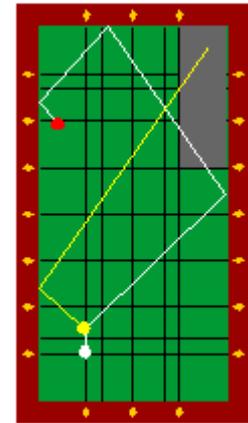
Verkehrte Quart

Den Spielball mit Rechtseffet nehmen und rollen lassen; die Chancen auf eine gute Fortsetzung steigen, wenn Ball 2 nicht zu sehr in Richtung Ecke zum Liegen kommt.



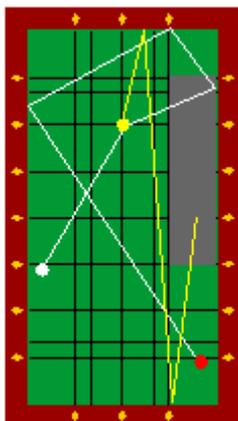
Quart

Wenig Linkseffet verwenden. Die Carambolage soll eher über die 4. (lange) Bande erfolgen. Damit erhöht sich die Chance auf eine gute Fortsetzung.



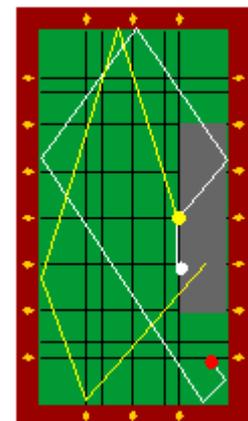
Triplé

Der Spielball sollte in gutem Abstand vom roten Ball auslaufen, da bei zu geringer Entfernung zuviel Billardfläche verdeckt wird



Verkehrte Quart

Den Spielball mit maximalem Linkseffet nehmen und Ball 2 durch volleres Treffen vorschicken, um dem Tusch auszuweichen.

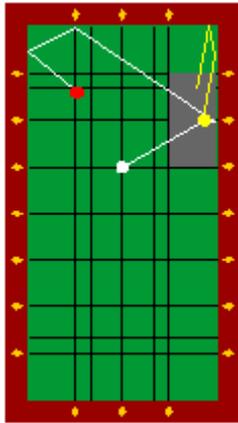


Verkehrte Quart

Ein Halbnachläufer. Der Abstoss soll ruhig und langsam erfolgen, damit der Abschlag von der letzten Ecke möglichst lang wird

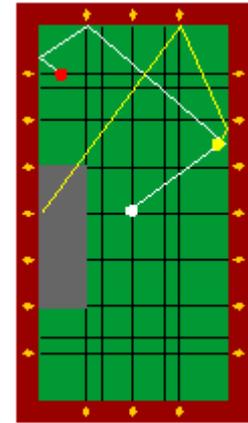


Dreiband Trainings Positionen 13-18



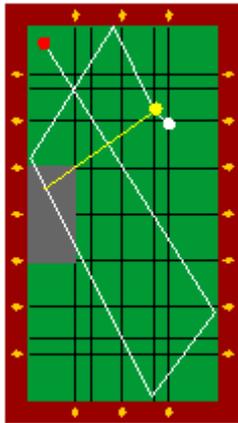
Kurze Quart über die Hand

Langnachfolgender Abstoss mit maximalem Effekt bewirkt an der ersten Bande einen Berührungspunkt, der der Ecke näher liegt.



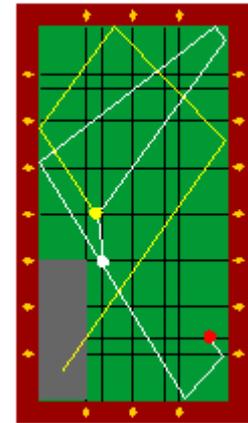
Kurze Quart über die Hand

Halbnachläufer, die Stosstechnik entspricht voransteher Stellung. Auch hier gilt wieder: genügend Abstand vom Ball 3 halten.



