

“Big Points”

© Litho-Verlag e.K., Wolfhagen/Germany 2009
Alle Rechte vorbehalten
All rights reserved

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts-gesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.

Übersetzung ins Englische/Translation into English: Brigitte Efler
Titelbild/Coverphoto: Robert Leitner
Fotos/Photos: Heinrich Weingartner, Hans Ringel, Dieter Haase, Horst Wiedemann
Druck/Printed: in Germany

ISBN: 978-3-941484-01-6

www.dreiband-billard.de
www.three-cushion.com
www.lithoshop.eu

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort.....	3
Zur Verwendung dieses Buches.....	5
Legende zu den Symbolen der Grafik.....	6
Spezielle Quarten.....	10
Spezielle Quinten.....	46
Kurz-Lang-Lang.....	64
Lang-Lang-Kurz.....	78
Lang-Kurz-Kurz.....	101
Umkehrer.....	107
Pendler.....	135
Einband-Vorbänder.....	149
Zweiband-Vorbänder.....	193
Dreiband-Vorbänder.....	216
Bandenwiederholer.....	230
Begegnungsstöße.....	246
Prellstöße.....	258
Kopfstöße.....	272
Kurz-Kurz-Lang.....	291
Andere Lösungen.....	298
Mywebsport - die neue Dimension im Billard.....	316
Leere Grafiken.....	324
Über den Autor.....	331
Bibliographie.....	332

CONTENTS

Preface.....	4
Guideline how to use this book.....	5
Key to symbols.....	8
Long-Short-Long and Short-Long-Short.....	10
Double-Around shots.....	46
Short-Long-Long.....	64
Long-Long-Short.....	78
Long-Short-Short.....	101
Double-the-rail shots.....	107
Cross-table shots.....	135
One-rail-first-shots and tickys.....	149
Two-rail-first shots.....	193
Three-rail-first shots.....	216
Back-to-the-rail shots.....	230
Time-shots.....	246
Kiss-back shots.....	258
Massé shots.....	272
Short-Short-Long.....	291
Other solutions.....	298
Mywebsport - the new dimension in Billiards.....	320
For your own sketches.....	324
About the author.....	331
Bibliography.....	332

VORWORT

Dieses Buch ist eine Sammlung besonders schöner Dreibandlösungen, die mir im Laufe der Jahre begegnet sind. Eine Sammlung, die niemals auch nur annähernd vollständig sein kann bei der Fülle an Möglichkeiten, die uns unser fantastischer Sport bietet. Es bleibt immer nur ein kleiner Ausschnitt des Ganzen.

Es ist kein Buch für Beginner, sondern eher gedacht für Dreibandspieler, die bereits eine solide Technik erlernt haben, mit den einfachen Stoßbildern des Dreiband vertraut sind und mehr erfahren wollen über die Möglichkeiten, schwierige Stellungen sinnvoll zu lösen. Grundsätzlich geht es bei der Lösungsfindung immer darum, die effektivste Variante zu wählen, d.h. die Lösung zu finden, die die drei Kriterien "Erzielen des Punktes", "Taktik" und "Fortsetzungsspiel" am besten erfüllt, wobei das Erzielen des Punktes immer oberste Priorität hat. Es macht absolut keinen Sinn, eine deutlich schwierigere Lösung zu spielen, um eine geeignete Fortsetzung zu erhalten oder dem Gegner eine schlechte Stellung zu hinterlassen, was ohnehin nicht mit hundertprozentiger Sicherheit erreicht werden kann.

Speziallösungen benötigt man bei Stellungen, die nicht standardmäßig zu lösen sind und oft über Sieg oder Niederlage entscheiden können, als sogenannte "Big Points". Gerade hier zeigt sich die Genialität eines Spielers, denn es ist der Bereich, wo er in einem gewissen Sinne kreativ werden kann. Was die Topspieler in solchen Situationen auf den Tisch zaubern sind regelrechte physikalische Kunstwerke. Viele von diesen Lösungen erfordern höchste Präzision und technische Fertigkeiten, andere wiederum sind deshalb so genial, weil sie das Spiel vereinfachen. Der fortgeschrittene Dreibandspieler wird vielleicht bei der einen oder anderen Lösung Zweifel über die Sinnhaftigkeit oder Ausführbarkeit haben, aber ich möchte ihn dazu ermutigen, neugierig zu bleiben und alles auszuprobieren, und dann kann ich ihm versichern, dass sein Spektrum dadurch noch ein bisschen erweitert werden kann.

Mein Dank richtet sich an alle Topspieler, die immer wider neue Lösungsansätze für schwierige Stellungen finden, die sogenannten "Kraxen", wie wir in Österreich sagen, und damit den Dreibandsport voranbringen und sozusagen Pionierarbeit leisten. Danken möchte ich auch vielen Spielern aus unteren Kategorien, die mir Ideen geliefert haben zu einigen Dessins oder Fragen gestellt haben, die ausschlaggebend waren hinsichtlich der Ausarbeitung der Grafiken.

PREFACE

This book is a collection of especially attractive three-cushion solutions, which crossed my way during all those years. A collection which can never be called complete when you take into consideration the wealth of possibilities which exists in our fantastic sport. It will always be only a small fraction of the whole.

It is not a book for beginners, but more for three-cushion players who already have learnt a solid technique and are familiar with the simple patterns of three-cushion billiards and who want to know more about the possibilities how to solve difficult patterns in a useful manner. Basically, when looking for a solution to a pattern, it is always about finding the most effective solution, i.e. the solution which combines the three criteria 'scoring', 'tactic' and 'position play' best, where scoring is the highest priority. It makes absolutely no sense to play a solution which is clearly more difficult just to get a good follow or to leave a bad position to the opponent, which anyhow cannot be guaranteed.

Special solutions you need for patterns which cannot be solved with a standard solution and which can often decide if you win or lose, as so called 'big points'. Especially here shows the genius of a player because this is the area where he can be creative to a certain extent. What a top player can conjure up on the table are often genuine physical works of art. A lot of these solutions require highest precision and technical abilities, others are so ingenious just because they simplify the game. The advanced three-cushion player might have doubts about one or the other solution regarding its practicability. Nevertheless, I want to encourage him to stay curious and try out everything, then I can ensure him that his spectrum can be broadened even more.

I want to thank the top players which always find new solutions to difficult patterns and thus further develop the three-cushion sport and do pioneering work. I also want to thank many players of lower levels which supported me with ideas to some patterns or asked questions which were vital to the design of the figures.



ZUR VERWENDUNG DIESES BUCHES

Damit der Trainierende den größtmöglichen Nutzen aus der Arbeit mit diesem Buch zieht, möchte ich dazu ein paar Hinweise geben. Zunächst ist es wichtig, dass die Positionierung der Bälle mit Hilfe der Koordinaten so präzise wie möglich erfolgt. Oft genügen ein paar Zentimeter Abweichung von der Ursprungsstellung, um das vorgeschlagene Dessin unmöglich zu machen.

Sobald der Spieler verstanden hat, welches Prinzip hinter einer Lösung steht, kann er beginnen, die Stellung leicht zu verändern, um herauszufinden, bis zu welchem Punkt ein Dessin auf die entsprechende Art lösbar ist. Bei einigen Stellungen wird ohnehin eine Variation der drei Bälle konkret vorgeschlagen.

In einem letzten Schritt stellt sich der Spieler die Bälle ähnlich wie in der Ursprungsstellung auf, ohne die Position mit Kreidestift einzuzichnen, um sich auf diese Weise ein Gefühl für die notwendigen Veränderungen in den stoßtechnischen Komponenten zu erarbeiten. Dabei soll darauf geachtet werden, dass bei jedem Versuch die Stellung leicht variiert.

