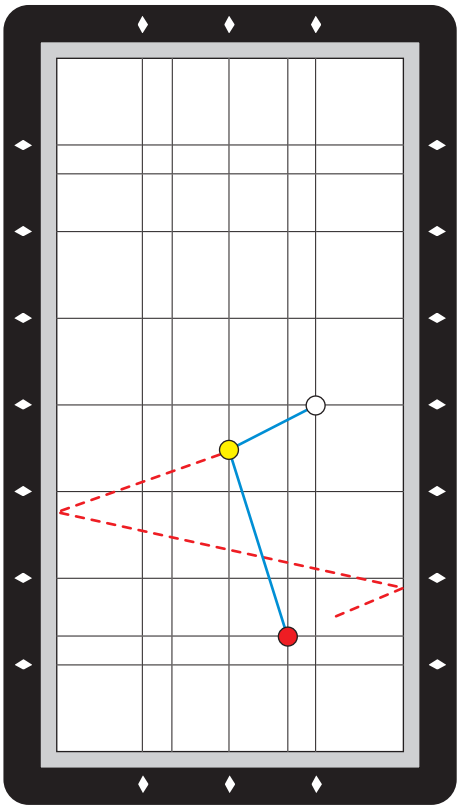
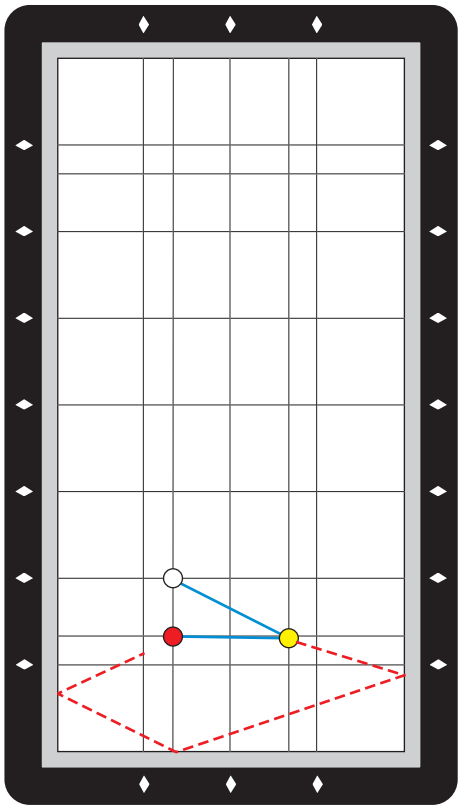
Blatt 1

Figur 1



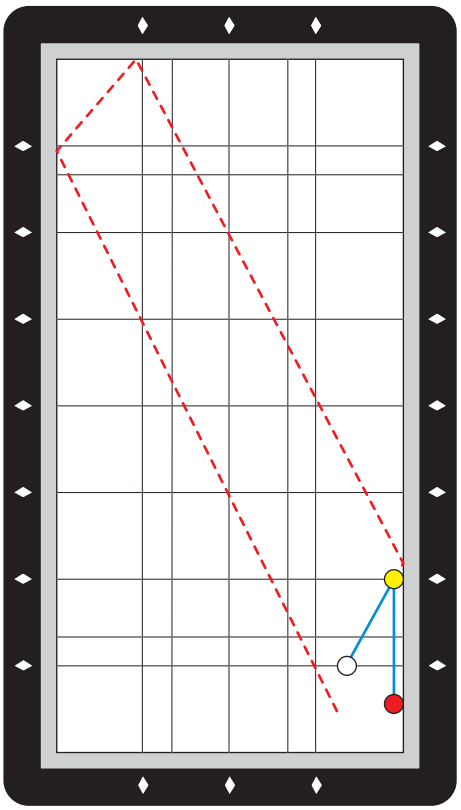
Direkter Zieher
Flacher nachfolgender Stoss, ohne Effet. Die Queuespitze geht ruhig nach vorne. Diese Position spielt im Serienspiel in abgewandelter Form eine bedeutende Rolle.

Figur 2



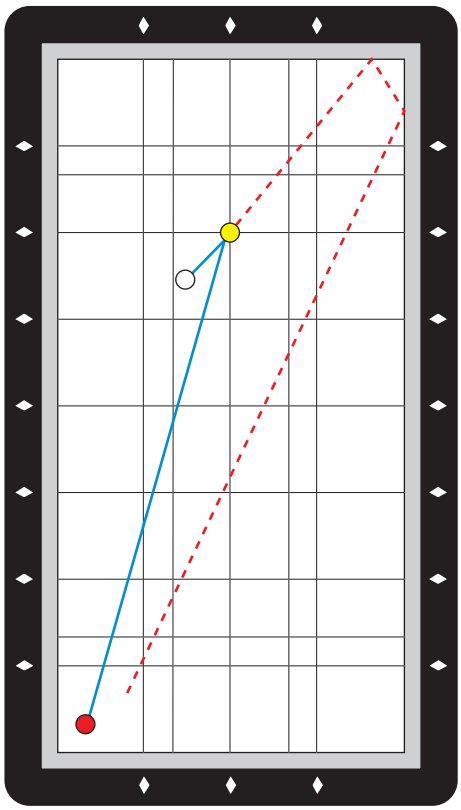
Direkter Zieher
Diese Figur stellt höhere Anforderungen an die Stossqualität und ist daher ein guter Gradmesser für die momentane technische Fertigkeit. Tiefstoss ohne Effet

Figur 3



Rückläufer
Der Spielball wird nicht zu tief genommen, um das rechtsseitige Kurven nach der Ballberührung zu vermeiden.

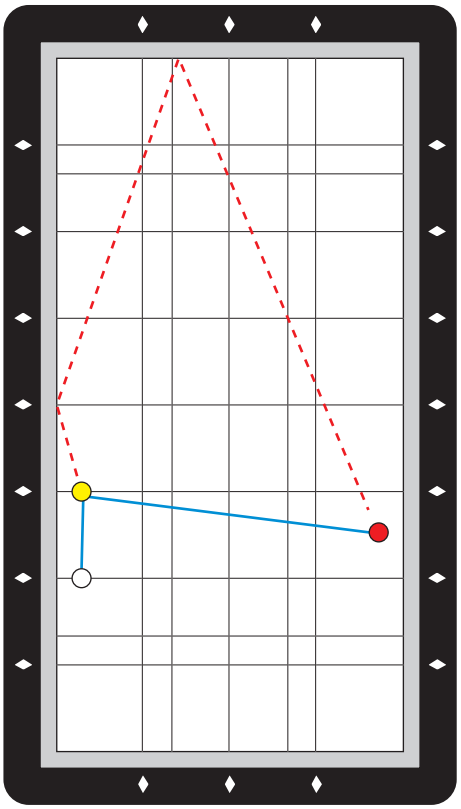
Figur 4



Rückläufer
Die Stosstechnik erfolgt wie in der vorigen Figur, der Spielball caramboliert vor dem Eintreffen des Balles 2.

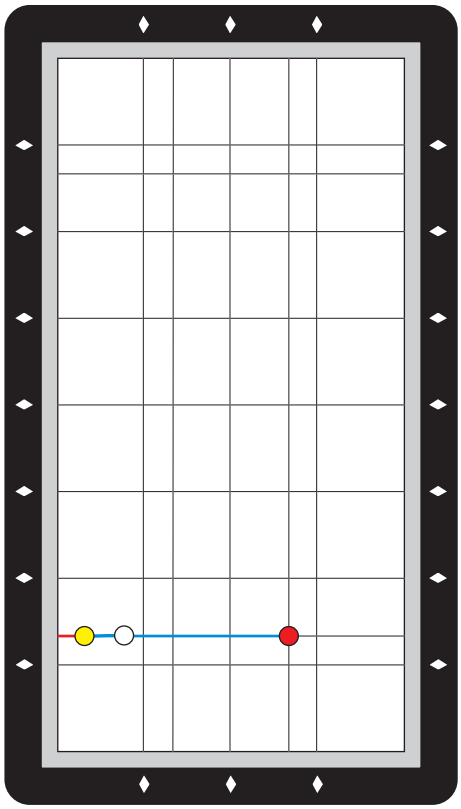
Blatt 2

Figur 5



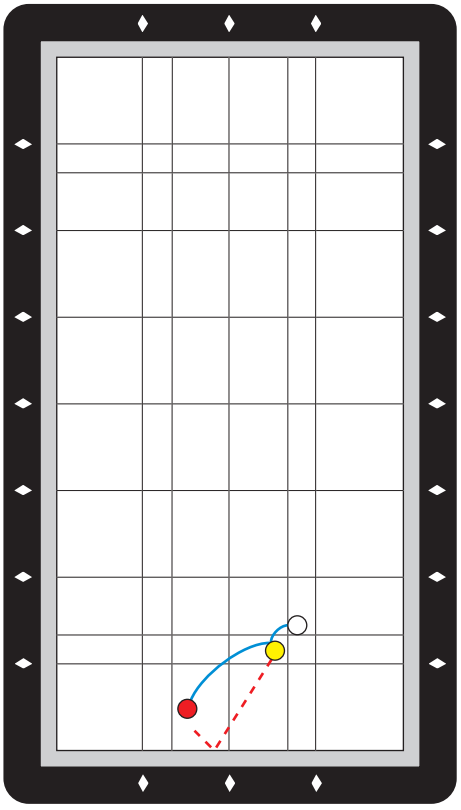
Zieher
Ruhig und nachfolgend abstossen, da ein ruckartiger Vorstoss den kurvigen Lauf des Spielballes unkontrollierbar macht.

Figur 6



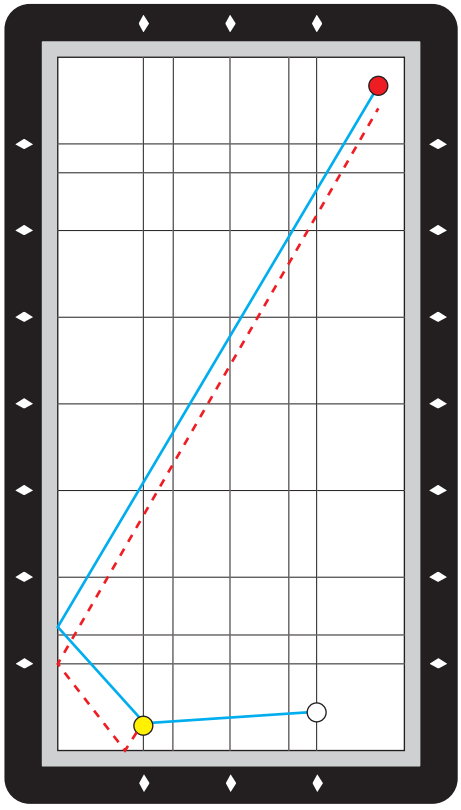
Piqué
Der mittlere Ball ist der Spielball. Das Queue wird vertikal zu den Bällen eingesetzt. Ohne Effet ruhig vorstossen.

Figur 7



Massé
In diesem Fall handelt es sich um einen Massé-Nachläufer. Die Queueneigung beträgt etwa 70 Grad, der Spielball wird vorne links getroffen. Bei perfekter Lösung ergibt sich die Amerikanische Serie.

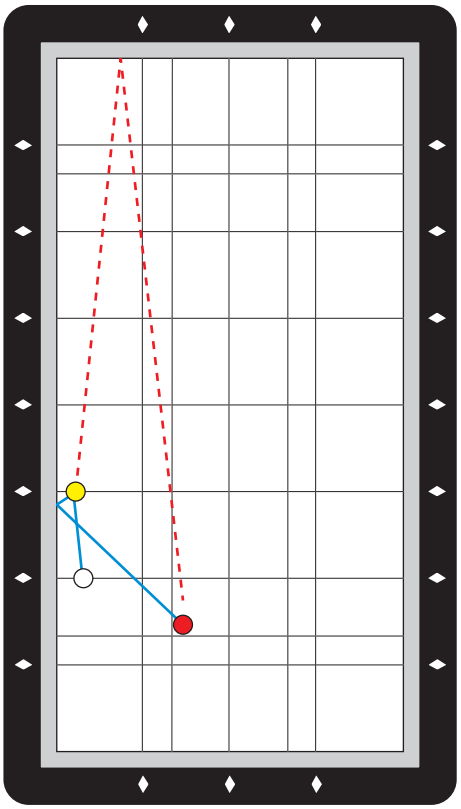
Figur 8



Doublé
In dieser Position wird der Ball 2 meist zu voll getroffen. Den Spielball ohne Effet etwas unter der Mitte treffen.

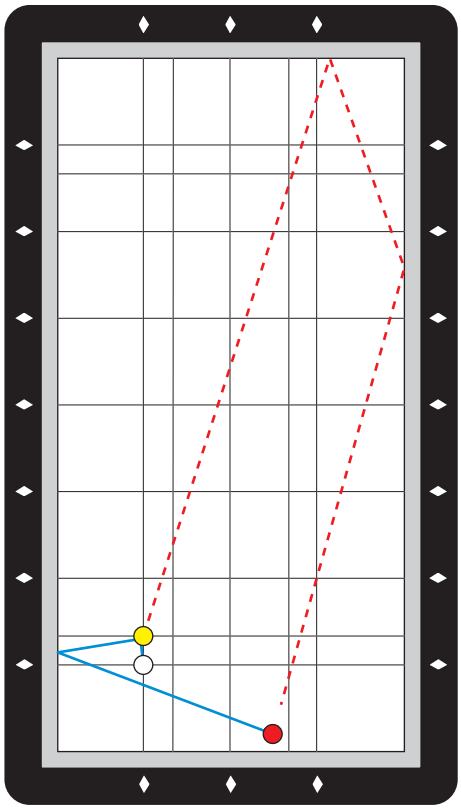
Blatt 3

Figur 9



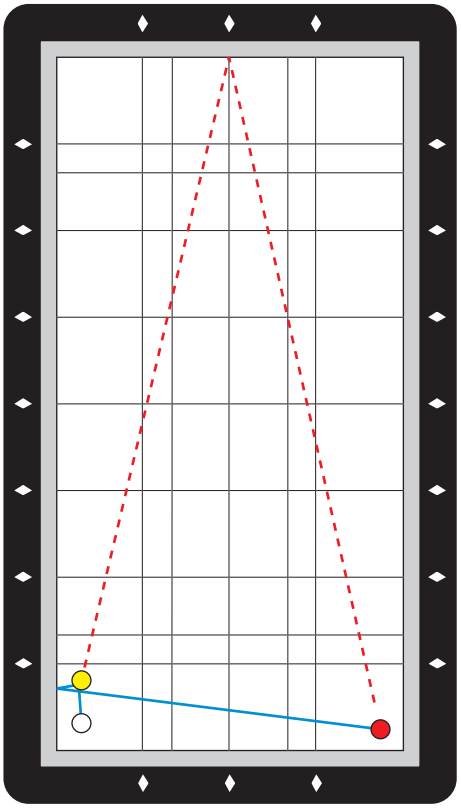
Doublé
Der Treffpunkt am Spielball bestimmt den Berührungspunkt auf der langen Bande. Ein kurzer Schnabel verhindert ein ungewolltes Tiefer- oder Höhernehmen.

