

Nr. 13 Atypische Vorbänder

[Drucken mit Acrobat](#)

Bei problematischen Stellungen, häufig sind es Abwehrpositionen, stellt sich oft die Frage, ob man

- a) einen technisch schwierigen Zugball bei Querpender oder stark gedrückter Quart –
- b) oder ob man einen lang laufenden Doppelrundball bei mehr oder weniger dünnem Treffen von B 2, wobei teilweise auch noch Gegeneffet gefragt ist –
- c) oder ob man einen Vorbänder spielen soll.

Viele Spieler haben Hemmungen, Vorbänder zu spielen, wenn es sich nicht um einen der geläufigen, mit gutem Einlaufwinkel nach Conti spielbaren handelt (1 bis 2 mal herum).

Das ist falsch. Die Lösungen a und b lohnen sich i. a. nur dann, wenn B 3 auf Chance steht. Ist das nicht der Fall, muss in jedem Fall äußerst präzise gespielt werden. Bei a und b kommt allerdings noch hinzu, dass der Stoß technisch schwer ist und/oder B 2, was die "Ballmenge" angeht, auf lange Distanz sehr genau getroffen werden muss.

Beide Probleme haben wir beim Vorbänder nicht. Allerdings sollte man einiges mehr als die üblichen Conti-Vorbänder in seinem Waffen-Arsenal haben, um auch ungewöhnlichen Positionen und schlechten Einlaufwinkeln begegnen zu können. Hier sei zunächst auf die Vorband-Kapitel im **HdB I** verwiesen. Als Ergänzung möchten wir einige weitere Beispiele bringen.

A 1: Nur eine Vorbande, dann Ball-Bande an Gelb. Ball 1: übliches Conti-Submaximaleffet.

B 1: Dieser Vorband-Zugball (zur linken langen Bande) ist hier dem gezogenen "direkten" Querpender vorzuziehen, da der Spielball nach Berühren der rechten langen Bande bereits 3 Banden absolviert hat.

Ball 1: Sehr tief, ohne Effet, gefühlvoller Stoß.

Ball 2: Muss ziemlich voll getroffen werden.

Sieht etwas abartig aus – ist aber gar nicht so schwer.

C 1: Zur Abwechslung mal ein **ganz ausgefallenes Dessin**, aber doch noch spielbar, jedenfalls sofern Ihr Tisch nicht zu den besonders lang abschlagenden gehört.

Ball 1 mit Tiefstoß und Rechtseffet, ein kräftiger Stoß ist erforderlich.

Ball 2 nicht zu dünn treffen – einmal um den Spielball überhaupt weit genug seitlich von B 2 abprallen zu lassen – zweitens um dem Konter von B 2 an B 3 zu entgehen (gelbe Linie).

Ranbemerkung: Oft ergeben sich neuartige Lösungen, wie auch hier, aus Füchsen. Überlegen Sie einmal, welcher Stoß wohl in diesem Fall eigentlich geplant war.

Fortsetzung auf der nächsten Seite . . .

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