



Matthew Stevens mit dem Break-Versuch gegen einen kritisch dreinblickenden Shaun Murphy.

Spiel und Taktik



Die in diesem Kapitel beschriebenen Spielsituationen sind natürlich Ideal-situationen. Gerade Anfänger werden die zu Beginn nicht unbedingt erreichen. Dann sollte man mit Stoßhärte und Wirkungen experimentieren, wie im vorangegangenen Kapitel beschrie-ben. Je näher man dem dargestellten Bild kommt, desto besser war der Ver-such. Man muss folglich seine Erfah-ruungen sammeln, und mit der Routine kommt der Erfolg.

Auch in diesem Abschnitt ist in den je-weiligen Abbildungen der Anspiel-punkt der Weißen markiert.

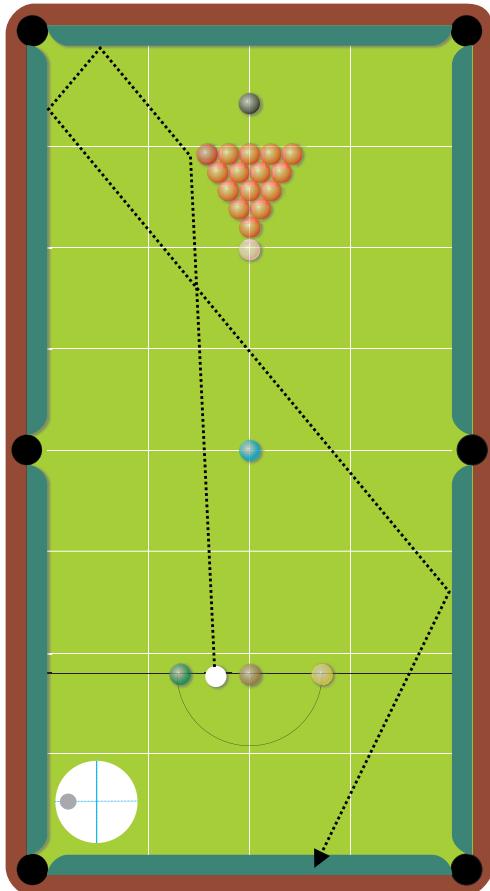


Abbildung 3.01: Anfangstoß; Laufweg der Weißen

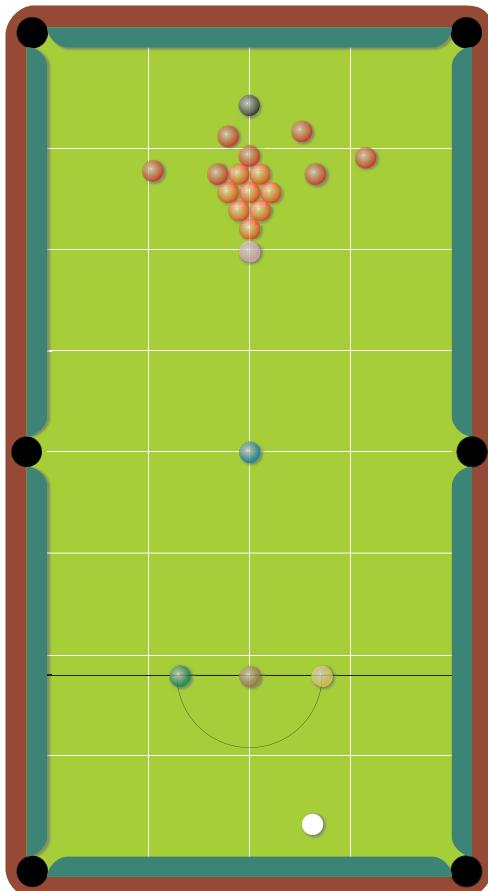


Abbildung 3.02: Tische nach dem Anfangstoß

Der Anfangstoß

Der Anfangstoß ist der Start in den Frame. Und da sollte natürlich nichts Schlimmes passieren. Schließlich ist das eine Standardsituation, die man dementsprechend ausgiebig trainieren sollte. Eines vorweg:

Rein theoretisch ist es möglich, aus dem geschlossenen Pulk eine Rote zu lochen. Die Chancen aber sind gering, die Risiken dafür sehr hoch. Klappt es nicht, stellt man wahrscheinlich seinem Gegner einen wunderbaren »Elfmeter« hin. Vertrauen Sie also ruhig den Top-Profis und spielen Sie den Anfangstoß als Safety.

Man muss also eine Rote treffen und will

nach Möglichkeit den Spielball wieder so nah wie möglich an die Fußbande und damit hinter die kleinen Farben holen. Dabei muss man aber auch aufpassen, dass einem die Weißen nicht an blau hängen bleiben (siehe Abbildung 3.01).

Dazu legt man die Weißen zwischen grün und braun ins D und visiert die letzte Rote im Dreieck (also die hinten links) an. Der Spielball trifft dann die Rote und läuft über die Kopfbande, die lange Bande links hinter blau über die lange Bande rechts wie skizziert in den Zielbereich. Um das Treffen von blau sicher zu vermeiden, sollte Linkseffekt eingesetzt werden. Die optimale Stärke des Effekts probiert man am besten am Tisch aus. Am Ende sollten die Bälle zum Beispiel wie in Abbildung 3.02 liegen bleiben.

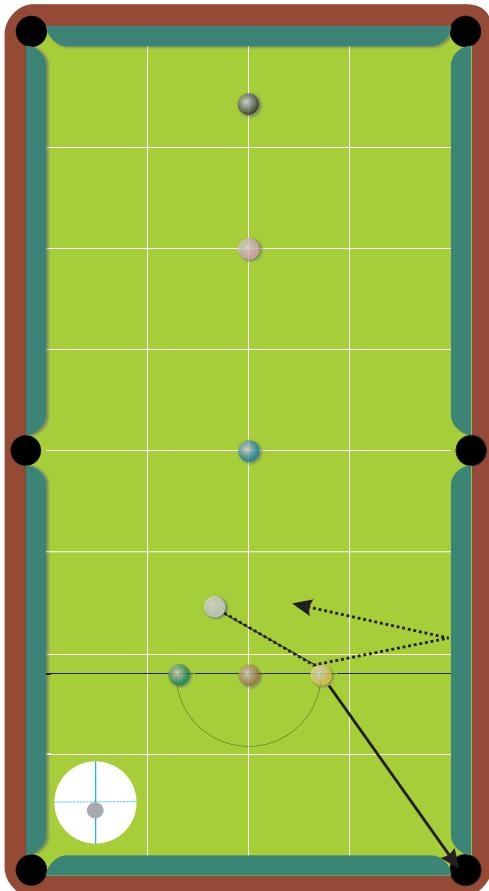


Abbildung 3.03: Endspiel auf gelb

Natürlich kann man den Anfangsball auch spiegelverkehrt über die rechte Seite spielen. Dazu legt man Weiß zu Beginn zwischen braun und gelb und muss natürlich mit Rechtseffekt arbeiten.

