

Ralph Eckert

Modernes Pool

Techniken und Training

Ralph Eckert

Modernes Pool

Techniken und Training

Leseprobe



Fotos: Stefan Schmidt, Markus Ißle, Thomas Lindemann

Titelfoto: Billares Sam, Spanien

© Litho-Verlag e.K., Wolfhagen

Alle Rechte vorbehalten

1. Auflage 1995

2. überarbeitete und ergänzte Auflage 1996

3. Auflage 2001

4. Auflage 2002 / Nachdruck 2003

/ Nachdruck 2006

Printed in Germany

ISBN: 3-9804706-0-1

Der Autor bedankt sich bei:

Billard-Bistro Pool-Position in Bensheim an der Bergstraße und Billard Bianco in Mannheim, in denen die vielen Aufnahmen zu diesem Buch entstanden sind, sowie besonders bei im folgenden genannten Personen für Rat-schläge, Unterstützung und Ideen:

Renate und Tobias Kim, Jimmy Reid, Grady Mathews, Dirk Emmerich für die Texterfassung, Stefan Schmidt und Markus Ißle für die Fotografien, Ute Maag für die Korrekturlesung, sowie Antonio Gahete, Mike und Francine Massey, Bob und Cathy Vanover, Dick Lane, Bernd Woitanowski, Pradit Vandeevatanakul, John Thomas, Chin Chance, Gary Urinowsky, Bob Ferrel, Tim Perkins und Achim Sohnus.

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 Standardpositionsbälle	73
3.5 Handbrücke	34	Zehn Standardpositionsbälle 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	146
4.14	Brain-Washing	89		(ein, zwei und drei Vorbanden)	146
4.15	Viertes Ausweichprogramm	90	4.19.1	Allgemeine Voraussetzungen	146
	Übungen		4.19.2	Eine Vorbande, Grundsystem	146
4.16	Bank-Shot-Drills	93	4.19.3	Eine Vorbande, Spiegelsystem	147
	Allgemein, Übungen		4.19.4	Zwei Vorbanden, (kurze Bande, lange Bande)	149
4.16.1	Vorbanden Effet-System	95	4.19.5	Zwei Vorbanden, (lange Bande, kurze Bande)	152
4.17	Sondersession	98	4.19.6	Dreibandensystem	153
4.17.1	Nachläuferbogen	98	4.20	Kritische Stöße (Critical Shots)	156
4.17.1.1	Nachläuferbogen im System	99		Anwendungen aus dem Karambolagebereich	156
4.17.2	Rückläuferbogen	101		Double-Kiss-Shot	158
4.17.2.1	Rückläuferbogen im System	101		Kopf- und Bogenstöße	159
4.17.3	Rückläuferbogen im Bandenspiel	103		Spezial-Mittellochbanker	162
4.17.4	Nachläuferbogen im Bandenspiel	104		Bandensprungbälle	163
4.17.5	Automatischer Effet	104		I. Bank-Jump-Shot	163
4.17.6	Bremsen der Weißen	105		II. Jump-Bank-Shots	163
4.18	Theoretische Spielabläufe	107		III. Bank-under-Jump-Shot	164
4.18.1	14.1 endlos	107		IV. Jump-Bank-Shot die Bande entlang	164
4.18.1.1	Aus Problemsituationen sich ergebende Ballfolge	108		Dreiband-Wettstoß	165
4.18.1.2	Gruppeneinteilung bei offenem Tisch	109		Hustler-Shot	166
4.18.1.3	Typische Breakbälle	111		Peitschenrückläufer	167
4.18.1.4	Breakballerstellung	115		Peitschennachläufer	168
4.18.1.5	Verhalten ohne Breakball	116		Jump-Shot-Session	168
4.18.1.6	Positionsbestimmung der Weißen nach dem Break	116		Back-Spin-Jump-Shot	169
4.18.1.7	Foulsituationen	118		Follow-Jump-Shot	170
4.18.1.8	Safes	119		Jump-Shot Nachtrag	170
4.18.1.9	Rhythmus und Gegenrhythmus	123		Warp-Shot	172
	Exkurs: 2. Geläufigkeitsübung, "Speed Pool"	124		Positionsspiel aus der Bande heraus	173
4.18.2	Theoretischer Spielablauf 9-Ball + 10-Ball Ergänzung	124		Bälle aus dem geschlossenen Dreieck im 14.1e	175
4.18.2.1	Der Break	124		Beeinflussen des Kiss-Shots	176
4.18.2.2	Situationsanalyse	130		Banden-Kiss-Shots anstelle von Kombinationen	178
4.18.2.3	Multifunktionsstöße	131		Press-Shots	179
4.18.2.4	Absichtliche Fouls	137		Exkurs: Schiedsrichter und Regeln in den USA und Europa	179
4.18.2.5	10-Ball Ergänzung	138		Weitere Stöße	180
4.18.3	Theoretischer Spielablauf 8-Ball	140		Rückläuferbogen im Bandensystem	189
4.18.3.1	Der Break	140		Resafe Situationen im Spiegelsystem	192
4.18.3.2	Farbwahl / Situationsanalyse / Versicherungen	140		Rückläuferbogen, extrem	193
4.18.3.3	Gruppeneinteilung im 8-Ball	141		Jumpies	194
4.18.3.4	Absichtliche Fouls	142		Nachläuferbogen, extrem	195
4.18.4	One Pocket	143		Gegeneffet, speziell	196
4.18.4.1	Anstoß	143		Schlußbemerkung:	197

Leseprobe

Vorwort

Ich betrachte Pool-Billard als Unterhaltungsspiel sowie als Leistungssport. Die Konzeption des Buches möchte beiden Spielauffassungen gerecht werden. So liegt es am Leser, ob er dieses Buch durcharbeiten oder als Lektüre betrachten will.

Pool-Billard als Sport bedarf besonders in der Lernphase sehr viel Übung, wenn man ihn beherrschen will. Man entscheidet sich dabei aber auch für einen Sport, den man bis ins hohe Alter aktiv und erfolgreich betreiben kann.

Das vorliegende Lernprogramm ist ein aufeinander aufbauendes Programm der sich abwechselnden Erklärungs- und Trainingssessions. Den Trainingssessions liegt ein Leistungsprinzip zugrunde, d.h. man muss eine bestimmte Übung auch erfüllt haben, bevor man einen Schritt weitergehen kann. Dies hat den Sinn, dass, wenn ich z.B. auf die theoretischen Spielabläufe der verschiedenen Spielregeln zu sprechen komme, sich diese Abläufe dann an Spielern orientieren, die sich eine entsprechende Spielstärke bis dahin auch angeeignet haben.

Die Anforderungen, die bei den Übungen gestellt werden, sind nicht immer einfach, aber wie sich in Trainingskursen, die ich schon seit Jahren durchführe, gezeigt hat, durchaus erfüllbar. Manche Übungen fallen leicht, andere bedürfen eines gewissen Trainingsaufwandes.

An dieser Stelle soll erwähnt werden, dass sich dieses Programm als spielbegleitendes Programm versteht. D.h. man muss nicht ständig nur versuchen, die Übungen durchzuspielen. Es reicht vielmehr, dass man sich ein- oder zweimal die Woche eine Übung vornimmt und ansonsten den üblichen Spielfreuden nachgeht. Sollte eine Übung dennoch nach wiederholtem Anlauf nicht zu schaffen sein, so sind außerdem einige sogenannte Ausweichprogramme integriert, die den Schüler ein wenig ablenken und dennoch weiter aufbauen sollen.

Die im Programm reichlich und ausführlich vorhandenen Erklärungen sollen den Einzelnen auch in die Lage versetzen, sich selbst zu kontrollieren und dadurch zu verbessern. Denn wenn etwas nicht gelingt, muss man auch in der Lage sein, den eigenen Fehler zu erkennen, damit er sich nicht wiederholt.

Gehen Sie dieses Programm Schritt für Schritt durch, und wenn Sie glauben, schon alles zu wissen, wiederholen Sie es noch einmal. Wenn man etwas zum zweiten Mal durchgeht, findet man immer Dinge, die man beim ersten Mal nicht beachtet hatte. Dieses Lernprogramm ist schließlich nicht nur für Anfänger gedacht, sondern auch für erfahrene Spieler, die nicht weiterkommen, weil Fehler den Fortschritt behindern. Jeder, der dieses Programm durcharbeitet, kann ohne Zweifel ein guter Pool-Billard Spieler werden. Vielleicht sehen wir uns ja irgendwann bei einem Turnier?

Ralph Eckert

*Nicht das
Beginnen wird
belohnt, sondern
einzig und allein
das Durchhalten*

Katharina von Siena

1. Materialhinweise

1.1 Tisch

Zur Beurteilung eines Tisches sind vier wesentliche Kriterien zu beachten:

- A) Spielfläche / Spielbarkeit
- B) Stabilität
- C) Design
- D) Preis

A) Spielfläche / Spielbarkeit

Prioritäten

Dieser Punkt ist für den Spieler der Interessanteste. Denn die Spielbarkeit hat für den Spieler immer noch die höchste Priorität. D.h. in diesem Zusammenhang folgendes: Der Laie kann sich vorstellen, dass auch der nachlässigst zusammengebaute Tisch einigermaßen bespielbar sein muss. Es hängt nur von den Prioritäten ab, die der Einzelne an einen Tisch und dessen Spielbarkeit setzt. Die Ansprüche des Laien oder des Anfängers werden sich gewöhnlich auf die Ebenmäßigkeit der Spielfläche beschränken. Mit anderen Worten, der Tisch darf nicht ablaufen. Ein Spitzenspieler würde jedoch weit höhere Anforderungen an den Tisch stellen, auf dem er vielleicht ein sehr wichtiges Match zu spielen hat. An dieser Stelle wollen wir uns mit den höchsten Ansprüchen befassen.

Belag

Mehrere Dinge sind für den passionierten Pool-Spieler dabei maßgebend. Dies sind zum Ersten der Belag, d.h. das Tuch, mit dem der Tisch bespannt ist. Ist das Tuch schnell oder langsam, ist es alt oder gar frisch bezogen, greift die Kugel gut darauf oder rutscht sie mehr, fusselt es oder nicht, ist das Tuch sehr stramm gezogen worden oder locker, so dass man es fast anheben kann? Auf diese und andere Fragen werde ich noch näher eingehen, da unter der Rubrik Materialhinweise das Tuch gesondert behandelt wird.

Taschenöffnungen

Zum Zweiten interessiert sich der Spieler für die Löcher bzw. Taschen und deren Öffnungen. An dieser Stelle treten immer wieder Meinungsverschiedenheiten auf, nicht nur von Seiten der Spieler: Auch die Hersteller und verschiedene Billardorganisationen bzw. Verbände können sich nicht so recht auf eine einheitliche Taschenöffnung einigen. Das Problem ist, dass es verschiedene, mitunter auch konkurrierende Billardsportverbände gibt, die entsprechend unterschiedliche Auffassungen über die Taschenöffnungen an einem Pool-Billardtisch vertreten. Zum zweiten gibt es zahlreiche Hersteller von Pool-Billardtischen, deren Taschenöffnungen in Ausmaßen, Winkeln und Toleranzen voneinander abweichen. Was die Spieler betrifft, so versteht es sich von selbst, dass diese die Taschen eines Tisches, auf dem sie gerade spielen, je nach Tagesform und Spiellaune entweder als zu eng oder als zu weit kommentieren.

Es gibt zwar eine allseits bekannte und weitestgehend akzeptierte BCA-Norm (Billard Congress of America), doch wird diese von Seiten der Hersteller nicht allzu genau genommen. Für Fragen zu diesem Thema bleiben aufgrund dieser Situation eigentlich nur folgende Verbände als Ansprechpartner:

BCA	Billard Congress of America
PBTA	Professional Billard Tour Association
WPA	World Pool-Billard Association
PCA	Professional Cue Sport Association

Banden

Was gibt es noch an der Spielfläche des Tisches zu beachten? Hier wären die Banden anzuführen. Dies ist ebenfalls ein sehr komplexes Thema, da es sehr viele verschiedene Banden mit wiederum unterschiedlichen Eigenschaften gibt. Dieses Thema in allen Einzelheiten auszuführen dürfte hier den Rahmen sprengen. Im vorliegenden Werk steht außerdem der spielerische Aspekt im Vordergrund.

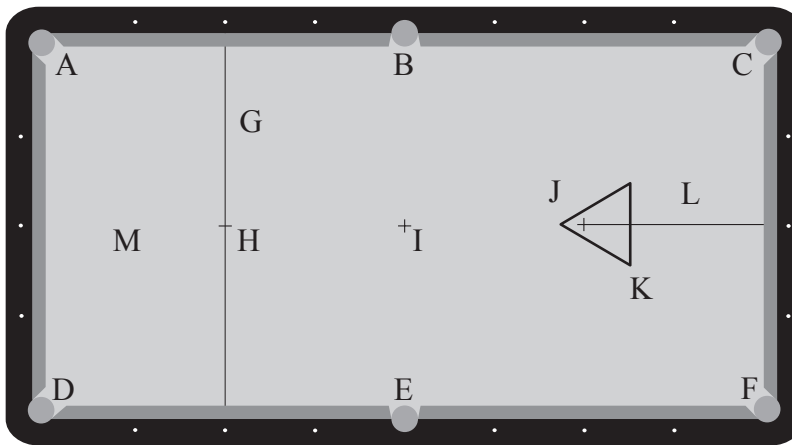
Man unterscheidet bei Banden zwischen Hard-, Medium- und Soft-Speed-Banden. D.h. man muss wissen, ob eine Bande nun hart oder weich ist. Spielerisch macht das einen großen Unterschied, auch die Bandenhöhe spielt dabei eine wesentliche Rolle. Was die Auswirkungen auf das Pool-Billardspiel betrifft, muss ich auf ein späteres Kapitel verweisen, in dem wir uns mit Bank-Shots (Bandenstößen) und Vorbandenkicks beschäftigen werden. Den Abschnitt Banden möchte ich mit dem Hinweis abschließen, dass sich ein Spieler vor dem Spiel vergewissert, mit welcher Art Banden er es zu tun hat. Als guter Spieler muss man in der Lage sein, sich auf die gegebenen Bandeneigenschaften eines Tisches einzustellen, zumindest solange, bis diese tatsächlich vereinheitlicht werden.

Schieferplatten

Noch ein Wort zu den Schieferplatten, auf die das Tuch gespannt wird. Sie sind auch von spielerischem Interesse, besonders wenn es um Extremstöße wie z.B. den Kopfstoß geht. Schiefer kann sich etwas verziehen, da es ein temperaturempfindliches Material ist. Auch das kann ein Grund dafür sein, dass ein Tisch manchmal abläuft. Die Schieferplatte für einen Pool-Tisch ist gewöhnlich dreiteilig. Einteilige Platten sind nicht nur unpraktisch, sie verziehen sich auch leichter und werden fast ausschließlich für die kleineren Automatentische verwendet. Meist weisen die Schieferplatten im Pool eine Stärke von 20-25 mm auf. 30 mm wären wünschenswert, sind aber selten anzutreffen. (Vgl. Karambolage u. Snooker, Plattenstärke hier gewöhnlich 50 mm).

Spielfläche

Noch sind wir mit der Spielfläche nicht fertig. Sie sollte auch korrekt eingezeichnet sein, d. h. Fußpunkt, Mittelpunkt, Kopflinie, Dreieck und Fußlinie sollten markiert sein (vgl. dazu Abb. 1).



- A Tasche Kopf Links
- B Tasche Mitte Links
- C Tasche Fuß links
- D Tasche Kopf rechts
- E Tasche Mitte rechts
- F Tasche Fuß rechts
- G Kopfflinie
- H Kopfpunkt
- I Mittelpunkt
- J Fußpunkt
- K Dreieck
- L Fußlinie
- M Kopffeld

Abb. 1: Tisch mit korrekten Markierungen und Bezeichnungen

B) Stabilität

Nachdem wir nun einige Anhaltspunkte zu den spielerischen Anforderungen eines Tisches gesammelt haben, kommen wir nun zu Punkt B) unserer vier Kriterien: die Stabilität: Wovon hängt diese ab und was bringt sie uns? Wenn der Unterbau eines Tisches vorwiegend aus Pressspan besteht, kann man sich vorstellen, dass dieser Tisch bei täglichem Gebrauch nicht allzu lange stehen wird. Daher ist die Standfestigkeit natürlich ein Kriterium, das für den Käufer eines oder mehrerer Tische von großer Bedeutung ist. Wenn ein billiger Tisch nach z.B. vier Jahren ersetzt werden muss, war er eigentlich zu teuer. Meistens sind es die teuren Tische, die auch eine höhere Stabilität aufweisen, d.h. meistens einen Unterbau aus Massivholz besitzen und damit eine extrem hohe Lebenserwartung haben. Vom traditionellen Weg abweichend gibt es inzwischen auch Tische mit einem kompletten Metallunterbau, die damit theoretisch ewig halten.

Für den Spieler ist dies zwar von geringerem Interesse, aber ich finde, es sollte dennoch erwähnt werden. Das Buch wendet sich zwar in erster Linie an die Spieler, aber ich möchte auch Billardfans, die ihren Lieblingssport Zuhause spielen möchten, und Personen, die nur indirekt mit dem Spiel in Berührung kommen (z.B. Billardcafeinhaber, Funktionäre etc.) einige hoffentlich interessante Informationen geben. Schließlich sind es gerade diese Leute, die entscheiden, welches Material dem Spieler in ihren Räumlichkeiten zur Verfügung steht.

C) Design

Punkt C) unserer Kriterien ist für das Spiel völlig ohne Bedeutung, aber genauso wie beim Essen das Auge mitisst, spielt es auch beim Spiel mit. Das Design eines Tisches ist natürlich absolute Geschmacksache und darüber lässt sich ja bekanntlich streiten. Ein potentieller Tischkäufer wird sich einen Tisch möglichst passend zu seiner sonstigen Einrichtung aussuchen. Das Angebot reicht hier von rustikal bis modern, von schlicht bis pompös. Die verschiedenen Tischhersteller bieten meist zum gleichen Modell verschiedene Designvariationen an.

D) Preis

Der vierte Punkt sei hier zur Vollständigkeit erwähnt, denn in der Tischbeurteilung an sich spielt er schließlich keine unerhebliche Rolle. Gute Turniertische, die auch dem täglichen Gastronomiebetrieb ausgesetzt werden können, kosten gewöhnlich zwischen 5.000,- und 10.000,- DM. Tische für Zuhause, sog. Heimtische, haben im Preis einen weitaus größeren Spielraum.

1.2 Queues

Für einen Pool-Billardanfänger beginnen die Schwierigkeiten bereits beim Queue-kauf: Es gab und gibt viele unkundige Interessenten, die sich ganz aus Versehen anstatt eines Pool-Queues ein Karambolage- oder Snooker-Queue gekauft haben. Dabei muss es sich nicht einmal um ein schlechtes Queue handeln - wenn man damit das Spiel spielt, für das das Queue gedacht ist: eben Karambolage oder Snooker. Für Pool-Billard sind diese Queues eher ungeeignet. Es wäre in etwa so, als würde man mit einem Squash-Racket Tennis spielen oder umgekehrt. Für einen Fortgeschrittenen oder auch Spitzenspieler stellen sich beim Kauf eines Queues natürlich ganz andere Fragen, z.B. welche Stoßeigenschaften es haben sollte. Doch fangen wir vorne an.

Ein Pool-Billard-Queue ist gewöhnlich zweiteilig, ca. 148 cm lang und sein Gewicht liegt zwischen 17-22 Unzen (oz.), wobei 17 und 22 oz. bereits als Extreme anzusehen sind. Da die Erfahrung gezeigt hat, dass Spieler in ihrer Pool-Billard-Karriere beim Kauf eines neuen Queues mit dem Gewicht, wenn überhaupt, nach oben gehen, sollte man als Anfänger darauf achten, dass man sich zu Beginn kein allzu schweres Queue kauft. Ein gutes Pool-Queue verfügt außerdem über eine 13 mm Spitze. Es gibt auch 12,5- und 13,5 mm Spitzen, diese sind aber eher selten anzutreffen.

Hier eine kleine Auflistung, was einige Teilnehmer der amerikanischen Profi-Tour an Queues benutzen.

Spieler Name	Gewicht Spielqueue Unzen	Länge Spielqueue Inch	Spitze ø mm	Leder Härte	Gewicht Breakqueue Unzen	Länge Breakqueue Inch	Spitze ø mm
Belinda Bearden	18,3	58	12 3/4	Hard	18,6	58	13
Robin Bell	19 1/4	58	12 1/2	Med.-Hard	—	—	—
Nikki Benish	19	56	12	Hard	19 1/2	58	12
Peg Ledmann	18	58	13	Hard	—	—	—
Mary Guarino	19 1,2	58	12 1/2	Hard	19 1/2	58	12 1/2
Loree Jon Jones	19	58	12 7/8	Hard	19	58	12 7/8
Jeanette Lee	19 1/2	58	12 3/4	Hard	19 1/2	58	12 3/4
JoAnn Msn-Parker	18	56	12	Hard	19	56	12
Ewa Mataya	19	58	12 3/4	Medium	22	58	13
Dawn Meurin	19 1/2	58 1/2	13	Hard	20	58	13 1/4
Kelly Oyama	19	58	13	Hard	19	58	13
Vicki Paski	19 1/2	58	13	Medium	19 1/2	58	13
Laura Smith	18 3/4	57	13	Hard	19	57	13
Tammie Wesley	19 1/4	57	13	Hard	19	57	13
Vivian Villarreal	19	58	13	Hard	—	—	—

1.2 Queues

Spieler Name	Gewicht Spielqueue Unzen	Länge Spielqueue Inch	Spitze ø mm	Leder Härte	Gewicht Breakqueue Unzen	Länge Breakqueue Inch	Spitze ø mm
Johnny Archer	19 1/4 oz.	58 Inch	12 3/4	Medium	20 oz.	58	13
Kim Davenport	17 1/2	58	12 3/4	Hard	20	58	13 1/4
Tony Ellin	19 3/4	58	12 7/16	Hard	19 1/2	58	12 3/4
Roger Griffiths	20	59	13	Hard	—	—	—
Buddy Hall	17 1/4	59 1/2	12,6	Med/Hard	19	58	13
Dennis Hatch	19 1/2	58	12 3/4	Medium	19 1/2	58	12 3/4
Allen Hopkins	19	58	13	Hard	19	58	13
David Howard	19 1/2	58	13 1/8	Hard	19	58	13 1/8
Mike Lebron	19 1/2	57 1/2	12	Hard	19 1/2	57 1/2	12 1/2
Jim Mataya	19	58	12 7/8	Medium	—	—	—
Steve Mizerak	21 1/4	59	12 3/4	Hard	20	59	12 3/4
Jose Parica	19 1/4	58	13	Medium	20 1/2	58	13
Jim Rempe	18 1/4	58	12 7/8	Medium	19	58	13
Efren Reyes	21	59	12 1/2	Medium	21	59	12 1/2
Mike Sigel	19 3/4	58	12 7/8	Medium	18	58	13 1/2
Nick Varner	19	57	12 3/4	Medium	19	57	12 3/4
Ralph Eckert	20 1/3	58	13	Hard	21	58	13

Eine Unze entspricht 28,35 Gramm. (19 Uz. = 538,65 Gramm.), ein Inch = Zoll = 25,4 mm (57 In. = 144,78 cm), Quelle: Pool & Billiard Magazine Mai 1993

Ebenfalls sollte man beachten, dass ein Pool-Queue ein sehr flexibles Queue ist. D.h. wenn man das Queue am Griffband festhält und mit der anderen Hand knapp hinter dem Gewinde dem Queue einen leichten Schlag gibt, dann wird man sehen, wie es anfängt zu vibrieren. Das soll es auch tun, und je nach Queue-Marke tut es dies mehr oder weniger, länger oder kürzer anhaltend. Dies ist jedoch kein Kriterium für gut oder schlecht. Wichtig ist nur, dass es eine gewisse Flexibilität besitzt. Der Grund hierfür liegt in der Spielart selbst. Um auch das zu erklären, muss ich auch auf die anderen Spielarten eingehen:

Snooker z.B. wird im Gegensatz zu Pool auf einem 12-Fuß-Tisch mit kleineren Taschen gespielt (Pool auf einem 9"-Tisch), selbstverständlich gibt es auch andere Spielregeln, andere Kugeln und andere Queues. Aufgrund des größeren Tisches und der kleineren Löcher könnte man leicht zu dem Trugschluss kommen, dass Snooker schwieriger zu spielen sei als Pool. Tatsache ist, dass die Prioritäten anders gesetzt sind. Das Tref-

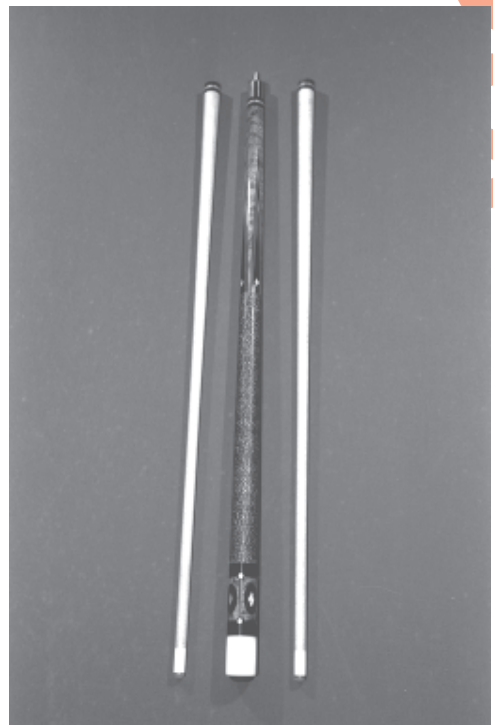


Foto 1: Pool-Billard-Queue mit zwei Oberteilen

fen und Versenken einer Kugel ist schwieriger, dem Positionsspiel - also dem Beeinflussen der Weißen - sind, bedingt durch die geringen Lochtoleranzen, Grenzen gesetzt. Man wird z.B. einen guten Snookerspieler selten mit Effet spielen sehen, denn das kann man sich bei diesen engen Löchern einfach nicht erlauben. Das Versenken der Kugel wäre dadurch gefährdet.

