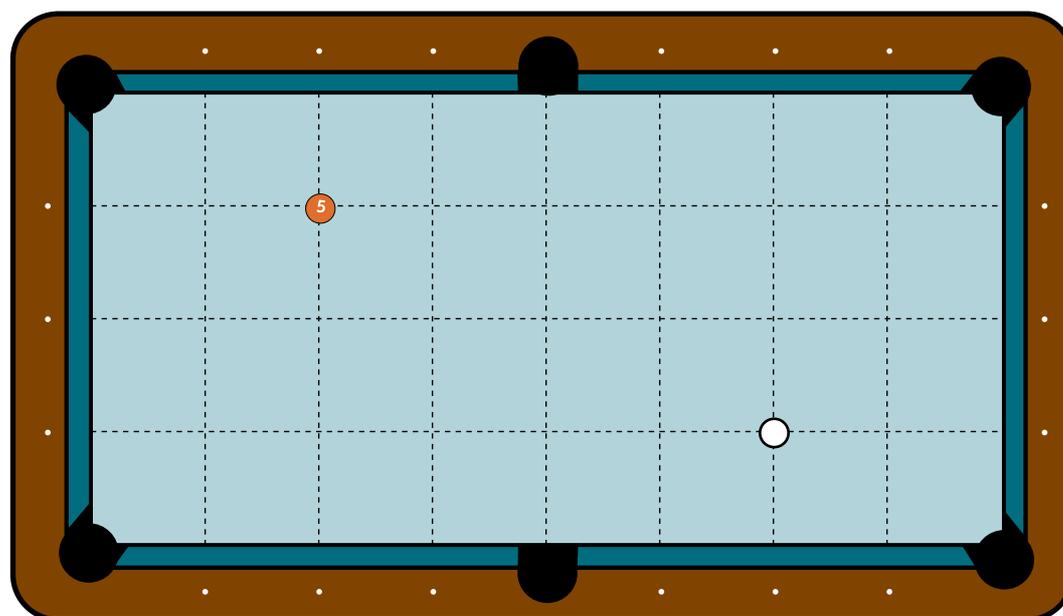


Stoppball

Ziel: Korrekter Stoppball,
25 Stoppbälle ohne Fehler

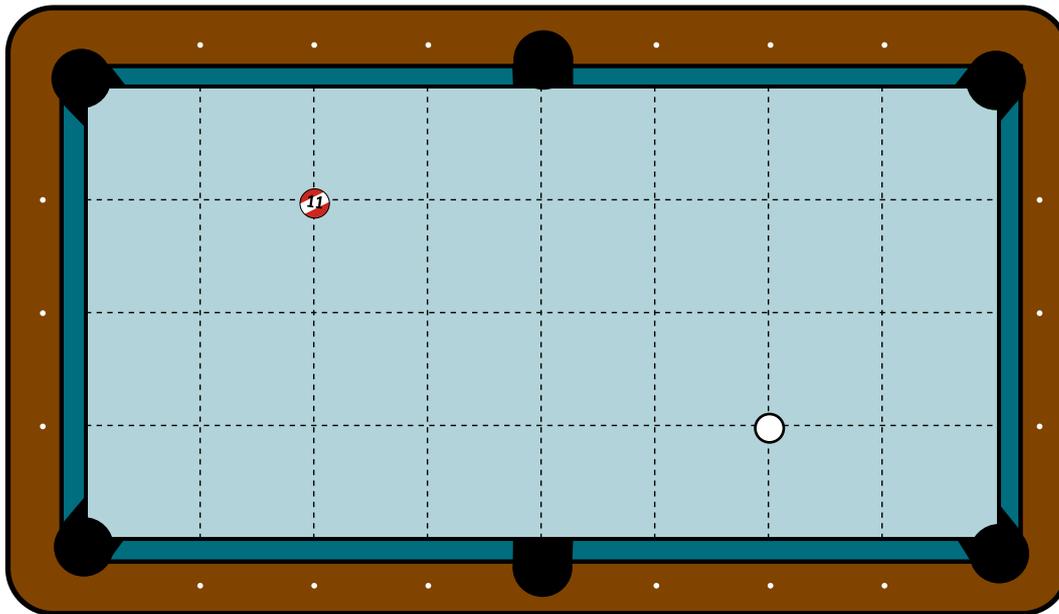


Rüchläufer

Ziel: Rüchläufer
bis hinter die Kopflinie
ohne die Kopfbande zu
berühren.
10 Wiederholungen
ohne Fehler

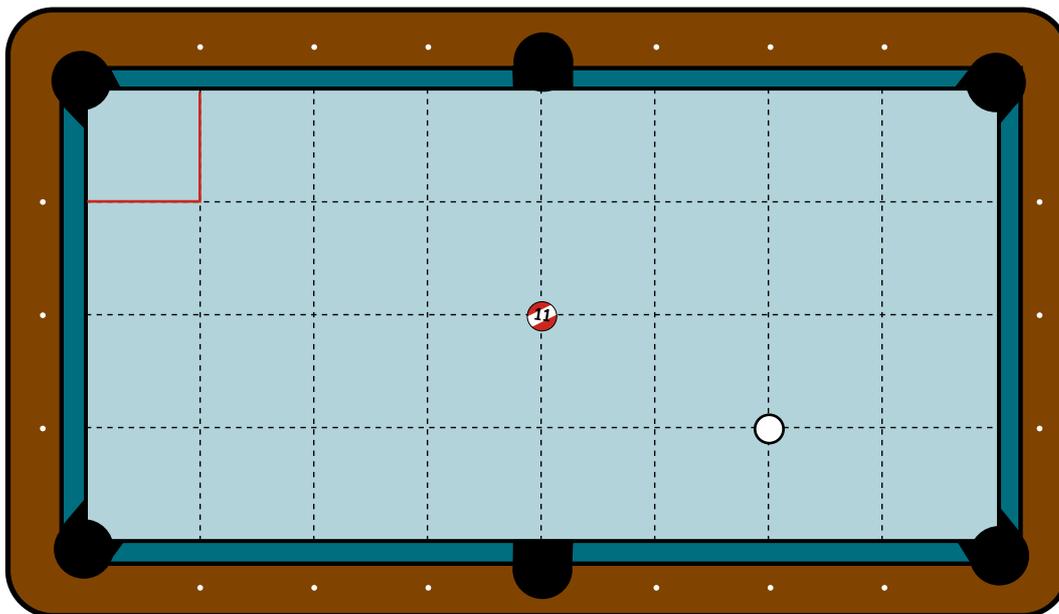
Bei den Übungen ist stets auf eine korrekte Körperhaltung und Queueführung zu achten. Spielt diese Übung mit geschlossener Brücke. Vor jedem Stoß den Ablauf im Kopf durchgehen. Nach JEDEM Stoß neu an den Tisch herangehen. Vor JEDEM Stoß kreiden.