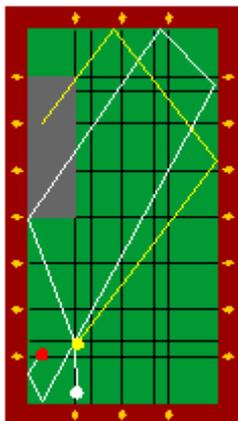
Quint

Ball 2 wird fein getroffen. Um die gewünschte Endposition zu erreichen, lässt man den Spielball vor Ball 2 passieren.



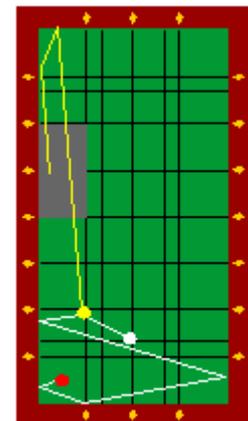
Verkehrte Quart

Den möglichen Tuschpunkten kann man durch volleres Treffen des Balles 2 ausweichen, d. h. dass Ball 2 diese heiklen Stellen vor dem Spielball überwindet. Für alle diese Positionen gilt, dass Ball 2 nicht zu weit in die Ecke gestellt wird.



Verkehrte Quart

Die Chance erhöht sich, wenn der Spielball langsam die letzte Ecke nimmt

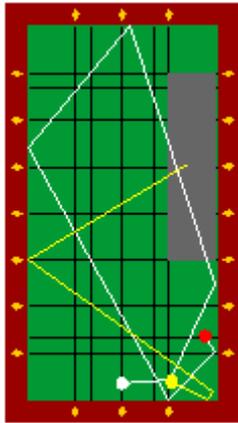


Pendler

Dosierte Verwendung von Linkseffekt in Verbindung mit einem nur wenig über der Mitte erfolgenden Abstoss verhindert das Kurven des Spielballes von der ersten zur zweiten Bande

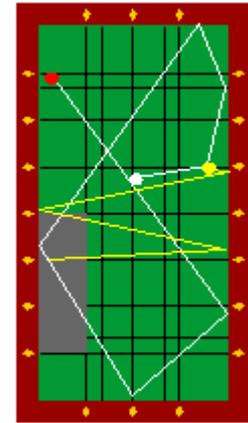


Dreiband Trainings Positionen 19-24



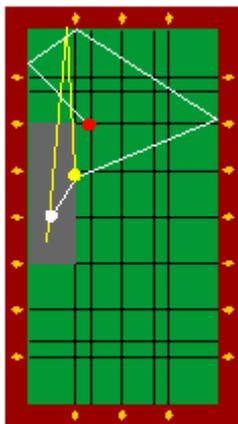
Quart

Den Spielball unter der Mitte mit Linkseffekt treffen und zügig vorstossen. Die so entstandene Kurve bringt den Ball flacher zur Bande und ermöglicht den langen Abschlag.



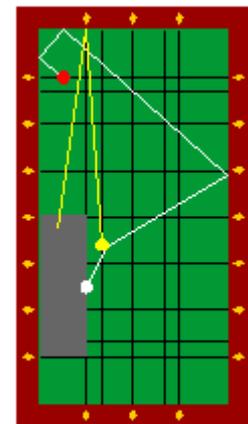
Quint

Während sich Ball 2 auf der rechten Seite befindet, läuft der Spielball links und umgekehrt



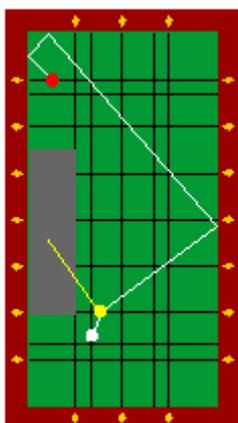
Kurze Quart

Die Spielstärke beruht im wesentlichen darauf, dass bei sogenannten "Sitzern" eine hohe Trefferquote erzielt wird. Nur der saubere Abstoß ohne seitliches Abweichen und ohne Bewegungsfehler garantiert einen kontrollierbaren Abprall von Ball 2.