Figur 10



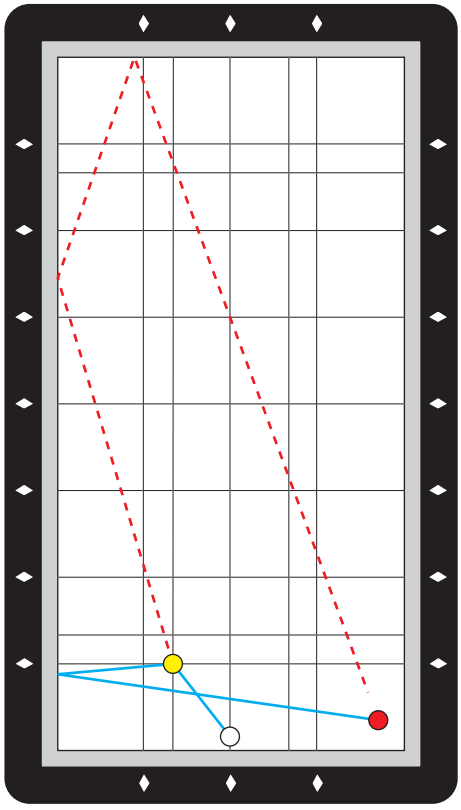
Doublé
Um die Reaktion des Spielballes zu kontrollieren, ruhig und zügig abstossen. Den Spielball mit Linkseffet unter der Mitte treffen.

Figur 11



Doublé
Der Spielball neigt zum Springen. Durch einen kurzen Schnabel (Umgreifen der Bande mit den Fingern oder nahes Herangehen mit eingezogenen Fingern) kann dieser Effekt vermieden werden. So flach als möglich mit wenig Linkseffet abstossen

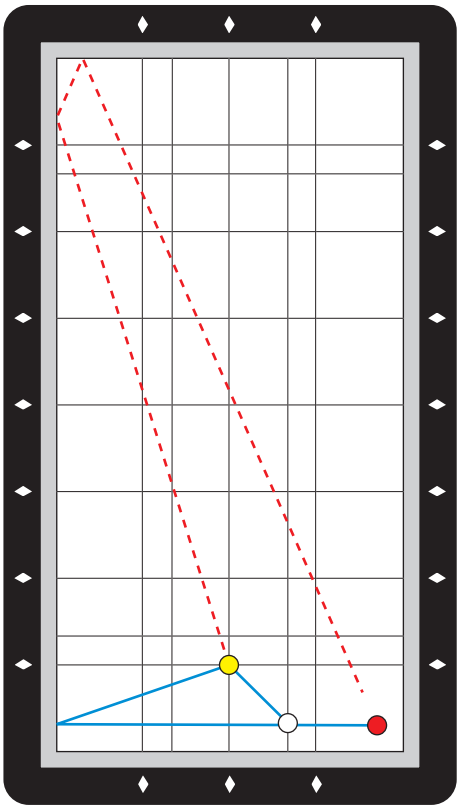
Figur 12



Doublé
Flacher Abstoss, den Ball 2 nicht zu voll treffen, da sonst die Nachlaufwirkung zu stark ist und der Spielball trotz Effet nicht mehr die Richtung zur Ecke schafft. Sehr ruhig und stetig abstossen. Je länger ein Ball mit Effet die Bande berührt, umso grösser ist die Abweichung.

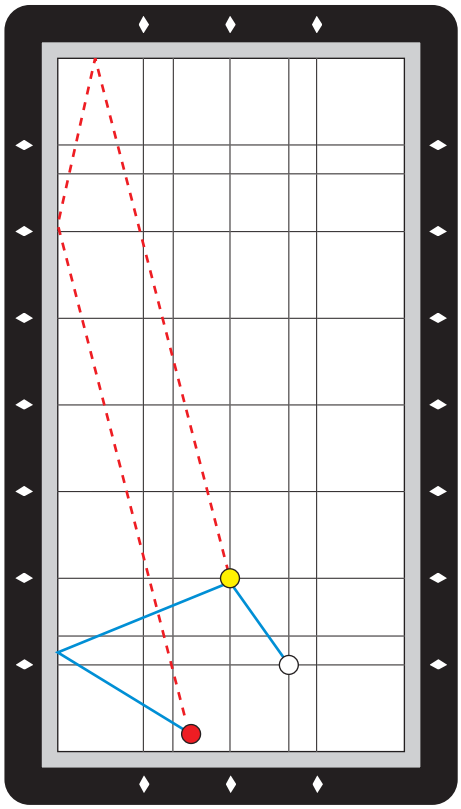
Blatt 4

Figur 13



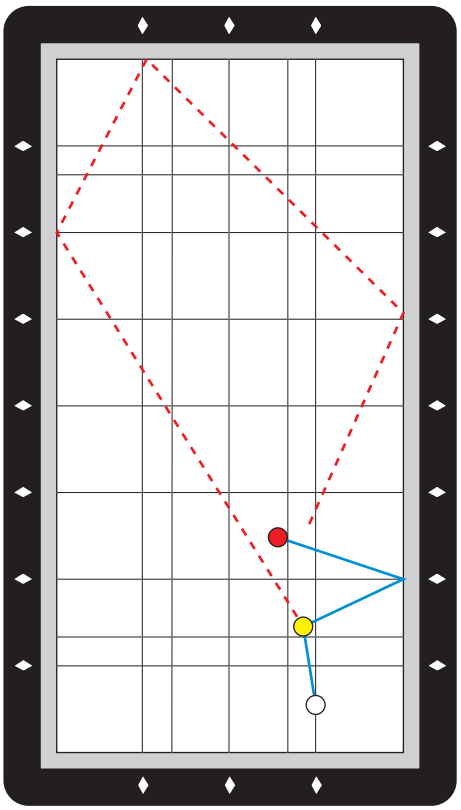
Doublé
Mittelhohes Treffen des Spielballes mit etwas Rechtseffet. Das Rechtseffet hilft, dem Ball 2 genügend Druck mitzugeben.

Figur 14



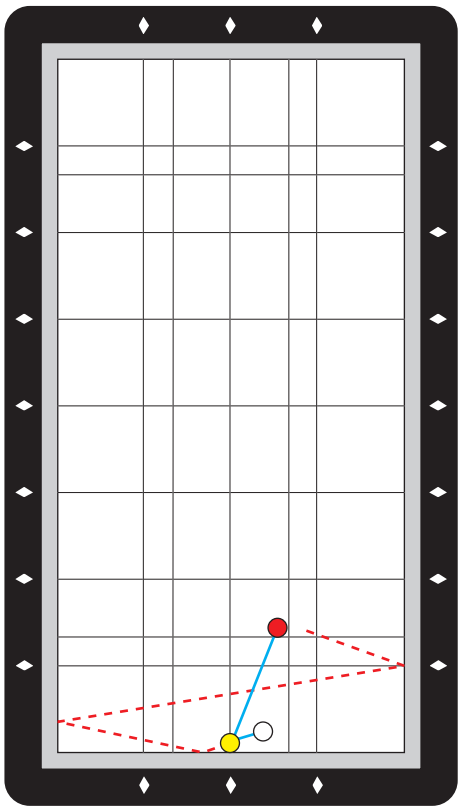
Doublé
Mittelhohes Treffen des Spielballes mit wenig Linkseffet.

Figur 15



Doublé
Ohne Effet etwas über der Mitte abstossen. Das Kurven des Spielballes nach der Bande verhindert man durch einen ruhigen Vorstoss.

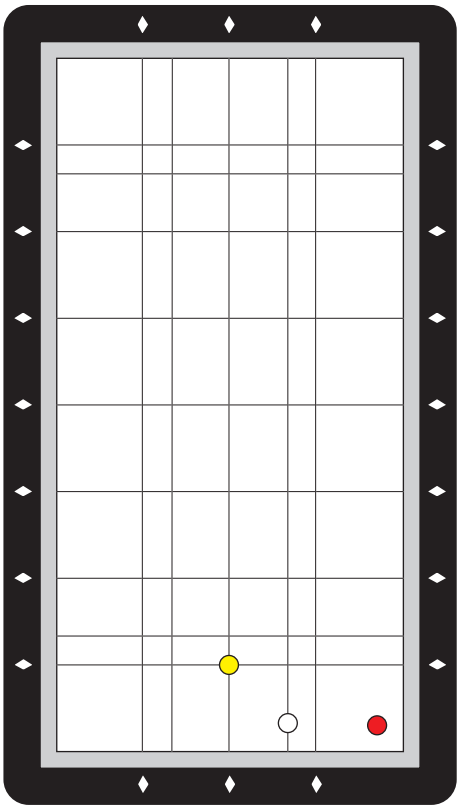
Figur 16



Doublé
Der Spielball wird zentral getroffen. Um solche Lösungen erfogreich anwenden zu können, muss der Anspielpunkt am Ball 2 durch Wiederholung erarbeitet werden.

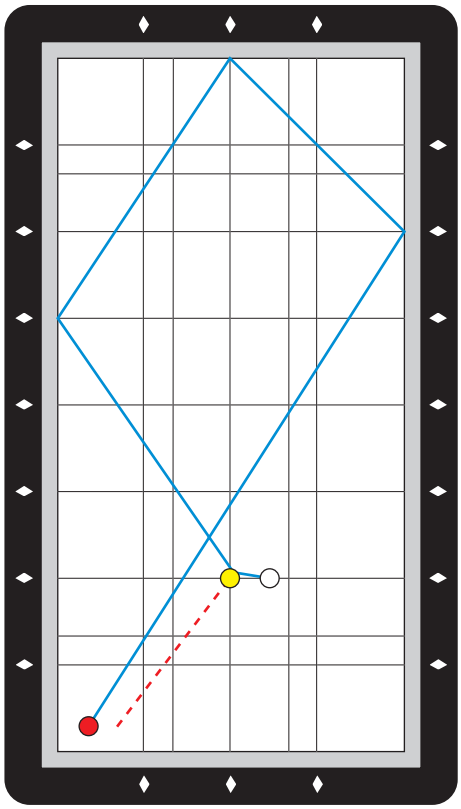
Blatt 5

Figur 17



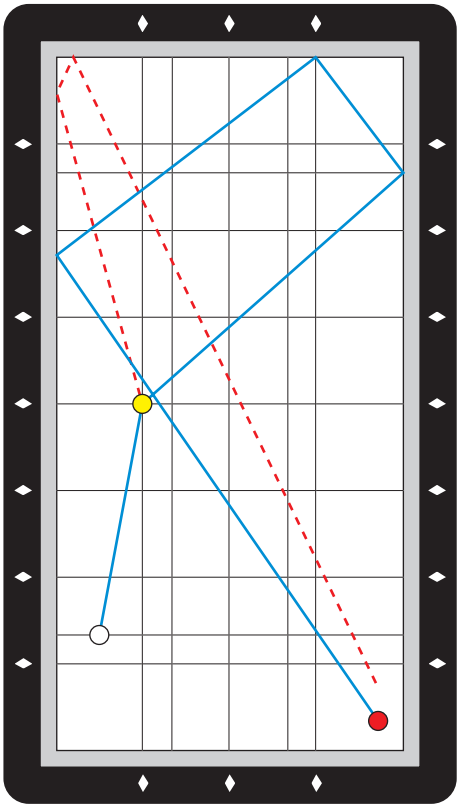
...

Figur 18



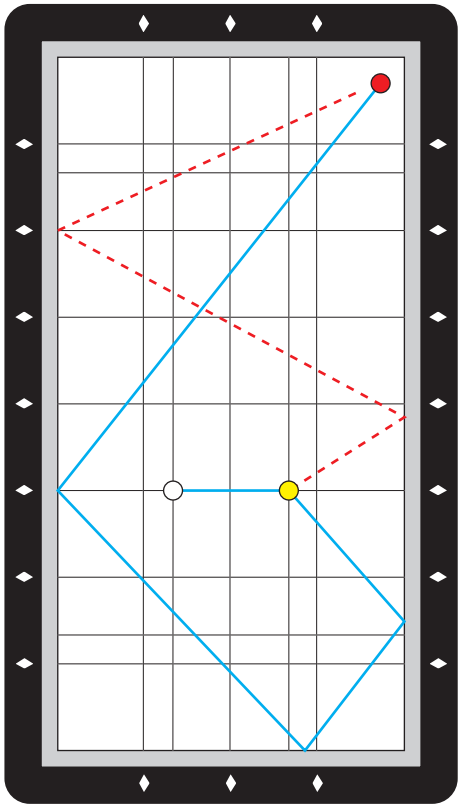
Quart
Um den Tusch zu vermeiden, soll Ball 2 Richtung langer Bande gelenkt werden. Den Spielball mittelhoch mit Rechtseffet treffen.

Figur 19



Verkehrte Quart
Spielball mittelhoch mit maximalem Linkseffet nehmen. Nachfolgender Abstoss.

