

Das Billardspiel.

Theoretisch-praktische Anleitung zur Erlernung und
zum Verständnisse des Billardspieles.

Von

Dr. M. Eduard.

Mit vielen Abbildungen.

Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage.



Wien und Leipzig.

A. Hartleben's Verlag.

Alle Rechte vorbehalten.

R. u. f. Hofbuchdruckerei Carl Fromme, Wien.

Vorwort zur dritten Auflage.

Wenn auch in der Anlage dieses Werkes eine weitergehende Änderung nicht vorgenommen wurde, so erwies es sich doch als nötig, um der stetig fortschreitenden Entwicklung des Billardspieles gerecht zu werden, sowohl den theoretischen als auch den praktischen Teil ergänzend auszugestalten und besonders dem jetzt so beliebten Karambolespiele größeren Platz einzuräumen. Möge sich diese Auflage, die auch sonst vollkommen auf die Höhe der Zeit gebracht wurde, in ihrer neuen Form wieder den Beifall aller Anhänger des Billardspieles erwerben!

Die Verlagshandlung.

Inhalt.

| | Seite |
|---------------------------------------|-------|
| Vorwort zur dritten Auflage | III |
| Einleitung | 9 |

Spielmittel.

| | |
|-----------------------------|----|
| A. Das Spielbrett | 11 |
| B. Das Queue | 13 |
| C. Die Bälle | 14 |
| D. Die Regel | 16 |
| E. Der Triangel | 16 |

Allgemeiner oder Theoretischer Teil.

| | |
|---|----|
| Physikalische Grundlage des Billardspieles | 19 |
| Benennung der verwendeten Bälle | 22 |
| Übertragener, indirekter Stoß | 22 |
| Stoßfiguren im Spiel | 23 |
| Elastizität der Bälle | 24 |
| Elastizität der Wand (Bande, Mantlnell) | 25 |
| Einfalls- und Reflexionswinkel (Anspiel und Abschlag) | 26 |
| Die exzentrischen Stöße, „das Falschnehmen“ | 28 |
| Wirkung der „falschen“ Stöße (Rotation, Drehung) | 29 |
| Ballen-Quadranten | 30 |
| Hoher Stoß. Nachlaufen | 31 |
| Tiefer Stoß. Zurücklaufen | 33 |
| Rechts und links falsch nehmen | 35 |

| | Seite |
|---|-------|
| Volltreffen und Halbvolltreffen | 36 |
| Schneiden | 36 |
| Quetscher | 38 |
| Tusch | 38 |
| Collé und Preßcollé | 39 |
| Tourné- und Pistoletstoß | 39 |
| Ball versprengen | 39 |

Besonderer oder Praktischer Teil.

| | |
|--|----|
| Haltung und Führung des Queues | 43 |
| Auflegen des Queues | 43 |
| Das Zielen, Visieren | 46 |
| Die Ausführung des Stoßes | 48 |
| Die Partien. Systematische Einteilung derselben nach dem Spielzwecke | 49 |

I. Schlag-Partien.

| | |
|--|----|
| a) Die Pyramide-Partie | 50 |
| Pyramide auflösen | 51 |
| Bälle machen | 51 |
| Gehen der Bälle | 51 |
| Ausbleiben des Stoßes. Stoß verlieren. Zum Stoß kommen | 52 |
| Einbringung der Bälle | 52 |
| Leerer Stoß. Schuldige Bälle | 52 |
| Bällewechsel am Partieschluß | 53 |
| Abrechnung | 54 |
| Das Markieren der Partien | 54 |
| b) Die böhmische Pyramide-Partie | 55 |
| c) Die Besetz-Partie | 56 |
| Aufstellen der Bälle | 56 |
| Auflösung | 56 |
| d) Die große oder spanische Partie | 59 |

| | Seite |
|--|-------|
| Anzahl, Art und Aufstellung der Spielbälle | 59 |
| Eröffnung des Spieles | 59 |
| Wechselball | 60 |
| Markieren der Partien | 61 |
| e) Die russische Partie | 61 |
| f) A la guerre- oder Kriegspartie | 62 |
| Spiel-Jungfrauen | 63 |

II. Treff=Partien.

| | |
|---|----|
| a) Die kleine Regelpartie | 64 |
| Regelmachen | 64 |
| Eigenes und fremdes Karambole | 64 |
| In die Regel verlaufen. In das Loch verlaufen | 65 |
| Acquit geben | 66 |
| Maskierte Stöße | 67 |
| Direkte Stöße | 67 |
| b) Regel-Préférence=Partie | 68 |
| c) Die russische Regel-Préférence=Partie | 69 |
| d) Die große Regelpartie | 70 |

III. Berührungs=Partien.

| | |
|--|----|
| a) Die deutsche Karambole=Partie | 71 |
| b) Die französische Karambole=Partie | 72 |
| c) Die italienische Karambole=Partie | 74 |
| d) Die amerikanische Karambole=Partie | 74 |
| Allgemeine Billardregeln | 75 |
| Schlußwort | 76 |
| Alphabetisches Verzeichnis der vorkommenden technischen und sonstigen Ausdrücke | 77 |

Einleitung.

Das Billardspiel ist neben dem Schachspiel un=streitig das edelste Spiel und hat gleich diesem ein Anrecht darauf, eher eine Kunst zu heißen. Während jedoch beim Schach ausschließlich das Denken das Wesen des Spieles begründet und die Ausführung des Gedachten, also das Fixieren der Pläne durch die Figuren am Schachbrett eigentlich den nebensächlichsten Teil des Spieles ausmacht, handelt es sich beim Billardspiel zunächst darum, daß die Ausführungsformen des Gedachten in möglichst großer Vollkommenheit sich bewegen, und zu diesem Behufe ist Übung körperlicher Kräfte, gewisser Sinne, manuelle Fertigkeit u. dgl. m. die erste Bedingung und Hauptsache. .

Es besitzt also sozusagen das Schachspiel mehr den Charakter einer Wissenschaft, die sich in Abstraktem bewegt, das Billardspiel den einer Kunst, die, getragen von einem belebenden Gedanken, zunächst der Vollkommenheit in der äußeren Form bedarf.

Jede Kraft hat ihre Regeln — an der Hand derselben allein ist es möglich, den ihr zugrunde liegenden Gedanken, den Zweck, auf dem kürzesten Wege und in vollkommenster Weise zu erreichen.

Auch das Billardspiel macht hiervon keine Ausnahme und Aufgabe der nachfolgenden Zeilen ist es, dem intelligenten Anfänger nicht bloß das Wie? sondern auch das wissenschaftliche Warum? der Erscheinungen zur Kenntniß zu bringen.

Spielmittel.

Ghe wir uns der Aufgabe unterziehen, die Grundprinzipien wie die praktischen Regeln des Billardspieles zu erörtern, halten wir es für zweckdienlich, dieser Bearbeitung eine genaue Beschreibung der im Spiele zur Verwendung kommenden Utensilien, der Spielmittel, voranzuschicken.

A. Das Spielbrett (Billard).

Dasselbe ist eine horizontale, ein Rechteck bildende Tafel aus Marmor, Schiefer oder auch Glas, die ringsum von etwa 6 bis 8 Zentimeter hohen Seitenwänden (Banden, Mantineils) umrahmt ist, auf vier (früher sechs) Füßen ruht und zirka 80 bis 82 Zentimeter hoch ist. Tafel wie Bande sind mit möglichst feinem grünen Tuche straff überzogen, letztere bestehen aus Gummi und sind mithin elastisch. An den Banden sind sechs halbkreisförmige Ausschnitte, kleine Löcher, in der Weise angebracht, daß vier derselben je in einer Ecke und zwei je in der Mitte der längeren Banden sich befinden; jedes Loch

hat ein geschlossenes Netz oder einen ledernen Beutel, um die Bälle aufzunehmen. Seitdem das Karambolespiel allgemeine Verbreitung gefunden, kommen zumeist nur Bretter ohne Löcher zur Verwendung, die sonst den früher beschriebenen analog angefertigt sind.

Für ein sicheres Spiel ist es unbedingt nötig, daß das Spielbrett (die Platte) genau wagrecht liegt. Bei guten Billards lassen sich Änderungen der Lage durch in den Füßen angebrachte Schrauben bewirken.

Das Billard ist nochmals so lang (2·50 bis 3 Meter) als breit, es hat mithin zwei lange und zwei kurze Banden; jene Hälfte, an deren kurzer Bande die Spieler sich zu Beginn der Partie, oder wenn sie aus der Hand spielen, aufstellen, wird die obere Kammer auch Quartier, die andere Hälfte die untere Kammer genannt. Der Mittelpunkt des Brettes ist mit einem runden Fleckchen bezeichnet; in gleicher Weise findet sich im Mittelpunkte jeder Kammer ein solches Fleckchen, um die Plätze zu fixieren, auf welche in den verschiedenen Partien die Bälle zu setzen sind. Für das Karambolespiel sind in kurzen Entfernungen zu beiden Seiten des Mittelpunktes der oberen Kammer noch zwei Fleckchen angebracht. Die Standplätze der in manchen Spielen zur Verwendung gelangenden fünf Regel werden durch vier Fleckchen um den Mittelpunkt des Billards bezeichnet, die gleichweit vom Mittelpunkt entfernt, ein auf der Spitze stehendes Quadrat bilden.

In letzterer Zeit kommen Billards mit sehr praktischer Konstruktion zur Verwendung. Nach derselben hat die Tafel zwei mit grünem Tuche bespannte Platten aus Marmor oder Schiefer, deren eine ohne Löcher für das Karambolespiel, die andere, mit sechs Löchern versehen, für alle anderen Spielarten bestimmt ist. An den Banden befinden sich an den betreffenden Stellen die Lederbeutel wie bei den gewöhnlichen Billards. Mittels eines einfachen Mechanismus ist es möglich, die Tafel umzudrehen und so die eine oder die andere Platte derselben zu verwenden. Zu Versuchszwecken wurden auch schon sechseckige, kreisförmige oder ovale Billards gebaut, doch konnten sie nie allgemeine Verbreitung erlangen, da das Spiel auf ihnen viel von seiner anregenden Mannigfaltigkeit verliert.

B. Das Queue.

Dasselbe hat die Form eines länglichen Regels, dessen Spitze zylindrisch ausläuft und mit einem Stückchen Sohlenleder versehen ist. Um dem Queue ein größeres Gewicht zu geben, ist sein unterer Teil, das Griffende, in der Regel mit Blei ausgefüllt. Das Queue wird meist aus Eichen- oder Obstbaumholz in der Weise hergestellt, daß längliche Stücke dieses Materials gleichmäßig und sorgfältig aneinander geleimt werden, wodurch es einen gewissen Grad von Elastizität erhält. In öffentlichen Lokalen ist stets eine

Anzahl von Queues verschiedener Größe zur Verfügung. Das Queue soll weder zu schwer, noch zu leicht sein, seine Länge ist am passendsten, wenn es dem mittelgroßen Spieler bis zum Kinn reicht. Vor allen Dingen aber muß das Queue gerade sein; davon überzeugt man sich, indem man an der Seite abvisiert und es dabei allmählich umdreht. Zur Verhütung des Abglitschens der belebten Queuespitze vom Ball (Kicksen) wird das Leder häufig mit Kreide gerieben, „geschmiert“, und es muß daher angeraten werden, daß stets vor dem Stoße „geschmiert“ werde.

C. Die Bälle.

Die Billardbälle werden aus gutem Elfenbein in der Weise angefertigt, daß sie gleich groß und schwer, aber auch gleich elastisch sind. Zu jedem Brette gehören erstens: Fünf größere Bälle, deren jeder 60 bis 70 Millimeter Durchmesser hat, und von denen einer gelb, ein zweiter blau, ein dritter rot gefärbt ist, während die restlichen beiden Bälle weiß sind; auf einem der weißen Bälle befindet sich ein schwarzer Punkt, um ihn von dem anderen unterscheiden zu können. Die erwähnten fünf Bälle werden zur großen Partie (Caroline) benutzt; zu den diversen Regelpartien dienen die beiden weißen Bälle und der rotgefärbte Ball, zur *à la guerre*- oder Kriegspartie kommt der rotgefärbte und ein weißer Ball

in Verwendung. Zweitens: Fünfzehn weiße Bälle und ein rotgefärbter Ball; dieselben haben einen Durchmesser von zirka 55 Millimeter und werden sowohl zur Pyramidepartie als auch zur Besezpartie verwendet.

