

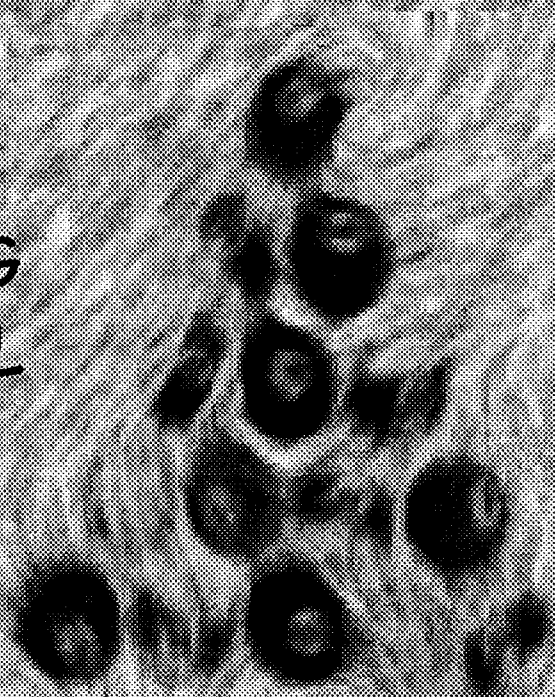
POOL INSTRUKTION

FOR BEGYNDERE OG LET ØVEDE



1. DEL

STØDTEKNIK
BALBEHANDLING
POSITIONS-SPIL



Instruktør: Jimmy Lauridsen

Introduktion til "Instruktion for begyndere"

Instruktionsmateriale om Pool, på dansk, er ikke det der findes allermest af.

Det forsøger undertegnede hermed at råde bod på.

Dette hæfte er 1. Del af en serie, men hvormange den kommer til at bestå af, er endnu ikke helt afklaret.

Hæfterne vil primært henvende sig til begyndere og let øvede, som gerne vil et trin videre med deres spil, d.v.s. komme over det niveau, hvor man "bare" skyder til ballerne og triller rundt på bordet, uden noget egentligt formål, udover at potte så mange baller som muligt.

Men lidt mere øvede spillere kan sandsynligvis også hente et par tips og gode råd.

1. Del af denne instruktion, skulle gerne være med til at, forbedre dit stød, dygtiggøre dig i at ramme ballerne mere præcist og dermed forbedre dit positionsspil, d.v.s. styre bl.a. stødballen derhen hvor du gerne vil have den.

For at komme et trin videre fra begynderstadiet er der nogle emner som er vigtige og som man bør arbejde med:

a. Den tekniske del.

- > Stillingen ved bordet.
- > Forhånd og baghånd.
- > Den tekniske del af stødet.
- > Gennemstødet.
- > Overblik, (se flere stød frem).
- > Positionsspil.

b. Viden om diamantsystemet.

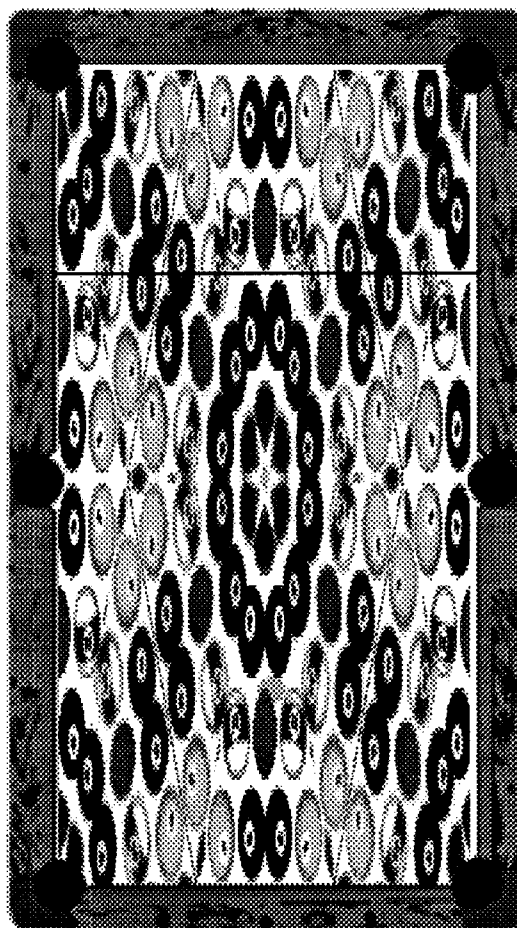
- > Beregning af vinkler.
- > Trækstød, medløbsstød, stopstød.

c. Selvtræning, ved hjælp af diverse øvelser.

Disse emner og meget andet vil vi gennemgå i disse instruktionshæfter, men nogle af emnerne vil være for omfattende at beskrive og vil derfor kun blive gennemgået ganske kort.

En god idé vil derfor være, at få kontakt med en instruktør eller en lidt bedre spiller, som kan gennemgå nogle af emnerne mere udførligt.

Forkerte ting man lærer i starten som spiller kan rettes, men jo længere tid der går, jo vanskeligere



bliver det at ændre. Så endnu engang, kontakt en instruktør eller få en aftale med en god spiller, som kan hjælpe dig i opstarten eller blot give nogle gode råd.

God fornøjelse med dette instruktionshæfte og held og lykke med din træning.

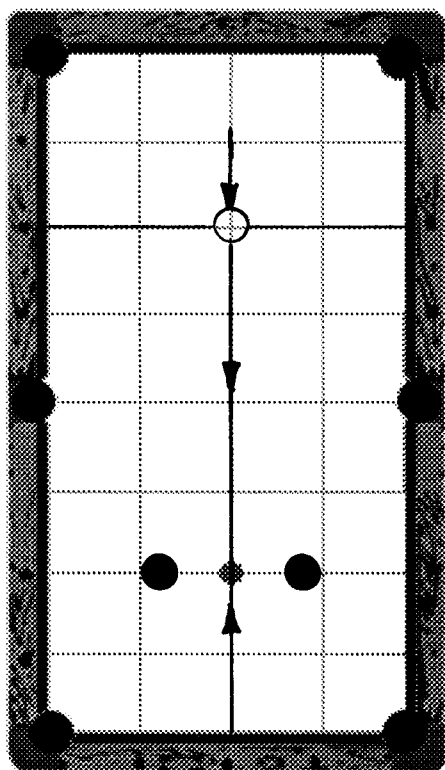
Jimmy Lauridsen

(Instruktør i forskellige billard discipliner siden 1982, bl.a. i Jydsk Billard Union og Den Københavnske Billard Union. Over 20 års erfaring som turneringsspiller. Medforfatter til instruktionsbogen "Billardinstruktion, for begyndere og andre interesserede" 1990.

© copyright 1996

Kopiering m.v. er ikke tilladt.

