



BILLARD

MITTEILUNGSBLATT DES DEUTSCHEN BILLARD-SPORT-VERBANDES DER DDR

MITGLIED DER
CONFÉDÉRATION
EUROPÉENNE
DE BILLARD (CEB)



WESENTLICHEN ANTEIL AM BISHERIGEN GUTEN ABSCHNEIDEN von Ascota Karl-Marx-Stadt in der BK-Oberliga hat Hellmut Autengruber (unser Bild). Mit einem GD von 270,0 nimmt der Karl-Marx-Städter nach dem 10. Meisterschaftstag in der Rangliste unserer höchsten Spielklasse den 14. Platz ein.

Foto: Lob

Billardsportler sind dabei

Allenthalben spürt man in diesen Tagen Parteitagsgelände. Die Dokumentenentwürfe zum IX. Parteitag der SED, die breite Volksaussprache dazu, haben unzählige Initiativen ausgelöst! Auch für die Sportler ist es Ehrensache, in Vorbereitung auf dieses bedeutende gesellschaftliche Ereignis nicht nur am Arbeitsplatz und in der Schule höchste Ergebnisse zu erzielen, sondern auch auf dem Gebiete des Sports mit großen Aktivitäten zu hohen Wettbewerbsergebnissen zu kommen.

Im Bezirk Potsdam beispielsweise setzten sich die Mitglieder der BSG Chemie Premnitz das Ziel, die Aufgaben des Jahressportplanes 1976 bis zum 15. Mai mit 50 Prozent zu erfüllen. Damit leisten die Premnitzer einen würdigen Beitrag zur Vorbereitung des IX. Parteitages und gehen erste Schritte in Vorbereitung auf die VI. Kinder- und Jugendspartakiade und des VI. Turn- und Sportfestes der DDR 1977 in Leipzig.

Apropos Leipzig. Hierfür haben sich die Premnitzer noch etwas besonderes vorgenommen. Auf der 8. Bezirksvorstandssitzung der Potsdamer Bezirksorganisation sagte dazu ihr BSG-Vorsitzender: „Wir Sportlerinnen und Sportler sind uns der hohen politischen Aufgabe bewußt, die wir in Vorbereitung auf Leipzig zu leisten haben. Wir nutzen deshalb den 106. Geburtstag Lenins, um alle Werktätigen des Chemiefaserwerkes zu einem Subbotnik am 24. April aufzurufen. Mit dem Erlös wollen wir helfen, das Fest der sozialistischen Körperkultur und des Sports 1977 in der Messestadt finanziell zu unterstützen.“

Inzwischen hat das Fest- und Sportiadekomitee des Bezirkes-Potsdam diese Initiative der Premnitzer aufgegriffen und einen Aufruf an alle Werktätigen des Bezirkes gerichtet, dem Beispiel zu folgen. Das Echo ist begeistert, denn die Zustimmung ist groß. Selbstverständlich, daß da auch die Billardsportler des Bezirkes keine Ausnahme machen. DBSV-Präsident Willi Blawid, Mitglied von Stahl Brandenburg, sagte: „Keine Frage, wir werden dabeisein.“

PETER BRANDES

Der Meister und der zweite Absteiger werden noch gesucht

3 Mannschaften können sich nach wie vor Titelhoffnungen machen. Mit noch vier ausstehenden Heimspielen verfügt Ascota Karl-Marx-Stadt zwar über die größten Chancen, doch steht dem der schwache GD gegenüber. Meister Spremberg muß in Dresden bei der TSG Nord und bei Motor Reick Punkte holen, vor allem aber bei der TSG gewinnen. Letzteres Team hat auf Grund des besseren MGD die meisten Aussichten. Diese Ausgangsposition beruht auf den sicheren Siegen in Luckenwalde (1606) und Leipzig (1700). Vor allem die Begegnung in Leipzig war ein echter Leckerbissen (lediglich Rönicke/209) fiel ab.

Mit 1632 zu verlieren, vor allem bei dem derzeitigen Tabellenbild, ist für Leipzig bitter! Immerhin aber sollte dieses Resultat sowie die 1689 gegen Motor Reick den Messestädtern den notwendigen Rückhalt für die kommenden 4 Auswärtsspiele geben. Bei beiden Mannschaftsergebnissen ragen die Leistungen des Ersatzmannes Lichtenstein (277/289) und die des Vize-meisters Gottschalk (314/317) heraus. Übrigens: Die 1689 stellen für Leipzig Mannschaftsrekord dar.

Härter als erwartet traf es Motor Reick mit 2 Niederlagen, denn damit ist dieses renommierte Team gar in den Abstiegskampf verwickelt. In Leipzig lief man gegen einen „Hammer“; in Luckenwalde aber mit 1505:1528 die Punkte abzugeben, das ist mehr als mager! Sicher spielten in dieser Partie auch die Nerven eine Rolle, trotzdem aber hätte man dem Altmeister mehr Cleverness zugetraut. Die Punkte, die Reick in der 1. Halbserie „verschenkte“, beginnen, schwer ins Gewicht zu fallen.

Höhere Quoten hatte man von den Luckenwaldern erwartet, so daß sie mit 2 Pluspunkten aus den 2 Heimspielen noch gut bedient waren. Gleichmäßig und zuverlässig spielten lediglich Klaus Thoms und Waldemar Martin. Ob das aber für die noch 4 ausstehenden Auswärtsspiele langt? Den ersten Erfolg verbuchte Turbine Cottbus gegen Neugersdorf. Die siebringende Partie war die von Lothar Blawid (315). Tags zuvor aber hatte der Cottbusser 2 weitere Pluspunkte gegen Ascota vergeben. Nach 160 zur Halbzeit sprangen am Schluß nur 273 heraus. Erwähnenswert an beiden Tagen die Leistungen von Ersatzmann Kascheike, der 266 und 247 Points erzielte. Mit dem Sieg in Cottbus landete Ascota den 4. Auswärtserfolg. Über das „Wie“ der Siege aber sollte man schweigen, da alle Gegner der Karl-Marx-Städter eine äußerst schwache Vorstellung abgaben.

Auch Spriemberg enttäuschte. Wann hat diese Mannschaft zu Hause schon einmal so billig einen Kampf gewinnen

können? Die 1535:1475 gegen Ascota sind kein Ruhmesblatt! Die Quittung kam dann auch postwendend in Form der MGD-Einbuße gegenüber Spitzenreiter TSG Nord. Hervorzuheben lediglich Günter Wille mit 290 (150). Der gleiche Spieler war es auch, der mit 330 (151) erheblich zum 1671:1497 gegen Neugersdorf beitrug. Der Lohn: Auch Wille verfügt jetzt über einen 280er Einzeldurchschnitt.

Neugersdorf — bisher immer für eine Überraschung gut — zeigte in dieser Saison auswärts sehr wenig. In den restlichen 4 Heimspielen dürfte das Team zwar wieder einiges korrigieren können und trotzdem erhebt sich die Frage, ob sich die Mannschaft nur noch zu Hause auf ihr Können verlassen kann und ob das für die Zukunft in der Oberliga ausreicht? Jedenfalls wiegen vorerst die 4 Minuspunkte sowie der schlechte MGD aus den Spielen in Cottbus und Spriemberg schwer!

Die Statistik:

Luckenwalde 1528		Motor Reick 1505	
Kein	279	Hähner	249
Schnelle	218	Stöckel	264
Pitlizki	232	Berndt	248
Christl	243	Höcker	262
Martin	270	Giese	244
Thoms	286	Löwe	238
Leipzig- 1689		Motor Reick 1575	
Rönicke	262	Hähner	215
Müller	278	Höcker	271
Lichtenstein	289	Berndt	286
Prinz	269	Giese	243
Heyer	274	Löwe	261
Gottschalk	317	Stöckel	299
Cottbus 1552		Neugersdorf 1527	
Kascheike	266	Pergande	255
Grieser	240	Heinze	253
Schubert	234	Paul	226
Oschmann	250	Gleffe	234
Hendrischke	247	Schölze	288
Blawid	315	Zimmermann	271

Fortsetzung auf Seite 3

„BILLARD“-Herausgeber und Lizenzträger: Deutscher Billardsportverband der DDR; verantwortlicher Redakteur: Peter Brandes (Anschrift: 15 Potsdam, Bertolt-Brecht-Straße 17 — Telefon: Potsdam, dienstlich 44 01, Apparat 261, privat 8 29 96. Alle Einsendungen zur Veröffentlichung an diese Anschrift.

Redaktions- und Versandort: Berlin/Potsdam. Bezugsgebühren, Neubestellungen und Veränderungen im Abonnement: Marianne Voss, 113 Berlin, Lenin-allee 122. Erscheinen von „BILLARD“ monatlich zum Einzelpreis von 0,20 M. Lizenznummer: 589 des Presseamtes beim Vorsitzenden des Ministerrates

der DDR. Satz und Druck: Märkische Volksstimme Potsdam (I 16 01). Index 3 80 22 C. Einzahlungskonto für die Abonnementsgebühren: Postscheckamt Berlin, Konto: 7199—59—56555; Inhaber: DBSV der DDR, Red.-Kollegium. Vertrieb erfolgt durch Selbstversand. Redaktionsschluß: 17. Februar 1976

Fortsetzung von Seite 2

Spremberg 1535	Ascota KMSt. 1475	Heymann 230
Wille 290	Zika 234	
Zolk 220	Rother 231	
Matthiaschk 248	Appel 251	
Jürgensen 271	Goldammer 263	
Fladrich 277	Autengruber 266	
Nothnick 229		
Luckenwalde 1520	TSG Nord 1606	
Kein 235	Hähne, L. 252	
Schnelle 239	Pietzsch 294	
Christl 247	Hähne, D. 274	
Pitlizki 238	Glöckner 263	
Martin 272	Grundmann 208	
Thoms 289	Hähne, M. 315	
Leipzig 1632	TSG Nord 1700	
Rönicke 209	Grundmann 253	
Müller 290	Hähne, L. 291	
Lichtenstein 277	Hähne, D. 257	
Prinz 281	Glöckner 297	
Heyer 261	Pietzsch 294	
Gottschalk 314	Hähne, M. 308	
Cottbus 1538	Ascota KMSt. 1558	
Kascheike 247	Heymann 251	
Grieser 279	Zika 297	
Schubert 272	Rother 279	
Oschmann 215	Appel 221	
Hendrichke 252	Goldammer 229	
Blawid 273	Autengruber 281	
Spremberg 1671	Neugersdorf 1497	
Wille 330	Winkler 235	

Rieger 294	Heinze 230
Matthiaschk 269	Paul 279
Jürgensen 281	Gleffe 201
Nothnick 243	Scholze 256
Fladrich 254	Zimmermann 296

Rangliste:

1. Gottschalk	302,1
2. Thoms	297,3
3. Pietzsch	294,7
4. Hähne, M.	294,0
5. Blawid	291,2
6. Zimmermann	285,3
7. Höcker	283,8
8. Wille	280,8
9. Hähne, L.	279,8
10. Fladrich	277,1
11. Stöckel	9 275,33
12. Heyer	8 271,75
13. Scholze	270,5
14. Autengruber	270,0
15. Glöckner	269,5
16. Prinz	9 269,44
17. Rother	268,5
18. Fischer	9 267,44
19. Löwe	8 267,0
20. Jürgensen	264,8
21. Martin	262,9
22. Nothnick	261,6
23. Berndt	261,4

Tabelle:

Dresden-Nord	16:4	1627,3
Traktor Spremberg	14:6	1606,7
Karl-Marx-Stadt	14:6	1536,2
Luckenwalde	10:10	1556,3
Dresden-Reick	8:12	1572,7
Stahl NW Leipzig	8:12	1566,5
Neugersdorf	8:12	1524,3
Turbine Cottbus	2:18	1516,8

Quartierbestellungen bis zum 10. April

Den Billardfreunden bietet sich die Gelegenheit, den diesjährigen DDR-Meisterschaften im Cadre 47/2 in der Zeit vom 22. bis 25. April in Dresden als Zuschauer beizuwohnen. Quartierbestellungen, die sich auf den Zeitraum vom 21. bis 26. April beziehen, sind bis zum 10. April an Sportfreund Ferdinand Hockenholz, 8051 Dresden, Am Weißen Adler 2, zu richten.

den Alleingang von Weißenborn angeforderten Schiedsrichter aus dem Bezirk Dresden nicht erschienen sind, wurde den Weißenbornern vom Staffelleiter neben den 2 Pluspunkten der Mannschaftsdurchschnitt als Ergebnis zuerkannt. Sollte es wider Erwarten zwischen Weißenborn und Post noch zu Punktgleichheit kommen, wird der Alleingang für Weißenborn neu angesetzt.