In neuerer Zeit kommen auch Bälle aus einer Komposition aus Elfenbeinstaub, Zelluloid zc. in Gebrauch. Man vermeide aber so viel als möglich das Spiel mit solchen Bällen, da dieselben bei Benutzung bald uneben und unelastisch werden.

Durch den Umstand, daß die Bälle einer und derselben Partie gleiche Masse, Gestalt und Größe besitzen, wird das Billardspiel um ein Wesentliches vereinfacht, da die Erscheinungen, welche durch Ungleichheit in Masse und Größe bedingt wären und deren Vorausberechnung nicht immer sehr leicht wäre, gleich von vornherein in Wegfall kommen. Bei den gegebenen, gleichgestalteten und gleichmassigen Körpern hat der Spieler sein Augenmerk bloß zu richten auf die anzuwendende Kraft des Stoßes und auf die Richtung des Laufes, die man dem getroffenen Ball zu geben beabsichtigt.

Das Maß der anzuwendenden Kraft wird durch Übung, die willkürliche Bestimmung des Laufes durch Befolgen streng vorgezeichneter Regeln der physikalischen Lehre vom Stoße erlernt; von der Kraft des Stoßes hängt das Verhalten der Bälle in der Zeit (d. h. ihre Geschwindigkeit), von der letzteren

ihr Verhalten im Raume (ihr Weg) ab. Die Berechnung dieser beiden Faktoren liegt eben im Zwecke des Spieles, und die richtige Ausführung bedingt den guten und intelligenten Billardspieler.

D. Die Kegel.

Zur großen Kegelpartie dient ein großer Kegel, der an der Spitze mit einem Glöckchen versehen ist; für die gewöhnlichen Kegelpartien kommen fünf Kegel geringerer Dimension zur Verwendung, deren einer dunkel gefärbt ist und „König“ heißt. (Über den Standplatz derselben siehe unter Spielmittel A. Das Spielbrett). In der russischen Kegel-Préférence-Partie kommen außer diesen fünf Kegeln noch überdies zwei ganz kleine Kegel, deren einer schwarz, der andere rot gefärbt ist, hinzu. — Über die Standplätze der Kegel, wie über ihre Verwendung ist das Nähere im „Besonderen oder Praktischen Teile“ — Absatz II sub c — angegeben.

E. Der Triangel.

Derselbe ist ein dreieckiger Rahmen, der jene 15 weißen Bälle genau umschließt, die sowohl zur Pyramide, wie zur Besekpartie gebraucht werden.

Allgemeiner
oder
Theoretischer Teil.

Physikalische Grundlage des Billardspieles.

Das Billardspiel fußt auf der physikalischen Lehre vom Stoße und ist die zum Zwecke der Unterhaltung ins Leben gerufene Anwendung derselben. (Louis XV.)

Die Gesetze, unter denen die Erscheinungen des Stoßes erfolgen, sind jedoch an gewisse Voraussetzungen gebunden und die Lehre vom Stoße berücksichtigt, ob die Körper, an denen die Erscheinungen beobachtet werden sollen:

1. jeder für sich allein dem Stoße ausgesetzt werden, oder ob eine Einwirkung mehrerer Körper aufeinander stattfindet; im letzteren Fall,
2. ob diese Körper von gleicher Masse und Größe sind oder nicht,
3. ob dieselben elastisch oder unelastisch sind,
4. ob dieselben, wenn sie auf ihrem Laufe nach geschehener Stoßeinwirkung behindert werden, an eine starre, unelastische oder an eine elastische Wand treffen,
5. unter welchem Winkel die Körper jene Wand treffen.

6. ob der in Bewegung gesetzte Körper von dem Stoße zentral, d. h. im Mittelpunkte, oder exzentrisch, d. h. seitwärts desselben, getroffen wurde.

Mit Bezug auf das Billardspiel nun sind manche dieser Bedingungen im voraus gegeben und schließen daher andere Möglichkeiten aus. So sind:

1. Die in Gebrauch gezogenen Körper durchgehends von gleicher Masse (nämlich Elfenbein), gleicher Gestalt (kugelförmig, daher auch „Bälle“ genannt) und relativ, d. h. in der jedesmaligen Partie, auch von gleicher Größe.
2. Es kann der Stoß entweder auf einen Körper (Ball) allein oder mittels Übertragung, Fortpflanzung desselben auf einen zweiten, ja dritten und vierten beabsichtigt und auch ausgeführt werden.
3. Vermöge des Stoffes (Elfenbein), aus dem sämtliche Bälle gefertigt, sind dieselben auch vollkommen und gleichmäßig elastisch.
4. Die getroffene Wand (das Mantinell, die Bande) besitzt gleichfalls eine gewisse Elastizität.
5. Der Winkel, unter welchem die Bälle das Mantinell treffen, ist ein beliebiger, von der Absicht des jedesmaligen Stoßes abhängig.
6. Die Anwendung des zentralen oder exzentrischen Stoßes ist ebenfalls eine wechselnde, hängt von dem Belieben des Spielers und von dem beabsichtigten Effekte des Stoßes ab.

Auf Grund dieser der allgemeinen physikalischen Lehre vom Stoße und der Reflexion entnommenen und auf das Billardspiel angewendeten Abschnitte wollen wir nun das Wesen, die Varietäten und die Ausführung des Spieles selbst besprechen.

Benennung der verwendeten Bälle.

Unter den in einer Partie am Spielbrette befindlichen Bällen ist jedesmal einer, auf welchen der Spieler zunächst mittels des Queues den Stoß ausübt; dieser Ball, mit dem man auf andere spielt, heißt Spielball oder eigener Ball.

Ob der Stoß auf den eigenen Ball beschränkt bleiben soll (wie beim absichtlichen „Fehlergeben“ oder dem unabsichtlichen „Fehlen, Nichttreffen, Nonpasséstoß“) oder ob derselbe auf einen anderen („den fremden“) Ball übertragen werden soll, hängt von dem Zwecke des Spieles und der Absicht des Spielers ab.

Übertragener, indirekter Stoß.

Dst soll der eigene Ball, „auf den man gestoßen“, erst nachdem er ein oder mehrere Male mit der Billardwand in Berührung gewesen und von derselben einen neuen Anstoß zu einer neuen Bewegung mit veränderter Richtung erhalten, den fremden Ball treffen. (Wird der fremde Ball, ohne daß der Spielball die Bande vorher berührte, getroffen, so ist das ein direkter Stoß.)

Diese Art des Spieles heißt das indirekte Spiel (Spiel per pusara, per Bande, per Mantinell, per Bricolet) im Gegensatz zu dem direkten Spiel, wobei unmittelbar nach dem Stoß der eigene auf den fremden Ball trifft.

Infolge der durch Gummieinlagen der Billardwand mitgetheilten Eigenschaft der Elastizität erhält der an sie angestoßene Ball einen Rückstoß, der, wenn der Stoß nicht senkrecht auf die Wand war, gleichzeitig die Richtung des Laufes verändert. Wie später gezeigt wird, ist diese Richtungsänderung abhängig von dem Winkel, unter welchem der Ball die Wand trifft, und läßt sich nach einem feststehenden einfachen Gesetze leicht berechnen. — Es ist nämlich der Winkel, unter welchem ein Ball „vom Mantinell abschlägt“, vollkommen gleich demjenigen, unter dem er dasselbe getroffen.

Stoßfiguren im Spiel.

Traf der Ball das Mantinell nur einmal, so heißt der Stoß ein Double, zweimal: ein Triple, dreimal: ein Quadruple (gemeinhin „eine Quart“ genannt) usw. War es der eigene Ball, der eine dieser Stoßfiguren zurücklegte, so spricht man von einem „eigenen Double, Triple“ zc. (richtiger: Double, Triple zc. des Eigenen); war es der fremde, dann von einem „fremden Double“ zc. (richtiger Double des Fremden).

Spielte man den eigenen Ball zuerst an die Bande, in der Absicht, durch ihn nach ein- oder mehrmaliger Berührung mit derselben erst den fremden Ball zu treffen, so hat man „Doublé per Bricolet, Bande“ „Triplé per Bande“ zc., oder „Doublé zc. per Mantinell“, oder „Doublé zc. von rückwärts, per Bande, Pusara“ gespielt, „den Ball bricolirt“. Man nennt solche Stöße auch „Vorbandenstöße“.

Soll der Stoß nicht bloß durch den eigenen auf einen zweiten, sondern noch weiter durch den zweiten auf einen dritten oder noch weiter fortgepflanzt werden (wie dies in der Pyramidepartie vorkommt), so wird dies mit eigenen, meist selbst erfundenen Namen bezeichnet; in Oesterreich bedient man sich der Ausdrücke: Mops, Tripß, per Terz, per Schuß zc. spielen.

Elastizität der Bälle.

Die Bälle sind in hohem Grade elastisch, durch welchen Umstand allein es möglich ist, daß die durch den Stoß ihnen mitgeteilte Kraft nicht sofort verloren geht, sondern sich durch längere Zeit erhält und in jenen Bewegungen äußert, welche der Ball annimmt, auch wenn er schon ein oder mehrere Male mit der Wand des Billards in Berührung gekommen.

Das Merkmal vollkommenster Elastizität besteht bekanntlich darin, daß der betreffende Körper, der

mit einer bestimmten Kraft gegen einen Widerstand leistenden zweiten Körper bewegt wurde, nach geschehener Berührung mit dem Widerstand leistenden mit gleicher Kraft wieder seinen neuen Weg zurücknimmt.

Daß gleichwohl der einmal getroffene Ball im Billardbrette nicht bis ins Unendliche sich fortbewegt, sondern nach längerer oder kürzerer Zeit zur Ruhe kommt, beruht darauf, daß die ursprünglich ihm mitgeteilte Kraft durch die Widerstände der nur teilweise elastischen Wand, durch die Reibung an derselben, sowie am Billardtuche verloren geht, oder daß sie bei dem Zusammentreffen mit einem zweiten Balle ganz oder teilweise auf diesen übergeht.

Je elastischer die Bande, je gespannter das Tuch, desto länger läuft der Ball, desto eher kann man sich auf jene Stoßfiguren einlassen, bei welchen der Ball mehrere Male mit der Bande in Berührung kommt. Bei feuchter Witterung, oder wenn das Brett schon lange im Gebrauche stand, ohne neu überzogen oder gespannt worden zu sein, macht sich der Mangel an Ausdauer im Laufe, d. h. die Vermehrung der Bewegungshindernisse in unangenehmer Weise bemerkbar.

Elastizität der Wand (Bande, Mantinell).

Die Billardwand, „die Bande“, „das Mantinell“, faßt das „Brett“, „die Platte“, von 4 Seiten bilderrahmenartig ein und erhält durch Einlagen von Gummi einen gewissen Grad von Elastizität

(„Abschlagsfähigkeit“). — Würde eine starre unelastische Wand dieselbe erzeigen, so würden die meisten (indirekten) Stöße unausführbar sein. (Indirekter Stoß, Treffen per Mantinell usw. s. oben.)

Einfalls- und Reflexionswinkel (Anspiel und Abschlag).

Einen sehr wichtigen Teil des Billardspieler bildet die Berechnung des Winkels, unter dem ein Ball die Wand trifft, denn mit Ausnahme der wenigen Fälle, in denen es genügt, mit seinem eigenen Ball ohne vorherige Berührung des Mantinells einen zweiten zu treffen (wie bei der Pyramide-, Besetz-, großen Partie), beruht das ganze Billardspiel darauf.