POOL INSTRUKTION FOR BEGYNDERE OG LET ØVEDE - 1. DEL
STØDTEKNIK - BALBEHANDLING - POSITIONS-SPIL



Figur 1

"Det lige stød", med 1 bal.

For at kunne ramme der hvor man sigter, er det vigtigt at man har et lige stød. En god øvelse for at lære det lige stød ses på Figur 1. Øvelsen indledes med en bal, som placeres på toppunktet i trekanten. I den modsatte ende placerer man to objekter, tændstikæsker eller lign., som skal fungere som forhindrenger, eller mål om man vil.

Øvelsen har 3 elementer som kan trænes på en gang:

Gennemstød, det lige stød og ballens tempo/fart, d.v.s. positionsspillet.

Ballen stødes igennem de to forhindrenger, i kort bande, og tilbage gennem forhindrengerne og til position i udlægsområdet, bag den sorte linie.

Øvelsen gøres vanskeligere ved at mindske afstanden mellem de to forhindrenger.

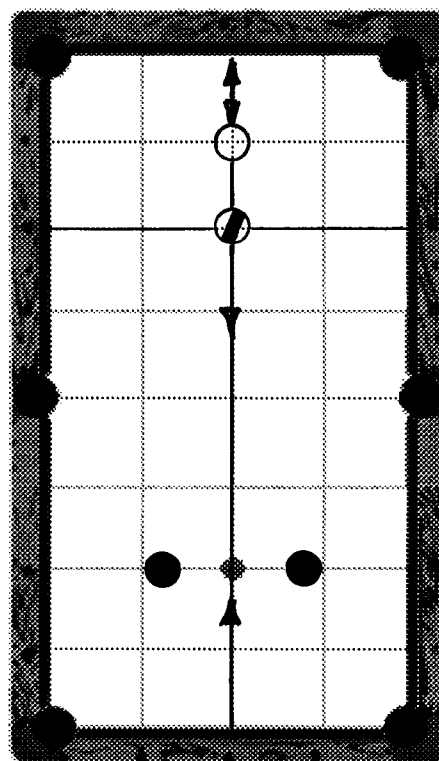
"Det lige stød" med 2 baller.

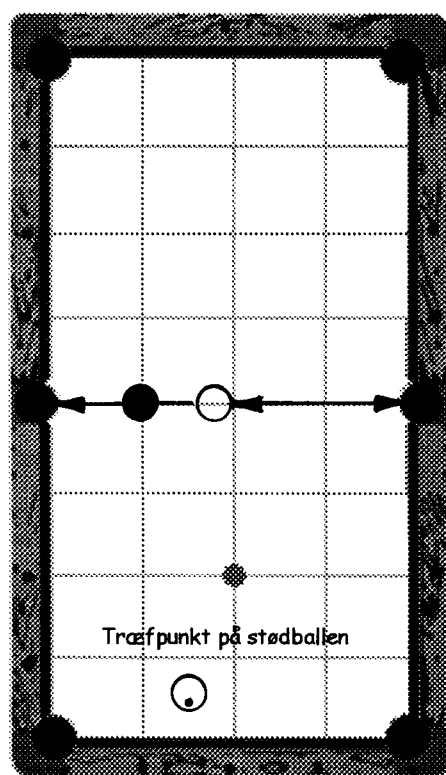
Figur 2 er endnu en øvelse til at træne det lige stød, som beskrevet i forbindelse med Figur 1.

Nu spilles der med både Stødbal og Bal 2. Øvelsen kan køres på flere måder:

- Stopstød. Stødbal bliver liggende hvor den rammer Bal 2. Bal 2 spilles igennem forhindrengerne og tilbage til stødballen.*
- Trækstød. Stødbal trækkes tilbage til kortbande. Bal 2 spilles igennem forhindrengerne og tilbage i udlægsområdet, bag den sorte linie.*
- Medløbsstød. Stødbal spilles med topstød til midten af bordet. Bal 2 spilles igennem forhindrengerne og mødes med Bal 2 på midten af bordet.*

Figur 2





Figur 3

"Trækstød på tværs af bordet"

Placér stødballen og Bal 2, som vist på figur 3.

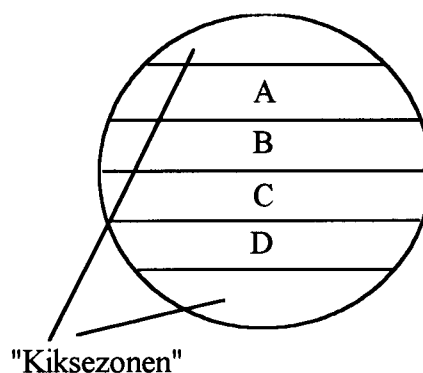
Bal 2 pottes i midterhullet, mens stødballen trækkes tilbage til modsatte midterhul.

I forbindelse med trækstød, er det vigtigt at bemærke, at rundt om hele ballen er der en "kiksezone", uanset hvor man ser på ballen. Denne zone er ca. 10 mm, eller ca. en dup's bredde. (Læderduppen på spidsen af kæn).

Hvis man rammer i denne zone vil der være en stor fare for, at man kikser stødet eller at stødballen hopper.

For at gøre det nemmere at se hvor man skal sigte på stødballen, kan man inddele den i 6 zoner:

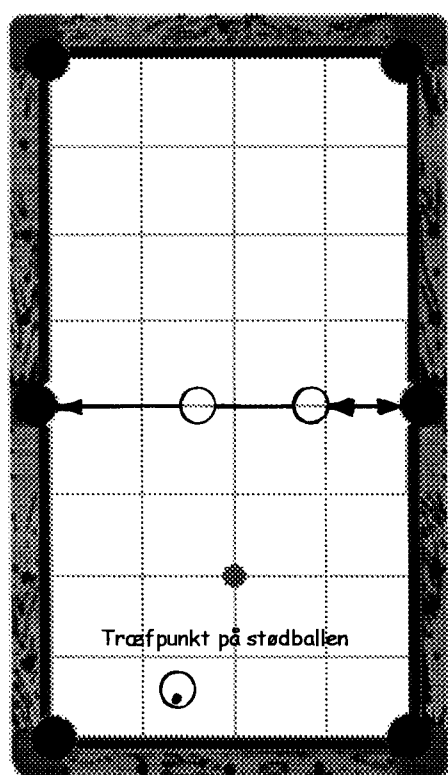
Zone A og B benyttes til at give stødballen henholdsvis meget og lidt mindre medløbseffekt.



Centrum benyttes bl.a. i forbindelse med stopstød. Dette emne vil der være en gennemgang af, i 2. Del.

Zone C og D benyttes til at give lidt trækkeffekt og meget trækkeffekt.

