

A diagram of a billiard table with a light blue background and a dark blue border. It shows a collection of white billiard balls arranged in a pattern. A yellow ball is positioned in the center-left, and a red ball is in the bottom-right. A white ball is at the bottom center. Arrows indicate a path: one arrow points from the white ball at the bottom center to the yellow ball, and another arrow points from the yellow ball to the red ball. The text 'Dr. Gerhard Hüpper' is written in the upper right area of the diagram.

Dr. Gerhard Hüpper

Handbuch des
Billardspiels
- Dreiband -
Zweiter Band

Psychologie Spezialprobleme
Stellungspiel Systeme



Litho-Verlag, Wolfhagen

Dr. Gerhard Hüpfer

Handbuch des Billardspiels

– Dreiband –

Zweiter Band

Psychologie

Spezialprobleme

Stellungspiel

Systeme

Litho-Verlag



© Litho-Verlag e.K., Wolfhagen
Alle Rechte vorbehalten
Druck: Dbusiness, Berlin
2. Auflage 2008
Printed in Germany

2. Auflage Print ISBN: 978-3-9811713-8-9
Ebook ISBN: 978-3-941484-72-6

Inhaltsverzeichnis

Zweiter Band

Vorwort	3
Psychologie	
Sportpsychologie	7
Turnier	9
Psychologische Kriegführung	11
Positives Denken	14
Psychophysiologie der Bewegung	15
Statistik	17
Mentale Einzelfragen	19
Leitfunktion der Banden	25
Täuschungen	27
Billard-Psychotherapie	31
Weitere Ratschläge	39
Training	49
Spielstärken-Test	52
Positionsspiel	
Einführung	57
Verteidigung	59
Aktives Positionsspiel	71
Vingerhoedt	72
Robin	78
Ergänzungen	80
Beispiele	82
Passives Positionsspiel	91
Spezielle Probleme	
Kontervermeidung	99
Längen und Kürzen	117
Mehrfachchancen	133
Sensible Stöße	143
Technische Besonderheiten	149
Tische – Queues – Bälle	159
Systeme	
Einführung	167
Linien und Merkpunkte	169
Natürliches System	173
0,7-er-System	179
Conti-System	181
Grundsystem	182
Kurzsystem L L	195
Dreiersystem	201

Systeme (Fortsetzung)

Noch Conti-Systeme:	
Ball-2-Zuerst	203
Ergänzungen.....	206
Die Kopfbande als Anspielbande	207
Short Angle Tracks.....	209
Plus-Systeme.....	213
Ball-System.....	223
Ball-Bande-System	241
Gegeneffet-Pendler-Systeme	247
Plus-Fünf	253
New-York und Florida	255
2/3-System.....	259
Holländer-Systeme	261
Kopfbandenberechnung	263
Ohne Effet – Gegeneffet.....	265
Verschiedenes	
System Sid.....	277
Umkehrer	279
Einband-Vorbänder	280
Spot on the Wall.....	281
System-Kopplung.....	282
Ergänzungen.....	283
Interviews mit Spitzenspielern	284
Der Autor – Nachwort.....	287

Verleger und Autor sind erfreut, jetzt eine stark erweiterte Neuauflage auch des zweiten Bandes vorlegen zu können.

Was ist inzwischen neu hinzugekommen? Hinsichtlich der technischen Aspekte des Spiels erfreulicherweise nur wenig, denn Billard ist - wenn Sie so wollen - eine eher "konservative" Sportart, bei der grundlegende Änderungen seltener stattfinden.

Lassen wir die wesentlichen Etappen der letzten 150 Jahre einmal kurz Revue passieren:

In der zweiten Hälfte des vorvorigen Jahrhunderts wurden erstmals Möglichkeiten entdeckt, wie man die Bälle "zusammen spielen" kann, um dann auf bequeme Art und Weise eine Reihe weiterer Punkte zu erzielen.

Um 1900 Entdeckung der amerikanischen Serie, in Europa vor allem durch Hugo Kerkau perfektioniert.

Auf die Einführung des Cadre-Spiels folgte die Strichserie, später das Viertelspiel.

Beim Großcadre (71/2) war das alles nicht ganz so einfach, erst mit der Verfeinerung des "Achtel-Spiels" durch Jean Marty wurden auch hier Generaldurchschnitte von über 100 möglich.

Etwa seit 1960/70 verlagerte sich die Aufmerksamkeit mehr und mehr auf das Dreibandspiel.

Was die Vielfalt der entdeckten Lösungsmöglichkeiten angeht, ist man erstaunt, wie früh die meisten von ihnen bereits gefunden wurden, allerdings brauchte es ziemlich lange, bis die Spitzenspieler sie in ihr Standardrepertoire aufgenommen hatten.

Ein wirklich großer Fortschritt kam mit der Entdeckung des Serienspiels durch R. Vingerhoedt in den fünfziger und sechziger Jahren. Seine "Familienstöße" und allgemeinen Prinzipien sind auch heute noch gültig, wenn auch vielfach ergänzt und zum Teil abgewandelt.

Seither hat es keine echten Revolutionen mehr gegeben, allerdings wurde alles perfektioniert:

Materialverbesserung (Tische, Bälle, Queues), Intensivierung des gezielten Trainings (auch schon bei den Amateuren), veränderte mentale Herangehensweise an die gestellten Aufgaben, regelmäßiges Turnierspielen auf höchstem Niveau (Bundesligen). Einige Änderungen wie zum Beispiel der Bewegungsablauf beim Stoß (z.B. die Verzögerung "hinten") konnten sich nicht bei allen Spielern auf Dauer etablieren.

Ein besonderer Probepunkt war der Ausbau von "Systemen". Erstmals mitgeteilt bereits von W. Hoppe brauchte es doch recht lange, bis sie sich in der Praxis bewährten, und auch heute noch ist die Meinung über ihre Bedeutung absolut geteilt. Ausführliches werden Sie im entsprechenden Kapitel noch erfahren.

Besondere Aufmerksamkeit erfuhren sodann die mentalen Aspekte unseres Sports. Wieso auch nicht, nachdem man in allen anderen Sportarten bereits seit vielen Jahren meint, die Hilfe von Psychologen nicht entbehren zu können. Auch das wird recht kontrovers diskutiert. Wegen der unbezweifelbaren

Wichtigkeit habe ich das recht lange Kapitel über die Psychologie des Billardspiels gleich an den Anfang gelegt.

Während im ersten Band die Grundlagen und die verschiedenen Dessin-Gruppen besprochen wurden, befasst sich **Band 2** des weiteren mit folgenden speziellen Problemen:

Kontervermeidung – Längen und Kürzen – Mehrfachchancen – Sensible Stöße – Technische Fragen – Training – Tische und Queues.

Sodann wird das Thema Positionsspiel (Angriff und Verteidigung bzw. Spiel auf Fortsetzung und/oder Abwehr) abgehandelt.

Der letzte, besonders umfangreiche Abschnitt ist den Möglichkeiten der Berechnung beim Dreiband, dem so genannten Systemspiel, gewidmet.

Der zweite Band ist vor allem für fortgeschrittene Spieler interessant, darüber hinaus für jeden, der sich – zumindest gedanklich – mit Methoden und Geheimnissen des Dreibandspiels näher vertraut machen möchte.

Da nicht unbedingt damit zu rechnen ist, dass jeder Leser ständig Band 1 zur Hand hat, darf ich mir erlauben, einige **Hinweise zur Benutzung des Buches** zu wiederholen:

Ich empfehle, zu Beginn und zwischendurch immer einmal wieder, das **Glossar** am Ende des 1. Bandes zu lesen, welches billardspezifische Fachausdrücke behandelt. Sie haben dann weniger Probleme, den Text des Hauptteils zu verstehen, und es werden mögliche Missverständnisse ausgeräumt.

Die eingezeichneten Lauflinien und Ballpositionen wurden auf "**mittellangen Tischen**" ermittelt. Auf kurz, lang und extralang abschlagenden Billards werden Sie entweder die Vorgehensweise oder die Ballposition etwas ändern müssen.

Da die heutigen Turniertische generell sehr lang abschlagen, hätte es nahe gelegen, deren Verlaufslinien zu wählen. Dazu habe ich mich aus 2 Gründen dennoch nicht entschließen können:

Tatsächliche Situation.

Die Mehrzahl der Spieler, die sich noch in der Lern- und Aufbauphase befinden – und für diese ist das Buch ja in erster Linie gedacht – hat leider immer noch nicht die Möglichkeit, regelmäßig auf modernen langen Tischen zu spielen.

Kontinuität der Literatur.

Fast alle bisher veröffentlichten Billardbücher zeigen die Lauflinien auf, nach heutigen Begriffen, kurzen bis mittellangen Tischen. Der Leser würde also, wenn er Vergleiche anstellt, durch extralange Linien (die an der 4. Bande oft mehr als 1 Diamant anders ankommen) sehr verwirrt. Im übrigen werden die Probleme der langen Tische noch ganz ausführlich in einem Sonderkapitel des 2. Bandes behandelt.

Beim **Aufsetzen der Bälle** können Sie sich nach den Diamanten richten. Wenn man es ganz genau

machen wollte, bräuchte man Hilfslinien, welche das Bild unübersichtlich machen würden, oder sogar ein Einzeichnungsbrett, wie es beim Kunststoßen verwendet wird. Absolute Genauigkeit ist für die zu besprechenden Probleme jedoch nicht erforderlich und auch gar nicht möglich. Nicht nur reagiert jeder Tisch anders, auch jeder einzelne Spieler hat seine eigene, ganz individuelle Stoßart. Was für den einen ein Problem ist, erledigt der andere mit links. Worauf es ankommt: Die Besonderheit des vorliegenden Dessins und des vorgeschlagenen Lösungsweges zu erkennen und nachzuvollziehen.

In vielen Fällen werden **Alternativen** angegeben. Wenn nicht, bedeutet das allerdings nicht, dass es keine anderen Möglichkeiten gäbe. Oft genügen ja wenige Millimeter Änderung der Ballposition, um aus einem "Sitzer" ein unmögliches Dessin zu machen – und umgekehrt. Die jeweils vorgeschlagene Lösung stellt letztlich nur eine Anregung dar und dient dazu, bestimmte Probleme zu illustrieren; in der praktischen Partie dürfen Sie natürlich Ihre Lieblingsdessins bevorzugen. Als Linkshänder sollten Sie in einigen wenigen Fällen die Bälle spiegelbildlich aufstellen.

Kennzeichnung der Bälle: Der besseren Orientierung wegen ist als anzuspielender Ball (B 2) im allgemeinen der gelbe Ball (früher: "gegnerischer Weißer") gewählt – er wird in den Zeichnungen durch Halb-Schattierung hervorgehoben.

Entsprechend ist B 3 der Rote, welcher in den Zeichnungen eine schwarze Füllung aufweist. Das gilt aber nicht in jedem Fall, zum Beispiel nicht bei Desinvariationen. Der Spielball dagegen ist stets nur als Umriss, das heißt weiß (ohne Füllung) gezeichnet.

Die Lauflinien des Spielballs werden mittels durchgezogener Linien dargestellt, alternative Lösungen und die Lauflinien von B 2 durch gestrichelte oder punktierte Linien.

Einige der gerade im zweiten Band vorgestellten Untersuchungen gehen **sehr ins Spezielle**; teilweise sind sie durch Kleindruck gekennzeichnet oder in den jeweiligen Anhang verwiesen (siehe dazu auch die Bemerkung am Ende des Buches im *Kapitel* → *Der Autor*). In der Neuauflage habe ich diese Stellen teilweise gekürzt, da ihre Bedeutung für die Praxis doch nur relativ gering ist.

Es dürfte zumeist auch genügen, die entsprechenden Abschnitte nur oberflächlich durchzublättern, damit Sie wenigstens wissen, worum es geht. Sie müssen nicht alles sklavisch durcharbeiten. Befassen Sie sich primär mit dem, was Ihnen nicht nur wichtig erscheint sondern auch Spaß macht.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Erfolg!

Psychologie

Die mentalen Aspekte des Spiels

Das Training

Die Wichtigkeit der inneren Einstellung kann man gar nicht überbetonen. Sprüche wie:

“*Es spielt sich alles nur in Deinem Kopf ab*”; “*Du musst mental gut drauf sein*”; “*Die richtige psychologische Einstellung bringt mehr als die halbe Miete*” wollen genau das besagen.

Nun ist es einfach, allerhand Ratschläge zu geben, wie man sich verhalten soll: Voll konzentriert, gleichzeitig aber entspannt, zuversichtlich, Rückschläge schnell wegstecken, nie aufgeben und was dergleichen mehr ist. Das Dumme daran ist:

Wissen allein genügt nicht!

Man muss die Verhaltensmuster ändern und seine innere Empfindungswelt, Gedanken und Emotionen umstellen. Man muss lernen, seinem Instinkt und dem Bewegungsautomatismus zu vertrauen, “*Es einfach geschehen lassen*”. Das geht nicht auf Befehl sondern erfordert langdauernde Anstrengungen, und ob zum Schluss viel Gutes dabei heraus kommt, wissen Sie auch nicht, denn die Änderung der eigenen Persönlichkeitsstruktur ist wohl das Schwerste überhaupt. Fast möchte man meinen, es sei leichter, aus einem Sünder einen Heiligen zu machen als zum Beispiel aus einem ungeduldigen und ängstlichen Typ einen besonnenen und stets zuversichtlichen.

Im Vergleich dazu versprechen Dessin-Analysen und taktische oder technische Ratschläge viel schneller Erfolg, weil wir hier das einsetzen können, was sich in der letzten Phase der Evolution am meisten entwickelt hat: die Großhirnrinde.

Wenn Sie die ernste Absicht haben, auf mentalem Gebiet etwas zu erreichen, müssen Sie viel Zeit und Energie aufwenden, sich auf längere Durststrecken und Rückschläge gefasst machen. Aber wenn man bedenkt, wie viele Tausende Stunden Sie mit Partien und Training zubringen, könnte man da schon etwas investieren.

Vorab sind einige Bemerkungen angebracht.

In diesem und anderen Kapiteln des Buches finden Sie Dutzende von gut gemeinten Ratschlägen, schließlich lesen Sie ein umfassendes Handbuch, gegenwärtig z. B. Ein Kompendium der Sportpsychologie. Es wäre sinnlos für den Leser, sich mit allem zu befassen!

Nehmen Sie daher die folgenden Ausführungen nur als Anregung und Prüfliste; stellen Sie kurz fest, ob Sie an den besprochenen Punkten eigene Probleme haben. Wenn nicht, schnell vergessen. Wenn doch, könnte es sich lohnen, daran zu arbeiten.

Zunächst einmal müssen Sie sich klar darüber werden, welchen Aufwand Sie hier betreiben wollen. Denken Sie, dass Sie es allein schaffen? Benötigen Sie einen Heimtrainer oder gar den Bundestrainer? Einen vom Zentralverband gestellten Psychologen (dieser nennt sich ja inzwischen “Mentaltrainer”, um den Krankheitsgeruch los zu werden)?

Oder können Sie sich einen Individualtrainer resp. Psychologen leisten? Doch wohl eher nicht, so dass Sie in den allermeisten Fällen auf sich selbst angewiesen sind, und genau dafür sind alle folgenden Ausführungen in erster Linie gedacht.

