

Nr. 36a

Ball-System – Ergänzungen

Zusätzliche Informationen zu den im Handbuch des Dreibandspiels, Bd. 2, vorgestellten Systemen

Empfehlenswerte Reihenfolge bei der Tischpunktbestimmung

1. **B-2-Zahl.**

2. Plus (oder minus):

Schrägen-Zahl.

Wenn allerdings die negative Schräge größer ist als die B-2-Punkt-Zahl, bekommt man ein negatives Zwischenergebnis. Ist man gut im Kopfrechnen, macht das nichts.

Andernfalls sollte man in diesem speziellen Fall besser zuerst "B-2-Zahl + B-3-Zahl" rechnen.

3. Plus: **B-3-Fußpunkt-Zahl**

(3. Bde).

Beim Ballsystem

muss bezüglich der Bestimmung des

"B-3"-Ankunftspunktes an der

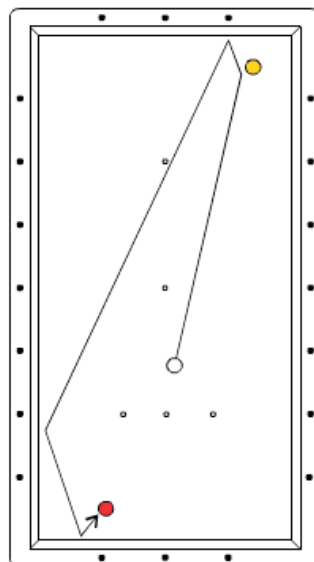
3. Bande erforderlichenfalls unbedingt berücksichtigt werden,

ob ohne oder sogar mit Gegeneffet gestoßen werden soll.

Denn dann schlägt der Spielball an der 3. Bde (beim langen Rundball also die Fußbande) anders - d. h. steiler - ab.

Dies bedeutet, der für die Berechnung maßgebliche "B-3-Punkt" muss, im Vergleich mit seiner Position bei üblichem Laufeffet, seitlich verlegt werden. Praktisch ergibt das eine Erhöhung der Tischpunktzahl (B 2 also **etwas** dicker treffen).

Ist besonders auffällig bei mit Gegeneffet gespielten langen Rundbällen.



Langes Ballsystem steile Verläufe

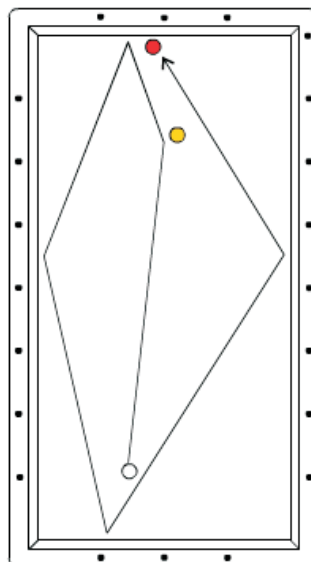
Es empfiehlt sich, zur Gesamtpunktzahl noch **½ Punkt zuzugeben.**

Das gilt insbesondere bei deutlichen Plus-Schrägen, wenn man mit Hochstoß (fast) ohne Effet spielt.

Hier:

B-2-Tischpunkte:	1,5
Schräge:	2,0 : 2 = 1,0
Fußpunkt B 3:	1,0
Gesamt:	3,5
	+ Zugabe 0,5
	= 4,0

Zum Beispiel:
4/8-Treff, ohne Effet – od.
2/8-Treff, 2 Effetpunkte.



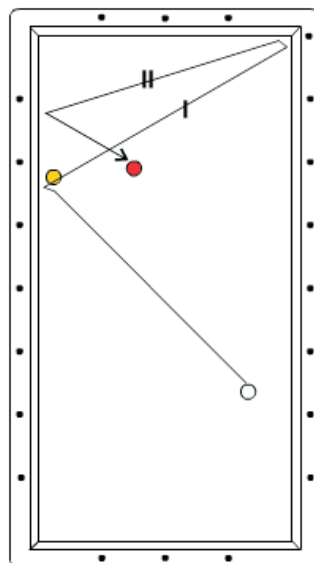
Langes Ballsystem - zweimal herum

Hier benötigt man einen **kräftigeren Stoß.** Deshalb sind die Abprallwinkel an B 2 verstärkt und auch das Lauffeffet kommt an der Fußbande mehr zur Wirkung, d. h. der Ball läuft runder.

Folgerung

Die Gesamtpunktzahl **generell um (fast) 1 Punkt reduzieren!**

Nebenstehend (circa-Werte): B 2: knapp 1 Pkt.
Schräge: 0,5 Pkte
Fußpunkt: knapp 1,5 Pkte
Minus 1 Pkt = 2 Pkte.



Schrägpendler mit Verlängerung (mit viel Rechteeffet gespielt)

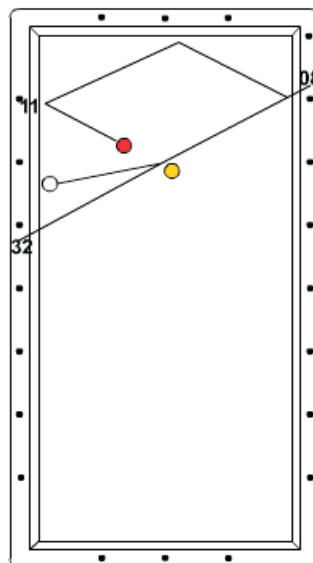
Möglichkeiten zur Berechnung:

- I. Natürliches System
- II. Ball-Bande-System

III. Gegeneffet-Pendler-System:

Die Schräge von der 1. zur 2. Bande beträgt nebenstehend 2.4 Dia. Der "Rückgabewert" zur 3. Bde. (Gegeneffet!) ist etwa 1.7. Davon ab 0.1 Dia (Abstand bis zur Kopfbande).

Verbleiben 1.6 Dia für die Spiegelung: $1.6 * 0.7 = 1.1$ an der 4. Bande.



0.7 – System

Manche Spieler kommen mit den Zahlen durcheinander, wenn sie die Schräge und das übrige **"vorwärts berechnen"** wollen, d. h. von einem als richtig angenommenen Zielpunkt ausgehen. Folgendes diene zur Klarstellung.

Beispiel: Die Linie für die Schräge-Bestimmung verläuft von 32 nach 08 (geschätzter Wert). Schräge demnach: $32 - 8 = 24$.

Für das Erreichen der li. ob. Ecke müssen die 8 Punkte ein zweites Mal abgezogen werden: $24 - 8 = 16$. Diese Zahl geht mit Faktor 0.7 auf die li. lg. Bde über: $A = 16 * 0.7 = 11$

Die Rückwärts-Berechnung zur Erinnerung: $Z = (32 : 2) - (11 * 0.7)$