Wenn ihr beide Übungen geschafft habt, versucht die erste Technikübung mit LINKS.



Nachläufer

Ziel: Nachläufer
in die Ecktasche.
Weiße muß mitfallen.
10 Wiederholungen
ohne Fehler

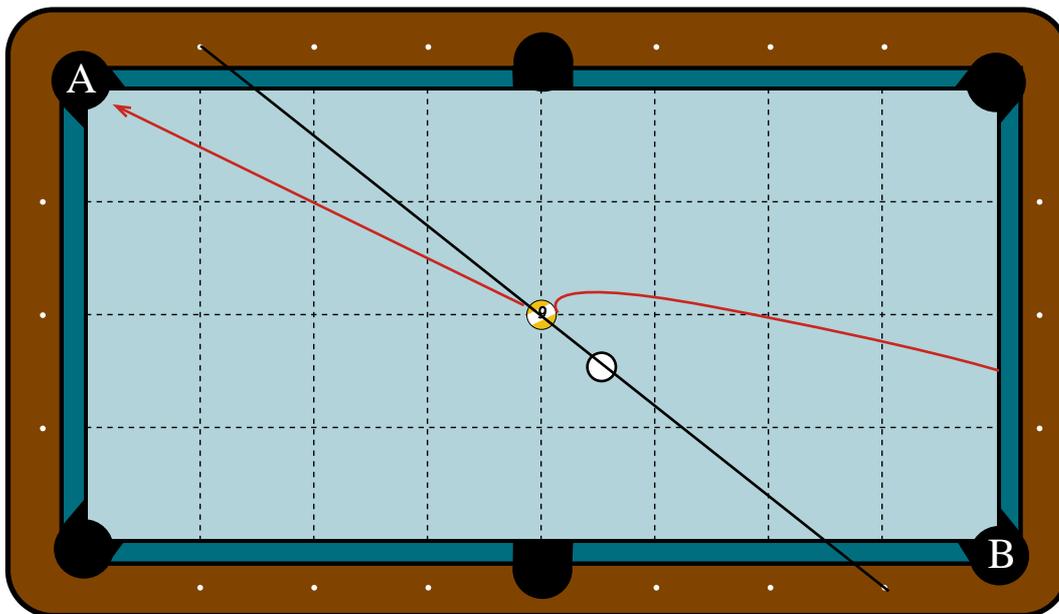


Nachläufer

Ziel: Nachläufer bis
in den markierten
Bereich.
Weiße darf nicht fallen.
10 Wiederholungen
ohne Fehler.

Bei den Übungen ist stets auf eine korrekte Körperhaltung und Queueführung zu achten. S spielt diese Übung mit geschlossener Brücke. Vor jedem Stoß den Ablauf im Kopf durchgehen. Nach JEDEM Stoß neu an den Tisch herangehen. Vor JEDEM Stoß kreiden.

Wenn ihr beide Übungen geschafft habt, versucht die zweite Technikübung mit LINKS.

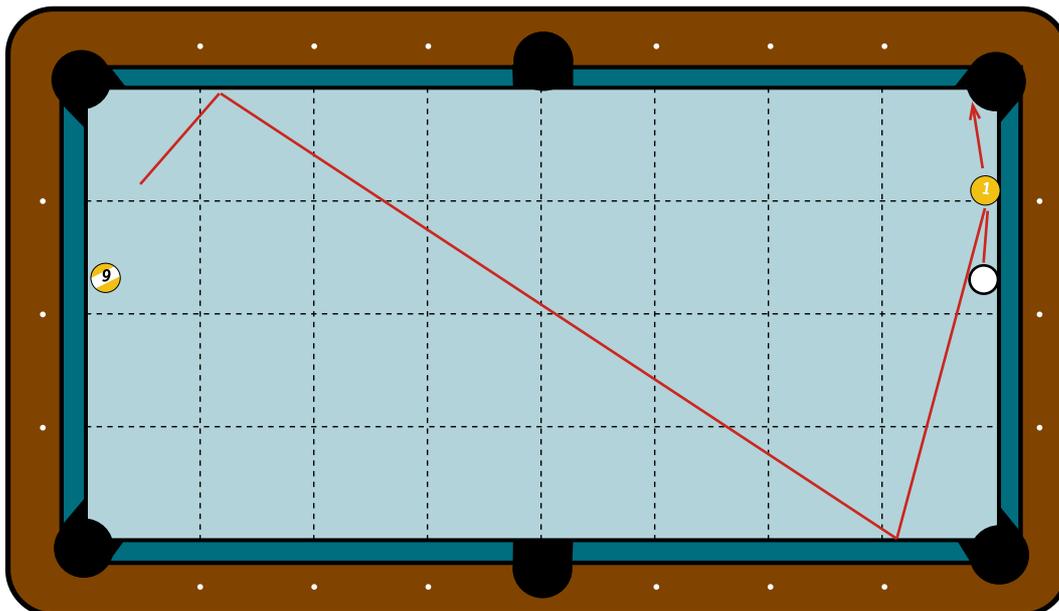


Rückläufer

Ziel: Objektball in die Ecktasche (A) versenken, Weiße als Rückläufer so nah wie möglich zur Tasche (B) bringen



Dies ist ein hervorragender Stoß um Materialien (Tuch, Leder, Oberteile) zu testen. Auch verschiedene Techniken (lang durchgehen, kurz stoßen, fester Griff, lockerer Griff) führen zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen. Ziel dieser Übung ist möglichst konstant bis zu 1,5 Diamanten vom Loch (B) zu ziehen. Kopfstöße sind nicht erlaubt.

