

Nr. 12 – Der Anfangsstoß

Drucken mit Acrobat

Wir haben 2 Ziele: a) den Ball möglichst sicher zu machen b) auf Fortsetzung spielen

a) **Sicheres Karambolieren** → Zeigen → Ausblenden

Der Stoß gilt nur deshalb als leicht, weil es sich um eine genau festgelegte Position handelt, die jeder schon tausende von Malen gespielt hat. Wäre dem nicht so, müsste man das Dessin in die Gruppe der "sensiblen" Stöße einreihen, wo bereits geringfügige Abweichungen bei der Stoßausführung das Mißlingen der Karambolage zur Folge haben können. In solchen Fällen tut man ganz generell gut daran, die Zahl der Stoßvariablen möglichst gering zu halten.

Zu den letzteren zählen aber nicht nur die Antreffdicke an B 2 und das Ausmaß des Effets an B 1.

Ebenso wichtig sind: Tempo, Stoßlänge (lang nachfolgend / "kurzes Würfchen"), Stoßart (Plötzlich beschleunigend / Weich einschleichend, ähnlich beim Abschluss des Stoßes. Mehr oder weniger viel Handgelenkaktion). Sie alle haben entscheidende Auswirkungen auf die "Qualität" des Stoßes und somit auf Ball- und Bandenreaktionen. Bitte richten Sie Ihre Aufmerksamkeit ganz dezidiert darauf, das Tempo, die Stoßlänge und die Stoßart immer auf genau die gleiche Weise auszuführen.

Das **Tempo** muss den weiter unten zu besprechenden Stellungen-Erfordernissen angepasst sein.

Die **Stoßlänge** wählt man i. a. mittellang, und auch die **Stoßart** "neutral".

Natürlich sind Abänderungen (je nachdem, wie Sie sich am wohlsten fühlen) erlaubt, aber dann sollten Sie diese auch jedes Mal beibehalten; hier liegen die häufigsten Ursachen für Fehlschläge!

Die **Antreffdicke an B 2** beträgt etwas mehr als halbvoll. Am besten richten Sie sich hier nach der anzustrebenden Lauflinie (rot) von B 2. Der **Spielball selbst** sollte übrigens an der rechten langen Bande etwa beim dritten Diamanten von oben ankommen.

Die **Stoßhöhe an B 1** wählt man meist halbhoch (sog. "45°-Effet"), man kann aber auch zentralhoch oder sogar mit leichtem Tiefstoß spielen (wiederum: Dann aber immer so!). Bei Höhe Mitte bis etwas tief zeigt der Spielball – im Ggs. zum Hochstoß – keinen Längungsbogen zwischen B 2 und der 1. Bande und auch nicht zwischen 1. und 2. Bande. Das heißt, der Ball läuft etwas kürzer, was man ggf. durch mehr Seiteneffekt ausgleichen kann/muss. Sehr wenige Spieler nehmen B 1 extrahoch.

Das **Seiteneffekt** muss zunächst den anderen Modalitäten angepasst werden (u. a. auch der Stoßhöhe). Sodann aber haben wir hier den wesentlichen Faktor, sich auf abweichende Verhältnisse einzustellen, als da sind: Kurz oder lang abschlagende Tische, Beginn oder Ende der Partie, das Raumklima u. ä.

b) Positionelle Überlegungen

Die gewünschte End-Position ergibt sich aus den Lauflinien ROT (und GELB). Dabei ist anzustreben, B 2 nicht zu kurz (A), aber auch nicht zu lang (C und D) laufen zu lassen. Die Position etwa bei B ist am besten.

Alternative Lösungen

Wenn man langsamer stößt und folglich – ähnlich wie in der freien Partie – B 2 zum Schluss etwa bei Punkt A (Tisch oben links) liegen bleibt, kann man u. U. eine für weitere Fortsetzungen besonders günstige Position bekommen, z. B. gedrückte Quart, kleiner Rundball, Doppelrundball. Des öfteren ist man aber zu einem schwierigeren Doppelpendler o. ä. gezwungen und gar nicht so selten bietet sich überhaupt keine vernünftige Folgeposition an.

Hier zeigt sich ganz allgemein eine Problematik des Stellungsspiels, wenn man sich bemüht, alle 3 Bälle ins untere Drittel oder gar Viertel zu bekommen, sofern man sich dabei nicht sicher sein kann, den Spielball näher zur kurzen Bande zu platzieren als Ball 2 (und Ball 3).

Stößt man wesentlich stärker, wird B 2 wieder mehr zur Billardmitte bzw. zur unteren Drittel-Linie gelangen. Allerdings ist dann – wie ganz allgemein beim Spiel mit Übertempo – nicht absehbar, welche Position die Bälle 1 und 3 einnehmen werden. Auch haben die Chancen eine größere Streubreite: Von sehr gut bis sehr mäßig.

Andere Dessins

B1: → Zeigen → Ausblenden

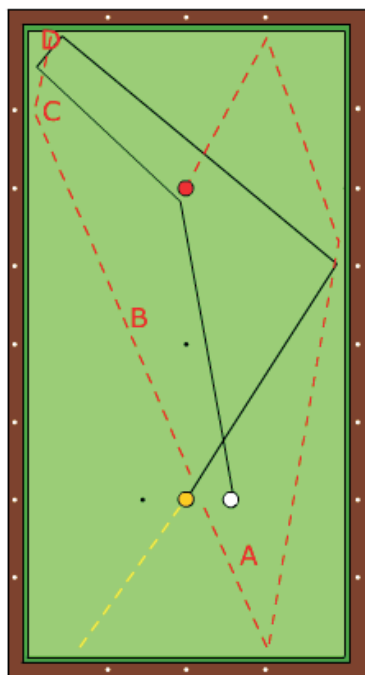
Diese Methode wäre möglicherweise, unter positionellem Aspekt (zenturnsnahe Vereinigung aller 3 Bälle), dem üblichen Quartball vorzuziehen. Das Problem dabei ist, dass man – vor allem auf fremden Tischen – dem Gegeneffetabschlag an der 3. und 4. Bande doch nicht recht traut. Jedenfalls dürften sich Versuche in dieser Richtung lohnen, zumal für ähnliche Positionen während des Partieverlaufs.

B 2: → Zeigen → Ausblenden

Sehr kräftiger Stoß ist angezeigt, um B 2 wieder von der Kopfbande nach unten zu bringen (oder umgekehrt ein ganz weicher Zieher, dann aber mit völlig anderer Lauflinie des B 2).

Ganz interessant, aber für die Praxis doch wohl kaum zu empfehlen. Außerdem besteht Kontergefahr.

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



Ball-Position

Weiß	RuM	x = 18,4 cm
		y = 0,0 cm
Gelb	RuM	x = 0,0 cm
		y = 0,0 cm
Rot	RO	x = 0,0 cm
		y = 0,0 cm