Sie sollten sich zunächst darüber klar werden, dass es gottseidank auch es ein Sich-Befassen mit psychischen Vorgängen gibt, welches nicht in das innere Seelenleben eingreift und deshalb ungefährlich ist.

Es handelt sich zum Beispiel um Hinweise, worauf Sie in bestimmten Situationen achten sollten bzw. wo psychische Fallstricke lauern. Das gehört ebenso zum Wissensstoff wie die Erlernen neuer Dessins. Einzelheiten dazu finden Sie in den Unterabschnitten “Statistik, mentale Einzelprobleme, Interviews” und an vielen anderen Stellen.

Wenn wir von ernsthaften Störungen reden wollen, die sich in seltenen Fällen sogar unter Weltklassespielern bis zu echtem Krankheitswert intensivieren können, so vermerken wir im Grunde immer wieder dieselben drei Grund-Merkmale:

1. Frustration – weil die Bälle zu oft einfach nicht so laufen wollen, wie man es gerne hätte. Ich selbst habe längere Zeit einen viel versprechenden internationalen Nachwuchsspieler betreut, der sich einfach nicht damit abfinden konnte, dass seine Durchschnitte ständig zwischen 0,5 und 1,5 schwankten, was nach meinem Dafürhalten wesentlich besser war, als wenn er konstant um 0,8 gespielt hätte.

2. Mangelndes Selbstwertgefühl, Kleinmut.

Dafür gibt es heute natürlich modernere Ausdrücke: Glaube an die *eigene Kompetenz* oder besser noch Englisch: *Self-Efficacy*.

Ich selbst halte die neuen Namen zwar nur für Etikettenschwindel, aber wenn’s dem Einzelnen hilft: O.K.

3. Angst – in den meisten Fällen als Karambolangst, seltener als Angst davor, dem Gegner bei Mißlingen der Karambolage eine günstige Stellung zu hinterlassen.

Für diese Bereiche finden Sie auf den nächsten Seiten, die zunächst einmal nur eine Art *Tour d’horizon* darstellen, sehr viele Hinweise, Ratschläge, Übungsmodelle. Zum Abschluß der Psychologie-Kapitel werden wir dann noch einmal recht ausführlich darauf zu sprechen kommen unter dem Titel “*Psychotherapie des Billardspiels*”, ergänzt durch Zitate aus internationalem Briefwechsel.

Ich will Ihnen auch sogleich das **Haupt-Gegenmittel** verraten; es lautet: Entdecken Sie neu die Freude am Spiel, stets und ständig, auch wenn es überhaupt nicht läuft und Sie Nackenschläge am laufenden Band einstecken müssen.

Nicht umsonst werden die Amerikaner nicht müde zu betonen, “*have fun*” sei das Wichtigste von allem.

Ich hoffe es ist mir gelungen, die ganze Angelegenheit nicht zu trocken darzustellen, um Ihre Aufmerksamkeit lebendig zu erhalten. Halten wir es mit Goethe: “*Wer vieles bringt, wird jedem etwas bringen.*”

Im übrigen werden Sie feststellen, dass nicht selten

Wiederholungen auftreten; das ist beabsichtigt, um Ihnen die wesentlichen Punkte immer wieder einzuprägen: "Steter Tropfen höhlt den Stein."

Genug der Vorreden, beginnen wir mit der Praxis.

Die erste Empfehlung

hat mit dem mentalen Bereich nur mittelbar etwas zu tun. Sie lautet: "**Werden Sie ein besserer Spieler!**"

Je vollkommener Ihre Fähigkeit zu karambolieren ist, Ihr Serienspiel, die Verteidigungskunst, die technischen Fertigkeiten: Um so selbstbewusster und zuversichtlicher werden Sie. Erfolg zieht Erfolg nach sich; Sie gewinnen mehr Partien und steigen in höhere Klassen auf. Das allein wird bereits viele Probleme lösen. Der große Vorteil dabei ist, Sie brauchen nicht direkt in Ihre Psyche einzugreifen, denn Sie arbeiten an etwas, das man durchaus trainieren und sich befehlen kann.

Auf folgende Punkte möchte ich Ihre Aufmerksamkeit besonders lenken.

Sie müssen überall auf dem Brett zu Hause sein.

Man sollte kein unerforschtes Terrain auf der Landkarte haben, auch nicht bei schwierigen Abwehrdessins, krummen Winkeln und press an der Bande liegenden Bällen. All das muss für Sie zum normalen Alltag gehören. Wenn Sie in frühester Jugend mit dem Billardspiel angefangen haben, bekamen Sie das sozusagen mit der Muttermilch. Später kann das Studium von Systemen hilfreich sein – nicht weil Sie diese Zahlen nun alle lernen sollten, sondern weil Sie ungewohnte Anspielpunkte und Linienverläufe näher kennen lernen. Das ist im übrigen nach meiner Einschätzung einer der Hauptgründe, sich überhaupt mit Systemen zu befassen, weniger die Rechenformeln als solche.

Treffen Sie die richtigen Entscheidungen – bei der Dessinswahl (siehe das gleichnamige Kapitel in Bd. 1) sowohl wie bei der Ausführung.

Perfektionieren Sie das Verteidigungsspiel.

Sie erhalten dann eine psychologische Absicherung und stoßen befreiter ab (siehe das Kap. Angriff und Verteidigung). Aber auch wenn bei einzelnen Stößen "nur" die Verteidigung das Haupt-Anliegen ist, müssen Sie Ihr Bestes geben; gelingt Ihnen die Abwehr gut, war der Stoß erfolgreich.

Die zweite Empfehlung

Gewöhnen Sie sich eine immer gleich bleibende Ansprech- und Stoß-Routine an.

Näheres dazu können Sie in den Kapiteln zwei bis vier des 1. Bandes nachlesen. Erlauben Sie keine Ausnahmen! Sämtliche Professionals, egal in welcher Sportart, beherzigen das – sicher nicht ohne Grund. Man könnte sagen, Sie tragen dann ein psychisches Stützkorsett.

Die dritte Empfehlung

Stellen Sie mentale Trainingseinheiten zusammen,

*die Sie sich **nacheinander** vornehmen.*

Das ist genau so, wie wenn bestimmte Dessins immer wieder geübt werden müssen. Alles auf einmal geht nicht! Sie planen also zum Beispiel für die erste Übungseinheit:

"Heute werde ich bei jedem Stoß auf die korrekte Ausführung der Ansprechroutine achten. Und wenn es da mehrere kritische Punkte gibt, picke ich mir zunächst nur einen heraus (s. Bd. 1, Kap. 2)."

"Morgen werde ich immer wieder überprüfen, ob ich muskulär und psychisch entspannt beim, vor allem im Augenblick vor dem Abstoß. Ist die Kau-, Gesichts- und Schultergürtelmuskulatur locker, die Atmung harmonisch? Wenn nicht, werde ich das sofort ändern."

"Übermorgen widme ich mich der Aufgabe, beim Zielen und Abstoßen ganz besonders sorgfältig zu sein, ohne zu verkrampfen (s. Bd. 1, Kap. 2 und 3)."

"Als nächstes nehme ich mir vor, meine Nerven im Zaum zu halten und keinesfalls mit dem Schicksal zu hadern, wenn das Spiel nicht läuft, das Glück gegen mich ist, ich in großen Rückstand gerate usw. Statt dessen werde ich, wenn der Gegner am Stoß ist, die Augen schließen, lächeln und mir eine große grüne Wiese oder sonst etwas Schönes vorstellen."

Es geht hier nicht darum, einen ausführlichen Trainingsplan zu erstellen, der ja auch ganz individuell abgefasst sein müsste; es soll gezeigt werden, auf welche Weise Sie Erkenntnisse aus dem mentalen Bereich praktisch umsetzen können. Was für Sie besonders wichtig ist, muss **intensiv geübt und ständig wiederholt** werden, und zwar im Einzeltraining ebenso wie in Trainings-Partien. Sie müssen sich neue Verhaltensmuster aneignen.

Das Wettspiel

ist dafür primär **nicht** der geeignete Ort!

Im Wettkampf müssen Sie ergebnisorientiert agieren, sich von sachlichen Aufgaben leiten lassen, nur noch spielen und sich versenken. Höchstens einige kleine Rippenstöße sind erlaubt:

"Komm, entspann dich. – Lass dir genügend Zeit bei der Vorbereitung. – Sei sorgfältig. – Schau nicht auf die Anzeigetafel. – Hör auf, deine Chancen und den Durchschnitt auszurechnen. – Schick die Emotionen zum Teufel."

Aber selbst das nur in wohl dosierten Häppchen!

Zu Hause

können Sie auch einiges tun. Zum Beispiel Bücher über Sportpsychologie lesen. Wenn Sie zufällig auch an Golf interessiert sind, kann ich ihnen mein 'Handbuch des Golfspiels' empfehlen, welches in einem Hauptteil über 200 Seiten alle mentalen Aspekte des Sports generell behandelt.

Für das Heimtraining sind Entspannungs- und Atemübungen besonders gut geeignet.

Manche Psychologen sind der Meinung, man könne Positives Denken (siehe weiter unten) durch intensi-

ve verbale und visuelle Vorstellungen auch im Sessel lernen. Meine Erfahrungen gehen dahin, dass daraus meist nur schöne Tagträume entstehen, aus denen Sie die rauhe Wirklichkeit bei jeder Partie, die "nicht läuft" um so brutaler heraus reißt und frustriert.

Positives Denken sollte am Tisch, vor jedem Abstoß, eingeübt werden.

Im Turnier

Das Wichtigste: Machen Sie Ihr eigenes Spiel!

Versachlichen Sie die innere Einstellung.

Irreguläre Bandenabschläge –
 Starkes Spiel und Abwehrspiel des Gegners –
 "Ungerechte" Verteilung des Spielglücks –
 Großer Punkterückstand –
 Unfairer Verhalten des Mitspielers –
 Ungünstige räumliche Verhältnisse –
 Störungen durch Gegner oder Fans –
 all das dürfen Sie nicht (zu sehr) an sich heran kommen lassen.

Und noch eins, wenn's nicht läuft: Ziehen Sie nicht den Kopf ein und fangen Sie bloß nicht an, sich wegen Ihres schlechten Spiels zu schämen. Immer den Kopf hoch und aufrechter Gang!

Sorgfalt

Wenn man sich im Training angewöhnt hat, jedes *Dessin genau zu überlegen* und gegebenenfalls exakt zu berechnen, sollte man das auch im Wettspiel ohne Einschränkung tun. Wahrscheinlich wird man sogar wegen der fremden Umgebung länger brauchen als sonst, bis man die notwendige innere Überzeugung gewonnen hat, ohne welche man kaum ins Spiel finden wird.

Ähnliches gilt für den Stoß.

Führen Sie ihn sorgfältig aus. Schauen Sie genau auf den Antreffpunkt an B 2. **Stoßen Sie** ruhig, ergiebig und **gerade ab**, verreißen Sie nicht. Stoßen Sie exakt das, was Sie sich vorgenommen haben. Wie sagte mein bayrischer Golflehrer immer: "Doktor, hudele Se net."

Der Stoß muß entschlossen, einheitlich und zuversichtlich sein. Angst vor dem Ergebnis hat in diesem Moment überhaupt nichts mehr zu suchen, sie kann nur kontraproduktiv sein.

Man sollte niemals, aus welchen Gründen auch immer, nur auf ungefähr spielen – sondern stets bemüht sein, ein präzises Ergebnis herauszuholen. Selbst bei kleinen "Lücken" müssen Sie sich festlegen, ob der Spielball zum Schluss direkt oder mit der letzten Bande zu B 3 gelangen soll. Andernfalls wird man nichts hinzu lernen und sich nicht wirklich verbessern. Mit fortschreitendem Können ist man erstaunt, wie genau sich selbst technisch schwierige oder wegen des haargenauen Tref-

fens auf lange Distanz problematische Dessins spielen lassen.

Andererseits sollten Sie sich, wenn der Stoß nun wirklich äußerst schwierig ist, nicht unnötig unter Druck setzen. Geben Sie dem Ball die Chance, in die Nähe von B 3 zu gelangen, stoßen Sie vertrauensvoll ab, aber ärgern Sie sich nicht, wenn Ihr Ball mal wieder durch's Loch läuft.

Anpassungen an Besonderheiten des Tisches sollte man – in vernünftigem Rahmen! – einplanen und dann genau so durchführen.

Reine Gefühlsstöße

sind besonders kritisch. Zum Beispiel wenn B 2 weit entfernt ist, die Winkel ungewöhnlich sind, eine besondere Stoßart angewandt werden muß, das Tempo nicht reduziert werden kann, dementsprechend keine Abwehr möglich ist, in all diesen Fällen besteht erhöhtes Risiko. Dann muss man, aber auch hier erst nach sorgfältiger Vorbereitung, sein Herz in beide Hände nehmen und optimistisch genau so abstoßen, wie man es auch sonst gewohnt ist.

Achtung

Überbewusstheit und übergroße Genauigkeit kann zu Unsicherheit und Ungenauigkeit führen.

Ein frappierender Vergleich aus der Physiologie: Gerade die objektiv vorliegende, relative Unschärfe des Augenhintergrundes führt zu verbesserter Schärfe des Gehirn-Bildes.

Gelöstheit und Entspannung

Die soeben beschworene Sorgfalt darf nicht bis zur Verkrampfung führen. Man kann nicht so spielen, als ob es bei jedem Stoß um's Leben ginge.

In verzweifelten Fällen, wenn überhaupt nichts mehr läuft, kann sich sogar das Gegenteil, eine betont flotte Gangart ohne großes Überlegen positiv auswirken.

Gelöstheit gehört zum psychischen Bereich, Entspannung betrifft vor allem Muskeln und Atmung.

Kurz vor dem Abstoß

ist es hilfreich, die aufgebaute Spannung etwas herauszunehmen. Entkrampfen Sie vor allem den Schultergürtel, den linken Unterarm und die Kaumuskulatur.

Atmen Sie ruhig und entspannt. Im allgemeinen wird empfohlen, nach dem letzten Vorschwinger leicht ein- und wieder auszuatmen. Spezielle Atemübungen können hilfreich sein.

Präzision oder Lockerheit?

Was ist mehr gefragt? Es läuft auf eine Quadratur des Kreises hinaus: **Entspannte Konzentration**.

Da es aber nicht gut möglich ist, von beidem gleichzeitig volle 100% zu bringen, muss jeder Spieler für sich herausfinden, wo sein Hauptproblem liegt. Die erwünschte Grundeinstellung, das worum man sich vorrangig bemüht, sollte man der prozentualen

Wahrscheinlichkeit entnehmen:

“Wodurch lasse ich mehr Bälle aus, durch Flüchtigkeit und mangelnde Sorgfalt oder durch verspannte Überkonzentration?” Richten Sie sich danach, was unterm Strich mehr bringt. Bei den meisten Spielern dürfte es erfahrungsgemäß wichtiger sein, vorwiegend an der größeren Präzision und gleichmäßigen Konzentration zu arbeiten.

Nicht voreilig abstoßen, alles in Ruhe und mit innerer Überzeugung tun, dennoch gelöst bleiben und keine Emotionen in den Stoß selbst mit hinein nehmen.

Bei einem einzelnen Stoß kann das standardmäßige Verhalten durchaus zum Misserfolg führen: Aus dem Streben nach absoluter Präzision wurde dann Überkonzentration und Verkrampfung. Im Bemühen, unbedingt locker zu bleiben, mangelte es an der intensiven Anstrengung, wirklich das Optimum herauszuholen.

