

## Andreas Efler - Big Points

### Deutsch

Der Autor Andreas Efler ist internationaler Spitzenspieler, Gewinner eines UMB-Weltcup-Turniers, Vize-Europameister und mehrfacher österreichischer Staatsmeister.

In seinem 2004 in Deutsch und Spanisch erschienenen Buch ‚Faszination Dreiband - Billard‘ vermittelt er die Grundlagen, die es Anfängern ermöglichen, in die faszinierende Welt des Dreiband-Billard einzutauchen. Sein zweites Buch ‚Big Points‘ repräsentiert eine Zusammenstellung der interessantesten, kreativsten und zum Teil auch verrücktesten Lösungen für problematische Dreiband-Stellungen. In über 300 Grafiken werden die Stellungen präzise erläutert und geben dem ambitionierten Dreibandspieler damit die Möglichkeit, die Lösungen der internationalen Topspieler zu trainieren.



### English

The author Andreas Efler is an international top player, winner of a UMB World Cup tournament, vice European champion and multiple Austrian champion.

In his book ‚Faszination Dreiband - Billard‘, published in 2004 in German and Spanish, he provides a basic guide to this elegant and amazing sport which enables beginners to enter the fascinating world of three-cushion billiards. His second book ‚Big Points‘ represents a collection of the most interesting, creative and partly also craziest solutions for problematic positions in this discipline. In more than 300 figures the patterns are described in great detail and thus allow the ambitious three-cushion player to practice solutions of international top players.



[www.billiardbook.com](http://www.billiardbook.com)  
[www.dreiband-billard.de](http://www.dreiband-billard.de)  
[www.three-cushion.com](http://www.three-cushion.com)

ISBN 9783-941484016 44,95€



**Big Points**

**Andreas Efler**

Andreas Efler

# Big Points

## im Dreiband in Three Cushion



300 Speziallösungen im Dreiband-Billard  
300 Special Solutions in Three-Cushion-Billiards

Language/Sprache: English/Deutsch

 LITHO  
VERLAG e.K.

# INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort.....	3
Zur Verwendung dieses Buches.....	5
Legende zu den Symbolen der Grafik.....	6
Spezielle Quarten.....	10
Spezielle Quinten.....	46
Kurz-Lang-Lang.....	64
Lang-Lang-Kurz.....	78
Lang-Kurz-Kurz.....	101
Umkehrer.....	107
Pendler.....	135
Einband-Vorbänder.....	149
Zweiband-Vorbänder.....	193
Dreiband-Vorbänder.....	216
Bandenwiederholer.....	230
Begegnungsstöße.....	246
Prellstöße.....	258
Kopfstöße.....	272
Kurz-Kurz-Lang.....	291
Andere Lösungen.....	298
Mywebsport - die neue Dimension im Billard.....	316
Leere Grafiken.....	324
Über den Autor.....	331
Bibliographie.....	332

# VORWORT

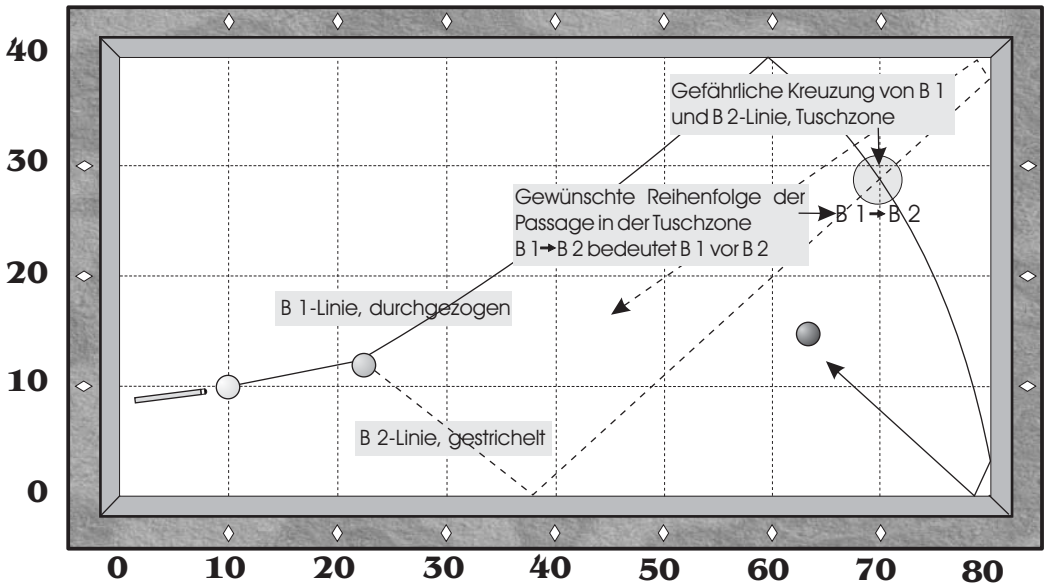
Dieses Buch ist eine Sammlung besonders schöner Dreibandlösungen, die mir im Laufe der Jahre begegnet sind. Eine Sammlung, die niemals auch nur annähernd vollständig sein kann bei der Fülle an Möglichkeiten, die uns unser fantastischer Sport bietet. Es bleibt immer nur ein kleiner Ausschnitt des Ganzen.

