



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Stanislav Vlasov



NOVUSS ALPHABET

EIN BUCH FÜR KINDER UND ERWACHSENE



in Bildern

BUCH 1

BUCHREIHE: DER WEG VOM ANFÄNGER ZUM MEISTER

NOVUSS ALPHABET

in Bildern



BUCH EINS
DER ANFÄNGER



Vorwort.

Novuss! Eine neue aufregende Aktivität mit großem Potenzial zur Entwicklung und Verbreitung in allen Alters- und Bevölkerungsgruppen. Es gibt Tausende von Spielern und Hunderte von Gruppen und Vereinen, in denen Fans dieser Sportart trainieren.

Mit diesem Handbuch wird der anfängliche Wissensstand erreicht, Fähigkeiten und Fertigkeiten werden schnell und auf interessante Weise entwickelt, und es ermöglicht, die 8 Spielsteine in die Taschen zu versenken, ohne das Stoßrecht zu verlieren. Und wenn man bereits eine Grundlage hat, kann man die Fähigkeiten bis auf ein gutes Niveau vervollständigen und an ernsthaften Sportturnieren teilnehmen.

Diese Dokumentation wurde im Rahmen des Projekts „**Novuss – Sport für alle!**“ übersetzt, das vom Erasmus+ Programm der Europäischen Union kofinanziert wird. Das Projekt wurde mit dem Ziel entwickelt, die Schaffung eines internationalen Netzwerks und eine engere Zusammenarbeit zwischen Interessengruppen und Organisationen zu unterstützen, um die Entwicklung des Novuss-Spieles als einer Sportart in der Europäischen Union und weltweit zu fördern. Weitere Informationen zum Projekt finden Sie auf der Projektwebsite: www.novuss-sport.org

Projektkoordinator

- Novuss Sport ohne Barrieren e.V., Deutschland

Projektpartner:

- Latvijas Novusa federācija, Lettland

- Peningi Koroonamänguklubi, Estland

- Stowarzyszenie Novuss Polska, Polen

Digitaldruckpartner im Rahmen des Projekts: **wabe e.V.** ist ein gemeinnütziger Verein mit Sitz in Erlangen (Deutschland), der 1987 gegründet wurde. Das Hauptziel der Organisation ist die berufliche Wiedereingliederung von Menschen mit psychischen Erkrankungen.

Website: <https://www.wabe-erlangen.com>

Vom Autor.

Lange her, in meiner Kindheit, schenkten die Eltern eines meiner Freunde ihm zum Geburtstag ein Spiel. Ich lebte damals in Estland, in Tartu. Dieses Spiel hieß klangvoll „Koroona“ und man konnte es in jedem Geschäft für Sportartikel kaufen. Ich erinnere mich, wie wir jeden Sommer im Hof die Scheibe gestoßen haben, bis es ganz dunkel wurde und die Spielsteine nicht mehr zu sehen waren. Wir spielten natürlich nach unseren „Hof-Regeln“, aber trotzdem hatten wir unsere eigenen „Sieger“. Ich spielte, wie ich jetzt verstehe, nicht besonders gut, aber das Gefühl der Begeisterung und Aufregung ist mir ein Leben lang in Erinnerung geblieben. Dann brachte mich das Schicksal weit weg von diesen Orten. Das Erwachsenenleben, die Arbeit, die Familie...

Eines Tages, ein halbes Jahrhundert später, stieß ich im Internet auf Fotos von Wettbewerben im Novuss-Spiel, auf denen ich das Hobby aus meiner fernen Kindheit wiedererkannte. Dies brachte mich wieder mit diesem wunderbaren Spiel zusammen...

Es gibt nicht so viele Bücher über Novuss, aber es gibt schon welche. Diese Bücher sind unterschiedlich und wurden hauptsächlich für Erwachsene konzipiert. Ich hatte nicht die Aufgabe, ein weiteres Buch zu schreiben, aber ich wollte ein Handbuch erstellen, das den Leser auf einfache, visuelle und farbenfrohe Weise in dieses erstaunliche Spiel einführt.

Die vorliegende Ausgabe ist für ein breites Publikum vorgesehen, deshalb heißt sie „Ein Buch für Kinder und Erwachsene“. Ich hoffe, dass das „Novuss-Alphabet“ für Spieler interessant ist, die gerade ihre ersten Schritte im Novuss machen (für selbständiges Lernen), aber auch für Trainer, die mit Kindern arbeiten (als Lehrmaterial) sowie für bereits erfahrene „Kämpfer“, die beim Durchblättern dieses Buches vielleicht etwas Interessantes für sich finden können.



Viel Spaß beim Lesen!

Mit freundlichen Grüßen

A handwritten signature in blue ink that reads "S. Vlasov".

Präsident der Novuss-Föderation des Südurals,
Trainer
Stanislav Vlasov

INHALT

1. Die Geschichte von Novuss	6
2. Novuss- ein Spiel für alle	12
3. Die Anzahl der Spieler	13
4. Die Ausrüstung	14
5. Das Spielinventar	16
6. Wie man das Queue hält	18
7. Die Körperhaltung des Spielers	19
8. Die Platzierung der Stoßscheibe und der Stoß	20
9. Was bedeutet die Stoßkraft	21
10. Lernen wird das Ziel einzustellen	22
11. Die Methode „SCHNEIDEN“	25
12. Die Mechanik des Stoßes im Novuss	26
13. Trainings-Übungen fürs Stoßen	27
14. Linien des Stoßes auf den Spielstein	28
15. Das Schneiden. Übungen zum Trainieren	29
16. Der Strafstein	30
17. Die Methode „DRÜCKEN“	31
18. Der Beginn des Spiels. Der erste Stoß	33
19. Positionen der Spielsteine. Der zweite Stoß	34
20. Was bedeutet „dunkle“ und „helle“ Spielsteine? ..	36
21. Die Methode „RÜCWÄRTSSTOSS“	37
22. Wir stoßen die „Dunklen“ aus dem Kreis	39
23. Die Methode „ÜBERZIEHEN“	41
24. Der Angriffswinkel	44
25. Novuss-Regeln (Amateurversion)	45



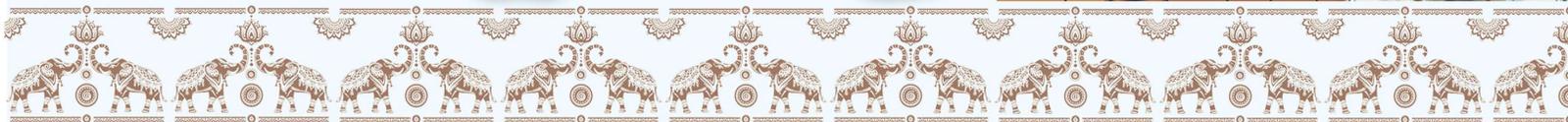
DIE GESCHICHTE VON NOVUSS

DIE SEEROUTE NACH INDIEN. DAS SPIEL CARROM

Wann genau das Spiel entstanden ist, ist unbekannt. Es gibt aber eine interessante Legende...

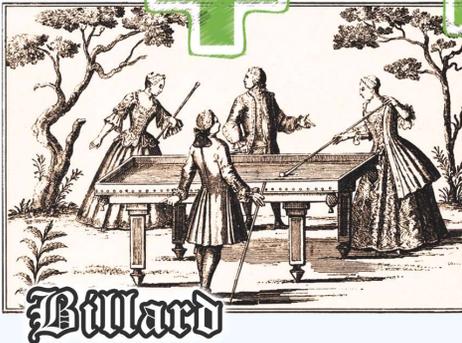
Vor etwa 400 Jahren wurde eine dauerhafte Handelsroute von England nach Indien angelegt (Abb. 1). In Indien sahen englische Seefahrer viele und verschiedene orientalische Kuriositäten. Aber ein Brettspiel gefiel ihnen besonders gut. Es erinnerte die Seeleute an ihr Lieblingsspiel - Billard, das damals schon erfunden wurde.

Die Hindus nannten dieses Spiel „Carrom“. An den Ecken eines kleinen glatten Brettes wurden vier Löcher (Taschen) gesägt, in die die Spieler mit Fingerschnippen geschickt aus Holz gefertigte Spielsteine versenkten (Abb. 2).



Dazu soll gesagt werden, dass eine Seefahrt nach Indien und zurück damals fast ein ganzes Jahr dauerte. Damit das Segeln mehr Spaß macht, haben sich die Seeleute ein neues Spiel einfallen lassen.

Sie nahmen das Spiel Carrom, vergrößerten das Brett ein wenig und fügten die Queue von ihrem Lieblingsspiel - Billard hinzu. So bekamen die Seeleute ihr eigenes Spiel, das sie auch Billard nannten, nur mit der Ergänzung „Seefahrer-“. Das Spiel war bequem, angepasst an die Seebedingungen: ein kleiner Tisch, der schnell und einfach



zusammengeklappt werden konnte, wenig Platz einnahm und in einer Kabine untergebracht werden konnte. Und die Spielsteine rollten im Gegensatz zu Bällen nicht auf dem Tisch herum.



Seefahrer-Billard



An Land gegangen, spielten die Seeleute ihr Lieblingsspiel weiter. Das Spiel gefiel allen so gut, dass nach einer Weile sogar ein Sprichwort entstand: „Wenn du das Seefahrer-Billard nicht spielen kannst, dann bist du kein echter Seemann!“

DIE GESCHICHTE VON NOVUSS

WIE WURDE SEEFÄHRER-BILLARD ZUM NOVUSS

Vor ungefähr 100 Jahren sahen estnische und lettische Fischer, die auf ausländischen Schiffen angestellt waren, dieses Spiel in englischen Häfen. So kam das Seefahrer-Billard von England ins Baltikum (Abb. 1). Es wurde gleichzeitig in ESTLAND und LETTLAND gespielt. In Estland bekam das Spiel den Namen „Koroona“, und in Lettland - „Novuss“ (lateinisch bedeutet „novus“ - „neu“) (Abb. 2).

Das Spiel gefiel den Leuten und begann an Popularität zu gewinnen. In den Anfangsjahren gab es keine einheitlichen Regeln. Nach einigen Regeln gewann derjenige, der in einem begrenzten Zeitraum mehr Spielsteine in die Taschen versenkte, nach anderen - wer alle Spielsteine mit weniger Stößen in die Taschen gestoßen hat.

Dies ging so weiter, bis 1932 in Riga die Broschüre „*Tischbillard. Das Spiel und seine Regeln*“ von Pavel Tyutennikov veröffentlicht wurde.

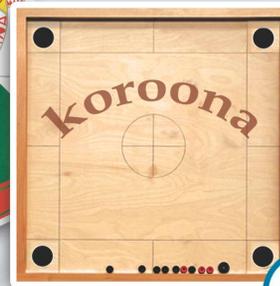
Dies waren die ERSTEN SPIELREGELN VON NOVUSS.

Im selben Jahr fand in Riga der erste Wettbewerb unter Liebhabern des neuen Spiels statt.

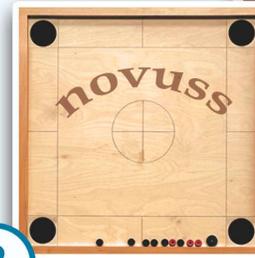


Unsere Koroona ist groß, aber die Taschen darin sind klein...

Unser Novuss ist kleiner, die Taschen größer. Daher ist es für alle einfacher zu spielen!



2



DIE GESCHICHTE VON NOVUSS



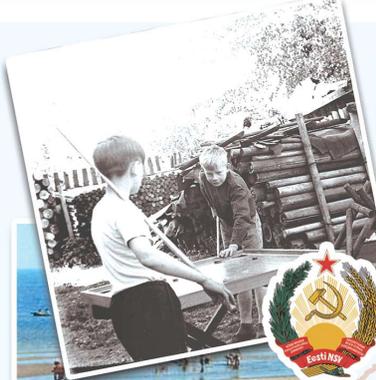
Auf den alten Fotos kann man die Novuss-Tische sehen. Das Spiel wurde populär. Es wurde zum Spaß und zum Vergnügen gespielt. Schließlich war Novuss für jeden geeignet. Immer öfter fanden Spiele zwischen Vereinen statt. Novuss entwickelte sich schnell zu einem interessanten und spannenden Sport.

Wow!
Einige der Fotos sind fast 100 Jahre alt!



DIE GESCHICHTE VON NOVUSS

DIE POPULARITÄT VON NOVUSS IN DER UDSSR



Novuss erlangte in den baltischen Republiken der Sowjetzeit außergewöhnliche Popularität.

Es wurde überall gespielt: zu Hause und auf Höfen, in Schulen und Pionierlagern, in Kulturhäusern und Clubs, in der Armee, während der Mittagspause in Fabriken, und sogar am Strand ... Novuss wurde als Sportart anerkannt. Seit 1971 wurde der Titel „Sport-Meister“ verliehen.



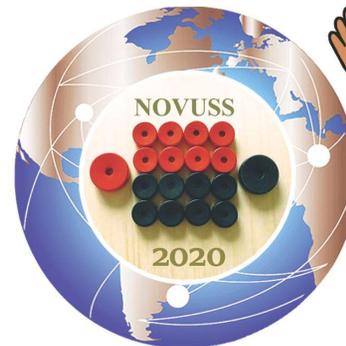


Heute wird Novuss auf der ganzen Welt gespielt. 2008 wurde der internationale Novuss-Verband FINSO gegründet.

Jedes Jahr gibt es viele nationale und internationale Turniere und Wettbewerbe, nationale Meisterschaften, die Weltmeisterschaft.

Außerdem kannst du jetzt viele Freunde auf der ganzen Welt finden, mit ihnen chatten und Novuss spielen... ohne dein Haus zu verlassen! Dazu benötigst du lediglich einen Novuss-Tisch und Internet.

Seit 2020 wird für das Novuss-Spiel eine internationale Online-Liga organisiert.



EIN SPIEL FÜR ALLE

SPIELE! HABE SPASS! TRAINIERE! NIMM AN WETTBEWERBEN TEIL!

NOVUSS ist ein einzigartiges **SPIEL, DAS FÜR JEDERMANN GEEIGNET IST!** Warum?

Weil deine körperlichen Eigenschaften - wie schwer und wie groß du bist - hier keine Rolle spielen.

Es ist egal, welches Geschlecht du hast oder wie alt du bist.

Daher ist **NOVUSS** ein **SPIEL FÜR DIE GANZE FAMILIE.**

Spiele zu Hause mit der Familie, spiele mit Freunden im Garten!

Wenn du möchtest, trainiere, nimm an Wettbewerben teil und gewinne!

Schließlich können auch Menschen mit **EINGESCHRÄNKTEN**

gesundheitlichen Fähigkeiten Novuss nicht nur auf Augenhöhe mit allen anderen spielen, sondern auch Turniere und Wettkämpfe auf höchstem Niveau gewinnen.



Beim *Amateur-*(Unterhaltungs-) *Format* können an einem Tisch gleichzeitig 2, 3 oder 4 Personen spielen.

„**JEDER SPIELT FÜR SICH**“ (d.h. jeder Spieler hat 8 Spielsteine „seiner“ Farbe).

Die Aufgabe besteht darin, „eigene“ Spielsteine vor den anderen in die Taschen zu bekommen. Wenn du nur ein Spielstein „deiner“ Farbe in die Tasche gestoßen hast, führst du einen weiteren Stoß aus. Und so - bis zu einem Fehler. Dann geht das Stoßrecht „im Uhrzeigersinn“ an den Gegenspieler weiter.

Da es viele Spielsteine gibt und sie sich auf dem Tisch in der Regel ziemlich schnell vermischen- ist das Spiel schwierig, aber interessant!



Bei Wettkämpfen wird Novuss entweder von 2 oder von 4 Personen an einem Tisch gespielt. Die Anzahl der Spieler hängt von der Wahl der Spieloption ab.

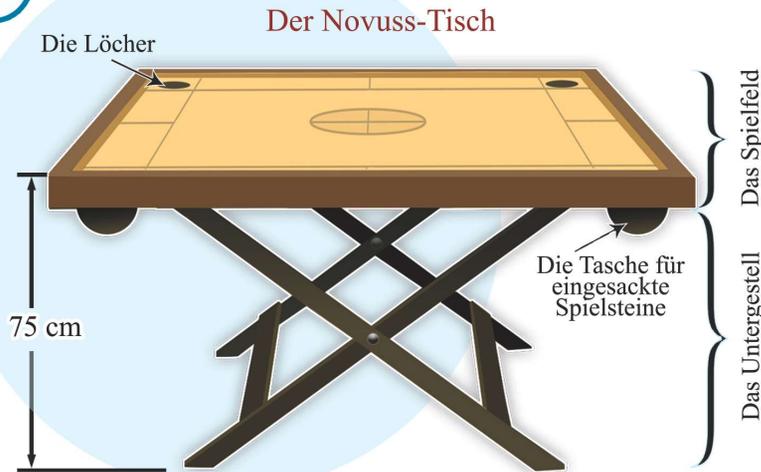
Beim Wettbewerb wird auf folgende Weise gespielt: „**EINER GEGEN EINEN**“ (2 Spieler, je 8 rote und schwarze Spielsteine) und „**ZWEI GEGEN ZWEI**“ (2 Teams mit je 2 Spielern, je 16 rote und schwarze Spielsteine).

Doppelspiele (Paarspiele) werden für Männer, Frauen und gemischte Teams ausgetragen. Die Ergebnisse des Wettbewerbs werden für jedes Paar berechnet.