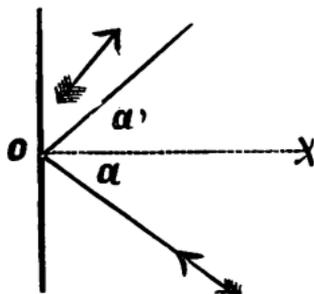
Nach dem ersten Gesetze über Reflexionsbewegung (elastischer Körper) ist der Reflexions- (d. i. Abschlags-) Winkel gleich dem Einfallswinkel; an der Hand dieses Gesetzes allein ist es möglich, per Bande zu spielen und die Stoßfiguren der Doublets, Triplets usw. auszuführen und zu einem exakten und dabei eleganten Spiele zu gelangen.

Unter Einfallswinkel (Fig. 1, a) versteht man jenen Winkel, welchen die Richtung (der Lauf) des gegen das Mantinell bewegten (gestoßenen) Balles mit jener Senkrechten (ox) bildet, die man sich im Berührungspunkte auf die Wand (in Gedanken) errichtet.

Reflexions- oder Abschlagswinkel (a') ist jener Winkel, den dieselbe Senkrechte mit der nach der Berührung angenommenen neuen Richtung bildet. —

Diese beiden Winkel nun sind, vorausgesetzt, daß der Stoß ein zentraler (mittlerer gerader) war, stets gleich; $a = a'$. — Erfolgte der Stoß selbst in einer auf das Mantinell senkrechten Richtung, so kehrt der Ball (nach Berührung der Wand) in derselben Linie zurück, da $a = 0$ und $a' = 0$; in diesem Falle ist auch der Verlust an Kraft am größten.

Fig. 1.



War der Einfallswinkel $a = 45^\circ$, so ist auch $a' = 45^\circ$ und die neue Richtung schließt mit der alten einen Winkel von 90° ein, d. h. eine steht auf der anderen senkrecht.

Da man bei der Ausführung der Stöße im Billardspiel die oben erwähnten Linien und Winkel nicht mit Kreide oder irgendwie sich vorzeichnen kann, sondern auf das Augenmaß, das erst durch Übung geschärft sein will, angewiesen ist, so werden Anfänger gut daran tun, in der Mehrzahl der Fälle, wenn per Bande gespielt werden muß, sich an einen und denselben Einfallswinkel zu gewöhnen; am besten eignet sich hierzu der Winkel von 45° , weil eben dann der beabsichtigte zweite Lauf auf den ersten senkrecht steht und diese Konstruktion sich im Geiste am leichtesten durchführen läßt. Soll der zweite Lauf jedoch mehr nach rechts oder links abweichen, so läßt sich dies dann sehr leicht durch „Falschnehmen“, d. h. durch

Anwendung des exzentrischen, seitlichen Stoßes erzielen, und zwar sei hier nebenbei bemerkt, daß die Wirkung des exzentrischen, seitlichen Stoßes eine gleichsinnige ist, d. h. ein rechts falsch genommener Ball dreht sich nach Berührung des Mantinells mehr nach rechts, ein linksgenommener schärfer nach der linken Seite (von dem Aufstellungspunkte des Spielers).

Die exzentrischen Stöße, „das Falschnehmen“.

Die überraschendsten Erscheinungen treten zutage, wenn man den exzentrischen Stoß in Anwendung bringt; er ermöglicht erst die große Mannigfaltigkeit der Stöße und bedingt die meisten Feinheiten des Spieles. Uneingeweihten mögen diese Stöße geradezu wie Wunder erscheinen.

Der exzentrische („falsche“, „schiefe“) Stoß ist derjenige, welcher den Ball nicht in der Linie des Mittelpunktes, Zentrums, sondern seitwärts hiervon trifft, und mit Bezug auf die vierfache Möglichkeit: den Ball ober, unter, rechts oder links von der Mittelpunktsebene zu treffen, unterscheidet man auch im allgemeinen (d. h. den Hauptrichtungen nach) einen

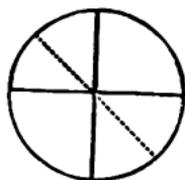
| | | |
|----------------|---|----------------|
| oberen | } | falschen Stoß. |
| unteren | | |
| rechtsseitigen | | |
| linksseitigen | | |

Beim zentralen („geraden“) Stoß geht die Richtung des Stoßes respektive die Verlängerung der-

selben durch den Mittelpunkt des Balles, beim exzentrischen nicht.

Ehe die einzelnen Arten des exzentrischen Stoßes besprochen werden, sei erwähnt, daß die Annahme von den drei Achsen im Raume auch für die Zwecke der folgenden Erörterung benutzt, und jene Achse, welche in senkrechter Richtung von oben durch den Mittelpunkt des Balles nach unten geht, vertikale und ferner jene, welche von rechts durch das Zentrum nach links geht, horizontale und schließlich jene, welche von rückwärts durch den Mittelpunkt nach vorne geht oder gedacht wird, die sagittale Achse (Pfeilrichtung) genannt wird. Von diesen drei Achsen (Fig. 2) steht jede auf der anderen, also alle untereinander senkrecht.

Fig. 2.



Wirkung der „falschen“ Stöße (Rotation, Drehung).

Werden um diese Achsen Bewegungen eingeleitet, so erscheinen diese als Drehung, Rotation, und zwar erfolgt bei der

1. Bewegung um die vertikale Achse: Drehung von rechts nach links (oder umgekehrt),
2. um die horizontale: Drehung von oben nach unten (oder umgekehrt),
3. um die sagittale: Drehung rein seitlich von rechts nach links (oder umgekehrt). Legt man in der

Richtung dieser drei Achsen Ebenen durch die Kugel (den Ball), so teilt:

die Vertikalebene den Ball in eine vordere und hintere Halbkugel,

Fig. 3.



Fig. 4.



die Horizontalebene in eine obere und untere, die Sagittalebene in eine rechte und linke und alle zusammen den Ball in 8 Quadranten (Fig. 3 und 4), und zwar in:

Ballen-Quadranten.

| | | | | |
|-------|---|-----------|----------|--------|
| I. | 1 | vorderen, | oberen, | rechts |
| II. | 1 | " | " | links |
| III. | 1 | " | unteren, | rechts |
| IV. | 1 | " | " | links |
| V. | 1 | hinteren, | oberen, | rechts |
| VI. | 1 | " | " | links |
| VII. | 1 | " | unteren, | rechts |
| VIII. | 1 | " | " | links |

Der Billardspieler hat es jedoch nur mit der vorderen Hälfte des Balles, also mit den vier vor-

deren Quadranten zu tun, da er, mag er auch nebenbei was immer für Drehungseffekte wollen, doch jedesmal die Vorwärtsbewegung beabsichtigt; wobei noch bemerkt sei, daß diejenige Seite des Balles, die dem Spieler entgegen sieht und die er mit der Spitze des Queues trifft, als vordere gilt.

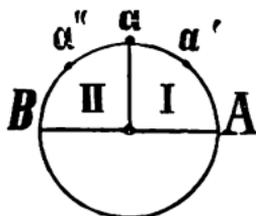
Mit Zugrundelegung obiger Ausführungen, sowie der Bezeichnung (mit I bis IV) für die vorderen 4 Quadranten mögen die gebräuchlichen exzentrischen oder „falschen“ Stöße ihre Erörterung finden.

Hoher Stoß, Nachlaufen.

Der obere, exzentrische Stoß, „hoher Stoß“, „Nachläufer“ kann dreifacher Art sein:

1. Der Spielball wird entweder ober dem Mittelpunkte, natürlich aber in der Sa-gittalebene (Fig. 5, a) oder
2. rechts (a') im I. Qua-dranten, oder
3. links (a'') im II. Qua-dranten getroffen.

Fig. 5.



In allen diesen drei Fällen hat der Ball nebst der ihm durch den Stoß mitgeteilten Vorwärtsbewegung den Impuls zur Drehung um die horizontale Achse erhalten und rotiert also, weil ober dem Zentrum getroffen, gleichzeitig von oben nach unten; würde er gleichzeitig aber auch noch rechts oder

links getroffen, so folgt er auch diesem Impulse, dreht sich also weder allein um die vertikale, noch um die horizontale Achse, sondern um eine aus der Kombination beider entstehende schräge Achse.

Die Rotation, in die ein „hochgenommener Ball“ versetzt wird, würde sich, nur auf denselben wirkend, als Vorwärtsbewegung äußern. Es hat daher jeder mit hohem Stoß gespielte Ball das Bestreben, dem getroffenen fremden Ball nachzufolgen („nachzulaufen“). Doch muß man unterscheiden:

1. Wurde die ganze Kraft auf den fremden Ball übertragen, so bleibt, wenn der fremde Ball zentral getroffen wurde, der eigene am Platze der Berührung stehen. Dieser Effekt wird gleichfalls erreicht, wenn der hohe Stoß über den größten Kreis hinübergreifend, von vorne und oben nach hinten und unten geführt wurde, also ausnahmsweise in die hinteren Quadranten fällt. Man spricht hier von einem „Kopfstoß, massé“. Wird der „Kopfstoß“ stark seitlich, rechts oder links ausgeführt, so weicht der Spielball erst nach der dem Angriffspunkt entgegengesetzten Seite aus, wird aber dann durch die Drehung zurückgerissen und trifft im Bogen den fremden Ball („Bogenstoß“). Der „Kopfstoß“ ist übrigens an manchen Orten verboten, da bei ungeschickter Ausführung leicht Löcher in das Billardtuch gestoßen werden können.

2. Wurde nur ein Teil der Kraft an den zweiten Ball abgegeben, so folgt der Ball dem getroffenen nach, und zwar in der ursprünglichen Richtung, wenn der Spielball in der Sagittalebene, nach rechts abweichend, wenn er gleichzeitig rechts, nach links, wenn er links genommen wurde.

Der „hohe Stoß“ verhält sich zu der rollenden Vorwärtsbewegung additiv (es sind gleichsinnige Bewegungen).

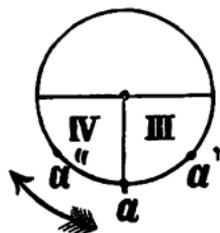
Tiefer Stoß. Zurücklaufen.

Der untere Stoß, „tiefer Stoß“, „Rückläufer“, „Rekursierstoß“ bewirkt nebst der gleichzeitigen Vorwärtsbewegung eine Rotation des Balles um seine horizontale Achse, und zwar, weil derselbe unten getroffen, ein Drehung von unten nach aufwärts.

Gleichwie beim oberen exzentrischen Stoß hat man folgende drei Hauptfälle zu unterscheiden:

1. der Ball wird in der Sagittalebene (mitten) unten (Fig. 6, a),
2. oder rechts unten (a') im III. Quadranten,
3. oder links unten (a'') im IV. Quadranten getroffen.

Fig. 6.



Ein „tiefgenommener Ball“ hat jederzeit vermöge seiner obenerwähnten Rotation eine rückläufige Ten-

denz; diese letztere kommt sofort zur Geltung, sobald die ihm durch den Stoß mitgeteilte Kraft zur Bewegung nach vorwärts aus irgend einem Grunde aufgezehrt ist.

Wurde der Ball nicht bloß „tief“, sondern außerdem noch in schiefer Richtung von oben nach abwärts getroffen, so kommt zu der früher erwähnten Rotation (von unten nach oben) auch noch die von vorne nach rückwärts und diese beiden Drehungen können den nach vorwärts treibenden Kraftanteil um ein so Namhaftes überwiegen, daß der Ball entweder sofort oder nach Abgabe seines Kraftanteiles an einen zweiten Ball zurückläuft, d. h. in der Richtung, von der aus er gespielt wurde, wieder zurückkehrt (rekurriert).

Das Verhalten eines „tiefgenommenen Balles“ nach seinem Zusammentreffen mit einem fremden ist folgendes:

1. Wurde die vorwärtstreibende Kraft beinahe ganz auf den zweiten Ball übertragen, so bleibt der Ball am Flecke des Zusammenpralles stehen.
2. Wurde die Kraft ganz an den anderen abgegeben, so gewinnt die Rotation das Übergewicht, der Ball läuft zurück, und zwar, wenn er außerdem noch seitlich getroffen war, in der Richtung, in der er vom Queue getroffen wurde. Der tiefe Stoß verhält sich zur rollenden Vorwärtsbewegung subtraktiv (es sind ungleichsinnige Bewegungen).

