

David Alfieri & Uwe Sander

POOL SCHOOL GERMANY

POSITIONSSPIEL im POOLBILLARD

Einstieg in den Poolbillard-Sport nach den
Lehrmethoden der POOL SCHOOL GERMANY



© K&L Verlag, T. Lindemann, Speyer
Alle Rechte vorbehalten

1. Auflage 1999 (V0.03)
 2. Auflage 2001 (V0.04)
 3. Auflage 2002 (V0.05)
 4. Auflage 2003, Satzstudio Paque - Pirmasens
- Printed in Germany

ISBN 3 - 9804706 - 7 - 9

Dominik, Celina & Chiara

Inhalt

Vorwort	7
Danksagung	8
Einführung	10
1 Die Farbigen	
1.1 Konstellation der Farbigen	15
1.1.1 Geradlinige Kugelkonstellationen	16
1.1.2 Kugeln mit Winkel	16
1.2 Auftreffwinkel (α)	18
1.3 Abschlagswinkel (a)	21
1.3.1 Kugeloberfläche	26
1.3.2 Verunreinigungen auf der Kugeloberfläche	28
1.4 Treffpunktbereich	29
2 Die Taschen	
2.1 Merkmale und Definition	35
2.2 Die Mitte einer Tasche	37
2.3 Effektive Einlochtoleranz einer Tasche	39
2.3.1 Mitteltaschen	40
2.3.2 Ecktaschen	42
2.4 Der große Unterschied	44
3 Schwierigkeitsgrad einer Kugelsituation	
3.1 Zulässige Fehlertoleranz	48
3.1.1 Geradlinige Kugelsituationen auf Ecktaschen	51
3.1.2 Geradlinige Kugelsituationen auf Mitteltaschen	54
3.1.3 Unterschiedliche Auftreffwinkel der Weißen auf die Farbige	55
3.1.4 Farbige liegt im Winkel auf eine Mitteltasche	58
3.2 Verschiedene Kugelsituationen	61
4 Wegverlauf der Weißen	
4.1 Die rollende Bewegung	64
4.1.1 Die lineare Versetzungsenergie	65
4.1.2 Energie der Eigenrotation	65
4.2 Farbige als Hindernis	66
4.3 Zeitpunkt der Karambolage	68
5 Stopballprinzip	
5.1 Wo kommt die Weiße an?	74
5.1.1 Treffpunkt an der Farbigen	76
5.1.2 Stoßenergie und Treffpunkt der Weißen	77
5.2 Die unsichtbare Stopballlinie	81

5.2.1	Erkennungsmethoden	84
5.2.2	Die Genauigkeit der Stopballinie	87
5.3	Die Stoßenergie - der individuelle Faktor	91
5.4	Stoßenergie und Stopballinie	96
5.5	Die zwei extremsten Winkel	98
5.5.1	90°-Winkel	99
5.5.2	0°-Winkel	100
5.6	Hangers	102
5.7	Beispiele mit der Stopballinie	107

6 Effet

6.1	Vertikales Effetspiel	113
6.2	Horizontales Effetspiel (Seiteneffet)	113
6.2.1	Der Abschlag	119
6.2.2	Parameter, die den Abschlag beeinflussen	121
6.2.3	Das Zielen	121
6.3	Auswirkung des Seiteneffets auf die Weiße	124
6.3.1	Lauf- und Kontereffet	125
6.3.2	Position mit Seiteneffet	131
6.3.3	Rückläufer mit Seiteneffet	132
6.3.4	Maximales Seiteneffet	132
6.4	Spezielle Spielsituationen mit Seiteneffet	133
6.4.1	Farbige mit Seiteneffet einlochen	134
6.4.2	Geschwindigkeit der Weißen drosseln	135
6.4.3	Spezielle Kugelsituationen	137
6.5	Das Erlernen des Effetspiels	140