Wie bei jeder Safety ist es auch beim Anfangsball beabsichtigt, den Gegner unter Druck zu setzen und sich damit selbst Möglichkeiten zu erarbeiten. Beherrscht man den Anfangsball sicher, ist das Anstoßrecht ein taktischer Vorteil. Wer einen Frame beginnt wird ja vor Partiebeginn per Münzwurf entschieden; der Gewinner hat das Wahlrecht.

❶ Tipp: Intensiv den Anfangsball trainieren und dann immer den Anstoß wählen.

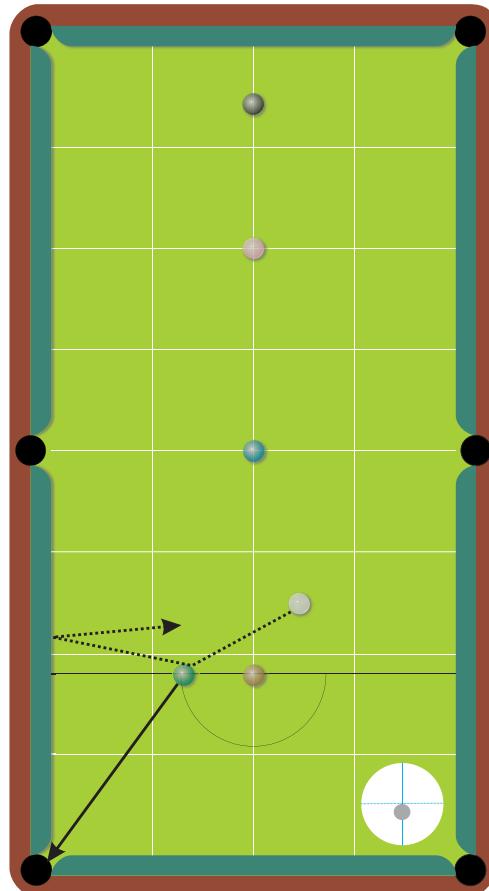


Abbildung 3.04: Endspiel auf grün

Endspiel auf die Farben

Ebenso ist das Endspiel auf die Farben eine Standardsituation, und wie in jeder Sportart so muss man auch im Snooker die Standards sicher beherrschen. Natürlich kann man beim Endspiel die Farben in allen möglichen Positionen auf dem Tisch vorfinden. Das in allen denkbaren Varianten hier darzustellen ist ein Ding der Unmöglichkeit. Wir beschränken uns deshalb auf die Standardsituation, in der alle Farben auf ihren Aufsetzmarken liegen. Ansonsten muss das Endspiel dementsprechend angepasst werden.

Das Endspiel auf die Farben beginnt eigentlich schon zwei Bälle vorher: Schon beim Lochen der letzten Roten muss man den Plan

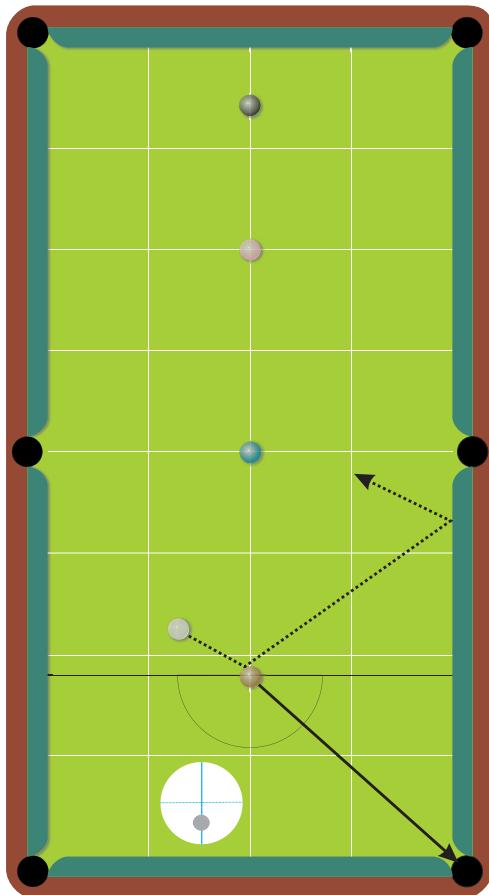


Abbildung 3.05: Endspiel auf braun

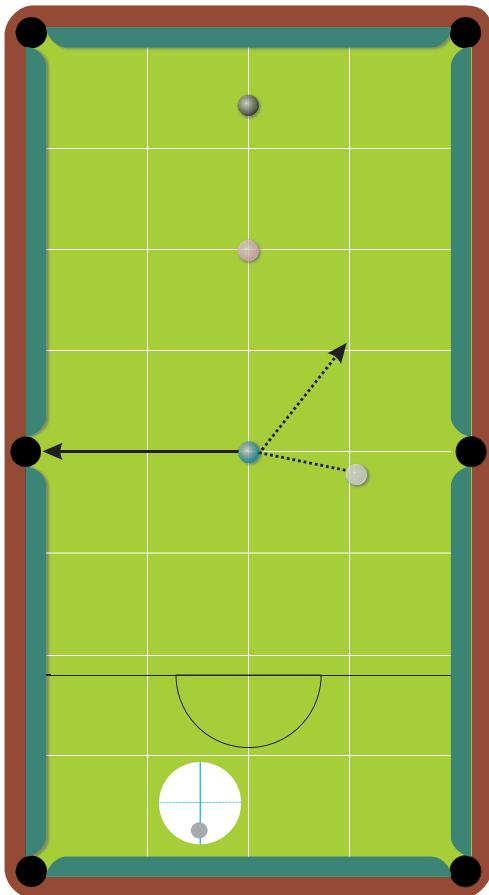


Abbildung 3.06: Endspiel auf blau

haben, um mit der nächsten Farbe den Spielball in eine möglichst günstige Ausgangsposition für das eigentliche Endspiel zu bringen. Die Farben müssen im Endspiel ja in der aufsteigenden Reihenfolge ihrer Werte gelocht werden. Los geht es also mit gelb.

