

SNOOKER

Der intelligente Weg
zum besseren Spiel

Inhalt

Zu diesem Buch	8
Kapitel 1 – Die Ausrüstung	10
■ Der Tisch	12
■ Die Bälle	14
■ Das Queue	15
■ Hilfsqueues	19
■ Kreide	20
Kapitel 2 – Technik	22
■ Die Ballphysik – Das Prinzip	24
■ Anvisieren »Das Führungsauge«	24
■ Das Zielen	26
■ Die Bockhand	28
Der Bock auf der Bande	31
Der Übergriff	33
■ Der Griff	33
■ Der Stand	34
Anlauf	34
Der Oberkörper	37
Arm, Hand, Kopf und Kinn	40
■ Der Stoß	41
■ Grundlagen für einen soliden Stoß	43
Phase 1 (Einschwingen)	43
Phase 2 (Aufziehen)	43
Konzentration	44
Phase 3 (Das Ausliefern des Cues)	44
Stoppball, Nachläufer und Zugball	48
■ Effet	50
■ Positionsspiel	52
■ Spiel mit Hilfsqueues und Verlängerungen	56

Kapitel 3 – Spiel und Taktik	58
Der Anfangsstoß	60
Endspiel auf die Farben 61	
Snooker	63
Bedeutung von Winkeln	65
Safetyspiel	68
Shot to nothing	70
Breakbuilding	71
Kapitel 4 – Training & Übungen	74
Übung 1: Speed und Geradheit	77
Übung 2: Geradheit	77
Übung 3: Pinkspot	78
Übung 4: Blau lang	78
Übung 5: Schwarz Endlos	79
Übung 6: Rund um Pink	79
Übung 7: Rund um Blau	80
Übung 8: Abprallwinkel	80
Übung 9: Rot / Blau	81
Übung 10: 15reds	81
Kapitel 5 – Fragen und Antworten	82
Wer beginnt den Frame?	84
Was passiert bei Punktegleichheit am Ende eines Frames? ..	85
Was tun bei blockierten Aufsetzmarken?	85
Was passiert, wenn mehrere Bälle auf einmal gelocht werden?	86
Was heißt »Ball in Hand«?	87
Was ist ein Foul?	87
Wie geht es nach einem Foul weiter?	87
Was ist ein »Miss«?	87
Wie zählen Foulpunkte	88
Was ist ein Snooker?	88
Wie errechnet sich die Restpunktzahl?	89
Was bedeutet, jemand braucht Snooker?	90
Was ist ein Break?	91
Was bedeutet Maximum Break?	92
Was gilt als Durchstoß?	92
Was passiert, wenn der Spielball press an einer anderen Kugel liegt (touching ball)?	92
Dürfen mehrere Bälle auf einmal gelocht werden?	94
Was ist ein Freeball?	94
Sind Kombinationen erlaubt?	96

