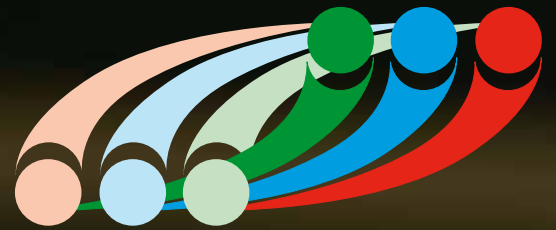


RALPH ECKERT

JORGEN SANDMAN

ANDREAS HUBER

Trainingsheft



mit der Vorstufe
zum offiziellen Spielvermögenstest der WPA

Pool BILLARD



Für Anfänger und fortgeschrittene Anfänger

verwendet und empfohlen von:



The European Pocket
Billiard Federation



WORLD POOL-BILLIARD
ASSOCIATION

 Litho-Verlag, Germany

ISBN 9783-981040098 EUR 19,95



PAT-Start

für Anfänger und fortgeschrittene Anfänger

„Seines Fleißes darf sich jedermann rühmen“

- Gotthold Ephraim Lessing -
(1729 - 1781)

Dieser Teil enthält Informationen über das **PAT-System**,
Wie man mit diesem Heft arbeitet und die **PAT-Embleme**



© Litho-Verlag e.K., Wolfhagen 2007
Alle Rechte vorbehalten
1. Auflage 2007
Printed in Germany

Abbildungsnachweis:
Titelbild A. Huber, Grafiken A. Huber / ECHU
ISBN 13: 9783-981040098
www.litho-verlag.de • www.billardbuch.de

Kapitel	Inhalt	Seite
	Vorwort	005
0.1	Was ist PAT? / Wie arbeitet man mit dem Heft?	006
0.2	Das Emblem-System / Die PAT-Stufen.....	007
1.	Playing Ability Test Deckblatt.....	009
1.1.	Zeichen-Erklärung / Benutzung der Übungsblätter	010
1.2.	PAT: 1. Stoß-Geschwindigkeit	012
1.3.	PAT: 2. Stoß-Geradlinigkeit	014
1.4.	PAT: 3. Winkel-Bälle	016
1.5.	PAT: 4. Nachlauf-Wirkung.....	018
1.6.	PAT: 5. Rücklauf-Wirkung.....	020
1.7.	PAT: 6a. Kleiner Positionsbereich.....	022
1.8.	PAT: 6b. Kleiner Positionsbereich (endlos)	024
1.9.	PAT: 7a. Großer Positionsbereich	026
1.10.	PAT: 7b. Großer Positionsbereich (endlos)	028
1.11.	PAT: 8. „Press Bande“	030
1.12.	PAT: 9. Standardbälle	032
1.13.	PAT: 10. 8-Ball Situation	034
1.14.	PAT- Durchführung und Dokumentation	036
1.15.	Der Spielvermögenstest (PAT Start)	037
1.16.	Mögliche Punkte in PAT Start / Die PAT-Abnahme	038
2.	Techniktraining Deckblatt	039
2.1.	Stoß-Geschwindigkeit.....	040
2.2.	Stoß-Geradlinigkeit.....	042
2.3.	Winkel-Staffel.....	043
2.4.	Stoß-Wirksamkeit (Stopp und Nachlauf)	044
2.5.	Positionsspiel (kleiner und großer Bereich)	046
2.6.	„Press Bande“.....	048
2.7.	8-Ball Situation.....	049
2.8.	Standardbälle.....	050
2.9.	Übungsblatt (Kopiervorlage).....	052
3.	Trainingsspiele Deckblatt	053
3.1.	Sandmans 14/1endlos (CCC und CC).....	054
3.2.	Sandmans 9-Ball (CCC bis B)	056
3.3.	Sandmans Kopffeld-Billard (CCC bis C).....	058
3.4.	Freiblatt mit 4 Tischen (Kopiervorlage)	060
4.	Nachwort	061
4.1.	Die PAT-Produkte	062
4.2.	Weiterführende Literatur	063

Das aufeinander aufbauende Trainings- und Bewertungskonzept aus PAT Start, PAT 1, PAT 2 und PAT 3 bietet ein komplett neues und einmaliges System, um verschiedene Übungen und Trainingsspiele am besten einzusetzen. Das Testformat liefert sowohl Sportlern als auch Trainern einen systematischen Ansatz, um Trainingsdefizite, Stärken und Schwächen aufzuzeigen. Das Formulieren kurz- und langfristiger Ziele wird so zur einfachen Aufgabe!

Sehr geehrter Leser, lieber Freund des Billard-Spieles,

mit PAT-Start ist es gelungen, das vom Weltverband WPA anerkannte und empfohlene Trainings- und Auswertungssystem für Pool-Billard-Spieler (PAT) auch dem ambitionierten Freizeitspieler zu erschließen.

Praktisch ohne Vorkenntnisse ist es nun möglich, anhand eines „roten Fadens“, das Spiel mit Queue und Kugeln zu erlernen. Speziell bei der Zusammenarbeit mit einem (PAT-)Trainer sind enorme Fortschritte und eine fast kontinuierliche Weiterentwicklung im eigenen Spiel praktisch vorprogrammiert...

Gleichzeitig bietet PAT-Start die Möglichkeit eines internationalen Vergleiches der eigenen Leistungsfähigkeit und -entwicklung mit anderen Spielern innerhalb der Online-Datenbanken des PAT-Systemes.

