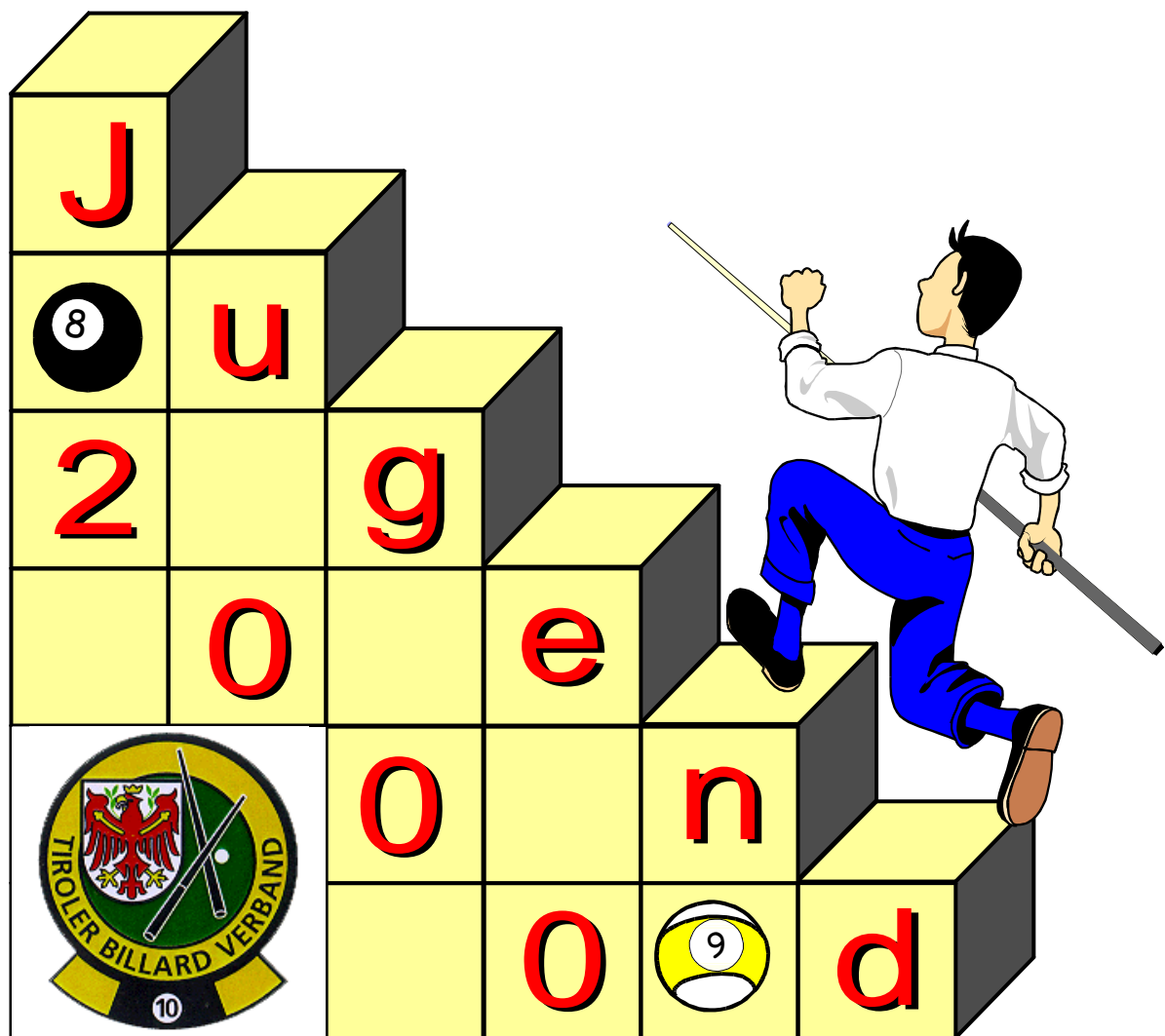


Tiroler Leistungs- Stufenplan

Prüfungsordnung



Vorwort



Liebe Billardfreunde!

