

Inhalt

Vorwort	7	4. Das Programm	42
1. Materialhinweise		4.1 Zielen	42
1.1 Tisch	9	Erklärung, Trainingshilfe, Übungen	
Spielfläche / Spielbarkeit, Belag, Taschenöffnungen, Banden, Einzeichnungen, Schieferplatten, Stabilität, Design, Preis		4.2 Allgemeine Erklärung zum Beeinflussen der Weißen	44
1.2 Queues	12	Natürlicher Lauf, Stoppball, Rückläufer, Nachläufer, Effets, Druckstoß	
Grundeigenschaften, Flexibilität und Exkurs: Snooker und Pool im Vergleich, Holzarten und Einlegematerialien, Queueherstellung als Kunst, Queue- und Lederpflege		4.3 Erlangen des glatten, geradlinig durchgehenden Stoßes	47
1.3 Kugeln	20	4.4 Standardbälle	50
Fakten, Trends und Geschichte		Die Standardbälle im Einzelnen, mentale Vorbereitung, Exkurs: Spiel- bzw. Ablaufschema	
1.4 Tuch	21	4.5 Erstes Ausweichprogramm	55
Kontroverse schnell oder langsam, Kontroll- und Lauffähigkeiten, Wesen des Spiels, Karambolage und Pool im Vergleich, Bespannungsfehler		Allgemein, Übungen	
1.5 Kreide	23	4.6 Erläuterung Effet	57
2. Regeln und Spielarten		Allgemein, Auswirkungen, Zusatz: große Entfernungen, Effetverstärkung, exemplarische Anwendungsbeispiele	
2.1 8-Ball	24	4.7 Erläuterung: Druckstoß	61
2.2 9-Ball	25	Allgemein, Übungen	
2.3 14.1 endlos	26	4.8 Erläuterung: Kiss- und Throw-Shot	63
2.4 Rotation	28	Erklärungen, Anwendungsbeispiele	
2.5 One Pocket	29	4.8.1 Kiss-Shot	63
2.6 10-Ball	29	4.8.2 Throw-Shot	65
3. Haltung		4.9 Kleine Positionsübungen	69
3.1 Allgemein	30	Drei Übungen	
3.2 Stand	31	4.10 Zweites Ausweichprogramm	71
3.3 Oberkörper und Kopf	31	Übungen	
3.4 Arme	32	4.11 Standardpositionsballen	73
3.5 Handbrücke	34	Zehn Standardpositionsballen im Einzelnen, Diagramme	
3.5.1 Handhabung der Queuehilfe	40	4.12 Drittes Ausweichprogramm	79
3.6 Konstanz	41	Fünf Übungen, Exkurs 1. Geläufigkeitsübung "Ball-Shooting"	
		4.13 Positionsübungen	83

4.13.1	Reihenübungen:	84	4.18.4.2	Spielweise	144
4.13.2	Bandenlageübungen:	86	4.19	Bandenspiel/Diamantensysteme (ein, zwei und drei Vorbanden) 146	
4.14	Brain-Washing	89	4.19.1	Allgemeine Voraussetzungen	146
4.15	Viertes Ausweichprogramm	90	4.19.2	Eine Vorbande, Grundsystem	146
	Übungen		4.19.3	Eine Vorbande, Spiegelsystem	147
4.16	Bank-Shot-Drills	93	4.19.4	Zwei Vorbanden, (kurze Bande, lange Bande)	149
	Allgemein, Übungen		4.19.5	Zwei Vorbanden, (lange Bande, kurze Bande)	152
4.16.1	Vorbanden Effet-System	95	4.19.6	Dreibandensystem	153
4.17	Sondersession	98	4.20	Kritische Stöße (Critical Shots) 156	
4.17.1	Nachläuferbogen	98		Anwendungen aus dem Karambolagebereich	156
4.17.1.1	Nachläuferbogen im System	99		Double-Kiss-Shot	158
4.17.2	Rüchläuferbogen	101		Kopf- und Bogenstöße	159
4.17.2.1	Rüchläuferbogen im System	101		Spezial-Mittellochbanker	162
4.17.3	Rüchläuferbogen im Bandenspiel	103		Bandensprungbälle	163
4.17.4	Nachläuferbogen im Bandenspiel	104		I. Bank-Jump-Shot	163
4.17.5	Automatischer Effet	104		II. Jump-Bank-Shots	163
4.17.6	Bremsen der Weißen	105		III. Bank-under-Jump-Shot	164
4.18	Theoretische Spielabläufe	107		IV. Jump-Bank-Shot die Bande entlang	164
4.18.1	14.1 endlos	107		Dreiband-Wettstoß	165
4.18.1.1	Aus Problemsituationen sich ergebende Ballfolge	108		Hustler-Shot	166
4.18.1.2	Gruppeneinteilung bei offenem Tisch	109		Peitschenrüchläufer	167
4.18.1.3	Typische Breakbälle	111		Peitschennachläufer	168
4.18.1.4	Breakballerstellung	115		Jump-Shot-Session	168
4.18.1.5	Verhalten ohne Breakball	116		Back-Spin-Jump-Shot	169
4.18.1.6	Positionsbestimmung der Weißen nach dem Break	116		Follow-Jump-Shot	170
4.18.1.7	Foulsituationen	118		Jump-Shot Nachtrag	170
4.18.1.8	Safes	119		Warp-Shot	172
4.18.1.9	Rhythmus und Gegenrhythmus	123		Positionsspiel aus der Bande heraus	173
	Exkurs: 2. Geläufigkeitsübung, "Speed Pool"	124		Bälle aus dem geschlossenen Dreieck im 14.1e	175
4.18.2	Theoretischer Spielablauf 9-Ball + 10-Ball Ergänzung	124		Beeinflussen des Kiss-Shots	176
4.18.2.1	Der Break	124		Banden-Kiss-Shots anstelle von Kombinationen	178
4.18.2.2	Situationsanalyse	130		Press-Shots	179
4.18.2.3	Multifunktionsstöße	131		Exkurs: Schiedsrichter und Regeln in den USA und Europa	179
4.18.2.4	Absichtliche Fouls	137		Weitere Stöße	180
4.18.2.5	10-Ball Ergänzung	138		Rüchläuferbogen im Bandensystem	189
4.18.3	Theoretischer Spielablauf 8-Ball	140		Resafe Situationen im Spiegelsystem	192
4.18.3.1	Der Break	140		Rüchläuferbogen, extrem	193
4.18.3.2	Farbwahl / Situationsanalyse / Versicherungen	140		Jumpies	194
4.18.3.3	Gruppeneinteilung im 8-Ball	141		Nachläuferbogen, extrem	195
4.18.3.4	Absichtliche Fouls	142		Gegeneffet, speziell	196
4.18.4	One Pocket	143	Schlußbemerkung:		197
4.18.4.1	Anstoß	143			