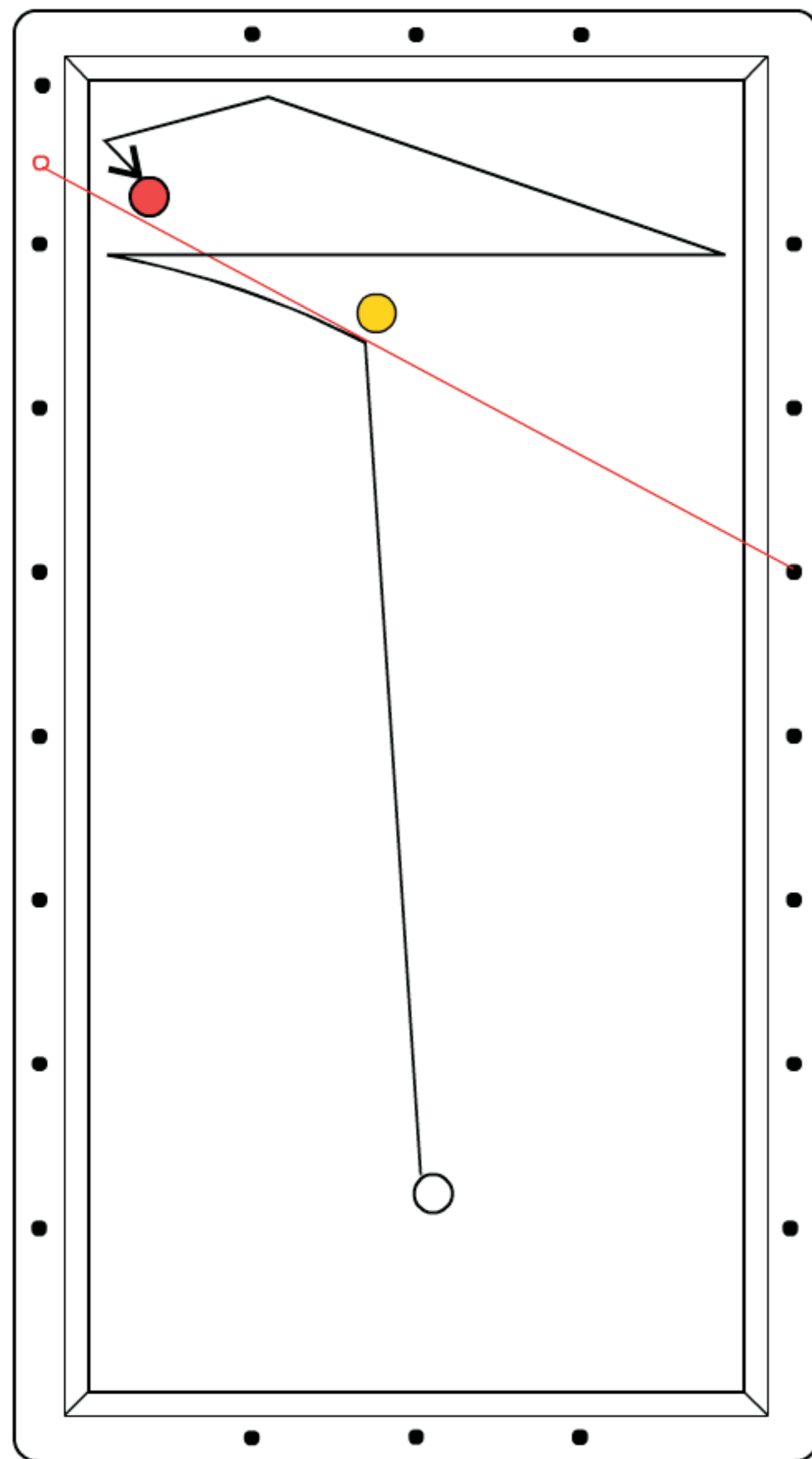


Nr. 71

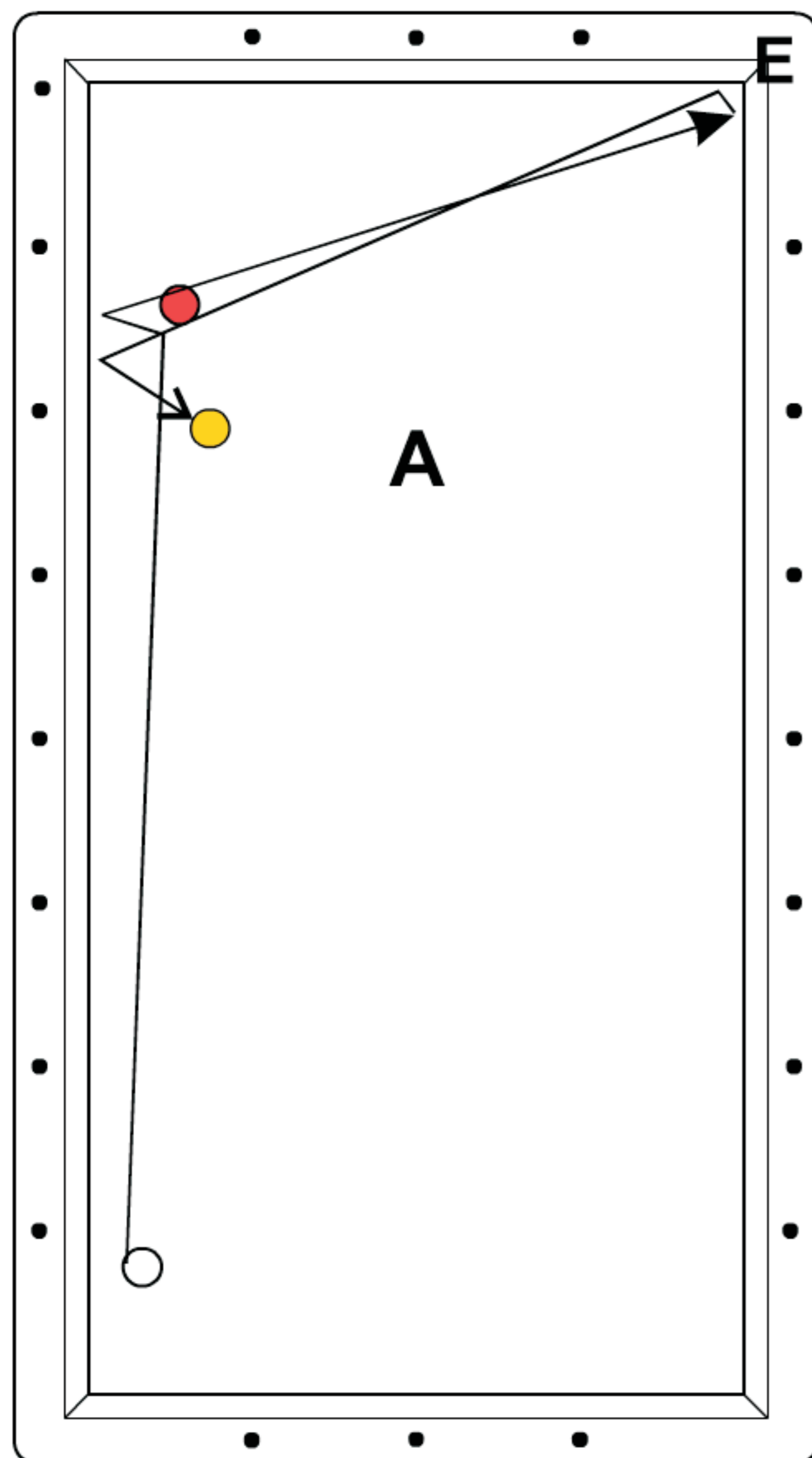