Die einzelnen Spiele

Stahl Brandenburg 1515	Rot. Weißenborn 1564
Filipski 272	Hommola, Gu. 244
Zeh 205	Thiele 201
Kummer 212	Franke 248
Schendel 308	Hommola, Ge. 291
Blawid 264	Schmiedgen 293
Sypli 254	Hommola, Gü. 287

Lok Potsdam 1474	Aufbau KMSt. 1187
Kuhlmey 260	Keller 187
Ebel 199	Gebhardt, S. 179
Wagner 228	Neubauer 182
Janske 271	Lieberwirth 194
Jensen 240	Nitsche 237
Hengmith 276	Gebhardt, R. 208

Post KMSt. I 1566	Lok Lpz. Wahren 1315
Junghans 248	Stein 182
Engel, V. 240	Mosig 227
Pohlert 288	Rüschke 278
Roll 275	Wenzel 208
Böttger 230	Aßmann 220
Heyder 285	Altmann 200

CSG Fr. Heckert 1532	Lok Wahren-Lpz. 1347
Rehwagen 256	Mosig 249
Küchler 273	Stein 201
Juch 213	Rüschke 254
Henschel 267	Aßmann 200
Girschick, T. 263	Wenzel 215
Kochsiek 260	Altmann 228

Lok Potsdam 1529	Rot. Weißenborn 1547
Kuhlmey 232	Thiele 245
Ebel 251	Hommola, Gu. 228
Wagner 236	Franke 254
Janske 281	Hommola, Ge. 250
Jensen 231	Schmiedgen 299
Hengmith 298	Hommola, Gü. 271

Stahl Brandenburg 1554	Aufbau KMSt. 1332
Filipski 258	Keller 214
Zeh 271	Gebhardt, St. 219

Fortsetzung auf Seite 4

Weißborn ist fast am Ziel

In der I. DDR-Liga (BK), Staffel West, schon alles klar?

Der Mannschaft von Rotation Weißborn ist nach den beiden Auswärtssiegen bei Stahl Brandenburg und Lok Potsdam der Aufstieg kaum noch zu entreißen. Beim ehemaligen Oberligisten, der in Schendel (308) den Tagesbesten stellte, führte das glänzend aufgelegte Terzett Hommola, Gert / Schmiedgen / Hommola, Günter mit 871 Punkten zum wiederholten Male die Entscheidung für die Ostersiege herbei. Daß es dann tags darauf bei der heimstarken Lokvertretung in Potsdam wiederum „langte“, zeugt auch von gewachsener Nervenstärke der Weißbornern. Schmiedgen (299) wandelte einen 23-Punkte-Rückstand als 5. Starter in einen Vorsprung von 45 Punkten um und schuf damit den Grundstein für eine „reine Weste“ auch nach dem 10. Spieltag. Vom Gastgeber sollen die Leistungen von Janske (281) und Hengmith (298) besonders genannt werden.

Aufbau Karl-Marx-Stadt hatte erwartungsgemäß einen schweren Stand und verlor beide Kämpfe in Potsdam und Brandenburg klar. Bis auf Kummer (194) spielten die Brandenburger (Sypli 290) diesmal frei auf und erzielten ein gutes Mannschaftsergebnis. Auch die Bezirksstädter hatten in Ebel (199) einen schwachen Punkt in der Mannschaft, was jedoch nie ins Gewicht fiel.

Die CSG Fritz Heckert hatte sowohl gegen Turbine Karl-Marx-Stadt als auch gegen Lok Wahren leichtes Spiel und gewann beide Partien klar. Besondere Leistungen erzielten gegen Turbine Küchler (298) und Kochsiek (291), während die Gäste — außer Schüppel, W. (294) und Hechfellner (273) — wiederum stark enttäuschten. Gegen Wahren sorgte eine geschlossene Mannschaftsleistung dafür, daß Nachwuchsmann Juch bedenkenlos eingesetzt werden konnte.

Die Spiele beim überraschenden Tabellenzweiten, Post Karl-Marx-Stadt,

glichen denen der CSG fast aufs Haar. Besonders Pohlert (288), Heyder (285) und Roll (275) spielten gegen Wahren (Rüschke 278) einen haushohen Sieg heraus. Gegen Turbine war Engel (288) der überragende Akteur des Gastgebers. Durch diese beiden Siege erhielt sich der Aufsteiger noch eine kleine Chance auf den Staffelsieg. Für Turbine ergibt sich nach diesen neuerlichen Niederlagen eine äußerst prekäre Situation. Wenn man sich nicht in den nächsten Heimspielen gegen Potsdam und Brandenburg fängt, sollte der Abstieg dieser einst so renommierten Mannschaft nicht mehr aufzuhalten sein.

Nun noch ein Wort zur Wertung des ausgefallenen Spiels Weißborn gegen Potsdam. Seitens des Präsidiums des DBSV wurde der Beschwerde von Weißborn gegen die Neuansetzung o. g. Spieles aus der 1. Halbserie stattgegeben. Für Potsdam besagt dieser Spruch 0 Punkte und Ergebnis 0. Da die für

Fortsetzung von Seite 3

Kummer	194	Neubauer	227
Schendel	281	Lieberwirth	194
Blawid	260	Nitsche	210
Sypli	290	Gebhardt, R.	268
Post KMSt. I		Turbine KMSt. I	
1535		1414	
Junghans	267	Schüppel, W.	240
Engel, V.	288	Hiller	235
Pohlert	258	Stingl	262
Roll	232	Hechfellner	230
Böttger	241	Korölus	228
Heyder	249	Eisenstein	219
CSG Fr. Heckert		Turbine KMSt.	
1562		1413	
Rehwagen	263	Korölus	229
Küchler	298	Schüppel, W.	294
Lathan, G.	241	Eisenstein	196
Henschel	203	Hiller	224
Girschick, T.	266	Hechfellner	273
Kochsiek	291	Stingl	197

Tabellenstand

1. Weißenborn	20:0	1547,2
2. Post Karl-Marx-Stadt	16:4	1486,0
3. Fritz Heckert	12:8	1493,5
4. Potsdam	12:8	1348,5
5. Brandenburg	10:10	1502,1
6. Wahren	6:14	1323,3
7. Turbine Karl-Marx-St.	4:16	1438,8
8. Aufbau Karl-Marx-St.	0:20	1287,9

HEINZ SCHÜPPEL

Weißenborn hat es geschafft

Meldung nach Redaktionsschluß: Den alles entscheidenden Kampf um den Staffelsieg gewann Rotation Weißenborn bei Post Karl-Marx-Stadt überraschend klar mit 1569:1452.

Aus den Bezirken

POTSDAM

Erste Niederlage für Aufbau

Das Spitzenspiel zum Auftakt der 2. Halbserie der BK-Bezirksliga endete mit einem 1389:1364-Sieg von Titelerbeidiger TSV Luckenwalde über Tabellenführer Aufbau Brandenburg. Den Erfolg des TSV-Teams sicherte Lehnert nach großer Partie (159/278). Noch knapper wie in Luckenwalde ging es im Duell der abstiegsbedrohten Mannschaften von Aufbau Brandenburg II und Motor Ludwigsfelde zu. Nur mit 3 Points Vorsprung gewann Aufbau, obwohl der Gast durchweg die besseren Einzelergebnisse (u. a. Wittwer mit 273) hatte. Den Einbruch von Riemann (147) aber konnten die Ludwigsfelder nicht verkraften. Turbine Potsdam behauptete den Platz in der Spitzengruppe durch den 1357:1315-Erfolg gegen Einheit Jüterbog. Eine große Partie schließlich lieferte St. Brandenburg II, das sich gegen Medizin Luckenwalde mit 1400:1256 durchsetzte. Der Tabellenstand:

Aufbau Brandenburg	14:2	1423,5
TSV Luckenwalde	12:4	1347,1
Turbine Potsdam	12:4	1343,3
Stahl Brandenburg II	8:8	1360,2
Einheit Jüterbog	6:10	1308,8
Aufb. Brandenburg II	4:12	1325,7
Motor Ludwigsfelde	4:12	1311,3
Medizin Luckenwalde	4:12	1268,7

Ranglistenspitze: 1. Wittwer (Ludwigsfelde/262,6), 2. Kühl (254,3), 3. Lindenbahn (253,1), 4. Meier (alle Aufb. I/253,0), 5. Pausemann (Aufbau II/246,8), 6. Schuckert (Stahl II/240,5), 7. Piater (Turbine/238,3).

BK-Bezirksklasse, Süd

Treuenbrietzen	18:0	1258,4
Eintr. Luckenwalde II	12:6	1219,6
Einheit Jüterbog II	12:6	1208,6
Kloster Zinna	12:6	1202,7
Traktor Niemegk	8:10	1166,2
Traktor Bardenitz	4:12	1078,2
Motor Ludwigsfelde II	2:14	1009,1
Aktivist Mittenwalde	2:16	997,0

Spitzenreiter der Rangliste ist Radde von Kloster Zinna (225,4), 2. Dominick (223,4), 3. Höppner (beide Treuenbrietzen/219,5), 4. Plaschke (Jüterbog/216,9). Die BK-Kreisliga von Jüterbog führt Traktor Bochow (10:4/527,2) an. Es folgen Einheit Jüterbog III (8:6/526,1), Heinsdorf (8:6/477,2) und Bardenitz II (2:12/416,0).

WERNER HÄBERER

DRESDEN

Dauban übernahm Führung

Am 11. Spieltag der BK-Bezirksliga übernahm Aufbau Dauban durch ein 1418:1388 gegen den bisherigen Spitzenreiter Motor Görlitz die Tabellenführung. Neuling Kosmos Zittau bezwang Neschwitz mit 1452:1223 und behauptete hinter Lok Görlitz II den 4. Rang. Die Lokvertretung hatte sich in Niesky mit 1374:1158 durchgesetzt. Schlußlicht Jänkendorf unterlag zu Hause Sproitz mit 1111:1237. — Erfreulich: Im Bezirk kommt es erstmals zu einer Bezirksmannschaftsmeisterschaft des Nachwuchses, an der in der Staffel Ost Kosmos und Empor Zittau, Aufbau Hartau und Lautex Neugersdorf beteiligt sind. Das beste Resultat wurde in der Begegnung Neugersdorf — Hartau (765:665) registriert. Tabellenführer in der Männer-Bezirksklasse (BK) ist Motor SO Görlitz (12:6/1244,66), gefolgt von Chemie Gnaschwitz (12:6/1233,44) und ISG Hagenwerder (10:8/1236).

SIEGFRIED SCHNEIDER

Kraftverkehr vorn

In der BC-Bezirksliga führt eindeutig Kraftverkehr Dresden. Der Stand:

Kraftverkehr II	8:0	4,15	48
Ebersbach	3:3	3,18	37
Kraftverkehr III	2:4	3,58	28
Stahl Freital II	1:7	2,97	32

Die BC-Bezirksklasse hat folgendes Aussehen:

Gröditz	8:2	2,71	32
Ebersbach	10:6	2,25	33
Pirna	7:7	2,24	41

In der nächsten Ausgabe

Der für die März-Ausgabe angekündigte Text-Bildbericht über den bisher erfolgreichsten DDR-Billardssportler Rolf Scheermesser erscheint erst im April. Wir bitten um Verständnis.