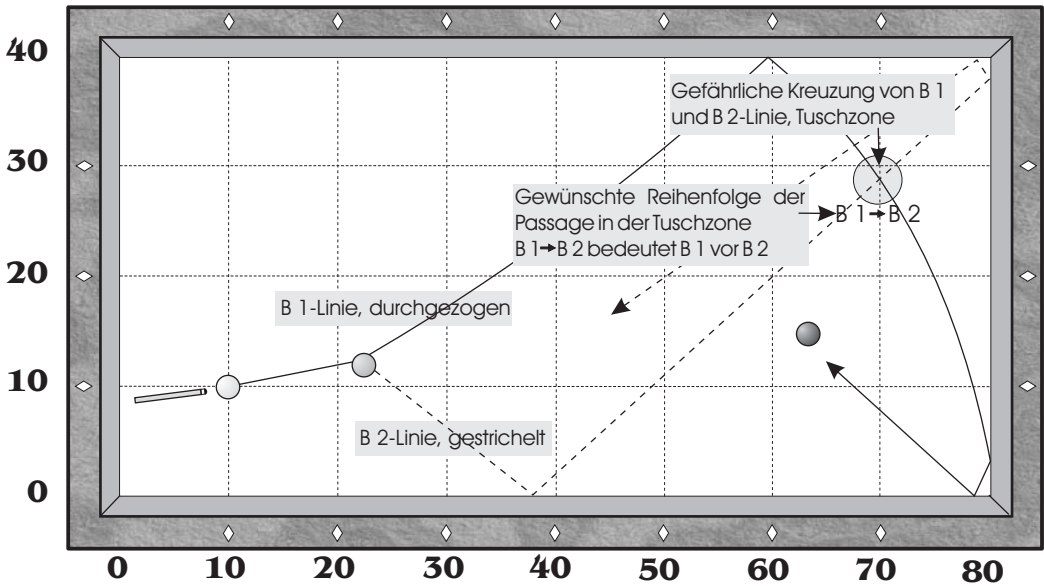
HOW TO USE THIS BOOK

Here are a few advices for the trainee so that he can use this book in the best way. First of all, it is important that the balls are positioned very precisely, according to the coordinates. In many cases only a few centimeters off the original position can be enough to make the suggested solution impossible.

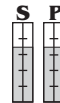
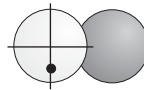
When the player understood the principle of the solution he can start to change the position slightly in order to find out up to which point the pattern can be solved in the proposed way. For some patterns a variation of the position of the three balls is suggested anyway.

For a last step the player positions the balls similar to the original pattern without marking them with white chalk in order to get a feeling for the necessary changes in the technical components of a stroke. For this last step you should make sure that the position changes slightly for each try.

LEGENDE ZU DEN SYMBOLEN DER GRAFIK



- B 1** ○ (10/10)
- B 2** ● (22/12)
- B 3** ● (63/14)



Koordinaten, um die Bälle exakt einzuzeichnen, wobei die Werte der langen Bande zuerst stehen. B 1 ist der Spielball, B 2 der erst anzuspielende Ball und B 3 der zuletzt getroffene Ball.



45, 78, 112

Hinweis darauf, auf welchen Seiten Stellungen zu finden sind, bei denen die Lösung auf dem selben Prinzip beruht.



62, 112, 232

Hinweis darauf, auf welchen Seiten ähnliche Stellungen zu finden sind, die auf andere Weise gelöst werden.

ERGÄNZUNG ZUM KOORDINATENSYSTEM:

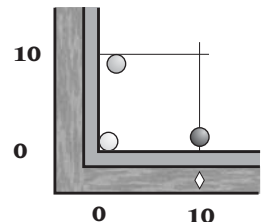
Im Beispiel rechts haben die drei Bälle folgende Koordinaten:

Weißer Ball (01/01), denn die Koordinate 00 ist unmöglich, da immer vom Zentrum des Balles ausgegangen wird.

Gelber Ball (02/09). Eine Koordinate 02 ist dann gegeben wenn der Ball eine halbe Ballbreite von der Bande entfernt liegt (auch bei 38 der kurzen Bande und 78 der langen Bande).

Roter Ball (10/1,5). In einigen seltenen Fällen können die Koordinaten 1,5 und 38,5 (kurze Bande), sowie 1,5 und 78,5 (lange Bande) vorkommen. Dann soll der entsprechende Ball 1 bis 2 cm von der Bande entfernt aufgestellt werden.

In einigen Fällen wird der Abstand zur Bande in Ballbreiten gemessen. So heisst (1 B/10), dass der Ball eine Ballbreite von der kurzen Bande entfernt aufgestellt werden muss.





Hinweis auf welchen Tischen die Lösung möglich ist.



= Die Lösung geht auf allen Tischen



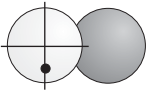
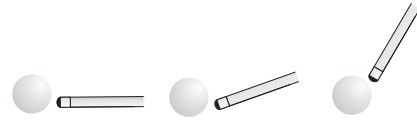
= Die Lösung geht fast ausschliesslich nur auf neuen Tüchern



= Die Lösung geht nicht (oder ist extrem schwierig) auf neuen Tüchern

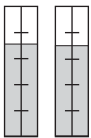


Hinweis, ob und wieviel Neigung das Queue beim Eindringen in den Spielball haben soll



Hinweis zum Anspielpunkt am Spielball, bezüglich Höhe und Effet (kleiner schwarzer Punkt), sowie zum Treffen von B 2 (graue Kugel).

S **P**



S = Speed. Hinweis zur Stoßstärke. Je ausgefüllter der Balken, desto stärker der Stoß.

P = Penetration. Hinweis dazu, wie weit man in den Spielball mit dem Queue eindringt. Das Eindringen ist verständlicherweise auch vom Tempo abhängig. Je stärker ein Stoß ist, desto weiter dringt das Queue in den Spielball ein. Deshalb sind diese zwei Grafiksymbbole nur im Zusammenhang zu betrachten. Immer wenn Tempo und Eindringen gleich stark sind, wird ein Standardstoß gespielt. Ist das Eindringen kleiner als das Tempo, ist der Stoß eher kurz und attackiert. Ist das Eindringen größer als das Tempo, ist der Stoß nachfolgend und getragen.

⑤ ⑥

Die Einteilung in Schwierigkeitsgrade soll dem Trainierenden helfen, seine Leistung zu beurteilen und eventuelle Frustrationen zu vermeiden. Die Schwierigkeit kann dabei unterschiedlicher Natur sein, z.B. geringe Toleranz beim Treffpunkt, große Anspieldistanz, heikle Tuschvermeidung oder stoßtechnisch anspruchsvoll. Zu jeder Stellung wird die allgemeine Schwierigkeit angegeben und zusätzlich noch die stoßtechnische Schwierigkeit hervorgehoben.

⑥

Allgemeiner Schwierigkeitsgrad der Lösung:

Von:

①

(sehr leicht), bis:

⑩

(sehr schwierig).

Diese Zahl beurteilt die Gesamtschwierigkeit der Lösung. So sind Lösungen mit einem Schwierigkeitsgrad 8, 9 oder sogar 10 auch für die Profis eine enorme Herausforderung und bringen nur eine geringe Erfolgsquote.

⑤

Schwierigkeitsgrad der stoßtechnischen Ausführung:

Von:

①

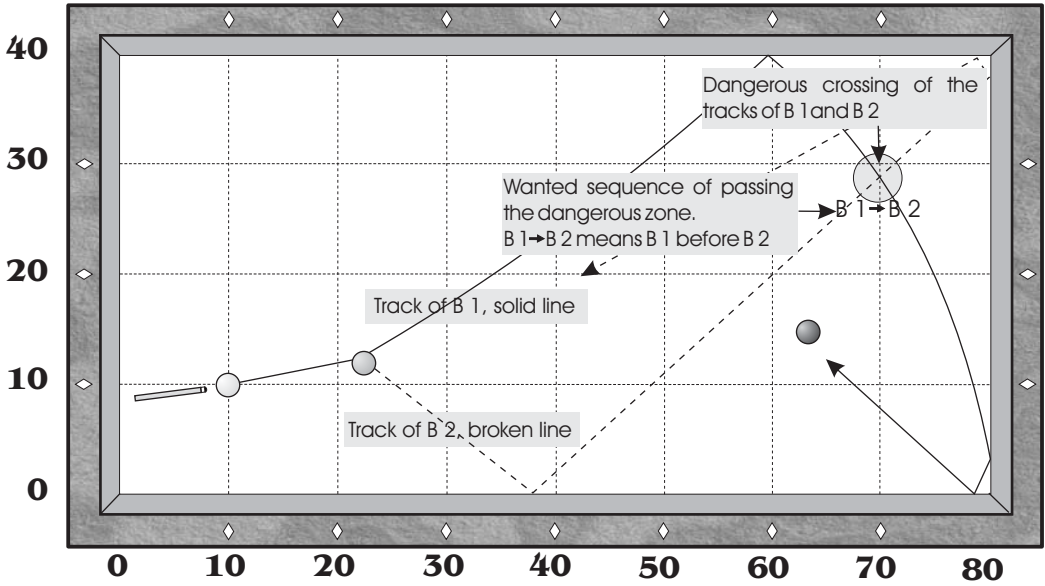
(sehr leicht), bis:

⑩

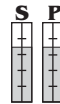
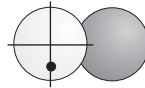
(sehr schwierig).

