

## Pool Billard- und Snookertraining für Anfänger und Fortgeschrittene

Sicherlich kann man Snooker auch ohne Training spielen und einfach nur genießen. Wer aber Fortschritte erzielen will, sich technisch und strategisch verbessern will, der sollte trainieren. Ohne Training kann man keine Fortschritte erzielen, ohne Training habe ich keine Grundlagen. Das ist so wie Sportboot fahren ohne Führerschein oder Ausbildung. So bleibt alles nur Stückwerk und das Snookerspielen wird zum Glücksspiel. Die Präzision und Faszination des Sport wird sich einem nie erschließen. Darum haben wir ein Trainingsprogramm für Anfänger und Fortgeschrittene entwickelt, das abwechslungsreich und im Aufbau selbsterklärend ist. Trainingsfortschritte sollten kontrolliert werden und möglichst schriftlich festgehalten werden. Nur so kann man seine Stärken und Schwächen herausfinden. Das PAT Snookersystem ist ein hervorragendes System für Anfänger und Fortgeschrittene. Die Erfahrung erfahrener Snookertrainer zahlt sich im Erfolg des Spielers aus. Die Übungen mit kann man auch mit mehreren Personen durchführen und daraus einen Wettbewerb machen. Dann hat man einen Vergleich und vielleicht auch mehr Spaß am Training. Wichtig: Nicht übertreiben. Zu viel Training ist auch nicht gut und nur ein oder zwei mal im Monat zu trainieren, ist wieder zu wenig. Da muss man ein gesundes Mittelmaß finden.

### Stand, Körperhaltung und die Queuehaltung.

Wer falsch am Snookertisch steht oder das Queue falsch hält, der hat keine Chance die Kugeln in die Tasche zu versenken und damit erfolgreich zu spielen. Schritt für Schritt muss die Körperhaltung trainiert werden. Diese Haltung ist zunächst sehr ungewohnt und kann Nackenschmerzen verursachen. Der Körper versucht immer eine angenehme Haltung zu finden. Viele Hobbyspieler haben den Kopf zu weit weg vom Queue und das Queue auch meistens nicht an die Brust angezogen. Das sind die sogenannten Kontaktpunkte. Ein Einsteiger Kurs im Snooker kann die richtigen Voraussetzungen schaffen um die Technik der Körperhaltung zu erlernen. Erst wenn die Körperhaltung und die Queuehaltung in Fleisch und Blut übergegangen ist und wir darüber nicht mehr nachdenken wie wir stehen, kann man die Spieltechnik in Angriff nehmen. Die richtige Fußstellung hängt auch von der Körpergröße ab. Die Füße stehen ca. 35-45 cm auseinander. Das rechte Bein ist bei Rechtshändern durchgestreckt und das linke Bein angewinkelt (150 Grad). Die Lastverteilung sollte ziemlich gleichmäßig sein. Die Visierlinie sollte exakt durch die Mitte des Gesichts gehen und das bei senkrechter Kopfhaltung. Das Queue ist dabei nahe am Kinn oder hat sogar Kontakt zum Kinn. Das ist schon für Anfänger eine Haltung die einiges abverlangt. Der rechte Fuß sollte in Richtung Objektball zeigen oder leicht davon weg. Die rechte Hand liegt mit dem Queue nahe am Körper, darf diesen aber beim Pendeln nicht berühren.



Peter Higgins zeigt wie es aussehen soll. Leider liegt die Hand nicht auf, dann wäre es perfekt.

Bei großen Spielern stehen die Füße etwas weiter von einander entfernt. Die Körperbeugung ist hier optimal. Der Queue ist horizontal in einer Ebene. Hier macht der Spieler allerdings den Fehler den linken Arm nicht leicht gebeugt zu halten. Die Rechte Hand umschließt das Queue mit allen Fingern, bleibt dabei jedoch locker. So locker als wenn man einen kleinen Vogel in der Hand hält. Nicht fest umschließen, nur mit dem Mittelfinger etwas

fester zu greifen. Der Daumen greift um das Queue und bildet einen leichten seitlichen Kontakt mit der Spitze des Zeigefingers. Auch zwischen Zeigefinger und Mittelfinger ist ein Daumenkontakt möglich. Auch das Handgelenk bleibt sehr locker, wird aber beim Pendeln des Queues nicht mit bewegt. Nur der Unterarm bewegt sich und das Handgelenk gleicht lediglich die Pendelbewegung aus. Das hört sich alles schwieriger an, als es ist. Die Bockhand liegt flach auf dem Tisch und kann

den verschiedenen Spielsituationen angepasst werden.



**Wichtig: Wie das Queue gehalten wird ist sehr entscheidend. Mit einer sehr guten Grifftechnik dosiert und kontrolliert man sein Spiel, sowie das Tempo und den Spielball. Der Unterarm muss mit dem Queue eine Senkrechte bilden. Der Stoßarm darf dabei nicht schief gehalten werden und beachten Sie den 90 Grad Winkel.**

**Legen Sie das Queue auf den Tisch und greifen Sie danach. Gerade so fest anpacken, dass Sie es locker in der Hand halten können. Nun drehen Sie das Queue so als wenn sie spielen möchten. Der Bereich zwischen**



**Daumen und Zeigefinger hat keinen Zwischenraum. Zeige und Mittelfinger umschließen das Queue, während die anderen Finger ganz locker sind. Wird das Queue eingependelt, können Sie sogar die Hand leicht öffnen.**

Es gibt auch eine *natürliche Queuehaltung*. Dazu muss man das Queue wie auf dem Foto gezeigt locker in die Hand nehmen und nur ganz leicht umschlossen werden. Hier wird der Schwerpunkt vom Queue gesucht. Dann lasse ich den Arm hängen und das Queue pendelt hin und her. Es bleibt dann in einer Stellung stehen und man dreht sich in das Queue hinein. Dabei ist das Queue auf die Kugel gerichtet. So habe ich eine natürliche Haltung, auch Nullstellung genannt. Wenn man den Queue mit der anderen Hand weg stößt, so pendelt es automatisch wieder in die Nullstellung. Die Arme müssen aber ganz entspannt hängen. Nicht die Muskeln anspannen und den Queue locker umfassen, nicht drücken. Die Schultern müssen ebenfalls entspannt herab hängen.



Queue umfassen, so dass es in der Hand schwebt.

Es locker halten und pendeln lassen. So zeigt das Queue schon in die richtige Richtung



Wenn das Queue dann in eine Richtung zeigt, den Körper so drehen, dass das Queue auf den Ball zeigt. Das ist dann die natürliche Haltung.  
Da das Queue im letzten Bild schon auf den Ball zeigt, braucht man sich nur noch in die Stoßrichtung zu beugen. So habe ich die Kugel schon gut im Visier und dabei eine natürliche Haltung.



Mann muss sich nur noch in die Richtung drehen und die Haltung ist perfekt.



Thomas Hein zeigt bei einem Grundkurs die Körperhaltung und hier auch der leicht gebeugte Arm mit der Bockhand. Hier die klassische Bockhand.

Wenn man die Kugel richtig im Visier hat, dann kann man sogar den Kopf in eine andere Richtung drehen und die Kugel versenken.

## Den Stand üben

Diese Körperhaltung kann auch ohne Snookertisch geübt werden. Wir brauchen dafür nur einen Küchentisch oder einen Schrank mit einer Höhe von ca. 80 cm. Eine leere Flasche Wasser wird auf den Tisch gelegt und wir versuchen mit der Körperhaltung langsam den Queue in die Flasche zu führen. So lernen wir auch gleich den Queue gerade zu halten. Die Ausführung kann mit der Zeit immer schneller werden. Den richtigen Stand kann ich auch freihändig üben. Ich beuge mich nach vorne und habe das wie bei einem Stoß am Tisch auf meiner linken Hand. Wenn man falsch steht, merkt man es gleich. Falls die Füße zu nahe zusammen stehen, steht man gleich wackelig. Vor einem Spiegel ist diese Übung sehr sinnvoll. 15-20 Minuten Training reichen. Bald werden Sie nicht mehr über den Stand nachdenken und man kann sich voll auf die Ausführung des Stoßes konzentrieren.

Snooker Bundestrainer Thomas Hein hat für Anfänger einen Queue mit einer Feder. Dieser Queue wackelt so sehr, das der gerade Stoß sehr schwierig ist.



**Wichtig: Wenn man am Tisch steht darf eine Korrektur nur noch mit der Hüfte oder der Bockhand erfolgen.** Sonst noch mal ganz von Vorne anfangen. Das Queue muss waagrecht geführt werden und das Queue pendelt hin und her. Dann kurz stoppen und den Stoß ausführen. Dabei sollte das Queue an den Körperpunkten anliegen. Brust, Hand und Kinn. So kann das Queue nicht entweichen und bleibt gerade.

Den korrekten Stoß kann man in die folgenden Phasen unterteilen:

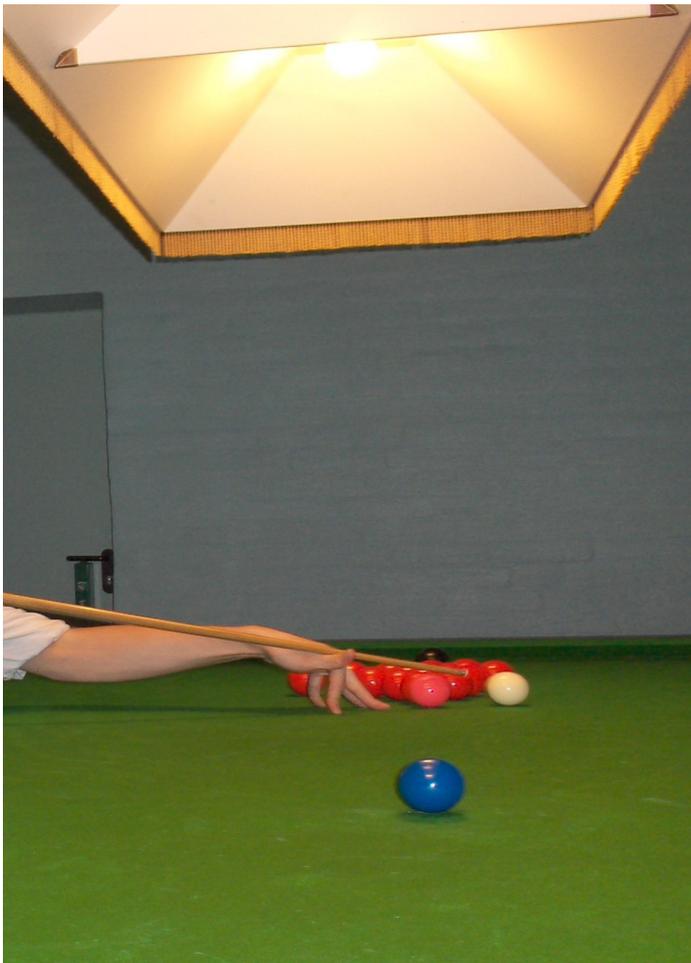
- Kontrolle der Körperhaltung
- Kontrolle der Handstellung
- Schwingen
- Pause
- Stoß

Dann sollte das Queue an der Stelle wo die Kugel getroffen wurde stehen bleiben. Damit wäre ein perfekter Stoß gelungen. Es ist quasi wie beim Tennis. Der Spieler begnügt sich nicht damit den Ball zu treffen. Er zieht die Bewegung durch und darum sollte der Queue der Kugel noch 15-20 cm folgen. Das richtige Zielen ist bei der Ausführung des Stoßes natürlich sehr wichtig. Die Augen richten sich nicht auf die weiße Kugel, sondern auf den Objektball. Wenn ich dann auch noch richtig stehe die Zierlinie und die Stoßlinie stimmen, sollte der Ball versenkt werden. **Die rechte Hand zielt auf den Objektball** und nicht die Spitze vom Queue. Wenn die rechte Hand genau auf den Ball zeigt, dann ist der Objektball richtig anvisiert. Das kann man mit einer Kugel in der rechten Hand prüfen. Man hält die Kugel einfach mit den Fingern unter dem Queue fest. Dann entwickelt man ein Gefühl für den Zielpunkt. Mit dieser Übung kann man auch den geraden Stoß üben und hat den Vorteil das man gleich mit der rechten Hand das Zielen lernt. Man ist quasi in der Ziellinie. Das ist die Linie von der weißen Kugel bis zum Treffpunkt des Objektballes.



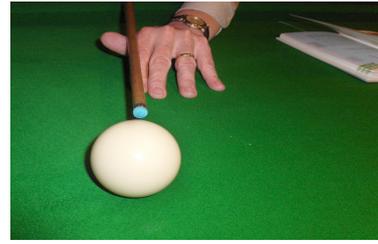
Hier zeigt Peter Higgins wie es aussehen sollte. Er ist Rechtshänder. Der Rechte Arm ist in einem 90 Grad Winkel und die Hand zielt genau auf die Kugel. Hier sieht man wie der Queue gehalten werden soll. Die Queuespitze ist ganz nah an der weißen Kugel. Damit erhöht sich die Trefferquote und Abweichungen können sich nicht so stark auswirken. So wird das Schaukeln des Queues verhindert. Die Weiße ist sehr nahe an

der Bande und die Hand wird richtig auf die Bande gelegt.



Die Bockhand wird hier mal in einer extremen Situation sehr hoch gestellt. Grund eine Kugel liegt genau davor. Stabilität erreicht man, in dem die Hand angehoben wird und den kleinen, sowie den Zeigefinger etwas voranstellt. Ring- und Mittelfinger werden nach hinten abgeknickt. Queue möglichst flach halten. Der Stoßarm ist genau über dem Queue. So sollte es sein. Der Brückenbock ist aber nicht stabil und darum sollte der Stoßarm mit dem Queue eine Linie bilden.

Wenn der Arm noch aufliegen würde, wäre die Haltung sicherlich viel besser.



Der Daumen wird hier an die Bande gedrückt und das Queue läuft durch Zeigefinger und Mittelfinger. Dadurch wird Stabilität erreicht. Die Hand ist nahe genug am Spielball. Die Queuespitze ist fast an der Spielkugel. Bei der Bockhand gibt es verschiedene Möglichkeiten. Das ist abhängig von der Spielsituation. Meistens nutzt man den Standard Bock. Immer wenn man viel Platz hat wird die Hand komplett auf den Tisch gelegt.

Dabei wird der Handrücken etwas hochgezogen und die Finger sind durchgedrückt. Siehe die drei kleinen Bilder oben.



Der geschlossene Bock ist für Ausnahmefälle gedacht. Rückläufer die extrem sind. Der Handballen liegt auf dem Tisch und der Zeigefinger wird hochgezogen und im zweiten Fingerglied nach unten abgeknickt. Es wird eine Art Schlaufe gebildet. Diese Form der Bockhand wird oft im Pool Billard verwendet. Hier sogar mit Handschuh.



Die Bockhand am Tischrand ist immer ein Problem. Auch hier gibt es verschiedene Möglichkeiten. Einige Spieler drücken den Daumen an den Tisch und andere legen die Hand auf den Rand und dabei den Daumen etwas hoch. Das Queue wird leicht geneigt, aber nicht zu viel. Hier wird der Daumen nicht an die Bande gedrückt.

Wichtig: Liegt der Ball ganz an der Bande, so wird es schwieriger. Legen Sie die Hand auf die Band und tun Sie so als wollen Sie den Tische nach vorne schieben. Den Daumen richten Sie nach Oben und legen das Queue zwischen Daumen und Zeigefinger. Queue gut ein kreiden.

Der Spielball darf nicht mit Druck gespielt werden, dann erhöht sich die Gefahr das man abrutscht. Der Stoß muss langsam ausgeführt werden, mit Konzentration und mit einer gewissen Lockerheit. Die Bande ist schon hoch und durch die Bockhand kommt der Queue noch mal in eine höher Position. Viele Spieler neigen daher das Queue etwas. Versuchen Sie es so waagrecht wie es geht. Der Vorteil dieser Haltung ist das Auge, Queuespitze, Objektball und Spielball auf einer Linie sind.

Hier wird der Queue zwischen Mittel- und Zeigefinger durch geführt. An der Bande nicht ganz leicht. Der geschlossene Bock findet immer dann Anwendung wenn die Weiße sehr Nahe an der Bande liegt. Kann auch entlang der Bande benutzt werden. Nachteil ist das man einen großen Abstand zum Spielball hat.



Anfänger halten das Queue meistens etwas schräg, wenn der Spielball an der Band liegt und wenn das Queue zu flach gehalten wird, besteht die Gefahr das man an der Kugel abrutscht. Eine richtige und gute Körperhaltung ist da sehr schwer.



Tipp: Legen Sie alle vier Finger auf die Bande, aber nicht den Daumen und winkeln Sie die Handfläche ab. Der Daumen zeigt zur Decke und das Queue kommt zwischen den Daumen und dem Zeigefinger. Handfläche so wölben, dass man nicht zu hoch kommt.

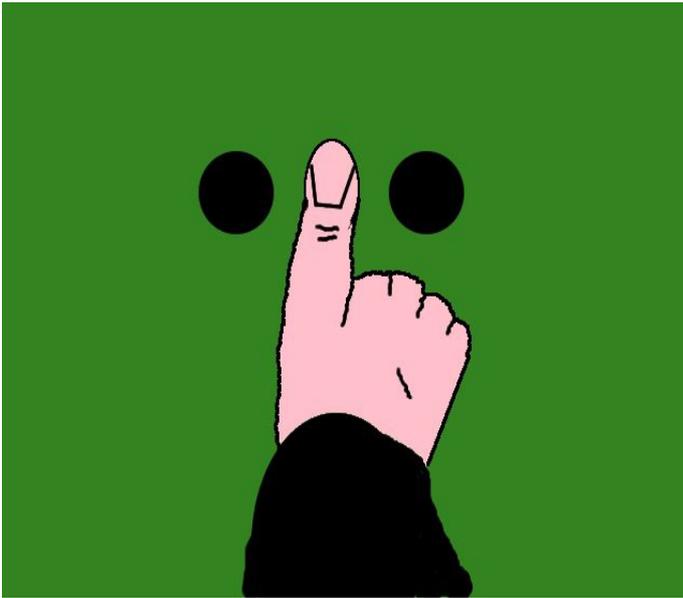
### **Zusammenfassung:**

Immer auf die Queueführung achten. Den Queue locker in der Hand halten und dabei nicht vergessen den Daumen an den Zeigefinger anzulegen. Den Kopf so weit wie möglich über das Queue hinunter beugen. Dadurch zielt man besser. Das Queue muss stets waagrecht gehalten werden. Auch beim Stoß von der Bande kann das Queue waagrecht gehalten werden. Einfach den Zeigefinger von der Tischkante hinunter klappen. Kopf und Augen sollten über dem Queue liegen und das Kinn kann auf das Queue leicht aufgelegt werden. Den Kopf auf keinen Fall schräg halten. Pendeln nur mit dem Unterarm und nicht aus der Schulter. Der Unterarm muss senkrecht nach unten zeigen. Der Arm kann leicht gebeugt sein oder gestreckt. Es ist sehr wichtig für die Präzision des Stoßes, das Ellenbogen, Schultergelenk und Queue in einer Ebene liegen, sonst stimmt die perfekte Ausrichtung des Stoßarmes nicht. Der Oberarm muss während des Stoßes in Ruhestellung bleiben. Nur der Unterarm pendelt und die Schulter darf ebenfalls keine Bewegung machen. Achten Sie auch auf die Fußstellung. Das durchgestreckte Bein zeigt mit der Zielinie oder es ist leicht abgewinkelt. Das Gewicht ruht auf dem angewinkelten Standbein. Mit der Queuespitze nahe an die weiße Kugel gehen, ca 5 cm von der Weißen entfernt. Machen Sie vier bis fünf Pendelbewegungen Zielen Sie mit dem rechten Arm bzw. der Rechten Hand auf die Objektkugel. Eine gute Übung ist eine zusätzliche Kugel in die rechte Hand zu nehmen. Bei Linkshändern anders herum. Die Übung mit der Flasche ist auch ein geeignetes Mittel um die Queueführung zu erlernen. Das Queue sollte dort gehalten werden, wo es gut in der Hand liegt, aber nicht zu weit hinten. Das ergibt dann einen Pumpenstoß, bedeutet die Spitze ist nicht waagrecht, sondern auf und ab geführt. Das könnte einen sogenannten Kick ergeben. Wichtig ist auch noch das der ganze Ablauf ein automatischer Prozess wird. Nicht mehr über den Stand und die Haltung des Queues nachdenken.

**Pool Billard Bundestrainer Andreas Huber** meint das die häufigste Fehlerquelle beim Stand die Lastverteilung ist. Huber wörtlich: das hintere Bein am Besten durchzustrecken hat sich eine sehr einseitige Lastverteilung auf eben dieses Bein eingeschlichen. Gerade hier liegt allerdings eine sehr große (und oft völlig übersehene) Fehlerquelle: Snookerspieler achten sehr darauf, auf ihrem vorderen Standfuß ausreichend Last zu haben (erzeugt durch eine Drehung des vorderen Knies nach innen). Wandert der Schwerpunkt des Standes zu weit nach hinten, „fällt“ der Spieler beim Durchgehen auf seinen Stoß und gibt so ungewollt Effet. Das leichte Anspannen der Oberschenkelmuskulatur oder einfach der Versuch, den Boden unter dem vorderen Fuß deutlich zu spüren genügt völlig, um diese Fehlerquelle zu eliminieren. Außerdem sollte sich der Spieler auf sein Körpergefühl verlassen und das gilt speziell für die Anordnung des Queues unter dem Kopf: fast jeder Mensch hat ein sog. „liniendominantes“ Auge. Das Queue wird sich demnach auch eher auf der Seite dieses Auges befinden, wenn der Spieler einen geraden Stoß später auch als gerade erkennen können will.

### **Das Führungsauge**

Bevor Sie aber mit den Übungen beginnen, sollten Sie noch prüfen ob Sie ein sogenanntes Führungsauge haben. Jeder Mensch hat ein dominantes Auge Daher ist es sehr wichtig dieses Auge zu ermitteln. Dazu stellen wir uns normal hin und zeigen mit ausgestrecktem Arm (Rechtshänder) mit rechts auf einen festen Punkt. Das kann die Billardkugel sein und jeder andere Gegenstand. Dann schließen wir abwechselnd das linke und rechte Auge ohne den Daumen zu bewegen. Welchem Auge der Ball am nächsten ist oder mit welchem Auge das Ziel am Meisten verdeckt wird, ist das Führungsauge. Dieses Führungsauge sollte auch eingesetzt werden und mehr zum Queue gehalten werden.



Wo ist die Kugel am nächsten oder wird sogar verdeckt? Das linke oder rechte Auge? Damit haben Sie das Führungsauge ermittelt. Das Thema ist noch mal in einem weiteren Abschnitt erklärt.



### Der Treffpunkt und Tempo

Mit der weißen Kugel wird auf eine farbige Kugel gezielt. Um die Kugel an der richtigen Stelle zu treffen kann man den sogenannten **Geisterball** vor die Kugel legen. Siehe Foto.



Nehme ich die weiße Kugel von der roten Kugel weg und spiele die andere weiße Kugel genau auf diese Stelle, so wird die rote Kugel in das Mittelloch fallen. Einfach mal ausprobieren. Diese Übung kann man auch mit einem sogenannten Poket Sniper machen. Einfach mal im Internet schauen.

Nachdem man ein paar Kugeln gelocht hat und wahrscheinlich viel zu viel Wucht in den Stoß gelegt hat, sollte man mal prüfen ob man diesen Stoß nicht locker und mit wenig Tempo ausführen kann. Ziele ich genau auf den Punkt, wird die Kugel wohl kaum fallen, da Kugeln nun mal nicht eckig sind, muss der Zielpunkt etwas verschoben werden. Der Spielball muss den Platz des Geisterballes einnehmen.



Wird nun die rote Kugel ganz langsam angespielt laufen beide Kugel gleich weit. Da die weiße Kugel ihre Energie auf die rote Kugel überträgt. 100 % Energie wird dann gleich verteilt auf beide Kugeln. Jede Kugel erhält quasi 50 % und damit laufen bei Kugeln die gleiche Strecke. Das ist aber nur so wenn die Weiße 50 % einer Masse treffen, also der roten Kugel. Das nennt man auch halb volles Treffen. Hier in beiden Bildern schön zu sehen.

Man kann es genau messen welche Strecke zurück gelegt wird. Aber hier sieht man es auch schon. Wenn man nur noch 25 % vom Ball sieht, treffen 75 % der Energie auf die Kugel und die rote läuft 3 mal so weit wie die weiße Kugel. Das ist also ein Verhältnis von 3:1. Darum muss die Stärke des Stoßes gut angepasst werden. Die Ballphysik ist ein ganz besonderes Thema und auch die Ablage. Daher Unterscheide man zwischen voll, halb voll und dünn getroffenen Kugeln.

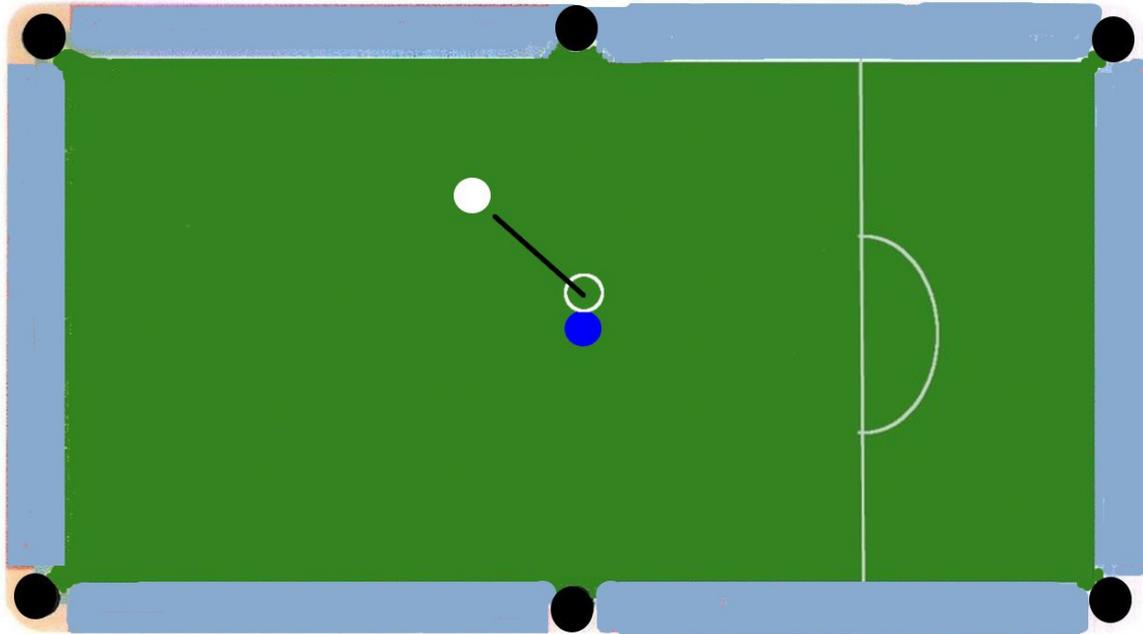


**Im Trainingszentrum Oberhausen werden immer wieder Kurse angeboten. Wer sein Spiel deutlich verbessern möchte, sollte einen entsprechenden Kurs besuchen. Erfahrene Trainer helfen Anfänger und auch Fortgeschrittenen.**

**Volles Treffen:** Der Spielball trifft die Mitte des Objektballes und läuft dann in Richtung der verlängerten Ziellinie in die Tasche. Die Tempoverteilung bei einem geraden Stoppball ist 100:0, bei einen Nachläufer 60:40 und bei einem Rückläufer ist die Tempoverteilung ebenfalls 60:40.

**Halb volles Treffen:** Wenn die Spielkugel die linke oder rechte Hälfte des Objektballes seitlich trifft, also ungefähr 50 %. und die Kugeln werden die gleiche Entfernung zurück legen.