Der Tiroler Leistungsstufenplan ist ein wesentlicher Bestandteil der Jugendreform 2000, in der wir einen neuen Weg im Billardsport bestreiten möchten.

Der Stufenplan wurde entwickelt, um unseren Jüngsten aber auch allen anderen Billardsportlern eine Zukunftsperspektive mit klar erkenn- und meßbaren Zielen zu geben.

Zugleich ermöglicht der Stufenplan für jeden Billardsportler eine gezielte Aus- und Fortbildung.

Natürlich bedeutet der Stufenplan auch, daß wir vor einem Veränderungsprozeß der besonderen Art stehen. Eine Veränderung die es uns ermöglicht, positives zur Entwicklung des Billardsportes beizutragen.

Dazu ist es unbedingt notwendig, daß alle Verantwortlichen in unseren Vereinen aktiv an der Umsetzung mitwirken.

**„ Wer Angst hat etwas auszuprobieren,
wird zum Sklaven seiner Selbst“**

- Leonard E. Read -

Ich bin sehr stolz darauf, daß wir diesen Weg von einer Vision bis hin zur Einführung gemeinsam gegangen sind.

Nun liegt es an uns, dieses Instrument zu nützen, damit wir auch die Früchte unserer Arbeit ernten können.

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen Mitwirkenden für die gute Zusammenarbeit bedanken. Ohne Eure Mithilfe wäre es nicht möglich gewesen.

Euer Bernhard Kaserer
TBV-Vizepräsident und Sportdirektor

Vorwort



Liebe Sportfreunde!

Es ist soweit und der – meines Erachtens wichtigste – Punkt in der Jugendreform wird nun mit diesem „Tiroler Leistungsstufenplan“ in die Tat umgesetzt.

Mein besonderes Dankeschön gilt hier unserem „Barny“, der gemeinsam mit Landesverbandstrainer „Elli“, dem Manfred vom PBC-Landhaus sowie mit Vertretern vom BC-Saustall in einigen „Marathon-Sitzungen“ die Ziele und Inhalte erarbeitet hat.

Nun liegt es an Euch, liebe Billardfreunde, die hohen Erwartungen, die in diesen Stufenplan gesetzt werden, in die Tat umzusetzen.

Darum hier auch meine Bitte an alle Billardspieler und besonders den Obleuten, Trainern und Jugendbetreuern:

„Motivieren wir gemeinsam alle Billardspieler, damit sich möglichst alle mit engagiertem Training von der einen in die nächste Stufe vorarbeiten.“

Genau das ist nämlich ganz besonders für unsere Jugend wichtig, denn „wer sein Ziel nicht kennt, kann den Weg nicht finden!“

Hatten wir bisher kaum Perspektiven oder sportliche Herausforderungen (außer dem direkten Wettkampf), können nun mit diesem Stufenplan neue Inhalte vermittelt werden.

Danke Barny mit seinem Team und Danke auch allen, die jetzt bei der Umsetzung mitarbeiten.

Sportliche Grüße, Euer Karlheinz Feichtner
TBV-Präsident

Der 10 Stufenplan

Leistungsstufenplan:

Der Stufenplan wird mit 15 Leistungsstufen, die in 3 Abschnitten gegliedert sind, eingeführt.



Der 1. Abschnitt besteht aus 2 Stufen, wobei mit der Prüfung der 2. Leistungsstufe die Schiedsrichterprüfung enthalten ist. Ab diesem Zeitpunkt kann jeder Spieler an allen Wettkämpfen des TBV/ ÖPBV teilnehmen. Anschließend steht es jedem Spieler frei, weitere Prüfungen im Stufenplan zu absolvieren.



