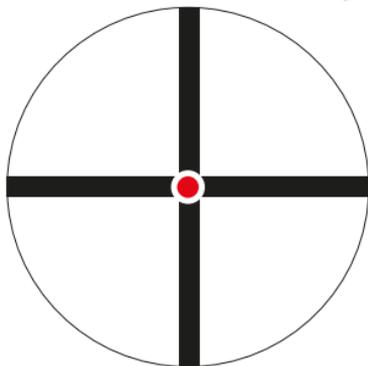


Teil 1: Anvisieren & Lochen

(bevor Sie weiter schreiten, melden Sie sich für ihren kostenlosen Onine-Video-Bereich an! Infos auf Seite 2)

Um das Anvisieren und Lochen zu lernen, wenden wir diese Seite des Ultimate-Training-Ball an:



Dieser Teil des Hefts zeigt Ihnen:

- Warum es so wichtig ist, nur den Äquator des Objektballs anzuvisieren (statt den Lichtspiegelungen oberhalb oder den Schatten unterhalb des Objektballs).
- Wie man die vertikale Linie platziert, um das Fadencross für das Lochen des Spielballs festzulegen.
- Wählen Sie zwischen “Back Of The Ball – Roter Punkt” oder “Ghost Ball – Imaginärer Objektball”?
- Warum sogar extremer Effet minimal die Laufrichtung beider Bälle ändert.
- Wie man den Ultimate Training Ball auf dem Tisch stellt, um das Anvisieren und Lochen zu lernen.

Über Anvisieren & Lochen mit dem UTB

Das einfache Lochen des Objektballs kommt vor dem Stellungsspiel und deswegen kommen Anvisieren & Lochen zunächst an die Reihe.

Das Lochen setzt voraus, dass ihre Augen Ausrichtung zum Ball stimmt, Queuestoß gerade ist und dass Sie ihren Kopf beim Stoß stillhalten, um von jedem Stoß zu lernen. Mehr Information wie man das macht, können Sie in ihrem Private-Members-Bereich finden. Dazu Augenbewegungen während des Anvisierens im Stehen und beim Stoß, sowie andere Methoden des Anvisierens, welcher Ball beim Anstoßen anzuschauen ist und andere fortgeschrittenen Themen.

Der Grund warum wir den Äquator des Objektballs anvisieren ist erstens, weil er den einzigen Berührungspunkt am Objektball für den Spielball ist. Zweitens, über den Äquator sehen Sie Lichtspiegelungen, die sich mit jedem Stoß ändern und die Augen verwirren... während Sie die Balloberfläche anschauen.

Daher, stellen wir den Ultimate Training Ball (UTB) so hin, dass das Kreuz am weitesten von der Tasche entfernt ist. Das Kreuz sollte den Äquator horizontal aufzeigen und die vertikale Linie in einer direkten Linie zur Taschenmitte hin führen.



Wie man mit dem UTB anvisiert

Die Profis benutzen in der Regel eins von zwei Anvisiersystemen. Vergessen wir nicht, dass ein augenorientiertes Anvisiersystem hauptsächlich da ist, um sicher zu stellen, dass wir immer das Gleiche mit jedem Stoß tun. Es gibt den Augen dazu jede Chance, genug Information über den Stoß dem Gehirn zugänglich zu machen – welches den Stoß anvisiert. Wir “sehen mit den Augen” und “mit dem Gehirn wird anvisiert”.

Die folgenden Diagramme zeigen die zwei Hauptmethoden, wie die Augen den Objektball anvisieren. Viele Anfänger bevorzugen die eine über der andere Methode. Ihre erste Wahl von den beiden wird in der Regel die beste Option für Sie sein.

Egal welche Sie auswählen, benutzen Sie sie für jeden Stoß, um Einheitlichkeit zu fördern.

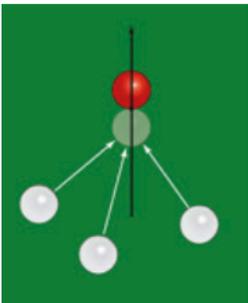
Die “Back Of The Ball” Methode:



Wenn Sie den Objektball Richtung des orangen Feiles stoßen wollten, würden Sie sicherstellen, dass der Spielball den roten Ball beim orangen Punkt trifft.

Dieser Punkt repräsentiert den Punkt am Objektball, der am weitesten vom Ziel liegt, oder “Back Of The Ball”.

Die “Ghost Ball” Methode:



Hier, müssen Sie einen imaginären Spielball vorm Objektball visualisieren. Von einer Auswahl verschiedener Ausgangspunkten des Spielballs können wir sehen, dass der Spielball den Objektball genau so treffen muss, um ihn in die Richtung der Tasche zu schicken.