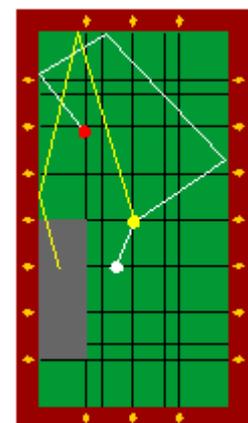
Triplé

Mit der Platzierung des Balles 2 können Sie die Anspielperiode im nächsten Stoß selbst entscheiden



Triplé

Zwei Fehlerquellen können das Weiterspiel wesentlich beeinträchtigen. Zum einen, wenn Ball 2 zu nahe der Bande platziert wird, zum anderen, wenn der Abstand des Spielballes zu Ball 3 zu gering ausfällt.

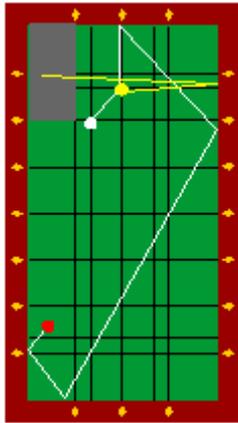


Kurze Quart

Da der Ball 3 bereits am Rande der "Günstigen Zone" steht, versucht man, auch den Ball 2 nicht zu nahe der Bande platzieren

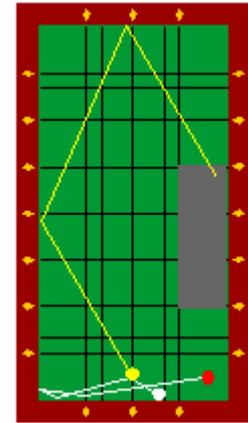


Dreiband Trainings Positionen 25-30



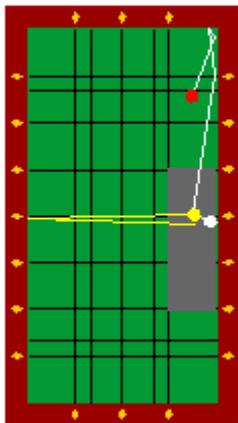
Triplé über die Hand

Ball 2 mit maximalem Rechtseffet so voll anspielen, dass er seitlich wegläuft und Platz für den Spielball macht.



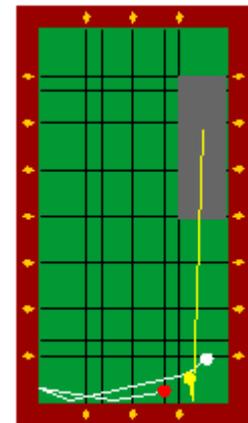
Mösslacher (Renverser)

Der Spielball braucht sehr viel Linkseffet, das sich nur bei ruhigem langsamem Lauf voll entwickeln kann



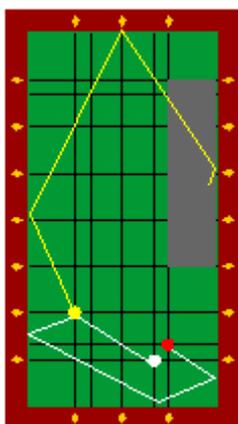
Mösslacher (Renverser)

Da der erste Bandenberührungspunkt an der langen Bande mit vollerem Treffen und Tiefstoss erreicht werden kann, entscheidet die Wegstrecke des Balles 2 über die zu wählende Variante



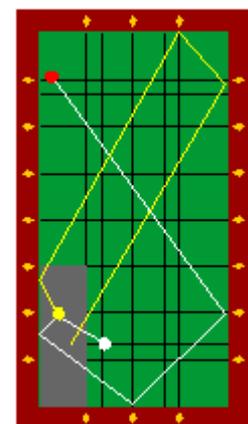
Mösslacher (Renverser)

Der Spielball treibt den in einer ungünstigen Position liegenden roten Ball in die Ecke



Kurze Quart

Eine Standardstellung im Aufbau einer Dreibandserie. Der Abschlag des Balles 2 wird durch das Abwälzen vom Spielball verlängert.