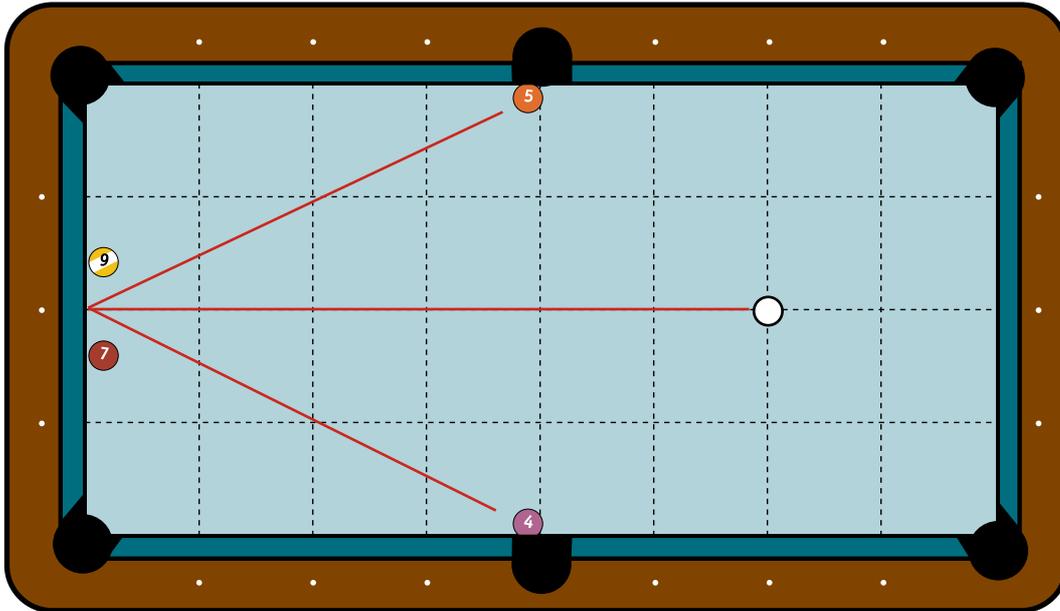


Rückläufer

Ziel: Objektball (1) in die Ecktasche (A) versenken, Weiße als Rückläufer mit Rechtseffet in Position für die 9

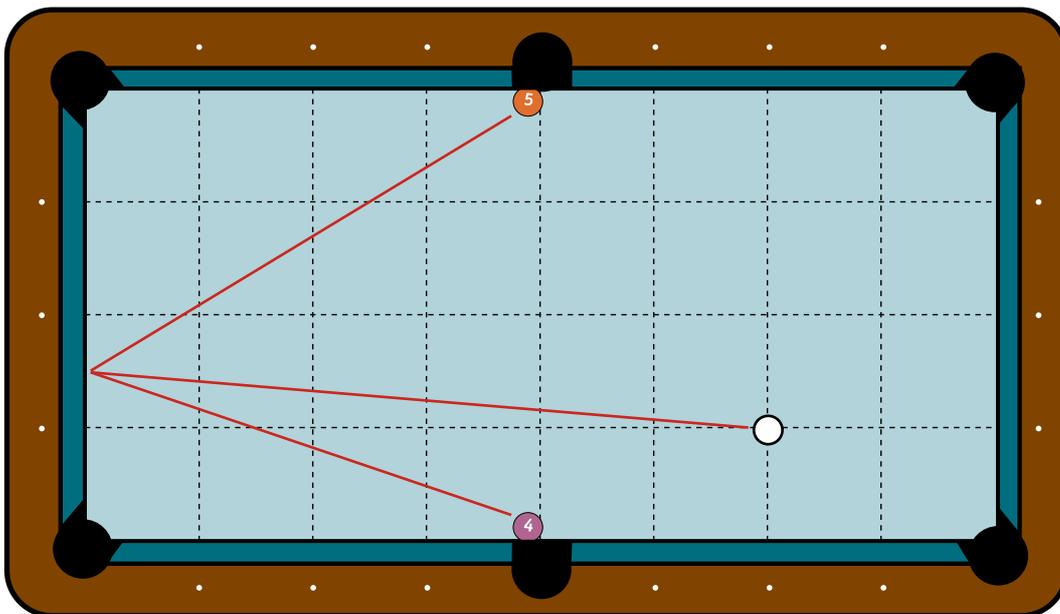


Dies ist ein sehr schwieriger Stoß, da die Stoßqualität für ein gutes Ergebnis sehr entscheidend ist. Aber auch die Taschengröße und Bandenqualität spielen eine wichtige Rolle. Bei größeren Taschenausschnitten kann man die Weiße mehr in die Bande drücken, bei kleineren Taschen muß der Stoß gerader ausgeführt werden.



Refferenz-Effet-Stoß

Ziel: mit Rechts-/Links-Effet die Kugeln vor der Mittel-tasche versenken.