Einzelspiele werden sowohl für Männer als auch für Frauen durchgeführt. Die in diesem Format während des Wettbewerbs angezeigten Ergebnisse werden für jeden Spieler einzeln eingetragen.

1



Zum Spielen von Novuss benötigt man **einen Spieltisch, ein Queue, eine Stoßscheibe und Spielsteine.**

EIN NOVUSS-TISCH besteht aus einem Spielfeld (Tischplatte) und dem Untergestell.

Das Spielfeld ist quadratisch, 1 m x 1 m groß. Das Spielfeld ist markiert, in den Ecken befinden sich 4 Löcher, darunter sind Taschen für eingesackte Spielsteine angebracht (Abb. 1). Das Spielfeld wird durch die Seitenbänder begrenzt.

Es ist üblich, die Oberfläche des Tisches (für besseres Gleiten) mit Borsäure (in jeder Apotheke erhältlich, harmlos, aber vergiss nicht, danach die Hände zu waschen) einzureiben.

Den Novuss-Tisch kann man schnell aufbauen und auch schnell wieder abbauen, man benötigt nicht viel Raum. Die Höhe des Tisches beträgt nur 75 cm, sodass das Spielen ab einem Alter von 7 - 8 Jahren erlernt werden kann.

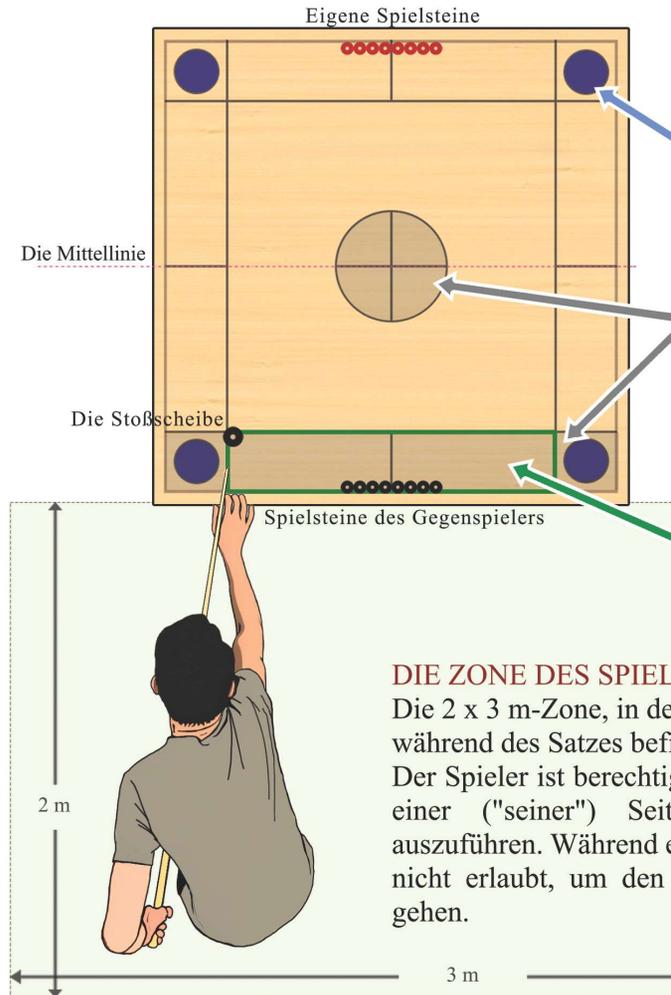
Die Wahl eines Tisches zum Spielen von Novuss hängt vom Ziel ab, das du erreichen möchtest.

Es gibt drei Arten von Novuss-Tischen: Tische für Gemeingebrauch, sowie Standard- und Profi-Tische. Sie unterscheiden sich in Qualität, Eigenschaften und Preis. Wenn du einen Tisch zur Unterhaltung brauchst (Spaß mit Freunden haben, in der Natur spielen usw.) – reicht es dir ein Tisch für den Gemeingebrauch (er ist der günstigste) aus. Mit der Zeit wirst du komplexere Tricks, Spielarten und Methoden zum richtigen Treffen von Spielsteinen lernen, und dafür ist ein Profi-Tisch am besten geeignet.

MERKE DIR!

Je besser der Tisch,
desto schneller lernst du,
GUT ZU SPIELEN!





TASCHEN

Löcher in den Ecken des Spielfeldes mit einem Durchmesser von 100 mm. Darin werden die Spielsteine versenkt. Die Spielsteine dürfen in jede der vier Taschen versenkt werden. Doch, wenn die Stoßscheibe darin fällt, erhält der Spieler eine Strafe.

DIE SPERRZONE (die Randzone, der Mittelkreis)

Dies ist die Zone entlang der Bande in der Hälfte des Spielers sowie die Zone im inneren zentralen Kreis. Die in diesen Zonen befindlichen Spielsteine sind „dunkel“.

DIE STOßZONE

Dies ist ein Rechteck entlang der Bande (zwischen den Taschen). Der Spieler, der von dieser Seite spielt, kann die Stoßscheibe überall innerhalb der Stoßzone platzieren. Die Stoßscheibe wird vor jedem Stoß neu gesetzt.

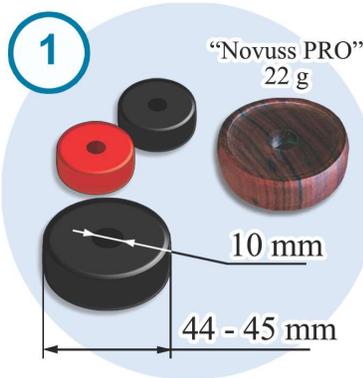
DIE ZONE DES SPIELERS

Die 2 x 3 m-Zone, in der sich der Spieler während des Satzes befindet. Der Spieler ist berechtigt, Stöße nur von einer ("seiner") Seite des Tisches auszuführen. Während eines Satzes ist es nicht erlaubt, um den Tisch herum zu gehen.

Wenn im Loch eines Spielsteins oder der Stoßscheibe eine Zonenbegrenzungslinie sichtbar ist, bedeutet dies, dass sie sich außerhalb der Zone befinden.



1



“Novuss PRO”
22 g

10 mm

44 - 45 mm

DIE STOSSSCHEIBE

(auch: Schlagscheibe)
darf NUR AUS HOLZ gefertigt sein
(Abb. 1).

Die Form der Stoßscheibe ist die gleiche wie die der Spielsteine, nur ist sie größer.

Die Stoßscheibe kann unterschiedlich schwer sein: von 16 g (Standard aus dem Set) bis 22 g (Profi-Stoßscheiben). Mit der Zeit wählst du dir die Stoßscheibe selber aus (entsprechend deiner Spielweise).

MERKE DIR!

Die Stoßscheibe und der Queue sind die wichtigsten Teile des Novuss-Inventars. Von ihnen hängen die Genauigkeit und die Stärke, sowie die Technik der Stöße im Spiel ab. Wenn du also (nachdem du dieses Buch gelesen hast) Novuss ernster nehmen möchtest, solltest du erwägen, dir ein eigenen Queue und eine eigene Stoßscheibe zu besorgen.



2



DIE SPIELSTEINE werden aus Holz (meist Birke oder Buche) hergestellt. Der Durchmesser eines Spielsteins beträgt 30 mm, er wiegt etwa 5 Gramm.

In Wettkämpfen werden für die Spielsteine nur zwei Farben verwendet: Schwarz und Rot (Abb. 2).



Der Queue kann unterschiedlich lang sein (von 1 m bis 1,5 m). Deshalb kannst du ein Queue entsprechend deiner Körpergröße und Armlänge auswählen. Der Durchmesser des dünnen Endes des Queues darf 6 bis 10 mm betragen, das dicke Ende normalerweise nicht mehr als 35 mm.



Das Gewicht des Queues und das Material, aus dem es hergestellt ist, sind nicht begrenzt. Es gibt nur eine Voraussetzung: das dünne Ende des Queues (250 mm lang), darf nur aus Holz hergestellt werden.

Der Queue kann ganzheitlich oder zusammengesetzt sein (von 2, 3 oder 4 Teilen).

Ein zusammensetzbares Queue nimmt (auseinander genommen) wenig Platz ein und ist bequem zu transportieren. Aber der Preis eines solchen Queues ist im Vergleich zum ganzheitlichen Queue höher.

Vom Queue hängt im Novuss sehr viel ab. Einer mag einen leichteren Queue, der ermöglicht, leichte und feine Schläge auszuführen. Ein anderer bevorzugt ein etwas schwereres Queue.

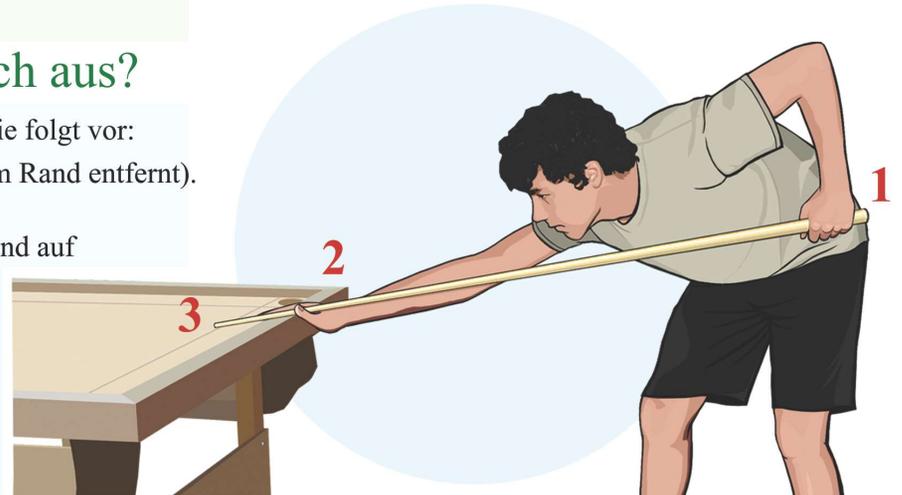
Mit der Zeit wirst du ein Queue „für dich selbst“ finden, der dir hilft, mit voller Kraft zu spielen.

Wie wähle ich ein Queue für mich aus?

Um die richtige Länge des Queues zu wählen, geh wie folgt vor:

1. Fasse den Queue am dicken Ende an (ca. 5 cm vom Rand entfernt).
Lege es auf die Bande des Tisches.
2. Beuge dich über den Tisch und lege deine freie Hand auf die Bande.
3. Nimm die Hand mit dem Queue zurück
(der Ellbogen „schaut“ zur Decke).

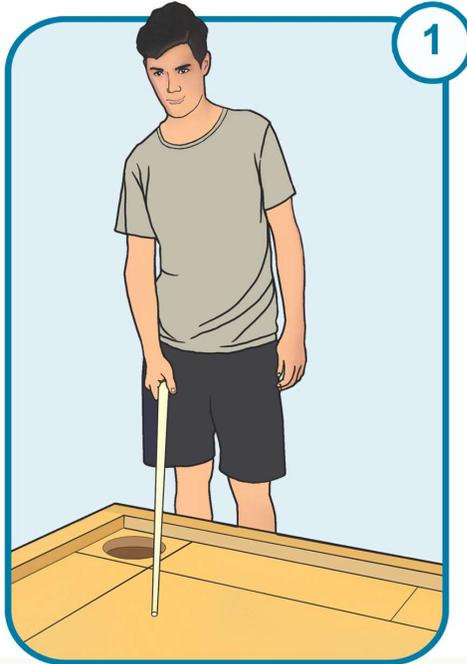
Wenn das dünne Ende des Queues ungefähr bis zur Grenze der Stoßzone reicht, dann ist dies der Queue deiner Länge.



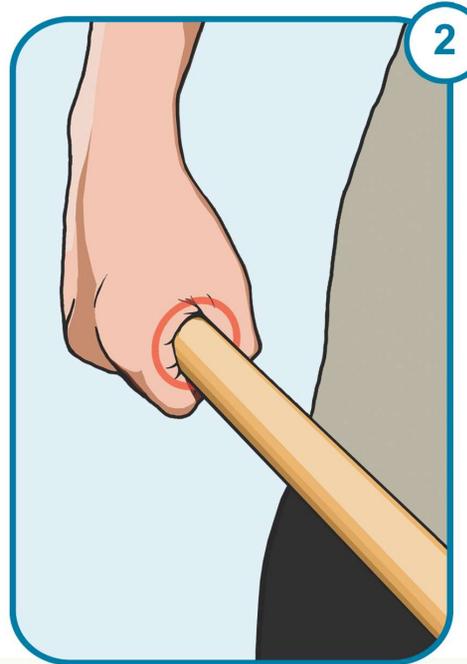
WIE MAN DEN QUEUE HÄLT

DIE ERSTEN SCHRITTE IM NOVUSS

Die Körperhaltung und der Griff des Queues sind für einen stabilen und präzisen Stoß wesentlich.



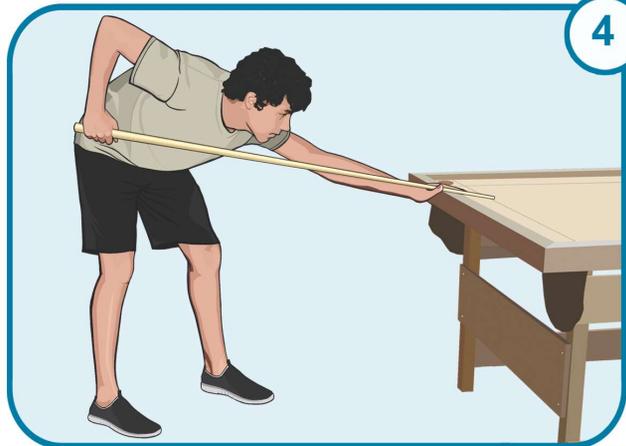
Lege das dünne Ende des Queues auf die Bande des Tisches. Die Hand mit dem Queue befindet sich an der Hüfte. Strecke den Arm vollständig aus und spüre, dass das Queue selbst auf der Bande liegt (die Hand hält ihn nicht, sondern berührt ihn nur leicht) (Abb. 1). Achte jetzt auf den Griff.



Der Daumen, der Zeigefinger und der Mittelfinger sollten um den Queue einen Anschein eines Rings erzeugen. Im Bereich des Rings selbst sollte der Griff fest, aber die restlichen Finger sollten entspannt und leicht gebeugt sein (Abb. 2).



Die Hand soll den Queue nicht stark drücken. Überprüfe dich selbst: Bewege den Queue auf der Bande vorwärts und zurück. Spüre, dass sich der Queue leicht bewegt und du ihn nur führst. Mit einem solchen Griff (Abb. 3) kannst du den Stoß mit dem „Gewicht“ des Queues ausführen.



Stelle deine Füße in eine stabile Position (das Ende des Queues liegt auf der Bande). Beuge dich und lege deine andere Hand auf die Bande (Abb. 4).

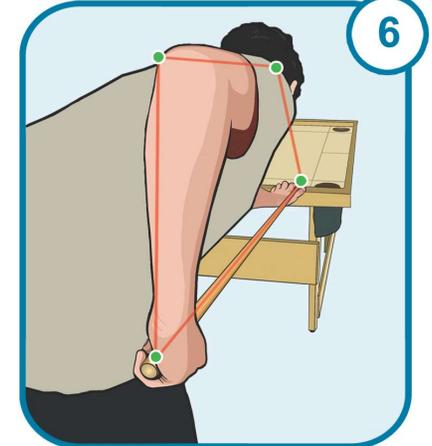
MERKE DIR!

Das Finden der richtigen Körperhaltung und des Queue-Griffs ist vor den allerersten Schritten beim Spielen von Novuss unerlässlich.



Die Position der Hand auf der Bande kann unterschiedlich sein, ABER: Die Regeln besagen, dass es **VERBOTEN** ist beim Stoß die Oberfläche des Tisches mit den Fingern zu berühren.

Ein kleiner Tipp: Probiere die Position (Abb. 5) aus, in der der Queue bequem über den Zeigefinger gleitet, der als „Führung“ dient.



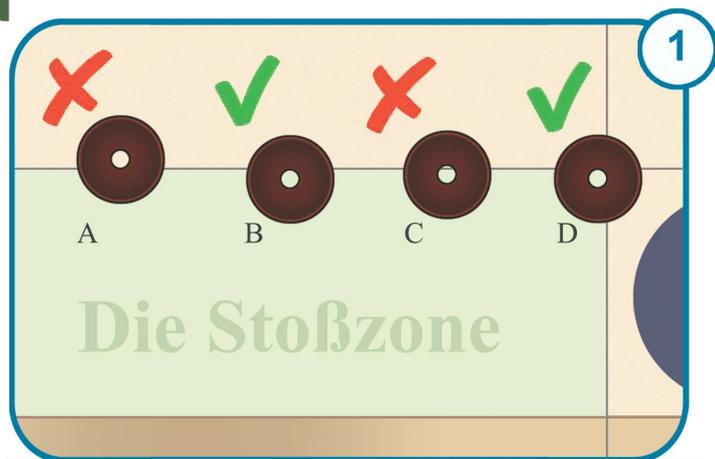
Wenn sich die Schulter, der Ellbogen und der Queue auf derselben Ebene befinden (Abb. 6), weicht das Queue beim Stoß nicht von der Ziellinie ab und der Stoß wird sehr genau sein.