Inddelingen af zoner fungerer på samme måde når man spiller med sideeffekt ("skæv") i stødballen, her går zonerne naturligvis bare på tværs af ballen.



Figur 4

"Trækstød på tværs af bordet"

Samme øvelse som i Figur 3, blot er ballernes placering ændret.

Du kan selv ændre ballernes placering og træne trækstødet i forskellige varianter.

"Medløbsstød på tværs af bordet"

De næste to øvelser i Figur 5 og 6 er magen til Figur 3 og 4, blot med den forskel, at vi nu skal træne medløbsstødet, eller topstødet som nogen også kalder det.

Igen er det vigtigt at huske "kiksezonen" i toppen af stødballen. Rammer man i denne zone, er der stor fare for, at duppen glider af på ballen og man kikser.

Mange der spiller billard, er ikke klar over hvor vigtigt det er, at duppen er i orden.

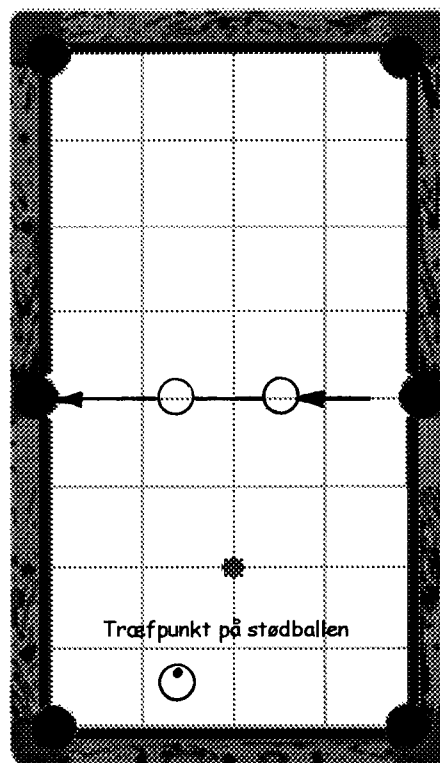
Duppen på spidsen af køen, består af flere lag af hårdt sammenpresset læder.

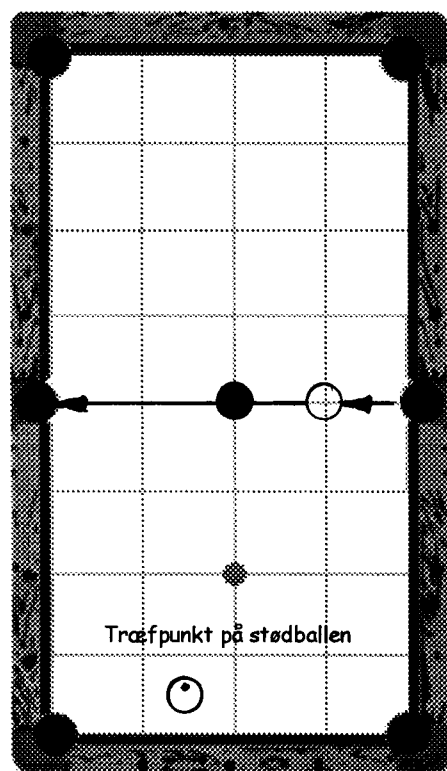
Efterhånden som man spiller, har duppen en tendens til, at blive meget hård og nærmest glasagtig. Dette kan man modvirke ved at duppen en gang i mellem "raspes op" med noget groft sandpapir eller lignende, således at læderet bliver ru og dermed bedre kan tage i mod kridt.

Blåkridtet hjælper også med til at gøre duppen ru, idet kridt er et slibemiddel.

Blåkridt er derfor ikke bare noget man "smører" på duppen, det har faktisk en meget vigtig funktion i hele spillet.

Figur 5





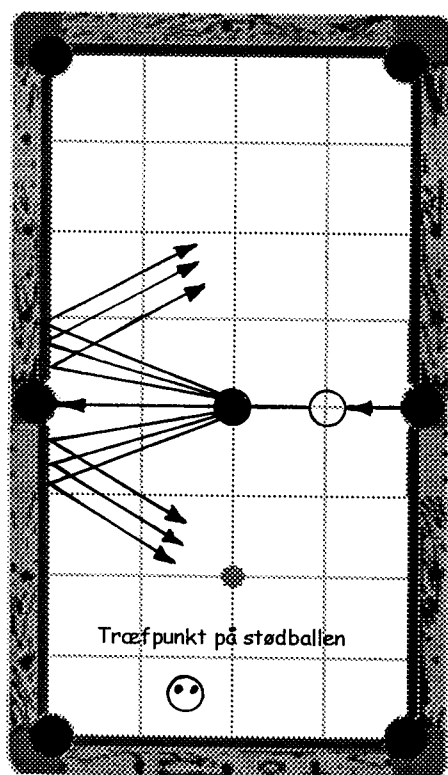
Figur 6

Øvelserne som du nu har været i gennem i Figur 3 - 6, kan også benyttes til at træne stopstød, d.v.s. et stød hvor stødballen bliver liggende nøjagtig der hvor den rammer Bal 2.

Disse tre stød, trækstød, medløbsstød og stopstød, er basis stødene i alt billard. Mestrer man teknikken i disse stød er man nået et langt skridt som billardspiller.

Uanset hvilket dessin man kommer ud for på bordet, vil det altid være et stød, som tager udgangspunkt i et af disse tre stød, som man skal benytte.

Gennemgå disse 6 øvelser godt, inden du går videre til næste afsnit.



Figur 7

"Medløbsstød, med sideeffekt"

Jeg går nu ud fra at, du har nogenlunde styr på dit lige stød, at du rammer der hvor du sigter.

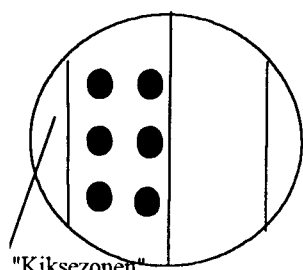
For at kunne spille position på stødballen, er det ikke nok, kun at kunne ramme stødballen i toppen, centrum, eller i bunden.

Derfor går vi nu videre med næste lektion, som omhandler sideeffekt i stødballen, eller som mange også siger "at spille med skæv".

At spille med skæv betyder, at man rammer stødballen enten til højre eller til venstre for den lodrette centerlinje.

På tegningen er vist 6 forskellige markeringer hvor stødballen kan rammes.

Medløbsseffekt med skæv, centrumstød med skæv og trækstød med skæv. På tegningen er kun vist markeringerne i forbindelse med



venstre skæv. Markeringerne i forbindelse med højre skæv er naturligvis de samme, bare på ballens modsatte halvdel.