Der Weg zu den sportlich orientierten weiteren Stufen des PAT-Systemes (PAT 1 bis 3) ist dabei nur eine der Möglichkeiten, die sich künftig als „geprüftem und basis-ausgebildetem“ Spieler bieten werden...

Wir wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg bei Ihrem persönlichen Einstieg in die wunderbare Welt des Billard-sportes und freuen uns, dass Sie diesen Weg mit uns gemeinsam beschreiten wollen,

Ihr PAT-Pack



Das „Pack“: Dirk Schwiewager - Jorgen Sandman - Ralph Eckert - Andreas Huber

Was ist PAT?

Das Billardspiel zu erlernen ist deutlich schwieriger, als man denkt — speziell, wenn man Spitzenspieler bei der Ausübung dieses Sportes beobachtet.

Es ist sehr wichtig, dass Anfänger — unerheblich, ob sie Kinder oder Erwachsene sind — die Grundlagen des Sportes richtig lernen und dann Schritt für Schritt und sehr methodisch an ihrer Ausprägung arbeiten. Eine der wichtigsten Erkenntnisse ist es dabei, zu begreifen, dass es keine Abkürzungen gibt und dass es deutlich mehr Zeit in Anspruch nimmt, wirklich besser zu werden, wenn man einzelne Schritte überspringt oder einfach weglässt.

Billard spielen macht viel Spaß und daran ist mit Sicherheit nichts auszusetzen — im Gegenteil! Allerdings ist wichtig, einen deutlichen Unterschied zwischen dem Spaß am Spielen und dem Üben, um das Spiel zu erlernen, zu machen. Mit der richtigen Menge an Disziplin und Konzentration sowie einem großen Maß innerem Drang, die nötigen Spieltechniken zu meistern, wird das Billard spielen schnell sogar noch mehr Spaß machen!

PAT steht für „*Playing Ability Test*“ (zu Deutsch: Spielvermögenstest) und ist weit mehr als ein bloßes Prüfverfahren. Vielmehr handelt es sich um ein methodisches Auswertungssystem für die verschiedenen Fertigkeiten, die man benötigt, um gutes (Pool-)Billard bis zu den höchsten Spielstärken betreiben zu können.

PAT Start ist der Einstieg in ein vierstufiges System, das das gesamte Spektrum des Billard abdeckt — von den Grundlagen und Grundstößen bis hin zum technisch vollkommenen Positionsspiel eines Profisportlers, der in der Lage ist, ein Spiel nach dem anderen zu beenden und es dabei für die Zuschauer so mühelos aussehen zu lassen, dass diese nur noch Staunen können!

PAT Start — wie alle anderen PAT Stufen — prüft zehn verschiedene Teilaspekte des Spiels (jeder davon natürlich entscheidend für die Entwicklung der Spielstärke). Da jede Übung mit entsprechenden Regeln für das Aufsetzen und Spielen der Bälle bzw., wie die Punkte zu zählen sind, ausgestattet ist, kann jeder Versuch gemessen und mit weiteren Versuchen verglichen werden.

Die Vorgehensweise ist nun einfach: Sorgfältig Übung für Übung durchgehen, die Kugeln korrekt aufsetzen und die vorgegebenen Regeln befolgen. Dann die Übungen wieder und wieder spielen, bis die angegebenen Zielwerte kein Problem mehr darstellen.

Mit PAT ist es sicherlich einfacher, das eigene Training zu planen und die eigenen kurz-, mittel- und langfristigen Ziele heraus zu arbeiten — und natürlich, diese auch zu erreichen!

Im vorliegenden Trainingsheft findet man daher neben den PAT-Übungen auch Vordrucke mit weiteren Übungen und Trainingsspielen zur Vertiefung der erlernten Fähigkeiten sowie durchgehend die Möglichkeit der Dokumentation der eigenen Trainingsleistung.

Bei richtigem Gebrauch kann dieses Übungsprogramm über einen längeren Zeitraum eine große Hilfe sein und den Spieler perfekt auf den nächsten offiziellen Test vorbereiten — einen (guten) Trainer kann es aber selbstverständlich nicht ersetzen!

Wie arbeitet man mit dem Heft?

Ungeübte Spieler beginnen einfach — am besten natürlich unter Anleitung ihres Trainers — mit den Übungen und benutzen dabei das Heft als Richtschnur durch ihr Training. Die Übungs- und Spielauswahl erfolgt selbst oder in Absprache mit dem Trainer, ebenso die Fixierung der ersten Ziele.

Der PAT wird dann erst nach dem ersten Durchlaufen aller Übungen — und somit als erste Erfolgs-Kontrolle und zur Festlegung der weiteren Trainings-Gestaltung — absolviert.

Geübte Spieler starten mit einem kompletten PAT in die Trainingsarbeit — dadurch ergibt sich die Auswahl der ersten Trainings-Schwerpunkte von selbst: man befasst sich zuerst mit den Übungen, die am schlechtesten absolviert worden sind (die mit den wenigsten Punkten).

Das Ablegen des Tests als Einstieg in die Trainingsarbeit bietet (evtl. auch für den völlig ungeübten Spieler) den Vorteil, dass von Anfang an ein größeres Verständnis für die Durchführung der Übungen und ihrer speziellen Besonderheiten vermittelt wird — auch was die Wichtigkeit der einzelnen Übungen für das Training des Spielers betrifft.

Ein offizieller Test sollte innerhalb einer Leistungsstufe allerdings nicht öfter als alle 6 Monate abgelegt werden.

