



**Nr. 11** Diese unscheinbare Stellung bietet interessante Aspekte.  
Bitte stellen Sie die Bälle punktgenau auf (siehe "Ballposition" links unten).

**A 1:** → Zeigen → Ausblenden

Als erstes wird man wohl an diesen **Zugball** denken, der allerdings erhöhte Anforderungen an das technische Potential stellt, denn er gehört (fast) zur Gruppe der Gewaltzugbälle. Schwächere Spieler haben da so ihre Probleme; manchmal bekommen sie den Spielball gar nicht bis zu B 3 oder es mangelt an der Präzision: B 1 geht durch die Lücke bei L oder zu genau in die Ecke E.

Wichtig ist, dass man sich nur auf die gerade Stoßrichtung zum Auftreffpunkt an B 2 konzentriert, die linke Hand ganz fest auf dem Tisch liegen läßt, auch sonst keine unnötigen Körper- oder Kopfbewegungen macht und ganz lang in den Ball hineinstößt.

B 2 muss ziemlich dick getroffen werden, u. a. auch um dem Sofortkonter von B 2 an B 3 zu entgehen.

**A 2:** → Zeigen → Ausblenden

Sodann kommt die **hinterher gespielte Quart** in Betracht, bei der man den Vorteil hat, dass B 3 "dick" steht. Das erste Problem: den Spielball überhaupt kurz genug laufen zu lassen, um die Karambolage zu machen. Das zweite: den Konter von B 2 (rot) an B 3 (gelb) zu vermeiden.

Für beides ist ein möglichst dünnes Treffen von B 2 notwendig, verbunden mit Reduzierung des Seiteneffets. Außerdem sollte man, um (Tisch-) Längung zu vermeiden, B 1 nicht hoch nehmen sondern Stoßhöhe Mitte wählen.

**A 3:** → Zeigen → Ausblenden

An den **Möblacher** denken schwächere Spieler zu selten. Hier ist allerdings die Frage, ob man B 1 von der 3. (langen) Bande aus genügend schräg laufen lassen kann, damit er B 3 auch karamboliert. Drei Diamanten Schräge über die Tischlänge (gestrichelte blaue Linie) sollten eigentlich gut möglich sein, denn bei Maximaleffekt kommt man ja ohne weiteres auf 4 Dia.

**Aber:** Durch den Tiefstoß und das fast volle Treffen von B 2 wird der Spielball stark "abgetötet", d. h. er läuft langsam – und dann zeigt sich das Rechtseffet nicht nur an der 2. (kurzen) Bande sondern vor allem auch an der 3. (langen) Bande, was zur Tischlängung und dementsprechend zur Reduzierung der möglichen Schräge führt.

So wie die Bälle hier positioniert sind, ist der Umdreher gerade noch möglich. Nicht selten wird mancher Spieler allerdings erleben, dass er – im Wunsche, mit B 1 möglichst haargenau vor der oberen rechten Ecke E als erstes an die lange Bande zu gelangen, statt dessen vorzeitig den B 3 erwischt.

### Positionelle Überlegungen

Ist man sich **nicht einigermaßen sicher**, die Karambolage zu erzielen, sollte man zu Verteidigungszwecken A 1 oder A 2 wählen, allerdings wird man meist keine bombenfeste Abwehr erreichen können.

Für **stärkere Spieler** sollte das Machen des Punktes kein Problem sein, für sie ist die Fortsetzung der Serie vorrangig. Dabei zeigt sich, dass A 1 und A 2 wahrscheinlich nicht besonders günstig sind, während A 3 gute Aussichten eröffnet.

Lösung A 1 könnte von Spielern, die mit Gewaltzugbällen überhaupt keine Probleme haben, in der Weise abgewandelt werden, dass man den Ball verlängert als 5-Bänder (zum Schluss noch "von hinten" über die Ecke E) spielt, wobei außerdem auch B 2 wieder etwas mehr zur Tischmitte gelangen würde.

### Ball-Position

Farbe	Code	x	y
Weiß	LuM	x = 44,0 cm	y = 63,0 cm
Gelb	RoM	x = 57,0 cm	y = 31,0 cm
Rot	RO	x = 50,0 cm	y = 18,8 cm

**Liste:** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40  
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56