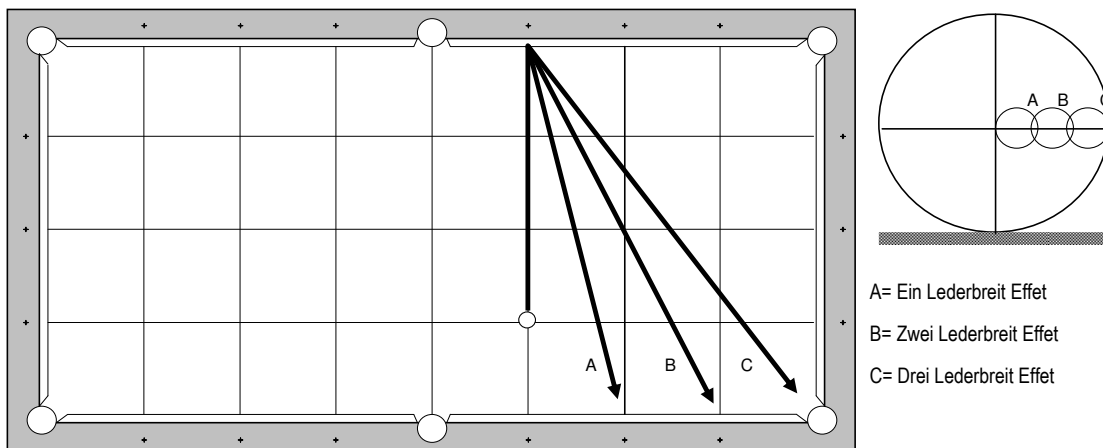


# DK-Trainingsprogramm

## Bandensysteme

### Das Prinzip bei Vorbändern (1 und 2 Banden)

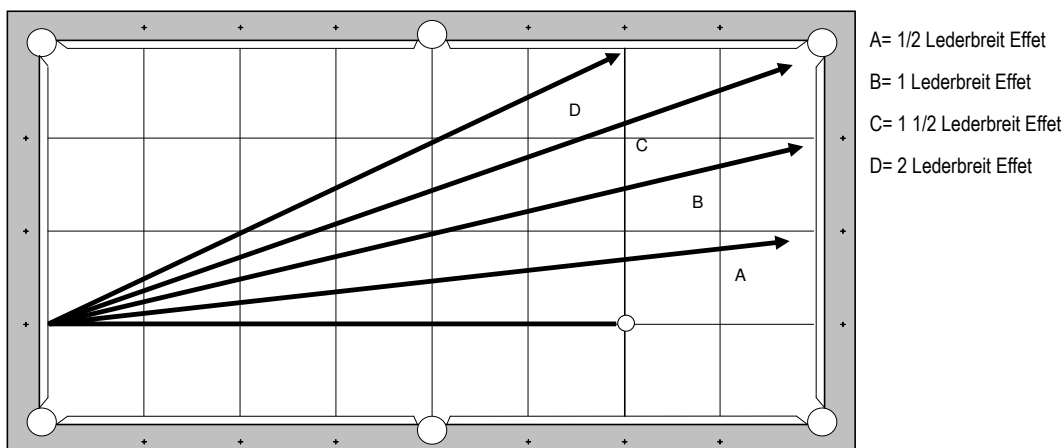
Es ist notwendig die Treffpunkte auf der Weißen in drei Lederbreiten aufzuteilen.



Ziel ist es, seinen Stoß so anzupassen, daß die eingezeichneten Verlaufslinien erreicht werden. Der angepasste Stoß ist Dein Referenzstoß bei Vorbändern über eine und zwei Banden.

*Eine typische Fehlerquelle wäre z.B. eine unterschiedliche Stoßgeschwindigkeit, oder der Queueverlauf nach dem Treffen.*

Über die kurze Bande gelten die folgenden Einteilungen:



Um den Vorbänder über die kurze Bande reproduzieren zu können, ist es notwendig den Stoß so anzupassen, daß die eingezeichneten Verlaufslinien erreicht werden. Die Verlaufslinie "D" müsste eigentlich auf den Diamanten der Verlängerung der kurzen Bande auftreffen.