ÜBUNG: Richte dich auf (Abb. 1) - nimm die Körperhaltung ein (Abb. 4). Wiederhole diese Übung mehrmals.

Novuss wird von Menschen aller Altersgruppen, Größen und Gesundheitszustände gespielt. Natürlich ist es nicht möglich, für alle eine einheitliche Körperhaltung auszuwählen. Daher kannst du deine **EIGENE**, für dich bequeme Körperhaltung wählen (vorzugsweise mit Hilfe eines Trainers).

DIE PLATZIERUNG DER STOSSSCHEIBE

DIE ERSTEN SCHRITTE IM NOVUS



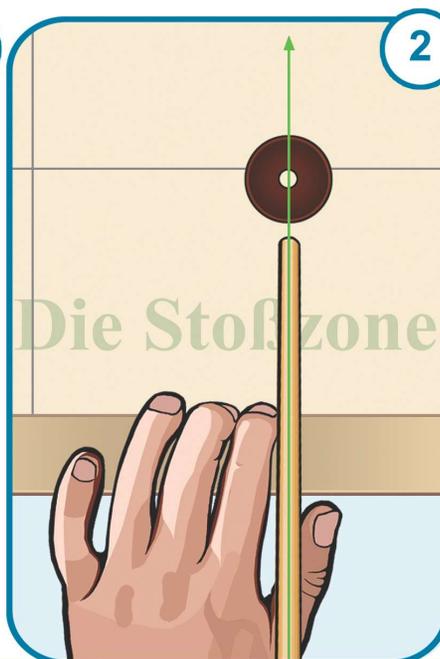
Die Regeln besagen, dass der Spieler vor dem Stoß die Stoßscheibe in der Randzone seiner Tischseite an eine beliebigen Stelle so platziert, dass die **GRENZLINIEN** der Stoßzone weder auf der Seite noch auf der Vorderseite durch das **LOCH DER STOSSSCHEIBE SICHTBAR SIND**.

Schau dir die Abb. 1 genau an. Sie zeigt verschiedene Fälle der Position der Stoßscheibe:

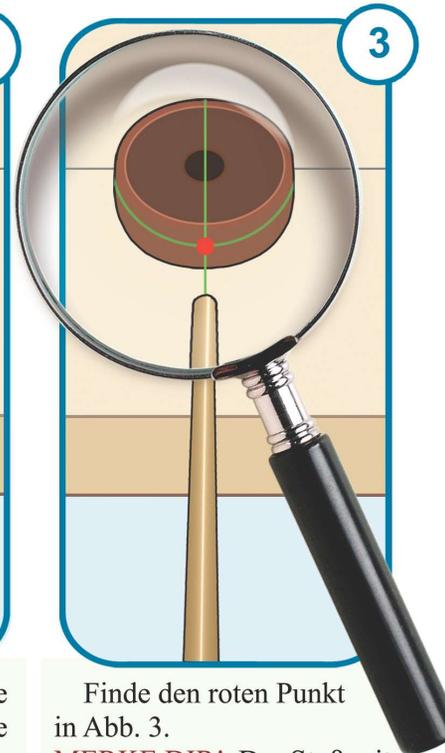
A - FEHLER (die Linie im Loch ist nicht sichtbar, aber der größte Teil der Stoßscheibe befindet sich außerhalb der Zonenlinie);

C - FEHLER (im Loch ist eine Linie sichtbar, daher wird die Position der Stoßscheibe als „außerhalb der Zone“ betrachtet);

B und D sind **KORREKTE** Positionen der Stoßscheibe.

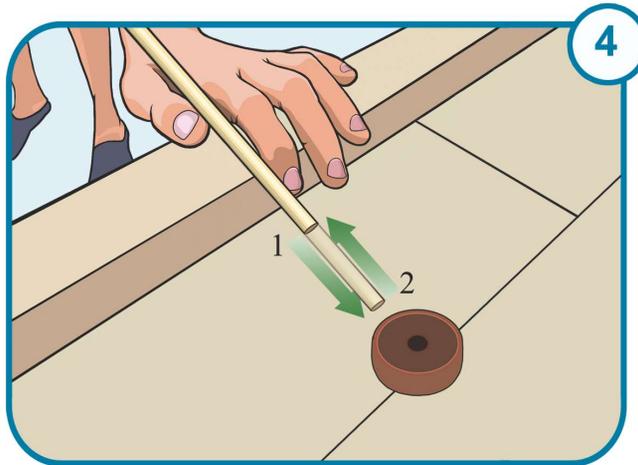


Setze die Stoßscheibe in die Stoßzone (wie in Abb. 2). Nimm eine Körperhaltung ein, damit der Queue und die Mitte der Stoßscheibe auf derselben Linie liegen (in der Abbildung grün hervorgehoben). Weiter nennen wir sie - „Linie der Zieleinstellung“.



Finde den roten Punkt in Abb. 3.

MERKE DIR! Der Stoß mit dem Queue muss **IMMER** (ausnahmslos) **NUR AN DIESEM PUNKT** ausgeführt werden!



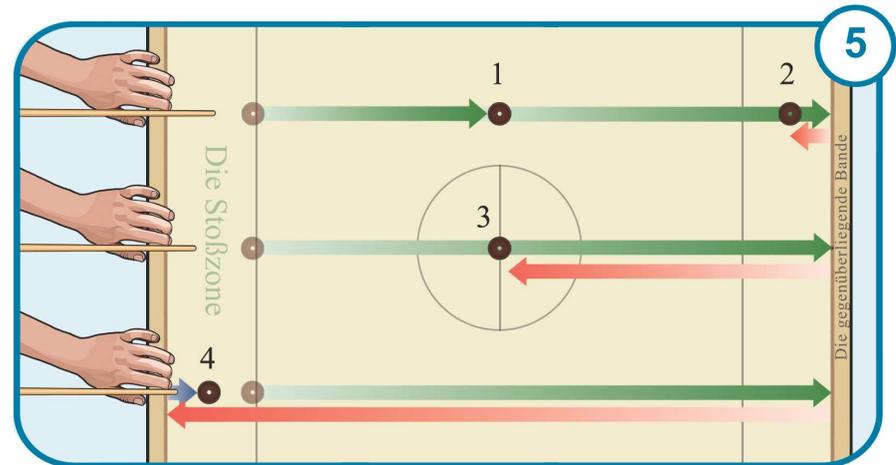
Mache mit dem Queue, ohne die Stoßscheibe zu berühren, ein paar Bewegungen von Punkt 1 zu Punkt 2 und zurück (wie in Abb. 4).

Dies ist notwendig, um die korrekte Ausrichtung des Queues auf die Stoßscheibe zu überprüfen. Gleichzeitig überprüfst du die Gleichmäßigkeit des Gleitens des Queues und spürst, wie stark die Stoßkraft sein soll.

Mache vor dem Stoß eine kurze Verzögerung bei Punkt 1.

Danach stoß zu.

Wiederhole die in Abb. 2, 3 und 4 angeführten Handlungen mehrmals.



Jetzt kannst du mit dem Training deiner Stoßkraft fortfahren. Lerne und übe verschiedene Arten von Stößen unterschiedlicher Stärke. Die richtige Kontrolle der Stoßkraft ist eine der Schlüsselkompetenzen im Novuss (!). Nimm die Ausführung dieser Aufgabe sehr ernst (Abb. 5).

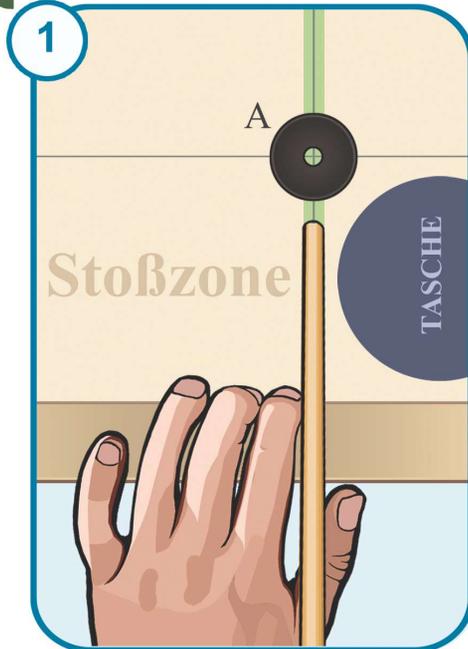
AUFGABE: Platziere die Stoßscheibe richtig in die Stoßzone und stoße:
 „sehr schwach“ - die Stoßscheibe soll bei Punkt 1 stehen bleiben;
 „schwach“ - die Stoßscheibe prallt an der Bande ab und bleibt bei Punkt 2 stehen;
 „mittel“ - die Stoßscheibe prallt an der Bande ab und bleibt bei Punkt 3 stehen;
 „stark“ - die Stoßscheibe prallt an zwei Banden ab und bleibt bei Punkt 4 stehen.

Wenn du verstehst, dass du die Stoßkraft bereits kontrollieren kannst, kannst du mit dem Zielen und Stoßen der Spielsteine beginnen.

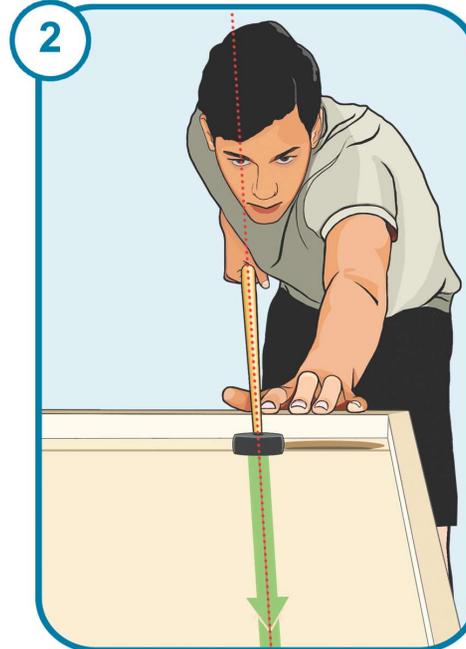
DAS EINSTELLEN DES ZIELS

DAS EINSTELLEN DES ZIELS. DIE LINIE DES ZIELENS

Lass uns herausfinden, wie man den Vorgang des **ZIELENS** richtig ausführt.



Setze die Stoßscheibe auf den Schnittpunkt der Linien (Position A in Abb. 1) auf. Die Regeln erlauben es nicht, aber es geht hier um eine Lernübung. Achte darauf, dass die Linie des Zielens (grüne Linie) in diesem Fall mit der Markierungslinie zusammenfällt.



Sieh dir nun die Abb. 2 aufmerksam an. Wenn du bereits gelernt hast, die richtige Körperhaltung eines Novuss-Spielers einzunehmen, wird dir der Vorgang des Zielens keine großen Schwierigkeiten bereiten. Aber zuerst musst du bestimmen, welches Auge du für das **ZIELEN** besser einsetzen kannst.

Geh dafür wie folgt vor:

- richte den Queue mit ausgestreckter Hand (beim Blick mit beiden Augen) auf ein beliebiges Objekt;
- schließe abwechselnd ein Auge und dann das andere;
- wähle das Auge, bei dem das Objekt beim Betrachten zentriert bleibt.

Dies ist dein **ZIELENDES** Auge.

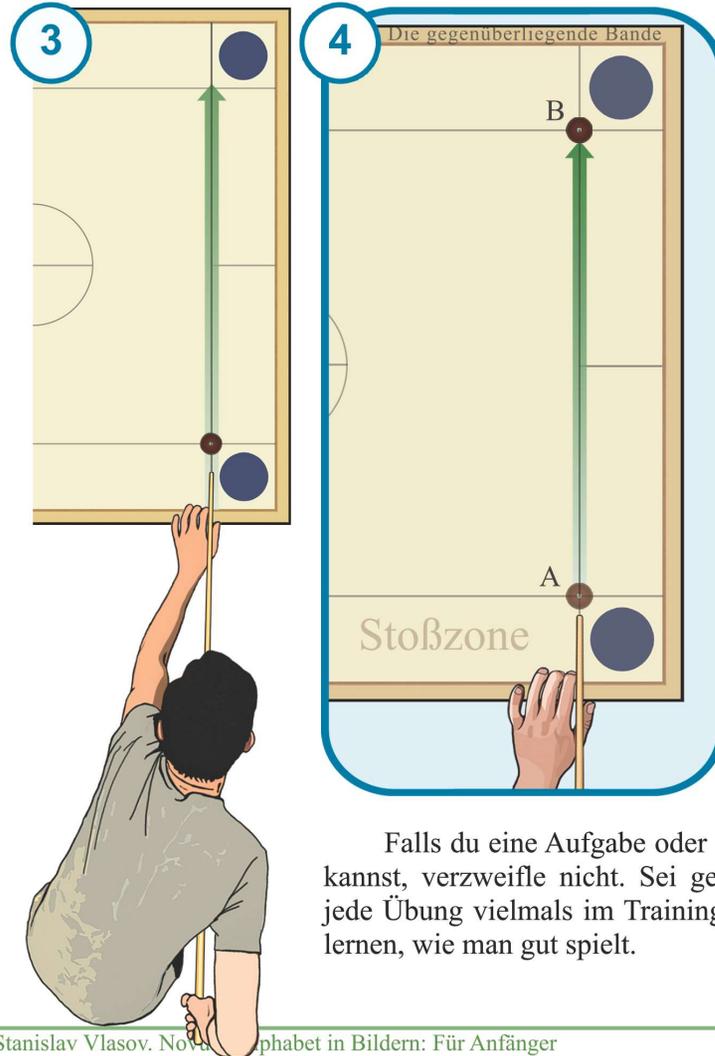
MERKE DIR: Der Blick des zielenden Auges soll entlang des Queues, auf den Punkt der Stoßrichtung (rot gepunktete Linie in Abb. 2) gerichtet sein.

ACHTUNG! Vermeide einen ziemlich häufigen Fehler der Anfänger - schließe beim Zielen nicht dein anderes Auge (!).

Schau dir noch einmal die Abb. 2 an. Achte darauf, dass beide Augen geöffnet sind und dass sich das zielende Auge über dem Queue befindet (auf der Ebene „Ellbogen – Queue“). Diese Ebene haben wir bereits früher auf Seite 19 (Abb. 6) erwähnt, als wir die richtige Körperhaltung vorgestellt haben.



DAS EINSTELLEN DES ZIELS



Falls du eine Aufgabe oder Übung nicht sofort machen kannst, verzweifle nicht. Sei geduldig. Denke daran, dass jede Übung vielmals im Training geübt werden soll, um zu lernen, wie man gut spielt.

MERKE DIR! Ein genauer und stabiler Stoß besteht aus drei wichtigen Komponenten:

- 1) richtiges Zielen,
- 2) die Fähigkeit, den Zielpunkt zu treffen,
- 3) die Fähigkeit, die Stoßkraft zu berechnen.

Um diese drei Komponenten konsequent zu üben, versuche die folgende **AUFGABE** zu machen:

Schritt 1: Platziere die Stoßscheibe wie in Abb.1 Seite 22.

Schritt 2: Stelle das Ziel ein (Abb. 2 und 3).

Schritt 3: Führe den Stoß mit solcher Kraft aus, dass die Stoßscheibe nach dem Stoß am gegenüberliegenden Schnittpunkt stehen bleibt (von Punkt A bis Punkt B in Abb. 4).

Die Hauptaufgabe besteht darin, dass die Stoßscheibe nicht von der Linie abweicht.

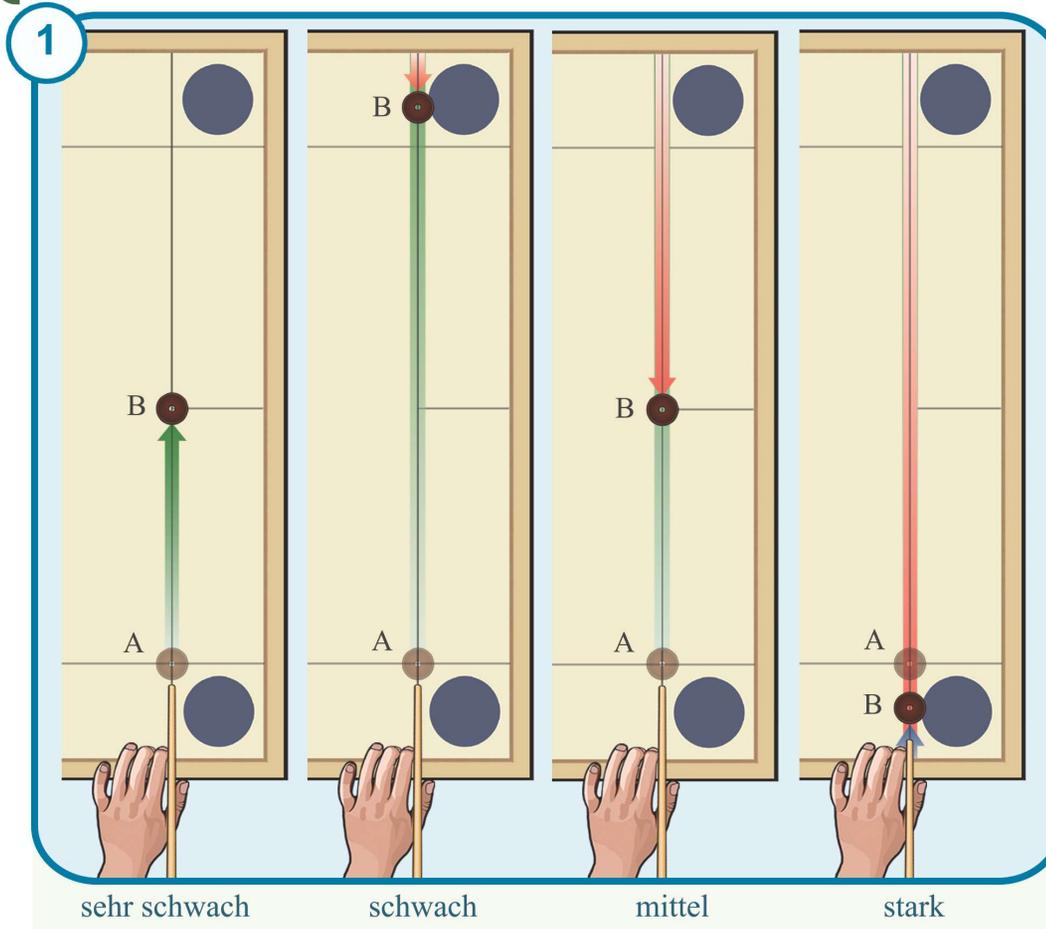
ÜBUNG: Wiederhole diese Aufgabe, bis du eine stabile Leistung erreichst. Das Hauptmerkmal ist, dass die Ziellinie hier nicht virtuell (geistig dargestellt), sondern visuell (sie kann gesehen werden) ist, darüber hinaus fällt sie mit der Markierungslinie zusammen.