KV IV	5:7	2,24	24
Freital III	5:9	2,01	22
Gröditz II	3:9	1,86	31

(Gröditz II ist eine Schülermannschaft).

FERDINAND HOCKENHOLZ

HALLE

Klare Angelegenheit

Zu einer klaren Angelegenheit für Gerhard Böhme wurden die Bezirksmeisterschaften im Cadre 52/2. Mit einem GD von 28,79 qualifizierte sich der Ammendorfer sicher für die DDR-Meisterschaft. Der Endstand:

Böhme	8:2	28,79	103
Hoffmann	8:2	18,17	118
Schönbrodt	4:6	12,66	45
Eder	4:6	12,17	81
Dietrich	4:6	10,98	38
Schumann	2:8	8,68	40

LOTHAR FLEISCHMANN

LEIPZIG

Stand in der BK-Bezirksliga

Stahl NW II	18:0	1351,9
Aufbau SW	12:6	1254,3
Lok Bernburg	10:6	1257,9
Motor West	8:8	1227,3
Stötteritz	6:12	1219,9
Delitzsch	6:12	1212,9
Glesien	0:16	1070,5

Rangliste der Bezirksliga

Pärré	(6)	9	2327	258,6
Doliwa	(1)	11	2669	242,6
Clausnitzer	(2)	9	2108	234,2
Schindler, P.	(1)	9	2093	232,6
Pertsch	(1)	10	2282	228,2
Goblirsch	(3)	8	1821	227,6
Schuster, K.	(4)	8	1804	225,5
Weigt	(2)	9	2003	222,6
Weise	(5)	9	1993	221,4
Meixner	(3)	7	1542	220,3

WERNER PÄRRÉ

KOMMENDE BC-TERMINE

Bezirksbestenerrmittlung im BC, Freie Partie, der Klasse 6: 10. April bei Industrie-Armaturen, 7033 Leipzig, Lützenstraße 63. Klasse 5: 8. Mai bei Lok Eilenburg, 728 Eilenburg, Torgauer Straße 63. Klasse 4: 29./30. Mai gleichfalls bei Lok Eilenburg. Klasse 3: 2./3. Oktober bei Aufbau Zentrum Leipzig, 703 Leipzig, Coburger Straße 3 (Klubhaus E. Zeigner). 2/1 im Cadre

Fortsetzung auf Seite 5

Fortsetzung von Seite 4

52/2 am 30./31. Oktober bei Lok Wahren, 7026 Leipzig, Stahmelner Straße 19. 2/1 im Dreiband (Matchbillard) bei Lok Wahren. Die Termine ab Klasse 3 können sich noch etwas durch den Terminplan der DDR-Ligen für den Bezirk verändern. Der Termin für die BBE im Dreiband auf dem Matchbillard steht noch aus.

RONALD DROHULA

KARL-MARX-STADT

Kopf-an-Kopf-Rennen

Äußerst spannend geht es an der Tabellenspitze der BK-Bezirksliga zu. Dank des besseren MGD führt Schönau (12:2/1461,1) vor Karl-Marx-Stadt West (12:2/1444,2) und Oberbobritzsch (12:2/1380,0). Die Ranglistenspitze hat folgendes Aussehen: 1. Pester (264,8), 2. Rusch (256,8), 3. Martin (254,0).

H. Sch.

BERLIN

Stand der BC-Kreisklasse

Empor Brdb. Tor	8:2	66:34	3,06
Lok Mitte	8:2	67:33	2,90
Turbine Bewag	6:4	55:45	2,65
Motor Babelsberg	4:4	44:36	2,78
Ludwigsfelde	2:8	35:65	2,20
Friedrichshain	0:8	16:64	1,97

Ergebnisse und Tabellen

Billard-Carambol

I. DDR-Liga, Staffel 1

Bitterfeld oder Cottbus?

Die Vergabe des Titels dürfte sich wohl nur noch zwischen dem führenden Team aus Bitterfeld und den Cottbussern entscheiden. Motor Ludwigsfelde schloß sich selbst aus dem Spitzenkampf aus, denn die Motormannschaft mußte die Begegnung gegen Turbine Bewag Berlin mit 0:2 WP und 0:20 PP abgeben, die die heimische Wettkampfstätte entsprechend der Vorgaben der WKO (I 10) nur bedingt bespielbar war. Die Resultate:

Lok Mitte — Mittenwalde 10:10
Lok Mitte Berlin

Name	P.P.	GD	BED	HS
Utke	2:2	10,76	11,11	48
Lenz	0:4	5,45	—	24
Zielinski	4:0	9,90	10,70	38
Frenz	4:0	6,40	7,30	22
Erdmann	0:4	3,05	—	18
MGD = 7,00				

Aktivist Mittenwalde

Neumann, J.	2:2	9,91	12,50	46
-------------	-----	------	-------	----

Neumann, A.	4:0	7,25	7,75	32
Gerdes	0:4	7,50	—	32
Thinius	0:4	3,32	—	14
Schulze	4:0	4,07	4,45	19
10:10 MGD = 6,30				

Bitterfeld — Cottbus 14:6

Chemie Bitterfeld

Uhlemann	4:0	50,00	50,00	94
Rödel, W.	4:0	12,12	14,28	39
Schumann	4:0	42,85	75,00	293
Preis	0:4	6,03	—	42
Wulff	2:2	10,37	10,10	83
14:6 MGD = 15,74				

Turbine Cottbus

Scheel	0:4	6,62	—	24
Wache	0:4	7,75	—	32
Birne	0:4	20,42	—	73
Fritsch	4:0	18,18	21,42	128
Wittig	2:2	9,60	12,00	53
6:14 MGD = 12,33				

Der Halbzeitstand:

Bitterfeld	8:2	11,76	143/293
Cottbus	2:3	9,83	77/128
Bewag Berlin	5:5	7,63	52/88
Ludwigsfelde	5:5	7,42	65/109
Lok Mitte	3:7	7,17	48/74
Mittenwalde	2:8	6,64	101/62

Die Rangliste, Cadre 52/2:

	GD	BED	HS
Uhlemann	28,57	100,00	117
Rödel, W.	11,80	28,57	143
Konrad	10,87	13,33	52
Neumann, J.	10,73	22,22	101
Scheel	10,20	16,66	59
Utke	9,19	12,50	48
Neumann, A.	9,12	14,28	59
Wache, M.	9,10	13,33	77
Rohland	7,74	10,00	65
Seeger	6,24	9,55	29
Wesche	5,63	6,85	16
Lenz	5,46	7,65	25

Die Rangliste, Freie Partie:

Schumann	Bitterfeld	17,80	75,00	293
Böber, G.	Ludwigsf.	13,04	20,00	109
Fritsch	Cottbus	11,39	21,42	128
Birne	Cottbus	11,27	23,07	83
Pfeil	Bew. Berlin	10,67	12,80	88
Zielinski	Mitte Berlin	8,93	11,75	74
Klein	Bew. Berlin	7,95	13,20	51
Wittig	Cottbus	7,54	12,00	87
Wulff	Bitterfeld	7,00	10,10	83
Frenz	Mitte Berlin	6,98	12,80	42
Gerdes	Mittenwalde	6,56	—	62
Preis	Bitterfeld	6,01	8,65	51
Jänicke	Bew. Berlin	5,96	8,00	30
Erdmann	Mitte Berlin	5,81	12,40	71
Redlich	Ludwigsf.	5,38	6,80	28
Voigt	Mittenwalde	5,07	6,80	24
Leisner	Ludwigsf.	5,00	5,40	29
Thinius	Mittenwalde	3,92	—	36

WERNER KOSICKI

Favoritensiege

Die Meisterschaft dieser Staffel wurde mit Favoritensiegen fortgesetzt. Die Resultate:

Bitterfeld — Ludwigsfelde 16:4

Chemie Bitterfeld

Uhlemann	4:0	28,57	139
Rödel, W.	4:0	19,04	44
Schumann	2:2	15,7	154
Wulff	4:0	9,42	76
Preis	2:2	6,25	57
MGD = 12,97			

Motor Ludwigsfelde			
Rohland	0:4	6,21	37
Seeger	0:4	13,09	70
Böber, G.	2:2	9,58	32
Redlich	0:4	5,60	28
Leisner	2:2	6,12	36

MGD = 7,70

Cottbus — Mittenwalde 18:2

Turbine Cottbus

Scheel	4:0	16,00	128
Wache	4:0	13,79	82
Birne	4:0	16,21	123
Fritsch	4:0	21,55	128
Wittig	2:2	7,15	32

MGD = 14,35

Aktivist Mittenwalde

Neumann, J.	0:4	13,28	63
Neumann, A.	0:4	7,89	51
Gerdes	0:4	6,56	27
Schulze	0:4	2,51	15
Franzke	2:2	5,72	23

MGD = 6,96

Lok Mitte — Turbine Bewag 12:8

Lok Mitte Berlin

Utke	4:0	9,64	61
Lenz	2:2	5,72	31
Zielinski	2:2	6,37	32
Frenz	2:2	7,70	39
Erdmann	2:2	4,55	49

MGD = 6,78

Turbine Bewag Berlin

Suckow	0:4	4,07	14
Wesche	2:2	5,05	23
Pfeil	2:2	5,87	51
Klein	2:2	6,95	50
Miersch	2:2	4,95	27

MGD = 5,38

Der Tabellenstand:

Bitterfeld	10:2	11,99	143/293
Cottbus	9:3	10,52	128/128
Turbine Bewag	5:7	7,13	52/88
Ludwigsfelde	5:7	7,48	70/109
Lok Mitte	5:7	7,10	61/74
Mittenwalde	2:10	6,68	101/62

WERNER KOSICKI

I. DDR-Liga, Staffel 2

Gunst der Stunde verpaßt

Zwei überraschende Resultate wurden von der Staffel 2 gemeldet. So unterlag Spitzenreiter Empor Brandenburger Tor trotz Heimvorteils gegen Lok Wahren mit 7:13 und Verfolger Motor Babelsberg verpaßte die Gunst der Stunde und kam gleichfalls zu Hause gegen Senftenberg über ein 10:10 nicht hinaus. Der Überblick:

Meißen — Dresden 6:14

Chemie Meißen

Friedemann	2:2	6,71	27
Winzek	2:2	14,34	63
Flemming	2:2	6,56	49
Voigt	0:4	5,60	36
Hüttmann	0:4	2,87	11
6,55 63/49			

Kraftverkehr Dresden

Schütze, L.	2:2	10,57	69
Mittenzwei	2:2	17,17	53
Tannert	2:2	11,33	75
Schütze, E.	4:0	7,17	38
Richter	4:0	3,95	18
9,28 69/75			

Fortsetzung auf Seite 6

Fortsetzung von Seite 5

Babelsberg — Senftenberg 10:10
Motor Babelsberg

Schubert	4:0	16,66	83
Chran	2:2	5,05	14
Ackermann	2:2	8,05	62
Müller	2:2	6,05	40
Krämer	0:4	5,00	26
		7,42	83/62

Lok Senftenberg

Kosicki	0:4	6,66	32
Kube	2:2	5,35	27
Philipp	2:2	6,02	23
Kern	2:2	5,92	45
Schlichta	4:0	7,62	37
		6,23	32/45

Brandenburger Tor — Wahren 7:13

Empor Brandenburger Tor

Pohlmann	1:3	8,79	47
Heyde	0:4	8,79	47
Benischke	4:0	9,52	60
Böttche	2:2	5,32	37
Jacobi	0:4	8,12	45
		8,15	49/60

Lok Wahren

Rosinski	3:1	10,94	85
Hiemisch	4:0	16,00	63
Platz	0:4	7,17	47
Schuster	2:2	5,92	28
Döring	4:0	13,61	80
		10,26	85/80

Der Tabellenstand:

Brandenb. Tor	9:3	8,963	159/149
Babelsberg	8:4	8,104	162/73
Dresden	6:6	9,310	74/135
Senftenberg	5:7	6,866	47/78
Wahren	4:6	7,956	85/80
Meißen	2:8	6,534	64/49

Nachzutragen sind noch die letzten Spiele vor der Pause und der Halbzeitstand.

