

Nr. 35 Conti-System – Ergänzungen

Es geht um zusätzliche Informationen zu den im Handbuch des Dreibandspiels, Bd. 2, vorgestellten Systemen.

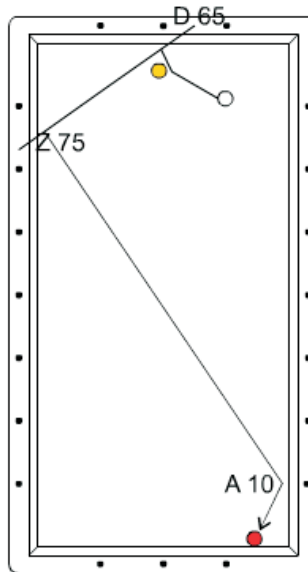
Genaueres Anspielen des Bandenpunktes

Bei den meisten Systemen geht es um das Anspielen eines bestimmten, vorher berechneten Punktes an der Bande. Beim Vorbänder ist das kein Problem, aber wenn man zuerst B 2 trifft, ("Ball-First-System") schon.

Ist der Abstand von Ball 2 bis zum Bandenpunkt groß oder liegt der Punkt an der 2. oder gar der 3. Bande, wird es – da ungewohnt – zunehmend schwieriger.

Hierfür ein kleiner Tip

Stell Dir vor, an der entsprechenden Stelle läge ein Ball und versuche, diesen (virtuellen) Ball voll zu treffen.



Conti bei Plus-Dessins

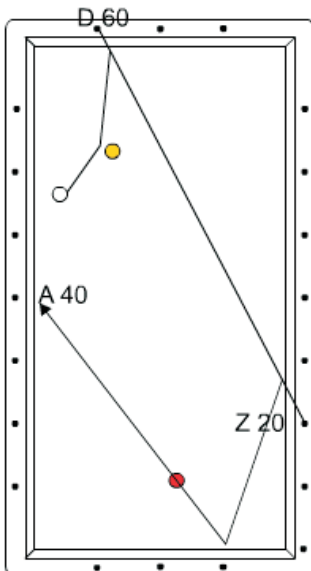
Auch beim "gekürzten Tümmler" lässt sich das Conti-System einsetzen. Dazu nimmt man den gewünschten Ankunftszeitpunkt an der 3. Bande (opposite), diesmal aber nicht als Subtraktionswert sondern zwecks **Addition**.

Nebenstehend

$$D\ 65\ plus\ A\ 10 = Z\ 75$$

Man erhält wiederum den Zielpunkt an der 2. Bande ("through" – aber falls Bogen oder kein Max-effet: "opposite").

Diese Methode ist nicht übermäßig genau aber doch hilfreich.



Conti beim Tümmler klappt ganz gut, sofern mittelgradig bis viel Laufeffet (mit Bezug auf die Banden) gegeben werden muss/kann.

Die Blickrichtung erfolgt nebenstehend von der Kopfbande aus – hier lautet die Formel: $D\ 60\ minus\ Z\ 20 = A\ 40$.

Der "Départ-Punkt" (D 60) an der Kopfbande muss anhand der angenommenen Berührungspunkte und Winkel der 1. und 2. Bande geschätzt werden.

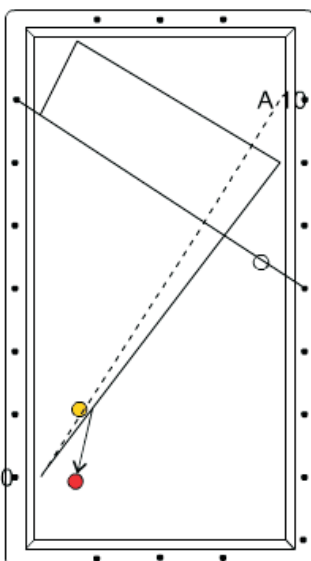
Die weitere Verlaufslinie von der 3. zur 4. Bande, auf welcher B 3 liegen muss, ergibt sich aus der obigen Formel.

Der "Zielpunkt" für die 2. Bande wäre demnach Z 20. Entsprechend ist das dafür notwendige Ausmaß des Seiteneffets zu wählen.

Zur Erinnerung

Die Verbindungslinien von der 3. zur 4. Bande verlaufen (bei Départs zwischen D 50 und D 45) etwa in einem Winkel von 45° – Bei Départs > D 50 (wie hier) steiler – Bei < D 40 flacher.

Wird mit wenig Laufeffet oder gar ohne Effet gespielt, ist der Linienvorlauf **nach** Berühren der 2. (lg.) Bande - bei gleichem Anspielpunkt an letzterer - steiler, sofern **B 1 an der 2. Bande flach anbandet** (also mehr zur Fußbande hin).



Cont-Verworst-Kurzsystem – Vereinfachte Methode

1. Man bestimmt zunächst die tatsächliche gewünschte Ankunft an der 4. Bande aufgrund des visuell vorgestellten (verkürzten) Linienvorlaufs. Diesen A-4-Punkt verbindet man "rückwärts" mittels der üblichen Standard-Verbindungslinien des Conti-Systems mit der 3. Bande und erhält so den A-3-Punkt als Zwischenwert.

2. Man schätzt den Départpunkt der langen Startbande und erinnert sich an den zugehörigen K-Wert. Diesen Wert addiert man (im Sinne der Längung) zum Wert der 3. Bande: $A\text{-}3\text{-Wert} + K\text{-Wert} = A\text{-}3\text{-Neu}$.

3. Einsatz der Conti-Formel: $D\ minus\ A\text{-}3\text{-Neu} = Z$, um den Zielpunkt zu ermitteln.

Allerdings kann der tatsächliche Ankunftszeitpunkt der 3. Bande jetzt doch ein etwas anderer sein als der, den die Formel ergibt, was eine kleine Nachbesserung erforderlich machen würde (ähnliches gilt auch für den Départ-Wert).

Beachte: a) Die K-Werte gelten für 3/4-Stöße. b) Die Ankunftszeitpunkte der 3. Bande haben hier i. a. keine Längung-Allowance (öfter sogar leichte Kürzung).

Beispiel: 1. Ankunftszeitpunkt 4. Bande ist der 1. Diamant von unten. Die Standard-Verbindungs-Linie ergibt für die 3. Bande A 10. 2. Der K-Wert für den (geschätzten) Départ D 30 ist 10. $A\ 10\ (3.\ Bande) + 10\ (K\text{-Wert}) = A\ 20\ (Neu)$.

3. $D\ 30 - A\ 20 = Z\ 10$.