

# Kleines Billard-1x1

„Ich wünsche allen Spielern, daß die Bälle stets so laufen, wie Sie es sich vorgestellt haben.“ Diesen zunächst scheinbar nichtssagenden Wunsch zur Eröffnung einer Begegnung pflegt ein Turnierleiter mit folgendem Nachsatz zu relativieren: „Zum Schluß wird sich dann ja herausstellen, wer am häufigsten das Richtige von den Bällen verlangt hat!“

Unter der damit angesprochenen Qual der Wahl, wie denn nun die Bälle „richtig“ zu spielen seien, hat nicht etwa nur der Anfänger zu leiden – auch fortgeschrittene Spieler müssen sich immer wieder belehren lassen: „Den Ball hättest Du doch so spielen müssen!“

Die nachfolgende kurze Beschreibung des Billardspiels kann kein Lehrbuch sein. Neben den elementaren Spielregeln soll sie ein wenig von dem Reiz vermitteln, der von diesem Sport ausgeht, hat man erst einmal zum Queue gegriffen. Und sie wird Zuschauern an den Turnieren die nötigen Informationen darüber geben, worauf es bei den vier verschiedenen Disziplinen ankommt.

Fangen wir mit dem „Handwerkszeug“ an: Gespielt wird auf einem Tisch, dessen Spielfläche halb so breit wie lang ist: 1,05 x 2,10 m am „kleinen“ und 1,42 x 2,84 m am „großen“ Billard.

## Der Billard-Tisch

Der Tisch muß völlig eben sein, und dafür sorgt eine ein-, zwei oder dreiteilige, geschliffene Platte aus Schiefer oder gar aus Marmor. Das meist grüne Tuch, mit dem die Platte überzogen ist, darf nicht zu stumpf (rauh) sein, damit die Bälle auch mal ordentlich in Fahrt kommen können; es darf aber auch nicht zu glatt sein, da die Bälle sonst womöglich mehr rutschen als rollen und schlecht oder gar nicht kontrolliert zu spielen wären. Ein guter Billard-Tisch hat eine eingebaute Heizung – die Bälle laufen besser, wenn das Tuch warm und trocken ist.

Und damit sie nicht vom Tisch herunterrollen, ist ringsherum eine Gummibande angebracht, die ebenfalls mit Tuch überzogen ist. Dem Anfänger kommt ein von der Bande abprallender Ball oftmals „in die Quere“, der Köhner weiß sie geschickt zu nutzen, um die Bälle in die richtige (s.o.) Position zu dirigieren. Kommen wir nun zu den Bällen: sie bestehen schon lange nicht mehr aus Elfenbein – nicht nur wegen des Artenschutzes.

## Die Bälle ...

Erst die heute üblichen Kunststoffbälle garantieren einen absoluten Rundlauf, denn ihr homogenes Material sorgt dafür, daß der Massepunkt auch wirklich im Zentrum der Kugel liegt. Zwei weiße und ein roter Ball, um sie dreht sich beim sogenannten „französischen“ oder auch Karambolage-Billard alles. (Daß heutzutage häu-

fig ein weißer und ein gelber Spielball eingesetzt werden, ist sicher zuschauerfreundlich – doch in der Beschreibung soll weiter die klassische Farbverteilung gelten, da so die Grafiken einfacher zu erklären sind.) Es geht also darum, mit dem weißen Spielball die beiden anderen Bälle zu treffen. So einfach ist das!? Ein weißer Ball hat eine Markierung, damit die Spieler wissen, welchen der Bälle sie auf die Reise schicken müssen. Denn nur Karambolagen mit dem „eigenen“ Ball sind gültig.

