

Karambol-Billard, eine traditionsreiche Sportart in modernem Gewand.

“BASIS”, ein Trainingsprogramm für Karambol-Billard als interaktives, videounterstütztes iBook von Andreas Efler, erhältlich im iBook-Store.

Infos unter: www.carombooks.com

Auch als spiralgebundene Printversion erhältlich.

Preis für das iBook: 14,99€

Preis für die Printversion: 25€

Das Basis Trainingsprogramm dient nicht nur dem Anfänger als Einstieg in die faszinierende Welt des Karambol-Billard, auch der erfahrene Spieler kann damit seine technischen Fertigkeiten verbessern und überprüfen. Systematisch werden mittels Übungen die verschiedenen Effekte einzeln und in Kombination vermittelt. Eine Sammlung von Trainingsspielen lässt auch den Spaß nicht zu kurz kommen. Die Ergebnisse der Übungsdurchgänge können protokolliert und in einer eigenen Datenbank gespeichert werden. Dadurch wird der Spielfortschritt messbar.

Kontakt Andreas Efler: andreas_efler@yahoo.com
06509997797

KARAMBOL BILLARD

EIN TRAININGSPROGRAMM
MIT ÜBUNGEN, SPIELEN
UND LEISTUNGSTEST

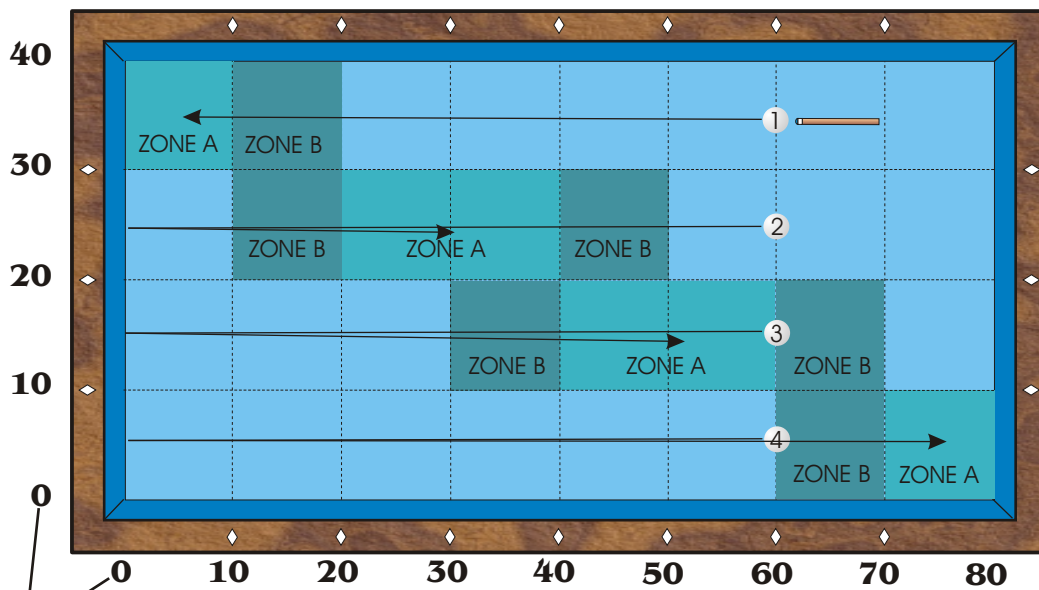
BASIS
VON ANDREAS EFLER


MYWEBSPORTCOM
billiards.worldwide




Kurzbezeichnung der Übung:
T 1 = Tempokontrolle 1

LEGENDE



Koordinaten zur genauen Bestimmung der Lage der Bälle, wobei die Werte der langen Bande zuerst stehen. B 1  (60/35)

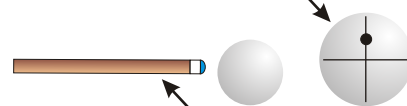
Zeigt an, wo die Queuespitze (kleiner schwarzer Punkt) den Spielball treffen soll



34

Max.
48

0-2728-3536-4748



Zeigt an, ob und mit welcher Queueneigung der Stoß ausgeführt werden soll



Zeigt an, welche und wie viele Kugeln für die jeweilige Übung benötigt werden.