Im Pool hingegen, bei dem die Löcher etwas geräumiger und die Tische etwas kleiner sind, ist das Treffen und Versenken einer Kugel das geringere Problem. Im Pool kommt es mehr auf die Kontrolle der Weißen an. Dies wird dem Spieler spätestens im Rotations-Pool-Billard (9-Ball, 10-Ball, Rotation) voll bewusst. Noch einmal: Das Positionsspiel, sowie das Versenken von Kugeln, ist bei beiden Spielarten von grundlegender Bedeutung, aber im Snooker ist die erste Kunst das Versenken eines Balles, dann erst das Positionsspiel. Im Pool-Billard ist die erste Kunst die Kontrolle der Weißen und dann erst das Versenken einer Kugel.

Daher gilt: Beide Dinge, Positionsspiel und das Versenken von Bällen, sind in beiden Spielen, Snooker und Pool, Grundvoraussetzung für ein erfolgreiches Spielen im Sinne der Spielregel.

Einfach ausgedrückt könnte man es etwa so formulieren:

- Snooker: genauestes Zielen, weniger Stoßtechnik möglich
- Pool-Billard: genaues Zielen, mehr Stoßtechnik möglich.

Im Pool-Billard z.B. kann man der weißen Kugel allein dadurch einen anderen Verlauf geben, indem man die zu treffende Kugel in die rechte oder linke Hälfte des Loches spielt. Im Snooker entfällt diese Alternative.

Da sich im Snooker das Positionsspiel gewöhnlich auf Rückläufer, Nachläufer, Stoppbälle und die Druckstoßtechnik beschränkt, bedarf es hier eines eher steifen Queues, das mit offener Brücke geführt wird, zum besseren Zielen, was im Snookerspiel die eigentliche Kunst darstellt. Im Pool-Billard jedoch benötigt man ein eher flexibles Queue, das hier mit geschlossener Brücke geführt wird. Denn außer den oben genannten Positionsbällen wird der Pool-Billardspieler u.a. auch noch mit Effet-, Kiss-, Throw-, Warp-, Kopf-, Jump- und Bogenstößen konfrontiert.

Wenn man ein Pool-Queue wie vorher beschrieben in Schwingung setzt, wird man feststellen, dass die Spitze vorne stark ausschwingt, ca. 30 cm dahinter das Schwingzentrum liegt und dahinter wiederum die Schwingungen weitergeführt werden. Wenn man nun mit diesem Queue die Weiße mit rechtem oder linkem Effet anspielt und dabei das Queue gut durchgeführt wird, kann man sich vorstellen, wie das Queue im Stoßverlauf etwas in der Richtung des Ef-

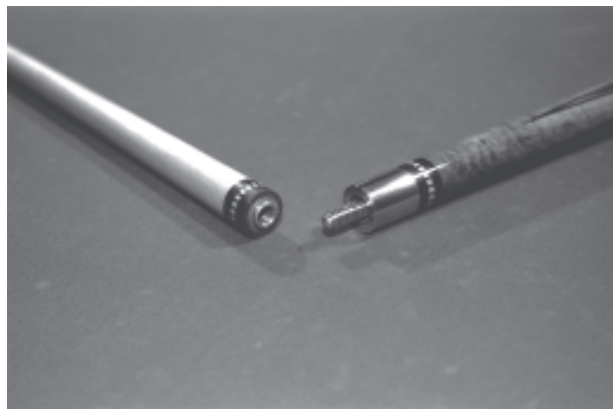


Foto 2: Verschraubung des Unter- mit dem Oberteil

fets nachgibt. Dadurch wird der Kontakt des Queues mit der Weißen verlängert, und dadurch wiederum kann auf die Weiße mehr Wirkung übertragen werden. Genau diese Wirkung braucht man im Pool-Billard und genau deshalb muss ein Pool-Queue auch diese Eigenschaften besitzen.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Es ist nicht das Ziel, ein möglichst flexibles Queue zu finden, das wäre falsch. Es gibt auch zu flexible oder weiche Queues, je nachdem, wie es der Spieler gewohnt ist. Entsprechend seinen spielerischen Fähigkeiten muss er es auswählen. Als Grundregel gilt, dass ein Spieler, für den die Erzeugung von (Effet-) Wirkung, gleich welcher Art (Nachläufer, Rückläufer etc.), an sich noch ein Problem darstellt, eher ein weiches Queue wählen sollte. Er wird damit früher und einfacher den gewünschten Erfolg erzielen. Dies begründet sich darin, dass, wenn man mit einem flexibleren Queue die Weiße außerhalb ihres Zentrums anspielt, das Queue entsprechend nachgibt und dadurch den Kontakt mit der Weißen verlängert. Je länger der Kontakt des Queues mit der Weißen ist, desto mehr Wirkung kann übertragen werden. Diese Kontaktlänge ist natürlich hauptsächlich eine Frage des Stoßes, bzw. wie weit man das Queue im Stoß durchführt. Da der Anfänger mit diesem geradlinigen, weichen, beherrschten, glatten und durchgehenden Stoß bekanntermaßen noch Schwierigkeiten hat, erklärt es sich von selbst, dass er es sich mit einem weichen Queue am einfachsten machen kann. Ein Spieler, für den die Erzeugung von Wirkung an der Weißen kein Problem mehr darstellt, sollte entsprechend ein eher hartes Queue bevorzugen. Denn für einen solchen Spieler geht es eher darum, die erzeugte Wirkung an der Weißen besser zu kontrollieren, einen Rückläufer z.B. nicht zu weit oder zu kurz laufen zu lassen.

Darüber hinaus gibt es zum Queue noch einiges zu sagen, z.B. über die Holzarten, die bei der Herstellung verarbeitet werden. Im Oberteil wird fast ausschließlich kanadisches Ahornholz verwendet. Im Unterteil gibt es dagegen etwas mehr Variationsmöglichkeiten. Ahorn, Esche, Schlangenhholz, Vogelaugenahorn, mexikanisches Bocoteholz, Gabun-Ebenholz und Cocobolaholz, um nur einige zu nennen, werden für das Unterteil verwendet. Eventuelle Einlegearbeiten werden meist mit Ebenholz gefertigt. Außerdem werden Perlmutter, Silber, Gold, Edelsteine und bis vor kurzem auch noch Elfenbein dafür verwendet. Diese Dinge machen ein Queue nicht unbedingt besser, aber durch den erhöh-

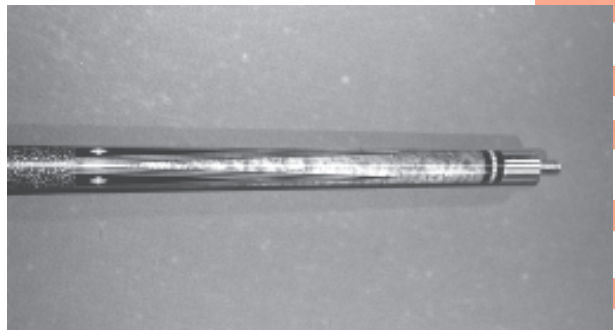


Foto 3: Mittelteil mit Einlegearbeiten

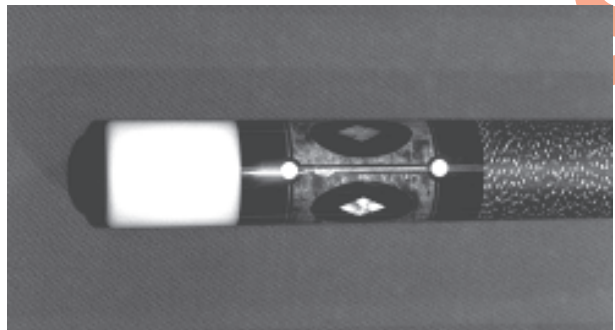


Foto 4: Butt-Teil mit Einlegearbeiten

ten Arbeitsaufwand und den Wert der eingelegten Teile selbst erhöht sich natürlich der Preis bzw. Wert des Queues. Es wird dadurch seltener, teuer und exklusiver.

Denn die Queuefertigung ist nicht nur Industrie, sie ist auch eine Kunst: Es gibt heutzutage viele Queuehersteller. Man findet sie in der Massenherstellung und in der Einzelfertigung von Meisterhand. Bis auf wenige Ausnahmen sind fast alle bedeutenden Queuehersteller von heute in den USA aktiv.

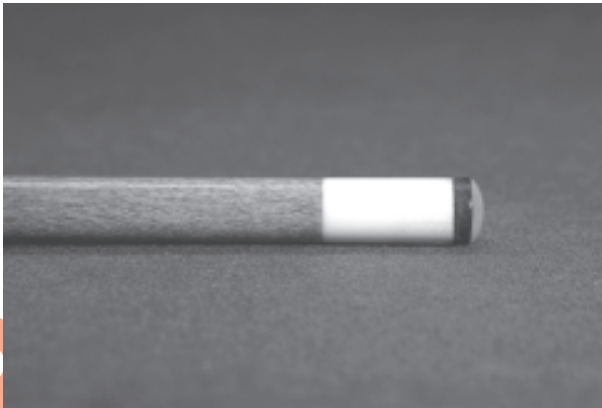


Foto 5: Queuespitze mit Leder und Ferrule in optimalem Zustand



Foto 6: Zwei schlechte Beispiele mit überstehendem und abgespieltem Leder

handgefertigt wurde oder nicht. Ersteres würde einen höheren Preis durchaus rechtfertigen. Ein Queue, das mit modernen Mitteln maschinell hergestellt wurde, muss deswegen spielerisch nicht schlechter sein, man sollte es aber bei vergleichbarem Design etwas preiswerter erstehen können.

Was macht nun aber die Kunst in der Queueherstellung aus? Sind es die feingearbeiteten, detaillierten Einlegearbeiten oder sind es die Spieleigenschaften, die ein Queue auszeichnen? Es gibt Queuehersteller, die darauf bedacht sind, ein möglichst schönes Queue herzustellen, die Spieleigenschaften ergeben sich bei diesen Herstellern eher zufällig. Das bedeutet, dass die Spieleigenschaften von Queues ein- und derselben Marke durchaus

Während in früheren Zeiten (Anfang / Mitte dieses Jahrhunderts) die Queues eher schlicht gehalten wurden, schrecken die Hersteller heutzutage selbst vor komplizierten und sehr aufwendigen Einlegearbeiten nicht mehr zurück, nicht zuletzt durch neue computergesteuerte Fertigungsmöglichkeiten. Dies hat in den letzten Jahren zu einer immensen Preissteigerung auf dem Queuemarkt geführt (auch bedingt durch eine stark gestiegene Nachfrage), obwohl durch diese modernen Fertigungsmöglichkeiten und den dadurch bedingten geringeren Arbeitsaufwand die Queuepreise eigentlich hätten fallen müssen. Queuehersteller, die auf diese Fertigungsweise umgestiegen sind und höhere Stückzahlen bei geringerem Zeitaufwand produzieren, und andere Hersteller, die mit dieser Fertigung begonnen haben, orientieren sich bei Ihrer Preisgestaltung jedoch weniger an ihrem Aufwand als vielmehr an Queues handgefertigter Art mit vergleichbarem Design. Beim Kauf sollte man daher darauf achten, ob ein Queue

verschieden ausfallen können. Das eine Queue ist flexibler als das andere, es spielt sich weicher oder härter, oder es ist im Gewicht vorder- oder eher hinterlastig etc.

Die Queues können noch so schön und exakt gearbeitet sein, ein Spieler wird es schwer haben, ein für ihn geeignetes Queue herauszufinden. Tatsächlich zeichnet sich ein Meister-Cuemaker dadurch aus, dass er in der Lage ist, bei seinen Queues bestimmte Spieleigenschaften hervorzubringen, von denen der Cuemaker überzeugt ist, dass ein Queue eben diese Eigenschaften besitzen muss, damit man mit ihm hervorragendes Pool spielen kann. Nun müssen diese Queues noch nicht gut aussehen (wobei natürlich auch schlichte Queues gut aussehen können), doch gibt es auch einige wenige Queuehersteller, die beides miteinander vereinen können. Markennamen zu nennen wurde hier absichtlich vermieden, die Ausführungen zu den Charakteristika eines Queues sollen jedoch zur Erweiterung und Verbesserung der Auswahlkriterien beitragen.

Doch noch sind einige Punkte, die das Queue betreffen, offen, z.B. die Spitze, das Leder, das sich auf der sogenannten Ferrule befindet. Die Ferrule besteht gewöhnlich aus Kunststoff der verschiedensten Arten. Früher verwendete man Elfenbein, davon ist man allerdings in den letzten Jahren immer mehr abgekommen. Das Spielverhalten des Queues wird dadurch kaum beeinflusst. Mit dem Leder allerdings lässt sich das Spielverhalten des Queues beträchtlich verändern.

Grundsätzlich gilt, dass für ein gutes Queue nur ein Klebeleder in Betracht kommt, d. h. das Leder wird auf die Ferrule geklebt. Man verwendet dazu am besten einen Zweikomponentenkleber. Das alte Leder wird zuerst entfernt, dann wird die Ferrule und das neue Leder fettfrei und plan geschliffen. Für die Ferrule gibt es dazu eine spezielle Vorrichtung. Dann wird der Klebstoff aufgetragen, das Leder mittig ausgerichtet und unter Druck, ebenfalls mit einer speziellen Vorrichtung, einige Stunden trocknen gelassen. Queues, die mit einem Schraub- oder Aufsteckleder ausgestattet sind, sind für sportliches Pool-Billard nicht empfehlenswert.

Doch wie wirkt sich das Leder spielerisch aus? Es gibt Queueleder der verschiedensten Marken mit entsprechend unterschiedlichen Eigenschaften. Der Billardspieler unterscheidet meist zwischen hartem, weichem oder Mediumleder. Dies ist aber allenfalls

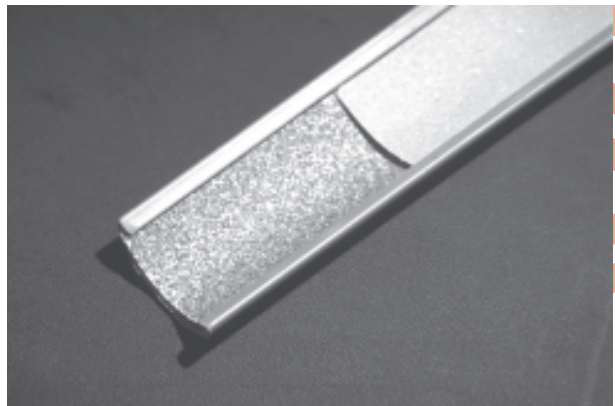


Foto 7: Schleifschiene

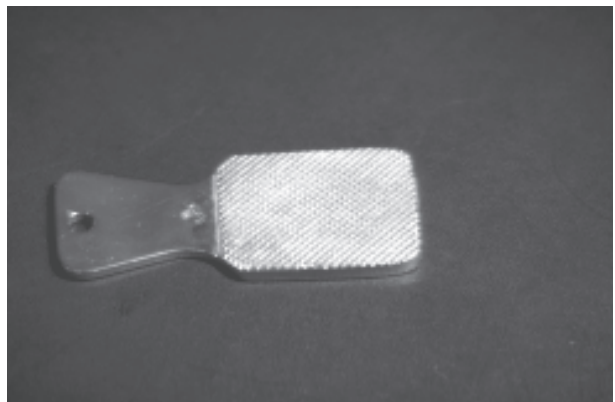


Foto 7: Lederaufrauer

eine Richtlinie, denn auch wenn eine Marke verwendet wird, deren Leder gewöhnlich weich ausfallen, kann man dennoch ein Leder bekommen, das sehr hart ist und umgekehrt. Spielerisch kann man also ein Queue, das vom Schaft her eher unflexibel ist und sich daher hart spielt, mit einem weichen Leder etwas ausgleichen und umgekehrt.

Um lange Freude an den leider sehr teuren Queues zu haben, sollte man sie sorgfältig pflegen. Diese Pflege beschränkt sich gewöhnlich auf das Oberteil, denn das Unterteil ist praktisch keinem Verschleiß ausgesetzt. Gelegentlich fällt eine neue Wicklung an.

Zur Oberteilpflege, die auch das Trimmen des Leders beinhaltet, werden gewöhnlich folgende Hilfsmittel benutzt: Puder, Schleifschiene, Schleifpapier, Lederformer, Lederaufrauher, Reinigungsmittel u.v.a. mehr.

Schleifpapier mit äußerst feiner Körnung dient dazu, dass die Oberteile stets fettfrei zu halten und durch die saubere Oberfläche gut durch die Hand gleiten. Nachteil dabei ist, dass, wenn man sein Oberteil regelmäßig damit abschleift, es logischerweise immer dünner wird. Dies bedeutet nicht nur, dass man sich ungefähr alle zwei Jahre neue Oberteile leisten muss, sondern auch, dass sich das Spielverhalten des Queues geringfügig aber kontinuierlich verändert. Dieser Faktor ist aber fast vernachlässigbar. Der Vorteil dieser Methode ist seine bequeme Handhabung. Als Alternative empfiehlt sich hier das Puder oder besser Talkum. Es gibt Talkum, das speziell für Billardspieler hergestellt wird und auf deren Bedarf abgestimmt ist. Es ist etwas grobkörniger als z.B. Körperpuder.

Dies gewährleistet eine fast unbegrenzte Haltbarkeit des Oberteils. Der Nachteil ist, man muss ständig Puder bei sich haben, denn es wird bei Bedarf mehrmals im Spiel aufgetragen.

Eventuell entstandene Macken im Oberteil - sie passieren u.a. wenn das Queue umfällt - kann man übrigens gut durch kochend heißes Wasser, das auf die entsprechende Stelle tröpfchenweise aufgetragen wird, entfernen. Durch das heiße Wasser richten sich die beschädigten Holzteilchen wieder etwas auf. Führt man die Stelle mit etwas Schleifpapier nach, ist das Oberteil wieder in Ordnung.

Man sollte allerdings beachten, dass man das Oberteil, nachdem es mit Schleifpapier behandelt wurde, mit einem Stück Papier (Geldschein oder Bierdeckel) oder mit eigens zu diesem Zweck erhältlichen Lederlappen stark und schnell nachreibt. Dies hat seinen Sinn, denn nach der Schleifpapierbehandlung sind die kleinen Holzporen geöffnet und würden schnell wieder Schmutz anziehen. Durch das feste Nachreiben wird am Oberteil Hitze

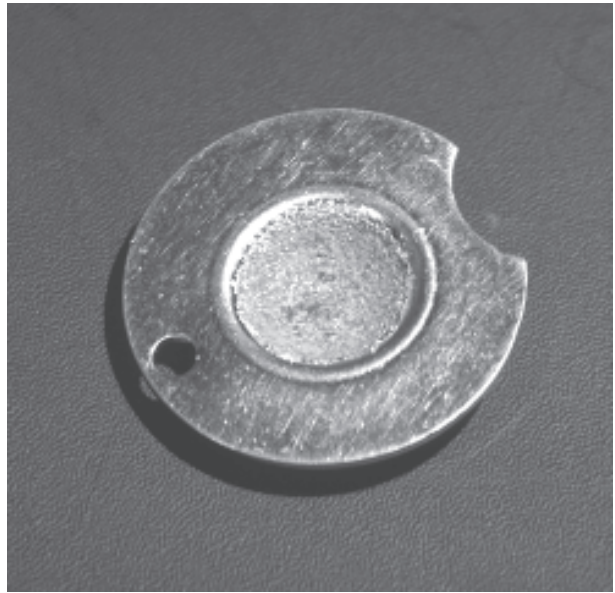


Foto 9: Lederformer

erzeugt, diese glättet die Holzporen wieder und das Oberteil wird dadurch nicht mehr so schnell schmutzig.