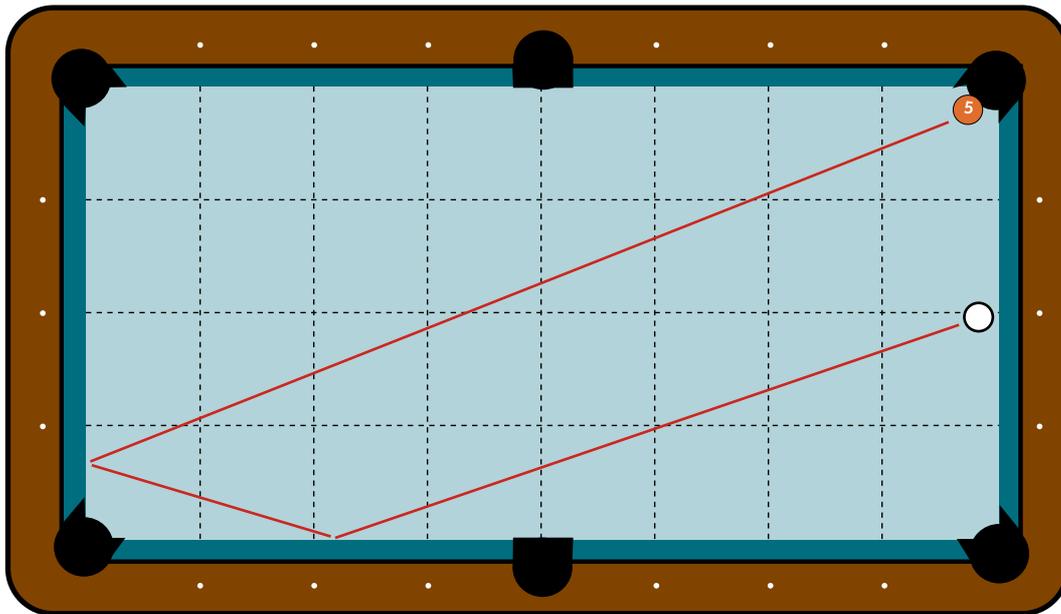
Refferenz-Effet-Stoß

Ziel: mit Rechts-/Links-Effet die Kugeln vor der Mittel-tasche versenken.



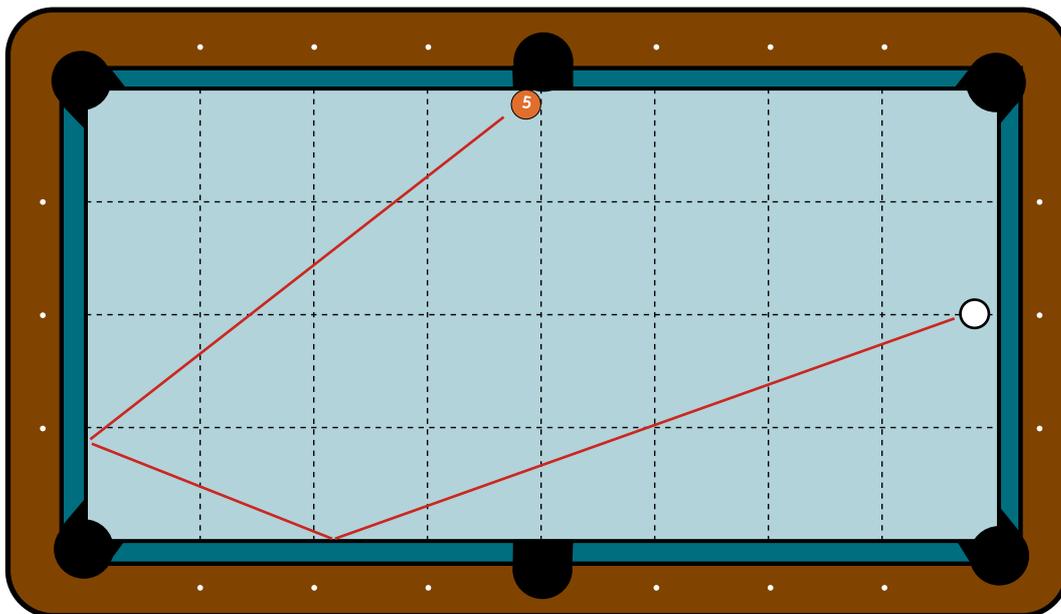
Refferenz-Effet (übernommen von Andreas Huber)

Das trainieren mit Refferenz-Stößen bezweckt, dass Ihr Vorbanden durch Refferenzstöße beherrscht. Und das funktioniert so: Das Effet das Ihr benötigt um die obere Übung zu erfüllen "speichert" Ihr als Euer Refferenz-Effet. Bei der unteren Übung z.B. könnt Ihr dieses Refferenz-Effet dann auf eine neue Situation anwenden. Es ergeben sich etliche Möglichkeiten über Refferenz-Stöße eine bessere und fundamentierte Technik zu erlernen.