Die Position des Spielballs (Abbildung 3.03) ist natürlich eine Idealposition. Wichtig ist, dass gelb gut zu lochen ist und man anschließend auf grün stellen kann (Abbildung 3.04). Ist das Stellungsspiel exakt, kann man komplett auf den Einsatz von Effet verzichten. Die Farben werden dann wie skizziert eine nach den anderen gelocht (Abbildungen 3.05 - 3.08) – hoffentlich zum Framegewinn. Sollte man sich einmal verstellt haben, dann muss man natürlich bei

der Planung des nächsten Stoßes im Auge behalten, danach wieder die ideale Ausgangsposition für die dann folgende Kugel erreicht zu haben.

1 Aber Achtung: Gerade in einem knappen Frame kann man mit einem Fehler im Endspiel auf die Farben das Spiel verschenken. Deshalb müssen auch hier vor jedem Stoß die Chancen abgewägt werden. Im Zweifelsfall ist es besser, mit einer guten Safety auszusteigen als mit einem riskanten Lochversuch ins Verderben zu laufen. Das ist kein Zeichen von Schwäche, sondern von Cleverness und Spielintelligenz.

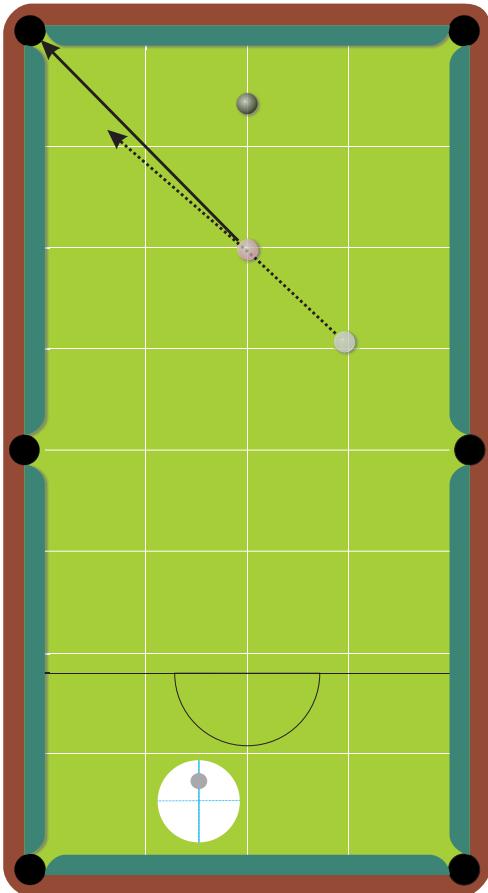


Abbildung 3.07: Endspiel auf pink

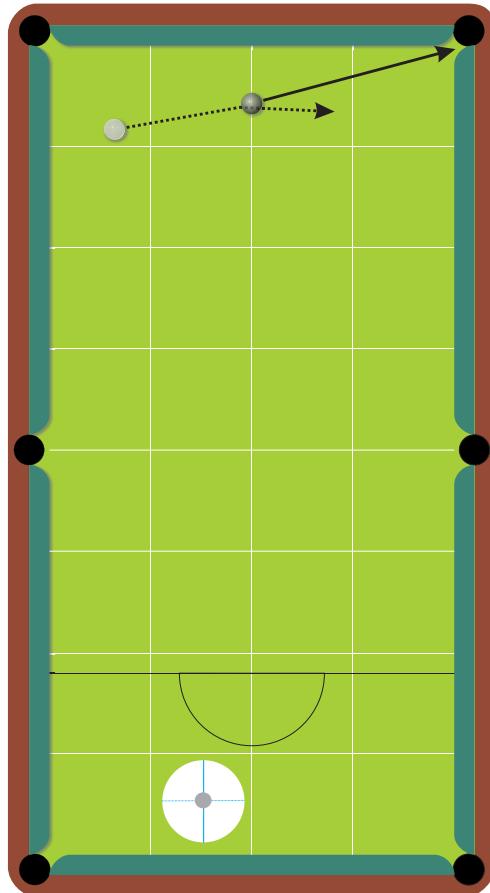


Abbildung 3.08: Endspiel auf schwarz

I Snooker

Dass ein Snooker eine entscheidende taktische Situation ist, wird alleine aus der Tatsache deutlich, dass der Sport daher schließlich seinen Namen hat. Ein Snooker ist zum einen eine besonders zwingende Safety, die es einem ermöglicht, die Initiative wieder zu übernehmen, weil man den Gegner unter Druck setzt. Zum anderen kann ein Snooker auch eine Überlebensnotwendigkeit sein, wenn der eigene Rückstand größer ist als die noch auf dem Tisch liegenden Punkte. Dann nämlich braucht man ja Zusatzpunkte, die man nur bekommen kann, wenn der Gegner ein Foul begeht. Und das provoziert man eben am besten durch einen Snooker.

Was kann nach einem Snooker passieren?

Da gibt es mehrere Möglichkeiten, die aber alle gleichermaßen wertvoll für den Spieler sein können, der seinen Gegner snookert:

- Der Gegner trifft keinen anzuspielenden Ball und man bekommt die Foulpunkte gutgeschrieben; damit kann unter Umständen ja schon die Lücke geschlossen sein und die Restpunktzahl doch noch zum Framegewinn ausreichen.
- Der Gegner trifft keinen anzuspielenden Ball und man selbst ist als Folge davon auf alle Bälle On gesnookert; dann gibt es nicht nur die Foulpunkte, sondern auch noch einen Freeball dazu – man hat also die Möglichkeit, noch mehr Punkte zu ho-