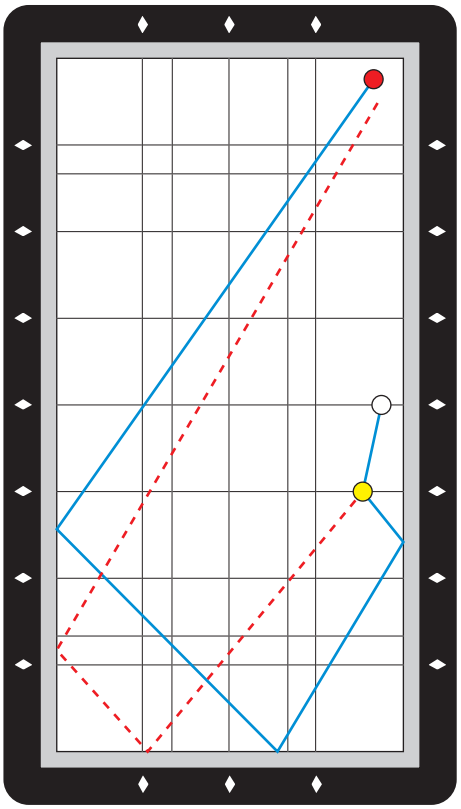
Figur 20



Quart
Etwas über der Mitte mit Rechtseffet. Die Kontrolle über den Lauf des Balles 2 erfolgt durch den ruhigen Abstoss.

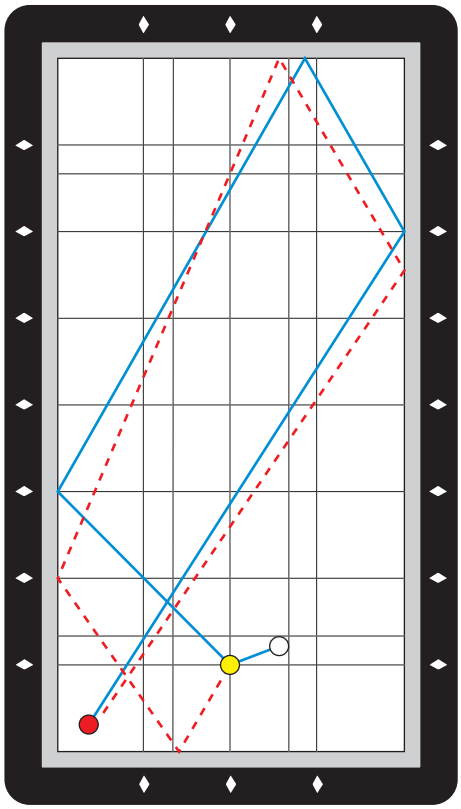
Blatt 6

Figur 21



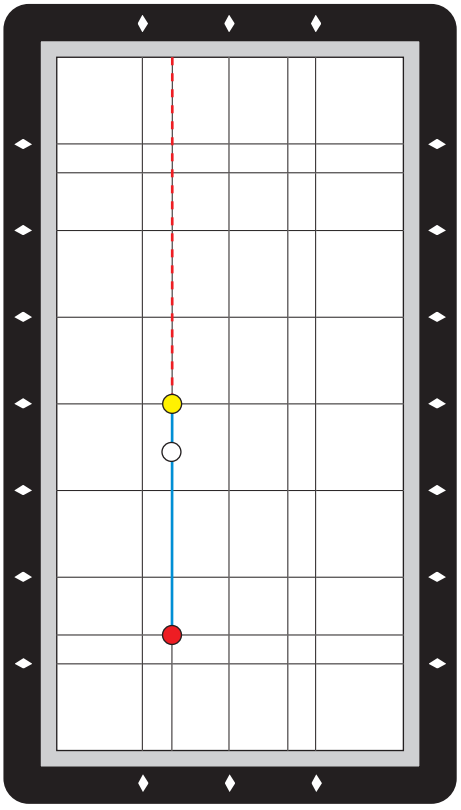
Verkehrte Quart
Um den Tusch zu vermeiden, läuft der mit Rechtseffet getroffene Spielball vor.

Figur 22



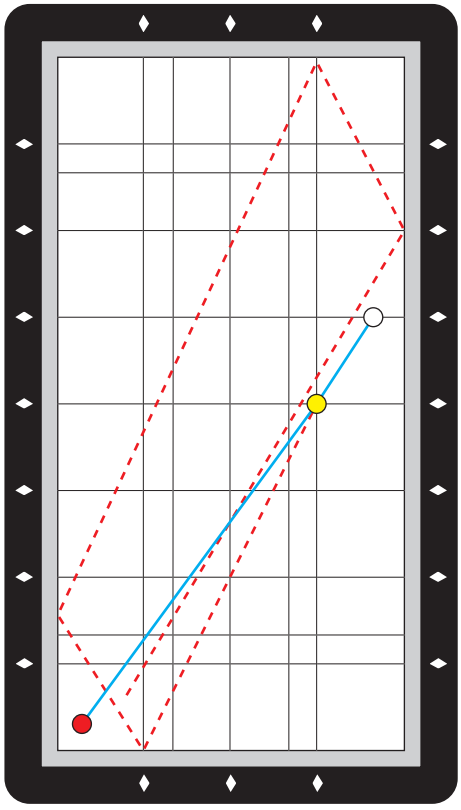
Quart
Lange nachfolgender Stoss mit Rechtseffet, wenig unter der Mitte. Der Spielball läuft vor Ball 2, um den Tusch zu vermeide

Figur 23



Rückläufer
Um den Druck auf Ball 2 zu verringern, erfolgt der Abstoss mit völlig entspanntem Unterarm, das Queue wird etwas angehoben und am Schwerpunkt genommen. Nur getipptes Stossen des Spielballes.

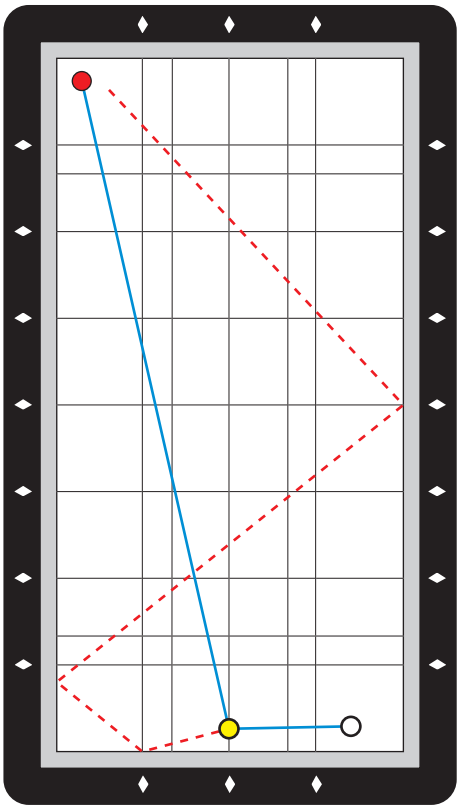
Figur 24



Nachläufer
Um den Spielball zu bremsen, ist der Treffpunkt halbhoch zu wählen. Um den Punkt verlässlich zu machen, muss die Queuespitze in der Verlängerung des Stosses verharre

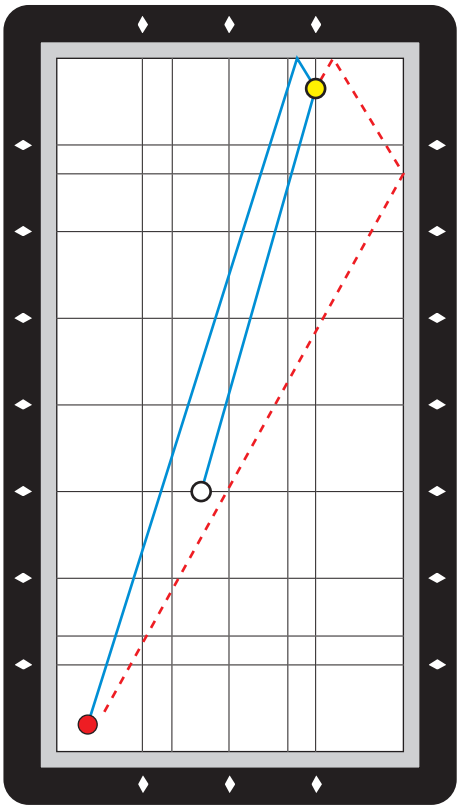
Blatt 7

Figur 25



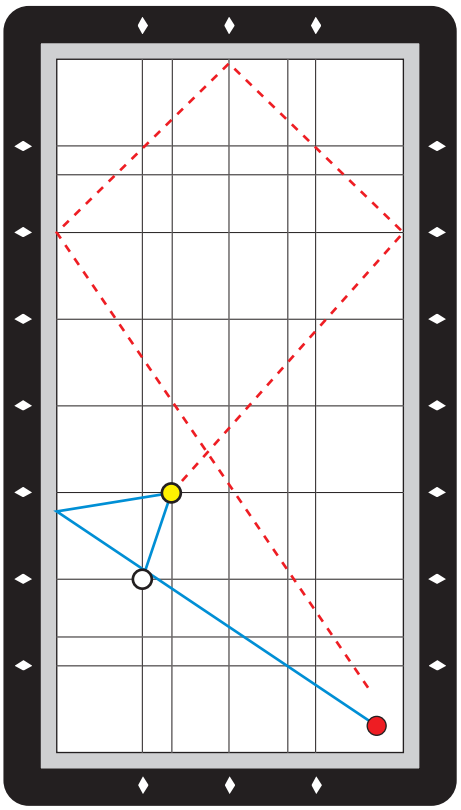
Zieher
Eine selten gespielte Lösung. Es gilt den Tusch zu vermeiden. Zur besseren Kontrolle der Bälle lang und nachhaltig abstossen.

Figur 26



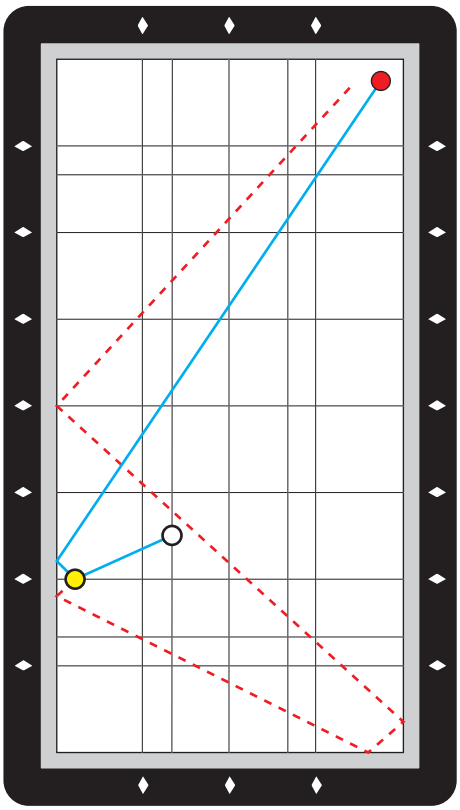
Doublé
Den Spielball wenig über der Mitte ohne Effet oder mit minimalem Rechtseffet treffen. Der Abschlag des Spielballes nach der Ballberührung ist mit nachfolgendem Abstoss leichter kontrollierba

Figur 27



Doublé
Diese selten gespielte Figur ist bei richtiger Stosstechnik nicht zu schwer. Der Spielball wird mit wenig Linkseffet etwas unter der Mitte genommen. Der Vorstoss ist weit und zügig.

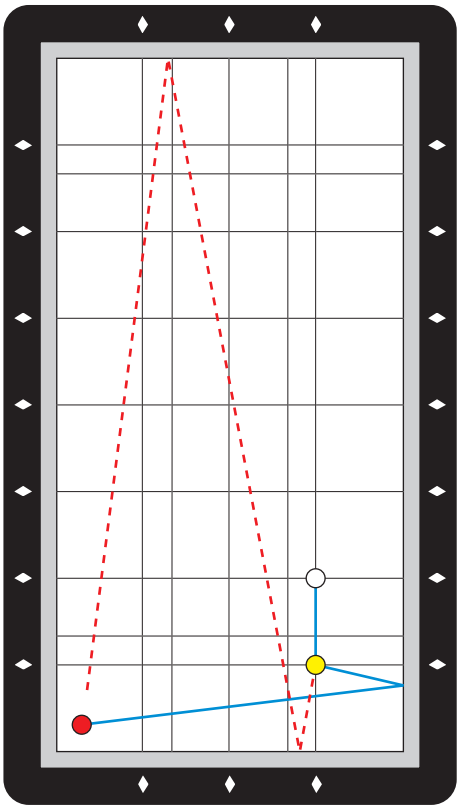
Figur 28



Doublé
Den Ball 2 ca. ¾ voll treffen. Der Abstoss erfolgt in mittlerer Höhe mit sehr wenig Rechtseffe

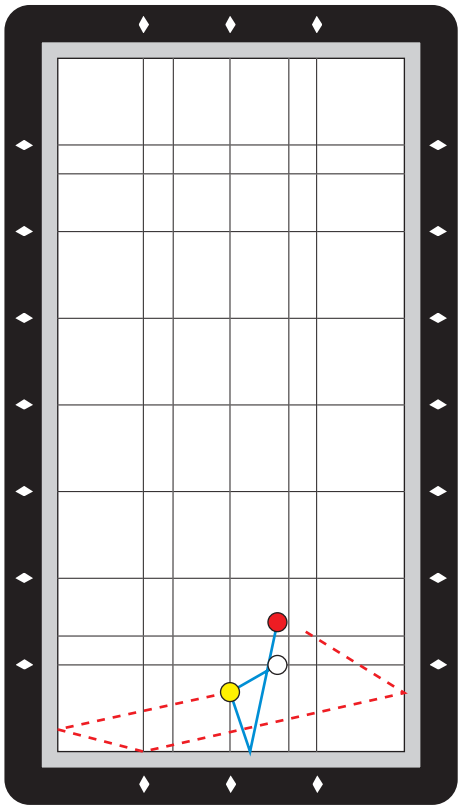
Blatt 8

Figur 29



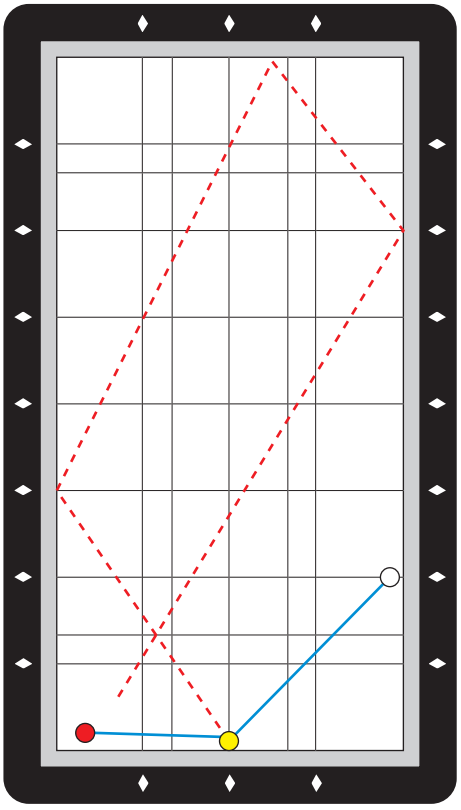
Doublé
Den Spielball zentral nehmen und ruhig vorstossen. Durch die Ballberührung erhalten beide Bälle Contreeffet.

