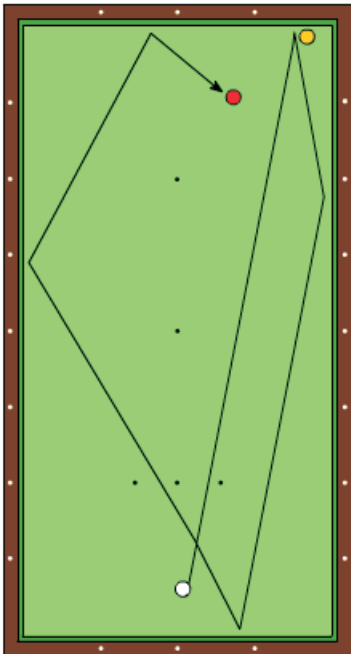


Nr. 19 **Verschiedene Dessins**

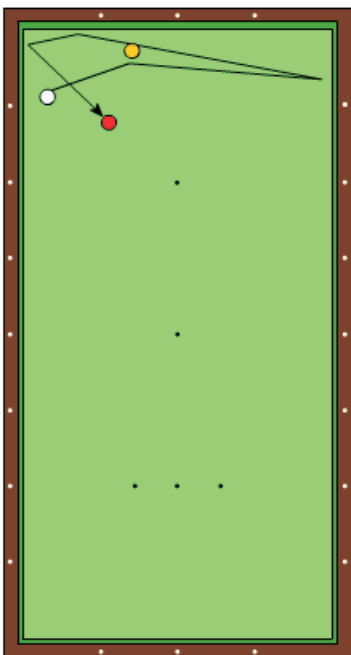
Die erste Aufgabe dient zur Erinnerung an zwangsläufig bogenförmige Lauflinien

B 1: Hochstoß -
Fast ohne Effet,
eventuell sogar ein klein wenig Linkseffet.



Bei solchen "Krücken" (Abwehrpositionen) sollte man öfter einmal an den sehr dünn zu treffenden **Doppeltümmler** denken.
B 1: etwas über Mitte, maximal Rechtseffet, gefühlvoller Stoß.
Beachte: beim Zielen auf B 2 muss etwas "vorgehalten" werden.

Ähnliches gilt für Langpendler mit sehr dünnem Treffen von B 2.



Betrifft: Sensible Stöße

Hier soll eine stark gedrückte, kurze Quart gespielt werden. Antreffdicke und Effetgabe sind aber sehr delikat. Das klassische "ein Mal zu wenig – das nächste Mal zu viel" kommt immer wieder zur Geltung.

Größere Sicherheit lässt sich in diesem Fall erzielen, indem man Maximaleffet gibt und zum Ausgleich die erste Bande mit leicht **"negativem Winkel"** anspielt (ggf. mit Tiefstoß).

Würde man rechtwinklig, d. h. parallel zur Kopfbande spielen, müsste man das Effet reduzieren. Aber um genau wie viel, das ist hier die Frage, denn das Endergebnis ist auch abhängig von der Stoßart, Stoßhöhe, Stoßstärke und der Antreffdicke an B 2.

Ein Tip an Rande

Bei vielen gedrückten Quarten kommt es vor, dass man zwar sehr viel Seiteneffet benötigt aber doch **nicht ganz absolutes Maximaleffet am Äquator**. Reduziert man aber das Effet bei Stoßhöhe Mitte nur geringfügig, ist es oftmals gleich schon zu wenig.

Hier kann es hilfreich sein, die Stoßhöhe mehr nach oben zu verlegen (z.B. sogenanntes 45°-Effet), an diesem Nehmpunkt dann aber das maximal mögliche Seiteneffet (knapp vor der Kickszone) anzubringen. Die Ergebnisse sind stabiler.

- 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