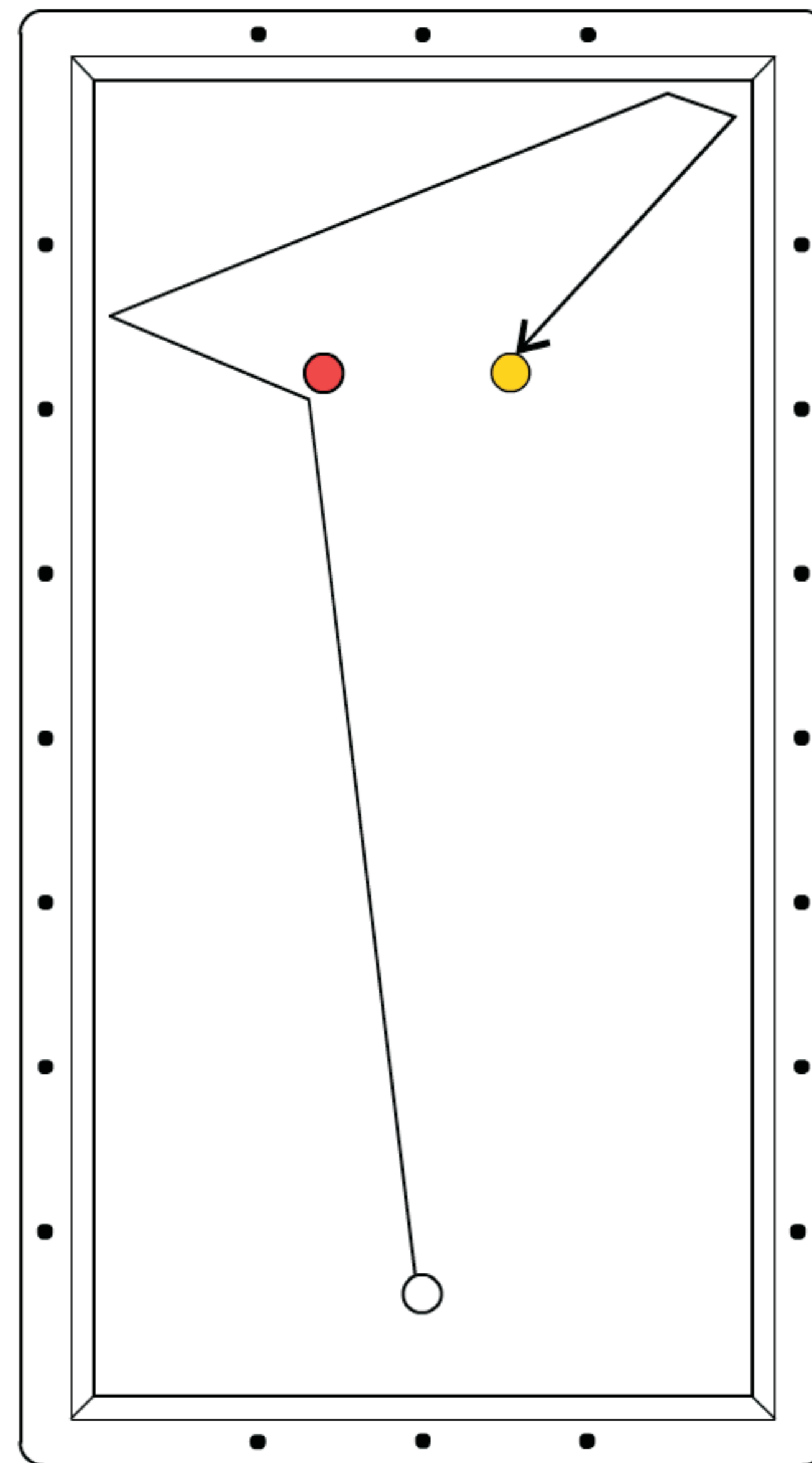
Technische Fragen – Tiefstoß