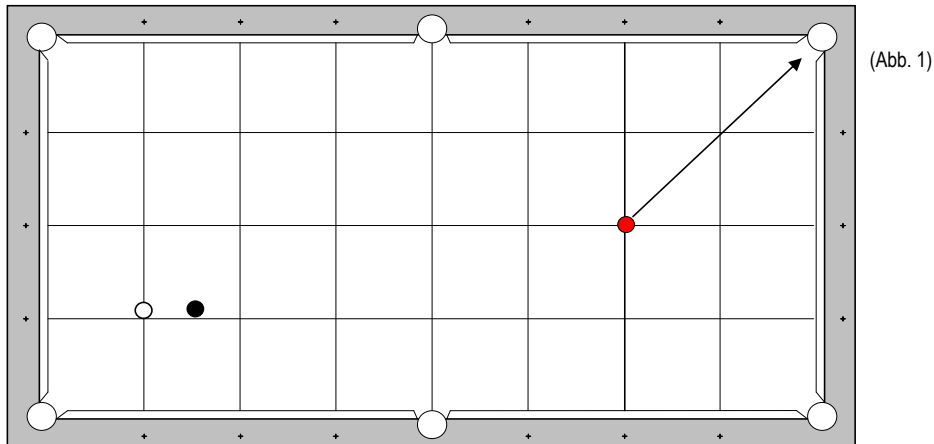
Wo auf der Verlaufslinie letzten Endes die zu treffende Kugel liegt, ob nun an der Bande selbst, oder irgendwo in der Verlängerung der Verlaufslinie, ist hinterher nicht mehr das entscheidende Kriterium für die Berechnung.

# DK-Trainingsprogramm

## Bandensysteme

### Das Spiegelsystem

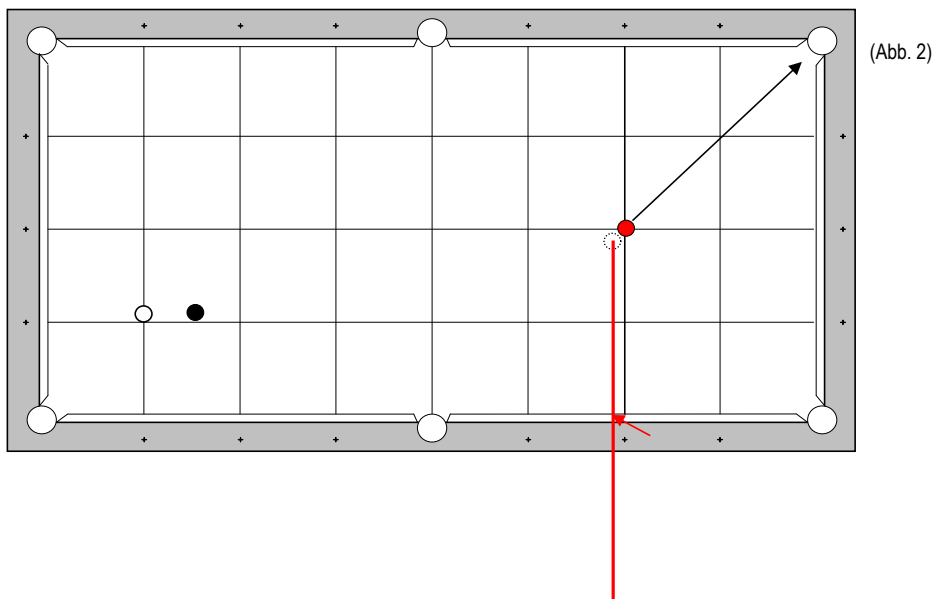
Die Farbige Kugel soll mit der Weißen in das markierte Loch versenkt werden (Abb. 1).



Lege das Queue mit dem Leder an der zu treffenden Kugel an, und zwar so, daß das Leder Deines Queues, das Zentrum der Weißen bei der Karambolage darstellt.

Dann wird das Queue parallel zu den beiden kurzen Banden ausgerichtet. Der Schnittpunkt von Queue und Bandenvorderkante wird mit dem Finger fixiert. (Abb. 2).

Tipp: (Du musst auf der Seite des Pfeiles stehen. Mit der linken Hand hält Du Dein Queue am Griff und mit dem rechten Finger markierst Du den Schnittpunkt.)