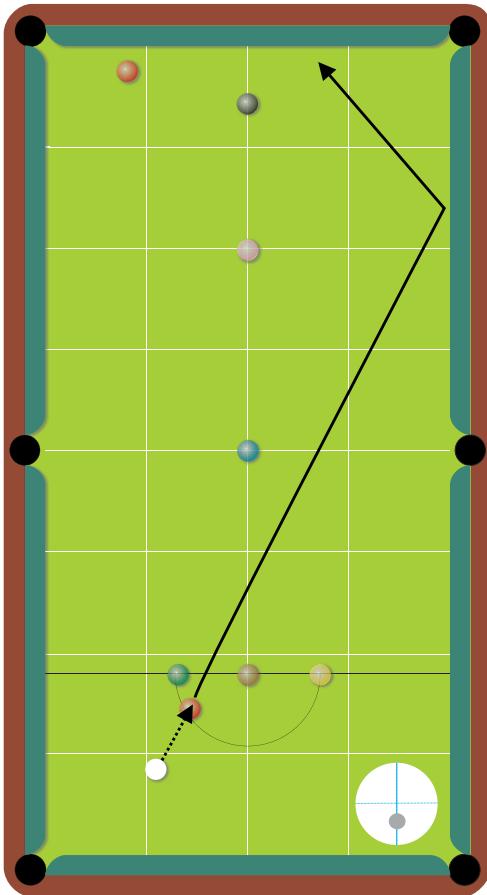


Abbildung 3.09

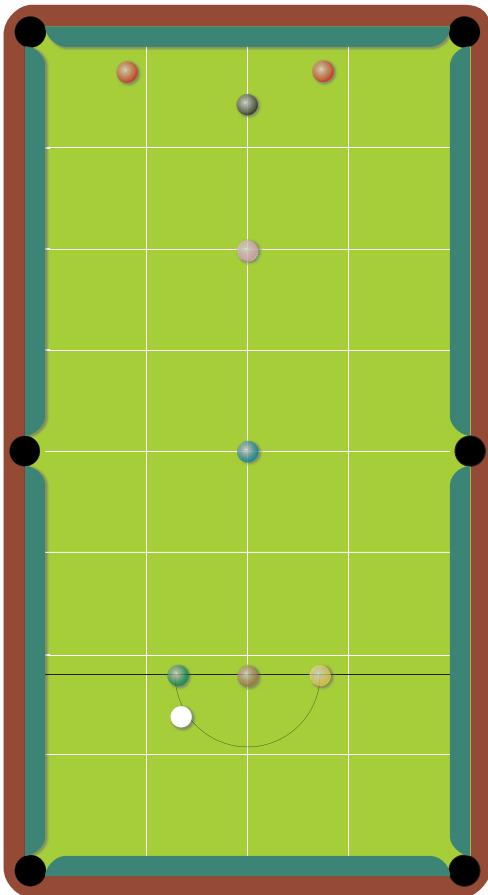


Abbildung 3.10

len (es gibt zum Beispiel so zusagen eine 16. Rote) und dadurch auch eine noch größere Punktelücke zu schließen.

- Der Gegner trifft nichts, aber mit dem Bild ist auch nichts anzufangen. Dann darf man den Foulenden ja aus der Ablage weiterspielen lassen, muss also nicht das Bild selber übernehmen. Soll der doch sehen, wie er damit fertig wird. Nicht selten verbessert sich damit die eigene Spielsituation.
- Der Gegner trifft, lässt aber eine gute Chance stehen. Braucht man noch keine Zusatzpunkte, so hat man dadurch die Initiative zurück gewonnen und findet unter Umständen eine gute Gelegenheit vor, den Tisch abzuräumen beziehungsweise die entscheidenden Punkte zu holen.

Wem das vielleicht sehr theoretisch klingt, dem mag unser Beispiel helfen (Abbildung 3.09). Rot ist da nicht in die Mitteltasche zu lochen, weil braun im Weg liegt. Eine gute Safety ist also auf jeden Fall gefragt. Nehmen wir auch zusätzlich an, dass man leider schon 45 Punkte hinten liegt. Bei zwei Roten sind ja maximal noch 43 Punkte auf dem Tisch – man braucht also Snooker.

In unserem Beispiel schickt man die Rote mit einem einfachen Stoppball in die Gegend irgendwo hinter Schwarz in die Nähe der Kopfbande – je weiter in die Mitte desto besser. In der Endposition (Abbildung 3.10) wird der Spielball dann hinter grün versteckt sein – keine der beiden Roten ist direkt anspielbar. Nun hat man gute Chancen, die notwendigen Zusatzpunkte zu bekommen –

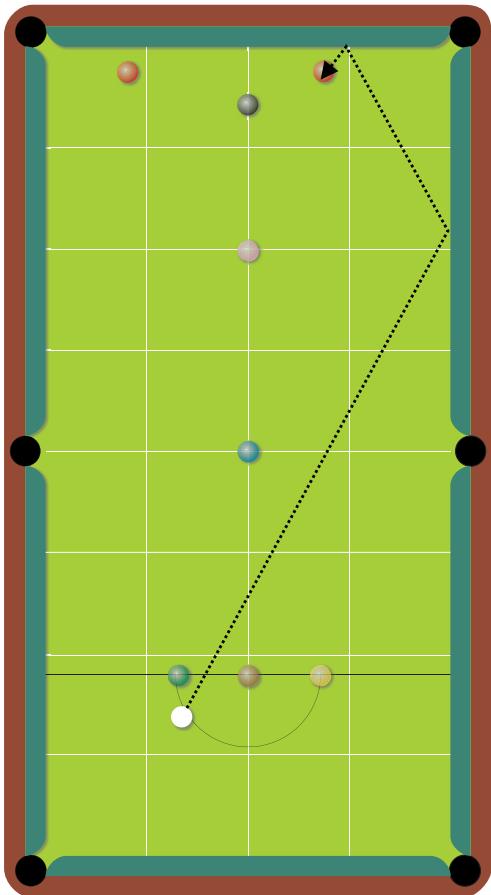


Abbildung 3.11

oder aber zumindest den taktischen Vorteil, wie in der Aufzählung oben beschrieben.

Was soll aber nun der Gegner machen, um aus dem Snooker herauszukommen (siehe Abbildung 3.11). Hoffentlich hat er vorher gut zugeschaut, wie die Rote gespielt wurde. Das nämlich zeigt ihm einen möglichen Ausweg: Man spielt Weiß auf genau dem gleichen Weg. Dann nämlich vermeidet man nicht nur das Foul, sondern – falls alles richtig lief – der Gegner kann mit der Ablage auch nicht wirklich etwas anfangen (siehe Abbildung 3.12). Das Problem dabei aber ist das Tempo des Spielballes: Ist das zu gering wird man Rot nicht treffen – Foul also; ist das Tempo aber zu hoch, dann stellt man dem Gegner die andere Rote als »Elfmeter« und leichten Einsteiger.