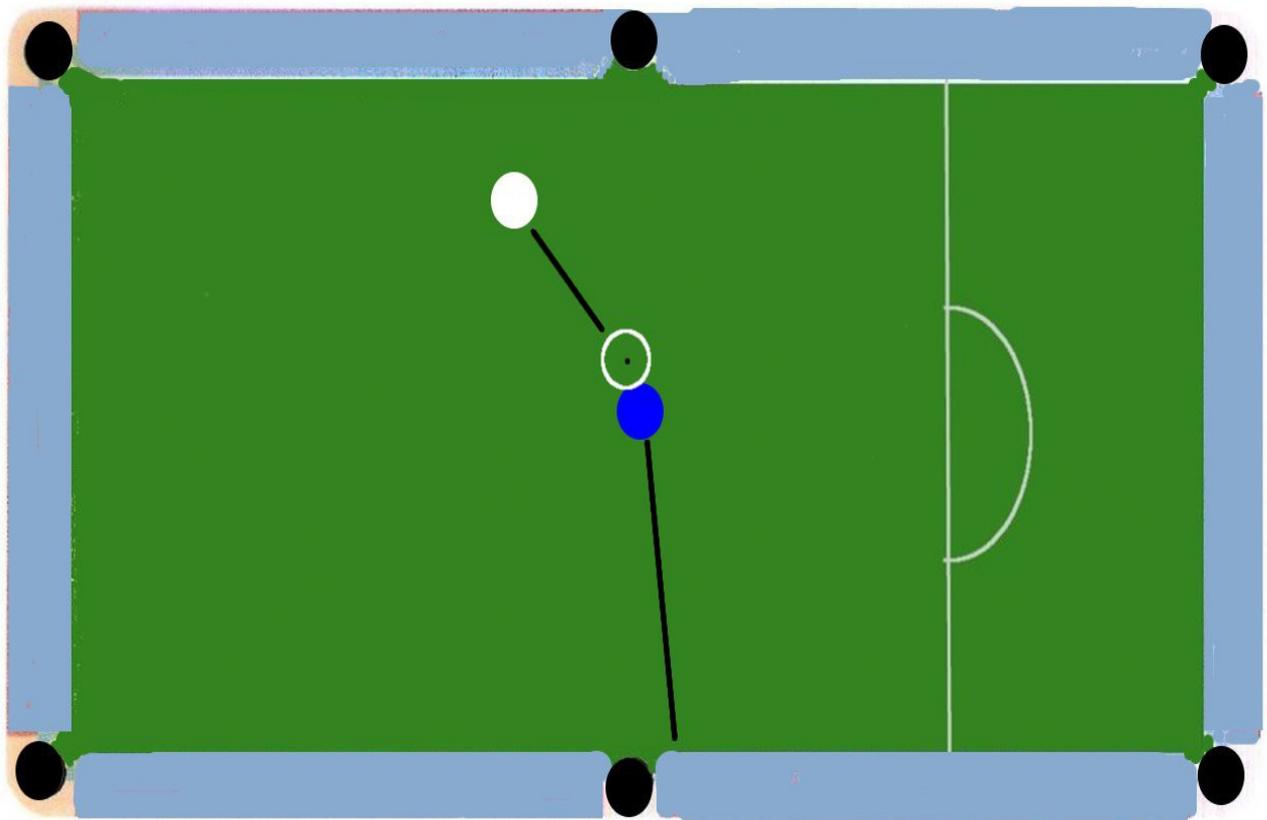
Der Treffpunkt, also der Punkt wo die Kugel von der weißen Kugel getroffen werden soll, ist erst mal wichtiger. Man möchte doch ein paar Kugeln lochen. Aber wo muss ich die Kugel anspielen ?



Die Weiße würde die blaue Kugel versenken. Grund: Die Ziellinie liegt neben der blauen Kugel und zwar ca. eine halbe Kugelbreite. Man muss mal ein paar Kugeln aus der Situation versenken um ein Gefühl dafür zu bekommen. Nicht jeder kann sich eine Imaginäre Kugel vorstellen. Legen Sie sich einen Geisterball vor den Objektball. Beide Kugeln müssen zur Tasche zeigen. Egal aus welcher Position die Weiße auf den Geisterball gespielt wird, der Treffpunkt ist immer der gleiche.

**Das bedeutet das der Ausgangspunkt sich ändern kann, aber nicht der Zielpunkt, an dem der Objektball getroffen werden muss.**

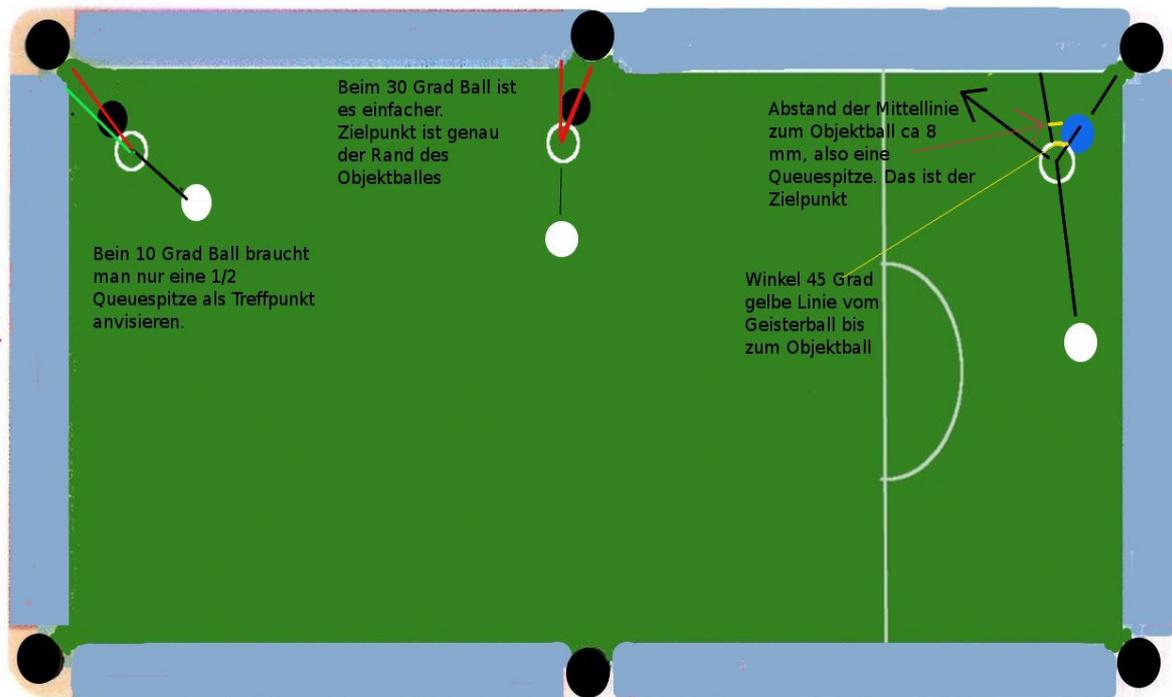
Mann kann auch eine kleine Übung daraus machen. Sie stellen sich hinter den Spielball und das Führungsauge



Hier würde die blaue Kugel nicht versenkt, da die weiße Kugel den Zielpunkt verfehlt. Diese Spielsituation immer wieder üben.

Spielen Sie 15 Bälle auf das Mittelloch. Die Übung ist nicht so einfach. Darum versuchen Sie mal ein paar Kugeln ein zu lochen. Legen Sie den Spielball etwas näher an die blaue Kugel. Machen Sie erst mal einfache Übungen. So erlangen Sie die nötige Sicherheit. Legen Sie eine zweite Kugel vor die zu lochende Kugel so hin das die Kugel mit dem Objektball in den Tascheneinlauf zeigt. Das ist der sogenannte Geisterball. Hier der weiße Ring, dieser Ball muss mehr nach rechts und die Blaue würde dann auch versenkt. Die Übung mit dem Geisterball ist sehr wichtig, nur so können Sie sich diesen Ball vorstellen, wenn er im Spiel nicht mehr dort liegt.

Im Bild unten liegt die imaginäre Kugel richtig. Nicht jeder kann sich so eine Kugel vorstellen und daher sollte man diese Übung möglichst zu zweit machen. Einer legt die zweite Kugel hin, anvisieren, Kugel wegnehmen und den Stoß ausführen. Dann sollte es klappen.



Im Fall der Blauen muss man nicht wissen das der seitliche Versatz zwischen den Kugeln ca 19 mm ist. Zieht man vom Mittelpunkt des Geisterballes eine gerade Linie, also vom Zentrum des Objektballes zum Zentrum des Geisterballes, diesen Platz nimmt ja der Spielball ein, eine Linie bis zur Bande, so habe ich den Winkel und einen Abstand von ca 19 mm. Von der weiterführenden gedachten Linie bis zur Blauen ist es dann nur noch ca 8 mm. Der Zielpunkt liegt also neben der blauen Kugel. Da 8 mm etwas eine Queuespitze ist, würde man die Kugel so anvisieren.

Bei dem mittleren Ball ist es einfacher. Es sind ca 30 Grad, also ein viertel Ball und damit ist der Zielpunkt der Rand vom Objektball.

Bei der linken Kugel sind es 10 Grad und damit ein halber Ball. Der Zielpunkt liegt dann etwa ein halbe Queuespitze neben dem Berührungspunkt des Objektballes.

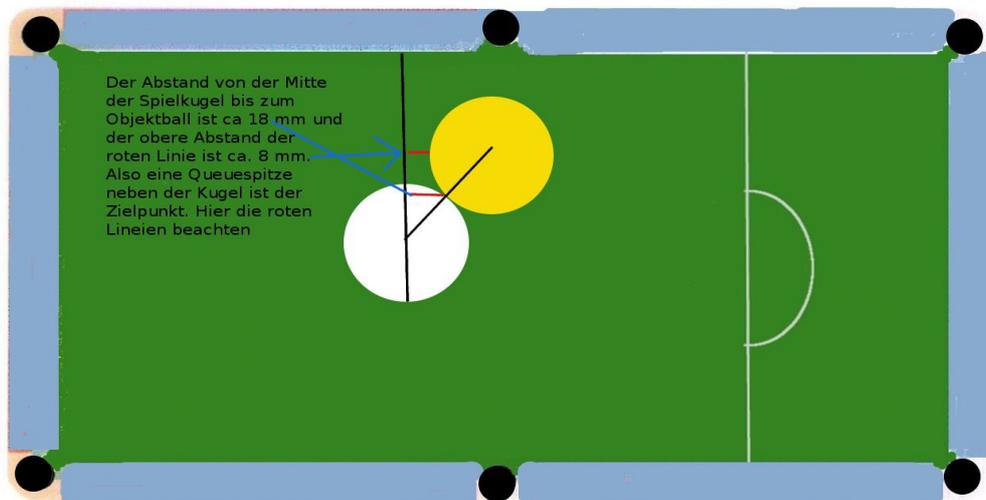
Ein schwieriges Thema ist es schon und vor allem eine Übungssache. Es gibt auch den sogenannten Pocket Sniper, das macht die Sache einfacher und man kann es auch alleine üben. Schauen Sie mal im Internet unter [www.pocker-sniper.de](http://www.pocker-sniper.de) Dort sind auch ein paar Übungen zu sehen.



Der Pocket Sniper ist eine Zielhilfe für das Training und muss auf die Tasche ausgerichtet werden. Der weiße Kreis ist der Geisterball und in diesen Kreis muss der Spielball exakt über den Mittelpunkt gespielt werden. Auf dem Pocket Sniper ist die Tangente und die Taschenlinie eingezeichnet, sowie achtel, viertel, halbe und dreiviertel Bälle. Eine typische Übung ist die blaue Kugel in die Mitteltasche zu lochen. Weitere Übungen finden Sie auf der Internetseite der Herstellers.

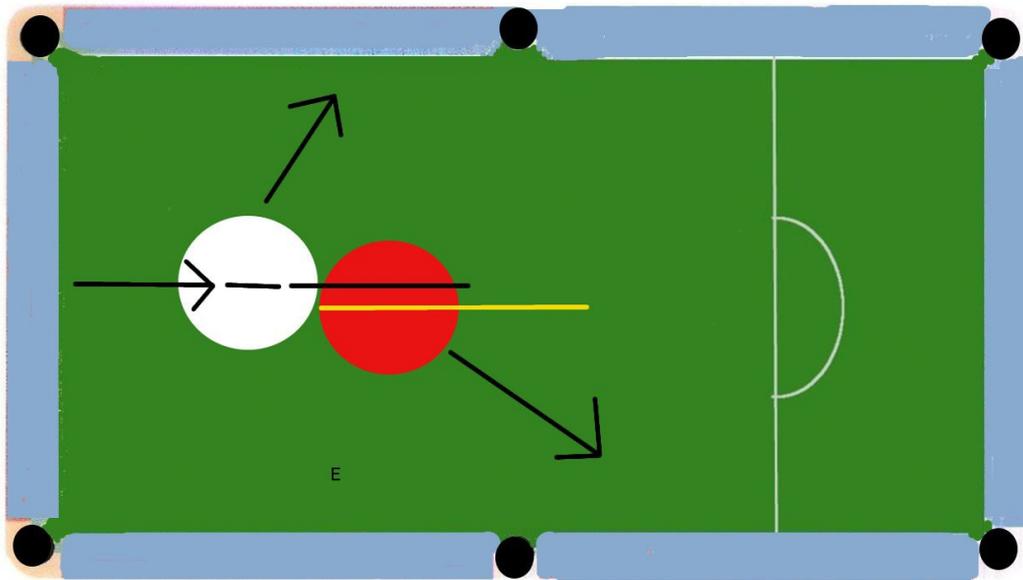
Für das Winkelspiel gibt es viele Übungen. Eine grobe Einteilung wäre so zu machen.

Winkel	Abstand A	Abstand B	gedachter Zielpunkt
10	4-5 mm	21-22 mm	Treffpunkt $\frac{1}{2}$ Queuespitze außerhalb der Mittellinie
20	8-9 mm	17-18 mm	Treffpunkt 1 Queuespitze von der Mittellinie
30	13 mm	13 mm	Treffpunkt ist die Außenkante des Obejtballes
45	19 mm	8 mm	Treffpunkt eine Queuespitze von der Außenkante

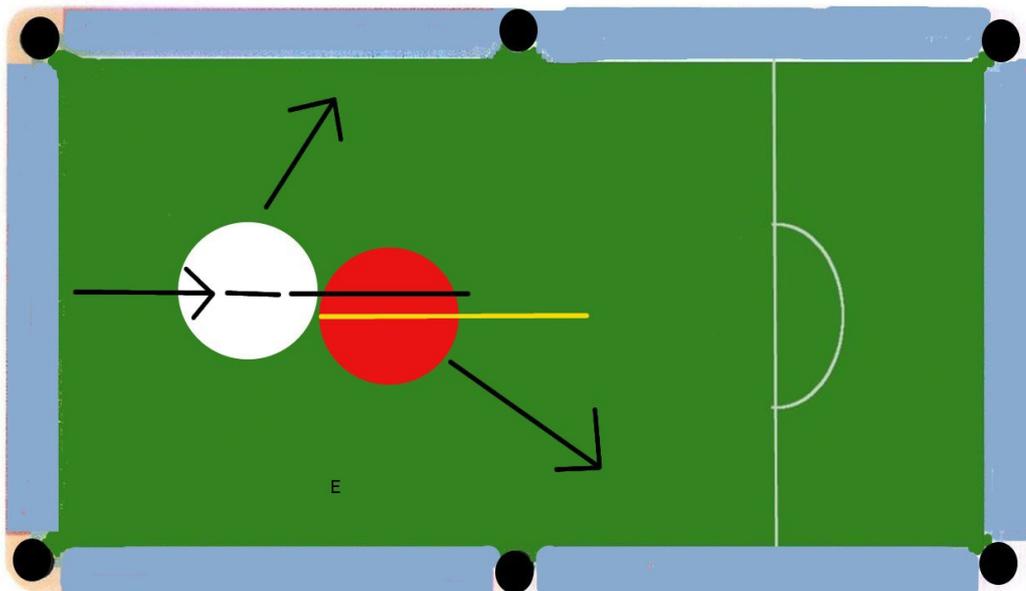


Hier noch mal die 45 Grad Variante in Großdarstellung

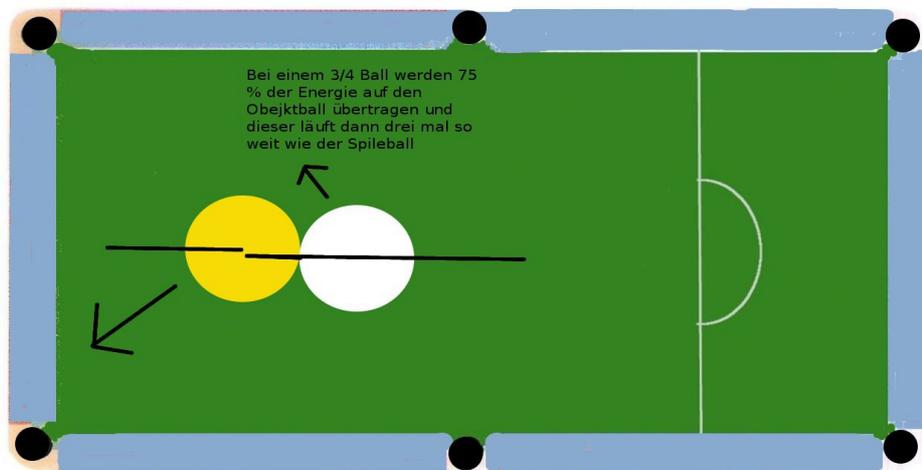
Bei einem halben Ball teilen sich beide Kugeln die Energie und laufen darum gleich weit. Die Kugeln haben auch die gleiche Geschwindigkeit.



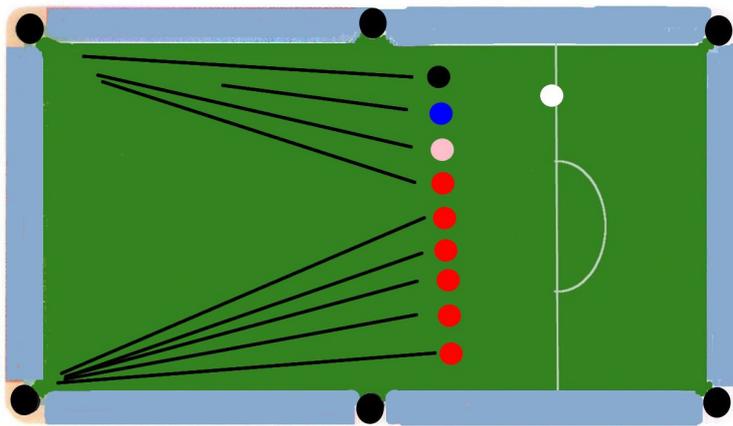
Diese Erkenntnis kann man für das Positionsspiel nutzen und abschätzen wie weit der Spielball noch laufen wird.



Bei einem viertel Ball wird 75 % der Energie auf den Objektball übertragen und diesen läuft dann auch 3 mal so weit wie der Spielball.



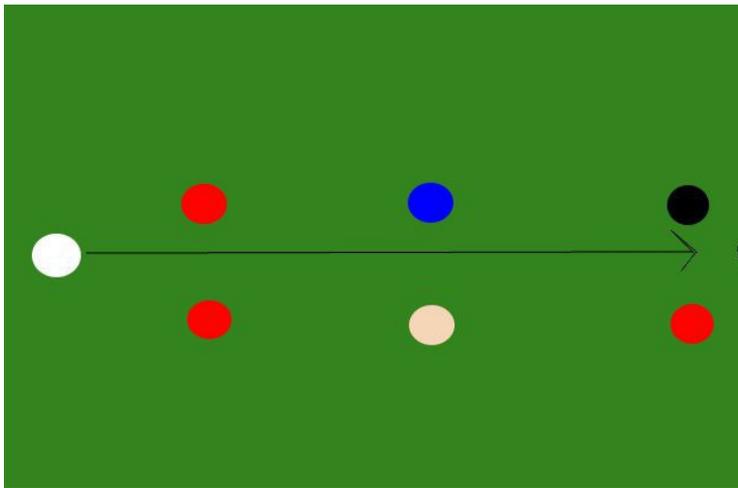
Folgende Übung soll das Einlochen sicher machen.



Alle Kugeln direkt in die Taschen spielen.

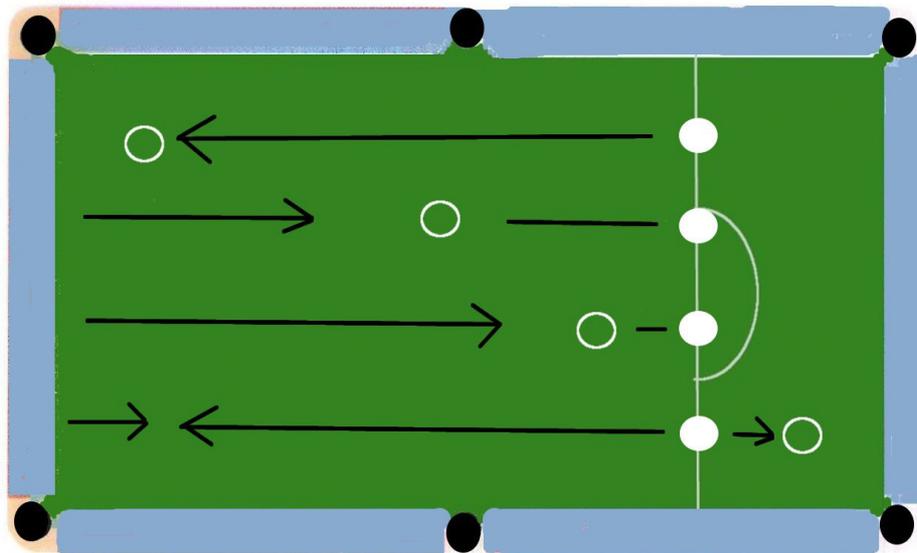
Die Übung nicht zu hastig angehen. Wichtig ist der sichere Stand und die Körperhaltung. Machen Sie drei Durchgänge. Erst wenn alle Kugeln sicher gelocht wurden geht es zur nächsten Übung. Ratschlag: Zielen Sie auf die Mitte der Tasche !!!

Hier geht es um den geraden Stoß. Dieser sollte ohne Probleme durchgeführt werden. Die weiße Kugel genau in der Mitte treffen und den Queue schön durchziehen. Dann sollte auch die Übung kein Problem darstellen. Übung macht eben doch den Meister



Man kann auch zwei Queues auf den Tisch legen. Diese bilden eine lange Gasse und sollten von der weißen Kugel nicht berührt werden. Die Übung kann man dann noch etwas ändern. Dann sollte die weiße Kugel im Ausgangsfeld liegen bleiben. Wenn der Queue an der Stelle gehalten wird, wo wir die Kugel gestoßen haben, sollte die weiße Kugel wieder auf die Queuespitze laufen. Dann ist der Stoß wirklich gerade. Die weiße Kugel kann auch entlang der Borglinie gespielt werden. Das ist ein kurzes Stück und da sollte es keine Abweichungen

geben. Die Übungen aber immer mal wieder zur Kontrolle durchführen. Es gibt noch viele Übungen um den geraden Stoß zu üben. Damit sollte der gerade Stoß erledigt sein, zunächst !



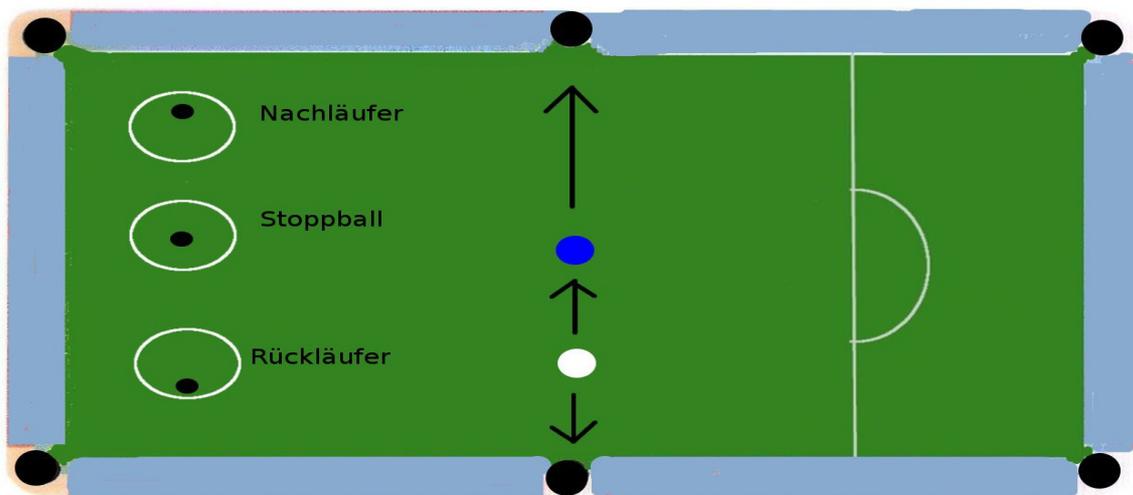
Oft scheitert der Stoß auch am Tempo. Versuchen Sie mal die Kugel aus dem D über Bande in das D zu spielen. Nachdem man das ein paar mal geschafft hat, kann man auch mal versuchen die weiße Kugel an der Bande liegen zu lassen. Je näher an der Bande um so besser.

Eine weitere Übung mit dem Tempo etwas besser klar zu kommen ist diese.

Die weiße Kugel soll in den markierten Feldern liegen bleiben. Sieht relativ einfach aus, hat aber eine gewisse Schwierigkeit. Eine weitere Möglichkeit ist die Kugel über zwei Banden zu spielen und dann sollte die Kugel im gleichen Feld liegen bleiben. Das ist schon sehr anspruchsvoll.

### **Nachläufer, Stoppball und Rückläufer.**

Damit man das Ablagespiel auch beherrscht, sollte man die Grundzüge kennen. Als erstes versuchen Sie die Weiße der Farbigen nachlaufen zu lassen, also bis in die Tasche, oder an den Rand der Tasche



Ein voller Ball, siehe Tempo. Dabei übt man auch gleich den geraden Stoß. Ist dieser schief, so wird die Kugel nicht versenkt. Legen Sie die blaue Kugel in die Mitte auf den Spot. Dann wird die Übung noch etwas schwieriger.

Der Nachläufer wird im oberen Teil der Kugel angespielt.



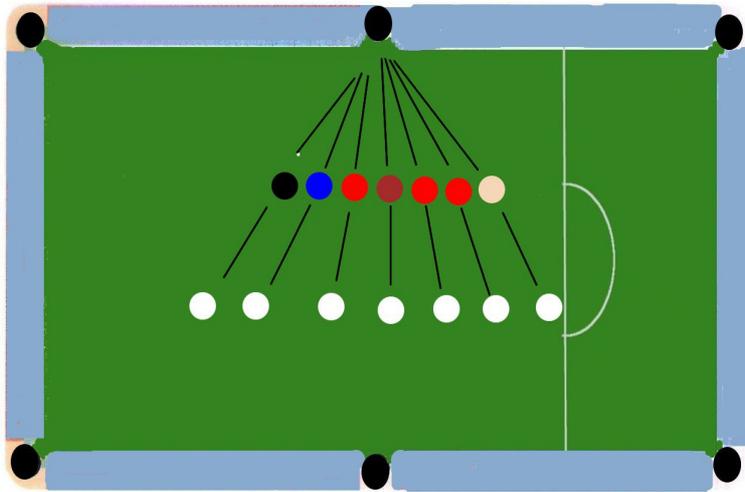
Der Rückläufer wird im unteren Teil der Kugel angespielt

Der Nachläufer ist sehr wichtig für die Ablage der Weißen. Man möchte die Kugel auch unter Kontrolle haben und selbst bestimmen, wo diese nach der Karambolage hin läuft. Die vorgenannte Übung ist schon sehr anspruchsvoll, da der Stoß sehr geradlinig sein muss und keinerlei Toleranz zulässt. Auch das Schaukeln des Queues wirkt sich sofort negativ aus. Die vorgenannte Übung 20 mal wiederholen. Erst wenn das Ergebnis gut ist kann mit der nächsten Übung weiter gemacht werden. Ist die Übung gelungen oder waren da doch ein paar Fehler ?

Ist das Queue an der Weißen abgerutscht ? Dann wurde die Weiße zu weit oben angespielt. Ist die Weiße gesprungen ? Ein Kick ? Dann wurde viel zu hart gespielt. Nur mit der nötigen Wucht spielen. Die Weiße soll auch in das Loch fallen. Wenn das Queue nicht geradlinig geführt wird und die Spitze viel tiefer ist als das Ende vom Queue, dann springt die Kugel auch.

Lief die Weiße seitlich neben die Bande ? Lagen die Kugeln auf einer Linie ? Die Weiße wurde nicht genau in der oberen Mitte angespielt, sondern leicht links oder rechts. Nachdem alle Fehlerquelle beseitigt sind, die Übung noch mal wiederholen. Dann klappt es auch. Bei der Ausführung darauf achten, dass der Spielball oberhalb der Mitte mit einem langen, lockeren und weichen Abstoß bei mittlerem Tempo gespielt wird. Tempoverteilung 60:40

Die gleiche Übung kann man auch mit mehreren Kugeln aus verschiedenen Positionen machen. Die Weiße wurde dabei immer entsprechend verlegt, so das sie eine Linie mit der zu lochenden Kugel bildet. Erst später kann man diese Übung auch mit Winkeln machen.



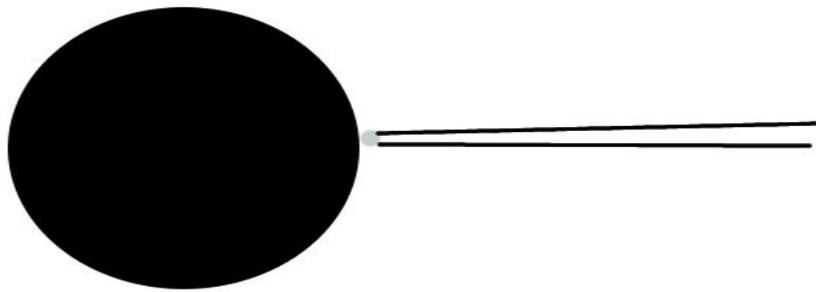
Diese Übungen können dann auch als Rückläufer gemacht werden. Da wird es schon sehr schwierig. Erstmal versuchen einen Rückläufer zu schaffen. Das ist wohl der schwierigste Stoß im Billardsport. Um die Weiße nur eine Handlänge zurück zu bekommen, bedarf es schon etwas mehr Aufwand beim Stoß. Wie wir ja wissen, wird das Queue beim Stoß immer nachgeführt. Beim Rückläufer muss man das aber noch extremer machen. Die Kugeln muss einen gewissen Drall bekommen. Der Stoß wird etwas stärker gespielt als ein Stoppball oder Nachläufer. Der Queue wird quasi durch die weiße Kugel geführt und endet dahinter. Der

Ballkontakt ist wesentlich länger wenn der Ball langsam gespielt wird. Ist die Queueführung falsch oder zu tief, dann springt die Kugel. Blieb die Weiße liegen, dann habe ich zu hoch gespielt oder zu schwach gestoßen. Hier muss man sehr viel üben und sich die Sache mal von einem erfahrenen Spieler zeigen lassen. Es kann auch helfen wenn die Queuespitze leicht nach unten zeigt und dann den Stoß durch die Weiße durchführen bis zum Ende. Nun sollte es klappen, aber bitte nicht immer so stoßen, denn dieser Stoß ist sehr ungenau. Die Körperhaltung ist so sehr schlecht und die gerade Führung des Queues wird ausgehebelt. Auch der Kopf ist nicht mehr über dem Queue. Der Spielball muss sehr tief unterhalb der Mitte getroffen werden. Versuchen Sie es mit einem mittleren Tempo. Bei richtiger Ausführung hat die Weiße eine Rotation entgegen der Laufrichtung. Lläuft die Spielkugel in die Tasche zurück ? Dann ist alles richtig gemacht worden.

