

Geradlinigkeit

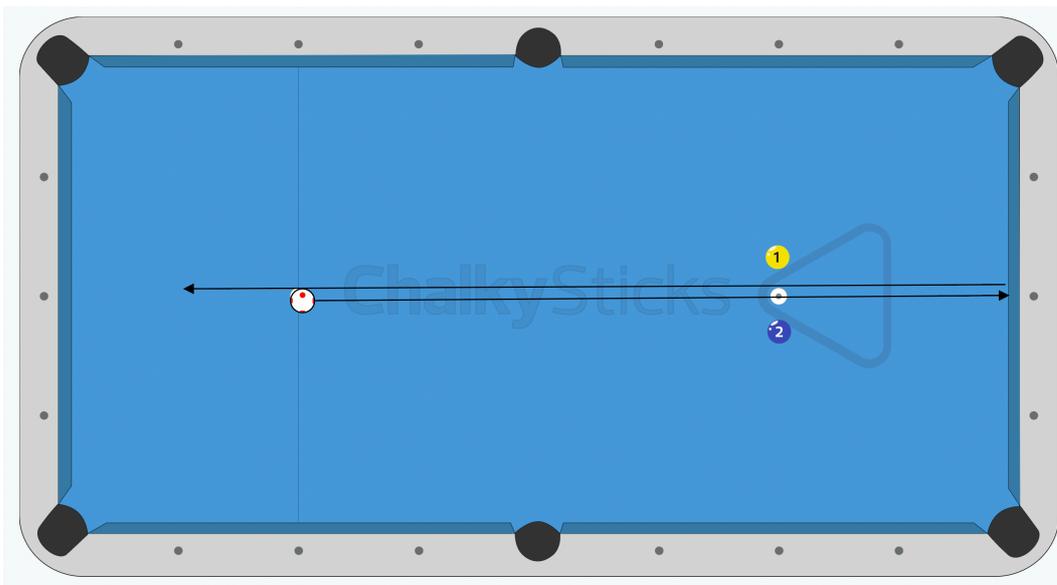
Um reproduzierbar Billard spielen zu können, ist es notwendig, den Spielball bei der Stossausführung möglichst in der Mitte zu treffen.

Treffen wir den Spielball nicht zentral sondern zu weit links oder zu weit rechts, geben wir ungewolltes Seiteneffet. Dieses Seiteneffet erschwert das Versenken des anvisierten Objektballs und verändert das Verhalten des Spielballs an der Bande.

Unser Ziel ist es also, den Spielball möglichst genau in der Mitte zu treffen. Wir können die folgende Übung nutzen, um zu kontrollieren, ob wir dazu in der Lage sind.

Setup

1. Wir bauen zwei Objektbälle auf Höhe des Fusspunktes wie in folgender Darstellung abgebildet auf, zwischen den beiden Bällen lassen wir soviel Platz, dass zwei weitere Bälle dazwischen passen würden.
2. Den Spielball platzieren wir auf den Kopfpunkt (oder kurz davor, falls dort ein Loch ist).



Ausführung

1. Wir spielen den Spielball zwischen den beiden Objektbällen gegen die Fussbande.
2. Das Tempo wählen wir so, dass der Spielball anschließend wieder zurück ins Kopffeld rollt, hierbei soll er erneut zwischen den beiden Objektbällen durchlaufen.

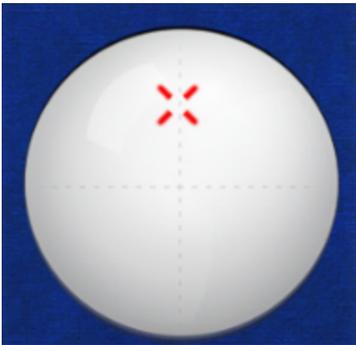
merke!

Die Geradlinigkeit des Stosses ist ein Maß für unsere Stossqualität, wir verbessern sie, indem wir unseren Stand, unsere Ausrichtung und unsere Stossausführung verbessern.

