

David Alfieri & Uwe Sander

POOL SCHOOL GERMANY

GRUNDLAGEN des POOLBILLARD

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



© Litho-Verlag e.K., Speyer
Alle Rechte vorbehalten
Druck: Druckerei Schmitt, Landau
1. Auflage 1997
2. überarbeitete Auflage 2000 (V 0.2)
3. Auflage 2001
4. Auflage 2002 / Nachdruck 2004
Printed in Germany

ISBN 3 - 9804706 - 6 - 0

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

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

www.litho-verlag.de

www.billardbuch.de

Dieser erste Band ist
Jerry Briesath
gewidmet.
Wahrscheinlich der beste Profitrainer der Welt,
aber ganz bestimmt der lustigste.

Inhalt

Vorwort	7
Danksagung	8
Ziel des Buches	10
Einführung	13

1 Zubehör

1.1 Das Queue	17
1.1.1 Länge	20
1.1.2 Gewicht	20
1.1.2.1 Der Schwerpunkt	23
1.1.2.2 Die Gewichtsverteilung	24
1.1.3 Leder (Spitzen)	25
1.1.3.1 Die Härte eines Leders	26
1.1.3.2 Aussehen und Typen	27
1.1.4 Ferrule	30
1.1.4.1 Beschaffenheit	30
1.1.4.2 Funktion	30
1.1.4.3 Ferrulentypen	31
1.1.4.4 Pflege	31
1.1.5 Oberteil	32
1.1.5.1 Beschaffenheit und Verarbeitung	32
1.1.5.2 Maße	33
1.1.5.3 Form	34
1.1.5.4 Pflege	34
1.1.5.5 Ersatzoberteil	35
1.1.6 Joint (Gewinde, Verbindungsstück)	35
1.1.7 Unterteil	36
1.1.8 Gummi-Endstück	37
1.1.9 Verarbeitung und Queuekauf	37
1.1.10 Schutz und Pflege	39
1.1.11 Breakqueue	40
1.1.12 Jumpqueue	41
1.2 Tisch	42
1.2.1 Maße	43
1.2.2 Tischmarkierungen der Spielfläche	43
1.2.2.1 Anbringung von Tischmarkierungen	44
1.2.3 Banden	46
1.2.4 Taschen (Löcher)	48
1.2.5 Tuch	49
1.2.6 Schieferplatte	51
1.2.7 Tischkauf	52

1.3	Bälle	53
1.3.1	Herkunft und Entwicklung	53
1.3.2	Die heutigen Kugeln	54
1.3.3	Der Kugelsatz	54
1.3.4	Pflege	55
1.4	Sonstiges Zubehör	56
1.4.1	Kreide	56
1.4.1.1	Wirkung	56
1.4.1.2	Das Einkreiden	57
1.4.2	Dreieck	59
1.4.3	Mechanische Brücke (Oma)	60
1.4.4	Talkumpuder	61

2 Stand und Griffe

2.1	Stand	63
2.1.1	Die ideale Körperstellung	63
2.1.1.1	Eine bequeme Haltung	64
2.1.1.2	Eine optimale Queueführung	65
2.1.1.3	Die Bewegungsfreiheit des Queues	66
2.1.2	Fuß- und Beinstellung	66
2.1.3	Führungsarm und Führungshandposition	70
2.1.4	Kopf- und Oberkörperposition	73
2.2	Griffe	76
2.2.1	Bockhand, Brücke	76
2.2.1.1	Offene Bockhand	77
2.2.1.2	Geschlossene Bockhand	78
2.2.1.3	Schnabellänge	80
2.2.2	Führungshand	83
2.2.3	Spiel von der Bande	85
2.2.3.1	Weißer liegt in der Nähe einer Bande	85
2.2.3.2	Weißer liegt press an der Bande	86
2.2.3.3	Spiel entlang der Bande	86
2.2.4	Spiel über einen oder mehrere Bälle	86
2.2.5	Spiel mit der mechanischen Brücke	87

3 Spielsystem

3.1	Voraussetzungen für ein gutes Spielsystem	93
3.1.1	Stoßtechnik	93
3.1.1.1	Die Kontrolle	94
3.1.1.2	Der Stoß	100
3.1.1.3	Die Geradlinigkeit	101
3.1.1.4	Die Wurfbewegung und die Beschleunigungsenergie	103
3.1.1.5	Das Durchgehen durch die Weiße	104
3.1.1.6	Der Stillstand	108