**Merke: Abprallwinkel des Nachläufers beträgt ca 30-40 Grad, dass hängt aber noch von dem Tempo und dem Winkel zum Objektball ab. Wenn Sie einen Nachläufer oder Rückläufer spielen wollen, so müssen Sie einen langen Abstoß durchführen, man sagt die Weiße durchstoßen. Das gilt jedoch nur im Falle einer Kugel die das sogenannte volle Treffen erfordert, das heißt der Objektball wird in der Mitte getroffen und die beiden Kugeln liegen auf einer Linie. Siehe auch voller Treffen.**

### **Der Stoppball oder auch Druckball**

Hier wird die Weiße etwas unterhalb der Mitte angespielt. Die vorgenannten Übungen kann man auch als Stoppball wiederholen. Die meisten Übungen sind auf den Stoppball ausgelegt. Diesen Stoß kann man schon als Anfänger gut ausrechnen und man weiß wohin der Ball laufen wird. Vielleicht stimmt das Tempo und der Treffpunkt noch nicht genau, aber durch gezieltes Training wird man sich entsprechend verbessern.



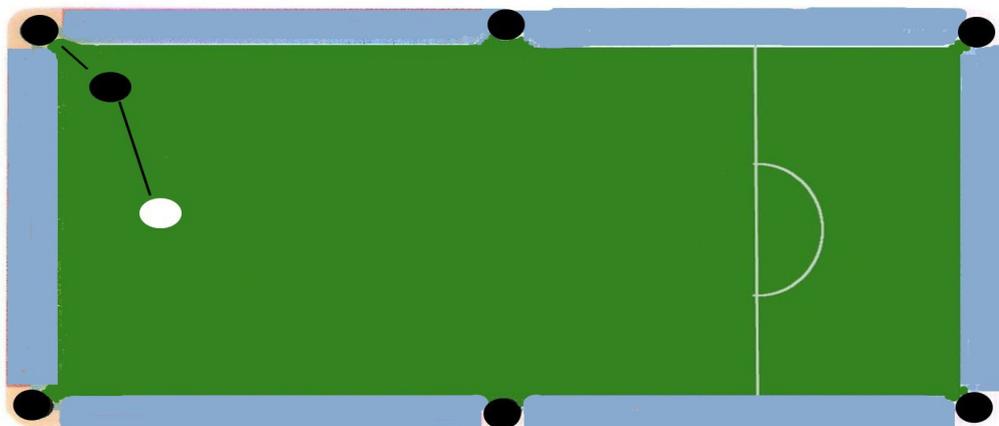
Nicht zu schwach spielen, sonst ist die Drehbewegung der Weißen schon längst weg, wenn es zur Karambolage kommt. Nicht zu stark spielen, sonst haben wir vielleicht einen Rückläufer. Stimmt die Queueführung ?

Spielen Sie die Kugel mal etwas unterhalb der Mitte an, denn dadurch erhält die Weiße eine leichte Drehbewegung entgegen der Stoßrichtung. Je nachdem wie Stark der Stoß durchgeführt wird, erhält die Weiße die Bewegung länger oder weniger lange bei. Durch die Reibung vom Tuch wird die Kugel dann gebremst. Beim Stoppball ist es wichtig das die weiße Kugel kontrolliert und nicht zu weit laufen soll. Es empfiehlt sind ein langsames Schwingen und ein nicht zu langer Abstoß. Kurz und trocken wie man sagt sollte der Abstoß sein. Versuchen Sie ein paar Kugeln von der Position der Blauen und legen Sie die Weiße 20 cm von der Blauen ab. Die Übung einfach ein paar mal machen und auch mal in der Höhe variieren. Hat alles geklappt ? Dann kann es weiter gehen.

**Sollte das Loch des Objektballes nicht klappen, versuchen Sie es mit dem Geisterball. Kugel vor dem Objektball legen, zielen und den Geisterball natürlich vorher weg nehmen. Der Geisterball wurde schon eingehend beschrieben.**

**Der Zielpunkt und die Ziellinie und das Treffen des Objektballes.**

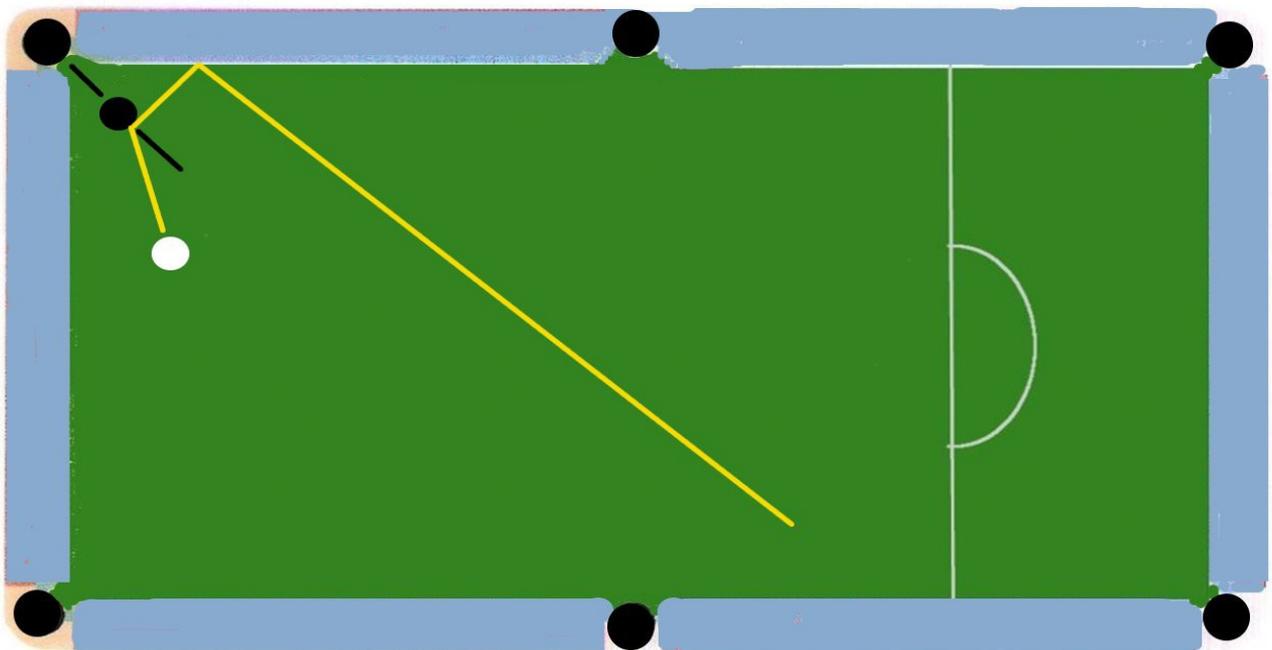
Eine Situation die oft vor kommt und relativ einfach erscheint haben wir hier.



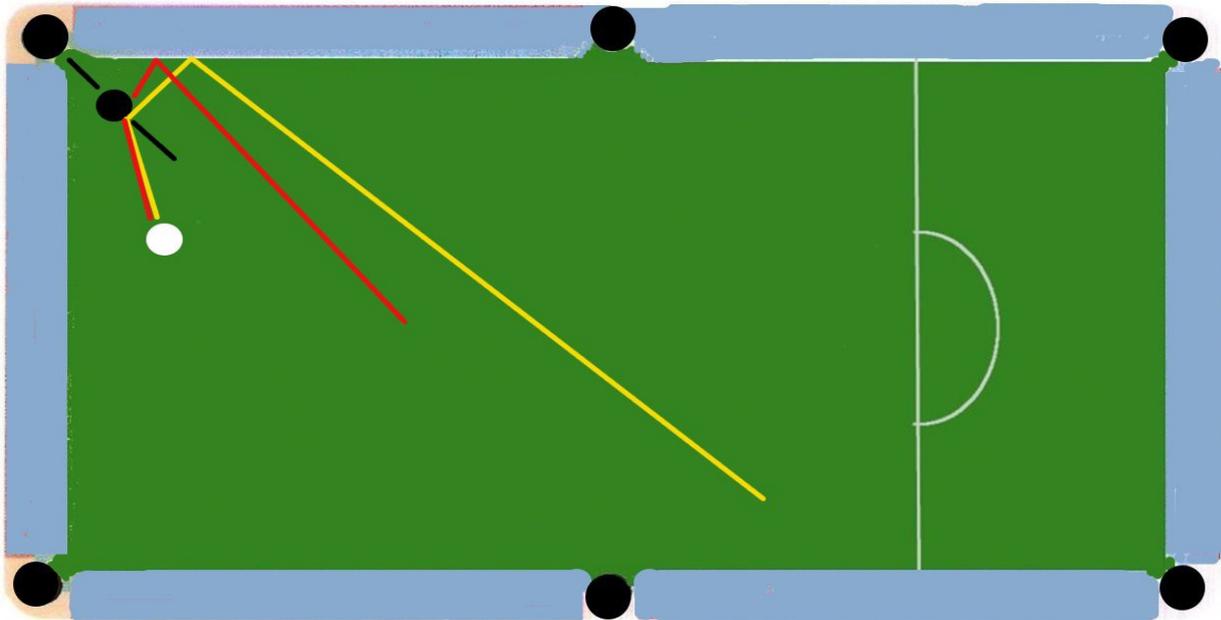
markieren Sie die Stelle des Objektballes und die Stelle der Weißen mit einem Kreidestift. Dann

kann man diese Übung auch gut wiederholen. Spielen Sie 30 Kugeln von den gleichen Positionen. Die Weiße einfach nur in der Mitte anspielen. Hat es geklappt. Dann die Schwarze etwas nach rechts legen und markieren. Noch mal 30 Bälle spielen. Das gleiche noch mal und die Schwarze nach links legen. Die Schwarze sollte nun sicher gelocht werden. Spiele ich die Schwarz links an, so läuft auch die Weiße nach links und umgekehrt. So kann man den Lauf der Schwarzen genau bestimmen. Schaut man auf die stelle wo die Schwarze getroffen wird, so stellt man fest, es ist genau die Mitte der Kugel. Von diesem Punkt aus sollte die Rote dann gerade in das Loch gespielt werden. Ist der Zielpunkt etwas versetzt, so wandert die Schwarze leicht nach links oder rechts. Verlege ich die Weiße zu einem anderen Punkt, so bleibt der Treffpunkt der Schwarzen gleich. Der Mittelpunkt der Schwarzen zeigt genau auf den Mittelpunkt der Tasche, in welche die schwarze Kugel gespielt werden muss. Aber was ist mit der Weißen. Wo läuft diese Kugel hin ? Nun wollen wir auch versuchen die Weiße Kugel zu steuern.

---



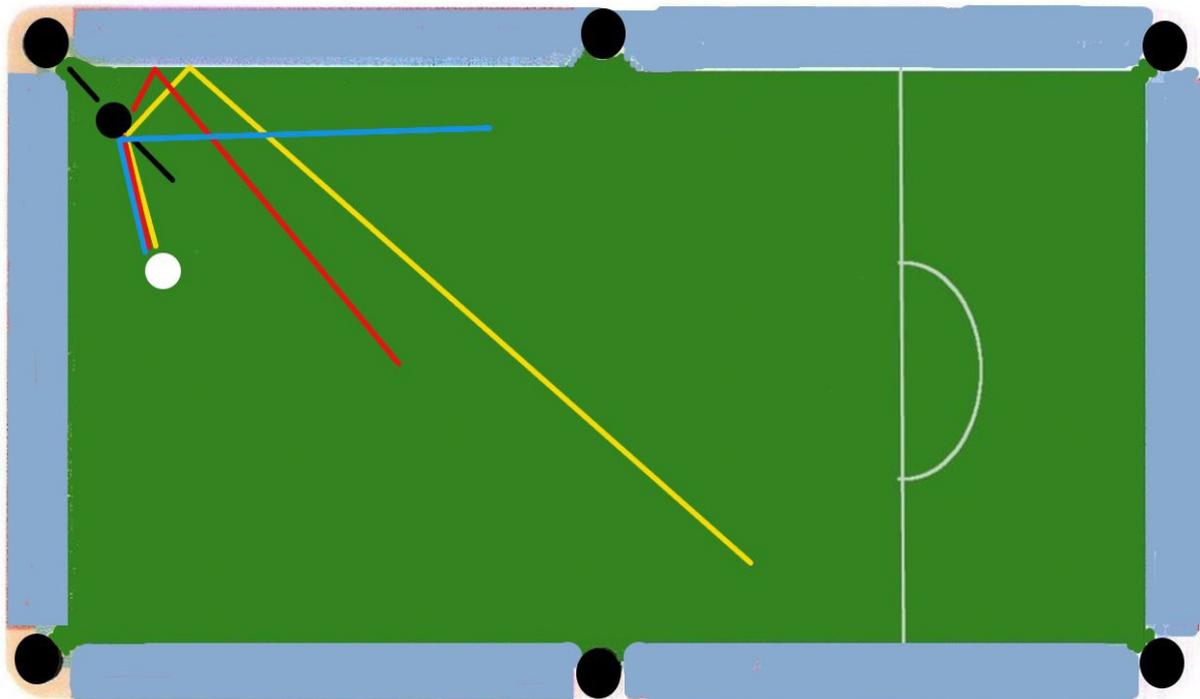
Wenn man die Weiße als Stoppball spielt, so dass Sie keinen Eigen drall entwickelt, dann läuft die Weiße genau im Winkel von 90 Grad zur Laufbahn der Roten. Prüfen Sie den Aufprallpunkt an der Bande und markieren diesen Punkt. Gelbe Linie beachten, es sind genau diese 90 Grad. Wenn der Winkel nicht stimmt kann das folgende Ursachen haben. Die Weiße wurde nicht genau unterhalb der Mitte getroffen und der Queue wurde nicht waagrecht gehalten. Die gleiche Übung kann ich auch mal mit einem Nachläufer probieren. Wo ist nun der Aufprallpunkt an der Bande ?



Mit einem Nachläufer kommt die Weiße an einer ganz anderen Stelle an und läuft auch in einem anderen Winkel von der Bande ab. Wenn man nun eine weitere Kugel an die Stelle legt wo die Weiße nach einem Stoppball an die Bande geht und man diese Kugel nicht treffen will, darf man keinen Stoppball spielen. Was würden Sie spielen? Ein Rückläufer muss gespielt werden.

Der Nachläufer zeigt die rote Linie. Probieren Sie es aus. Vielleicht spielen Sie den Nachläufer auch mal mit leichtem Rechtseffet. Nur durch Übung und ausprobieren kann man sicherstellen das man in einem Spiel auch den richtigen Stoß anwendet.

Merke: Der Nachläufer wird oberhalb der Mitte, mit einem langen und weichen Abstoß bei mittlerem Tempo gespielt. Die Nachläuferübung mit dem geraden Ball sollte beherrscht werden und sollte dieser Stoß auch keine Probleme bereiten. Die Tempoverteilung liegt bei 60:40



Die blaue Linie zeigt den Rückläufer. Das ist schon ein Winkel. Wie man sich hier entscheidet und welchen Ball man spielt hängt immer von der Spielsituation ab. Wo soll die Weiße hin laufen. So kann man den Verlauf des Spieles planen und das Ablagespiel trainieren. Liegt die Schwarze vor dem Loch D, kann ich mit Rückläufer oder Stoppball arbeiten. Ein Nachläufer geht auch. Probieren Sie es aus. Was liegt Ihnen besser ? Die Queueführung nicht vergessen. Diese Übung sollte am Anfang mehrfach durchgeführt werden. So bekommt man ein besseres Bild vom Lauf der Kugeln. Trainiert man das Ablagespiel, werden die einfachsten Kugeln plötzlich zum Problem. Man muss so viel beachten. Aber keine Angst das ist erst mal normal, die Rote verfehlt des öfteren ihr Ziel. Man muss soviel beachten. Wichtig ist auch und das ist sehr wichtig, schauen Sie nicht auf die Weiße Kugel, sondern auf den Objektball. Nicht auf die Weiße Konzentrieren, die läuft schon dahin wo Sie es wollen.

### **Vor dem Stoß die richtigen Überlegungen anstellen !!**

1. Welche Kugel soll wohin gespielt werden. Die Spielrichtung des Objektballes muss ermittelt werden und der Anspielpunkt entsprechend der Ziellinie. Das Stoßtempo muss bereits festgelegt werden.
2. Welche Kugel will ich danach spielen und wie erreiche ich die Ablage. Erstes Einschätzen.
3. Wo soll die Weiße liegen bleiben um das Spiel fortzusetzen.
4. Wie muss ich die Weiße genau anspielen. Zielpunkt und Ziellinie prüfen. ;it welcher Stoßkraft muss ich die Kugel anspielen.
5. Stimmt der Stand. Der führende Fuß steht in der Ziellinie und der Oberkörper ebenfalls. Der Unterarm soll senkrecht und im rechten Winkel sein. Queue an der Brust. Die vier Punkte beachten. Das Ziellinienbein ist durchgestreckt und das andere Bein leicht gebeugt.
6. Halte ich das Queue richtig und waagrecht und ist der Handabstand richtig. Hat die Spitze vom Queue den richtigen Abstand und das Queue locker halten. Bockhaltung beachten.
7. Läuft die farbige Kugel in die Tasche, wenn ich die Kugel so anspiele. Ziellinie und Zielpunkt beachten.

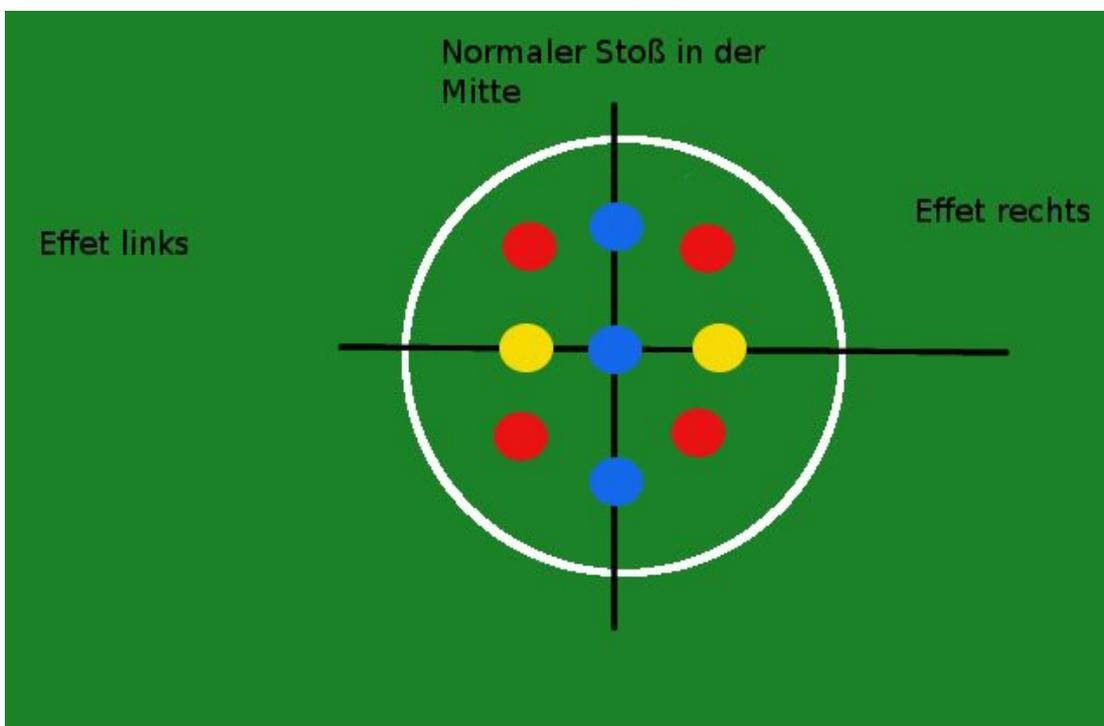
8. Der Stoßablauf muss dann vollzogen werden, schwingen, Pause und spielen.
9. Nach dem Stoß das Queue stehen lassen und nicht nach Oben gehen. Schauen Sie dem Ball hinterher.

Erst wenn man alle Fragen geklärt hat ist es Sinnvoll zur Tat zu schreiten. Machen Sie die vorgenannte Übung nun noch einmal und gehen dabei diese neun Schritte gedanklich durch. Nun sollte das Lochen gelingen. Falls nicht, noch mal von Vorne anfangen.

Merke: Die Abprallwinkel ändern sich jeweils nach der entsprechenden Anspielart, Stoppball, Nachläufer und Rückläufer. Damit ändert sich auch der Abprallwinkel vom Objektball. Beim Stoppball ist der Winkel immer 90 Grad wenn der Spielball nicht auf einer Linie mit dem Objektball liegt. Schön erklärt ist der Lauf der Bälle auf der Internetadresse [www.snookerballe.de](http://www.snookerballe.de) Es kommt auch darauf an ob der Objektball halb, viertel oder dreiviertel voll getroffen wird. Spielt man einen Nachläufer und den Objektball im "1/4" bis "3/4" Bereich an, so rollt der Spielball in einem Winkel von ungefähr 30° von der Stoßlinie aus gesehen weiter. Das ist die Theorie der Ballphysik. Das Ballverhalten und die Laufrotation ist ein Thema für eine Trainerstunde. Hier brauchen Sie wirklich den absoluten Fachmann. Thomas Hein bietet unter [www.snookertraining.de](http://www.snookertraining.de) entsprechende Kurse an. Auch Sascha Lippe bietet Training unter <http://www.snookerservice.de/snooker-training.html> an. Weitere Trainer finden Sie auch über den Verband.

## 10. Auswirkungen des Effetspiels

Bisher wurde die Weiße nur in der Mitte angespielt und zwar mit den Optionen Oben, Mitte und Unten. Diese Anspielpunkte werden beim Effetspiel etwas verschoben. Oben rechts und links, Mitte rechts und links und Unten recht und Links. Schauen wir uns mal die Anspielpunkte an.



Merke: auf der Spiellinie läuft der Spielball zum Objektball um diesen an der optimalen Stelle zu treffen. Siehe auch Geisterball. Auf diesen Geisterball wird gezielt. Die Ziellinie ist die

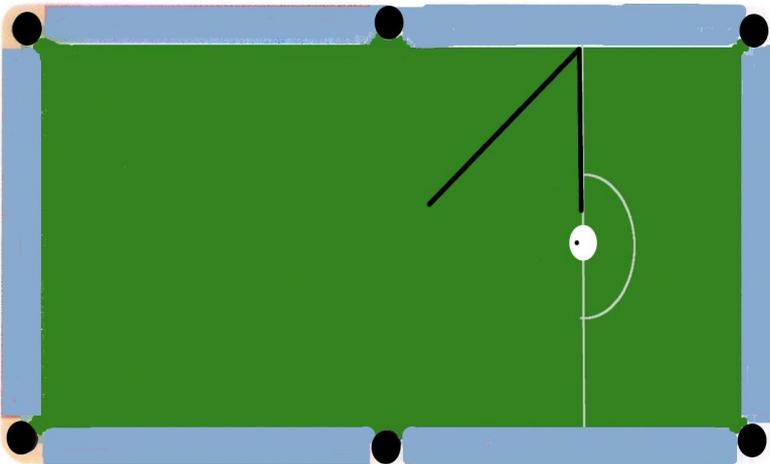
Verbindung vom Spielball zum Objektball. Sie ist quasi der Schenkel des Winkels den man spielen muss um den Objektball zu treffen. Die Berührungspunkte der Kugeln (mit Geisterball) zeigen in der Spiellinie in Richtung des Tasche.

Die Kugel am Rand gut zu treffen ist schon nicht einfach. Man wird sicherlich öfters mal abrutschen. Hier ist die Führung des Queues besonders wichtig. Legen Sie einfach mal eine Kugel in das D und spielen die Kugel mit Linkseffet oder Rechtseffet an die kurze Bande. Vielleicht mal entlang der Borglinie. Nun sieht man wie die Weiße in einem spitzen Winkel zurück von der Bande kommt. Je nach Stärke des Effets. Spiel man ohne Effet, so kommt die Kugel an den Ausgangspunkt zurück. Spielen Sie mal den Effet Oben, Unten und in der Mitte. Auch mal mit der rechten Seite der Kugel. Gelb und rot sind die Anspielpunkte.

**Achtung** :Bei Pool Billard Kugeln wirkt sich der Effet stärker aus, da die Fläche für den Effet viel größer ist. Das ist besonders beim Kontakt mit dem Objektball zu spüren. Ein Objektball der direkt mit Effet angespielt wird, läuft im Snooker viel weniger stark aus der Richtung. Snookerkugeln sind viel kleiner und daher geben diese auch nicht so viel von den Drehbewegungen an den Objektball ab.

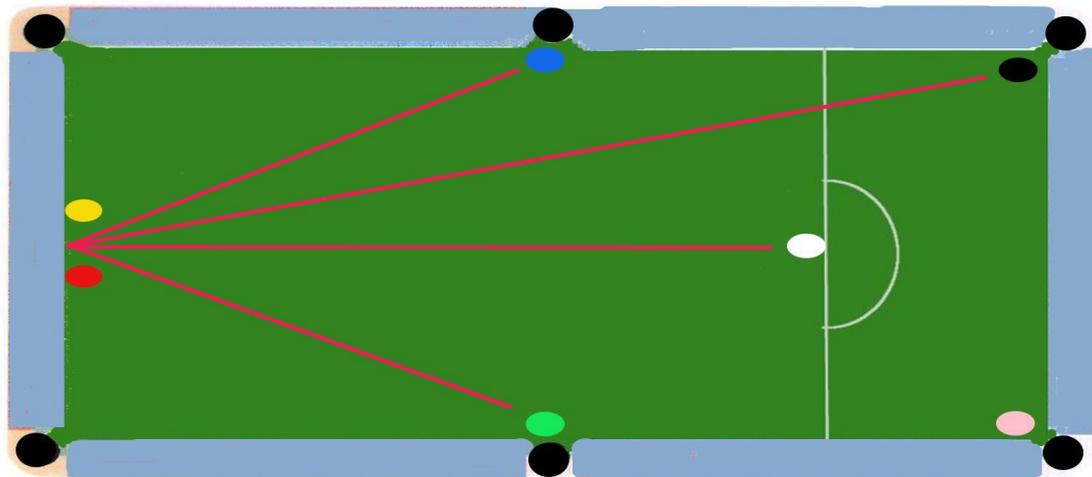


Wenn alles richtig gemacht wurde läuft die Weiße in einem Winkel von ca. 45 Grad von der Bande ab. Treffpunkt in der Mitte und dann etwas links.



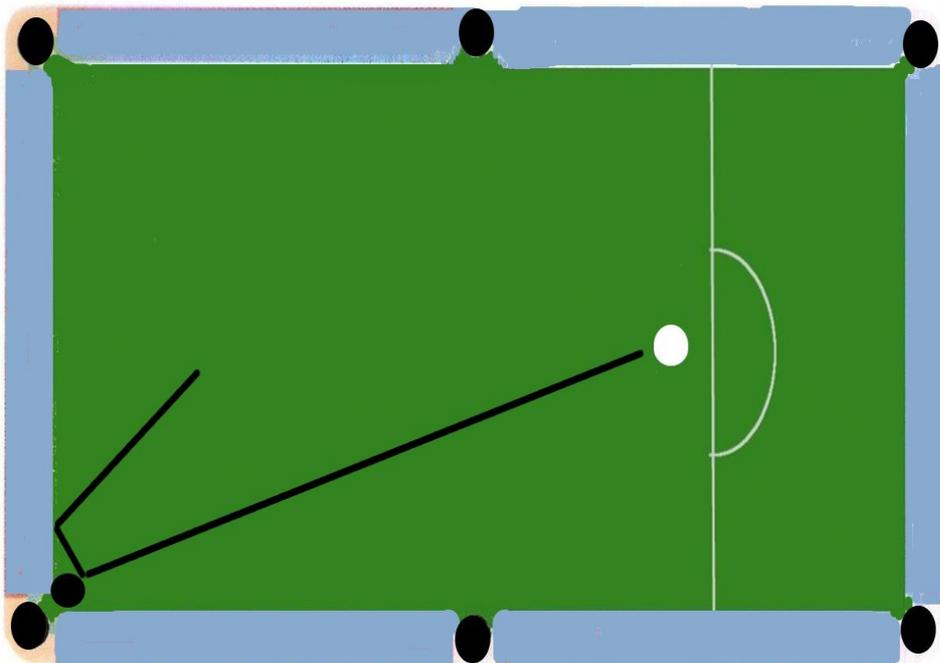
So sollte das Ergebnis aussehen. Spielen sie langsam, so üben Sie auch gleich die Ablage. Das gleiche noch mal von der anderen Seite des Tisches. Was macht die Weiße ? Sie dreht sich mit einem Drall und an der Bande wirkt sich dieser Drall aus. Dieser Drall macht es möglich, dass die Kugel anders als erwartet läuft. Wird die Weiße links angespielt, so läuft sie auch links von der Bande ab. Wird die Kugel rechts angespielt, so läuft sie auch rechts ab.