Dresden — Babelsberg 12:8

Kraftverkehr Dresden

Schütze, L.	0:4	5,83	26
Mittenzwei	0:4	6,42	70
Schütze, E.	4:0	10,10	59
Tannert	4:0	10,57	34
Richter	4:0	7,97	58
		8,56	70/59

Motor Babelsberg

Schubert, Ch.	4:0	33,33	162
Chran	4:0	7,45	36
Ackermann	0:4	6,25	23
Müller	0:4	5,15	41
Ribbeck	0:4	3,75	20
		7,58	162/41

Senftenberg — Brandenburger Tor 4:16

Lok Senftenberg

Kube	0:4	4,00	25
Kosicki	0:4	3,62	27
Philipp	2:2	9,40	48
Kern	2:2	8,20	70
Kirscht	0:4	5,32	21
		6,20	27/70

Empor Brandenburger Tor

Pohlmann	4:0	12,87	73
Heyde	4:0	7,15	27
Benischke	2:2	9,10	60
Boluminski	2:2	6,45	33
Jacobi	4:0	7,65	48
		8,44	73/60

Damit ergab sich folgender

Halbzeitstand:

Brandenb. Tor	9:1	9,127	159/149
Babelsberg	7:3	8,409	162/73

Dresden	4:6	9,510	74/135
Senftenberg	4:6	7,031	47/78
Meißen	2:6	6,531	64/43
Wahren	2:6	7,234	70/70

Die Rangliste hatte folgendes

Aussehen:

Cadre 52/2			
Schubert	22,471	50,00	162
Pohlmann	14,205	33,33	159
Friedemann	10,847	13,33	64
L. Schütze	10,090	15,38	77
Mittenzwei	9,509	20,00	70
Rosinski	9,000	10,00	45
Winzek	8,737	14,28	54
Heyde	8,096	13,33	48
K. Hiemisch	7,989	14,28	70
Kosicki	6,261	9,00	47
Chran	5,757	8,30	36
Kube	5,067	—	33

Rangliste in der Freien Partie:

Benischke	11,912	23,07	149
Tannert	11,154	20,00	91
E. Schütze	10,320	17,64	135
Philipp	10,200	13,45	68
Ackermann	9,963	23,07	73
Kern	8,593	13,65	78
Platz	8,290	10,25	69
Schuster	7,416	12,65	70
Boluminski	6,974	9,80	45
Richter	6,925	9,50	58
Döring	6,818	9,35	36
Jacobi	6,765	9,10	50
Müller	6,095	12,40	65
Flemming	5,700	—	43
Ribbeck	5,110	7,55	43
Kirscht	4,450	5,95	40
Voigt	4,250	8,05	42
Hüttmann	3,536	5,15	40

KARL WONDRACK

I. DDR-Liga, Staffel 3

Erfurt mit „weißer Weste“

Leider fiel ein Wermutstropfen in den weiteren Verlauf der Meisterschaftssaison, denn Motor Armaturen Leipzig hat seine Mannschaft zurückgezogen. Leipzig fällt damit aus der Wertung. Ungeschlagen ist nach wie vor das Team von Turbine Erfurt, das am vergangenen Spieltag auf Grund des Ausscheidens der Messestädter ohne Partner blieb. Bernburg bezwang Meerane mit 12:8. Das Spiel in der Statistik:

Chemie Bernburg

Nieber	0:4	14,06	36
Früchtel	2:2	9,18	57
Schmidt	4:0	10,87	71
Schröter	2:2	8,02	56
Weise	4:0	5,00	37
		MGD 8,80	

Fortschritt Meerane

Lüpfert, L.	4:0	25,00	69
Lüpfert, J.	2:2	8,91	39
Sattler	0:4	9,47	88
Rost	2:2	7,22	49
Rögger	0:4	2,05	110
		MGD 8,55	

Der Tabellenstand:

Erfurt	6:0	9,89	85/87
Meerane	4:4	8,24	159/88
Bernburg	4:4	8,22	77/140
Ammendorf	0:6	5,36	40/56

JÜRGEN GÄRTNER

II. DDR-Liga, Staffel 1

Südost noch ungeschlagen

Für den verhinderten Staffelleiter Kurt Krause übermittelte uns Werner Kosicki den Halbzeitstand in der Staffel 1. Danach war die Vertretung von Motor Südost noch unbezwungen. Die Rangliste im Cadre 35/2 führte der Gothaer Henßler mit einem GD von 8,20 an, während in der Freien Partie Burkhardt von Aufbau Börde Magdeburg mit einem GD von 9,50 vorn lag.

Naumburg — Aufbau Börde 4:16

TSG Naumburg

	P.P.	GD	HS
Olstinski	2:2	6,82	41
Warwas	2:2	9,84	55
Kloß	0:4	2,82	12
Nicoll	0:4	2,95	23
Handke	0:4	3,17	12
Gesamt:	4:16	MGD = 4,75	

Aufbau Börde Magdeburg

Krause	2:2	5,61	28
Burkhardt	2:2	11,00	62
Virkus	4:0	4,35	22
Frech	4:0	3,02	17
Hoffmann, H.	4:0	3,57	23
	16:4	MGD = 5,09	

Chemie Buna — Motor Südost 4:16

Chemie Buna

Thiele, H.	0:4	3,90	21
Gall	0:4	4,30	20
Thiele, M.	2:2	3,90	25
Trawka	2:2	3,82	18
Fränkel	0:4	3,32	19
	4:16	MGD = 3,85	

Motor Südost Magdeburg

Leffringhausen	4:0	8,92	53
Winkler	4:0	7,17	54
Müller	2:2	3,37	14
Pusch	2:2	3,70	11
Raap	4:0	5,20	20
	16:4	MGD = 5,67	

Chemie Gotha — Staßfurt 14:6

Chemie Gotha

Henßler	4:0	7,90	39
Rosinski, G.	2:2	7,78	57
Kutke	4:0	7,10	64
Ksciuk	2:2	6,15	37
Päßler	2:2	4,07	21
	14:6	MGD = 6,57	

Lok Staßfurt

Bergemann	0:4	3,12	14
Apel	2:2	6,08	34
Werner	0:4	5,94	44
Klingel	2:2	4,67	31
Fels	2:2	3,80	21
	6:14	MGD = 4,69	

Der Halbzeitstand:

Südost Magdeburg	9:1	5,75	53/58
TSG Naumburg	6:4	5,08	53/62
Aufbau Börde	5:5	5,43	54/72
Chemie Gotha	5:5	5,71	75/64
Chemie Buna	4:6	4,84	36/126
Lok Staßfurt	1:9	4,20	18/44

Die Rangliste, Cadre 35/2:

	GD	BED	HS
Henßler	8,20	13,33	75
Leffringhausen	8,07	15,38	53
Krause	7,68	10,52	54

Fortsetzung auf Seite 7

Fortsetzung von Seite 6

Olstinski	6,53	10,52	53
Thiele, H.	4,14	6,45	36
Die Rangliste, Freie Partie:			
Burkhardt	9,50	14,28	72
Jantschik	8,92	16,66	126
Warwas	7,63	16,66	62
Rosinski, G.	7,55	11,76	57
Winkler	7,44	16,66	58
Apel	5,78	7,15	34
Kutke	5,65	11,11	64
Thiele, M.	5,54	7,10	34
Klos	5,29	7,50	34
Virkus	5,12	8,00	31
Ksciuk	4,76	7,85	37
Raap	4,72	7,80	47
Trawka	4,30	6,30	41
Klingel	4,21	5,55	31
Pusch	4,11	5,00	26
Albrecht	4,08	5,40	36
Müller	4,01	5,55	22
Hoffmann, H.	3,86	6,00	23
Nicoll	3,32	4,75	28
Frech	2,85	4,10	18
Handke	2,82	3,60	17
Fränkel	2,81	3,25	19

WERNER KOSICKI

Spitzenreiter hatte Mühe

Vom Fortgang der Meisterschaft in dieser Staffe lagen uns folgende Resultate vor. Spitzenreiter Motor Südost hatte beim Sieg über das Schluflicht Staffurt große Mühe, ehe knapp mit 11:9 gewonnen wurde. Naumburg unterlag zu Hause Gotha mit 8:12 (Statistik siehe kommende Ausgabe).

Der Tabellenstand:

Motor Südost	11:1	5,70	53/58
Chemie Gotha	7:5	5,76	75/64
TSG Naumburg	6:6	5,12	53/34
Aufbau Börde	5:5	5,43	54/72
Chemie Buna	4:6	4,84	36/126
Lok Staffurt	1:11	4,38	25/50

WERNER KOSICKI

II. DDR-Liga, Staffel 2

Karl-Marx-Stadt unangefochten

Nach wie vor unangefochten zieht die 2. Vertretung aus Karl-Marx-Stadt in der Staffel 2 ihre Kreise. Hier der Überblick:

Karl-Marx-Stadt II — Freital 16:4
Karl-Marx-Stadt II

Bresk	4:0	13,79	103
Lässig, C.	4:0	40,00	145
Jennert	4:0	10,19	43
Arlt	0:4	3,30	15
Voigtländer	4:0	3,90	22
MGD 9,36			

Stahl Freital

Fritzsche	0:4	4,13	19
Knöner	0:4	4,30	10
Adler	0:4	5,03	20
Gründer	4:0	3,72	18
Nagel	0:4	3,30	17
MGD 4,00			

Altenburg — Mickten 5:15

Motor Altenburg			
Mühlner	1:3	4,60	17
Fränzel	2:2	8,63	56
Ittner	2:2	3,07	14

Siegmund	0:4	2,25	17
Kuhn	0:4	1,92	8
MGD 3,93			
Motor Mickten			
John	3:1	5,45	25
Leuth, U.	2:2	10,69	61
Uhlemann	2:2	3,30	19
Leuth, D.	4:0	4,37	22
Hartmann	4:0	3,90	14
MGD 5,36			

Jena — Haselbach 14:6

Jena			
Grübner	4:0	4,25	16
Kassner	4:0	23,52	171
Scheps, W.	4:0	12,19	85
Morgenroth	0:4	1,60	11
Marquardt	2:2	2,92	24
MGD 6,72			

Haselbach			
Sparwasser	0:4	3,15	20
Schebner	0:4	7,88	43
Ohnes	0:4	3,64	23
Kolditz	4:0	6,10	27
Richter	2:2	3,07	13
MGD 4,40			

Der Tabellenstand:

Karl-Marx-St. II	12:0	8,17	103/200
Mickten	10:2	5,94	41/128
Jena	6:6	6,16	28/171
Haselbach	6:6	4,75	26/64
Freital	2:10	3,89	28/27
Altenburg	0:12	3,82	49/56

ALFRED JENNERT

Sportartspezifische Grundlagen des Billardsports (BC)

Material zur Aus- und Weiterbildung von Übungsleitern, empfohlen vom DBSV der DDR / Autor: GEORG SCHLEYER

„BILLARD“ veröffentlicht heute ein Grundlagenmaterial, das vor allem für die Ausbildung von Übungsleitern verwendet werden soll und Orientierungsmaterial für die Lektoren darstellt. Die Redaktion hofft jedoch, mit dem Abdruck dieser Materialien einen noch breiteren Kreis von Interessenten zu erreichen.