Das Leder bedarf besonderer Pflege: Wenn die Lederoberfläche zu glatt geworden ist und dadurch die Kreide nicht mehr so gut haftet - häufiges Abrutschen ist die Folge (man sollte es allerdings früher merken) - genügt es, wenn man einen Lederaufrauher benutzt. Es handelt sich dabei um ein Stückchen Metall mit eingehauenen Riefen, ähnlich wie bei einer Feile. Zur Nachbearbeitung benutzt man einen Lederformer, z.B. wenn das Leder seine Rundung verloren hat. Es sollte in etwa die Rundung eines Zehnpfennigstückes und einen stabilen Rand haben. Die Handhabung des Formers ergibt sich von selbst. Nicht so bei der Schleifschiene, die, was das Leder angeht, am vielseitigsten angewandt werden kann. Mit der Schleifschiene können Sie Ihr Leder aufrauen und ebenso formen. Besondere Anwendung findet die Schleifschiene allerdings, wenn das Leder sich etwas breitgespielt hat, d.h. der Rand nicht mehr parallel zur Ferrule läuft. Wenn dies der Fall ist, kann man mit der Schleifschiene vorsichtig, ohne die Ferrule zu beschädigen, den Rand des Leders abtragen. Nachdem dies geschehen ist, darf man das Leder allerdings nicht in diesem Zustand belassen, denn der Rand ist ja jetzt praktisch "geöffnet" und damit wieder leicht verformbar. Er muss nun wieder hart gemacht werden, denn es ist schließlich der Rand des Leders, der bei einem Effetstoß (beinhaltet auch Hoch und Tief) die volle Stoßbelastung aufnehmen muss. Zum Stärken des Lederrandes nach dem Abschleifen macht man zunächst den Lederrand etwas nass und reibt dann die Queuespitze am besten an einer Holzunterlage, zum Beispiel am Tisch, stark, schnell und unter viel Druck nach. Dadurch entsteht Hitze, die den Lederrand wieder stärkt und nicht wieder so schnell verformbar macht.

Am schonendsten bewahrt man das Queue in einem entsprechenden Koffer auf, der auch noch genügend Platz für das Pflegezubehör bietet.

1.3 Kugeln

Pool-Billard-Kugeln besitzen im Turnierbetrieb einen Durchmesser von 57 mm, sind allerdings auch in anderen Größen lieferbar. Sie bestehen aus Kunststoff, Phenolharz, um genau zu sein. Ein Satz besteht aus 16 Kugeln, eine weiße und 15 farbige. Die 15 farbigen sind von 1-15 nummeriert, wobei 1-8 vollfarbig und 9-15 halbfarbig gestaltet sind. Interessant ist außerdem, dass die Kugeln 1-7 in farbiger Assoziation zu den Kugeln 9-15 stehen. Allein aus den eben aufgeführten Fakten kann man sich vorstellen, dass nahezu unendliche Spielvarianten möglich sind. Dies ist einer der wesentlichsten Vorteile von Pool-Billard gegenüber anderen Billardarten.

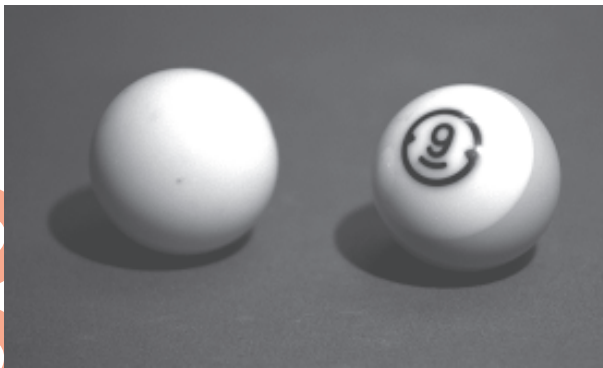


Foto 9a: Pool-Billard Kugeln, die Weiße und die Neun

Die weiße Kugel ist meist durch ein kleines Zeichen individuell gekennzeichnet, damit man sie dem Kugelsatz der entsprechenden Marke zuordnen kann.

Üblich von Anbeginn des Pool-Billards Mitte des letzten Jahrhunderts an, sind immer weiße Kugeln mit den gleichen Spezifikationen wie die farbigen, bedingt schon dadurch, dass man damals noch keinen Kunststoff kannte und man ohnehin keine Variationsmöglichkeiten hatte, da man immer das gleiche Mate-

rial verwendete. Schwerere oder größere weiße Kugeln an automatenbetriebenen Billardtischen haben lediglich den Sinn, separat von den anderen Kugeln im Ballkasten zu landen. Spielerisch sind solche Kugeln eigentlich unzumutbar.

Ausgangsmaterial für die Kugeln war immer Elfenbein, sehr zum Leidwesen der Elefanten. In John Grissim's Buch "Billiards" wird festgehalten, dass zu dieser Zeit etwa 12.000 Elefanten jedes Jahr ihr Leben lassen mussten, damit genug Elfenbeinkugeln hergestellt werden konnten. Gut vorstellbar, wenn man bedenkt, dass bereits für einen Satz Snookerkugeln vier Elefanten getötet wurden mussten. Das Resultat war, dass die Preise für Elfenbein stark anstiegen. So geschah es, dass eine bekannte Firma der Billardbranche 1850 einen Preis aussetzte für eine billigere Alternative zu Elfenbein. Der ausgesetzte Preis betrug 10.000 \$, die heute ungefähr 100.000 \$ entsprechen.

John Wesley Hyatt war es, der 1868 als Chemiker in New York ein Material entdeckte, das aus einer Mischung von Kampfer, Alkohol und Nitro-Cellulose bestand und elfenbeinähnliche Eigenschaften besaß.

Es ist eine wenig bekannte Tatsache, dass man auf der Suche nach Ersatz für Billard-Elfenbeinkugeln, sozusagen nebenbei, den Kunststoff erfand. Da das Material jedoch noch nicht perfekt war, versuchte man es auch noch mit anderen Materialien. Anfang des 20. Jahrhunderts wurden in den amerikanischen Billardhallen, zumindest was Pool-Billard betrifft, meist Kugeln aus Ton verwendet. Bis heute versucht man in der Billardkugelbranche, den Elfenbeineigenschaften immer noch näher zu kommen.

1.4 Tuch

(siehe auch Kapitel 1.1.A Spielfläche - Belag)

Die Diskussion um das geeignetste Pool-Tuch wird seit kurzer Zeit sehr heftig geführt. Dass dieses Thema jung ist, hängt mit der Verbreitung des Pool-Billard in Europa zusammen. Pool in Europa begann zuerst in Schweden und Deutschland, dies sind auch heute die Nationen mit den führenden Spielern in Europa. Es begann in den Siebzigern und verbreitete sich zunehmend in den Achtzigern, woran maßgeblich der Film "Die Farbe des Geldes" mit Paul Newman und Tom Cruise beteiligt war. Was das mit der Tuchdiskussion zu tun hat? In Amerika stand das eigentlich nie in diesem Maße zur Diskussion, man spielte schon aus Tradition auf einem etwas langsameren Tuch. In Europa hingegen, wo bisher nur Karambolage einen Begriff in Sachen Billard darstellte, fing man damit an, die ersten Pool-Tische mit Karambolagetuch zu beziehen. Niemand dachte sich etwas Schlimmes dabei und innerhalb kurzer Zeit stellte eine der führenden Billard-Tuch-Firmen Europas sogar ein strapazierfähiges Tuch speziell für Pool-Billard her, welches dadurch sogar etwas langsamer war als das übliche Karambolagetuch. Nur war es für amerikanische Maßstäbe immer noch zu schnell. Als ein Billardservicehändler aufgrund seiner guten amerikanischen Kontakte ein amerikanisches Tuch auf seinen Tischen anbringen ließ, war der erste Kommentar eines für diese Zeit guten europäischen Poolspielers im Originalzitat: "Was habt ihr denn hier für Teppiche auf den Tischen!"

Dies dokumentiert beispielhaft den ersten Kontakt deutscher Poolspieler mit einem damals typischen amerikanischen Tuch. Es dauerte aber nicht lange, bis sich viele Spieler mit diesem Tuch angefreundet hatten. Und in den folgenden Jahren teilte sich die Gruppe der Spieler und auch Personen, die nur indirekt mit diesem Spiel zu tun hatten, in zwei Lager auf. Die eine Hälfte befürwortete das langsamere amerikanische, die andere Hälfte das schnellere europäische Tuch, wobei die verschiedensten Argumente vorgebracht wurden. In der Zwischenzeit waren jedoch auch amerikanische Spieler mit dem europäischen Tuch in Kontakt gekommen und einige dieser Spieler schwärmten regelrecht davon. Damit hatte sich der Konflikt ausgeweitet und wurde nun richtig interessant.

Man muss bedenken, dass es sich mit diesen verschiedenen Tüchern ähnlich wie im Tennis mit den verschiedenen Bodenbelägen verhält. Es ist für einen Poolspieler also durchaus von Belang, ob er auf einem Tuch spielen muss, das er seit langem gewohnt ist, oder auf einem Tuch, an dessen Tempo er sich erst gewöhnen muss.

Doch kommen wir nun zu dem Für und Wider eines schnelleren oder langsameren Tuches, bzw. welches für das Pool-Spiel am geeignetsten ist. Es ist zu erklären, dass bei einem schnelleren Tuch die Kugeln weiter bzw. länger laufen als bei einem langsameren. Es erscheint wohl logisch, dass sich die Weiße bei einem langsameren Tuch leichter kontrollieren lässt, ähnlich wie wenn man - um ein übertriebenes Beispiel zu geben - probiert, auf einem groben Teppich eine Kugel durch Rollen einige Meter von sich weg zu rollen. Versucht man das gleiche dann auf einem glatten Parkettboden oder auch nur auf einem dünneren Teppich, stellt man fest, dass man auf dem glatteren Unterboden ein viel größeres Toleranzfeld benötigt. Die Abweichungen vom gewollten Punkt X sind erheblich größer als auf dem dicken Teppich. Was das Tempo der Kugeln angeht, und beim Poolspiel

insbesondere das der Weißen, so lässt sich dieses also auf einem langsameren Tuch besser kontrollieren.

Dies muss allerdings nicht für ein langsames Tuch sprechen, denn andere würden aus obigen den Schluss ziehen, dass das Poolspiel auf einem schnelleren Tuch also schwieriger ist, nicht aber schlechter. Daraus stellt sich wieder die Frage, ob es denn wünschenswert ist das Poolspiel noch schwieriger zu machen, oder vielmehr, ob es denn nötig ist. Mit einem etwas schnelleren Tuch ist hier immer noch das Tuch gemeint, das von einer europäischen Firma eigens für Pool etwas strapazierfähiger gehalten wurde. D.h. es ist immer noch bedeutend langsamer als ein Karambolagetuch.

Karambolagetücher für Pool stehen nämlich längst nicht mehr zur Diskussion. Da aber auf Profiturnieren sowohl auf den etwas schnelleren Tüchern als auch auf den langsameren, typisch amerikanischen, vergleichbare Leistungen erzielt wurden, kann man davon ausgehen, dass man sich hier innerhalb einer entsprechen Toleranz befindet, in der das Spiel seinem Wesen gemäß gespielt werden kann.

Was in diesem Zusammenhang mit Wesen gemeint ist, sollte hier noch kurz erläutert werden. Wenn man z.B. Karambolage, Pool und Snooker miteinander vergleicht, hat jedes dieser Spiele eine andere Priorität. Das bedeutet, jedes dieser Spiele hat eine besondere Schwierigkeit für sich. Die des Snooker wurde bereits in der Rubrik "Queues" erläutert: Snooker ist das Spiel, bei dem man eine andere Kugel mit einer wahnsinnigen Genauigkeit treffen muss, um sie zu versenken. Im Karambolage (im wesentlichen beim Dreibandspiel) kommt es darauf an, eine Kugel möglichst genau einer vorberechneten bzw. vorbedachten Bahn über drei oder mehr Banden zu lenken, wofür man sehr gleichmäßige Stoßqualitäten benötigt. Daher entspricht es dem "Wesen" des Spiels, ein möglichst schnelles Tuch zu verwenden, damit die Spielkugel die entsprechende Zahl an Banden auch erreicht. Im Pool-Billard hingegen ist man bestrebt, die Weiße möglichst wenig laufen zu lassen, um eben die nötige Kontrolle über diese nicht zu verlieren. Beobachtet man einen Profi beim Poolspiel, stellt man fest, dass die Weiße sich nicht allzu weit über den Tisch bewegt, also nur relativ kurze Entfernungen zu überwinden hat. Dies gilt im Rahmen des Poolspiels vor allem für Straight-Pool oder auch 14.1e, auf das im eigentlichen Trainingsprogramm noch eingegangen wird.

Man kann also mit Recht hier schlussfolgern, dass es dem Wesen des Poolspiels entspricht, die Weiße wenig laufen zu lassen, dass also ein entsprechend langsames Tuch zu verwenden ist. Aber Vorsicht: Wenn ein Tisch mit einem langsamen Tuch bezogen und es dabei nicht straff genug aufgezogen wird, kann es viel zu langsam sein. Es gab auch bei Turnieren schon Fälle, in denen Tische so langsam waren, dass auch bei dem stärksten 9-Ball-Break keine Kugel fiel. Damit hatten selbst die besten Pool-Billardspieler Schwierigkeiten. Jeder Ball musste überdurchschnittlich fest gespielt werden, um die gewünschte Position zu erreichen. Das Tuch an sich war dabei völlig in Ordnung. Es war allerdings so lose auf den Tisch gezogen, dass man es mit zwei Händen etwa 30 cm hochheben konnte!

Ein Billardtuch muss sehr stramm aufgezogen werden. Es gibt dafür spezielle Tuchtangen, mit denen man das Tuch straffer spannen kann als nur mit den Händen. Nur so ist

gewährleistet, dass es seine typische Geschwindigkeit erhält.

Es sei noch erwähnt, dass inzwischen ein aus Europa kommendes Tuch neu eingeführt wurde, das man getrost zwischen dem typisch europäischen und typisch amerikanischem Tuch einordnen kann. Vielleicht bewegt man sich hier auf eine einheitliche Linie zu, denn es kann für einen Billardspieler nichts Besseres geben, als immer gleichmäßige Konditionen vorzufinden. Die hohe Akzeptanz dieses Tuches scheint die Tuchdiskussion fürs erste beendet zu haben.

Auf die Laufeigenschaften von Tüchern beim Bandenspiel wird an gegebener Stelle im praktischen Teil des Buches eingegangen.

1.5 Kreide

Auch die Kreide sollte zu guter Letzt noch erwähnt werden, schließlich stellt sie die Verbindung von der Queue Spitze zur Weißen her. Wäre die Kreide nicht, so würde man, sobald die Weiße mit dem Queue außerhalb des Zentrums getroffen wird, unweigerlich abrutschen. Es sind die kleinen Kreidekörnchen, die sich in die Poren der scheinbar so glatten Kugeloberfläche und in die Lederoberfläche setzen. Dies ist auch der Grund, weshalb man das Queueleder gelegentlich aufrauen sollte: damit die Kreide besser haftet.

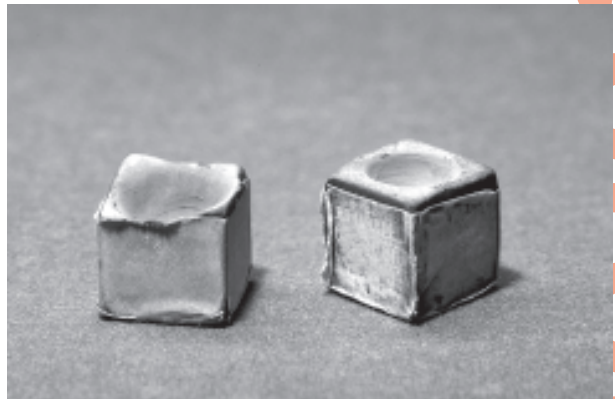


Foto 10: verschieden abgenutze Kreide

Auch bei der Kreide gibt es verschiedene Hersteller, die Unterschiede sind aber im großen und ganzen gering und deshalb vernachlässigbar. Man sollte jedoch darauf achten, dass die Kreide nicht zu grobkörnig ist, sie haftet entsprechend schlechter. Es gibt im übrigen verschiedenfarbige Kreide, aber die Farbe der Kreide ist für das Spiel völlig ohne Belang. Spieltechnisch jedoch noch folgenden Tipp: Kreiden sollte man nach jedem Stoß. Es muss regelrecht zur Gewohnheit werden, während man die gegebene Spielsituation betrachtet, immer die Kreide in der Hand zu halten und zu kreiden. Denn zuviel hat noch niemand gekreidet, wohl allerdings zu wenig.

2. Regeln und Spielarten

Bevor ich nun mit dem eigentlichen Programm beginne, möchte ich noch auf die verschiedenen Regeln eingehen. Ich möchte allerdings nicht die Spielregeln detailliert abdrucken, sondern mehr ein paar Rahmeninformationen dazu geben und mich, was die Modalitäten selbst betrifft, auf das Wesentliche beschränken. Denn würde ich offizielle Regeln abdrucken, so müsste ich mich fragen: Welche? Bedauerlicherweise gibt es im Pool-Billard so viele verschiedene Organisationen, die alle untereinander kleinere Unterschiede in den Regeln haben, insbesondere was 8-Ball und 9-Ball betrifft. Ebenso werden diese des öfteren geändert.

Doch allgemein gesehen betrachte ich es als einen der ganz großen Vorteile des Pool-Billard, dass man unter so vielen Spielvariationen bzw. Spielen wählen kann. Die Möglichkeiten gehen schier ins Endlose: 8-Ball, 9-Ball, 14.1e, Rotation, One-Pocket, 10-Ball, 6-Ball, 7-Ball, Cribbage, Bowliard, Bank-Pool, Back-Pocket 9-Ball etc. Ich möchte mich hier aber auf die sechs erstgenannten Spiele beschränken, da diese zu den bekanntesten und beliebtesten gehören.

2.1 8-Ball

Das 8-Ball-Spiel, und das kann man ohne Übertreibung sagen, ist das wohl bekannteste aller Pool-Billard-Spiele, denn auch wenn jemand noch nie Pool gespielt hat, dieses Spiel kennt er zumindest in den Grundzügen.

Doch so bekannt und verbreitet es auch ist, so unterschiedlich sind hier von Ort zu Ort und von Land zu Land die Regelauffassungen, obwohl die verschiedenen Organisationen ständig darum bemüht sind, diese Regeln zu vereinheitlichen. Manch einer, der nicht so bewandert im Pool-Billard ist, geht sogar davon aus, dass dies das einzige Spiel ist, das man auf einem Pool-Tisch spielen kann, und setzt damit das Spiel 8-Ball mit dem Oberbegriff Pool-Billard gleich.

8-Ball wird mit allen Kugeln gespielt, wobei ein Spieler die gestreiften (halben, 9-15) zu spielen hat und sein Gegenspieler die ganzfarbigen (vollen, 1-7). Erst nachdem die jeweilige Kugelgruppe versenkt wurde, darf man versuchen, die schwarze 8er-Kugel zu versenken. Wem dies zuerst gelingt, der gewinnt das Spiel. Unterschiedlich jedoch sind die Auffassungen, wo diese versenkt werden soll. Hier zur Klarstellung: Bei allen offiziellen Meisterschaften, ob regional, überregional oder international, darf man die Acht in jede beliebige, aber vorher angesagte Tasche versenken. Wenn man sich aber in Kneipen, Bars oder Spielhallen auf der ganzen Welt umsieht, so wird man feststellen, dass dort überall versucht wird, die Acht in das Loch zu spielen, in das die letzte Kugel der jeweiligen Kugelgruppe gefallen ist. Fällt sie in ein anderes Loch, so gilt dies dort als verloren. Tatsache jedoch ist, dass diese Regel weder irgendwo offiziell niedergeschrieben ist, noch bei irgendwelchen offiziellen Meisterschaften verwendet wird. Es ist nicht mehr nachvollziehbar, wie diese Regelvariante entstanden ist und noch erstaunlicher ist die Tatsache, dass sich diese Variante praktisch weltweit so verbreiten konnte, und dies wiederum fast ausschließlich auf den kleineren 7" oder 8" Bartables. Eine Ursache dafür ist mögli-

cherweise, dass an den sogenannten Bartables mit Münzeinwurf gespielt wird, d.h. die versenkten Bälle bleiben im Tisch verstaut, und wenn das Spiel beendet ist, muss man wieder Geld einwerfen. Hieraus ergibt sich die Möglichkeit, mit dieser Regel das Spiel zu verlängern, was auf Dauer weitaus billiger ist.

Bleibt noch zu erwähnen, dass 8-Ball bei den großen Amateurorganisationen zwar immer noch mit Abstand das Spiel Nr. 1 ist, bei Profiverbänden bzw. Veranstaltungen mit professionellen Spielern hingegen inzwischen fast bedeutungslos geworden ist.

2.2 9-Ball

9-Ball ist ein Spiel, das international immer beliebter wird und bei professionellen Veranstaltungen und Spielern bereits dominierend ist.

9-Ball löste in Amerika in den siebziger Jahren das traditionelle 14.1e ab und ist bei fast allen regelmäßig spielenden Akteuren die Nr. 1. Aber auch Laien wissen 9-Ball immer mehr zu schätzen, denn das Besondere beim 9-Ball ist, dass es für den Anfänger so unterhaltsam wie für den versierten Spieler interessant ist und voller Herausforderungen steckt. Bekannt wurde dieses Spiel nicht zuletzt durch den Film "Die Farbe des Geldes" mit Paul Newman und Tom Cruise, der 1985 von Martin Scorsese in Szene gesetzt wurde. Genau wie der Film "Die Haie der Großstadt" von 1961 geht er auf Romanvorlagen von Walter Tevis zurück.

Doch zurück zur Regel: Diese wurde des öfteren im Detail geändert, ist jedoch dem Wesen nach geblieben. So gilt, im 9-Ball wird nur mit neun Kugeln und der Weißen gespielt. Diese neun Kugeln werden im Rhombus aufgebaut, wobei man die Eins vorne platziert und die Neun in der Mitte. Im weiteren Spielverlauf gilt, dass man die Kugel mit der niedrigsten Nummer zuerst anspielen muss. Wohlgemerkt, man muss die niedrigste Kugel zuerst treffen; welche im Endeffekt fällt, ist egal. Interessanterweise muss beim 9-Ball nämlich nicht angesagt werden. Man kann also versuchen, die Kugeln der Reihe nach zu spielen oder auch gegebene Kombinationsmöglichkeiten nutzen. Sollte man aus Versehen, oder auch weil die anzuspielende Kugel schwer zu erreichen ist, eine andere Kugel zuerst treffen, so gilt dies als Foul. Dies ist ziemlich unangenehm, denn sollte so etwas passieren, darf der Gegner die Weiße in die Hand nehmen und überall auf dem Tisch verlegen und aus der von ihm gewählten Position weiterspielen. Sollte die Weiße in ein Loch fallen, so gilt dies ebenso als Foul, das dieselben Konsequenzen hat. Begeht man drei Fouls hintereinander, so hat man die Partie verloren. Letztendlich ist derjenige der Gewinner, der die Neun versenkt.

Dies soll hier als Regelerklärung genügen, bei Detailfragen können Billardvereine weiterhelfen. Ansonsten versteht es sich, dass im 9-Ball auf Sätze gespielt wird, d.h. auf eine bestimmte Anzahl von Gewinnspielen, z.B. sieben. Der Gewinner des Satzes ist dann derjenige, der zuerst sieben gewonnene Spiele auf seiner Seite verbuchen kann. Bei bedeutenden Turnieren wird dies sogar ähnlich wie im Tennis auf zwei oder drei Gewinnsätze ausgeweitet. Oder man spielt, wie bei der amerikanischen Profitour, auf einen höheren Gewinnsatz, wie zum Beispiel elf, dreizehn oder fünfzehn.