Um den Verlauf einer Kugel zu prüfen können Sie auch den sogenannten Referenzstoß mit Effet durchführen. Dazu legen Sie zwei Kugeln an die Bande, die Weiße so die Bande in der Mitte treffen und schauen Sie wohin die Kugel läuft. Wenn diese zur Mitteltasche läuft haben Sie viel Effet gegeben, also die Kugel weit rechts oder links angespielt. Läuft die Kugel bis zur Ecktasche wurde weniger Effet gegeben. Der Effet im Snooker dient in der Regel zur Steuerung der Spielkugel und für die Laufrichtung bei geraden Bällen. Man möchte nicht das der Spielball in die Tasche wandert wenn der Objektball direkt vor der Tasche liegt.

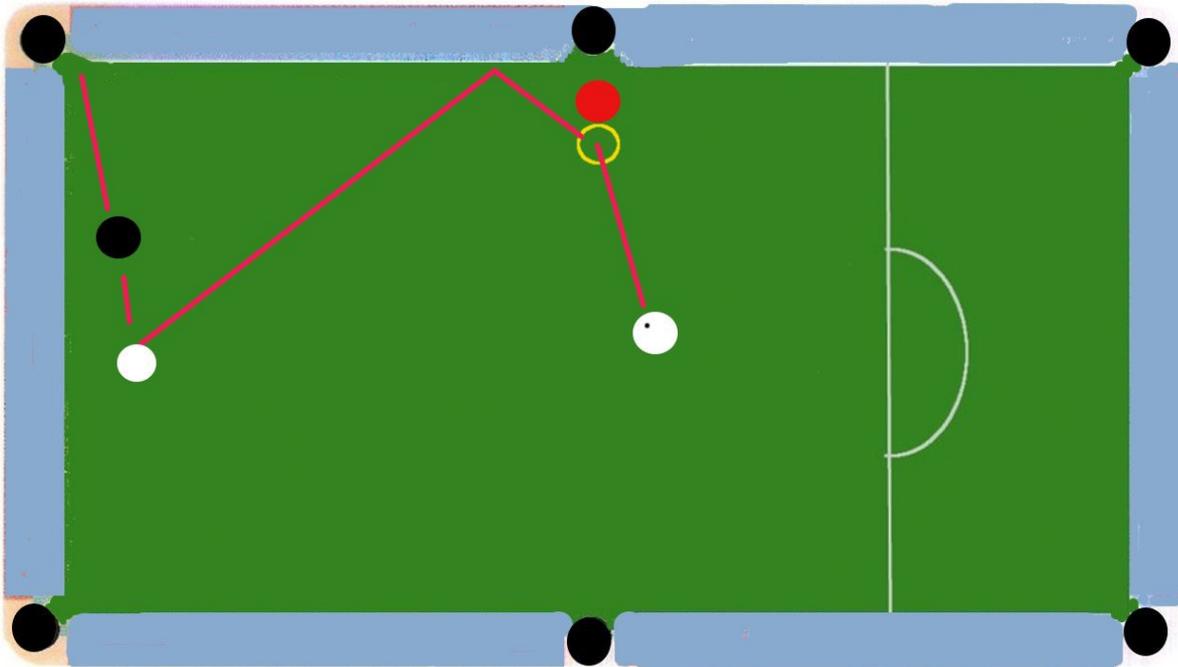


**Doch was kann man im Spiel damit anfangen ?**

---



Für einen Rückläufer oder Stoppball ist die Entfernung wohl zu groß. Damit die Weiße nicht in die Tasche fällt wäre ein rechts Effet sicherlich ganz gut. Auch wenn ich die Weiße ganz langsam spiele behält sie den Drall. Einfach mal versuchen. Machen Sie die Übung ein paar mal und versuchen Sie auch mal die Ablage zu erreichen. Nicht so einfach !!! Spielen Sie die Kugel mal mit Effet Oben, Unten und in der Mitte. Betrachten Sie das Ergebnis. Die Weiße wird immer etwas anders abprallen und auf die Ablage wirkt sich das Spiel noch stärker aus. Markieren Sie die Punkte wo die Weiße liegen bleibt. Das können schon so einige Zentimeter sein. Wenn nun eine Kugel vor dem Mittelloch liegt, kann diese auch gleich versenkt werden.

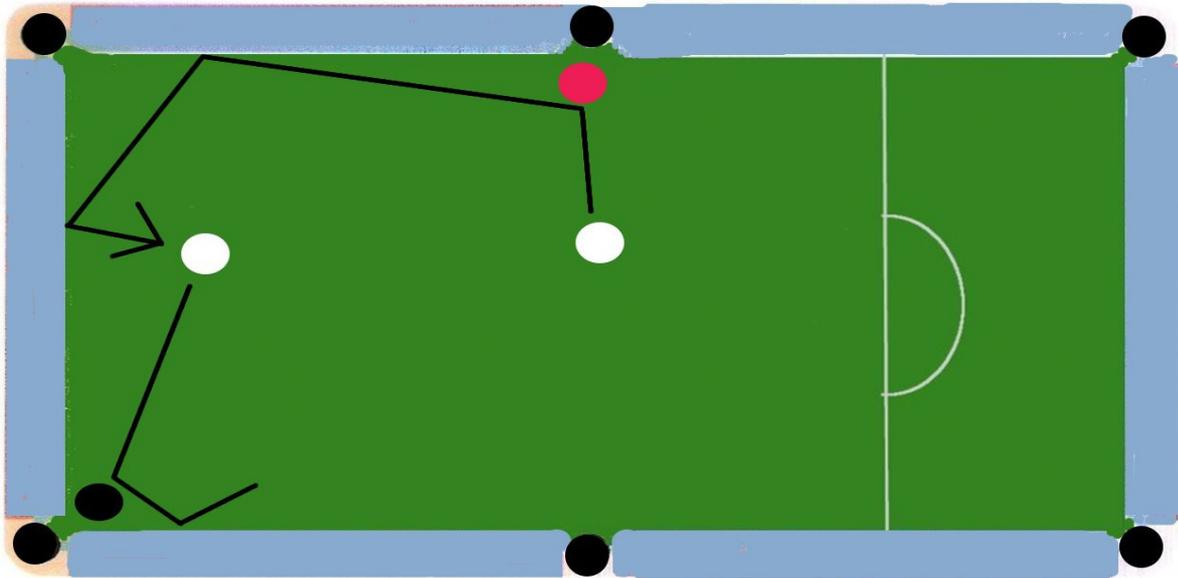


So wird das Ablagespiel gut ausgenutzt. Man kann viele Überlegungen machen, es müssen nur die richtigen sein. Ohne Effet wäre die Weiße niemals in die Nähe der Roten gekommen. Machen Sie die Übung 20 mal und gewinnen Sie Sicherheit. Legen Sie eine farbige vor das Mittelloch und die Weiße 40 -50 cm davon entfernt. Also wie am Anfang, der gerade Stoß. Spielen Sie nun mal mit Effet oben links oder rechts. Wo läuft die Weiße hin beim linken Effet. Etwa in die Richtung der Schwarzen aber nur bis zur Mitte.

Wer so sein Ablagespiel plant, der wird auch erfolgreich sein. Dieser Ball wurde als Nachläufer mit links Effet gespielt. Weil die Weiße nach dem Aufprall nach links läuft nimmt sie noch mal Geschwindigkeit auf und daher muss der Stoß auch gefühlvoll durchgeführt werden. Hier heißt es wieder Übung macht den Meister. 30 Versuche sollten erst mal reichen. Spielen Sie mal stärker und mal schwächer. Die gleiche Übung mit der anderen Seite machen. Also spiegelverkehrt. Dann ist auch irgendwann die Konzentration weg. Machen Sie erst mal eine Pause. Erzwingen lässt sich nichts.

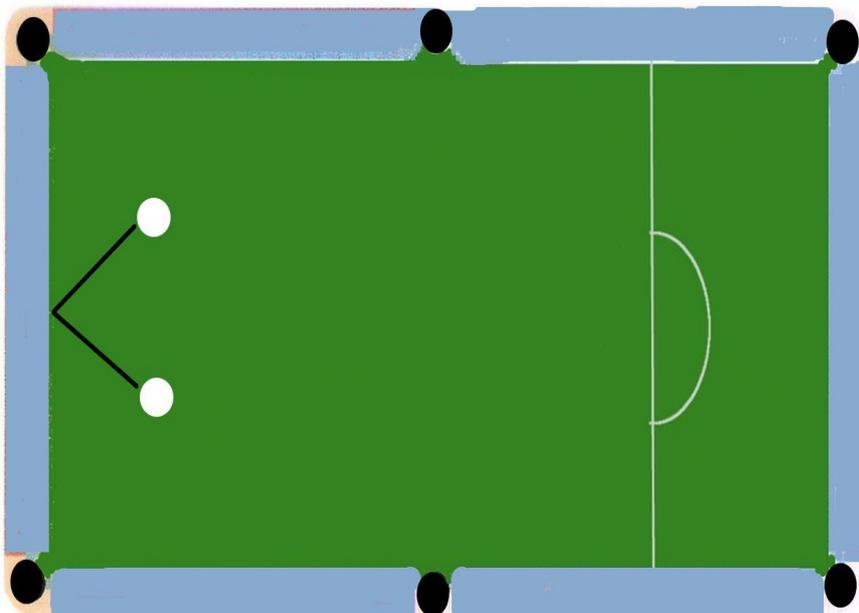
Nun versuchen Sie mal die gleiche Übung mit Rechtseffet und mit Linkseffet als Rückläufer zu spielen. Wo geht die Weiße dann hin ? Ja nun haben wir wieder den Rückläufer und die Kugel geht fast in einem 90 Gradwinkel von der Roten weg.

30 Kugeln zur Übung und dann sollte der Rückläufer mit Effet sitzen. Denken Sie sich vielleicht noch ein paar Übungen aus oder nehmen Sie Spielsituationen in denen Sie bisher nicht mit Effet gearbeitet haben. Ja gearbeitet ? Sie merken, es ist anstrengend sich lange zu konzentrieren.



### Das Ablagetraining mit Bande

Das Ablagetraining ist eine reine Übungssache und die Ballkontrolle ist das A und O des Billardsports. Ablagen werden über das Anspielen von einer Bande erreicht, wenigstens in den meisten Fällen. Normalerweise läuft die Kugel genau in dem Winkel von der Bande weg, in dem sie hineingespielt wurde. Außer beim Effet. Einfallwinkel = Ausfallwinkel. Das gilt immer dann, wenn die Weiße genau in der Mitte angespielt wird. Wie wir ja Wissen ändert sich der Winkel bei Nachläufern oder Rückläufern wenn ich die Kugel Oben oder Unten anspiele.



Mit diesem Wissen sollte es gelingen die Weiße an einem bestimmten Punkt zu bringen. Legen Sie eine farbige Kugel an die Stelle wo die Weiße ankommen soll. Getroffen, dann wurde alles richtig gemacht. Die Übung kann man an allen Taschen durchführen. Aber erst mal die farbige Kugel treffen.

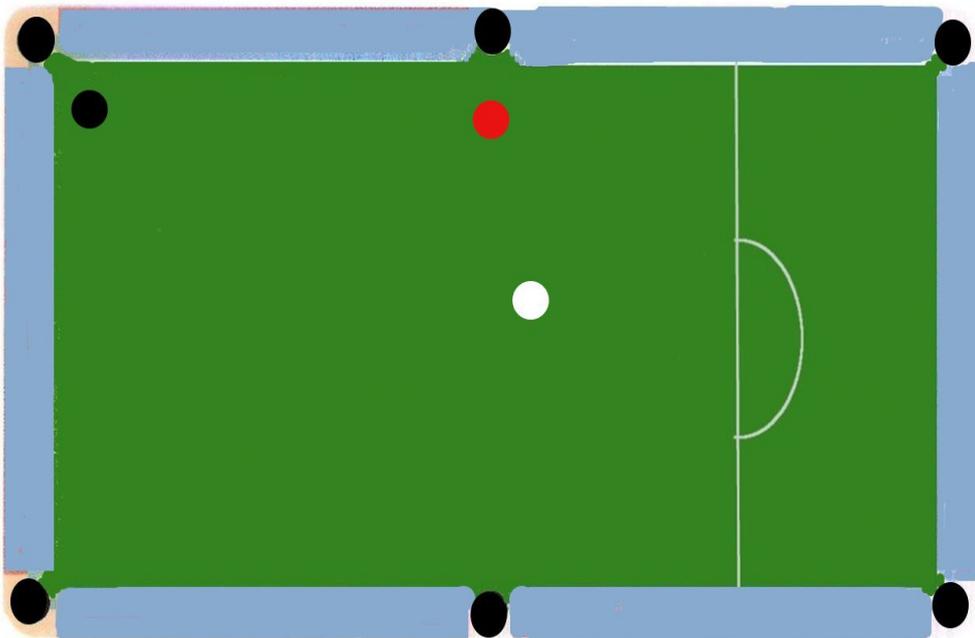
Einfallswinkel = Ausfallwinkel

beim Anspielen ohne Effet.

Da eine Bande jedoch etwas nachgibt, kann sich der Winkel leicht verändern. Daher vor dem Spiel die Banden prüfen.

**Wichtig :** Stößt man den Spielball als Rückläufer oder Nachläufer hat das ebenfalls eine Auswirkung. Auch Effet und Stoppball verändern den Lauf der Kugel. Dazu kommt noch die Stoßkraft. Mit einem weichen Stoß wird der Ausfallwinkel größer und mit einem harten Stoß wird der Winkel kleiner. Auch hier hilft nur üben und ausprobieren.

20 Versuche sollten es schon sein. Zeichnen Sie den Lauf der Weißen ein. Am Besten mit einem Kreidestift.



### Aufgabe

Wie muss die

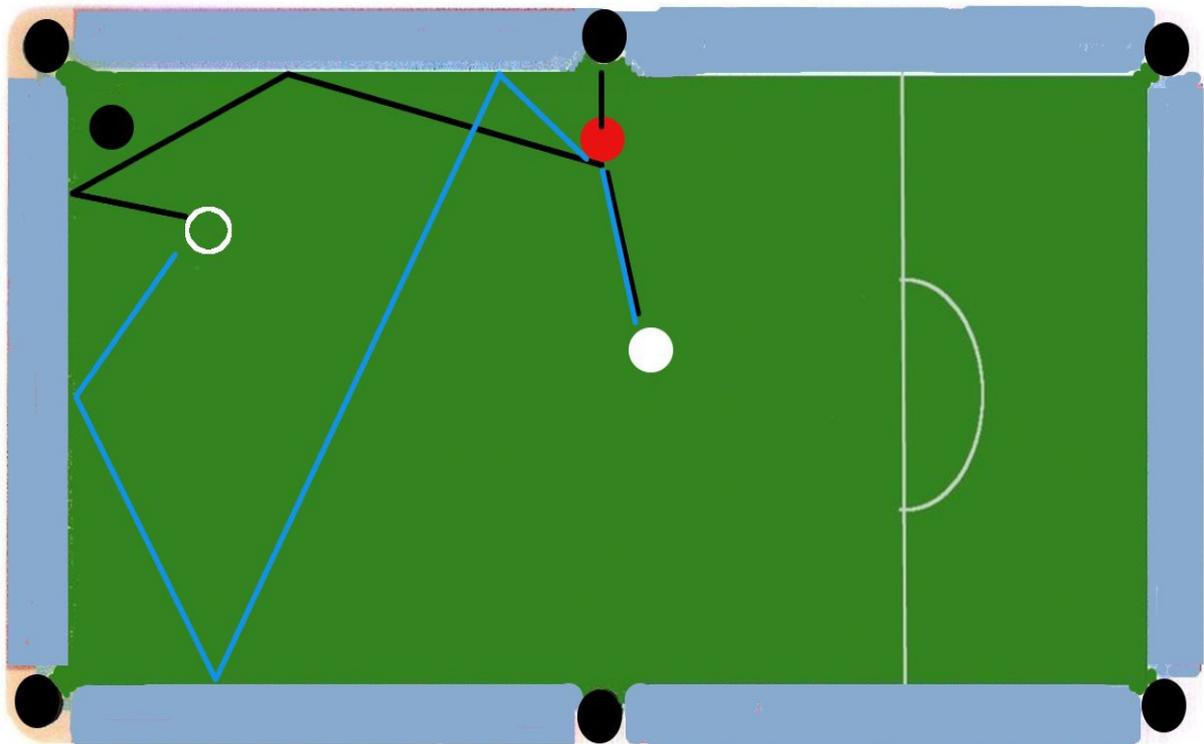
Weißer angespielt werden um eine Ablage auf die Schwarze zu erhalten ?

Zeichnen Sie die Laufrichtung der Weißen ein. Rot wird in die Mitteltasche versenkt.

Gehen Sie alle neun Punkte durch. Siehe Oben. Mit einem Stoppball kann man das Problem lösen.

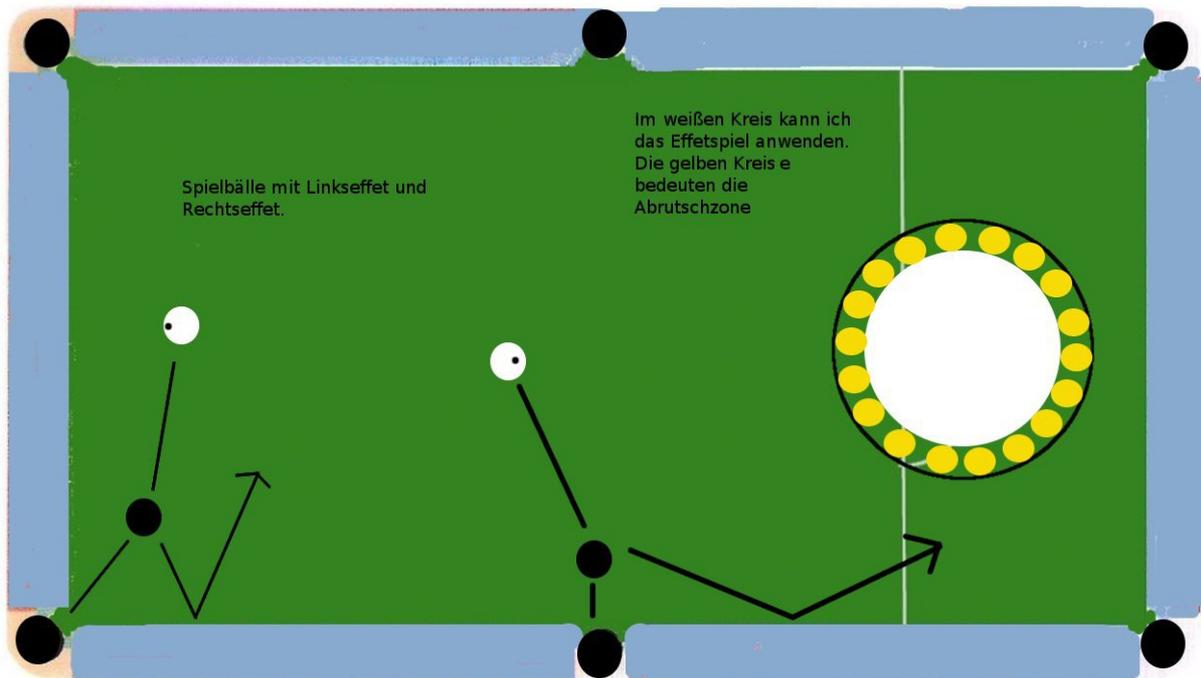
Das kann allerdings auch schief gehen und ist nicht die beste Lösung.

Die Übung können Sie auch mit der rechten Tasche durchführen. Dann ist die Übung spiegelverkehrt. Als Variante kann man die schwarze Kugel auch mal an die unteren Taschen legen. Nur welche Stoßart muss ich dann durchführen ? Siehe Bild unten. Hier muss nur das Tempo variiert werden, dann bleibt die Weiße auch an der unteren Tasche liegen.

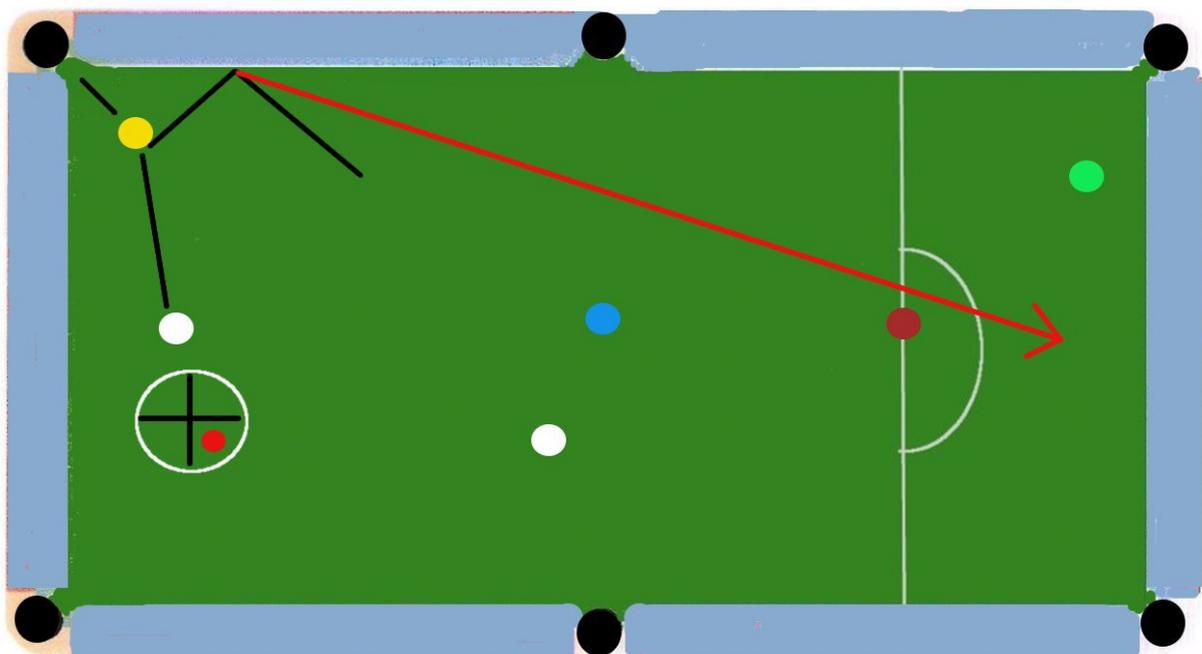


Der Stoppball kommt sehr eng vor der Schwarzen heraus und darum ist ein Nachläufer, die blaue Linie, besser. Dieser kann gefühlvoller gespielt werden und die Ablage ist sicherer. Versuchen Sie mal einen Rückläufer. Der ist auch sehr schwer zu spielen und die Kugel kommt etwas vor der blauen Linie an die Bande. Einfach mal probieren. Es gibt immer verschiedene Lösungen. Nur so gewinnt man die nötige Sicherheit und die Erfahrung, die man braucht um im Spiel zu entscheiden wie ich weiter plane und spiele. Das Gehirn prägt sich Bilder gut ein und diese laufen dann mehr oder weniger automatisch ab. Vor dem geistigen Auge ist die Planung der Spielzüge dann schon perfekt. Dann muss nur noch die gute Ausführung folgen und daran arbeiten wir schließlich. Spielen Sie 20 Nachläufer und Rückläufer, solange bis das Ergebnis zufriedenstellend ist. Machen Sie aber Pausen. Zuviel Arbeit ist auch nicht gut. Zwischendurch mal eine Tasse Kaffee oder Tee ist sicherlich auch ein willkommenes Angebot. Auch ein Sparziergang wirkt oft Wunder. Selbst die Profis versuchen in den Pausen ganz abzuschalten. Die richtige Mischung von Anspannung und Entspannung macht es aus.

Da eine Kugel nun mal Rund ist, besteht die Gefahr des Abrutschen, sofern ich zu weit an den Rand komme. Das ist die sogenannte Kickszone. Diesen Stoß mit viel seitlichem Effet muss man einfach üben. Wie weit kann ich gehen ohne vom Spielball ab zu rutschen. Je weiter man sich vom Mittelpunkt der Kugel nach außen entfernt, desto mehr Drehung hat der Spielball.



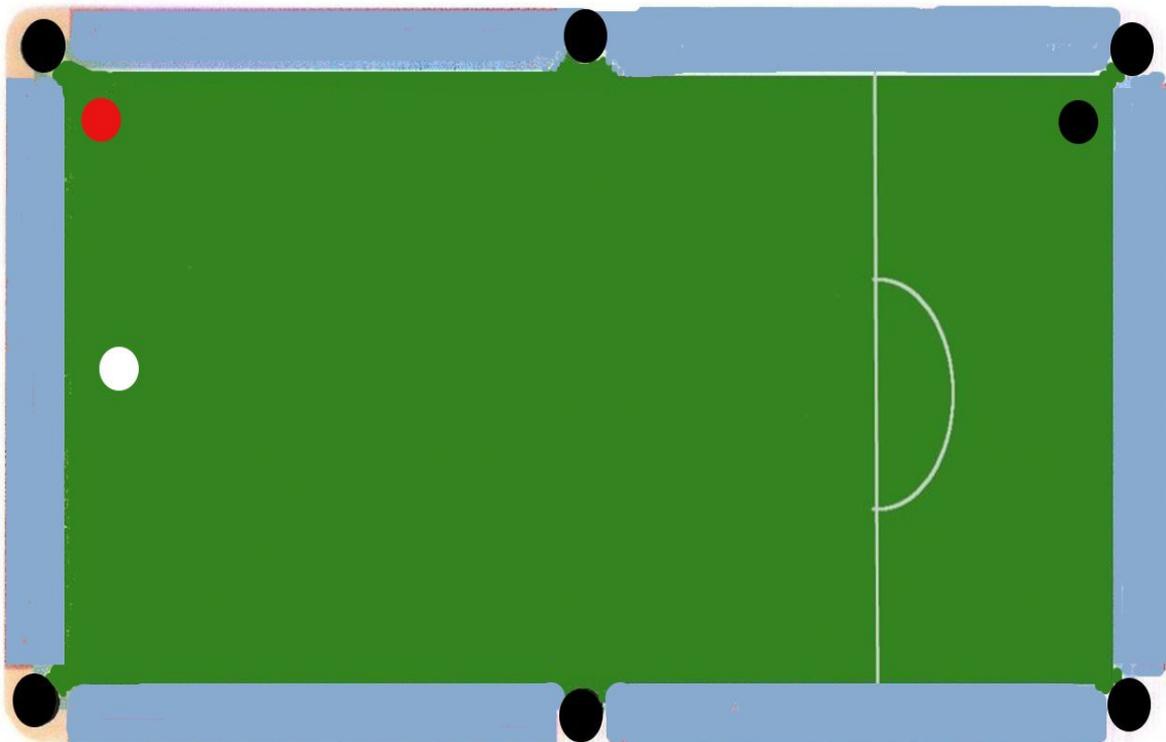
Die Auswirkungen des Effets sieht man im Bild oben gut. Im einen Fall wird der Winkel kleiner und in dem anderen Fall wird der Winkel nach dem Aufprall größer. Die Anspielpunkte sind in der Weißen mit einem kleinen schwarzen Kreis gekennzeichnet.



Hier geben wir den Effet im unteren Bereich rechts. Spielen Sie mal mit dem Effet und probieren Sie aus wie die Kugel sich verhält. Wenn es auch ohne Effet gut klappt reicht es völlig aus den Ball mittig zu spielen. Der Lauf der Weißen wird sich dann aber entsprechend verändern. So erlangen Sie Erkenntnis über die Laufrichtung der Weißen. Es ist wie in der Fahrschule. Am Anfang muss über jeden Vorgang nachdenken und bald klappt das Kuppeln und Schalten auch ohne darüber einen Gedanken zu verschwenden.

Wenn die Kugel nicht in die Tasche fällt, üben Sie noch mal das normale Lochen der Kugel. Dieses Lochen muss so klappen wie in der Fahrschule, Sie denken über den Stoß nach und später klappt der Stoß automatisch. Der Stand und die Bewegungsabläufe automatisieren sich.

---



Wie muss ich die Rote anspielen um eine Ablage auf die schwarze Kugel zu erhalten ?  
Gehen Sie alle 9 Punkte durch.

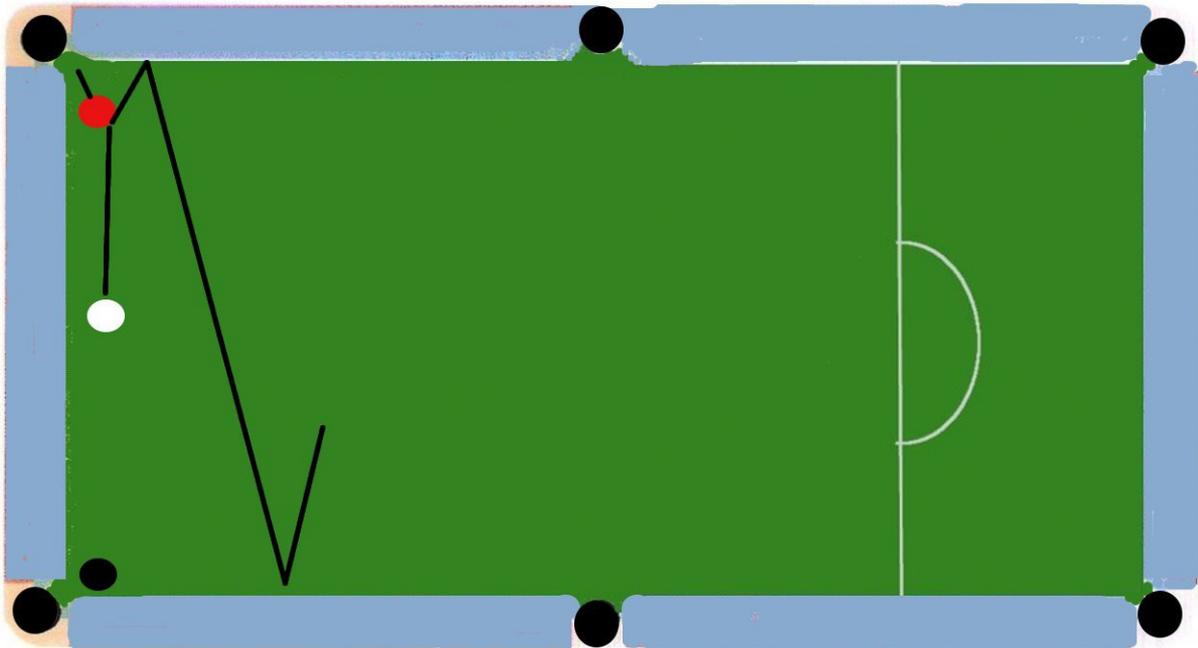
Legen Sie ein Stück Zeitung an die Stelle wo die Weiße liegen bleiben soll.