Der 2. Abschnitt besteht aus den Leistungsstufen 3 bis 10. In diesen Abschnitten werden sich die meisten Spieler befinden. Natürlich mit steigender Stufe wachsen die Anforderungen bei den Prüfungen an die Billardsportler und eine Erreichung der Stufe 10 wird nur von absoluten Top-Billardspielern möglich sein.



Der 3. Abschnitt

besteht aus den Leistungsstufen 11 bis 15. In diesen Stufen erfolgt keine Prüfung mehr sondern sie stehen ganz eng im Zusammenhang mit sportlichen Erfolgen sowie besonderen Verdiensten um unseren Billardsport.

Prüfungsbedingungen – Stufe 1



TEIL 1 – Theorie

(a) Materialkunde – Fragen zum Thema Material

- 1) Welche Ausrüstung wird zum Ausüben des Billardsports benötigt?
- 2) Nenne die 6 Tischmarkierungen?
- 3) Wie wird die Größe der Wettkampftische angegeben?
- 4) Aus welchem Material besteht die Spielfläche beim Billardtisch?
- 5) Merkmale eines Billardqueues? Welche Teile gibt es?
- 6) Nenne die einzelnen Farben der Billardkugeln von 1 bis 15

Prüfungsbedingungen:

Der Prüfungskandidat sollte mehr als die Hälfte der Fragen richtig beantworten können.

TEIL 2 – Praxis

(a) Stellung, Griff, Stoßablauf

- 1) Erkläre und zeige die richtige Stellung am Tisch mit mindestens 3 Fehlermöglichkeiten!
- 2) Zeige die richtige Stellung mit dem Hilfsqueue“ vor!

(b) Übungen

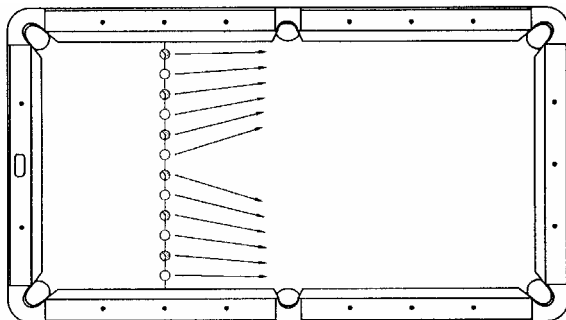


Abb.:70

Es werden 10 Bälle auf der Kopflinie aufgelegt, die alle (max. 2 Versuche) mit dem Queue versenkt werden müssen!

Prüfungsbedingungen – Stufe 1

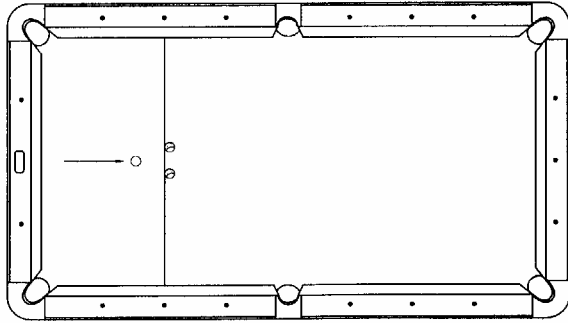


Abb.:Nr. 71

Der Prüfungskandidat muß den Spielball (Weiße) zwischen zwei Objektbällen durchspielen. Der Spielball muß eine Bande berühren und beim Zurückkommen wieder zwischen den beiden Objektbällen durchlaufen. Der Abstand zwischen den beiden Objektbällen darf nicht größer als 28 cm (5 Bälle press an einer Reihe) sein!

Ausspielen:

Der Prüfungskandidat muß in drei Versuchen mindestens 2 mal die Weiße im Kopffeld (6 Bälle press an einer Reihe) plazieren!