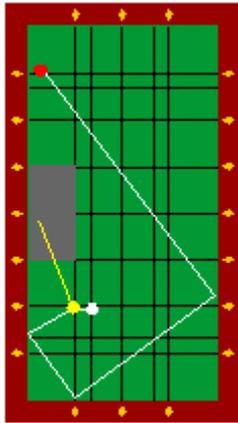


Quartzieher

Den Spielball etwas unter der Mitte mit Linkseffet nehmen. Wenn sich der Einfallswinkel zur ersten Bande nur unwesentlich vom Ausfallswinkel unterscheidet, geht kaum Kraft verloren. Befürchtungen, den Spielball nicht zum Laufen zu bringen, sind daher unbegründet

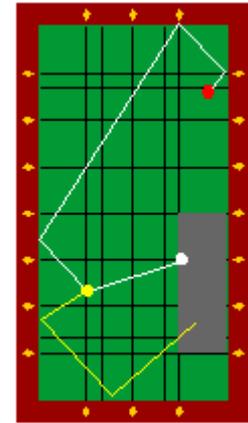


Dreiband Trainings Positionen 31 -36



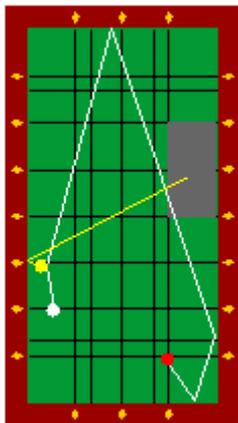
Quart

Um die Richtung des Spielballes zum roten Ball zu bestimmen, sind Erfahrungswerte notwendig, die nur durch Training erworben werden können



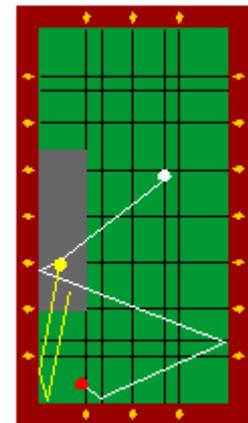
Kurze Quart

Überblick verschaffen ist die Devise bei solchen Stellungen. Wenn man sich hinter den roten Ball stellt, ist es einfacher, den Weg des Spielballes einzuschätzen



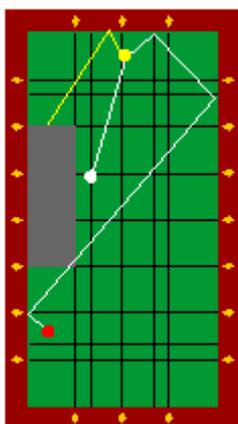
Langes Triplé

Diese Positionen sollten möglichst ohne Effet gespielt werden. Den Abschlag von der ersten Bande über da entsprechende Treffen des Balles 2 steuern



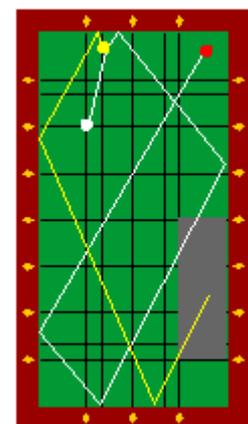
Pendler

Um den Anspielpunkt am Ball 2 zu finden, empfiehlt sich, den zweiten Bandenberührungspunkt vor dem Abstoss genau festzustellen, da sich dadurch die Schwierigkeit der Stellung auf ein Doublé reduziert



Triplé mit Gegenbande

Der langsam nachfolgende Abstoss lässt den Spielball rollen und erleichtert dem Spieler die optische Verfolgung des Ballweges und damit die Einprägung

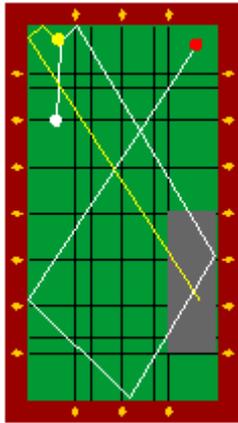


Quint

Diese Quinten nicht hoch nehmen, da der Bogen von der ersten zur zweiten Bande den Abschlag verkürzt