Refferenz-Banden-Stoß

Ohne Seiteneffet.
1/4 Leder oberhalb der Mitte
Mittleres Tempo

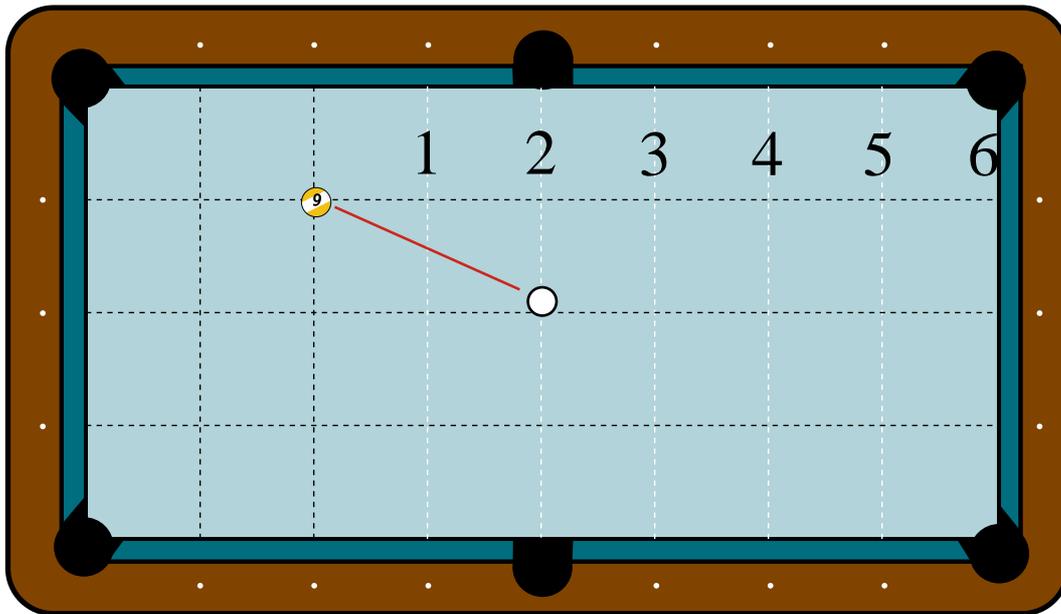


Refferenz-Banden-Stoß
mit Refferenz-Effet!



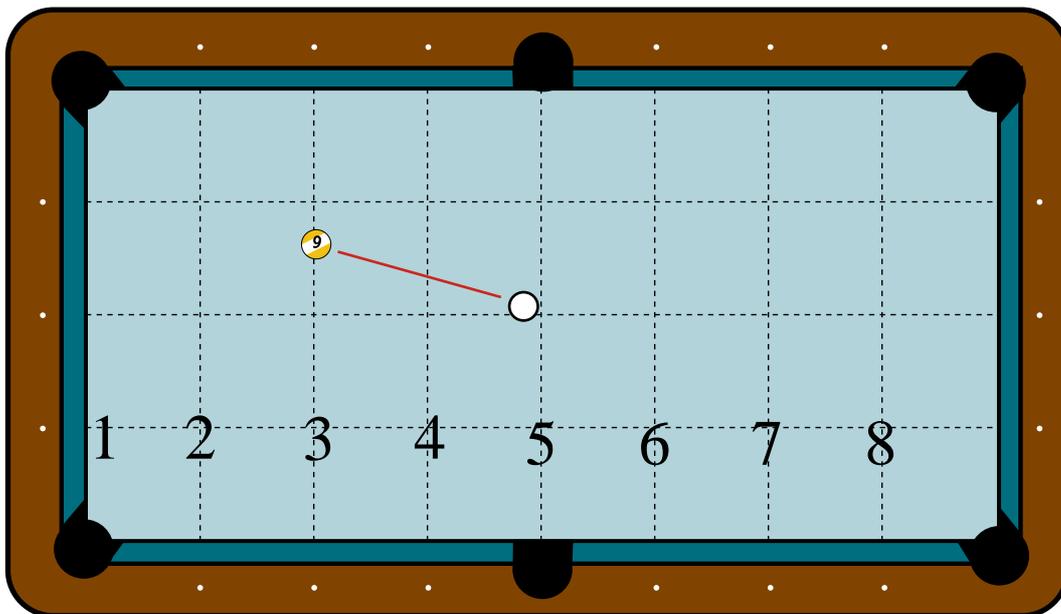
Refferenz-Effet (übernommen von Andreas Huber)

Das trainieren mit Refferenz-Stößen bezweckt, dass Ihr Vorbanden durch Refferenzstöße beherrscht. Und das funktioniert so: Das Effet das Ihr benötigt um die obere Übung zu erfüllen "speichert" Ihr als Euer Refferenz-Effet. Bei der unteren Übung z.B. könnt Ihr dieses Refferenz-Effet dann auf eine neue Situation anwenden. Es ergeben sich etliche Möglichkeiten über Refferenz-Stöße eine bessere und fundamentierte Technik zu erlernen.



Rückläufer

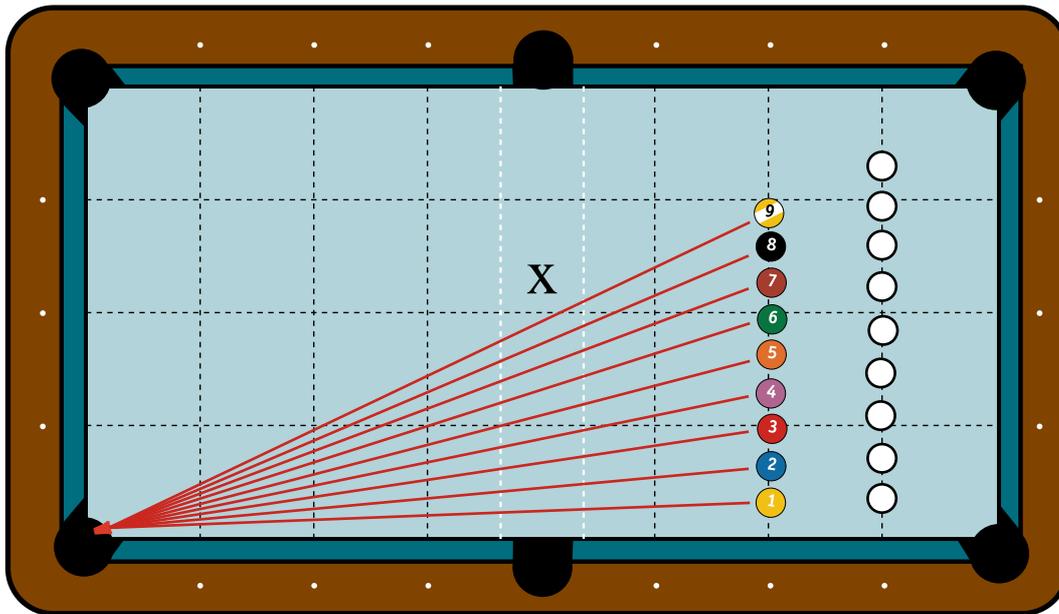
Ziel: Objektball in die Ecktasche versenken, Weiße als Rückläufer in die Positionen 1-6. jeweils 3 mal.