Diese Regeln erklären, warum dieses Spiel bei guten Spielern und bei Anfängern gleichermaßen beliebt ist. Da man nicht ansagen muss, welche Kugel wo fällt, verhält es

sich im 9-Ball folgendermaßen: Je schlechter die Spieler sind, um so höher ist der Glücksfaktor im Spiel und je besser gespielt wird, um so niedriger ist der Glücksfaktor. Bei Weltklassenspielern geht der Glücksfaktor gegen Null. Des weiteren ist 9-Ball ein recht schnelles Spiel, und da der Modus einfach ist (wer die Neun versenkt, hat gewonnen), ist es auch sehr zuschauerfreundlich. So werden auch für den Zuschauer nach kurzer Zeit raffiniertere Spielzüge verständlich.

2.3 14.1 endlos

Das 14.1 endlos-Spiel, im Amerikanischen auch Straight-Pool genannt, ist ein Spiel, das sich vor allem bei enthusiastischen Spielern ungebrochener Beliebtheit erfreut, ein Spiel, das in Amerika bereits um die Jahrhundertwende entstand.

Bei Weltmeisterschaften, die in den USA damals ähnlich wie im Boxen meist auf Forderungsbasis ausgetragen wurden, wurde dieses Spiel erstmals 1907 gespielt. Seitdem war es bis in die siebziger, achtziger Jahre hinein das Pool-Spiel schlechthin.

Es wurde in der besten Zeit des Pool in den großen Städten Amerikas der zwanziger und dreißiger Jahre gespielt. Es war das Spiel, das von Eddie Felson, alias Paul Newman, und Minnesota Fats, alias Jackie Gleason, im Film "Haie der Großstadt" 1961 gespielt wurde.

Heutzutage finden in Amerika jedoch nur selten 14.1e-Turniere statt. In der Regel gibt es nur eine größere Veranstaltung pro Jahr. Das ist dann meist die US- oder World-Open. Diese Turniere finden gewöhnlich nur noch aus traditionellen Gründen statt. Es kommt auch nicht selten vor, dass eine dieser Veranstaltungen abgesagt wird und ausfallen muss.

Die Regeln klingen zunächst sehr einfach, denn es gilt: Jede Kugel zählt einen Punkt, egal welche, außer der Weißen natürlich, denn falls diese fällt, zählt sie einen Minuspunkt. Man einigt sich vor der Partie, auf welche Anzahl von Punkten man spielt. Üblich sind 100, 125 oder 150 Punkte.

Da jede Kugel nur einen Punkt zählt, muss also mehrfach wiederaufgebaut werden, bis jemand die Zielpunktzahl erreicht hat. Dies geht folgendermaßen vor sich: Die letzte Kugel eines jeden Racks wird auf dem Tisch liegengelassen, wo sie sich gerade befindet, ebenso die Weiße. Dann werden die anderen Kugeln wieder aufgebaut. Dazu lässt man die vorderste Kugel im Dreieck weg, schließlich fehlt diese. Das ist nötig, weil im 14.1e Kugel und Loch angesagt werden müssen, und eine Kugel aus einem geschlossenem Rack anzusagen, hat wenig Aussicht auf Erfolg und ist mit einem viel zu hohen Risiko verbunden. Da man jedoch die letzte Kugel liegen lässt und die anderen wieder aufgebaut hat, kann man die liegengelassene ansagen und mit der Weißen gleichzeitig versuchen, die anderen Kugeln auseinanderzutreiben, um weiterspielen zu können. Das ist natürlich alles nicht ganz einfach, aber im Trainingsprogramm sind an entsprechender Stelle Übungen vorgesehen.

Es ist leicht vorstellbar, woher der Name des Spiels stammt. Die 14 steht für das unvollständige wieder aufgebaute Dreieck, das dann aus 14 Kugeln besteht. Die eins steht für die letzte Kugel eines jeden Racks, die liegengelassen wird, und das "e" steht für

endlos und bedeutet, dass man also theoretisch endlose Serien spielen, bzw. dass man das Spiel auf endlose Dauer fortsetzen kann und man daher eine Zielpunktzahl festlegen muss.

In Europa wird noch ziemlich viel 14.1e gespielt. Als Mannschaftsdisziplin und auch bei Europameisterschaften spielt es hier noch eine große Rolle. Interessant ist vielleicht an dieser Stelle zu erwähnen, dass die Spielweisen von amerikanischen und deutschen Spielern im 14.1e geringfügig divergieren. Mir ist das zum ersten Mal aufgefallen, als ich in Dallas Gelegenheit hatte, mit zwei sehr bekannten amerikanischen 14.1e-Spielern einige Tage zu verbringen. Dies war zum einen Bob Vanover und zum anderen Dick Lane. Während amerikanische Spieler im 14.1e stark auf Sicherheit spielen und bestrebt sind, ihrem Gegner möglichst keinen Punkt zu schenken, sind deutsche Spieler fast für jede Kombination zu haben und im allgemeinen weitaus risikofreudiger. Sie wollen um jeden Preis am Tisch bleiben und ihre Aufnahme auf keinen Fall beenden.

Die Gesichtszüge von Bob und Dick haben jedesmal ein breites Grinsen angenommen, wenn ich eine nicht ganz so sichere Kombination angesagt habe. Mr. Vanover hat eine solche Ansage einmal folgendermaßen kommentiert; "I love that! The Germans go for these balls!" ("Ich liebe das! Die Deutschen spielen solche Bälle!"). Ähnlich sind auch die Kommentare auf den Videokassetten mit den Spielen von Oliver Ortmann ausgefallen, als dieser 1989 als erster Deutscher die US-Open gewann. Woher diese offensichtlich unterschiedlichen Spielauffassungen kommen, ist nicht einfach herzuleiten. Es fällt auf, dass die Amerikaner eigentlich nie die in Europa üblichen 14.1e-Zettel zur Notierung des Punktestandes verwenden.

Man benutzt in Amerika gewöhnlich eine Zähltafel, mit der man lediglich die Punkte addiert, um den aktuellen Spielstand anzuzeigen. Die Aufnahmen, die ein Spieler benötigt, um den erforderlichen Punktestand zu erreichen, werden gewöhnlich nicht berücksichtigt und haben für einen amerikanischen Spieler absolut keine Bedeutung. In Amerika wird ein 14.1e-Spieler wegen des fehlenden Zettels eben danach beurteilt, ob er gewinnt oder verliert bzw. wie hoch er gewinnt und wie viele Punkte sein Gegner erzielt hat. Dies ist einfach, logisch und auch effektiv. In Deutschland und Europa hingegen betrachten Außenstehende nicht nur den Spielstand, sondern sie werfen einen kurzen Blick auf den 14.1e-Zettel wie viele Aufnahmen bisher benötigt wurden und eventuell auch die Höchstserie. In keiner 14.1e-Tabelle irgendeiner Meisterschaft wäre in Deutschland der Schnitt wegzudenken, also die erreichten Punkte geteilt durch die benötigten Aufnahmen. Mit anderen Worten, in Deutschland werden 14.1e-Spieler nicht nur nach Gewinn oder Verlust einer Partie beurteilt, sondern auch in hohem Maße danach, welchen Schnitt sie gespielt haben und wie hoch ihr Gesamtdurchschnitt bei der betreffenden Veranstaltung war.

Vor allem bei Trainingsspielen wird oft nur auf Schnitt gespielt, Safes zu spielen ist verpönt. Ein deutscher Spieler setzt alles daran, seine Aufnahme nicht abzugeben, und dazu muss er mehr riskieren. Für einen amerikanischen Spieler hingegen spielt es absolut keine Rolle, ob er eine Aufnahme vorzeitig beendet, wenn er besser einen Safe spielen kann als einen fragwürdigen Ball zu riskieren. Schließlich wird er auch nach der Partie von niemanden gefragt, wie viele Aufnahmen er benötigt hat, sondern allenfalls, wie viele Punkte sein Gegner mitbekommen hat. Interessant ist, wie eine solche Mitschrift die Spiel-

weisen der Spieler, ja sogar die Betrachtungsweisen, beeinflussen kann.

2.4 Rotation

Rotation kann man als das Ur-Pool ansehen. Praktisch alle Weltmeisterschaften bzw. World-Open-Veranstaltungen vor 1907, die im übrigen zu dieser Zeit ausschließlich in den USA stattfanden und bis auf das Jahr 1878 zurückgehen, wurden in Rotation ausgetragen.

Die Regel ist hier einfach erklärt. Gespielt wird mit allen 15 Kugeln und der Weißen. Man muss wie im 9-Ball immer die Kugel mit der niedrigsten Ziffer zuerst anspielen. Welche dann fällt ist wiederum egal, um so mehr, als Rotation ebenfalls ohne Ansage gespielt wird. Die Punkte, die sich auf jeder versenkten Kugel befinden, werden zusammengezählt. Die Eins bringt also einen Punkt, die Zwei zwei Punkte bis zur Fünfzehn mit 15 Punkten. Gewinner der Partie ist derjenige, der als erster 61 Punkte erreicht hat, da sich insgesamt 120 Punkte auf dem Tisch befinden. Was Fouls usw. angeht, so gelten dieselben Regeln wie im 9-Ball, ausgenommen die Dreifoulregel. Doch wird dies unterschiedlich gehandhabt, zumal es ein Spiel ist, das bei Turnieren kaum gespielt wird.

Auch hier wird gewöhnlich auf mehrere Gewinnspiele gespielt. Wie man sich vorstellen kann, ist dies ein sehr schwieriges Spiel und als solches wird es auch von sehr guten Spielern bevorzugt. Auch wenn es bei Meisterschaften in diesem Jahrhundert nur selten gespielt wurde, so hat es doch kaum an Beliebtheit eingebüßt. Gerade als Trainingsspiel für 9-Ball wird es von vielen Spielern geschätzt. Dies gilt zumindest für die USA. In Europa, wo das Pool-Billard erst in den Siebzigern aufgekommen ist - und dies beschränkte sich zu Anfang lediglich auf Schweden und Deutschland - ist das Rotation-Spiel nie sonderlich bekannt geworden.

Anders wiederum im fernen Osten, zum Beispiel auf den Philippinen. Durch die Kolonisation ist das Billardspiel schon im 19. Jahrhundert dort verbreitet worden. Durch den zunächst vornehmlich englischen Einfluss beschränkte sich dies erst einmal auf Snooker. Ab dem zweiten Weltkrieg jedoch ist durch den verstärkten Einfluss der USA auch das Pool-Billard dort sehr populär geworden. Man spielte auf den Philippinen lange auf den alten Zehn-Fuß-Tischen mit den kleineren Taschen und aufgrund der schlechten finanziellen Lage kam es nur selten vor, dass das Tuch neu aufgezogen wurde. Die Spieler dort spielten daher unter sehr harten Bedingungen und fast ausschließlich Rotation. Ebenso wurde aufgrund der gegebenen Verhältnisse abgeschottet von den amerikanischen Spielern gespielt. Es konnte sich auch kaum ein Spieler von den Philippinen aus finanziellen Gründen erlauben, in die USA zu reisen und an Turnieren teilzunehmen.

Man wusste nur sehr wenig voneinander. Dies änderte sich erst Mitte der achtziger Jahre, als der Filipino Efren Reyes den amerikanischen Spielern seine Aufwartung machte. Er fühlte sich auf den gut gepflegten Neun-Fuß-Tischen mit den etwas geräumigeren Taschen sichtlich wohl. Auch das 9-Ball-Spiel kam ihm sehr entgegen, hatte er doch sechs Kugeln weniger zu spielen als beim Rotation. Schon John Grissim hatte in den Siebzigern in seinem Buch "Billiards" die amerikanischen Topspieler auf die Spielstärke der Filipinos ausdrücklich aufmerksam gemacht. Schließlich war er vor Ort gewesen und hatte als

angehender Profispieler auf den Philippinen recht unangenehme Erfahrungen gemacht. Ein Foto in seinem Buch zeigt sogar Efren Reyes als gutaussehenden Twen beim Pool-Spiel. Erst als etwa Vierzigjährigem gelang es Efren Reyes, in die USA zu kommen, doch hatte er sich dort schnell einen Namen gemacht und kam nach kurzer Zeit sogar auf die Titelseite des "Billiard Digest"; von seinen Turniererfolgen, die er seither bei seinen nunmehr regelmäßigen USA-Besuchen hatte, ganz zu schweigen.

Dieser kleine Exkurs zeigt, dass das Rotation Spiel noch nicht vergessen ist, und dass es, wenn es regelmäßig gespielt wird, gutem 9-Ball nicht gerade abträglich ist. Es ist sogar vorstellbar, dass Rotation in der Zukunft wieder eine wesentliche Rolle im Pool-Billard übernehmen kann.

2.5 One-Pocket

One-Pocket ist ein Spiel, das fast ausschließlich von sehr guten Spielern gespielt wird. Bei dieser Gruppe von versierten Spielern hat das One-Pocket-Spiel bereits fast den gleichen Stellenwert erreicht wie 9-Ball.

Dieses Spiel ist bei besseren Akteuren schon lange bekannt und wird schätzungsweise seit Ende der sechziger Jahre gespielt. Doch es gewinnt erst seit kurzer Zeit zunehmend an Bedeutung. Auch Turniere finden im größeren Rahmen erst seit ein paar Jahren statt. Aber sie sind immer noch recht selten und beschränken sich fast ausschließlich auf die USA. Dort ist One-Pocket zumindest in Spielerkreisen äußerst beliebt. One-Pocket wird mit allen 15 Kugeln und der Weißen gespielt. Jede Kugel zählt einen Punkt außer der Weißen, wenn diese fällt, gibt es einen Minuspunkt. Wer zuerst acht Punkte erzielt hat, gewinnt die Partie. Bis jetzt klingt alles noch ziemlich einfach, doch besteht die Schwierigkeit beim One-Pocket darin, dass man eben nur eine Tasche zur Verfügung hat. Es wird nur in die Fuß-Taschen gespielt, wobei ein Spieler seine Kugeln Fuß rechts einlochen muss und der andere Fuß links. Bei Fouls gibt es keine "Ball-in-Hand"-Regel, sondern nur Punktabzug. Dabei werden bereits versenkte Kugeln wieder aufgebaut. Fällt die Weiße, darf sie hinter der Kopflinie verlegt werden. Aus der Regel erkennt man, dass dies ein sehr defensives Spiel ist, bei dem die Sicherheit eine große Rolle spielt. One-Pocket wird auch oft als das Schachspiel des Pool-Billard bezeichnet. Wir werden im Verlauf des eigentlichen Programms noch näher darauf eingehen.

2.6 10-Ball

10-Ball ist praktisch identisch mit 9-Ball, es wird mit zehn Kugeln und der Weißen gespielt. Gewinner des Spiels ist dann derjenige, der die Zehn versenkt und nicht etwa die Neun. Die zehn Kugeln werden dann nicht mehr im Rhombus aufgebaut, sondern wieder als Dreieck. Die Zehn kommt in die Mitte und die Eins an die vordere Spitze.

10-Ball hat in den letzten Jahren bei amerikanischen Spielern zunehmend an Beliebtheit gewonnen, sagen diese doch gerne, dass 10-Ball einen Ball schwerer als 9-Ball sei. In Amerika gibt es inzwischen schon das ein oder andere hochdotierte Turnier in 10-Ball. Es bleibt abzuwarten, inwieweit man in den nächsten Jahren mit diesem Spiel rechnen muss.

3. Haltung

3.1 Allgemein

Wie die meisten anderen Sportarten verlangt auch das Pool-Billard-Spiel eine bestimmte Haltung. Es gab bisher viele Bücher, in denen man sich über die optimale Haltung oder den besten Stand am Billardtisch ausließ.

Doch wie gut kann eine schriftliche oder bildliche Beschreibung sein, wenn sie sich nicht mit den individuellen Körperbeschaffenheiten jedes Spielers auseinandersetzen kann? Wenn ich nun dennoch im folgenden einige Tipps zur Haltung gebe, orientiere ich mich dabei am bisher erfolgreichsten Spielstil, dem amerikanischen. Dieser unterscheidet sich übrigens kaum vom europäischen, da die europäischen Spieler viel von den Amerikanern gelernt haben. Auch bin ich der Ansicht, dass sich dieser am einfachsten vermitteln und erlernen lässt. Darüber hinaus ist er sehr effektiv.



Foto 11: Die Grundhaltung in der Seitenansicht

Erste Pool-Billard-Turniere fanden in den USA um 1850 statt. Auch schon sehr lange wird im asiatischen Raum gespielt, und dieser Spielstil unterscheidet sich nach außen hin beträchtlich vom amerikanischen. Speziell der philippinische Stil ist unverkennbar. Der Unterschied liegt vor allem in der Queuehaltung und -führung. Beim Durchziehen des Stoßes wiederum sind die Gemeinsamkeiten offensichtlich, denn auf den Stoß kommt es an.

Außer dem Stoß gibt es natürlich noch ein paar Dinge, die zu beachten sind, doch gehe ich nach diesen grundlegenden Überlegungen noch einzeln darauf ein.

3.2 Stand

Hierbei sollte man folgendes beachten: Die Beine sollten leicht versetzt gestellt werden, um die größtmögliche Stabilität zu erreichen. Sind die Beine horizontal nebeneinander gestellt, neigt man dazu, nach vorn oder nach hinten zu schwanken. Sind die Beine in einer Linie hintereinander angeordnet, schwankt man leicht nach rechts oder links. Aus diesen Gründen steht man am besten, gemäß Abbildung, leicht versetzt. Weiterhin gilt, dass man das hintere Bein, auch Standbein genannt, immer durchgestreckt und nicht in die Knie geht. Beachtet man dies nicht, neigt man dazu, das Bein zu bewegen, doch außer des Spielarmes sollte sich möglichst nichts bewegen. Man könnte auch sagen, dadurch würde eine Unbekannte mehr in die Gleichung gebracht und damit die Fehleranfälligkeit erhöht. Dies macht sich besonders in Streßsituationen bemerkbar. Für das vordere Bein gilt: Je nach Bequemlichkeit kann man es anwinkeln oder eben durchstrecken, das hängt auch von der Körpergröße des Spielers ab.



Foto 12 und 13: Fußstellung und Oberkörperhaltung

3.3 Oberkörper und Kopf

Man beugt sich über das Queue, während selbiges möglichst waagrecht gehalten wird. Der Kopf befindet sich direkt darüber, d. h. das Queue bewegt sich vertikal gesehen direkt unter dem Kinn, der Nase bzw. zwischen den Augen. Man sollte dabei beachten, dass man nicht zu tief über das Queue gebeugt ist, also das Kinn das Queue fast berührt. Denn dann hat man meist (je nach Körperstatur) nicht genügend Platz, das Queue mit dem Spielarm korrekt durchzuführen. Solange dafür genügend Raum ist, kann man auch entsprechend tief über dem Queue sein. Mit zunehmendem Alter bückt man sich ohnehin nicht mehr allzu tief.





Foto 14



Foto 15

3.4 Arme

Am vorderen Arm ist darauf zu achten, dass dieser bis auf wenige Ausnahmesituationen (Break) immer durchgestreckt wird. Winkelt man ihn an, läuft man Gefahr, beim Stoß mit dem ganzen Körper nach vorne zu gehen. In diesem Falle würde der angewinkelte Arm wie eine Feder wirken und wäre damit die Ursache für weitere Fehlerquellen. Beim Stoßarm bzw. für die ganze Queueführung stehen mehrere Punkte zur Beachtung an. Für den Queuegriff gilt, das Queue immer ganz zu umfassen, lediglich der Mittel-, Ring- und kleine Finger geben beim Rückschwung etwas nach, bleiben aber am Queue. Würden sie das nicht tun, müsste man beim Schwingen den Oberarm mitbewegen und dies würde wiederum einen geradlinigen Verlauf des Queues gänzlich verhindern. Wohlgemerkt geben sie nur etwas nach, d.h. die Finger bleiben nach wie vor am Queue und helfen mit, selbiges zu führen und zu kontrollieren. Das Handgelenk bewegt sich dabei möglichst gar nicht. Der Ausgangspunkt für den Unterarm ist möglichst senkrecht. Der Handgriff am Queue liegt in etwa auf Höhe des Standbeins. Zum Schwingen des Queues sollte ausschließlich der Unterarm benutzt werden, der Oberarm bleibt dabei möglichst ruhig und bildet mit dem Unterarm einen rechten Winkel. Erst beim Stoß selbst wird der Oberarm nachgezogen. Je nach Körperbeschaffenheit ist es nicht ganz einfach, all diese Punkte zu erfüllen. Anfänger sollten sich daher nicht scheuen, den Rat von jemandem, der in diesen Dingen Erfahrung hat, anzunehmen.



Foto 16



Foto 17



Foto 19



Foto 18



Foto 20

Die Fotografien 14-20 zeigen die Armbewegungen beim Schwung von der Ausgangsstellung (Foto: 14 , 15 und 16) den Rückschwung (Foto: 17 und 18) und das Durchgehen beim Abstoß (Foto 19 und 20) jeweils in Seiten und Rückansicht.

3.5 Handbrücke

Bei aller Freude am Detail: Was den sogenannten “Bock” betrifft, wäre es müßig, alles in Worten durchzugehen, zumal unterschiedlich große Hände hier eine repräsentative Anleitung sehr schwierig gestalten. Einige Abbildungen sollen an dieser Stelle den nötigen Aufschluss geben (siehe Fotos). Lediglich einen kleinen Streitpunkt möchte ich an dieser Stelle aufgreifen: Es geht um die offene oder geschlossene Brücke. Für Pool-Billard ist die geschlossene Brücke die geeignetere, ganz im Gegensatz zum Snooker, wo ausschließlich mit einer offenen Brücke gespielt wird. Die Ursachen hierfür wurden im Kapitel über Queues bereits genannt. Da man im Pool-Billard eine erhöhte Stoßtechnik benötigt und nicht soviel Schwierigkeiten mit dem Treffen hat wie im Snooker, versteht es sich von selbst, dass man im Pool-Billard eine Queuebrücke braucht, die das Queue sicher führt, selbst wenn man etwas weiter durchgehen muss oder man im Stoß den gegebenen Effekt noch etwas verstärken will.

Bei der offenen Brücke neigt man übrigens dazu, das Queue im Stoß hochzuziehen, was nicht gerade wünschenswert und für manchen Abrutscher verantwortlich ist. Ich will damit sagen, dass man mit einer geschlossenen Brücke nicht nur mehr Wirkung an der Weißen erzielen, sondern diese auch besser kontrollieren kann.