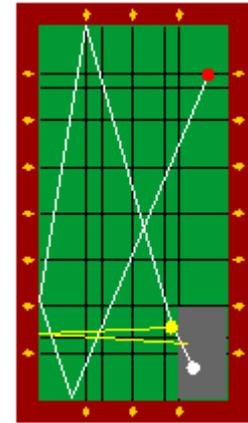


Dreiband Trainings Positionen 37 -44



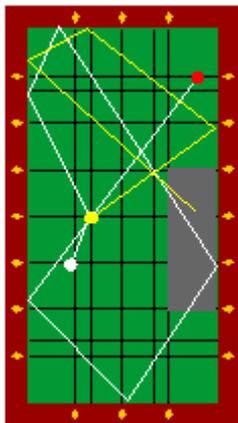
Quint

Ball 2 wird in dieser Position feiner als in der vorherigen Stellung getroffen, um ihn nicht zu nahe der Ecke zu plazieren



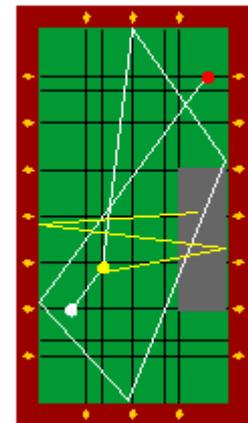
Langes Triplé

Sehr oft wird bei dieser Figur die Ecke, also die Kombination lange - kurze Bande im Vordergrund, verfehlt. Die Ursache ist das durch die Ballberührung entstehende Rechtseffet



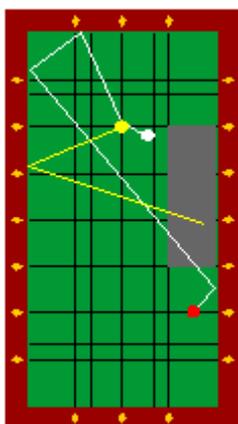
Quint

Während der Spielball von der zweiten zur dritten Bande unterwegs ist, befindet sich der Ball 2 rechts davon, damit der Tusch vermieden wird.



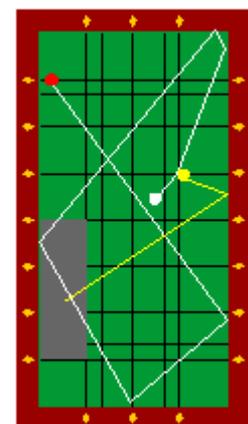
Quint

Mit maximalem Rechtseffet wird der Ball 2 so voll getroffen, dass er die vorgesehene Strecke abläuft



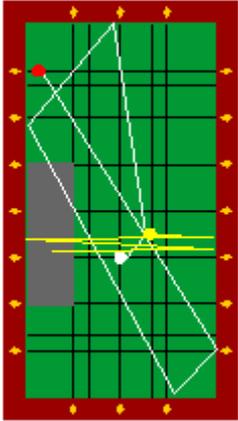
Verkürztes Triplé mit Gegenbande

Den Spielball mit maximalem Linkseffet nehmen. Neigt der Lauf des Spielballes zum Langwer den, so hilft das Anheben des Queues. Der entstehende Bogen bringt den Spielball näher zur Ecke.



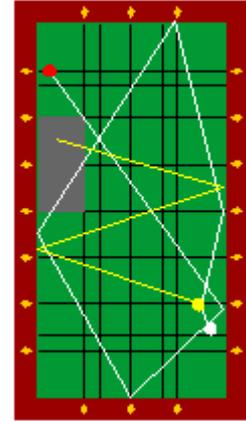
Quint

Bei zu hartem Abstoss schlägt der Ball 2 den Spielball zur kurzen Bande. Man wendet daher den leichten freien Abstoss mit ruhig auslaufender Queuespitze an, um unerwünschte Nebeneffekte auszuschalten



Quint

Ball 2 pendelt dermassen, dass er sich jeweils auf der dem Spielball entgegengesetzten Seite befindet