Nachläufer

Ziel: Objektball in die Ecktasche versenken, Weiße als Nachläufer in die Positionen 1-8. jeweils 3 mal.

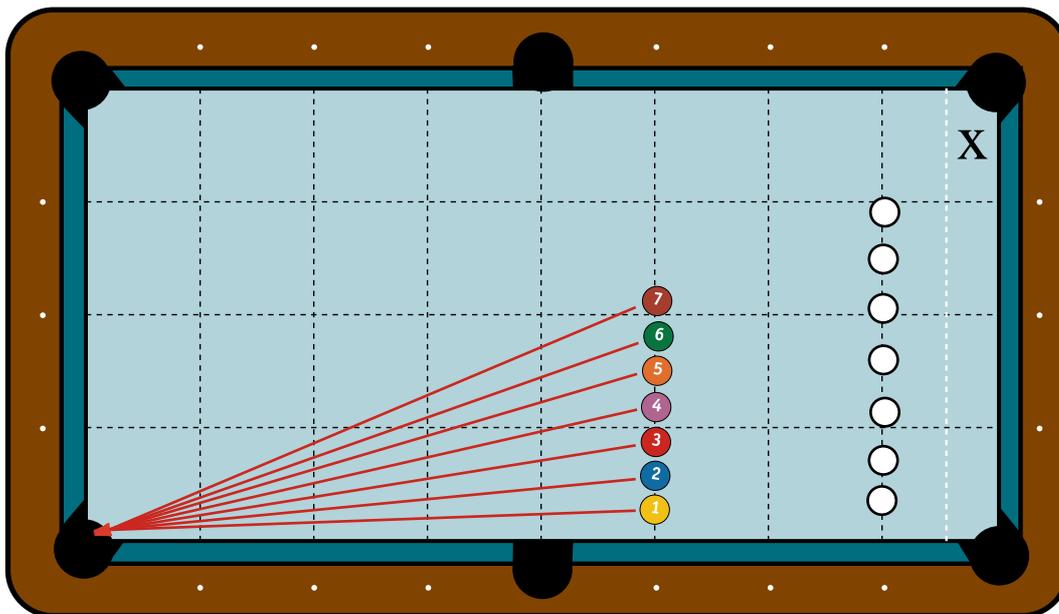




Nachläufer

Ziel: Objektball in die Tasche versenken. Weiße als Nachläufer in den Bereich (x) stellen.

Die Übung ist erfüllt, wenn Ihr alle Kugeln im ersten Versuch schafft.

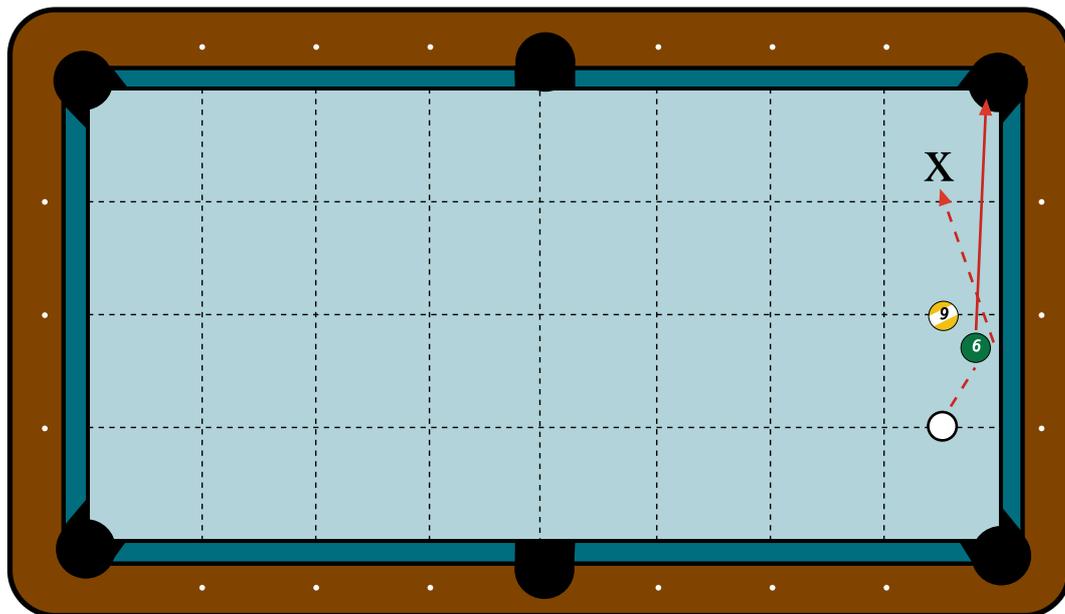


Zugball

Ziel: Objektball in die Tasche versenken. Weiße als Zugball in den Bereich (x) stellen.

Die Übung ist erfüllt, wenn Ihr alle Kugeln im ersten Versuch schafft.