Stossarten

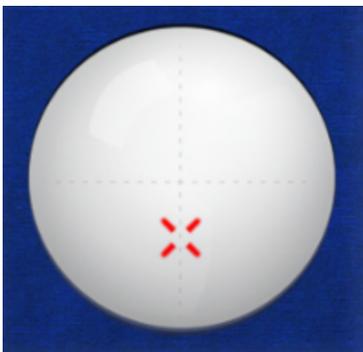
Nachlauf (Follow shot)

Wir treffen den Spielball oberhalb der Mitte, der Spielball wird in eine **vorwärts Rotation** versetzt, die **bis zum Kontakt** mit dem Objektball **und danach** anhält.



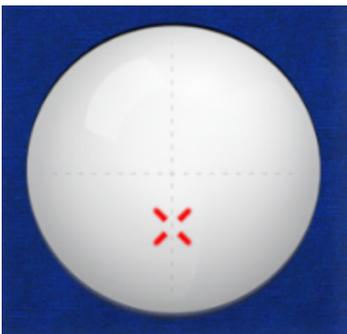
Zugball (Draw Shot)

Wir treffen den Spielball unter der Mitte, der Spielball wird in eine **rückwärts Rotation** versetzt, die **bis zum Kontakt** mit dem Objektball **und danach** anhält.



Stoppball (Stop shot)

Wir treffen den Spielball unter der Mitte, der Spielball wird in eine **rückwärts Rotation** versetzt. Bis zum **Kontakt** mit dem Objektball hat er diese rückwärts Rotation verbraucht und ist **in einer Gleitphase**. Wir erreichen dies, indem wir den Anspielpunkt am Spielball höher als beim Zugball wählen oder die Geschwindigkeit des Stosses reduzieren.



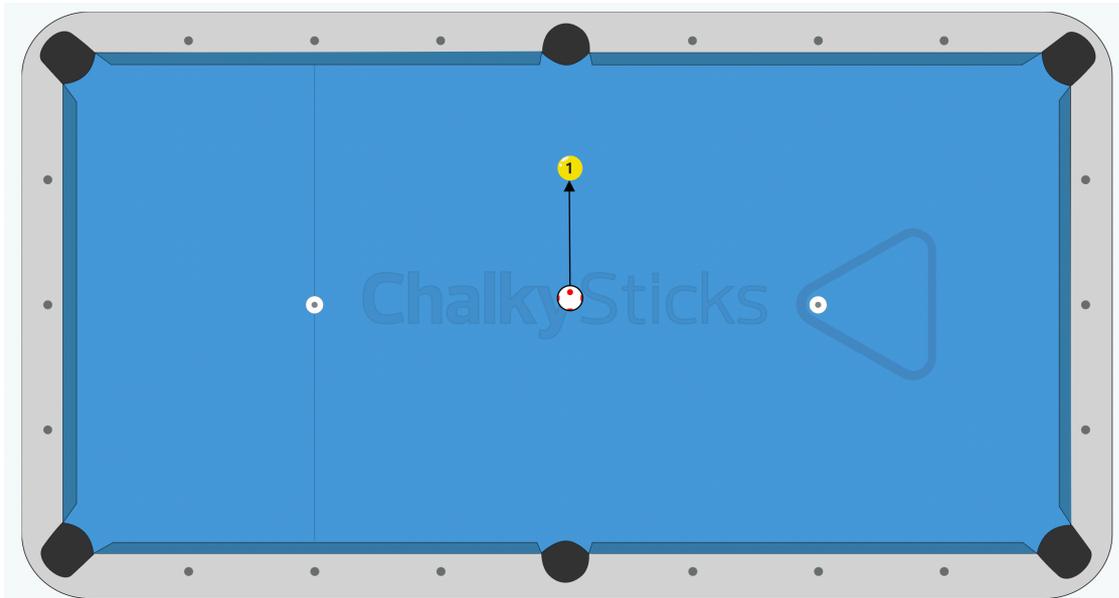
merke!

- wir brauchen einen technisch korrekten, geradlinigen Stoss, um die gewünschte Rotation des Spielballs zu erzeugen. Ein unsauberer Stoss bewirkt, dass man nicht den anvisierten Kontaktpunkt am Spielball trifft, und die gewünschte Rotation nicht erzeugt wird.