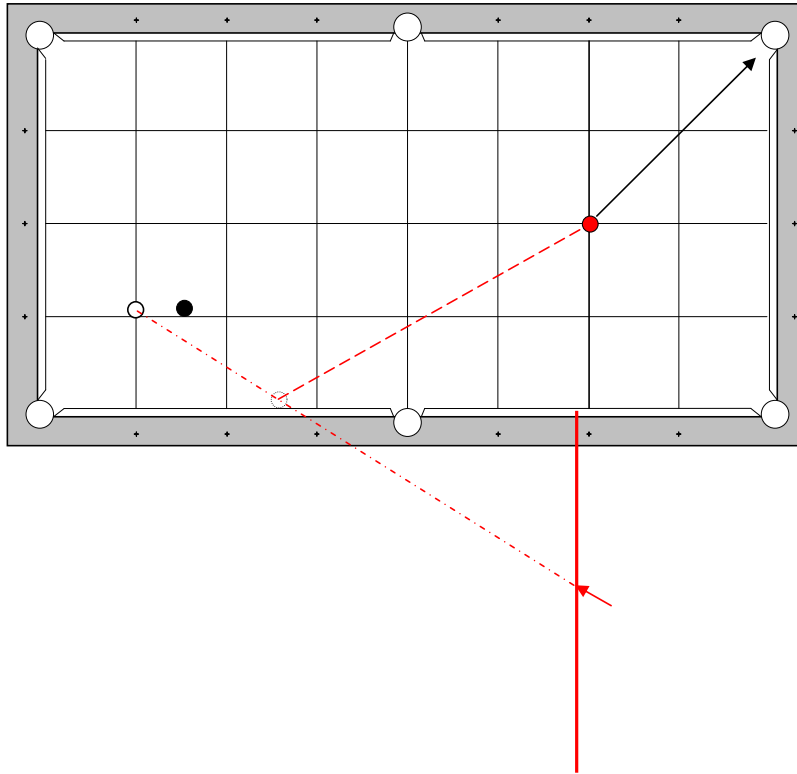


# DK-Trainingsprogramm

## Bandensysteme

Ziehe das Queue über die Bande nach außen, und zwar so weit, daß das Leder mit der Bandenvorderkante abschließt (Abb. 3).

(Liegt der rechte Finger immer noch auf dem Queue ?)



(Abb.3)

Stelle Dich hinter den Zeigefinger und bilde eine imaginäre Linie zu der weißen Spielkugel (Abb.3).

Der Schnittpunkt von Bandenvorderkante und imaginärer Linie wird focussiert und dient Dir als Zielpunkt für den Vorbänder. Durch das zielen auf diesen Punkt, trifft die Weiße, logischerweise, die Bande an einer Stelle die etwas davor liegt.

Dieses System setzt einen Basisstoß voraus, der folgendes beinhalten muss:

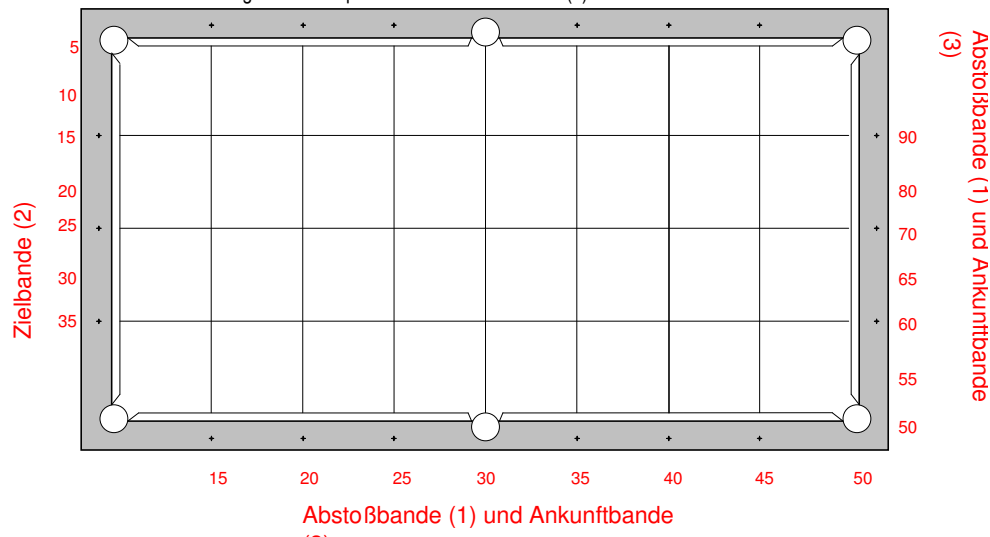
1. das Tempo (Geschwindigkeit für einen 3-Bänder)
2. die Technik (ein Lederbreit Pro-Effet)
3. die Geradlinigkeit des Stoßes

# DK-Trainingsprogramm

## Bandensysteme

### Additionssystem (2 Vorbanden)

Dieses System ist ein Additionssystem, bei der die Abstoßbande (1) mit der Zielbande (2) verrechnet wird. Die Summe der beiden Banden ergibt den Treffpunkt auf der Ankunftbande (3)



Die Kugel in der Ecktasche soll über zwei Vorbanden getroffen werden (Abb.1)

Die Ecktasche ist mit der Zahl "50" versehen. Nun muß eine Linie zwischen der Abstoßbande (1) und der Zielbande (2) ermittelt werden, deren Summe 50 ergibt.