Foto 21: geschlossene Handbrücke



Foto 22: Auf der Bande, flach gehalten und geschlossen

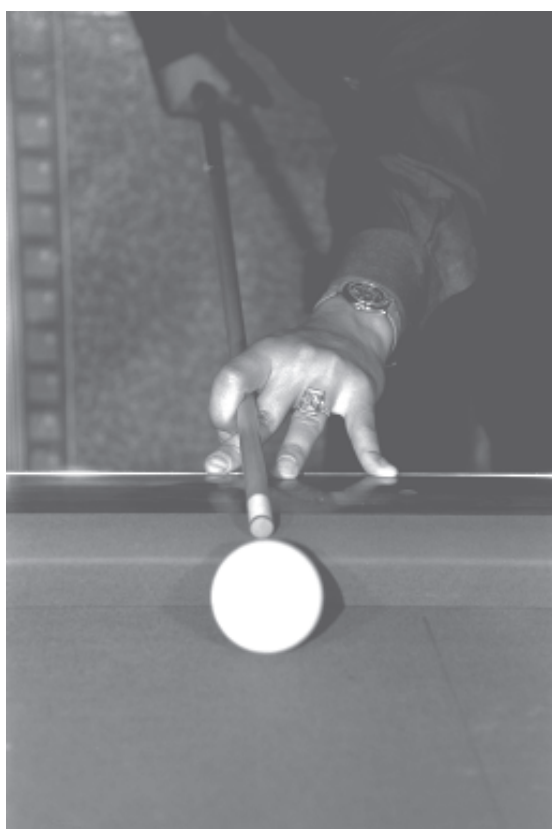


Foto 23: Geschlossene Brücke auf der Bande für Nachläufer



Foto 24: Geschlossene Brücke auf der Bande bei gestochenen Bällen

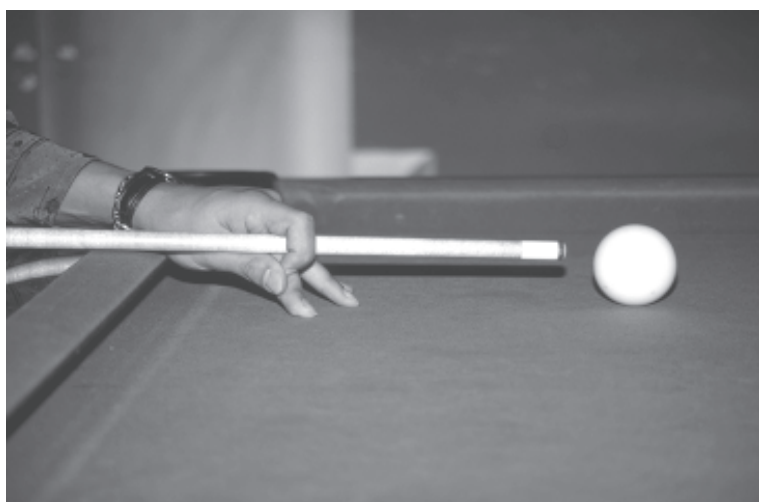


Foto 25: Geschlossener Bock halb vor der Bande

4. Das Programm

4.1 Zielen

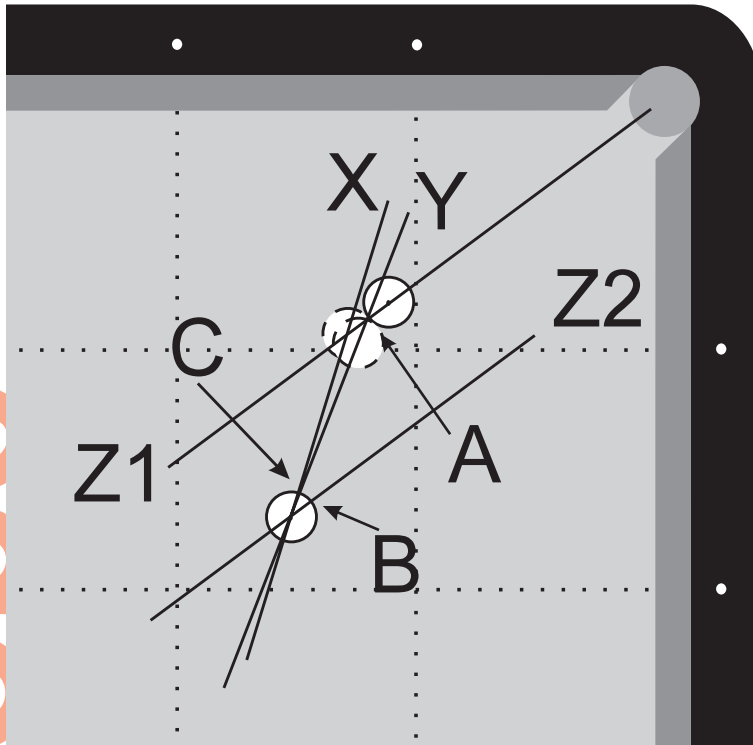


Abbildung 2

Zuerst, wie in der Rubrik “Haltung” bereits erwähnt, sollte man darauf achten, dass sich das Queue, vertikal gesehen, genau zwischen den Augen befindet. Der zu treffende Punkt ist klar und sehr leicht festzustellen. Er ist in der Abbildung 2 als Punkt A gekennzeichnet. Aber mit welchem Punkt der Weißen muss dieser getroffen werden? Meist wird dabei der Fehler gemacht, dass der Anfänger mit dem verlängerten Mittelpunkt der Weißen, in der Zeichnung mit C bezeichnet, auf den bekannten Punkt A zielt.

Wie man aus der Zeichnung ersehen kann,

führt dies dazu, dass die Kugel zu voll getroffen wird. Der tatsächliche Punkt an der Weißen, mit dem wir Punkt A treffen wollen, liegt nämlich weiter rechts von Punkt C und ist in der Zeichnung als Punkt B gekennzeichnet. Hätten wir es mit einem geraden Ball zu tun, so wäre Punkt C durchaus der richtige Kontaktpunkt. Wollten wir eine Kugel nach links spielen, so wäre der Kontaktpunkt an der Weißen ebenfalls links von Punkt C. In unserem Fall wollen wir eine Kugel nach rechts spielen, also ist auch der Kontaktpunkt an der Weißen weiter rechts von Punkt C.

Nun ist das natürlich nicht genau genug. Das erste Hindernis, diesen Punkt überhaupt genau zu sehen, ist, dass wir uns beim Spielen bzw. Zielen auf der anderen Seite der Weißen befinden. Von daher ist es also schon eine Frage des Augenmaßes und der persönlichen Einschätzung. Es gibt jedoch zwei Methoden, die gerade Anfängern das richtige Zielen erleichtern können.

Die erste Methode ist geometrischer Art und bezieht sich nochmals auf die vorangegangene Zeichnung. Um Punkt B richtig zu ermitteln, nimmt man das Queue zur Hilfe und hält es über den Mittelpunkt der zu treffenden Kugel und der Ecktasche. Man erhält damit die in der Zeichnung als Z1 gekennzeichnete Linie. Verlegt man diese Linie nun

parallel auf die Weiße (Z2), kann man bereits aus der Zeichnung ersehen, dass man damit nun Punkt B gefunden hat. Man muss nun also mit Punkt B auf Punkt A zielen, wobei die Weiße mit dem Queue genau in der Mitte zu treffen ist.

Bei der zweiten Methode muss man sich genau eine Kugel vorstellen, die press vor der zu treffenden Kugel liegt, natürlich in einer Linie zum Loch. Danach muss man nur noch mit der Weißen voll und in gerader Linie auf diese imaginäre Kugel zielen und spielen.

In der folgenden Übung gibt es reichlich Gelegenheit, diese Methoden auszuprobieren. Trotzdem sollte man eines nicht vergessen: Diese Methoden geben zu Anfang lediglich einen Anhaltspunkt, letztendlich gibt es nur ein Mittel, gut treffen zu lernen, und das ist Übung!

Eines bleibt noch zu erwähnen, und das sind die Augen. Die Augen schweifen beim Zielen immer zwischen der Weißen und der zu treffenden Kugel hin und her. Der letzte Blick vor bzw. während des Abstoßes muss jedoch immer auf die zu treffende Kugel gerichtet sein, oder noch genauer, auf den Punkt, den man mit der Weißen auf der Zielkugel zu treffen bemüht ist.

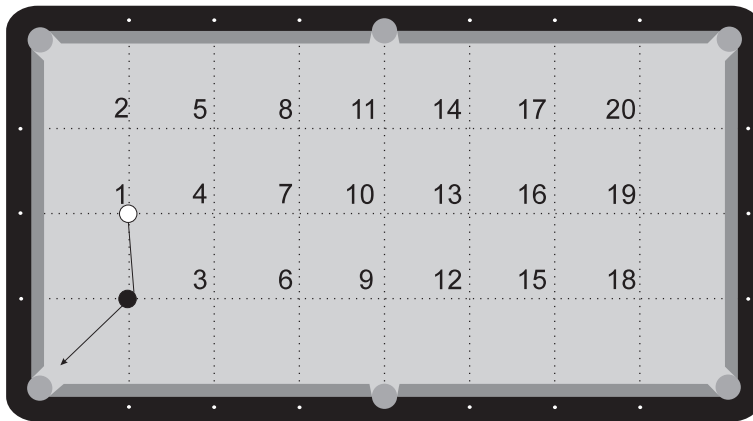


Abbildung 3

Übung:

Versuchen Sie nun anhand der nebenstehenden Übung, den platzierten Ball aus den Positionen 1-20 einzulochen (Abb. 3). Der Ball wird gemäß der Zeichnung aufgesetzt (die sog. Diamanten werden auch bei weiteren Übungen und Bällen als Hilfe zur Lagebestimmung von Kugeln dienen), die Weiße auf Punkt Nr. 1. Die Kugel wird

solange gespielt und wieder aufgesetzt, bis sie eingelocht wird. Dann wiederholt sich dies auf Punkt Nr. 2, 3, 4 etc. bis Punkt Nr. 20.

4.2 Allgemeine Erklärung zum Beeinflussen der Weißen

Im Pool-Billard besteht die Kunst darin, die Weiße zu kontrollieren. Ein Weltmeister ist also nicht deshalb Weltmeister, weil er jeden Ball aus jeder Lage trifft, sondern weil er nur einfache Bälle zu spielen hat. Er ist in der Lage, nach einem gespielten Ball die Weiße so in Position laufen zu lassen, dass auch der nächste Ball recht einfach zu versenken ist. Sollte ihm dies einmal nicht gelingen, sorgt er dafür, dass er die Weiße so liegen lässt, dass auch sein Gegner nur wenig damit anfangen kann. Daher stellt sich die Frage, wodurch diese Kontrolle über die Weiße erlangt wird. Man unterscheidet dabei sechs verschiedene Techniken:

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| 1. Natürlicher Lauf | 4. Nachläufer |
| 2. Stoppball | 5. Rechts- und Linkseffet |
| 3. Rückläufer | 6. Druckstoß |

Diese Session ist eine reine Erklärungssession. Später noch in den praktischen Übungen werden einige weitere Hinweise gegeben.

1.) Der natürliche Lauf bedeutet, dass die Weiße in dem Moment, an dem sie die zu treffende Kugel berührt, ihren normalen Lauf besitzt. D.h. sie rollt ganz einfach über den Tisch. Dieser Lauf wird sehr oft angewendet, denn Situationen, in denen man ohne Effets oder Druck auskommen kann, gibt es genug. Man braucht hierbei allerdings ein recht gutes Tempogefühl. Über lange Strecken nimmt die Weiße ohnehin ihren natürlichen Lauf an, da sich jeglicher Effet (Nachlauf-, Rücklauf-, rechter- u. linker) nach kurzer Zeit verliert.

Wenn man jeglichen Effet möglichst vermeiden und den natürlichen Lauf so früh wie möglich erreichen will, muss man die Weiße knapp oberhalb der Mitte anspielen und das Queue dabei relativ weich durchführen.

Wie reagiert die Weiße, nachdem sie mit natürlichem Lauf eine Kugel getroffen hat? Hat man einen geraden Ball liegen (Weiße und zu treffende Kugel befinden sich in einer Linie mit dem Loch), gibt die Weiße ihre Laufkraft zunächst einmal voll an die zu treffende Kugel ab. Da die Weiße jedoch über den Tisch gerollt ist, besitzt sie außer der vorwärtstreibenden Laufkraft noch ein in Laufrichtung um die eigene Achse gerichtetes Drehmoment.

Dieses Drehmoment ist die Ursache dafür, dass die Weiße nach dem Treffen der anderen Kugel immer noch ein Stück weiter läuft. Hat man es mit einem winkligen Ball zu tun, so gibt die Weiße gemäß dem Vektorengesetz nur einen Teil ihrer Laufkraft ab. Nach dem Treffen der Kugel bringt die übrige Laufkraft sie zunächst in Richtung der Kiss-Shot-Tangente (siehe 4.8). Die durch das Drehmoment erzeugte Restkraft sorgt dann allerdings dafür, dass die Weiße die Kiss-Shot-Tangente kreuzt. Je voller die Kugel getroffen wird, um so früher kreuzt sie die Kiss-Shot-Tangente, je dünner die Kugel getroffen wird, um so später.

2.) Der Stoppball ist nur bei geraden Bällen möglich. Alles andere (Stoppbälle bei Winkelbällen) ist eine Form von Warp-Shot und wird unter der Rubrik Critical Shots behandelt. Beim Stoppball bringt man die Weiße dazu, nicht über den Tisch zu rollen, son-

dern zu rutschen. Wenn sie dann die zu treffende Kugel trifft, gibt sie ihre Laufkraft voll ab, und da sie im Rutschen ist, hat sie kein Drehmoment und damit keine Restkraft, d.h. sie bleibt sofort nach dem Treffen der Kugel liegen. Aber wie bringt man die Weiße dazu, über den Tisch zu rutschen statt zu rollen? Die Weiße wird dabei unterhalb der Mitte angespielt. Je nachdem, wie weit die zu treffende Kugel entfernt liegt, wird bestimmt, wie tief genau die Weiße getroffen werden muss und vor allem wie weit man das Queue durchzuführen hat. Es gilt: Je weiter die Entfernung, um so tiefer und weiter muss das Queue durchgeführt werden.

Zur weiterführenden Erklärung dient auch der Rückläufer, der im unmittelbaren Zusammenhang mit dem Stoppball steht.

3.) Beim Rückläufer sorgt man dafür, dass die Weiße ebenfalls nicht rollt, sondern bei gleichzeitigem rückläufigem Drehmoment entgegen der Stoßrichtung über den Tisch gleitet. Sobald sie die zu treffende Kugel trifft, gibt sie dieser ihre Laufkraft ab. Nach kurzer Reaktionszeit sorgt nun das rückläufige Drehmoment dafür, dass die Weiße zurückläuft.

Die Weiße läuft nur bei geraden Bällen auch gerade zurück. Spielt man einen winkligen Ball an, so verhält sich die Weiße zunächst gemäß der Kiss-Shot-Tangente, bis das rückläufige Drehmoment anfängt, auf dem Tuch zu greifen. Dann wird die Weiße anfangen, sich immer mehr von der Kiss-Shot-Tangente zu entfernen.

Eine ausführliche Erläuterung des Rückläufers und dessen Anwendungsgebieten findet sich unter der Rubrik 4.17 "Sondersession, Rück- und Nachläuferbogen".

Um diesen Rücklauf an der Weißen zu erzeugen, spielt man diese wie einen Stoppball unterhalb der Mitte an. Im Gegensatz zum Stoppball wird hier jedoch - vorausgesetzt man ist mit der gleichen Entfernung konfrontiert - das Queue wesentlich weiter durchgeführt.

Um sich den Unterschied von Stoppball und Rückläufer vor Augen zu führen und auch um eine Vorstellung davon zu bekommen, wie man diese Bälle in ihrer Wirkung einzuschätzen hat, nimmt man eine der gestreiften Kugeln statt der Weißen und spielt diese - ohne eine andere Kugel zu treffen - unterhalb der Mitte an. Wenn man genau hinsieht, wird man aufgrund des farbigen Kontrastes auf der Kugel drei verschiedene Laufphasen an der Kugel erkennen können. Als erstes wird die Kugel mit rückläufigem Drehmoment eine kleine Strecke über den Tisch gleiten. Die nächste Phase kann man als Rutschphase bezeichnen, es ist die Phase, in der sich das rückläufige Drehmoment aufgrund der Tuchreibung verliert. In der nächsten Phase kann man erkennen, wie die Kugel ihren natürlichen Lauf wieder annimmt und langsam weiterrollt. Daher: Würde die Weiße in der ersten Phase eine Kugel treffen, würde sie als Rückläufer reagieren. Trifft sie in der zweiten Phase eine Kugel, gibt es einen Stoppball und in der dritten Phase eben den natürlichen Lauf.

Ich möchte an dieser Stelle bemerken, dass alles hier in dieser Erklärungssession zwar recht einfach klingt, aber nur mit den hier gegebenen Erläuterungen eben noch nicht so ohne weiteres für den Anfänger durchzuführen ist. Dazu möchte ich im voraus bereits auf den nächsten Punkt 4.3. verweisen, in dem das Erfahrene vertieft und auch geübt wird.

4.) Beim Nachläufer erzeugt man an der Weißen ein in Spielrichtung durchdrehendes Drehmoment, das die Weiße dazu bringt, nachdem sie ihre Laufkraft an die zu treffende Kugel abgegeben hat, ein wesentliches Stück weiter nachzulaufen, als sie es beim natürlichen Lauf zu tun pflegt. Bei einem geraden Ball läuft sie gerade nach. Bei Winkelbällen verhält sie sich zunächst gemäß der Kiss-Shot-Tangente. Sobald der Nachlauf an der Weißen auf dem Tuch zu greifen beginnt, fängt die Weiße jedoch an, die Kiss-Shot-Tangente zu kreuzen. Detaillierte Erläuterungen und Anwendungsgebiete werden wie beim Rückläufer in der Sondersession unter Punkt 4.17 gegeben.

Den Nachlauf an der Weißen erzeugt man, indem man die Weiße oberhalb der Mitte anspielt und das Queue dabei, je nach gewünschter Wirkung, entsprechend weit und geradlinig durchführt. Wenn dieser Ball extreme Wirkung zeigen soll, benötigt man einen Stoß von hoher Qualität (siehe Punkt 4.3).

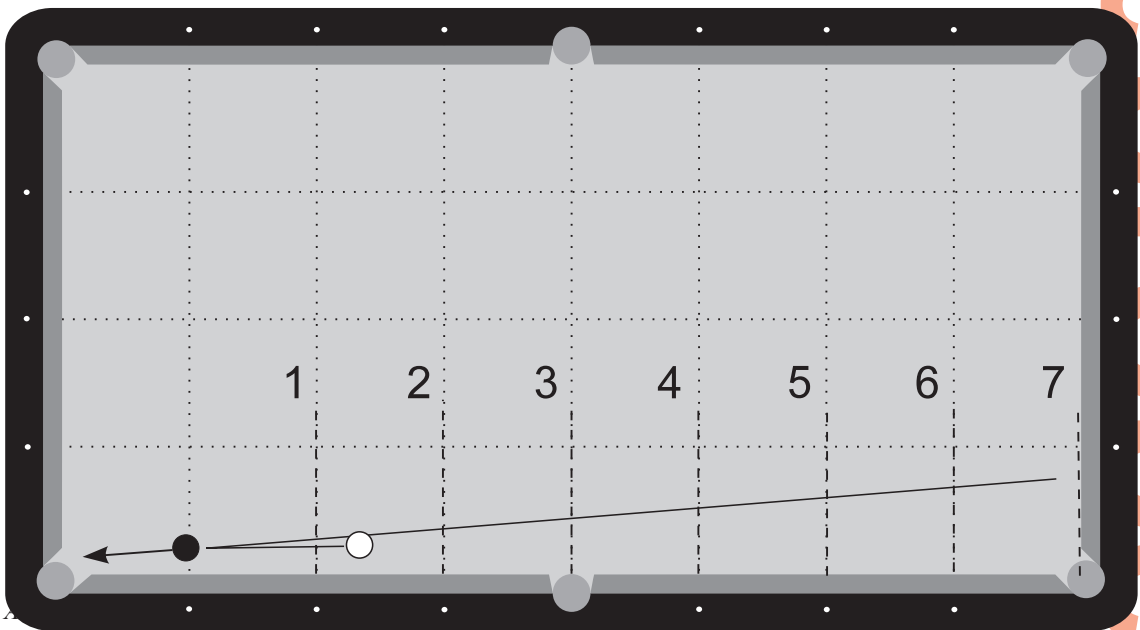
5.) Der rechte und linke Effet, seine Auswirkung und was man dabei beachten muss, wird im Rahmen des Trainingsprogramms jetzt noch nicht benötigt und daher erst unter Punkt 4.6 näher betrachtet.

6.) Der Druckstoß ist vielleicht der wichtigste Ball überhaupt, um die Weiße zu kontrollieren. Dieser soll jedoch erst unter Punkt 4.7 behandelt werden.

4.13 Positionsübungen

Wer gut Billard spielen will, kommt nicht umhin, sich durch einen kleinen Wald von Positionsübungen durchzuarbeiten. Diese Übungen sollen die nötige Routine und Sicherheit geben, die Weiße in allen Standardsituationen vollendet zu beherrschen. Darunter sind Übungen, die schon seit vielen Jahren und Jahrzehnten immer wieder auch von Spitzenspielern angewendet werden.

1. Übung: Kontrollierter Rückläufer



In dieser Übung geht es darum, den bereits trainierten Rückläufer nun auch noch zu kontrollieren. „Einen gezielt auf einen bestimmten Punkt gespielten Rückläufer kann nicht jeder,“ muss sich wohl jeder Billardneuling in seinem Anfängerdasein anhören. Folgende Übung kann man sich zur Behebung des Mangels einprägen. Man platziert die Kugeln gemäß Zeichnung. Aus dieser Situation soll die Weiße immer direkt auf die eingezeichneten Linien, die sich übrigens an den Diamanten orientieren, zurückgezogen werden. Auf jeder Linie gibt es eine kugelbreit rechts und links Toleranz. Die zu treffende Kugel wird so lange versenkt, bis die erste Position gelingt, so dann versucht man die zweite Position zu erreichen, dann die dritte usw. bis die Kopfbande erreicht ist.

4.13.1 Reihenübungen:

Reihenübungen helfen besonders, das Positionsspiel im "kleinen Bereich" zu verbessern. Sie sind dem 14.1e Spiel sehr förderlich

2. Übung:

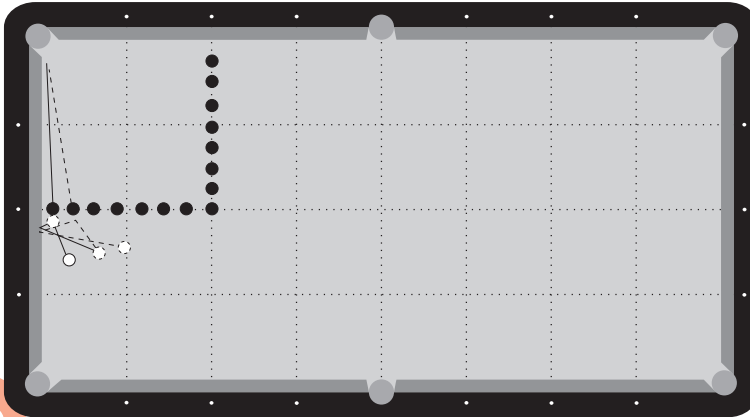


Abbildung 63

Eine sehr klassische Übung bereits zu Anfang, die sogar schon zu Filmehren gekommen ist: In dem Film "Die Farbe des Geldes" hat sich Paul Newman an dieser Übung versucht. Man legt die Kugeln gemäß Zeichnung und versucht sie der Reihe nach zu versenken, jeweils mit Position zur nächsten. Verfehlt man eine Kugel, so muss man wieder von vorn anfangen, so lan-

ge, bis es gelungen ist, alle Kugeln in einer Aufnahme im Eckloch zu versenken. 15 Bälle sind das Ziel, als Pflicht, um im Programm weiterzukommen, genügen jedoch sieben.