Auch zu diesem nüchternen “Prozentspiel” findet man gegenteilige Meinungen. Wenn auch auf ganz anderem Gebiet, so doch vergleichbar, hat der begnadete **Geiger Vengerow** für den Nachwuchs folgenden Ratschlag: *“Seien Sie nicht so ängstlich; lassen Sie ungehemmt alles heraus, was sie glauben zu können und was Sie tun möchten.”*

Frustration

Man kann mit Fug und Recht behaupten, dass dies das größte Problem beim Karambolspiel ist. Ob die Partie für Sie gut oder aber total gegen Sie läuft, ist nicht allein von Ihrem Können und Ihrer augenblicklichen Verfassung abhängig sondern in ganz entscheidendem Maße vom Zufall. Darin dürfte das Billardspiel, zu unserem Leidwesen, von allen Sportarten mit an der Spitze liegen. Oft genügen, gerade auch beim Dreiband, wenige Millimeter, die einer der Bälle weiter oder kürzer gelaufen ist, um aus einem Sitzer einen fast unmöglichen Ball werden zu lassen. So genau kann niemand spielen, dass er dergleichen ausschalten oder einplanen könnte.

Zwar wird sich ein für den Spieler günstiger oder ungünstiger Ausfall, sei es bei der Hinterlassenschaft des Gegners, sei es im Verlauf der eigenen Serie, auf die Dauer ausgleichen. Aber nicht in der Art, dass Glück und Pech bei ihm und dem Gegner ständig abwechseln. Normal ist, dass kürzere oder längere, nicht selten quälend lange Phasen schlecht verwertbarer Stellungen, haarscharfen Vorbeigehens, ständigen Konterns, eigener psycho-mu-skulärer Fehlfunktionen usw. auftreten, während es gemeinerweise beim Gegner genau umgekehrt läuft.

Bei den echten Serienspielarten kommt noch hinzu, dass man für lange Zeit an den Stuhl gefesselt ist, wenn der Gegner am Stoß ist. Aus all dem ergibt sich eine einzige Konsequenz:

Das Dessin, welches man vom Gegner erhält, die Tatsache, ob man karamboliert oder nicht, die eigene Fortsetzung, die gute oder die schlechte

Stellung, welche man dem Gegner hinterlässt: All das muß man mit heiterer Gelassenheit einfach hinnehmen.

Schauen Sie nicht auf die Anzeigetafel, sondern entspannen Sie sich zwischen den Stößen. Versuchen Sie, Emotionen völlig aus dem Spiel lassen! Gehen Sie an jede Position ganz neutral heran, so wie wenn Sie eine Büroaufgabe zu erledigen hätten.

Als ich den mit mir befreundeten, leider viel zu früh verstorbenen vielfachen internationalen Meister **Klaus Hose** nach dem Geheimnis seines Erfolges und seiner geradezu unglaublichen Rekorde fragte, gab er als Grund die Bewältigung genau dieses Problems an:

“Dass ich gut war, vielleicht sogar besser als die anderen, darüber war ich mir eigentlich schon klar, aber es nützte mir nichts, weil ich dazu neigte, mich in der Partie, wenn es mal nicht laufen wollte, psychisch selbst zu zerfleischen. Irgend wann habe ich dann eingesehen, dass ich mit all meinen Emotionen, Befürchtungen, Enttäuschungen, Hoffnungen nicht nur nichts erreiche sondern nur verkrampfe und dann noch schlechter spiele.

Ich habe mich daher sozusagen einer Gehirnwäsche unterzogen und mir in stillen Stunden zu Hause immer wieder eingebläut: ‘Du kannst während der Partie selbst nichts ändern, weder was Glück und Pech angeht noch auch was dein eigenes Versagen angeht.’ In Trainingspartien habe ich das dann ganz bewusst exerziert und schließlich in kritischen Phasen der Turnierpartien angewandt.

Ganz langsam habe ich so gelernt, meinen Frieden mit mir selbst zu machen. Mich zu entspannen, während der Gegner am Stoß ist und an irgend etwas Schönes zu denken. Die jeweilige Hinterlassenschaft und auch das Ergebnis der eigenen Stöße stets positiv anzunehmen. Mich bei schwierigen Stößen nicht unter falschen Erfolgs-zwang zu setzen sondern einfach nur das zu tun, was ich Tausende von Malen geübt habe und nicht mit der ständigen Befürchtung zu leben ‘Hoffentlich kommt er auch!?’

Auch wenn der Gegner weit davon zieht und ich selbst indiskutabel spiele, ist damit überhaupt nicht gesagt, dass er der bessere Spieler ist; und über unsere menschlichen Qualitäten sagt das nun schon gar nichts aus.

Sie dürfen mir glauben, es war ein hartes Stück Arbeit, bis ich so weit war.”

Geduld und Gelassenheit

Sie sind die wichtigsten Tugenden. Geben Sie niemals auf!

Selbst wenn Sie kurz vor Schluß noch 10 oder gar 20 Punkte zurück liegen, ist das kein Grund, sich innerlich schon zu verabschieden.

Zum einen kann man ab einer Spielstärke von über

0,6 immer noch damit rechnen, in wenigen Aufnahmen den Rückstand wettzumachen.

Zum anderen beraubt man sich des Vergnügens, bis zum Ende der Partie Spaß zu haben, indem man sich weiter um gutes Spiel bemüht.

Psychologische Kriegführung

Wie kann man den Gegner, wenn es bei ihm läuft, aus dem Spiel bringen? Brad Gilbert, einer des "bad guys" der Tennis-Tour, hat ein viel beachtetes Buch geschrieben mit dem Titel: **Winning ugly**.

Dr. Stingl bringt in seinem "Billard für Fortgeschrittene" ebenfalls ein Kapitel mit Anregungen.

Es geht darum, wie Sie den Gegner ärgern und aus dem Stoß bringen können durch unnötige Verzögerungen, Kopfschütteln, laute Äußerungen des Missfallens oder betontes Desinteresse, Lesen, Aufstehen, Sprechen mit Zuschauern oder Mitgliedern der eigenen Mannschaft, Reparaturarbeiten am Queue, Produzieren von Geräuschen und was dergleichen mehr ist.

Das Thema taucht auch bei Walt Harris auf, dem Verfasser des vierbändigen "Billard-Atlas" unter der Überschrift "Sharking" (wörtlich: sich wie ein Hai-fisch benehmen; man könnte es auch als eine Sonderform des Mobbing bezeichnen). Sein Kommentar dazu: *"Leute, die sich derart benehmen, sollte man auf dem Marktplatz öffentlich auspeitschen."*

Ich will mich aus der Diskussion heraus halten, ob dergleichen empfehlens- oder verdammenswert ist.

Wichtig ist aber, wie Sie damit umgehen, wenn Ihr Gegner Ihnen derartiges bietet.

Bei den Top-Events wird all dem durch die 1-Minute-Zeitbeschränkung für den jeweiligen Stoß, die Regel, dass der Gegenspieler auf seinem Stuhl Platz zu nehmen hat und ggf. durch Hintergrundmusik viel von seiner Schärfe genommen.

Aber auch bei weniger bedeutenden Turnieren sind Sie nicht hilflos. Abgesehen davon, dass Sie lernen müssen, kleinere derartige Unannehmlichkeiten lächelnd wegzustecken, sollten Sie in besonders krassen Fällen den Schiedsrichter um Eingreifen bitten. Störendes Hineinsprechen in die Stoßvorbereitungen (wohl am fiesesten in der Form: *"den lässt er doch bestimmt aus!"*) muss man sich weder vom Spielpartner noch von den Zuschauern gefallen lassen, ebenso wenig absichtliche Verzögerungen (vor allem beim Verlassen des Tisches). Und dass der Gegner gefälligst auf seinem Stuhl sitzen zu bleiben hat, gilt ganz generell.

Wenden Sie sich aber nicht direkt an Ihren Gegner sondern an den Schiedsrichter bzw. den Oberschiedsrichter bzw. den Spielführer der gegnerischen Mannschaft. Natürlich gibt es dann einen ziemlichen emotionalen Aufstand, aber warum sollen Sie allein Ihren Ärger stillschweigend in sich hin-

ein fressen, während der Gegner sich ins Fäustchen lacht. Nach Ihrem Einspruch steht er wenigstens ebenfalls unter erhöhtem Druck und damit ist die Waffengleichheit in etwa wieder hergestellt.

Trainingspartien

Hier stehen die Spielpartner vor der Frage, ob beide in erster Linie auf Machen – und ggf. auf Fortsetzung – spielen wollen, oder ob sie das Abwehrspiel, genau so wie es im Turnier gemacht wird, voll durchziehen. Was nicht gut geht: Der eine spielt frei weg, der andere verteidigt (was er natürlich nie zugeben wird). Das führt zu Verstimmungen.

Für Anfänger ist das Karambolieren zunächst absolut vorrangig; allerdings wird er sich darauf einstellen müssen, gegen stärkere Spieler haushoch zu verlieren. Ab einer Spielstärke von GD 0,5 bis 0,6 tut man jedoch gut daran, Trainingspartien stets genau so zu spielen wie im Turnier; das heißt die Verteidigung konsequent mit zu beachten.

Sonst steht man im Wettspiel vor der Situation, von Beginn der Partie an kaum etwas Verwertbares vorgelegt zu bekommen. Dementsprechend macht man wenig Bälle, wird alsbald frustriert und ungeduldig. Oft schafft man es nicht einmal mehr, ebenfalls mit Gegen-Abwehr zu antworten; und wenn doch, verliert man bald völlig das Gefühl für das Karambolieren – aus Angst, nur ja nichts zu setzen. Macht man dagegen im Training ständig genau die gleichen Erfahrungen wie im Turnier, weiß man mit der Situation besser umzugehen:

- Man rechnet mit keinen Geschenken und macht auch keine. Man behält die Verteidigung von Anfang an ständig mit im Auge. Man lernt die Tugend der Geduld und wartet ab, bis man seine Chance(n) bekommt.
- Man gibt sich Mühe und perfektioniert die Fähigkeit, einigermaßen gut machbare Bälle (die Elfmeter natürlich sowieso) mit möglichst hoher Erfolgsquote zu spielen – soweit möglich mit zusätzlicher Abwehrchance, ansonsten aber auch mit kalkuliertem Mut zum Risiko. Auch bei schwierigen Aufgaben wird man stets versuchen, den Ball tatsächlich auch zu machen (wenn auch ggf. mit vorsichtigem Abwehrtempo) und spielt nicht nur pro forma in die bloße Nähe des dritten Balles.
- Ganz wichtig: Wenn man einen oder mehrere Punkte erzielt hat und eine einigermaßen vernünftige Fortsetzung sich anbietet, muß man unbedingt, egal ob es der 2., 3. oder 10. Stoß in der Serie ist, darum bemüht sein, die Serie nicht abreißen zu lassen. Nur auf diese Weise sind hohe Durchschnitte möglich. Bitte vergeben Sie Ihre Chancen nicht leichtfertig! Machen Sie sich folgendes klar:
- Wie glücklich wären Sie, wenn Ihr Gegner Ihnen genau diese Stellung hinterlassen hätte, und welche

Mühe würden Sie sich geben, sie zu lösen! Nur weil Sie selbst sich das Geschenk gemacht haben, wollen Sie anfangen zu schludern oder sich eine kleine „Atempause“ gönnen?

Spielfluss

Auf neudeutsch heißt das heute „Flow-Erlebnis“. Bei noch weiterer Steigerung spricht man von Spielrausch. Wenn Sie sich darin befinden, ist es sozusagen jemand anderer, der spielt. – „Man läßt spielen“.

Boris Becker sagte, wenn er den Ball zum Aufschlag hochwerfe, könne man eine Kanonenkugel neben ihm abfeuern, er würde es nicht einmal merken.

Der große Golfer Jack Nicklaus, beschrieb den Zustand des völligen Eins-Werdens mit dem Spiel so: *„Ich komme mir vor, wie wenn ich in einer schallgeschützten Telefonzelle über den Platz gehe und aus ihr heraus den Ball schlage.“*

Wenn man im Spielfluss ist, läuft einem nicht nur das Glück hinterher, sondern man spielt auch tatsächlich über seinem Niveau, weil das biologische System zu viel größeren Leistungen fähig ist, wenn es sich frei entfalten kann. Voraussetzung ist das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, welches durch einen guten „Lauf“ gefördert wird. Umgekehrt wird es um so schwieriger, überhaupt nur sein normales Spiel zu finden, je länger „die Bälle gegen einen sind“.

Intellekt und Bewusstheit treten zurück, selbst Berechnungen werden eher automatisch ausgeführt, man befindet sich in einem Trance-ähnlichen Zustand.

Die Frage ist, wie man diesen Zustand erreichen kann. Unmittelbare Befehle an das eigene Innere funktionieren nicht; man kann da nichts erzwingen. Im wesentlichen muss man „es einfach geschehen lassen.“

Aber man kann doch die **Wege bahnen** –

a) Um den Flow entstehen zu lassen:

Sich ganz gezielt versammeln, **sich vertiefen**. In die Bälle, deren Reaktion und Lauflinie, hinein horchen, quasi hinein versetzen. Alles andere, die Außenwelt und Nebengedanken, abschalten.

Das Wichtigste ist Geduld. Versuchen Sie, locker zu bleiben, bemühen Sie sich stets erneuert um sorgfältige Ausführung des Stoßes, ohne zu verkramphen. Denken Sie positiv! (*siehe unten*)

Zwei Dinge braucht man vor allem: Erfolg und die Kunst der Versenkung. **Erfolg** natürlich am besten durch erzielte Punkte, aber auch die gelungene Abwehr sollten Sie genau so hoch einschätzen, denn erzwingen können Sie Karambolagen nicht.

b) Wenn der Flow sich eingestellt hat, muss man ihn festhalten:

Nicht ablenken lassen, weiter voll versenken. Keine Unterhaltungen führen.

Auch bei allen folgenden Aufnahmen immer konzentriert und gleichmäßig weiter spielen, nicht die Zügel schleifen lassen.

Verscheuchen Sie alle Nebengedanken; sie sind samt und sonders schädlich. Selbst die eigentlich doch sehr erfreuliche Feststellung: „Heute bin ich aber gut drauf“ kann als Störfaktor wirken.

Haben Sie keine Angst vor Höchstserien sondern versuchen Sie im Gegenteil, genau das zu erreichen: „Und noch einen – Und noch einen – usw.“,

Falls Sie näheres zu diesem Thema erfahren möchten, kann ich Ihnen die sehr interessante Arbeit von H. H. Wiedemann empfehlen:

Antizipation von Bewegungsabläufen, diskutiert am Beispiel des Carambolage-Billard, 1997.

Ungewohntes Material

Es geht um die Anpassung an besondere lokale Verhältnisse, in erster Linie an extra lang, seltener, extra kurz oder sonst wie irregulär abschlagende Tische.

Das Bemühen, sich auf die besonderen Eigenschaften eines Tisches einzustellen, ist immer problematisch, obwohl natürlich unvermeidlich.

Es kann schnell in einen Teufelskreis führen:

Mal zu wenig, dann als Gegenkorrektur zu viel. Oder noch komplizierter: „Die Gegenkorrektur könnte doch zu groß sein, ich nehme wieder etwas zurück“, und dann fällt die Korrektur zu gering aus. Oder aber es überfällt den Spieler im allerletzten Moment eine Rück- oder Doppelkorrektur.