Je nach Anzahl der zur Verfügung stehenden Übungsstunden sollten also 3-Monats-Ziele (Trainingspläne) formuliert werden (z.B. 50% Steigerung). Diese Ziele können nun beispielsweise verfolgt werden, bis dreimal in Folge die vorgegebenen Werte (aber zumindest 80% der PAT-Sollwerte) erreicht worden sind.

Dabei liefert die kontinuierliche Dokumentation der Übungsergebnisse in den Erfassungsbögen — quasi als kleiner Selbst-Test — eine permanente Rückmeldung, ob die gesteckten Trainingsziele oder die eigenen Trainingsabläufe leichte Anpassungen erfordern.

Auf die gleiche Weise können (später) auch neue Ziele für die nächste 3-Monats-Periode erarbeitet werden.

Jede Übung wird von mehreren Tabellen zur Dokumentation begleitet — üblicherweise für 12x5 und 12x3 Versuche. Im Test selbst werden meist nur 3 Versuche abgefragt, was natürlich schwieriger ist, da ein Fehler einen deutlich größeren Einfluss auf das Endergebnis hat.

Ziel des Trainings ist daher, das selbst gesteckte Ziel (bei nur drei gewerteten Versuchen) dreimal in Folge zu erreichen oder sogar zu übertreffen, bevor das Ende einer dreimonatigen Trainingsperiode erreicht wurde.

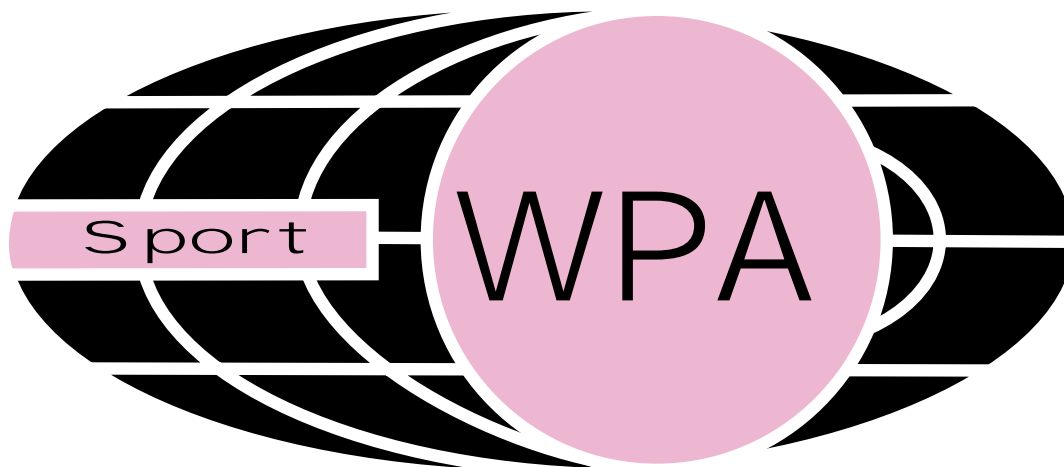
Vorausgesetzt, dass man wöchentlich nur die erwähnten Selbst-Tests dokumentiert, kann eine Vorlage mit 2x12 Versuchen also für ein halbes Jahr dokumentierten Trainings ausreichen.

Die reine Trainingsarbeit bleibt davon natürlich unberührt: Die Übungen müssen so oft wie nötig (möglich?) trainiert werden — nur die Selbst-Tests werden dokumentiert! Es ist empfehlenswert, diese Selbstkontrollen vor Zeugen abzulegen und gewissenhaft zu erfassen (evtl. im Vereins- oder Mannschaftstraining?). Auf diese Weise finden sie in derselben (Druck-)Situation statt, wie ein offizieller Test, wo Fehler auch nicht einfach ignoriert werden können.

Zusätzlich zu den Übungen ist es empfehlenswert, sich pro Turnus auch mit einem oder zwei der enthaltenen Trainingsspiele zu befassen.

Wird ein fixiertes Ziel (Übung oder Trainingsspiel) vor Ablauf des Turnus erreicht, sollten die betreffenden Übungen oder Spiele natürlich durch andere ersetzt werden.

Das Emblem-System



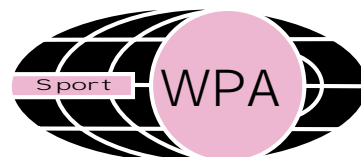
Im Herbst 2004 wurde das PAT-System durch die WPA (World Pool-Billiard Association) sanktioniert, offiziell anerkannt und von dieser auch empfohlen!

Somit kann man in Zukunft mit dem Ergebnis eines Tests in einer offiziellen Rangliste geführt werden oder ein entsprechendes Leistungsabzeichen (wie abgebildet) erwerben.

Durch diese offizielle Anerkennung der PATs durch die WPA werden nationale, internationale und sogar interkontinentale Vergleiche erst möglich (jeder spielt den selben Test)!

Durch das Tragen der offiziellen Leistungsabzeichen (am Hemd oder an der Queuetasche) dokumentiert ein Sportler nicht nur sein technisches Spielvermögen. Da die WPA am Erlös der Embleme direkt beteiligt ist — zweckgebunden für die Jugendarbeit — demonstriert ein Sportler im Wesentlichen auch seine Unterstützung des Weltverbandes und damit der Jugendarbeit im Billardsport weltweit!