Rechts und links falschnehmen.

Der seitliche, exzentrische Stoß (rechts- oder linksseitige) „falsche Stoß“ bewirkt in dem Ball eine Rotation um die vertikale Achse, also von links nach rechts oder von rechts nach links.

Die seitlichen, exzentrischen Stöße äußern sich nur selten bereits während des Laufes, sondern jedesmal erst dann, wenn die Kraft der Vorwärtsbewegung des Balles von jener der Drehung desselben übertroffen wurde. Trifft ein seitlich genommener Ball einen zweiten oder die Bande, so nimmt er nach der Berührung eine neue Richtung, und zwar: war die ursprüngliche Stoßrichtung senkrecht, so „schlägt er nach der genommenen Seite ab“ (nach der rechten, wenn er rechts, nach der linken, wenn er links getroffen wurde). Traf der Ball die Bande unter einem Winkel, so ist der Abschlagswinkel größer als der Einfallswinkel, wenn die neue Richtung gleichnamig, gleichsinnig, dagegen kleiner, wenn diese ungleichsinnig ist. War der Ball weder rechts, noch links genommen, so treten die Erscheinungen nach dem einfachen, bereits angeführten Reflexionsgesetze ein. Ein seitlich exzentrisch getroffener, unter einem Winkel an die Bande gespielter Ball schlägt ebenso ab, als wäre er an jenen Punkt der Bande, der in der verlängerten Stoßrichtung (des falschen Stoßes) liegt durch einen zentralen Stoß angespielt worden, und es ist die Größe der Ver-

schiebung gleich dem Abstände des Zentrums des Balles von dem Zentrum jenes Kreises, dessen Peripherie durch den Stoß getroffen wurde.

Die Wirkung des seitlich exzentrischen Stoßes bezeichnet man gewöhnlich mit dem französischen Ausdruck *effet* („Fälsche“).

Volltreffen und Halbvolltreffen.

Wird der fremde Ball von dem eigenen so getroffen, daß die Richtung des Stoßes durch die Mittelpunkte beider Bälle geht, so wurde der fremde Ball voll getroffen; geht die Richtung des Stoßes wohl durch das Zentrum des eigenen Balles, trifft aber den fremden Ball an der Peripherie, so wurde dieser halbvoll getroffen.

Schneiden.

Geht die Stoßrichtung mehr oder weniger durch die peripherischen Kreise des eigenen Balles und trifft die Peripherie des fremden Balles, so wurde dieser geschnitten. Der geschnittene Ball nimmt nach der Berührung stets eine der getroffenen Seite entgegengesetzte Richtung an.

Es ist klar, daß, sowie der eigene Ball entweder zentral oder seitlich genommen, der fremde ebenso in der einen oder anderen Art getroffen werden kann. Wurde der eigene Ball zentral genommen und

der fremde zentral getroffen, so überträgt der eigene Ball die ganze Bewegung auf den fremden, und während ersterer selbst stehen bleibt, bewegt sich der fremde Ball mit gleicher Geschwindigkeit und in der Richtung des eigenen weiter.

Trifft der exzentrisch genommene eigene Ball den fremden wieder exzentrisch (Schnitt), so verhalten sich die beiden Bälle nach dem Zusammenstoß in bezug auf Geschwindigkeit, Richtung und Reflexion folgendermaßen:

1. der fremde Ball bewegt sich in jener Richtung weiter, welche durch die Verbindungslinie beider Zentren gegeben ist.
2. Die auf den fremden Ball übertragene Geschwindigkeit ist eine viel kleinere, als die ursprüngliche des eigenen Balles.
3. Der eigene Ball schlägt von dem Berührungspunkte mit dem fremden Ball so ab, als hätte er eben dort eine elastische Wand getroffen.

Was für den eigenen Ball der Impuls durch das Queue, das ist für den fremden, exzentrisch getroffenen Ball der Stoß durch den eigenen Ball, und es gilt das von der Drehung um Achsen Gesagte auch in diesem Falle für den fremden Ball; daß auch der eigene Ball beim Zusammentreffen mit einem zweiten nebst der Richtungsänderung auch eine Drehung erleide, ist leicht einzusehen und die Art derselben unschwer zu berechnen. Hatte er bereits vor dem Zu-

sammenprall eine Rotation, so wird nach demselben die Drehung nach der Resultierenden der alten und neu anzunehmenden sich richten; hatte er keine, so erhält er durch den Zusammenschlag eine Rotation, welche sich nach den getroffenen Quadranten richten wird, und für diese Fälle kann es auch notwendig werden, sich über die Erscheinungen ein Bild zu machen, welche auftreten, wenn einer der vier hinteren Quadranten zum Angriffsfeld einer Kraft wird.

Quetscher.

Wird ein sehr nahe am Mantinell stehender Ball von dem kräftig gestoßenen eigenen getroffen, so erfolgt, da der fremde sofort abschlägt, und der eigene noch die Tendenz zur Weiterbewegung hatte, gleich darauf ein zweiter Zusammenstoß, durch welchen der eigene von Seite des fremden nun einen der früheren Bewegung mehr oder weniger entgegengesetzten Impuls bekommt; infolgedessen nimmt nun der eigene weder in der alten, noch in der neu mitgetheilten Richtung, sondern in der Resultierenden derselben seinen Weg und macht einen seitwärts gewendeten Bogen, an dessen Krümmung sich wesentlich auch die Größe der seitlichen Exzentrizität beteiligt, mit welcher der Ball gespielt wurde.

Tusch.

Es kommt häufig vor, daß der eigene Ball unabsichtlich von dem zuerst getroffenen fremden Ball

einen Rückschlag bekommt. Man spricht dann von einem Tusch oder Contre.

Collé und Preßcollé.

Beim „Colléstoß“ steht der eigene sehr nahe — beim Preßcolléstoß dicht an dem Mantineil.

Steht der eigene Ball so weit vom Mantineil weg, daß man ihn nach gewöhnlicher Art der Queuehaltung nicht erreichen kann, so benutzt man entweder den Tournéstoß oder den eleganteren Pistolstoß.

Tourné- und Pistolstoß.

Bei dem ersten wird das umgekehrte Queue auf das Brett gelegt und der Ball in schiebender Bewegung mit dem dicken Ende des Billardstockes getroffen, bei dem zweiten faßt man das Queue an dem Griffende mit drei Fingern (Daumen, Zeige- und Mittelfinger) und stößt mit dem balancierten Billardstock auf den Ball. Der Tournéstoß wird vielfach nicht gebuldet.

Ball versprengen.

Ist ein Stoß zu stark geführt, so daß ein Ball über das Mantineil hinauspringt, so hatte man den „Ball versprengt“.

Befonderer
oder
Praktischer Teil.

Haltung und Führung des Queues.

Die allererste Vorbedingung zur praktischen Erlernung des Billardspieles ist die richtige Haltung und Führung des Queues. Man gewöhne sich gleich anfangs daran, das breitere „Griffende“ des Queues in der rechten lose geschlossenen Hand und nicht etwa aus mißverstandenen Streben nach Zierlichkeit wie einen Geigenbogen zu halten; die Vorteile der oben empfohlenen Haltung sind Kraft, Sicherheit und vor allem Gleichmäßigkeit im Stoß.

Auflegen des Queues.

Für das schwächere obere Ende (die Spitze) des Queues muß durch die linke Hand ein zweckmäßig gebildeter Unterstützungspunkt (Bock) geschaffen werden, und zwar gehe man hierbei folgendermaßen vor: Die linke Hand, deren Finger geschlossen (nicht geballt) sind, wird flach (auf der Seite des Handtellers) auf das Brett gelegt, und dabei Sorge getragen, daß der linke Arm nicht allzu sehr gestreckt

und von dem Körper entfernt gehalten werde, da sonst die Haltung eine gezwungene, unnatürliche wäre und baldige Ermüdung im Gefolge hätte.

Hierauf werde die Hand, ohne daß die Fingerspitzen das Tuch verlassen, in den Gelenken zwischen Fingern und Mittelhand so gebeugt, daß die 4 Finger einerseits und die Mittelhand anderseits ein Dach bilden, das mit den 4 Fingerspitzen und der Handwurzel auf dem Brette aufruhet.

Fig. 7.



An die Innen- (Daumen-) Seite dieses Daches nun legt man den Daumen in seiner natürlichen geraden Haltung wie einen Querbalken an.

Die zwischen Daumen und Dach entstandene Halbrinne dient zur Aufnahme und Unterstützung des oberen Teiles des Queues, wie vorstehende Abbildung zeigt. Das Umschließen der Queuespitze mit dem Zeigefinger ist nur bei Queues mit sehr feiner Spitze und schwerem Griffende anzuraten.

Bei regelrechter Haltung des Queues soll das obere Ende desselben noch spannenlang, frei nach

vorn über die linke Hand — und ein faustbreites Stück des Griffendes frei nach rückwärts über die rechte Hand hinausragen.

Durch diese Haltung ist der Spieler am sichersten imstande, während der gebräuchlichen, sägenden Bewegung des Queues vor dem Stoße die beabsichtigte Richtung auch während des Stoßes beizubehalten. Hatte das Queue im Momente der Ausführung des Stoßes eine andere Richtung, als die vor dem Stoße „visierte“, „gezielte“, „angenommene“, so darf sich niemand wundern, wenn auch der Erfolg ein ganz anderer als der erwartete sein wird.

Die Haltung des Queues nach dem Stoße ist dem Anstande jedes einzelnen anheimgegeben und läßt sich hiervon nur soviel sagen: sie sei kein Herumsfuchteln, durch das nicht nur der Schönheits Sinn verletzt, sondern auch nebenstehende Personen beschädigt werden können.

Bei der Führung des Queues halte man sich vor Augen, daß das Stoßende nur (während der sägenden Bewegung beim „Zielen“) abwechselnd von rückwärts nach vorwärts, nicht aber auch von unten nach oben gleichzeitig sich bewegen dürfe, soll nicht die Sicherheit des Stoßes wesentlich beeinträchtigt werden. Zu diesem Zwecke ist es unbedingt notwendig, daß an der Art, wie das Queue gehalten und „aufgelegt“ wurde, während der einzelnen Phasen des Stoßaktes nichts mehr geändert werde.

Schließlich sei noch erwähnt, daß Spieler, welche Sinn für Anstand haben, auch für eine entsprechende Haltung ihres Körpers Sorge tragen und allzu lebhaft Leibeswendungen vermeiden.

Das Zielen, Visieren.

Bei all den nachfolgend angeführten Partien, mögen sie nun was immer für Sonderzwecke besitzen, wiederholt sich bei jedem einzelnen Stoße das Bestreben des Spielenden, durch den einen („eigenen“) Ball stets ein zweites Objekt (Ball oder Bande) an einem bestimmten Punkte zu treffen. Zur Erreichung dieses Zweckes dient das „Zielen“, d. h. die Ausfindigmachung der Richtung, die sicher und genau zu dem Objekte führt.

Da der Stoß jederzeit eine geradlinige (und nicht so wie der Wurf oder Schuß unter gewissen Bedingungen eine Kurven-) Bewegung erzeugt, so gilt für das Zielen im Billardspiel der alte Grundsatz, daß eine gerade Linie vollkommen (bezüglich ihrer Lage) bestimmt ist, wenn man zwei Punkte derselben kennt, oder mit anderen Worten: „zwischen zwei Punkten kann man nur eine Gerade ziehen“, oder mit noch anderen Worten: „wenn man zwei Punkte durch eine gerade Linie verbindet, so bezeichnet diese Verbindungslinie die einzige gerade Richtung, die zwischen diesen zwei Punkten überhaupt möglich ist“.