Wenn man solche Gegen-Effet-Querpendler (*links*) mit einiger Aussicht auf Erfolg angehen will, sollte die **Schräge zwischen B 2 und B 3** (rote Linie) doch schon etwa 2,5 Dia oder mehr betragen.

**Stoßausführung**

bei diesem (ebenso wie bei dem *rechten Dessin*, hier aber ohne Effet):  
Nicht nur möglichst tief sondern vor allem *sehr lang, ruhig, und "mit Wirkung" vorstoßen*. Mittlere Geschwindigkeit, nicht zu langsam aber auch nicht zu heftig.



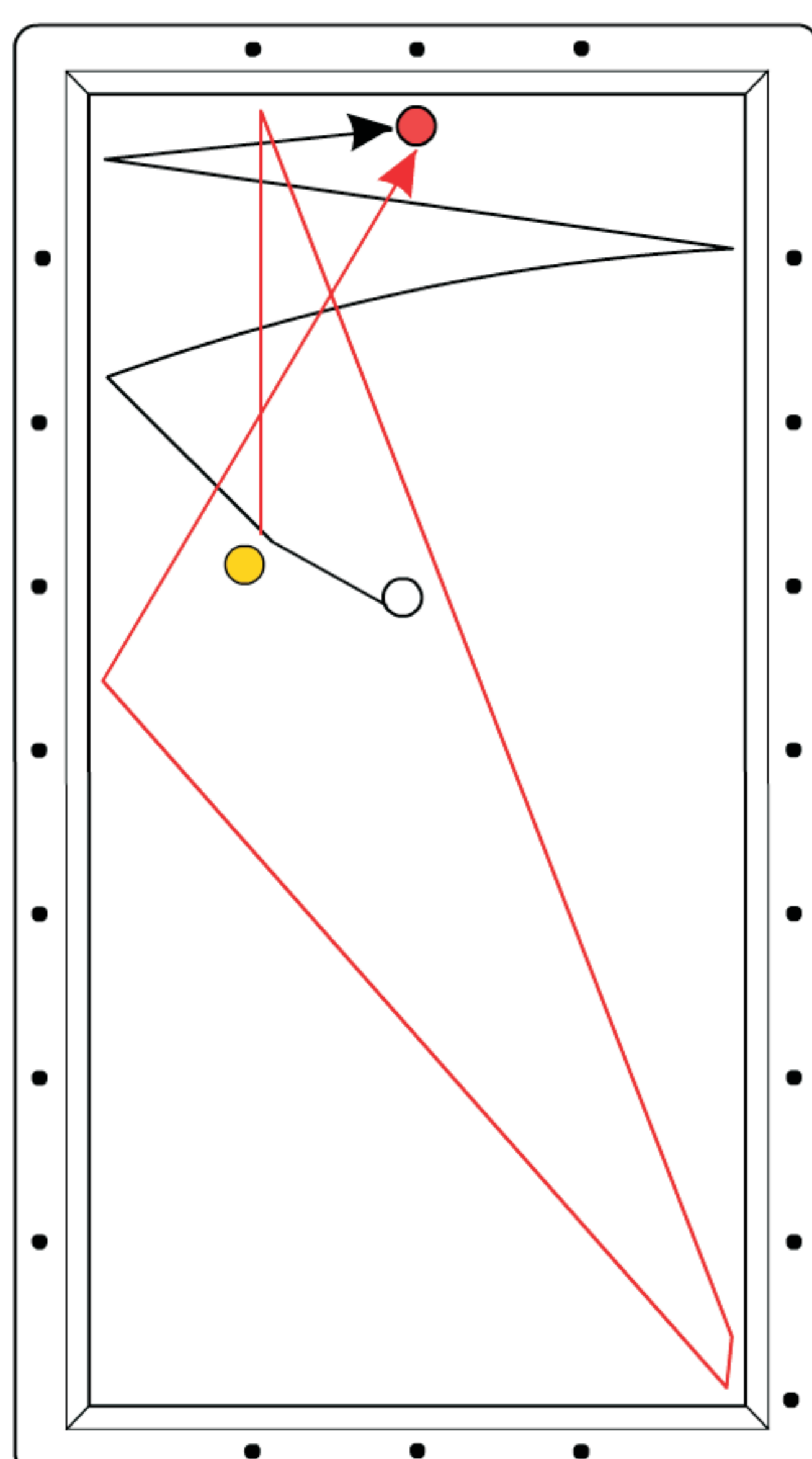
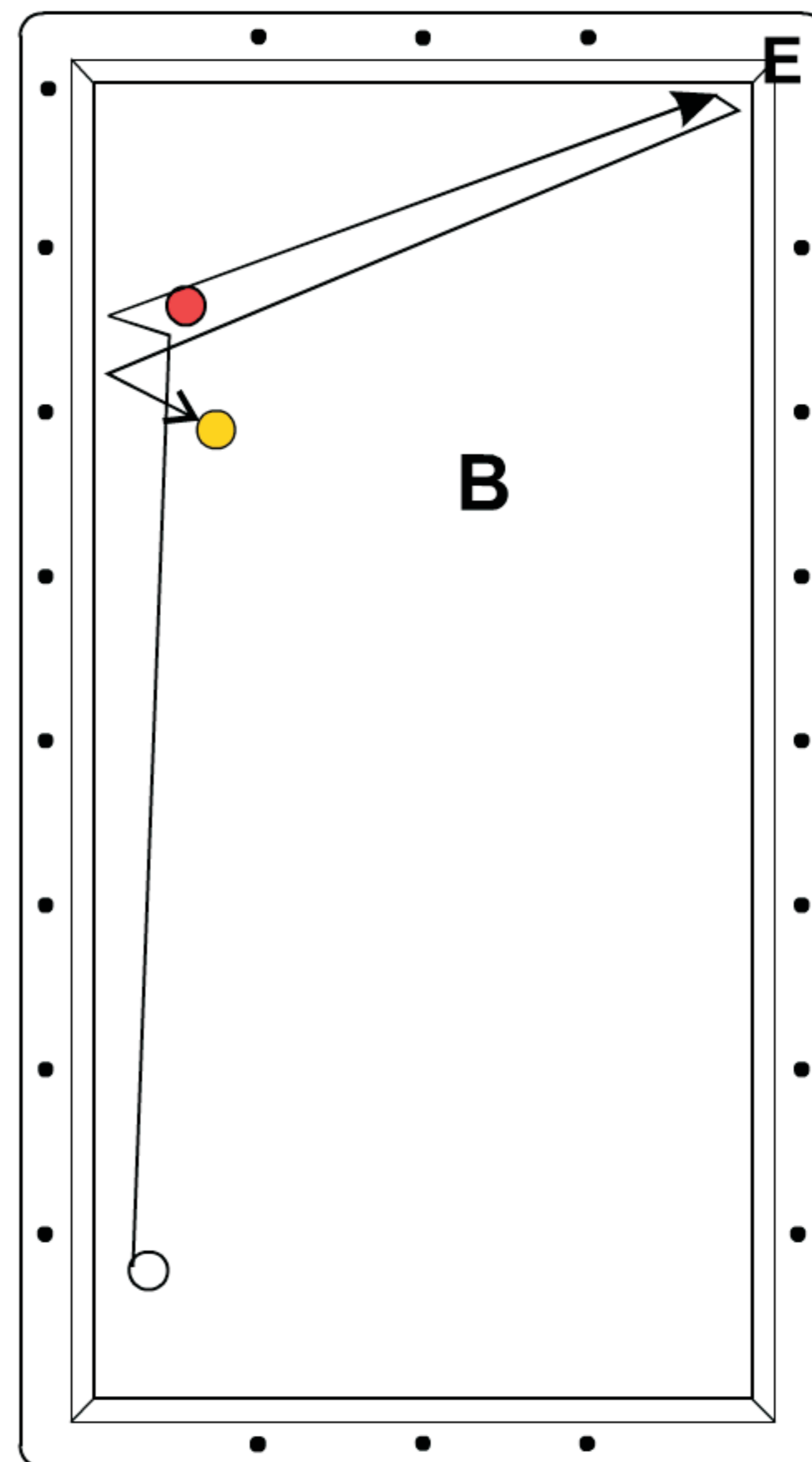
Dies Dessin wird auf die gleiche Art gestoßen .

