

Nr. 23 Verschiedene Lösungen – Konterprobleme

1. Die Hauptlösung bei nebenstehendem Dessin ist der steil gehaltene **Tümmler von Gelb**.
→ **Zeigen**

B 1: Stoßhöhe Mitte, fast ohne Effet, ruhiger Stoß. B 2: etwa halbvoll. Die Verteidigung ist automatisch eingebaut, aber Ihre Erfolgsquote sollte sowieso bei 60 bis 90% liegen. Die eigene Fortsetzung dürfte ebenfalls zufriedenstellend sein.

Es sind aber auch andere Lösungen denkbar, welche einige interessante Aspekte bieten:

2. **Quartball von Gelb**, mit Verlängerung (4 Banden). → **Zeigen**

Dies Dessin ließe sich sehr sicher (sogar noch besser als die Lsg. 1) spielen, wenn man nicht Angst vor Konter haben müsste:

a) B 1 soll vorweg laufen. B 2 wird relativ dünn genommen, aber doch nicht allzu dünn, sonst bekommt man Sofortkonter von B 2 an B 1. Der Spielball erhält entsprechend mittleres Lauffeffet.

b) B 1 läuft immer noch vorweg, aber B 2 wird etwas weniger dünn getroffen, dafür erhält B 1 maximal Lauffeffet.

c) wird B 2 noch dicker getroffen, jetzt besteht Gefahr, dass zwischen B 2 und B 1, vor Erreichen des B 3, ein Tusch passiert, oder dass B 2 den B 3 weg schlägt. Also **Nein!**

d) trifft man B 2 sehr dick, kann man ihn als erstes an die linke lange Bande bringen und so dem Konter ausweichen. Aber: B 1 bekommt i. a. zu wenig Tempo und er läuft, auch bei maximal Linkseffet, meist zu kurz, jedenfalls ist er schlecht kontrollierbar. Also **Nein!**

3. **Rundball von Gelb** (Bandenfolge L - K - L - K) → **Zeigen**

B 2 "dosiert-dünn" treffen. Ein Hauch Linkseffet. Der Stoß ist sehr sensibel. Es besteht Kontergefahr: B 1 soll vorweg laufen. Man könnte auch B 2 dicker treffen und ihn vorweg laufen lassen, aber dann bekommt man den Spielball, trotz Hochstoß, nur schwer als erstes an die linke lange Bande; jedenfalls wird die Effetbehandlung noch schwieriger.

4. **Gezogener Rundball von Gelb** (Bandenfolge K - L - K). Das Problem ist wiederum die Kontergefahr. a) Am besten lässt man B 1 vorweg laufen, also sehr tief stoßen, viel Linkseffet und B 2 möglichst (relativ) dünn treffen. → **Zeigen**

b) Das Umgekehrte: B 2 läuft, dicker getroffen, vorweg. B 1 nur mäßig tief stoßen, relativ wenig Effet geben. Das klappt aber hier **nicht so gut**, oft erfolgt Sofortkonter zw. B 1 u. B 2, oder aber Konter an der üblichen K-Stelle (rechte untere Tischhälfte).

5. **Gezogener Rundball von Rot** Die Probleme sind im Prinzip ähnlich wie bei Nr. 4.

a) mit der Bandenfolge K - L - K → **Zeigen**

B 2 wird dünn getroffen. Dieser Weg ist hier jedoch, im Gegensatz zu 4a), sehr problematisch.

b) mit der Bandenfolge K - L - K - L → **Zeigen**

B 2 dick treffen (ca. 6/8) und vorweg schicken. B 1: Stoßhöhe am Äquator, viel Rechtseffet. Das ist die bessere Möglichkeit. B 2 passiert die Konterstelle K jedoch nur einen Augenblick früher als der Spielball, es geht also haarscharf zu.

Zur Erinnerung: Bei Fällen wie soeben unter 5b) besprochen muss man sich darüber im klaren sein, dass man im Wunsch, B 2 als ersten die K-Stelle passieren zu lassen, ihn dicker treffen muss, ihn aber dadurch auch zwangsläufig näher in Richtung kurze Bande und damit näher zur Lauflinie des Spielballs bringt. Das wiederum erhöht die Kontergefahr. Es gilt, wie auch sonst, Immer wieder die Devise: "Zwar so und so – aber auch wiederum nicht übertreiben."

6. **Quartball von Rot** (4 Banden).

a) B 2 eher dünn nehmen: Es droht Sofortkonter mit B 1 oder aber Konter B 2 an B 3.

Außerdem tendiert des Spielball dazu, durch die Lücke bei L zu gehen. Also eher **Nein!**

b) B 2 recht dick treffen: B 1 könnte in diesem Fall aber zu kurz laufen, also – wenn überhaupt – bitte Hochstoß und Maximaleffet verwenden. → **Zeigen**

Schlussfolgerungen

A Es zeigt sich, dass alle **Lösungen, bei denen Konter ins Spiel kommen kann** – und das gilt generell – meist nicht verlässlich genug sind hinsichtlich der Erzielung der Karambolage. Nicht nur handelt es gewöhnlich um sensible Varianten, hinzu kommt der psychologische Faktor, ganz einfach gesagt die Angst vor dem Mißlingen. Kontergefahren sind nur dann nicht schädlich, wenn man sie verlässlich ausschalten kann und B 3 außerdem noch, wünschenswerterweise, mehr oder weniger auf Chance steht. Im vorliegenden Fall verbleibt es also bei Lösung Nr. 1.

B Versuchen Sie einmal, alle Lösungen hinsichtlich Kontergefahr und ihrer Ausschaltung **zunächst nur gedanklich durchzuspielen** und fragen Sie sich, ob Ihnen persönlich die Ausschaltung gelingen wird und wie, präzise beschrieben, die Lauflinie von B 2 hinsichtlich Geometrie und Tempo sein wird.

Sie werden allerhand Überraschungen erleben und außerdem erstaunt feststellen, dass auch bei Ihren Mitspielern die Fähigkeiten bei den einzelnen Problemen sehr unterschiedlich sein können.