Übung Stossarten

Setup

1. Wir bauen einen Objektball einen Diamanten vor der Mitteltasche auf.
2. Der Spielball wird auf den Mittelpunkt platziert.



Ausführung

1. Wir spielen den Spielball auf den Objektball, so dass dieser in die Mitteltasche fällt.
2. Wir führen die Übung mit den im letzten Abschnitt gelernten Stossarten aus, wir spielen die Übung fünf mal als Nachlauf, fünf mal als Zugball und fünf mal als Stoppball.
3. Beobachte die gewünschte Wirkung am Spielball nach der Karambolage:

Nachlauf: der Spielball soll nach der Karambolage auch in die Tasche fallen, in die zuvor der Objektball gefallen ist.

Zugball: der Spielball soll nach der Karambolage sichtbar rückwärts rollen. Er soll sich dabei möglichst auf der Linie bewegen, auf der er zuvor gestossen wurde.

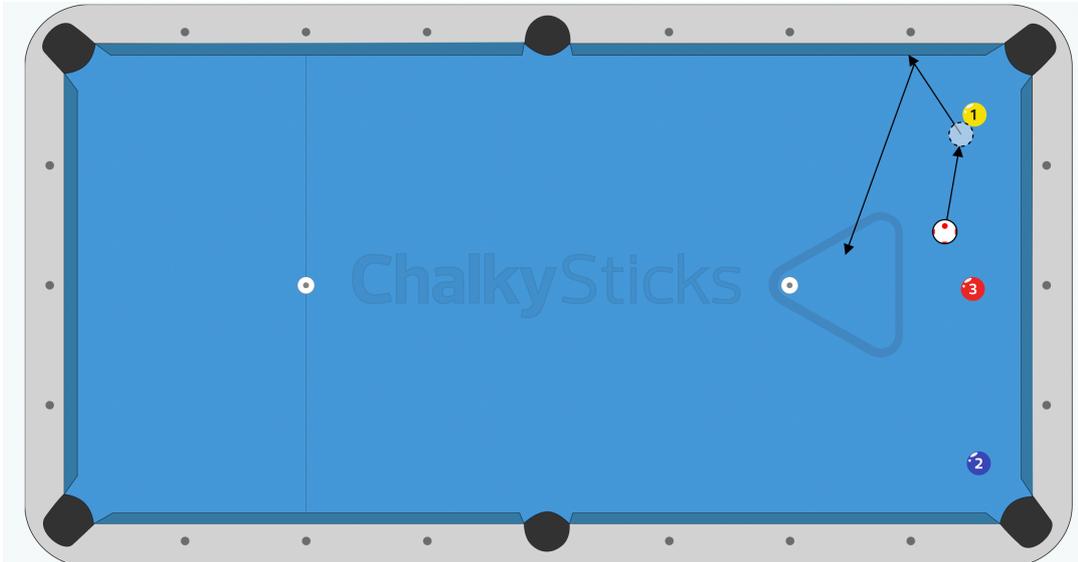
Stoppball: der Spielball soll unmittelbar nach der Karambolage liegen bleiben (dort wo der Ghost Ball liegen würde).

merke! Beim Stossen auf den Objektball schauen, dann geht der Zugball viel einfacher.

Endlosübung 1

Setup

1. Wir bauen die Bälle wie in der folgenden Abbildung gezeigt auf:



Ausführung

1. Wir versuchen zuerst die eins (gelbe Kugel) in die linke Fußtasche zu lochen, anschliessend verbleibt der Spielball an der erreichten Endposition.
2. Wir versuchen nun die zwei (blaue Kugel) in die rechte Fußtasche zu lochen, anschliessend verbleibt der Spielball an der erreichten Endposition.
3. Wir versuchen nun die drei (rote Kugel) in die rechte oder linke Fußtasche zu lochen, anschliessend verbleibt der Spielball an der erreichten Endposition und wir bauen die Übung erneut auf.
4. Wir durchlaufen die Schritte 1.-3. noch maximal zwei weitere Male.
5. Sobald ein Ball nicht versenkt wird, ist der Übungsdurchgang beendet.