Bei viel Linkseffet hat man unter Umständen Doppel-Chancen:

**A. Pendler mit folgendem Rundball**

**B. Gegeneffet-Quartball**

Die obere rechte Ecke E muss für beide Fälle genau angespielt werden.



Positionen wie diese lassen einen meist ziemlich ratlos. Zwecks Verteidigung würde man gerne **vom Gelben** spielen – aber der kurze Rundball (links herum) mit Backup läuft zu lang. Der gezogene gelangte, "direkte" Rundball wiederum kann schwer lang genug gemacht werden (+ Kontergefahr!).

**Vorschlag 1:** Gegeneffet-(Doppel)-Pender, der in diesem Fall aber zusätzlich noch **tief und relativ hart** gestoßen werden muss, um die anders nicht mögliche Kürzung zu erreichen.

**Vorschlag 2:** Eine ebenfalls sehr interessante Möglichkeit, an die man ganz generell zu selten denkt, ist ein Zugball mit (hier fast rechtwinkligem) Anspiel der Kopfbande (**rote Linie**).

Allerdings benötigt man dazu erhebliche Stoßqualität, und in diesem speziellen Fall ist es immer noch die Frage, ob der Ball lang genug läuft.

Ähnliche Dessins, wo man also als erstes nicht die lange Bande sondern, mit Zugball, die kurze Bande zwecks Doppelrundball anspielt, sollte man öfter im Auge behalten – manchmal bieten sie allein deshalb einen guten Ersatz, wenn ein normaler Double-Around stark kontergefährdet ist.