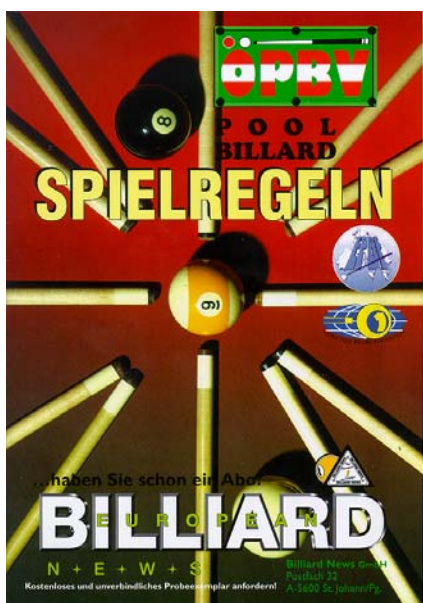
Prüfungsbedingungen

Um die Stufe 1 positiv zu beenden, muß der Prüfungskandidat über 50% richtig beantwortet bzw. korrekt durchgeführt haben.

Prüfungsbedingungen – Stufe 2



Regelkunde



(Siehe bitte aktuelle Auflage der Regelbroschüre)

Die Prüfungsfragen werden aus folgenden Themen ausgewählt:

- 1) Regeln für das Turnierspiel
- 2) Anweisungen für den Schiedsrichter
- 3) Allgemeine Regeln
- 4) Pool-Billard Spielarten 8-Ball
- 5) Pool-Billard Spielarten 9-Ball
- 6) Pool-Billard Spielarten 14/1
- 7) Pool-Billard Fachbegriffe
- 8) Kenntnis über 14/1 Spiel & Matchprotokoll

Prüfungsbedingungen:

Pro Abschnitt werden 3 Prüfungsfragen gestellt. Um die Stufe 2I positiv zu beenden, muß der Prüfungskandidat über 50% richtig beantwortet haben!



Zählprotokoll

Spielregel 14 / 1	Kategorie	Spiel-Nr.	Tisch-Nr.
Distanz		Schreiber / Schiedsrichter	
TIME - OUT um : Uhr		TIME - OUT um : Uhr	

!!! Die Namen erst nach dem Ausspielen eintragen !!!

..... gegen

Bälle am Tisch:	15										
-----------------	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	+	-	Total	+	-	Total		+	-	Total	+	-	Total
1			21				1			21			
2			22				2			22			
3			23				3			23			
4			24				4			24			
5			25				5			25			
6			26				6			26			
7			27				7			27			
8			28				8			28			
9			29				9			29			
10			30				10			30			
11			31				11			31			
12			32				12			32			
13			33				13			33			
14			34				14			34			
15			35				15			35			
16			36				16			36			
17			37				17			37			
18			38				18			38			
19			39				19			39			
20			40				20			40			

Unterschriften der beiden Spieler

Am Beginn jeder Aufnahme: Die Zahl der am Spiel befindlichen Bälle im Feld "Bälle am Tisch" eintragen.
 Achtung: Immer gleichzeitig die vorherigen nicht gestrichenen Zahlen durchstreichen!
 Während einer Aufnahme: Die in der "Rubrik" einzutragende Serie = die Summe der nicht gestrichenen Zahlen, abzüglich der Bälle am Tisch. In der "Rubrik" sind Minuspunkte (Fouls) und so zu vermerken. In "Total" die aktuelle Punktzahl.
 Bei Aufnahmeverweigerung beachten: Haben beide Spieler nach der letzten Aufnahme (Spiel ist beendet) nicht das Ausspielsziel erreicht, so hat jener mit der höheren Punktzahl gewonnen. Ist diese bei beiden gleich, so ist jener mit der höheren Serie (wenn auch gleich, dann nicht höhere usw.) der Sieger.
 Kann der Spieler mit den am Tisch befindlichen Bällen das Match gewinnen, so ist ihm dies vor der Aufnahme, bzw. bevor er das letzte Dreieck beginnt, durch den Schreiber / Schiri anzusagen.