Deswegen muss das Queue sowohl durch die Mitte des Spielballs, als auch die Mitte des “Ghostballs” anvisiert werden.

Teil 2: Stellungsspiel

Um das Stellungsspiel zu lernen, wenden wir diese Seite des Ultimate Training Ball an:



Dieser Teil des Heftes zeigt Ihnen:

- Wo man am Spielball mit der Pomeranze anstoßen darf, ohne ein Miscue zu erzielen (s. oben).
- Wie dieses Feld mit einem einfachen bezifferten Gitter aufgeteilt worden ist.
- Dass die zentrale, vertikale Linie am Spielball Ihnen 95% aller möglichen Stellungstößen gibt.
- Warum Effet Ihnen nicht mehr als 5% effektives Stellungsspiel gibt (zusätzlich zum mittig am Spielball Stoßen).
- Warum das Stellungsspiel mehr von Ihnen erlangt, als nur das einfache Lochen.
- Das Verständnis vom Stellungsspiel und Reaktionen eines Balls.
- Wie Sie ihr Stellungsspiel planen können.
- Ihr ausschneidbarer Cue Ball Calculator und wie man ihn am Tisch verwendet.

Das Stellungsspiel ein Überblick:

Fangen wir an mit der Feststellung, dass um perfektes Snooker spielen zu können, brauchen wir nur drei Tätigkeiten mit dem Queue auszuführen:

Um den Objektball zu lochen:

1. Das Queue auf der anvisierten Linie durchstoßen

Um den Spielball zu stellen:

2. Stoßen Sie die korrekte Höhe am Spielball an (mit Effet wenn benötigt)
3. Stoßen Sie den Spielball, mit der korrekten Stoßkraft

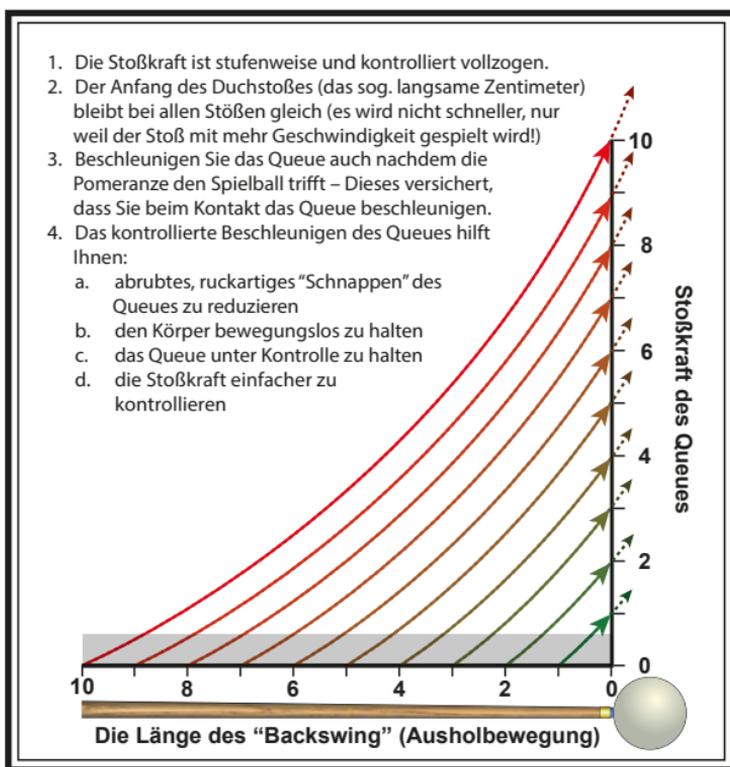
Es ist wichtig zu wissen, dass mit nur einer 0,1mm Änderung der Pomeranze am Spielball (so dünn ist ein Blatt Papier), die Stellung des Spielballs mehrere Centimeter fehlschlagen könnte, je nachdem wie weit er läuft.

Bezüglich des Effets müssen wir verstehen, dass wir ihn nur anwenden, wenn wir die Richtung des Spielballs nach Kontakt mit der Bande ändern wollen.

Viele Spieler liegen falsch, wenn sie meinen, dass Effet die Richtung des Spielballs vom Objektball weg ändert. Sie verstehen nicht, dass der Kontakt zweier Bälle geringer, glatt und schneller ist, wie Kontakt zwischen dem Spielball und einer Bande. Das bedeutet, dass der Spielball den Objektball nicht signifikanterweise "greifen" kann.