3. Übung:

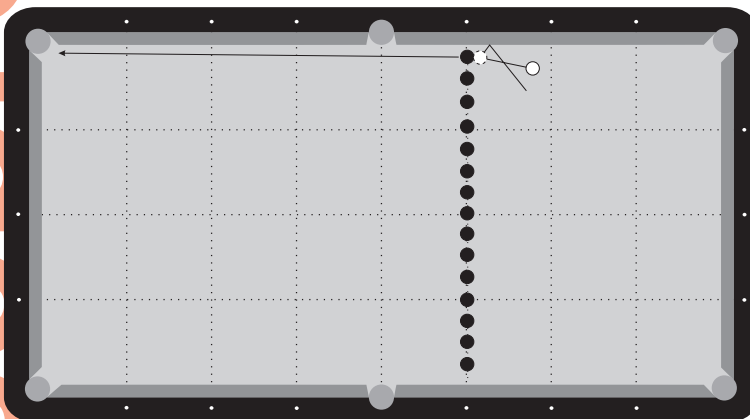


Abbildung 64

Bei der vorliegenden Übung werden die Kugeln gemäß Zeichnung platziert. Auch hier sollen alle Kugeln der Reihe nach in die zwei Ecklöcher im Fußfeld versenkt werden, jeweils wieder mit Position zur nächsten. Es ist egal, ob man auf der rechten oder linken Seite der Reihe anfängt. Verfehlt man einen Ball, fängt man wieder von vorne an, solange bis alle

Kugeln in einer Aufnahme versenkt wurden. 15 Bälle sind das Ziel, als Pflicht, um im Programm weiterzukommen, genügen sieben.

4. Übung:

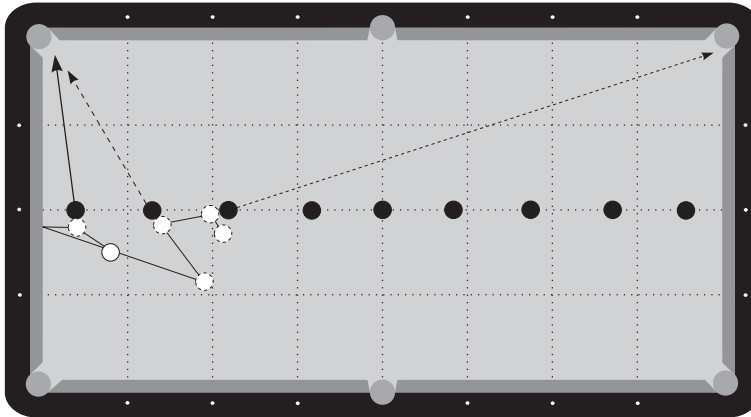


Abbildung 65

Die Kugeln werden gemäß Zeichnung verlegt. Die zu treffenden Kugeln dürfen nur in die drei Löcher der rechten oder linken Seite des Tisches gespielt werden. Die Weiße wird immer in Position zum nächsten Ball gespielt. Die Kugeln müssen der Reihe nach gespielt werden. 15 Bälle sind das Ziel, als Pflicht, um im Programm weiterzukommen, genügen sieben.

4.13.2 Bandenlageübungen:

Die Bandenlageübungen allgemein helfen, Kugeln, die press an der Bande liegen, sicher zu versenken, egal mit welchem Effet (Hoch, Tief, Rechts, Links) man diese anspielen muß, um Position zu erlangen.

Liegt nun eine Objektkugel press an einer Bande, glauben viele Spieler, man müsste Kugel und Bande gleichzeitig treffen, um diese Kugel zu versenken. Eigentlich ist dies richtig, aber physikalisch ist es nun mal nicht möglich, Kugel und Bande gleichzeitig zu treffen. Man muss eins von beiden vorher treffen. Und für die optimale Position spielt es eine sehr große Rolle, was (Kugel oder Bande) zuerst getroffen wird.

Es verhält sich folgendermaßen:

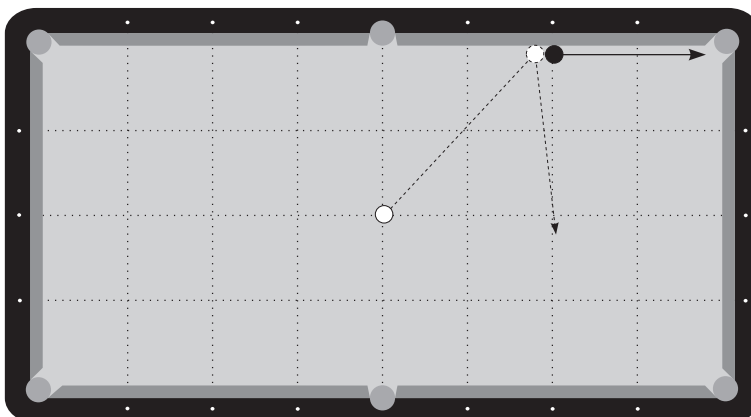


Abbildung 66: Die Weiße wird oberhalb der Mitte mit rechtem Effet gespielt. Die Weiße trifft in ihrem Verlauf zuerst die Bande und dann die Kugel.

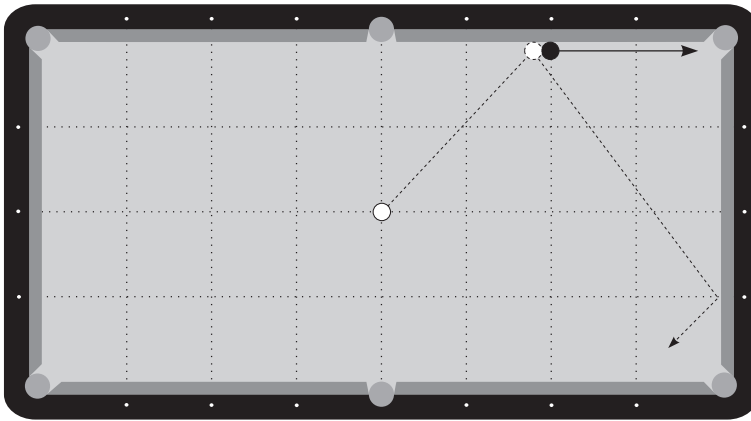


Abbildung 67: Die Weiße wird oberhalb der Mitte und mit rechtem Effet gespielt. Die Weiße trifft in ihrem Verlauf zuerst die Kugel und dann die Bande.

Die beiden Abbildungen verdeutlichen den unterschiedlichen Lauf der Weißen. Im Spiel sollte sich daher jeder Spieler je nach Situation auf beide Varianten einstellen können.

5. Übung:

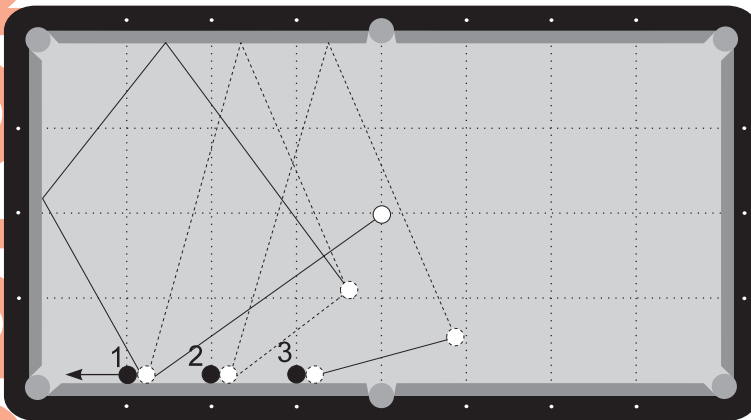


Abbildung 68

Diese Positionsübung besteht nur aus drei Kugeln, aber dennoch sollte man diese nicht unterschätzen. Die Kugeln werden gemäß Abbildung platziert. Aus dieser Situation wird Kugel Nr. 1 in die Ecktasche mit Position für Kugel Nr. 2 gespielt. Wie aus der Abbildung hervorgeht, kann man diese Position über zwei Banden (Weiße: Hoch-Rechts) oder auch über eine

Bande (Weiße: Tief-Links) erreichen. Dann spielt man Kugel Nr. 2 in die Ecktasche mit Position für Kugel Nr. 3. Wenn Kugel Nr. 3 versenkt ist, ist die Übung erfüllt. Wird eine Kugel verfehlt, beginnt man von vorne.

6. Übung:

Diese Übung teilt sich in vier Teile auf, wovon nur die ersten drei Pflicht sind, um im Programm weiterzukommen. Der vierte Teil zeigt die Übung als Ganzes und stellt das Ziel dar. Man beginnt mit Abbildung 69 und versucht diese Kugeln aus der gegebenen

Situation abzuräumen. Ist das geschafft, versucht man das gleiche mit der Situation der Abbildung 70. Die Weiße kann hier zu Beginn verlegt werden. Ist auch diese Übung gelungen, werden die Kugeln gemäß der Vorgabe in Abbildung 71 platziert. Auch hier kann

die Weiße zu Beginn verlegt werden. Ist es gelungen, auch dieses Bild abzuräumen, ist der Pflichtteil erfüllt. Bei Gelegenheit sollte man jedoch auch die Übung in Vollendung der Abbildung 72 versuchen. Ausgangspunkt der Weißen ist hier wieder die Tischmitte.

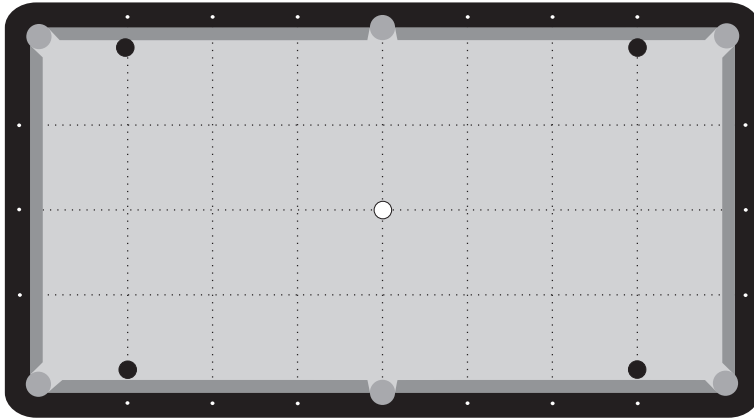


Abbildung 69

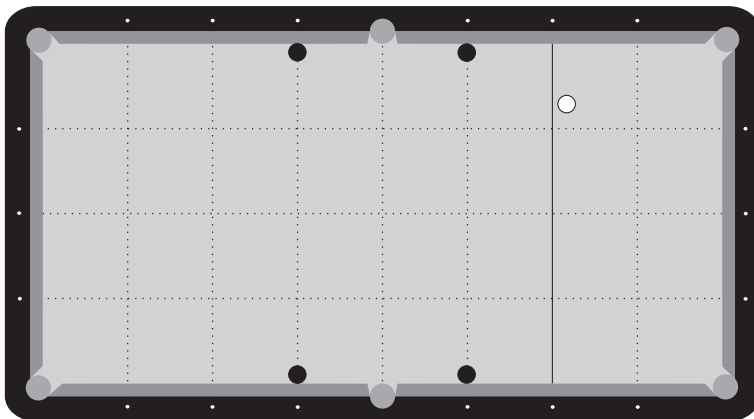


Abbildung 70

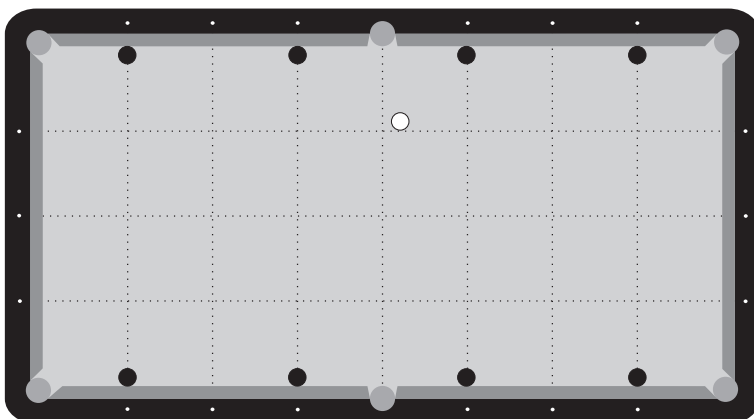


Abbildung 71

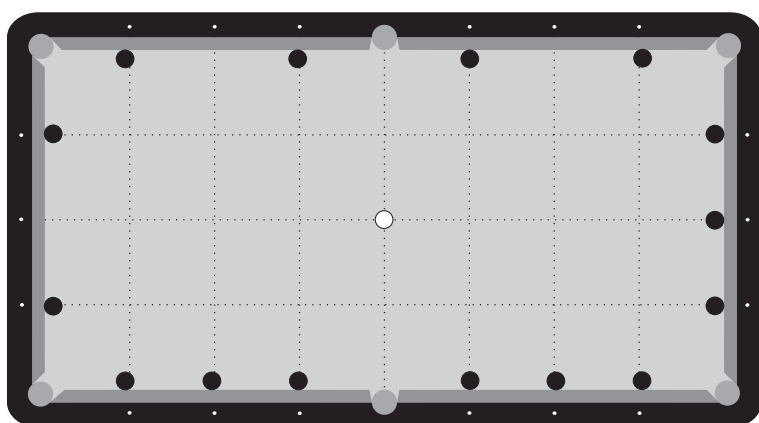


Abbildung 72

4.18 Theoretische Spielabläufe

Hier geht es speziell um die Spielabläufe der wichtigsten Spiele im einzelnen. Nun sollen die taktischen und technischen Unterschiede der einzelnen Spiele kennen und spielen gelernt werden. Es wäre allerdings müßig, möglichst viele Beispiele anhand von Diagrammen Stoß für Stoß durchzugehen. Ich möchte hier typische und kritische Situationen vorstellen und Modelle zur Vorgehensweise aufzeigen. Im 8-Ball und One-Pocket werde ich mich dabei auf das Wesentliche beschränken, während ich mich im 9-Ball und 14.1e. auf einem sehr anspruchsvollen Niveau bewegen werde. Das begründet sich dadurch, dass 9-Ball, nicht nur bei besseren Spielern, die regelmäßig Turniere besuchen, längst zum wichtigsten Spiel geworden ist (vgl. auch Kapitel 2 "Regeln").

4.18.1 14.1 endlos

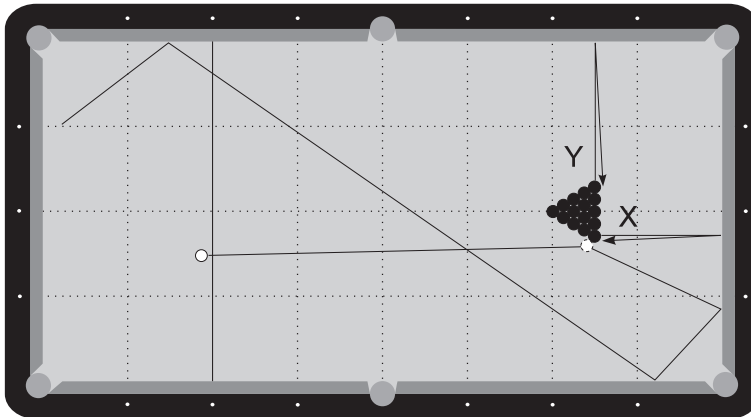


Abbildung 99: Typischer 14/1e-Eröffnungsstoß, der mit viel rechtem Effet gespielt wird.

Der Eröffnungsstoß im 14.1e wird gemäß Abbildung 99 durchgeführt. Dazu wird die Weiße hinter der Kopflinie verlegt. Es ist empfehlenswert, die Weiße dabei nicht zu weit nach außen zu legen, da sich sonst erfahrungsgemäß zu viel Bälle aus dem Dreieck lösen (es wird mehr Kraft von der Weißen auf das Rack übertragen). Man sollte also die Weiße hinter der

Kopflinie in etwa auf gleicher Höhe platzieren wie eine der hinteren Eckkugeln des Dreiecks. Von dort aus hat man auch die größtmögliche Chance, einen perfekten 14.1e Anstoß zu erzielen. D.h. die Weiße läuft wieder ins Kopffeld zurück und hinterlässt ein nahezu unverändertes Dreieck. Das ist nicht ganz einfach, man muss dazu wissen, dass laut Regel beim Eröffnungsstoß zwei Farbige und die Weiße nach der Karambolage an die Bande laufen müssen. Man könnte natürlich auch versuchen, eine Kugel zu versenken, da man aber Loch und Kugel ansagen muss und man sich einem geschlossenen Dreieck gegenüber sieht, unterlässt man es besser, eine fragwürdige Kombination aus dem Dreieck anzusagen. Da man also selbst keine Kugel riskiert, ist man bestrebt, dem Gegner eine möglichst schlechte Situation zu hinterlassen. Damit die Weiße nun zu Anfang nicht einfach durch die Gegend geschubst wird, erstellte man die Regel, dass man die zu treffende Kugel auch anspielen muß. Damit diese nun nicht einfach angeschubst werden (könnte sich bei Erwidern des Gegners endlos hinziehen) legte man die Regel so fest, dass nach der Karambolage eine Kugel an die Bande muß. Diese Regel ist allgemein gültig, da man jedoch

eine länger anhaltende Safe-Session gleich zu Beginn des Spiels vermeiden wollte, legte man eben für den Eröffnungsstoß die Bedingung fest, dass zwei farbige Kugeln und die Weiße nach der Karambolage die Bande berühren müssen. Damit wird dem Gegner nicht gleich ein offenes Rack hinterlassen, aber meist bekommt er dadurch die erste Ballchance. Da die Spieler aber bestrebt sind, die Weiße beim Anstoß möglichst wieder zurück an die Kopflinie zu legen, wird dies für den Gegner zumindest ein recht schwieriger Ball sein. Damit die Kugeln möglichst gemäß Abb. laufen, spielt man die Weiße mit Lauffeffet (gemäß Abb. 99, also rechts) auf Kugel X. Dadurch läuft Kugel X an die Kurze und Kugel Y an die lange Bande. Gibt man der Weißen genügend Effet mit, braucht man nicht mehr allzu fest spielen, da die Weiße an den Banden entsprechend beschleunigt. Die Weiße läuft dann kurze Bande, lange Bande, lange Bande und meist noch kurze Bande. Gibt man weniger Effet mit oder verzichtet auch ganz darauf, kann die Weiße auch kurze Bande, lange Bande, kurze Bande laufen. Man benötigt dann aber ein besseres Tempogefühl.

4.18.1.1 Aus Problemsituationen sich ergebende Ballfolgen

Die Überschrift zeigt schon deutlich, um was es hier gehen wird. Manche Spieler sind im 14.1e manchmal recht ratlos, wenn sie mit einem offenen Tisch konfrontiert werden, obwohl sie vielleicht im 9-Ball sehr gut spielen und genau wissen, was sie tun. Aber das ist gerade der wesentliche Unterschied von 9-Ball zu 14.1e. Im 9-Ball ist der Weg vorgegeben, die Schwierigkeit besteht darin, die gegebene Situation zu meistern. Im 14.1e ist die Kugelreihe nicht vorgegeben, man muss selbst wissen, welche Kugeln als nächstes gespielt werden. Wenn man einen guten Überblick hat, so muss sich die Weiße nur wenig bewegen und man wird nur mit relativ einfachen Bällen konfrontiert. Wenn man jedoch nicht aufpasst, sieht man sich schnell größeren Problemen ausgesetzt.

Daher sollte man es sich zur Gewohnheit werden lassen, wenn man an den Tisch geht zuerst eine kleine Situationsanalyse zu machen. Zu Beginn geschieht dies erst langsam und bewusst, aber mit zunehmender Routine wird sich dies im Kopf weitaus schneller vollziehen. Wird man mit einem teilweise gelösten Rack konfrontiert, ist es ratsam, zunächst die Problembälle zu suchen, also Kugeln, die press aneinander liegen, keine Kombinationsmöglichkeiten bieten und daher gelöst werden müssen. So dann sucht man die Kugeln, die sich zum Lösen selbiger anbieten. Das sind Kugeln, die meist neben einem solchen Pulk liegen und frei spielbar sind. D.h. wenn man die Weiße mit etwas Winkel zu diesem (Break)-Ball in Position bringt und diesen dann versenkt, sollte die Weiße, wenn sie der Kiss-Shot-Tangente folgt, diesen Pulk lösen können. Diese Position zu diesem Breakball ist das nächste Ziel. Von den Kugeln, die sich als erstes anbieten, sieht man vom natürlichen Lauf der Weißen ausgehend, welche Position sich als nächstes anbietet, ohne der Weißen allzuviel Effet oder Kraft mitgeben zu müssen. Vorher sollte man jedoch von der gewollten Breakballposition den Weg "rückwärts" zurückverfolgen. D.h. man sucht zunächst einen Breakvorbereitungsball, von dem aus sich die gewollte Breakballposition am einfachsten erreichen lässt. Dann überlegt man, wie man am besten die Position für diesen Breakvorbereitungsball erreicht. Es muss sich ein Weg finden, von der gegebenen Position der Weißen und der nächst möglichen Position zu dieser Breakballvorbereitungs-

position zu gelangen. Manchmal lässt sich die Breakballposition direkt von der gegebenen Lage aus erreichen, manchmal muss man vier bis fünf Kugeln beseitigen, bis man die gewünschte Position erreicht. Das Wesentliche ist dabei auf die Lösung der Probleme zuzuspielen, um diese möglichst schnell zu beseitigen. Dazu benutzt man die freiliegenden Bälle. Es ist ein typischer Anfängerfehler, die freiliegenden Bälle einfach wegzuspielen, um dann an den Problemsituationen zu scheitern. Damit ergibt sich fast automatisch aus den Problemsituationen eine Ballfolge bis zur Lösung dieser Probleme. Sind die Probleme dann beseitigt, sind selten mehr als fünf oder sechs Kugeln auf dem Tisch verblieben. Spätestens dann - bei anfangs offenem Tisch natürlich gleich - legt man einen Breakball fest, mit dem das nachfolgend aufgebaute Dreieck aufgemacht werden soll. Von dort aus legt man wieder "rückwärts" über den Breakvorbereitungsball die Ballfolge der verbliebenen Kugeln fest. Bei einem von Anfang an offenen Tisch wird zu allererst der Breakball für das nächste Dreieck festgelegt, ebenso die vorgehenden zwei Bälle, also der Breakvorbereitungsball und der Ball, um dessen Position vorzubereiten. Das sollte man zu Anfang tun, damit man im weiteren Spielverlauf diese nicht unnötig oder aus Versehen bewegt.