Quint

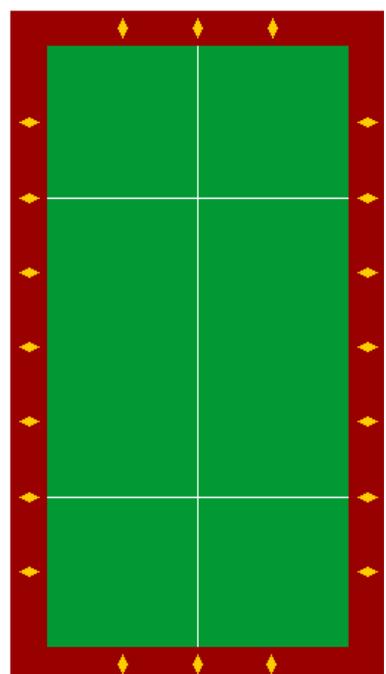
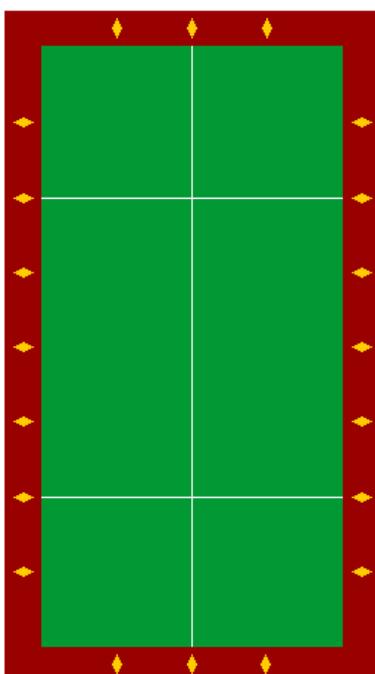
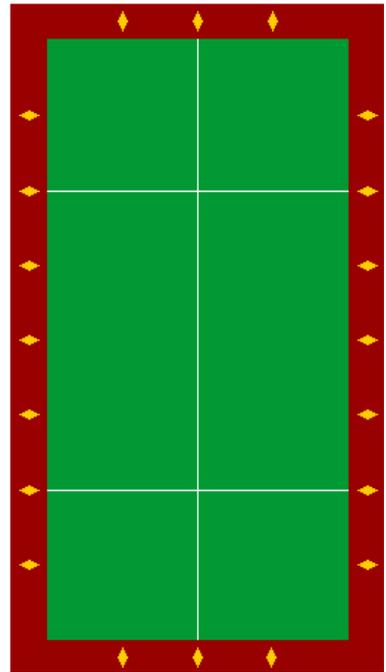
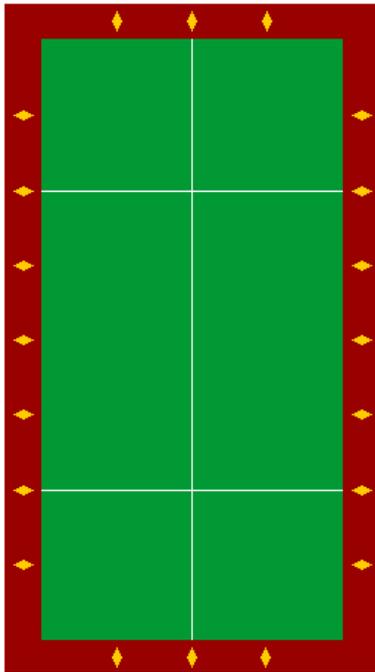
Den Abschlag von der letzten Bande zum roten Ball vorher gegen die Laufrichtung feststellen



Externe Turniere

Turnierspieler (Mannschaften oder Einzel) werden oft mit fremden Tüchern konfrontiert. Dennoch benötigt man eine Möglichkeit, mittels den Diamanten eine Berechnungsgrundlage für das Spielen.

Dreiband Turnier Einspiel Positionen 001 -004





Dreiband Turnier Einspiel Positionen 005 -008

