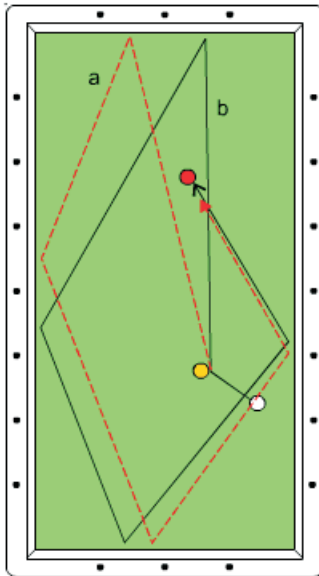
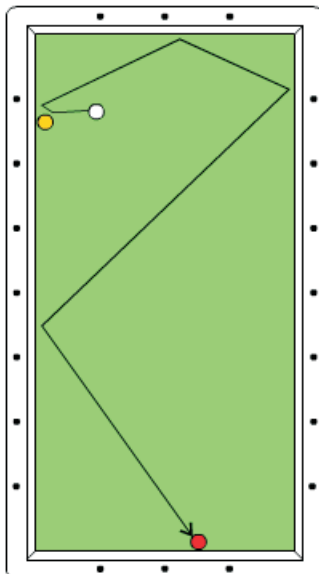
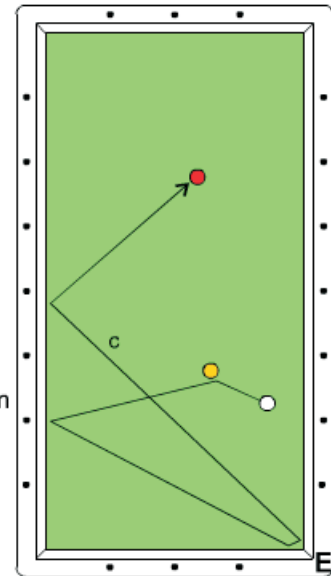


Nr. 26

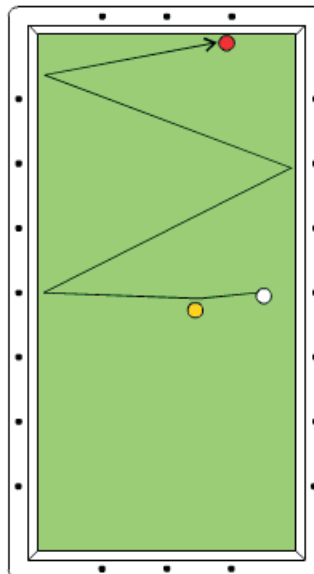
Verschiedene Dessins



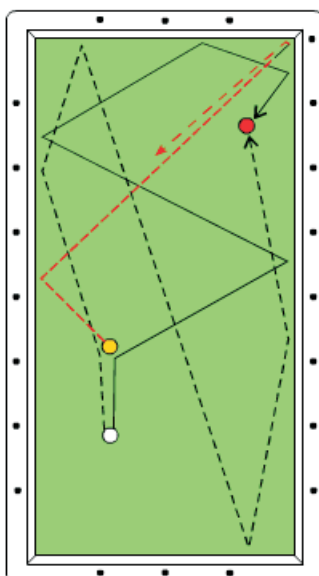
Betrifft Sensible Stöße, die man bekanntlich möglichst vermeiden sollte:
Im linken Bild ist flachwinkliges Anbanden (hier an der 2. Bande) oft problematisch, vor allem, wenn man nicht mit vollem Banden-Laufeffet spielen kann sondern reduziertes Effet wählen muss – siehe die rote gestrichelte Linie **a**) – oder aber ohne Effet oder sogar mit Gegeneffet stoßen muss. Doch auch die Variante **b**) mit vollem Linkseffet ist hier diffizil.
 Wer sich allerdings speziell auf Tümmler kapriziert hat, wird weniger Probleme sehen.
 Ansonsten dürfte die **Lösung c**) **rechts**, mit genauem Anspiel der "scharfen" Ecke E, der sicherere Weg sein, den man präzise spielen kann und muss.
Beachte: B 2 darf nicht zu dünn getroffen werden, damit man den Konter von B 2 an B 3 vermeidet.



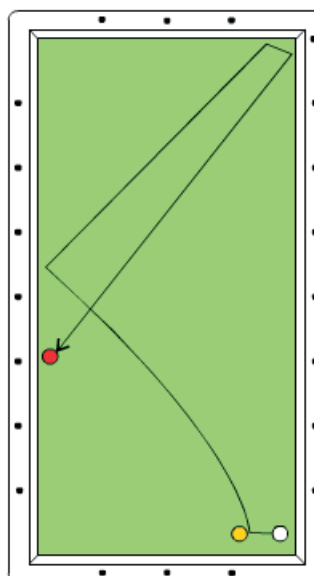
"Den Gegner nicht an den Tisch lassen"
 Das heißt vor allem: Sicherer werden im Karambolieren!
 Dass B 3 frei auf dem Tisch oder press an der Bande liegt - dass die Winkel ungewöhnlich und daher "Korrekturen" angebracht sind: Dergleichen darf die Erfolgsaussichten kaum mindern.
Hier: Zum Beispiel sollte das nebenstehende Dessin ein Sitzler sein!



Schräge Doppelpendler bei denen die Schräge zwischen 1. und 2. Bande nur 2 oder sogar noch weniger Diamanten beträgt, tendieren zum Kürzen an der 2. und dementsprechend auch an der 3. Bande (**die Abschläge dort sind also steiler**) – was bei höherem Tempo noch weiter verstärkt ist.
 Die Schräge zwischen der 1. u. 2. Bande muss also in solchen Fällen etwas größer gewählt werden.
Vorsicht: Kantenphänomen bei grenzwertiger Schräge!



Konterprobleme
 Beim Versuch, einen normalen Quartball von Gelb zu spielen, lässt sich Konter kaum vermeiden. Ähnlich ist es bei der Doppelquart (evtl. mit etwas Gegeneffet zu spielen).
Vorschlag: Entweder sekundärer Langpendler mit Gegeneffet (Strichlinie) – oder der hier außerdem gezeigte Gegeneffet-Pendler (durchgezogene Linie – Laufweg von B 2: Rote Strichlinie).



Wie kürzen?
 Durch **Hoch-Bogen-Stoß** ohne Effet oder ein Hauch Gegeneffet.