Die Abstufung der eben erwähnten Leistungsabzeichen gestaltet sich wie folgt:



PAT Start ab 600 bis 799 Punkte:	1. Weiss	
PAT Start ab 800 bis 999 Punkte:	2. Schwarz-Weiss	(Freizeit-Spieler)
<i>PAT Start ab 1000 Punkten:</i>	<i>zusätzliche Urkunde</i>	
PAT 1 ab 600 bis 799 Punkte:	3. Hellgrün	(ca. Kreisliga)
PAT 1 ab 800 bis 999 Punkte:	4. Dunkelgrün	(ca. Bezirksliga)
<i>PAT 1 ab 1000 Punkten:</i>	<i>zusätzliche Urkunde</i>	(ca. Landesliga)
PAT 2 ab 600 bis 799 Punkte:	5. Hellblau	(ca. Verbandsliga)
PAT 2 ab 800 bis 999 Punkte:	6. Dunkelblau	(ca. Oberliga)
<i>PAT 2 ab 1000 Punkten:</i>	<i>zusätzliche Urkunde</i>	(ca. Regionalliga)
PAT 3 ab 550 bis 699 Punkte:	7. Schwarz	(ca. 2. Bundesliga)
PAT 3 ab 700 bis 849 Punkte:	8. Rot	(ca. 1. Bundesliga)
PAT 3 ab 850 bis 999 Punkte:	9. Gold	(internationaler Topsportler)
PAT 3 ab 1000 Punkten:	10. Pink	(Ein Weltstar!)

Weitere Informationen zu den Tests und Farbemblemen sowie Termine zur PAT-Abnahme und die aktuellen Ranglisten findet man unter

<http://www.pat-billiard.com>

Wir möchten an dieser Stelle allen Lesern, betreuten Sportlern und Trainingsteilnehmern danken. Ein spezieller Dank an alle Trainer, die an diesem Trainingsheft mitgewirkt haben, so auch die Trainer des Österreichischen Pool Billard Verbandes (ÖPBV) und Nick Varner (USA), mehrfacher Weltmeister, die wertvolle Entwicklungsarbeit bei Übungen aus PAT Start geleistet haben.

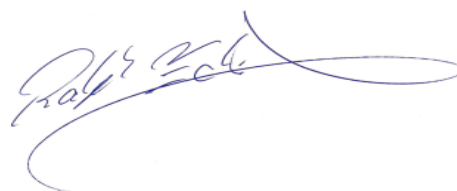
Vielen Dank, viel Glück und Erfolg wünschen



Dipl.-Ing. Andreas Huber, Dachau
National Head Coach Germany
EPBF Coach Europe



Jorgen Sandman, Malmö
National Head Coach Austria
EPBF Coach Europe



Ralph Eckert, Mannheim
Head Coach Baden-Württemberg
EPBF Coach Europe

PAT

Playing Ability Test

*„Aller Eifer, etwas zu erreichen, nutzt freilich gar nichts,
wenn Du das Mittel nicht kennst,
das Dich zum erstrebten Ziele trägt und leitet.“*

- Marcus Tullius **Cicero** -
(106 - 43 v. Chr.)

Dieser Teil enthält Informationen über die **Rahmenbedingungen**, den **Aufbau**
und das **Prinzip** einer PAT-Abnahme sowie den **PAT** selbst.

Übung mit 3 Stößen je Durchgang — der Reihe nach und nur in die richtige Tasche!

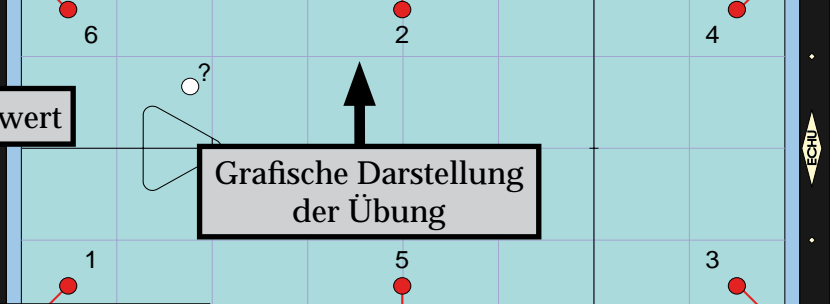
Zu welchem PAT-Level gehört die Übung?

ersten Ball und der Vorgabe, ...
 ... das Stellungsspiel mit dem Spielball zu kontrollieren. Auch wenn die Übungsgruppe ...
 ... besteht der Trick darin, den Spielball bei jeder Stellung nicht weiter als nötig zu bewegen. Das Maximale Ergebnis der Übung ist 6 Punkte pro Durchgang.

Kurz-Erklärung der Übung

... versenken zu ...