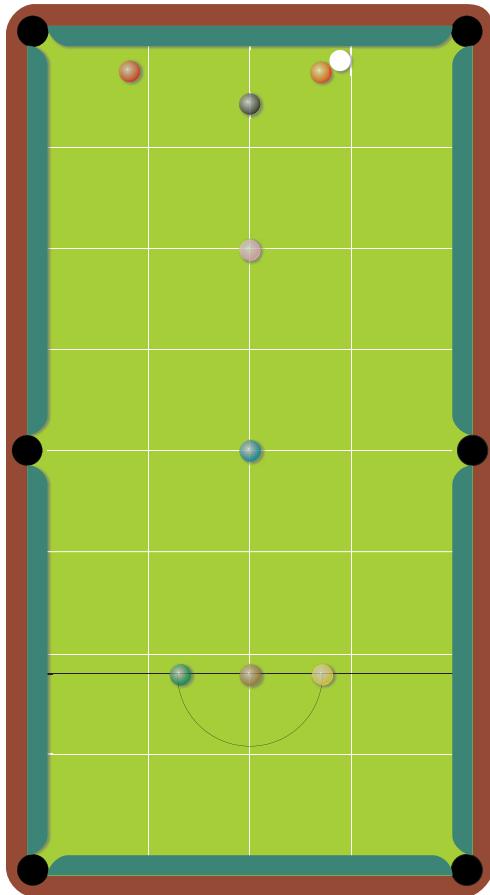


Abbildung 3.12

I Bedeutung von Winkeln

Das Geheimnis des erfolgreichen Snookerspiels ist das Positionsspiel – wo der Spielball liegen bleibt ist meist sogar wichtiger als der Locherfolg. Stimmt das Positionsspiel, dann ergibt sich das Versenken des nächsten Balles beinahe automatisch.

Das Positionsspiel aber ist ohne Winkel kaum denkbar. Muss man nämlich den nächsten Ball gerade lochen, so kann sich die Weiße auch nur auf dieser Linie bewegen – der Großteil des Tisches also kommt als Ablage für die Weiße gar nicht mehr in Frage. Ist der Ball dagegen nicht gerade, sondern mit Winkel zu spielen, hat man viel mehr Möglichkeiten, den Spielball in verschiedenste Positionen auf dem Tisch zu bringen.



Einer der Superstars der Snooker-Szene: Ronnie O'Sullivan.

Dazu muss man sich allerdings auch ein bisschen mit Physik beschäftigen. Beim Stoß sind zwei physikalische Bedingungen fest, will man am Tisch bleiben: Der Treppunkt für den Objektball und das Tempo, das der Objektball benötigt. Der soll

schließlich in eine Tasche fallen. Dabei aber bleiben noch immer genügend Varianten für den Spielball, um dessen Ruheposition nach dem Stoß zu beeinflussen. Es ist gerade die Kunst der Top-Spieler, die so genannten natürlichen Winkel so zu nutzen, dass

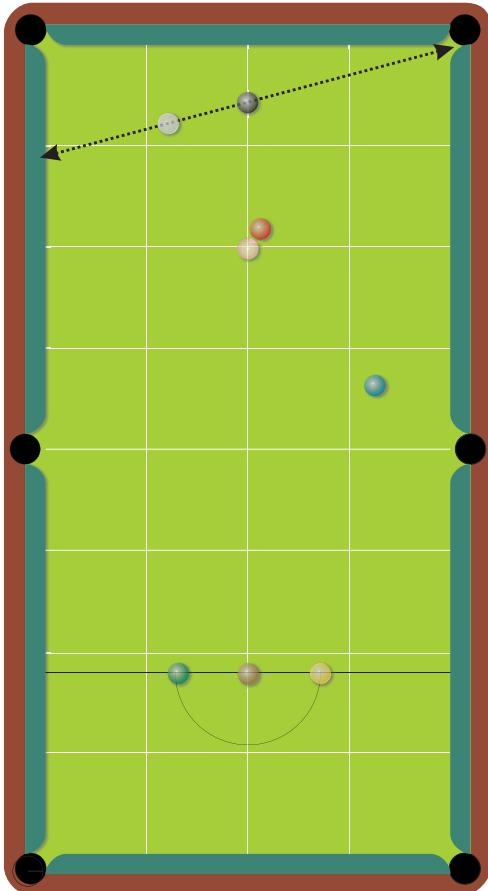


Abbildung 3.13: Die Tücke des geraden Spiels

das Spiel kinderleicht und selbstverständlich wirkt.

Unser Beispiel (Abbildung 3.13) zeigt, wie es nicht sein sollte: Schwarz muss gerade gelocht werden. Dadurch kann die Schlussposition des Spielballes nur auf der gestrichelten Linie liegen. Dort aber gibt es keine Stelle, von der aus die nächste Rote gut zu lochen wäre. Anders aber sieht es aus, wenn das Beispiel leicht abgewandelt wird und Schwarz nicht mehr gerade liegt (Abbildung 3.14). Nun hat man einen Winkel – sogar den natürlichen, der den Spielball nach dem Lochen von schwarz beinahe automatisch dahin bringt, von wo die letzte Rote problemlos in die Ecktasche oben links gespielt werden kann (und im Übrigen auch gut eine Fortsetzung des Breaks möglich wird).

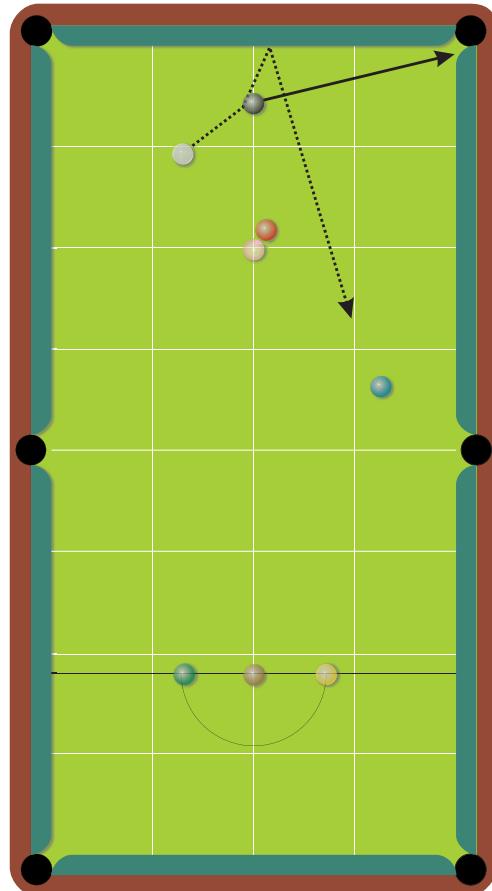


Abbildung 3.14: Mehr Chancen mit Winkeln

! Tipp: Überlegen Sie sich doch einfach vor dem Stoß, wo Sie die Weiße mit der Hand hinlegen würden (wenn es denn erlaubt wäre), um das Spiel gut fortsetzen zu können. Die nächste Frage ist: Erlaubt die Physik, den Spielball dorthin zu bringen. Wenn ja steht einer Fortsetzung des Breaks nichts im Wege.