Anforderungen an den Sportraum

- Wände und Decke: helle Farben
- Höhe der Wände: mindestens 2,70 m (Steilstöße!)
- Fußboden: erschütterungsfrei (Steinholz, Beton, Dielen)
- Luftwechselszahl: 6 bis 7 Std. (betr. Kopfszahl Sportler)
- Raumtemperatur: mindestens 21 °C (betr. phys. Wohlbefinden)
- Fenster verdunkelbar: Vorhänge/Jalousien (kein Zwiellicht!)
- Tageslichteinfall einseitig: nachteilig (Schlagschatten)
- Billardbeleuchtung T-Billard: 2 × 200 W (Leuchtstoffröhren)
- Billardbeleuchtung M-Billard: 3 × 300 W (Leuchtstoffröhren)
- Allgemeine Beleuchtung: Lesen muß überall möglich sein
- WC: Weg nicht ins Freie führend (Erkältungsgefahr)

Anforderungen an das Material

- Grundfläche T-Billard etwa 2,40 × 1,35 m
- Grundfläche M-Billard etwa 3,20 × 1,75 m

- Stoßfreiheit auf jeder Billardseite mindestens 1,60 m
- Stoßfreiheitfläche mit Schallschluckmaterial belegen
- Billardplatte: Schiefer 40 bis 45 mm, Marmor: schlechter
- Banden: unvulkanisierter Naturgummi (Conti, Brunswick); Kunstgummi (Kohle-Kalk-Produkt): geringe Beständigkeit
- Bälle: für T-Billard: C-Satz für M-Billard: 3-Punkt-Satz, Super-Aramith Balldurchmesser 61 bis 61,5 mm
- Billardplatte: heizbar (zeitweilig, wegen Balllaufbeeinflussung); Kraftbedarf: etwa 1,5 kw T-Billard Kraftbedarf: etwa 3,0 kw M-Billard
- Tuch: für T-Billard: z. Z. Werdauer Kammgarn für M-Billard: Simonis-Tuch (Super-Satin)
- allgemeines Zubehör: Staubsauger; Bürsten, faserfreies Wischtuch, Schneiderkreide, Billardkreide

Fortsetzung auf Seite 8

- spezielles Zubehör: Spielprotokolle, Tableaus, Stecktafeln mit Zahlensortiment oder Drehtafeln, Cadre-Rahmen für C 35, C 52, C 47, evtl. auch C 71; Schrank für Queue-Verschluß und Material

- Möbelausstattung (Stühle, Tische...): gemäß Einschätzung jeder Sektion

Hinweis:

Conti-Banden, Queue-Leder, Bälle und Billardkreide sind Importartikel. Ihre Beschaffung erfolgt durch den DBSV zentral. Die BFA beantragen den jährlichen Bedarf bei der Materialkommission des DBSV.

Die Normalkörperhaltung

- Normallänge des Sportlers: etwa 1,65 bis 1,78, sonst Vor- und Nachteile bei Unter- oder Überlängen, da Einfluß auf Körperstellung, Stoßmechanismus und Dessinausführung

Die Normalkörperhaltung

- Vorbemerkung: Alle weiteren Ausführungen beziehen sich auf den Rechtshandspieler, worunter zu verstehen ist, daß das Queue (Q) mit der rechten Hand — im allgemeinen im Schwerpunkt (zu etwa 85 Prozent) — gehalten wird, sich also das Queue auf der rechten Körperseite des Spielers, in etwa eine Handbreit entfernt, befindet.

- Die linke Hand, die im allgemeinen das Queue-Oberteil im Abstand von 12 bis 15 cm (gerechnet vom Queue-Leder) mit Daumen und Zeigefinger umschließt, die sich ihrerseits gegen den Mittelfinger stützen, ruht ausgestreckt auf der Billardplatte, wobei Ring- und Kleinfinger gespreizt werden. Der Handballen sowie die Fingerkuppen von Mittel-, Ring- und Kleinfinger liegen also fest aufgedrückt auf der Billardplatte.

- Der linke Arm muß gerade ausgestreckt werden. Linke Schulter nicht heben. Die Hauptmasse (kg) des Körpers verteilt sich also auf das rechte Bein und die auf der Platte liegende Hand. Das linke Bein unterliegt nur einer kleinen Belastung.

- Diese Lastverteilung wird dadurch erreicht, daß das rechte Handgelenk, welches das Queue hält, mit der rechten Fußspitze in etwa auf der Senkrechten vom Handgelenk zur Fußspitze liegt, wenn durch ein Bücken des Oberkörpers (ab Hüftgelenk) der rechte Arm im Gelenk (nicht Schultergelenk) gleichfalls einen Winkel von etwa 90 Grad bildet. Das linke Bein steht etwas seitlich vorgestellt etwa 40 cm vor dem rechten Bein. Der Biegewinkel im Hüftgelenk ergibt sich je nach Körperlänge etwas unterschiedlich, da das Queue ja dicht über dem Bandenholzrahmen (im allgemeinen), also angenähert parallel zur Platte geführt wird. Die rechte Schulter darf nur in Ausnahmefällen gehoben werden, das ist, wenn der Spielball dicht an der Bande steht und dieser dennoch unter Mitte (Rückläufer) angespielt werden muß.

- Der Rückvorgang im Hüftgelenk wird erleichtert, wenn der Spieler in den Kniegelenken beider Beine etwas einknickt, also eine leicht angedeutete Kniebeuge ausführt. Besonders Spieler mit Überlänge sollten diese Kniebeuge erlernen, da sonst — über viele Spieljahre gesehen, infolge Überanstrengung des Hüftgelenkes und zwangsweiser Krümmung der Wirbelsäule, ein Bandscheibenschaden hervorgerufen werden kann.

- Absolut abzulehnen ist folgende Beinstellung: Das rechte Bein wird weit nach hinten gestellt (hinter den Rücken) und das linke Bein weit vor den Bauch. Vielfach werden die Beine dann noch gestreckt gehalten, d. h. sie bilden eine gerade Linie. Das rechte Handgelenk kommt dadurch in etwa in die Mitte der Beinspreizentfernung, und der Biegewinkel im Hüftgelenk bzw. der Wirbelsäule ist sehr groß. Abgesehen von der Unschnönheit solcher Stellung und der übernormalen Anstrengung läßt sich der lange, gerade Stoß nicht erreichen, d. h. der abgerissene Stoß, der immer abzulehnen ist, ist die Folge. Die Schwierigkeiten zum Lernen der richtigen Körperhaltung sind bekannt. Hier gilt die Regel: Die ästhetische, ungezwungene Haltung ist richtig. Der Spieler ist deshalb stets in der Haltung zu korrigieren.

Fertigkeitsbedingungen —

Das Queue und seine Handhabung bzw. Einflusnahme auf den Stoßeffect

— Allgemeines:

Das moderne Q besteht aus 4 Teilen: Oberteil mit Piston und Leder (Ø 11 bis 12 mm), 2teiligem Zwischenstück, das die rechte Hand umfaßt Unterteil mit Gummipuffer zur Dämpfung beim Aufsetzen auf den Fußboden.

Die Längen der Queues sind unterschiedlich und nicht durch Reglement vorgeschrieben — etwa 1,45 bis 1,50 m. Das Gewicht des Queues kann ebenfalls unterschiedlich sein — Mittelwert etwa 465 g.

Spezialdisziplinen, z. B. Dreiband und Kunststoß, erfordern Spezial-Queues (individuell nach Angaben der Benutzer). Durch die Verteilung des Queues lassen sich Gewichtsveränderungen vornehmen, indem Zwischenringe eingebaut werden können, die zu einer Veränderung, auch des Schwerpunktes, führen. Die Vornahme der Veränderung ist abhängig von der Tuchgüte, Bandenwirksamkeit (schnell oder langsam, Winkelwiedergabe, Plattentemperatur). Die damit verbundene Einschätzung der Billardgüte erfordert große Erfahrung, über die nur Könnner verfügen.

— Handhabung des Queues:

Im Normalfall eines Stoßes (Schnittball, einfacher Bandenball mit oder ohne Effect) umschließt die Finger der rechten Hand das Queue im Schwerpunkt. Dieser ist empirisch zu ermitteln, auch vielfach durch eine eingedrehte Rille markiert. Die Finger sollen das Queue lose und

doch fest umschließen. Unter diesem scheinbaren Widerspruch ist folgendes zu verstehen: Der Queueschwerpunkt soll auf dem 3. Glied des Mittelfingers liegen. Dieses Gefühl sich anzueignen erfordert einige Übung. Die Gesamtmasse des Queues muß also als eine Art Druckbelastung auf dem Fingerfleisch des 3. Gliedes des Mittelfingers gespürt werden. Der Daumen greift über das Queue und liegt lose am Queueholzschafte an. Die anderen 3 Finger krümmen sich leicht und liegen ebenfalls lose am Queue an. Durch das somit gegebene Umschließen des Queueschafte ist das Queue vor dem Herausfallen aus der Hand gesichert. Kein Finger-muskel darf gespannt werden, weil durch den Spannungsgriff das Gefühl für die Queuemasse verloren geht. Lediglich bei sehr starken Stößen, sogenannten Druckstößen, ist der Fingerdruck zu erhöhen. Der Griff, erfordert einige Übung. Das richtige Gefühl stellt sich mit der Zeit von allein ein.

— Fehler:

Absolut falsch ist es, das Queue nur mit zwei Fingern, Daumen und Zeigefinger zu halten. Warum wohl? Ballmasse 260 g, Queuemasse etwa 500 g. Bei Bewegung des Queues wird diesem eine gewisse Geschwindigkeit erteilt, d. h. es hat während der Bewegung kinetische Energie gespeichert. Im Augenblick der Berührung des Queueleders mit dem Ball, der sich im Ruhezustand befindet, setzt dieser — bedingt durch sein Massenträgheitsmoment — seiner Inbewegungssetzung einen Widerstand entgegen. Die Queuegeschwindigkeit wird dadurch reduziert, kann im Berührungsmoment sogar zu Null werden und das Queue kann zwischen den zwei Fingerhaltepunkten — begünstigt noch durch die Weichheit des Finger-fleisches — nach hinten gleiten, zumal wenn der Spieler eine sehr trockene Haut hat und somit ein sehr geringer Reibungswiderstand zwischen Queueholz und Finger vorliegt. Der Stoß hat damit jede Wirkung verloren.

Im BC-Sport sprechen wir vom Hineingehen in den Ball. Die Wirkung eines Stoßes, bedingt durch die Queuemasse und Queuegeschwindigkeit sowie der bewegten Unterarmmasse, kann, durch Veränderung der zwei letztgenannten Größen wesentlich verändert werden. Diese Veränderung, bezogen auf die gleichbleibende Queuemasse, wird erreicht, indem die rechte Hand um etwa 10 cm vor dem Schwerpunkt (z. B. bei der Bandenserie) oder um etwa 20 cm (in besonderen Extremfällen, wie Drei- und Mehrbandstößen, sehr langen Rückläufern, langen Bandennachläufern...) hinter dem Schwerpunkt das Queue umschließt. Durch Vorgreifen wird das Queue leichter gemacht, durch Rückgreifen schwerer. Das richtige Gefühl für die Abstimmung der die Stoßwirkung beeinflussenden Mittel zu erlangen, ist nur durch intensives Training und mehrjährige Spielzeit herauszubilden. Die Entschei-

dung über die Queuewirkungsveränderung wird bestimmt durch das Dessin und dadurch, ob die Wirkung am Spielball und am Ball II evtl. auch noch an Ball III erreicht werden soll.

- Das Vorschwingen mit dem Queue ist hinsichtlich der Anzahl der Vorschwingungen etwas umstritten. Nach Einnahme der für die Stoßausführung richtigen Körperstellung, der Visierung der Bandenberührungspunkte, evtl. aller 3 Bälle, beginnt das Vorschwingen des Queues, um das richtige Gefühl für die beabsichtigte Stoßwirkung in die Hand zu bekommen. Das Queue in Ruhestellung befindet sich mit dem Queueleder etwa 5 mm vor dem Spielball. Dann schwingt der Unterarm im Ellenbogengelenk etwas zurück (Maß der Rückschwingung von dem beabsichtigten Stoßeffect), schwingt wieder vor bis auf wenige mm vor dem Spielball, der ja nicht berührt werden darf, weil sonst als toudiert gilt. Die Anzahl der Vorschwingungen soll im allgemeinen auf 4 begrenzt bleiben. Bei sehr engstehenden Bällen (z. B. Bandenserie) kann die Vorschwingung evtl. unterbleiben, andererseits, bei sehr stark auszuführenden Stößen erhöht werden hinsichtlich der Zahl und Geschwindigkeit. Steilstöße, die nur aus dem Handgelenk gestoßen werden, erfordern oft 10 und mehr Vorschwingungen. Durch das Vorschwingen wird also dem Queue eine gewisse Geschwindigkeit gegeben. Als Zahlenwert, z. B. in cm/s ist sie tabellarisch nicht erfassbar. Es gilt aber die Regel, daß sie mit dem Gleichförmigkeitsgrad (nicht Weg- und Zeitmaß) des Uhrpendels auszuführen ist. Findet der Spieler gelegentlich nicht den Uhrpendelrhythmus, dann soll er diese Stoßvorbereitung abbrechen und noch einmal beginnen.