## ... und das Queue

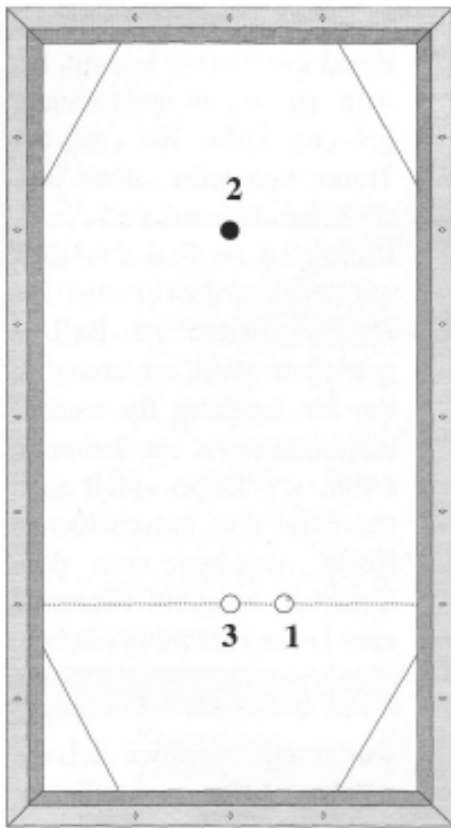
Zum Anstoßen des Spielballes dient ein Holzstock, das Queue, an dessen Spitze sich ein kleines Lederplättchen befindet. Mit einer speziellen Kreide eingerieben sorgt dieses dafür, daß das Queue beim Stoß nicht vom Ball abgleitet, und daß der Ball den Gewünschten Drall, das Effet, annimmt.

Genug der Vorrede, kommen wir zum Spiel. Vor jeder Partie wird durch den „Bandenentscheid“ festgestellt, wer beginnt: Beide Spieler stoßen die auf der Anstoßstrecke platzierten Bälle gleichzeitig zur gegenüberliegenden kurzen Bande. Wessen Ball beim Zurücklaufen am nächsten an die kurze Bande der Abstoßseite kommt, darf bestimmen, wer den „Anstoß“ hat.

Zum Anstoß werden die Bälle bei allen Spielarten gleich aufgestellt (Abb. 1), wobei der Spielball (1) auf Wunsch des Spielers links oder rechts vom Ball des Gegenspielers platziert wird. Nur beim Anstoß ist vorgeschrieben, in welcher Reihenfolge die Bälle zu treffen sind – der rote Ball muß zuerst angespielt werden.

An dieser Stelle ist folgende Definition nützlich: In den Beispielen wird der Spielball mit I ge-

kennzeichnet, die beiden anderen Bälle mit **2** und **3**, und zwar entsprechend der Reihenfolge, in der sie angespielt werden.

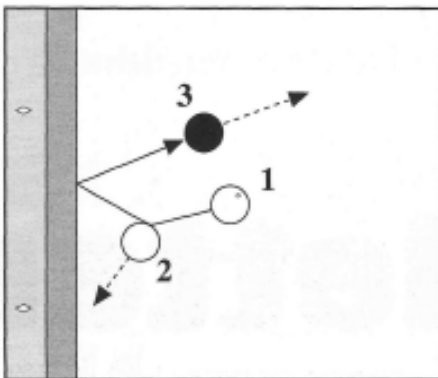


**Abb. 1**  
Aufstellung  
zum Anstoß

In der „Freien Partie“ braucht der Spieler (fast) keine Beschränkungen zu beachten, Hauptsache er trifft mit seinem Spielball die beiden anderen Bälle. An dieser Stelle sollen einige kleine Beispiele deutlich machen, was mit „richtig“ oder „falsch“ spielen gemeint ist.

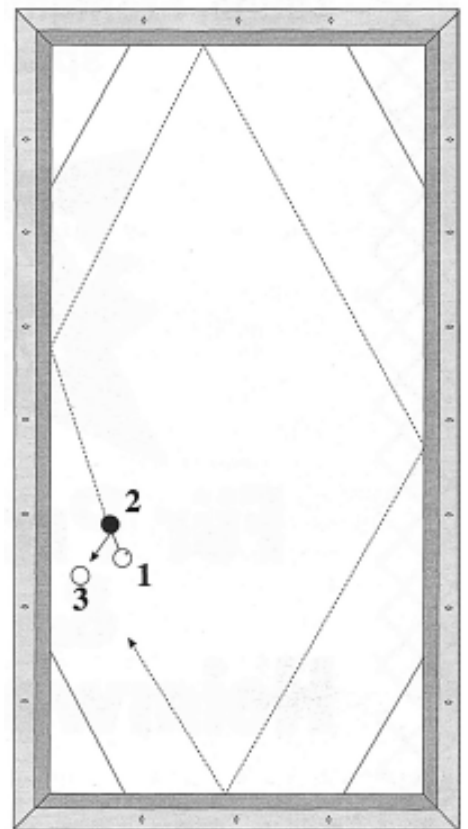
### Die „Freie Partie“

Das Ziel eines guten Spielers ist es, die Bälle möglichst nahe beieinander „zu versammeln“, womöglich an einer Bande, damit er sie immer rund um den Tisch vor sich hertreiben kann. In Abb. 2a erscheint es gar nicht sonderlich schwer zu sein, den Punkt zu machen, die Bälle liegen verführerisch nahe. Aber selbst wenn man mit dem nötigen