Schließlich kann der Stoß sogar, in Anbetracht all dieser halb bewussten Hin-und-Her-Überlegungen, im Moment des Abstoßes völlig unkontrolliert heraus kommen, was zum Desaster führt.

Man muss sich darum bemühen, nicht mehr an den letzten Fehlstoß, der ähnliche Probleme aufwies, zu denken und nur das jetzt als richtig vorgestellte Lösungsmodell zu verinnerlichen.

Nicht so:

„Letztes mal war es zu **wenig**, jetzt gebe ich **mehr**.“

Sondern so:

„Welches ist (auch unter Berücksichtigung der bisherigen Erfahrungen) **die richtige** Stoßart, Effet, An-treffdicke etc. für die jetzt vorliegende Aufgabe?“

Vor dem Abstoß müssen Sie überzeugt sein:

„So genau dürfte es richtig sein. Jedenfalls hat dieses Vorgehen nach meiner Meinung die beste Erfolgchance, und exakt so will ich auch stoßen“.

Zweifel über den Ausgang lassen sich zwar nie ganz aus dem Unterbewusstsein verbannen, doch sollte man sich sagen: "Ich werde zu keinem besseren Urteil gelangen, denn ich wüsste nicht, wie ich das anstellen sollte, und insofern ist mein geplantes Vorgehen absolut richtig".

Stoßen Sie nicht überhastet ab,
nur damit der Ball und damit die Qual der Vorbereitung weg ist.

Machen Sie in Ruhe Ihre geplanten Vorschwinger und warten Sie in entspannter Konzentration ab, bis der richtige Moment, die positive Rückmeldung kommt: "*Genau so muß ich stoßen, dann ist es o.k.*"

Abbrechen der Vorbereitung

Nicht selten plagt den Spieler im letzten Moment das Gewissen: "Ich fürchte, ich habe nicht genau genug überlegt", oder er hat das Gefühl: "Meine Ansprechroutine ist irgendwie gestört", sei sie nun zu kurz, nicht sorgfältig genug oder mit widersprüchlichen Empfindungen belastet. In all diesen Fällen sollte er unbedingt absetzen, erneut aufsparen und in Ruhe nachbessern.

Man sollte auch dann eine Pause einlegen, wenn man Aktionen oder Geräusche der Zuschauer, des Gegenspielers oder Schiedsrichters kurz vor dem Abstoß als Störfaktor wahrnimmt. Haben Sie keine Hemmungen abzusetzen! Den ausgelassenen Punkt schreibt Ihnen niemand gut, und den Ärger über sich selbst und andere müssen Sie zusätzlich verkraften.

Eine interessante Frage:

Ist der reine **Gefühlsspieler** möglicherweise im Vorteil, der gar nicht im einzelnen die Abweichungen eines extra lang oder sonst wie ungewohnt abschlagenden Tisches untersucht, sondern der sich im wesentlichen auf sein Gefühl verlässt, welches ihm bereits nach wenigen Stößen signalisiert, wie er sich umzustellen hat, ohne dass es dazu einer voll bewussten Umsetzung bedarf?

Demgegenüber könnte der **Systemspieler**, wenn er versucht, genau umzurechnen, dennoch Misserfolg

haben. Dadurch wird er weiter verunsichert, er macht Stoßfehler und weiß dann gar nicht mehr, ob er dem System oder seinem, zur Zeit jedoch ziemlich desolaten, Gefühl folgen soll.

Andererseits ist es jedoch auch vorstellbar, dass der Systemspieler nach einem ausführlichen Spezialtraining auf abweichenden Tischen tatsächlich lernt, sich sozusagen auf Befehl umzustellen. Die Beherrschung von Umrechnungs-Variablen könnte ihm möglicherweise auch für diesen Fall größere Sicherheit verschaffen.

Den meisten Spielern dürfte das jedoch zu viel werden, sie befürchten zu recht zunehmende Verwirrung, d.h. mehr Schaden als Nutzen.

Positives Denken (PD)

Denke das Gelingen – lerne, Optimist zu sein.

Mit das Wichtigste überhaupt. Weil die Bälle so oft knapp vorbei gehen und längere "Strichserien" (Fehl-Aufnahmen) keine Seltenheit sind, neigen viele Spieler, aber einige besonders dazu, negativ zu denken: "Ach der geht ja doch wieder daneben."

Beim Treffen der richtigen Entscheidung muss man oft berücksichtigen, dass der Ball zum Schluss durch eine Lücke laufen könnte, Kontergefahr besteht usw. Diese "negativen" Informationen müssen vor dem Abstoß unbedingt umgeformt werden in die positive Aussage: "Genau auf diesem Wege soll der Ball kommen." Legen Sie sich präzise fest und stellen Sie sich vor, wie der Ball seinen Weg nimmt und schließlich mit B 3 karamboliert.

Die geistige Vorwegnahme des günstigen Ergebnisses kann **verbal** erfolgen. Man sagt sich leise oder nur in Gedanken vor: "Den mache ich" bzw. "Der kommt."

Oder aber **visuell**. Bevor man abstößt, stellt man sich genau und lebhaft vor, dass und auf welchem Weg der Spielball mit B 3 karamboliert. Die Lücken, durch die er schlüpfen könnte, müssen radikal aus dem Bewusstsein ausgelöscht werden!

Unsere automatischen Gehirn-Funktionen sind sensibel genug, um B 3 millimetergenau zu karambolieren; aber das braucht es ja nicht einmal, denn es steht eine volle Ballbreite Fehlermarge zur Verfügung.

Was man denkt und empfindet, hofft und befürchtet hat beim Roulette keine Auswirkungen, bei Glück und Pech im Sport dagegen sehr wohl. Es geht um den "inneren Zufallsfaktor":

Ob B 1 gerade noch am Konter vorbei läuft oder aber nicht, ob er B 3 hauchdünn trifft oder ganz knapp vorbei geht, sogar ob Füchse sich einstellen (jedenfalls werden sie dann positiv und motivationsfördernd registriert) und ähnliches – all das ist in erster Linie davon abhängig, ob Sie an Ihre eigenen Fähigkeiten und Ihr Glück glauben.

Positives Denken ist das beste Heilmittel gegen die leidige **Karambolangst** (dass der Ball vorbei gehen könnte), unter der die meisten Spieler leiden.

Sie sind zu beneiden, wenn es Ihnen immer wieder gelingt, sich aufs Neue positiv zu motivieren. Ist die raue Wirklichkeit allerdings zu grausam, läuft alles gegen Sie und das Stoßgefühl verflüchtigt sich ins Nirvana, werden Sie für die Aufforderung, positiv zu denken, höchstens noch ein müdes Lächeln übrig haben. Für den Fall können und sollten Sie aber wenigstens einen 'geschäftsmäßigen Umgang' mit der Situation pflegen.

Siehe das Kapitel → *Mentale Einzelfragen, unter dem Stichwort 'Entpersonalisieren'.*

PD bei leichten und schweren Bällen

Einerseits

Beim Dreiband gibt es überhaupt keine leichten Bälle; ausnahmslos alle müssen sorgfältig gespielt werden. Insofern wird die gestellte Aufgabe nicht wesentlich problematischer, wenn das Dessin ungewohnt ist, die Winkel krumm liegen, Konter ausgeschaltet werden muss u.ä.

Man sollte **alle** Dessins als Standardaufgaben ansehen, die lediglich unterschiedliche Erfolgsaussichten haben, und letztere sollten Sie emotional überhaupt nicht tangieren.

Das wird ein langer Lernprozess. Sie dürfen sich nicht ärgern, wenn man Ihnen so gut wie nie einen Sitz hinterlässt, sonst gehen Sie stets erneut mit negativer Affektbesetzung an die Durchführung der Aufgabe heran.

Andererseits

Scheinbar schwierige Abwehrdessins, die aber bei näherer Betrachtung im Grund doch noch relativ gut spielbar sind (zum Beispiel wenn man dünnes Treffen perfekt beherrscht), sollte man eben nicht von vornherein als schwierig einstufen sondern als günstige Chance begreifen. Nicht so: "Ich kann's ja mal versuchen" – sondern: "**Machen!**"

Du musst sie lieben!

Mit jedem Dessin, das man gerade vor sich hat, auch bei gehäuften schwierigen Aufgaben, muss man Freundschaft schließen, eine positive Beziehung aufbauen. Man sollte immer nur überlegen:

"Wie könnte es gehen?"

Sehen Sie das Problem als interessante Aufgabe.

Die Bälle muss man lieben, sie beim Stoß sozusagen streicheln, nicht vergewaltigen. Fühle Dich in ihren Lauf und ihre Reaktionen ein.

Sie sollen Deine Freunde sein, betrachte sie nicht als Feinde, die Dich ärgern wollen.

Merke: Wenn Du nicht nett zu Ihnen bist, sind sie auch nicht nett zu Dir.

Die Bälle sind wie eine kapriziöse Geliebte, um die man immer wieder werben muß und bei der es absolut nichts bringt, Missfallen zu zeigen, wenn sie ihre Launen hat.

Du sollst auch Dich selbst lieben!

Akzeptiere Dich, so wie Du bist, einschließlich deiner psychischen Probleme und/oder der jetzigen, möglicherweise gehäuft auftretenden Fehler.

Belege Dich nicht mit Schimpfworten: "Ich bin doch der größte Idiot, der hier herumläuft" (das heißt natürlich nicht, dass Du nicht kämpfen sollst!).

Im Gegenteil: **Genieße es, Du selbst zu sein.**

Viele Menschheits-Beglücker halten genau das für eins der wichtigsten Momente im Leben überhaupt.

Psychophysiologie der Bewegung

Hier handelt es sich um funktionale Verhältnisse, bei denen automatische, auch erworbene, Reflexe (der physiologische Bereich) verwoben sind mit übergeordneten Strukturen wie rationalem Denken und Emotionen (der Psyche).

Über das Zusammenspiel von Gehirn, Nerven und Muskeln wurde bereits in den Anfangs-Kapiteln von Bd. 1 (→ *Ansprechen*, → *Stoß*, → *Zielen*) gesprochen. Hier sollen einige Aspekte vertieft werden.

Verinnerlichung

“Sich-Versenken” in die vorliegende Aufgabe.

Beim Abstoß sollte man zwar die komplette Lauflinie des Spielballs mit im Hinterkopf haben, wichtig ist aber vor allem, dass man vorausempfindet, dann mitempfindet und miterlebt, wie die:

Queuespitze sich gerade nach vorn bewegt –

wie der Spielball zu B 2 hin läuft –

wie und wo er ihn trifft –

wie seine Reaktion (das Abprallen) an B 2 ist –

Das Folgende weniger intensiv: Wie er von da zur 1. Bande läuft und wie dort die Reaktion, insbesondere in Anbetracht von Effet und Tempo ist.

Ganz wichtig ist dies zu Beginn der Partie, wenn man noch nicht warm geworden ist. Hier vor allem müssen Sie geduldig in sich selbst und in die Bälle sozusagen “hineinzuhorchen”.

Nur auf diese Weise können Engramme in den subkortikalen (unterbewussten) Gehirnzentren eingepägt werden, welche eine unmittelbare Verbindung herstellen zwischen dem, was Sie aktiv tun, und dem Endergebnis (wie der Ball läuft und reagiert).

Man verlagert die Möglichkeiten seiner Einwirkungen im raum-zeitlichen Kontinuum von sich selbst weg “nach vorne”, auf das was danach passiert. Noch überspitzter: Man verlängert seine körperliche Emanation bis in die Reaktion des Spielballs an B 2 (und sogar den Banden) hinein.

“Die obere Hälfte des Motorrades”,

lautet der Titel eines Buches von B. Spiegel, welches sehr interessante Parallelen aufzeigt. Es geht um die Ichperson und die Tiefenperson beim Fahren. Die Handlungen sollen an die Tiefenperson delegiert werden, man muß Vertrauen in ihre Leistung gewinnen, statt ihr durch zu starkes Bewusstmachen dessen, was man tun will, störend und bis zur Selbstblockade dreinzureden.

Die “Schnittstellenverschiebung” verlängert den menschlichen Organismus mit seiner Motorik und Sensorik sozusagen ins Werkzeug hinein und darüber hinaus. Der Fahrer spürt die Straße, als ob er selbst - und nicht die Maschine - direkten Kontakt mit ihr hätte.

Leitfunktion der rechten Hand

Das Ziel, gerade abzustößen, steht im Zusammenhang mit der Funktion der rechten Hand einerseits und der Entspannung des linken Unterarmes, der linken Hand sowie der Kiefer andererseits (nicht zueißen, Unterkiefer locker herunterhängen lassen).

Wenn die linke Hand und der Unterarm verkrampft sind, mischt sich die gesamte linke Seite in die dominierende Rolle der rechten Hand – in ihr steckt ja letztendlich das Gefühl – störend ein.

Mentales Einüben

Das Miterleben der Lauflinie hin zu B 2 und der Reaktion des Spielballs bei und sofort nach dem Stoß ist zunächst bewusst im Training einzuüben. Es ist vor allem bei problematischen Situationen gefragt. So lernt man, das “unbekannte Land” zu überwinden:

Der Amateur stößt ab voller Angst, was wohl dabei herauskommen wird. *Der Berufsspieler* ist sich seiner Kenntnisse und Fähigkeiten sicher und stößt im Bewusstsein des Gelingens.

Während des Stoßes empfindet der Amateur Unsicherheit. Sofort danach tritt eine Blockierung des Stoß-Empfindens ein und an seine Stelle tritt die angespannte Erwartung dessen, was dabei herauskommen wird.

Jedoch schon 1/10 Sekunde später spürt man, was passiert ist; ob man richtig abgekommen ist, ob der Ball gelingt oder nicht. Wenn man ehrlich ist, “weiß” man das sogar schon ganz kurz vor und während des Stoßes. Warum aber kann man das doch offenbar vorhandene Feingefühl nicht 1 Sekunde früher zur vollen Wirkung kommen lassen und so den vollen Erfolg garantieren?

Man kann! Aber dazu muß man lernen, beim Stoß das Ergebnis mit zu spüren und man muß lernen, sich diesem Instinkt ganz anzuvertrauen. Wenn man merkt, dass das Gefühl verloren geht, sollte man sich vorrangig darauf konzentrieren, die Ballreaktion vorweg und stoßbegleitend mitzuempfinden.

Das Nachfolgen verlängern,

fast so als ob man B 2 aufspießen wollte, ist eine gute Methode, besser zu verinnerlichen, wie B 1 zu B 2 läuft, diesen genau am gewünschten Punkt trifft und wie er dort reagiert. Hier kommt der oft gehörte Ratschlag ins Spiel:

“Stoßen Sie lang und gerade bis zu B 2 vor.”

Das Zielen auf den weit entfernt stehenden B 2 wird verbessert. Der Abstand zwischen der Queuespitze (am Ende des langen Vorstoßes) und B 2 verkürzt sich, vor allem auch empfindungsmäßig. Man überwindet besser das ‘unbekannte Land’ (s. o.) und bleibt Herr des Geschehens.

Wissen sollte man allerdings, dass die Reaktionen des Spielballs bei langem Nachfolgen andere sind als bei kurzem. Auf stets gleiche Ausführung achten!

Systeme nur rational anwenden?