3.1.1.7	Fixierung des Ellenbogens	108
3.1.2	Zieltechnik	111
3.1.2.1	Das Punkt-Zielsystem	112
3.1.2.2	Das "Ghostball"-Zielsystem	113
3.1.2.3	Chinlog - oder wo und wann der Zielvorgang beginnt	114
3.2	Spielsystem	116
3.2.1	Wie lange soll der Stop dauern?	118
3.2.2	Aufwärmchwünge	118
3.2.3	Fehlstöße	119
3.2.4	Eine Frage der Genauigkeit	119
3.2.5	Die Stoßenergie	121
3.2.6	Ein Idealsystem	123

4 Der Stopball

4.1	Zustandsformen einer Kugel	126
4.1.1	Die gleitende oder rutschende Kugel	126
4.1.2	Die rollende Kugel	127
4.1.3	Die ruhende Kugel	128
4.2	Warum stoppt der Stopball?	128
4.2.1	Die Wirkungsweise eines Stopballes	133
4.2.2	Der Stopball bei konstanter Stoßenergie	135
4.2.3	Der Stopball bei konstantem Treffpunkt an der Weißen	139
4.3	Rückläufer	141
4.4	Nachläufer	143

5 Das Training

5.1	Der Sinn des Trainings	149
5.2	Verbesserungen des Spielsystems	152
5.2.1	Übungen	153

6 Anfängerfehler

6.1	Technische Fehler	163
6.2	Tips für den absoluten Anfänger	167

Glossar	169
Index	179
Schlußwort	182
Was ist die POOL SCHOOL GERMANY?	183
Wer steht hinter der POOL SCHOOL GERMANY?	184
Wie lehrt die POOL SCHOOL GERMANY?	185
Quellennachweis	186

1 Zubehör



Zubehör

Abb. 1: Zubehör im Poolbillard

Im Poolbillard-Sport gibt es wie in den meisten anderen Sportarten Zubehör, über das jeder Spieler etwas erfahren sollte. Dieses Kapitel beschränkt sich nicht nur darauf, das Zubehör aufzuzählen, sondern möchte auch einige interessante und hilfreiche Hintergrundinformationen liefern. Sehr viele dieser Informationen mögen dem Einsteiger und dem Freizeitspieler vielleicht fremd klingen, können im Verlauf seiner - hoffentlich - anstehenden Poolkarriere ihm sehr nützlich sein.

1.1 Das Queue

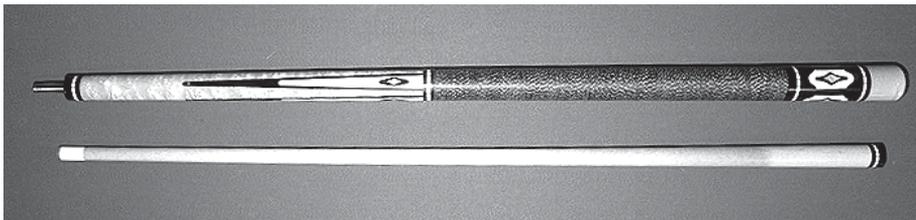


Abb. 2: zweiteiliges Queue

Das wohl wichtigste Handwerkszeug eines Poolspielers ist das Queue. Im Regelfall ist es auch das erste Zubehörteil, mit dem ein Spieler am Anfang seiner Pool-Laufbahn in Berührung kommt.

Es gibt ein-, zwei- und mehrteilige Queues. Die meisten Hausqueues sind einteilig; die meisten Amateur- und Profiqueues bestehen aus zwei Teilen: dem Unterteil und dem Oberteil. Von den meisten Herstellern wird das Unterteil aus drei Teilen (siehe Kap. 1.1.7) hergestellt.

Da diese aber fest miteinander verklebt sind, sprechen wir in diesem Buch von einem Teil.

Sogenannte Break- und Jumpqueues können zudem durch ein zweites kurzes Gewinde in Griffnähe dreiteilig sein, gelten aber nicht als dreiteilige Spielqueues. Drei- und mehrteilige Spielqueues, welche durch ein oder mehrere Gewinde auseinanderschraubbar sind, lassen sich zwar sehr einfach transportieren, sind aber bei weitem nicht so hochwertig verarbeitet wie die überwiegende Zahl der zweiteiligen Queues, die von Amateuren und Profis gleichermaßen bevorzugt werden.