**Abb. 2a**  
Der  
einfache ...

Zartgefühl vorgeht, was auch schon einiges Können erfordert, um die Bälle nicht über den ganzen Tisch zu versprengen, es kommt keine vernünftige Stellung heraus: die Bälle 2 und 3 werden sich eher voneinander entfernen. Bezieht man die ganze Spielfläche in seine Überlegungen ein, bietet sich

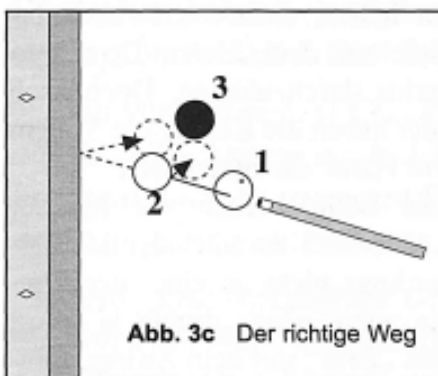
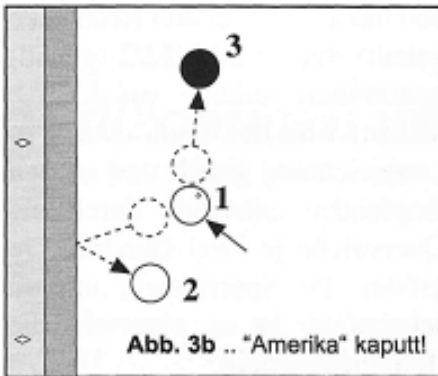
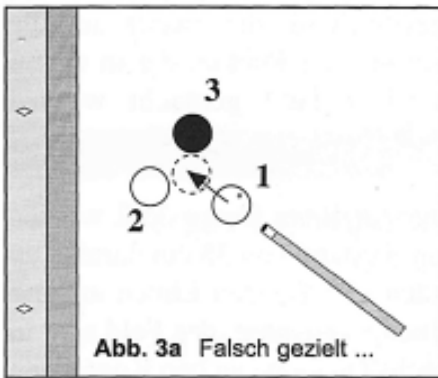


**Abb. 2b**  
... und der  
richtige Weg

eine Variante an, die mehr Erfolg verspricht: Ball **2** soll jetzt der obere sein, und der wird auf die Reise rund ums Brett geschickt, während der Spielball gemächlich zu Ball **3** rollt, die beide darauf warten, daß Ball **2** sich zu ihnen gesellt (Abb. 2b).

Zugegeben, bis diese Theorie in der Praxis auch funktioniert, bedarf es einer Menge harten Trainings, aber darum geht es hier ja nicht. Sie sehen jedoch, was damit gemeint ist, wenn es heißt: „Den Ball hättest Du aber so spielen müssen!“

Noch ein kleines Beispiel: Die Bälle haben das getan, was von ihnen erwartet wurde, sie haben sich sogar idealerweise „zur Amerika“ versammelt (Abb. 3a). Für einen ungeübten Spieler beginnt jetzt das Zittern. Denn nichts ist einfacher, als diese Stellung zu zerstören. Zielt man zwischen die Bälle, damit der Punkt ganz sicher kommt, hat man sie schon auseinander getrieben (Abb. 3b) – aus der Traum von einer neuen persönlichen Höchstserie! Richtig ist es, Ball **2** so dick anzuspielen, daß er über die Bande wieder zu Ball **3** getrieben wird, um erneut in die Idealstellung für weitere Karambolagen zu kommen (Abb. 3c). Dabei spielt auch



das Effet eine entscheidende Rolle, welches man dem Spielball „mitgibt“. Hier muß eine kurze Erklärung reichen, wer mehr darüber wissen möchte, kann es studieren, oder er greift selbst zum Queue und übt es.