7 Farbige an der Bande

7.1	Farbige und Bande gleichzeitig treffen	149
7.1.1	Farbige ohne Seiteneffet getroffen	149
7.1.2	Farbige mit Lauffeffet getroffen	149
7.1.3	Farbige mit Kontereffet getroffen	149
7.2	Farbige zuerst getroffen	151
7.2.1	Farbige ohne Seiteneffet getroffen	151
7.2.2	Farbige mit Lauffeffet getroffen	151
7.2.3	Farbige mit Kontereffet getroffen	151
7.3	Bande zuerst getroffen	153
7.3.1	Farbige ohne Seiteneffet getroffen	153
7.3.2	Farbige mit Lauffeffet getroffen	153
7.3.3	Farbige mit Kontereffet getroffen	154
7.4	Einfluß der Stoßenergie	155
7.5	Distanz zur Tasche	157
7.6	Bandenkugeln anspielen	157
7.7	Reaktion der Weißen	162
7.7.1	Farbige wird zuerst getroffen	162
7.7.2	Bande wird zuerst getroffen	163
7.8	Bandenschiene	164

8 Kombinationsstöße

8.1	Kombinationen	167
8.1.1	Genauigkeit	168
8.1.2	Zulässige Fehlertoleranz	170
8.1.2.1	Anzahl der Farbigen	170
8.1.2.2	Abstände zwischen den Kugeln	172
8.1.2.3	Auftreffwinkel	173
8.1.3	Kombination mit zwei Farbigen	174
8.1.3.1	Anvisieren von geradlinigen Kombinationen	175
8.1.3.2	Anvisieren von Kombinationen mit Winkel	177
8.1.4	Kombination mit Seiteneffekt	179
8.1.5	Kombinationen mit hoher Stoßenergie	179
8.1.6	Kontrolle über eine Kombination	180
8.2	Pressbälle	181
8.2.1	Anspielseite	182
8.2.2	Stoßenergie	192
8.2.3	Distanz zur Tasche	193
8.2.4	Maximale Verschiebung	195
8.3	Kiss Shots	196
8.3.1	Genauigkeit	198
8.3.2	Einfluß von Effet	198
8.3.3	Kiss Shot mit drei Kugeln (Double Kiss Shot)	201
8.3.4	Kiss Shots über eine entfernte Farbige	204
8.3.5	Kombinationsstöße mit der Weißen	207

9 Das Positionsspiel

9.1	Merkmale einer sinnvollen Position	211
9.1.1	Distanz der Weißen zur Farbigen	212
9.1.2	Lage und Anspielbarkeit der Weißen	214
9.1.3	Der richtige Winkel	218
9.2	Fehlertoleranz eines Positionsfensters	222
9.3	Instrumente des Positionsspiels	227
9.3.1	Variation der Stoßenergie	228
9.3.2	Treffpunkte an der Weißen	228
9.3.3	Treffpunkte an der Farbigen	228
9.4	Das Vorausplanen	233
9.5	Beispiele und Analyse	238

10 Übungen

Index	259
Schlußwort	261
Quellennachweis	261

2 Die Taschen

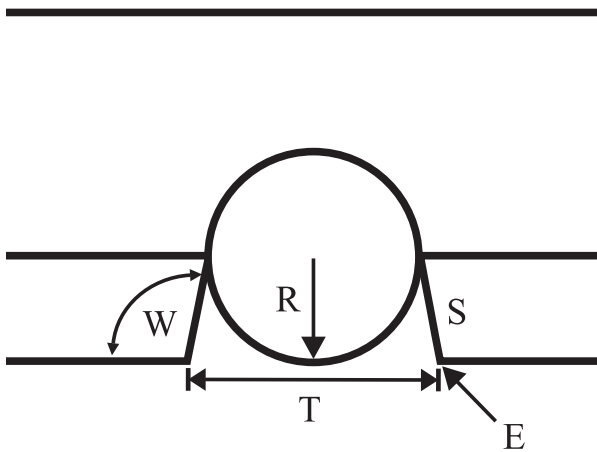
Für das Einlochen von Farbigen und für die zulässige Fehlertoleranz einer Kugelsituation (dazu mehr im 3. Kapitel) spielen auch die Taschen eine erhebliche Rolle. Erfahrene Spieler können es bestätigen: Je größer die Tasche, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß eine schlecht angezielte Kugel fällt. Aber je höher diese Fehlertoleranz ist, desto ungenauer kann das Spiel eines Spielers werden, desto größer die Gefahr, auf einem Tisch mit relativ kleinen Taschen Farbige zu verschießen. Tische mit kleinen Taschen erfordern ein hohes Maß an Genauigkeit, was das Einlochen der Farbigen betrifft. Je kleiner die Tasche, desto kleiner auch die effektive Einlochtoleranz der Tasche. Prinzipiell sollte man die Taschengröße dem Spielzweck anpassen, um so die Freude am Spiel nicht zu beeinträchtigen. Freizeitspieler sollten Tische mit größeren Taschen bevorzugen, während Turnierspieler ihr Spiel (insbesondere die Ziel- und Stoßtechnik) auf enge Taschen wesentlich effektiver verbessern können.