4.18.1.2 Gruppeneinteilung bei offenem Tisch

Es ergeben sich auch logische Teilreihenfolgen aus Bällen, die z.B. in kürzerer Entfernung in einer Linie auf eine Tasche liegen. Es versteht sich von selbst, dass es am

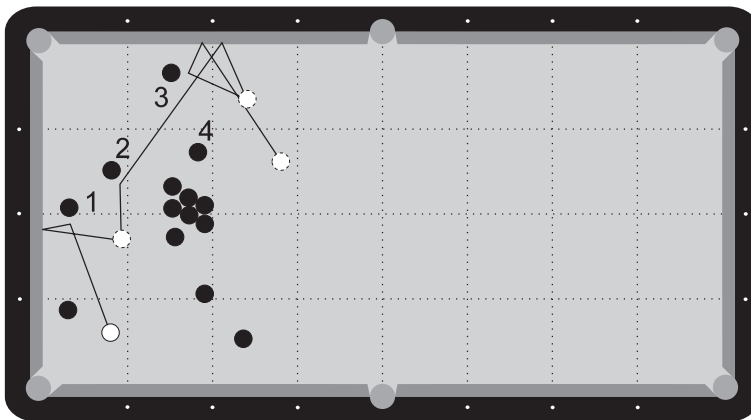


Abbildung 100: Beispiel für „aus Problemsituation sich ergebende Ballfolge“. (3) Breakvorbereitungsball (4) Breakball

besten ist, die vordere Kugel zuerst wegzuspielen, um somit der zweiten Kugel die Bahn freizumachen. Für eventuell im Kopfbereich des Tisches liegende Kugeln ergibt sich ebenfalls eine Reihenfolge. Man teilt sich das Kugelfeld also in Gruppen ein, zum Beispiel die Anfangsgruppe, bestehend aus den Kugeln, für die sich mit der Weißen aus ihrer Ausgangslage einfach

Position erzielen lässt. Dann die Gruppe der A-Bälle (das sind die Bälle, die weggeräumt werden müssen, um anderen Bällen die Bahn freizumachen). Es folgen die Kugeln der Kopf- und Mittelfeldgruppe und die Kugeln der Schlussgruppe, bestehend aus dem Breakball und dessen Vorbereitungsballen.

Ich hoffe, hiermit einige Anhaltspunkte gegeben zu haben. Grundsätzlich entwickelt jeder Spieler den Blick, einfach zu sehen, wie ein Rack abzuräumen ist, erst nach langer Zeit, je nachdem wie viele Racks er gespielt hat. Denn nur wer entsprechend viele unterschiedliche Situationen durchgespielt hat, dem werden neue Situationen immer vertrauter und die Lösung liegt dann quasi auf der Hand. Grundsätzlich gibt es aber auch keinen 100% richtigen Weg. Es gibt unendlich viele Möglichkeiten ein Rack wegzuspielen. Da-

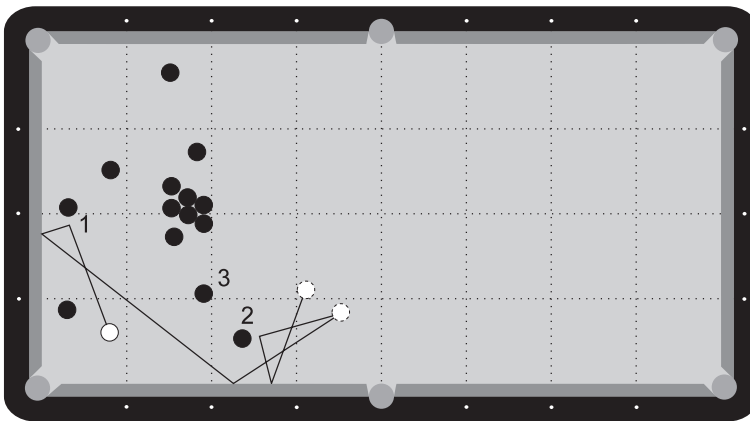


Abbildung 101: Zweites Beispiel für „aus Problemsituation sich ergebende Ballfolge“. (2) Breakvorbereitungsball (3) Breakball

her: Übernehmen Sie die volle Verantwortung für Ihren Spielaufbau und lassen Sie den Erfolg oder Misserfolg für dessen Richtigkeit entscheiden. Auch bei unorthodoxen Entscheidungen gibt der Erfolg immer recht. Im folgenden werden einige theoretische Ballfolgen beispielhaft nachgeliefert. Siehe Abbildungen 100, 101, 102.

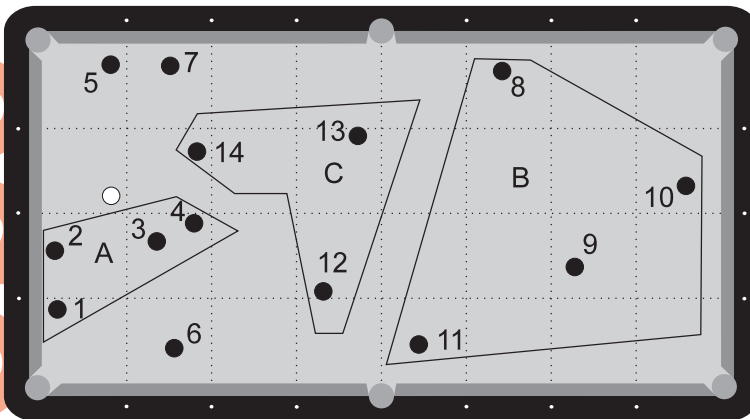


Abbildung 102: Beispiel für Gruppeneinteilung bei völlig offenem Tisch. Die Numerierung entspricht der möglichen Ballfolge. (A) Anfangsgruppe, (B) Kopf- und Mittelfeldgruppe, (C) Breakballvorbereitungsgruppe

4.18.3 Theoretischer Spielablauf 8-Ball

4.18.3.1 Der Break

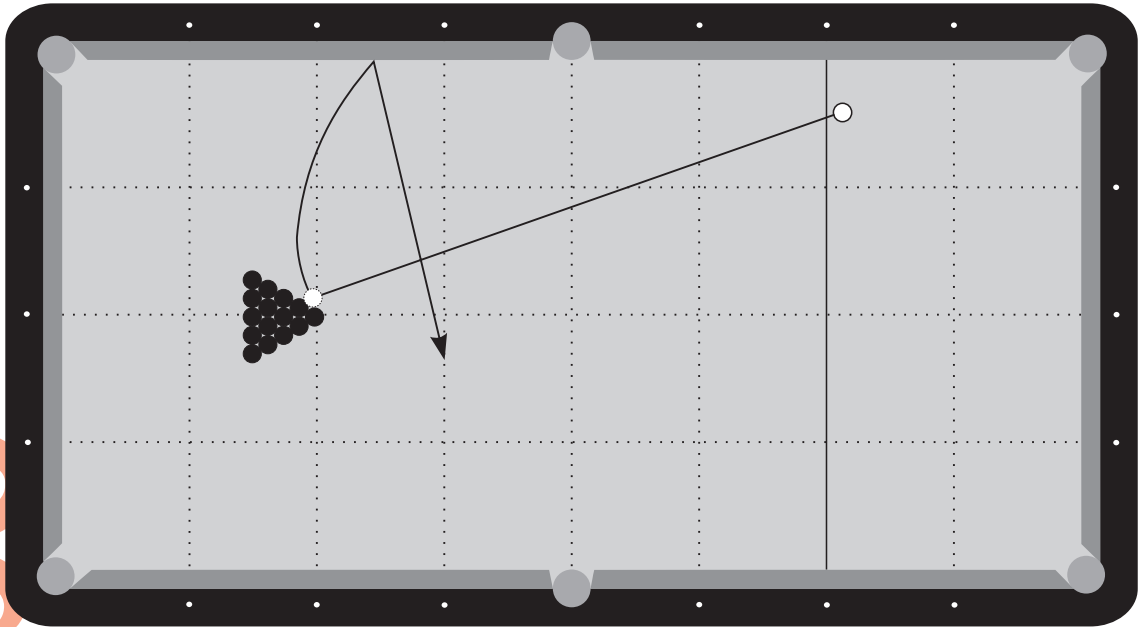


Abbildung 156: Alternativer 8-Ball Break.

Der Anstoß im 8-Ball entspricht im wesentlichen dem des 9-Balls, daher kann auf den vorhergegangenen 9-Ball-Break verwiesen werden. Da man im 8-Ball allerdings nicht darauf angewiesen ist, die vorderste Kugel zu treffen, ergibt sich hieraus zumindest eine interessante kontrollierbare Alternative. Sie ist in der Abbildung 156 wiedergegeben. Die Weiße wird in diesem Fall tief rechts als normaler, fester Stoß gespielt. Dieser Break wird dennoch nur selten gespielt (wenn anders nichts fällt) und sei hier nur der Vollständigkeit halber aufgeführt.

4.18.3.2 Farbwahl / Situationsanalyse / Versicherungen

Die Farbwahl im 8-Ball nach dem Break richtet sich im wesentlichen nach den Problemsituationen. Liegen die halben Kugeln z.B. frei und die vollfarbigen etwas komplizierter (Presssituationen u.ä.), versteht es sich von selbst, dass man die halben Kugeln wählt (z.B. Abbildung 156a).

Liegen beide Farbgruppen problematisch, richtet man sich danach, inwieweit die freiliegenden Kugeln einer Farbgruppe zur Problemlösung benutzt werden können. Man wählt dann die Farbgruppe, bei der dies gut möglich erscheint. Bieten sich bei beiden Farbgruppen keine Lösungsmöglichkeiten, so sucht man nach den besten Safemöglichkeiten bei gleichzeitiger Problemlösung. 8-Ball ist dem 9-Ball also gar nicht so unähnlich.

Jedenfalls kann man mit dieser Taktik die gegnerische Farbgruppe unter Kontrolle halten, sofern man keine Fehler macht.

Auch im 8-Ball kann man Safe und Ballchance in einem Stoß des öfteren anwenden. Ein Hinweis: Viele Spieler achten zwar darauf, ob ihre Kugeln freiliegen, viele vergessen dabei aber die Acht. Liegt diese in einer Problemsituation, so sollte man auch die Lösung parat haben, bevor man seine Farbgruppe wegspielt.

Es ist ein typischer Anfängerfehler, die freien Bälle wegzuspielen, um schließlich an den Problemsituationen zu scheitern. Dadurch wird es dem Gegner einfacher gemacht, schließlich hat er dann genügend Platz auf dem Tisch, denn die Hindernisse in Form der gegnerischen Kugelgruppe sind weg. Wer an der letzten Kugel oder der Acht scheitert, hat so gut wie verloren. Es ist für den Opponenten nun leicht auszustoßen. Auch wenn tatsächlich noch schwierige Situationen für ihn vorhanden sind, behält er mit einem cleveren Safespiel weiterhin leicht die Kontrolle über das Geschehen. Es gilt also, eventuelle Probleme bereits zu Anfang zu erkennen und so bald wie möglich zu lösen.

Wenn man eine Problemsituation bis zum Schluss aufbewahrt, sollte man sich seiner Sache schon sehr sicher sein. Man könnte auch sagen, je früher man scheitert, um so größer die Chance, dass man noch einmal an den Tisch kommt - je später dagegen, um so kleiner ist die Chance.

4.18.3.3 Gruppeneinteilung im 8-Ball

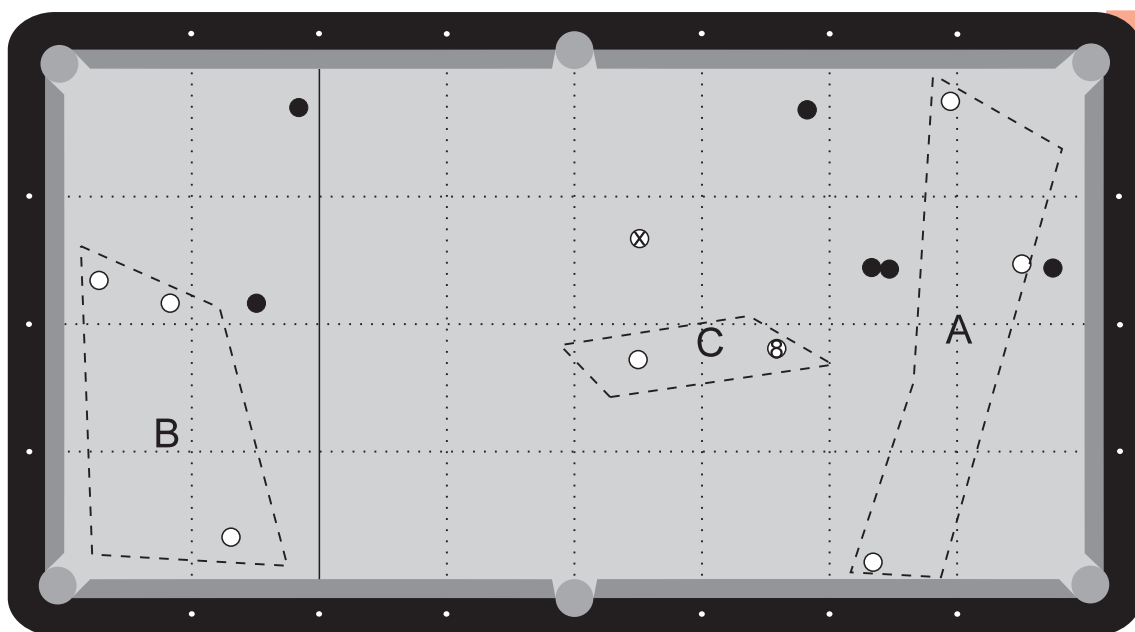


Abbildung 156a: (A) Anfangsgruppe, (B) Hauptgruppe, (C) Schlußgruppe

Abbildung 156a zeigt eine weitere Möglichkeit der Gruppeneinteilung. Diese Möglichkeit ist immer gegeben, wenn keine Problemsituationen vorhanden sind. Die Reihenfolge in der Anfangsgruppe wird gewöhnlich durch die Weiße beeinflusst. Selten ist die

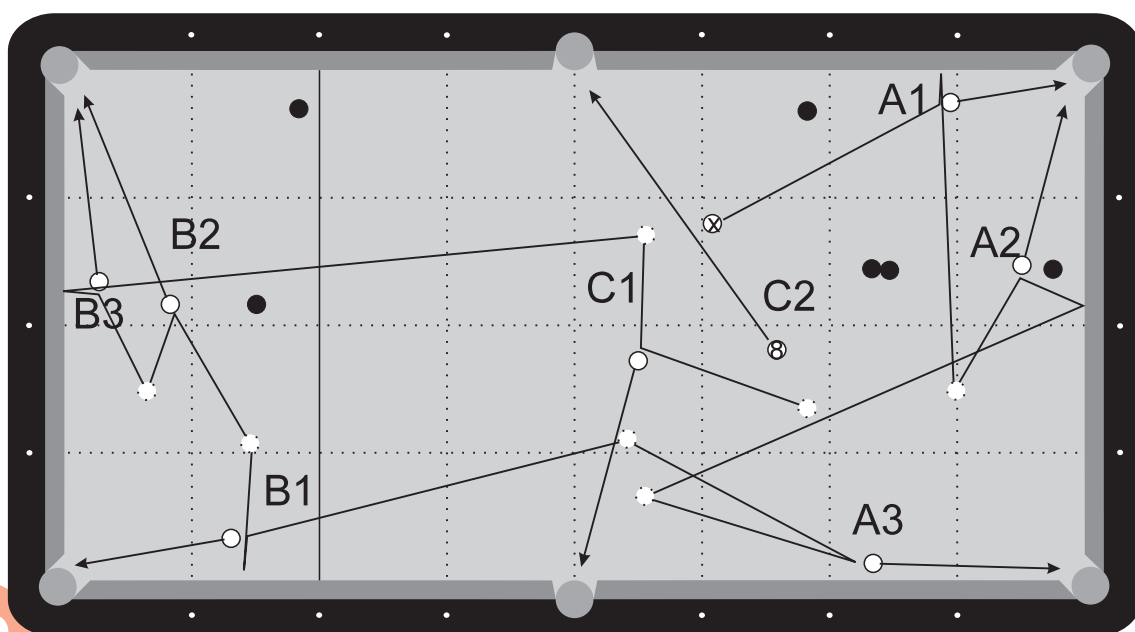


Abbildung 156b

Weißer hat in einer Position, in der man zwei oder drei Kugeln der Anfangsgruppe zur Auswahl hat. In der Hauptgruppe ist die Reihenfolge meist beliebig und ergibt sich erst mit der exakten Position beim Übergang von der Anfangsgruppe zur Hauptgruppe. In der Schlussgruppe ist die Reihenfolge nicht mehr ganz beliebig, die Acht kommt schließlich zuletzt.

Man muss also, wenn man nach dem Break beginnt, nicht die Reihenfolge aller Kugeln direkt im Kopf haben. Vielmehr bestimmt man zuerst die Gruppen und die Reihenfolge der Gruppen (Anfangs-, Haupt- und Schlussgruppe). Die Gruppenzugehörigkeit der einzelnen Kugeln ergibt sich gewöhnlich durch ihre Nähe zueinander und durch die Positionsmöglichkeit mit der Weißen von einer zur anderen. Durch die Position auf die letzte Kugel der Anfangsgruppe wird entschieden, wie in die Hauptgruppe eingestiegen wird. Genauso entscheidet sich auch der Übergang von der Haupt- zur Schlussgruppe.

Wenn man nach einem Eröffnungsstoß ein offenes Bild ohne Probleme vor sich hat, vereinfacht dieses System den Überblick. Es versteht sich von selbst, dass die Anzahl der Kugeln innerhalb einer Gruppe unerheblich ist.

Abbildung 156b zeigt noch eine mögliche Reihenfolge, der gleichen Situation wie in 156a.

4.18.3.4 Absichtliche Fouls

Absichtliche Fouls sind im 8-Ball stark regelabhängig und daher ist es schwer, allen Regeln gemäß darauf einzugehen. Bei der "Foul - Ball in Hand"-Regel gelten dieselben Kriterien wie im 9-Ball. Interessanter und komplizierter sind die Taktiken bei fast allen anderen Regeln. Diese sind aber im Turnier-8-Ball kaum noch von Belang, daher möchte ich diese hier gern übergehen und auf Lehrbücher älteren Datums verweisen.

4.18.4 One-Pocket

4.18.4.1 Anstoß

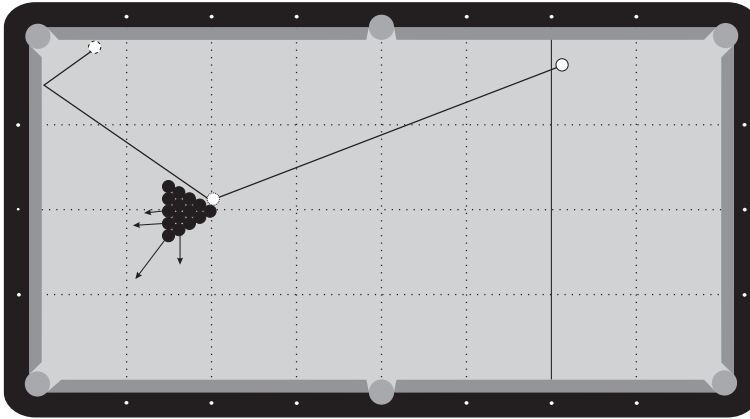


Abbildung 157: Typischer One-Pocket Break, leicht und mit linkem Effekt gespielt.

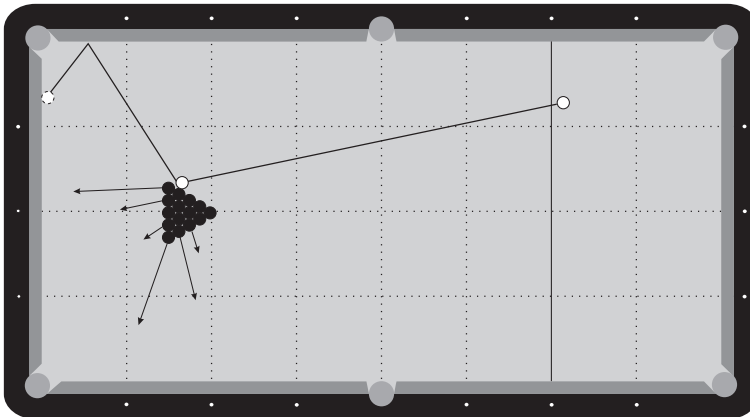


Abbildung 158: One-Pocket Break: Tief und mit Medium-Speed

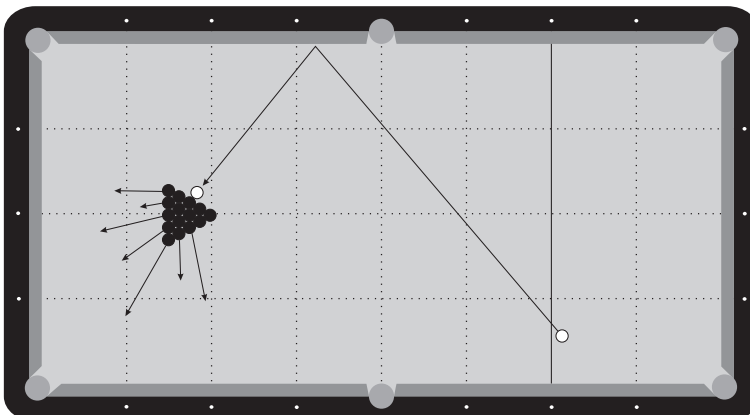


Abbildung 159: Selten gespielter One-Pocket Break.

Beim One-Pocket wird ähnlich wie beim 14.1e nicht offen gebreakt, sondern eher eine Art Sicherheitsanstoss gemacht. Der Break beim One-Pocket gilt jedoch als großer Vorteil. Dieser ist so groß, dass man sagt, im One-Pocket breakt nicht der Gewinner der vorangegangenen Partie, sondern es wird abwechselnd gebreakt.

Doch warum ist der Break beim One-Pocket von Vorteil? Wenn man z.B. als Einspieltasche Fuß-links hat, so spielt man das Dreieck auf der rechten Seite zwischen der ersten und zweiten Kugel leicht mit etwas linkem Effekt an, die erste Kugel sollte dabei nur sehr dünn getroffen werden.

Auf diese Art öffnet sich das Rack in Richtung der anvisierten Tasche und die Weiße bleibt relativ nahe vor der gegnerischen Tasche liegen, so dass der Gegner keine direkte Ballchance erhält. Außerdem besteht bei diesem Anstoß immer eine gute Chance, die linke Eckkugel des Racks eventuell ins Loch zu versenken. In den Abbildungen 157 bis 159 werden diese exemplarischen One-Pocket-Breaks und auch einige andere typische One-Pocket-Breaks aufgezeigt.

4.18.4.2 Spielweise

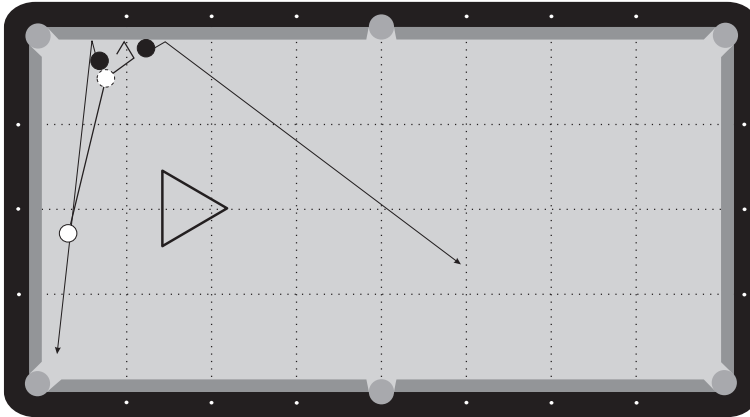


Abbildung 160: Hier ergibt sich eine Ballchance auf einen Banker, entfernt gleichzeitig eine weitere Kugel von der Tasche des Gegners und die Weiße wird in Safe-Position gehalten

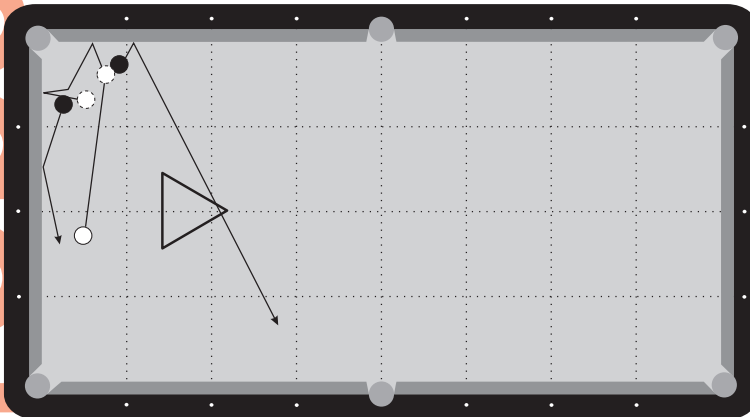


Abbildung 161: Eine Möglichkeit zwei Kugeln von der gegnerischen Tasche wegzuspielen, die Weiße vor selbiger zu platzieren und beide Kugeln in die Nähe der eigenen Tasche zu bringen.