Figur 30



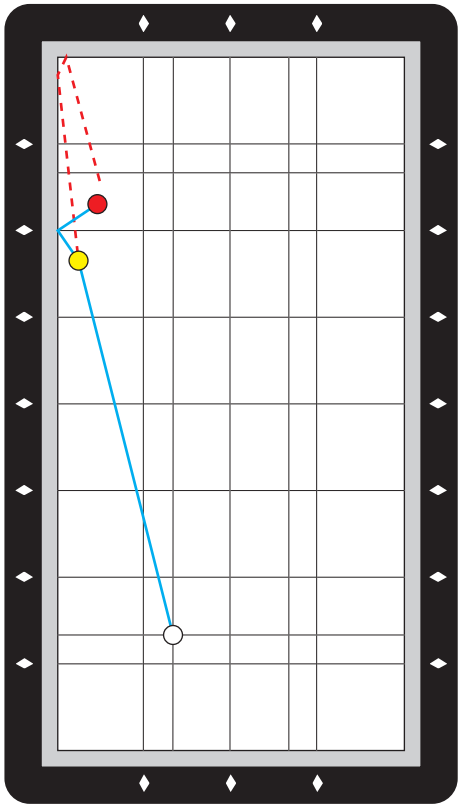
Doublé
Zentralstoss, der Ball 2 wird fast voll getroffen. Ein wichtiger Übungsstoss für das Cadrespiel

Figur 31



Nachläufer
Hochstoss mit flacher Queueführung und Linkseffet. Der Ball 2 wird minimal links getroffen.

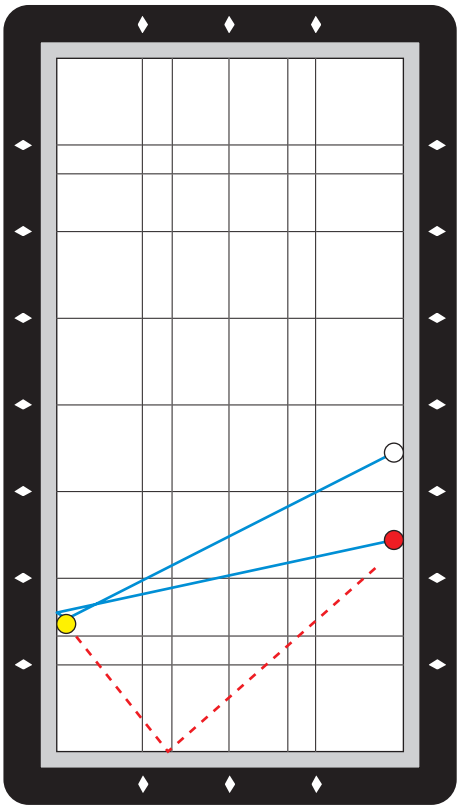
Figur 32



Nachläufer
Den Spielball mit maximalem Rechtseffet unter der Mitte treffen. Die rückläufige Rotation geht während des Laufens verloren, das Effet bleibt erhalten. Gegenüber dem Hochstoss behält der tiefgetroffene Ball konstanter seine Richtung

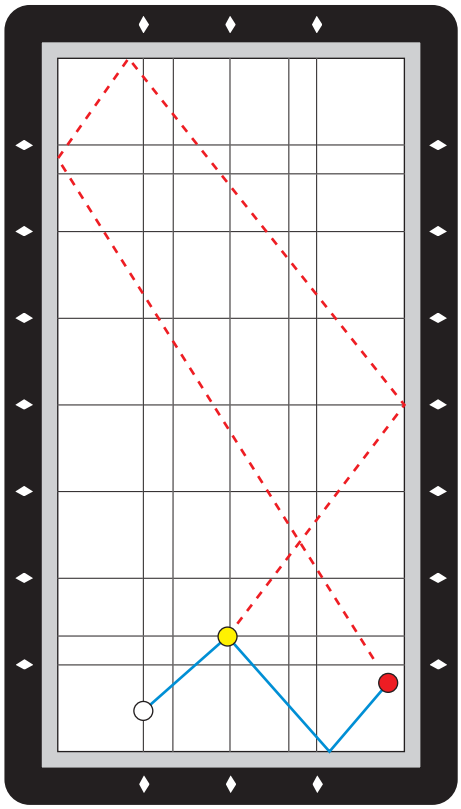
Blatt 9

Figur 33



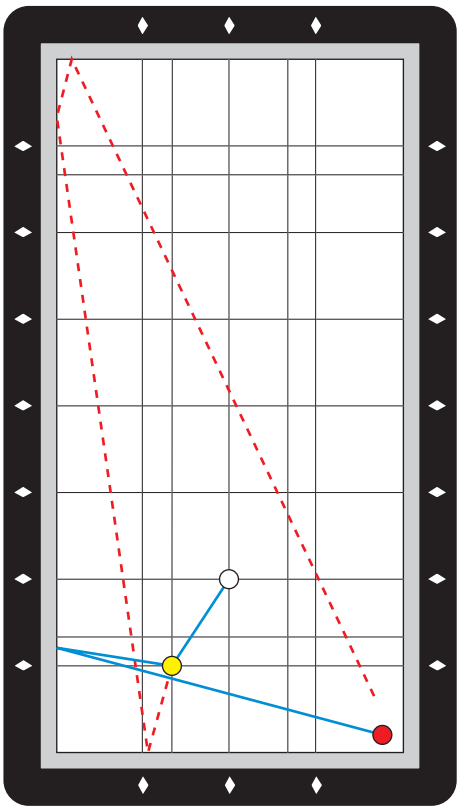
Druckdoublé
Um solche Stellungen einigermassen sicher zu lösen, ist ein ruhiger und lange nachfolgender Stoss anzuwenden. Die Queueführung ist flach.

Figur 34



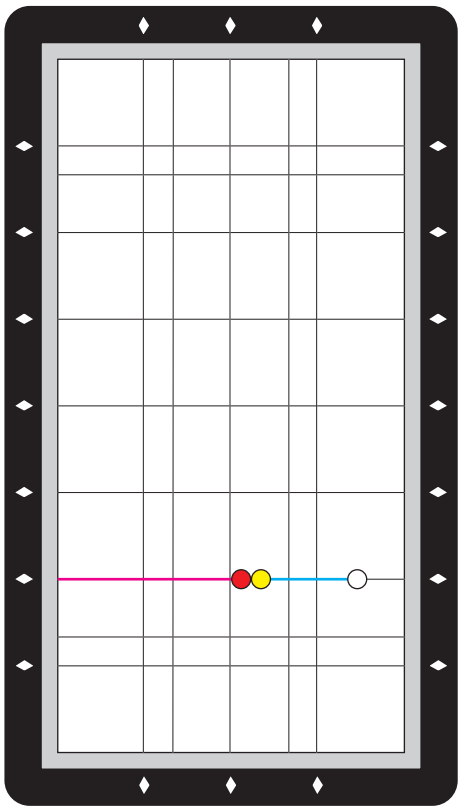
Doublé-Zieher
Durch die Abwälzung des Balles 2 am mit Rechtseffet rotierenden Spielball kann der Ball 2 noch den Weg einer Quart ablaufen.

Figur 35



Doublé-Zieher
Der Spielball wird mit maximalem Linkseffet gestossen, der Abstoss ist lange nachfolgend, um Ball 2 genügend Druck mitzugeben.

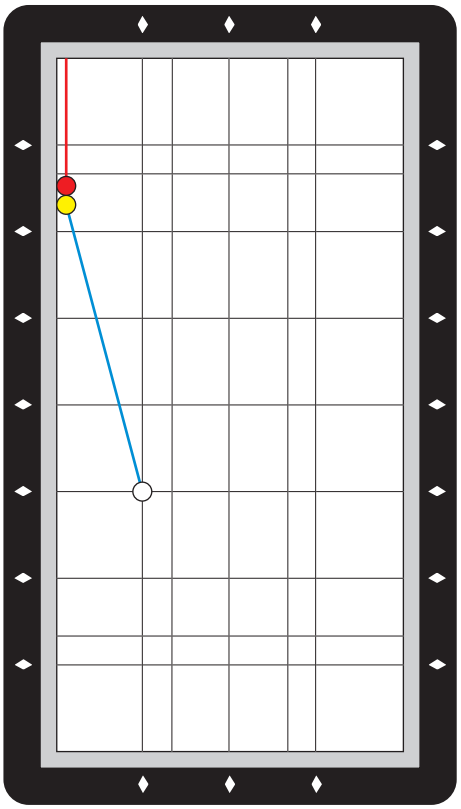
Figur 36



Auf Begegnung
Der Spielball wird mittelhoch gestossen. Das Effet bestimmt die Seite der Begegnung, d. h. bei Linkseffet erfolgt die Begegnung auf der linken Seite und umgekehrt.
Den Ball 2 voll treffen.

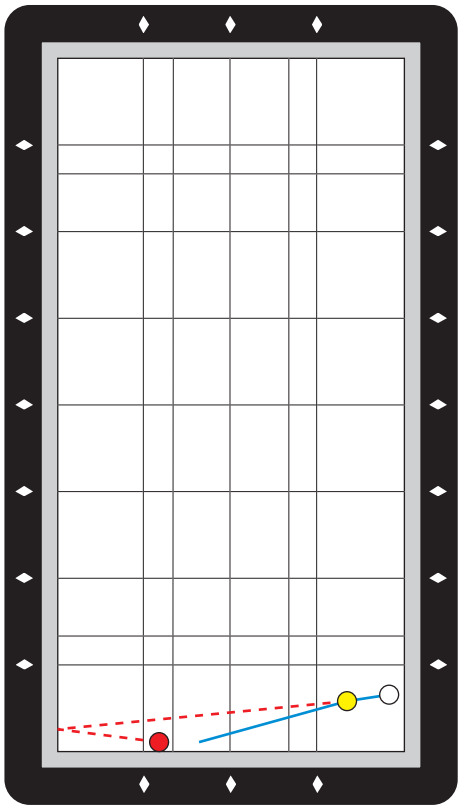
Blatt 10

Figur 37



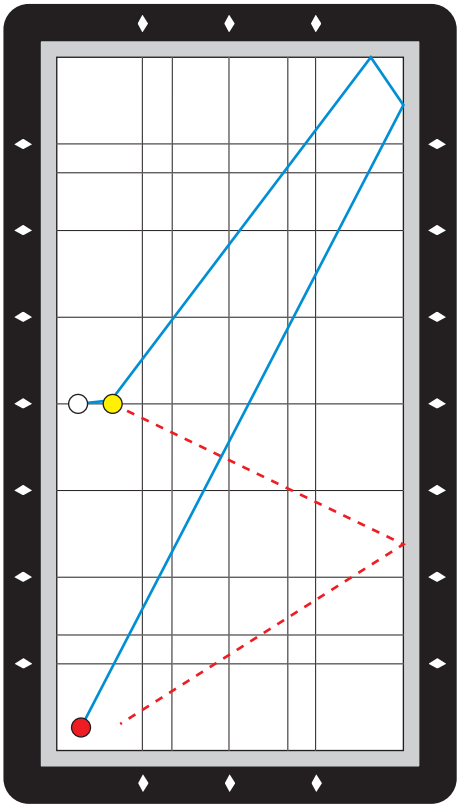
Auf Begegnung
Durch volles Treffen des Balles 2 erhält dieser Druck von der Bande und macht Platz für den zurückkehrenden Ball 3. Steht der Spielball näher der langen Bande, so erleichtert Rechtseffet die Carambolage.

Figur 38



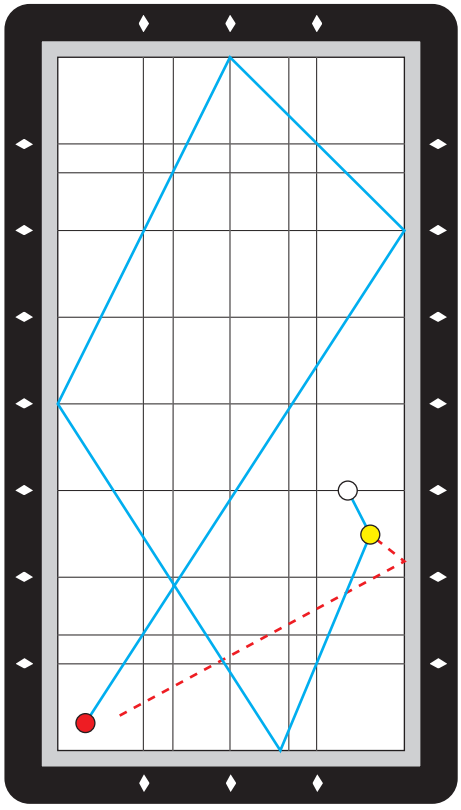
Auf Begegnung
Den Spielball mit Rechtseffet und Hochstoss an die kurze Bande stellen. Ball 2 bringt Ball 3 zum Spielball.

Figur 39



Triplé
Ohne Effet, flacher ruhiger Abstoss, um ein Kurven des Spielballes zu vermeiden.