Nun gibt es ja bekanntlich zweierlei Arten von Taschen: die Eck- und die Mitteltaschen. Für den Laien soll das ganz klar heißen: Ecktasche ist nicht gleich Mitteltasche und umgekehrt. Es spielt eine große Rolle, ob Sie eine schwierige Kugel in die Eck- oder Mitteltasche einlochen möchten. Wir werden dies im folgenden genauer durchleuchten. Obwohl die Mitteltasche 10 % größer als eine Ecktasche ist, haben selbst erfahrene Spieler Probleme mit dem Einlochen von Farbigen in die Mitteltasche. Ja, in Fachkreisen spricht man scherzhaft vom „Mittelloch-Syndrom“, wenn ein Spieler mehrfach Farbige auf diese Taschen verschießt. Lassen Sie sich aber nicht beirren, mit etwas speziellem Fachwissen kommen wir auch diesem Problem auf die Schliche.

2.1 Merkmale und Definition

Bevor wir uns mit der Problematik des Einlochens der Farbigen in beide Taschenarten näher beschäftigen, möchten wir an diesem Punkt die vorkommenden Begriffe für Eck- und Mitteltaschen näher erklären.

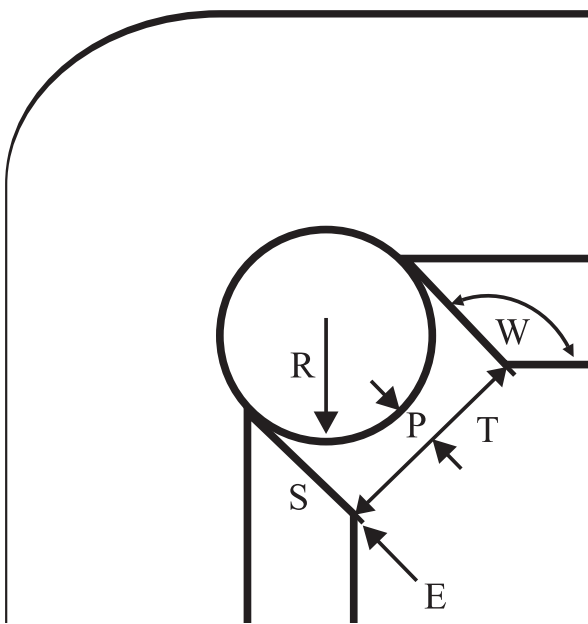
Die Taschen



- T = Taschenöffnung
- P = Tischplattenabstand
- R = Taschenradius
- W = Winkel der Taschenecken
- S = Tascheninnenseite
- E = Taschenecken

Abbildung 18: Oben Mitteltasche, unten Ecktasche

T stellt die Taschenöffnung dar. Diese ist bei einer Ecktasche in der Regel zwischen 11,4 bis 12,7 cm groß. Die Taschenöffnung einer Mitteltasche ist dementsprechend 10 % breiter. Je größer die Taschenöffnung, desto leichter das Einlochen.



Ein wesentlicher Unterschied zwischen Eck- und Mitteltasche stellt die Strecke P dar. Bei der Ecktasche ragt die Tischplatte ca. $P=3$ cm in die Tasche rein. Je größer P, desto schwieriger ist es, bei

einer Ecktasche eine Kugel, die zuvor die Bande oder die Taschenecke berührt hat, einzulochen.

R stellt den Radius einer Tasche dar. Der Radius einer Ecktasche beträgt ca. 7,5 cm, der einer Mitteltasche ca. 5,0 cm. Je größer der Taschenradius desto einfacher ist es, Kugeln einzulochen.

6.3.2 Position mit Seiteneffet

Man kann Seiteneffet grob in drei Effetpunkte (Hoch - Mitte - Tief) klassifizieren: z.B. hoch rechts (01:30 Uhr), mitte rechts (03:00 Uhr) und tief rechts (04:30 Uhr). Alle drei Treffpunkte erzeugen unterschiedliche Wegverläufe der Weißen, nach dem die Farbige eingelocht oder getroffen wird. In der folgenden Abbildung sind jeweils für Links- und Rechtseffet die Treffpunkte Hoch - Mitte - Tief und die Wegverläufe der Weißen nach einer Karambolage mit einer Farbigen dargestellt.

