

Nr. 40

Überlegungen zu Tümmlern

Tümmler sind leicht, wenn B 3 auf Chance steht, dagegen schwer, wenn der dritte Ball frei auf dem Tisch liegt. Was kann man tun, um seine Chancen zu verbessern? Die meisten Spieler verlassen sich allein auf ihr Gefühl, und das bedeutet vor allem: Intensiv üben! Wir wollen einige Aspekte erörtern, die für manche Spieler hilfreich sein könnten.

Da wäre zum einen der Vorschlag, sich die **Antreffpunkte an allen 3 Banden** vorzustellen (sei es rein gefühlsmäßig, sei es unter Zuhilfenahme von Systemen) und versuchen, sie beim Stoß zu erreichen. Dazu ist als erstes schon mal das **punktgenaue Anspielen der Kopfbande** Voraussetzung.

Halbvolles Antreffen von B 2 ist, wie ganz allgemein, oft von Vorteil (**aber ambivalent, s. u.**).

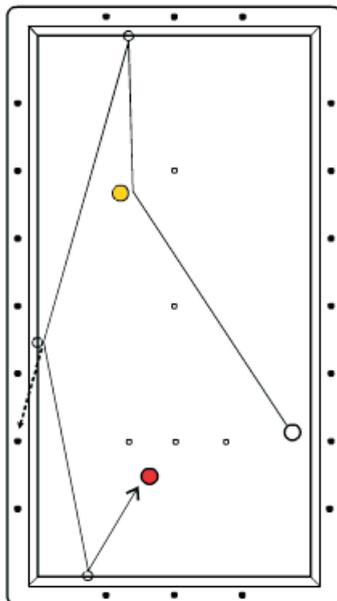
Senkrechtes Anspiel der Kopfbande ist meist präziser zu bewerkstelligen als schräges.

Die Effetgabe sollte entweder auf mehr oder weniger **„volles Seiten-Effet“** setzen (Effetpunkte zwischen 2,5 bis 4,0) oder umgekehrt auf **gerade nur so viel Effet** (0,5 bis 1 EP) setzen, dass das durch B 2 vermittelte gegenläufige Effet kompensiert wird und sich so im wesentlichen die Anspielschräge von B 2 zur Kopfbande auswirkt – oft genügt dafür bereits der Hochstoß! Man wird also B 2 entsprechend dünner treffen und mit dem Spielball näher zur oberen Ecke an der Kopfbande ankommen.

Begründung:

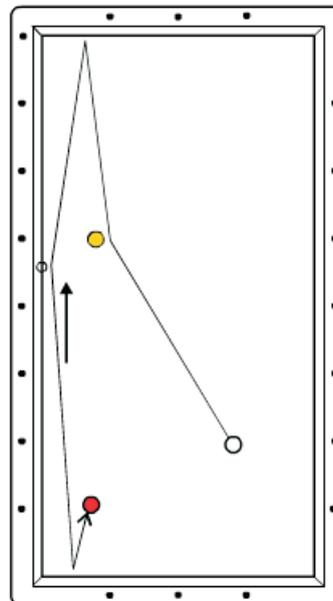
Effetgrade zwischen 1,5 und 2,0 sind sehr sensibel, was die Stoßart und die Einwirkung durch das „Ball-2-Effet“ angeht. Näheres dazu lesen Sie im *HdB, Bd. 1, Physik, sowie HdB, Bd. 2, Kap. Gegeneffet*

Achten Sie im übrigen auf **gleichmäßiges Tempo** – berücksichtigen Sie **bogenförmige Verläufe** durch Hoch- oder Tiefstoß – beachten Sie **Effetverstärkung** beim Aufzieher, beim Whipout u. ä.

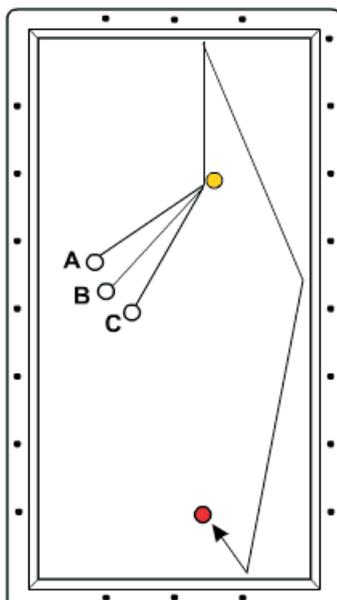


Alle 3 Banden-Berührungspunkte kann man sich vorher ansehen (von der Kopfbande und auch von der Fußbande aus) und sie verinnerlichen (besonders die an der 1. und 2. Bande).

An der 2. Bande sollte man den vorgestellten Berührungspunkt wohl eher „opposite“ wählen, denn bei „through“ ist die Differenz zu opposite wegen des flachen Anspielwinkels ziemlich groß und deshalb schlecht nachvollziehbar.



Sogar beim Tümmlern, die an der 2. Bande **flach anbanden**, kann man durch „Berechnung“ den Antreffpunkt an der 2. Bande als Hilfspunkt bestimmen. Allerdings liegt er in solchen Fällen – im Gegensatz zu den schrägeren Winkeln – meist etwas „höher“ an der langen Bande als man denkt.



Wenn **B 2 relativ nahe der Kopfbande** liegt, sollte man ihn eher etwas weniger als halbvoll treffen (Buttage-Gefahr).

Aber auch wenn **B 2 mehr Abstand von der Kopfbande** hat, wie hier, muss man sich Gedanken darüber machen, welchen Anspielwinkel der Spielball zu Ball 2 hat bzw. zur Kopfbande haben sollte (wie dick also B 2 getroffen werden soll).

Hier:

Im Bemühen, **die Kopfbande rechtwinklig zu treffen**, muss man B 2 aus Pos. A ziemlich dick nehmen; dann aber besteht Gefahr, dass B 1 sich bei Hochstoß durchdrückt (= Bogen-Kürzung) und außerdem durch die Tempoverlangsamung des Spielballs bei Effetgabe von mehr als 2,5 Punkten letzteres sich besonders intensiv bemerkbar macht; also Vorsicht vor Maximaleffet!

Um dies Problem zu lösen, könnte man auch das Effet auf 2 bis 2,5 EP reduzieren und dafür den Hochstoß verstärken, welcher letzterer ebenfalls eine (erwünschte) relative Kürzung des Dessins bewirkt, die dann aber nicht so abrupt und deshalb besser kontrollierbar ist.

Andererseits erlebt man bei dickerem Treffen von B 2 und Effetgabe von 2 EP und darunter nicht so selten, dass das Seiteneffet fast völlig verschwindet und der Ball „tot“ von der Kopfbande kommt.

All das muss man für sich persönlich in eigenen Versuchsreihen ermitteln, verinnerlichen und dabei an seinen individuellen Stoß anpassen.