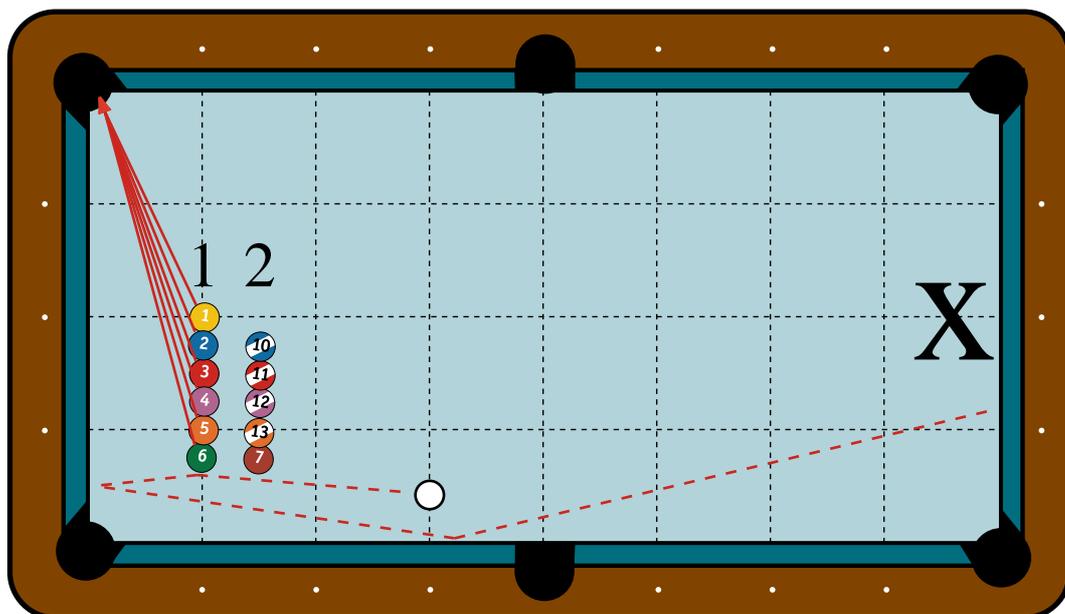
Bei diesen Übungen könnt Ihr die Entfernungen zum Objektball, oder die zu erreichende Position variieren. Dies sollte aber erst geschehen, wenn Ihr diese Übung erfüllt habt.



Effet-Slice

Ziel: Objektball (6) in die Tasche versenken. Weiße mit extrem Links/Rechts-Effet in Position (X) bringen.

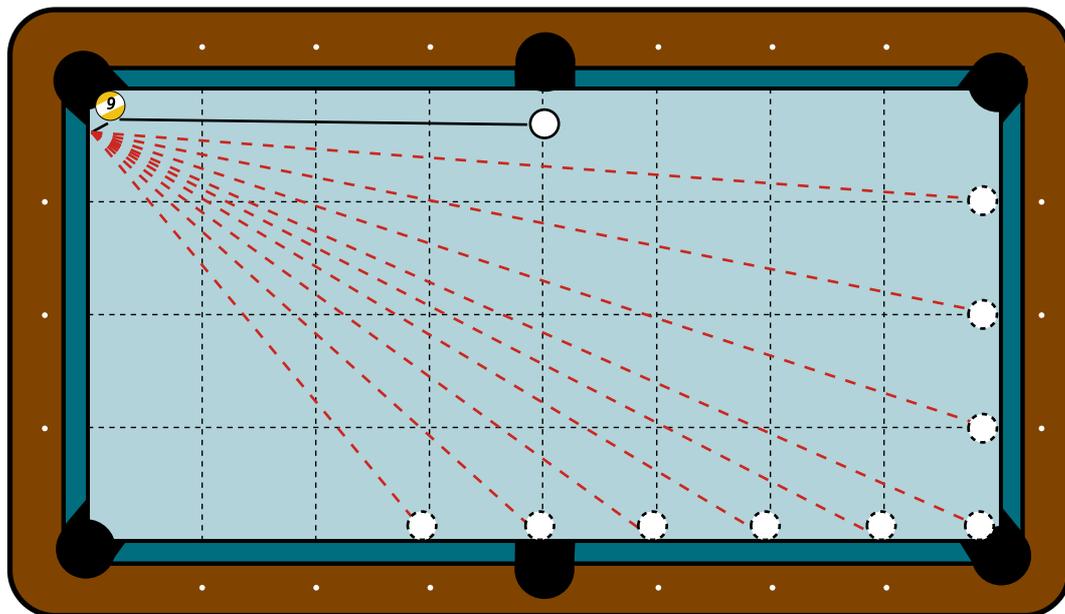
Die 9 darf nicht berührt werden.



Ziel: Objektball in die Tache versenken.
Weiße als Läufer über 2 Banden in Position X

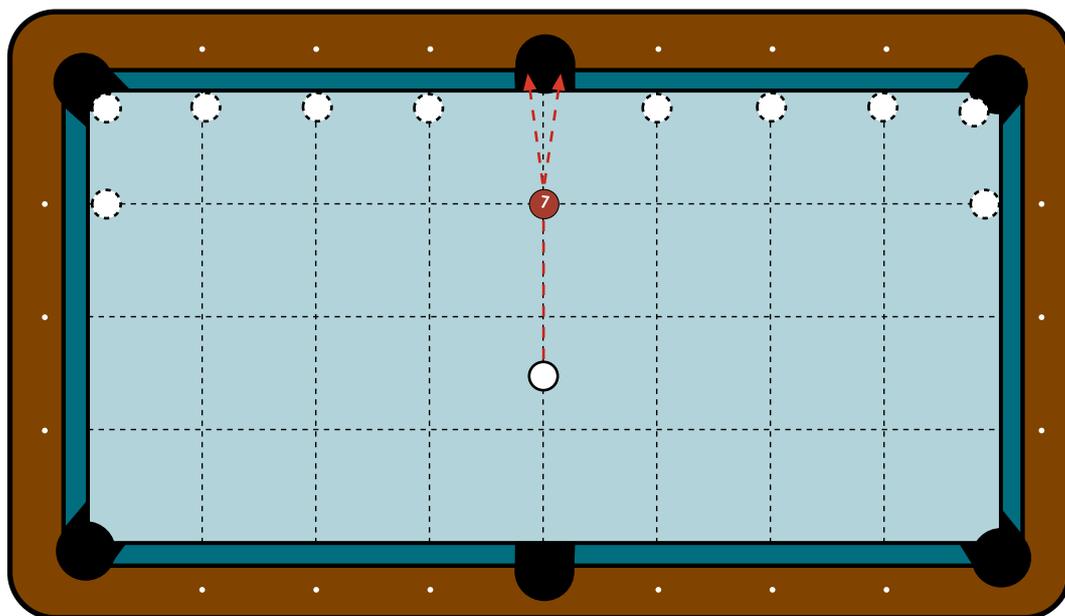
Erst Übung 1 spielen, dann auf 2 steigern.