Es ist kein Buch für Beginner, sondern eher gedacht für Dreibandspieler, die bereits eine solide Technik erlernt haben, mit den einfachen Stoßbildern des Dreiband vertraut sind und mehr erfahren wollen über die Möglichkeiten, schwierige Stellungen sinnvoll zu lösen. Grundsätzlich geht es bei der Lösungsfindung immer darum, die effektivste Variante zu wählen, d.h. die Lösung zu finden, die die drei Kriterien "Erzielen des Punktes", "Taktik" und "Fortsetzungsspiel" am besten erfüllt, wobei das Erzielen des Punktes immer oberste Priorität hat. Es macht absolut keinen Sinn, eine deutlich schwierigere Lösung zu spielen, um eine geeignete Fortsetzung zu erhalten oder dem Gegner eine schlechte Stellung zu hinterlassen, was ohnehin nicht mit hundertprozentiger Sicherheit erreicht werden kann.

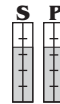
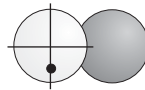
Speziallösungen benötigt man bei Stellungen, die nicht standardmäßig zu lösen sind und oft über Sieg oder Niederlage entscheiden können, als sogenannte "Big Points". Gerade hier zeigt sich die Genialität eines Spielers, denn es ist der Bereich, wo er in einem gewissen Sinne kreativ werden kann. Was die Topspieler in solchen Situationen auf den Tisch zaubern sind regelrechte physikalische Kunstwerke. Viele von diesen Lösungen erfordern höchste Präzision und technische Fertigkeiten, andere wiederum sind deshalb so genial, weil sie das Spiel vereinfachen. Der fortgeschrittene Dreibandspieler wird vielleicht bei der einen oder anderen Lösung Zweifel über die Sinnhaftigkeit oder Ausführbarkeit haben, aber ich möchte ihn dazu ermutigen, neugierig zu bleiben und alles auszuprobieren, und dann kann ich ihm versichern, dass sein Spektrum dadurch noch ein bisschen erweitert werden kann.

Mein Dank richtet sich an alle Topspieler, die immer wieder neue Lösungsansätze für schwierige Stellungen finden, die sogenannten "Kraxen", wie wir in Österreich sagen, und damit den Dreibandsport voranbringen und sozusagen Pionierarbeit leisten. Danken möchte ich auch vielen Spielern aus unteren Kategorien, die mir Ideen geliefert haben zu einigen Dessins oder Fragen gestellt haben, die ausschlaggebend waren hinsichtlich der Ausarbeitung der Grafiken.

# LEGENDE ZU DEN SYMBOLEN DER GRAFIK



- B 1** ○ (10/10)
- B 2** ● (22/12)
- B 3** ● (63/14)



Koordinaten, um die Bälle exakt einzuzeichnen, wobei die Werte der langen Bande zuerst stehen. B 1 ist der Spielball, B 2 der erst anzuspielende Ball und B 3 der zuletzt getroffene Ball.



45, 78, 112

Hinweis darauf, auf welchen Seiten Stellungen zu finden sind, bei denen die Lösung auf dem selben Prinzip beruht.



62, 112, 232

Hinweis darauf, auf welchen Seiten ähnliche Stellungen zu finden sind, die auf andere Weise gelöst werden.