Haben Sie es herausgefunden ?

Ist es ein Nachläufer ?

Ist es ein Rückläufer oder sogar ein Stoppball ?

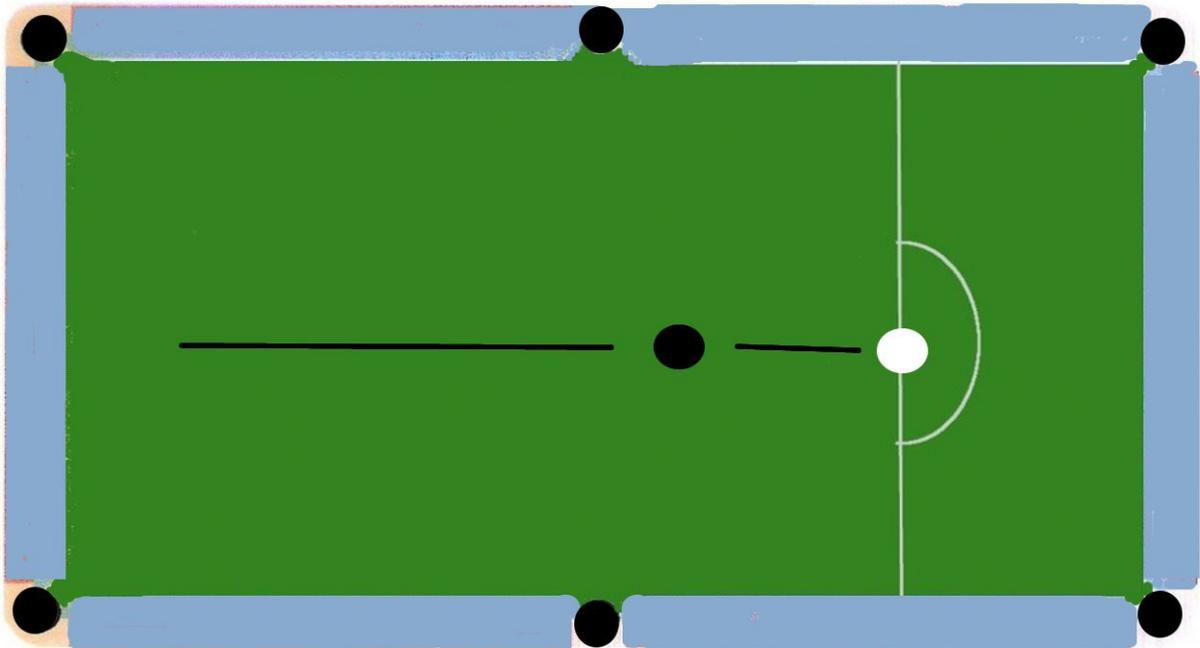




kommen nun mal öfters vor, kann ein gutes Ablagespiel erreichen. Spielsituation können nachgestellt werden und dann kann man nach guten Lösungen suchen. Auch im Team macht das Spaß. Der Objektball lag immer vor der Tasche. Das hat den Grund die Kugel sicher zu lochen und die Ablage zu trainieren. Wer Erfolg hat, der spielt auch gleich viel sicherer und entwickelt mehr Selbstvertrauen. Nun wollen wir die Übungen etwas verschärfen und die farbige Kugel nicht mehr so nahe an die Tasche legen. Spielen Sie mindestens 20 Bälle.

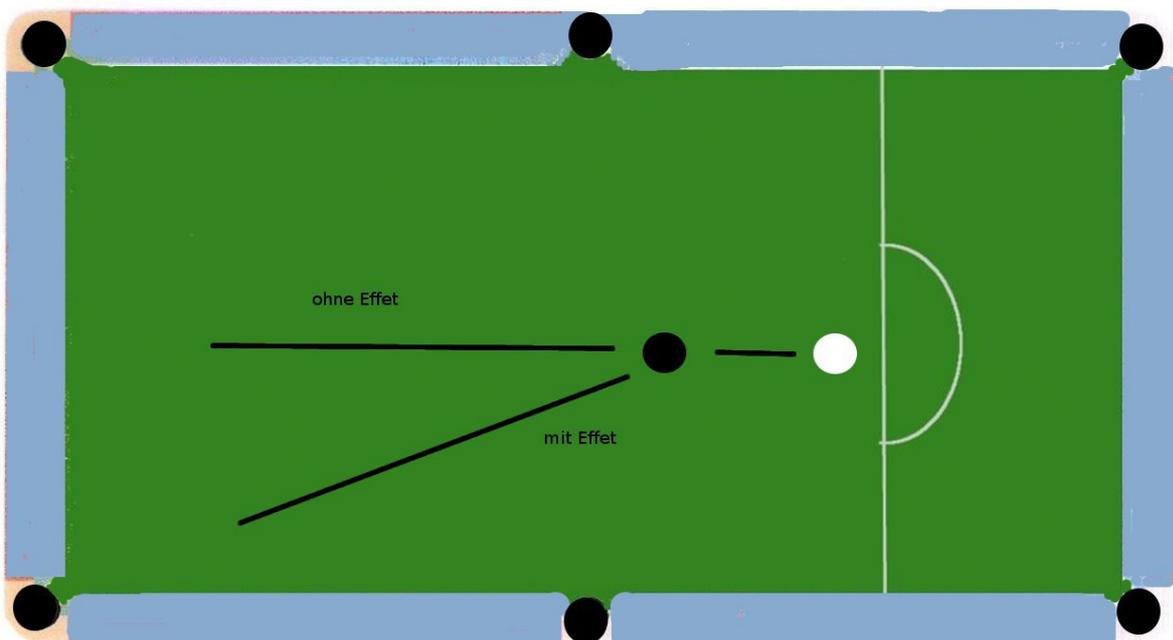
### **Der gerade Stoß mit Effet**

Übung: Versuchen Sie die Schwarze schnurgerade an die Band zu spielen und zwar so, dass sie auf dem selben Weg zurück kommt. Diese Übung soll aber mit Rechtseffet gespielt werden. Was passiert mit der schwarzen Kugel ? Wo läuft diese hin ?



Haben Sie eine Idee ?

Läuft die schwarze Kugel nach rechts oder links ? Wie dreht die weiße Kugel und was passiert wenn diese Drehung auf die schwarze Kugel trifft ? Das gleiche was an der Bande passiert ? Fragen über Fragen. Hier ist auch die Physik gefragt. Das hatten wir alle mal in der Schule. Mathematik und Physik spielen auch im Billardsport eine Rolle. Es gibt für alles Erklärungen und diese sind dann auch noch logisch. Die Abweichung ist bei einer Snookerkugel nicht sehr groß. Sie läuft vielleicht ein paar Zentimeter aus der Richtung. Daher ist das unten gezeigte Bild sehr übertrieben. Bei einer Pool Billardkugel ist die Abweichung schon größer.



Die Schwarze läuft nach dem Aufprall der Weißen seitlich davon. Warum ? Die Weiße hat einen Drall und gibt diesen an die Schwarze ab. An der Bande würde sich der Laufweg ändern. Auch wenn wir die Weiße gerade spielen, wird die Schwarze immer in die entsprechende Richtung laufen. Probieren Sie es mit Linkseffet und das Ergebnis wird Spiegelverkehrt sein. Merke: Wird die Weiße links angespielt, läuft die schwarze rechts weg. Wird der Spielball rechts angespielt, so läuft die Schwarze nach links.

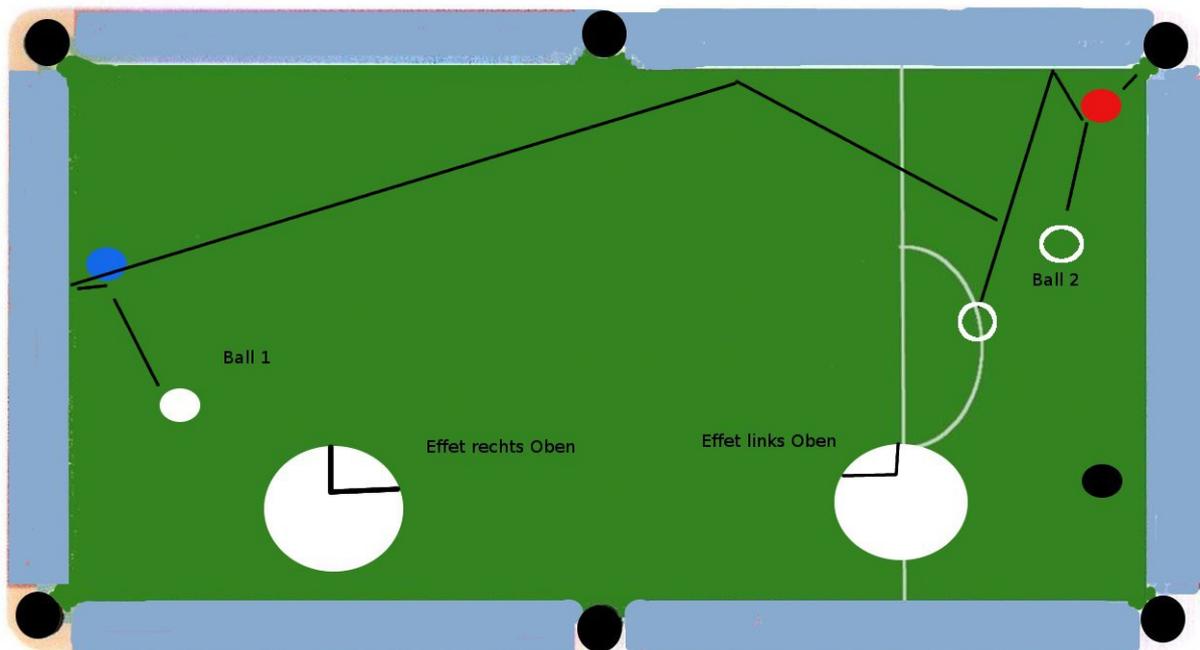
Mit diesem Nebeneffekt kommen viele Spieler nicht zurecht und daher muss man den Stoß entsprechend ausgleichen. Selbst leichte Stöße werden dann zum Problem. Daher sollte man zunächst ohne Effet spielen, nur das ist nicht immer möglich. Man möchte ja schließlich eine gute Ablage erreichen. Also heißt es trainieren.

Wie kann man diese seitliche Abweichung ausgleichen ? Weicht die Schwarze nur 5 cm vom Kurs ab, so muss ich so zielen, als wollte ich die Kugel weiter nach links spielen. Probieren Sie mal ein paar Kugeln aus und schauen Sie wo die Schwarze dann hin läuft. Üben Sie und zielen Sie bis die Schwarze geradlinig auf die Bande läuft. Eine Snookerkugel verändert bei einem Effet die Laufrichtung nur gering. Das Bild ist stark übertrieben. Eine Pool Billardkugel weicht da schon etwas stärker ab, da die Fläche auch wesentlich größer ist.

Formel: Wenn man Linkseffet braucht, dann rechts anspielen. Wenn man Rechtseffet braucht, dann links anspielen. Wenn man das ein paar mal geübt hat, wird es klappen. Es ist nicht erforderlich die Weiße mehrere Zentimeter links oder rechts an zuspülen. Meistens reichen ein bis drei Millimeter. Diese Übung ist schon sehr anspruchsvoll. Man kann auch eine farbige vor die Tasche legen und das Effetspiel auf kürzere Distanz üben.

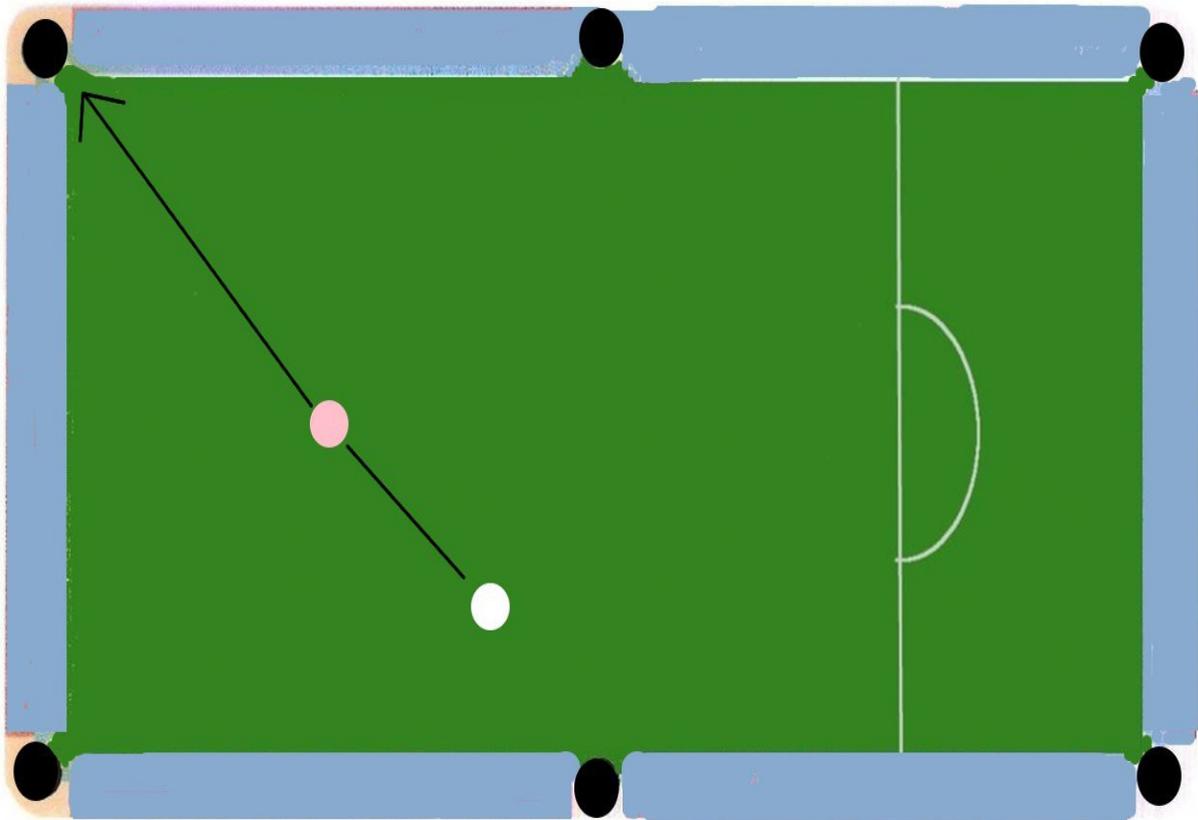
Hier mal eine typische Spielsituation

---



Hier muss die weiße Kugel nach der Karambolage mit der Blauen, sowie mit Bande über den ganzen Tisch rollen. Darum spielt man die Weiße als Nachläufer mit Rechtseffet im oberen Teil der Kugel an. So hat man gleich die Ablage auf die Rote Kugel und spielt diese mit Linkseffet an. Die Schwarze kann dann auch noch in die Tasche gespielt werden. Das sollte Sie nicht vor ein Problem stellen. Man kann auch noch eine weitere Kugel vor dem Mittelloch positionieren und die Aufgabe erweitern. Ihren Phantasien sind keine Grenzen gesetzt. Spielen sie mit dem Effet. Ein Spielball mit Markierung kann dabei sehr helfen. Diese Kugeln gibt es im Fachhandel.





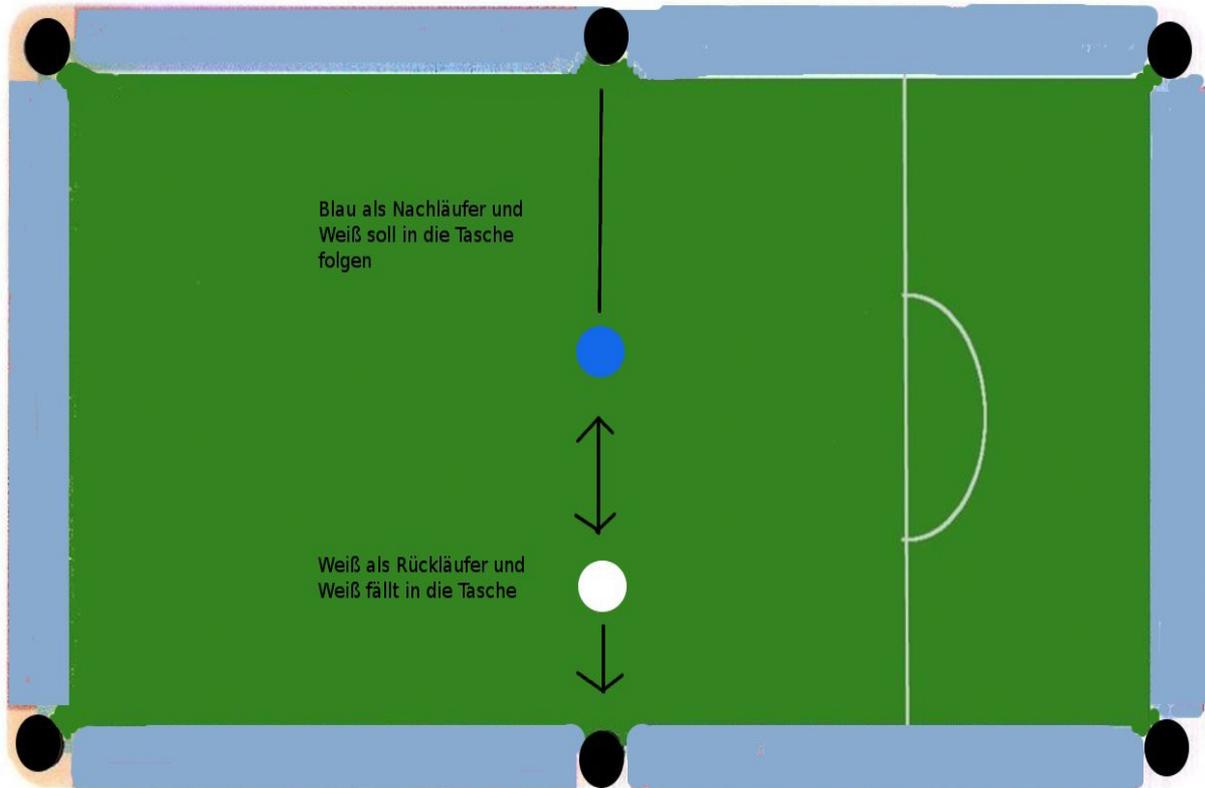
### **Nachläufer, Rückläufer und Stoppball. Übungen**

Hier soll ein Nachläufer gespielt werden. Die Weiße soll der Pinken folgen und an die Bande gehen, besser noch in die Tasche fallen. Für die Übung gibt es einen Punkt wenn die Pinke fällt und einen weiteren wenn die Weiße in die Tasche fällt oder die Bande an der Tasche berührt. Wird Pink gelocht gibt es einen Punkt und läuft Weiß in die Tasche einen weiteren Punkt. Maximal 20 Punkte bei 10 Aufnahmen. Es sollten mindestens 7 Punkte erreicht werden.

Die gleiche Übung dann als Rückläufer durchführen. Hier sollte die Weiße mindestens 15-20 cm zurück laufen. Versuchen Sie mal verschiedene Stoßstärken. Wenn die Weiße bis zur Bande kommt, um so besser.

Eine weitere Möglichkeit ist ein Stoppball. Hier sollte die Weiße ein bis zwei Kugelbreiten maximal hinter der Position der Pinken stehen bleiben.

Diese Übung kann man auch vom Spot der blauen Kugel machen.

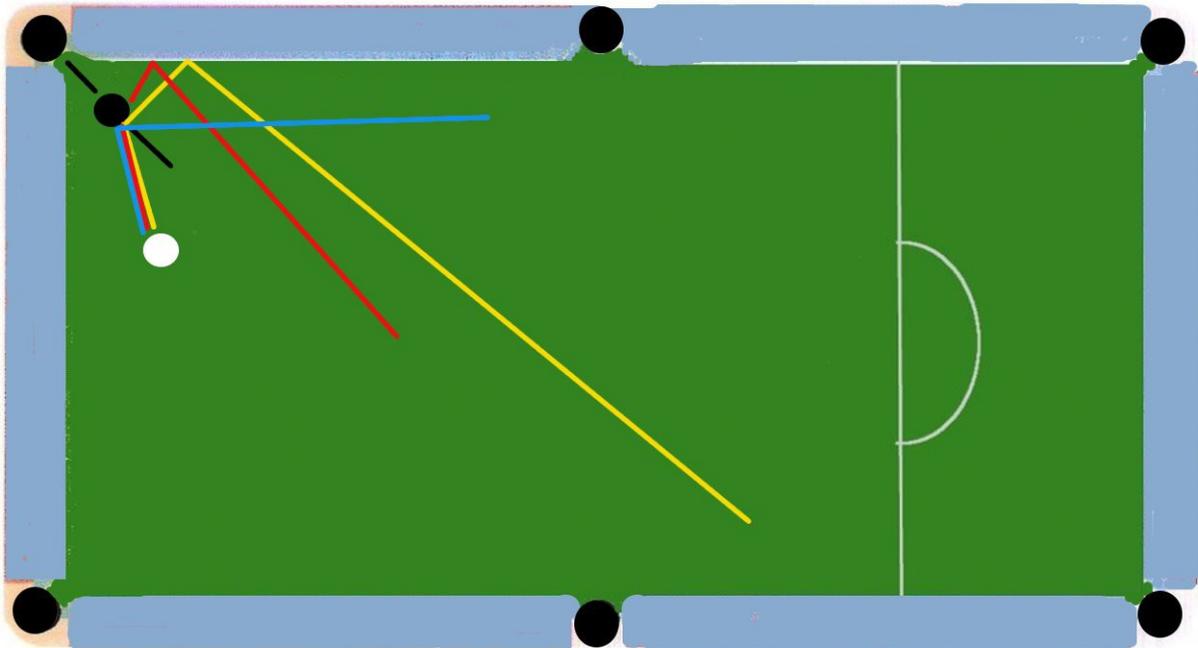


Spielen Sie erst den normalen Nachläufer mittig an und dann versuchen Sie mal die Blaue leicht versetzt an zuspiesen, so dass die Weiße an die Bande läuft, aber die Blaue noch gelocht wird. Dieses Wissen kann man sich bei geraden Bällen zu nutze machen. Ein minimaler Winkel reicht und der Spielball läuft seitlich weg.

Die gleiche Übung kann auch als Stoppball versucht werden. Die Weiße sollte dann auf dem Platz der Blauen zum Stehen kommen. Versetzt läuft der Stoppball im Winkel weg.

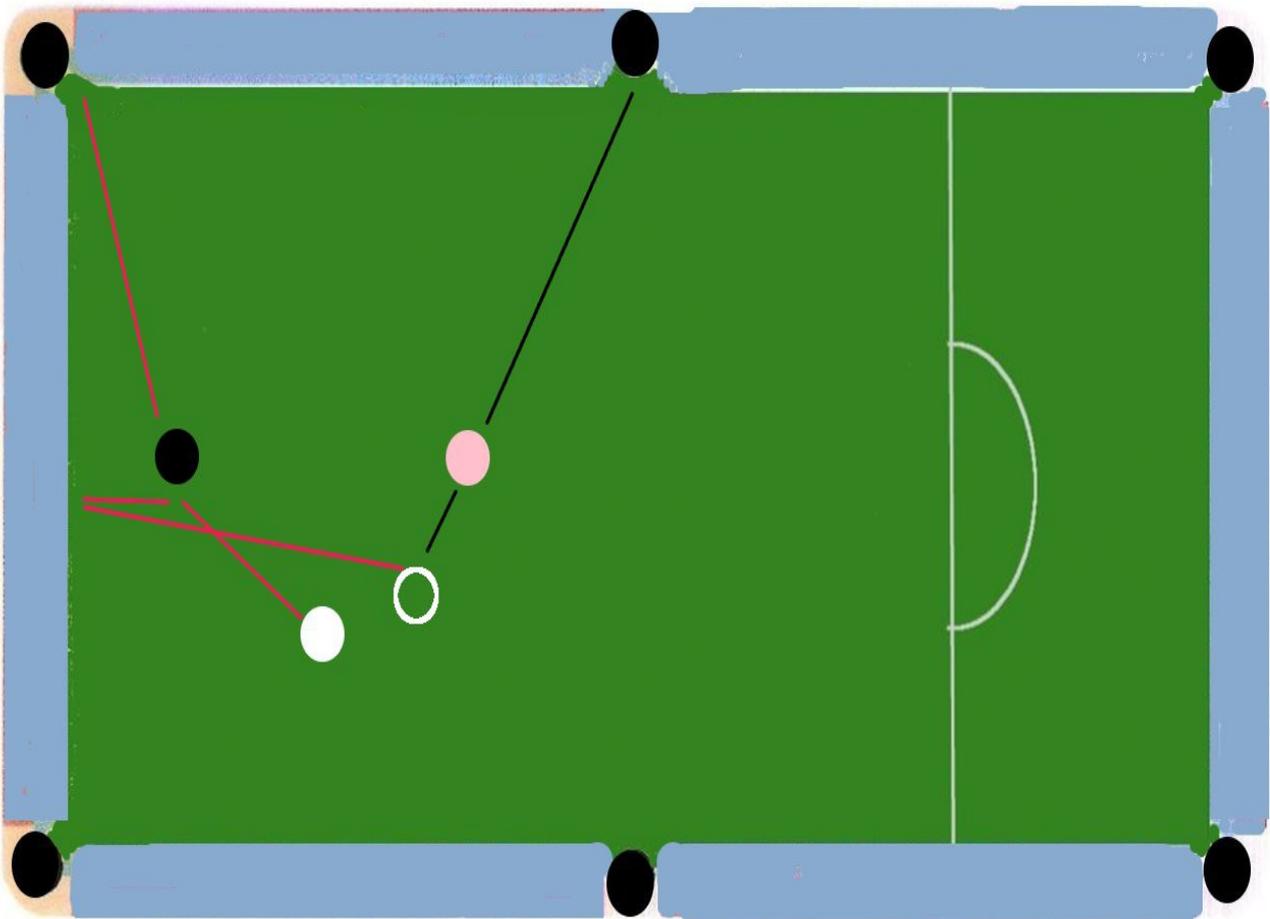
Versuchen Sie dann noch den Rückläufer mittig und versetzt. Jeweils 10 Versuche sollten es sein. Für jede gelochte Blaue gibt es einen Punkt. Nur beim Rückläufer gibt es zwei Punkte.

Wenn der versetzte Rückläufer nicht in die Tasche fällt ist das nicht weiter schlimm, das ist wirklich sehr schwer.



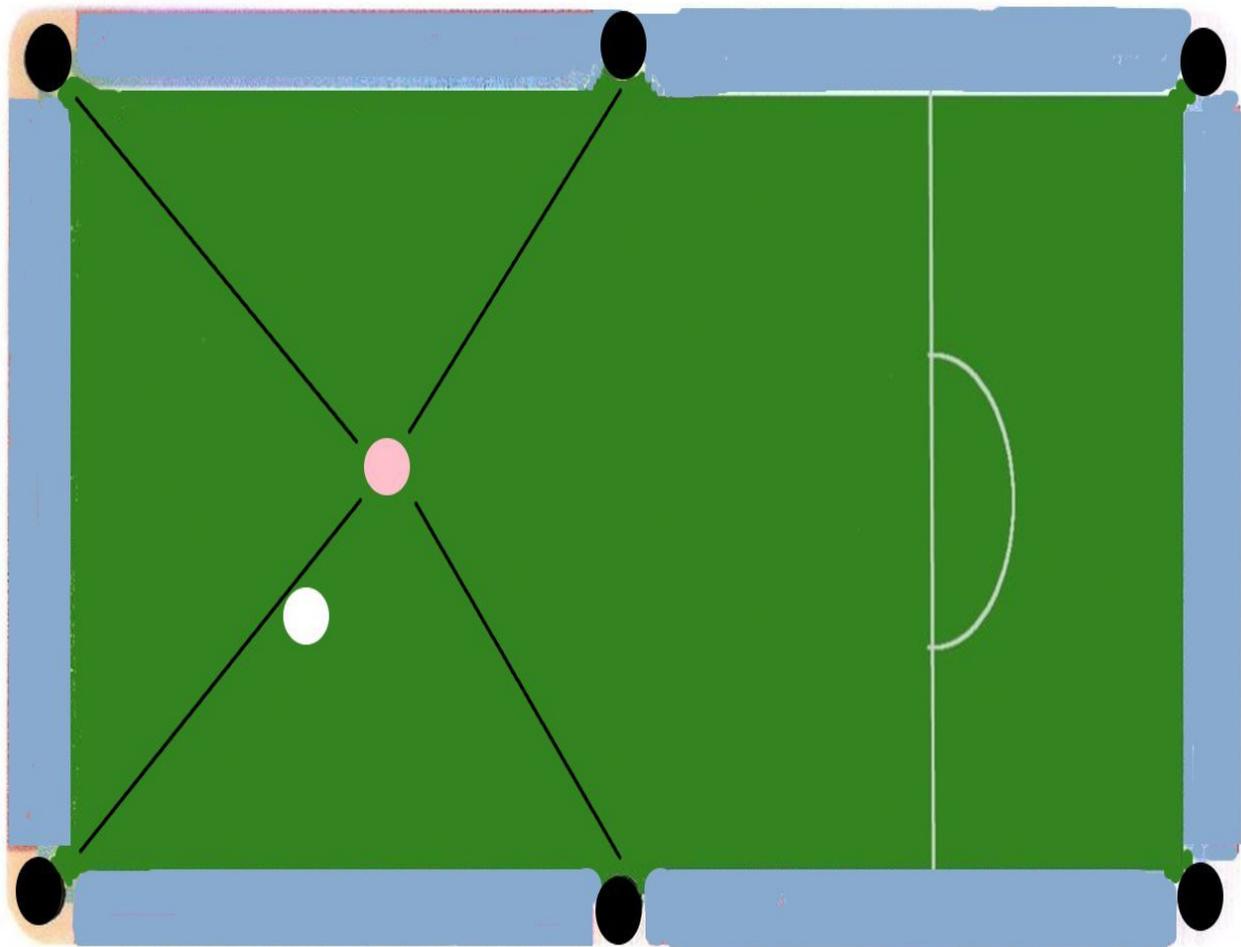
Lochen Sie die Schwarze mit einem Stoppball, Nachläufer und Rückläufer. Zeichnen Sie die Laufwege ein. Stimmen diese in etwa mit der gelben, roten und blauen Linie überein ?  
Dann haben Sie alles richtig gemacht. Jeder Ball sollte fünf mal gespielt werden. Es dient nur zur Kontrolle des erlernten. Legen Sie noch andere Kugeln vor beliebige Taschen und versuchen Sie die Weiße in die Nähe der Tasche zu bekommen. Auch ein Zeitungspapier ist eine gute Option. Wenn die Weiße in den vorher markierten Bereich läuft, dann ist das schon ein großer Erfolg.

