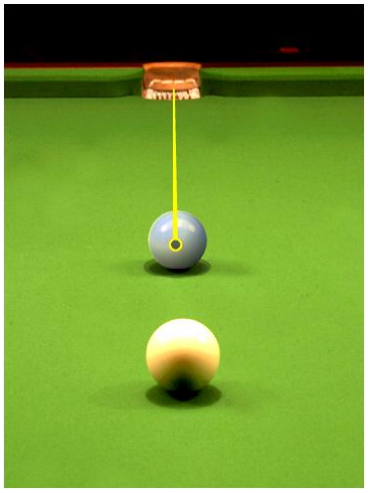
Versenken der Kugeln mit Winkel

Als Hilfestellung können wir uns die Situation beim Kontakt der Weissen mit der Zielkugel vorstellen.
Es gibt – grob eingeteilt – vier grundsätzliche Möglichkeiten, an denen wir uns orientieren können:
Voll, ¾ Ball, ½ Ball und ¼ Ball.

Voll



Die Zielkugel wird von der Weissen beim Kontakt voll verdeckt.

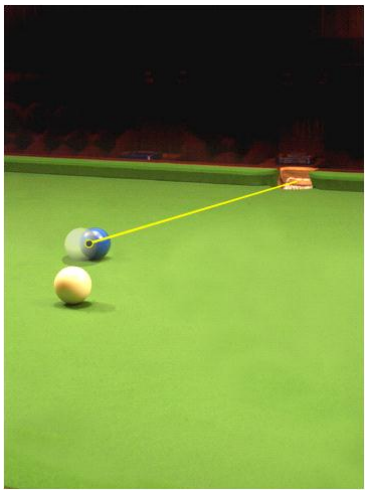
Zielpunkt und Kontaktpunkt sind identisch.

¾ Ball

Die Zielkugel wird von der Weissen beim Kontakt zu ¾ verdeckt.

Zielpunkt und Kontaktpunkt weichen nur gering ab.

½ Ball



Die Zielkugel wird von der Weissen beim Kontakt zur Hälfte verdeckt.

Als Zielpunkt kann die „Kante“ der Zielkugel verwendet werden.

¼ Ball

Die Zielkugel wird von der Weissen beim Kontakt zu ¼ verdeckt.

Zielpunkt und Kontaktpunkt haben eine deutliche Abweichung.

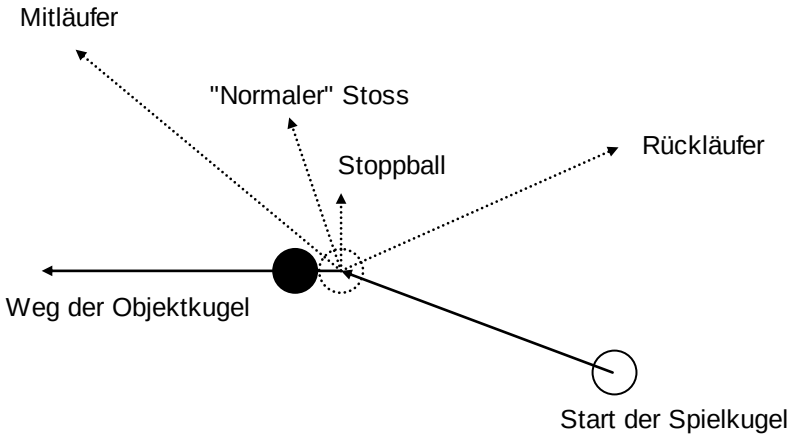
Der Zielpunkt liegt neben der Zielkugel!

Der Winkel der Spielkugel beim Aufprall auf die Objektkugel

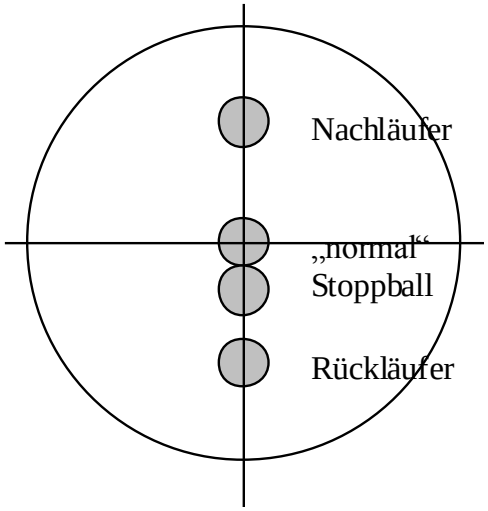
Wenn die Spielkugel die Objektkugel trifft, hängt der weitere Weg der weissen Kugel von der vertikalen Drehung ab. Grundsätzlich unterscheiden wir vier Möglichkeiten, die weisse Kugel anzuspielen:

- normal, d. h. kein Drall auf die Kugel durch das Queue. Trifft die Spielkugel jetzt die Objektkugel, so läuft sie ein kleines Stück nach, bevor sie stehen bleibt.
- Stopball, d.h. die natürliche Drehung der Spielkugel wird unterdrückt. Trifft die Spielkugel die Objektkugel jetzt voll, so bleibt die weisse Kugel stehen. Trifft die weisse Kugel die Objektkugel mit einem Winkel, so läuft die weisse Kugel in einem Winkel von 90º zur Laufrichtung der Objektkugel weiter.
- Rückläufer, d.h. die weisse Kugel erhält einen Drall entgegen der Laufrichtung. Trifft die weisse Kugel jetzt die Objektkugel, so läuft sie zurück.
- Nachläufer, d.h. die weisse Kugel erhält einen Drall in die Laufrichtung. Trifft die weisse Kugel jetzt die Objektkugel, so läuft sie ihr nach.