Diese Zahl bezieht sich nur auf die Schwierigkeit in der stoßtechnischen Ausführung. Je höher der Wert, desto mehr muss mit starken Effekten gearbeitet werden. Druckstöße, extreme Rück- oder Nachläufer in Verbindung mit hoher Stoßstärke oder Kurveneffekte erfordern eine perfekte Technik. Gerade Spieler mit wenig Dreiband-Erfahrung sind oft noch nicht in der Lage, dem Spielball die erforderlichen Effekte zu vermitteln und sind bei Lösungen mit Werten 7 oder höher meist überfordert. Diesen Spielern empfehle ich, langsam und kontinuierlich die Schwierigkeit zu steigern und an ihren stoßtechnischen Schwächen zu arbeiten.

KEY TO SYMBOLS



B 1 ○ (10/10)
B 2 ● (22/12)
B 3 ● (63/14)



Coordinates to mark the position of the balls exactly, where the values of the long rail are mentioned first. B1 is the cue ball, B2 the first object ball and B3 the second object ball.



45, 78, 112

Reference to pages where you can find positions where the solution is based on the same principle.



62, 112, 232

Reference to pages where you can find similar positions which are solved differently.

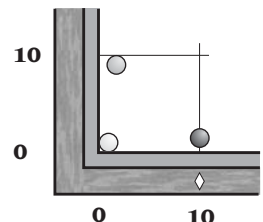
ADDENDUM TO THE COORDINATE SYSTEM:

In the example to the right the three balls have the following coordinates: White ball (01/01). Coordinate 00 is not possible, since it is always referring to the center of the ball.

Yellow ball (02/09). A coordinate 02 is given when the ball is positioned half a ball diameter away from the rail (same applies to the values 38 on the short rail and 78 on the long rail).

Red ball (10/1,5). In very rare cases the coordinates 1,5 and 38,5 (short rail), and 1,5 and 78,5 (long rail) are used. The respective ball should be positioned 1 to 2cm away from the rail.

In some cases the distance to the rail is measured by ball diameter. (1 B/10) means, that the ball has to be positioned one ball diameter from the short rail.





Indication on which table the solution is possible.



= The solution is possible on any table



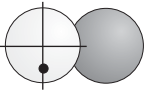
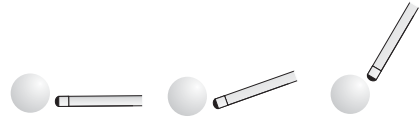
= In most cases the solution is only possible on new cloth



= The solution is not possible (or extremely difficult) on new cloth

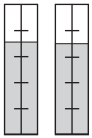


Indication of the angle of inclination (if at all) that the cue stick should have when shooting.



Indication of the cueing point on the cue ball, regarding height and English (small black point), and of the quantity of B 2 (grey ball).

S **P**



S = Speed. Indication of the force of the stroke. The higher the bar, the stronger the stroke.

P = Penetration. Indication of how far the cue should penetrate into the cue ball. The penetration is of course also depending on the speed. The stronger the stroke is, the further the cue penetrates into the cue ball. Therefore, these two symbols must be considered together. Whenever speed and penetration are at the same height, a standard stroke is used. When the penetration is below the speed, the stroke is rather short and crispy. When the penetration is higher than the speed, you must follow long through the ball.

⑤ ⑥

Using a scale referring to the level of difficulty can help the trainee to judge his performance and thus avoid possible frustrations. The difficulty can be of different nature, e.g. little tolerance in the hit of B 2, long distance to the object ball, delicate to avoid a kiss or technically demanding. Each position is judged in general and additionally by its technical difficulty.

⑥

General difficulty of the solution: From: ① (very easy), to: ⑩ (very difficult).

This number shows the overall difficulty of the solution. Patterns with a level of 8, 9, or even 10 are also for top players highly demanding and only offer a small rate of success.

⑤

Technical difficulty of the solution: From: ① (very easy), to: ⑩ (very difficult).

This number refers to the difficulty concerning the technical execution of the stroke. The higher the number, the more 'special effects' must be used. Spin shots, extreme draw or follow effects in combination with high speed or curves require a perfect technique. Especially players with little experience in three cushion billiards are not yet able to apply the necessary effects to the cue ball and often cannot cope with solutions with level 7 or higher. I suggest these players to work on their technical inadequacies and increase the level of difficulty step by step.

SPEZIELLE QUARTEN

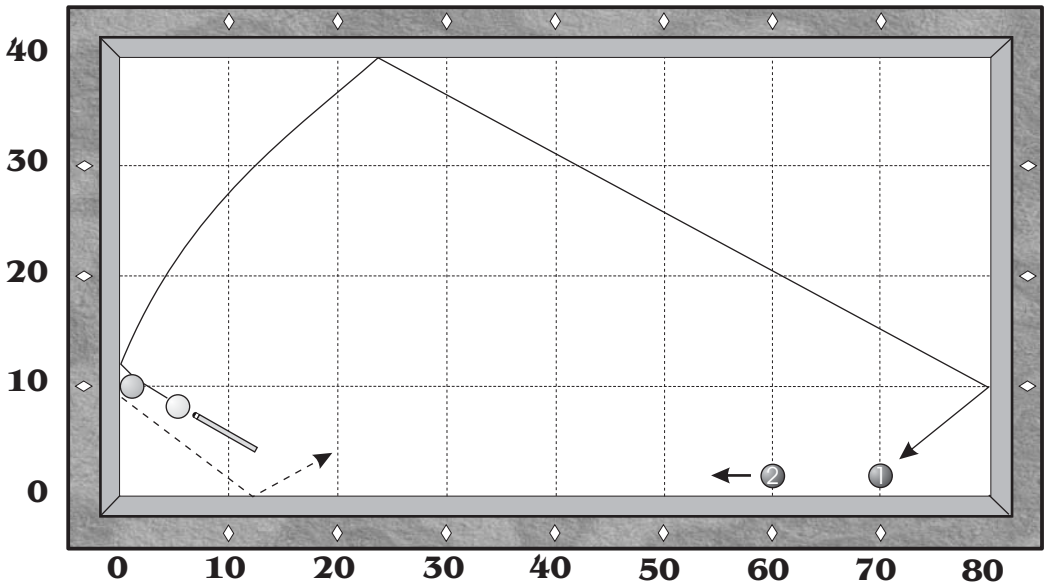
LONG-SHORT-LONG AND
SHORT-LONG-SHORT



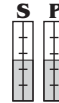
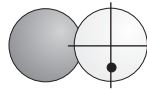
BILLARDMUSEUM WEINGARTNER

Edmond Soussa (Egypt)

Worldchampion 1928 (Reims, F), 1929 (Brüssel, B)



- B 1 ○ (05/08)
- B 2 ● (01/10)
- B 3 ● (70,60/02)



Der Rückziehereffekt produziert nach der ersten Bande einen Bogen, der die Quartlinie ermöglicht. Ein lebendiger Stoß mit lockerem Handgelenk, aber geringer Stoßstärke, ist dabei die Voraussetzung für eine erfolgreiche Karambolage.

Für die zweite B 3-Stellung muss etwas schneller gestoßen werden, um die Ausdehnung der Kurve zu verstärken.

Nachdem die Stellung mit beiden B 3-Positionen gelöst wurde, kann B 3 nach links verschoben werden (siehe Pfeil), um herauszufinden, wie weit dieses Prinzip bei extrem dünnem Treff möglich ist.

