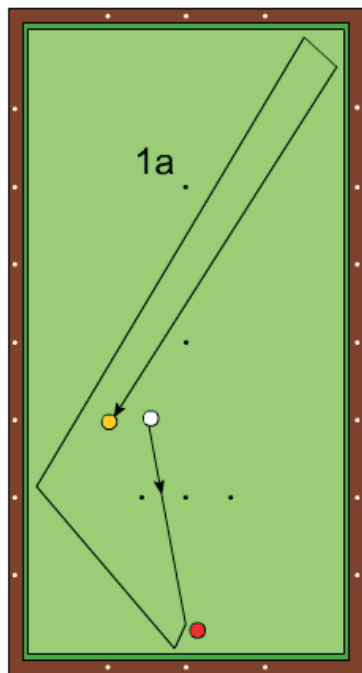


Nr. 44

Dessin - Diskussion

Bälle bitte genau aufsetzen!



Ball-Position

Weiß	LuM	x = 55,0 cm
		y = 36,0 cm
Gelb	LuM	x = 37,0 cm
		y = 33,5 cm
Rot	RU	x = 5,0 cm
		y = 10,0 cm

Positionen ähnlich wie diese kommen relativ oft vor und führen bei den meisten Spielern zunächst einmal zu angestrengtem Nachdenken. Versuchen wir, die Möglichkeiten durchzugehen und zu einer vernünftigen, zukünftig schneller abrufbaren Lösung zu kommen.

1. Wenn man Linkshänder wäre (oder, als Rechtshänder, sehr stark im Spiel mit der linken Hand), könnte man den **Doppel-Rundball** vom Roten spielen. Allerdings müsste dieser auf dem Hinweg zur oberen Bande scharf am Gelben vorbei gespielt werden.

→ Zeigen

Die noch längere Version über 6 Banden (Strichlinie), stellt an die Stoßstärke noch größere Anforderungen und kommt dem Gelben ebenfalls gefährlich nah. → Zeigen

2. Daher wird man als erstes wohl an den **Rundball von Gelb mit Verlängerung** denken.

→ Zeigen

Allerdings ist auch der gar nicht so unproblematisch: Der Spielball muss sehr knapp vor der re. ob. Ecke an die Kopfbande kommen, sonst wird er **zu lang**. Kommt man dagegen fast haargenau in die Ecke, kann der Whipout auch schon wieder zu scharf sein, Folge: **zu kurz** – außerdem besteht **Kontergefahr**, wenn man B 2 nur etwas zu dick nimmt (also ggf. Tiefstoß + Maximaleffekt)

Je nachdem wie der Tisch abschlägt, besteht auf der anderen Seite die Möglichkeit der Doppelchance, wenn die 2. und 3. Bande umgetauscht sind: erst rechte lange Bande, dann obere kurze Bande. Aber um das auszunutzen, müsste man wiederum sehr stark stoßen.

Beurteilung: Alles nicht berauschend, wobei eine geringfügige Lageänderung der Bälle (oder andere Banden-Eigenschaften) die Beurteilung sehr viel freundlicher aussehen lassen kann.

3. Keinesfalls vergessen sollte man den **Gegeneffet-Pendler** von Gelb (sehr dünn getroffen).

→ Zeigen

Er ist, je nach Position von B 1 / B 2, evtl. sogar als **Doppelpendler**, beherrschbar. Hier dürfte die Möglichkeit seiner Anwendung gerade im Grenzbereich liegen (um den Spielball aus der 1. Bande noch "kürzer" heraukommen zu lassen, kann Tiefstoß eingesetzt werden). B 1 nur wenige Millimeter nach oben verschoben: keine Chance – aber dann kommt bald schon der Doppel-Pendler von der anderen Seite des Gelben in Betracht.

4. Sehr interessant und in manchen Fällen der einzige Ausweg ist der mit sehr viel Gegeneffet steil gehaltene **Doppelrundball von Gelb** (links getroffen).

→ Zeigen

Hier ist die Ausschaltung der **Kontergefahr** besonders wichtig. Im vorliegenden Fall wird man B 2 etwas dicker treffen und ihn vorweg schicken. In anderen (selteneren) Fällen trifft man B 2 dünner und läßt ihn zurück.

5. **"Direkter" Rundball von Gelb** als Gewaltzugball.

→ Zeigen

Es werden erhöhte Anforderungen an die Stoßqualität gestellt – außerdem ist die Konterausschaltung nicht ganz einfach (siehe die gelbe Linie):

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