Ohne Effet

Ziel: Die 9 versenken und mit der Weißen OHNE Effet die jeweiligen Punkte anspielen.

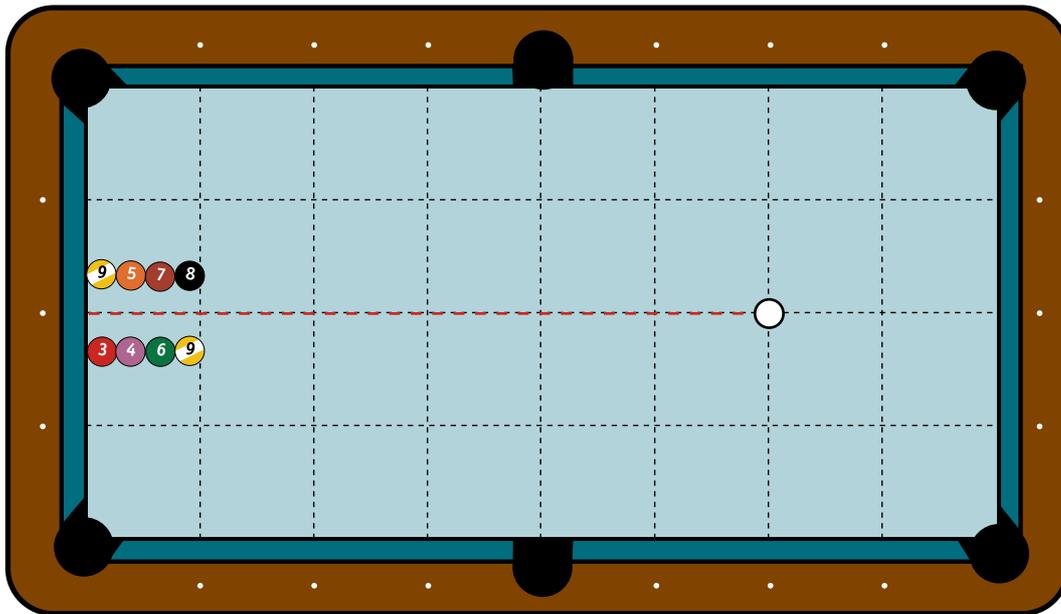


Druckball

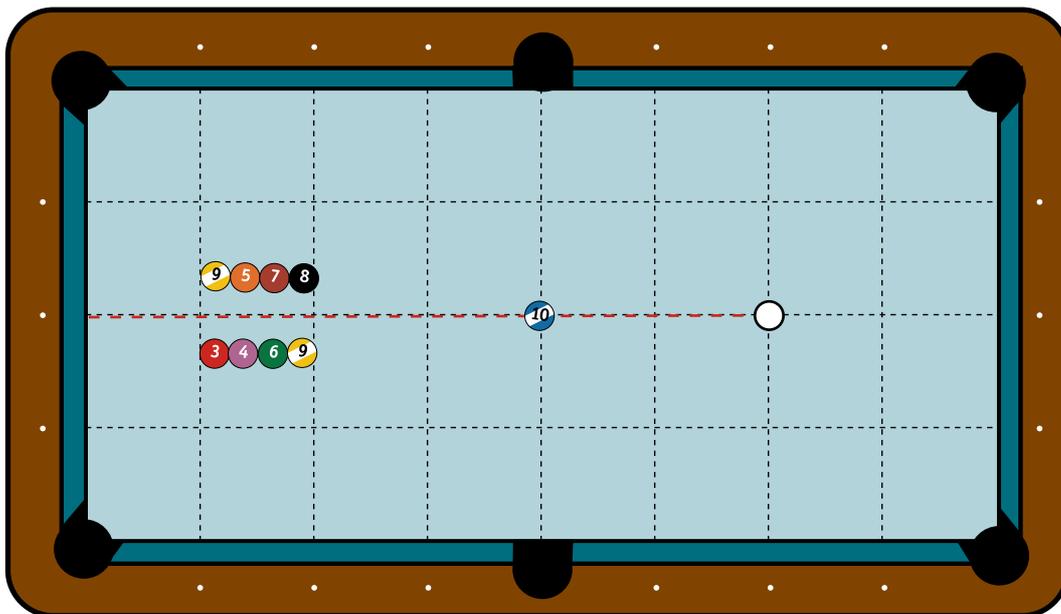
Ziel: Die 7 versenken und mit der Weißen die jeweiligen Punkte anspielen. OHNE Effet. Nur Druck!



Diese Übungen werden Euch verdeutlichen, wie wenig Effet beim Billardspiel NOTWENDIG ist. Geht achtsam mit Effet um. Weniger ist oft besser. Effet erhöht die Fehlerquote!



Ziel: Die Weiße zwischen den Kugeln an die Bande und wieder aufs Queue spielen (Queue nach dem Stoß "liegenlassen")



Ziel: Die Objektkugel zwischen den Kugeln an die Bande und wieder auf die Weiße laufen lassen. Weiße als Stopp. Die Entfernung zum Objektball kann vergrößert werden.

Steigerung! - Die Weiße als Zugball spielen. Dabei muss die Weiße vor dem Objektball die Kopfbande berühren. ... nicht verzweifeln.



Übungen für den geraden Stoß.