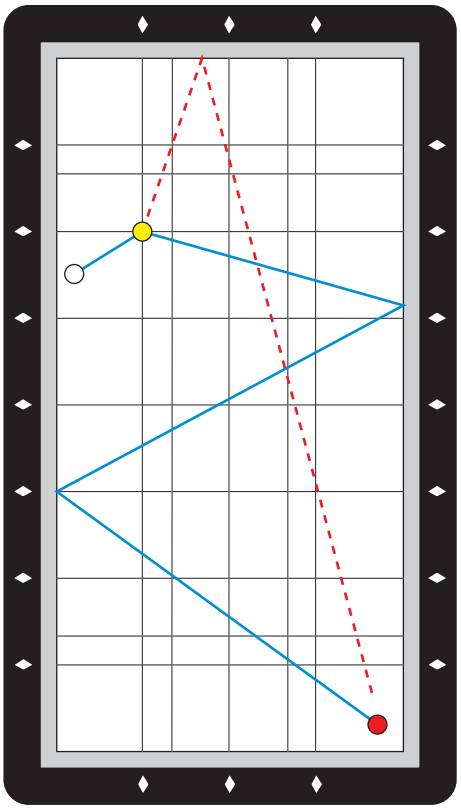
Figur 40



Quint
Um den Tusch zu vermeiden, soll Ball 1 eher von links über die lange Bande, Ball 2 eher von rechts über die kurze Bande auf Stellung laufen. Etwas über der Mitte mit Rechtseffet treffen.

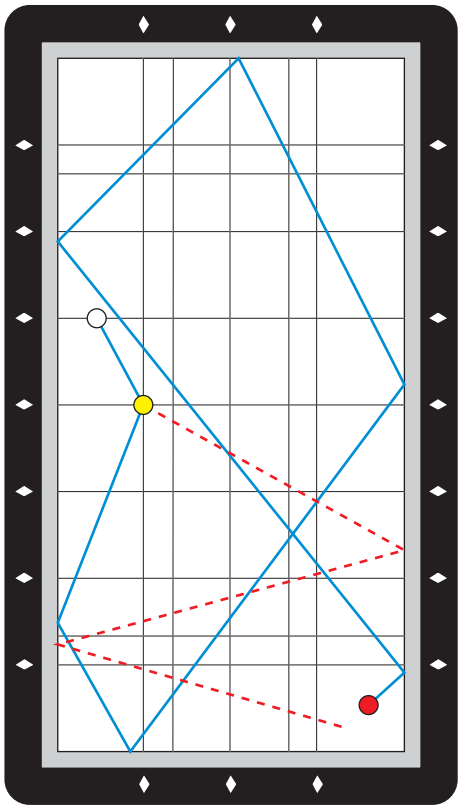
Blatt 11

Figur 41



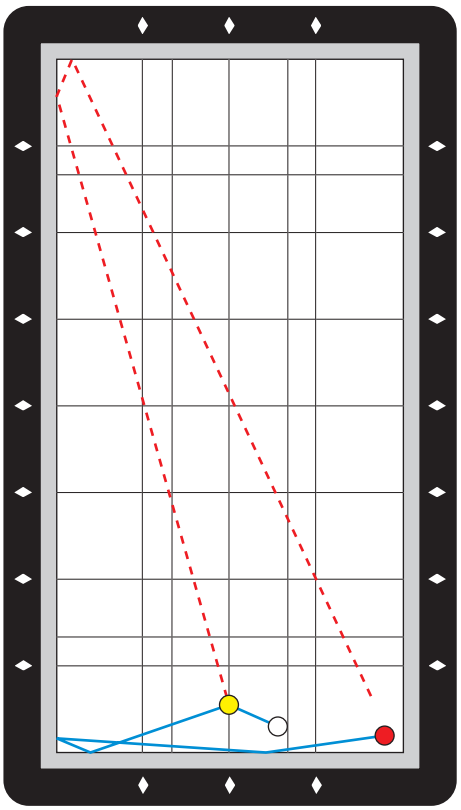
Pendler
Wenig Rechtseffet und einen flachen Abstoss verwenden, um den Spielball besser zu kontrollieren.

Figur 42



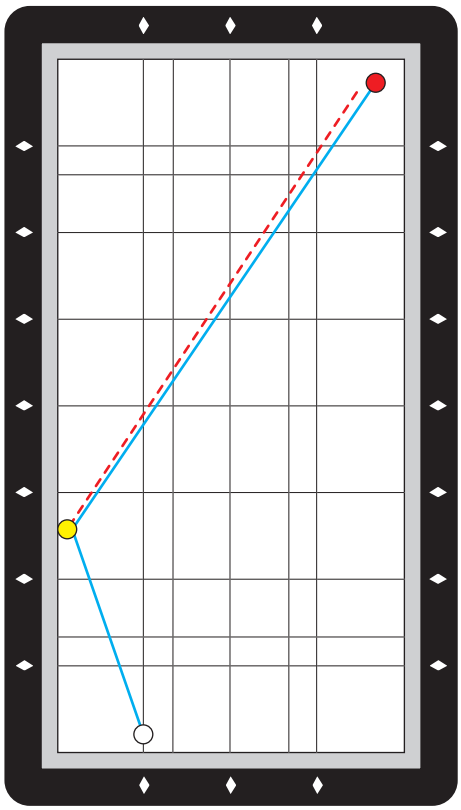
Quint
Eine relativ einfache Lösung, wenn Ball 3 "gross" in der Ecke steht. Wichtig: Ball 2 soll von links über die kurze Bande auf Stellung laufen.

Figur 43



Mösslacher
Den Spielball mit maximalem Linkseffet anspielen. Wenn man aufgrund der Position nur wenig Druck auf Ball 2 ausüben kann, so verlängert man den Weg des Spielballes. Damit muss man mehr Kraft aufwenden, die anteilsmässig auch dem Ball 2 zugute kommt.

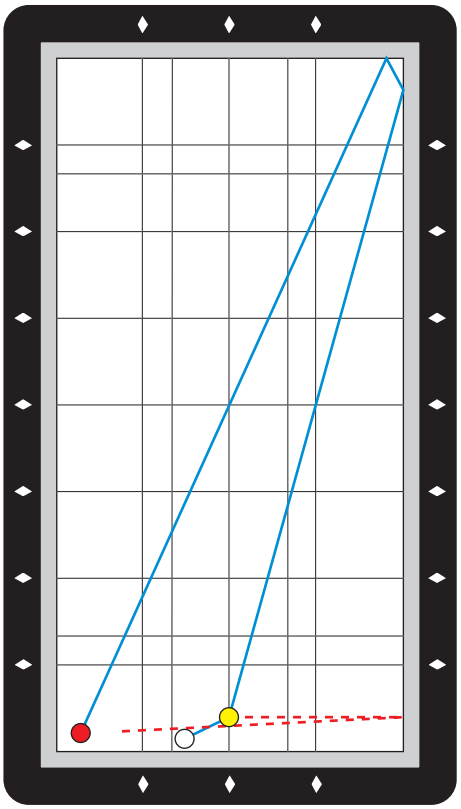
Figur 44



Auf Tusch
Nachfolgend abstossen, ohne Effet.

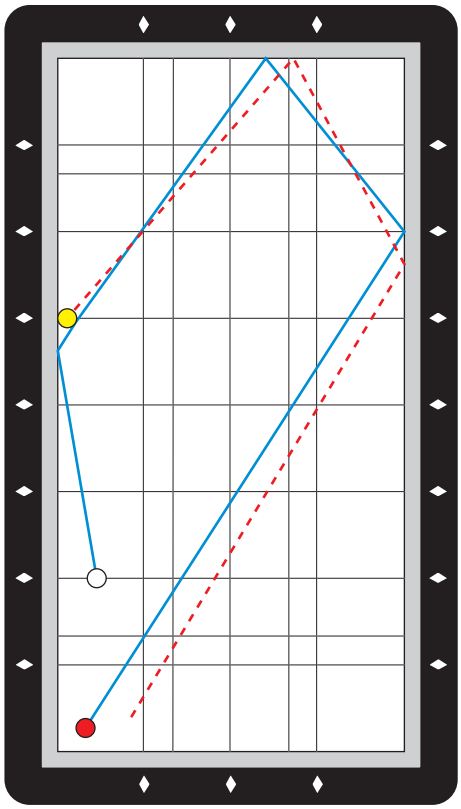
Blatt 12

Figur 45



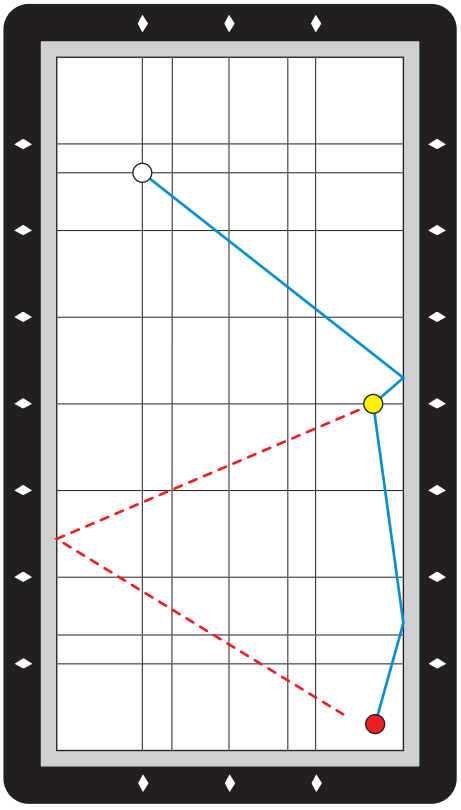
Triplé
Um den Abschlag des Spielballes in der Ecke besser zu kontrollieren, soll man versuchen, immer den gleichen Punkt an der langen Bande zu treffen.

Figur 46



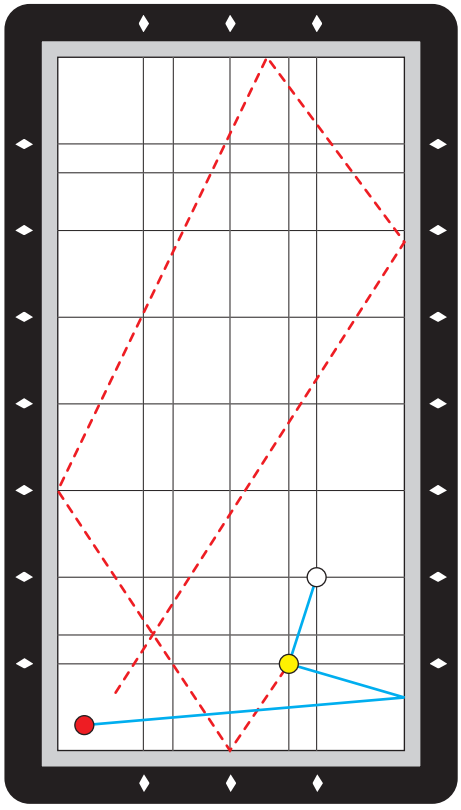
Vorbänder
Das geringe Linkseffet des Spielballes wird durch Banden- und Ballberührung ausgeglichen.

Figur 47



Vorbänder
Der Spielball ist ohne Effet leichter zu halten.

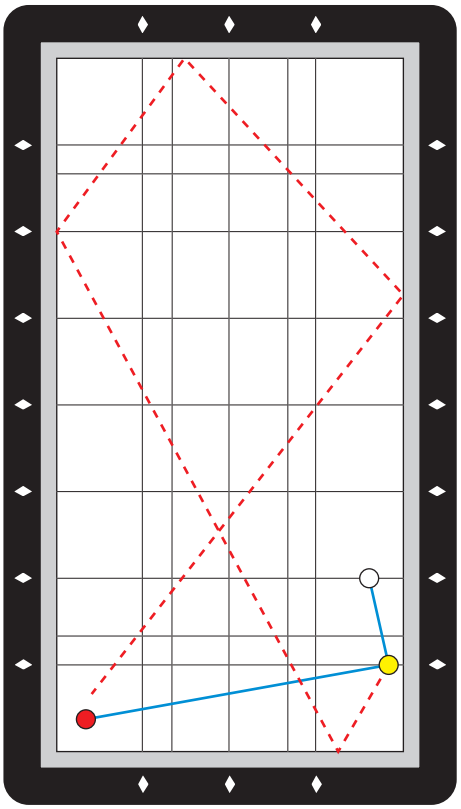
Figur 48



Einbandzieher
Lange nachfolgender Zentralstoss. Das durch die Ballberührung entstehende Linkseffet reicht zur Erzielung der Richtung vollständig aus.

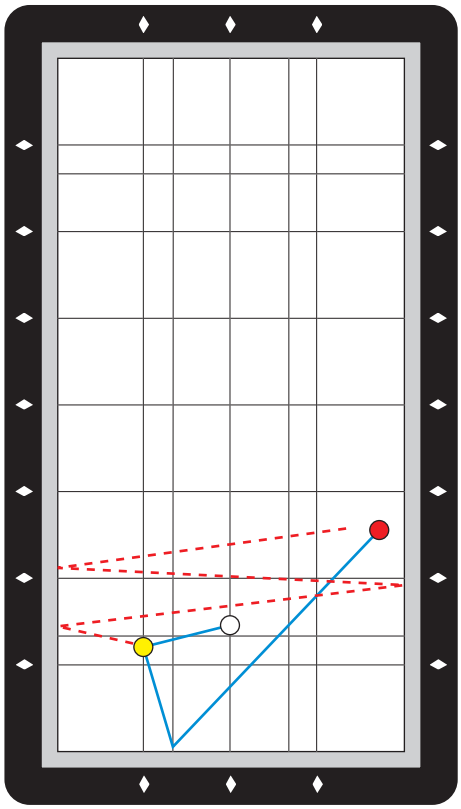
Blatt 13

Figur 49



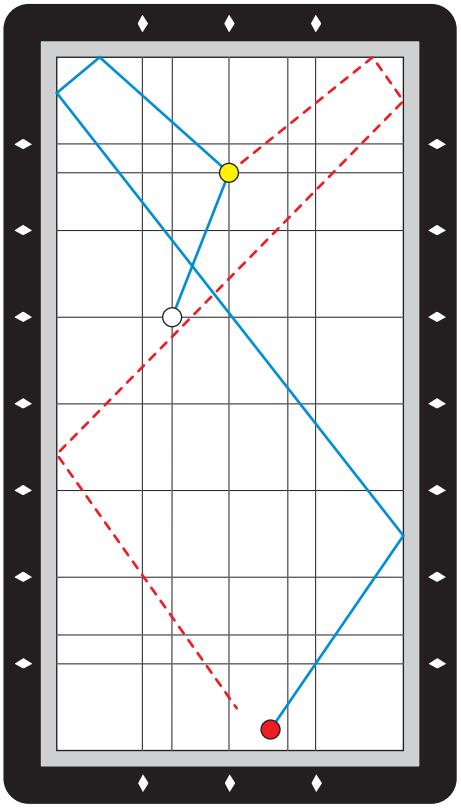
Direkter Zieher
Den Spielball zentral nehmen, Ball 2 wird fast voll getroffen. Den Schnittpunkt der Lauflinien des Spielballes und des Balles 2 passiert Ball 2 zuerst.