Zeigt an, wie viele Versuche gespielt werden (obere Zahl) und wie viele verschiedene Positionen die Übung hat.



Zeigt an, was die maximal erreichbare Punktzahl ist.



Zeigt an, welche Punktzahl erforderlich ist, um das entsprechende Level zu erreichen:

- Weiss: Anforderung für Level 1 - STARTER
- Gelb: Mindestanforderung für Level 2 - ROOKIE
- Grün: Mindestanforderung für Level 3 - AMBITIOUS
- Rot: Mindestanforderung Für Level 4 - TOP

Ausdrücke:

- B 1 = Spielball
- B 2 = Erster anzuspielender Ball, erster Objektball
- B 3 = Zweiter Objektball

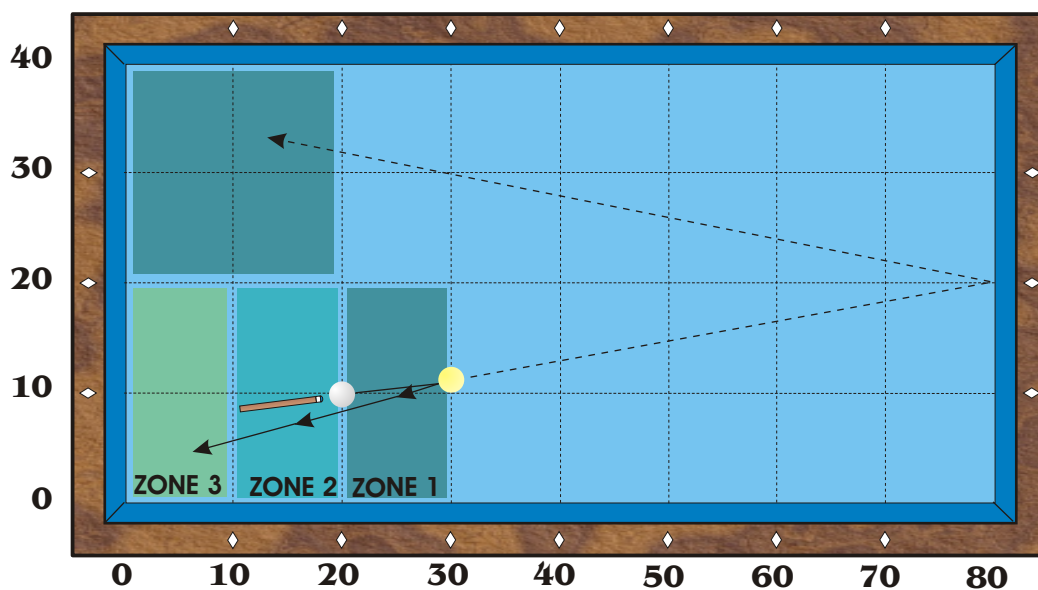
RÜCKZIEHER 1


Aufgabe: B 1(20/10) trifft B 2(30/11) maximal voll, so dass dieser über die kurze Bande in die eingezeichnete Zone läuft. B 1 soll mit Rückziehereffekt gespielt werden und in der für ihn vorgesehenen Zone zu stehen kommen. Das ist bei den ersten drei Versuchen die Zone 1, danach bei drei Versuchen die Zone 2, und anschließend die Zone 3. Es gilt für beide Bälle, dass mindestens die Hälfte des Balles innerhalb der Zone sein muss. Trifft der Spielball nach dem Treffen von B 2 die untere lange Bande, weil B 2 nicht voll getroffen wurde, ist dieser Treffpunkt an der Bande maßgebend für die Bewertung.

Durchgänge: 3, bei 3 verschiedenen Endzonen für B 1.

Punktwertung: Jeder gültige Versuch zählt 5 Punkte.

Zweck der Übung: Der Schüler lernt, bei gleich bleibendem Tempo die Wirkung des Rückziehers durch unterschiedliche Anspielhöhe zu dosieren.



	3 3	Max. 45	<table border="1"> <tr><td>0-19</td></tr> <tr><td>20-29</td></tr> <tr><td>30-39</td></tr> <tr><td>40-45</td></tr> </table>	0-19	20-29	30-39	40-45	
0-19								
20-29								
30-39								
40-45								