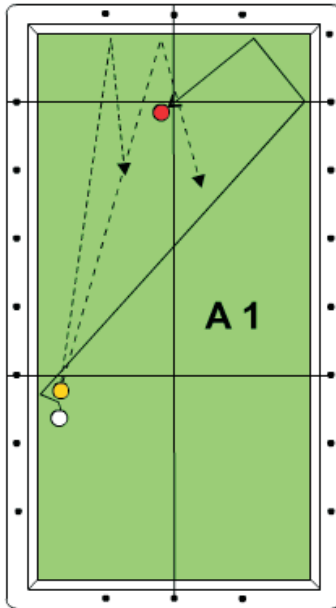


Nr. 21

Verschiedene Dessins



Variationen – A 1

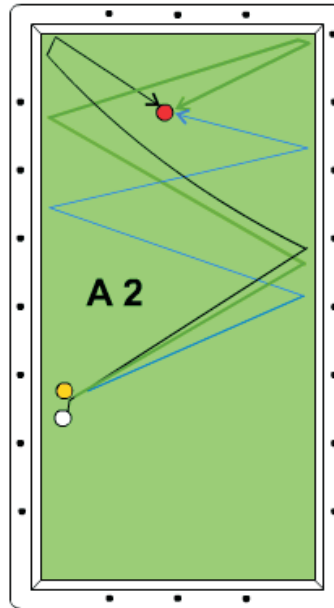
Die nebenstehende Lösung – mit deutlichem Andrücken von B 2 – ist die beste, dabei gar nicht so schwer, wird aber oft übersehen.

B 1: Höhe Mitte bis etwas hoch, mehr oder weniger viel Rechtseffet.

B 2: Ziemlich dick treffen. Je nach der gegenseitigen Position von B1/B2 muss man dem Konter an B 3 auf unterschiedliche Weise ausweichen.

Erste Alternative

Der gleiche Weg für B 1, aber Schnittball an B2.

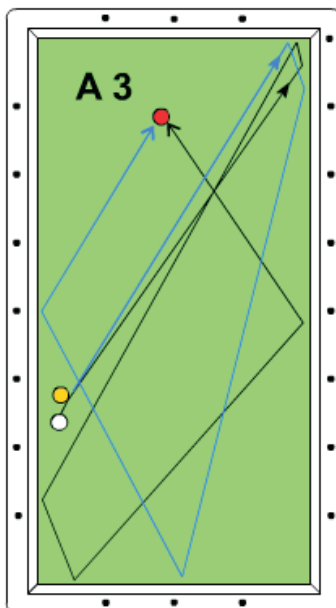


A 2 – Alternativen

a) Gegeneffet-Bogen-Pendler bei Hochstoß; nicht einfach, diesen Ball lang genug zu bekommen (schwarze Linie).

b) Ohne-Effet-Pendler mit Verlängerung; wird aber wahrscheinlich zu lang (grüne Linie).

c) Ohne-Effet-Doppel-Pendler "vor B 3"; ist etwas besser möglich, aber auch ziemlich schwer (blaue Linie).



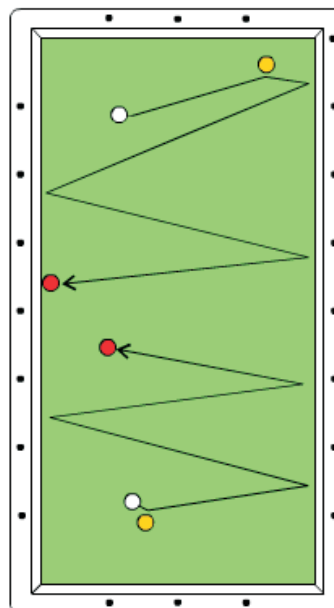
A 3 – Alternativen

Jeweils mit Gegeneffet stark gelänger

a) Doppel-Rundball (blaue Linie) – oder:

b) Doppel-Quartball (schwarze Linie).

Diese Stöße lassen sich kaum "genau auf den Punkt" spielen.



Zur Erinnerung

Solche Doppelpendler in "umgekehrter Richtung" – können oft aus der Verlegenheit helfen.

Üblich ist ja sonst im allgemeinen:

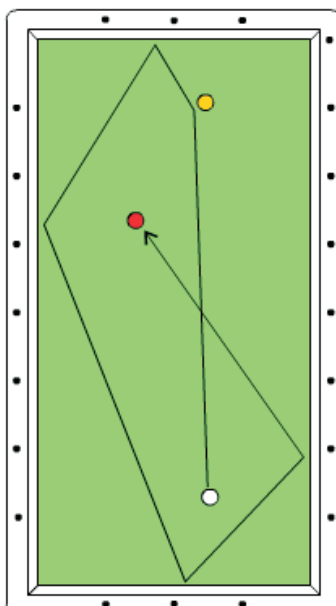
"In Richtung zur kurzen Bande."

Man muss nur dran denken!

Alternativ-Dessins beim oberen Bild:

a) Prell-Quart vom Roten –

b) Zugball-Quer-Pendler von Rot, rechts getroffen.

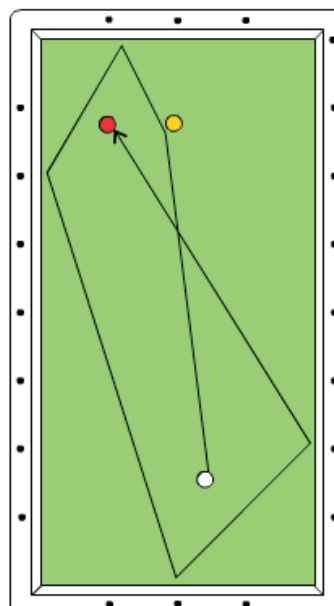


Lange Rundbälle

Allgemeine Regel: Langsam stoßen!

Bei heftigem Stoß läuft der Ball meist zu rund – jedenfalls sind die Ergebnisse nicht gut vergleichbar und deshalb wenig verlässlich.

Außerdem ist es, wenn weniger Kraft aufgewandt wird, leichter, B 2 punktgenau zu treffen.



Lange Rundbälle

Trotz – natürlich – dünnen Treffens benötigt man hier dennoch relativ viel Rechtseffet (Gegeneffet), damit der Ball nicht, wie meist zu beobachten, zu rund läuft.