Berechnungen lässt man ohne Emotionen, fast möchte man auch hier sagen: automatisch, ablaufen. Anschließend ist aber immer noch das Sich-hinein-Versenken in den Spielball erforderlich – hier allerdings primär mit der Absicht, den gewünschten Punkt an der 1. Bande genau zu treffen und den Stoß, genau wie geplant, auszuführen.

Mancher meint, mit dem Rechnen sei alles gelaufen, das ist ein Irrtum!

Nick Prinsloo über Stoß und Zielen

Nick Prinsloo ist ein bekannter Pool-Spieler und -Autor. Seine Ausführungen sind auch für Dreibandspieler interessant. Mit freundlicher Erlaubnis des Autors bringen wir seine Original-Texte.

Im folgenden geht es um das Zielen und die Stoßausführung bei langen Distanzen, wie es ja beim Snooker als Einstieg in die Serie fast die Regel ist.

Pausing For Perfection

We're almost ready to bring the cue through for that final delivery: the stroke itself. We could, at the end of the last practice stroke (when the tip of the cue is almost against the cue ball), let the cue continue its forward motion and actually play through the cue ball, thereby finishing the stroke.

Chances are, if you have done everything correctly up to now, and provided the shot is not one that makes professionals think twice, you will pocket the ball. Now ask yourself the following questions: will I make the ball ten times out of ten? Will I make the ball if getting on the next one requires some kind of fancy positional maneuver? Will I then make it ten times out of ten? Will I make that ball if it is the winning ball of an important game? Of an important match? Of the finals of an important tournament? Against Efen Reyes in the finals of an important tournament, broadcast live on television with camaramen moving around you and bright lights in our eyes?

If you are serious about pool and improving your game, and you answered NO to any of the previous questions, then simply letting go at the end of the final practice stroke is not good enough. You need an important additional element or two. Something that will help you focus enough without breaking your rhythm to never miss that shot, regardless of the circumstances and playing conditions.

I have found that element (one of them, at least) to be a slight pause before you draw the cue back for the final delivery. A pause just long enough for your eyes to fix themselves on the object ball, where they will stay throughout the completion of the stroke. You will be amazed at the power of this little technique. Every time I slip out of form and find I am missing balls I should normally make, it is because I forget to pause, or get lazy and rush the stroke.

This pause (pause #1) should be no more than a second long, at most 1.5 seconds. Anything longer than that will make your eyes want to wander back to the cue ball. Similarly, it should not be too short, although for quick players it will be no more than a slight pause. As long as it gives your eyes the chance to go to the object ball and stay there long enough to verify that you are still in line and aiming right.

Then, when you are ready, draw the cue back, fairly slowly (not painfully slowly, just smoothly). Once again, this will vary from player to player, depending on how quick you are. The backswing affects the cue delivery to an extent players hardly ever consider. It should be concentrated upon to keep the backswing as straight as possible. If the cue has ended off line at the back of the backswing, it will not come through in a straight line. Slow, smooth and straight are the keywords concerning the backswing.

The second pause takes place now, at the end of the backswing, just before the forward stroke. It is not quite a stopping action, or as long a pause as the first one when your tip is addressing the cue ball, but merely a slight, split-second pause between the backward and forward motion of the cue. In fact, make sure you don't stop the flow of the cue; it will make the action too mechanical and forced.

The backswing-pause-forward-stroke action can be likened to taking a deep breath and exhaling; taking the breath is quite slow and there is a definite pause before you exhale. Try breathing in quickly and exhaling without the "pause". Feels unnatural, doesn't it? Another analogy is that of driving a car in reverse, and then changing into a forward gear. You wouldn't suddenly jam the car into Drive while it is still moving backwards, would you? It is a smooth change of direction.

Here is a breakdown of a typical stroke, from start to finish:

STROKE, STROKE, STROKE, STROKE, PAUSE (Eyes to object ball)....., BACKSWING, SHORT PAUSE, SHOOT!

This facet of the technique, when mastered, could separate you from your peers in no time. Make it a fundamental part of your technique by practicing it until it becomes natural. You should use a practice routine consisting of easy shots - preferably straight ones over a short distance, and just practice getting the timing right, without having to worry too much about getting the angle right. That way you can focus entirely on the pause-backswing-pause-shoot technique, get that right - only then move on to more demanding shots.

Statistik

Ich schlage Ihnen vor, für einige Zeit eine Statistik über Ihr Spiel aufzustellen, getrennt nach Trainingspartien und Turnieren. Gruppieren Sie jeden Stoß, den gemachten Punkt ebenso wie den verfehlten, in eine der folgenden Klassen ein:

Sitzer (90 bis 100% Chance),

Machbar (25 bis 80%). Für das Verteidigungsspiel wäre eventuell noch die Einteilung "über oder unter 60%" interessant.

Schwer (5 bis 20%), **Kaum lösbar** (unter 5%).

Als Spieler mit einem GD um 0,5 werden Sie entsetzt feststellen, dass Sie bei 50 Aufnahmen durchschnittlich etwa 5 bis 10 mal leichte Bälle auslassen und annähernd genau so oft Dessins mit mittlerem Schwierigkeitsgrad, insgesamt also 10 bis 20.

Da bei leichten bis mittelschweren Dessins im allgemeinen wenig Gefahr besteht, sich selbst für den nächsten Stoß eine besonders schlechte Stellung zu setzen, ist anzunehmen, dass Sie im Erfolgsfall die Serie hätten fortsetzen können. Bei mittlerer Spielstärke darf man im Durchschnitt mit je 1 weiteren Punkt rechnen. Damit kämen wir auf insgesamt 20 bis 40 verpasste Gelegenheiten.

- Wenn Sie in beiden Gruppen (leicht und mittelschwer), welche ja keine technischen Probleme bieten, die Zahl der unnötig vergebenen Chancen auf die Hälfte reduzieren könnten, ergäbe sich eine Steigerung der Gesamtpunktzahl um 10 bis 20. Sie hätten also einen neuen, durchaus realistischen Durchschnitt von 0,7 bis 0,9. Wohl gemerkt ohne dass sich Ihre Fähigkeit zur Lösung schwieriger Dessins verbessert hat. Spätestens jetzt sollten Sie wissen, woran Sie in erster Linie zu arbeiten haben:

Mehr Zuverlässigkeit!

- Die Auflistung aller Stöße nach vier Schwierigkeitsklassen ist auf Dauer nervig und lenkt ab.

Es genügt auch, nur die ausgelassenen, aber machbaren Dessins zusammen zu zählen, wobei Sie allerdings einen hohen Maßstab anlegen sollten, also auch solche Stellungen mitrechnen, die ein Weltklassenspieler, wenn er gut im Stoß ist, mit großer Wahrscheinlichkeit gemacht hätte. Wiederum werden Sie überrascht sein, wie viele das sind. Wenn es Ihnen gelänge, nur 1/3 davon zu bewältigen, würde Ihr GD um ca. 50 % steigen.

- Wenn Sie es sich noch einfacher machen wollen: *Zählen Sie lediglich die Dessins, welche nur eine sehr geringe Erfolgsaussicht besitzen.* Das sind viel weniger, und der ganze Rest war machbar! Machbar sind praktisch alle Dessins, bei denen man gut abstoßen kann, die Bälle nicht press an der Bande liegen und B 2 nicht allzu weit entfernt steht.

An Verteidigung sollte man vor allem dann denken, wenn die Chance unter 50% liegt bzw. Alternativen bestehen, von denen man dann die mit der Abwehrmöglichkeit auswählt. Nur bei kaum lösbaren Aufgaben ist die Verteidigung absolut vorrangig.

● 50 : 50 - Chance

Das bedeutet nicht, dass man die Figur abwechselnd macht und auslässt sondern, genau wie beim Roulette, dass kürzere und längere, unter Umständen quälend lange, Phasen negativer und positiver Ereignisse sich abwechseln. Treten die Erfolgserlebnisse gehäuft auf, sagt man: "Es läuft." *Siehe oben, → Spielfluss.*

● 25 - 50% - Chance

Je mehr Bälle man aus dieser Gruppe erzielt, um so weniger braucht man enttäuscht zu sein, wenn man mal einen Sitzer auslässt; man kann ja kompensieren. Die Hauptmenge der Punkte kommt sowieso aus der Abteilung: "Nicht gerade leicht, aber noch lösbar."

● Sehr schwierige Dessins

Wie viele Punkte man hier erzielt, hat bei weitem nicht die Bedeutung, welche viele Spieler vermuten. Im allgemeinen wird man, bei 50 Aufnahmen (das sind – bei 1,0 Durchschnitt – 100 Stöße), zwischen 15 bis 25 solcher Stellungen vor sich haben. Ob man dabei insgesamt 1, 2, 3 oder 4 Punkte erzielt, macht den Kohl nicht fett, vor allem da man nur relativ selten eine gute Nachfolgestellung hat. Bei Spitzenspielern und in sehr engen Matches sieht das natürlich anders aus.

Gegen-Verteidigung ist das, was bei schwierigen Positionen wirklich zählt. Mit ihr sollte man sich intensiv befassen und ein gut gefülltes Waffenarsenal bereit halten. Gegebenenfalls sollte man sogar auf das Machen (fast) ganz verzichten, wenn die Chance zu gering ist.

● Ursachenforschung

Bei der oben beschriebenen Statistik sollten Sie, in einigen Partien, auch die Ursachen für das Auslassen der Stöße mit auflisten. Dabei sind zwei Hauptgruppen zu unterscheiden.

a) Irrtümer beim Abschätzen der Linien und der zugehörigen Stoßart, beim Systemspiel Rechenfehler.

b) Fehler bei der Stoßvorbereitung und/oder beim Abkommen.

Frage: "Habe ich mich überschätzt – oder habe ich nicht so abgestoßen, wie ich es beabsichtigt hatte.

Danach wissen Sie mit Sicherheit, woran Sie vorrangig arbeiten müssen.

● Partie-Analysen

Wenn man eine schlecht gespielte Partie später analysiert, hat man verständlicherweise viele Entschuldigungen parat. Aber meist ergibt eine Rückschau die erstaunliche Tatsache, dass man – zugegeben bei Nichtzurechtkommen mit dem Tisch, ungünstigen äußeren Umständen, eisenharter oder glücklicher Abwehr des Gegners, vielen haarscharf verpassten Bällen, gehäuften Kontern usw. – dennoch einfach zu viele machbare Bälle ausgelassen hat.

Natürlich hatte man nicht viele Chancen, natürlich liefen die Bälle schlecht, aber man überließ sich

Statistik (Fortsetzung)

seinen Frustrations-Gefühlen, statt sich in Geduld zu üben und trotz allem jeden neuen Stoß sorgfältig anzugehen und überdies zu versuchen, seine Serien zu Ende zu spielen

Man muss in solchen Fällen sozusagen wie die Schlange im Gras lauern und auf seine Chancen warten, die man dann aber auch voll wahrnehmen muss.

Hätte man die wenigen Möglichkeiten in einem höheren Prozentsatz genutzt und rechnet man die Nachfolgepunkte hinzu, hätte man in den meisten Fällen die Partie durchaus offen gestalten können.

Turnierstatistiken

Ich habe mir vor einigen Jahren die Mühe gemacht, die Mannschafts-Weltmeisterschaft, welche alljährlich in Viersen stattfindet, näher zu analysieren.

Nur bei Teilnahme unterschiedlich starker Mannschaften hat man die Möglichkeit, relativ schwache und sehr starke Spieler unmittelbar miteinander zu vergleichen. Die Spielstärke der Teilnehmer variierte etwa in einem Bereich von 0,8 bis 1,8 GD. Die Grenze zwischen den beiden Gruppen habe ich bei 1,1 GD angelegt.

Nun will ich Sie nicht zu sehr mit den Statistiken selbst und ihren Zahlengruppen langweilen (wenn Sie daran interessiert sind, besuchen Sie bitte meine Homepage www.dreiband-billard.de).

Die Durchsicht der Partiezettel zeigte zunächst einmal, wie schnell die Einzelergebnisse beim jeweiligen Spieler – von Satz zu Satz, und selbst im Verlaufe eines Satzes – wechseln können: Soeben noch katastrophal, sofort danach hervorragend (und umgekehrt).

Einige schlechte Ergebnisse:

“Strichserien” (Fehl-Aufnahmen in Folge): 9, 8, 7 – 11 FA bei 14 Ges.-Aufn. – 14 FA bei 19 Aufn. (kompletter Satz). Das sollte den schwachen Spielern ein Trost sein, wenn mal wieder gar nichts läuft.

Hypothetische Annahmen:

Würden die Spieler der schwächeren Gruppe B die Zahl ihrer Fehlaufnahmen von bisher 55% auf 43% (Gruppe A) reduzieren, so hätten sie - bei ansonsten gleicher Spielweise - ihren Gesamt-Durchschnitt von 0,8 auf 0,99 erhöhen können.

Würden die Spieler der Gruppe B (bei unverändertem Prozentsatz der Fehlaufnahmen) ihre Punktzahl bei den erfolgreichen Aufnahmen auf den bei Gr. A festgestellten Durchschnitt von 2,6 erhöhen, so würde ihr GD deutlich stärker, nämlich auf 1,2 steigen.

Gegenseitige Spielstärken-Beeinflussung.

Eine interessante Frage ist die, ob sich die Ergebnisse, am Durchschnitt abgelesen, wesentlich ändern, je nachdem ob sich 2 starke Spieler gegenüber stehen oder 2 schwächere oder gemischt:

Die Unterschiede sind nicht signifikant. Meist bringen die Spieler etwas bessere Ergebnisse, wenn sie mit ungefähr gleichstarken Gegnern spielen – bei größeren Spielstärkeunterschieden sind die Ergebnisse für beide Gruppen dagegen etwas schlechter.

Schlussfolgerungen

1. Auffällig ist zunächst, wie oft der Anfangsstoß – auch bei den Topspielern - ausgelassen wurde. Ursache sind die frisch bezogenen Tische. Das ergibt sich aus der zeitlichen Aufteilung der Ergebnisse.

Auch ansonsten kamen erstaunliche Fehler selbst bei leichten Bällen sowie krass fehlerhaftes Positionsspiel in beiden Gruppen gar nicht so selten vor – insbesondere natürlich in kritischen Situationen, wenn das Spiel auf Messers Schneide stand, aber manchmal auch völlig aus heiterem Himmel.

2. Die besseren Spieler verdanken ihre Ergebnisse vor allem der Tatsache, dass sie pro erfolgreiche Aufnahme im Durchschnitt wesentlich mehr Punkte erzielen als die schwächere Gruppe (was schon beim Anfangsstoß deutlich erkennbar ist).

3. Es war interessant zu wissen, wie sich die mehr erzielten Punkte auf die Serien der Spieler verteilen. Ich habe zu diesem Zweck die Punkte pro erfolgreiche Aufnahme, von 1 bis 12 - dies war die Höchstserie - nach ihrer Häufigkeit ermittelt und entsprechend ihrem Wert gewichtet.

Es ergab sich, dass die schwächere Gruppe relativ mehr 'Serien' von nur 1 und 2 Punkten aufzuweisen hatte, was sich ganz einfach daraus ergibt, dass die Zahl der größeren Serien bei ihnen wesentlich geringer ist. Aber schon bei 3-er und 4-er Serien hat die A-Gruppe die B-Gruppe deutlich überholt, und ab der 5-er Serie wird die Diskrepanz zwischen A und B eklatant.