Die Griffweite:

Darunter ist zu verstehen der Abstand der rechten Hand bis zum Ringfinger der linken Hand, der über dem Queueoberteil liegt. Die Griffweite soll im allgemeinen nicht verändert werden. Wird das Queue leichter gemacht (siehe oben), dann greift auch die linke Hand (Bockhand) weiter nach vorn, so daß in etwa das Piston mit dem Leder bis zum Ringfinger reicht. Wenn umgekehrt das Queue schwerer gemacht wird, dann greift die linke Hand in etwa um das gleiche Maß zurück am Oberteil. Spieler mit Körperlängen über 1,85 m haben infolge ihrer auch längeren Arme Schwierigkeiten mit der Normalgriffweite. Ihr Queue ist vielfach zu schwer, d. h., die Queue-Wirkung muß durch leichte Muskelspannung, die bremsend wirken soll, reduziert werden. Andererseits haben Spieler unter 1,65 m Schwierigkeiten mit dem Queueschwermachen, bedingt durch die kurze Armspannweite.

Das Hineingehen in den Spielball:

Es wurde schon ausgeführt, daß der Unterarm im Ellenbogengelenk eine Schwingbewegung macht. Diese er-

gibt einen kleinen Kreisbogen. Das Queue ist richtig gehalten, wenn in der Ruhestellung, d. h. vor dem Stoß, das Handgelenk des rechten Armes in etwa eine Kleinigkeit hinter dem Spielerkörper steht, was auch als unterer Totpunkt der Queueelage bezeichnet werden könnte. Schwingt das Queue als erste Bewegung zurück (weil sich ja die Queue Spitze etwa 5 mm vor dem Spielball befindet), dann würde, bedingt durch den Kreisbogen, das Handgelenk bzw. der Unterarm gehoben und, weil das Queue ja vorn am Oberteil mit der linken Hand in einer Art Lager gehalten wird, sich die Queue Spitze senken. Der umgekehrte Vorgang spielt sich ab, wenn das Queue nach vorn schwingt, d. h. über den unteren Totpunkt gehoben wird. Da aber die Forderung besteht, daß das Queue sich stets in einer geraden Linie bewegen muß, erfordert es einige Übung, die an sich kreisbogenförmige Bewegung des Queues in eine gerade Bewegung umzuwandeln. Das wird erreicht durch ein sehr geringes — fast unmerkliches — Heben des Schultergelenkes. Dem Anfänger macht diese Bewegungsumsetzung einige Mühe, ehe er diesen Effekt automatisiert hat.

Als Masseeffect wirken bei der Vorschwingbewegung ein:

Queue-Masse, Unterarmmasse, Queuegeschwindigkeit

Die kinetische Energie des Stoßes ist demnach:

$$\left(\frac{Q + UA}{m} \right) \cdot \frac{1}{2} \cdot Q_v$$

Die Reibungsverluste, die auftreten, sofern der Spielball, nachdem er in Bewegung gebracht wurde, um eine mehr oder weniger lange Strecke z. B. rollend zurückzulegen, sollen unberücksichtigt bleiben. Das Leder berührt also den Ball und in diesem Moment erhält der Ball die gleiche Geschwindigkeit des Queues. Der Anfänger reißt nun in diesem Moment, in dem also der Ball berührt wird, das Queue hoch. Das ist falsch, denn dadurch entsteht der gerissene Stoß. Das Queue soll vielmehr dem in Bewegung gesetzten Ball folgen, damit der lange Stoß entsteht. Zeitrafferfotos zeigen, daß das Queue den schon im Lauf befindlichen Ball mehrmals berührt. Die Länge der Strecke, innerhalb welcher diese Mehrfachberührung erfolgt, ist abhängig von der Zeitdauer der Übertragung der kinetischen Energie, wobei es sich um Hundertstel-Sekunden handelt. Beim gerissenen Stoß kompensiert der Spieler die Übertragungsenergie, insbesondere des Anteils der durch Unterarmmasse enthalten ist, indem er durch eine Oberarmmuskelspannung eine Verzögerung (Bremsung) in der gleichförmig geradlinigen beschleunigten Bewegung erzeugt. Dieser Verzögerungseffekt ist physiologisch bedingt, weil der Mensch automatisch vor einem auftretenden Hindernis — das ist der in Bewegung zu setzende Ball — seine Be-

wegung, das ist die Queuegeschwindigkeit, verzögert.

Diese physiologische bedingte Reaktion ist zu überwinden, d. h. es ist etwas gegen die Natur auszuführen. Es gibt eine sehr einfache Methode, dies zu lernen. Man stellt eine Tasse so auf die Platte, daß die Tassen-Peripherie mit dem mittleren Punkt des Aufsatzkreuzes abschneidet und stößt mit einem nicht zu starken Stoß — denn es kommt nicht auf die Zertrümmerung der Tasse an — sondern darauf, daß das Queue liegenbleibt. Nachdem die Tasse eine kleine Strecke weggeschoben ist, läßt man das Queue liegen, um festzustellen, daß man den Stoß richtig ausgeführt hat. In diesem Falle muß das Leder des Queues tatsächlich über den Aufsetzpunkt hinausragen. Dann erst wird das Queue abgehoben. Dieser Effekt ist so lange zu üben, bis er vollkommen automatisiert ist. Auf der absoluten Beherrschung des langen Stoßes beruht insbesondere die Stoßtechnik beim Rückläufer.

Beherrscht der Spieler den langen Stoß, wozu also die Beherrschung der kinetischen Energie, das „Hineingehen in den Ball“ gehört, dann ist damit die Grundlage für den Druckstoß gegeben. Je nach Lage der Bälle ist der Druckstoßeffect zu variieren.

Von Anfang an sollte das beidhändige Spielen geübt werden, um auch solche Stoßbilder korrekt lösen zu können, die eine einwandfreie KörperEinstellung zum Ball I — in der allgemein gewohnten Weise — nicht zulassen.

Spezielles vom Ball und den 6 Stoßmöglichkeiten

Vorbemerkung:

Ball I: Spielball

Ball II: der zuerst von Ball I getroffene Ball

Ball III: der zuletzt von Ball I getroffene Ball

- Es gibt 6 Möglichkeiten (hinsichtlich des Stoßpunktes am Ball I und der Queueachsenrichtung) den Ball I anzustoßen:

1. Zentralstoß (ZST)

2. Hochstoß (ST)

3. Tiefstoß (TST)

4. Massestoß (MST)

5. Piquéstoß (PST)

6. PST — Vor- und Rückläufer (PSTVR).

- Erläuterung zum ZST:

Berührungspunkt des Leders (Kugelabschnitt) am Ball I erfolgt exakt im Peripheriepunkt von Ball I, d. h. eine gedachte Achse, parallel zur horizontalen Platte, geht durch den Mittelpunkt, der gleichzeitig der Schwerpunkt (S) von Ball I ist. Die Queue-Achse soll dabei auch möglichst parallel zur Platte liegen. Man sagt, nicht ganz korrekt, die Queueachse soll durch den S gehen. Der lange ZST ist die wichtigste Stoßausführung. Absolute Beherrschung ist unerlässlich.

Fortsetzung auf Seite 10

— Erläuterung zum HST:

Verlegt man die Queueachse nach oben, also in eine Ebene, wo der Ball I-Durchschnitt wird, dann erzielen wir den Hochstoß. In etwa liegt der Lederberührungspunkt dann 43 bis 45 mm über der Plattenoberfläche, sofern die Queueachse um etwa 13 bis 15 mm über dem S lag. Verschiebt man die Queueachse parallel nach rechts oder links, dann trifft man den Ball außerhalb des Zentrums, d. h. er hat dann Effet erhalten. Man merke sich aber, der ZST, der ja durch S geht, hat nie Effet. Berührt Ball I (ohne Zwischenberührung einer Bande) also Ball II direkt, dann bleibt er danach stehen, sofern Ball II in S berührt wurde — oder anders gesagt: Die Stoßrichtung auf der Verbindungslinie des S von Ball I zu Ball II lag. Ball I gibt also seine gesamte kinetische Energie an Ball II ab (Verluste durch Reibung auf dem Weg zu Ball II unberücksichtigt). Durch den HST erzielt man den Nachlauf des Balles I, d. h., nach Berührung des Balles II läuft Ball I diesem hinterher, ohne Richtungsabweichung, sofern die Stoßrichtung auf der S-Verbindungsline von Ball I und Ball II lag.

— Erläuterung zum Rückläufer:

Stößt man Ball I unter Mitte, d. h. Lederberührungspunkt am Ball I < 30,5 mm (gerechnet von S) an, so erfolgt nach entsprechend vollem Treffen von Ball II der Rücklauf des Balles I, sofern in Ball I „hineingegangen“ wurde. Daß sowohl für den Rückläufer als auch für den Nachläufer der lange Stoß die Grundvoraussetzung ist, versteht sich von selbst. Tiefer als etwa 9 bis 10 mm (senkrechter Abstand des Lederberührungspunktes von der Platte am Ball I) ist Ball I nicht anspielbar, da sonst der „Kicks“ erfolgt — das Leder rutscht in eine unkontrollierbare Richtung ab. Je nach Lage des Berührungspunktes vom Leder am Ball I (zwischen etwa 30 bis 10 mm als Abstand von der Platte) und dem „Hineingeheffekt“ erzielt man die Differenzierung der Rücklaufgeschwindigkeit von Ball I. Auch der Rückläufer kann mit oder ohne Effet gestoßen werden.

— Erläuterungen zum Masséstoß:

Der MST zählt, wie der PST und der PSTVR, zu den Steilstößen, d. h., das Queue wird nicht mehr parallel zur Platte geführt, sondern in einem Winkel von 75 bis 89 Grad zur Plattenebene. Alle Steilstöße (und auch Schrägstoße) werden aus dem Handgelenk gestoßen. Die Variierung des Stoßdruckes, die Queuegeschwindigkeit, das Langhineingehen oder sogar das Reißen des Stoßes ist abhängig von der Lage der Bälle zueinander und der davon abhängigen einfachen, schwierigen oder sogar verkrampten Körperstellung des Spielers beim Stoß. Über die Berechnung des Stoßpunktes am Ball I gibt es in der Literatur keinen exakten Nachweis in Form einer zeichnerischen Darstellung, woraus zu

ersehen ist, daß der Massé erhebliche Anforderungen an die Ausführungsvorstellungskraft stellt. Grundsätzlich ist über den Massé folgendes zu sagen: Der Steilstoß ermöglicht es, den Ball I eine Parabel ausführen zu lassen, d. h. sich in einer Kurve — statt in gerader Linie — zu bewegen. Ball I und Ball II stehen eng zusammen und Ball III in fast gerader Linie, auch wenig entfernt von Ball II. Zieht man Verbindungslinien von S Ball I zu S Ball II und von S Ball II zu S Ball III, so ergibt dies einen Winkel von etwa 170 Grad und mehr, also fast eine gerade Linie. Der Vorteil, der durch den Massé gegeben ist, liegt darin, daß er das langsamste Tempo ist und Ball I den kürzesten Weg nimmt. Die Körper- und Queuehaltung sind schwer zu erlernen. Der Anfänger sollte den Massé erst versuchen, wenn er in etwa einen Ø von 3 bis 4 Punkten erreicht hat. Bis dahin sollte er eine andere Lösung wählen. Kurz gesagt: Ein Massé ist gegeben, wenn Ball I den Ball II und Ball III neben sich zu stehen hat und ein Schnittball nicht mehr ausführbar ist.