VIGTIGT: *Spil kun med skæv når det er nødvendigt. Mange dessin's kan sagtens spilles uden at bruge skæv og dermed større chance for at styre ballerne.*

Man bør gøre sig klart med det samme, at sideeffekt i stødballen, ikke har den store betydning når man spiller inde midt på bordet. Sideeffekt får først rigtig betydning, når stødballen rammer en bande.

Her er det vigtigt at vide, at sideeffekt virker forskellig i forhold til om det er stødballen der rammer en bande, eller Bal 2 der rammer banden.

Effekten arbejder ligesom et tandhjul, d.v.s.:

- hvis stødballen har højre skæv og rammer en bande, vil den gå mod højre.

- hvis den har venstre skæv, går den mod venstre, når den rammer banden.

hvorimod:

- hvis stødballen spilles med højre skæv og rammer Bal 2, vil Bal 2 gå mod venstre når den rammer banden. Spilles stødballen samtidig med topeffekt, vil den fortsat gå mod højre, hvis den rammer en bande.

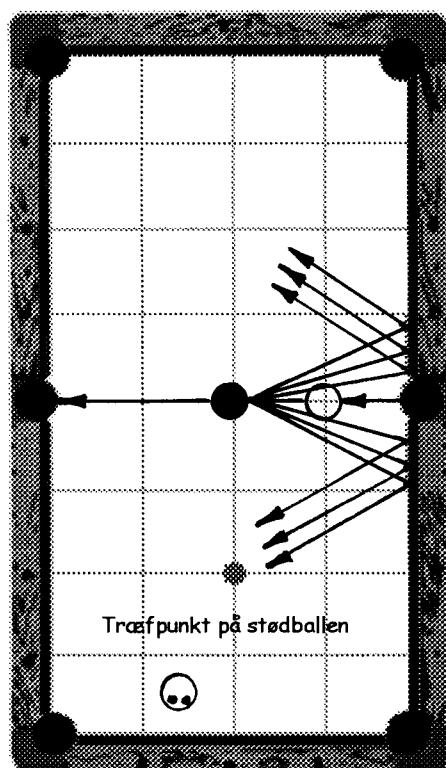
Hvis stødballen spilles med venstre effekt fungerer det på samme måde, bare modsat.

Dette område er et de sværeste for nybegyndere og her vil det være en god idé, at have en instruktør eller en bedre spiller med på sidelinien.

Kig lidt på opgaverne i Figur 7 og 8, som viser øvelser med venstre og højre effekt, henholdsvis som medløbsstød og trækstød.

Disse to øvelser er meget grundlæggende for det videre arbejde, især i forbindelse med positionsspillet.

POOL INSTRUKTION FOR BEGYNDERE OG LET ØVEDE - 1. DEL
STØDTEKNIK - BALBEHANDLING - POSITIONS-SPIK



Figur 8

"Trækstød med sideeffekt"

Mellem 25 og 50 % af stødene i en kamp, vil kunne reflekteres til et af disse stød, under en eller anden form.

I både Figur 7 og 8 skal man potte Bal 2 lidt til højre eller venstre i midterhullet, ellers trækker man stødballen direkte tilbage i modsatte midterhul.

Her skal du igen være opmærksom, idet sideeffekten nu virker anderledes. På grund af tandhjulseffekten, skal man spille med det modsatte skæv, når der spilles med trækstød i stødballen.

D.v.s. , hvis stødballen skal gå mod højre når den trækkes tilbage i banden, skal man spille med venstre effekt og hvis den skal gå mod venstre, skal man spille med højreeffekt.

Træn begge øvelser med forskellig stødstyrke, blødt, medium og hårdt, så finder du hurtigt ud af, at effekten virker forskellig når stødballen rammer banden, hvilket kan

udnyttes effektivt, bl.a. når der ligger en eller flere baller i vejen for stødballen normale bane.

"Positionsspil til 8' eren"

I denne øvelse, Figur 9, skal du bruge det du nu har lært, til en helt konkret position, som du senere vil finde ud af, opstår meget tit.

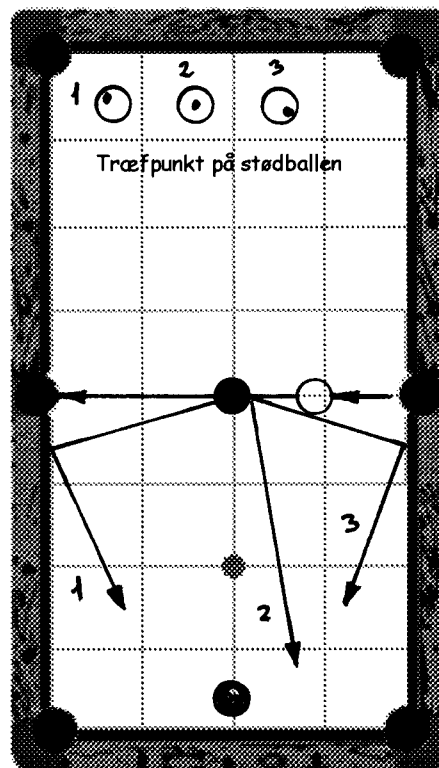
Bal 2 er placeret på midten af bordet og 8' eren ligger ved kortbande.

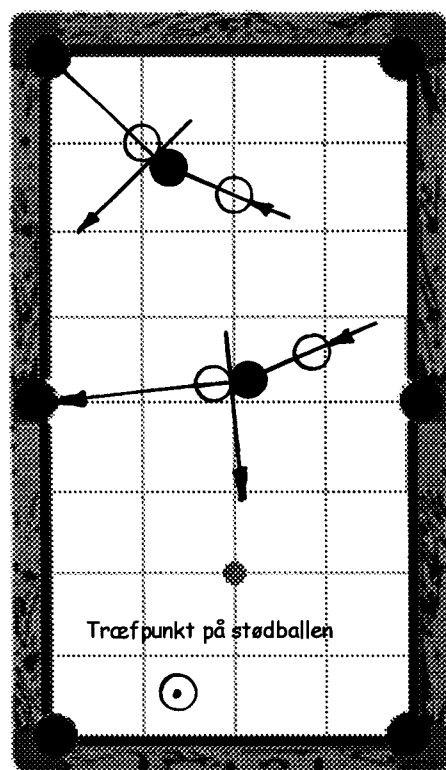
I denne situation har du tre muligheder for at spille stødballen til en god position:

- Stødballen spilles med medløb og venstre effekt.
- Stødballen spilles med trækstød og højre effekt.
- Stødballen spilles en lille smule under midten og et lidt mere kraftfuldt stød, et såkaldt "Stunshot", hvilket betyder at stødballen næsten ingen effekt har, men kun glider hen af klædet.

Figur 9

"Positionsspil til 8' eren"





Figur 10

"90 grader stødet - Tangentlinie"

Det næste vi vil beskæftige os med, er endnu en vigtig detalje, 90 grader stødet, eller ballens Tangentlinie.