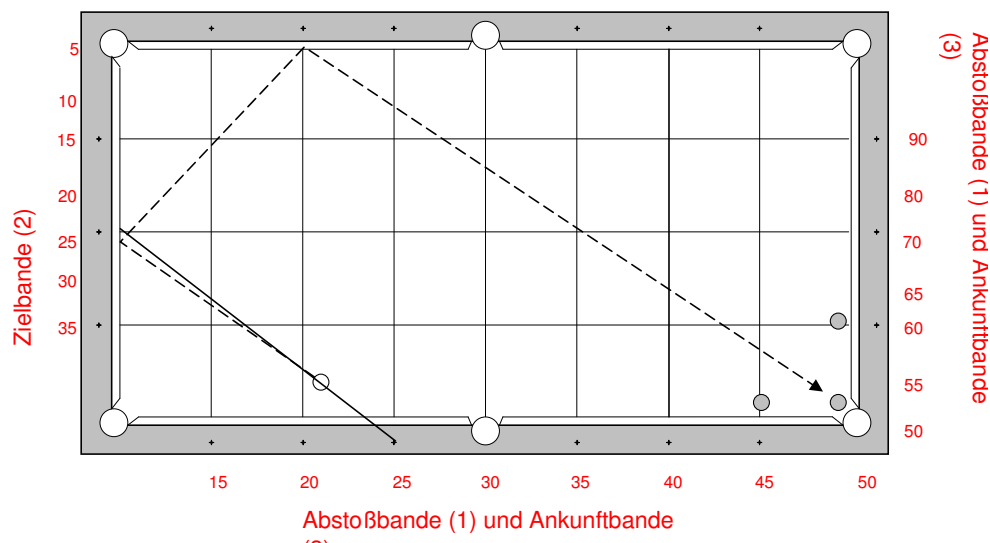
Hierbei ist zu beachten, daß die **Ermittlung** -vom Diamanten- der Abstoßbande (3) an erfolgt und -auf der Vorderkante- der Zielbande (2) endet. Das heißt, die Zahlen der Zielbande befinden sich auf der Bandenvorderkante.

Beim **Abstoß** ist zu beachten, daß -auf den Diamanten- der jeweiligen Zahl der kurzen Bande gestoßen wird.

Daraus ergibt sich ein Versatz nach vorne (hier links) der unbedingt eingehalten werden muß, da sonst die Stöße zu kurz werden.

Weiter noch werden diese Stöße mit einem Lederbreit Effet gespielt. Je nach Bandenbeschaffenheit muß evtl. ein Ausgleich erfolgen, in Form von mehr Effet, oder um z.B. zwei Punkte nach links / rechts.

In der Abbildung 1 liegt die Spielkugel auf der Linie 25 / 25 (=50).

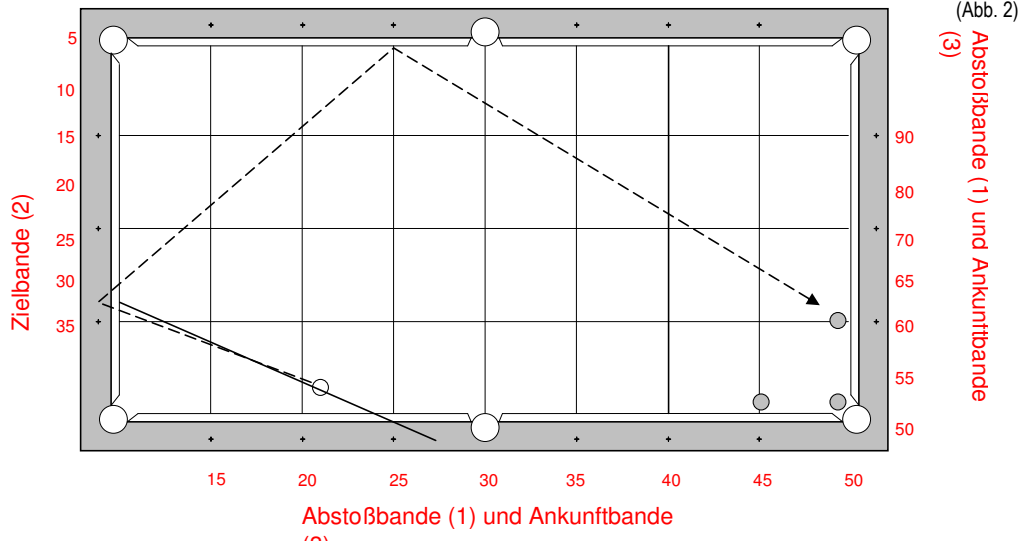


(Abb. 1)