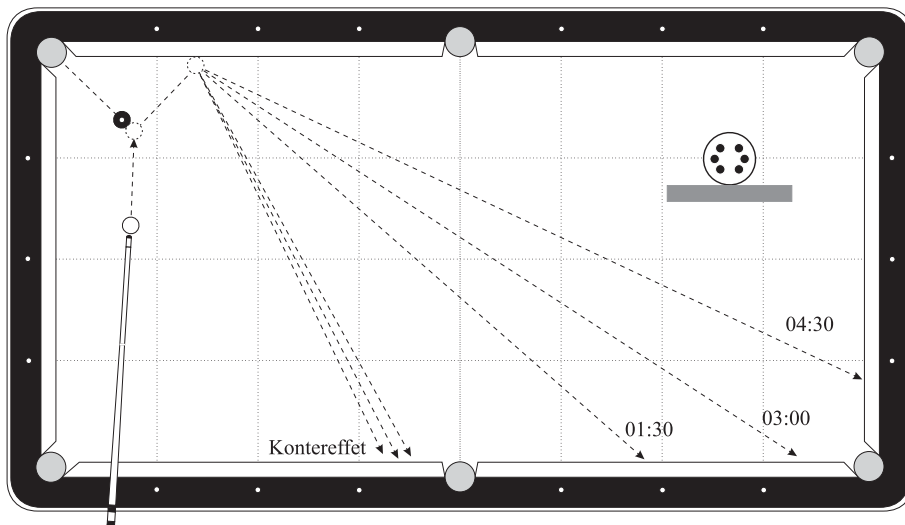


Abbildung 114: Wegverlauf der Weißen mit Seiteneffet

Mit Lauffeffet (in diesem Beispiel Rechtseffet) ist der Positionierbereich der Weißen größer, während Kontereffet (Linkseffet) nur einen schmalen Korridor erzeugt.

Übrigens, die obige Grafik hat einen kleinen Schönheitsfehler: Die Weiße trifft nach der Karambolage mit der Farbigen immer an derselben Stelle auf die Bande auf. Dies ist nicht korrekt, aber die Grafik soll symbolisch das Verhalten einer Weißen mit „Hoch - Mitte - Tief“-Seiteneffet darstellen, wenn diese an ein- und derselben Stelle auftrifft.

6.5 Das Erlernen des Effetspiels

Das Erlernen des Effetspiels ist keine Sache, die aus Büchern, Videos oder durch Beobachten besserer Spieler angeeignet werden kann. Das ist so, als erkläre man jemanden, der noch nie hinter einem Steuer gesessen hat, wie man Auto fährt: „Kupplung ganz durchtreten und den ersten Gang einlegen. Erst ein wenig Gas geben, dann langsam die Kupplung wieder kommen lassen.“ Selbst wenn man dies hundert- oder tausendmal gehört oder gelesen hat, ist es nicht die Garantie dafür, das man auf Anhieb ein perfekter Autofahrer wird.

Wer das Effetspiel erlernen will, muß an den Tisch und seine Erfahrungen machen. Nur über die Spielpraxis bekommt er all das bestätigt, was in diesem Kapitel schwarz auf weiß steht. Die Problematik liegt darin, daß das Effetspiel facettenreich in seinen Auswirkungen ist. Angesichts der vielfältigen Kombinationen zwischen den beeinflussenden Faktoren (Tuchtyp, -qualität, Kugeln, Kugeloberfläche, Queueoberteil) und der variablen Stoßenergie ist für den Laien und Einsteiger zunächst keine Linearität zu erkennen. Das ist auch der Grund, warum wir in unserem 1. Band und in unseren Kursen Anfängern zunächst vom seitlichen Effetspiel fernhalten. Erst mit zunehmender Erfahrung, mit einem guten und reproduzierbaren Spielsystem und einer guten Beobachtungsgabe entwickelt der Spieler ein Gefühl für das Effetspiel. Übrigens, unter einer guten Beobachtungsgabe verstehen wir auch, daß man in der Lage sein sollte, Mißerfolge (verschossene Kugel, falsches Effet, Weiße fährt ab, usw...) bewußt und weitgehendst objektiv wahrzunehmen, sie zu analysieren und zu korrigieren.