Virtuelle Linie vom Ende des Queues gezogen (durch die Mitte der Stoßscheibe) zum Zielpunkt



DIE KRAFT DES STOSSES

TRAINIEREN WIR DAS EINSTELLEN DES ZIELS UND DIE KRAFT DES STOSSES



Die folgende Übung wird dir helfen, das Zielen zu üben und bei **UNTERSCHIEDLICHER STOSSKRAFT** die notwendige Genauigkeit beizubehalten.

AUFGABE: Versuche zu verhindern, dass die Stoßscheibe von der Markierungslinie abweicht (sie fällt mit der Ziellinie zusammen), wenn du Schläge unterschiedlicher Stärke ausführst.

ACHTUNG! *Bevor du diese Aufgabe ausführst, überprüfe unbedingt, ob der Tisch eben (!) aufgestellt wurde.*

ÜBUNG:

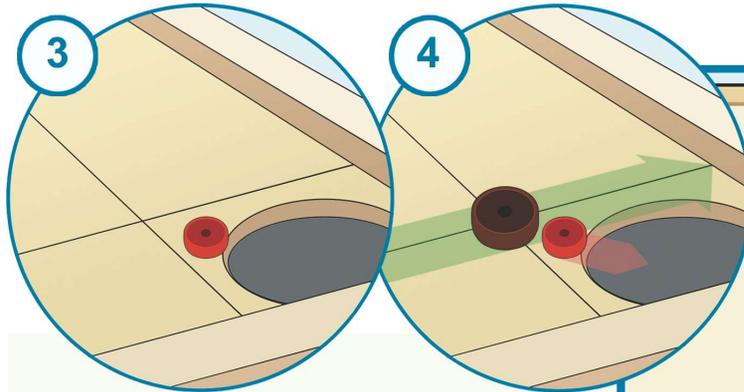
Platziere die Stoßscheibe auf den Schnittpunkt (A) - wie in der vorherigen Übung auf Seite 18.

Ziele und führe einen Stoß mit der Stärke „sehr schwach“ aus. Die Stoßscheibe soll auf der Linie bei Punkt B stehen bleiben (Abb. 1).

Mache 5 richtige Wiederholungen. Führe nach demselben Schema Schläge mit unterschiedlicher Stärke aus- „schwach“, „mittel“ und „stark“.

MERKE DIR! Die Hauptaufgabe – die Stoßscheibe soll an Punkt B stehen bleiben und nicht von der Linie abweichen.

DIE METHODE „SCHNEIDEN“



Versuchen wir den Schwierigkeitsgrad der Übung zu erhöhen.

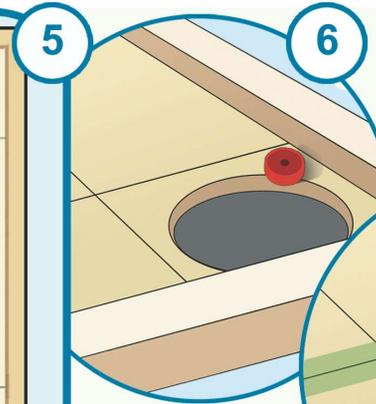
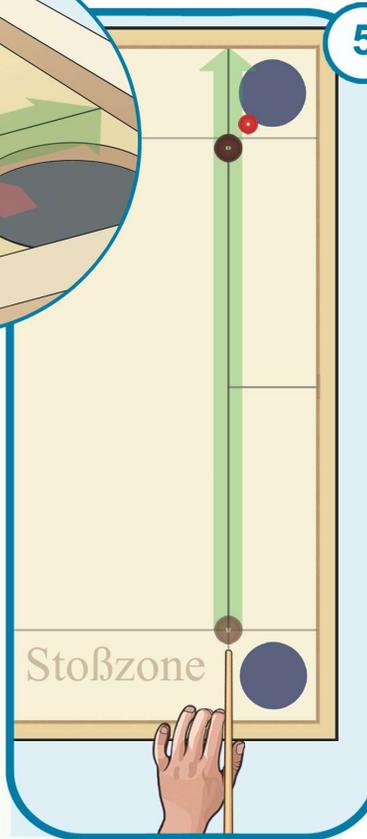
Füge auf das Spielfeld ein Spielstein hinzu und platziere es wie in Abb. 3.

Setze die Stoßscheibe auf den Schnittpunkt, nimm die richtige Körperhaltung ein und ziele entlang der Markierungslinie (Abb. 5).

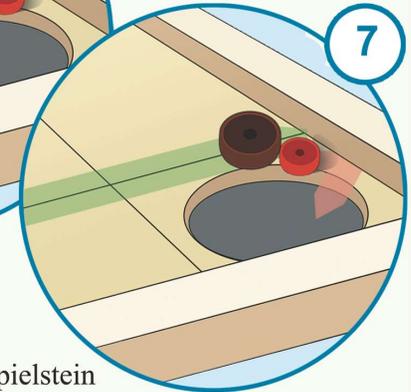
Führe einen „schwachen“ Stoß aus (bis zur gegenüberliegenden Bande). Wenn du alles richtig gemacht hast, wird der Spielstein in die Tasche versenkt (gespielt) (Abb. 4).

Diese Technik, ein Spielstein zu versenken, heißt „SCHNEIDEN“.

ÜBUNG: Versenke den Spielstein 10-mal mit dem Schneiden. Achtung! Fällt die STOSSSCHEIBE in die Tasche, ZÄHLT DER VERSUCH NICHT!



Lege nun den Spielstein wie in Abb. 6 (ca. 1 cm von der Bande)



ÜBUNG:

Versenke den Spielstein 10-mal wie in Abb. 7.

Fällt die Stoßscheibe in die Tasche, zählt der Versuch nicht!

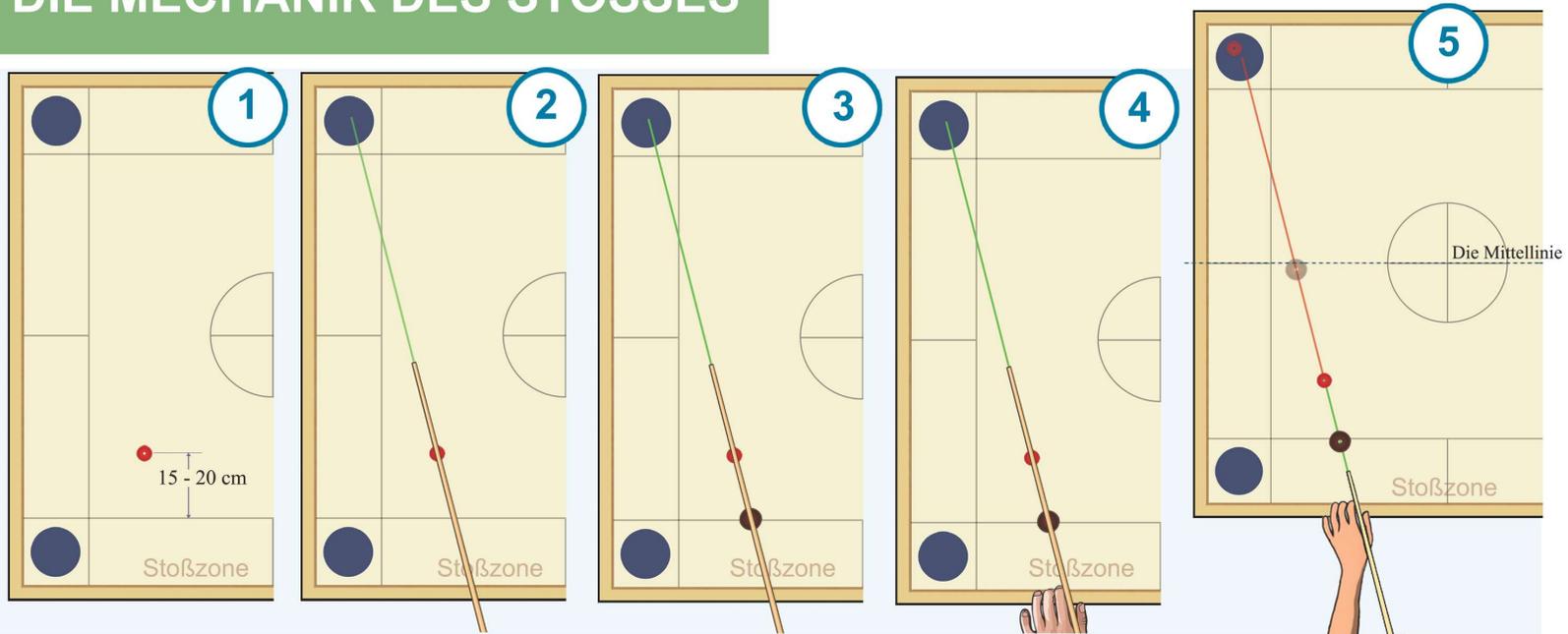
Die Methode des Spiels, wenn die Stoßscheibe zum Spielstein auf der Berührungslinie kommt



SCHNEIDEN

DIE MECHANIK DES STOSSES

SCHRITT FÜR SCHRITT LERNEN WIR DIE AUSFÜHRUNG DES STOSSES



Gehen wir zum Erlernen des Algorithmus (schrittweiser Vorgang der Handlungen) für die Ausführung eines erfolgreichen Stoßes über. **AUFGABE - „Einen Spielstein versenken“.**

Führe dafür Schritt für Schritt folgende Handlungen aus:

Schritt 1. Platziere den Spielstein auf das Feld, etwa 15-20 cm von der Stoßzone entfernt (wie in Abb. 1).

Schritt 2. Lege den Queue auf die Bande, sodass es auf der Linie liegt, die durch die Mitte des Spielsteins und die Mitte der Tasche verläuft (Abb. 2).

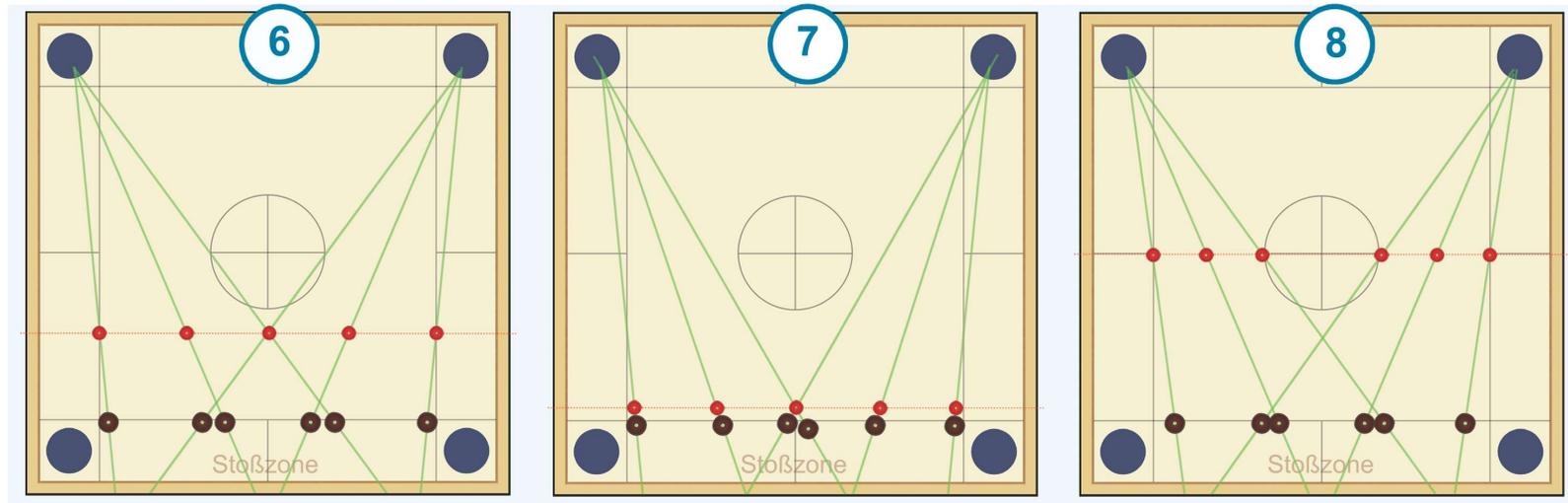
Schritt 3. Lege die Stoßscheibe (unter den Queue) auf dieselbe Linie, ohne den Queue zu entfernen. Dies ist die (dir bereits bekannte) „Linie der Zieleinstellung“ (Abb. 3).

Schritt 4. Um den Queue an dieser Linie zu befestigen, lege deine Hand auf die Bande (Abb. 4).

Schritt 5. Nimm die Körperhaltung des Spielers ein. Führe einen Stoß aus (mit der Stärke „sehr schwach“) (Abb. 5).



Stanislav Vlasov. Novuss-Alphabet in Bildern: Für Anfänger



Mache jetzt einige Übungen zum Stoß. Aber denke an das Wichtigste - **BEEILE DICH NICHT! BEACHTE IMMER DIE GLEICHE REIHENFOLGE DER AUSFÜHRUNG VON HANDLUNGEN** (Algorithmus) Abb. 1 - 5 (Seite 26). Mit der Zeit wirst du diesen Algorithmus schnell und ohne nachzudenken (automatisch) ausführen können.

Übung 1: Ordne die Spielsteine an (wie in Abb. 6) und spiele sie der Reihe nach (spiele den mittleren Spielstein in beide Taschen).

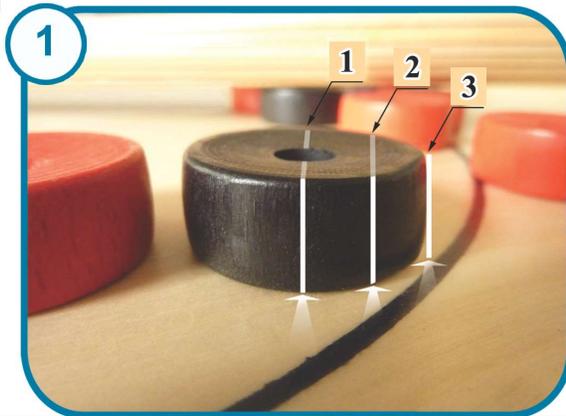
Übung 2: Achte beim Spielen darauf, dass sich die Stoßscheibe in der Nähe (oder dicht an der Seite) des Spielsteins befindet (Abb. 7), führe den Stoß auf die Stoßscheibe kürzer und schärfer aus.

Übung 3: Diese Übung wird dir schwieriger erscheinen als die beiden vorherigen. Hier befinden sich die Spielsteine weit von der Stoßzone entfernt (Abb. 8), aus dem Grund sollst du noch sorgfältiger zielen.

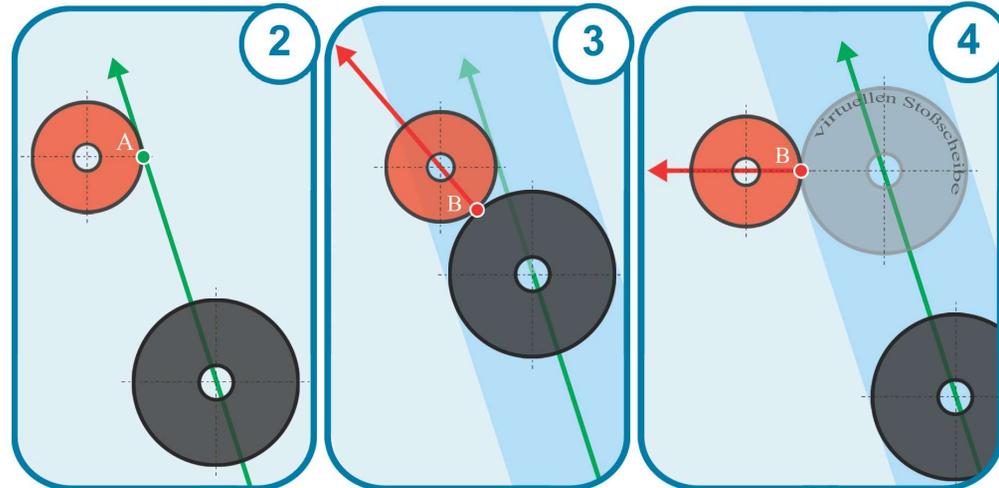
Die allgemeine Regel für alle drei Übungen lautet: Ein nicht eingelochter Spielstein kehrt an seinen Platz zurück, und wenn die Stoßscheibe in die Tasche fällt, wird der zuvor eingelochte Spielstein aus der Tasche genommen (als Strafe für das Einlochen der Stoßscheibe) und kehrt ebenfalls an seinen Platz zurück.