## ERGÄNZUNG ZUM KOORDINATENSYSTEM:

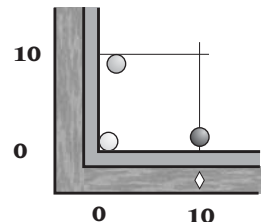
Im Beispiel rechts haben die drei Bälle folgende Koordinaten:

Weißer Ball (01/01), denn die Koordinate 00 ist unmöglich, da immer vom Zentrum des Balles ausgegangen wird.

Gelber Ball (02/09). Eine Koordinate 02 ist dann gegeben wenn der Ball eine halbe Ballbreite von der Bande entfernt liegt (auch bei 38 der kurzen Bande und 78 der langen Bande).

Roter Ball (10/1,5). In einigen seltenen Fällen können die Koordinaten 1,5 und 38,5 (kurze Bande), sowie 1,5 und 78,5 (lange Bande) vorkommen. Dann soll der entsprechende Ball 1 bis 2 cm von der Bande entfernt aufgestellt werden.

In einigen Fällen wird der Abstand zur Bande in Ballbreiten gemessen. So heisst (1 B/10), dass der Ball eine Ballbreite von der kurzen Bande entfernt aufgestellt werden muss.





Hinweis auf welchen Tischen die Lösung möglich ist.



= Die Lösung geht auf allen Tischen



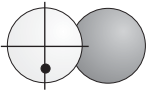
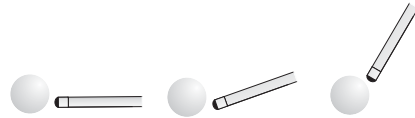
= Die Lösung geht fast ausschliesslich nur auf neuen Tüchern



= Die Lösung geht nicht (oder ist extrem schwierig) auf neuen Tüchern

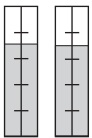


Hinweis, ob und wieviel Neigung das Queue beim Eindringen in den Spielball haben soll



Hinweis zum Anspielpunkt am Spielball, bezüglich Höhe und Effet (kleiner schwarzer Punkt), sowie zum Treffen von B 2 (graue Kugel).

**S**   **P**



**S = Speed.** Hinweis zur Stoßstärke. Je ausgefüllter der Balken, desto stärker der Stoß.

**P = Penetration.** Hinweis dazu, wie weit man in den Spielball mit dem Queue eindringt. Das Eindringen ist verständlicherweise auch vom Tempo abhängig. Je stärker ein Stoß ist, desto weiter dringt das Queue in den Spielball ein. Deshalb sind diese zwei Grafiksymbbole nur im Zusammenhang zu betrachten. Immer wenn Tempo und Eindringen gleich stark sind, wird ein Standardstoß gespielt. Ist das Eindringen kleiner als das Tempo, ist der Stoß eher kurz und attackiert. Ist das Eindringen größer als das Tempo, ist der Stoß nachfolgend und getragen.

⑤   ⑥

Die Einteilung in Schwierigkeitsgrade soll dem Trainierenden helfen, seine Leistung zu beurteilen und eventuelle Frustrationen zu vermeiden. Die Schwierigkeit kann dabei unterschiedlicher Natur sein, z.B. geringe Toleranz beim Treffpunkt, große Anspieldistanz, heikle Tuschvermeidung oder stoßtechnisch anspruchsvoll. Zu jeder Stellung wird die allgemeine Schwierigkeit angegeben und zusätzlich noch die stoßtechnische Schwierigkeit hervorgehoben.

⑥

Allgemeiner Schwierigkeitsgrad der Lösung:

Von:

①

(sehr leicht), bis:

⑩

(sehr schwierig).

Diese Zahl beurteilt die Gesamtschwierigkeit der Lösung. So sind Lösungen mit einem Schwierigkeitsgrad 8, 9 oder sogar 10 auch für die Profis eine enorme Herausforderung und bringen nur eine geringe Erfolgsquote.

⑤

Schwierigkeitsgrad der stoßtechnischen Ausführung:

Von:

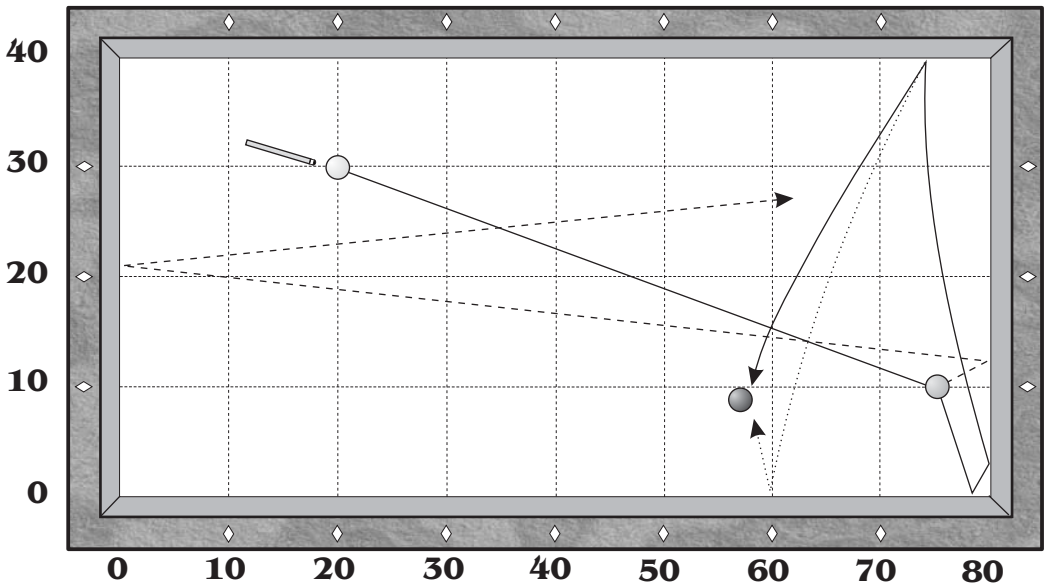
①

(sehr leicht), bis:

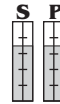
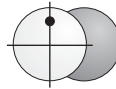
⑩

(sehr schwierig).

Diese Zahl bezieht sich nur auf die Schwierigkeit in der stoßtechnischen Ausführung. Je höher der Wert, desto mehr muss mit starken Effekten gearbeitet werden. Druckstöße, extreme Rück- oder Nachläufer in Verbindung mit hoher Stoßstärke oder Kurveneffekte erfordern eine perfekte Technik. Gerade Spieler mit wenig Dreiband-Erfahrung sind oft noch nicht in der Lage, dem Spielball die erforderlichen Effekte zu vermitteln und sind bei Lösungen mit Werten 7 oder höher meist überfordert. Diesen Spielern empfehle ich, langsam und kontinuierlich die Schwierigkeit zu steigern und an ihren stoßtechnischen Schwächen zu arbeiten.



- B 1 ○ (20/30)
- B 2 ● (75/10)
- B 3 ● (57/09)



Da Lösungen vom roten Ball sehr tuschgefährlich sind, ist das Prinzip der vorigen Stellung auch hier die beste Variante.

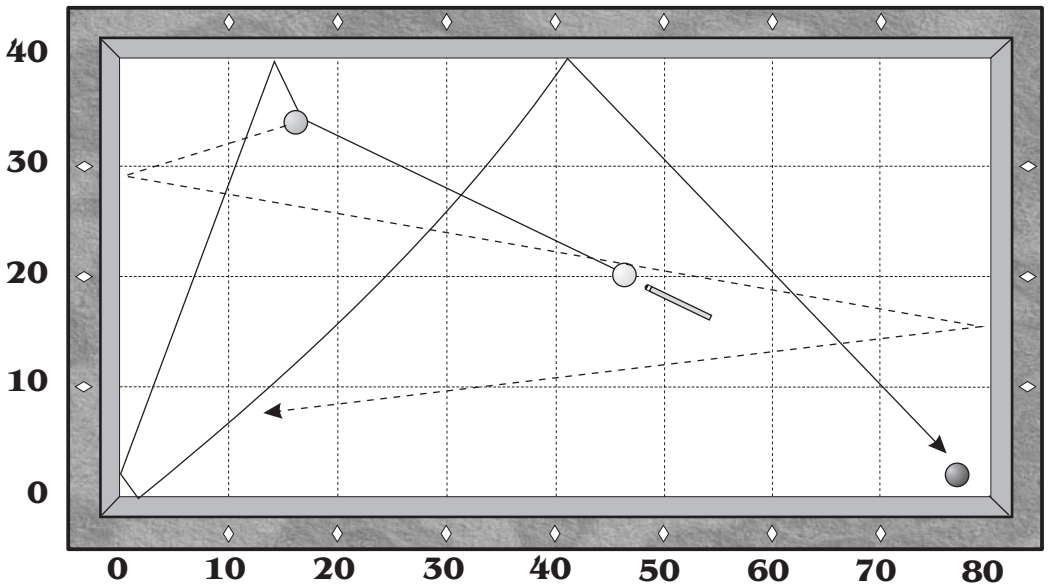
Wird der Stoß etwas zu intensiv ausgeführt und der Bogen damit zu stark, ergibt sich eine zweite Chance über eine vierte Bande (gepunktete Linie).