# DK-Trainingsprogramm

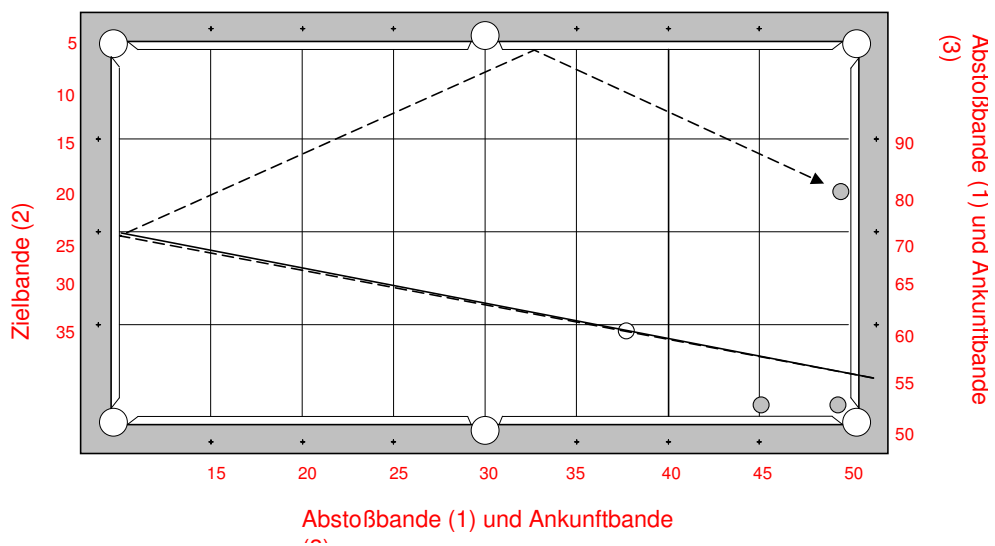
## Bandensysteme

In der (Abb.2) liegt die zu treffende Objektkugel auf "60"; Spielkugel auf der Linie 27 / 33 (=60)



(Abb. 2)

In der (Abb.3) liegt die zu treffende Objektkugel auf "80"; Spielkugel auf der Linie 55 / 25 (=80)

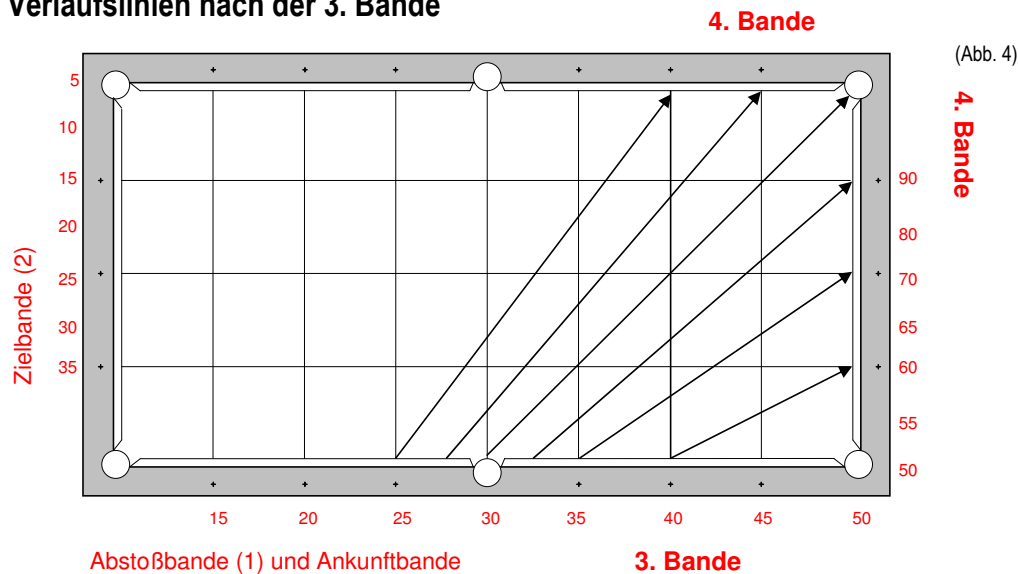


(Abb. 3)

# DK-Trainingsprogramm

## Bandensysteme

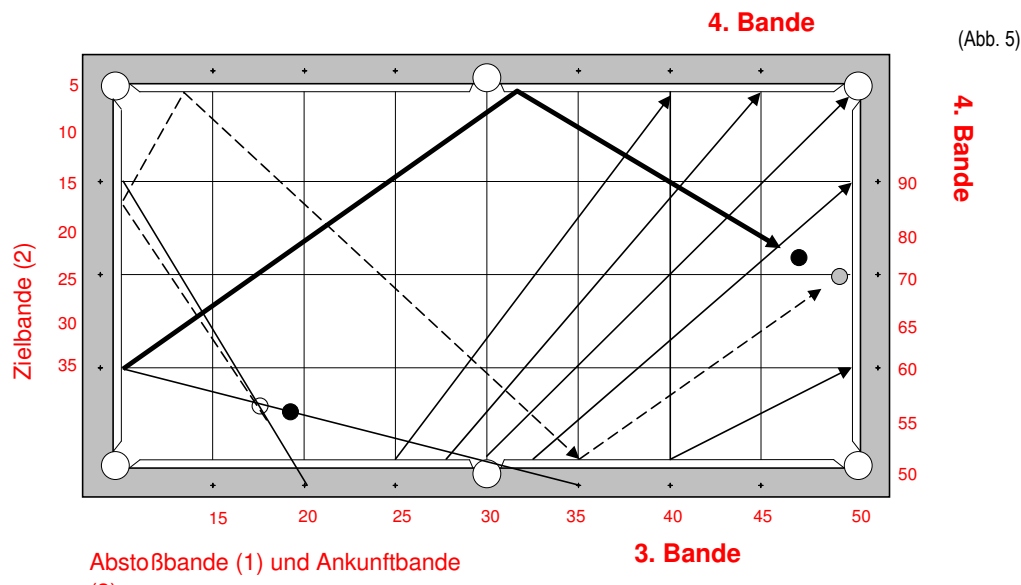
### Verlaufslinien nach der 3. Bande



(Abb. 4)

