



## Fortgeschrittene Technik

### Side (Spin) (dt. seitlicher Effet)



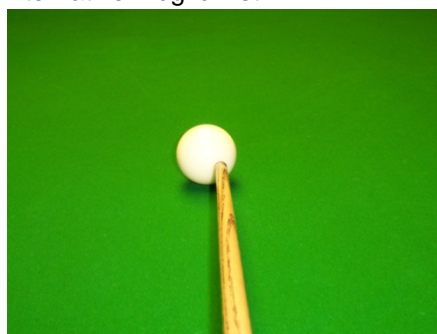
#### *Was beeinflusst den Sidespin?*

Im Wesentlichen sind es vier Dinge, die für den Sidespin verantwortlich sind: (1) Wie weit vom Zentrum der Spielball mit der Queuespitze getroffen wird. (2) Wie groß der Abstand zwischen dem Spielball und dem Objektball ist. (3) Wie stark der Stoß ausgeführt wird. (4) Wie der Zustand von Tuch und Bande ist. Da das Zusammenspiel dieser vier Faktoren äußerstes Gefühl verlangt, setzt ein gut ausgeführter Sidespin viel Training und Übung voraus. Daher der gut gemeinte Tipp: Spielen Sie nur dann mit Side, wenn keine Alternative möglich ist.

#### *Wie wird ein optimaler Sidestoß ausgeführt?*

In jedem Fall muss der Queue in einer glatten Bewegung durch den Spielball „geführt“ werden.

Keinesfalls ist es ratsam, den Spielball durch einen ruckartigen Stoß zu bewegen. Der Queue muss unbedingt bereits vor der Stoßdurchführung den seitlichen Treffpunkt anvisieren und darf daher nicht vom Zentrum nach außen gezogen werden.



### Screw (dt. Rückläufer, Zugball)

#### *Wie spielt man einen optimalen Screw?*

Zwei Voraussetzungen sind unbedingt nötig, um einen Rückläufer zu ermöglichen: (1) Die Brücke muss abgesenkt werden, um den Queue trotz tiefem Treffpunkt auf dem Spielball waagrecht zu halten. (2) Der Spielball muss sauber „durchstochen“ werden, ohne dass dabei der Arm angespannt oder der Oberkörper bewegt wird.

#### *Ist es egal, wie weit Spielball und Objektball voneinander entfernt sind?*

Leider nicht. Bei einem Abstand von 20 cm und mehr verflüchtigt sich der Backspin auf dem Weg zum Treffpunkt. Um dem entgegenzuwirken, müssen Sie mit mehr Kraft spielen, was jedoch leicht zu einem unsauberen Stoß führt.



### Top Spin (dt. Nachläufer)

#### *Wie wird ein optimaler Top Spin gespielt?*

Im Gegensatz zum Plain Ball muss der Spielball oberhalb des Mittelpunkts angespielt werden. Dies wird am Einfachsten dadurch bewerkstelligt, dass die Brücke durch Anheben der Hand leicht erhöht wird. Der Queue muss jedenfalls auch beim Top Spin absolut waagrecht geführt werden. Achtung: Topspieler wenden diesen Stoß deutlich weniger an als Amateure. Der Grund ist einfach gefunden: Die Kontrolle des Spielballs ist etwas schwieriger als bei anderen Stößen.



## Fortgeschrittene Technik



### Stun (dt. Stoppball)

*Wie spielt man einen optimalen Stun?*

Das hängt davon ab, wie weit Spielball und Objektball voneinander entfernt sind. Ist die Distanz gering, muss der Spielball nur knapp unter der Mitte getroffen werden, um einen Stopp beim Berühren des Objektballs zu garantieren. Je größer der Abstand, desto tiefer der Anspielpunkt des Spielballs.

### Der Eröffnungsstoß (eng. Breaking Off)



*Ist ein Eröffnungsstoß von Vorteil?*

Bei sehr guten Spielern zweifellos, da Sie damit sofort die Initiative ergreifen können. Im Optimalfall sollte die äußerste Rote mit rechter Side getroffen werden und der Spielball über drei Bande bis knapp ans Fußende rollen, am besten hinter die Grüne.

