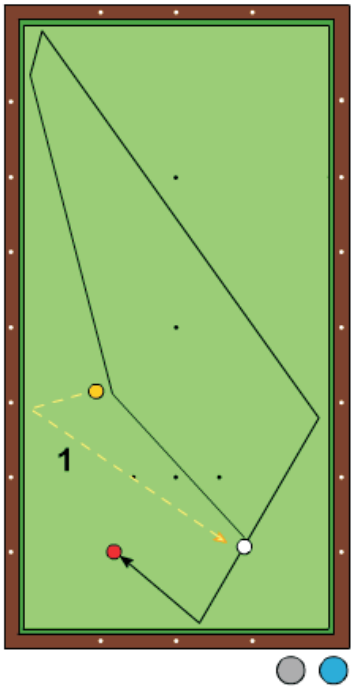

Nr. 25 Dessinwahl

Hier hat man verschiedene Möglichkeiten. Denkt man primär an Abwehr, falls der Ball ausbleiben sollte, wird man ***vom Gelben zum Roten spielen.***

1. ***Gelängter Rundball***. Das Dessin ist aber kontergefährdet und bietet doch keine richtige Verteidigung. → Zeigen
2. Der ***Umkehrer*** scheint besser zu sein. Aber die Antreffdicke im Bereich von 1/8- bis 2/8-Treff, in Verbindung mit submaximal Linkseffet, ist schwierig zu dosieren.
   → Zeigen
3. Mit dem ***Tümmler*** verhält es sich ähnlich. Die Verteidigung ist befriedigend, aber die Erzielung der Karambolage nicht ganz leicht, sie sollte allerdings einem starken Spieler keine wesentlichen Probleme bereiten. → Zeigen
4. Der gelängte ***Doppelrundball vom Roten*** ist daher möglicherweise die beste Lösung, sofern die Lauflinien einigermaßen im Winkel liegen (Bogenzieher!). Wenn man sich ziemlich sicher sein kann, den Ball zu machen, benötigt man keine Verteidigung. Ganz so unproblematisch ist aber auch diese Dessinwahl nicht: B 2 muss ziemlich voll genommen werden, um ihn an der Konterstelle K als ersten vorbei laufen zu lassen; aber auch wiederum nicht zu dick, sonst könnte er B 3 wegschlagen. Außerdem: Je dicker B 2 getroffen wird, um so schwerer wird es, den erforderlichen Bogen (um B 3 auszuweichen) zu erzielen.5
   → Zeigen
5. Thomas Diel machte mich darauf aufmerksam, dass man hier auch noch eine kurzen ***Rundball vom Roten, links sehr dünn getroffen***, spielen kann. Das stimmt natürlich, doch ist auch dieser Stoß sehr sensibel und deshalb durchaus nicht leicht. ***Fortsetzung +/-***
   → Zeigen

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