DIE LINIE DES SPIELSTEINS

„DIE LINIE DES SPIELSTEINS“, „KORREKTUR DES RADIUS VORNEHMEN“

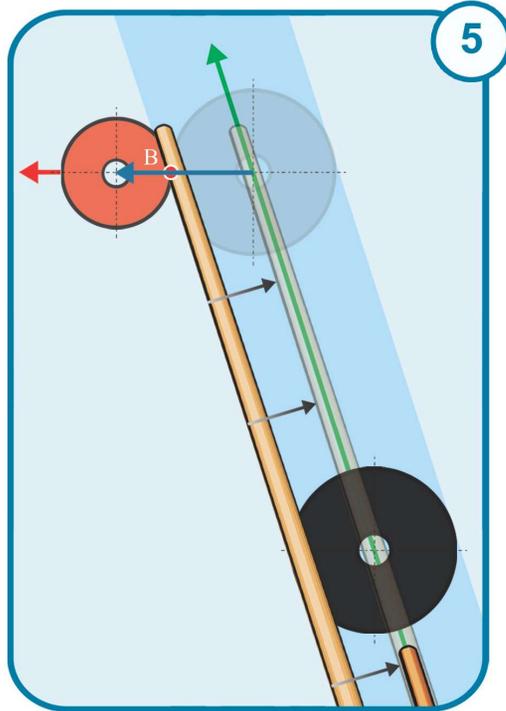


Schau dir genau Abb.1 an. Hier siehst du weiße Linien. Wenn du sie mit der Stoßscheibe triffst, kannst du ungefähr den weiteren Weg des Spielsteins berechnen. Wir nennen diese Linien „**LINIEN DES SPIELSTEINS**“. Der Einfachheit halber wurden ihnen Nummern von 1 bis 3 zugewiesen. Dies ist praktisch, um die Stelle auf dem Spielstein festzustellen, die du mit der Stoßscheibe treffen sollst. Statt beispielsweise zu erklären: „Ziele leicht an dem Spielstein vorbei, so dass die Stoßscheibe den äußersten Rand des Spielsteins trifft, und führe den Stoß mit einer solchen Kraft aus, dass der Spielstein in die Tasche fällt“, kannst du sagen „Schnitt auf die dritte, schwach“. Das erklärt alles!



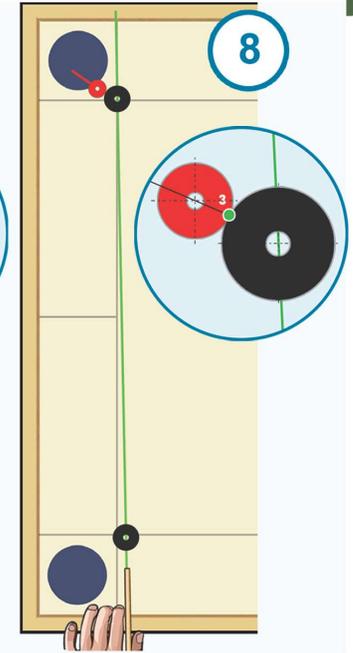
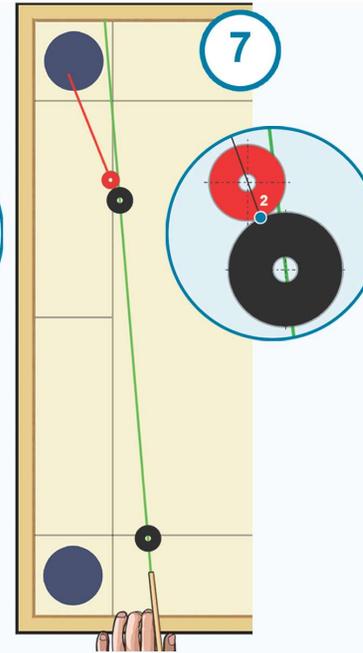
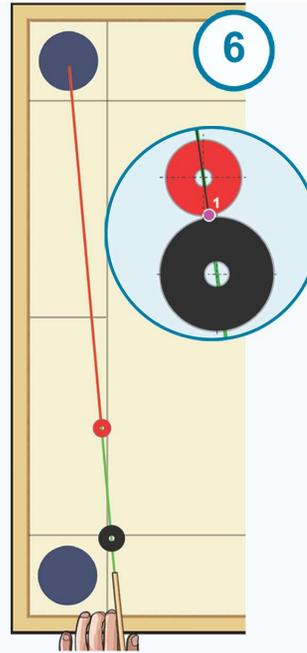
Lass uns diese schwierige Variante des Spielstein-Versenkens analysieren und versuchen wir, sie auszuführen - das „**Schneiden**“ entlang der dritten Linie. ÜBUNG: Stelle ein Spielstein auf und ziele entlang der dritten Linie (Punkt A, Abb. 2). Nachdem du den Stoß ausgeführt hast, wirst du sehen, dass sich die Stoßscheibe nicht auf der dritten, sondern auf der zweiten Linie fortbewegt hat (Punkt B, Abb. 3). Was lässt sich hier machen? Denke an die Regel: **BEIM ZIELEN MUSS MAN DIE KORREKTUR DES RADIUS VORNEHMEN**. Dies kann auf zwei Arten erreicht werden.

Methode 1: Die Methode der „virtuellen Stoßscheibe“. Stell dir gedanklich eine Stoßscheibe vor, die sich an der Stelle befindet, an der die Stoßscheibe den Spielstein berührt (Abb. 4). Ziele dann auf die Mitte dieser Stoßscheibe (grüne Linie). Infolgedessen trifft die (echte) Stoßscheibe wie beabsichtigt die dritte Linie des Spielsteins. Mit etwas Erfahrung wirst du beim Zielen mühelos die „virtuelle Stoßscheibe“ sehen.



Methode 2: „Am Rande der Stoßscheibe“.

Ziele auf den Treffpunkt (B) über die Kante der Stoßscheibe (wie in Abb. 5). Danach versetze den Queue (parallel) sanft, leichtgängig zur Mitte der Stoßscheibe. Dies ist die Linie der Zieleinstellung (grüne Farbe). Ziehe den Queue zurück und führe den Stoß aus.



Festige die Terminologie und die Art und Weise, einen Spielstein mit der SCHNEIDEN-Methode auf verschiedenen Linien des Spielsteins zu spielen. ÜBUNGEN.

Führe den Stoß entlang der ersten Linie aus (Abb. 6) - die Linie der Zieleinstellung verläuft durch die Mitte der Tasche. Führe den Stoß entlang der zweiten Linie aus (Abb. 7) - die Linie der Zieleinstellung verläuft sicher rechts von der Tasche. Führe den Stoß entlang der dritten Linie aus (Abb. 8) - die Linie der Zieleinstellung verläuft auch hier rechts von der Tasche. Ein solches Schneiden wird manchmal als „feines“ Schneiden bezeichnet („fein - näher am Rand, „grober“ - näher an der Mitte des Spielsteins).

DER STRAFSTEIN

WOFÜR WIRD EINE STRAFE FÄLLIG. WO WIRD DER STRAFSTEIN PLATZIERT

Die Regeln legen im Detail fest, bei welchen Verstößen dem Spieler eine Strafe gegeben wird. Mit der Zeit wirst du all diese Fälle verstehen und dir merken. Aber um mit dem Spielen zu beginnen, reicht es aus, wenn du ein paar Grundregeln kennst.

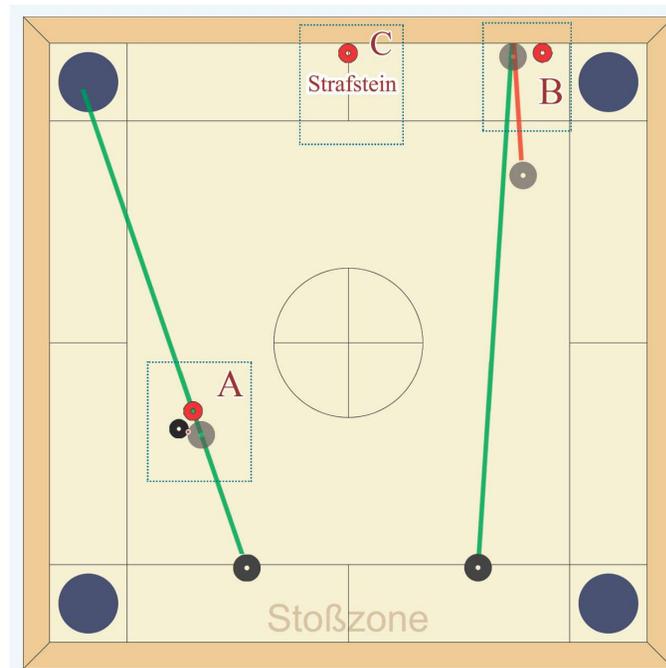
Nehmen wir an, **der Spieler** spielt mit den roten Spielsteinen (Abb.), dann verliert er das Stoßrecht und erhält **einen Strafstein** :

- wenn helle Spielsteine auf dem Tisch liegen und die Stoßscheibe nach einem Direktstoß keine eigenen Spielsteine berührt hat (B, rot);
- wenn helle Spielsteine auf dem Tisch liegen und die Stoßscheibe nach dem Stoß zuerst einen Spielstein des Gegenspielers (A, schwarz) oder gleichzeitig den eigenen Spielstein und den Spielstein des Gegenspielers berührt hat (A, rot und schwarz);
- wenn die Stoßscheibe infolge eines Stoßes in einer Tasche landet oder über die Bande fliegt;
- der Spieler hat einen Spielstein verschoben (mit der Hand, dem Queue, hat den Tisch angeschoben usw.);
- der Spieler hat beim Zielen mit dem Queue die Stoßscheibe berührt.

In allen oben genannten Fällen wird **der Strafstein** genau in die Mitte der Stoßzone des Gegenspielers platziert, wie in Abb., dicht an der Bande der gegenüberliegenden Seite (C, rot).

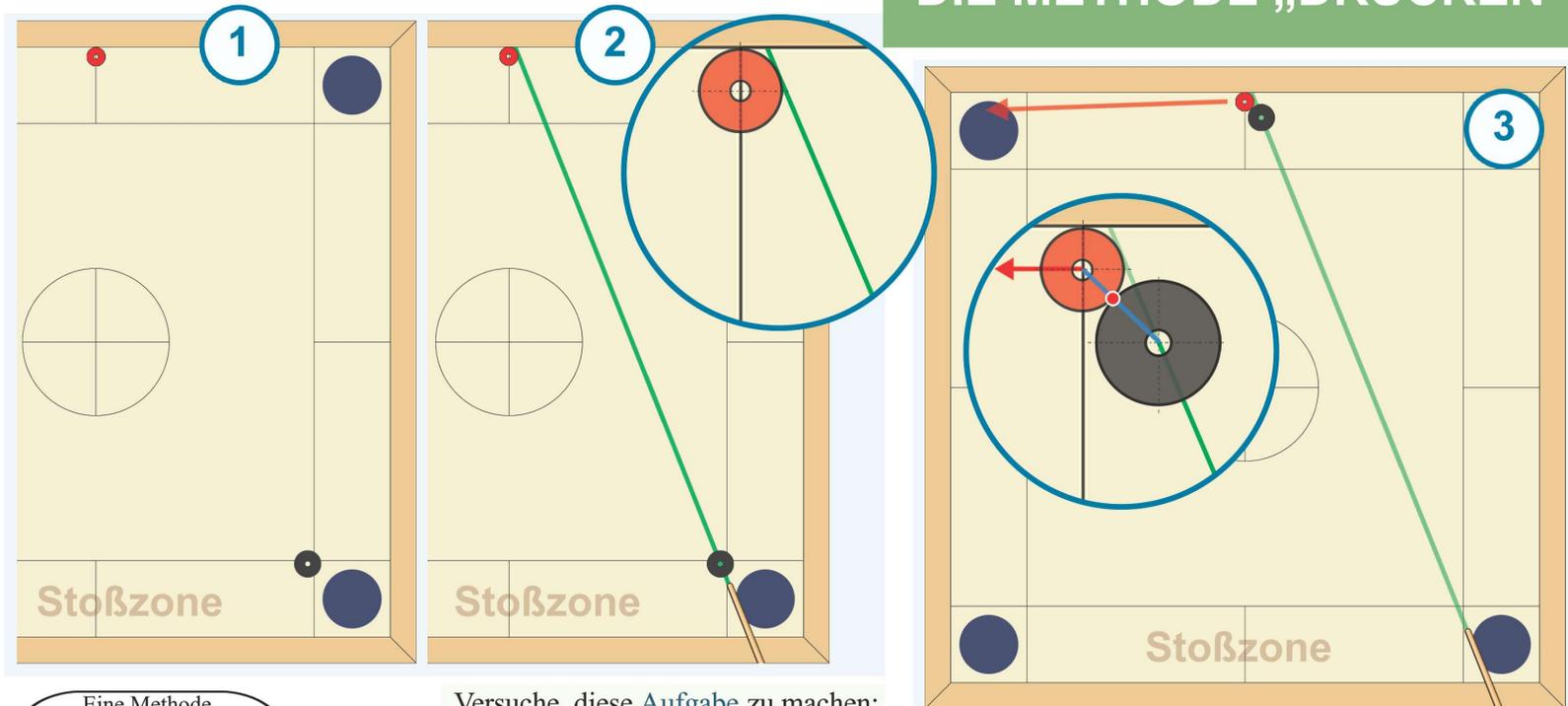
Wenn dieser Platz bereits besetzt ist, wird der Strafstein möglichst nah an die Mittellinie gelegt (ohne andere Spielsteine zu bewegen).

MERKE DIR: Bei mehreren Verstößen mit einem Stoß darf nur ein Strafstein aufgestellt werden (z. B., wenn die Stoßscheibe die eigenen hellen Spielsteine nicht berührt und danach auch noch in die Tasche fällt).



Ein Spielstein, der einem Spieler wegen Regelverstößes aufgestellt wird

DER STRAFSTEIN



Eine Methode, einen dicht an der Bande liegenden Spielstein in die Tasche zu versenken



Versuche, diese Aufgabe zu machen:

Schritt 1: Platziere den Spielstein in die Position des Strafsteins (rot, Abb. 1) und die Stoßscheibe in die Ecke (rechts oder links) der Stoßzone.

Schritt 2: Du sollst die zweite Linie des Spielsteins treffen. Aber angesichts der Korrekturregel für den Radius (wir haben sie früher analysiert), ziele auf die dritte Linie (Abb. 2).

Schritt 3: Führe einen „schwachen“ Stoß aus. Wenn du alles fehlerfrei gemacht hast, drückt die Stoßscheibe (in einem Winkel von 45°) den Spielstein an die Bande und der Spielstein rutscht an der Bande entlang in die Tasche (Abb. 3). In diesem Fall heißt es: „Der Spielstein wurde mit der Methode „DRÜCKEN“ gespielt“.

DAS DRÜCKEN. ÜBUNGEN

MACHEN WIR ÜBUNGEN ZUR FESTIGUNG DER METHODE "DRÜCKEN"

Lass uns den Algorithmus festigen, mit dem du konsequent JEDEN an der Bande liegenden Spielstein spielen kannst.

AUFGABE: Sieh dir die Abb. 1 an. Du sollst den roten Spielstein spielen (1). *Der Spielstein liegt dicht an der Bande.*

Schritt 1: Ziehe die Achsenlinie des Spielsteins (1) bis zu deiner Bande, bis zum Schnittpunkt mit der Linie der Stoßzone (Punkt 2).

Schritt 2: Miss den Abstand, der (ungefähr) der Hälfte der Stoßzone entspricht (Strecke L). Markiere den Punkt 3. Somit bekommst du einen Angriffswinkel, der für die Methode „Drücken“ optimal ist.

Schritt 3: Platziere die Stoßscheibe an Punkt 3.

Schritt 4: Ziele entlang der dritten Linie und führe einen „schwachen“ Stoß (das ist sehr wichtig!) aus.

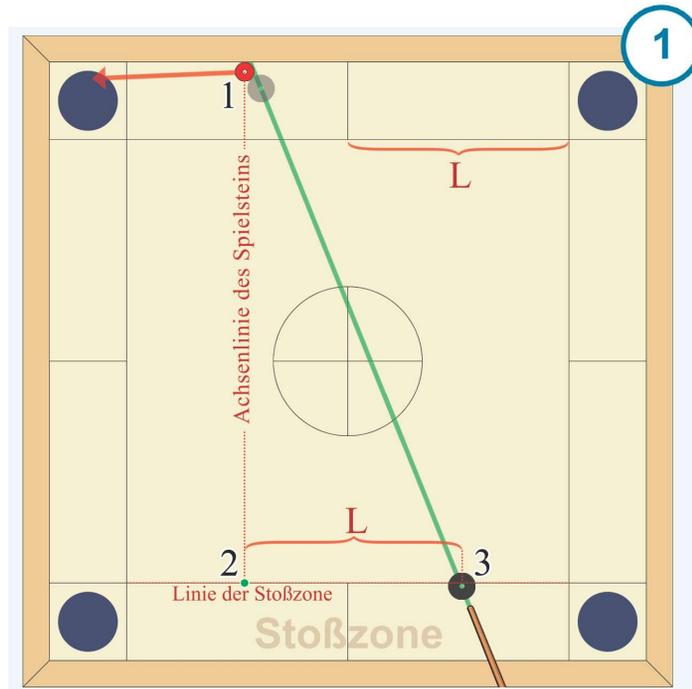
Bei korrekter Ausführung wird der Spielstein mit der Methode „DRÜCKEN“ gespielt.