Spiller man stødballen i centrum og den rammer Bal 2, lidt til højre eller venstre for denne bal's centerlinie, vil stødballen ALTID løbe væk fra Bal 2 i en vinkel på 90 grader, se Figur 10 og 11.

Ved at forestille sig en linie gennem centrum af stødballen og det sted på Bal 2 hvor man vil ramme og herefter en linie 90 grader ud fra Bal 2, så vil stødballen altid følge denne linie. Den sorte bal markerer blot stødballen's position i det øjeblik den rammer Bal 2.

Dette er en meget nyttig viden, som du kommer til at gøre brug af mange gange mens du spiller.

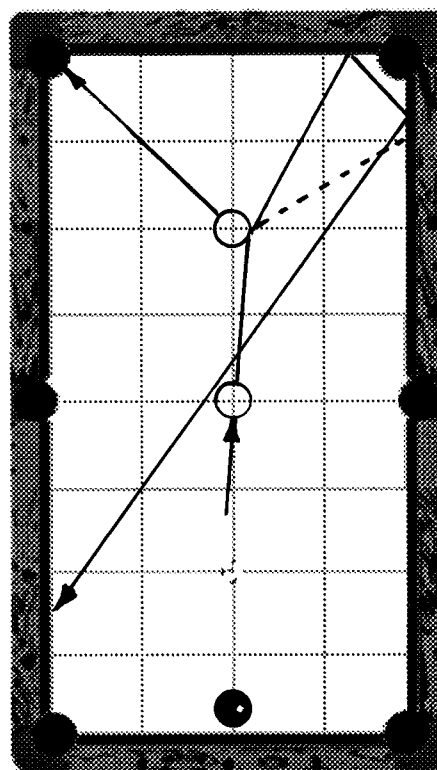
Lad os se på et konkret eksempel, hvor denne viden kan udnyttes i Figur 11.

Du har 8' eren placeret ved den ene kortbende og en objektbal på toppunktet i trekanten. Stødballen ligger på midten af bordet.

Du ved nu, at såfremt du spiller stødballen i centrum og pletter objektballen i hjørnehullet, så er der næsten 100 % garanti for, at stødballen ender i det modsatte hjørnehul. Hvorfor?

Fordi Tangentlinien er 90 grader, nøjagtig den vinkel stødballen vil løbe efter, hvis objektballen er ramt korrekt og sænkes i hjørnet.

Figur 11



Træfpunkt på stødballen



Du har nu to muligheder for at undgå, at stødballen går i hjørnehullet. Enten kan du spille med medløbseffekt eller med trækstødseffekt.

-Spiller du med trækstød, ændres stødballens bane mod højre, således at den rammer

POOL INSTRUKTION FOR BEGYNDERE OG LET ØVEDE - 1. DEL
STØDTEKNIK - BALBEHANDLING - POSITIONS-SPIL

langbanden til højre for hjørnehullet og du får en meget dårlig position til 8' eren.

-Spiller du derimod med medløbseffekt (topstød), ændres stødballens bane mod venstre og stødballen vil nu ramme til venstre for hjørnehullet, fortsætte i denne bane og løber op i den ende hvor 8' eren er placéret, til en god position.

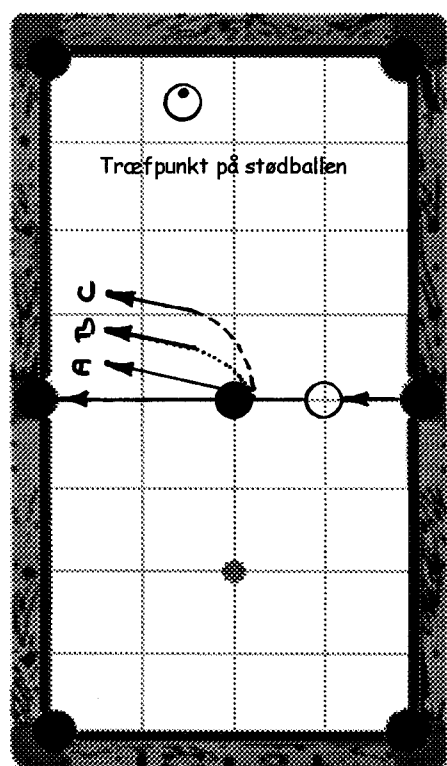
Kan man så også være sikker på, at dette er helt korrekt ? Nej, desværre ikke altid.

Stødballens bane afhænger meget af stødet. Et langt gennemført stød vil sende stødballen afsted i den beskrevne bane, hvorimod et hårdt stød igen vil sende stødballen mod hjørnehullet.

Jo kraftigere du støder, jo mere vil stødballen "blive kastet ud til siden", (på engelsk siger man at ballen får "throw") d.v.s. at den afviger fra den normale bane.

Figur 12

" Medløbsstød med "throw-effekt "



Lad os se lidt på dette i praksis.

I Figur 12 er vist et dessin hvor der spilles med medløbseffekt.

Stødballen rammes i centerlinien, i zone A (se fig. 2).

Bal 2 rammes samme sted hver gang.

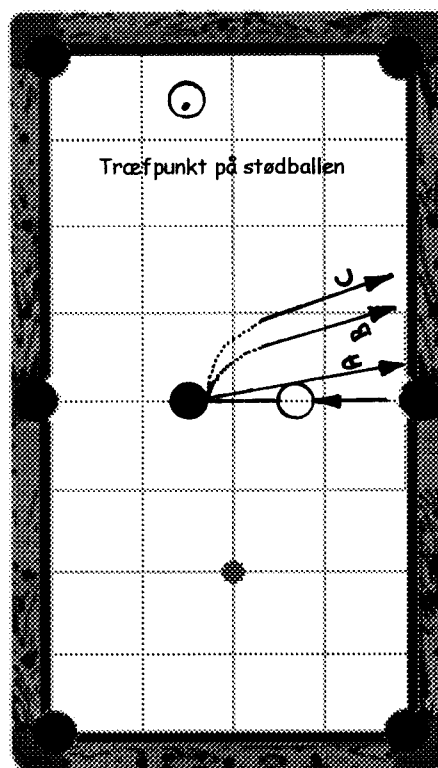
- A viser stødballens bane med et normalt, langt gennemført stød.

- B viser stødballens bane med et medium stød.

- C viser stødballens bane med et kraftigt stød.

Figur 13

" Trækstød med throw-effekt "



Figur 13 viser samme øvelse, men med trækstød og du vil se, at stødballens bane er næsten den samme, bare modsat i forhold til medløbsstødet.