Figur 50



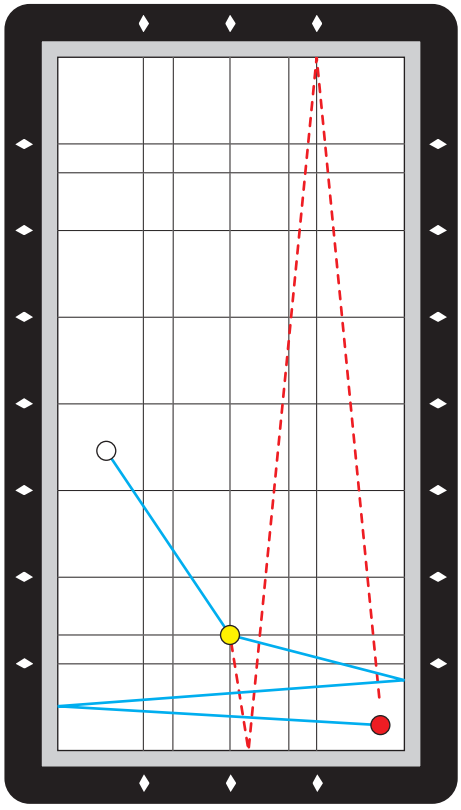
Einbandzieher
Ball 2 pendelt, der Spielball wird mit Linkseffet gezogen.

Figur 51



Triplé mit Gegenbande
Den Spielball mittelhoch mit Linkseffet anspielen.

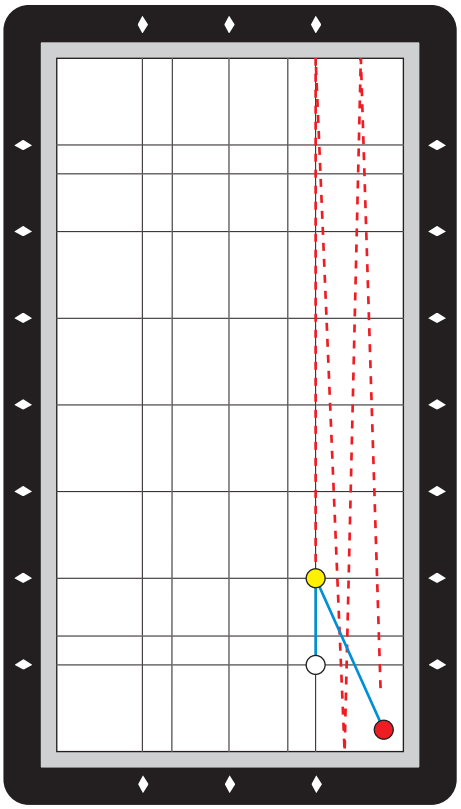
Figur 52



Pendler
Der mit Hochstoss und wenig Contreeffet, in diesem Fall Linkseffet, getroffene Spielball caramboliert über die Gegenbande.

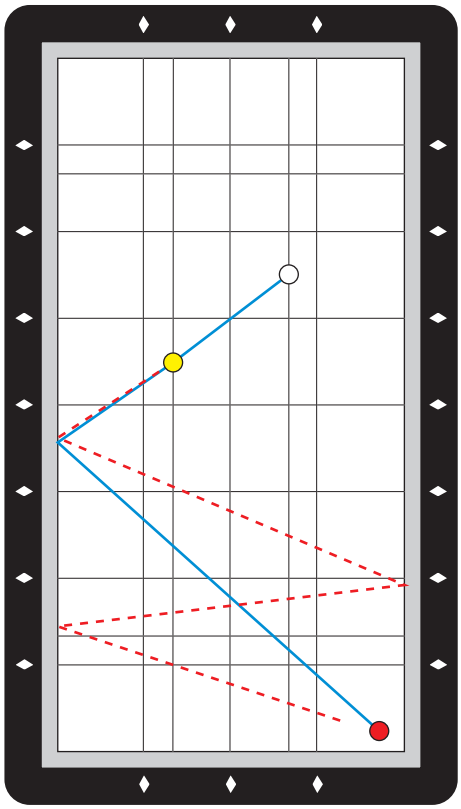
Blatt 14

Figur 53



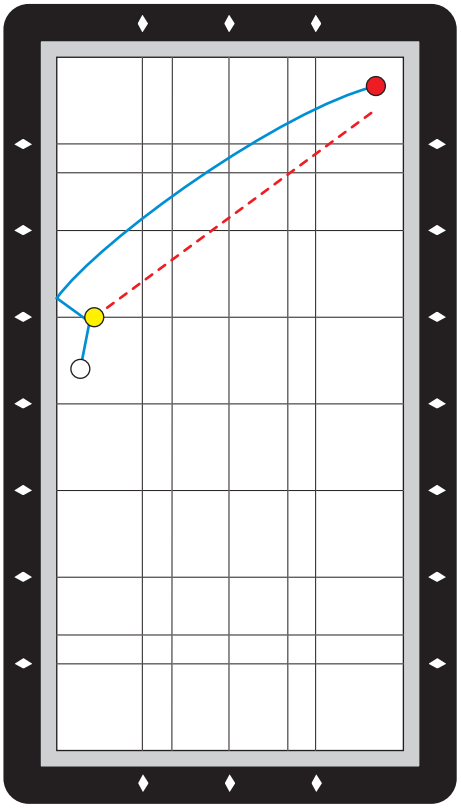
Rückläufer
Der mit Linkseffet gestossene Spielball trifft den Ball 2 fast voll. Durch Effetübertragung und Bandeneindruck pendelt der Ball 2 in Richtung Ecke.

Figur 54



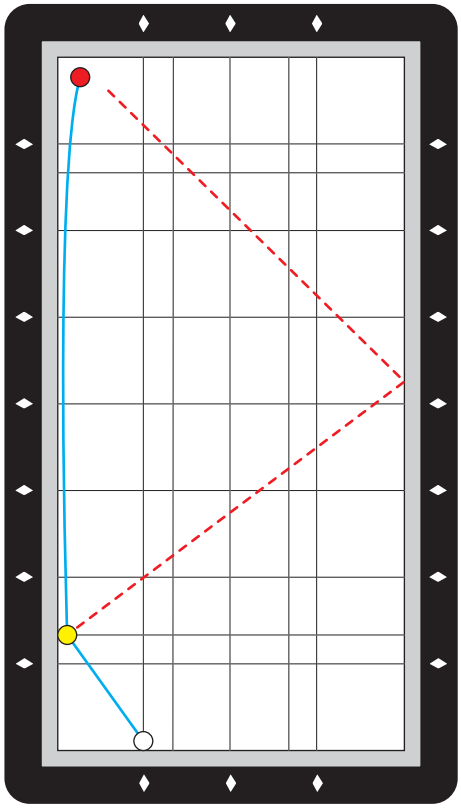
Doublénachläufer
Der Spielball wird ohne Effet gestossen und trifft den Ball 2 ganz voll. Die abweichende Laufrichtung des Balles 2 vom Spielball erklärt sich aus dem Bandeneindruck, der beim Ball 2 natürlich viel stärker ist.

Figur 55



Doublézieher
Der Spielball wird tief ohne Effet gestossen. Die Wirkung des Tiefstosses zeigt sich erst an der langen Bande. Bei Contregefahr den Ball 2 feiner treffen.

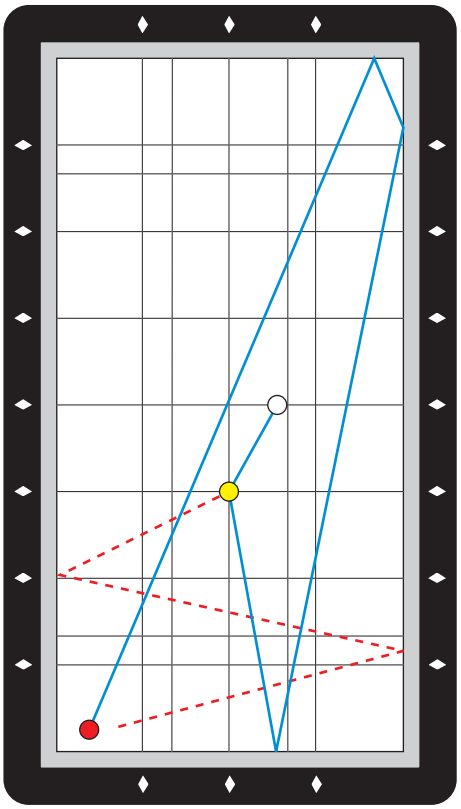
Figur 56



Nachläufer
Nicht zu hohes Nehmen des Spielballes vermeidet das Kurven in Richtung Bande.

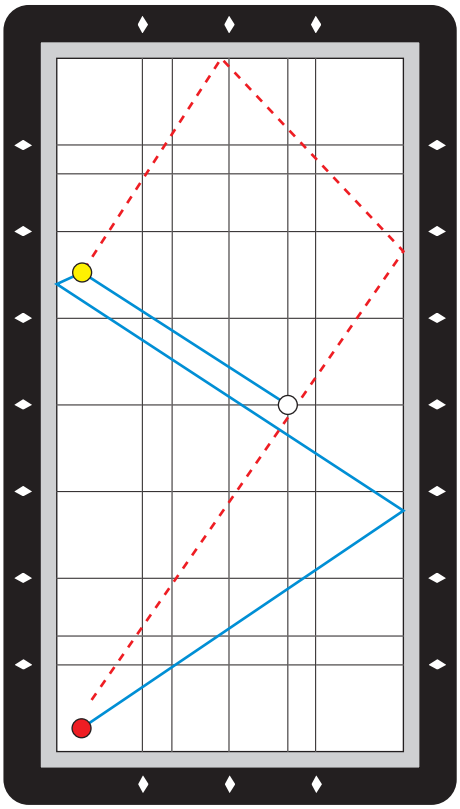
Blatt 15

Figur 57



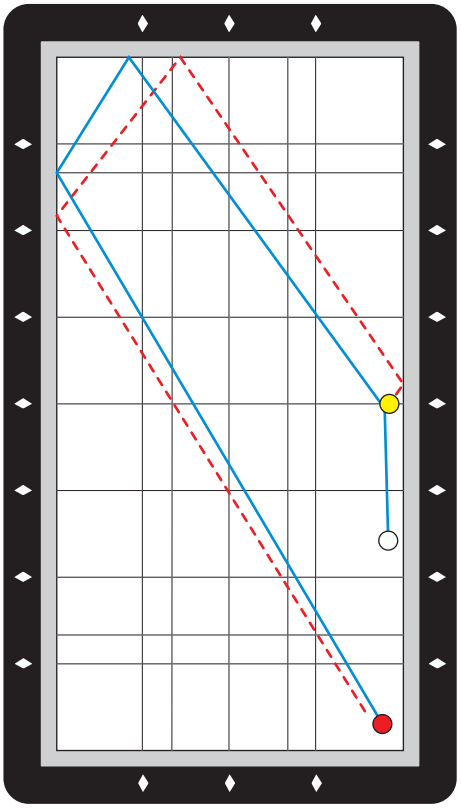
Langes Triplé
Den Spielball mit wenig Linkseffet etwas über der Mitte treffen.

Figur 58



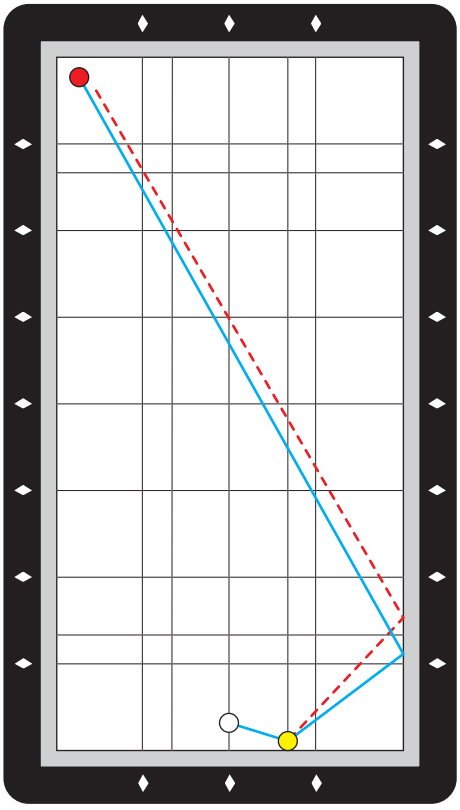
Pendler
Mittelhoch treffen und wenig Linkseffet verwenden. Das Hauptproblem ist, den Abschlag des Spielballes von Ball 2 zur 1. Bande zu kontrollieren.

Figur 59



Halbnachläufer
Etwas voller als halbvoll mit wenig Rechtseffet anspielen.