Uns interessieren zweiteilige Queues, da diese in überwiegender Zahl in Gebrauch sind.

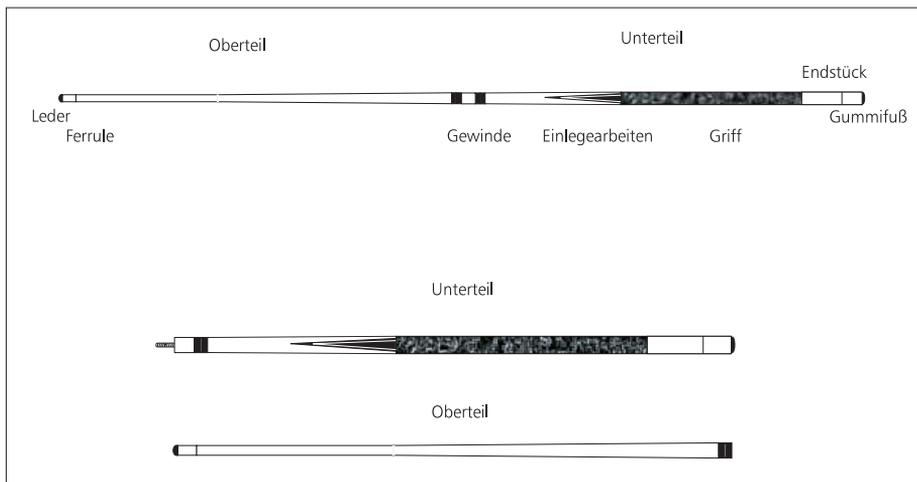


Abb. 3: Elemente eines zweiteiligen Queues

Das Queue ist das einzige "Werkzeug", das einem Spieler zur Verfügung steht, um die weiße Spielkugel von einer Ausgangsposition A über eine Treffposition B in eine Endposition C zu befördern.

Beide Beine sollten gleichmäßig belastet werden, wobei man dabei entweder mit beiden Beinen leicht in die Knie geht oder das hintere durchgestreckt und nur das vordere anwinkelt (siehe Abb. 64 und 65).

Das vordere Bein kann - insbesondere bei Stößen, bei denen der Spieler seinen Oberkörper weit über den Tisch strecken muß - zeitweise stärker belastet werden. Für die Wahl einer dieser beiden Möglichkeiten spielt in erster Linie die Bequemlichkeit eine entscheidende Rolle, und die ist bei jedem Spieler, wie bereits erwähnt, unterschiedlich.

2.1.3 Führungsarm und Führungshandposition

Der Führungsarm ist der Arm, mit dem das Queue hinten am Unterteil gehalten wird. Gewöhnlich hält der Rechtshänder diesen Griffteil mit der rechten Führungshand. Bei Spielern mit langer Körpergröße liegt dieser Griff weiter hinten, fast schon am Unterteilende und somit weiter weg vom Schwerpunkt als bei kleinen Spielern oder Kindern.

Wie findet man aber nun diesen Griff? Es gibt viele, zumeist verallgemeinernde Methoden, um einem Anfänger diesen Griff zu zeigen: angefangen von der Ermittlung des Schwerpunktes des Queues mit der Erweiterung der jeweiligen Daumen-Zeigefinger-Spanne nach hinten bis hin zu komplizierten (und überflüssigen) Berechnungen mit der Körper- und Unterarmlänge.

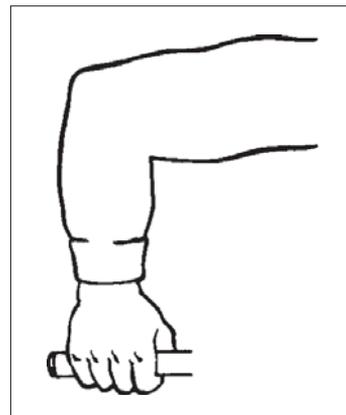


Abb. 66: Führungsarm mit rechtem Winkel und Queue



Hier die einfachste und sicherste Methode: kurz vor dem Ballkontakt mit dem Queueleder sollte der Führungsarm hinten senkrecht nach unten zeigen (siehe Abbildung 67).