Lav dine egne øvelser med udgangspunkt i Figur 12 og 13, for eksempel med andre baller som ligger i vejen for stødballens normale bane, sådan at du bliver fortrolig med brugen

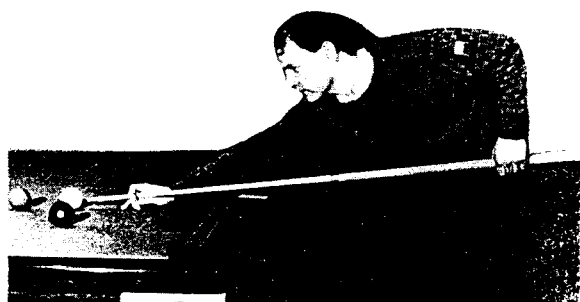
af medløbseffekt og trækstødet, når der er brug for at, ændre stødballens bane.

Med denne viden til rådighed, bør du allerede nu være klar over, at et godt stød er en vigtig detalje, som har kolossal indflydelse på stødballens bane, efter at den har ramt Bal 2.

Nu er der sansynligvis spillere som vil sige: Hvad gør jeg så, når jeg ikke har en instruktør eller en af de bedre spillere til at forklare mig, hvad et gennemstød er og hvordan det udføres?

Figur 14

Stillingen ved bordet



Teknikken i et godt gennemstød er svært at forklare på papir, idet det kræver at man udfører nogle øvelser, samtidig med at instruktøren ser på spillerens stilling ved bordet, forhåndens placering, baghåndens greb og selve bevægelsen med køen inden stødet.

Det første man skal sørge for, er at få den rigtige stilling ved bordet, således at køen kan svinge frem og tilbage, uden at ramme i mod hoften eller tøjet.

Selve stillingen er ikke det aller vigtigste, udover at man selv skal føle at man står godt. Fødderne skal være i en afstand af ca. 40 cm. fra hinanden, så man står i god balance. For højrehåndsspillere gælder, at højre fod skal være længere tilbage end venstre fod.

Figur 15

Stillingen ved bordet



Så vidt muligt skal begge fødder være i en vinkel på ca. 45 grader, i forhold til stødretningen og man skal stå i en afstand ind til bordet som ikke føles akavet eller anstrengt.

Normalt kan man sige, at hvis man tager fat om køen med baghånden, står oprejst ved bordet i stødretningen, med køen pegende mod stødballen, så vil den rigtige afstand ind til bordet være når køen er lige bag ved stødballen. Forudsat naturligvis, at stødballen ikke ligger i den modsatte ende af bordet.

Sigtet er lidt vanskeligere at definere, idet der findes to måder at sigte på. Øjnene på de

POOL INSTRUKTION FOR BEGYNDERE OG LET ØVEDE - 1. DEL
STØDTEKNIK - BALBEHANDLING - POSITIONS-SPIL

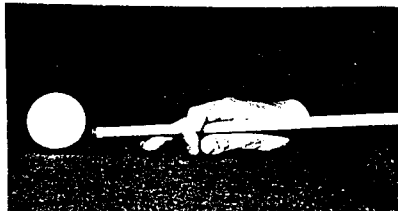
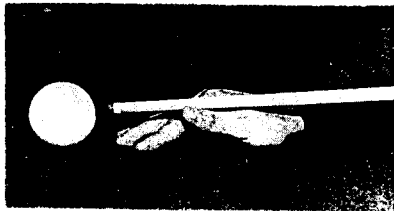
flESTE mennesker er udformet således at man har et styrende øje og et koordinerende øje. Nogle spillere sigter bedst med kun det styrende øje, og andre sigter bedst med næsen lige over køen, d.v.s. de sigter med begge øjne.

Prøv dig frem og find ud af, hvad der passer dig bedst.

Figur 16

Forhånden.

Åben forhånd og lukket forhånd.



Man skal være klar over at begge øjne er med til at sende signaler til hjernen, som herefter omsættes til den viden man har brug for, for at udføre et bestemt stød. Det gælder sigtet, farten og stødets karakter. Jo mere viden hjernen har om dette, jo nemmere har man ved at planlægge et bestemt stød.

Som bekendt er det ikke dig som person, der styrer hvad du skal, men hjernen der koordinerer alle bevægelser, forhånden, baghånden, hastigheden på køen, sigtet,

overblikket. Mange ting der skal holdes styr på, på en gang.

Det er derfor vigtigt at man, som begynder, får kontrol over en ting ad gangen.

Når du vil spille et bestemt dessin, så start med at danne dig et overblik af hvad der skal ske. Stil dig i stødretningen og gå ind til bordet i den rigtige stilling.

Placér forhånden ca. 15 cm. bag stødballen og hold køen i ro, ikke "file" frem og tilbage med køen. Afhængig af hvilket stød du skal udføre, har du på nuværende tidspunkt bestemt dig til, om du skal spille med en åben forhånd eller en lukket forhånd.

Giv nu dig selv lidt tid til at sigte. Jo mere omhyggelig man er med dette, jo større chance er der for, at man opfatter det signal der kommer fra hjernen, når sigtet er som det skal være.

Figur 17

Baghåndens greb om køen.



Nu står du i en situation som du vil komme i masser af gange, enten føler du at det hele er

rigtigt, eller også føler du at et eller andet ikke er som det skal være.

Hvis følelsen er den første, fortsætter du bare.

Hvis ikke, så rejs dig op, gå lidt væk fra bordet og start forfra, ellers vil der være en stor garanti for, at du ikke potter ballen som planlagt.

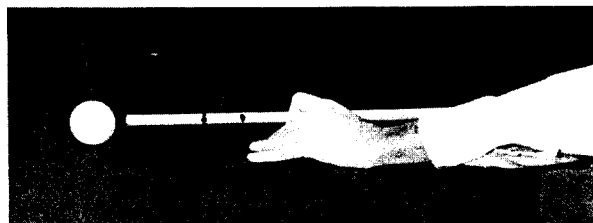
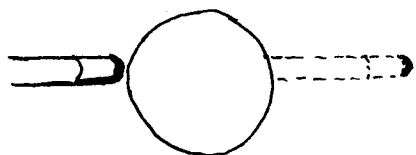
Du er klar til at støde, sigtet er rigtigt, du står godt og det hele er som det skal være.

Nu bevæger du kæn frem og tilbage mellem forhånden og stødballen (kaldes også forbevægelsen inden selve stødet), tre eller fire gange frem og tilbage, for at få en fornemmelse af, hvilken fart du skal støde med, for at stødballen løber derhen hvor den skal.

Herefter fører du kæn fremad mod stødballen. Når stødballen rammes, fortsætter du fremad med kæn, ca. 2 - 3 ballers længde, 12 - 15 cm., hvorefter kæn automatisk kommer til ro.

Figur 18

Langt gennemført stød



Du har nu udført et langt gennemført stød.