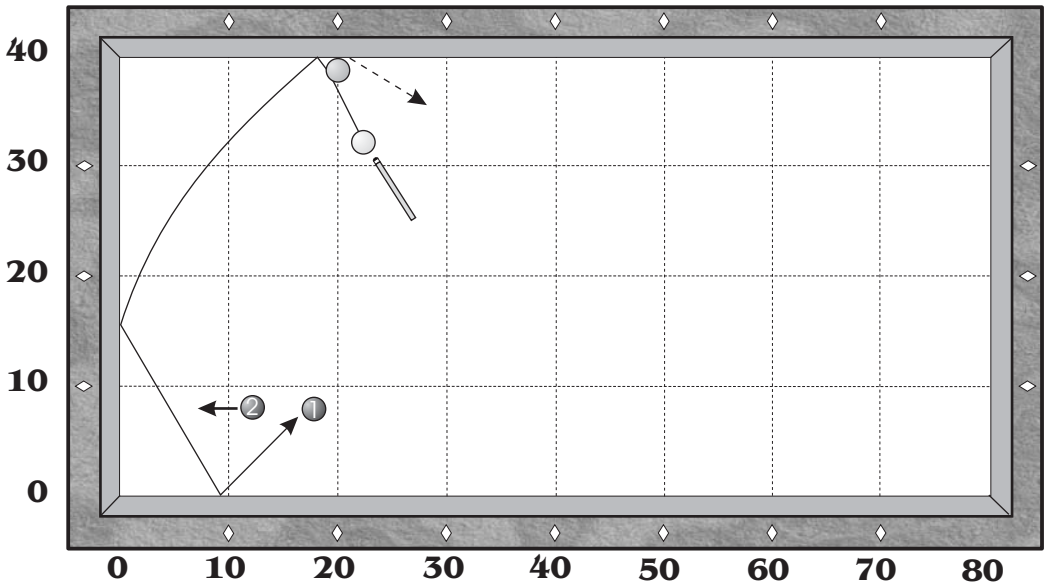
The draw shot produces a curve after the first rail which enables the Around solution. A dynamic stroke with a loose wrist, where little force is required, is the best technique to achieve a good rate of success.

When playing the second position of B 3, you must use more speed in order to increase the curve.

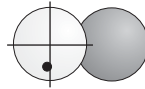
After you have solved both positions, B 3 can be moved to the left (see arrow) in order to find out up to which point it is possible to use this principle when you just fan the ball.



12-15,16-23,47,225,226



- B 1** ○ (22/32)
B 2 ● (20/39)
B 3 ● (18,12/08)



Diese Variante des "Bandenziehers" wird vor allem dann sinnvoll, wenn B 2 press an der Bande steht, und damit Quintlösungen heikel und tuschgefährlich erscheinen.

Bei der zweiten B 3-Stellung kann etwas Kontraeffet gegeben werden, um die B 1-Linie noch "gerader" zu machen.

Auch hier kann anschließend B 3 in Pfeilrichtung verschoben werden, um die Grenzen dieser Lösung zu erkennen.

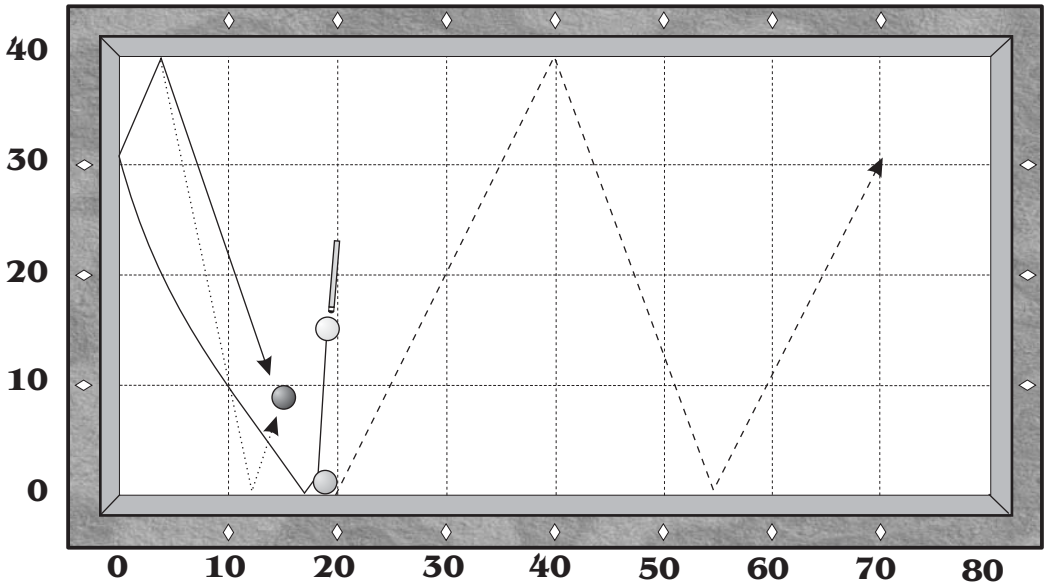
This variation of a draw-off-the-rail shot is especially practical when B 2 is frozen to the rail and thus the Double-Around solution is delicate and dangerous to kiss.

When playing the second position of B 3, you can use a bit of reverse English in order to 'straighten' the cue ball's track even more.

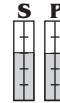
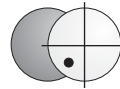
Also here, you can move B 3 along the arrow in order to explore the limits of this solution.



11,13,14,16-23,47,225,226



- B 1 ○ (19/15)
- B 2 ● (19/01)
- B 3 ● (15/09)



Hier darf man nicht den Fehler machen, die Quart von Gelb (links getroffen) noch erzwingen zu wollen. Der Tusch von B 2 auf B 3 ist unvermeidbar.

Auch hier lässt sich das Problem, wie in den vorangegangenen Stellungen, mit einem "Bandenzieher" lösen. Allerdings benötigt man dazu schon viel Kontraeffet und einen 1/2-vollen B 2-Treff, um B 1 an der dritten Bande gerade zu halten. Dadurch ergibt sich auch eine zweite Chance über eine vierte Bande (gepunktete Linie).

Der Stoß sollte nicht zu schlapp, sondern etwas dynamisch und schnell erfolgen.

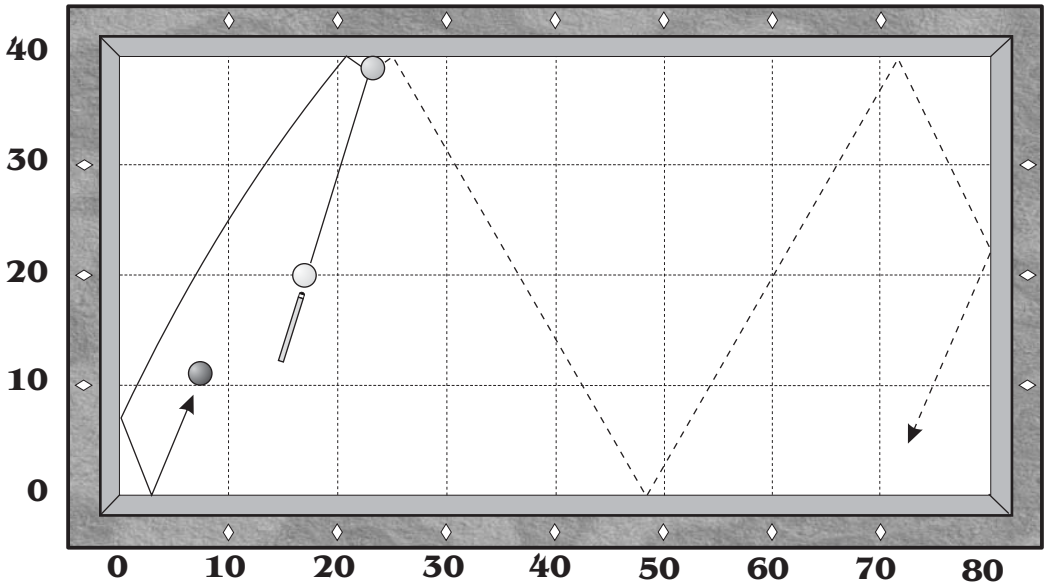
It would be a big mistake to try the Around solution (hit the yellow on the left-hand side) because you cannot avoid the kiss from B 2 to B 3.

Also here, you can solve the problem with a draw-off-the-rail. But additionally you must apply reverse English and hit B 2 half full in order to keep the cue ball straight at the third rail. Playing like this, you will also get a second option (dotted line).

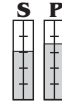
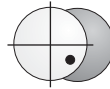
Don't baby this one, but shoot it dynamically with sufficient speed.