### Double (dt. Spiel über die Bande)



*Wann sollte man ein Double versuchen?*

Das hängt sehr von der Position der übrigen Bälle ab. Jedenfalls sind Doubles dann einfach, wenn der Objektball knapp an der Bande gegenüber der beabsichtigten Mitteltasche liegt. In jedem Fall sollte beim Versuch eines Doubles darauf geachtet werden, dass der Spielball nach dem Stoß „sicher“ liegt, also nicht der Gegner profitiert.

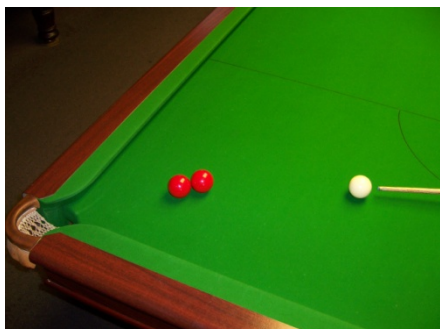
*Sind Doubles auf Mitteltaschen und Ecktaschen gleich schwer?*

Keinesfalls, die meisten Doubles werden auf die Mitteltaschen gespielt.



## Fortgeschrittene Technik

### Sets & Plants (dt. indirektes Potten)

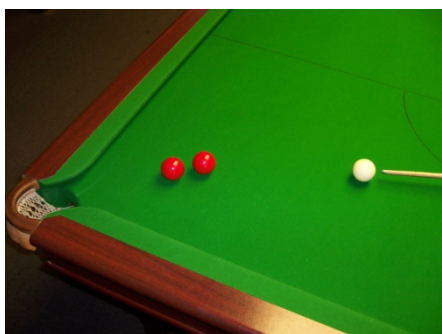


*Was ist der Unterschied zwischen Sets und Plants?*

Ganz einfach, beim Set berühren sich die Objektbälle, sodass bei korrektem Stoß ein Potten fast unumgänglich wird. Das Problem für viele Spieler ist es jedoch, den „Set“ überhaupt erst zu erkennen. Beim Plant besteht zwischen den Objektbällen ein Abstand, der ein Versenken schwieriger macht.

*Wie kann ein Plant berechnet werden?*

Am besten dadurch, dass man sich vorstellt, der erste Objektball wäre der Spielball. In einer imaginären Linie sollte man sich den Verlauf bis zur Tasche vorstellen, so als ob kein zweiter Ball dazwischenliegen würde. Allerdings muss dazugesagt werden, dass Plants niemals mit absoluter Verlässlichkeit gespielt werden können, selbst nach jahrelanger Erfahrung gibt es hier bisweilen böse Überraschungen.



### Sicherheitsstoß (eng. Safety Shot)

*Wie wird ein guter Safety Shot angelegt?*

Fast immer mit dem Ziel, den Spielball am Fußende, am besten hinter einer der Farben Gelb, Braun oder Grün zu platzieren. Günstig ist es meist auch, mit dem Safety Shot die Roten zu splitten – falls damit nicht dem Gegner ein Versenken ermöglicht wird – um dann beim nächsten eigenen Stoß bessere Optionen zu haben.



### Swerve (dt./frz. Massé)

*Wann spielt man einen Swerve?*

Meist dann, wenn der Weg zum Objektball blockiert und ein Anspielen über die Bande schwierig ist. Das Griffende des Queues muss beim Swerve angehoben und ein schneller Stoß gegen die rechte oder linke Seite des Spielballs durchgeführt werden. Je steiler der Queue gehalten wird, desto größer der Swerve. Die Queuespitze sollte den Spielball eher nur „streifen“ und nicht wie üblich durchstoßen.

### Cueing Off the Cushion / Over the Pocket (Stoß von der Bande/Tasche weg)

*Welches Grundprinzip ist beim Stoß von der Bande weg entscheidend?*

Die Brücke muss unbedingt fest sein, der Kopf unbeweglich, und der Queue so parallel zum Tisch wie irgend möglich. Selbst mit diesen drei Regeln ist eine Ballkontrolle nur eingeschränkt möglich.