Since here solutions from the red ball are dangerous to kiss, I recommend to use the principle of the preceding pattern.

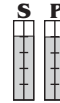
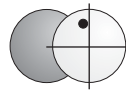
If you force the stroke too much, so that the curve gets too big, you get a second option over the fourth rail (dotted line).



27,29,241



**B 1** ○ (47/20)  
**B 2** ● (16/34)  
**B 3** ● (77/02)



Um hier nach der dritten Bande noch den kleinen, notwendigen Bogen zu erreichen, sind vor allem zwei Dinge zu beachten:

1. B 2 darf nicht zu voll getroffen werden, da der Spielball sonst seinen Effekt zu früh verbraucht.
2. Der Stoß sollte sehr schnell und dynamisch sein.

Auf neueren, rutschigen Tüchern kann mit weniger Tempo gespielt werden.

In order to produce the little, but necessary curve after the third rail, you must pay attention to the following two aspects:

1. You must not hit B 2 too full since otherwise the cue ball would use up its effect too early.
2. The shot should be very fast and dynamic.

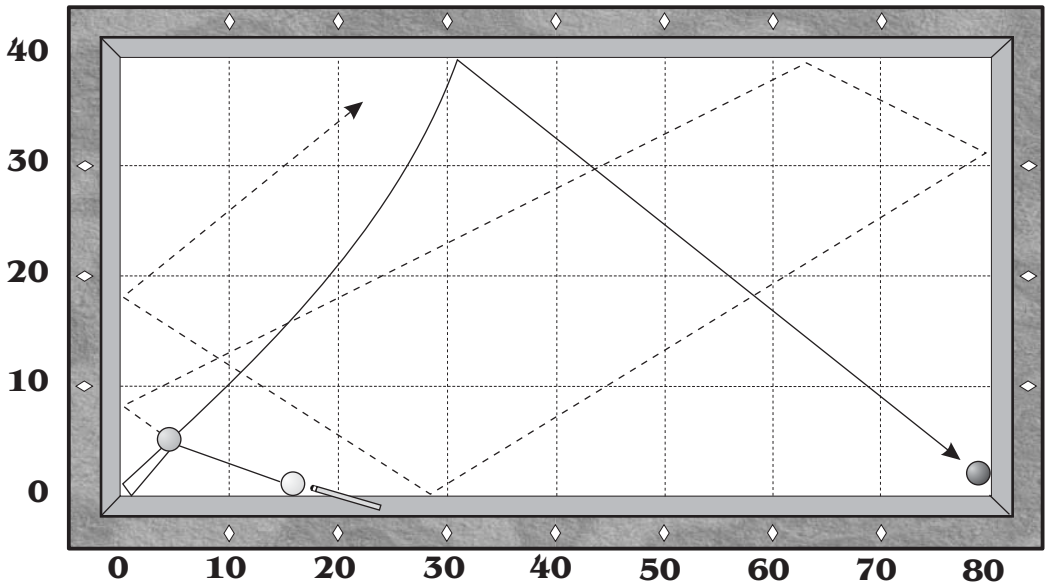
On newer, slippery cloth you can play with less speed.



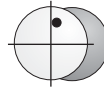
27,28,241



215



- B 1 ○ (16/01)
- B 2 ● (04/05)
- B 3 ● (79/02)



Statt zu versuchen, diese Quart noch mit Tiefstoß zu erzwingen, ist es viel einfacher, den bandennahen B 1 mit Hochstoß zu spielen. Der Nachläufereffekt wirkt besonders nach der zweiten Bande und produziert dort einen günstigen Bogen, der die B 1-Linie entsprechend einkürzt.

Mit der Stoßstärke lässt sich die Ausdehnung der Kurve regulieren. Je stärker der Stoß, desto intensiver wird die Kurve.

Instead of trying to force this Around solution with draw, it is easier to apply top spin to B 1 being frozen to the rail. This top spin bends the cue ball's track after the second rail and produces a favourable curve which shortens the line of B 1 appropriately.

You can regulate the extension of the curve with speed. The harder you shoot the more you intensify the extension of the curve.



23