11,12,14,16-23,47,225,226



- B 1** ○ (17/20)
- B 2** ● (23/39)
- B 3** ● (08/11)



Um diese Quart möglich zu machen, braucht B 1 an der dritten Bande noch etwas Kontraeffet, was, wie bei der vorangegangenen Stellung, durch einen recht vollen B 2-Treff erreicht werden kann.

Der Stoß soll dynamisch und mit hohem Tempo gespielt werden, um einen kleinen Bogen nach der ersten Bande zu produzieren.

In order to enable this short-angle, B1 needs a bit of reverse English at the third rail which can be achieved - similar to the preceding pattern - by hitting B 2 quite full.

Shoot it dynamically and with high speed in order to produce a small curve after the first rail.



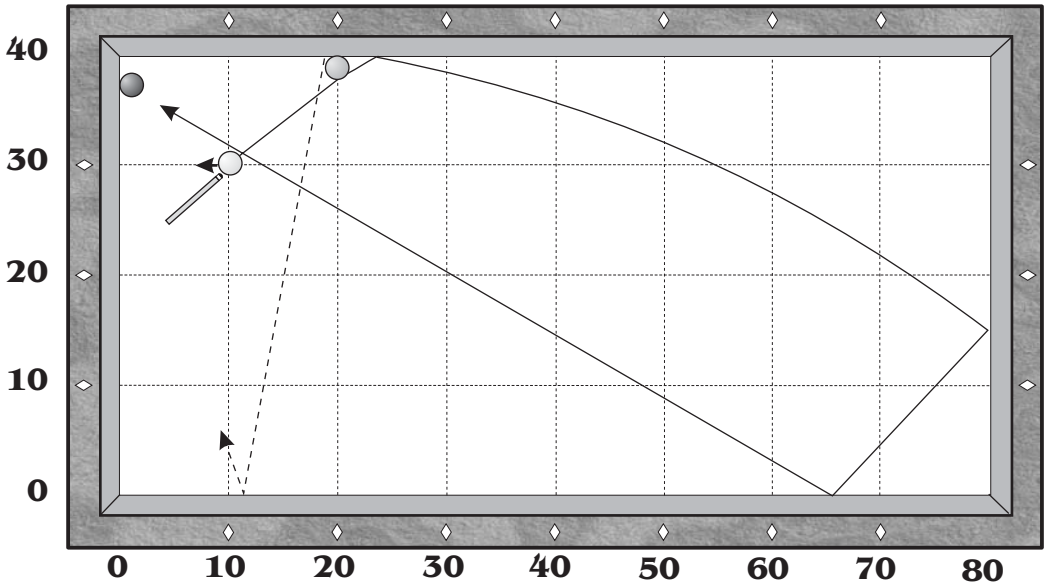
11-13,16-23,47,225,226



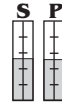
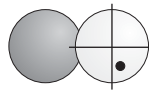
BILLARDMUSEUM WEINGARTNER

Hendrik J. Robijns (Netherlands)

Worldchampion 1930 (Amsterdam, NL), 1932 (Vichy, F), 1933 (Kairo, Eg)



- B 1 ○ (10/30)
- B 2 ● (20/39)
- B 3 ● (01/38)



Auch bei dieser Position nutzt man den Effekt des "Bandenziehers". Bei solchen Stellungen sind die folgenden zwei Fehler besonders häufig:

1. Der Spielball wird zu tief genommen und die B 1-Linie damit zu sehr eingekürzt.
2. Es wird zu viel Laufeffet gegeben, was die B 1-Linie zu "lang macht".

Eine ausgewogene Mischung von Rückzieher und Laufeffet bringt also die besten Resultate.

Um die Grenzen auszuloten, wann diese Lösung noch spielbar ist, kann der Spielball anschließend in Pfeilrichtung verschoben werden.

Also when you play this solution, you can use the draw-off-a-rail effect. Here, two mistakes are very common:

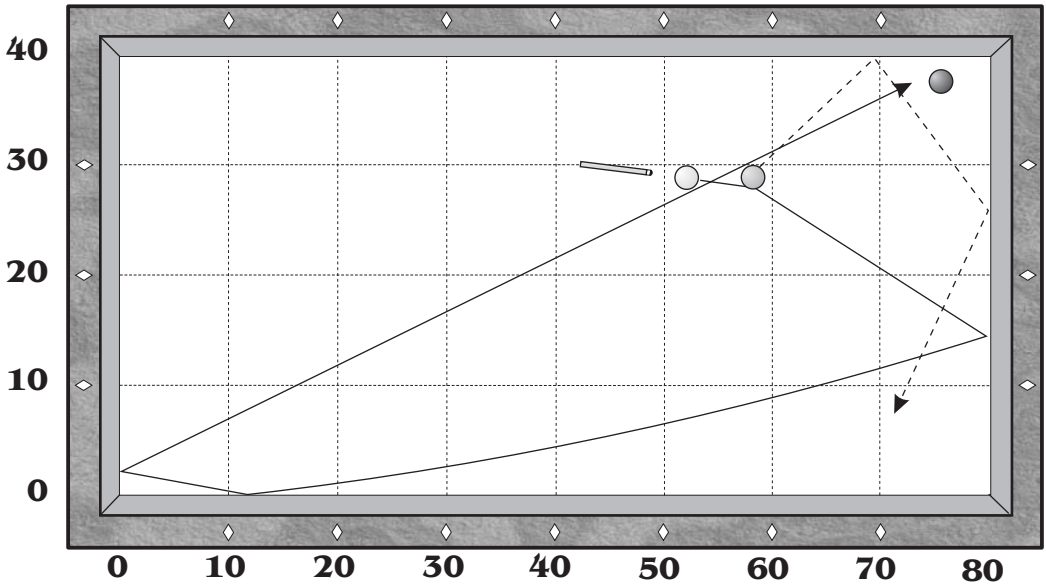
1. Too much draw is used which 'shortens' the cue ball's track too much.
2. Too much running English is applied, which 'lengthens' the cue ball's track too much.

Therefore, I suggest to work out a balanced mixture of draw and running English during practice.

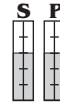
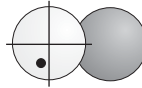
In order to explore the limits of this solution, I suggest to move the cue ball further along the arrow after each try.



11-14,17-23,47,225,226



- B 1 ○ (52/29)
- B 2 ● (58/29)
- B 3 ● (76/38)



Auch hier ist der "Bandenzieher" eine gute Alternative zu anderen aufwändigeren Lösungen.

Das Kontraeffet muss je nach Tisch dosiert werden. Auf neueren Tüchern wird mit weniger Effet gespielt, da es ohnehin länger im Spielball erhalten bleibt. Auf älteren Tüchern benötigt man mehr Effet, da es durch Staub und Schmutz schneller absorbiert wird.

Also here, the draw-off-a-rail is a good and effective alternative to other more complicated solutions.

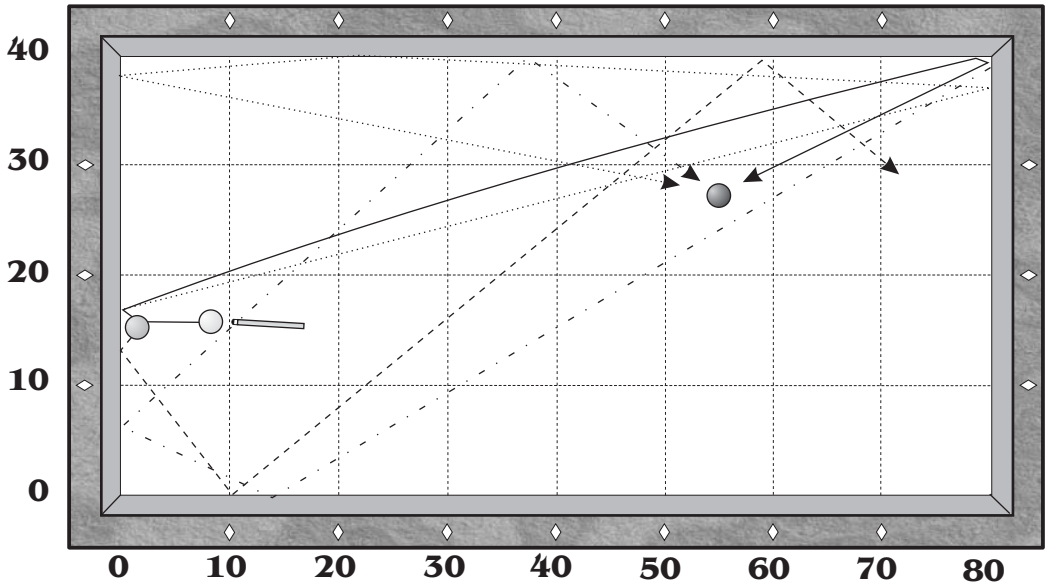
The reverse English must be applied depending on the table's condition. On newer cloth you can play with less English since the effect remains longer. On older cloth you need more English since dust and filth absorb the left English faster.