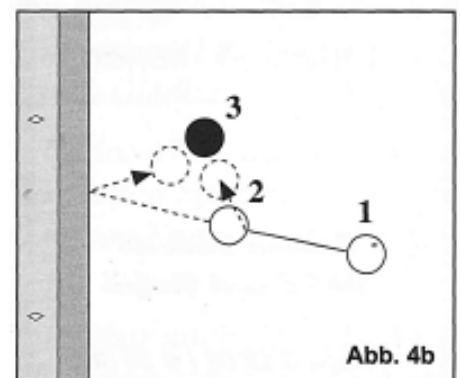
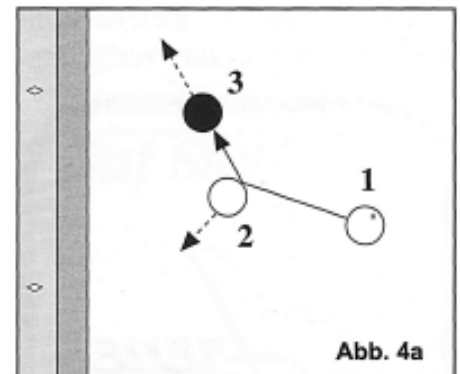
### Das Effet

Der Spielball wird mit Linkseffet gespielt, welches der Ball 2 wie in einem Zahnradgetriebe als Rechtseffet übernimmt. Und jetzt kommt das Entscheidende: Ball 2 prallt von der Bande nicht etwa im gleichen Winkel ab, wie er aufgetroffen ist, sondern er verändert den Abprallwinkel „in Effetrichtung“. Um einem Mißverständnis hier gleich vorzubeugen: Links und rechts beziehen sich nicht auf die Rotationsbewegung des Balles, wenn man von oben auf ihn schaut; die müßte dann in dem uns gewohnten „Uhrzeigersinn“ genau umgekehrt definiert werden – links und rechts geben dem Spieler an, auf welcher Seite er den Ball anspielen

muß, und nach welcher Seite sich die Abprallrichtung eines Balles an der Bande durch das entsprechende Effet verändert.

### Zugball & Nachläufer

Bei dieser Gelegenheit auch noch kurz etwas zu „hoch“ und „tief“ stoßen: Sie kennen sicher das Spiel mit dem Kinderreifen, den man von sich weg schleudert, wobei man ihm gleichzeitig einen Rückwärtsdrall gibt. Zunächst rutscht er von uns weg, kommt aber dann wieder zu uns zurückgerollt.



Das gleiche passiert, wenn der Spielball unterhalb der Mittellinie angestoßen wird: nach dem Aufprall auf Ball 2 hat er das Bestreben, zurückzukommen man spricht von einem Zugball. In der Abb. 2b wird der Spielball genau so gespielt. Trifft man den Spielball oberhalb der Gürtellinie, wird er nach der Karambolage hinter Ball 2 herlaufen, als Nachläufer. In Abb. 4a/4b ist die Wirkung skizziert: Anstatt „zwischen“ Ball 2 und 3 zu spielen und diese auseinanderzutreiben, wird Ball 2 (fast) voll angespielt, so daß er an die Bande läuft. während der Spielball ihm nachläuft und mit Ball 3 darauf wartet, daß Ball 2 sich brav mit ihnen vereinigt.

Zurück zur Freien Partie! Wie bereits angedeutet, gibt es auf der Jagd nach den großen Serien doch eine Beschränkung: den sogenannten Eckenabstrich. Der soll verhindern, daß ein Spieler Ball

2 und 3 in die Ecke plaziert, wo sie ihm nicht mehr ausbüchsen können, und dann stundenlang Punkt um Punkt sammelt.

### Herein, Drin, ...

Das wäre dann doch zu einfach. Deshalb gilt folgende Regel: Laufen Ball 2 und 3 in das markierte Dreieck (entscheidend ist dabei der Ballmittelpunkt – „auf der Linie“ zählt als drin), kommt das Kommando „**Herein**“. Bleiben die Bälle nach dem nächsten Stoß im Dreieck, sind sie „**Drin!**“, und jetzt heißt es aufpassen: Die nächste Karambolage ist nur dann gültig, wenn mindestens einer der anzuspielenden Bälle das Dreieck verläßt (Abb. 5).