Bsp.: Die Objektkugel liegt auf der "70" (Abb.5). Würdest Du die Objektkugel über 2 Vorbänden treffen wollen, würde Dich die schwarze Kugel daran hindern. Evtl. könnte Dir das Mittelloch auch noch zum Verhängnis werden !

Um den Objektball dennoch treffen zu können, berechne einen Zweibänder auf die "35". Die Weiße wird automatisch über die dritte Bande den eingezeichneten Verlauf auf den mittleren Diamanten der kurzen Bande nehmen. (Der Bandenabschlag von Bande 3 ist auf Pooltischen, im Vergleich zu Karambolagetischen, meist etwas -aggressiver-. D.h. die Stöße müssen unter Umständen um 2 od. 3 Punkte länger gestoßen werden)



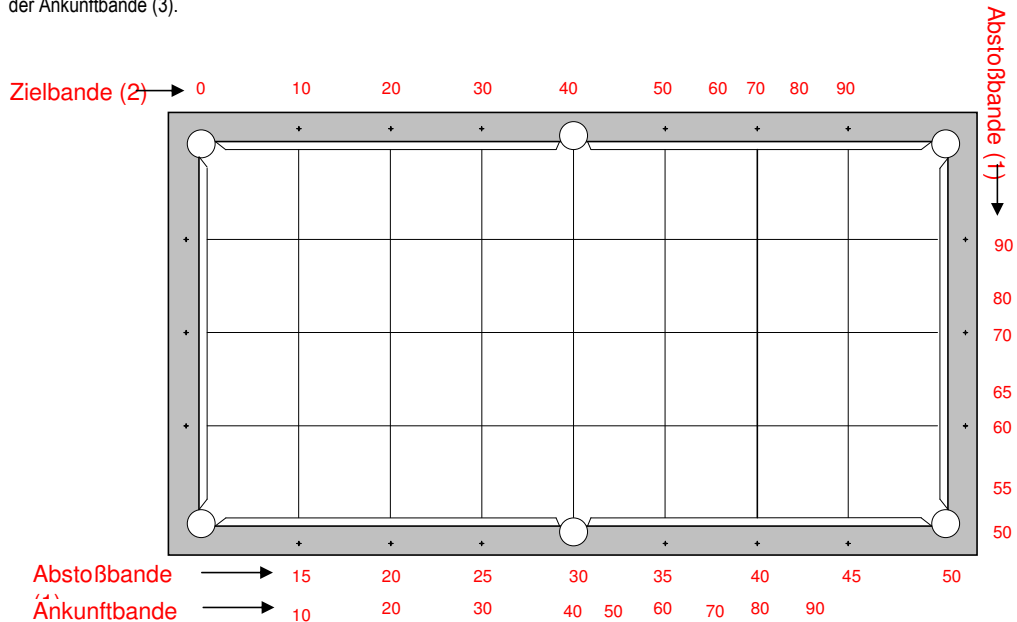
(Abb. 5)

# DK-Trainingsprogramm

## Bandensysteme

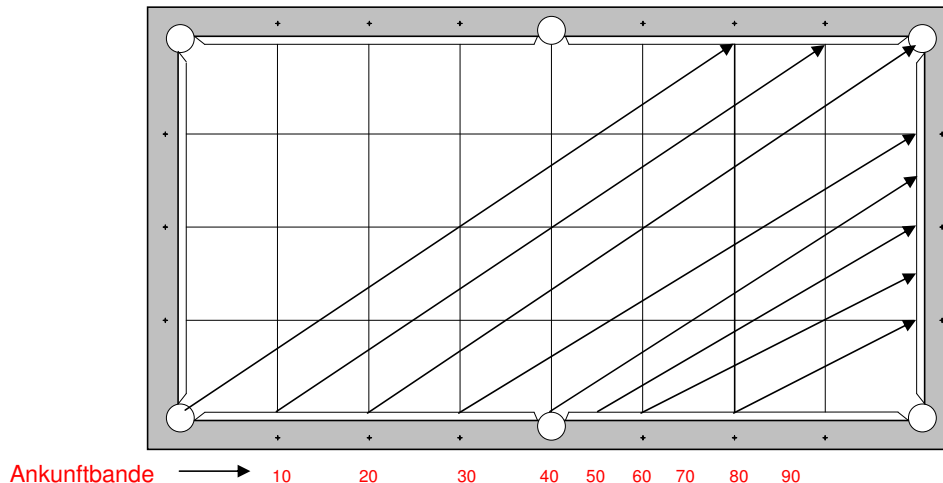
### Subtraktionssystem (3 Vorbanden)

Bei diesem System wird die Zielbande (2) von der Abstoßbande (1) subtrahiert. Das Ergebnis ist der Treffpunkt auf der Ankunftbande (3).



