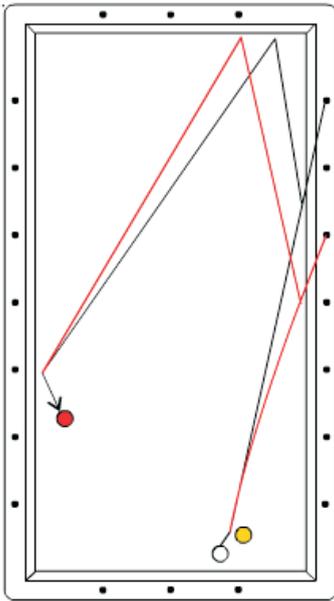


## Nr. 49

## Verschiedene Probleme

**Wie kann man bei solchen Positionen den Spielball (tisch-) kürzen?**

Die Ziellinie nach Conti ist, bei fast hauchdünnem Treffen von B 2, D 80 → Z 10 = A 70. Tatsächlich verläuft diese Linie aber noch länger, also wird B 1 den B 3 verfehlen, wenn man nicht Sonder-Maßnahmen ergreift.

**A) Erhöhung des Seiteneffets**, welches sich dann an der Kopfbande verstärkt auswirkt: Mäßiger Tiefstoß, maximal Linkseffet, langsamer und gefühlvoller Stoß aus dem Handgelenk. Das Problem dabei ist, dass es jetzt schwieriger wird, das immer noch erforderliche, sehr dünne Antreffen an B 2 zu bewerkstelligen.

**B) B 2 absolut hauchdünn** treffen und zusätzlich durch ausgeprägten **Hochstoß** einen **leichten Kürzungsbogen** von B 2 zur 1. Bande bewirken (**rote Linie**).

Hier sind 2 Probleme zu beachten:

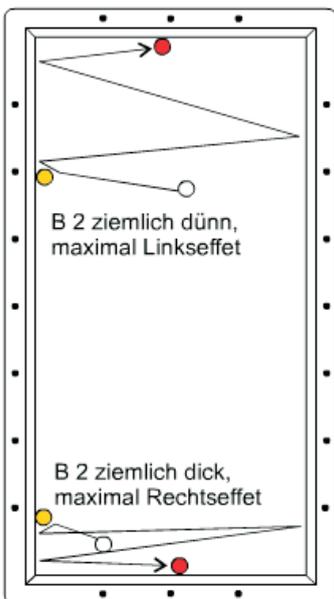
**Erstens** ist der Grad der Kürzung empfindungsmäßig schwer in den Griff zu bekommen; mal ist er kaum feststellbar, mal sehr ausgeprägt.

**Zweitens** darf man **nicht ohne** Effet spielen, sonst bekommt man wegen des flachen Anbandens an der 1. (lg.) Bande einen viel zu steilen Abschlag von der Kopfbande.

Also bitte ca. 2 EP Lauffeffet geben. Dann aber wird es, je mehr Effet man gibt, wiederum um so schwieriger, B 2 haarfein zu treffen.

1. Stellen Sie eigene Versuche an, um herauszufinden, womit Sie besser fahren.

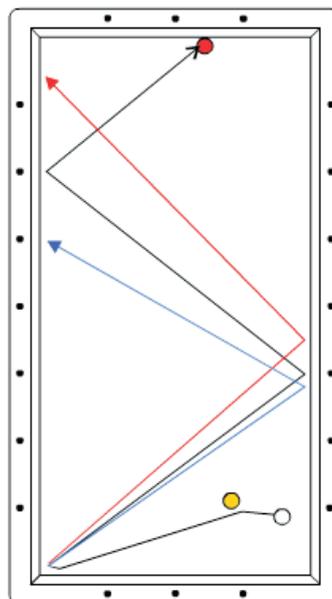
2. Der sonst noch zur Diskussion stehende Rundball von Rot kann ebenfalls zum Schluss durch eine Lücke gehen und ist darüber hinaus kontergefährdet.

**Ausgefuchste Gegeneffet-Pendler**

Je nachdem wie B 1 und B 2 zueinander liegen, können statt der Doppelpendler u. U. auch Einfach-Pendler in Betracht kommen.

Im oberen Beispiel kann man, um den Spielball möglichst steil aus der Anspielbande heraus zu bekommen, Tiefstoß verwenden.

Beachte, dass Pendler mit Lauffeffet oder auch Ohne-Effet hier kaum möglich bzw. unheimlich diffizil sind.

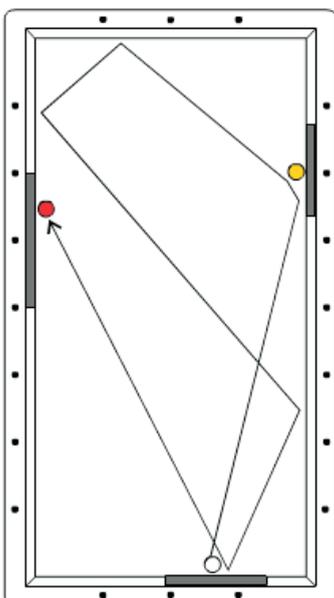
**Die Behandlung des Seiteneffets beim Plus-Stoß mit Verlängerung**

Voraussetzung für die folgenden Feststellungen ist, dass der Spielball an der 1. Bande flach anbandet.

a) Hochstoß oder Höhe Mitte mit viel bis maximal Rechteeffet: **Zu lang!** (**rote Linie**).

b) Ohne Effet: **Zu kurz!** (**blaue Linie**). Beachte, dass die Berührung mit B 2 Linkseffet erzeugt.

c) Ca. 1 Effetpunkt Rechteeffet bei Hochstoß: **o. k.**

**Vorbänder mit Gegeneffet-Abschlag an der 4. und 5. Bande.**

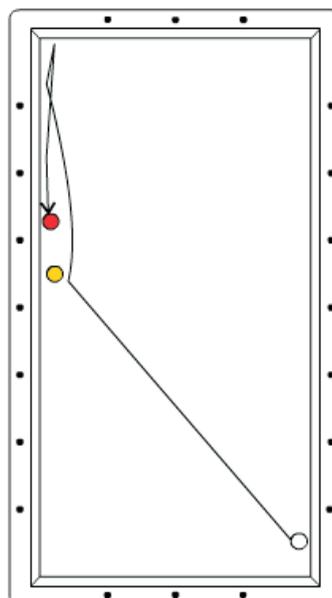
Bei solch krüppeligen Ablagen ist man froh, überhaupt eine Lösung zu finden.

Man wird jedoch erstaunt sein, wie *relativ* präzise man selbst hier spielen kann.

B 1: viel Linkseffet.

B 2: Etwa 2/8 bis 3/8.

Die Balken in den Banden sollen anzeigen, in welchem Bereich die 3 Bälle liegen können.

**Möblacher**

1. Warum nicht von Rot? Rot ist noch weiter von Weiß entfernt und steht press an der Bande.

2. Durch den **Hochstoß-Bogen** kann man das vorzeitige Treffen von Rot vermeiden.

3. Es ist erstaunlich, wie **viel Linkseffet** man hier anzeigen muss, um B 1 zurück zur langen Bande zu bringen.

**Die Gründe:**

a) Der Bogen.

b) Verminderte Stoßqualität, da auch B 1 (fast) press an der Abspelbande steht.

4. B 2 knapp 1/2-voll treffen.