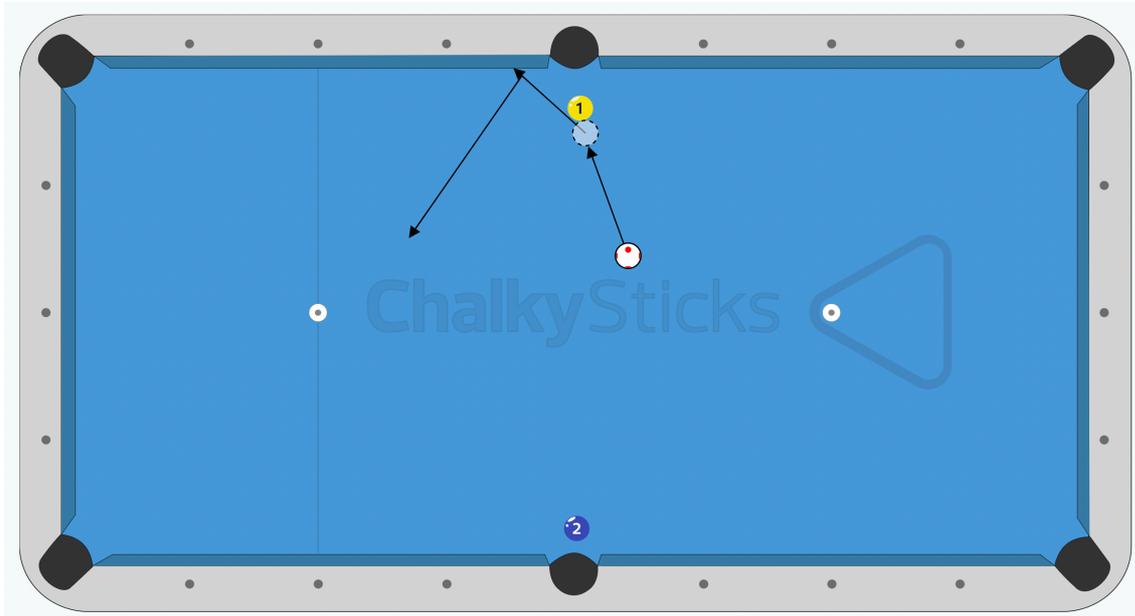
merke!

Versuche eine Endposition mit dem Spielball anzulaufen von der aus du eine gute Position auf die nächste zu lochende Kugel hast.

Endlosübung 3

Setup

1. Wir bauen die Bälle wie in der folgenden Abbildung gezeigt auf.



Ausführung

1. Wir versuchen zuerst die eins (gelbe Kugel) in die linke Mitteltasche zu lochen, anschliessend verbleibt der Spielball an der erreichten Endposition.
2. Wir versuchen nun die zwei (blaue Kugel) in die rechte Mitteltasche zu lochen, anschliessend verbleibt der Spielball an der erreichten Endposition.
3. Wir durchlaufen die Schritte 1.-2. jetzt noch maximal zwei weitere Male.
4. Sobald ein Ball nicht versenkt wird, ist der Übungsdurchgang beendet.

merke!

Versuche eine Endposition mit dem Spielball anzulaufen von der aus du eine gute Position auf die nächste zu lochende Kugel hast.

Quellen zum Billard lernen

Richtig Billard: Pool, Snooker, Karambolage

Autor: Andreas Huber

ISBN-10: 3835408410

ISBN-13: 978-3835408418

Billard spielen - Die fehlende Anleitung

Autor: Patrick Baumann

ISBN-10: 1493719750

ISBN-13: 978-1493719754

Pleasures of Small Motions: Mastering The Mental Game Of Pocket Billiards

Autor: Bob Fancher

ISBN-10: 1585745391

ISBN-13: 978-1585745395

Pool Diagram Editor

<https://pad.chalkysticks.com/>

Billard physics

<https://drdavepoolinfo.com/physics/>