Prüfungsbedingungen – Stufe 3



TEIL 1 – Target Pool 1

Spielregeln:

- 1) Der Spieler muß den Objektball versenken, um punkten zu können. Ein verfehler Stoß zählt als 0.
- 2) Der Spielball muß auf das Target rollen und darauf liegen bleiben, um zu punkten. Ein verfehlt Target zählt 0.
- 3) Die Höhe des Scores wird bestimmt durch die Grundfläche des Spielballes auf dem Target.
- 4) Jeder Spieler hat drei Versuche pro Stoß.
- 5) Die Totalpunktzahl von allen 3 Stößen wird in das zugehörige Kästchen auf dem Score-Zettel eingetragen.
- 6) Die Stöße müssen so durchgeführt werden, wie auf dem Diagramm beschrieben, es sei denn, es ist anders vermerkt.
- 7) Bei mehreren Prüflingen muß jeder Spieler denselben Stoß machen, bevor der nächste Stoß aufgestellt wird.

Prüfungsbedingungen:

Im Target-Pool, (10 Übungen mit 3 Versuchen) ergibt sich eine Summe von 150 Punkten. Um den Teil 2 der Stufe 3 positiv zu beenden, muß der Prüfungskandidat mindestens 80 Punkte erreichen.

TEIL 2 – Theorie – Praxis Grundstoßarten

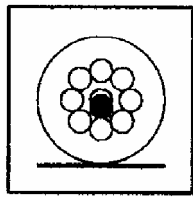
Die Stoßarten

- Stopball
- Nachläufer
- Rückläufer

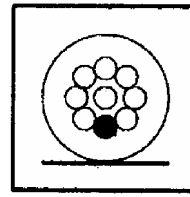
Stopball:

Es gibt grundsätzlich zwei Arten, wie man einen Stopball spielen kann. Zeige und erkläre am Tisch die 2 Arten vom Stop-Ball!

Prüfungsbedingungen – Stufe 3



Hart gespielt –
Treffpunkt knapp
unter der Mitte
(Abb. 73)



weich gespielt –
Treffpunkt weiter
unten, wie beim
Rücklauf (Abb. 74)

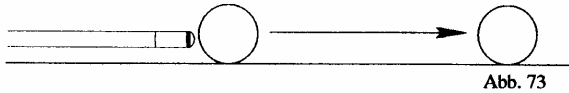


Abb. 73

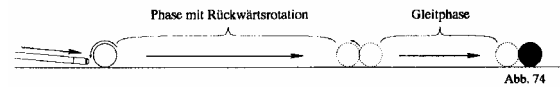


Abb. 74



Abb. 76

Vergiß nicht darauf hinzuweisen, daß auf jeden Fall durchgestoßen werden muß – siehe Abb. 76
Erkläre es auch so Deinen Schülern!

Nachläufer:

Zeige und erkläre am Tisch den Nachlauf und nenne einige Punkte, auf die man besonders achten soll!



Abb. 77

Rückläufer:

Zeige und erkläre am Tisch den Rückläufer und nenne einige Punkte, welche beim Rückläufer besonders wichtig sind!

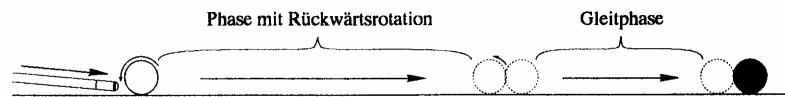


Abb. 74

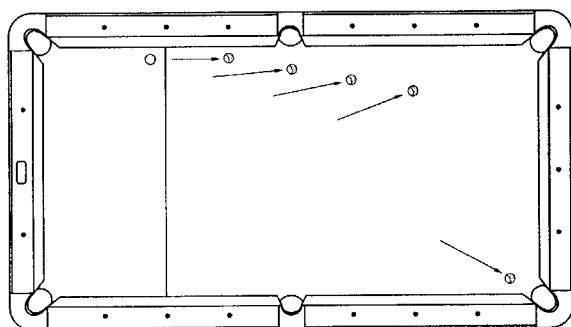
Prüfungsbedingungen:

Um den 1. Teil positiv zu beenden, muß der Prüfungskandidat über 50% positiv beantwortet bzw. korrekt gezeigt/ durchgeführt haben.