Abb. 5

Kommt er ins Dreieck zurück, macht das nichts, es geht dann wieder mit „**Herein**“ weiter. Sagt in solchem Zusammenhang der Schiedsrichter „**Rittlings**“, so ist das nur ein Hinweis für den Spieler, daß die Bälle hart an der Grenze zum „Herein“ stehen, er also aufpassen muß. Es hat aber keinerlei einschränkende Wirkung.

Kommt ein Spieler also mit den Bällen in die Nähe der Ecke, dann muß er sehen, wie er gut „um die Kurve kommt“. Im Fachjargon sagt man, er muß die Wende schaffen, mit dem Ziel, die Bälle an der

nächsten Bande wieder „auf Amerika einzustellen“. Das „Herein/Drin/Rittlings“ ist besonders häufig bei den Cadre-Partien zu hören, da der ganze Tisch in solche „Sperrzonen“ aufgeteilt ist. Mehr dazu weiter unten.

Jeder Spieler bleibt solange „am Stoß“, wie er gültige Karambolagen zustande bringt. Läßt er einen Ball aus, oder macht er beim Stoß einen Fehler, kommt sein Gegner dran.

### Fehler

Der Schiedsrichter muß einen Spieler „absetzen“, wenn dieser einen der folgenden Fehler macht:

- **Touchieren:** Der Spieler berührt mit dem Queue, der Hand oder seiner Kleidung einen Ball.
- Er spielt mit dem **falschen Ball**.
- **Durchstoß:** Das Queue berührt noch den Spielball, während dieser bereits Kontakt mit Ball 2 oder der Bande hat, oder das Queue berührt den Ball zweimal, was beim Spiel auf engem Raum leicht passieren kann.
- Ein **Ball springt vom Tisch**.
- Der Spieler hat beim Stoß nicht **mindestens einen Fuß am Boden**.

Wenn der Spielball mit einem oder beiden anderen Bällen „**press**“ liegt, ist das kein Fehler, sondern höchstens Pech, denn in der Freien Partie werden die Bälle dann auf jeden Fall zum Anfangsstoß aufgestellt – der Spieler muß also sehen, wie er sie wieder zusammenholt.

Wird ein Fehler vom Schiedsrichter nicht geahndet, dann wird der Punkt gezählt, und der Spieler kann in seiner Serie fortfahren.

Ist jeder Spieler einmal an der Reihe gewesen, so ist damit ein **Aufnahme** abgeschlossen. Die Länge einer Partie ist durch die Zahl der zu erreichenden Bälle und der zur Verfügung stehenden Aufnahmen begrenzt. Jedem Spieler stehen die gleiche Zahl von Aufnahmen zur Verfügung:

### Partiedauer

Hat der erste Spieler die geforderte Ballzahl erreicht, werden die Bälle wie am Anfang aufgestellt, und Spieler zwei hat im Nachstoß die Chance, wenigstens noch ein Unentschieden zu erreichen. Der Nachstoß wird auf jeden Fall ausgeführt, wenn die letzte der festgesetzten Aufnahmen erreicht ist. Falls Spieler zwei die Partie vorzeitig „ausmacht“, ist das Spiel zu Ende, denn Spieler eins hatte ja

bereits die gleiche Zahl von Aufnahmen zur Verfügung. Einzige **Ausnahme**: Bei Dreiband-Turnieren, wenn auf eine bestimmte Zahl von Gewinnsätzen gespielt wird, ist eine Satz immer sofort beendet, sobald einer der Spieler die geforderte Ballzahl erreicht hat.

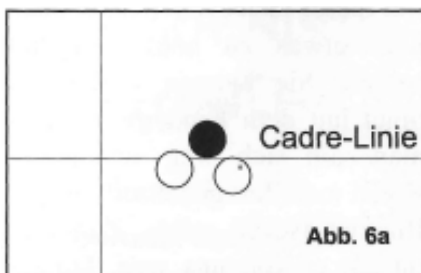
### Das Cadre-Spiel

Kommen wir zu den Cadre-Spielarten. Am kleinen Billard gibt es zwei Disziplinen: Cadre 35/2, auch „Klein-Cadre“ genannt, und 52/2 („Groß-Cadre“). Die erste Zahl bezieht sich auf das Maß der Sperrzonen, in die der Tisch aufgeteilt wird, die zweite auf die Anzahl der Punkte, die in einem solchen Feld gemacht werden dürfen: Beim Cadre 35/2 werden im Abstand von 35 cm parallel zu allen vier Banden Linien auf das Tuch gezeichnet, das Feld also in sechs Quadrate an den Kopfenden und dazwischen in drei Rechtecke geteilt. Beim Cadre 52/2 (genaugenommen müßte es 52,5/.. heißen) wird der Tisch einmal in Längsrichtung geteilt und an den Kopfenden entstehen durch die Querstriche je zwei Quadrate.