Betrachten Sie einfach den Spielball als Ihren Freund und überlegen Sie sich, was er gerne machen würde – dann wird er auch freundlich zu Ihnen sein.

Gerade Anfänger haben oft Angst, Objektbälle mit Winkel zu lochen. Machen Sie sich davon frei. Erst der Winkel erlaubt Positionsspiel, und erst mit gutem Positionsspiel wird man Erfolg haben.

I Safetyspiel

Ist man am Tisch, hat man grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Entweder man kann einen Ball lochen oder eben nicht. Wenn nicht, dann muss man sowieso safe spielen. Kann man einen Ball lochen, muss man sich fragen: Ist die Chance für den Locherfolg groß genug? Und bietet sich einem danach auch eine Erfolg versprechende Fortsetzung? Wenn man auch nur bei einer dieser Fragen Zweifel hat, dann ist in der Regel eine Safety die bessere Option. Snooker ist eben kein reines Lochspiel, sondern ein taktisches Spiel.

! Gerade als Anfänger sollte man den Fehler vermeiden, jeden Ball angreifen zu wollen. Es ist wichtig zu begreifen, dass Safetyspiel eben keine defensive oder gar destruktive Taktik darstellt, sondern Bestandteil des Offensivspiels ist. Denn dadurch versucht man ja gerade, sich eine gute Chance zu erarbeiten – genau das ist der Charakter der Offensive im Sport.

Statt eine lange Rote anzugreifen, die sowieso nur einen einzigen Punkt bringt und außerdem nur sehr vage Erfolgschancen bietet, ist es doch viel cleverer, den Gegner mit einer guten Safety unter Druck zu setzen. Dann nämlich bleibt ja vielleicht die kurze Rote liegen, die den Einstieg in eine Serie von Punkten bedeuten kann. Dass sich bei den Top-Profis die lange Rote zu einem solch wichtigen Einstiegsball entwickelt hat ist kein Gegensatz dazu. Denn das hat auch dazu geführt, dass sich auf dieser Ebene auch das Safetyspiel entscheidend verbessert hat. Außerdem sollte man als Anfänger oder leicht Fortgeschrittenen durchaus anerkennen, dass die Profis, die man im Fernsehen beobachtet, eben doch noch einiges mehr können als man selbst. Deren Spiel also kann nur in Grenzen Vorbild für die eigene taktische Ausrichtung sein.

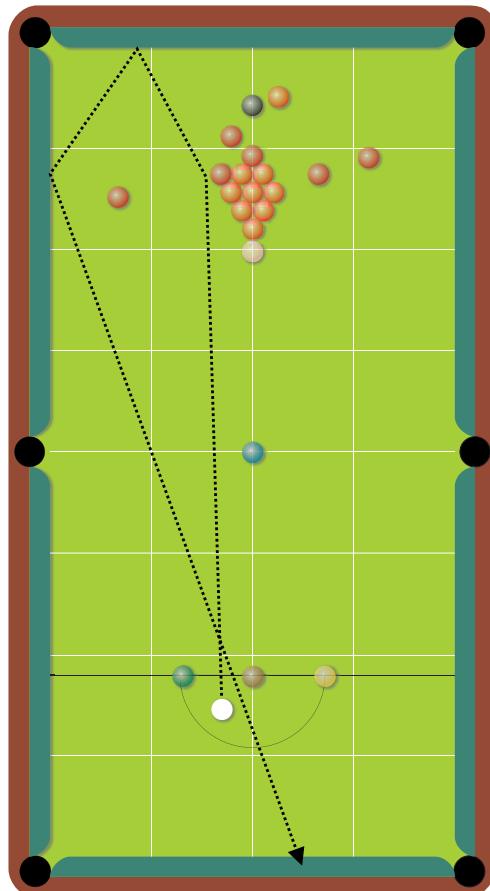


Abbildung 3.15: Gute Safety zu Spielbeginn

Im Beispiel (Abbildung 3.15) könnte zwar die Rote oben links gelocht werden, aber was dann: Schwarz und Pink sind blockiert – beim Spiel auf eine Farbe wäre man selbst bei Locherfolg in der Bredouille. Dagegen bietet die große Lücke zwischen dem roten Pulk und der, die zu lochen keinen Vorteil bringt, eine bessere Alternative. Spielt man den Pulk dünn hinten an, dann kommt der Spielball über zwei Banden wieder zurück an die Fußbande – bestenfalls hinter den kleinen Farben. Lochen kann der Gegner da ohne großes Risiko nichts, und selbst eine Safety ist schwer zu realisieren. Die Chancen also sind groß, dass man nach dem nächsten Stoß einen besseren Einstiegsball vorfindet.