Die Anwendung dieser Sätze auf das Zielen im Billardspiel ergibt sich von selbst: Der Stoß erzeugt eine geradlinige Bewegung; die Richtung der Bewegung ist gleichfalls die einer geraden Linie, und da die Richtung einer geraden Linie bestimmt wird durch eine Verbindungslinie zwischen zwei Punkten, so findet man die Richtung zwischen dem einen (eigenen) Ball und dem zu treffenden Objekte dadurch, daß man beide in eine gerade Linie bringt.

Dieses „Bringen der fraglichen zwei Punkte in eine Gerade“ nun geschieht durch das Augenmaß und ist eben das „Zielen“ oder „Visieren“.

Ist durch den eigenen Ball (ein Punkt) ein anderer Ball (zweiter Punkt) zu treffen, so wendet man das Auge so lange um den eigenen Ball, bis in der geraden Verlängerung jener Linie, welche durch das Auge und den eigenen Ball geht, auch der zweite fremde Ball sichtbar wird; erfolgt jetzt in der Richtung dieser Linie der Stoß, so kann man sicher sein, das „visierte Objekt“ auch zu treffen.

Im Billardspiel ist das Queue die oben mehrmals erwähnte „Gerade“, und es läßt sich daher die Regel für das Zielen namhaft kürzer und verständlicher, wie folgt, ausdrücken: Der eigene Ball und er fremde zu treffende Punkt (eines anderen Balles oder der Bande) müssen in der gedachten Verlängerung des aufgelegten Queues liegen.

Schwieriger und nur durch längere Übung zu erreichen ist das Zielen in Fällen, wo das Queue nicht wagrecht, sondern halb steil gehalten wird, z. B. bei Bogenstößen und in Stellungen, wo der Ball nahe der Bande steht.

Richtiges Zielen hat bei gleichmäßiger Führung des Queues stets auch richtiges Treffen im Gefolge; wie nun das Ziel (Ball, Bande) selbst getroffen werden kann, davon war eben die Rede.

Die Ausführung des Stoßes.

Die Bewegung beim Stoße selbst soll hauptsächlich durch das Handgelenk hervorgebracht werden. Ellbogen und Schultergelenk wirken bei schwachen Stößen gar nicht, bei starken nur in beschränktem Maße mit. Der Stoß sei kurz und bestimmt, bei tiefen Stößen, die ein Zurücklaufen des Spielballes bezwecken mit einem kurzen, sogleich rückschnellenden Ruck im Handgelenk verbunden. Einen längeren nachschiebenden Stoß wende man nur bei feineren „Schnitten“ auf größere Entfernung an.

Die Partien.

Systematische Einteilung derselben nach dem Spielzwecke.

Am besten und sachgemähesten werden die üblichen einzelnen Partien nach dem jeweiligen Hauptzwecke in folgende drei Gruppen abgeteilt:

I. Schlag-Partien,

deren Zweck darin besteht, Bälle in die Löcher zu spielen:

Pyramide-, Besek-, große Partie, à la guerre usw.

II. Treff-Partien,

in denen durch den getroffenen fremden Ball dritte Objekte (Regel) getroffen werden sollen:

Kleine und große Regelpartien, Regelpréférence usw.

III. Berührungs-Partien,

bei welchen durch den eigenen Ball nach seinem Zusammentreffen mit einem zweiten ein dritter getroffen oder auch nur berührt werden soll:

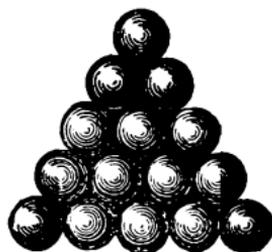
Karambole-Partien.

I. Schlag-Partien.

a) Die Pyramide=Partie.

Diese Partie wird mit 16 Bällen, darunter 15 weiße und 1 roter, in der Regel nur von 2 Personen gespielt (für die wir der Einfachheit wegen die

Fig. 8.



Bezeichnung durch A und B wählen). Bei einer größeren Anzahl von Teilnehmern wird deren Reihenfolge durch das Loß bestimmt.

Zu Beginn der von A zu eröffnenden Partie sammelt B die 15 weißen Bälle in dem zu diesem Zwecke nötigen Triangel und stellt die Ballenpyramide in der unteren Kammer so auf, daß der mittlere Ball der dritten Reihe gerade über den Mittel-

punkt der unteren Kammer und die Spitze gegen die obere Kammer zu stehen kommt. (Abbildung 8.) — Hierauf wird der Triangel abgehoben und die dritte Reihe etwas seitlich, durch sanften Druck von rechts nach links verschoben, worauf das Spiel beginnt.

Pyramide auflösen.

A spielt nun mit dem roten Ball, den er sich innerhalb der oberen Kammer beliebig aufstellen kann, an die Pyramide und sucht dieselbe hierdurch aufzulösen.

Bälle machen.

Fernere Aufgabe des Spielers bleibt es nun, mit dem roten (Spielball) so viel weiße Bälle als möglich „zu machen“, d. h. in die Löcher zu spielen, ohne sich zu „verlaufen“. — Jeder der Spieler zählt die von ihm „gemachten“ Bälle.

Gehen der Bälle.

Bälle, die bei Gelegenheit der Auflösung „gegangen“, d. h. in die Löcher gefallen sind, werden als gemachte angesehen und gezählt.

Ausbleiben des Stoßes. Stoß verlieren. Zum Stoß kommen.

Sobald „ein Stoß ausbleibt“, d. h. durch denselben kein Ball in ein Loch gespielt wurde, geht

der Stoß auf den anderen Spieler über und der erste hat den „Stoß verloren“; das „Verlieren des Stoßes“ und wieder „zum Stoß kommen“ wechselt.

Einbringung der Bälle.

Fällt ein Ball ins Loch, ohne daß man danach gespielt, oder fällt er in ein anderes Loch, als in das er hätte gehen sollen, so zählt ein solcher Ball gar nicht, der Spieler verliert den Stoß und der Ball wird neuerdings dadurch ins Spiel gebracht, daß man ihn wieder „aufstellt“. Ist der Punkt der unteren Kammer frei, so wird er auf diesen Punkt, sonst an dem kurzen Mantineil der unteren Kammer ganz dicht (*collé*) angestellt.

Macht der Spieler einen Ball zwar, verläuft sich aber gleichzeitig mit dem eigenen (roten) Spielball in ein Loch, so geschieht dasselbe wie im früheren Fall.

Leerer Stoß. Schuldige Bälle.

Macht der Spieler keinen Ball („Leerer Stoß“) und verläuft sich, so verliert der Spieler nicht nur den Stoß, und es wird von ihm nicht nur wieder ein Ball zum Ersatz aufgestellt, sondern er zieht sich von der bereits gezählten Anzahl seiner Bälle 1 Point = 1 Ball ab (für jenen, den er aufstellen mußte); hatte der Spieler jedoch zur Zeit, als er sich auf einen

leeren Stoß verlief (oder ganz fehlte), noch gar keinen Ball gemacht, und konnte er also auch noch gar nicht gezählt haben, so wird nichtsdestoweniger ein Ball aufgestellt, und der Spieler ist verpflichtet, diesen „schuldig gebliebenen Ball“ dann zu „bezahlen“, d. h. von seinen Bällen abzurechnen, sobald er welche gemacht hat.

Das Aufstellen regelwidrig oder unabsichtlich gemachter Bälle erfolgt erst nach dem nächsten Stoß (nicht nach jenem, durch welchen der Fehler gemacht wurde).

Das gänzliche Fehlen, Nichttreffen eines weißen Balles durch den roten, hat dieselben Folgen, wie das Verlaufen auf einen leeren Stoß.

Bälle-Wechsel am Partie-Schluß.

Während der ganzen Partie bleibt der rote Ball der alleinige Spielball, „mit dem auf die weißen gespielt wird“, nur wenn am Ende der Partie nur mehr zwei Bälle, der rote und ein weißer, am Brette sind, wechselt der Spielball und hatte A zuletzt rot auf weiß gespielt, ohne ihn gemacht zu haben, so spielt nun B weiß auf rot uff. bis einer der Bälle gemacht ist, wobei zu bemerken ist, daß der letztgemachte Ball für zwei gilt und eine Pyramide-Partie also auf $14 + 2 = 16$ Points (Bälle) gezählt wird.

Abrechnung.

Die von jedem gemachten Bälle werden zu je 1 Point angenommen. Hat demnach ein Teilnehmer 9 Bälle gemacht, mithin sein Gegner 7 Bälle, so resultiert für ersteren ein Plus von 2 Bällen = 2 Points.

Werden von einem der Teilnehmer trotz mehrmals verlorenem Stoße alle Bälle gemacht, so schreibt er einfach (16); geschah dasselbe, jedoch ohne daß er ein einziges Mal den Stoß verloren hätte („in einem Stoß“), so schreibt er doppelt (32); gibt er außerdem beim letzten Stoß noch an, in welches Loch nicht nur der letzte weiße, sondern auch der rote Ball fallen werde (angesagter Verlauf, Figur) und führt er das Angesagte auch richtig aus, so schreibt er vierfach (64).

Das Markieren der Partien.

Bei dem Markieren, Aufschreiben der Partien, notiert entweder jeder Spieler die Anzahl der von ihm gewonnenen Partien oder es schreibt der Gewinnende immer nur die Differenz auf, um wie viel Points er mehr erzielt hat als sein Gegner.

Wurde in einem öffentlichen Lokale gespielt, so zahlt der Verlierende, wenn nicht außerdem noch besondere Abmachungen getroffen wurden, einfach das Billardgeld.

(An manchen Orten wird die Pyramide-Partie mit Bällen gespielt, von denen die 15 weißen Bälle mit den Nummern 1 bis 15 versehen sind. Jeder Teilnehmer sammelt die von ihm gemachten Bälle gesondert in einem der freien Löcher und summiert am Schlusse der Partie die auf den Bällen ersichtlichen Points. Die sich ergebende Differenz wird dem Gewinnenden zugute geschrieben.)

b) Die böhmische Pyramide-Partie.

Bei derselben kommen außer den sub a angeführten 16 Pyramide-Bällen noch die 3 gefärbten Bälle der großen oder spanischen Partie zur Verwendung. An die Spitze der Pyramide wird der blaue, an die untere rechte Ecke derselben der rote und an die linke Ecke der gelbe Ball gestellt. A stößt mit dem Spielball (dem kleinen roten) auf einen der letztgenannten Bälle so, daß er dabei auch einen Teil der Pyramide aufzulösen trachtet; gehen mehrere Bälle oder auch nur ein Ball ins Loch, so behält A das Recht weiter zu spielen, im entgegengesetzten Falle kommt B an den Stoß. Der rote Ball gemacht, gilt 20, der gelbe 30, der blaue 40 Points, jeder der weißen Pyramide-Bälle 1 Point. Der gelbe wie der blaue Ball wird, nachdem er ins Loch gespielt worden, aufs neue aufgestellt, und zwar preßcollé, letzterer in der Mitte der kurzen Bande der oberen, ersterer in jener der unteren Kammer; dieser Vor-

gang wiederholt sich so lange, als noch ein anderer fremder Ball auf dem Brette ist. Mit dem Machen des blauen als letzten Balles endigt die Partie. Die Abrechnung geschieht in der bereits angegebenen Weise.

c) Die Befehls-Partie.

Diese so beliebt gewordene Partie reiht sich zwar mit Recht unmittelbar an die Pyramide-Partie, ist aber gleichwohl in wesentlichen Dingen von dieser unterschieden.

Die Bälle sind die der Pyramide-Partie, doch hat hier nicht der rote Ball allein mehr die Rolle des Spielballes, sondern außer ihm kann noch mit jedem weißen Ball auf jeden anderen nach Belieben und Bedarf gespielt werden.

Auffstellen der Bälle.

Die Aufstellung der Ballpyramide erfolgt wie bei der früheren Partie (I. a.).

Auflösung.