Ein weiterer Tip für das Trainieren des seitlichen Effetspiels: Probieren Sie im Training alle Varianten aus. Legen Sie sich eine praxisnahe und einfache Kugelsituation hin, und versuchen die Farbige mit allen möglichen Effetpunkten einzulochen (wählen Sie die äußersten Effetpunkte an der Weißen, um den erzielten Effekt besser zu erkennen). Variieren Sie dabei die Stoßenergie und die Entfernung der Weißen zur Farbigen. Achten Sie darauf, daß Sie als Rechtshänder, am Tisch beide Perspektiven spielen. Also, was auf der rechten Seite des Tisches gespielt wird, sollte unmittelbar danach auch links gespielt werden. Spielen Sie jede erdenkliche Variante nicht nur einmal, sondern mindestens zwei-, besser dreimal reproduzierbar in Folge ab. Hier ein Beispiel:

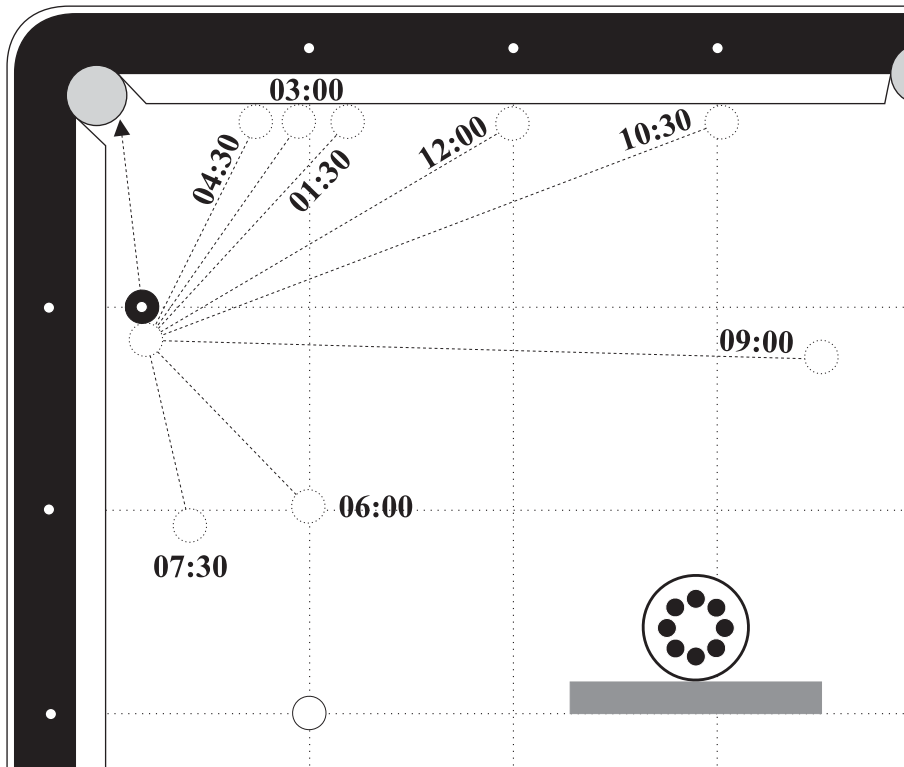


Abbildung 128: Seien Sie im Training nicht zimperlich mit dem Effetspiel.

Die Übung kann gesteigert werden, wenn

- die Distanz zwischen der Weißen und Farbigen vergrößert,
- die Stoßenergie erhöht oder
- mal mehr oder weniger Seiteneffekt eingesetzt wird.

Beim Aufwärmspiel vor einem Turnierwettbewerb sollten Sie einige Kugelsituationen mit Seiteneffekt erfolgreich meistern, um ein Gefühl dafür zu bekommen. Dabei lernen Sie auch den Tisch und das Tuch kennen.

Aber, und hier kommt jetzt der entscheidende Einschnitt: Seien Sie sparsam mit Seiteneffekt während des Turnierwettbewerbs. Gerade weil Sie jetzt die Gefahren des Effetspiels kennen, sollten Sie es nur dann anwenden, wenn es dem Positionsspiel zweckdienlich ist. Wenn Sie die Wahl haben, eine Kugelsituation mit oder ohne Effet auf einfachste Weise zu lösen, entscheiden Sie sich dafür, diese ohne Effet zu spielen.

Effet