Et gennemført stød kan ikke udføres som beskrevet ovenover, såfremt der er mindre end 12 - 15 cm. afstand mellem stødballen og Bal 2, her støder man så bare lidt mindre igennem, måske kun 5 cm.

I nogle få % af stødene i en kamp, kommer man ud for, at afstanden mellem stødbal og Bal 2, er meget lille, nogle få cm. Her er der ikke mulighed for at støde igennem og istedet for skal man lave et kort stød.

Især denne stødteknik kræver en medhjælper på sidelinien, men hvis du prøver at gå meget tæt på med din forhånd og flytter baghånden tilsvarende længere frem på kæn, nogen gange helt frem til 10 cm. før samlingen på midten af kæn, så finder du ud af, hvordan disse stød også kan udføres.

Det vigtigste er, at afstanden mellem forhånden og baghånden mindskes, således at man ikke kan bevæge kæn så meget.

Det rigtige gennemstød opnåes bedst ved at træne trækstød, idet man her får et umiddelbart resultat. Hvis stødballen står stille i kortere eller længere tid inden den løber tilbage, er stødet ikke gennemført, eller kun lidt gennemført.

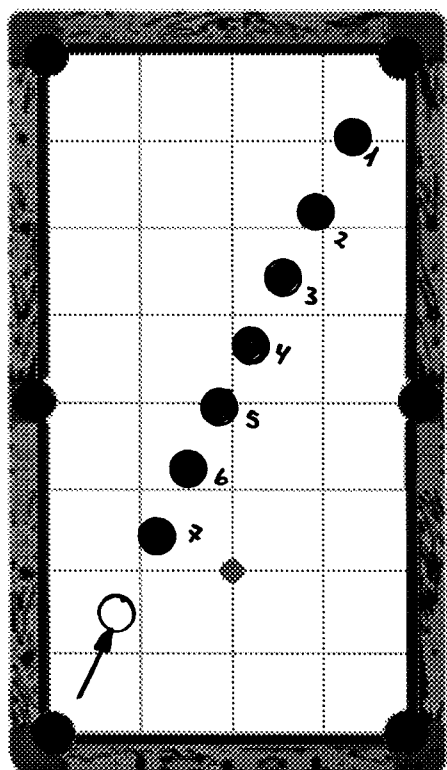
Hvorimod, hvis stødballen løber baglæns med det samme, efter at have ramt stødballen, kan man være nogenlunde sikker på at have udført et langt gennemført stød.

Her afslutter vi 1. Del af "Instruktion for begyndere og let øvede".

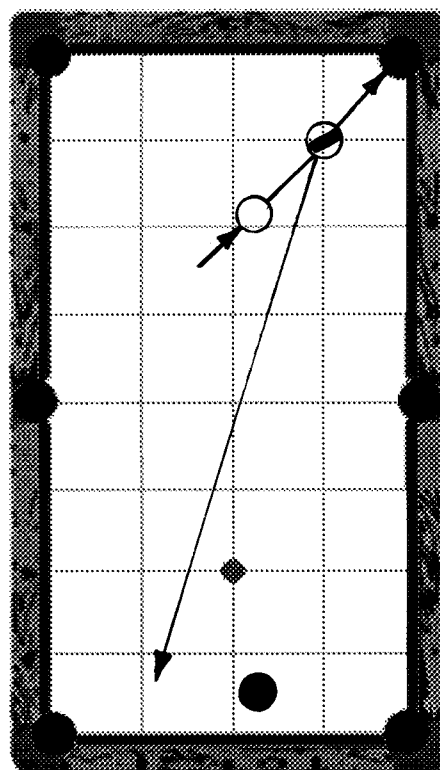
På de næste sider vil der være 12 øvelser, som relaterer til det du netop har gennemgået.

God fornøjelse med opgaverne og på gensyn i 2. del.

POOL INSTRUKTION FOR BEGYNDERE OG LET ØVEDE - 1. DEL
STØDTEKNIK - BALBEHANDLING - POSITIONS-SPIL



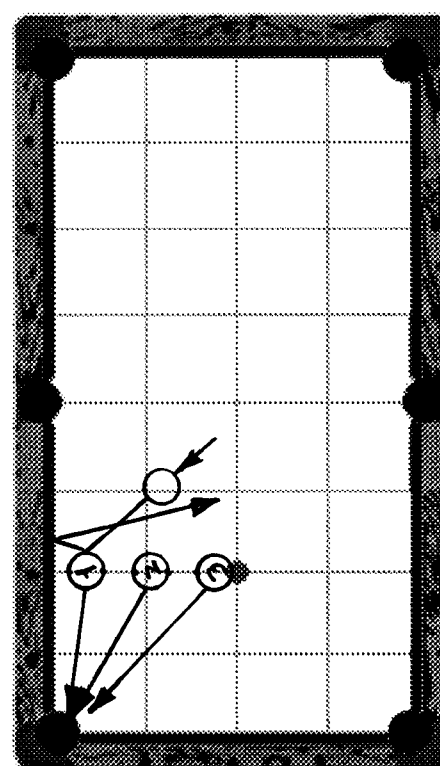
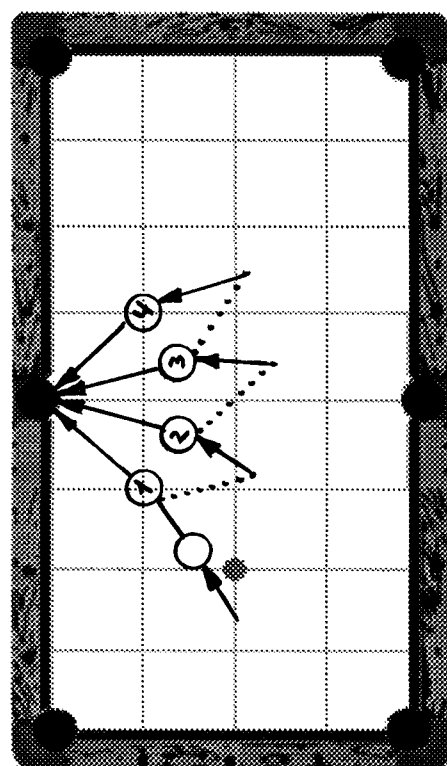
Øvelse nr. 1



