

Zusammenfassung

Gleichmäßigkeit der Stoßausführung ist sehr wichtig, damit verlässliche Abprallwinkel von B 1 an B 2 erzielt werden.

Standard-Nehmpunkt an B 1: knapp über Mitte.

Werte für B 2 und B 3: wie bei Harris beschrieben.

Schräge von B 1 zu B 2:

Eine positive Schräge als solche geht folgendermaßen in die Formel ein:

Bis 2 Dia mit 50% der Schräge.

Ab 2,5 Dia bis 5 Dia wird 1 Dia abgezogen.

Bei mehr als 5 Dia werden 1,5 bis 2 Dia abgezogen (45° zum Beispiel ergeben ca. + 5 Punkte).

Bei mäßig positiver Schräge wird zusätzlich noch ¼ Punkt zugegeben.

Bei deutlich positiver Schräge wird, wegen des steilen Ankommens an der Kopfbande ½ Punkt zugeben, sofern mit **wenig Lauffeffet** gestoßen wird.

Wird dagegen mit **gut Lauffeffet** gespielt (ab ca. 2,5 Pkte): Nur noch ¼ Punkt Zugabe.

Bei **sehr viel Lauffeffet**: keine Zugabe.

Falls **ohne Effet oder nur wenig Gegeneffet**:

Gut ½ Punkt bis ¾ Punkt zugeben.

Bei **viel Gegeneffet** müsste die Zugabe sogar noch stärker sein, u. a. auch deshalb, bei der Ball von der Fußbande steiler abschlägt.

Beachte:

Wenn bei 5/8-Treff deutliches Gegeneffet geplant ist, muss man realisieren, dass – bei Hochstoß oder langem Anmarschweg zu B 2 – keine Verstärkung des seitlichen Abpralls im Vergleich mit 4/8-Treff erfolgt, da sich der Spielball längend durchdrückt und dann das Gegeneffet an der Kopfbande stark zur Wirkung kommt. Also: Das Gegeneffet jetzt etwas reduzieren – bzw. die Stoßhöhe tiefer setzen (Mitte).

Das Tempo ist zu berücksichtigen:

Wird **stärker gestoßen** (z. B. bei Doppel-Rundbällen), prallt B 1 an B 2 stärker seitlich ab und auch das Lauffeffet kommt an den Banden mehr zur Wirkung. Also:

Ca. **1 Punkt von der Endsumme abziehen**.

Umgekehrt muss man bei **sehr langsamem Stoß** – vor allem bei positiven Schräge-Winkeln, Hochstoß, wenig Effet – die Punktzahl **leicht erhöhen**.

Ratschläge

Lang und ruhig nachfahren, flüssiger Stoß, nicht extra beschleunigend aber auch nicht absterbend.

Geradheit und Zielkonstanz der Stoßlinie lässt sich u. U. durch leichtes **„Verzögern hinten“** besser gewährleisten – man behält länger die volle Kontrolle.

Man muss erleben, **voraus- und mitempfinden**, wie **B 1 von B 2 seitlich abprallt**.

Im Gegensatz zum Snooker ist es daher für die meisten Spieler nicht vorteilhaft, sich sehr tief hinunter zu beugen. Bei **etwas höherem Stand** ist das Gefühl für den Abprall an B 2 und die sich anschließende Lauflinie besser – und damit erstaunlicherweise auch das genaue Zielen.

Widersprüchliche Reaktionen

Stärkerer Stoß:

a) Stärkeres seitliches Abprallen an B 2

b) Lauffeffet-Annahme an B 2 – das ist aber je nach Antreffdicke und Stoßart ziemlich ambivalent.

c) Lauffeffet-Annahme vor allem an der Banden – wichtig für Doppelrundbälle.

d) Das gilt aber andererseits nicht bei steilem Ankommen zur Kopfbande, sondern der Ball kommt um so steiler auch wieder heraus und der Ball nimmt kein oder jedenfalls weniger Banden-Effet auf.

Gegeneffet kann **„umkippen“**:

Das heißt die Wirkung kann von **„sehr ausgeprägt“** nach **„gar nicht mehr“** plötzlich umschlagen.

Im ersten Fall zeigt es sich an der Kopfbande deutlich, an der 2. Bande als Slip, an der Fußbande ebenfalls stark im Sinne der Tischlängung.

Im zweiten Fall treffen all diese Feststellungen nicht oder kaum zu, an der Fußbande kann sogar fast volles Lauffeffet zur Beobachtung kommen.

Abhängig ist das von diesen Faktoren:

Schräge des **„Anspiel-Winkels“** zur Kopfbande – Ausmaß des Gegeneffets und die zugehörige Wirksamkeit des individuellen Stoßes.

Stoßstärke –

Antreffdicke an B 2 – interessanterweise besonders kritisch bei ½-vollen Treffen, wenn der Effetgrad nicht gering oder extrem groß ist sondern etwa 2 bis 2½ Effetpunkte beträgt.

Bei 5/8- bis 6/8-Treff gilt:

Falls der Abstand zwischen B 1 und B 2 groß ist (andernfalls bei deutlichem Hochstoß), der Abstand von B 2 bis zur Kopfbande nicht zu kurz und der Stoß nicht zu heftig, kann man statt 5/8 fast ebenso gut auch 6/8 nehmen, um das gleiche Ergebnis zu erzielen, d. h. man hat eine größere Fehlerbreite.

Der Grund liegt darin, dass bei 6/8 einerseits der anfängliche seitliche Abprall stärker ist, dafür hat man aber auch – vorausgesetzt der Spielball befindet sich in **„vorläufiger“** Rotation und es besteht genügend Platz vom Treffpunkt an B 2 bis zur Kopfbande – eine Halbnachlaufwirkung im Sinne der **„Streckung“** der Lauflinie des Spielballs (Tischlängung). Beides gleicht sich **in etwa** aus.

Ohne Effet-Stöße:

Bei steilem Anspiel zur Kopfbande sollte man, wie auch sonst in ähnlichen Fällen, besser einen Hauch Lauffeffet geben.

Zielen bei halbvollem Treffen

Wenn man mit der Mitte der Oberkante von B 1 ganz genau auf die Kante von B 2 zielt, ist bei vielen Spielern zu beobachten, das sie tatsächlich etwas weniger als ½ - voll treffen. Gehören Sie in diese Gruppe, können Sie so vorgehen:

Exakt Kante bedeutet für Sie dann gut 3/8 Treff.

Eben außerhalb der Kante von B 2 bewirkt 3/8 Treff.

Eben innerhalb der Kante von B 2 bewirkt 4/8 Treff.