Nun soll erst mal die Schwarze vom angestammten Spot gelocht werden. Die Weiße immer auf den gleichen Punkt legen. Diese Übung 25 mal durchführen. Dann dazu übergehen und die Pinke lochen, nachdem die schwarze Kugel gelocht wurde. Hier geht es um das Stellungsspiel. Die Pinke sollte dann in einer der Mitteltaschen versenkt werden. Nochmal 20 Wiederholungen mit der schwarzen und der pinken Kugel. Für jede versenkte Kugel gibt es einen Punkt, bei zehn Aufnahmen können Sie maximal 10 Punkte erreichen. Mit der Pinken 20 Punkte. Im ersten Fall sollten Sie 6 Punkte erreichen und im zweiten Fall 12 Punkte. Halten Sie die Punkte in einer Tabelle fest.



Versuchen Sie die Übung einmal mit verschiedenen Effets und schauen Sie wohin die Weiße sich steuern lässt. Wenn man gleichzeitig ein Übung mit der Bockhand machen möchte, kann man die Weiße fast an die Bande legen. Vorsicht, dann wird es wirklich ganz schwer.

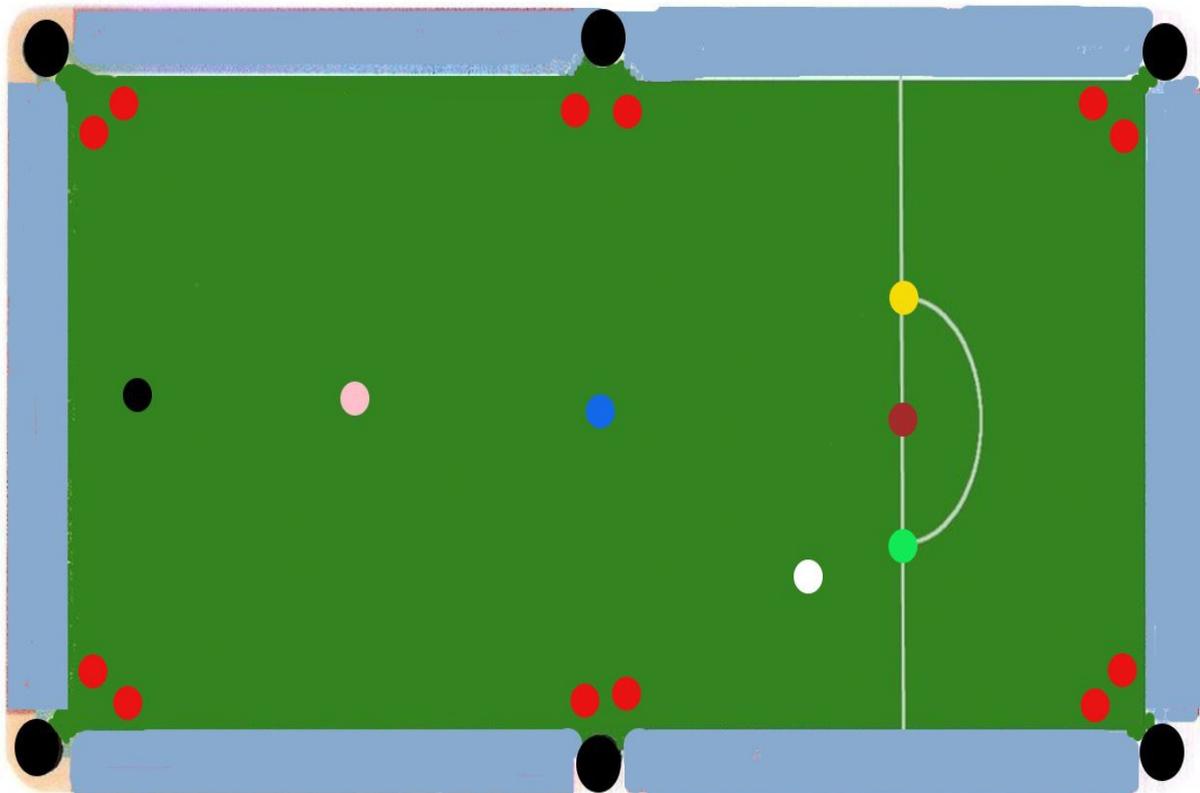
Nun folgt eine Übung für das Lochen auf engem Raum. Pink liegt auf dem angestammten Spot und Weiß wird als Ball in Hand gespielt. Pink soll in einer der vier Taschen fallen und mit Weiß wird von der Position wo sie liegen bleibt weiter gespielt. Pink kommt dann wieder auf den Spot. Ziel ist es die Pinke so oft zu lochen wie es geht. Jede gelochte Kugel ist ein Punkt. 10 Aufnahmen sollten erfolgen. 50 Punkte sollte man schon erreichen. Schließlich kann man mit einer Aufnahme schon viele Punkte machen.



Diese Übung kann man auch von anderen Spots machen. Jede der farbigen Kugeln kann als Ball in Hand gelocht werden. Alle Übungen können Sie auch mal ohne Effet ausprobieren. Ohne Effet werden sicherlich die meisten Stöße durchgeführt. Übungen finden Sie reichlich im Internet.

## Übung für Longpots

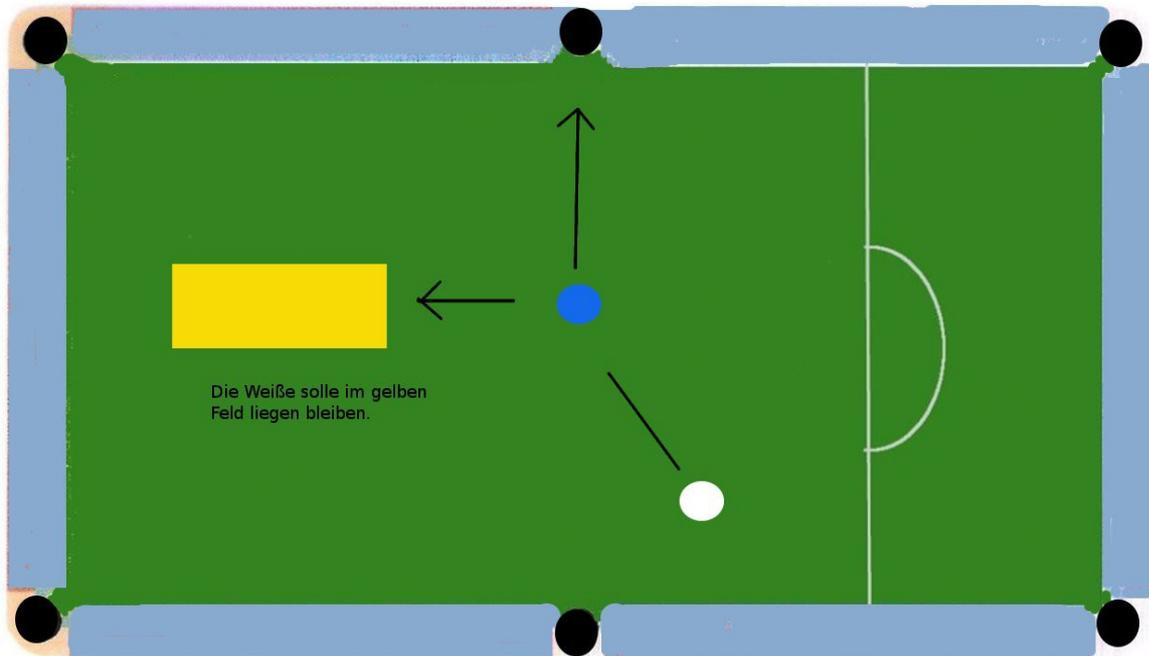
---



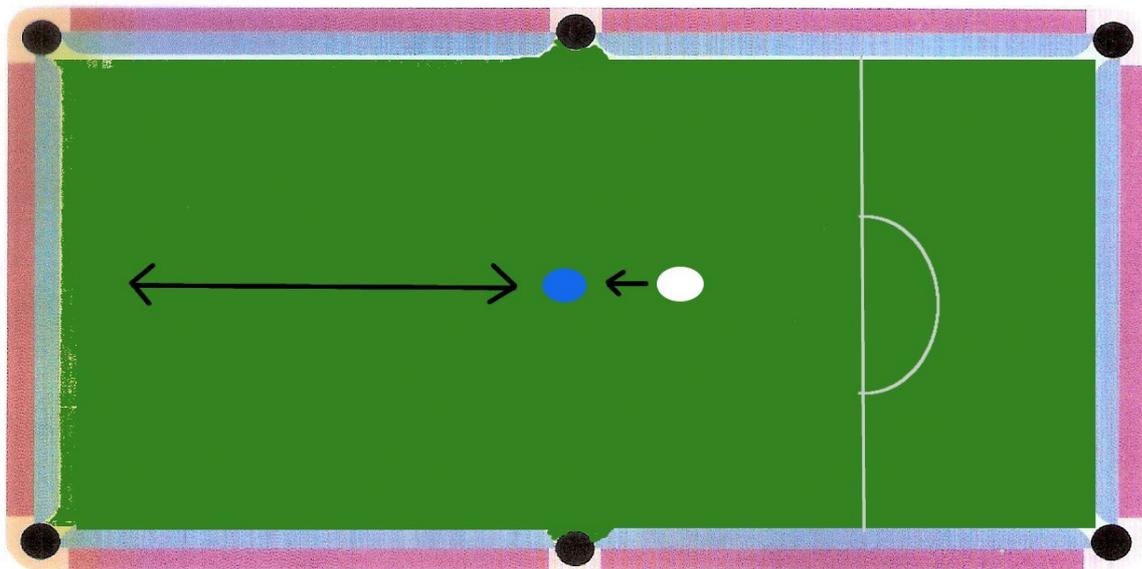
Kugeln wie angegeben positionieren. Weiße als Ball in Hand. Lochen Sie dann in beliebiger Reihenfolge. Weiß darf nur den zu lochenden Ball berühren. Wird ein anderer Ball berührt, gilt das als Fehlversuch. Wird eine Kugel nicht gelocht, neu auf bauen. Jede Kugel ist ein Punkt. Maximal 45 Punkte bei drei Durchgängen. Die Laufwege sind bei dieser Übung auch sehr wichtig. Planen Sie den Stoß darum nach dem neun Punktesystem.

### Der Splitt

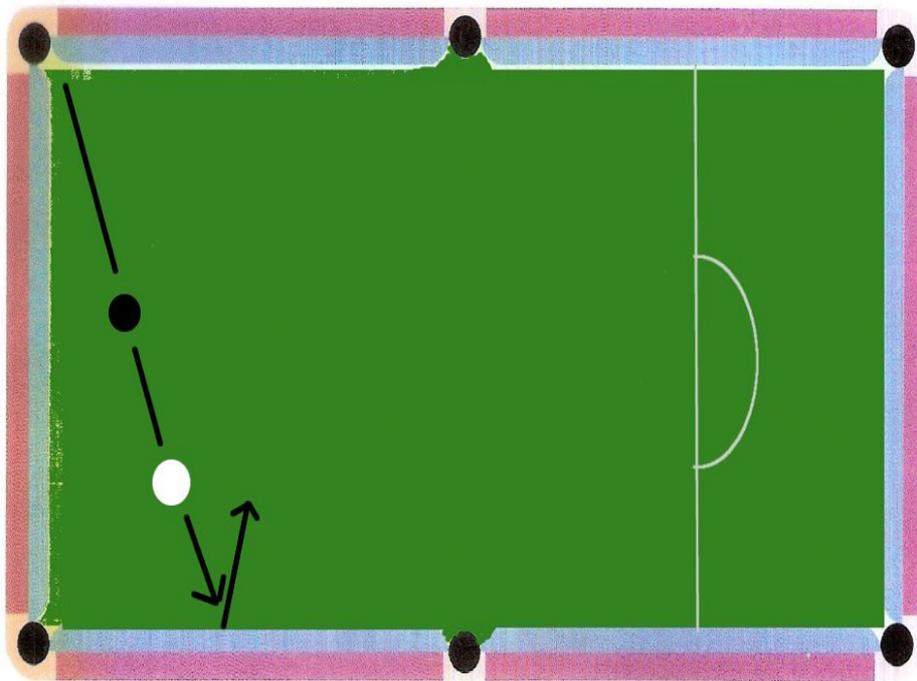
Irgendwann muss man mal die Roten lösen und man braucht daher den Splitt. Meistens wird dafür die Blaue benötigt und daher sollte diese Übung auch sehr oft trainiert werden. Man kann sich einen Karton auf den Tisch legen, die Roten würden zu viel Arbeit machen. Aufgabe ist die Blaue zu lochen und dann den Karton zu treffen. 10 Versuche und pro Treffer gibt es einen Punkt. Mit einem Stoppball sollte die Übung gelingen.



20 Wiederholungen. Blaue wird gelocht 1 Punkt und wird der Karton getroffen einen weiteren Punkt. Maximal 40 Punkte. 15 Punkte sollten es mindestens werden.



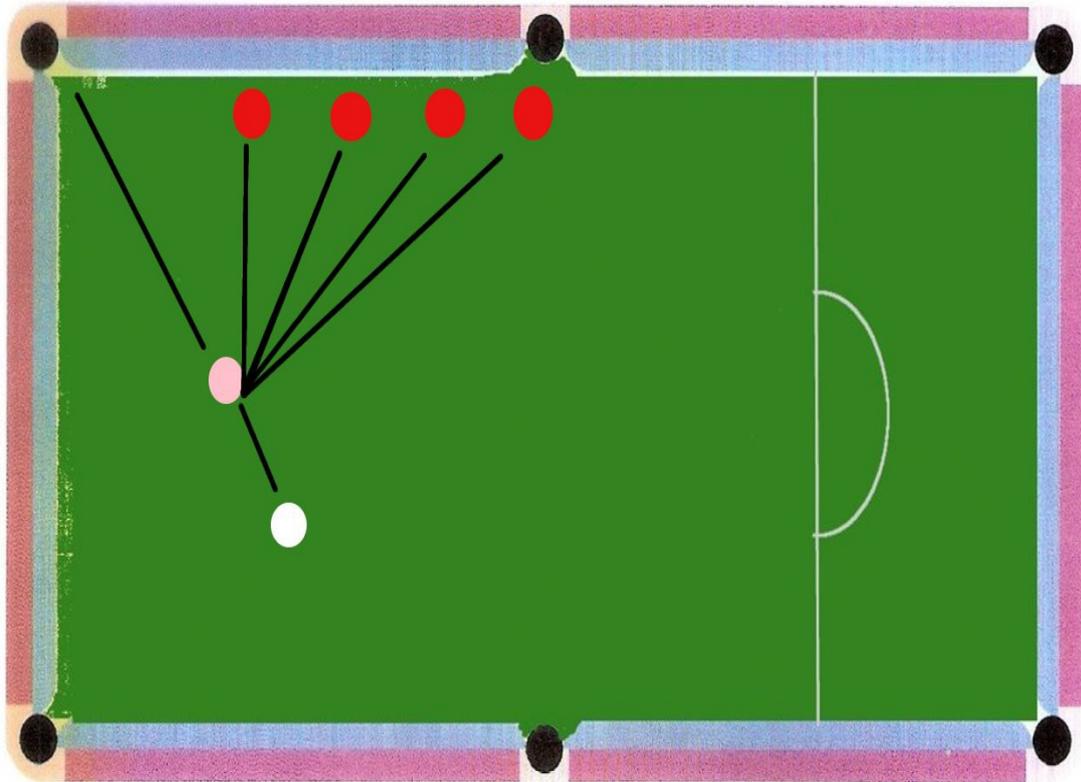
Blaue soll als Stoppball angespielt werden. Weiß soll den Spot nicht überqueren. Blau soll auf dem Rückweg die weiße Kugel wieder treffen. Hier soll noch einmal der gerade Stoß trainiert werden. Wenn das gut klappt ist alles perfekt. 10 Versuche je ein Punkt. Maximal sind 10 Punkte zu erreichen.



Schwarz kommt auf den Spot und die Weiße soll als Zugball gespielt werden. Fällt die Schwarze und läuft die Weiße mindestens bis zur Mitte zwischen Bande und dem Spot zurück erhalten Sie einen Punkt. Wenn die Weiße bis zur Bande läuft und von dort noch ein Stück zurück, dann wäre das schon meisterlich.

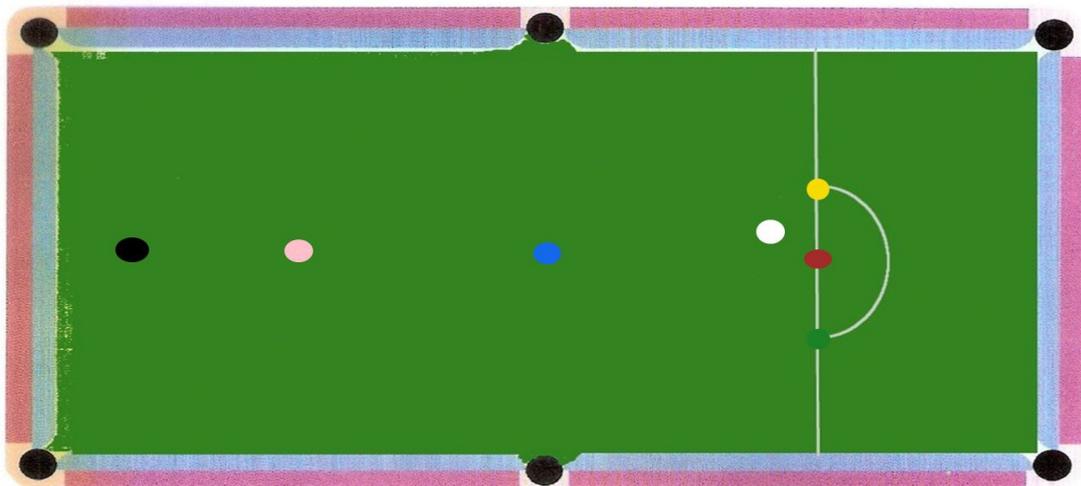
### **Verschiedene Splitts mit Technik.**

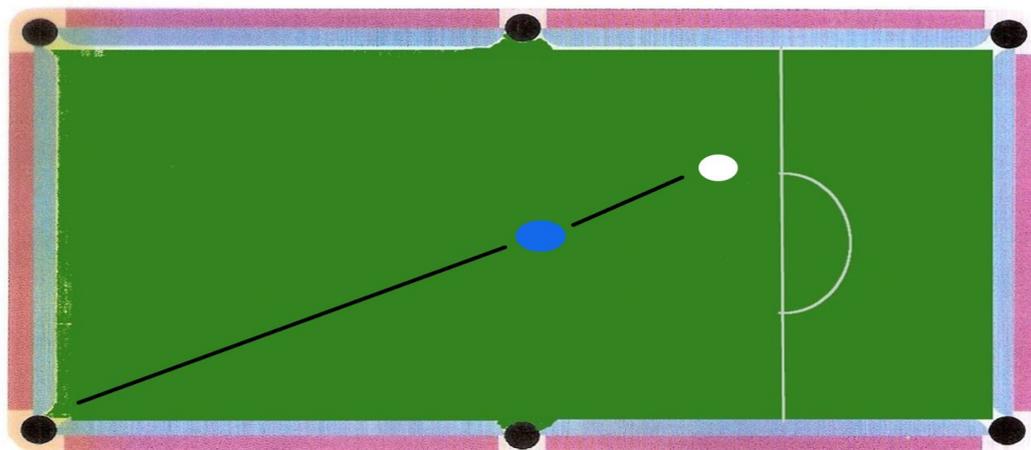
Im Spiel kann es immer wieder vorkommen das ein Ball von der Bande gelöst werden muss, weil man sonst nicht weiter breaken kann. Mit dieser Übung soll neben der Sicherheit des Lochens auch der Laufweg der Weißen trainiert werden. Pink kommt auf den angestammten Spot. Weiß kommt etwas versetzt zwischen Pink und Bande. Aufgabe: Lochen Sie Pink und versuchen Sie die einzelnen Roten zu treffen. 4 Durchgänge sollten es sein. 1 Punkt für das Lochen und ein weitere wenn eine angesagte rote Kugel getroffen wird. Nicht irgendeine Kugel, die sollte vorher schon benannt werden. Hier sind verschiedene Spieltechniken gefragt. Nachläufer, Rückläufer oder Stoppball. Alternativ können Sie auch die blaue Kugel auf den Spot legen und die weiße Kugel in einem Winkel von 45 Grad. Legen Sie die Roten an die Kopfbande und spielen Sie Nachläufer, Stoppbälle und Rückläufer. Vorher wählen Sie die Kugel aus, die Sie treffen wollen.



### Alle Farben lochen

Nun wollen wir noch mal die Lochsicherheit trainieren. Die hohen Farben können ein Spiel entscheiden und das Positionsspiel ist sehr wichtig. Legen Sie Weiß als Ball in Hand auf eine Wunschposition und lochen sie zunächst Gelb und dann in der Reihenfolge. Für das vollständige Abräumen gibt es leider nur einen Punkt. 10 Versuche. Wie oft gelingt es den Tisch abzuräumen ?

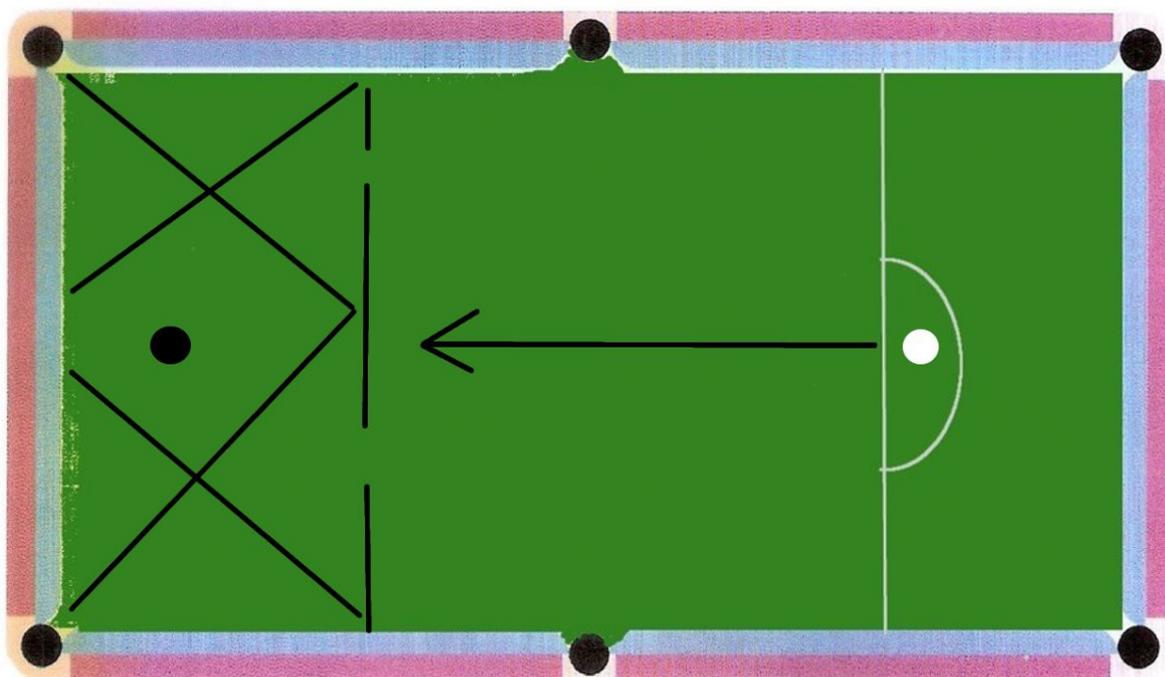




Diese Übung soll das Lochen auf lange Distanz trainieren und die Sicherheit bei langen Bällen stärken. Im Spiel haben Sie diese Situation sicherlich schon öfters gespielt. Man benötigt diesen Stoß oft um sein Break fort zu setzen. 10 Versuche mit jeweils einem Punkt.

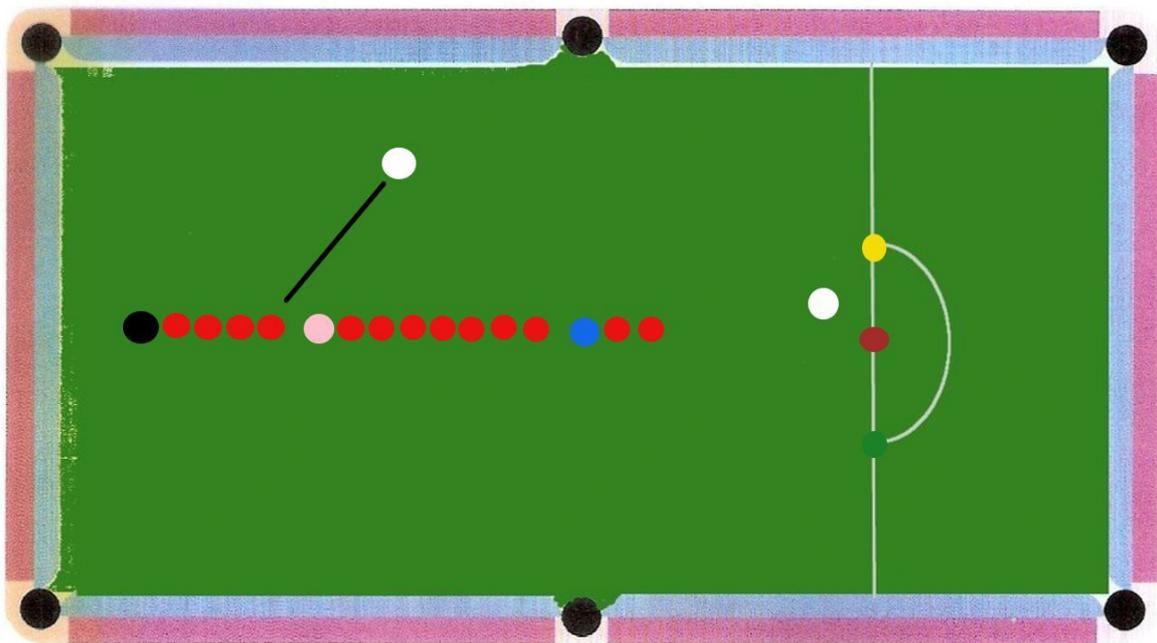
Die nächste Übung ist noch etwas schwieriger. Manchmal ist es im Endspiel erforderlich den Objektball einfach nur sicher ab zu legen. Mit dieser Übung wird der lange Ball und das Ablegen trainiert. Ein gutes Safety Spiel ist auch sehr wichtig und gehört zum taktischen Spiel. Dabei ist das Gefühl für das richtige Tempo oder die Stärke des Stoßes wichtig. Einfach nur drauf halten bringt

---

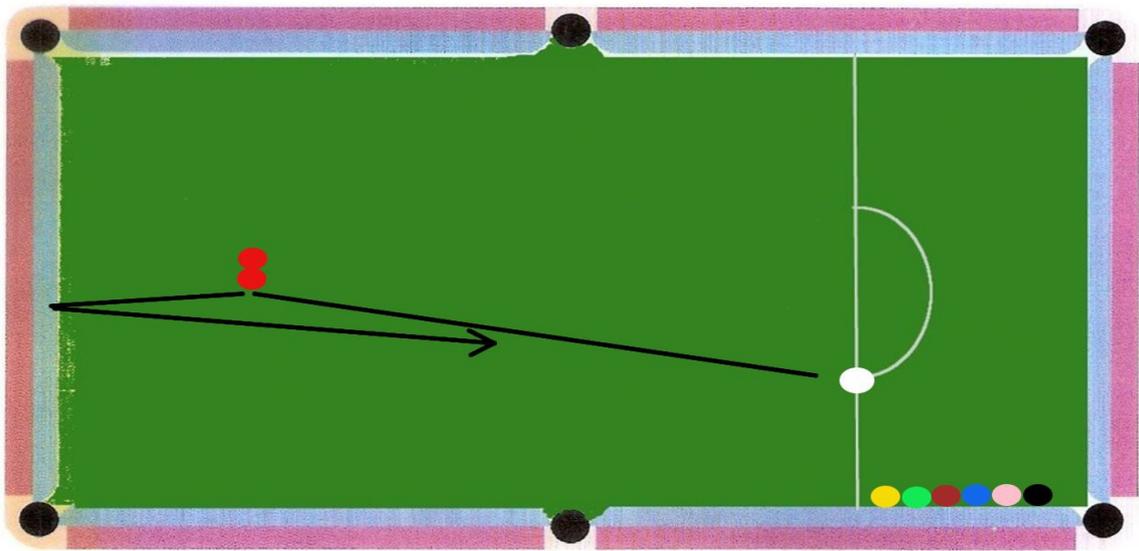


nichts, nur Vorteile für den Gegner. Weiß kommt in das D und Schwarz auf den Spot. Nun die Schwarze so anspielen das diese im markierten Feld liegen bleibt. Am Besten irgendwo an der Bande, da die Weiße den Weg zurück antreten soll und möglichst hinter der Bauklinie laufen soll. Diese Übung ist schon sehr schwer und verlangt schon einiges ab.