— Erläuterungen zum Piquéstoß:

Der PST ist eine Art Rückläufer, der erforderlich wird, wenn die Bockhand nicht mehr zwischen Ball I und Ball II aufgelegt werden kann. Die Ballstellung bildet einen sehr stumpfen Winkel, wobei Ball I den Schnittpunkt der Winkelschenkel bildet. Bei Entfernungen von etwa 20 bis 30 cm von Ball I zu Ball II ist der Queuestoßwinkel etwa 60 bis 75 Grad. Ist die Entfernung klein, so erhöht sich der Queuestoßwinkel bis auf etwa 85 Grad. Auch der PST ist das langsamste Tempo. Das Erlernen ist einfacher als das des MST. Der PST kann meistens nach der Berechnungsweise des Rückläufers — bezogen auf den Stoßpunkt — ausgeführt werden.

— Erläuterungen zum Piquéstoß — Vor- und Rückläufer:

Er ist der schwierigste der 6 Stoßarten. Es gibt charakteristische Stoßbilder, die seine Anwendung erforderlich machen. Denken wir uns Ball I, II und III sehr eng zusammenstehend, aber so, daß sie auch gleichzeitig oder angenähert die Bande berühren — also in einer Reihe stehen. Es kann sogar möglich sein, daß Ball I und Ball II preß stehen. Nach den Regeln der Cadre-Disziplin kann der Spieler entscheiden, ob er die Bälle aufstellen läßt (wie zu Partiebeginn) oder ob er einen PSTVR ausführen will. Voraussetzung für diese Entscheidung ist, daß der Spieler — bezogen auf die erforderliche Körperstellung — gut „herankommt“. Das Queue muß unbedingt senkrecht gehalten werden und den Ball auch senkrecht treffen, wobei der Berührungspunkt des Queues mit dem Ball differiert, je nachdem der Ball auf der Platte vorgetrieben werden soll. Vielfach wird er, ohne die Finger der Bockhand aufzusetzen, gestoßen. Die Ballbewegung ist sehr komplizierter Natur, die zu erläutern schwierig ist.

Jedenfalls bewegt sich der Ball eine gewisse Strecke vorwärts und kehrt dann von allein diese Bewegung um — er kommt zurück.

Alle Steilstöße erfordern sehr viel Übung. Aber ohne ihre Beherrschung ist es nicht möglich, große Serien zu spielen. Zu etwa 90 Prozent entstehen die Stoßbilder, die die Anwendung der Steilstöße bedingen, durch einen Tempofehler von Ball II oder dem falschen Treffen von Ball III. Die bisherigen Ausführungen sollen zeigen, daß es bei jeder Stoßausführung zu einer Entscheidung — das ist ein Willensentschluß, der auf geistiger Ebene liegt, — kommen muß. Wichtig ist in diesem Zusammenhang die Einschätzung der möglichen Körperhaltung, weil davon weitestgehend die Wirksamkeit des Stoßes abhängt. Außerdem soll er erkennen, daß sehr viele Details zu bedenken sind, die allerdings später, wenn er viele davon automatisiert hat, die Lösung erleichtern.

Die Banden

Es gibt keinen anderen Werkstoff, der in seinen Eigenschaften denen des Gummis (Natur oder Kunst) gleichkommt. Die Bande soll die Eigenschaft haben, einen Ball, der sie mit einer gewissen Geschwindigkeit unter einem beliebigen Winkel berührt, wieder in das Spielfeld zu befördern. Dabei soll der Winkel, unter dem der Ball die Bande berührt, theoretisch bei der Rückgabe nicht verändert werden, weil sonst das sogenannte Einschätzen (Berechnen) des Einfall- und Ausfallwinkels zu einer Unmöglichkeit wird. Es hat jahrelanger Erfahrung bedurft, bis die heutigen Bandenprofile entwickelt waren.

Die Höhe des Punktes — gemessen senkrecht zur Platte — in dem ein Ball die Bande berührt, muß lt. Reglement 36 bis 37 mm betragen. Der Ball von 61 mm Durchmesser berührt die Bande also nicht in Höhe der Schwerpunktsachse. Dadurch wird erreicht, daß der Ball bei der Bandenberührung nicht herauspringt und er, in seiner Geschwindigkeit gebremst, von der Bande zurückgegeben wird. Rundung des Bandenprofils, Tuchgüte und Temperatur im Sportraum beeinflussen wesentlich die Geschwindigkeitsdämpfung. Nur der lange, gerade, mit elastischem Stoß gespielte Ball gibt das wirkliche Dämpfungsmoment der Bande an. Denn beim Ausschlag des Balles an der Bande wird diese geringfügig gedrückt (innerhalb der Elastizität von Gummi, d. h. ohne bleibende Formänderung). Für den Ausfallwinkel ergibt sich eine geringe Veränderung dadurch, daß der Gummi nach der Ausfallseite hin aufgewulstet wird. Die umgehende Einstellung auf die Bandeneigenschaften (z. B. im Wettkampf) erfordert lange Erfahrung. Durch die Rotationsbewegung um eine Achse, die als zweite Bewegung zur Vorwärtsbewegung auftritt, kann ein mit Effet gespielter Ball nach Berührung der Bande sogar beschleunigt werden.

Das Effet — Gesetzmäßigkeiten

Ball I kann Effet über Radiushöhe (Hocheffet) bzw. unter Radiushöhe

Fortsetzung auf Seite 11

(Tief-Effet) erhalten. Bezogen auf die Effet-Wirkung ist von Einfluß:

- Lage der Bande: d. h. rechts oder links von der Stoßhand
- berührt Ball I (in Bewegung gesetzt) die Bande direkt
- berührt Ball I (in Bewegung gesetzt) zuerst Ball II und danach die Bande
- Außerdem ist noch folgendes von Einfluß im Falle c):

Der Spieler denke sich immer die Verbindungslinie vom S Ball I zum S Ball II. Diese Linie teilt Ball I und II in eine rechte und eine linke Hälfte, bezogen auf diese Linie. Aus diesen Angaben: Hoch- bzw. Tief-effet, Ergänzungsdetails a) bis d) ergeben sich eine Reihe von Kombinationsmöglichkeiten, die aufzuführen, den Rahmen überschreiten würden. Wohl in jeder Partie treten diese Kombinationen praktisch auf und im Laufe der Zeit prägen sich dem Spieler die Effekte so nach und nach ein.

Jedem Spieler sollte klar sein, daß das Effet nur ein Hilfsmittel ist zur Erzielung vorausgedachter Laufeigenschaften des Balles I, bzw. II und III. Die Anwendung von Effet sollte weitestgehend vermieden werden. Sie wird wesentlich bestimmt vom gewählten Dessin, das die günstigste Fortsetzung des Spiels gewährleistet soll.

— Es gilt folgendes Gesetz:

Wenn Ball I direkt mit Effet auf Ball II gestoßen wird, erhält Ball II das gegenteilige Effet. Beide Bälle, bezogen auf ihre Drehrichtung, verhalten sich wie ineinandergreifende Zahnräder.

— Für Ball I gilt folgendes Gesetz:

Ball I läßt sich — nach direkter Berührung von Ball II — und wenn man sich die horizontal liegende Winkelrechte auf die S-Verbindungslinie im Berührungspunkt von Ball I am Ball II dazudenkt — zu jedem beliebigen Punkt auf der Billardplatte spielen durch Anwendung der Stoßmöglichkeiten (siehe oben).

— Wohin bewegt sich der Ball II,

nachdem er von Ball I berührt wurde? Hier gilt folgendes Gesetz: Ball II bewegt sich immer in der Richtungsverlängerung, die vom Berührungspunkt Ball I an Ball II durch S Ball II geht. Dieses Gesetz ermöglicht, den Ball II durch entsprechendes Berühren an der Peripherie zu dirigieren. In der Fachsprache des BC-Sportes nennt man dieses „Dirigieren“: Ball II als „Holer“ spielen.

Gleiten, Rollen, Rotieren

Durch die auf S. 9 u. 10 zitierten Stoßmöglichkeiten mit Ball I werden unterschiedliche Bewegungserscheinungen erzielt, wobei bis zu drei dieser Erscheinungen gleichzeitig auftreten können. Diese sind: Gleiten, Rollen, Rotieren. Nur die Erfahrung bringt es mit sich, die vorgedachte Bewegungserscheinung zur Wirkung kommen zu

lassen. Grundsätzlich gilt, daß jeder Rückläufer, bedingt durch den Tiefstoß mit dem „Hineingeheffekt“, zunächst gleitet oder rutscht, bevor er ins Rollen übergeht. Rotation wird durch Effet hervorgerufen bzw. durch Bandenberührung des Balles I.

Komplex „Spielauffassung“

Definition der wesentlichen Begriffe zum Komplex „Spielauffassung“

Vorbemerkung:

Die nachfolgenden Ausführungen haben zur Voraussetzung, daß der Sportler eine gewisse Fertigkeit im Stoßmechanismus besitzt, d. h. einen Durchschnitt von etwa 6 bis 7 Punkten spielt. Talentierte Sportler können diese Spielstärke in etwa 2 bis 3 Jahren erreichen. Die Anleitung und zielstrebiges Training sind Voraussetzungen. Der Sportler muß von sich aus erkannt haben, daß der BC-Sport ein sogenannter „Langzeitsport“ ist, d. h., es dauert Jahre bis man diesen Sport so beherrscht, daß sein Spiel nicht nur im „Bällemachen“ besteht, sondern in den Begriff des „wirklichen Billardsportes“ einzuordnen ist. Der „Bällemacher“ kann, nicht allzu häufig, Serien bis zu 50 bis 60 Punkte (sehr selten mehr) erzielen. Aber die große Serie bis zu vielen Hundert Punkten wird er nie erreichen.

Spieler von internationalem Rang haben im allgemeinen bis zu 15 Jahren gebraucht, um diese Klasse zu erreichen. Auch sie haben mit etwa 10 bis 12 Jahren begonnen und waren Mitte der zwanziger Jahre, ehe sie so weit waren. Allerdings können sie dann diese Klasse meist über Jahrzehnte halten. Diese Besonderheit im BC-Sport dürfte nur noch auf den Schachsportler — dem nur denkenden Sportler — zu treffen.

Definition der wesentlichen Begriffe zum Komplex Spielauffassung

Annahme:

Das vorliegende Stoßbild sei so, daß sowohl Ball I als auch Ball II längere Strecken zurücklegen müssen. Die Analyse der Möglichkeiten, die Carambolage auszuführen ergibt dazu mehrere Möglichkeiten. In der Mehrzahl der Fälle ist nur eine Möglichkeit (evtl. 2) die richtige, um folgendes zu erreichen: die drei Bälle in eine räumlich mehr begrenzte Position zu spielen. Praktisch heißt das: Die Spielfläche des Billards (T-Billard etwa 2,21 m², M-Billard etwa 4,06 m²) verkleinern. Es sei angenommen, daß die drei Bälle — verbindet man ihre S durchgedachte Linien — im folgenden Stoßbild eine Dreiecksfläche von 0,6 m² einnehmen. Auch diese Fläche wäre als noch „reichlich groß“ zu bezeichnen. Der Ball hat 61 mm Durchmesser. In etwa ergibt sich als Mindestfläche für ein Dreieck der Wert von 0,026 m² und für eine Rechteckfläche, die die drei Bälle bedecken, der Wert von 0,011 m². Diese Grenzwerte in etwa zu erreichen, sollte also die Lösungsmöglichkeit bestimmen. Natürlich ist auch die Lage des folgenden Stoßbildes selbst, z. T. von sehr erheblichem Einfluß — bezogen auf Anforderungen an den Stoßmechanismus. So

lange die Spielfläche — es müssen nicht die vorgenannten Grenzwerte sein — noch nicht genügend verkleinert ist (nach Beurteilung des Spielers), ist an folgende Regeln zu denken:

- Versuche die Spielfläche zu verkleinern!
- In der verkleinerten Spielfläche sollte Ball I möglichst nicht zwischen ihnen stehen.
- Versuche, die drei Bälle in den „Wirkungskreis“ zu spielen. Man spricht vom „Wirkungskreis“, wenn Ball I in etwa den Mittelpunkt eines Kreises von etwa 30 cm bildet und Ball II und Ball III sich auch innerhalb dieses Kreises — zunächst an beliebigen Stellen — befinden. Die Lage des Wirkungskreises sollte möglichst in einem „Drittel“ liegen. „Drittel“: Länge in drei Teile geteilt. Die Drittellage hat den Vorteil, daß Ball II als Holer gespielt, drei Banden berühren kann.
- Das Tempo von Ball I, unabhängig von der Strecke, die er selbst zurücklegen muß, soll so sein, daß er bei Berührung des Balles III diesen nicht weiter als in etwa 10 bis 15 cm bewegt.
- In der Mehrzahl aller auszuführenden Carambolagen ist der kürzeste Weg von Ball I zu Ball II, also die gerade Linie, richtig. Dieses ermöglicht der Rückläufer, der der wichtigste Stoß ist. Ball II ist dann auf Holer gespielt, auf dessen Tempo zu achten ist.
- Solange die drei Bälle nicht im Wirkungskreis stehen, spricht man von einer gespielten „Einstellung“. Auf „Einstellung“ gespielte Carambolagen gestatten in jedem Falle die Fortsetzung des Spiels ohne allzu große Schwierigkeiten.