Bevor ich mit der eigentlichen Rechnung beginne, muß ich auf die Verlaulinien nach der 3. Bande eingehen.

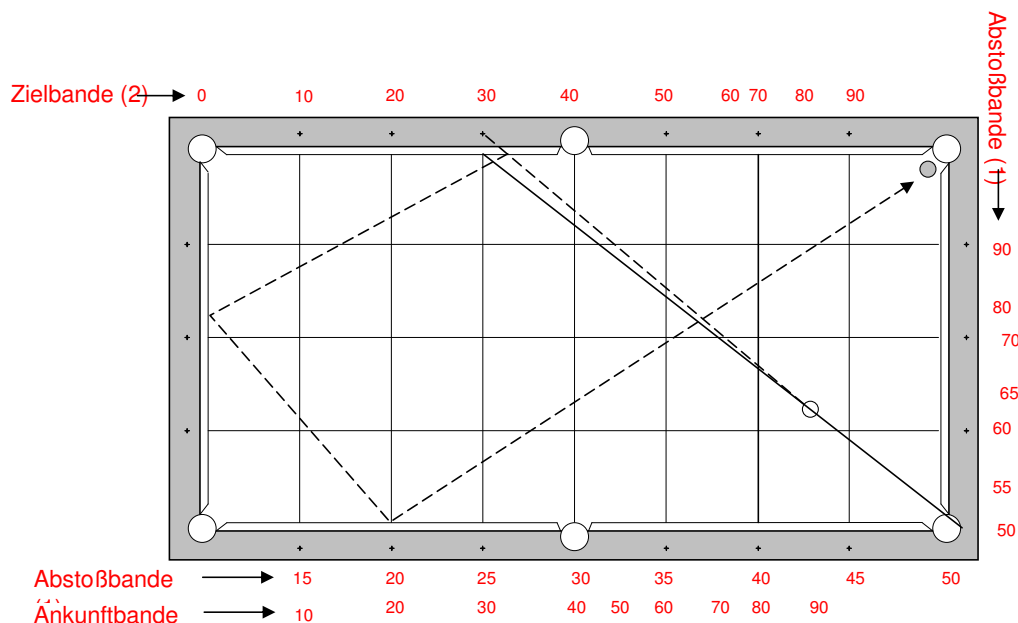
Die eingezeichneten Linien sind vorgegeben, daran läßt sich überhaupt nichts ändern (Abb.1)!



D.h., sollte die Spielkugel z.B. die 3. Bande bei der Zahl "20" verlassen (Abb.2), so wird sie unweigerlich den eingezeichneten Verlauf nehmen und auf die Ecktasche zulaufen. Möchte ich z.B. eine Kugel am mittleren Diamanten der kurzen Bande treffen, so muß meine Spielkugel die 3. Bande bei der Zahl "50" verlassen. Ich muß mir also immer, als erstes darüber im klaren werden, **WO** meine zu treffende Kugel liegt und mit **welcher Verlaufsline** (auf welche Zahl muß ich spielen) komme ich dorthin....das ist Schritt Nr.1 von 3.

# DK-Trainingsprogramm

## Bandensysteme



Nehmen wir an, Du willst die Kugel in der Ecktasche treffen (Abb.2), dann kennst Du ja jetzt die dazugehörige Verlaufslinie (20) der Ankunftsbände. Stelle Dich nun an die Abstoßbände, deren Ecke mit der "50" belegt ist (bzw. die lange Bände mit 45, 40, 35 usw. und die kurze Bände mit 55, 60 usw.. ).  
 Suche nun eine Linie zwischen Abstoßbände (1) und Zielbände (2), deren Differenz 20 ist. Auf dieser Linie muß natürlich auch Deine Spielkugel liegen ! In diesem Beispiel wäre es die Linie 50/30 (=20).

Es ist zu beachten, daß die **Ermittlung** -vom Diamanten- der Abstoßbände (1) an erfolgt und -auf der Vorderkante- der Zielbände (2) endet. Das heißt, die Zahlen der Zielbände befinden sich auf der Bandenvorderkante.