Wie man ein Übungsblatt verwendet - am Beispiel des Großen Positionsbereichs



Zielwert (Target)

Maximalwert

Faktor

Maximaler Punktwert = Maximalwert x Faktor

100% = Zielwert x Faktor

Piktogramme Erklärung nebenstehend

Ergebniserfassung Durchschnitt aus 5 Versuchen

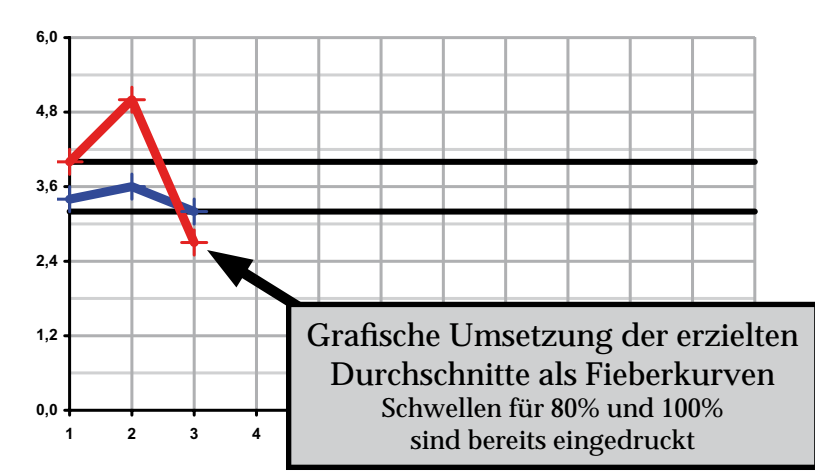
Die Werte sind jeweils für die aktuelle Teilübung (schwarz), die zweite Teilübung (grau) sowie die gesamte Übungsgruppe (Grau / große Zahl) angegeben

	01.10.	X	17.10.	X	22.10.	X		X	X
1	1		2		5				
2	4		0		5				
3	5		6		4				
4	4		6		0				
5	3		4		2				
Ø	3,4		3,6		3,2				

Ergebniserfassung Durchschnitt aus 3 Versuchen

	12.10.	X	20.10.	X	25.10.	X		X
1	5		4		3			
2	5		6		4			
3	2		5		4			
Ø	4		5		2,7			

vom Trainer als Hausaufgabe notiert



Bemerkungen:

Feld für Bemerkungen

Die in diesem Heft zum ersten mal verwendeten Piktogramme sollen das schnelle visuelle Erfassen der Übungen erleichtern und gleichzeitig die immer wiederkehrenden Textpassagen in den Erläuterungstexten der Übungen größtenteils überflüssig machen.

In der folgenden Aufstellung werden die 10 Piktogramme und ihre Bedeutung dargestellt. Jedes Piktogramm existiert in einer „normalen“ (positiven) Ausführung sowie einer durchgestrichenen und auch farblich abgetönten Version, die jeweils einen negativen Aspekt oder ein Verbot verdeutlichen soll.

positiver Aspekt

negativer Aspekt



BiH - Ball in Hand

Das Symbol weist darauf hin, ob in der Übung Ball in Hand gewährt wird oder nicht. Nähere Einschränkungen werden als Text unterhalb des Symbols angegeben (BiH in einem Feld, auf einer Linie, im Kopffeld oder bei jedem Stoß, etc.)



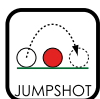
Scratch - Der Spielball fällt in eine Tasche

Das Symbol dürfte selbsterklärend sein: es legt fest, ob der Spielball in eine der Taschen fallen darf (oder muss).



Order - Numerische Reihenfolge

Erneut wohl selbsterklärend: die Übung ist mit oder ohne Einhaltung einer (numerischen) Reihenfolge zu spielen.



Jumpshot

Gibt an, ob es erlaubt ist, einen Jumpshot auszuführen oder nicht.



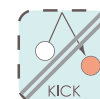
Bankshot - Objektball wird über Bande gespielt

Grundsätzlich gut verständlich - kann allerdings auch bedeuten, dass ein Objektball die Bande nach dem Stoß nicht berühren darf.



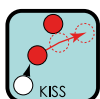
Kick - Spielball wird über (Vor-)Bande gespielt

Grundsätzlich gut verständlich - kann allerdings auch bedeuten, dass der Spielball die Bande, vor dem Treffen des Objektballes, nicht berühren darf.



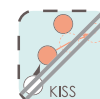
Combo - Kombination Objektball auf Objektball

Neben der offensichtlichen Bedeutung des Symboles wird auch das Berühren am Stoß unbeteiligter Bälle geregelt.



Kiss - Kombination Objektball an (!) Objektball

Regelt ebenfalls zusätzlich zur eigentlichen Bedeutung das Berühren unbeteiligter Kugeln mit dem Objektball.



Carom - Kombination Spielball über Objektball auf Objektball

Regelt zusätzlich zur eigentlichen Bedeutung das Berühren unbeteiligter Kugeln mit dem Spielball.



Hit Rail - Spielball berührt nach dem Treffen die Bande

Kann neben der naheliegenden Bedeutung in Kombination mit Kick auch ein generelles Verbot bedeuten, mit dem Spielball die Bande zu berühren.



Die Übung:

