Inhalt

1.	Die Farbigen	15
	1.1 Konstellation der Farbigen	
	1.1.1 Geradlinige Kugelkonstellationen	
	1.1.2 Kugeln mit Winkel	
	1.2 Auftreffwinkel (α)	
	1.3 Abschlagswinkel (a)	21
	1.3.1 Kugeloberfläche	26
	1.3.2 Verunreinigungen auf der Kugeloberfläche	28
	1.4 Treffpunktbereich	29
2.	Die Taschen	35
	2.1 Merkmale und Definition	
	2.2 Die Mitte einer Tasche	37
	2.3 Effektive Einlochtoleranz einer Tasche	39
	2.3.1 Mitteltaschen	
	2.3.2 Ecktaschen	
	2.4 Der große Unterschied	44
3.	Schwierigkeitsgrad einer Kugelsituation	45
	3.1 Zulässige Fehlertoleranz F	
	3.1.1 Geradlinige Kugelsituationen auf Ecktaschen	51
	3.1.2 Geradlinige Kugelsituationen auf Mitteltaschen	
	3.1.3 Unterschiedliche Auftreffwinkel der Weißen auf die Farbige	
	3.1.4 Farbige liegt im Winkel auf eine Mitteltasche	
	3.2 Verschiedene Kugelsituationen	
4.	Wegverlauf der Weißen	63
••	4.1 Die rollende Bewegung	
	4.1.1 Die lineare Versetzungsenergie	
	4.1.2 Energie der Eigenrotation	
	4.2 Farbige als Hindernis	
	4.3 Zeitpunkt der Karambolage	
5	Stopballprinzip	73
٠.	5.1 Wo kommt die Weiße an?	
	5.1.1 Treffpunkt an der Farbigen	
	5.1.2 Stoßenergie und Treffpunkt der Weißen	
	5.2 Die unsichtbare Stopballinie	
	5.2.1 Erkennungsmethoden	
	5.2.2 Die Genauigkeit der Stopballinie	
	5.3 Die Stoßenergie - der individuelle Faktor.	
	5.4 Stoßenergie und Stopballinie	
	5.5 Die zwei extremsten Winkel	

	5.5.1	90°-Winkel	99
	5.5.2	0°-Winkel	100
	5.6 Hai	ngers	102
	5.6.1	Beispiele mit der Stopballinie	107
6.	Effet		111
	6.1 Ver	tikales Effetspiel	113
		rizontales Effetspiel (Seiteneffet)	
	6.2.1	Der Abschlag	119
	6.2.2	Parameter, die den Abschlag beeinflussen	121
	6.2.3	Das Zielen	121
	6.3 Aus	swirkung des Seiteneffets auf die Weiße	
	6.3.1	Lauf- und Kontereffet	
	6.3.2	Position mit Seiteneffet	
	6.3.3	Rückläufer mit Seiteneffet	
	6.3.4	Maximales Seiteneffet	
		ezielle Spielsituationen mit Seiteneffet	
	6.4.1	Farbige mit Seiteneffet einlochen	
	6.4.2	Geschwindigkeit der Weißen drosseln	
	6.4.3	Spezielle Kugelsituationen	
	6.5 Das	s Erlernen des Effetspiels	140
7.	Farbig	e an der Bande	143
		bige und Bande gleichzeitig treffen	
	7.1.1	Farbige ohne Seiteneffet getroffen	149
	7.1.2	Farbige mit Laufeffet getroffen	
	7.1.3	Farbige mit Kontereffet getroffen	149
	7.2 Far	bige zuerst getroffen	151
	7.2.1	Farbige ohne Seiteneffet getroffen	151
	7.2.2	Farbige mit Laufeffet getroffen	
	7.2.3	Farbige mit Kontereffet getroffen	
	7.3 Bar	nde zuerst getroffen	153
	7.3.1	Farbige ohne Seiteneffet getroffen	
	7.3.2	Farbige mit Laufeffet getroffen	
	7.3.3	Farbige mit Kontereffet getroffen	
		fluß der Stoßenergie	
		tanz zur Tasche	
		ndenkugeln anspielen	
		aktion der Weißen	
	7.7.1	Farbige wird zuerst getroffen	
	7.7.2	Bande wird zuerst getroffen	
	7.8 Bar	ndenschiene	164
8.	Kombi	inationsstöße	167
		mbinationen	
		Genauigkeit	

8.1.2	Zulässige Fehlertoleranz	170
	.1 Anzahl der Farbigen	
8.1.2	.2 Abstände zwischen den Kugeln	172
8.1.2	.3 Auftreffwinkel	173
8.1.3	Kombination mit zwei Farbigen	174
8.1.3		
8.1.3.	.2 Anvisieren von Kombinationen mit Winkel	
8.1.4	Kombination mit Seiteneffet	179
8.1.5	Kombinationen mit hoher Stoßenergie	179
8.1.6	Kontrolle über eine Kombination	
8.2 Pre	ssbälle	181
8.2.1	Anspielseite	182
8.2.2	Stoß Stoßenergie	
8.2.3	Distanz zur Tasche	
8.2.4	Maximale Verschiebung	
8.3 Kiss	s Shots	
8.3.1	Genauigkeit	198
8.3.2	Einfluss von Effet	
8.3.3	Kiss Shot mit drei Kugeln (Double Kiss Shot)	
8.3.4	Kiss Shots über eine entfernte Farbige	
8.3.5	Kombinationsstöße mit der Weißen	
9 Das Po	ositions spiel	211
	rkmale einer sinnvollen Position	
9.1 Me 9.1.1		
9.1.1	Distanz der Weißen zur Farbigen	
9.1.2	Lage und Anspielbarkeit der Weißen	
	Der richtige Winkellertoleranz eines Positionsfensters	
	trumente des Positionsspiels	
9.3.1		
9.3.2	Treffpunkte an der Weißen Treffpunkte an der Farbigen	
	s Vorausplanen	
	spiele und Analyse	
	.1 Erstkugel 1:	
	.2 Erstkugel 2:	
	.3 Erstkugel 3:	
	.4 Erstkugel 5:	
	.5 Erstkugel 8:	
9.5.3	.5 Erstkugei 6:	243
40		2.45
10. Übun	gen	245
11. Index	,	259
·····		
42 6-1-1	Occupant	360
12. Schlu	ßwort	260
13. Quell	ennachweis	260