Abb. 67

Stand und
Griffe

Viele Spieler neigen dazu, den Führungsarm wie in folgender Abbildung in einem rechten Winkel zu führen:

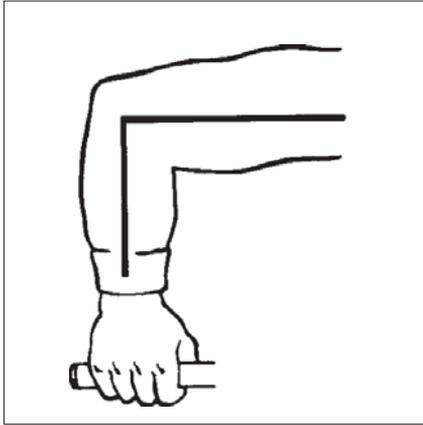


Abb. 68

Dies ist eine optimale Haltung des Führungsarmes, aber nicht zwingend. Notwendig ist lediglich, daß der Unterarm in einem Lot nach unten zeigt. Daher kann es - bedingt durch die Körpergröße und die Länge des Führungsarmes - vorkommen, daß sich bei dem einen oder anderen Spieler dieser rechte Winkel nicht einstellen wird, was aber nicht so wichtig ist.

Stand und Griffe



Abb.69

Wenn der Griff am Queue-Unterteil ermittelt wurde, ist es für einen Anfänger sinnvoll, wenn er sich für die ersten Wochen mit einem Gummiring eine Markierung setzt, damit er das Queue immer wieder an derselben Stelle greift. In Abb. 69 ist der Gummiring weiß gekennzeichnet.

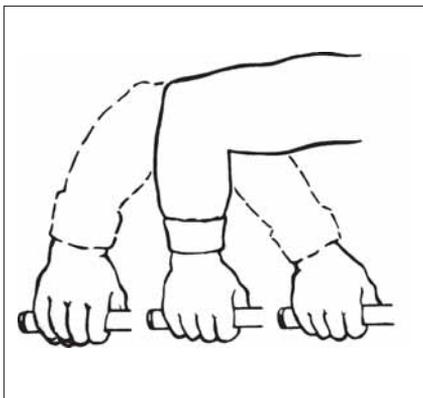
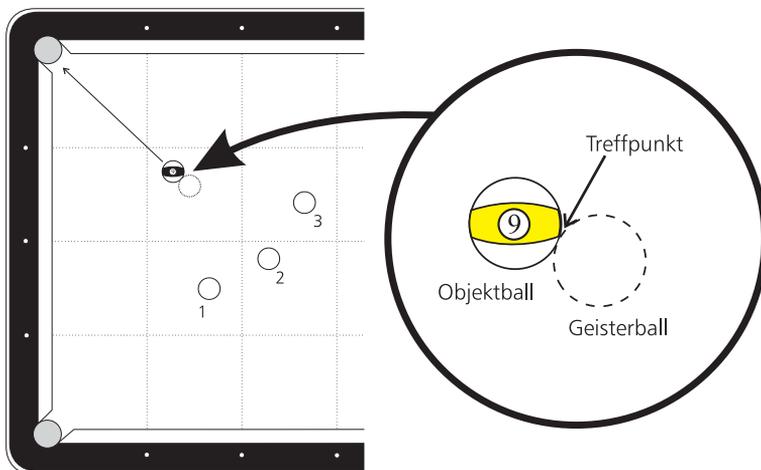


Abb. 70

Der Vorteil bei diesem Griff, bei dem der Führungsarm im Lot nach unten zeigt, liegt in der Bewegungsfreiheit des Queues. Nach vorne und nach hinten kann die gleiche Wegstrecke zurückgelegt werden.

3.1.2.2 Das "Ghostball"-Zielsystem

Das "Ghostball"-Zielsystem (übersetzt: das "Geisterball"-Zielsystem) arbeitet etwas gröber als das Punkt-Zielsystem. Als Geisterball wird jene Position der weißen Kugel bezeichnet, den sie einnimmt, wenn die farbige Kugel getroffen wird.



Spiel-
system

Abb. 152

Diese visuelle Zielmethode eignet sich hervorragend für Anfänger, die noch kein Gefühl für das richtige Zielen haben. Aber auch Amateure und Profis nutzen diese "Geisterball"-Technik für ihr Zielen. Noch vor wenigen Jahren durften sogar während einer laufenden Partie farbige Kugeln als "Geisterbälle" benutzt werden, um festzustellen, ob eine farbige Kugel noch einlochbar war oder ob man bei einer kritischen Situation nicht vorher eine gegnerische Kugel berührte und einem Foul vorbeugen konnte. Diese Vorgehensweise ist heute laut Spielregeln nicht mehr erlaubt.