Mit der nächsten Übung wird es noch etwas schwieriger. Alle Kugeln sollen gelocht werden und zwar regelkonform. Eine Rote und dann eine bunte Kugel. Hier wird das Lochen aus verschiedenen Winkeln trainiert und auch gleich die Laufwege der Weißen. Sie können Rückläufer, Stoppbälle oder Nachläufer ausprobieren. Alles Farben kommen auf Ihren Spot. Zwei unter Blau, acht zwischen Blau und Pink, sowie fünf zwischen Pink und Schwarz. Beginnen Sie mit Ball in Hand und versuchen Sie eine Clearance. Wird ein Ball verfehlt, so beginnen Sie erneut. Sieben Versuche sind dafür angesetzt und 100 Punkte sollte man erreichen.



An dieser Übung kann man sich schon sehr lange aufhalten. Man sieht die Übung oft bei Profis und in Vereinen. Sollten Sie alle Kugeln abräumen, dann brauchen Sie nicht weiter zu lesen, Sie sind dann schon ein Profi. Hier kann man aber auch klein anfangen und nur die roten Kugeln zwischen der Pinken und der Schwarzen auf zu bauen. Legen Sie die Weiße ruhig etwas näher ran. Machen Sie es sich nicht zu schwer. Viele Anfänger legen sich die Kugeln erst zu weit weg. Das kann man später immer noch machen. So Einfach wie möglich und so schwer wie nötig.



Hier üben wir noch mal das Safety Spiel. Die Roten werden angespielt und die Weiße soll möglichst hinter die Bauklinie laufen. Auf der Höhe der Gelben gibt es zwei Punkt und bei der Schwarzen 7 Punkte. 10 Versuche mit einer Punktzahl von maximal 70. Weiß darf aber die farbigen Kugeln nicht berühren.

Machen Sie sich für jede Übung eine Tabelle und tragen Sie die Ergebnisse ein. Nur so können Sie den Leistungsstand überprüfen.

Datum	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Punkte
03.01.14	5	7	8	6	2	5	5	6	2	2	48
08.01.14	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	64

## Probleme und Lösungen

### Die Augen, das Zielen mit dem Führungsauge

Wenn das Loch nicht klappt und Sie oft die Tasche verfehlen, kann das auch körperliche Gründe haben. Meistens sind es die Augen und eine damit verbundenen Fehlsichtigkeit. Sollten Sie eine Brille benötigen, dann sollte es eine Brille ohne Rand sein. Es gibt eine sogenannte Snookerbrille. Diese ist viel höher geschliffen und rahmenlos, sie ermöglicht das Kinn auf das Queue zu legen und nach "oben" sehend deutlich und scharf sehen zu können. Ein guter Optiker kann da helfen. Da beim Zielen, Visieren und Stossen das Kinn auf dem Queue aufliegt, guckt eine Brillenträger ganz automatisch über seine Brille rüber, was zu starker Beeinträchtigung des Sehvermögens und des Stoßes führt. Man kann auch Kontaktlinsen verwenden.



Ein berühmter Brillenträger war Dennis Taylor

Es muss aber nicht unbedingt eine Brille her. Jeder Mensch hat ein dominantes Auge Daher ist es sehr wichtig dieses Auge zu ermitteln. Dazu stellen wir uns normal hin und zeigen mit ausgestrecktem Arm (Rechtshänder) mit rechts auf einen festen Punkt. Das kann die Billardkugel sein und jeder andere Gegenstand. Dann schließen wir abwechselnd das linke und rechte Auge ohne den Daumen zu bewegen. Welchem Auge der Ball am nächsten ist oder mit welchem Auge das Ziel am Meisten verdeckt wird, ist das Führungsauge. Dieses Führungsauge sollte auch eingesetzt werden und mehr zum Queue gehalten werden. Wie weit das Führungsauge zum Queue gehalten werden muss ist so sehr schlecht zu beurteilen. Je nach Stärke der Abweichung muss man ein paar Probekugeln spielen oder einen erfahrenen Trainer zu rate ziehen.



**Ein erfahrenen Billardtrainer kann das Auge auch bestimmen. Hier im Bild mit einer entsprechenden Hilfe zu sehen**



**Hektik und**

### **Haltung**

Der Stoß wird zu schnell ausgeführt und der Spieler geht nach dem Stoß auch gleich nach Oben. Das ist der sogenannte Eichhörnchen-Effekt. Dadurch wird der Stoß nicht sauber ausgeführt. Also Queuehaltung trainieren und nach dem Stoß den Queue stehen lassen und auch den Oberkörper nicht aufrichten. Das Queue nur locker in der Hand halten. Die stoßwirkung soll aus dem Queue kommen.

### **Das Stoßtempo**

Ohne das richtige Tempo, ist es unmöglich den Spielball und den Objektball richtig zu steuern. Der einfachste Weg ist es, sich erst mal in verschiedene Stosstempi zu erarbeiten. Aber dafür gibt es die Übungen. Mit der Zeit kommt das Gefühl dafür.

### **Rückenschmerzen**

Wer unter Rückenschmerzen leidet sollte ein Ausgleichssport betreiben. Im Fitnesscenter wird man Ihnen sicherlich helfen können. Stretching ist auch zu empfehlen, dann bleibt der Körper geschmeidig. Katzen recken und strecken sich auch vor ihren Aktivitäten. Körper und Geist sind beim Billardsport gefordert und daher ist die geistige und körperliche Fitness sehr wichtig.

### **Konzentrationschwäche**

Snooker ist ein Spiel, das die Konzentrationsfähigkeit schult und ausprägt. Aber das Spiel erfordert auch die Konzentration des Spielers, ohne die es nicht machbar ist, in einer Aufnahme weiter zu breaken, zu stellen und an die nächste Kugel zu denken.

Jedem, dem das schwer fällt sich zu konzentrieren, ist eigentlich bei diesem Spiel genau richtig. Sollte sich aber am Anfang auf die 3 bis 5 wesentlich Punkte beschränken, das Potten, das Stosstempo, die Stossart, die Stellung auf den nächsten Ball und natürlich die Haltung und den Stand am Tisch.

Die Konzentrationsfähigkeit über mehrere Spiele hoch zu halten, geht immer mit der physischen Leistungsfähigkeit und Fitness einher. Also sollte auch hier ein Ansatzpunkt für die Stärkung der mentalen Fähigkeiten über das Training der körperlichen Fitness beachtet werden um im Wettkampf mehr Durchhaltevermögen zu bekommen. Auch Schachspieler müssen sich über mehrere Stunden konzentrieren und betreiben nebenher Nordic Walking, Radfahren, Schwimmen oder Joggen.

### **Wenn nichts mehr klappt**

Man hat schon lange gespielt und will Snooker nun richtig lernen. Nun klappen die einfachsten Bälle nicht mehr. In der Zeit vor dem Training hat man sich vieles angewöhnt und verinnerlicht was eigentlich nicht richtig ist. Diese Fehler müssen nun wieder ausgebügelt werden. Hier muss man

leider noch härter arbeiten als ein Anfänger und nur durch intensives Training kann man diese Fehler wieder beseitigen. Daher ist die Anfangsphase des Trainings sehr wichtig die Abläufe zu trainieren. Erst wenn der Stand und die Stoßtechnik stimmen und automatisch ablaufen. Die Leistungssteigerung wird dann mit der Zeit erfolgen. Danach kommt meistens eine Phase wo es nicht weiter geht. Man scheint auf der Stelle zu treten. Wenn nichts mehr klappt, nicht verzagen. Pausen sind auch sehr wichtig. Danach geht man das Training wieder an. Sport hilft auch sehr oft und der Kopf wird wieder frei. Die positive Einstellung ist dann auch wieder da. Sie werden sehen das eine Blockade wieder vergeht. Gut ist es auch wenn Sie die Übungen mit mehreren Personen machen. Fehlerquellen werden so schneller erkannt. Ein Trainer kann dabei sicherlich noch besser helfen. Falls es mal wieder einen schwarzen Tag gibt, nicht gleich aufgeben, auch die Profispieler spielen nicht immer auf dem gleichen Level. Gehen Sie dann mal kurz an die frische Luft und tanken Sie etwas Ruhe. Versuchen Sie die Nervosität ab zu legen.

### **Vorbereitung**

Kommen Sie niemals gehetzt zu einem Spiel oder Turnier. Nehmen Sie sich ausreichende Zeit für die Anfahrt und für das Einspielen. Wenn Sie noch viel Stress hatten hilft vielleicht etwas Yoga oder Sport. Gehen Sie am Abend vor dem Turnier auch nicht zu spät in das Bett. Nur wer fit und ausgeschlafen ist wird erfolgreich sein. Alkohol sollte nicht getrunken werden und verzichten Sie auch in den Pausen auf die Zigarette zwischen durch.

### **Die Strategie**

Snooker ist ein Strategiespiel und jeder Spielzug sollte wie beim Schachspiel durchdacht sein. Anfänger machen oft den Fehler jeden Ball lochen zu wollen. Das sollte man nicht versuchen. Ein gutes Safe Spiel ist oft die bessere Lösung. Man muss die Bälle so legen und positionieren, dass der Gegner zu einem Foul gezwungen wird. Wenn man eine Kugel nicht sicher lochen kann ist das Safe immer die bessere Lösung. Im Endspiel auf die Farben hat sich ein gutes Safe Spiel bewährt. Hier können viele Punkte gemacht werden und dem vermeintlich besseren Spieler kann in machen Fällen noch der Frame gestohlen werden. Nur 150 % prozentige Kugeln sollten gelocht werden. Schauen Sie sich Spiele im Fernsehen bei Eurosport an. Hier sieht man oft taktische Spiele. Auch Spiele der Bundesliga, Oberliga und Verbandsliga sind sehenswert. Erleben Sie das Spiel mal Live.

### **Mentale Vorbereitung und die Psyche**

Wie wir schon wissen sollte man erst die neun Punkte durchgehen um einen Stoß zu machen. Aber damit ist es nicht getan. Billard ist ein taktischer hoch komplexer Sport, der sich auch viel im Kopf abspielt. Nur Selbstvertrauen und Sicherheit bringen Sie an das gewünschte Ziel. Während des Stoßes spielt sich alles in sehr kurzer Zeit ab und jede Störung, sei es von Außen, wirkt sich sofort auf den Stoß aus. Ist man mit den Gedanken woanders, klappt es auch nicht. Wenn der Gegner am Tisch ist und man hilflos zuschauen muss, sollte man die Ruhe bewahren. Hier muss man seine Gefühle im Griff haben und dem Gegner darf man nicht merken lassen, dass man mit seinem eigenen Spiel nicht zufrieden ist. Dann bekommt er Oberwasser. Wenn man sich aufregt wird das Spiel nicht besser und die Konzentration sinkt. Folge: Das Spiel wird noch schlechter. Sinnlose Aufregung muss also vermieden werden. Bewahren Sie Ruhe und versuchen Sie sich gut zu konzentrieren. Unterlassen Sie die negative Selbstkritik. Wenn die Sicherheit und das Selbstbewusstsein wieder da sind und ein paar Kugeln gelocht sind, ist man wieder auf der Siegesstraße. Manchmal entscheiden nur Millimeter über den Erfolg. Auch wenn mal Kugeln daneben gehen und nur knapp das Ziel verfehlen, nicht gleich aufgeben. Es waren schließlich nur Millimeter. Wichtig sind im Prinzip wie Dinge: Positives Denken und absolute Konzentration, nur diese kann den Gegner aufhalten. Gehen Sie also positiv an den Tisch und mit der nötigen Konzentration. Wenn Techniken und Bewegungsabläufe automatisiert sind kann man sich auch mental vorbereiten. Bei einigen hilft Yoga oder man geht die Stärken und Schwächen im Kopf durch. Kugeln können auch gedanklich gelocht werden. Versuchen Sie es mal. Fast jeder Sportler

macht das heute. Ist der Gegner sehr stark, so safen Sie. Auch die Taktik muss beherrscht werden. Eine Snooker zu legen ist auch eine Kunst. Lassen Sie sich nicht von Außen ablenken, wenn jemand hustet oder die Nase schnäuzt.

Tipp: Bleiben Sie immer an Ihrem Platz wenn der Gegner spielt. Stellen sie das Queue zur Seite. Beim Stoßen nicht zu lange warten, nur soviel Zeit wie nötig. Stimmt etwas nicht, noch mal anfangen. Keine Hektik oder Hast an den Tag legen. Ruhe ist wichtig, auch wenn der Gegner führt. Aufgeben gibt es nicht, jeder Rückstand kann aufgeholt werden.

Beim Spiel müssen Sie alle anderen Gedanken ausschalten. Wie ein altes chinesisches Sprichwort sagt: wenn ich gehe dann gehe ich, wenn ich stehe dann stehe ich, wenn ich esse dann esse ich. Bedeutet: Nur auf die eine Sache konzentrieren und das ist der Ball der gerade gelocht werden soll. Vermeiden Sie auch Selbstkritik: Habe einen schlechten Tag ! Mein Spiel ist schrecklich. Sagen Sie sich einfach: Da habe ich aber Pech gehabt, das waren nur ein paar Zentimeter.

Beim Yoga sagt man: Du bist was Du denkst und wenn Sie das Gehirn auf den Fehlversuch schon programmieren, dann wird es auch passieren. Also seien Sie entspannt und locker. Haben Sie genug Selbstvertrauen und Sicherheit im Spiel.

### **Sicherheitsspiel**

Spielen Sie nie einen schweren Ball. Das kann sich bitter rächen. Lieber mal ein Safety Ball spielen und vor allem leichter Bälle aussuchen.

### **Stellungsspiel**

Irgendeine Kugel zu versenken hilft auf lange Sicht nicht. Denken Sie immer ein paar Spielzüge im Voraus. Wie beim Schachspiel, nur einen Zug machen bringt nichts.

### **Training**

Ohne Fleiß kein Preis und ohne Training werden Sie die Leistung niemals steigern. Ein regelmäßiges Training bringt Sie voran.

### **Kreide und Queuespitze**

Viele rauhen das Leder viel zu selten auf und daher rutschen Sie vom Spielball ab. Immer den Queue kreiden und den Queue auch pflegen. Es ist ein Spielgerät und muss darum auch gewartet werden.

### **Technische Fehler mit gezielten Übungen beheben !!**

Sollte der gerade Stoß immer noch ein Problem sein sollten Sie sich einen qualifizierten Trainer suchen. In Vereinen gibt es ausgebildete Trainer, aber auch Leute wie der Bundestrainer Thomas Hein, die für den Billardsport leben. Bei ihm können sie direkt Kurse besuchen. Als Anfänger oder Fortgeschrittener haben Sie dort die Möglichkeit die Schwächen zu beheben. Die Internetadresse lautet <http://www.snookertraining.de/>

Aber auch Trainer wie Sascha Lippe aus Dresden unter <http://www.snookerservice.de/snooker-training.html> , Ole Steiner <http://www.ole-steiner.de/de/node/46>.

Auch im Internet lassen sich immer Hilfen finden. Pat Billard oder Pat Snooker sind gute Lernsysteme für den Billardsport. Auch auf den bekannten Videoplattformen gibt es Lehrfilme und Anleitungen.

### **Die Flasche hilft**

Sie sollen jetzt nicht an die Flasche gewöhnt werden. Es ist eine einfache Übung für den geraden Stoß. Das Queue sollte immer waagrecht sein. Die Übung mit der Flasche bringt mehr als Sie denken. Am Anfang reichen 15 Minuten. Immer wieder aufstehen und neu ansetzen. Das ist zwar sehr mühselig, hilft aber wirklich.



Bei der Übung mit der Flasche kann man hier sehen das der gerade Stoß korrekt ausgeführt wird. Hier wird alles richtig gemacht.



Hier ist der Kopf nicht über dem Queue und daher wird die Übung auch falsch ausgeführt. Schauen Sie bei der Übung am besten in einen Spiegel oder lassen Sie sich von einem Mitspieler über die Schulter schauen.

### Tipp

Den Queue nur locker in der Hand halten und nicht zu viel Kraft aufwenden. Die Hand positioniert man von der Spitze aus eine Handlänge nach hinten und bildet dann die "Brücken-Hand". Diese Hand kann auch etwas angehoben werden, falls das erforderlich ist. Snooker ist Präzision und Genauigkeit und darum erfordert der Sport auch eine gewissen Selbstdisziplin. Beim Stoß benötigt man nicht viel Stoßkraft, also immer leicht und locker bleiben. Weil dass das Queue nur zwischen Daumen und Zeigefinger liegt, sind stärkere Stoßbewegung nicht möglich, das Queue fliegt vorn weg.

### Der Bogenstoß und Kopfstoß

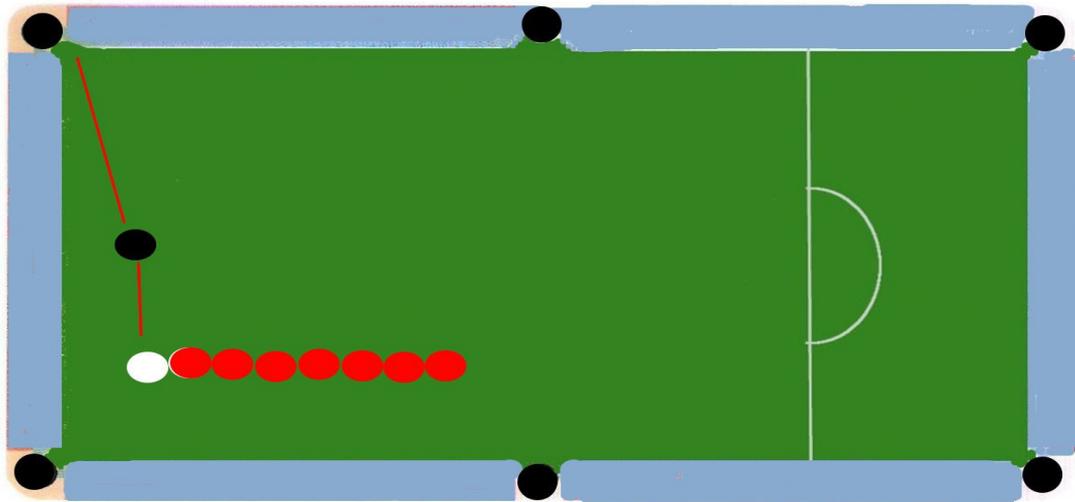
Wenn man gesnookert ist und über die Bande nicht an den Objektball kommt, bleibt oft nur der Bogenstoß. aber der ist routinierten Spielern vorbehalten und selbst die werden es sich gut überlegen, da das Miss bei einem misslungenen Bogenstoß schon vorprogrammiert ist. Bogenstöße werden von oben mit einer hohen Brücke angesetzt und seitlich in den Spielball gestoßen. Kleinere Bogenstößen können auch tief und seitlich in die Weiße gespielt werden, auch dann beschreibt die Kugel einen kleinen Bogen.



Die Bockhand wird hochgestellt und die Kugel seitlich von Oben getroffen. Das Queue wird mit entsprechender Neigung gehalten. Würde man den Spielball in der Mitte treffen, so bleibt das ohne Wirkung. Der Bogenstoß entwickelt sich erst in Verbindung mit einem seitlichen Effet. Für eine Rechtskurve benötigt man Rechtseffet und für eine Linkskurve den Linkseffet. Je weiter die Spielkugel am Rand getroffen wird, desto intensiver verläuft der Bogen. Dieser Stoß ist schon fast ein Kunststoß. Hier haben wir schon eine Art von Kopfstoß. Es darf aber kein Jump Shot werden. Der Spielball darf den Objektball nicht überspringen oder einen Teil davon. Diese Stöße sind nicht nur vom Effet, sondern auch von der Neigung des Queues abhängig. Wird das Queue sehr steil gehalten, wird weniger Kraft nach vorne abgegeben. Dann würde der Spielball nur ein paar Zentimeter nach vorne laufen und wieder zurück. Wird der Kopfstoß sehr flach ausgeführt, würde der Spielball nicht zurück kommen. Hier hilft nur ausprobieren. Viel ist auch von der Stärke des Stoßes abhängig. Tempo und Treffpunkt müssen eben stimmen. Das erfordert viel Übung und Erfahrung. Niemals auf einem neuen Tuch üben. Sie zahlen Lehrgeld.

### **Der Winkel**

Diese Übung soll die nötige Sicherheit im Winkelspiel bringen. Die Kugeln werden so aufgebaut wie es das Bild zeigt. Die Schwarze soll normal gelocht werden und wenn das gelungen ist kommt eine rote Kugel weg und die Weiße wandert an die Stelle. Das Spiel ist zu Ende wenn die letzte rote von ihrem Platz genommen wird. Aus jedem Winkel hat man drei Versuche. Misslingt der dritte Versuch, so kommt die zuvor weggenommene rote Kugel wieder an ihren Platz. Das ist eine der wichtigen Übungen im Billardsport. Winkel kommen immer wieder vor und das Beherrschen des Winkelspiels ist eine der Grundtechniken. Hier hilft nur üben, üben und nochmals üben. Erfolgreiche Spieler denken schon fast nicht mehr über den Winkel nach. Viel Spaß.



### Hilfsmittel im Billard

Wenn man nicht mehr an den Spielball kommt und diesen nicht mehr sauber spielen kann, werden Hilfsmittel wie die Queuebrücke benutzt. Diese gibt es in verschiedenen Ausführungen. Die Kreuzbrücke, der Wellenaufsatz, die Spinne, die verlängerte Spinne, der Schwan und verschiedene Verlängerungen für den Queue. Schauen Sie sich diese Hilfsmittel mal in einem Geschäft oder Billardverein an. Einige davon sind auch in Spielhallen für Snooker und Billard vorhanden. Bei der Benutzung der Hilfqueues ist es wichtig, dass die Körperhaltung stimmt. Kinn über dem Queue und Hilfsqueue und Queue möglichst übereinander. Rechtshänder halten das Hilfsqueue in der linken Hand und stellen Sie sich hinter das Queue. Auch das Queue sollte waagrecht gehalten werden. Die Haltung des Unterarms soll in einer Ebene mit dem Queue sein. Grund: So können Sie vernünftig ausholen und der Stoß darf nicht aus dem Handgelenk erfolgen. Die Fußstellung sollte auch bei einem Stoß mit dem Hilfsqueue stimmen.

### Übung für den Hilfsqueue

Legen Sie eine rote Kugel vor eine Ecktasche und den Spielball etwas 30 cm davon entfernt. Machen Sie die Übung nicht zu schwer und daher sollten die Kugeln auf einer Linie liegen. Legen Sie das Hilfsqueue auf den Tisch und dann halten Sie es mit der linken Hand (Rechtshänder) fest. Justieren Sie die Queuebrücke so, dass diese fast mit dem Queue eine Linie bildet. So haben Sie schon eine Ziellinie und Spiellinie, da Sie den Spielball schon in Augenschein genommen haben. Den Daumen legen Sie von unten an das Queue und den Zeigefinger, Mittelfinger, sowie den Ringfinger von oben auf das Queue. Der Unterarm ist im rechten Winkel, also 90 Grad zum Queue und der Ellenbogen halten Sie ebenfalls in Queuehöhe. Der Kopf befindet sich über dem Queue. Das Queue soll so nahe wie möglich an den Spielball geführt werden. Schwingen Sie nun das Queue vor und zurück, also wie gelernt und dann führen Sie den Stoß aus. Vergessen Sie aber nicht die Augen auf den Objektball zu richten. Da Spielball und Objektball auf einer Linie waren, sollte das Queue nun genau auf die Ecktasche zeigen. Befindet sich die Queuespitze in der richtigen Richtung? Wenn nicht, dann stimmt etwas mit der Haltung oder der Armbewegung nicht. Wenn alles gut geklappt hat, dann vergrößern Sie den Kugelabstand. Sie können auch noch Varianten üben, Stoppball, Nachläufer und Rückläufer.



So nicht ! Hier sind Queue und Hilfsqueue zu weit auseinander, der Kopf ist zu hoch, die Armhaltung ist falsch und der Stand stimmt leider auch nicht.



Rolf Kühlmann zeigt hier wie es richtig ist. Hilfsqueue und Queue sind übereinander, auch wenn beide Queues schon verlängert wurden. Der Arm ist im rechten Winkel und das Hilfsqueue wird mit der linken Hand gehalten.



Jimmy White zeigt hier wie es richtig ist. Den Objektball im Blick, Arm angewinkelt, rechte Hand umschließt das Queue und die linke Hand hält das Hilfsqueue, damit es nicht rutscht. Er steht direkt hinter dem Queue und der rechte Arm ist in Queuehöhe. Hier bei den Snooker Legends in Hamm.

Benutzen Sie auch mal die anderen Hilfsmittel. Die Spinne oder den Schwanenhals. 4

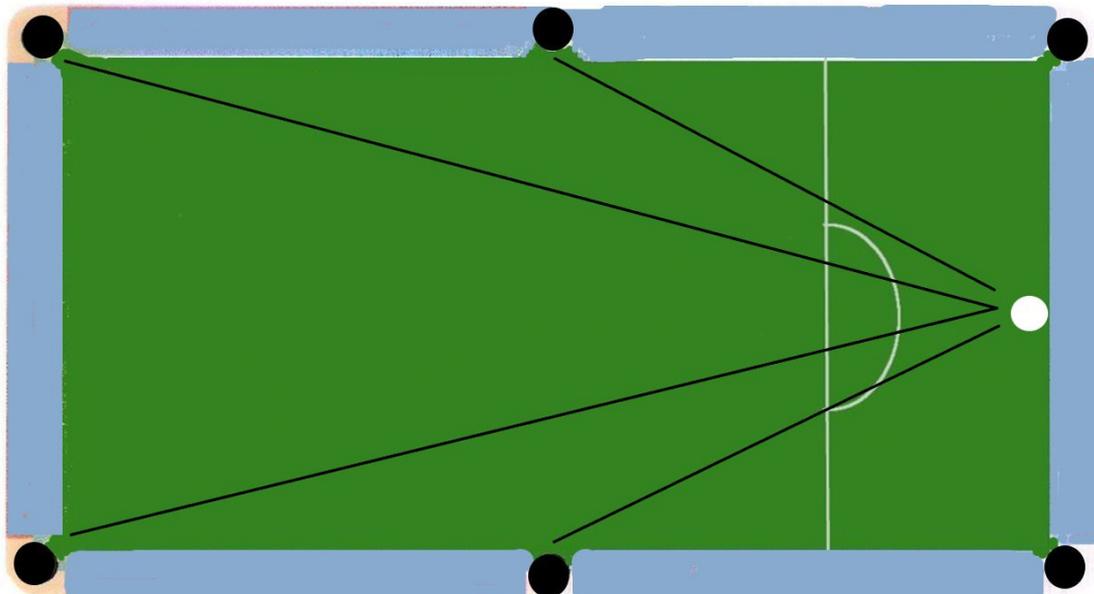
Auch hier ist alles richtig. Rolf Kühlmann bei einem seiner ersten Turniere.



### Die Bockhandhaltung an der Bande

Eine schwäche haben manche Spieler auch mit der Bockhand an der Bande. Hier gibt es eine schöne Übung.

---



Legen Sie alle vier Finger auf die Bande, aber nicht den Daumen und winkeln Sie die Handfläche ab. Der Daumen zeigt zur Decke und das Queue kommt zwischen den Daumen und dem Zeigefinger. Handfläche so wölben das man nicht zu hoch kommt. Lochen sie die Weiße jeweils drei mal in jede Tasche. So üben Sie das Zielen auf die Tasche auch gleich mit. Sie werden feststellen das der Zielpunkt immer etwas versetzt ist. Zielen Sie bei der Mitteltasche auf die Tasche

selbst, so wird die Kugel nicht gelocht. Also zielen Sie auf das Grüne vom Tuch. Merken Sie sich den Zielpunkt. Nach ein paar Versuchen wird es schon klappen. Wenn alle Kugeln gelocht sind erhöhen Sie mal die Stoßgeschwindigkeit. Klappt das auch noch gut ? Dann kann die Übung als abgeschlossen betrachtet werden. Vergessen Sie nicht den Queue gut zu kreiden. Am Anfang wurden die verschiedenen Möglichkeiten der Bockhaltung schon gezeigt.