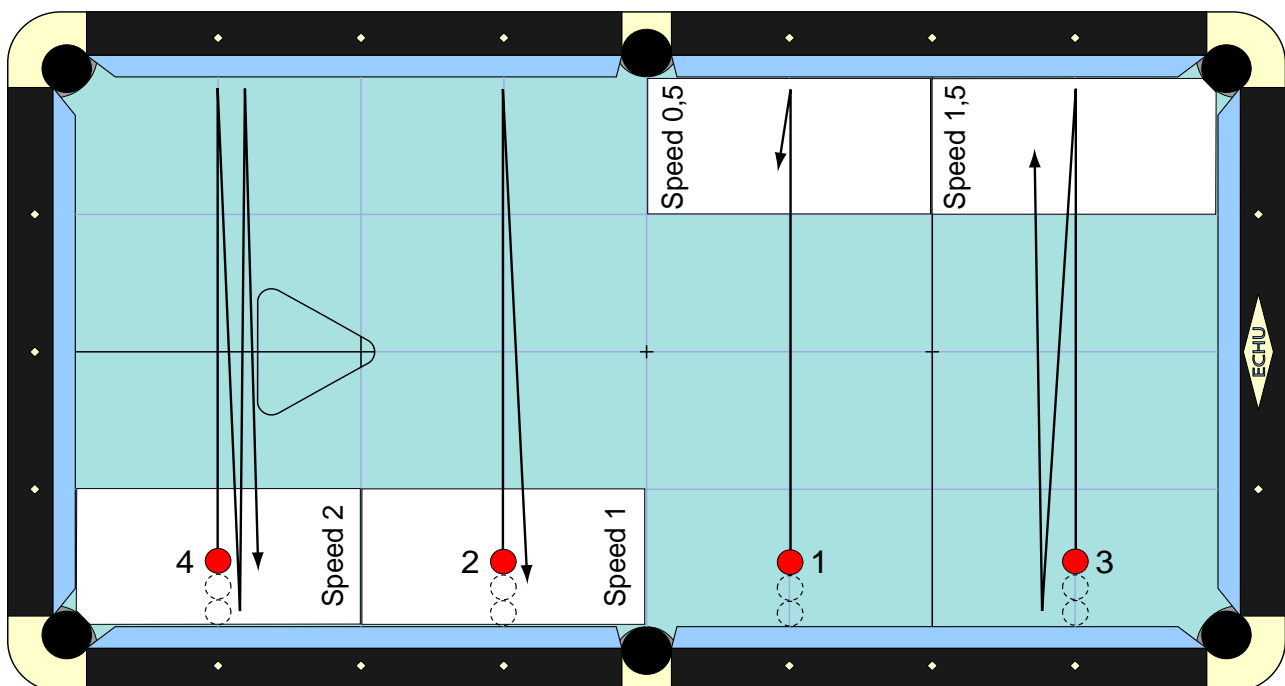
- a) Die Kugeln werden zeichnungsgemäß aufgesetzt. Es ist erlaubt, die Objektbälle innerhalb eines Diamanten von der langen Bande zu verlegen — also näher an die Bande oder weiter entfernt als in der Zeichnung. Versperrt ein bereits gespielter Ball den Weg des zu spielenden Balles, ist es erlaubt, diesen (den zu spielenden Ball) ein wenig seitwärts zu verlegen. Dabei darf er allerdings nicht weiter als einen Diamant nach rechts oder links — von seiner ursprünglichen Lage (Zeichnung) aus betrachtet — verlegt werden.
- b) Die Objektbälle müssen mit dem geforderten Speed (siehe Zeichnung) in Richtung der gegenüberliegenden langen Bande gestoßen werden und innerhalb der eingezeichneten „Zielgebiete“ liegen bleiben. Abgesehen vom ersten Objektball (Ball 1) muss bei jedem Stoß die gegenüberliegende Bande mindestens einmal (bei Ball 4 zweimal) berührt werden.
- c) Gespielte Bälle bleiben unverändert liegen! Bleibt also ein gespielter Ball außerhalb seines Spielbereiches liegen und behindert so den Laufweg eines anderen Balles, ist es nicht erlaubt, ihn zu verlegen oder beim Spiel zu berühren.
- d) Berührt ein Ball einen anderen Ball, eine der kurzen Banden, fällt in eines der Löcher oder kommt außerhalb seines „Zielgebietes“ zum Stehen (Kugelmittle entscheidet), so gilt das als Foul. Mit einem als Foul gewerteten Versuch können natürlich keine Punkte erzielt werden — in vorangegangenen (korrekten) Versuchen erzielte Punkte bleiben davon ebenso unberührt, wie die Punkte noch ausstehender Versuche.
- e) Für jeden korrekt ausgeführten Stoß, bei dem der Objektball in seinem Zielfeld zum Stehen kommt, erhält der Spieler einen Punkt. Es werden drei Durchgänge à 4 Bälle gespielt und die Ergebnisse jeden Durchganges in die dafür vorgesehenen Spalten des Datenblattes eingetragen. Pro Durchgang können so maximal 4 Punkte erzielt werden.

Kommentar:

Sowohl die Fähigkeit, den Spielball, als auch den Objektball zu kontrollieren nimmt mit zunehmender Stoßgeschwindigkeit immer weiter ab. Gleiches gilt für die Genauigkeit im Treffpunkt auf dem Spielball und die Fähigkeit, einen Ball exakt entlang der Ziellinie zu bewegen. Es ist einer der häufigsten Fehler, Bälle viel härter (mit größerer Stoßgeschwindigkeit) zu spielen, als es eigentlich notwendig wäre! Daher muss es das Ziel jedes Spielers sein, das richtige Einschätzen der benötigten Stoß-Geschwindigkeit und die jeweils entsprechende Umsetzung zu erlernen. Das Arbeiten mit dieser Übung lehrt dem Spieler deshalb, die benötigte Stoß-Geschwindigkeit zu „fühlen“ und anzuwenden. Darüber hinaus werden mit der Fähigkeit, den Spielball (hier ein Objektball) an der richtigen Stelle zu treffen und exakt entlang der Ziellinie zu bewegen, zwei weitere wichtige Details des Spiels geübt — auch wenn der erlaubte Korridor für die Stöße und die vorgegebene Positionszone sehr groß sind.

Um bei dieser Übung erfolgreich agieren zu können ist es wichtig, die Spielbälle eher ein klein wenig oberhalb ihrer Mitte und exakt in ihrer Hochachse (kein ungewollter Effekt!) anzuspielen.