Also: Die stärkeren Spieler sind vor allem dadurch gekennzeichnet, dass es ihnen gelingt, ihre Serien möglichst lang auszureizen.

Mit Serien zwischen 5 und 12 Punkten erzielten sie 35% der Bälle, die schlechteren dagegen nur 8%!

Fragen wir uns auch gleich, was man dafür tun kann:

1. Besser werden im Karambolieren (Bälle machen).
2. Auf Fortsetzung spielen.
3. Jeden einzelnen Ball mit neuer Energie und voller Konzentration angehen - nicht ablenken lassen.
4. Keine Angst vor langen Serien haben sondern sich darauf freuen, evtl. eine neue Höchstserie zu stoßen.

Der Anteil von Fehlaufnahmen dürfte auf diesem Weltniveau für viele erstaunlich sein, ebenfalls Zahl und Häufigkeit von Frustrationsphasen ("Strich-Serien" und "1-er-Serien"). Das sollte die Spieler der unteren Klassen trösten!

Gruppe A zeigt, wie nicht anders zu erwarten, weniger Fehlaufnahmen als Gruppe B. Ob das nur daran liegt, dass sie besser im Karambolieren sind, ist nicht sicher. Eine Ursache könnte auch darin liegen, dass ihr Verteidigungsspiel besser ist, m.a.W. dass sie ihrem Gegner schwierigere Stellungen hinterlassen.

Letzteres kann sich auch bis in die Frage der erzielten Punkte pro erfolgreiche Aufn. auswirken, denn bei schwierigen Positionen ist häufig, selbst wenn man den ersten Ball gelöst hat, keine Fortsetzung möglich.

Dass der schwächere Spieler gegen einen wesentlich stärkeren oft sehr schlechte Ergebnisse bringt, ist fast die Regel – der bessere spielt seine Serien zu Ende und macht dann dicht. Oft spielt jedoch der Stärkere ebenfalls schwach, da er seinen Kontrahenten nicht ernst genug nimmt und dieser nur auf Abwehr spielt.

In diesem Abschnitt wollen wir uns in lockerer Folge mit einer Reihe von einzelnen Problemen befassen, die es wert sind, genauer behandelt zu werden.

Kontergefahr

Man kann gar nicht oft genug daran erinnern! Die nicht erkannte oder nicht korrekt verarbeitete Kontergefahr ist eine der Hauptursachen dafür, dass man kurz vor dem Abstoßen aus scheinbar unerfindlichen Gründen kein richtiges Vertrauen zum Ergebnis hat: Das Unterbewusstsein hat die Kontermöglichkeit längst gespürt und wehrt sich.

Oft tritt dann zwar der Tusch nicht ein, weil das Gehirn automatische, unbewusste Korrekturen vornimmt – aber gerade dadurch wird dann die Karambolage verfehlt.

Wenn Sie vor dem Abstoß Unsicherheit empfinden, sollten die Alarmglocken schrillen:

“Was ist mit Konter?”

Entpersonalisieren

Sie selbst und Ihre Emotionen sind nicht wichtig, ebensowenig der Gegner oder die Frage von Glück und Pech.

Bei jeder Position, mit der man konfrontiert ist – egal ob vom Gegner hinterlassen oder innerhalb der eigenen Serie – sollte man sich überhaupt nicht die Mühe machen, sie unter den Gesichtspunkten “Glück oder Pech, günstig oder ungünstig” zu beurteilen, sondern sie einfach so akzeptieren wie sie ist. Das ist der beste Weg, schädliche Emotionen aus dem Spiel zu halten und nicht alles auf die eigene Person zu beziehen.

Man sollte sich ausschließlich darum bemühen, die vorliegende Aufgabe auf vernünftige Art, sozusagen geschäftsmäßig, zu lösen.

Nebenbei bemerkt stellt sich bei näherer Betrachtung oft heraus, dass ein scheinbar leichtes Dessins, z. B. wegen Kontergefahr, doch nicht so einfach ist und dass umgekehrt eine auf den ersten Blick schwierige Stellung bei genauer Analyse doch gute Lösungen bietet.

Auch das Ergebnis Ihrer Bemühungen:

Punkt gemacht oder nicht, günstige oder ungünstige Nachfolgestellung für Sie oder den Gegner – sollten Sie nicht mit emotionalem Aufwand begleiten. Das kostet nur Kraft, führt zu Verspannungen und ist fast immer schädlich für das Stoßgefühl.

Der Gegner als Person

muss ebenfalls völlig aus dem emotionalen Umfeld heraus gehalten werden. Mancher spielt nur gut gegen Mitbewerber, die er gut leiden kann, der andere dann am besten, wenn er Antipathien hegt. Machen Sie sich frei davon!

Den Stoß miterleben

Die Bewegung des Armes, der Queuespitze und des Spielballs. Spüren, wie die Queuespitze **gerade**

zum Ball vorstößt und diesen bewegt. Sehen, wie B 1 zu B 2 läuft. Man muss mit der Spitze bewusst den Spielball treffen, auch wenn man dabei auf B 2 schaut.

Lassen Sie keinen "blinden Fleck" während des Stoßes entstehen lassen. **Sie sollten sich nicht**, was das bewusste Sehen angeht, nach dem Start des Stoßes gedanklich bereits verabschieden und sich in Ihr Schicksal ergeben, ängstlich abwartend, was heraus kommen wird. Erfolg und Misserfolg müssen während des gesamten Ablaufs von A bis Z miterlebt werden.

Nicht ablenken lassen

Sprechen Sie, während Sie am Stoß sind, nicht mit dem Gegner oder dem Schiedsrichter, auch nicht im Scherz. Denken Sie nur an die jetzt vorliegende Aufgabe und an sonst gar nichts; das Stichwort lautet: *Versenkung*.

Nicht auf die Anzeigetafel schauen.

Nicht hochrechnen, welcher Durchschnitt eventuell noch heraus kommen könnte.

Wenn Ihnen die Kreide herunterfällt, heben Sie sie in aller Ruhe auf und beginnen den Setup komplett neu.

Präzises Spiel

Der Punkt soll gemacht werden, immer, auch bei schwierigen Positionen. Geben Sie sich nicht damit zufrieden, nur “gut aussehen” zu wollen.

Die Karambolage ist das Ziel!

Zu Ende denken

Viele Bälle werden verfehlt, weil man Konter oder die Besonderheiten der Stoß-Ausführung nicht berücksichtigt hat, notwendige Zusatz- oder Gegenkorrekturen vergisst, Verteidigung bzw. Fortsetzung außer Acht lässt.

Nicht nur ist die Entscheidung dann möglicherweise technisch falsch, vor allem beschäftigt Ihr Unterbewusstsein sich während der Stoßvorbereitungen noch mit dem ungelösten Rest und fungiert als Störfaktor. In dem Fall wäre der reine Instinktspieler, welcher überhaupt nicht “denkt”, sogar im Vorteil.

Doch ist hier einmal mehr die Ermahnung angebracht: Das meiste davon gehört ins Training. Während des Wettspiels soll man, um sich psychisch zu entlasten, nach Möglichkeit nur vorgefertigte Muster abrufen.

Laterales Denken

Geben Sie sich Mühe, bei schwierigen und/oder problematischen Stellungen schließlich doch noch ein passables Dessin zu finden.

Oft hilft die Phantasie oder auch das systematische Abchecken aller Möglichkeiten (kleine Lösungen, Vorbänder, Nachläufer, Preller, Kopfstöße etc.), einen Erfolg versprechenden Weg zu finden.

Unsicherheit

Eine der häufigsten Ursachen für Misserfolge ist ein unsicheres Gefühl, welches entweder von Anfang an bestand oder erst kurz vor dem Abstoßen neu auftaucht.

Abhilfe

Sorgfältig überlegen, wie man den Stoß ausführen will. Das dann als sichere Entscheidung festhalten. Und nun kommt der definitive Trennungsstrich: Beim Stoß selbst ganz cool bleiben und nur noch darum bemüht sein, exakt das zu stoßen, was man sich vorgenommen hat. Denn:

- Mehr kann man sowieso nicht tun.
- Verfährt man anders, läßt sich anschließend nicht sicher feststellen, was die eigentliche Ursache des Fehlers war: Die schlechte Ausführung des Stoßes oder aber das Verschätzen bzw. Verrechnen bei der Entscheidungsfindung. So aber lernt man nichts dazu.

Stolpersteine kurz vor dem Abstoß

Man stößt zu früh ab, wenn man mit der Stoßvorbereitung eigentlich noch gar nicht fertig ist.

Man stößt nicht exakt das, was man sich vorgenommen hat. Irgendwann mischt sich eine unbewusste "Korrektur" ein, weil man dem Braten nicht so richtig traut:

Man trifft etwas zu dick, aus Angst den Ball zu verfehlen.

Man verfehlt den Ball, weil man sich fest vornimmt, nur ja ganz hauchdünn zu treffen – anstatt den genau richtigen Punkt im dünnen bis sehr dünnen Bereich anzuvisieren.

Man ändert das Ausmaß des Effets.

Man verändert die Stoßart.

Der Blick weicht vorzeitig in Richtung der späteren Lauffinie ab, anstatt nur auf B 1 und B 2 zu schauen.

All das will man im Grunde gar nicht, aber man ist nicht in der Lage, im allerletzten Moment doch noch abzustoppen und das Ansprechen neu zu beginnen.

Das muss man lernen!**Gefahren bei leichten und bei schweren Dessins**

Manche Spieler machen bei mittelschweren Dessins alles richtig, während sie bei den übrigen von ihrer Standard-Routine abgehen und sich nicht mehr sorgfältig vorbereiten. Unter Umständen werden die Vorschwinger sogar vollständig vergessen.

Diese Spielertypen möchten vor allem eins:

Die Sache schnell hinter sich bringen. Beim leichten Ball weil sie meinen, sich jetzt etwas entspannen zu können, beim problematischen, weil sie sowieso nicht recht an den Erfolg glauben und die erhöhte Anspannung während der sorgfältigen Vorbereitung bis zum endgültigen Abstoß einfach nicht aushalten können. Die Ausführung des Stoßes ist dann zu meist desolat und reduziert die sowieso nicht großen

Erfolgsaussichten auf Null.

Die Versuchung, einfach drauflos zu stoßen, ist in einigen Fällen besonders groß:

Wenn man lange überlegen oder rechnen musste, bis man schließlich seine Entscheidung getroffen hat, verhält man sich anschließend oft so, als müsse man die verlorene Zeit wieder aufholen.

Bei "einfachen" Bällen.

Man benimmt sich so, als ob jetzt die Gelegenheit gekommen sei, sich zu entspannen. Merke: Es gibt keine einfachen Bälle, jeder Stoß muß mit der gleichen Sorgfalt vorbereitet werden. Und wenn es sich wirklich um einen Elfmeter handelt, sollte man einige Gedanken an die Fortsetzung verschwenden.

Bei problematischen Stößen.

Zum Beispiel: Auf lange Distanzen dünn treffen, technisch schwierige Stöße, B 2 oder B 3 ungünstig platziert. Die Gefahr des zwanghaften "schnell weg damit" ist vor allem auch bei der Anwendung von Sondereffekten groß: Gewaltstöße, extreme Zugbälle oder Nachläufer, Doppelbänder, Möß-lacher u.ä.

Durststrecken akzeptieren

Man sollte es eher als Ausnahme betrachten, wenn alles ganz gleichmäßig entsprechend dem individuellen Durchschnitt verläuft. Normal ist ein wellenförmiges Auf und Ab, wobei die Talwellen auch sehr lange andauern können.

Hat man einen ganz schlechten Lauf, bei dem das unmittelbare Stoßgefühl völlig verloren gegangen ist, kann man zur Not auch das Ballsystem einsetzen und nach Dicken- und Effetpunkten spielen (siehe das gleichnamige Kapitel).

Serienspiel

Sie sollten sich keinesfalls zufrieden geben, wenn Sie einen oder zwei Bälle gemacht haben. Lehnen Sie sich nicht, sozusagen gesättigt, in Gedanken bereits im Sessel zurück.

Alle Punkte, die Sie ab jetzt noch erzielen, brauchen Sie später nicht mehr nachzuholen.

Sie fesseln Ihren Gegner länger an den Stuhl.

Sie müssen keinen vergebenen Chancen nachweinen, wenn die (fast) unvermeidliche Durststrecke dann doch noch kommt.

Hohe Durchschnitte kommen so gut wie ausschließlich (!!) durch größere Serien zustande. Nur damit können Sie gegebenenfalls auch eine Folge von 10 oder gar 20 Fehlannahmen kompensieren.

Behandeln Sie jedes Ihrer eigenen Nachfolgedessins so, als ob es das erste, vom Gegner hinterlassene Bild in der Aufnahme wäre.

Training und Turnier

Wichtig ist, alle psychologischen und bewegungsphysiologischen Vorsätze und Änderungsmaßnahmen in die Trainingseinheiten zu packen.

Sie müssen sich auch klar darüber sein, dass Änderungen des psychischen Verhaltens ebenso wie des Bewegungsablaufs – sei es beim Ansprechen, sei es beim Stoß – nach anfänglicher Euphorie nicht selten erhebliche Rückschläge zur Folge haben. Es dauert oft viele Wochen oder Monate, bis das Neue selbstverständlicher Besitz geworden ist.

Das Dilemma

Je mehr man "denkt" – seien es Systeme, Stoßvorbereitung, Kontergefahren, richtige Verhaltenweise – um so mehr läuft man Gefahr, seine Unbefangenheit zu verlieren und den viel leistungsfähigeren Bewegungsautomatismus zu behindern, der sich in Tausenden von Versuchen eingeschliffen hat.

Umgekehrt

Je mehr man sich davon befreit und einfach drauf los stößt, um so mehr Flüchtigkeitsfehler sind die Folge.

Fazit

Du musst herausfinden, eventuell durch Anlegen einer Statistik, ob Dir die größere Sorgfalt oder die größere Lockerheit auf Dauer mehr bringt. Finde die für dich optimale Synthese zwischen beiden.

Im Wettspiel

sollte man gar nicht mehr genau wissen wollen, wie die Bewegung abläuft sondern sich vom "Ergebnis" führen lassen.

Das kann die Laufbahn des Spielballs insgesamt sein, oder aber der Antreffpunkt an der dritten bzw. der ersten Bande, in bestimmten Fällen auch "nur" das korrekte Antreffen von B 2 (Ballsystem, Grenzwerte).

System und Instinkt

Gary Player war einer der weltberühmtesten Golfprofessionals. Von ihm konnte man kürzlich im englischen Videotext folgendes Statement über die zu große Einflussnahme der Trainer lesen:

"He has slammed the overcoaching which he believes has destroyed some of the world's finest players. Modern day coaches are brainwashing players and removing the art of playing on instinct. They hang like flies around the golfer and when it becomes critical, the player's first reaction is: Where is my coach?"

Mit anderen Worten, der Spieler wird unselbständig und vertraut nicht mehr primär seinem Instinkt.

Ähnliches könnte man von Billardspielern sagen, die sich vor allem auf ihre **Systeme** verlassen.