### **Die Faser des Snookertuches**

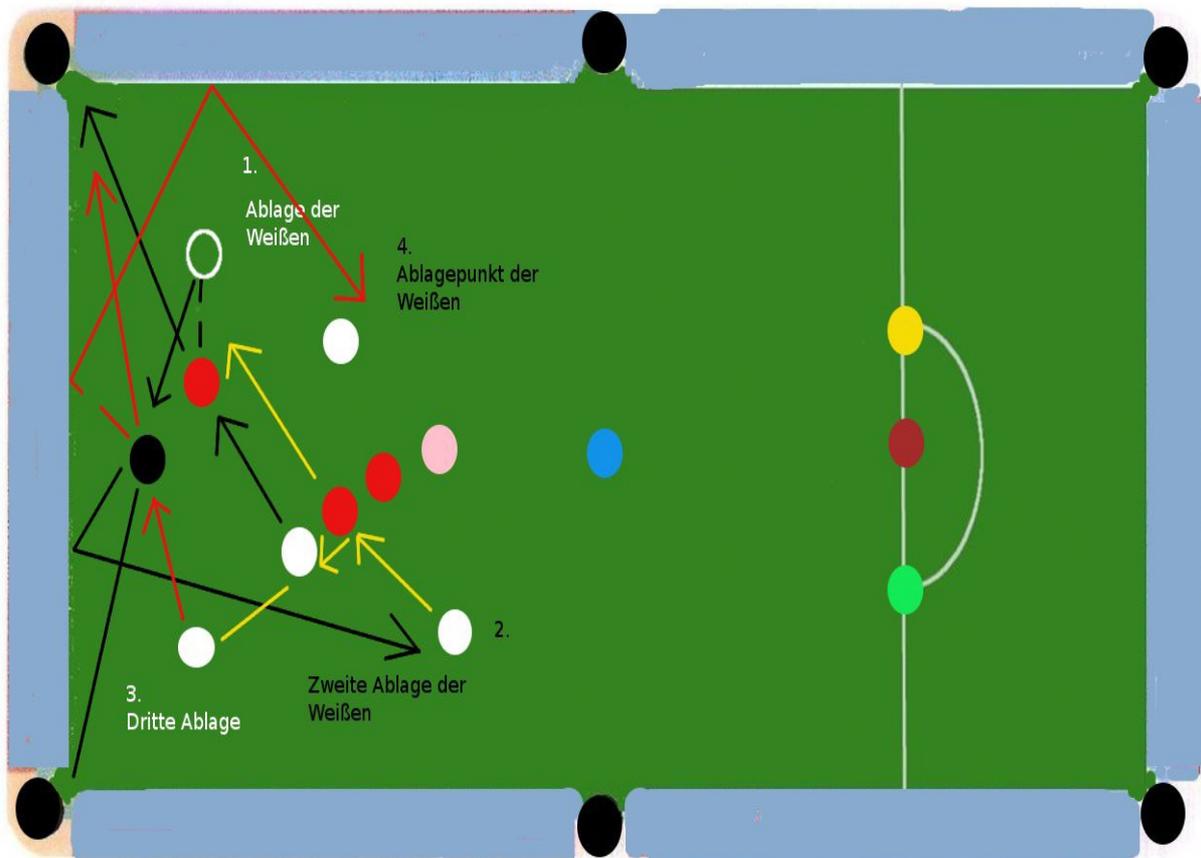
Hier handelt es sich zwar nicht um eine technische Sache, aber das Tuch hat eine Faser die von der Kopfbande bis zum schwarzen Spot verläuft. Spielt man in Richtung der Faser ist das meistens kein Problem. Spielt man in die andere Richtung, also entgegen der Faser, dann kann die Kugel schon einen anderen Verlauf nehmen, der etwas Quer zur Laufrichtung ist. Achten Sie mal darauf. Das ist besonders gut zu sehen wenn die Kugel sehr langsam gespielt wird.

### **Das Serienspiel ! Technisch sehr schwer.**

Wie Sie aus den Sportübertragungen wissen, finden Serienspiele meisten in der Nähe des schwarzen Spots statt. Auf diesem engen Raum erfordert es ein filigranes und sicheres Spiel, um im Wechsel die roten Kugeln und die Schwarze zu lochen.

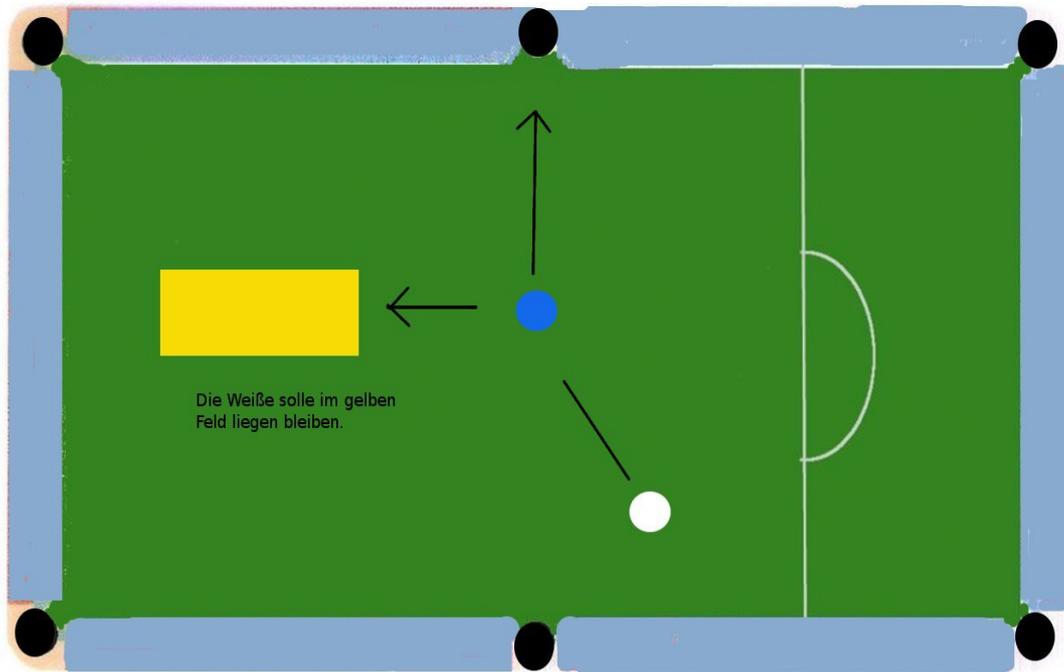
Im unteren Bild sieht man wie eine Serie geplant wird. Ziel ist es die schwarze Kugel oft zu lochen. Hier darf der Spieler die Weiße nicht in eine gerade Linie zur schwarzen Kugel bringen. Dann wäre die Sequenz schon beendet. Der Treffpunkt auf der Objektkugel soll daher schon zwischen halb voll und dreiviertel voll sein. Wenn Sie Weiß rechts an die Bande laufen lassen und die Kugel dann den Ablagepunkt eins erreicht, haben Sie wieder die Möglichkeit mit der Schwarzen weiter zu machen. Ist die schwarze Kugel gelocht und die Weiße in die zweite Position gelaufen, so können Sie die rote Kugel bequem lochen. Aber welchen Stoß sollte man nehmen. Ein Nachläufer oder Rückläufer ? Ja ein leichter Rückläufer wäre da angebracht. Nun können Sie sich wieder der schwarzen Kugel widmen. Wie komme ich aber zur nächsten Position ? Nun wird es schon etwas schwieriger. Ein Nachläufer mit Rechtseffet muss nun über zwei Banden gespielt werden um die Position vier zu erreichen. Da dieser Stoß hohe Anforderungen an die Genauigkeit stellt, sollten Sie nicht verzweifeln wenn es nicht gleich klappt. Alternativ kann man noch einen Druckball spielen. Probieren Sie beide Varianten aus. Nun können Sie das Spiel mit einer roten Kugel fortsetzen. Sie sehen das Ablagespiel mit einer Serie von Kugeln muss sorgfältig geplant werden. Bauen Sie sich verschiedene Spielsituation auf, Vorlagen liefert immer wieder Eurosport oder Sie selbst.

Verschiedene Situationen könnte man sich auch vorstellen oder aus einem Spiel mit Freunden ausprobieren. Diskutieren Sie vor dem Stoß mit dem Spielpartner und nach dem Stoß. So sammeln Sie die Erfahrung um das Spiel zu beherrschen. Nur während des Stoßes halten Sie inne und stören nicht die Konzentration des Spielers. Wenn Sie beim Serienspiel die weiße Kugel immer innerhalb der Halbachse ablegen, das heißt mindestens 20 cm von der Bande entfernt, sollte man kein Problem mit dem Serienspiel bekommen. Liegt die weiße Kugel zu nahe an der Bande wird es immer schwer.

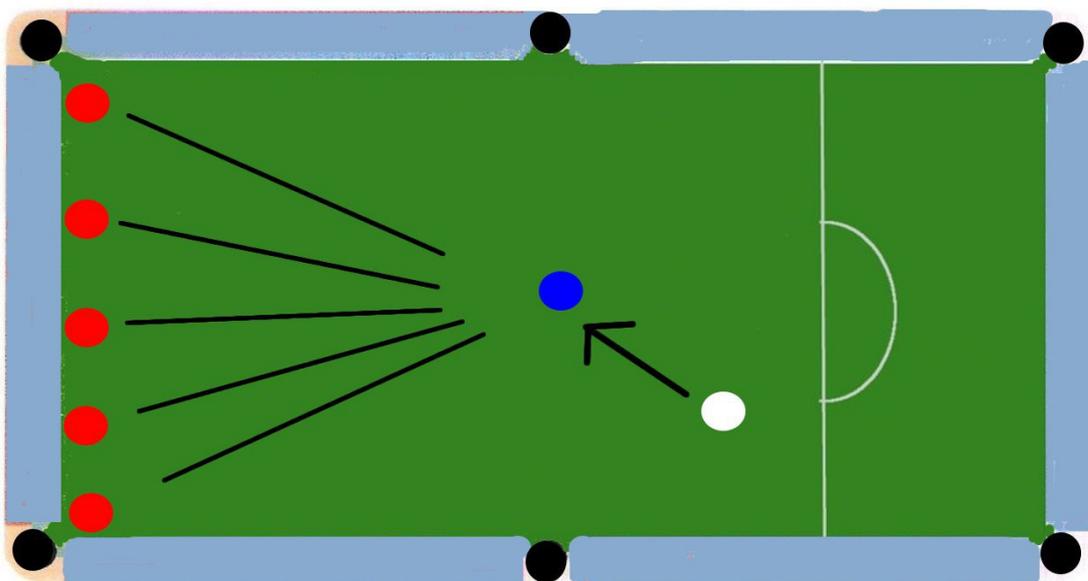


### **Einen Splitt lösen oder den sogenannten Pulk.**

Das ist für viele Spieler ein Problem und daher sollten Sie die bereits besprochenen Übungen so oft durchführen, bis diese ordnungsgemäß klappt. Ausgangspunkt ist immer die Blaue, die dann auf den Pulk gespielt wird. Die zweite Übung kann auch sehr hilfreich sein. Legen Sie vier Kugeln an die Kopfbande und versuchen Sie mit der Weißen jede der vier Positionen zu erreichen. Ziel ist natürlich die blaue Kugel zu lochen und die Kugeln zu erreichen. Hier übt man auch gleich wieder Nachläufer, Stoppball und Rückläufer.



Spielen Sie solange bis die blaue Kugel in die Tasche fällt und der Karton getroffen werden. Merken Sie sich den Anspielpunkt. Benutzen Sie ggf den Pocket Sniper.

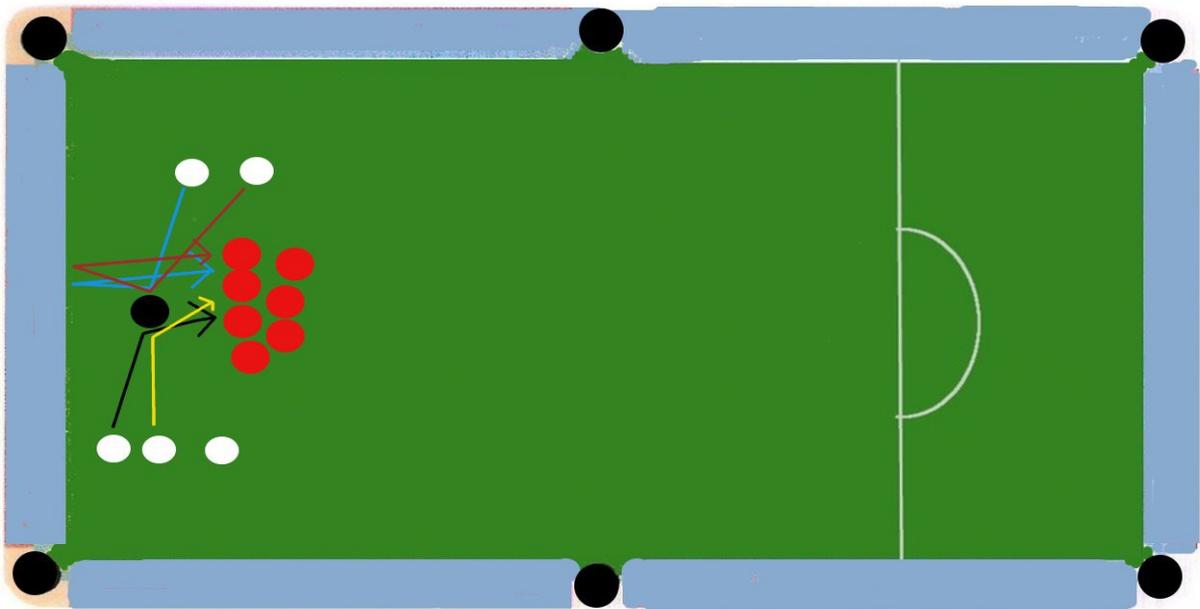


Die Roten Kugeln liegen hier an der langen Bande. Platzieren Sie die Kugeln wie oben gesagt an der Kopfbande. Es spielt keine Rolle wie Sie die Übung machen, nur die Roten müssen erreicht werden.

### **Eröffnung und Splitt**

Gerade nach der Eröffnung sind die roten Kugeln noch zusammen und technisch versierte Spieler lösen den Pulk über die blaue oder schwarze Kugel. Diese Spieler geben das Spiel nicht aus der Hand und machen einen Sicherheitsstoß. Es ist besser die Initiative zu ergreifen und sich nicht das Spiel vom Gegner diktieren zu lassen. Siehe auch unter Psyche. Bei der schwarzen Kugel sollte diese halb voll getroffen werden. Eine voller Ball benötigt zu viel Stoßkraft und ist zu risikoreich. Darum sollte der Winkel schon etwas größer sein. Bei der blauen Kugel besteht die Gefahr das der Spielball in die Tasche fällt oder sogar eine rote Kugel. Nicht zu viel Stoßkraft verwenden. Beim Lösen eines Pulks besteht immer die Gefahr das der Gegner den gelösten Pulk übernimmt, da die blaue oder schwarze Kugel nicht gelocht wurden. Daher sollte das Loch der Kugel schon sicher sein. Sonst führen Sie lieber einen Sicherheitsstoß aus.

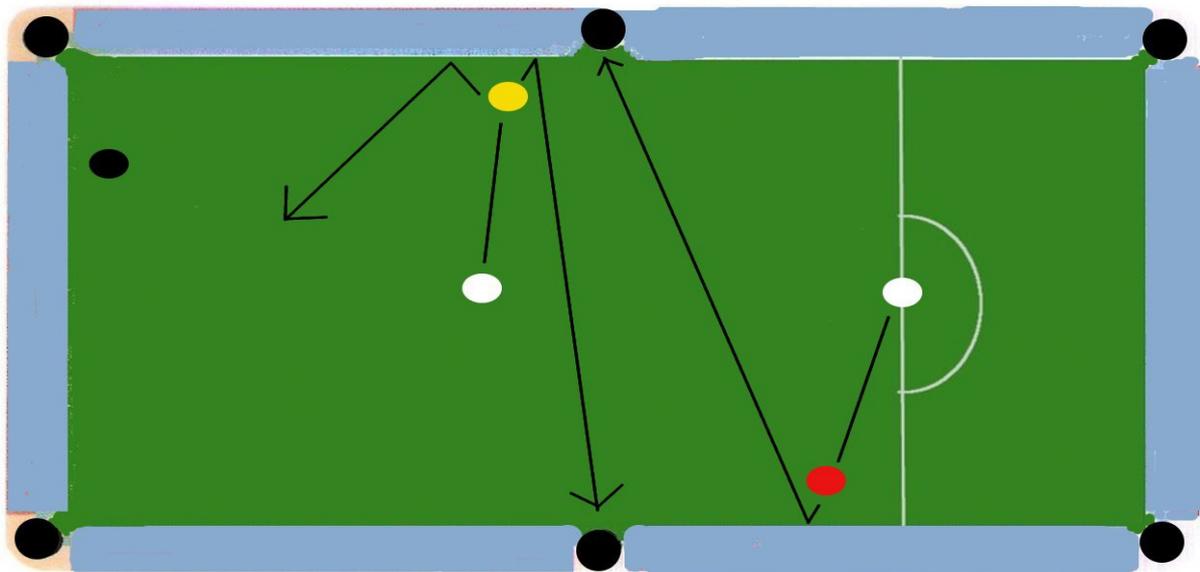
---



So könnte ein Splitt laufen. Probieren Sie es aus den Positionen, sofern Sie kein Spieler sind der gerne auf Sicherheit spielt.

### **Kugel über Bande lochen**

Manchmal gibt es keine Möglichkeit eine Kugel direkt zu lochen. Um eine Kugel über eine Bande zu lochen muss man den Verlauf des Objektballes kennen. Das gab es doch die Formel  
 $\text{Einfallswinkel} = \text{Ausfallwinkel}$ .

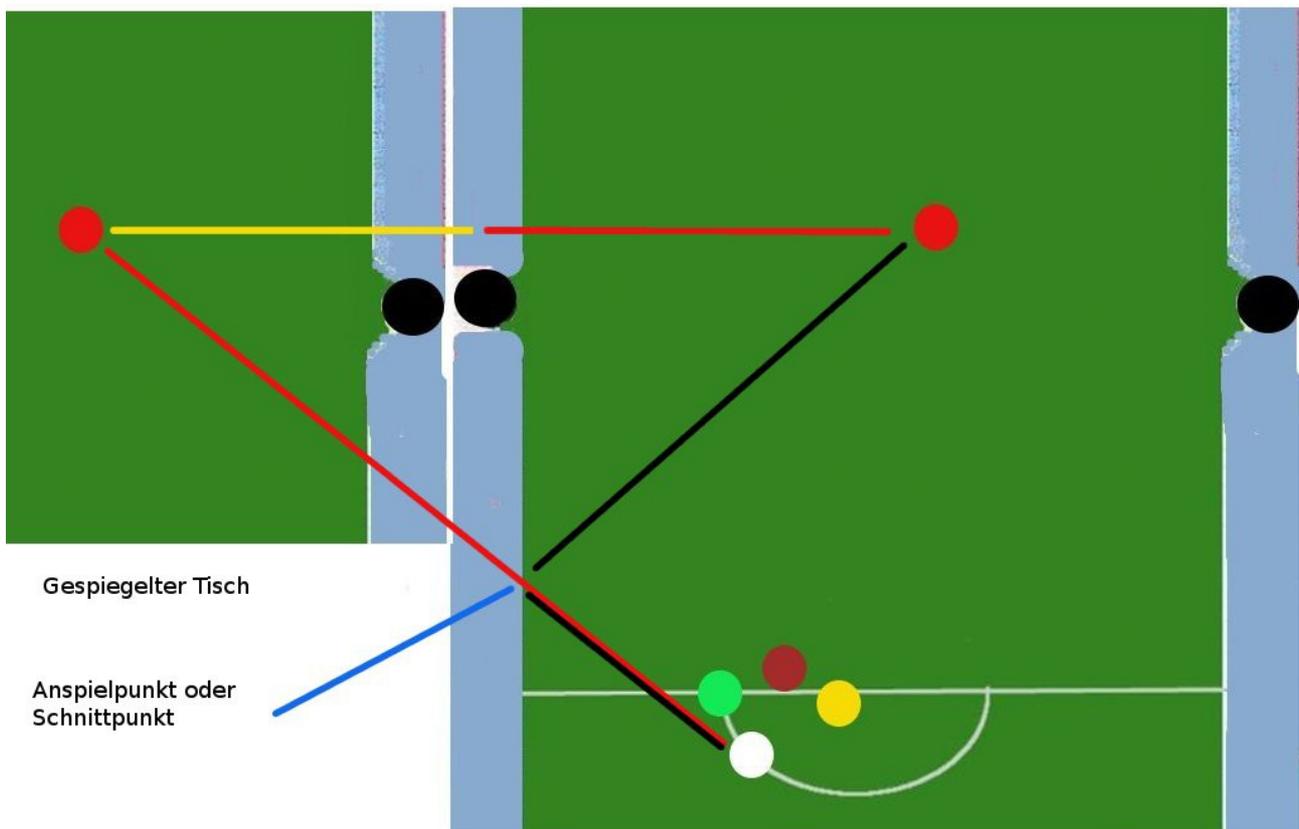


### Spiel über die Bande

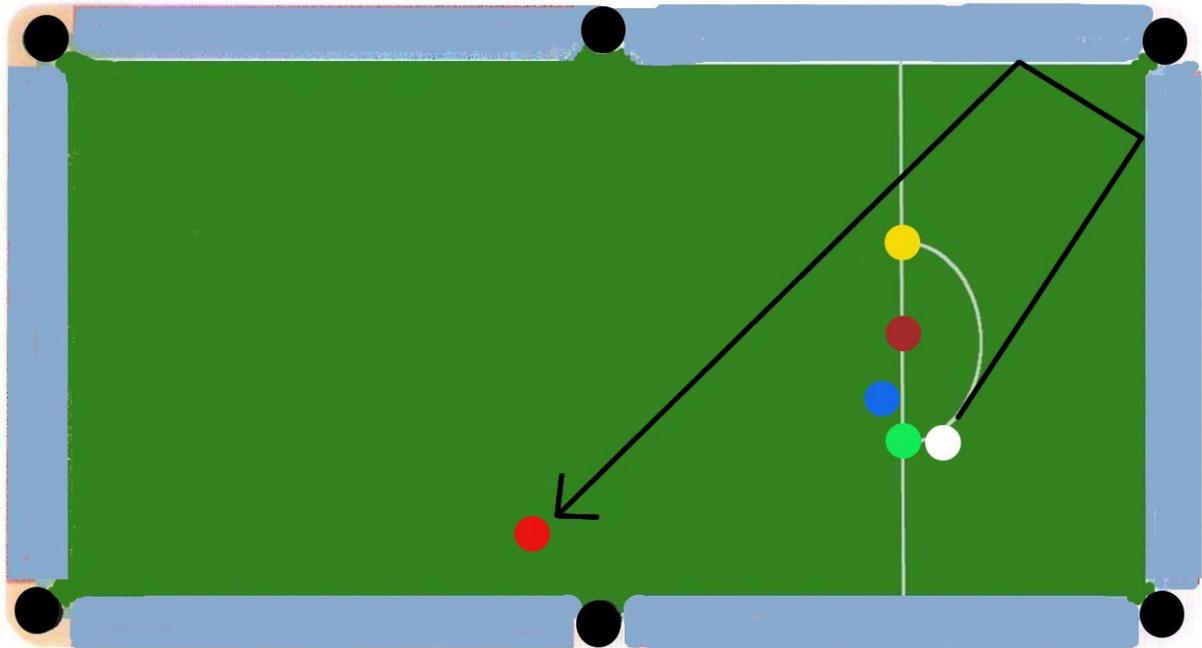
Das Spiel über Bande ist eine reine Übungssache und daher sollten Sie mit leichten Bällen anfangen. Wenn es so nicht klappt, die Weiße vielleicht etwas näher an den Objektball legen. Diese Variante des Einlochens muss gut überlegt sein und man sollte sie beherrschen. Sonst eröffnen Sie dem Gegner die Chance zum abräumen. Der Objektball muss in der Mitte (gelbe Kugel) getroffen werden und bei der roten könnte es auch mit einem halb vollen Treffer reichen. Diese Stöße sollten Sie als shot to nothing spielen, sonst räumt der Gegner den Tisch ab. Manchmal werden Bandenbälle auch auf die Ecktaschen gespielt, sollte aber möglichst vermieden werden. Nur wenn der Spielball sicher abgelegt werden kann ist es sinnvoll sein den Objektball über Band zu spielen. Schauen Sie sich die Spielsituation genau an. Wenn sich Objektball und Spielball kurz kreuzen ist Vorsicht angesagt. Es besteht die Gefahr des „Double Kiss“ Der Spielball und der Objektball berühren sich nach dem ersten Kontakt noch einmal.

### Der Snooker

Das ist nicht nur der Name des Sportes, es ist auch eine Spielsituation. Sich aus dieser misslichen Lage zu befreien ist nicht ganz einfach. Übersetzt heißt Snooker auch missliche Lage. In der Situation kann man den Objektball nicht direkt anspielen und man ist gesnookert. Zunächst muss man sich die Situation genau ansehen und ermitteln welche Bande ich anspielen muss um den Objektball zu treffen. Ist es nur eine Bande, so geht es relativ einfach. In dieser Situation muss ich über die Linke Bande spielen, an der Gelben kommt man nicht vorbei. Dazu muss ich mir merken wie weit die Rote von der Bande entfernt ist und diese Entfernung verdoppeln. Der Tisch wird gespiegelt, es ist quasi ein imaginärer zweiter Tisch. Der Schnittpunkt aus der imaginären Kugel und der Weißen ist der Anspielpunkt. Messen Sie es mal mit dem Queue aus und machen Sie diese Übung ein paar mal. Vielleicht mit kleineren Entfernungen. Legen Sie die rote Kugel näher dran.



Bei einem Snooker über mehrere Banden ist es noch viel schwieriger. Nun muss man um die Ecke denken, Winkel beachten, Anspielart beachten und die Sache im Kopf berechnen. Nehmen Sie aber erst mal das Queue als Messgerät um eine Vorstellung vom Lauf der Kugel zu bekommen. In diesem Fall sind es zwei Banden. Das kann man noch gut mit dem Queue messen. Einfallswinkel und Ausfallwinkel kennen Sie noch. Suchen Sie sich ein Zielpunkt außerhalb des Tisches. Grund: Ohne einen Zielpunkt wissen Sie nicht mehr wo Sie den Spielball hin gespielt haben. Sollten Sie das Ziel verfehlen, können Sie am Zielpunkt neu ansetzen und den Zielpunkt entsprechend nach links oder rechts verschieben. Zielpunkt kann ein Rahmen von einem Bild sein oder eine Halterung an der Wand. So können Sie sich auch den Treffpunkt an der Bande besser merken. Das Gehirn braucht Bilder und diese Bilder helfen Ihnen beim Spiel.



### Die Halbachse

Es ist immer schlecht wenn die weiße Kugel zu nahe an der Bande liegt. Daher sollte man bemüht sein den Spielball möglichst viel im Bereich der Halbachse zu halten. Das bedeutet die Weiße soll sich in der Tischmitte aufhalten. Sie können die schwarze Kugel im Wechsel mit roten Kugeln nur in die Tasche spielen, wenn die Weiße nicht zu nahe am Rand liegt.

Hier wurden mehrere Queues zur Verdeutlichung auf den Tisch gelegt. In diesem Bereich sollte die Weiße sich aufhalten und nicht zu weit an den Rand gespielt werden.



Wie ein Ball gespielt wird um in der Halbachse zu bleiben sehen Sie hier im Bild. Eine typische

Spielsituation.



Legen Sie zur Hilfe den Geisterball vor die schwarze Kugel. Sie wollen die schwarze schließlich in die Tasche spielen.



Dann die gelbe Kugel weg nehmen und die schwarze in die Tasche spielen.



Die Weiße läuft in einem Abprallwinkel von 30 Grad von der schwarzen Kugel weg.



Nun ist die Weiße zu weit gelaufen. Hier wurde zu viel Tempo gespielt. Zu wenig Tempo und die

schwarze Kugel fällt nicht.



So ist die Ablage der Weißen schon gelungen. Allerdings muss die schwarze Kugel wieder aufgesetzt werden. Üben Sie das Spiel mit der weißen Kugel im Bereich der Halbachse. Nur so lochen Sie die Kugeln erfolgreich. Wenn Sie sich nur fragen warum die Weiße wieder an der Bande liegt und Sie nichts ändern, wird die Weiße immer an der Bande liegen.

### **Eigenes Trainingsprogramm**

Stellen Sie sich ein individuelles Trainingsprogramm zusammen. Darin sollten der gerade Stoß, die Haltung, Rückläufer, Nachläufer, Stoppball, Positionsspiel und alle Farben von Ihren Spots lochen und das in alle Taschen. Beispiel: Lochen Sie die Gelbe aus dem D in die Mitteltasche, die Grüne in die Tasche wo sie liegt und dann die Braune. Danach dann wie gehabt die blaue, pinke und schwarze Kugel. Es ist nur eine Möglichkeit den Tisch abzuräumen, deren gibt es viele. Wichtig ist nur das Sie das Positionsspiel beherrschen. Sie müssen nicht gleich den Tisch abräumen, ohne das die Weiße eine Bande berührt, das können wohl eher die Profispieler. Üben Sie immer wieder die Grundtechniken. Der Sinn besteht darin, dass Sie nicht wieder in das bisherige Spielmuster verfallen und den Stand und die Haltung wieder vergessen. Wenn Sie eine Fremdsprache gelernt haben und diese kaum noch nutzen, werden Sie die Sprache schnell vergessen.