Die Auflösung der Pyramide geschieht jedoch in der Weise, daß der Spieler, welcher nicht, wie bei der Pyramide-Partie, an der kurzen Bande der oberen Kammer, sondern am unteren Ende des Billards steht, mit dem zwischen den Fingern gehaltenen roten Ball durch nicht zu starkes Einschieben

desselben in die Mitte der Pyramide die weißen Bälle zum Auseinanderweichen veranlaßt; der rote Ball wird, nachdem er hierzu gedient, an einem beliebigen Platz aufgestellt und der Spieler beginnt nun, immer am unteren Ende des Brettes aufgestellt bleibend, das Spiel.

Der Hauptzweck desselben ist, alle Löcher gleichmäßig zu besetzen und es hängt von der Fertigkeit der Teilnehmer ab, ob zwei-, drei-, vier-, sogar sechsfach besetzt werden soll. Wird zweifach besetzt, so müssen in jedes Loch vorerst je 2 Bälle, und zwar in der Reihe derart gespielt werden, daß beim linken Eckloch der oberen Kammer (vom Standplatze des Spielers) begonnen und beim Mittelloche derselben Längenseite geendigt wird; die übrigen 3, respektive 4 Bälle können dann in beliebige Löcher gemacht werden oder auch nicht.

Soll dreifach besetzt werden, so werden in die beiden Ecklöcher der oberen Kammer (zuerst ins linke) je 3 Bälle, in die anderen Löcher je 2 Bälle gespielt, die restlichen beiden Bälle können ebenfalls gemacht oder auch ausgelassen werden.

Kommen in den bisher gedachten beiden Fällen sämtliche Bälle in die Löcher, d. h. wird der letzte Ball so gespielt, daß man sich zugleich verläuft, so ist das eine Figur.

Vierfach besetzt ist eine Partie, wenn in den beiden Ecklöchern der oberen Kammer (zuerst ins linke)

je 4, in das Mittelloch wie in das Eckloch der linken Längenseite je 2 Bälle, in das Eckloch der rechten Längenseite ebenfalls 2 Bälle und der 15. Ball in das Mittelloch derselben Seite so gespielt wird, daß man sich zugleich in dasselbe verläuft. Eine vierfach besetzte Partie setzt daher stets eine Figur voraus.

Sechsfach besetzt wird eine Partie, wenn in den Ecklöchern der oberen Kammer (ins linke zuerst) je 6 Bälle, ferner in das Mittelloch wie in das Eckloch der linken Längenseite je 1 Ball gemacht werden. Die nunmehr noch frei bleibenden beiden Löcher müssen je 1 Ball erhalten; die Figur muß daher in der Weise gemacht werden, daß der 15. Ball ins Eckloch der rechten Längenseite gespielt wird und daß man sich zugleich ins Mittelloch derselben Seite verläuft.

In der zweifach besetzten Partie gelten die gemachten Bälle je 1 Point, in der dreifach besetzten je 2 Points; die Figur in der ersteren 128, in der letzteren 256 Points.

Vier- und sechsfache Figuren können nur durch gleichartige Figuren kompensiert werden.

Wurde die Partie durch einen leeren Stoß, Verläufer oder Fehler unterbrochen, bevor noch sämtliche Löcher besetzt waren, so zählen die Bälle gar nicht und es beginnt eine neue Partie mit Aufstellung der Pyramide.

d) Die große oder spanische Partie.

Diese Partie geht auf 48 Points und wird von 2 Spielern mit 5 Bällen gespielt.

Anzahl, Art und Aufstellung der Spielbälle.

Von den 5 Bällen sind 2 weiß; von diesen gehört je einer einem Spieler als ausschließlicher und alleiniger Spielball; von den übrigen ist einer rot — er gilt 3 — der andere gelb — gilt 6 — der dritte blau — gilt 4 Points.

Der rote Ball hat seinen Aufstellungsplatz am unteren, der blaue am oberen Mittelpunkt, der gelbe am Billardmittelpunkt.

Der gelbe Ball darf nur in ein Mittelloch gespielt werden. Die anderen, sowie auch der weiße Spielball des Gegners, welcher 2 Points gilt, können in jedes beliebige Loch gespielt und die ersteren müssen nach jedem Stoß, durch den sie „gemacht“ wurden, gleich wieder aufgestellt werden.

Eröffnung des Spiels.

Eröffnet wird die Partie dadurch, daß der erste Spieler sich aussetzt, Acquit gibt, d. h. seinen Ball, den er in der oberen Hälfte beliebig aufstellte durch einen schwachen Stoß so in die untere Hälfte spielt, daß er dort stehen bleibt.

Der Gegner spielt nun von der oberen Kammer aus auf einen der ausstehenden Bälle (mit Aus-

nahme des blauen, der noch zur oberen Kammer gehört) und sucht durch das Machen der Bälle sich Points zu gewinnen.

Außer dem „Machen der Bälle“ kann man noch Points erwerben durch Karambolage.

Man versteht unter Karambole die Berührung des eigenen Balles mit einem dritten, nachdem er noch mit einem zweiten zusammengetroffen war. — Karambole gilt 2 Points.

Wurde auf einen farbigen Ball gespielt und verlief sich der Spielball oder wurde der gelbe Ball irrigerweise in ein Eckloch gemacht, so zählt der Gegner sich so viele Points zu, als jener farbige Ball gilt, auf welchen gespielt wurde.

Wechselball.

Wird mit Wechselball gespielt, was vor Beginn der Partie festzusetzen ist, so darf ein und derselbe Spieler nicht unmittelbar hintereinander auf denselben Ball spielen. Beide Spieler zählen laut die Anzahl der gemachten Points; wer zuerst 48 erreicht, hat gewonnen.

Ausbleiben des Stoßes (Rücken), ein Nichtmachen (leerer Stoß) oder Nichttreffen des Balles (Fehler) verbietet den Weiterstoß. Fehler zählt überdies 1 Point für den Gegner.

Wurde ausgemacht, daß der letzte Stoß per Bande gespielt werde, so verliert man durch das

direkte Machen am Schluß den Stoß und wurde durch den so gemachten Ball die Zahl 48 überschritten, so zählen die Points bloß 47.

Haben beide Spieler bereits 47, so zieht ein Fehler den Verlust der Partie nach sich.

Markieren der Partien.

Das Markieren der beendeten Partien geschieht durch einen kleinen horizontalen Strich, den man unter den Namensanfangsbuchstaben des Gewinnenden setzt. Wird daran festgehalten, daß der Erstgewinnende auf der linken Seite eines Vertikalstriches seine Partien markiert, so kann die Notierung des Namens oder dessen Anfangsbuchstaben ganz wegfallen.

e) Die russische Partie.

Diese ist mit der soeben besprochenen sowohl in bezug auf die zur Verwendung kommenden Bälle, wie deren Bewertung analog. Sie unterscheidet sich aber von der großen oder spanischen Partie in folgenden Punkten:

Die russische Partie zählt nicht 48, sondern 60 Points. Der gelbe Ball darf in alle Löcher gespielt werden und zählt stets 6 Points. Das Karamblieren allein berechtigt ebenfalls zum Weiterstoßen. Verläuft man sich mit dem Spielball, so gilt dies dem Spieler 2 Points und berechtigt zugleich zum

Weiterspiel. Nur Nichttreffen oder Nichtmachen des fremden oder Spielballes zieht den Verlust des Stoßes nach sich.

Aus dem Gesagten erhellt, daß man bei einiger Fertigkeit diese Partie leicht en suite zu beendigen vermag.

f) A la guerre- oder Kriegspartie.

Diese Partie kann von einer beliebigen Anzahl von Personen gespielt werden. Die hierzu verwendeten Bälle sind ein weißer und ein roter.

Nachdem jeder der Spielenden einen bestimmten Geldbetrag in eine gemeinsame Kasse hinterlegt hat, beginnt die erste Person (A) damit, daß sie mit dem roten Ball „Acquit gibt“ (vgl. oben), hierauf spielt die zweite Person (B) mit dem weißen auf den roten Ball und sucht ihn zu machen; wenn dies gelingt, so muß A aus der Reihe der Spieler austreten, „er ist tot“; verläuft sich jedoch B, so ist B tot. In beiden Fällen beginnen die Nachfolgenden das Spiel von neuem:

C gibt mit Rot Acquit, D spielt mit Weiß darauf usw. bis zum Eintritt eines der oben erwähnten Fälle. — Hätte aber B den Ball des A getroffen (ohne sich zu verlaufen und ohne ihn zu machen), so folgte dann C mit Rot auf B weiß, D weiß auf C rot usw.

So oft ein Spieler von seinem Hintermann „gemacht wird“ oder sich jemand verläuft, tritt der

Betreffende aus der Reihe der Spieler aus, es bleibt also zuletzt Einer als Sieger übrig, der den hinterlegten Betrag gewinnt und hiervon das Billardgeld für die Zeit, welche das Spiel beanspruchte, entrichtet.

Wurde ein dreimaliges „Gemachtwerden“ oder Verlaufen ausbedungen, so wird dies durch horizontale Striche, die man unter den Namen jedes Spielers macht, notiert.

Spiel-Jungfrauen.

So lange sich in der Gesellschaft jemand befindet, der noch kein einziges Strichlein bekommen „Jungfrau ist“), steht es jedem „Getöteten“ frei, sich gegen abermaligen Erlag des ursprünglichen Einlaggeldes wieder einzukaufen, um auf Grund dessen wieder mitspielen zu können; es werden ihm in diesem Falle so viele Striche angeschrieben, als jener der Gesellschaft bereits erhalten, der die meisten Striche besitzt.

II. Treff-Partien.

a) Die kleine Regelpartie.

Diese Partie wird auf 24 Points von 2 Spielern mit 3 Bällen und 5 kleinen Kegeln gespielt. — Von den 3 Bällen sind 2 von weißer Farbe — es sind die Spielbälle der Spieler, der dritte rot, der Karambole-Ball.

Die 5 Kegel werden auf die bereits erwähnten 5 Punkte in der Mitte des Billards so aufgestellt, daß der eine von ihnen, durch seine dunklere Farbe von den anderen unterschieden („König“), im Mittelpunkt zu stehen kommt.

Kegelmachen.

Ein „gemachter“ getroffener, umgeworfener Seitenkegel gilt 2 Points, der Mittelkegel (König), wenn er allein fällt, 5 Points, fällt er mit anderen zugleich, so zählt er gleichfalls nur 2 Points.

Eigenes und fremdes Karambole.

Berührung des roten Balls mit dem eigenen, nachdem dieser früher den fremden getroffen hatte, gilt 4 Points.

Man unterscheidet hierbei ein „eigenes“ und ein „fremdes“ Karambole, je nachdem die Berührung des roten Balls durch den eigenen oder fremden Ball erfolgte. In beiden Fällen jedoch mußte das Zusammentreffen der beiden Spielbälle vorausgegangen sein. Das fremde Karambole wird meist dann erst als solches gezählt, wenn der fremde Ball, nachdem er von dem eigenen getroffen, nicht gleich direkt den Karambole-Ball berührt, sondern früher noch die Bande getroffen hatte.

Außer der Möglichkeit, Kegel oder Karambole zu machen, kann man noch Points erwerben durch das „Machen des fremden Balls“ (sicherzweise „Späßen schießen“ genannt); der ins Loch gespielte fremde Ball zählt 2 Points.

Alles, was als gut angerechnet werden soll, muß (mit Ausnahme des eigenen Karambole) von dem fremden Ball gemacht werden.

In die Kegel verlaufen. In das Loch verlaufen.

Die „Verläufer“ zählt sich der Gegner zugute, und zwar kann man sich auf zweifache Art verlaufen: entweder dadurch, daß der eigene Ball Kegel nimmt („Verlaufen in die Kegel“), oder daß während oder nach dem Stoß der eigene Ball ins Loch fällt (Verlaufen ins Loch). In dem letzteren Falle zählt sich der Gegner so viele Points zu, als der Stoß

dem Spieler gute Points gegolten hätte, wenn er sich nicht verlaufen hätte.