Eine Video-Demonstration und Erklärung des Effets findet sich in Ihrem On-Line-Bereich, wir setzen aber voraus, dass alle Stöße auf der vertikalen Linie des Spielballs gespielt werden.

Wir betrachten später, wie man die korrekte Höhe am Spielball schätzt und das Bild auf Seite 10 zeigt, wie ein stetiger Stoß am Spielball erzielt wird, um die Stoßkraft des Queues zu kontrollieren.



Gerades Lochen & Stellungsspiel

Achtung: Schauen Sie das Bild auf Seite 7 an, um die Symbole der Spielballhöhe (wie \diamond , ∇ , \triangle usw.) zu erklären.

Bevor wir das Stellungsspiel mit gewinkelttem Lochen lernen, müssen wir zunächst gerades Lochen meistern – d.h. Nachläufer, Stoppball oder Zugball spielen können.

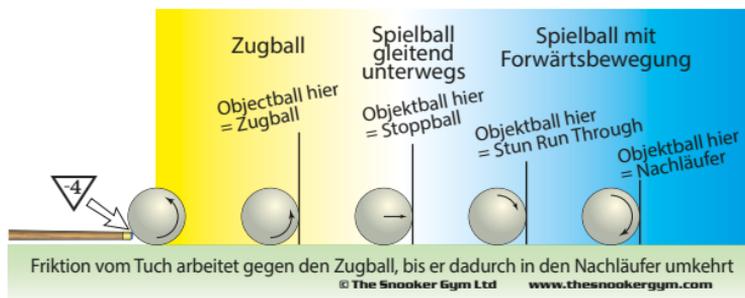


Berühmte Denkfehler

Der Stoppball ist einen geraden Lochversuch, wo der Spielball beim Kontakt mit dem Objektball abrupt stoppt.

Viele Spieler denken, dass der Stoppball von \diamond am Spielball gespielt wird. Sie verstehen jetzt, dass das so nicht stimmt. Wenn Sie auf der Höhe \diamond am Spielball stoßen, ist der Spielball sofort gleitend unterwegs. Ein Paar Zentimeter später aber beeinflusst die Friktion des Tuchs den Spielball so, dass der Nachläufer allmählich eintritt. Wie am Bild zu sehen ist.

Deswegen bedeutet \diamond IMMER irgendeine Vorwärtsbewegung des Spielballs nach Kontakt mit dem Objektball beim geraden Lochversuch. Vergleichsweise, der perfekte Stoppball braucht IMMER einen Stoß unterhalb der Mittellinie des Spielballs.



Üben Sie den Stoppball mit verschiedenen Abständen zum geraden Objektball mit ∇_4 mit verschiedenen Abständen zum Objektball. Diese Übung ermöglicht, dass Sie sicherer bezüglich der minimum Stoßkraft für den Stoppball spielen – und das ist viel weniger, als viele Spieler behaupten.

Dann nehmen Sie z.B. einen Pinkball auf dem Pink-spot vor, mit dem Spielball ca. 45cm gerade hinter ihm. Spielen Sie den Stoppball mit der Höhe ∇_4 , ∇_3 und ∇_2 , und ändern Sie ihre Stoßkraft bezüglich der Höhe am Spielball.

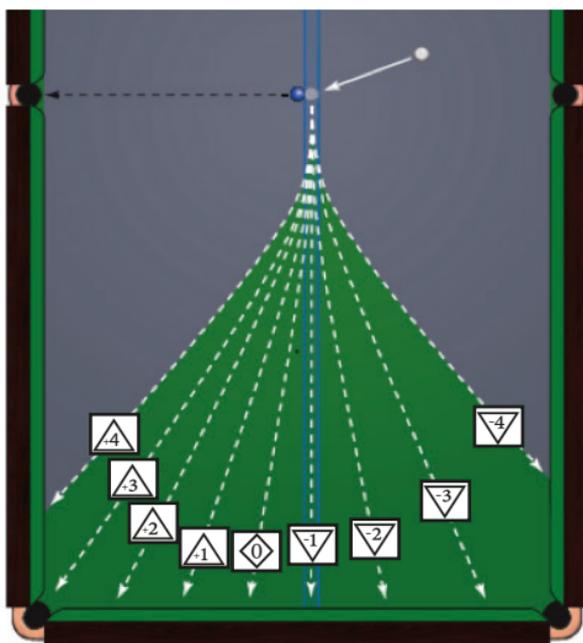
Diese Stoppballtechnik gibt Ihnen eine Hilfe für ihr Stellungsspiel beim Lochens mit Winkeln. Der sog. ‘T Angle’.

Da es hier nicht genug Platz für die Erklärung des “T Angle” gibt, können Sie das ausführliche Video darüber in ihrem On-Line Mitgliederbereich anschauen.