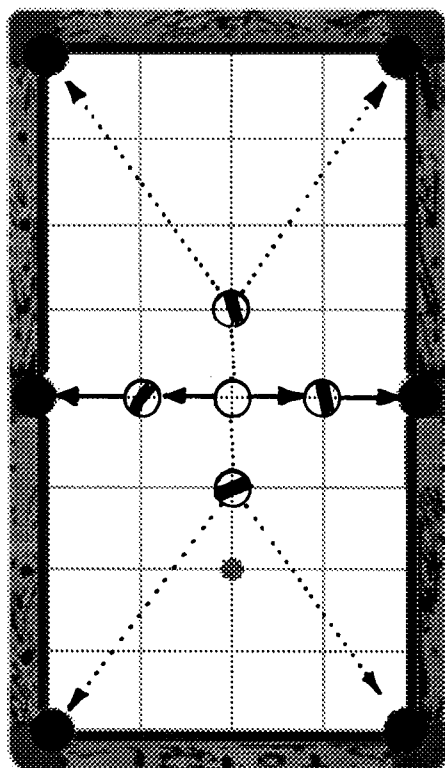
Øvelse nr. 3

Øvelse nr. 2

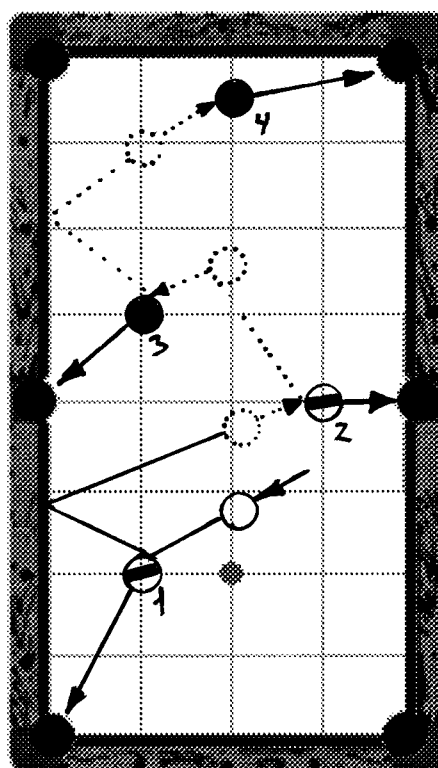
Øvelse nr. 4



POOL INSTRUKTION FOR BEGYNDERE OG LET ØVEDE - 1. DEL
STØDTEKNIK - BALBEHANDLING - POSITIONS-SPIL



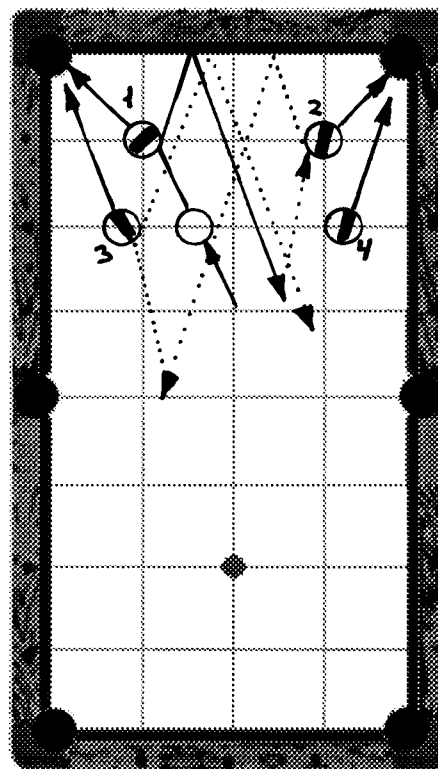
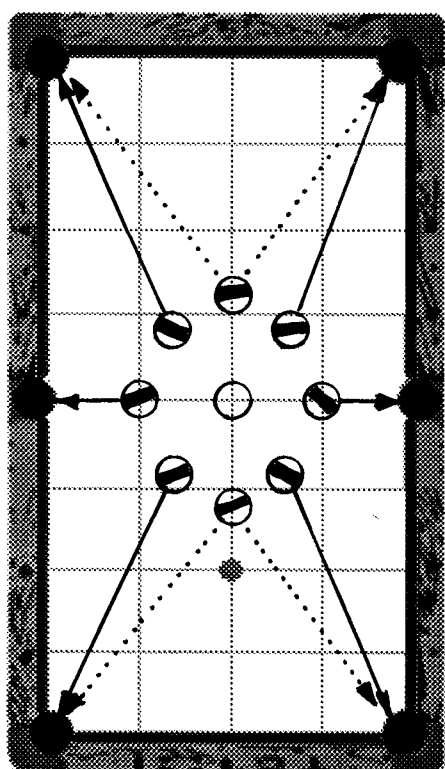
Øvelse nr. 5



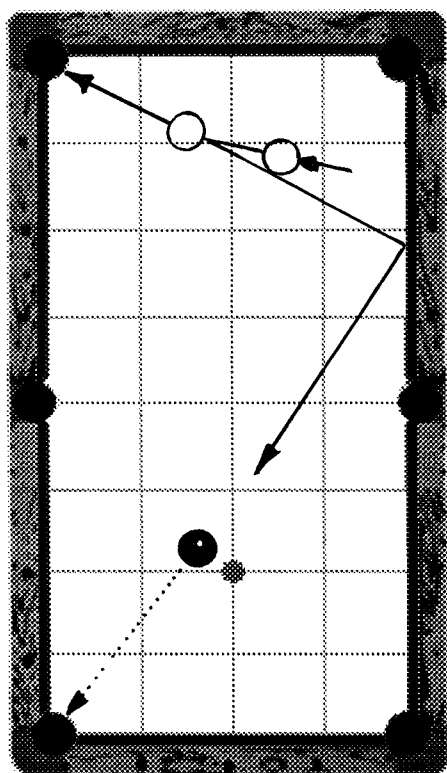
Øvelse nr. 7

Øvelse nr. 6

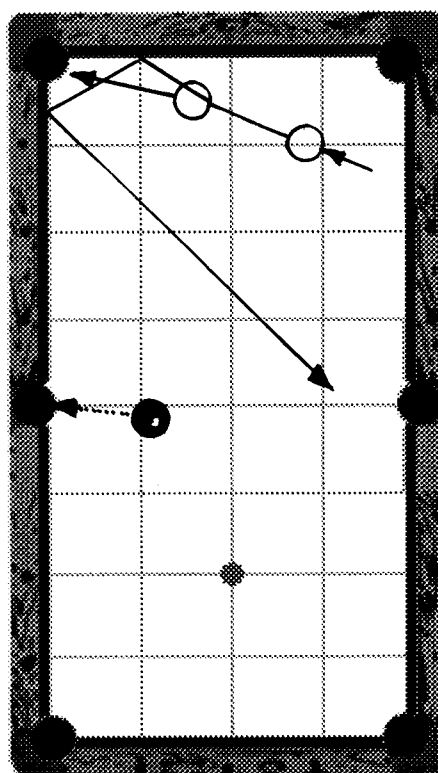
Øvelse nr. 8



POOL INSTRUKTION FOR BEGYNDERE OG LET ØVEDE - 1. DEL
STØDTEKNIK - BALBEHANDLING - POSITIONS-SPIL



Øvelse nr. 9



Øvelse nr. 11

Øvelse nr. 10

Øvelse nr. 12