Die Kontrolle der Stoßgeschwindigkeit ist in jedem Fall das hauptsächliche Ziel dieser Übung, wobei 2 Diamanten Toleranz als Rahmen vorgegeben wurden. Da eine Tischlänge mit der Geschwindigkeit „Speed 1“ gleichzusetzen ist (2 Tischlängen entsprechend mit „Speed 2“), können die hier geforderten Stoß-Geschwindigkeiten auch mit „Speed ½“, „Speed 1“, „Speed 1½“ und „Speed 2“ bezeichnet werden.



Die Übung:

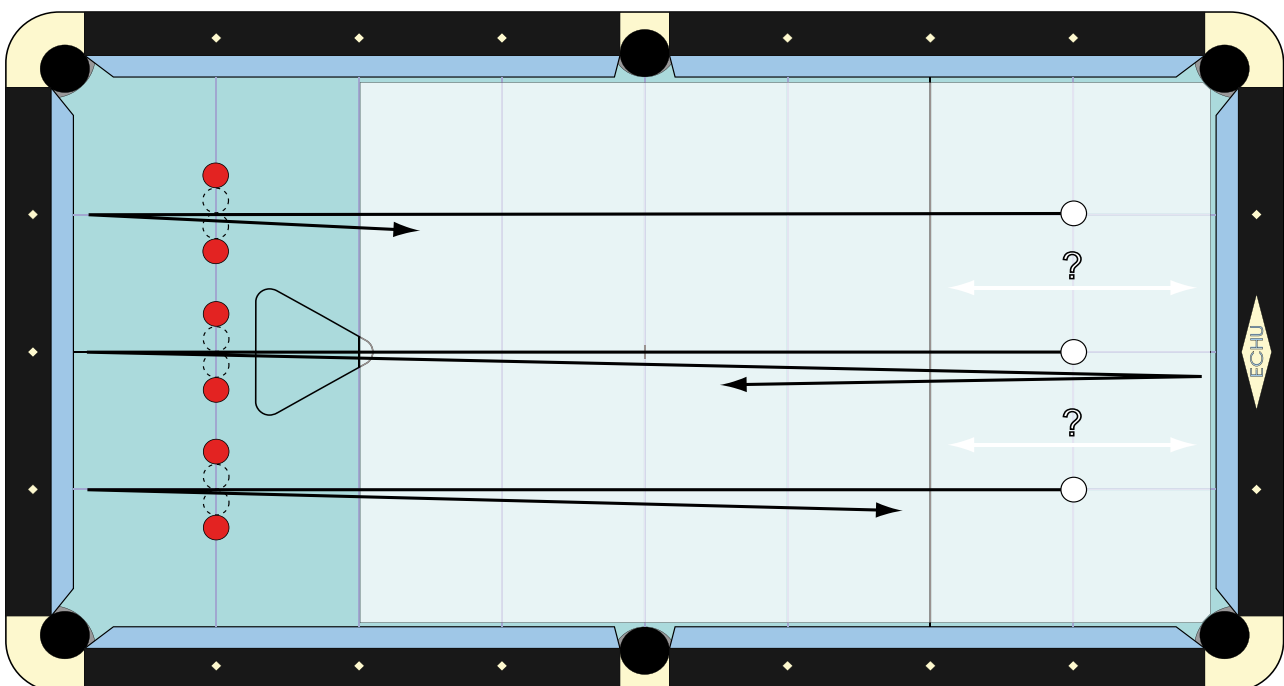
- Die Objektbälle werden zeichnungsgemäß aufgesetzt (die Breite der Gassen aus den Ballpaaren beträgt dabei jeweils zwei Kugelbreiten). Der Spielball wird frei wählbar im maximalen Abstand von 2 Diamanten von der Kopfbande entfernt aufgesetzt. Dabei wird er für den ersten Versuch so platziert, dass er genau mittig vor der ersten Gasse steht (erste Längs-Diamanten-Linie). Entsprechendes gilt für das Spiel durch die zweite und dritte Kugelgasse.
- Die Aufgabe besteht nun darin, den Spielball so durch die jeweilige Gasse zu spielen, dass er die Fußbande anläuft und dann durch dieselbe Gasse wieder zurück läuft. Er soll nach dem zweiten Durchqueren der Gasse im eingezeichneten Zielfeld (ein Diamant vor den Gassen bis zur Kopfbande) zum Stehen kommen — Die Stoßgeschwindigkeiten sollten dabei zwischen Speed 1 und 2 gewählt werden. Wurden die Bälle der Gassen bei einem (nicht erfolgreichen) Versuch bewegt oder behindert ein Ball den Laufweg eines weiteren Versuches, so müssen diese vor einem weiteren Versuch in ihre Ausgangsposition zurückgelegt werden.
- Berührt der Spielball einen oder mehrere Bälle der Gasse (beim Hin- oder Rückweg), fällt in eines der Löcher oder kommt außerhalb seines Zielfeldes zum Stehen (Kugelmittigkeit entscheidet), so gilt das als Foul. Mit einem als Foul gewerteten Versuch können natürlich keine Punkte erzielt werden — in vorangegangenen (korrekten) Versuchen erzielte Punkte bleiben davon ebenso unberührt, wie die Punkte noch ausstehender Versuche.
- Für jeden korrekt ausgeführten Stoß erhält der Spieler einen Punkt. Es werden vier Durchgänge á 3 Bälle gespielt und die Ergebnisse jeden Durchganges in die dafür vorgesehenen Spalten des Datenblattes eingetragen. Pro Durchgang können so maximal 3 Punkte erzielt werden.