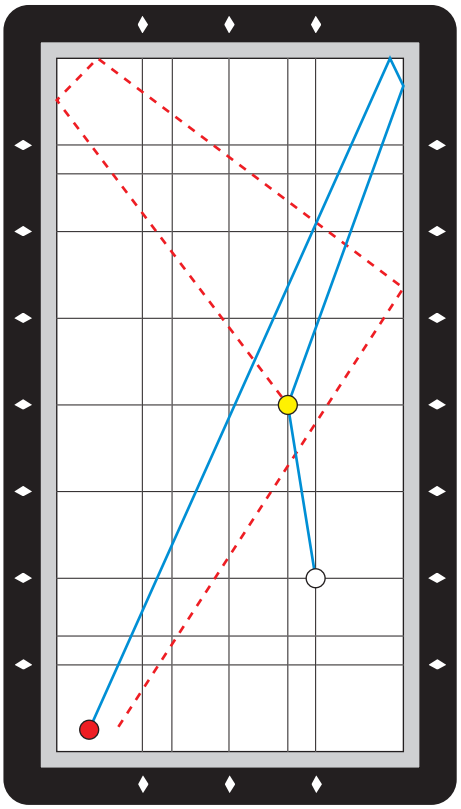
Figur 60



Doublé
Der Spielball wird mit maximalem Linkseffet ohne Tusch auf die lange Bande gespielt. Wichtig ist, dass sich der 1. Bandenberührungspunkt des Spielballes und des Balles 2 nicht decken.

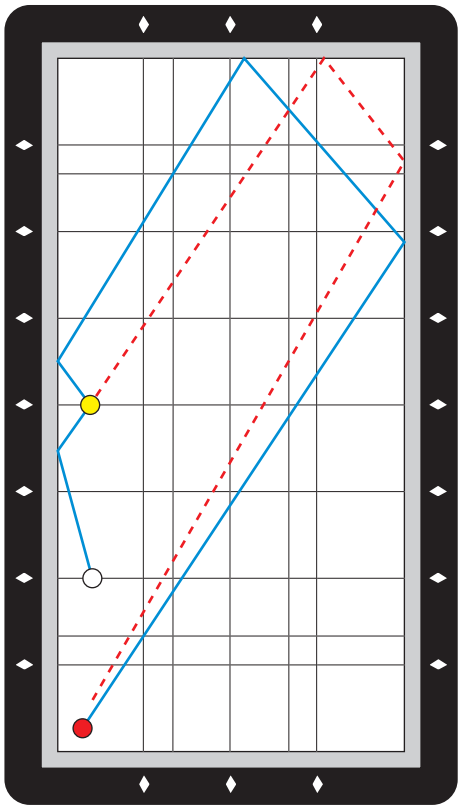
Blatt 16

Figur 61



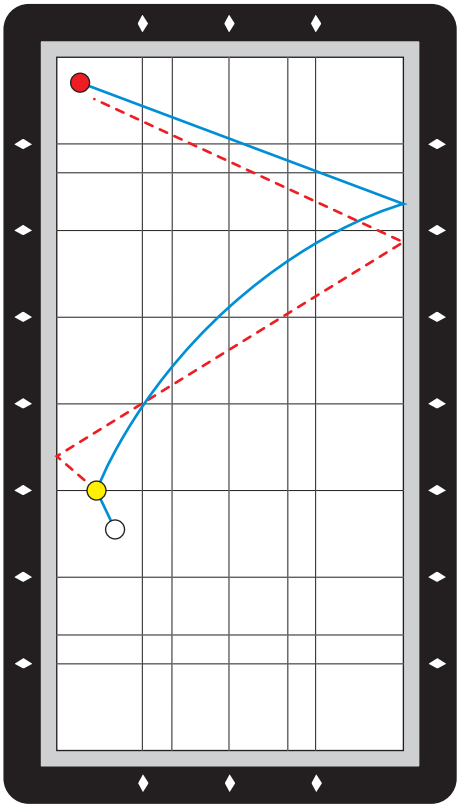
Triplé
Dem Spielball sehr wenig Rechtseffet mitgeben.

Figur 62



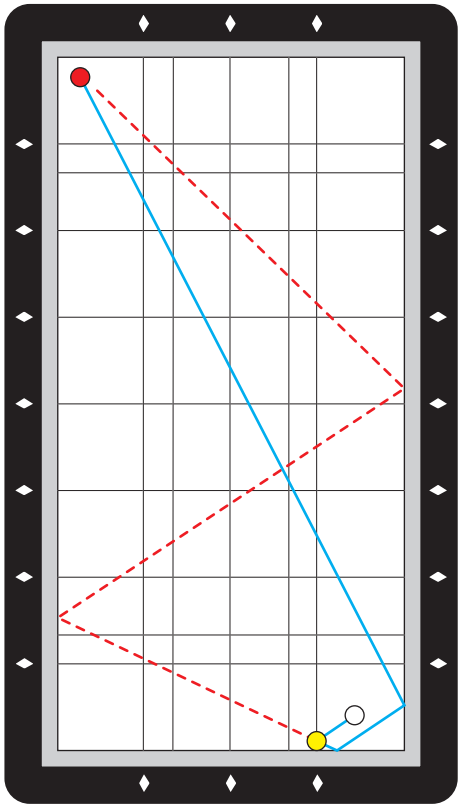
Vorbänder
Hochstoss mit Rechtseffet anwenden. Ball 2 läuft erst vor und wird dann vom Spielball eingeholt, der durch das Effet beschleunigt.

Figur 63



Zieher
Tief, ohne Effet lange nachfolgend abstossen

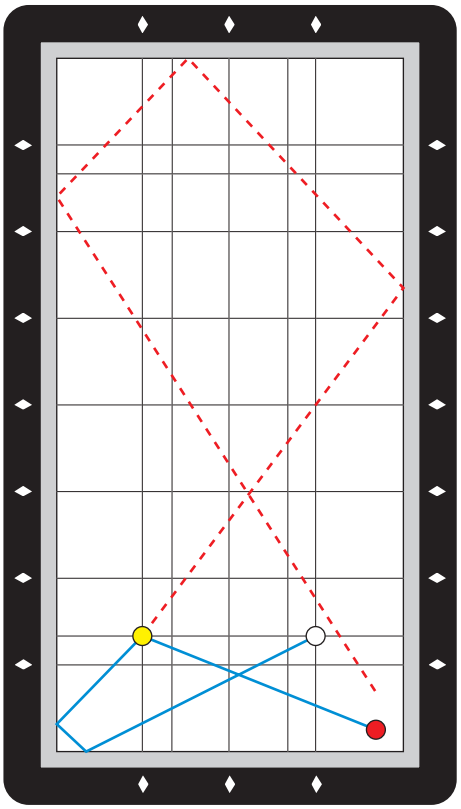
Figur 64



Bandenzieher
Den Spielball halbtief mit maximalem Linkseffet anspielen und den Ball 2 ¾-voll treffen. Die Queuespitze geht bis zur kurzen Bande vor und bleibt liegen.

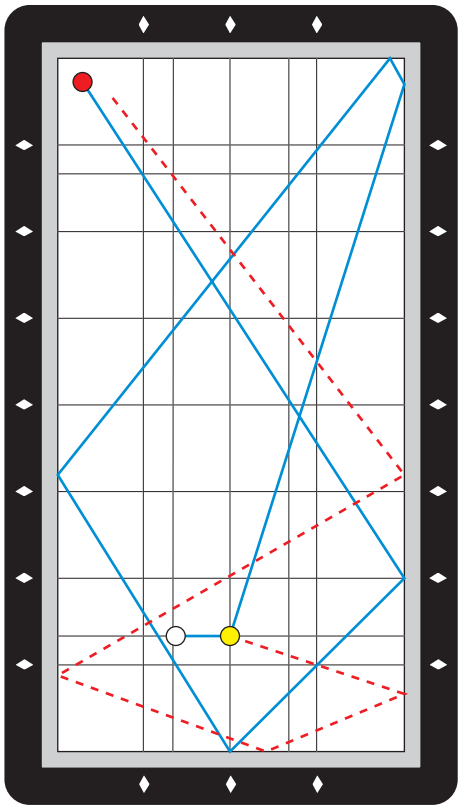
Blatt 17

Figur 65



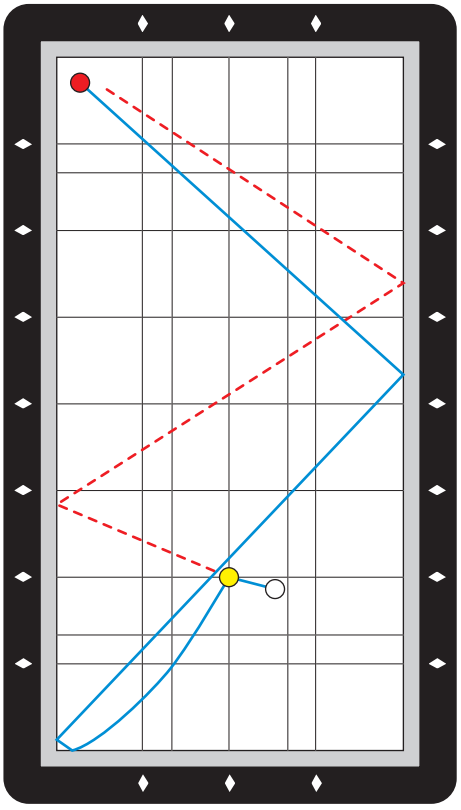
Vorbänder
Hochstoss mit wenig Rechtseffet.

Figur 66



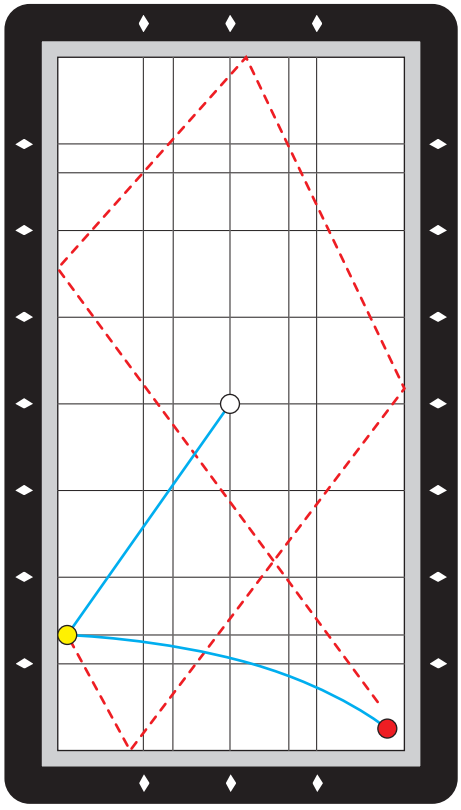
Quint
Den Spielball mit Linkseffet treffen und mittels eines langen Schnabels weit nach vorne stossen.

Figur 67



Zieher
Tief, ohne Effet lange nachfolgend abstossen

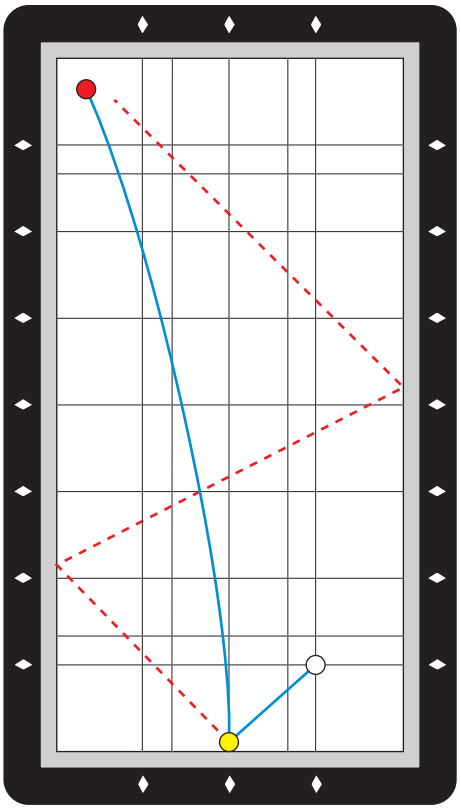
Figur 68



Einbandbogenstoss
Der Abstoss erfolgt ohne Effet, etwas über der Mitte. Ball 2 wird ¾ voll getroffen.

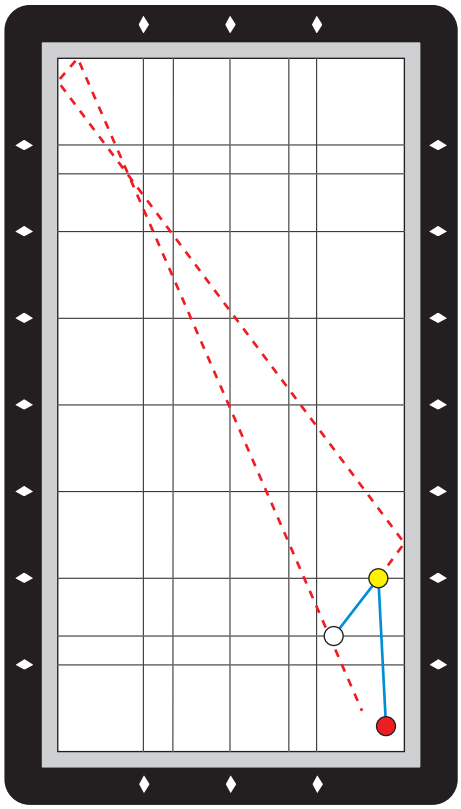
Blatt 18

Figur 69



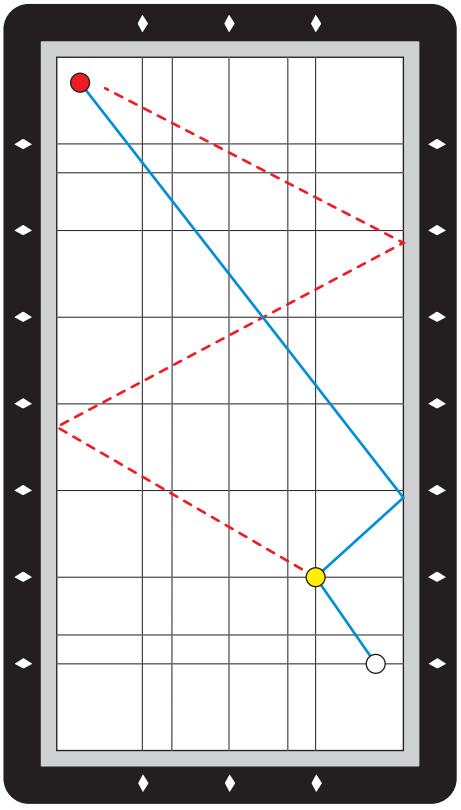
Einbandbogenstoss
Beschreibung siehe oben. Für beide Figuren gilt: In Verbindung mit Hochstoss kurvt der Spielball bei vollerem Treffen des Balles 2 mehr.