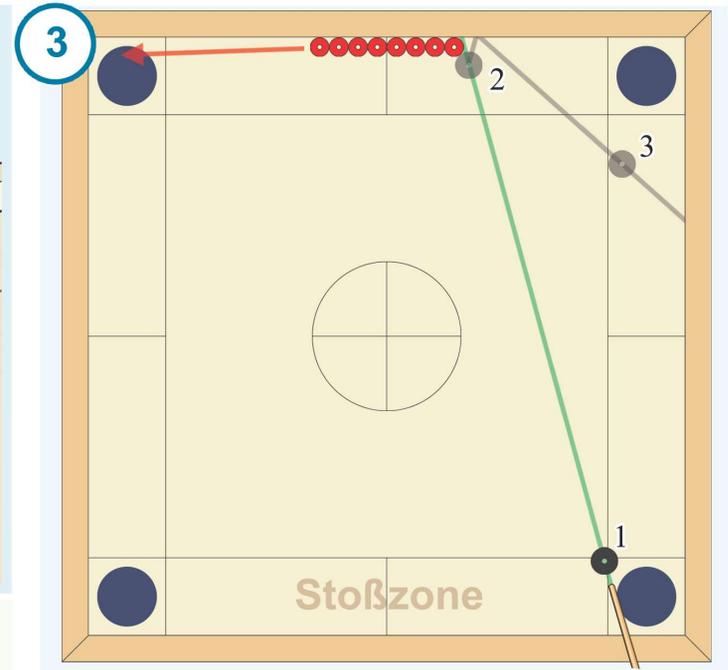
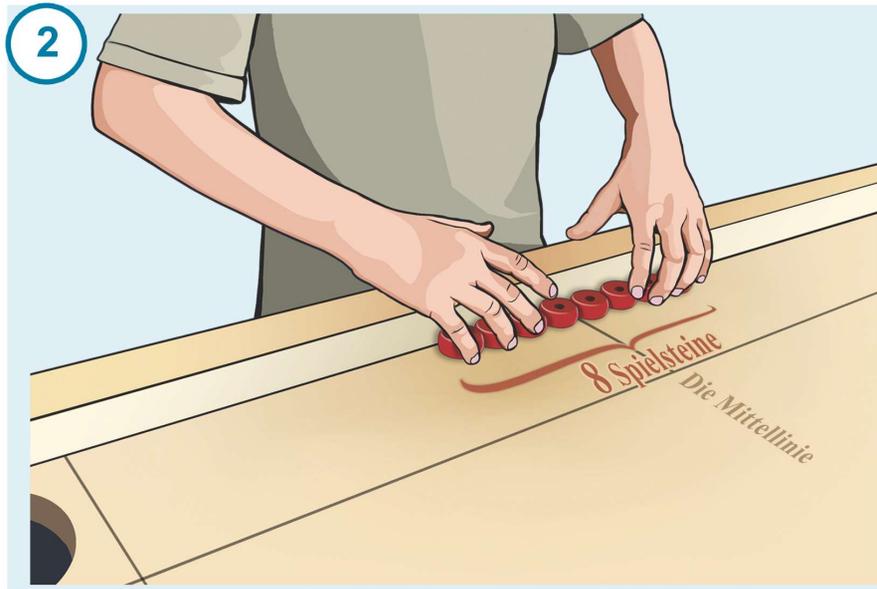
ÜBUNG: Bewege einen an der Bande liegenden Spielstein auf beliebige Positionen (verschiebe ihn seitlich). Durch die Anwendung des Algorithmus versenke den Spielstein mindestens 5-mal von jeder Position.

An der Bande liegende Spielsteine gehören zu „schwierigen“ Spielsteinen. Nimm daher diese Übung sehr ernst.

MERKE DIR! Übe jede Technik, bis du sie automatisch ausführen kannst! Stelle sicher, dass du einen gezielten Spielstein nicht nur konsequent spielen kannst, sondern dass du für die Vorbereitung und Ausführung eines jeden (selbst den schwierigsten) Stoßes **nicht mehr als 30 Sekunden benötigst**.

Nach den Novuss-Regeln steht dem Spieler genau so viel Zeit zur Verfügung, um den Stoß auszuführen.





Zu Beginn des Spiels platziert jeder **Spieler 8** Spielsteine der eigenen Farbe („eigene Spielsteine“) dicht an die Bande und zueinander, je 4 Spielsteine auf jede Seite der Mittellinie (Abb. 2).

Danach tauschen die Spieler nach dem Händeschütteln die Plätze. **Somit stoßen die Spieler auf Spielsteine, die sie selbst platziert haben.**

Um den ersten Stoß auszuführen, stelle den Stoßstein auf die äußerste Position der Stoßzone (Position 1, Abb. 3). Ziele entlang der dritten Linie des äußeren Spielsteins (wie bei der Ausführung der Methode „DRÜCKEN“). Der Stoß soll „*schwach*“ sein. Bei einem exakten Treffer (Position 2) fallen ein oder zwei Spielsteine in die Tasche, und die Stoßscheibe sollte, nachdem sie von der Bande abgeprallt ist, sicher in Position 3 stoppen.

Ein präziser erster Stoß ist schon der halbe Sieg!

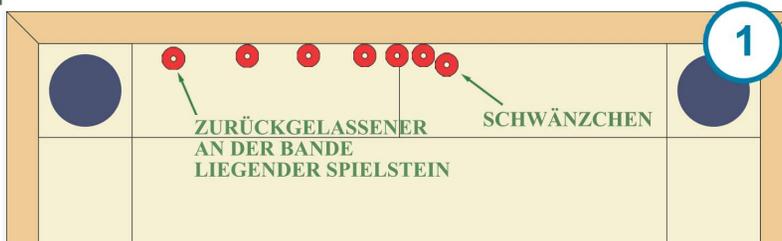


DER ERSTE STOß

DIE POSITIONEN DER SPIELSTEINE

EIN "SCHWÄNZCHEN". DER ZWEITE STOSS

Falls der erste Stoß genau war und einer oder mehrere deiner Spielsteine in die Tasche gelangt sind, kannst du weiterspielen und deinen nächsten Stoß ausführen.



Auf Abb. 1 siehst du die Anordnung der Spielsteine, die häufig nach einem erfolgreichen Erststoß auftritt. Die Position des äußeren, auf der rechten Seite liegenden Spielsteins, wird als „SCHWÄNZCHEN“ bezeichnet. Wenn der erste Stoß fast die Hälfte des Gewinns ausmacht, kann der zweite Stoß den GESAMTEN Satz entscheiden.

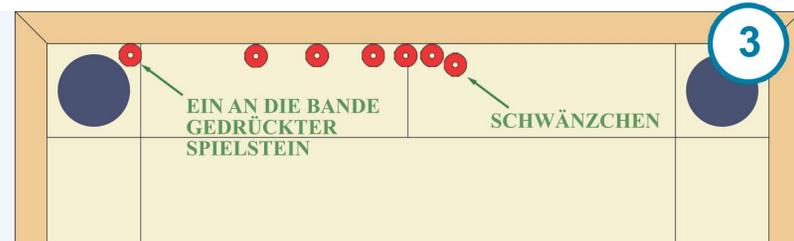
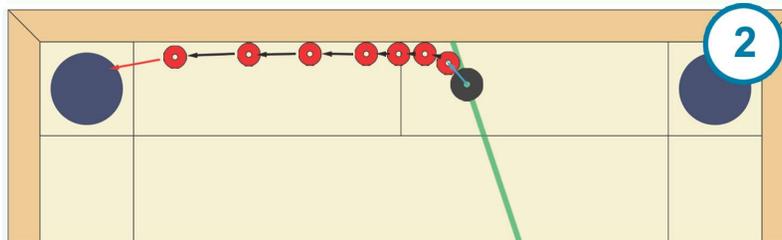
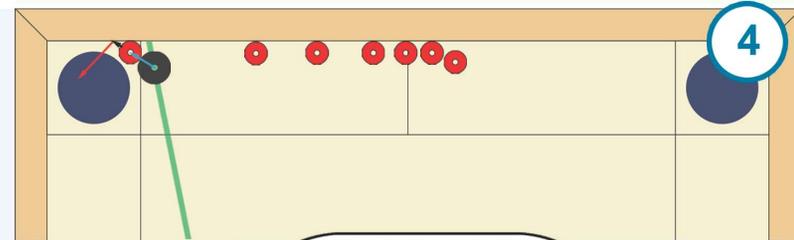


Abb. 3 zeigt die Position, wenn es ein "Schwänzchen" gibt, aber der Spielstein, der sich an der Tasche am nächsten befindet, an die Bande gedrückt ist. Spiele in diesem Fall zuerst diesen Spielstein (Abb. 4) und erst danach das "Schwänzchen". Achtung! Der an die Bande gedrückte äußere Spielstein soll „feiner“ oder „grober“ gespielt werden als mit einem einfachen Drücken.



Führe einen Stoß auf den Spielstein „Schwänzchen“ (Abb. 2) aus. **Achtung!** Die Stoßkraft ist „MITTEL“ oder „STARK“. Bei einem genauen und in der Stärke ausreichenden Stoß fallen ein oder mehrere Spielsteine in die Taschen, und der Rest gelangt in bequeme Position (zum Spielen). Auf diese Weise kannst du den Satz sogar „vom Queue“ (d.h. in einem Zug) beenden.

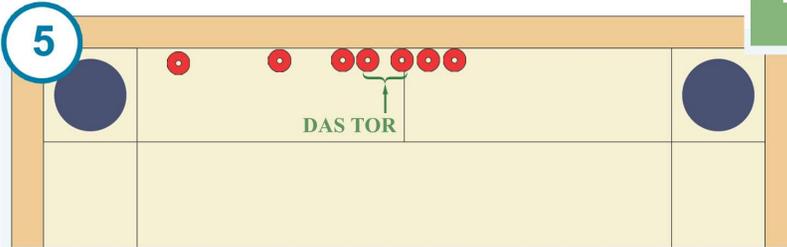


Eine Stellung, in der mehrere Spielsteine an der Bande liegen, aber der letzte Spielstein von der Bande „angehoben“ ist

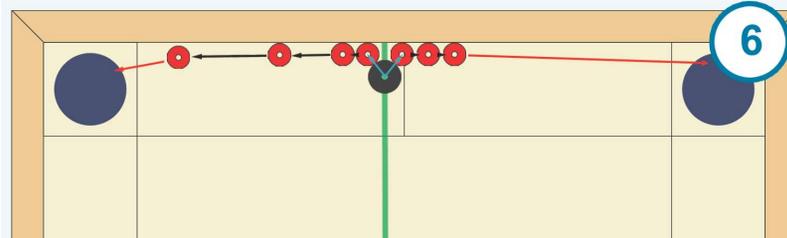
DAS SCHWÄNZCHEN



DIE POSITION DER SPIELSTEINE



Als Ergebnis eines erfolgreichen ersten Stoßes findet sich oft auch eine andere Anordnung von Spielsteinen auf dem Tisch, die wir „DAS TOR“ nennen (Abb. 5). Eine solche Anordnung von Spielsteinen wird für das erfolgreiche Spiel eines oder mehrerer Spielsteine und dementsprechend für die weitere Verlängerung des Zuges als recht bequem angesehen.



Ziele genau in die Mitte zwischen den Spielsteinen (Abb. 6). Beachte dabei, dass die Linie des Ziels streng senkrecht zur Bande sein soll (so wird der Aufprall auf die Spielsteine im „Tor“ gleichmäßig sein). Die Stärke des Stoßes auf das „Tor“ ist schwach oder mittel.

Bei exakter Ausführung werden ein oder mehrere Spielsteine (normalerweise zwei) in die Taschen gespielt, und der Rest der Spielsteine wird in der Nähe der Taschen landen.

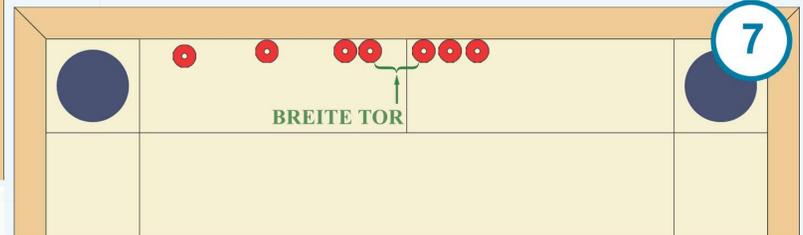
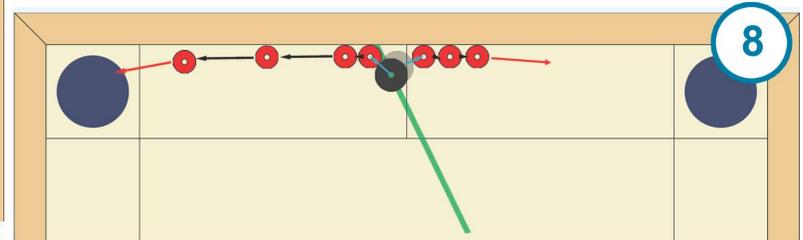


Abb. 7 zeigt den Fall, wenn der Abstand zwischen den Spielsteinen im „Tor“ ziemlich groß ist. Dieses „breite Tor“ spielt sich etwas anders ab. Wie? Wähle EINEN der Spielsteine im „Tor“ und verwende die Methode „Drücken“, wie in Abb. 8 gezeigt.



„Dunkle“ Spielsteine gelten als schwierig. Wie können sie gespielt werden?

Sieh dir die Abb. 2 an. Der rote Spielstein (1) liegt in seiner Randzone, also ist er „dunkel“. Um „dunkle“ Spielsteine zu spielen, wird eine Methode namens **RÜCKWÄRTSSTOSS** angewandt.

Es gibt viele Möglichkeiten, den Rückwärtsstoß anzuwenden. In diesem Buch werden dir die beiden wichtigsten vorgestellt.

Die erste Variante heißt **"DIREKTSTOSS"**. Diese Variante wird so genannt, weil der Stoß gerade ausgeführt wird (d.h. in einem Winkel von 90° zur gegenüberliegenden Bande). In diesem Fall muss die Stoßscheibe nach dem Abprall von der Bande durch den Punkt ihres Anlegens zurückkehren.

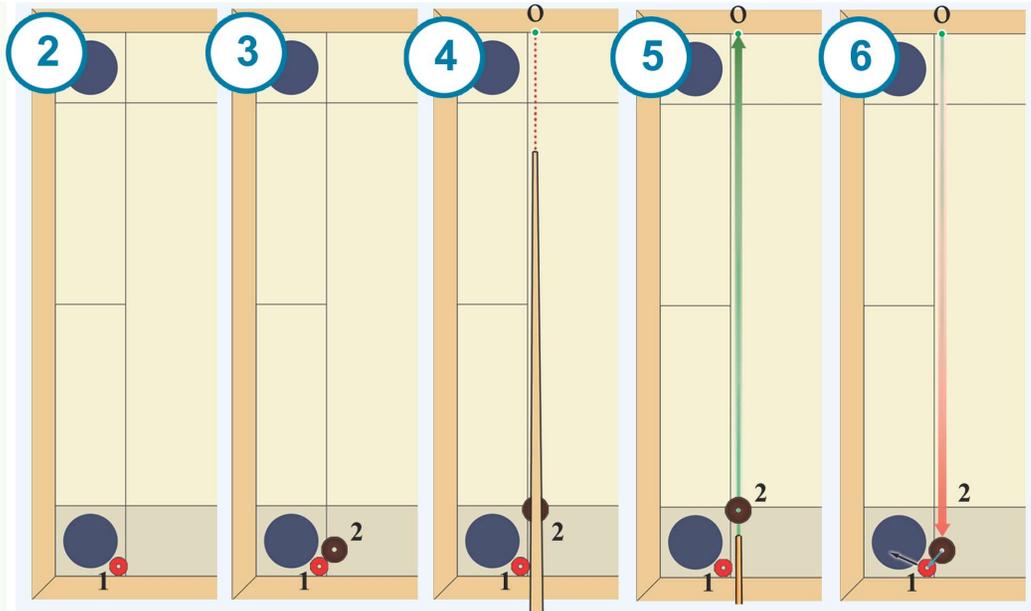
Versuche folgende **ÜBUNG**:

Schritt 1: Platziere die Stoßscheibe (2) neben den Spielstein an der Stelle, wo die Stoßscheibe hinmuss, um diesen Spielstein zu spielen (Abb. 3).

Schritt 2: Bestimme mit Hilfe des Queues den Punkt (0), den die Stoßscheibe treffen soll. Platziere die Stoßscheibe (2) unter dem Queue, am Stoßpunkt (Abb. 4).

Schritt 3: Ziele (Abb. 5) in einer geraden Linie (senkrecht zur Bande). Eine ähnliche Übung wurde bereits auf Seite 23 analysiert.