— Die Bandenserie:

Sie wird gespielt in der „Freien Partie“. Mit Ausnahme des durch den „Eckenabstrich“ gekennzeichneten Raumes, können auf der übrigen bleibenden Billardfläche an jeder Stelle beliebig viele Carambolagen ausgeführt werden. Innerhalb der durch den Eckenabstrich begrenzten Dreiecksfläche darf nur eine Carambolage ausgeführt werden, wenn sich in diesem Raum Ball II und Ball III befinden. Bei der zweiten Carambolage muß mindestens einer der angespielten Bälle diesen Raum verlassen, darf aber in ihn wieder hereinlaufen und zur Ruhe kommen.

a) Die Treibserie:

Die eng an einer Bande stehenden drei Bälle werden durch den äußerst temperierten Treibstoß an der Bande entlanggespielt. Ball II wird wenige mm vorgespielt, Ball III von Ball I nur ganz schwach bewegt. Die Treffgenauigkeit und das Tempo muß mitunter Bruchmillimeter genau sein. Die Treibserie wird kaum noch gespielt, weil sie außerordentliche Konzentration und ganz hervorragendes Material (Bande, Tuch,

Bälle) erfordert, welches die außerordentliche Genauigkeit auch reflektiert.

b) Die Abfangserie:

Sie beruht im wesentlichen auf dem sehr kurzen Rückläufer, der nach Anbandung von Ball II diesen beim Zurückkommen vom Ball I abgefangen wird und dadurch die Grundausgangsplatzierung der Bälle wieder erreicht wird. Theoretisch gibt es dazu 3 bis 4 Stoßbilder.

Beide Systeme gestatten, die bis zu Tausenden zählenden Höchstserien zu spielen. Allerdings erreichen diese Fertigkeit nur sehr wenige Sportler. Beide Systeme spielt der Sportler, der rechtshand spielt, im Uhrzeigersinn um das Billard herum, ohne daß die Bälle auch nur ein einziges Mal auseinanderlaufen, d. h. Grundstellung wird immer wieder eingestellt. In der Grundstellung stehen die drei Bälle wie folgt: Alle drei Bälle bilden einen Winkel von möglichst genau 90 Grad. Dieser Winkel steht aber so, daß seine Schenkel je einen Winkel von 45 Grad zur Bande einnehmen. Der Winkelscheitelpunkt liegt also der Bande am nächsten. Das Gesetz von der Effetwirkung bei Verzahnung findet weitestgehende Anwendung. Beiden Systemen ist die Ausführung der sogenannten „Wende“ gemeinsam. Dabei kommt es darauf an, den Ball III — was sich aus der Ballplatzierung ergibt — nicht in das Eckenabstrichfeld hineinzuspielen, sondern lediglich an dieser Linie außerhalb entlang zu spielen. Ball II bildet dann den temperiert gespielten Holer. In der korrekt gespielten Bandenserie berührt Ball I nie — und sei die Serie noch so groß — die Bande. Der kleine Druckstoß mit „leichtem Queue“, kurzem Schnabel bei geringer Queuegeschwindigkeit auszuführen erfordert viel Übung, bis er zur Automatik geworden ist. Die meisten Sportler erlernen diese Technik nur innerhalb enger Grenzen. Vielleicht grenzt die Beherrschung dieser Technik bereits

an die Artistik, denn es sieht kinderleicht aus, wie jede gekonnte Artistik.

Das Cadrespiel

Um eine Erschwernis in das Spiel zu bringen — denn in der Bandenserie bewegen sich die Bälle nur wenig vorwärts — wird die Billardfläche durch Ziehen von Kreidestrichen in neun bzw. sechs Felder eingeteilt. Man spricht dann von den Disziplinen:

Cadre 35/2, 35/1; Cadre 52/2, 52/1 auf dem Turnierbillard;
Cadre 47/2, 47/1; Cadre 71/2, 71/1 auf dem Matchbillard

Parallel zu allen vier Seiten werden also in den Abständen 35/52 bzw. 47/71 diese Linien gezogen. Die 2 hinter dem Schrägstrich gibt an, daß in jedem Feld — sofern sich Ball II und III darin befinden — nur eine Carambolage ausgeführt werden darf, daß aber bei Ausführung der zweiten Carambolage mindestens einer der angespielten Bälle das Feld verlassen muß, wobei er aber gegebenenfalls wieder in dieses Feld einlaufen darf. Dadurch erreicht man die größere Bewegung der drei Bälle auf der Spielfläche. Da auch die einzelnen Felder viel größer sind als die durch den Eckenabstrich begrenzten, ergibt sich von selbst, daß das Cadrespiel eine schwierige Spieldisziplin ist. Die Höchstserien, gespielt von der internationalen Klasse, betragen einige Hundert Punkte. Im Cadrespiel gibt es die Technik der „Strichserie“. Sie ist aber so schwierig, daß diese nicht mehr — oder nur über kleine Abschnitte — gespielt wird. Das moderne Cadrespiel beruht in der Auflösung eines Stoßbildes, indem Ball I als Seit- oder Rückläufer von Ball II aus eingestellt wird, Ball II dann als Holer gespielt wird, der in den Wirkungskreis läuft, in welchem sich Ball I und III auch befinden. Durch sehr viele Korrekturen der Ausgangsstellung wird nun versucht, die Grundstellung des Wirkungskreises bis zu zwei sich kreuzenden Linien zu verlegen, die im Drittel liegen.

Das Spiel im Drittel:

Ausgehend von der Erkenntnis, daß zwischen drei Banden entweder zwei

Langbanden und eine Kurzbande sind (was der günstigsten Lage eines Stoßbildes entspricht) oder zwei Kurzbanden und eine Langbande (was wegen des evtl. erforderlichen langen Holers und seiner Tempogenauigkeit ungünstiger ist) alle Carambolagen ausführbar sind, gilt die Regel: Ball III soll nicht auf „Aus“ eingestellt werden. Darunter ist folgendes zu verstehen: Ball II wurde als Holer mit 1, 2 oder 3 Banden gespielt, aber Ball III von Ball I so getroffen, daß mittels einer Korrektur die drei Bälle im Drittel nicht mehr zu halten sind, d. h. Ball I und II stehen so ungünstig, daß sie kein Holer werden können. Aber Ball III steht so, daß er als Holer steht. Im Drittel ist es also entscheidend, den Ball III richtig zu treffen, so daß er wieder auf „Herein“ steht. An das Tempo aller drei Bälle und die Treffgenauigkeit werden außerordentlich hohe Ansprüche gestellt.

Der Vorbänder ohne Effet:

Die häufig vorkommende Ballstellung, die einen Vorbänder erfordert, ist folgende: Alle drei Bälle stehen in gerader Linie, die so in etwa parallel zu einer Bande verläuft (Abstand beliebig), aber Ball II und III stehen weniger als einen Balldurchmesser auseinander, während Ball I entfernt steht. Die Berechnung des Bandenberührungspunktes von Ball I ergibt sich dadurch, daß von S Ball I und Abstandsentfernungsmittelpunkt (zwischen Ball II und III) die Winkelrechte auf die anzuspielende Bande gedacht wird. Die Entfernung zwischen den Punkten, in denen die beiden Winkelrechten die Bande theoretisch berühren, ist zu halbieren und auf diesen Halbierungspunkt ist Ball I als Zentralstoß mit dem Impuls zu stoßen, daß er Ball II und III nach der Berührung nicht zu weit auseinanderlaufen läßt.

Effetvorbänder sind selten, weil Banden- und Tuchgüte von erheblichem Einfluß sind. Mehrbandenvorbänder, wie sie in Disziplin Dreiband erforderlich sind, werden nach dem Diamant-System gespielt, dessen Erläuterung diesen Rahmen übersteigt.

- nach redaktionsschluß -

Der Meister und der 2. Absteiger noch gesucht

Erst der Schlußtag wird nach den letzten Resultaten die Frage nach dem Meister und dem 2. Absteiger der BK-Oberliga entscheiden. Hier die Ergebnisse der 11. und 12. Runde: Ascota Karl-Marx-Stadt — Leipzig 1535:1448, Neugersdorf — Leipzig 1612:1545, TSG Nord — Cottbus 1680:1519, Motor Reick — Cottbus 1613:1517, Ascota Karl-Marx-Stadt — Luckenwalde 1549:1413, Neugersdorf — Luckenwalde 1629:1545, TSG Nord — Spremberg 1609:1549, Motor Reick — Spremberg 1552:1655. Der Tabellenstand:

TSG Nord	20:4	1630,16
----------	------	---------

Karl-Marx-Stadt	18:8	1537,16
Spremberg	16:8	1605,91
Neugersdorf	12:12	1540,33
Motor Reick	10:14	1574,33
Luckenwalde	10:14	1543,41
Leipzig	8:16	1554,83
Cottbus	2:22	1517,10

Lok Waren und Aufbau müssen in die Bezirksliga

Nachdem Rotation Weißenborn bereits als Meister der BK-DDR-Liga (West) feststand, wurden in der letzten Doppelrunde die Absteiger ermittelt. Es sind Lok Waren und Aufbau Karl-Marx-Stadt. Die Ergebnisse: Weißenborn gegen Turbine Karl-Marx-Stadt 1577:1448, Aufbau Karl-Marx-Stadt — Lok Leipzig 1421:1385, Stahl Brandenburg — Fritz Heckert Karl-Marx-Stadt 1593:1634, Lok Potsdam — Post Karl-Marx-Stadt 1518:1497, Weißenborn ge-

gen Lok Waren	1571:1365, Aufbau
Karl-Marx-Stadt — Turbine Karl-Marx-	
Stadt 1369:1421, Stahl Brandenburg —	
Post Karl-Marx-Stadt 1465:1435, Lok	
Potsdam — Fritz Heckert Karl-Marx-	
Stadt 1428:1589. Der Abschlußstand:	
Weißenborn	26:2 1556,92
Fritz Heckert	20:8 1520,29
Post K.-M.-Stadt	18:10 1481,43
Lok Potsdam	16:12 1375,43
Stahl Brandenburg	14:14 1500,93
Turbine K.-M.-Stadt	8:20 1448,79
Lok Waren	8:20 1337,50
Aufbau K.-M.-Stadt	2:26 1298,36

Wieder Gerhard Scheel

Bereits zum 35. Mal kam der Cottbusser Gerhard Scheel zu Bezirksmeistererehen. Diesmal gewann er den 76er Titel im Cadre 52/2 mit einem GD von 15,338 (BED = 20,00) und einer HS von 20.