Das Stellungsspiel mit gewinkeltem Lochen

Sie können auf dem Bild unten erkennen, dass Sie bei jedem Stoß ein Möglichkeitsspektrum für den Spielball haben. Die zwei Extremen dieses Spektrums hängen davon ab, ob Sie $\triangle 4$ oder $\nabla 4$ am Spielball anstoßen...

Sie sind dann frei innerhalb des Spektrums zum Punkt, den Sie mit dem Spielball erreichen wollen, auszuwählen (es sei denn, dass Sie eine Bande benutzen, um das Spektrum zu erweitern).

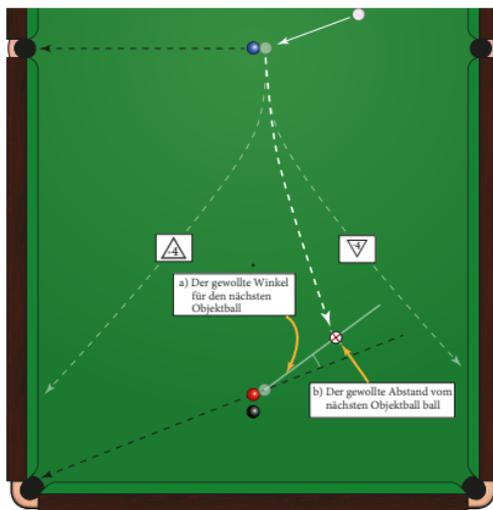


Die nächste Aufgabe ist der Winkel & Abstand zum nächsten Objektball zu kalkulieren (in diesem Fall, der roter Ball). Dies gibt Ihnen der sog. Cue Ball Target (Spielballziel)

Nachdem Sie das Spielballziel kalkuliert haben, können Sie die Spielballhöhe & Stoßkraft beim Anstoßen des Spielballs kalkulieren.

Deswegen ist es anspruchsvoller ein präzises Stellungsspiel zu spielen, gegenüber dem einfachen Lochen. Mit dem einfachen Lochen, ist das Ziel (die Tasche) schon da und wir müssen nur die RICHTUNG des Objektballs bedenken.

Mit dem Stellungsspiel jedoch müssen Sie zunächst das Ziel des Spielballs innerlich KALKULIEREN. Dazu müssen Sie die KOMBINATION (HÖHE und STOßKRAFT) des Spielballstoßes kalkulieren!



Persönlicher eins zu eins Unterricht mit Nic Barrow

Verbessern Sie die folgenden Aspekte ihres Spiels:

- Fortgeschrittenes Anvisieren & Lochen
- Geheimnisse der Stoßtechnik
- Verbesserter Breakaufbau
- Langes Lochen Unterricht
- Die verbesserte Kontrolle des Spielballs
- Verbesserte Matchplay & Psychologie
- Sicheres Safetyspiel
- Hilfe für das Verbessern der Technik

Um ihr kostenloses persönliches Spielerprofil und Angaben zu Preisfragen und Verfügbarkeit zu bekommen, kontaktieren Sie Nic Barrow unter:

Skype: Nicholas.hugh.barrow

E.mail: nic147@thesnookergym.com

www.thesnookergym.com/snooker-lessons.php



Den beidseitige Cue Ball Calculator auf dieser Seite können Sie per Hand mit einer Schere ausschneiden und auf dem Tisch verwenden, wenn Sie den drei einfachen Schritte, die auf der vorderen Seite abgebildet sind, folgen.

Das sind die drei Schritte, die die Profis anwenden, um ihr Stellungsspiel zu kalkulieren.

Ich hoffe, dass Sie viel Spaß bei den Übungen haben...





Seit fast 50 Jahren haben vier von fünf Spieler der Welt, belgische Aramith Bälle ausgewählt. Hergestellt aus Aramiths weltberühmten Phenolharz, diese Bälle sind eine Kombination von einziartiger Kunstfertigkeit und Hochtechnologie, die eine hohe beständige Qualität liefern. Vollkommen Rund und ausgewogen – uniformes Gewicht und Härte – glänzende Farben – Friktionsresistentes Rollen und Reaktion – sind nur ein Paar wichtige Eigenschaften, die Aramith seinen weltweiten Ruf, als Ball Nummer. 1 gebracht haben. Sie gewährleisten den Tischbesitzer unübertreffbare jährlichen Kosten, Dank der aussergewöhnlichen Langlebigkeit des Produkts. Sie garantiert die glänzende Leistung, die der Spieler verlangt.



 aramith®

THE BELGIAN BILLIARD BALLS