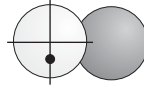
11-14,16,18-23,47,225,226



76



- B 1 ○ (08/16)
- B 2 ● (1,5/15)
- B 3 ● (55/27)



Das Dilemma dieser Stellung ist die Position von B 1. Selbst mit der linken Hand erreicht man den Spielball nicht ausreichend bequem, um B 2 links anzuspielen und über "Kurz-Lang-Lang" B 3 zu treffen.

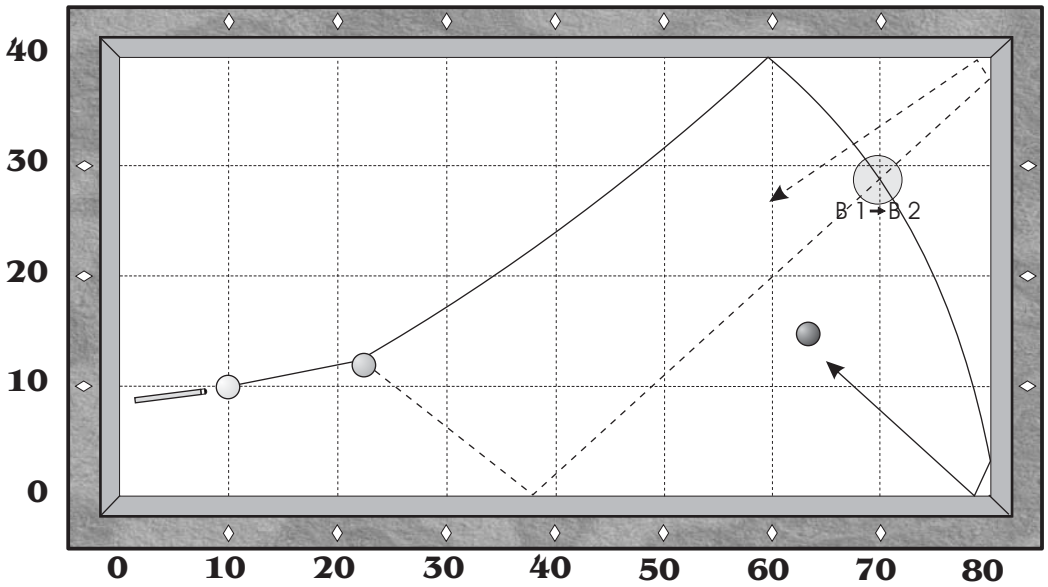
B 2 rechts anzuspielen ist aber möglich. Die hier eingezeichnete Lösung "Kurz-Lang-Kurz" ist dann spielbar, wenn die lange Bande kurz vor dem Eck getroffen und B 1 mit viel Tempo und Rückzieher ausgestattet wird. Daraus ergeben sich weitere Optionen. Wird B 3 knapp "außen" verfehlt, dreht B 1 eine Ehrenrunde und kommt über sechs Banden (Strich-Punkt Linie). Trifft der Spielball die kurze Bande als zweite, findet er über "Lang-Kurz" (gepunktete Linie) auch wieder zurück zu B 3.

The dilemma with this pattern is the position of the cue ball. Even with the left hand you cannot reach it comfortably enough to hit B 2 on the left-hand side and have it run over 'short-long-long'.

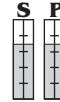
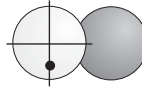
But it is possible to hit B 2 on the right-hand side. The solution 'short-long-short' as proposed here, is possible if you hit the long rail close to the corner and if you play with a lot of speed and draw. This offers further options. If B 3 is missed 'outside', the cue ball takes the long way over six rails (broken line with dots). If the second rail is the short one (dotted line), it finds its way back to B 3 over 'long-short'.



11-14,16,17,19-23,47,225,226



- B 1** ○ (10/10)
- B 2** ● (22/12)
- B 3** ● (63/14)



Auch hier benötigen wir einen Bogen nach der ersten Bande. Der Weg von B 2 zur ersten Bande ist weit, so dass der Stoß dynamisch und mit viel Rückzieherwirkung gespielt werden muss, um diesen Effekt bis dorthin zu erhalten.

Ein dünner B 2-Treff verhindert einen möglichen Tusch von B 2 auf B 3.

Also here, you must bend the cue ball's track after the first rail. The distance from B 2 to the first rail is long so that you must shoot it dynamically with a lot of draw in order to keep the effect until there.

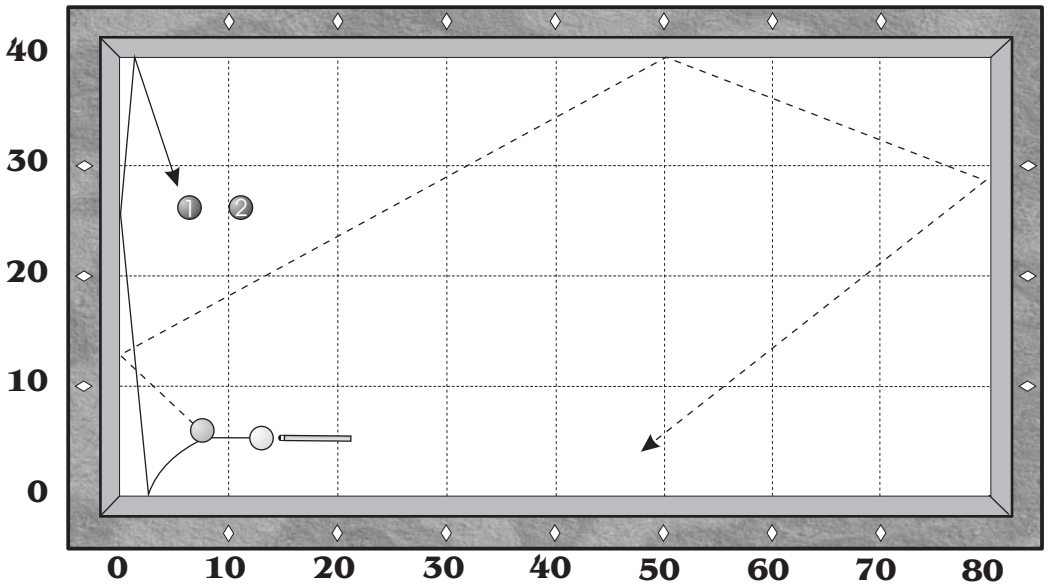
A thin hit of B 2 prevents it from running into B 3.



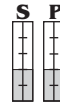
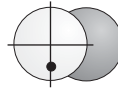
11-14,16-18,20-23,47,225,226



52



- B 1 ○ (13/05)
- B 2 ● (08/06)
- B 3 ● (07,11/26)



Diese äußerst intelligente Lösung ist allen anderen Varianten bei weitem überlegen und ist einfacher als es im ersten Moment scheint.

Ein kontrollierter, ruhiger Rückzieher ohne Effet bringt B 1 flach in die zweite Bande, wobei die richtige Form der Kurve nach dem B 2-Treff die entscheidende Rolle spielt. Schon nach wenigen Trainingseinheiten entwickelt sich ein solides "Feeling" für dieses Stoßbild.

Bei einem roten B 3 hat man außerdem alle taktischen Vorteile: Verteidigung bei Misserfolg und eine gut spielbare Fortsetzung im Erfolgsfall.

Für die zweite B 3-Position wird ganz wenig Lauffeffet gegeben.