Schritt 4: Führe einen „starken“ Stoß (Abb. 6) aus. Die Stoßscheibe soll auf einer geraden Linie zurückkehren (von der Bande abprallen) und der „dunkle“ Spielstein wird gespielt.



Eine Methode, einen Spielstein zu spielen, bei der ein Spielstein oder die Stoßscheibe von der Bande abprallt

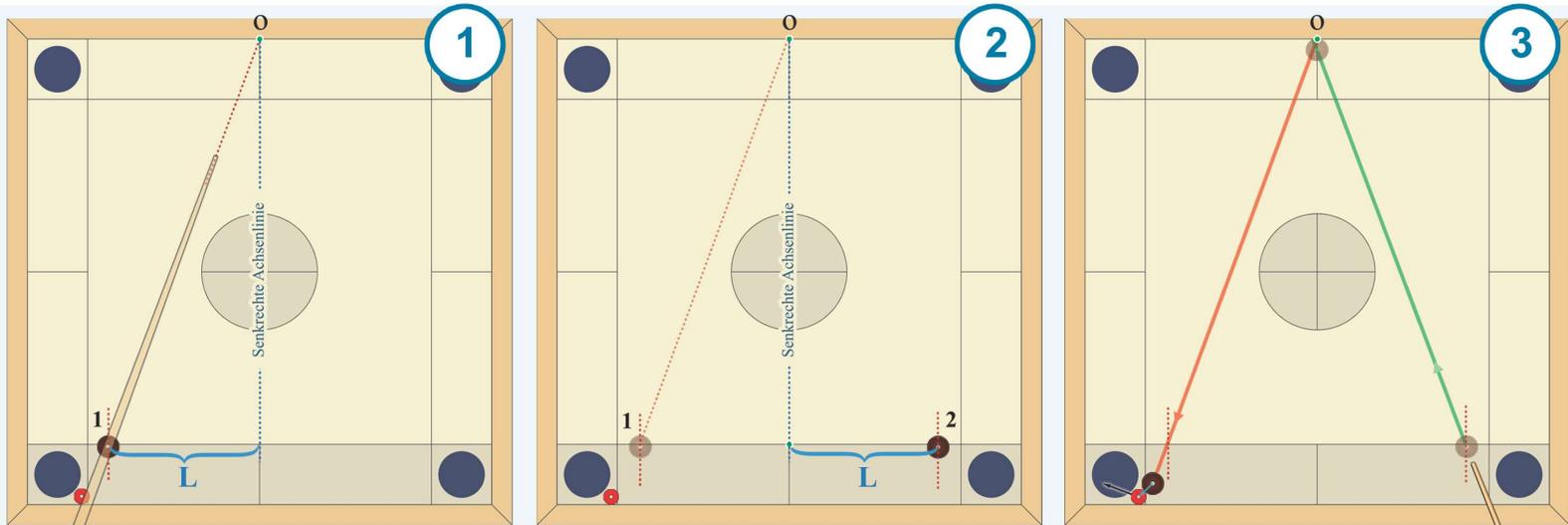


DER RÜCKWÄRTSSTOSS

DER RÜCKWÄRTSSTOSS

DIE METHODE "RÜCKWÄRTSSTOSS". DIE VARIANTE „HALB ZU HALB“

Die zweite Variante heißt „HALB ZU HALB“:



Um diese Variante kennenzulernen, lies die folgende **AUFGABE** sorgfältig durch und versuche, sie auszuführen:

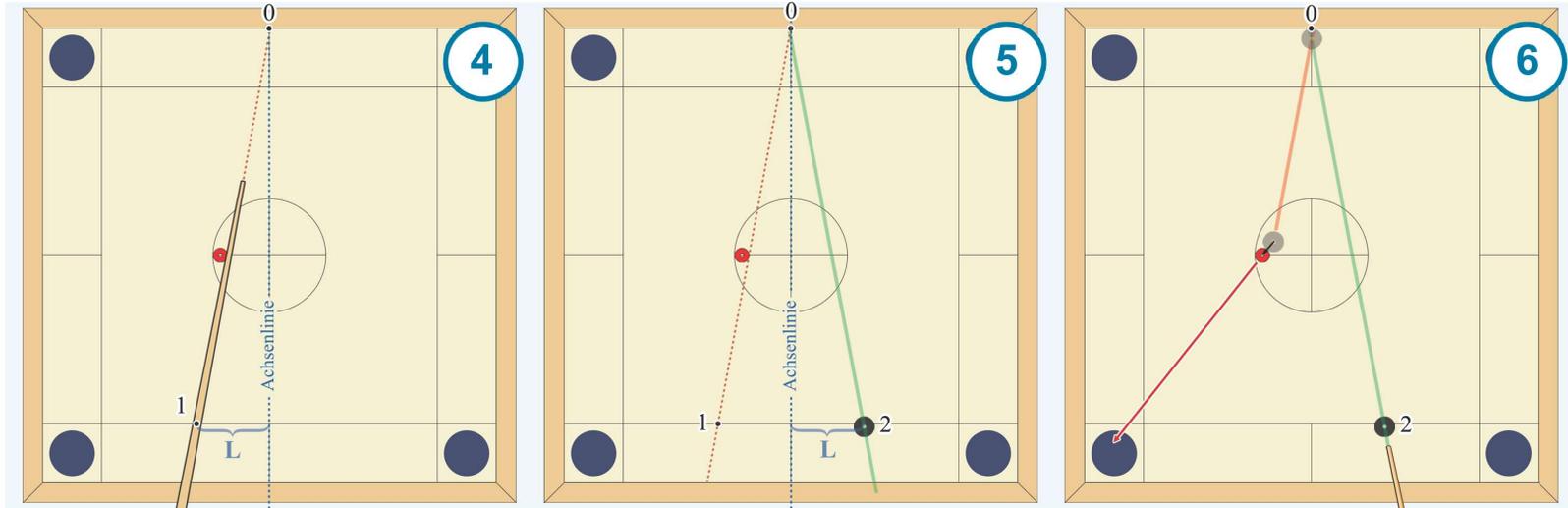
Schritt 1: Platziere den Queue so, dass er die Linie „ersetzt“, die die Stoßscheibe zurücklegen muss, um den Spielstein zu spielen. Platziere die Stoßscheibe (2) unter dem Queue (an einem Punkt in deiner Randzone) (Abb. 1). Miss den Abstand von der Mitte der Stoßscheibe (2) bis zur senkrechten Achsenlinie (gepunktete Linie). Wir bekommen eine Strecke, die wir mit **L** bezeichnen. Dies wird die „**erste Hälfte**“ sein.

Schritt 2: Lege eine gleiche Strecke (**L**) auf der anderen Seite an und platziere die Stoßscheibe (3) (Abb. 2). Somit bekommen wir die **zweite Hälfte**“.

Schritt 3: Jetzt bleibt es, eine Linie des Zielens (grüne Farbe) herzustellen und einen Stoß auszuführen, wie in Abb. 3. Die Stärke - „stark“. Die von der Bande abgeprallte Stoßscheibe soll den Spielstein zurück in die eigene Tasche treiben.

So wird der "dunkle" Spielstein mit der Methode **RÜCKWÄRTSSTOSS** (Variante „HALB ZU HALB“) gespielt.

EIN „DUNKLER“ SPIELSTEIN IM KREIS



Lass uns den Fall analysieren, wenn sich ein „dunkler“ Spielstein **INNERHALB DES KREISES** (Abb. 4) befindet. **AUFGABE:**
Schritt 1: Bestimme mit dem Queue die Linie (rot gepunktete Linie), entlang der sich die Stoßscheibe bewegen soll, um den Spielstein (1) in die eigene Tasche einzulochen (Abb. 4). Finde den Punkt (2), an dem diese Linie die Randzone überquert. Der Abstand von diesem Punkt (2) zur senkrechten Achsenlinie wird **die erste „Hälfte“ (L)** sein.

Schritt 2: Miss den gleichen Abstand auf der anderen Seite (**der zweiten „Hälfte“**) ab und platziere die Stoßscheibe auf Punkt 3, wie in Abb. 5.

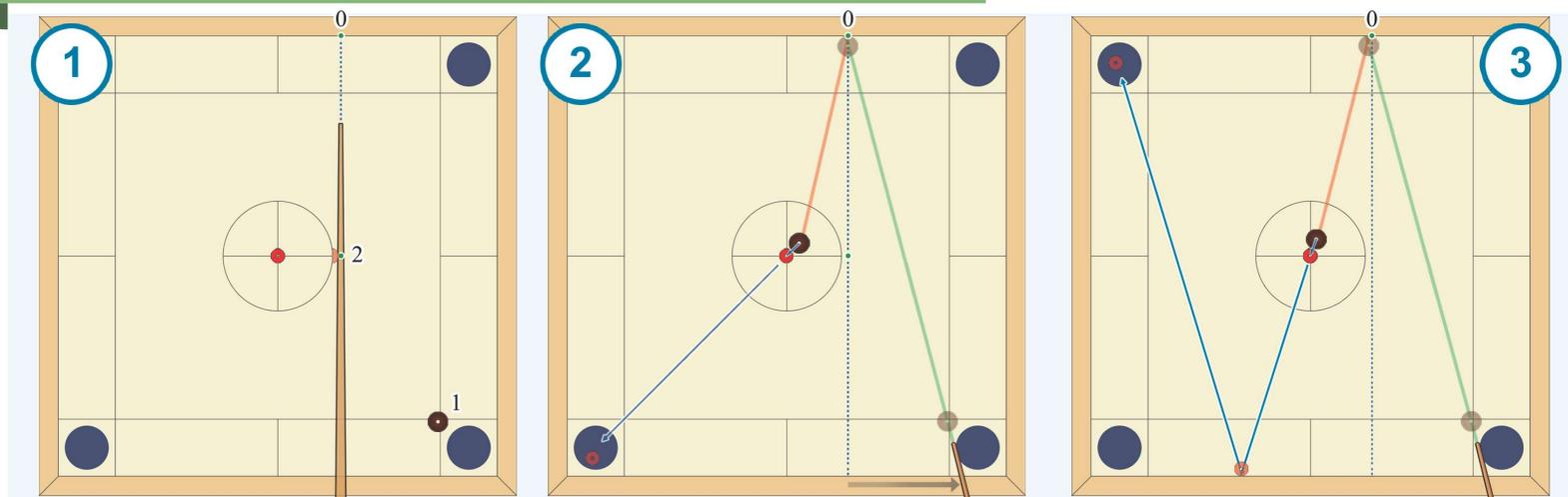
Schritt 3: Jetzt sollst du auf den Punkt (0) auf der Bande zielen und einen „starken“ Stoß ausführen (Abb. 6).

Bei richtiger Berechnung und exakter Ausführung wird der „dunkle“ Spielstein in der Mitte des Kreises in eine Tasche gespielt. Wenn der Spielstein nicht in eine Tasche trifft, kann er „hell“ werden und du kannst ihn beim nächsten Zug versenken.

MERKE DIR! Wenn du einen „dunklen“ Spielstein **in deiner Randzone spielen sollst** miss die Entfernung **nach dem Spielstein ein**. Wenn du einen „dunklen“ Spiels **im Kreis spielen sollst** miss nicht nach dem Spielstein, **sondern nach dem Punkt**, an dem die Stoßscheibe (in Rückwärtsbewegung) die Linie deiner Randzone überquert.

EIN "DUNKLER" SPIELSTEIN IM KREIS

EIN "DUNKLER" SPIELSTEIN IM ZENTRUM DES KREISES.
EINE VARIANTE DES SPIELS



Der Spielstein, der als "über Bord" betrachtet wird, **kehrt in die Mitte des Kreises zurück** (und das Stoßrecht geht an den Gegenspieler über). Versuche den dunklen Spielstein in der Mitte des Kreises mit der Methode „RÜCKWÄRTSSTOSS“ zu spielen. Mache eine **LERNAUFGABE**:

Schritt 1: Der Spielstein (1) befindet sich im Zentrum des Kreises (Abb. 1). Platziere die Stoßscheibe (2) an die Ecke der Stoßzone.

Schritt 2: Finde mit Hilfe des Queues durch Punkt 3 den Zielpunkt auf der Bande (0) (er ist etwa einen halben Spielstein vom Mittelkreis entfernt) (Abb. 1).

Schritt 3: Fixiere den Punkt (0) visuell. Bewege nun den Queue und ziehe eine Sichtlinie von der Stoßscheibe (2) zum Punkt 0 (Abb. 2).

Schritt 4: Führe einen Rückwärtsstoß aus („stark“). Der Spielstein wird in die untere **Tasche gespielt** (wenn die Stoßscheibe **die zweite** Linie des Spielsteins trifft).

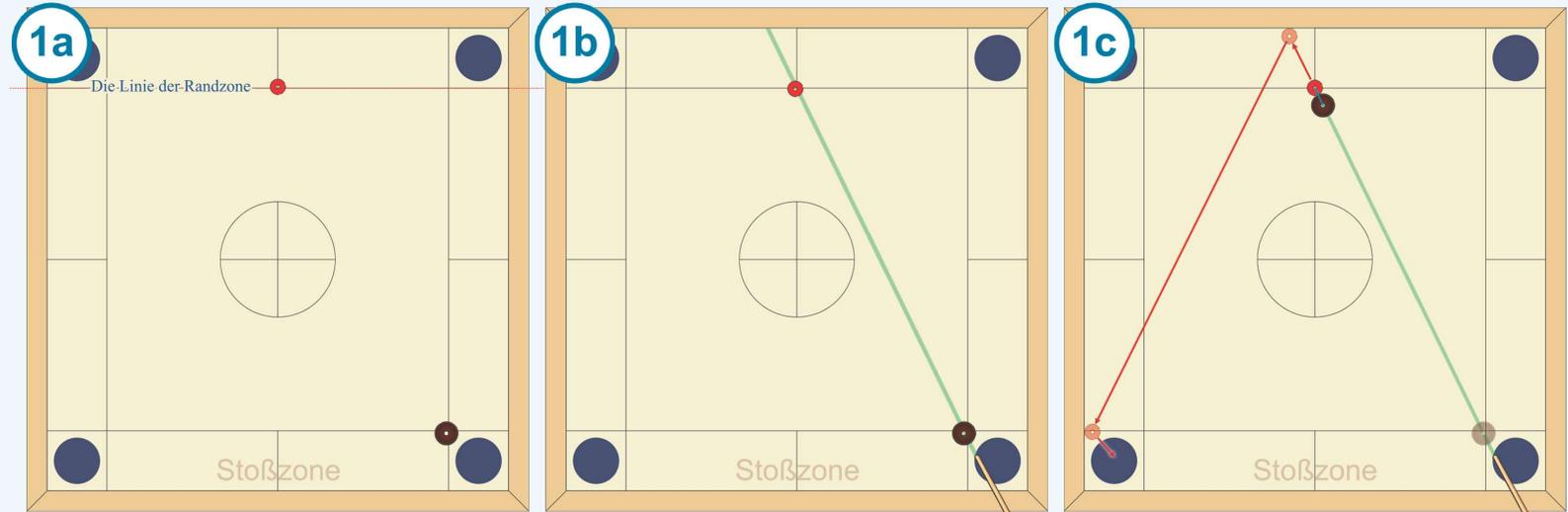
ACHTUNG! Wenn die Stoßscheibe nicht der zweiten, sondern **der ersten** entlang gleitet, wird der Spielstein oft in **die obere Tasche** gespielt (Abb. 3).

MERKE DIR!

Wenn der **SPIELSTEIN** „über Bord“ fliegt, geht das Stoßrecht auf den Gegenspieler über. Wenn die **STOSSSCHEIBE** „über Bord“ fliegt, geht das Stoßrecht auf den Gegenspieler über und es wird eine Strafe hinzugefügt



"DAS ÜBERZIEHEN" ist eine Methode, wenn der SPIELSTEIN nach einem Rückwärtsstoß und dem Abprall von der Bande IN EINE DER "EIGENEN" TASCHEN fällt.



"ÜBERZIEHEN ENTLANG DER ERSTEN LINIE". Diese Methode wird verwendet, wenn sich der (zu spielende) Spielstein im Bereich der Linie der Randzone der Gegenseite befindet (Abb. 1a). Mache die folgende ÜBUNG:

Schritt 1: Platziere die Stoßscheibe (2) in die rechte Ecke der Stoßzone (Abb. 1a).

Schritt 2: Ziele entlang der ersten Linie („auf die Stirn“ des Spielsteins) (Abb. 1 b).