Am großen Billard sind die analogen Bezeichnungen 47/2 und 71/2, wobei es zusätzlich noch die Disziplin 71/1 gibt, also pro Sperrzone ist nur eine einzige Karambolage erlaubt, nach der mindestens einer der angespielten Bälle die Zone verlassen haben muß.

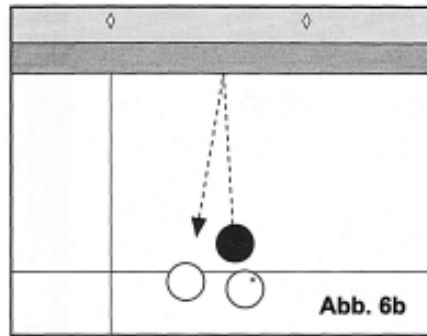
Je größer die Sperrzonen, um so schwieriger ist es, einerseits die Bälle beieinander zu halten, andererseits aber das Spiel mit dem „Herein/Drin“ fehlerlos durchzuhalten. Doch auch hier haben die Könner ein System zur Hand – die **Strichserie**.

Die Bälle werden wie bei der „Amerika“ zusammengeholt, allerdings nicht an einer der Banden, denn dann drohte ja sofort das „Drin“ mit dem Zwang, mindestens einen der anzuspielenden Bälle auf eine mehr oder weniger lange Reise zu schicken; vielmehr holt ein guter Spieler sich die Bälle an eine der Cadre-Linien (Abb. 6a), möglichst je



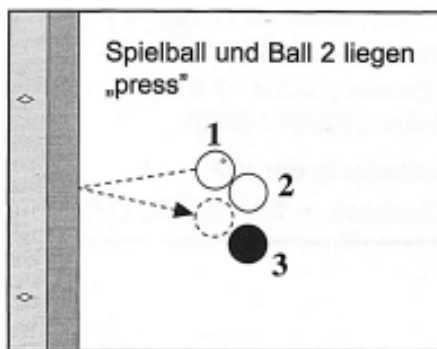
einen rechts und links der Linie. Dann treibt er sie vorsichtig vor sich her. Droht die Stellung „auseinander zu gehen“, stößt er den mehr zur Bande liegenden Ball zu dieser hin, um ihn wieder „in Spielrichtung“ vor

seinen Spielball zu dirigieren (Abb. 6b). Auch hier gilt es natürlich, die „Wende“ zu beherrschen, um größere Serien zu erzielen. Ansonsten gelten die Regeln der Freien Partie, allerdings mit einer Ausnahme: Liegt der Spielball „press“,



entscheidet der Spieler, ob die Bälle neu aufgesetzt werden sollen, oder ob er weiterspielt, wobei er drei Möglichkeiten hat:

- Er spielt zunächst den anderen Ball an,
- spielt einen „**Vorbänder**“ (s.u.)
- oder er macht einen „**Kopfstoß**“. Dabei wird der Spielball steil von oben angestoßen, so daß er durch den Druck des Queues quasi zur Seite „gedrückt“ wird. Gleichzeitig erhält er durch das außermittige Anspiel aber ein „Rücklaufeffet“, so daß er von ganz alleine zurückkommt, ohne vorher an eine Bande oder einen anderen Ball stoßen zu müssen – wenn man's kann!



In all diesen drei Fällen darf sich jedoch der Ball, der mit dem Spielball „press“ lag, beim Stoß nicht bewegen, denn sonst wäre das natürlich ein „Durchstoß“.