Goldene Regeln

Optimist zu sein, das kann man sich nicht befehlen. Aber was man kann: **Bei der Hinterlassenschaft des Gegners nicht** als erstes denken:

"Was hat er mir denn da wieder für einen Mist hinterlassen !" Dann nämlich ist Ihr Bewusstsein nur

damit beschäftigt, dass und wie es nicht geht, und Ihre Aussichten sinken rapide, auch wenn Sie sich danach noch so viel Mühe geben – **sondern:**

Wir wollen mal schauen, was wir daraus Gutes machen können. Sehen Sie bei jedem Dessin die Chance!

Lauflinien werden umgeformt in Informationen für die Behandlung von B 1 und B 2. Danach sollen sie absacken ins Unterbewusstsein.

Unmittelbar vor dem Abstoß **gibt es nur noch diese Faktoren:** B 1, B 2 und die gerade Stoßrichtung zum Treffpunkt an B 2.

Im Moment vor dem Abstoß sollten Sie ganz bewusst nochmals relaxen. **Lockern Sie sich, psychisch und muskulär**, insbesondere den linken Unterarm und den Unterkiefer. Was soll schon passieren, es geht doch nicht um Ihr Leben.

Mit Gemütsruhe abstoßen. Das bedeutet vor allem: **Langsamer stoßen.** Erleben Sie mit, wie durch die Aktivität Ihres Armes und der Hand die Queuespitze sich vorwärts bewegt, wie B 1 ruhig zu B 2 läuft und da den richtigen Punkt trifft.

Versuchen Sie, **Gefühl für die Reaktion** des Balles und seinen Lauf zu bekommen. Darauf sollten Sie zu Beginn der Partie Ihr Hauptaugenmerk lenken.

Versenken Sie sich so tief wie möglich ins Spiel, schalten Sie alles andere aus.

Verschenken Sie nicht leichtfertig Ihre Chancen.

Wenn nach längerem Leerlauf ein machbarer Ball auftaucht, geben Sie sich allergrößte Mühe, den nicht auch noch auszulassen. Zwar besteht dann immer die Gefahr zu verkrampfen, aber wenn man den Ball ohne sorgfältige Vorbereitung auslässt, ist der Ärger doppelt groß.

Serien sollte man absolut zu Ende spielen.

Wenn Sie nach 8 Karambolagen den 9. machbaren Ball auslassen, ist das genau so schlimm, wie wenn Sie nach einer langen Strichserie den dann endlich lösbaren Ball verfehlen. Letzteres ist eigentlich sogar noch eher zu verzeihen, da Sie "kalt" waren.

Zum Schluss

Stoße nicht den Zweifel –

oder irgend welche unbewussten Nachkorrekturen.

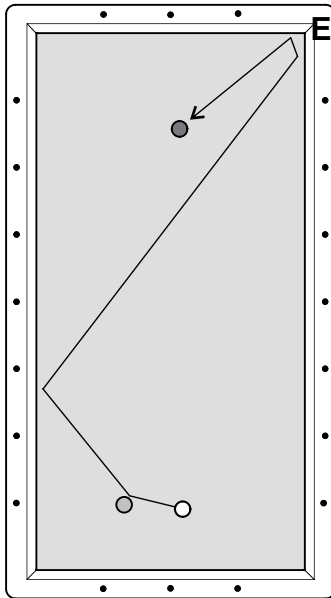
Stoße nicht irgendwie –

sondern genau das, was Du als richtig erkannt hast und fühlst.

Stoße die Karambolage mit B 3 –

und nicht das "Verlierermodell", welches sich damit zufrieden gibt, ungefähr in die Nähe des dritten Balles zu gelangen und so wenigstens in etwa gut dabei auszusehen.

Beispiele

**Psychologische Falle**

Wenn man auf eine mögliche kurze Lösung verzichtet und statt dessen einen längeren Weg wählt, obwohl B 3 keine bessere Einlaufchance hat und auch nicht auf einer "natürlichen" Linie liegt, stellt man sich selbst ein Bein.

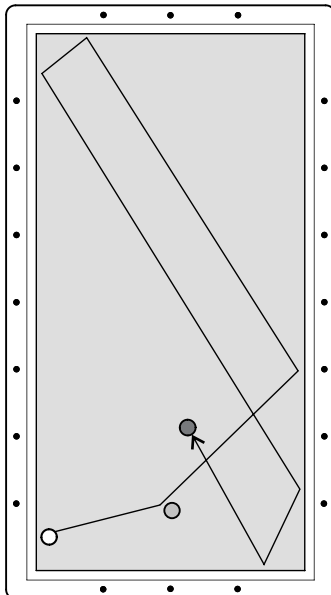
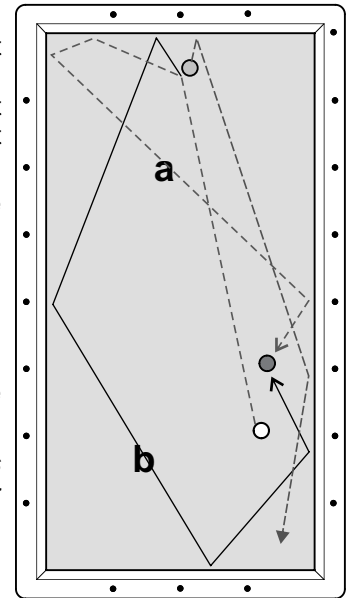
Die tiefere Ursache ist hier zu suchen: Man wählt die Lösung, welche eine gewisse Entschuldigung beinhaltet nach dem Motto: "Den darf man ja auch auslassen" Dagegen würde die kurze Lösung dem Spieler selbst ganz klar die Verantwortung zuweisen.

Links

Besser den "direkten" Weg (mit Linkseffet!) über die Ecke E spielen, anstatt vom weit entfernten Roten.

Rechts

Die Variante **a** (Plus-Stoß) ist vorzuziehen (Konter ausschalten!), denn bei Linie **b** muss B 2 sehr genau dosiert-dünn, und damit kritisch, getroffen werden.



Hier geht es einmal mehr um die Frage "langes Dessin oder kurzes Dessin" nach der (falschen) Devise:

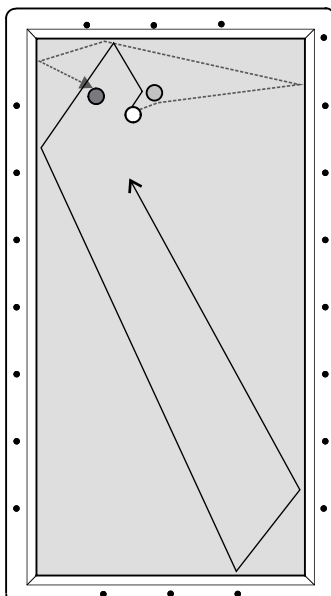
"Den langen Ball darf man ja schon mal auslassen".

Diesmal verhält es sich aber umgekehrt:

Ein Tümmler ist zwar kürzer und direkter, aber ziemlich sensibel. Im Vergleich dazu ist der lange Rundball (mit Backup aus der letzten Ecke) bezüglich des Treffens der 1. Bande und der Effetgabe genauer spielbar. Und den Backup hat man, zumindest auf dem Heimattisch, sowieso drin.

Dennoch ist nicht zu bestreiten, dass manche Spieler sich beim Tümmler von Rot wohler fühlen und dann auch sicherer sind.

Der kurze Rundball vom Gelben, rechts herum, ist dagegen auf jeden Fall sehr sensibel, vor allem wenn B 1 press an der Bande liegt.



Auch hier verzichtet mancher, wegen der problematischen Konterausschaltung sowie wegen der schwierigen Effet-Dosierung, auf den kurzen Quartball.

Er spielt lieber einen langen Doppelrundball, obwohl die Einlaufchance nicht besonders gut ist.

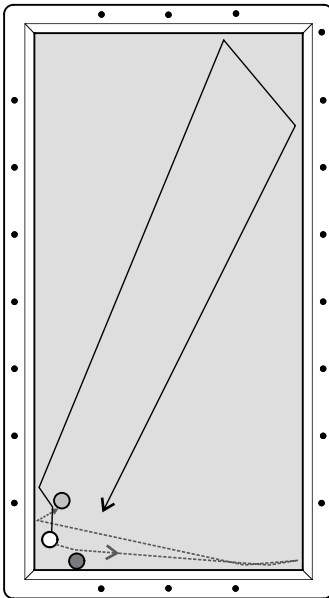
Merke

Den kurzen Weg (Strichlinie) muss und kann man präzise spielen.

Das lernt man aber nur durch Üben und Anwenden, nicht indem man dem Problem dauernd aus dem Wege geht.

Beispiele

Auswahlkriterien

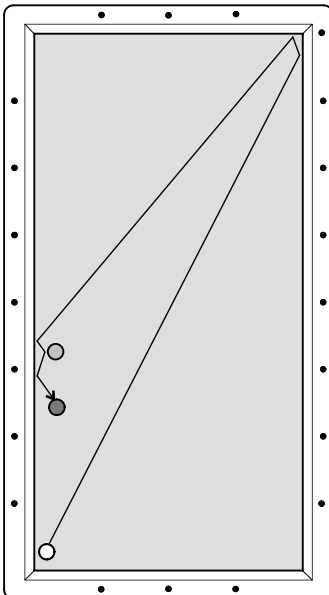
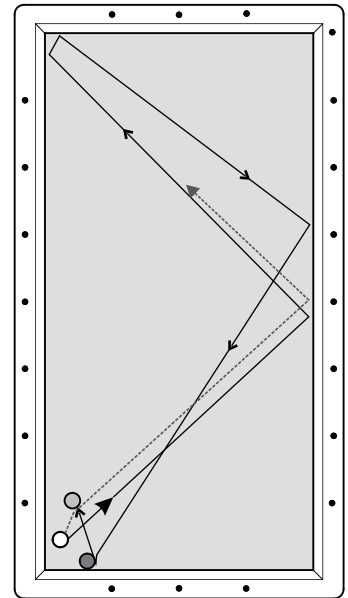


Der Quartball von Gelb bietet sich an, wobei nur die Frage ist, ob man ihn als 3- oder als 4-Bänder spielt. Der 4-Bänder kann u. U. zum Zwecke der Konterausschaltung günstiger sein. Außerdem bevorzugen ihn manche Spieler vom Gefühl her sogar unter dem Gesichtspunkt, sicherer zu karambolieren.

"**Kleine Lösungen**" werden nicht selten übersehen – in diesem Fall der **Mößbacher von Rot**. Dabei sind sie in den allermeisten Fälle vorzuziehen.

Der Gegeneffet-Vorbänder zur rechten langen Bande (*Abb. rechts, durchgezogene Linie*) liegt zwar gut im Winkel, hat aber keinen günstigen Einlauf und ist der typische Entschuldigungsstoß: "Den durfte man ja wohl auslassen".

Ball-2-Zuerst: Sofern es möglich ist, spielt man den zuletzt skizzierten Weg besser als Schnittball von Gelb (Punktlinie); aber der Einlauf zu B 3 ist auch nicht günstiger als beim Quartball.



Überkorrekturen vermeiden

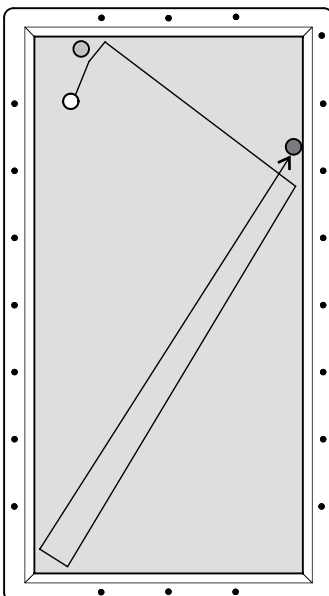
Die Conti-Formel für das nebenstehende Dessin lautet: $D\ 50\ \text{minus}\ A\ 50 = Z\ 0$.

Wegen der "negativen Allowance" bei Ankunft 50 (*siehe das Kap. → Conti-System*) ist Längung erforderlich.

Man weiß also, dass man nachkorrigieren muß. Dazu stehen verschiedene Techniken zur Verfügung, zum Beispiel Zielpunkt 00 statt 0, Änderung der Stoßart, evtl. auch Hochstoß oder sogar Effetreduzierung.

Nun macht man häufig folgenden Fehler:

Ohne genauere Überlegungen anzustellen, wie weit sich die jeweiligen Möglichkeiten auswirken, kombiniert man spontan zwei oder drei Alternativen und erlebt dann zu seinem eigenen, stets neuen Erstaunen, dass sich eine Überkorrektur eingeschlichen hat – das heißt in diesem Fall: Der Ball wird zu lang.



Verzicht auf das Liniengefühl

Wenn es bei Dessins wie diesem darum geht, B 2 so dünn wie eben möglich zu treffen, um B 3 nicht vorzeitig zu berühren, sollte man sich auch tatsächlich nur auf das hauchdünne Antreffen an B 2 und nicht mehr auf Lauflinien und Bandenpunkte konzentrieren.

Thema Gelassenheit

Sie sind nicht so gut, wie Sie glauben, wenn das Spiel bei Ihnen läuft und Sie ein hervorragendes Ergebnis erzielen.

Aber Sie sind auch beileibe nicht so schlecht, wie Sie meinen, wenn absolut nichts klappt und Sie sich am liebsten selbst zerfleischen möchten.

Während der Vorbereitung und sogar beim Abstoß selbst geht im Kopf des Spielers allerhand herum – und meist viel zu viel.

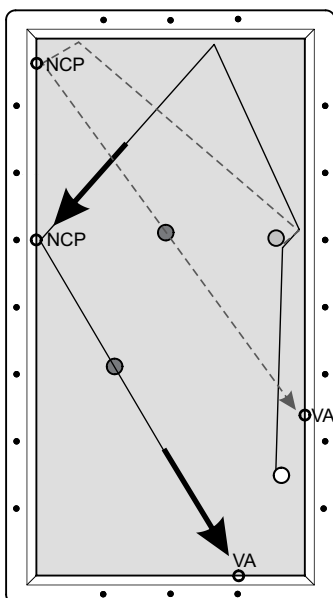
Was die **Lauflinie des Spielballs** anlangt, verinnerlicht der Spieler im entscheidenden Moment im allgemeinen nicht mehr ihren kompletten Verlauf sondern er ist ganz überwiegend vom **"Stützpunkt"** an einer Bande erfüllt. Bei sehr vielen Dreiband-Dessins (Rundbälle, Tümmler) ist das der Berührungspunkt an der 3. Bande. Bei Quartbällen ist es meist der Punkt an der 4. Bande. Diese Ankünfte sind dem Spieler durch tausendfache Wiederholung in Fleisch und Blut übergegangen.

Bei den **Systemen** ist es dagegen üblicherweise die erste, d.h. die Anspielbande, während man sich beim **Ballsystem** primär um die richtige Antreffdicke an B 2 (und das dazu passende Effet) bemüht.

Nun gibt es aber Dessins, bei denen es sich empfiehlt, das Konzentrationsmaximum (*amerikanisch: Concentration-Point, abgekürzt: CP*) auf den Berührungspunkt an einer anderen Bande zu legen. Das kann zum Beispiel die zweite Bande sein.

Bei wieder anderen Stellungen wählt man als Konzentrationspunkt eine spätere Bande, die sozusagen virtuell "hinter" B 3 getroffen würde. Dazu verlängert man die Linie von der letzten Bandenberührung "vor" B 3 durch diesen hindurch. Der CP liegt dabei meist an der 5. oder 6. Bande. Die folgenden Zeichnungen bringen Beispiele dafür, welcher CP vorzuziehen ist. Voraussetzung ist immer die Kenntnis der Verbindungslinien.