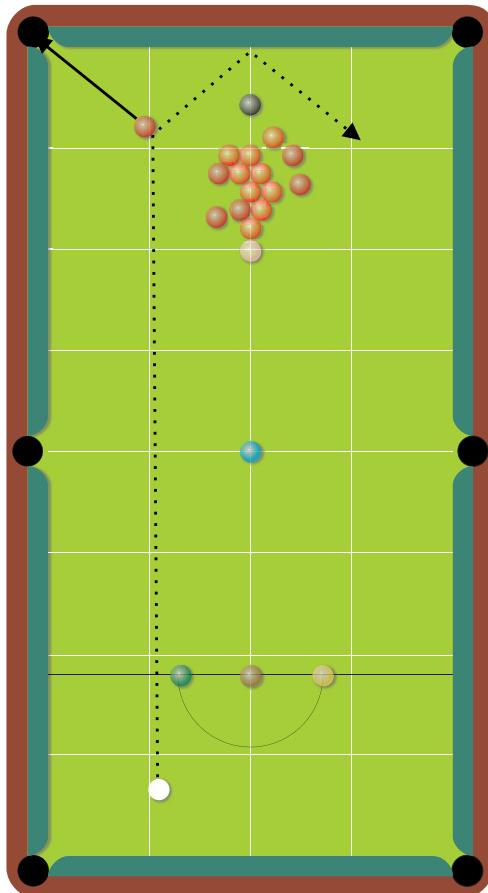


Abbildung 3.16: Chance für den Gegner eröffnet

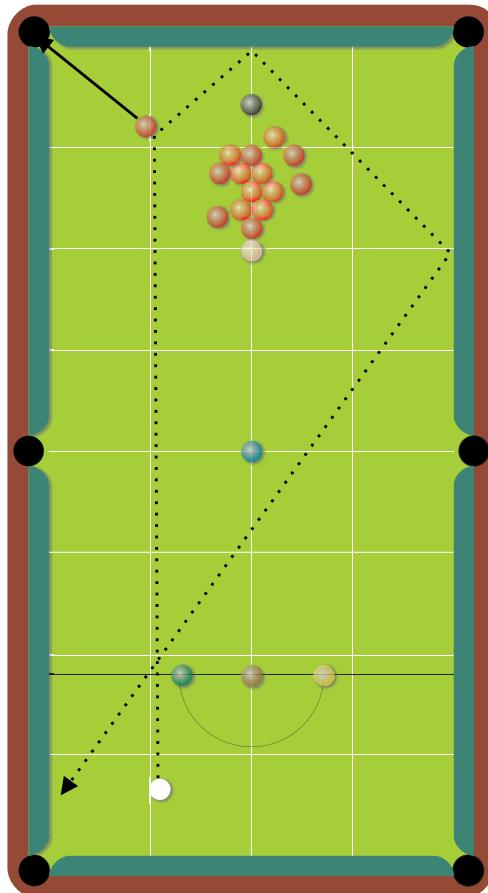


Abbildung 3.17: Angriff und gute Safety.

■ Shot to nothing

In diesem Kapitel wollen wir uns mit dem »Shot to nothing« befassen. Um dies zu tun, müssen wir vorher kurz über Wahrscheinlichkeiten nachdenken – die Wahrscheinlichkeit, Bälle zu lochen.

Wenn wir uns die Situation (Abbildung 3.16) anschauen, sehen wir ein Bild, wie es häufig nach dem Anstoß vorliegt. Der Spielball ist beim Anstoß in den Baulkbereich zurückgefahren, die Roten haben sich nur wenig geöffnet, die Rote links vom Pulk ist lochbar. Nun kommt die Wahrscheinlichkeit ins Spiel: Wie oft von zehn Versuchen werden wir diese Rote lochen? Neunmal, sechs, vier – oder doch eher noch seltener? Bei vier erfolgreichen Lochversuchen heißt das im

Umkehrschluss, dass sechs Mal der Gegner danach am Tisch ist. Außerdem muss man es ja auch noch schaffen, auf Schwarz zu stellen. Aber: In 60 Prozent der Fälle kommt der Gegner mit einer leichten Rote als Einstieg an den Tisch – keine verlockenden Aussichten.

Heißt dies im Umkehrschluss, man sollte auf den Potversuch verzichten und direkt eine Sicherheit spielen? Hört sich clever an, geht aber noch besser.

❶ Genau hier kommt der Shot to nothing zum Tragen. Shot to nothing heißt, einen Potversuch mit Sicherheitsoption zu unternehmen. Quasi das »two in one« des Snookerspiels (siehe Abbildung 3.17).

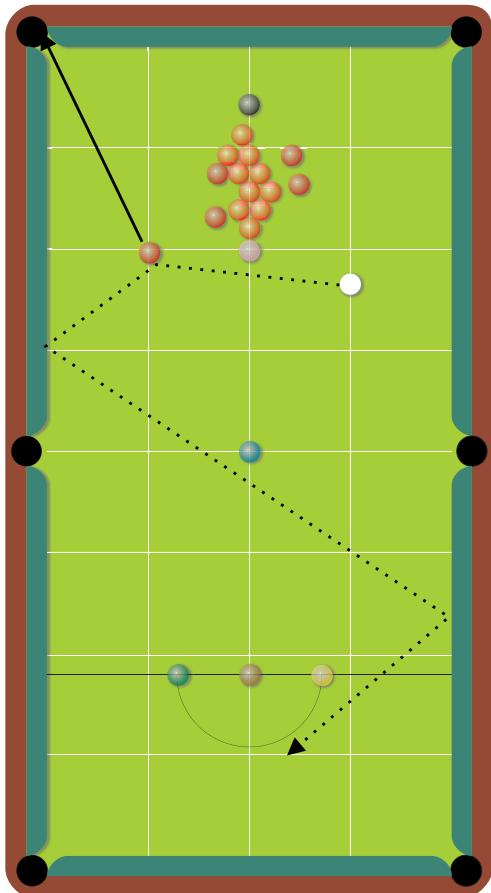


Abbildung 3.18: Shot to nothing

In diesem Fall würden wir den Ball wie gezeigt spielen. Falls die Rote fallen sollte haben wir die Möglichkeit eine der drei Baulkfarben (gelb, grün, braun) zu spielen, oder wir können die Weiße an eine der drei Farben »ranrollen« um eine schwer zu konternde Sicherheit zu spielen. Sollte die Rote aber nicht fallen liegt die Weiße immer noch so, dass der Gegner kaum einen Einstiegssball hat.

Diese Variante des Potversuchens mit Sicherheitsoption kann in jeder Phase des Spiels gespielt werden. Sie ist immer dann anzuraten, wenn der Pot nicht mit hoher Wahrscheinlichkeit anzunehmen ist, und wenn es Sinn macht eine Stellung zu spielen, die einem selbst von Nutzen ist (hier Möglichkeit die Farben zu spielen oder ei-

nen Snooker zu legen), aber dem Gegner kaum Nutzen bietet und Druck auf ihn ausübt. Er muss dann ja schließlich mit einer guten Safety kontern.

Checkliste für einen möglichen Shot to nothing:

- Pot sollte nicht unmöglich oder zu schwer sein (sonst lieber nur eine Sicherheit spielen), aber auch nicht zu einfach (sonst lieber auf perfekte Stellung zum Fortsetzen des Breaks konzentrieren).
- Neben dem Potversuch muss die Wahrscheinlichkeit hoch sein, den Spielball »sicher« für den Gegner abzulegen. Der Versuch macht keinen Sinn, wenn die Weiße schwierige Wege laufen muss, weil die Gefahr zu groß ist, dem Gegner eine Stellung zu hinterlassen, wenn der Spielball unplanmäßig läuft.
- Der Shot to nothing wird meist nach dem Anstoß im Safetyaustausch gespielt mit Roten, die viel Winkel zum Loch haben. Der Spielball hat dann nämlich automatisch viel Tempo, um hinter die Baulklinie zu laufen, während die Rote eben wenig Tempo hat und so den Pulk nicht öffnen wird.

