

**Ball-Bande-Abschläge beim Schrägpendler**

Wenn man sein Spontan-Gefühl für die Ankunft des Spielballs an der 2. Bande durch Zahlen unterstützen möchte, kann man folgende Leitlinien und Werte als Einstieg nehmen. Wie immer müssen sie natürlich an den Heimtisch und den individuellen Stoß angepasst werden.

**Basislinie:** Sie beinhaltet eine **Schräge von 3 Dia** zwischen dem Startpunkt ("through") und dem Berechnungspunkt von B 2 an der Anspielbande.

**Stoßstärke:** Zwar handelt es sich um Doppelpendler bzw. Stöße über 4 Banden, dennoch soll man möglichst zärtlich stoßen, denn bei zu heftigem Stoß erfolgt unkontrollierte Tischkürzung – insbesondere bei steilen Anspielwinkeln zur 1. Bande. Umgekehrt wird man bei weichem und langsamerem Stoß den Ball mehr tischlängen (können).

**Stoßhöhe:** Generell Höhe Mitte (bzw. ganz knapp darüber oder darunter).

**Antreffdicke an B 2:** knapp mitteldick – das gilt für Start-Schrägen von mehr als 2 Dia. Bei steileren Anspielwinkeln zur 1. Bande (< 2 Dia Schräge) muss Ball 2 progressiv **dünn** getroffen werden. Es soll weder eine Buttage eintreten, noch darf sich B1 an B2 "durchdrücken" – sondern er soll, ohne Sonderwirkungen und ohne Bögen, einfach nur seitlich abprallen.

**Beim Stoß Ohne-Effet** läuft der Ball zwischen 1. und 2. Bande (fast) horizontal (bzw. er landet – je nach Tischbeschaffenheit und individuellem Stoß – ca. ¼ Dia oberhalb der Horizontalen).

**Bei 1 EP (1 Effetpunkt = leichtes Seiteneffet):** + ½ Dia höher als bei Ohne-Effet.

**Bei 2 EP (mittelgradig Effet):**  $(\frac{1}{2} + \frac{3}{4}) = + 1 \frac{1}{4}$  Dia höher.

**Bei 3 EP (submaximal Effet):**  $(\frac{1}{2} + \frac{3}{4} + \frac{3}{4}) = + 2$  Dia.

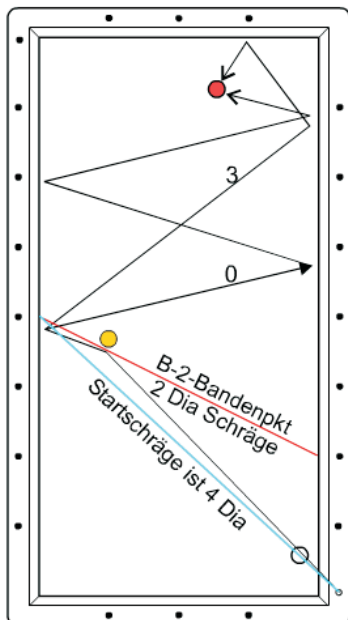
**Bei 4 EP (maximal + mäßiger Tiefstoß):**  $(\frac{1}{2} + \frac{3}{4} + \frac{3}{4} + \frac{3}{4}) = + 2 \frac{3}{4}$  Dia.

**Beachte:** Der "Bandenpunkt von B 2" (in den Beispielen liegt er genau bei Dia 4 bzw. Punkt 40) ist nicht ganz identisch mit dem Berührungspunkt des Spielballs an der Anspielbande. Dieser liegt um ca. 1 bis 2 Punkte tiefer an der ersten langen Bande, so dass die Schräge zur 2. Bande hin um diesen Betrag größer ist. Hat B 2 deutlichen Abstand von der Bande, ist dies Phänomen noch ausgeprägter. Die Feststellung ist wichtig für die weiteren Abschlagwinkel von der 2. zur 3. und zur 4. Bande.

**Ist die Start-Schräge eine andere als 3**, erhöhen (oder erniedrigen) sich alle Ankunftswerte um ¾ der Differenz zur Basis-Schräge. Beträgt die Start-schräge zum Beispiel 5 Dia, liegen die Ankunfts-Werte für die verschiedenen Effetstufen sämtlich um  $2 * \frac{3}{4} = 1 \frac{1}{2}$  Dia "höher" an der 2. Bande..

**Liegt B 2 in mehr oder weniger großem Abstand von der Anspielbande**, kommt die übliche 2-Dia-Schräge-Regel des Ball-Bande-Systems, zur Bestimmung des Ball 2-Bandenpunktes, zum Einsatz. Sofern der Spielball in diesen Fällen relativ nah der Abspelbande liegt, ändert sich sonst nichts – für die Start-Schräge-Bestimmung ist weiterhin der B-2-Bandenpunkt maßgeblich.

**Liegt allerdings auch B 1 in größerem Abstand von der Startbande**, ist das System überfordert, und man tut besser daran, sich des natürlichen Systems – anhand des tatsächlichen Treffpunkts an der 1. Bande und der zugehörigen Anspielschräge – zu bedienen.



**Schnittstelle zum normalen Ball-Bande-System (Kopfbanden-Abteilung)**

Theoretisch erreicht man die präzise Ecke E (= 0), indem man zum B-2-Banden-Punkt einfach nur 10 Punkte addiert. In den Beispielen hätte man  $40 + 10 = 50$ . Stößt man aber von D 50 mit Maximaleffet, läuft B 1 doch etwa 3 - 4 Punkte länger.

Dann müsste man, wenn B 1 die Ecke E als scharfer Pendler passieren soll, rein rechnerisch  $(-1 + 10) = + 9$  nehmen. Tatsächlich aber gibt das System hier, für die meisten Fälle richtigerweise, + 6 an (nur in wenigen Fällen tut man gut daran, statt + 6 besser + 8 zu nehmen).

Beides beruht darauf, dass man – bei Maximaleffet, in Verbindung mit nicht zu steilen Startwinkeln und mit Ankünften näher zur Ecke E – die Längungs-Allowance berücksichtigen muss.