TEIL 1 – Praxis Grundstoßarten

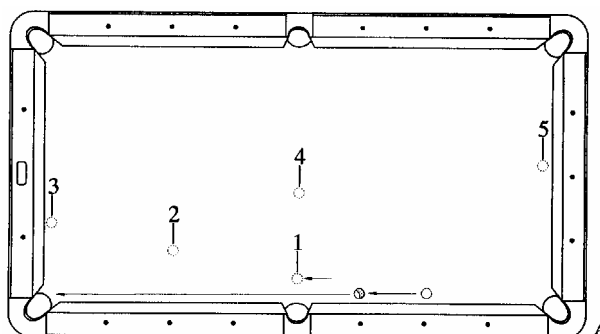
Stopball



(TB Abb.: Nr. 75)

Es werden 5 verschiedene Stopbälle mit der Kreide eingezeichnet. Der Spielball (Weiße) wird immer im Kopffeld, (gerade zum Objektball) aufgelegt. Das primäre Ziel ist wie bei jeder Übung, daß der Objektball versenkt werden muß. Der Prüfungskandidat hat bei dieser Übung jeweils 3 Versuche (15 Bälle) und muß die Weiße innerhalb von einer Länge von 15 cm (3 Bälle press) zum Stillstand bringen.

Nachläufer

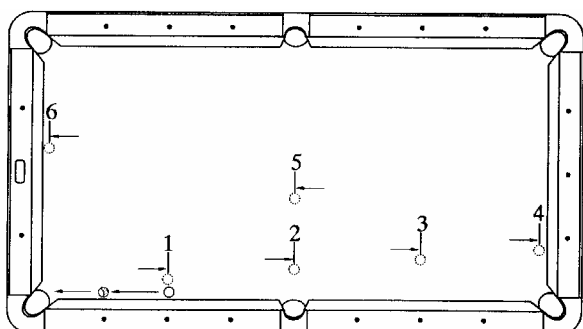


(TB Abb.: Nr. 78)

Der Spielball wird am 2. Diamanten, der Objektball am 3. Diamanten mit der Kreide eingezeichnet. Der Objektball muß, für einen gültigen Versuch immer versenkt werden. Für jede verschiedene Position gibt es 3 Versuche. Der Prüfungskandidat muß für einen gültigen Versuch die Weiße innerhalb eines DIN A 4 Blattes (21x 29.6cm) zum Stillstand bringen.

Prüfungsbedingungen – Stufe 4

Rückläufer



(TB Abb.: Nr. 82)

Der Objektball wird am 1. Diamanten, der Spielball wird am 2. Diamanten mit der Kreide eingezeichnet. Der Objektball muß immer versenkt werden. Für jede verschiedene Position gibt es 3 Versuche. Der Prüfungskandidat muß für einen gültigen Versuch die Weiße innerhalb eines DIN A 4 Blattes zum Stillstand bringen.