Ein Tipp: Wenn Sie Schwierigkeiten haben, den Bandentreffpunkt zu verinnerlichen, stellen Sie sich bitte vor, genau da läge ein Ball, den Sie treffen müssten.



Die Linien-Verlängerung spielen

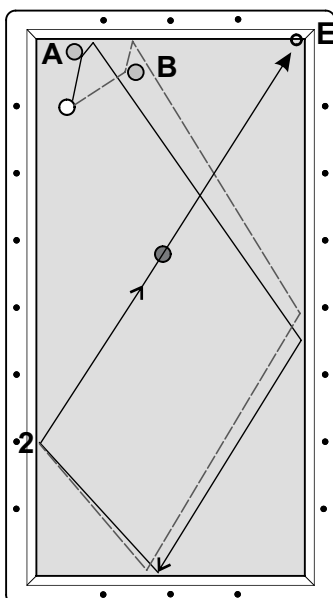
Bei Dessins, die man, wegen der Bandennähe von B 2 oder wegen ungewöhnlicher Winkel, meist nur nach Gefühl angeht, kann man mit Vorteil und im Grunde sehr einfach die Methode **Zielpunkt "hinter" B 3** verwenden.

Daran sollte man auch bei einfachen Rund- und Quartbällen denken.

Man ermittelt zunächst die Verbindungslinie von der 3. zur 4. Bande, welche normal nach Conti verlaufen kann, unter Umständen aber auch – zum Beispiel bei hartem Stoß, Tiefstoß, kurzen Winkeln, Effetreduzierung – gekürzt ist.

Man erhält so den virtuellen Ankunftszeitpunkt **VA** an der 4. Bande. Nur auf diesen Punkt konzentriert man sich dann beim Stoß selbst; und das ist eine Standardaufgabe, die man Tausende von Malen gelöst hat.

Wenn auch das nicht ausreicht, um besser ins Gefühl zu kommen, sollte man die gesamte Verbindungslinie von der 3. zur 4. Bande visualisieren und/oder sich in üblicher Weise auf den "normalen Konzentrationspunkt" **NCP** an der 3. Bande, seltener der 2. Bande, einstimmen.



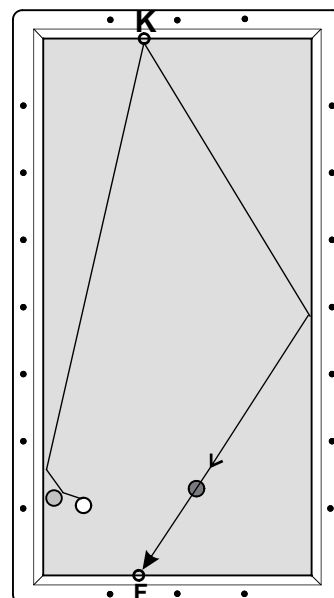
Verinnerlichung des Treffpunkts an der Bande "nach" dem dritten Ball

Sie kommt bei Double-Around-Stößen in Betracht, wenn B 3 frei auf dem Tisch liegt, egal ob vorher gespielt wird (Pos. A von B 2) oder hinterher (Pos. B, verlängerter Tümmler). Man bestimmt die letzte Verbindungslinie über B 3 hinaus, im Beispiel "von Dia 2 zur Ecke". Dann bemüht man sich nur noch darum, zum Schluss die Ecke E zu treffen (virtueller Treffpunkt an der 5. Bande), das ist ja eine geläufige Übung. Die Karambolage an B 3 erfolgt automatisch.

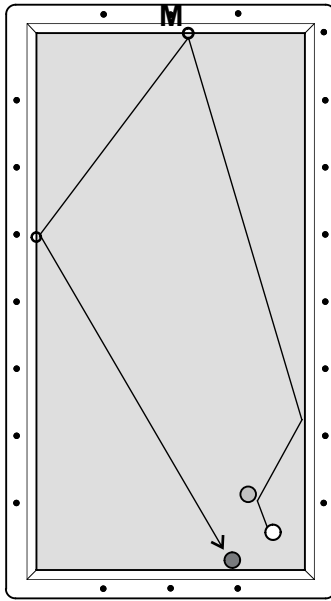
Ähnlich bei ungewöhnlichen Positionen, z. B. beim verlängerten Rundball (**rechtes Bild**):

Das Contisystem lässt sich wegen der engen und flachen Winkel kaum praktizieren, aber wenn man sich auf den Punkt F an der Fußbande konzentriert, hat man wiederum einen geläufigen "Stützpunkt".

Allerdings bevorzugen einige Spieler hier lieber die 2. Bande (Kopfbande) als Stützpunkt.



Beispiele für Konzentrationspunkte (CP)

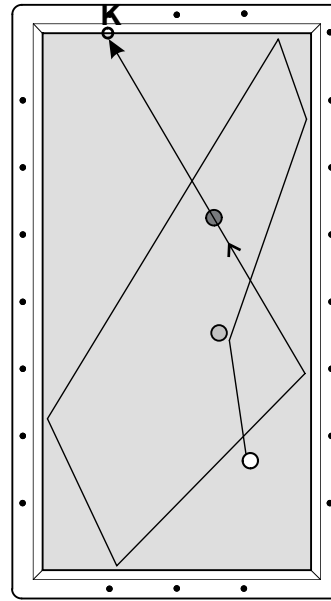


Bei kurzem Abstand zur 1. Bande und schräger Lage zwischen B 1 und B 2 hat man keinen guten Zielpunkt an der Anspielbande.

Hier hilft es, die Verbindungslinie vom Treffpunkt an der Kopfbande bis zur Ankunft an der 3. Bande zu verinnerlichen.

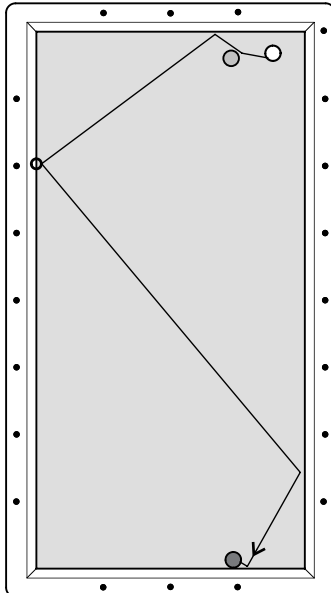
Man kann sich auch nur auf den **Berührungspunkt an der Kopfbande** konzentrieren (knapp vor M).

Stellen Sie Untersuchungen an über die Relation zwischen verschiedenen Kopfbandenpunkten und der Lage von B 3.



Bei flachwinkligem Anspiel zur 1. Bande ist es ein guter Rat, sich auf die End-Ankunft K an der Kopfbande zu konzentrieren.

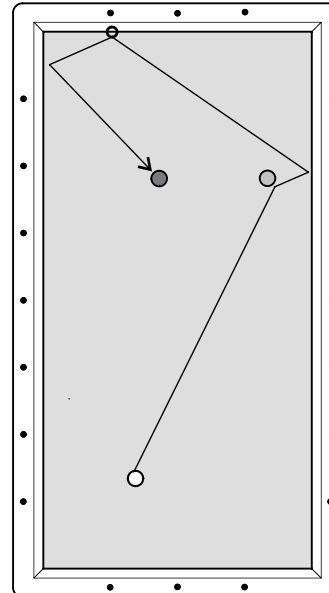
Man kann natürlich auch das normale Contisystem für den Treffpunkt an der Anspielbande einsetzen, aber der genaue Punkt ist hier nicht so leicht zu bestimmen und noch weniger einfach zu treffen.

**Links**

Ein weiteres Beispiel für CP an der 2. Bande

Rechts

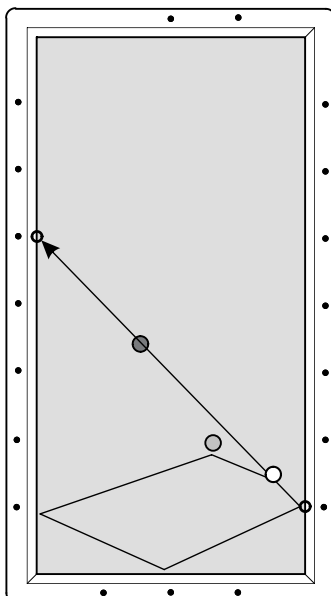
Die Wahl des CP an der 2. Bande ergibt vor allem bei über die Hand gespielten, gedrückten Quarten sowie bei extrem gezogenen Rundbällen gute Resultate.

**Hinweis**

Wenn man keinen typischen Conti-Stoß mit Submaximal-Effekt verwenden kann, ist es vorteilhaft, den Antreffpunkt an der **zweiten**, der Kopfbande, zu ermitteln.

Das ist allein aufgrund der Winkelbetrachtung gut möglich ist, aber auch das Plus-System (gerechnet von der 1. Bande aus) kann helfen.

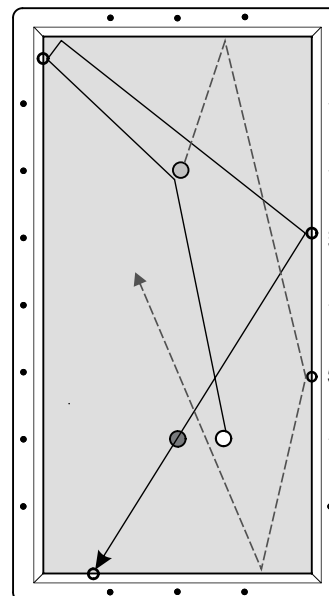
Anschließend sollte man nur noch darum bemüht sein, den Punkt der 2. Bande genau zu treffen.



Bei solchen Rundbällen, wenn B 3 frei auf dem Tisch liegt, kann man wahlweise den **CP der 3. oder der 4. Bande** nehmen.

Letzteres wird wahrscheinlich von der Mehrzahl der Spieler praktiziert.

In beiden Fällen muss man dazu allerdings die Verbindungslinien von der 3. zur 4. Bande kennen (siehe auch → *Short-Angles*).

**Der Anfangsstoß**

1. Die **Antreffdicke** beträgt etwas mehr als halbvoll, ca. 5/8

2. Als **CP** kann (wenn überhaupt gewünscht) sowohl die 1. Bande, vorzugsweise aber die 3. Bande (3. Dia), bei manchen Spielern sogar die 4. Bande in Frage kommen.

Es bestünde auch noch die Möglichkeit, den **Lauf des B 2 zu verinnerlichen** und bestrebt zu sein, dass dieser den 5. Dia der rechten langen Bande trifft.

Wenn ein Stoß misslingt, ist die Ursache in den meisten Fällen darin zu suchen, dass der Spieler nicht genau so abgekommen ist, wie er es sich vorgenommen hatte.

Es kann aber auch vorkommen, dass er sich bereits bei der Planung des Stoßes überschätzt oder verrechnet hat.

Das Gefühl für die Lauflinien kann den Spieler für einen einzelnen Stoß, phasenweise oder sogar während der gesamten Dauer der Partie im Stich lassen.

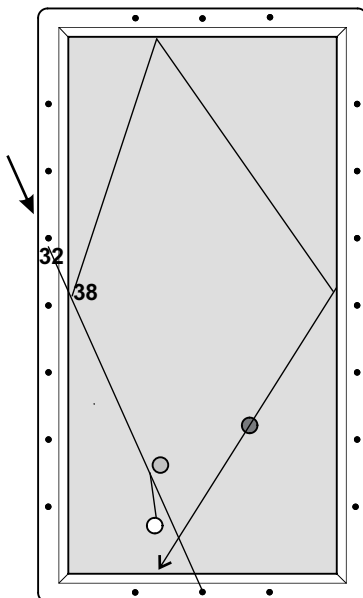
Wenn Berechnungsfehler vorliegen, wurden Zahlenwerte verwechselt, falsch addiert oder dividiert, Korrekturwerte und sonstige Besonderheiten nicht berücksichtigt. In all diesen Fällen konnte der Ball von Anfang an nicht gelingen.

Die meisten Irrtümer sind nicht weiter erwähnenswert.

Aber es gibt auch **typische Fehler**, die viele Spieler immer wieder machen, ohne dass sie sich über die tieferen Ursachen Rechenschaft ablegen. Dagegen sollte man etwas tun.

Im folgenden bringen wir zur Veranschaulichung eine lockere Folge von Beispielen, bei denen man sich einige Gedanken machen sollte, um für künftige ähnliche Fälle gewappnet zu sein. Nehmen Sie das als Ansporn, bei sich selbst zu überprüfen, ob Sie nicht in bestimmten Situationen immer wieder in die gleichen Fallen tapen.

Viele Dessins, bei denen man besonders gerne Täuschungen unterliegt, finden sich in der Gruppe der *Sensiblen Stöße* (siehe das gleichnamige Kapitel). Man realisiert nicht, dass das Ergebnis bei geringfügiger Änderung einer der Stoßkomponenten völlig umkippen kann.



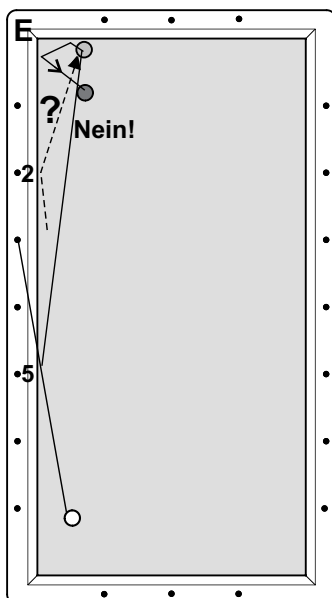
Die Conti-Formel hier

hat die Ziel-Linie: D 70 → Z 32 (**Mitte Holz**) → A 38

Mancher wählt aber lieber den Berührungspunkt an der **Gummibande**, weil er meint, seine subjektive Zielvorstellung sei dann besser.

Empfindungsmäßig würde man auf Antrieb dort etwa die 35 wählen. Tatsächlich ist aber, wegen des flachen Anspiels, die 38 (opposite) richtig. Das lässt sich exakt feststellen, wenn man die Queuespitze über die Bande legt oder den visuellen 'Gegenschuss' von der anderen Seite macht (Pfeil).

Andererseits muß man in Rechnung stellen, dass viele Spieler bei hinterher gespielten Quarten mit flachem Anspielwinkel (im Gegensatz zum Rundball) von Hause aus dazu neigen, an der 1. Bande zu kurz anzukommen, obwohl sie das eigentlich gar nicht wollten. Gehören Sie auch dazu?



Auf den ersten Blick meint man, den **Vorbands-Whipout** (Holländer) noch ohne vorzeitige Berührung von B 3 (Rot) zum Gelben als Anspielball schicken zu können.

Bei Nahansicht des Bereichs um B 2 und B 3 nimmt man nämlich allzu leicht irrtümlich einen Antreffpunkt an der langen Bande etwa beim 2. Dia opposite an.

Tatsächlich liegt der Punkt fast 3 Dia weiter "unten".

Wenn man dazu noch 1/2 Ballbreite für die Lauflinie des *Ballmittelpunktes* nimmt (der Bandenpunkt hat ja Kontakt mit der *Kante des Balles*), + 1/2 Ballbreite für den Rand des Spielballes, um am Roten vorbei zu kommen, stellt man fest:

Es geht nicht – B 3 liegt deutlich im Weg.