Beim **Abstoß** ist zu beachten, daß -auf den Diamanten- der jeweiligen Zahl der langen Bände gestoßen wird. Daraus ergibt sich ein Versatz nach vorne (hier rechts) der unbedingt eingehalten werden muß, da sonst die Stöße zu kurz werden.

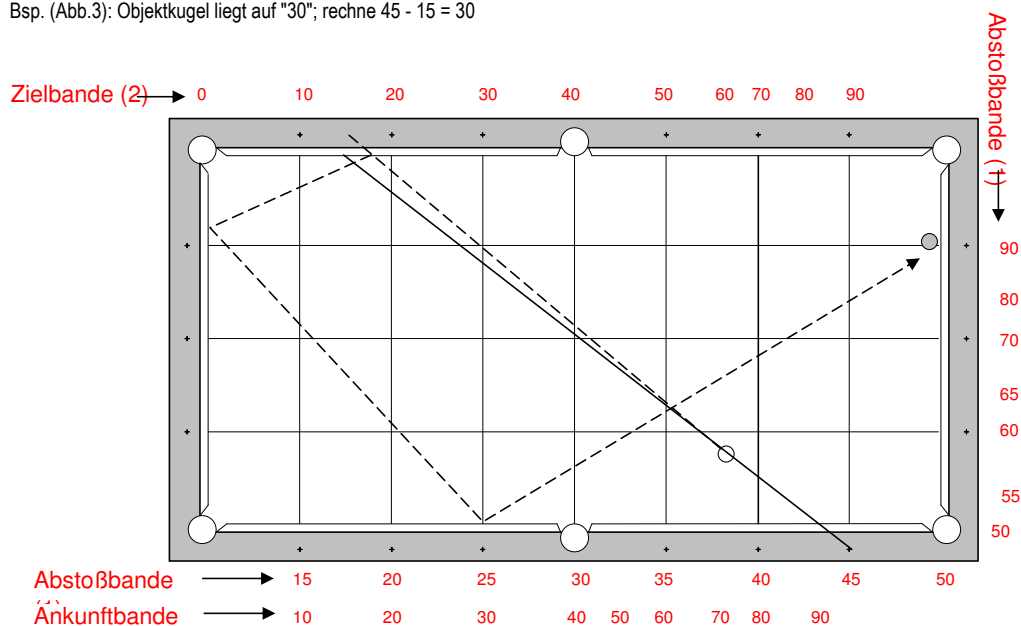
**Obwohl die Berechnungen mit/auf der Bandenvorderkante der Zielbände erfolgen, wird deshalb auf den Diamanten gezielt, da dieser leichter anzuvisieren bzw. zu fokussieren ist. Der Versatz wird mit maximaler Effet ausgeglichen. Also ist eine Regel für Dreibänder: maximales Effet !**

Als Anmerkung möchte ich noch sagen, daß dieses System sehr zuverlässig auf Karambolagetischen funktioniert. Auf Pooltischen habe ich die Erfahrung gemacht, daß die Spielkugel pro Bände um ca. eine Kugelstärke an "Länge" verliert. Damit meine ich speziell die Verlaufslinie nach der 3. Bände. Dieses Verhalten sollte beim Einspielen auf den jeweiligen Tischen überprüft werden und dem entsprechend ein Ausgleich stattfinden (um einige Punkte länger spielen). Generell solltest Du Dir beim Einspielen einen Überblick über die Bandenreaktion verschaffen, damit Du nicht in einer entscheidenden Situation vor einer unbekanntem Größe (Parameter) stehst.

# DK-Trainingsprogramm

## Bandensysteme

Bsp. (Abb.3): Objektkugel liegt auf "30"; rechne  $45 - 15 = 30$



### Verlaufslinien für einen 3, 4, 5 Bänder

Als nächstes möchte ich die Verlaufslinien für die Berechnung eines Fünfbänders erklären.

Die eingezeichneten Verlaufslinien sind vorgegeben daran lässt sich nichts ändern !

Die Vorgehensweise: Betrachte Dir die Verlaufslinie der 5. Bände, auf der die Objektkugel liegt. Hast Du eine Linie gefunden, gehst Du den Verlaufslinien entsprechend rückwärts, bis Du die Verlaufslinie der 3. Bände bestimmen kannst. Der Rest ist die Berechnung eines Dreibänders.

In diesem Fall müsstest Du einen Dreibänder auf die "30" berechnen. Auch hier solltest Du beim Einspielen einige Probestöße gemacht haben, um die Ankunft an der 6. Bände zu sehen. Sollte die 6. Bände die kurze Bände sein, müsste der 3. Bänder dem entsprechend kürzer berechnet werden. Ist die 6. Bände die langen Bände (was typisch für einen Pooltisch ist), müsste der 3. Bänder dem entsprechend länger berechnet werden.

So kannst Du analog auf die Berechnung des Dreibänders schließen.