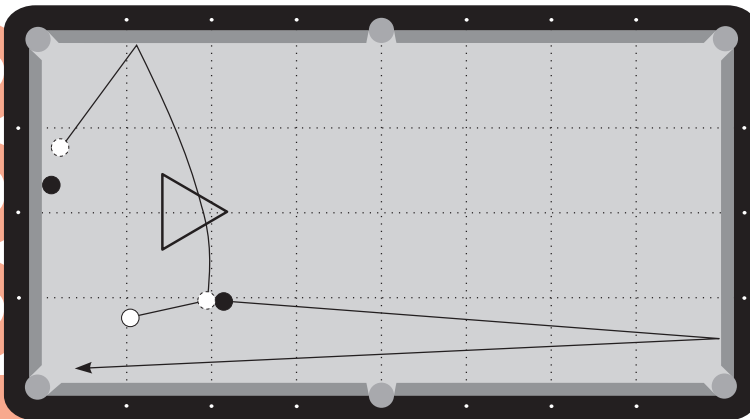


Abbildung 162: Hier ergibt sich eine Ballchance mit Safe und Position. Die Weiße wird tief links gespielt.

One-Pocket ist ein sehr defensives Spiel. Man bekommt nur selten vom Gegner einen direkten Stoß auf die Tasche hinterlassen.

Meist muss man die Chance wahrnehmen, wenn man eine Bankmöglichkeit bekommt. Man hat dann diese Ballchance, muss dabei aber unbedingt darauf achten, dass der Gegner bei Misslingen dieses Bankers auf jeden Fall ein Safe vorfindet. Gleichzeitig sollte man Position auf eine weitere Kugel ergattern, wenn der Banker gelingt.

Solche Multifunktionsstöße sind bereits aus den vorangegangenen 9-Ball-Ausführungen bekannt. Ansonsten besteht das Sicherheitsspiel im One-Pocket natürlich auch darin, Kugeln vor dem Loch des Gegners wegzuholen und möglichst in die Nähe des eigenen Loches zu bringen.

Fällt eine Kugel in ein Mittel- oder Kopfloch, so wird die betreffende Kugel wieder am Fußpunkt aufgesetzt. So etwas wird natürlich auch des öfteren absichtlich gemacht.

Daher vergleicht man One-Pocket auch gerne mit dem Schachspiel.

Wenn man auf Sicher-

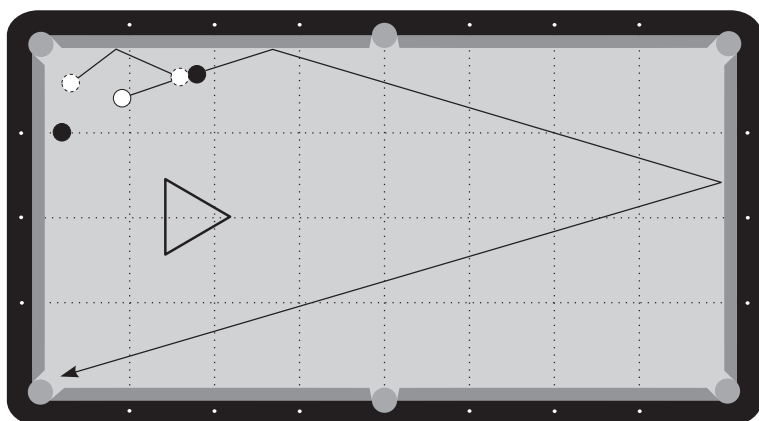


Abbildung 163: Ballchance mit Safe und Position.

(Siehe Abbildungen 160 bis 163).

Für One-Pocket können sich meist nur sehr gute Spieler begeistern. Grady Mathews (wohl einer der besten One-Pocket-Spieler der Welt) hat es einmal als das wohl schwierigste aller Poolspiele bezeichnet.

Daher würde es den Rahmen dieses Buches sprengen, hier auf alle Feinheiten dieses phantastischen und facettenreichen Spieles einzugehen.

Die Möglichkeiten dieses Spiels gehen schier ins Endlose, man sollte aber mit jeder gegebenen Situation umgehen können. Die kommenden Sessions sollen die Kenntnisse daher entsprechend vertiefen.

heit spielt, ist übrigens der Raum vor der gegnerischen Tasche am besten dafür geeignet die Weiße zu platzieren. Von dort aus hat der Gegner keine Chance, eine Kugel direkt in seine Tasche zu spielen. Man sollte ihm natürlich auch keinen einfachen Bank-Shot hinterlassen. Im folgenden werden einige kommentierte One-Pocket-Stöße aufgezeigt

Schlussbemerkung:

Viele Wege führen bekanntlich nach Rom, so heißt es zumindest, und ähnlich verhält es sich auch im Pool-Billard. Kein Billardbuch kann den Anspruch erheben, alles vermittelt und jede Weisheit erklärt zu haben, doch mit dem Inhalt dieses Buches sind sie auf einem richtigen Weg. Es liegt nun an jedem Spieler selbst, diesen Weg auch zu gehen.

Man sollte jedenfalls nicht verzweifeln, wenn trotz genauesten Aufbaus und korrektem Stoß nicht das gewünschte Ziel erreicht wird. Man sollte statt dessen immer daran denken, dass jeder Tisch und jedes Tuch ein bisschen anders sind. Die vorgegebenen Übungen mit ihren Anforderungen strapazieren ebenfalls die Geduld mancher Spieler, außerdem ist noch kein Meister vom Himmel gefallen und vor dem Erfolg steht der Schweiß. Selbstdisziplin und Trainingseifer machen in Kombination aus einem Sportler einen Sieger.

*Persönlichkeiten
werden nicht durch
schöne Reden ge-
formt, sondern durch
Arbeit und eigene
Leistung*

Albert Einstein

ACCOMPLISHMENTS Ralph Eckert

→ ***Professionelles Training***

Große Nationale, Internationale und sogar Interkontinentale Erfahrung! 1998 von der EPBF zum Europatrainer h.c. ernannt! Seit 2002 Landestrainer von Baden-Württemberg und B-Lizenz Trainer der DBU! Seit 1998 auch Trainer des Nationalteams von Thailand (Asien Games 1998 & 2002, SEA Games 2001 & 2003).

→ ***Pool Billard Buch Autor***

1995 Veröffentlichung des ersten Buches „MODERNES POOL“.

1999 Veröffentlichung des zweiten Buches „PROGRESSIVES POOL“.

Zahlreiche Trainings-Kolumnen, Artikel und Beiträge in Billardzeitschriften.

→ ***Professionelle Artistic Pool Shows***

Erste Trickshow schon 1985! Seitdem weltweite Auftritte in Ländern wie; Marokko, Spanien, USA, Dänemark, Thailand, Griechenland, Österreich, Russland, Ukraine, Polen, Niederlande, etc.

Für große Firmen wie BASF, Daimler-Chrysler und DESTAG auf Messeständen international aktiv gewesen.

Billardszenen in TV Produktionen und Werbespots gedoubelt und arrangiert.

2 Trickstoß-Einladungsturniere (Deutschland und Österreich) gespielt und 2 Siege!

2003 European Stroke shot Champion

2003 US Open Artistic Pool, Special Art & Novelty Shot Winner.

→ ***Weltklasse Pool Billard Sportler***

Seit

1982 aktiv und seit 1985 Bundesligaspieler. Auch Nationalspieler 1988, 1993, 1995, 1996.

1984 bis 1997 zahlreiche Turniersiege der Masters-, Grand Prix- und Super Cup-Serie.

1990 3. Platz beim World Team Cup in Las Vegas, USA.

...

1999 Euro Tour Antalya Open Winner!

2000 Europäischer Ranglistenerster im 9-Ball (Euro Tour)

2001 9. Platz bei World Professional 9-Ball Championship in Cardiff.

2002 Deutscher Meister mit Team Fulda!

Geburtsort: Mannheim

Geburtstag: 28.03.1965

Homepage: www.billiardactivities.com

Queue: Ein www.arthur-cue.de Einzelstück (Modell „Prince of Cnossos“) im Wert von ca. € 12.000,-!



Für

⇒ Artistic Pool Shows

⇒ Training

⇒ Schaukämpfe

steht Ihnen Ralph Eckert gerne zur Verfügung.

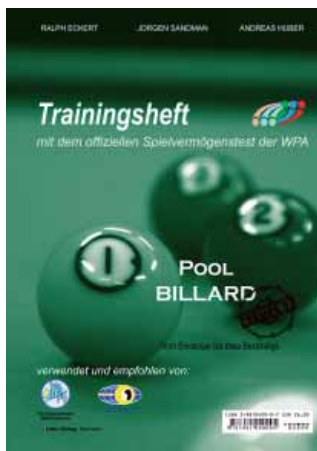
**Ralph Eckert • Chamisso Str. 1 • 68167 Mannheim • Tel: 0621/3391218
www.billiardactivities.com**



Der Litho-Verlag e.K., gegründet 1991, befasst sich seit einigen Jahren speziell mit dem Thema Billard. So entstanden eine ganze Reihe von Fachbüchern zu den Themen Poolbillard und Dreiband von verschiedenen Autoren.

Ursprünglich firmierte der Verlag unter der Bezeichnung K&L Verlag - Thomas Lindemann und wurde im Dezember 2003 in Litho-Verlag e.K. umbenannt.

www.litho-verlag.de



Das Pat Trainingssystem

Der Playing Ability Test, kurz PAT, ist ein Spielvermögenstest für den Billardsport, der es ermöglicht Training und Leistungskontrolle zu verbinden. Neben einer Vielzahl von Trainingsübungen kann der Übende durch regelmäßige Leistungskontrollen seinen PATLevel abprüfen lassen. Nach Erreichen bestimmter Punktzahlen erhält man, wie in den asiatischen Kampfsportarten, Leistungsabzeichen, die für einen entsprechenden spielerischen Level stehen. Um zum Training zu ermuntern kann man, auf freiwilliger Basis, seine Prüfungsergebnisse in eine Rangliste eintragen lassen. Damit ist ein weltweiter Vergleich möglich (siehe www.pat-billiard.com). Dies hat auch der Welt-(WPA) und der Europaverband (EPBF) erkannt und nutzt den PAT-Test als offizielles Kriterium um Nationen und Regionen vergleichbar machen zu können, oder aber einfach Talente schneller zu sichten und zu fördern. Der PAT-Test eignet sich auch für Verbände und Vereine, als hervorragendes Kriterium um das Entwicklungsniveau von Spielern im Einzelnen oder als Gruppe über die Zeit zu verfolgen und zu dokumentieren. Die acht Stufen des PAT-Systems sind in drei Arbeitsbüchern erschienen.

PAT Start

Autoren: Eckert, Ralph / Sandmann, Jorgen / Huber, Andreas
 60 Seiten, 21 x 30 cm ISBN: 978-3-9810400-9-8
 Buch: 19,95 € E-Book: 14,95 €

PAT Stufe 1

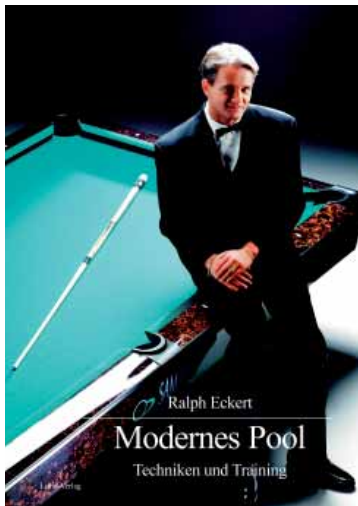
Autoren: Eckert, Ralph / Sandmann, Jorgen / Huber, Andreas
 72 Seiten, 21 x 30 cm ISBN: 978-3-9810400-1-2
 Buch: 26,00 € E-Book: 19,95 €

PAT Stufe 2

Autoren: Eckert, Ralph / Sandmann, Jorgen / Huber, Andreas
 72 Seiten, 21 x 30 cm ISBN: 978-3-9810400-1-2
 Buch: 26,00 € E-Book: 19,95 €

PAT Stufe 3

Autoren: Eckert, Ralph / Sandmann, Jorgen / Huber, Andreas
 77 Seiten, 21 x 30 cm ISBN: 978-3-9810400-2-9
 Buch: 26,00 € E-Book: 19,95 €



Modernes Pool

Bereits in der vierten Auflage erschienen besticht dieses Buch durch seine umfassende Beschreibung des Poolbillardspiels. Ralph Eckert hat mit diesem Buch ein vollständiges Lern- und Trainingsprogramm für Poolbillard verfasst, das den Anfänger zum Fortgeschrittenen macht. Es schließt die Lücken des Wissen um die Feinheiten des Spiels. Seine Stoßerklärungen und Trainingseinheiten sind in über 260 Grafiken illustriert und verdeutlichen mit den Beschreibungen, dass Poolbillard mehr ist als die Beherrschung der Regeln. Über 45 Fotografien zeigen Spielmaterial und die körperlich korrekte Haltung. Durch seine Vollständigkeit ist es für Anfänger das richtige Werk zum Erlernen dieses Sportes. Fortgeschrittene können sich weiterbilden oder aber Fehler selbst erkennen, wenn der Punkt des nicht mehr Weiterkommens erreicht ist. Durch Trainingsanleitungen und Trainingsmethoden hilft der Autor den Spielern zum Selbsterlernen dieser faszinierenden Billardvariante. Der Autor, als einer der besten Spieler in Deutschland bekannt, hat dieses Wissen in über 10 Jahren gesammelt und durch seine Aufenthalte in der Pool-Hochburg Amerika ergänzt. Erstmals gibt ein aktiver Spieler in Deutschland seine Tipps und Tricks durch ein vollständiges Buch weiter.

Modernes Pool

Autor: Ralph Eckert

200 Seiten, 17 x 24 cm

Buch: 30,15 €

ISBN: 978-3-9804706-0-5

E-Book: 25,15 €



Grundlagen des Poolbillard

Der erste Band von David Alfieri und Uwe Sander, beide BCA-Lizenztrainer, ist ein Grundlagenwerk. Einfach und anschaulich vermittelt das Buch die Grundlagen des Poolbillard. Für ihre Trainertätigkeit erhielten beide ein Diplom des Billiard Congress of America (BCA); in Deutschland gründeten sie die POOL SCHOOL GERMANY und bilden seither Spieler und Trainer in ganz Europa aus. Der Leser erhält einen Überblick über ein optimales Spielsystem (Ziel- und Stoßtechnik) im Poolbillard. Fehler in Bewegungsabläufen werden jahrelang unwissend eintrainiert und hemmen die Leistungssteigerung eines Spielers. In diesem Band wird der Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung gezeigt. Aussagen zu idealen Bewegungsabläufen werden nicht nur auf das „Wie“, sondern auch auf das „Warum“ hinterfragt.

Grundlagen des Poolbillard

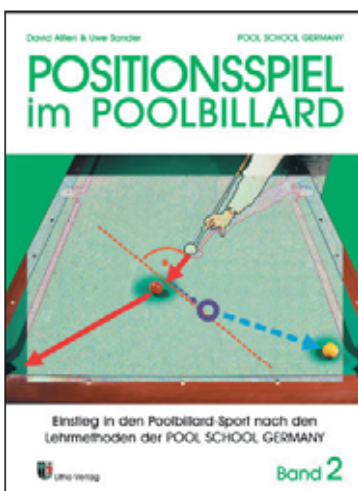
Autor: David Alfieri / Uwe Sander

192 Seiten, 16 x 22,5 cm

Buch: 20,40 €

ISBN: 9-783-9804706-6-7

E-Book: 15,40 €



Positionsspiel im Poolbillard

Ein Poolbillardspieler ist gut, wenn er jede Kugel trifft und versenkt. Besser ist er, wenn die Kugel versenkt und die Weiße so platziert wird, dass er auch die nächste Kugel noch versenken kann. Diese Positionen zu finden und zu wissen wie man sie erlangen kann, ist die große Kunst im Poolbillard. Das ist die Grundvoraussetzung, um mehr Erfolg zu haben. Dieser 2. Band vermittelt die elementaren Grundlagen für das Positionsspiel und führt den Leser hin zu praktischen Übungen. Die physikalischen Vorgänge und deren Berechnung zur Positionierung der Weißen und zum Einlochen der Kugeln ist keine Zauberei, sondern die Folge von konsequenter strategischer Planung. Die Anschlussposition auf die nächste Kugel ist der Schlüssel zum erfolgreichen Spiel.

Positionsspiel im Poolbillard

Autor: David Alfieri / Uwe Sander

264 Seiten, 16 x 22,5 cm

Buch: 20,40 €

ISBN: 9-783-9804706-7-4

E-Book: 15,40 €



Trainingsspiele

Poolbillard ist ein Spiel mit viel größerem Facettenreichtum als die meisten Spieler erahnen können. Spiel, Spaß und Geselligkeit sind die Grundvoraussetzungen eines Spieles, eines Sportes. Hier setzt dieses Buch an und erfüllt zwei wesentliche Funktionen: 1. Es ist eine Spielesammlung Die Poolbillard-Trainingsspiele sind für Spieler aller Klassen vorgesehen und geeignet. Und ein Faktor, der leider immer wieder im harten Training untergeht, soll hier betont werden: der Spaß-Faktor. 2. In der globalen Poolbillardszene der letzten Jahrzehnte haben sich die drei Hauptdisziplinen durchgerungen: 8-Ball, 14/1e und 9-Ball. Die gültige Fassung der in Deutschland eingesetzten Poolbillard-Regeln für diese Disziplinen sind hier beigelegt und durch das praktische und handliche Format immer dabei.

Trainingsspiele mit der Pool School

Autor: David Alfieri / Uwe Sander

256 Seiten, 11 x 18 cm

ISBN: 9783-9804706-9-8

Buch: 14,95 €

E-Book: 9,95 €



Sportliches Pool Billard I & II

Sportliches Pool Billard 1 & 2 sind das Begleitwerk zu den PAT-Trainingsheften 1 & 2. Der Autor dieser beiden Bücher ist Ralph Eckert, der seit vielen Jahren zu den Top-Spielern Europas gehört. Beides sind unverzichtbare Ratgeber und begleiten Sie durch den Spielvermögenstest von PAT 1 & 2 mit vielen Grundsätzlichen Hilfestellungen. Kommentiert werden die Aussagen durch den Bundestrainer Pool Billard Andreas Huber.

Sportliches Pool Billard I

Autor: Ralph Eckert

176 Seiten, 12 x 17 cm

ISBN: 9-783-9810400-8-1

Buch: 14,95 €

E-Book: 9,95 €

Sportliches Pool Billard II

Autor: Ralph Eckert

232 Seiten, 12 x 17 cm

ISBN: 9-783-981171327

Buch: 14,95 €

E-Book: 9,95 €





Faszination Dreiband-Billard

Inhaltsbeschreibung Dieses Lehrbuch für Anfänger und Fortgeschrittene stellt ein umfassendes Werk des Dreiband - Billards dar. Systematisch und übersichtlich werden zunächst die Grundlagen, verschiedene Dessins und Stoßtechniken behandelt. Im zweiten Teil lernt der schon etwas fortgeschrittenere Spieler Strategien zur Tuschvermeidung, gezieltes Fortsetzungsspiel und Vorband- Berechnungssysteme kennen. Problemanalysen und Speziallösungen der Profis sollen dem Leser „die richtige Art zu denken“ vermitteln. Der dritte Teil des Buches beschäftigt sich schließlich mit den psychologischen Komponenten, die einen starken „inneren Athleten“ entstehen lassen.

Faszination Dreiband-Billard

Autor: Andreas Efler

360 Seiten, 21 x 29,7 cm

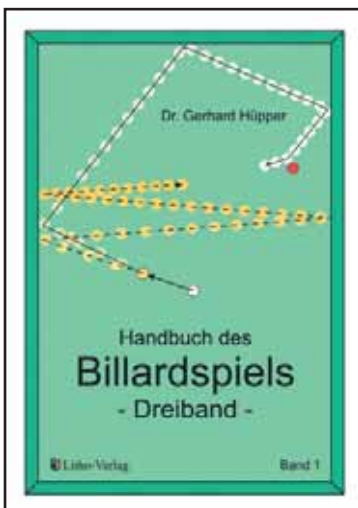
16 Farbseiten

Buch: 59,80 €

ISBN: 978-39804706-8-1

344 Schwarz-Weiß Seiten

E-Book: 49,95 €



Handbuch des Billardspiels - Dreiband I & II

Dreiband ist die höchste Kunst im Karambolagebillard. Drei Kugeln nacheinander zu treffen und dabei drei Banden zu berühren. Sport, Kunst und Physik treffen hier in eindrucksvoller Weise aufeinander und dieses Buch zeigt es in Worten und Abbildungen. Das vorliegende zweibändige Werk stellt die umfassendste Veröffentlichung über Dreiband-Billard dar, die bisher erschienen ist. Es behandelt eingehend alle Bereiche des Spiels, illustriert durch insgesamt mehr als 1.700 Abbildungen. In Band 1 werden die Grundlagen besprochen. Band 2 befasst sich mit speziellen Problemen: Kontervermeidung – Längen und Kürzen – Mehrfachchancen – Sensible Stöße – Technische Fragen – Training – Tische und Queues. Ebenso wird die Sportpsychologie analysiert.

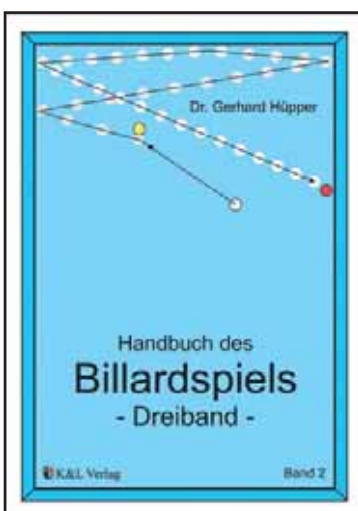
Band I

284 Seiten, 17 x 24 cm

Buch: 35,00 €

ISBN: 987-3-9804706-2-9

E-Book: 30,00 €



Band II

264 Seiten, 19 x 26,5 cm

Buch: 30,15 €

ISBN: 987-3-9804706-3-6

E-Book: 25,15 €