Ein weiteres gutes Beispiel für eine Shot to nothing zeigt die Abbildung 3.18: Hier können wir versuchen, den roten Ball zu versenken und der Spielball wird als Stoppball (kurz unterhalb des Zentrums gestoßen) den gezeigten Weg laufen. Somit ist ein Shot to nothing jederzeit eine gelungene taktische Variante, um ins Spiel zu kommen, aber auch bei Nichtversenken des roten Balls keinen einfachen Einstieg zu hinterlassen.

■ Breakbuilding

Bei aller taktischen Vielfalt des Snooker: Gewinnen kann man einen Frame nur, wenn man irgendwann auch Punkte macht. Daher

kommt dem Breakbuilding natürlich große Bedeutung zu. Gemeint ist damit, auf planvolle Weise eine Serie von Punkten zu erzielen.

Das Positionsspiel hat hier ja schon oft (und zwangsläufig) eine große Rolle gespielt. Beim Breakbuilding ist es das A und O. Man darf eben nicht nur bis zum nächsten Ball denken. Selbst bis zum übernächsten zu denken, ist zu kurz gegriffen. Ein gutes, konstruiertes Break will geplant sein. Dabei muss man von zwei Punkten ausgehen: Welche Optionen hat man, Bälle zu lochen, und wie kann man den Spielball als Freund behandeln (wie oben schon beschrieben) und auf sichere Art und Weise dazu in die richtige Position bringen. Breakbuilding erfordert Spielintelligenz und Erfahrung, gepaart natürlich mit dem technischen Können, um das Geplante auch umzusetzen. Nicht umsonst ist die Standardfrage, wenn zwei Snookerspieler sich treffen: »Was ist Dein höchstes Break?«

Konkrete Beispiele zu bringen, macht hier keinen Sinn, weil die Zahl der Möglichkeiten und Variationen unendlich groß ist (dafür aber sind viele der folgenden Übungen auch zentraler Bestandteil des Breakbuildings). Hilfreich ist es auf jeden Fall, sich die gegebenen Loch-Optionen hintereinander zu ver-gegenwärtigen. Dann muss man überlegen, wo man die Weiße am liebsten hinlegen würde – und dann natürlich auch schauen (weil man weiß ja eben nicht mit der Hand hinlegen darf), ob die Spielkugel da auch wirklich hinzubringen ist; die Grenzen der Physik sind nicht zu sprengen.

Je sicherer man im Breakbuilding wird, desto eher wird man mit einem weiteren Problem konfrontiert: Irgendwann liegen da keine freien Roten mehr auf dem Tisch – wie also kann es weitergehen. Die Antwort: Mit einem rechtzeitigen Split. Darunter versteht man, den Pulk zu öffnen und sich so Rote wieder einzeln hinzulegen, dass sie lochbar sind. Eines allerdings soll nicht verschwiegen werden:

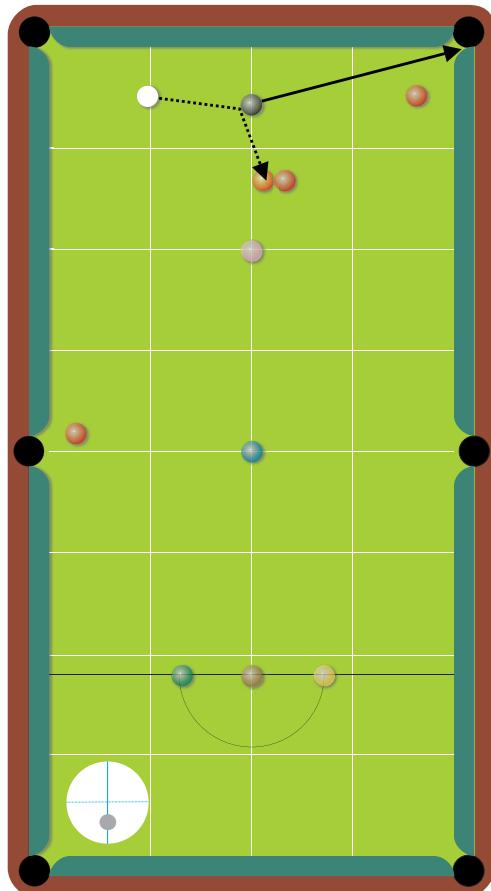


Abbildung 3.19: Split

1 Gerade bei einem Split mit hohem Tempo, wenn noch viele Rote im Pulk liegen, sind gute Beziehungen zu Glücksgöttin Fortuna äußerst hilfreich. Denn ob nachher wirklich etwas Vernünftiges liegen bleibt, das kann man allenfalls erahnen. Sicher aber ist das anhand der vielfältigen Wechselreaktionen nicht – wie auch bei den Top-Profis im Fernsehen nur allzu oft zu beobachten ist.

Ein Beispiel aber für einen schönen planvollen Split, der viele Optionen eröffnet, zeigt Abbildung 3.19. Vorweg: Der Split wird in der Regel beim Spiel auf Farbe angegangen, nicht beim Spiel auf Rot. Denn danach wäre dann ja eine Farbe an der Reihe, und da es davon nicht allzu viele gibt kann man sich

leicht alle Wege und Möglichkeiten verstellen. Außerdem: Es ist immer von Vorteil, wenn man nicht bis zum letzten Moment mit dem Split wartet. Denn klappt es nicht, wird man sich unweigerlich auf seinem Stuhl wieder finden.

In unserem Beispiel muss Schwarz gespielt werden. Vor der Ecktasche oben rechts und auch vor einer Mitteltasche liegen noch

spielbare Rote. Trotzdem bietet es sich hier an, die beiden Roten voneinander zu lösen. Der Winkel zu Schwarz ist da, um dieses Paar anzuspielen. Verfehlt man es oder aber stellen sich die Roten nicht gut, dann wird immer noch eine der beiden anderen spielbar sein. Klappt aber alles wie geplant und erhofft, dann ist der Tisch offen und kann theoretisch komplett abgeräumt werden.