Eine typische Situation, wo der Spieler ganz selbstverständlich das Wahlrecht für einen Vorbänder in Anspruch nimmt, ist in Abb. 7 dargestellt, wobei wir uns jetzt schon mit der Disziplin Einband beschäftigen wollen. Da der Spielball

### Einband

mindestens eine Bande berührt haben muß, bevor er Ball 3 trifft, wäre es töricht, diese gute Position aufzugeben. Also wird der Spielball zur Bande gestoßen, von wo er beim Zurücklaufen Ball 2 und

Ball 3 ganz sicher trifft. Anders wäre aus dieser Situation ohnehin kein „vernünftiger“ Einbänder zu spielen, denn bei jedem anderen Versuch würde mindestens ein Ball „eine weite Reise“ antreten müssen, und wer weiß, welches Bild sich danach ergäbe, selbst wenn die Karambolage zustande käme.

Der Vollständigkeit halber muß an dieser Stelle natürlich die Spielart Dreiband erläutert werden, die schwierigste Variante des Karambolage-Billard – einmal abgesehen vom „Billard artistique“, dem „Kunststoß“, bei welchem feststehende, extrem schwierige „Dessins“ unter genau vorgeschriebenen Bedingungen zu spielen sind.

### Dreiband

Beim „Dreiband“ muß der Spielball, bevor er Ball 3 trifft, mindestens dreimal eine Bande berührt haben. Wann er dabei den Ball 2 trifft – zu Beginn seines Laufes, zwischen zwei Bandenberührungen oder zum Schluß, spielt keine Rolle.

Bis auf den ersten Fall spricht man auch wieder von einem „Vorbänder“. Für diese oft spektakulären Bälle sind übrigens die Markierungen auf den Banden, die sogenannten Diamanten, recht nützlich. Sie helfen bei der Berechnung des Weges, den der Ball nehmen soll. Eine detaillierte Anleitung finden Sie in dem Buch von Roger Conti, der sich intensiv mit dem Problem der „Dreiband-Geometrie“ auseinandergesetzt hat, oder bei Raymond Ceulemans in seinem Werk „Mister 100“.

In der letzten Abbildung sehen Sie einen Dreibänder, der wie viele seiner „Artgenossen“ gar nicht so schwer zu spielen ist, wenn man ein wenig mit den Bällen vertraut ist: Wo soll der Spielball schon anders hin, als genau in die linke obere Ecke, schickt man ihn „einmal rund“? Wenn ihm Ball 2 nicht in die Quere kommt, „ist er schon da“! Nicht zuletzt deshalb schlägt einen das Billardspiel sehr schnell in seinen Bann, weil man mit solchen Bällen „brillieren“ kann, lange bevor man in anderen Disziplinen große Serien erreicht.

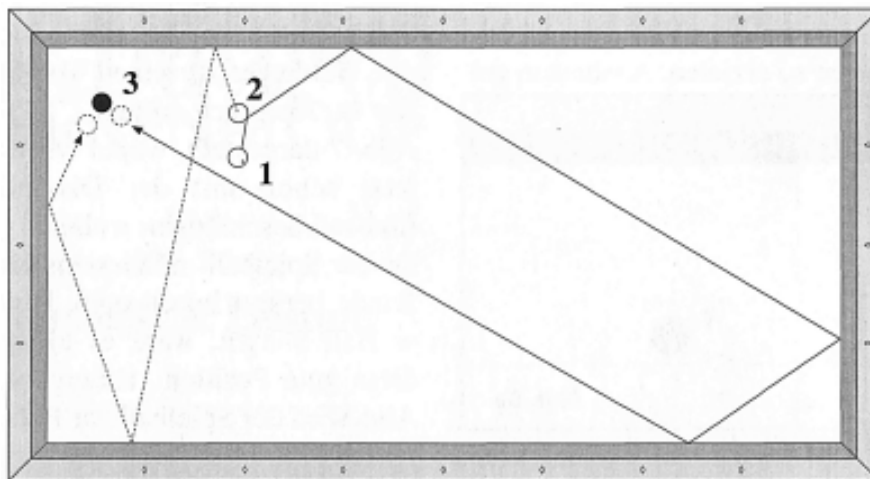


Abb. 8 Ein „klassischer“ Dreibänder

Wenn Sie jetzt – wenigstens in groben Zügen – das Wesentliche wissen, um ein Billard-Turnier mit dem nötigen Sachverstand verfolgen zu können, dann haben diese Zeilen ihren Zweck erfüllt.

Und vielleicht juckt es Sie ja auch in den Fingern,  
selbst einmal zum Queue zu greifen  
und die Bälle „auf den rechten Weg“ zu bringen?

**Probieren Sie's – Sie sind uns herzlich willkommen!**