Fällt der eigene Ball allein in ein Loch, so zählt dies 2 schlecht. „Fehlergeben“ zählt für den Gegner 1, non passé 2 Points. Wurde der rote Ball früher getroffen, als der gegnerische Spielball, so zählt dies 2 schlecht, wobei es gleichgültig ist, ob der rote ins Loch gegangen oder nicht.

Fällt der Karambole-Ball ins Loch, so zählt dies 2 Points, und zwar gut, wenn dies infolge eines eigenen oder fremden Karamboles geschah oder wenn der fremde Ball nicht am Brette war und daher auf den roten Ball gespielt werden mußte.

Zu Beginn des Spieles hat der Karambole-Ball in der unteren Kammer am Rande des linken Eckloches seinen Aufstellungsplatz. Derjenige, der den Karambole-Ball in ein Loch gespielt hat, hat denselben von jener Kammer aus, in deren Loch er gefallen, per Bande (ähnlich wie beim Acquitgeben) wieder aufzustellen. Ging der rote in ein Mittelloch, so bleibt dem Spieler die Wahl seines Standplatzes zur neuerlichen Aufstellung des Balles frei.

Acquit geben.

Die Eröffnung der Partie geschieht durch den Vorstoß, das Acquit, das der eine Spieler dadurch gibt, daß er seinen Ball langsam in die untere Kammer spielt.

Der Gegner sucht nun diesen Ball durch seinen eigenen Ball so zu treffen, daß der Lauf des ersteren durch die Regel oder auf den Karambole-Ball geht. Jeder Spieler hat stets nur einen Stoß und es ist gleichgültig, ob derselbe ein leerer gewesen oder ob gemacht oder verlaufen worden, sein Gegner hat immer das Weiterspielen. Wer zuerst 24 Points zählt, hat gewonnen; das Machen des fremden oder auch des Karambole-Balls beendet für sich allein die Partie nicht.

Maskierte Stöße.

„Maskierte Stöße“ („Maschen“) sind solche, bei denen zwischen dem eigenen und dem anzuspielenden Ball ein Hindernis (Regel, Karambole, Loch) sich befindet, welches den Spieler hindert, letzteren direkt anzuspielen und ihn zwingt, den Ball per Bande „anzugehen“ (zu bricolieren).

Direkte Stöße.

Das Gegenteil von den maskierten Stößen sind die sogenannten „Sitzer“ oder „Auffitzer“, direkte Stöße. Ob solche direkte Stöße Geltung haben sollen oder nicht, ist Sache der Vereinbarung vor Beginn des Spieles.

Routinierte Spieler erwerben dadurch die größtmögliche Anzahl von Points, daß sie durch einen

und denselben Stoß dem fremden Ball den Lauf in die Regel und dem eigenen auf den Karambole-Ball geben, um so zu gleicher Zeit „Regel und Karambole“ zu machen.

In manchen Kreisen ist neuerer Zeit eine Art der kleinen Regelpartie in Übung gekommen, die wir als recht interessant hier anführen. Die Partie zählt 500 Points. Ständiger Spielball für beide Teilnehmer ist der rote Ball. Der „König“ zählt, wenn er allein fällt, 50 Points; fallen noch Regel, so zählt jeder (auch der König) 10, bleibt der König stehen, so zählt jeder sonst gefallene Regel nur 2 Points, Karambole 4, Ballmachen 2 Points. Der Spieler verbleibt so lange bei Stoß, als er Points macht (auch direkte Stöße sind gestattet), verläuft er sich, so zählen alle en suite gemachten Points dem Gegner. Nicht-treffen (Fehler) bedingt 2 Points für den Gegner.

b) Regel-Préférence-Partie.

An derselben kann eine beliebige Anzahl von Personen teilnehmen. Jedem Spieler wird eine bestimmte Zahl (etwa 100) von Points zugewiesen (angeschrieben), welche er abzuspielen hat.

Das „Gutgemachte“ wird ihm abgerechnet, das „Schlechtgemachte“ zugeschrieben; hat er die obige Anzahl von Points vollkommen abgespielt, so greift selbstverständlicherweise die umgekehrte Rechnungsweise Platz.

Jeder Teilnehmer hat stets nur einen Stoß, der Karambole-Ball hat am unteren Mittelpunkt seine Aufstellung. (Alles übrige wie bereits in der „kleinen Regelpartie“ angegeben.) Die Partie endigt, sobald ebenso viele Points als gut angeschrieben worden, als deren noch abzuspieldende — schlechte — verzeichnet sind. (Etwa überspielte Points fallen weg.)

c) Die russische Regel-Préférence-Partie.

Hier kommen außer den bisher erwähnten 5 Regeln noch zwei kleinere, deren einer schwarz, der andere rot gefärbt ist, zur Verwendung. Der schwarze wird auf den Mittelpunkt der unteren, der rote auf den der oberen Kammer gesetzt. Ersterer gilt 10, letzterer 20 Points. Der „König“ hat, falls er allein fällt, einen Wert von 50 Points, bei Stößen per pusara, per bricolet sogar von 100 Points. Fallen außer dem „König“ noch Regel, so gilt er 5 Points. Auch die noch restierenden vier Regeln haben einen anderen Zählwert, als bei den früher besprochenen Regelpartien.

Wie unter Spielmittel sub A „Das Spielbrett“ ausgeführt ist, bilden die Standplätze der 4 um den König aufgestellten Regeln ein auf die Spitze gestelltes Quadrat. Jener Regel nun, der sich in der unteren Kammer befindet, zählt 3, der ihm gegenüber in der oberen Kammer aufgestellte 2 Points. Der dem rechten Mittelloche zunächst stehende Regel gilt

1 Point, der am linken Mittellocke zunächst stehende 4 Points. Es ist klar, daß, da der „König“, wenn er nicht allein fällt, auch hier 5 Points gilt, die eine vertikale Mittelreihe bildenden 3 Regel, ebenso wie jene eine horizontale Mittelreihe bildenden stets einen Wert von 10 Points haben. Sämtliche 5 Regel repräsentieren demnach einen Zählwert von 15 Points. Was durch einen Stoß per bricolet gemacht oder verlaufen worden, zählt doppelt. Alles übrige wie bei der gewöhnlichen Regel-Préférence-Partie.

d) Die große Regelpartie.

Dieselbe wird mit einem großen Regel (8 bis 10 Zentimeter), der an der Spitze ein Glöckchen trägt, auf 36 Points gespielt. Auch hier kommen zwei weiße Spielbälle und ein Karambole-Ball zur Verwendung. Der große Regel umgeworfen zählt 10, berührt, so daß das Glöckchen hörbar geworden, 5 Points; Ballmachen 2, Karambole 4 Points. Geübtere Spieler pflegen den umgeworfenen Regel auf demselben Plage aufzustellen, an dem er gefallen, sonst aber geschieht das neuerliche Aufstellen desselben auf seinem Standplatz, dem Billardmittelpunkt.

III. Berührungs-Partien.

Unter allen Arten des Billardspiels erfreuen sich wohl die Karambole-Partien der größten Beliebtheit und allgemeinsten Verbreitung, so daß sich hier bereits eine große eigene Fachliteratur gebildet hat. Wir verweisen den Anfänger u. a. auf das vorzügliche Werk von Dr. H. Toeppen: „Das Karambole-spiel“, das alle für diese Spielart speziell in Betracht kommenden Fälle auf das Erschöpfendste behandelt.

Im Prinzipie handelt es sich bei allen Karambole-Partien darum, daß durch den Spielball nach Zusammentreffen mit einem zweiten noch ein dritter Ball getroffen oder berührt wird.

a) Die deutsche Karambole-Partie.

Man spielt diese Partie gewöhnlich auf 24 Points mit 2 weißen und 1 roten Balle; dieser wird auf den Mittelpunkt der unteren Kammer gesetzt. Jeder spielt ausschließlich mit seinem weißen Balle. Nummer 1 gibt Acquit, Nummer 2 spielt auf

Rot oder Weiß von der Corde (Quartier) aus. Der weiße gemacht zählt 2, rot 3, karamboliert 2, folglich kann man durch einen Stoß auch 7 Points zählen; durch Verlaufen verliert man so viel, als man, ohne sich zu verlaufen, gemacht hätte.

Durch einen Fehler (Nichttreffen) verliert man 1 Point und dazu verlaufen 3 Points; den roten getroffen und sich verlaufen verliert 3 Points, auch wenn der rote nicht gemacht wurde; ebenso verliert man 2 Points, wenn man den gegnerischen Spielball getroffen hat, ohne ihn zu machen und sich verläuft. Karambolieren und sich verlaufen zählt 4 Points für den Gegner, auch wenn weder der rote, noch der Spielball des Gegners gemacht wurde. Man spielt so lange fort, als man einen Ball macht.

b) Die französische Karambole-Partie.

Der Zweck derselben ist, möglichst viele, aber nur Karamboles mit dem eigenen Ball zu machen. Da nur Karambolieren, und zwar stets 1 Point, zählt, Verlaufen aber gar nicht berücksichtigt wird, so wird die „französische Karambole-Partie“ immer auf einem Brette, das keine Löcher hat, gespielt.

Diese Partie wird gewöhnlich von 2 Spielern gespielt, sind mehrere Personen beteiligt, so teilt man sich am besten in zwei Parteien ein, die mit je einem bestimmten Ball gegeneinander spielen, so daß abwechselnd einer von jeder Partei zum Stoße kommt.

Man spielt auf 30, 50, auch auf 100 Points mit 2 weißen und 1 roten Balle; dieser hat denselben Standplatz wie der rote in der „Deutschen Karambole-Partie“. Um den Anfang wird gelost und Nr. 1 beginnt, indem er eine Ballenweite vom Aufstellungsplatz des gegnerischen Spielballs (Mittelpunkt des Quartiers) aus seinen Ball auf den roten spielt und zu karambolieren trachtet; Nr. 2 gelangt erst dann ans Spiel, wenn Nr. 1 nicht mehr karamboliert. Ob das Karambole vom roten oder weißen Ball gemacht wird, ist gleichgültig. Man spielt demnach so lange fort, „bleibt am Stoße“, als man Karamboles macht. Jeder Spieler ist verpflichtet, einen Stoß zu machen, wenn er an der Reihe ist. Die Stellung darf nicht belassen werden, wie sie ist. Die Spielbälle haben, falls einer oder der andere versprengt wird, stets den Standplatz auf dem Mittelpunkte der oberen Kammer; wird der rote gesprengt, so kommt er stets auf den Mittelpunkt der unteren Kammer. Kommen 2 Bälle, worunter der Spielball, so nahe aneinander, daß ein anderer Stoß als Billardieren unmöglich wäre, so geschieht die Aufstellung aller 3 Bälle, als ob die Partie aufs neue beginnen würde. Nichttreffen zieht ebenso wie das Spielen mit dem fremden Ball einfach den Verlust des Stoßes nach sich.

Die Frage, ob nach gemachtem Karambole bei Versprengen des Spielballs der Spieler bei Stoße

bleibt, wird verschieden beantwortet. In der Regel nimmt man aber Verlust des Stoßes an, der gemachte Point zählt jedoch. Der Verlierende hat in der nächsten Partie das Anspielrecht. In manchen Gegenden darf der letzte Point nur indirekt, durch Triplé u. dgl. gemacht werden.

c) Die italienische Karambole-Partie.

Dieselbe wird im allgemeinen wie die französische Partie gespielt, es genügt hier aber schon, durch den Stoß des Spielballs die beiden fremden in Bewegung zu setzen. Ein Punkt wird also auch dann gemacht, wenn nicht der eigene, sondern der zweite Ball den dritten trifft.

d) Die amerikanische Karambole-Partie.

Man spielt diese Partie mit 4 Bällen, von denen 3 wie in der französischen Partie aufgestellt sind, während der 4. seinen Platz am Billardmittelpunkt erhält. Der Spieler hat hier die Wahl, welche 2 von den 3 Bällen, die außer seinem eigenen vorhanden sind, er berühren will. Trifft er alle 3, so zählt der Stoß 10, wenn nur 2 Bälle 1 Point. Gespielt wird auf 50 oder 100 Points. Eine Abart, die aber sehr schwierig und nur in einer kleinen Anzahl von Stellungen möglich ist, besteht darin, daß alle 3 Bälle getroffen werden müssen. Die übrigen Regeln entsprechen denen der französischen Partie.