Wenn jetzt der Objektball nicht voll getroffen wird, so hat der Drall trotzdem einen Einfluss auf den weiteren Weg der weissen Kugel.



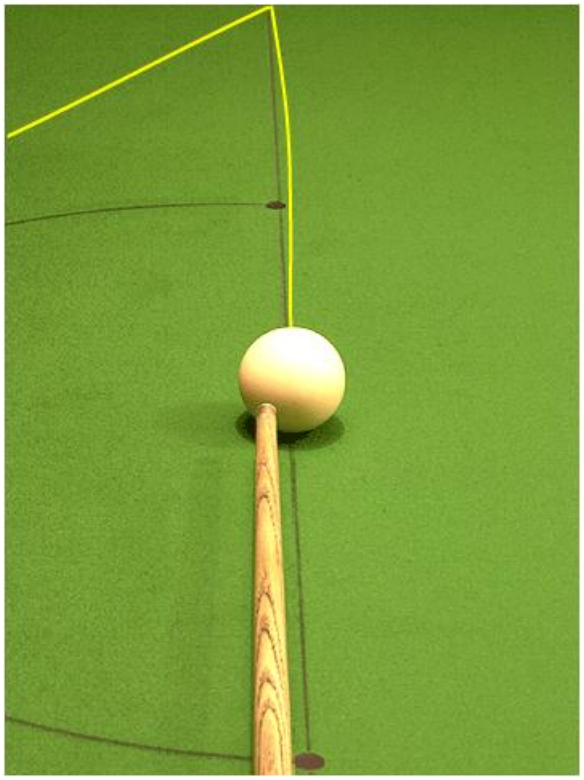
Der Weg der weissen Kugel abhängig vom Zielpunkt des Queues



Der Nachläufer wird oberhalb der Mitte gespielt. Zu beachten ist, dass eine ‚normal" gespielte Kugel automatisch ein wenig nachläuft, weil sie durch das Tuch eine Drehung erhält.
Diese Drehung muss beim Stoppball kompensiert werden. Beim Nachläufer wird das Queue ein Stück in die Spielkugel hineingestossen, um den Drall gut zu übergeben.
Beim Stoppball wird das Queue nur ein kurzes Stück in die Kugel gestossen. Der Zielpunkt liegt in der Mitte oder knapp darunter. Der Zweck beim Stoppball ist, dass die Kugel über den Tisch gestossen wird, und somit keine Drehbewegung erhält.
Der Rückläufer wird deutlich unterhalb der Mitte gespielt. Ich erhalte die besten Resultate beim Rückläufer, wenn ich nicht weit unterhalb der Mitte ziele, das Queue ein wenig neige und gut durchziehe.

Ein weiterer Effekt beim Stopball ist, dass die weisse Kugel nach dem Aufprall gebremst wird. Deshalb ist auch in der Grafik der Weg beim Stopball deutlich kleiner. Der Weg und die Länge beim Nachläufer bzw. Rückläufer hangt vom Zielpunkt und von der Intensität des Kontaktes von Queue und Kugel ab.

Seiteneffet (Side Spin)

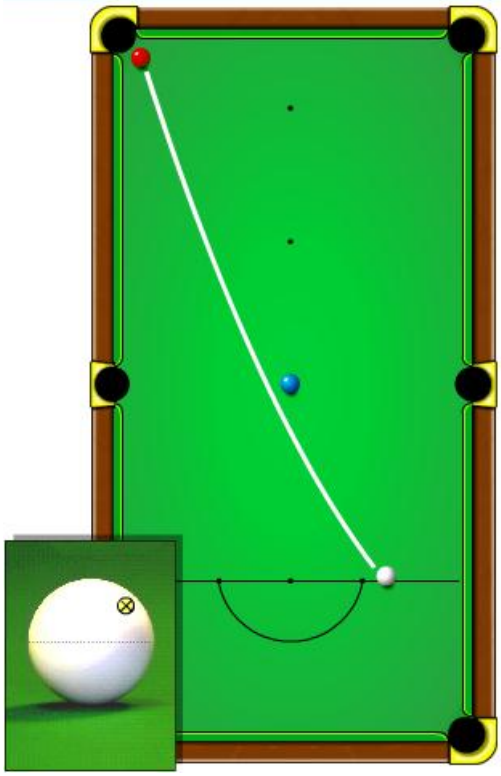


Seiteneffet ist schwierig zu kontrollieren und sollte daher nur mit Vorsicht angewendet werden.

Beim Seiteneffet weicht die weisse Kugel erst auf der entgegengesetzten Seite von der geraden Linie ab. Diese Wirkung wird durch den Kontaktpunkt des Queue mit der Kugel erzielt.

Anschliessend beginnt die Drehung der Kugel zu wirken, und es entsteht ein leichter Bogen.

An der Bande ist Seiteneffet besonders wirkungsvoll, der Winkel beim Abprall wird massgeblich durch Seiteneffet beeinflusst.



Durch extremen Seiteneffet kann sogar eine im Weg liegende Kugel umgangen werden.

Hier wird der Seiteneffet durch einen Stoss von oben noch verstärkt.