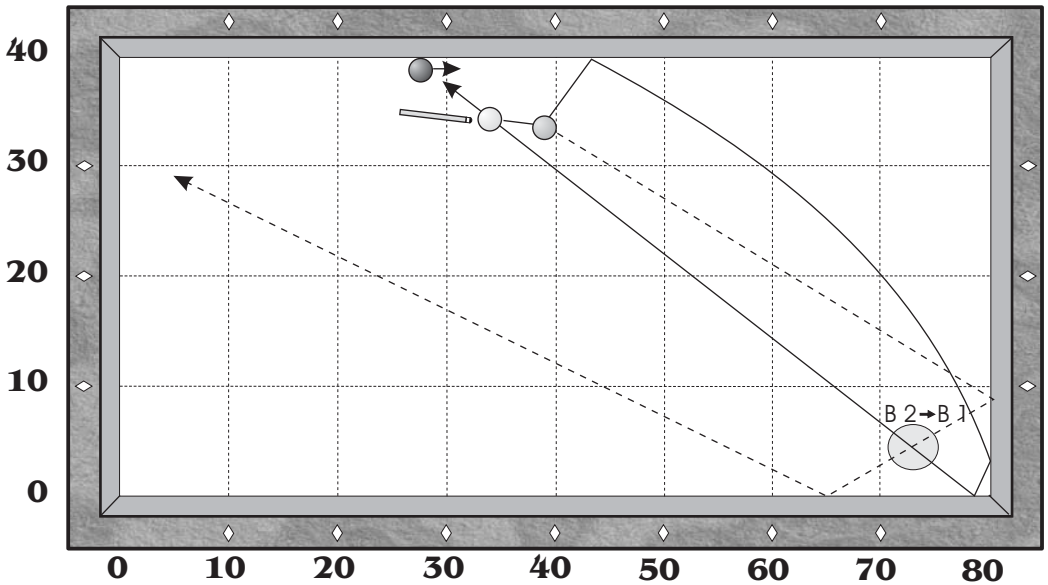
This is a quite clever solution and easier than you might think at the first glance. If you shoot in a calm and controlled way, you reach the second rail in an open angle (the correct shape of the curve after hitting B 2 is the decisive factor). Already after a little bit of practice, you will develop a good feeling for this kind of shots.

If B 3 is the red one, you will additionally benefit from all tactical advantages: If you miss, you leave a good defense, and if you score, you get a good follow for yourself.

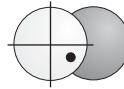
When playing the second position of B 3, you can apply a little bit of right English.



11-14,16-19,21-23,47,225,226



- B 1** ○ (33/34)
- B 2** ● (39/33)
- B 3** ● (28/39)



Da die Position von Rot keine sinnvollen Lösungen zulässt, bleibt als einzige Alternative nur die hier vorgeschlagene Quart von Gelb.

Die Herausforderung besteht darin, die B 1-Linie ausreichend "einzukürzen" und dabei trotzdem sicher aus der Tuschgefahr zu kommen.

Die richtige Mischung von Rückzieher (bewirkt den notwendigen Bogen) und B 2-Treff entscheidet über Erfolg und Misserfolg. Wie in der Grafik abgebildet, sollte B 2 die kurze Bande ungefähr beim ersten Diamanten treffen.

Der Stoß soll schnell und dynamisch erfolgen, um den erwünschten Effekt zu erzielen.

Anschließend kann B 3 in Pfeilrichtung verschoben werden, um herauszufinden, wie weit die B 1-Linie eingekürzt werden kann.

The position of the red ball does not offer any practical solutions so that you can only play the Around from yellow.

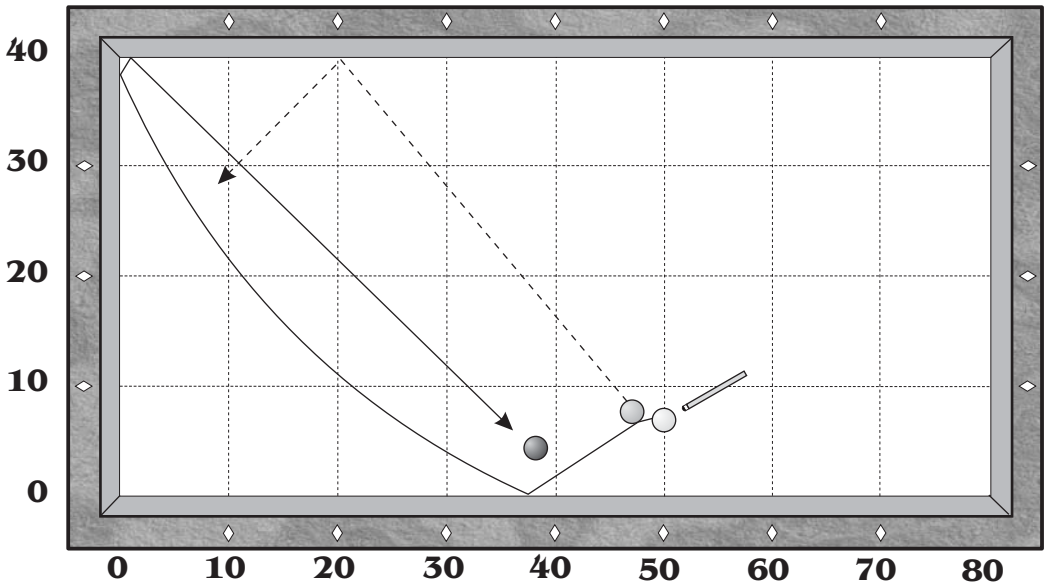
The challenge is to shorten the cue ball's track sufficiently without risking a kiss in the lower right corner.

A balanced mixture of draw (produces the necessary curve) and hit of B 2 decides about success or failure. As shown above, you should hit the short rail close to the first diamond.

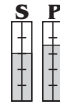
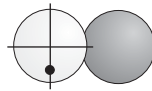
Shoot it dynamically and with firm speed in order to achieve the wanted effect.

Moving B 3 along the arrow, helps you to explore the limits of this strategy.





- B 1** ○ (50/07)
- B 2** ● (47/08)
- B 3** ● (38/04)

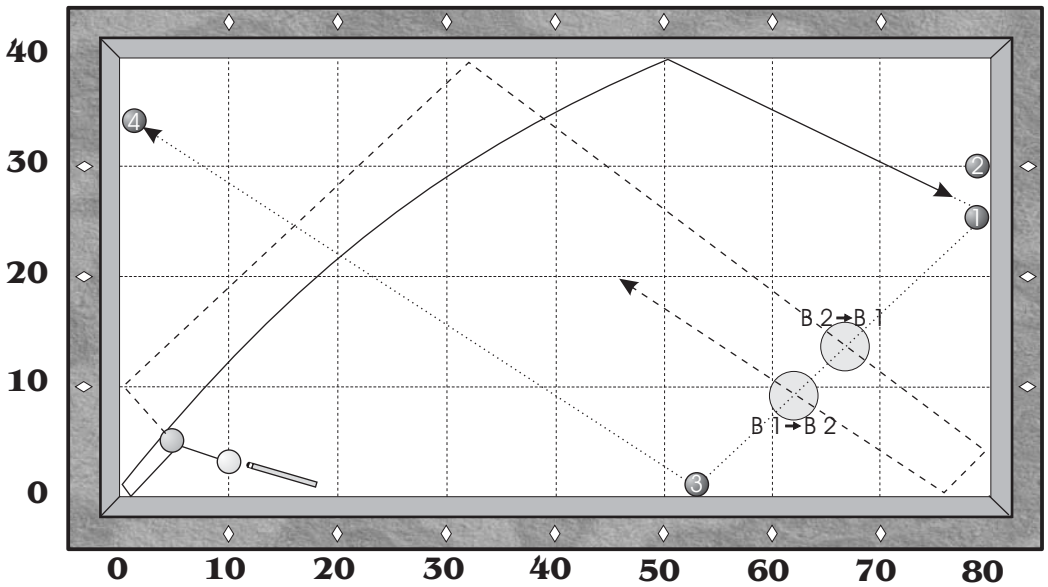


Hier sehen wir eine weitere attraktive und effektive Lösung des "Bandenziehers", bei der ein extrem dünner B 2-Treff Voraussetzung ist. Der Bogen nach der ersten Bande muss so groß wie möglich werden, wobei die richtige Stoßstärke ganz entscheidend ist. Ist der Stoß zu schwach, wird der Bogen zu klein, ist der Stoß zu stark, setzt die Bogenwirkung zu spät ein. Die stoßtechnische Voraussetzung für einen ausgeprägten Bogen ist eine dynamische Bewegung mit langem Eindringen in den Spielball.