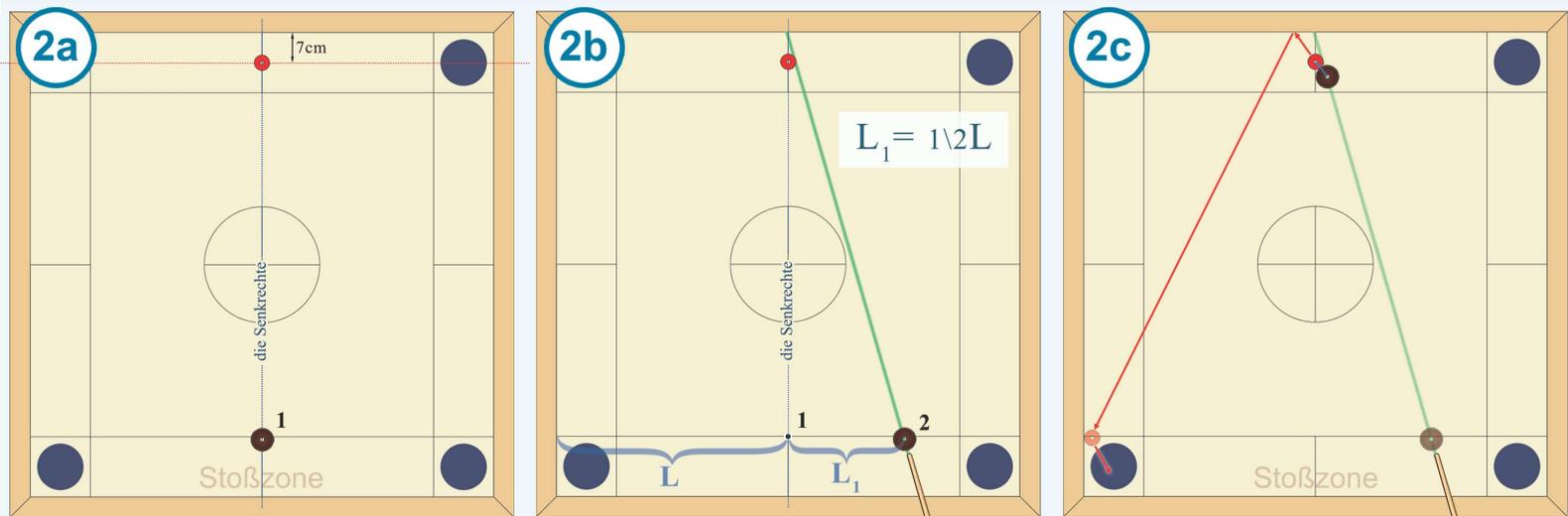
Schritt 3: Führe einen Stoß aus (die Kraft des Stoßes ist etwas stärker als „schwach“) (Abb. 1c). Wenn du alles richtig gemacht hast, wird der Spielstein in die untere linke Tasche deiner Seite gespielt.

Beachte, dass die Ausführung als ideal angesehen wird, wenn der Spielstein von Punkt 3 aus in die Tasche fällt (Abb. 1c). Wiederhole diese Übung 10 Mal. Wenn du 5 von 10 Spielsteinen versenken kannst, gehe zur nächsten Variante über, "ÜBERZIEHEN ENTLANG DER ZWEITEN LINIE".



DAS ÜBERZIEHEN

LERNEN WIR DIE VARIANTE "ÜBERZIEHEN ENTLANG DER ZWEITEN LINIE".



“ÜBERZIEHEN ENTLANG DER ZWEITEN LINIE”. Diese Variante wird verwendet, wenn der (zu spielende) Spielstein 5 - 8 cm von der Bande entfernt ist (etwa in der Mitte der Randzone der Gegenseite). Lernen wir diese Variante kennen. ÜBUNG:

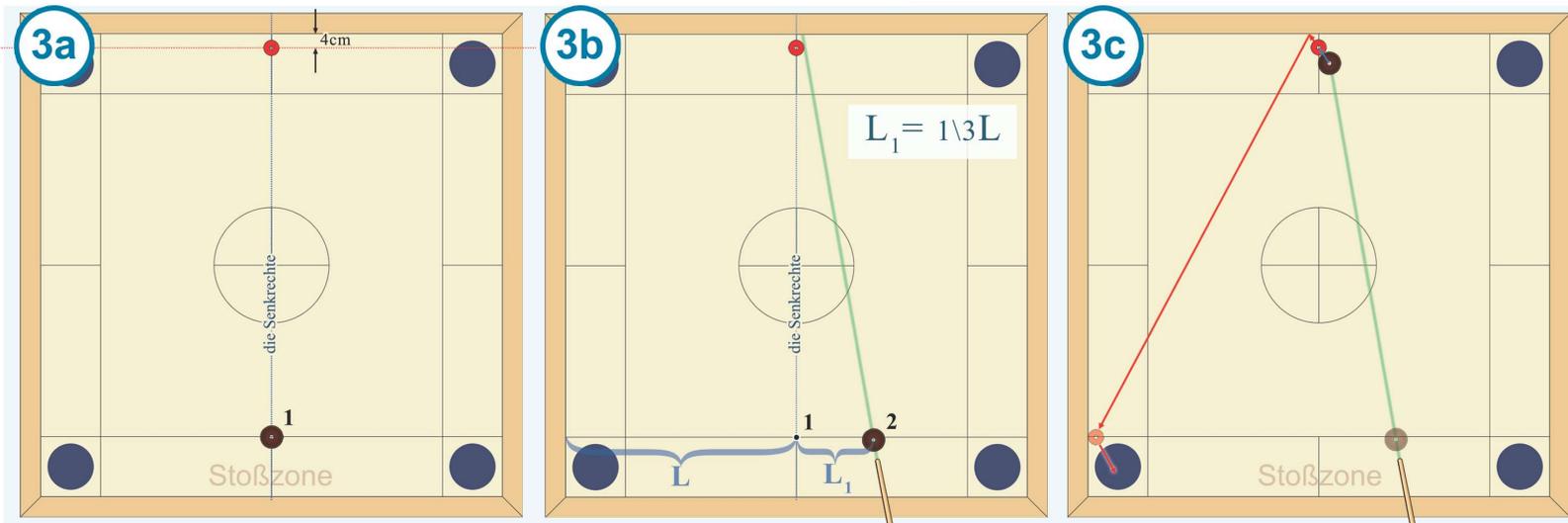
Schritt 1: Platziere den Spielstein (1) wie in Abb. 2a. Ziehe eine Senkrechte vom Spielstein zur Linie der Stoßzone. Um den Schnittpunkt festzuhalten, platziere die Stoßscheibe (2) auf diesen Punkt.

Schritt 2: Miss die Strecke L von Punkt (2) bis zur Bande (4), in deren Tasche du den Spielstein spielen möchtest (Abb. 2b).

Schritt 3: Lege vom Punkt (2) nach rechts die Strecke L₁, die gleich der Hälfte der Strecke L ist (und versetze die Stoßscheibe zum Punkt 3). Ziele entlang der dritten Linie des Spielsteins (1).

Schritt 4: Führe einen Stoß aus (die Kraft des Stoßes - etwas stärker als „schwach“).

Wenn du alles richtig gemacht hast, trifft der Spielstein die zweite Linie und wird in die linke Tasche der eigenen Bande gespielt (Abb. 2c). Nach 5 erfolgreichen Versuchen kannst du mit der nächsten Variante fortfahren – “ÜBERZIEHEN ENTLANG DER DRITTEN LINIE”.



„ÜBERZIEHEN ENTLANG DER DRITTEN LINIE“. Diese Variante wird verwendet, wenn der (zu spielende) Spielstein 2 - 5 cm von der Bande entfernt ist. Die Abfolge der Handlungen ist die gleiche wie beim „Überziehen entlang der zweiten Linie“, es gibt aber eine Reihe von Nuancen, die berücksichtigt werden sollten. **ÜBUNG:**

Schritt 1: Platziere den Spielstein (1) wie in Abb. 3a. Ziehe eine Senkrechte vom Spielstein zur Linie der Stoßzone. Um den Schnittpunkt festzuhalten, platziere die Stoßscheibe (2) auf diesen Punkt.

Schritt 2: Miss die Strecke (L) von Punkt (2) bis zur Bande (4), in deren Tasche du den Spielstein spielen möchtest (Abb. 3b).

Schritt 3: Lege vom Punkt (2) die Strecke L_1 , die gleich $\frac{1}{3}$ der Strecke L ist (und versetze die Stoßscheibe zum Punkt 3). Ziele entlang der dritten Linie des Spielsteins (Abb. 3b).

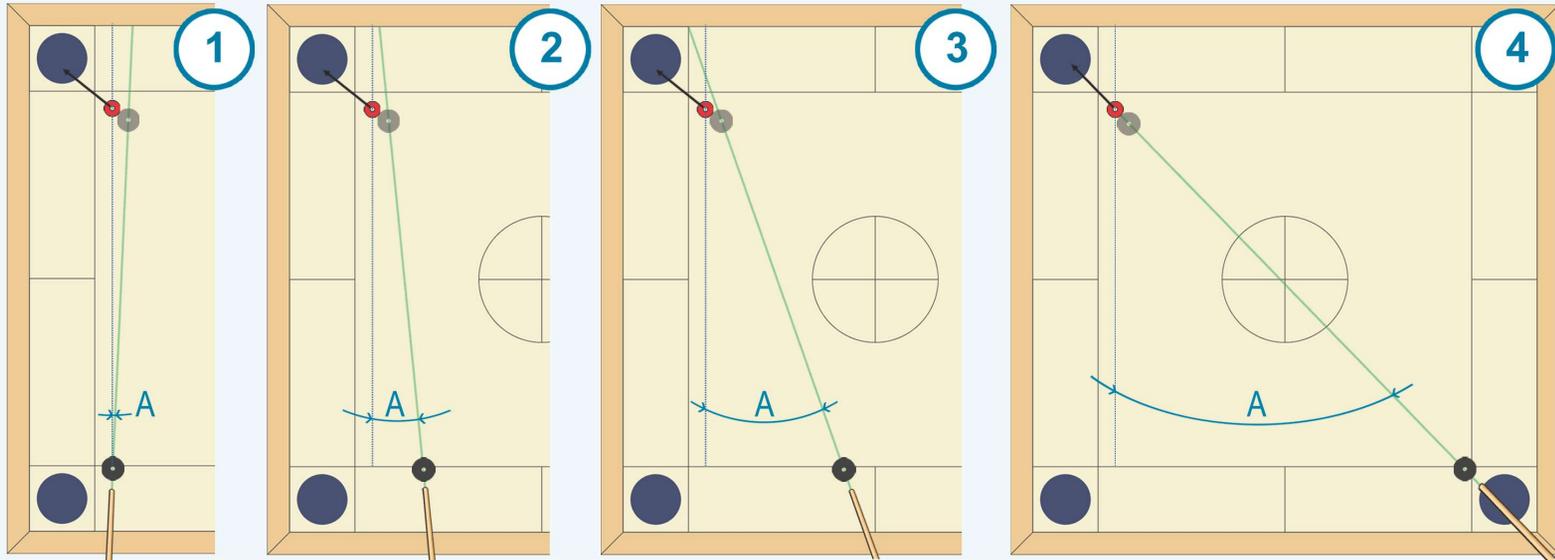
Schritt 4: Führe einen Stoß aus (die Kraft des Stoßes - etwas stärker als „schwach“). Wenn du alles richtig gemacht hast, trifft der Spielstein die zweite Linie und wird in die untere linke Tasche der eigenen Bande gespielt (Abb. 3c).

Nach 5 erfolgreichen Versuchen von „Überziehen entlang der dritten Linie“ wiederhole und festige alle drei Varianten der Methode „ÜBERZIEHEN“.

DER ANGRIFFSWINKEL

DER BEGRIFF "ANGRIFFSWINKEL". BESONDERHEITEN DER WAHL DES ANGRIFFSWINKELS

Zum stabilen und konsequenten Versenken von Spielsteinen trägt „ein effektiver Winkel des Spielens von Spielsteinen“ bei (wir nennen ihn kurz „Angriffswinkel“).



AUFGABE: Führe 5 Versuche durch, um einen Spielstein aus jeder Position zu spielen, die in den Abbildungen 1, 2, 3 und 4 dargestellt werden. Diese Aufgabe wird dir helfen zu verstehen, dass es zwischen der Erweiterung des **ANGRIFFSWINKELS** (A) und Versenken des Spielsteins in die Tasche einen direkten Zusammenhang gibt.

Wenn ein Nullwinkel (oder ein negativer Winkel) ausgewählt wird (Abb. 1), soll der Schnitt sehr fein sein. Beim Fehler "zu fein" läuft die Stoßscheibe vorbei, "zu grob" - fällt der Spielstein nicht in die Tasche. Auf Abb. 2 und besonders auf Abb. 3 sind die Angriffswinkel am bequemsten, denn selbst wenn ein Fehler in der Ausführung auftritt, wird der Spielstein fast immer versenkt. In Abb. 4 ist der Angriffswinkel am größten, aber hier wird sogar ein kleiner Fehler bei der Wahl der Stärke des Stoßes zu einer Strafe führen. Wähle also, wenn möglich, einen Winkel nahe dem in Abb. 3 angeführten Winkel.



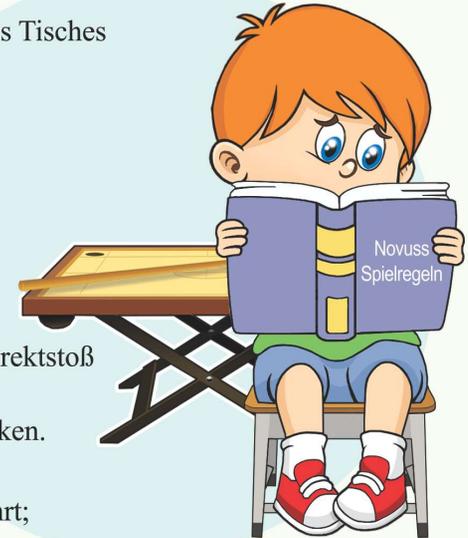
SPIELREGELN (Amateurversion)

Grundlegende Bestimmungen

1. Die Spieler stehen sich gegenüber und platzieren Spielsteine (der eigenen Farbe) auf den Tisch, je vier auf jeder Seite der Mittellinie der eigenen Randzone (dicht an der Bande und zueinander). Dann wechseln sie die Seiten, so dass sich die eigenen Spielsteine gegenüber befinden (an der gegenüberliegenden Bande).
2. Vor dem Stoß platziert der Spieler die Stoßscheibe an einen beliebigen Punkt seiner Randzone (Stoßzone), ohne die Markierungslinie zu überschreiten.
3. Der Spieler, der keinen Stoß macht, entfernt seine Stoßscheibe vom Spielfeld.
4. Die unterstützende Hand und die Finger des Spielers dürfen nicht die Oberfläche des Tisches berühren, sondern nur die Bande.
5. Der Stoß erfolgt mit dem dünnen Ende des Queues.
6. Der Stoß gilt als ausgeführt, wenn der Queue die Stoßscheibe berührt hat.
7. Wenn nach einem erfolgreichen Stoß ein oder mehrere Spielsteine versenkt werden, wird der nächste Stoß ausgeführt.
8. Der Spieler, der zuerst alle seine Spielsteine versenkt, gewinnt.

Direktstoß und Rückwärtsstoß

1. Der Spieler ist berechtigt, alle seine Spielsteine (außer den "dunklen") mit einem Direktstoß zu versenken.
2. Der Spieler ist berechtigt, alle seine Spielsteine mit einem Rückwärtsstoß zu versenken.
3. „Dunkle“ Spielsteine können nur auf folgende Weise gespielt werden:
 - mit einem Rückwärtsstoß, wenn die Stoßscheibe die gegenüberliegende Bande berührt;
 - mit einer Stoßscheibe, die zuvor einen Spielstein außerhalb dieser Zonen berührt hat;
 - mit dem eigenen Spielstein, der sich außerhalb dieser Zonen befindet, und der beim Stoß von der Stoßscheibe bewegt wurde.



Der Strafstein

Im Falle eines Verstoßes wird dem Spieler das Stoßrecht entzogen und ihm wird ein Strafstein aufgestellt. Der Strafstein wird genau auf der Mittellinie, dicht an der Bande des Gegenspielers platziert. Ist dieser Platz besetzt, kommt der Strafstein auf die Seite mit weniger Strafsteinen.

Ein Strafstein wird aufgestellt, wenn:

- die Stoßscheibe nach einem Direktstoß keine eigenen Spielsteine berührt hat;
- die Stoßscheibe nach einem Direktstoß oder einem Rückwärtsstoß zuerst einen Spielstein des Gegenspielers oder gleichzeitig den eigenen Spielstein und den Spielstein des Gegenspielers berührt hat (wenn „helle“ Spielsteine auf dem Tisch liegen);
- wenn die Stoßscheibe in einer Tasche landet oder über die Bande fliegt;
- wenn der Spieler mit einem Direktstoß einen eigenen „dunklen“ Spielstein trifft (der Spielstein wird an seinen ursprünglichen Platz zurückgelegt);
- wenn der Spieler mit einem Direktstoß den gegnerischen Spielstein über die Bande wirft;
- wenn der Spieler nur „dunkle“ eigene Spielsteine hat, aber die Schlagscheibe beim Rückwärtsstoß die Bande der Gegenseite nicht berührt.

Hat der Spieler alle acht Spielsteine auf dem Tisch, wird der Strafstein nicht aufgestellt, sondern als Schulden betrachtet.

Der Verlust des Stoßrechts

Ein Spieler verliert das Stoßrecht, wenn:

- er beim Stoß keinen Spielstein versenkt;
- er zusammen mit seinem eigenen Spielstein einen gegnerischen Spielstein versenkt;
- die Stoßscheibe nach einem Direktstoß (wenn es keinen „dunklen“ Spielstein gibt), in ihre Stoßzone zurückkehrt;
- durch einen Stoß ein eigener Spielstein oder ein gegnerischer Spielstein über die Bande fliegt;
- der Spieler eine Verletzung der Regel begeht, für die ein Strafstein gesetzt wird.



**BUCHREIHE:
DER WEG VOM ANFÄNGER ZUM MEISTER**