Allgemeine Billardregeln.

1. Billardfreiheit ist das Recht jedes Spielers, von den Umstehenden zu fordern, ihn auf keine Weise an der Ausführung aller möglichen Arten von Stößen zu hindern. Verboten ist also nicht nur das allzu nahe Hinzutreten an das Billard, sondern auch das Reden über das Spiel und lächerliche Geberden.

2. Billardieren („durchstoßen“), so daß das Queue nicht nur den eigenen, sondern auch den fremden Ball trifft, ist nicht erlaubt. Es ist auch verboten, dem Ball gleich nach dem 1. noch einen 2. Stoß mit dem Queue zu versehen („nachzustößen“).

3. Touchiert ein Spieler, der am Stoß ist, einen Ball, so verliert er den Stoß und der Gegner zählt 1; wird aber vom Gegner aus Versehen ein Ball touchiert, so muß derselbe wieder möglichst genau auf seinen vorigen Platz gestellt werden.

4. Wer mit des Gegners Ball spielt, verliert den Stoß (und 1 Point).

5. Wer aus der Hand spielt, muß Corde (Quartier) und Bande halten, d. h. es darf kein Teil

seines Körpers über die beiden Seiten=Mantinells hinausragen und er muß seinen Ball innerhalb oder auf der Corde (Quartier) aufstellen.

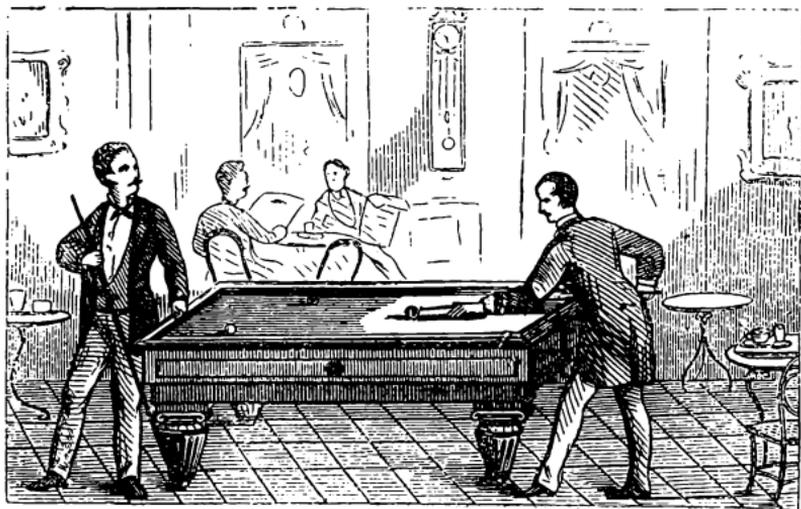
6. Jeder Spieler muß während des Stoßes wenigstens mit einer Fußspitze den Boden berühren.

Schlußwort.

Die Kenntnis der physikalischen Grundsätze, auf denen das Billardspiel beruht und die in dem „Theoretischen Teil“ erörtert wurden, ist zur Erlernung des Spiels ebenso notwendig, wie die Befolgung jener Regeln, die in dem „Praktischen Teile“ dieses Buches enthalten sind. Es wäre aber irrig, anzunehmen, daß die Kenntnis des eben Gedachten allein schon den fertigen Billardspieler bildet. Scharfes Auge, richtiges Visieren und ein sicherer Stoß sind die Attribute, die jeder Anhänger des Billardspiels vor allem besitzen muß. Aber neben diesen unerläßlichen Vorbedingungen ist die geistige Arbeit, die mit Voraussicht gepaarte Berechnung, wie der Stoß auszuführen ist, damit nach Vollzug desselben auch der weitere Zweck — das fortgesetzte Karambolieren („Serienpiel“), Machen von Bällen usw. — erreicht werde, das Dessen, für jeden Billardspieler unbedingt nötig, der die zum Spiele erforderliche Fer-

tigkeit erlangen will. Diese zu gewinnen, erfordert allerdings eine längere Übung, die hier, wie überall, erst den Meister macht.

Das Billardspiel bietet nicht allein geistige Anregung, es ist zugleich eine angenehme und zuträgliche Leibesübung; es hat eine Unzahl früher beliebter Spiele entthront und in allen Gesellschaftsschichten Beliebtheit und Verbreitung gefunden.



Alphabetisches Verzeichnis

der vorkommenden technischen u. sonstigen Ausdrücke.

| | Seite | | Seite | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|-------|---|----------------------------|--|----|--|-------------------|--|----|--|-----------------------|--|----|--|-------------------|--|----|--|-----------------------|--|----|--|------------------------|--|----|--|------------------------|--|----|--|-----------------------|--|----|--|----------------------------|--|----|--|---------------------|--|----|--|----------------|--|----|--|---------------------|--|----|--|-----------------|--|----|--|---------------------------------|--|----|--|--|
| A. | | <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 45%;">Berührungspartie</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 45%;">71</td> <td style="width: 10%;"></td> </tr> <tr> <td>Befegen</td> <td></td> <td>57</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Befezpartie</td> <td></td> <td>56</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Billard</td> <td></td> <td>11</td> <td></td> </tr> <tr> <td> " Beutel</td> <td></td> <td>12</td> <td></td> </tr> <tr> <td> " Hälften</td> <td></td> <td>12</td> <td></td> </tr> <tr> <td> " Kammern</td> <td></td> <td>12</td> <td></td> </tr> <tr> <td> " Löcher</td> <td></td> <td>12</td> <td></td> </tr> <tr> <td> " Mittelpunkt</td> <td></td> <td>12</td> <td></td> </tr> <tr> <td> " Wand</td> <td></td> <td>25</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Bock</td> <td></td> <td>43</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Bogenstoß</td> <td></td> <td>32</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Brett</td> <td></td> <td>11</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Bricolet, bricolieren</td> <td></td> <td>23</td> <td></td> </tr> </table> | Berührungspartie | | 71 | | Befegen | | 57 | | Befezpartie | | 56 | | Billard | | 11 | | " Beutel | | 12 | | " Hälften | | 12 | | " Kammern | | 12 | | " Löcher | | 12 | | " Mittelpunkt | | 12 | | " Wand | | 25 | | Bock | | 43 | | Bogenstoß | | 32 | | Brett | | 11 | | Bricolet, bricolieren | | 23 | | |
| Berührungspartie | | 71 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Befegen | | 57 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Befezpartie | | 56 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Billard | | 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " Beutel | | 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " Hälften | | 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " Kammern | | 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " Löcher | | 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " Mittelpunkt | | 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " Wand | | 25 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bock | | 43 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bogenstoß | | 32 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Brett | | 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bricolet, bricolieren | | 23 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B. | | C. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ball einbringen | 52 | Collé | 39 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " Figur | 54 | Contre | 39 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " machen | 51 | D. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " quetschen | 38 | Direkter Stoß | 22 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " schneiden | 36 | Doppelt befezen | 57 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " schuldig bleiben | 52 | " schreiben | 58 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " versprengen | 39 | Double | 23 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| " wechseln | 53 | Drehung | 24 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bände | 11 | Drehungs-Achsen | 24 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| E. | | Seite | K. | | Seite |
|--|----|-------|---------------------------------------|----|-------|
| Effet | 36 | | Kammern des Billards | 12 | |
| Eigener Ball | 22 | | Karambole | 60 | |
| Eigenes Double, Triple | 23 | | " =Brett | 12 | |
| Karambole | 64 | | " =Partie | 71 | |
| Einfach schreiben | 58 | | Regelpartie, kleine | 64 | |
| Einfalls-Winkel | 26 | | " große | 70 | |
| Elastizität der Bälle | 24 | | " Präferenz | 69 | |
| Bande | 25 | | Rücken | 14 | |
| Erzentrischer " Stoß | 28 | | Kopfstoß | 32 | |
| | | | Kriegs-Partie | 62 | |
| | | | Kurze Bande | 12 | |
| | | | | | |
| F. | | | L. | | |
| Falscher Stoß, falsch nehmen | 28 | | Lange Bande | 12 | |
| Fehler, Fehler geben | 22 | | Leerer Stoß | 52 | |
| Figuren | 54 | | Linksseitiger falscher Stoß | 28 | |
| Französische Karambole-Partie | 72 | | Löcher belegen | 57 | |
| Fremder Ball | 22 | | | | |
| Führung des Queues | 43 | | M. | | |
| | | | Mantincell | 11 | |
| | | | Markieren der Partien | 54 | |
| G. | | | Masken, Maschen | 67 | |
| Gerader Stoß | 28 | | Maskierte Stöße | 67 | |
| Geschnittener Ball | 36 | | Massé | 32 | |
| Gleichnamiger, falscher Stoß | 35 | | Mops | 24 | |
| Griffende des Queues | 13 | | | | |
| Große Regelpartie | 70 | | N. | | |
| Gutmachen | 68 | | Nachlaufen | 31 | |
| | | | Nichttreffen | 22 | |
| | | | Nonpassé | 22 | |
| | | | | | |
| H. | | | O. | | |
| Halbvolltreffen (des fremden Balles) | 36 | | Oberer (hoher) Stoß | 31 | |
| Haltung des Queues | 43 | | | | |
| Hoher Stoß | 31 | | | | |
| Horizontale Achse | 29 | | P. | | |
| | | | Partien | 49 | |
| | | | " Markierung | 54 | |
| I. | | | " Rechnung | 54 | |
| Indirekter Stoß | 22 | | | | |
| Jungfrau im Spiele | 63 | | | | |

| | Seite | | Seite |
|--|-------|---|-------|
| Per Bande, Mantinell | 23 | Stoß ausbleiben | 51 |
| Bricolet, Busara | 23 | " verlieren | 52 |
| Pfeilrichtung | 29 | " Ende des Queues | 13 |
| Pistoletstoß | 39 | " Figuren | 23 |
| Platte | 12 | Subtraktiver (tiefer) Stoß | 33 |
| Préférence=Partie | 68 | | |
| Preß=Collé | 39 | T. | |
| Busara | 22 | Tangierter Ball | 36 |
| Pyramide | 50 | Terz | 24 |
| " auflösen | 51 | Tiefer Stoß | 33 |
| " Partie | 50 | Tournéstoß | 39 |
| Q. | | Treffpartien | 64 |
| Quadranten | 30 | Triangel | 16 |
| Quadruplé, Quart | 23 | Triplé | 23 |
| Quartier | 12 | Trips | 24 |
| Queischer | 38 | Tusch | 38 |
| Queue | 18 | U. | |
| R. | | übertragener Stoß | 22 |
| Rechtsseitiger falscher Stoß | 28 | Ungleichenamiger falscher Stoß | 35 |
| Reflexionswinkel | 26 | V. | |
| Refurrierstoß | 33 | Verlaufen | 65 |
| Rotation | 29 | " in die Regel | 65 |
| Rotations-Achsen | 29 | " ins Loch | 65 |
| Rückläufer | 33 | " Versprengen der Bälle | 39 |
| S. | | Vertikale Achse | 29 |
| Sagittale Achse | 29 | Visieren | 46 |
| Schiefer Stoß | 28 | Volltreffen | 36 |
| Schlagpartien | 49 | Vorstoß | 66 |
| Schlechtmachen | 68 | W. | |
| Schmierer | 13 | Wand des Billards | 25 |
| Schneiden der Bälle | 36 | Wechselball | 60 |
| Schuldig gebliebene Bälle | 53 | | |
| Seitlich exzentrischer Stoß | 35 | Z. | |
| Sitzer | 67 | Zentraler Stoß | 28 |
| Spanische Partie | 59 | Zielen | 46 |
| Spazenschießen | 65 | Zum Stoß kommen | 52 |
| Spiel-F Jungfrau | 63 | Zurücklaufen | 33 |
| Spielball | 22 | | |