Figur 70



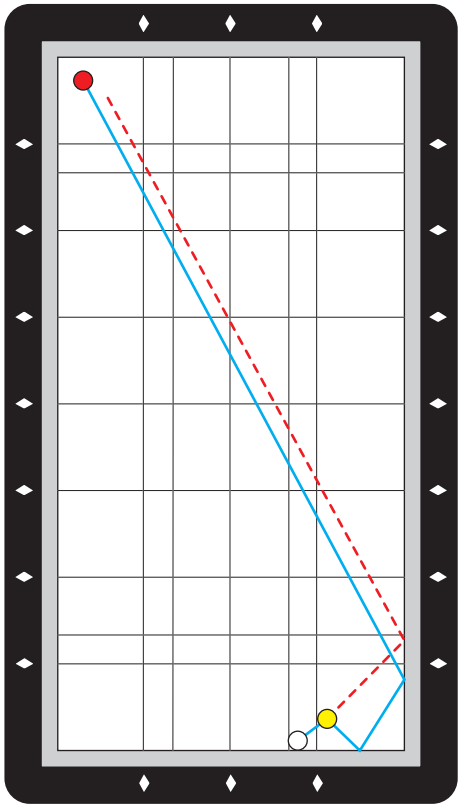
Rückläufer
Diese Lösung kann denn gewählt werden, wenn die Gefahr besteht, dass Ball 2 sich verschlägt. Der Spielball wird ohne Effet wenig unter der Mitte getroffen.

Figur 71



Einbandzieher
Zentralstoss. Öftere Wiederholung empfiehlt sich, um Gefühl für den Lauf beider Bälle zu entwickeln.

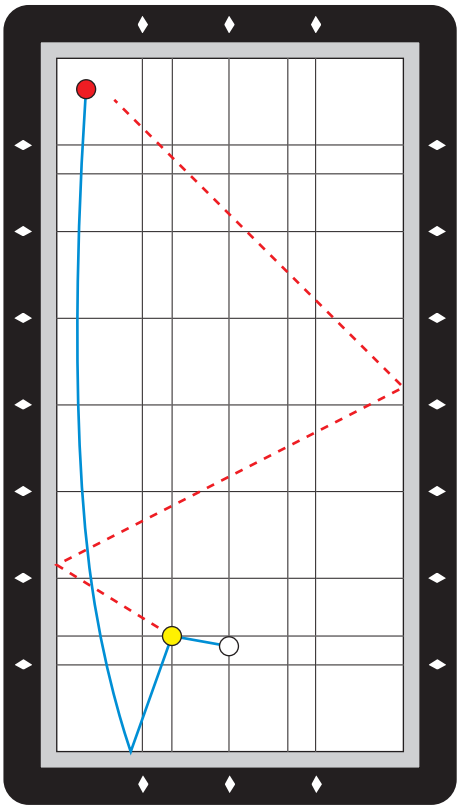
Figur 72



Triplézieher
Ball 2 fein treffen, der Spielball wird tief, ohne Effet genommen. Leichter, freier Abstoss. Die Aufstellung von Ball 1 und Ball 2 muss exakt erfolgen. Ball 1 an der Bande und an der Cadrelinie. An den Spielball werden 2 Bälle gestellt, um die Position von Ball 2 zu finden.

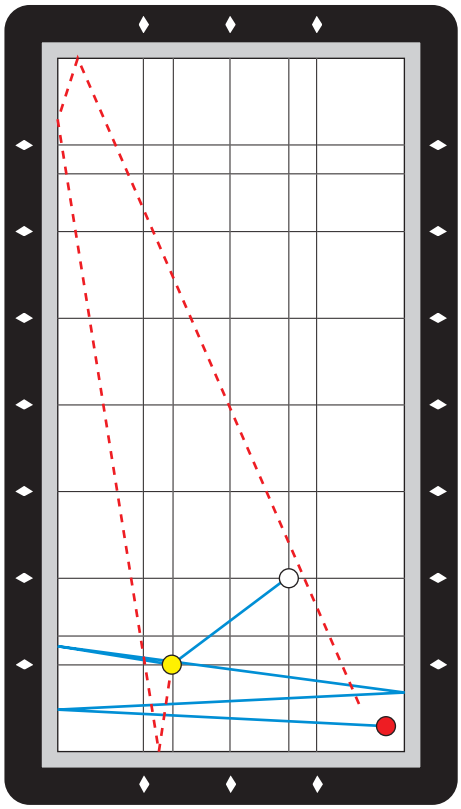
Blatt 19

Figur 73



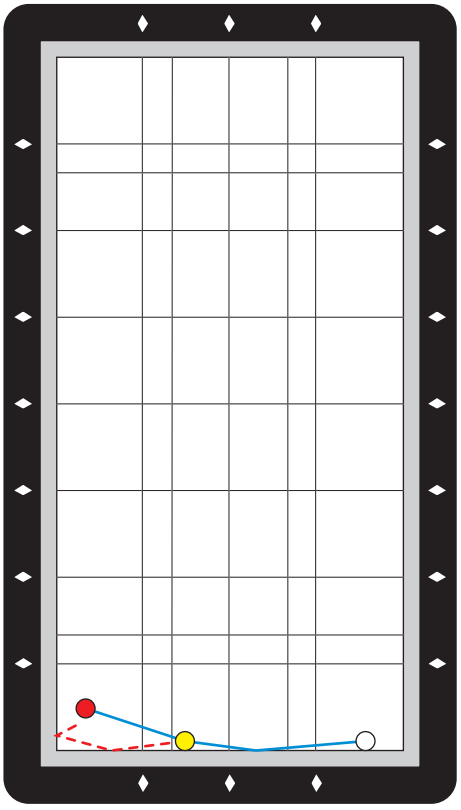
Einbandzieher
Den Spielball ein wenig unter der Mitte ohne Effet treffen und lange nachfolgend abstossend. Die Treffhöhe bestimmt den Verlauf des Bogens.

Figur 74



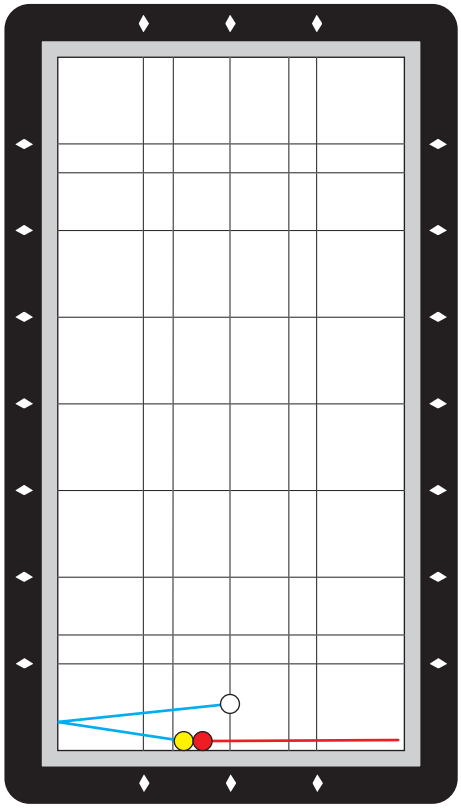
Pendler
Eine ungebräuchliche, aber trotzdem spielbare Variante! Der Spielball wird hoch und mit wenig Linkseffet getroffen.

Figur 75



Vorbänder
Der Spielball wird schräg mit Linkseffet genommen. Dieser, an der Bande pressstehend, wird weggespielt und kehrt zur Bande zurück, um als Nachläufer zu carambolieren. Die Queuerichtung zeigt einwandfrei ins Spielfeld.

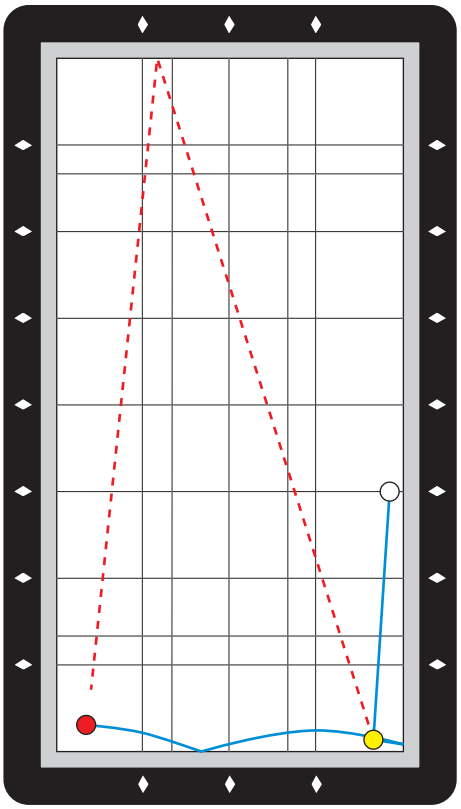
Figur 76



Vorbänder auf Begegnung
Eine Einbandlösung. Der Spielball trifft den Ball 2 voll, nimmt seine Stelle ein und caramboliert mit dem rückkehrenden Ball 3.

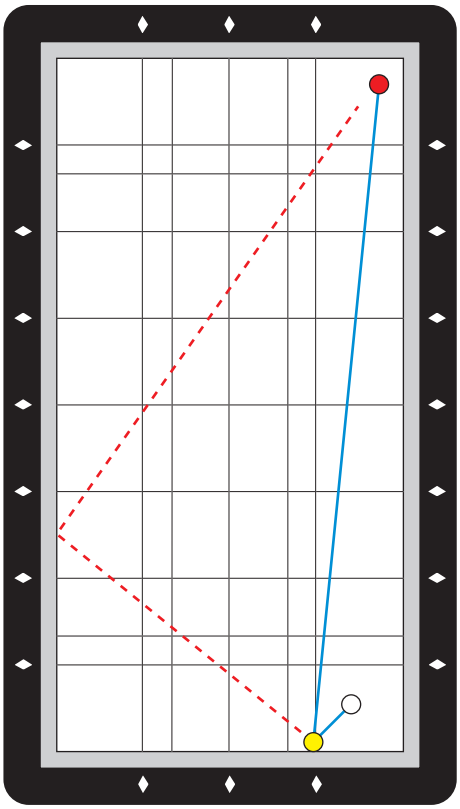
Blatt 20

Figur 77



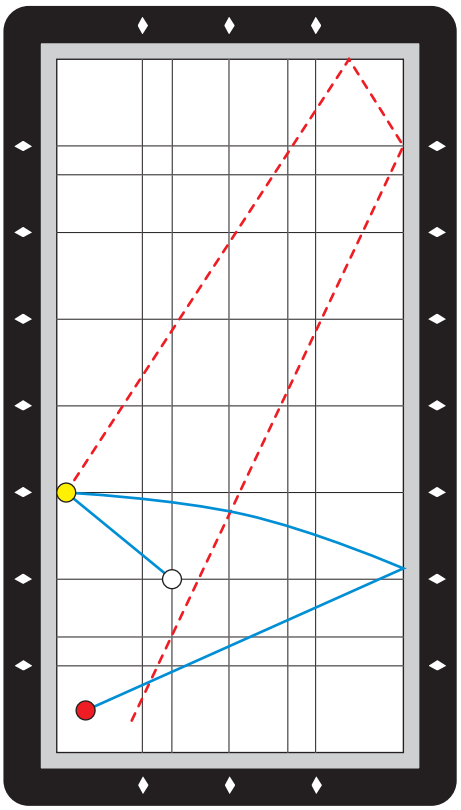
Bogenstoss
Den Spielball hoch mit wenig Linkseffet ruhig und zügig vorstossen.

Figur 78



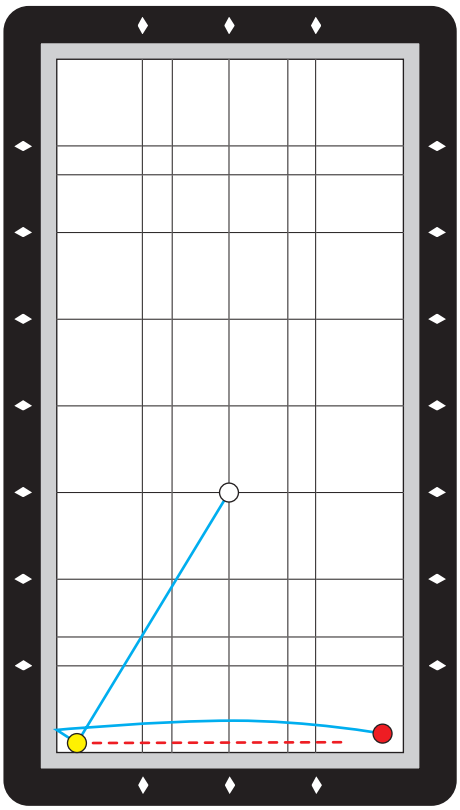
Zieher vom Pressball
Je schneller der Spielball Kontakt mit Ball 2 verliert, desto eher läuft Ball 2 Richtung Ecke. Der Spielball wird zentral getroffen und schnell abgestossen, um Ball 2 nach dem 2. Diamanten an die lange Bande zu bringen.

Figur 79



Auf Tusch
Ball 2 wird fast voll, wenig auf der rechten Seite getroffen. Den Spielball kräftig abstossen und ausreichend Rechtseffet mitgeben.

Figur 80



Auf Tusch
Eine wunderschöne Lösung! Der Spielball wird mit Linkseffet über der Mitte gestossen und trifft Ball 2 rechts. Beide Bälle laufen Richtung roter Ball.