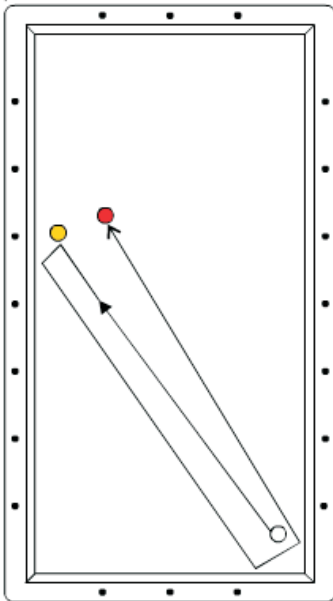


Nr. 48

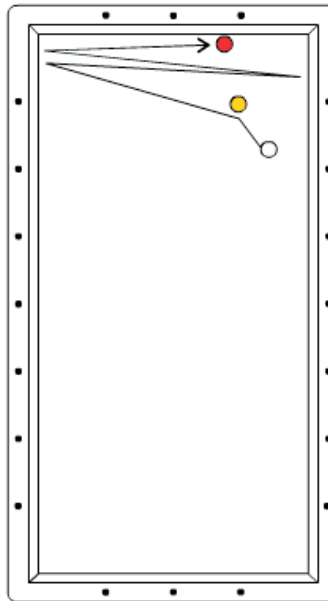
Verschiedene Probleme



Hier bietet sich, außer einem langen Rundball von Rot, der im übrigen kontergefährdet sein kann, nicht viel Vernünftiges an.

Deshalb ist es nützlich, sich daran zu erinnern, - sofern man über die nötige Stoßqualität verfügt - evtl. einen **Gewalt-Zugball** von Gelb einzusetzen.

Wichtig ist hier auch der psychologische Faktor: Man muss die Einstellung **bekämpfen**: "Der kommt doch sowieso nicht."

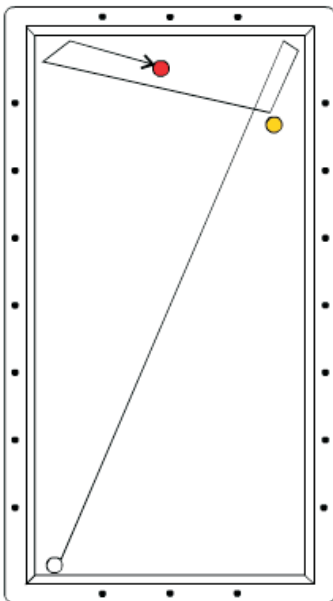


Zur Erinnerung **Gegeneffet-Doppel-Pendler**

Alternativen

Ein langer Doppel-Rundball von Gelb (rechts getroffen) müsste mit Links gestoßen werden und ist darüber hinaus auch kaum punktgenau zum Roten hin zu spielen.

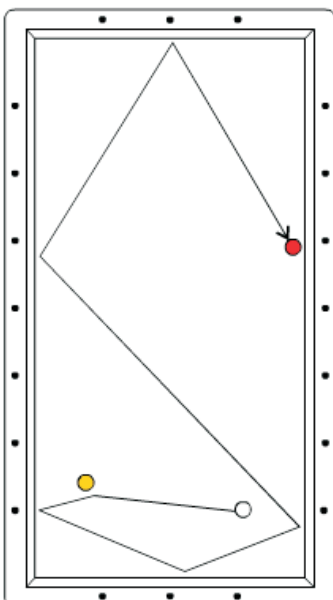
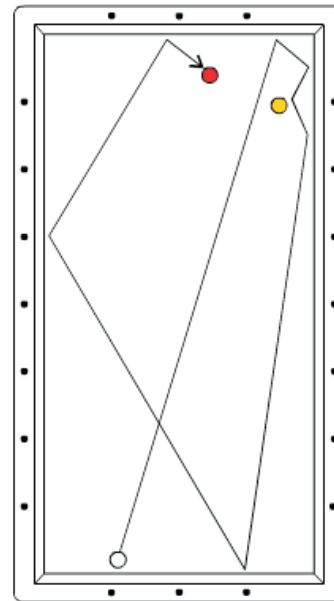
Die Doppelquart von Gelb (links treffen) dürfte auf den meisten Tischen zu lang werden.

**Atypische Vorbänder**

Bei solchen Abwehrpositionen kann man, abgesehen vom Quer-Pendler oder Doppel-Rundball, durchaus auch einmal an Vorbänder der nebenstehend gezeigten Art denken.

Jedenfalls kann man besser abstoßen und zielen als bei anderen Lösungen.

Beachten Sie hier auch den Aspekt der eigenen Verteidigung.



Wie bereits früher dargelegt, sind solche Dessins – egal welche Technik man anwendet – sehr empfindlich. Wegen des langen Laufweges neigt man aber dazu, stark zu stoßen.

Das Tempo ist jedoch hier ganz wichtig. Es darf **keinesfalls zu hoch** sein, sonst wird alles noch schwieriger:

Bei etwas zu dünnem Treffen von B 2 kommt der Spielball dann zu steil aus der 1. und 3. Bande:

Deutlich zu kurz.

Bei etwas zu dickem Treffen: Starker seitlicher Abprall an B 2, Entwicklung von viel Lauffeffet: **Viel zu lang**

Also: Trotz allem ruhig und kontrolliert stoßen, nur eben hin bis zu B 3.

Ansonsten:

B 1: Gutes Lauffeffet (etwa 2 bis 3 Effetpunkte). Stoßhöhe Mitte.

B 2: Relativ dünn treffen, ca. 1/8 (das ist besser als halbvolles Treffen mit reduziertem Effet und besonders starkem Stoß).