Kommentar:

Die Geradlinigkeit des Stoßes und das Vermeiden von ungewolltem Effet waren ja bereits bei der Speed-Übung sehr wichtig. Bei dieser Übung — mit ihren sehr engen Gassen — ist beides ein Muss! Ein horizontal und/oder vertikal außerhalb der Mitte liegender Treffpunkt auf dem Spielball kann dazu führen, dass der geplante Laufweg des Spielballes bereits auf dem Weg zur Fußbande verlassen wird — auf jeden Fall aber nach dem Kontakt mit der Fußbande. Selbst die kleinste Menge Effet macht es unmöglich, die Gasse der Objektbälle zweimal zu durchqueren ohne sie zu berühren — oder auf dem Rückweg sogar außen an ihnen vorbei zu fahren. Dabei ist es unerheblich, ob man die Gasse touchiert oder an ihr vorbei fährt — beides ist als Foul zu werten und bringt natürlich keine Punkte!

Um die Übung erfolgreich zu meistern ist es also unbedingt erforderlich, mit der passenden Geschwindigkeit zu spielen (zwischen Speed 1 und 2) und den Spielball leicht oberhalb der Mitte (Äquator) und exakt in der Hochachse zu treffen.

Sollte der verwendete Tisch nicht exakt gerade sein und ist es daher nicht möglich, einen exakt geraden Stoß mit der benötigten Geschwindigkeit auszuführen, so muss dies vom Spieler noch vor dem Beginn des Tests angezeigt werden. Jede zu einem späteren Zeitpunkt erhobene diesbezügliche Beschwerde wird ignoriert!



Die Übung:

- Die Kugeln 1 bis 5 werden zeichnungsgemäß aufgesetzt — 1,5 Diamanten von der kurzen Bande entfernt und mit einer Kugel Abstand (von der Kugel 1 beginnend). Der Spielball kann im eingezeichneten Feld frei platziert werden und wird für jeden Versuch erneut in diesem Feld platziert. Die Übung sollte auf beide Seiten trainiert werden. Für den Test kann der Spieler seine „Lieblingsseite“ wählen.
- Ziel der Übung ist es, die Bälle der Reihenfolge nach in die entsprechende Ecktasche zu versenken.
- Wird der angespielte Objektball nicht auf direktem Weg in „sein“ Eckloch versenkt, berührt der Spielball einen oder mehrere unbeteiligte Bälle der Übung oder fällt er in eines der Löcher, so gilt das als Foul. Mit einem als Foul gewerteten Versuch können natürlich keine Punkte erzielt werden — in vorangegangenen (korrekten) Versuchen erzielte Punkte bleiben davon ebenso unberührt, wie die Punkte noch ausstehender Versuche.
- Pro Durchgang hat der Spieler einen Versuch je Objektball (insgesamt also 5 Stöße). Es wird mit der Kugel 1 begonnen und dann der numerischen Reihenfolge nach weiter gespielt. Vor jedem Versuch werden versehentlich bewegte Kugeln (siehe c) in ihre Ausgangslage zurück gelegt. Ein nicht versenkter Ball wird vom Tisch entfernt (und kann so nicht mehr gespielt werden).
- Für jeden korrekt ausgeführten Stoß erhält der Spieler einen Punkt. Es werden drei Durchgänge á 5 Bälle gespielt und die Ergebnisse jeden Durchganges in die dafür vorgesehenen Spalten des Datenblattes eingetragen. Pro Durchgang können so maximal 5 Punkte erzielt werden.

Kommentar:

Das Zielen unterscheidet sich im (Pool-)Billard erheblich vom Zielen in anderen Sportarten, da der (Spiel-)Ball so getroffen werden muss, dass ein weiterer Ball (Objektball) seinen Weg in die vorgesehene Tasche findet. Das bedeutet, dass man in der Regel „von der Tasche weg“ zielen muss, wenn nicht zufällig Spielball, Objektball und anvisierte Tasche in einer Linie liegen! Erschwert wird dieses Vorhaben von einer Vielzahl physikalischer Phänomene, die ebenfalls eine erfolgreiche Durchführung nachhaltig beeinflussen können. Das „simple“ Versenken von Bällen ist also deutlich anspruchsvoller, als es auf den ersten Blick erscheint — vor allem, wenn man die im Billard allgegenwärtige Problematik der Umsetzung des eigenen Vorhabens berücksichtigt — ein Problem, das mit steigender Stoß-Geschwindigkeit immer schlimmer wird.

Die Übung hilft dabei, die Grundlagen des Zielens im (Pool-)Billard verständlich zu machen und wird höchstwahrscheinlich dem verantwortlichen Trainer einen Anreiz liefern, einige der grundlegenden Regeln des Spieles zu erklären. Es gibt einige Ansätze, einem Anfänger dabei zu helfen, das sichere Zielen schneller zu erlernen — diese Übung ist eine gute Gelegenheit, die bevorzugte Methode des Trainers ins Spiel zu bringen.

Es gilt zu beachten, dass alle Spieler eine bevorzugte Seite („Schokoladenseite“) haben — auch abhängig davon, ob sie Links- oder Rechtshänder sind. Die Übung sollte daher im Training unbedingt von links nach rechts und umgekehrt gespielt werden!