Prüfungsbedingungen:

Um den Teil 1 der Stufe 4 positiv zu beenden, muß der Prüfungskandidat je Grundstoßart zumindest einen der jeweiligen drei Versuche der verschiedenen Positionen erfolgreich durchführen. (Siehe dazu die Erläuterungen in der Übungsleiterbroschüre ab Seite 81)

TEIL 2 – Theorie

Theorie zu den Themen

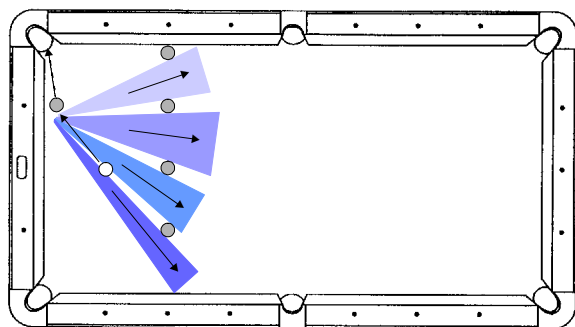
- Tangentlinie
- Effetspiel
- Bandenspiel
- Zonen- + Positionsspiel

Prüfungsbedingungen:

Der Prüfungskandidat hält am Billard-Tisch ein Referat (ca. 15 Minuten).

Um den Teil 2 der Stufe 4 positiv zu beenden, muß der Prüfungskandidat in seinem Referat die wichtigsten Elemente der einzelnen Themen erläutern sowie den Verlauf der Kugeln am Tisch erklären.

TEIL 3 – Praxis Tangentlinie, Zonenspiel



Der Objektball wird auf Höhe des ersten Diamanten der Querbande ca. 2-3cm von der Bande entfernt aufgelegt. Der Spielball ca. am Schnittpunkt des zweiten Diamanten der Querbande mit dem ersten Diamanten der Längsbande.

Prüfungsbedingungen:

Der Prüfungskandidat muß den Objektball versenken und der Spielball muß die freie Zone zwischen den Kugeln durchlaufen.

Prüfungsbedingungen – Stufe 5



TEIL 1 – Praxis Target Pool

Target Pool 3 + 4

Der Prüfungskandidat muß die Stufen 3 + 4 im Target-Pool beherrschen. Das sind 20 Übungen mit je 3 Versuchen (max. 300 Punkte).

Prüfungsbedingungen:

Um den Teil 1 der Stufe 5 positiv zu beenden, muß der Prüfungskandidat mindestens 140 Punkte erreichen.

TEIL 2 – Leistungstest 3

Leistungstest 3 (TB S 186)

Es werden 10 Bälle zu einem Dreieck aufgebaut. Der Spieler macht ein 8-Ball Break, versenkte Bälle bleiben in den Taschen! Nach dem Break hat der Spieler „Ball – in – Hand“ und versucht alle Bälle zu versenken. Sobald der Spieler einen Fehler macht, hat er wieder „Ball – in – Hand“, usw. Ein Versuch hat maximal 4 Aufnahmen (ohne Break). Bei jedem Fehler werden die am Tisch verbleibenden Bälle gezählt und in das Protokoll eingetragen

(Bälle am Tisch pro Fehler in die kleinen Kästchen, Gesamtbälle pro Versuch zusammenzählen und in das große Kästchen).

Prüfungsbedingungen:

Es werden 8 Dreiecke gespielt. Es dürfen maximal 50 Punkte erreicht werden, um die Prüfung erfolgreich abzuschließen!

Prüfungsbedingungen – Stufe 5

TEIL 3 – Theorie

Theorie zu den Themen

- 8-er Ball
- 9-er Ball
- 14/1 Endlos

Beschreibung der Disziplinen 8er, 9er-Ball und 14/1

1. Erkläre das Break
2. Das Wesen des Spieles
3. Die Taktik im Spiel



8-er Ball



9-er Ball



14 und 1 Endlos

Prüfungsbedingungen:

Der Prüfungskandidat muß in der Lage sein die wesentlichsten Punkte der einzelnen Disziplinen zu erklären bzw. aufzuzählen.

Achtung – alle Rechte vorbehalten!
Das Werk und sämtliche Teile sind urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung/ Weitergabe (auch nur teilweise) bedarf des
vorherigen schriftlichen Einverständnisses des Herausgebers und des Verfassers.

Herausgeber und Verfasser:
© Tiroler Billard Verband, Innsbruck