To be successful with this very attractive and effective draw-off-a-rail shot, it is absolutely necessary that you hit B 2 extremely thin. The curve after the first rail should be as big as possible, where the correct speed is very important. If the stroke is too soft, the curve becomes too small, if the stroke is too hard, the cue ball's track bends too late.

The technical precondition for the perfect shape of the curve, is to follow long through the cue ball with firm speed.

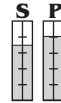
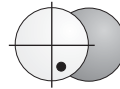
11-14,16-21,23,47,225,226



B 1 ○ (10/03)

B 2 ● (04/05)

B 3 ● (79/25,30)
(53/01)(01/34)



Auch hier ist der "Bandenziehereffekt" (in der zweiten Bande) der entscheidende Faktor, der das Dessin noch ermöglicht. Ein dynamischer Stoß mit viel Penetration formt den notwendigen Bogen nach der zweiten Bande und verlängert die B 1-Linie entsprechend. Für die zweite B 3-Stellung kann das Rechtseffet noch etwas reduziert werden. Die B 3-Stellungen drei und vier sind Varianten, die durch die Fortsetzung der B 1-Lauflinie entstehen.

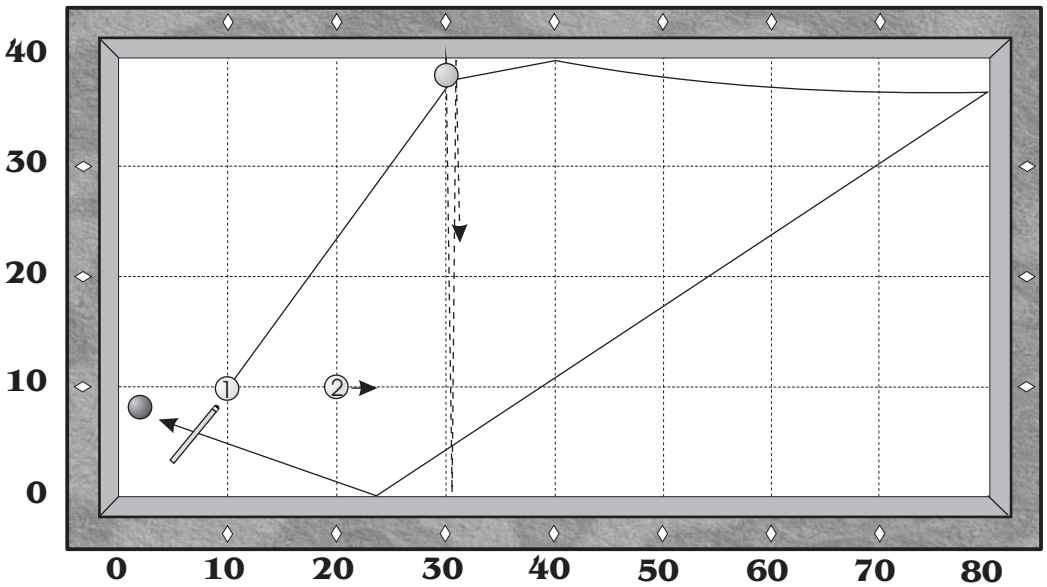
Also here the long-short-long is still possible by using a 'draw-off-the-rail' (after the second rail). A dynamic shot with much penetration produces the curve after the second rail and lengthens the cue ball's track accordingly. For the second position of B 3, you can slightly reduce the right English. The positions three and four of B 3 are merely variations which you get when you prolong the cue ball's track .



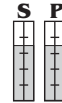
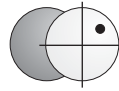
11-14,16-22,47,225,226



30



- B 1 ○ (10,20/10)
- B 2 ● (30/38)
- B 3 ● (02/08)

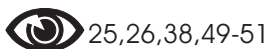


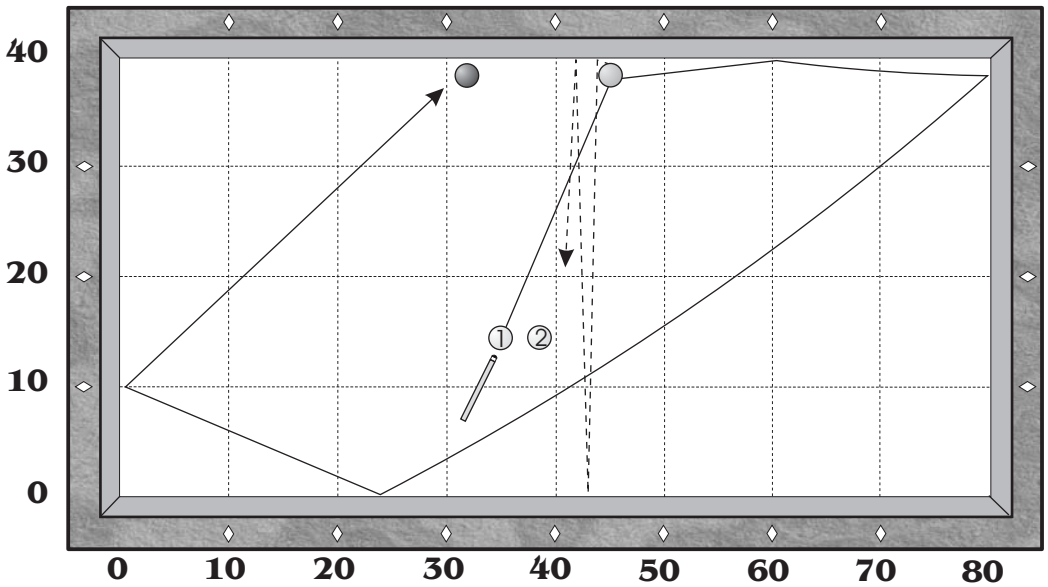
Beim Betrachten dieser Stellung taucht die Frage auf: "Wie "verlängere" ich die Quartlinie?" Eine Möglichkeit wäre, das Lauffeffet zu reduzieren oder sogar (bei der zweiten Position) Kontraeffet zu geben. Dabei wird man feststellen, dass die kurze Bande unheimlich empfindlich auf Effetunterschiede reagiert.

Aus diesem Grund schlage ich eine andere Strategie vor: Dank der Bandennähe von B 2 lässt sich diese Quart auch leicht mit einem Bogen nach der ersten Bande verlängern, unterstützt von einem dynamischen Stoß mit höherer Stoßstärke. Das Tempo bestimmt dabei die Ausdehnung des Bogens, was für die zweite Position bedeutet, dass das Tempo erhöht und B 2 etwas voller getroffen wird. Das Effet bleibt unverändert.

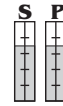
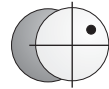
Looking at this position, you might ask yourself: 'How can I 'lengthen' the cue ball's track when playing the Around solution?' A possible answer would be to reduce the running English or even apply reverse English (second position). You will soon find out that the short rail is very sensitive to differences in the applied English.

Therefore, I suggest a different strategy: Thanks to B 2 being close to the rail, this Around can easily be lengthened by means of a curve after the first rail, supported by a dynamic stroke with more speed. The speed determines the extension of the curve, which implies for the second position of B 2, that you must increase it and hit B 2 a bit fuller. The English stays unchanged.





- B 1** ○ (35,38/14)
- B 2** ● (45/38,5)
- B 3** ● (32/38,5)



Bei dieser Stellung lässt sich die vorher erwähnte Strategie, eine Quartlinie zu verlängern, wunderbar anwenden. Außerdem muss B 2 hier sehr voll getroffen werden, damit er nicht gefährlich in Richtung B 3 pendelt.

Für die zweite B 1-Position wird das Tempo erhöht und B 2 voller getroffen.

Auf neuerem, noch etwas rutschigem Tuch geht man etwas mehr ins Rechtseffet und damit zwangsläufig auch tiefer.

Also when playing this pattern, the strategy to lengthen the Around - as mentioned before - can be applied perfectly. In order to do so, you must hit B 2 very full to avoid that it becomes dangerous to B 3.

Playing the second position, you must increase the speed and hit B 2 even fuller.

On newer, slippery cloth you must apply more right English at the expense of the cueing height.



24,26,38,49-51,145

