

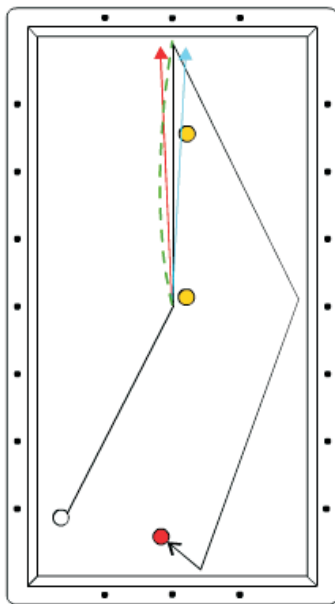
## Nr. 51 Seiteneffet – durch den Stoß u./od. durch B 2 vermittelt

Dieses sehr komplexe Thema wird an verschiedenen Stellen des **HdB** besprochen (*insbes. Physik, Bd. 1 sowie Gegeneffet, Bd. 2*). Vgl. auch oben, S. 40.

Bei Positionen wie unten ist man oft überrascht, wie viel oder umgekehrt wie wenig Effet sich an der Kopfbande zeigt, obwohl dem Spieler selbst möglicherweise beim Abstoß und der Anfangslinie gar kein Unterschied aufgefallen ist.

**Standardvorgaben** beim folgenden Dessin:

Maximal Rechtseffet, Stoßhöhe Mitte – von B 2 aus (knapp 1/2-voll treffen): rechtwinklig zur Kopfbande. Nach der Devise *„kleine Ursachen, große Wirkungen“* sollte man sich darüber klar sein, dass bereits leichte Abweichungen (ungewollt) bei einer der folgenden **Variablen** Ursache für das Verfehlen der Karambolage sein können.



**Linie zur Kopfbande** nicht genau vertikal. Falls leicht negativer Anspielwinkel (**rote Linie**) → deutlich reduzierte Wirkung des Seiteneffets - falls leicht positiv (**blaue Linie**) → deutlich verstärkt.

### Tempo

Bei zu hohem Tempo ist nicht nur der Abprallwinkel an B 2 größer sondern das Seiteneffet wirkt sich weniger stark aus.

### Stoßqualität:

Ein eindringender, gefühlvoller Stoß, der "ordentlich was mit-

gibt", bewirkt Effetverstärkung. Fehlt es daran (auch wenn B 1 press oder sehr nah an der Abstoßbande liegt), ist man erstaunt, wie wenig Effet sich an der Kopfbande zeigt.

### Durch B 2 vermitteltes Seiteneffet

Es wird auf die o. a. Kapitel des **HdB** verwiesen. Zusätzlich ist noch folgendes zu beachten:

### Dicke des Antreffens

Bei Werten ab  $>3/8$ -Treff verringert sich die Laufgeschwindigkeit von B 1 stärker (weniger Translationsenergie) und **deutliches Seiteneffet** kommt um so mehr zur Geltung – **vorausgesetzt** es beträgt (mehr als) 2,5 Effet-Punkte und/oder die Stoßqualität ist fühlbar erhöht. Ist das nicht der Fall schlägt die Reaktion ins Gegenteil um: **Geringes Seiteneffet** wird durch das Ball-2-Effet kompensiert und kommt gar nicht richtig zur Geltung.

In diesem Zusammenhang sei hingewiesen, wie wichtig eine absolut gerade Abstoßlinie, die Beibehaltung der Effetanzeige beim Stoß und das stets gleichmäßige Nachfolgen sind.

### Hoch- oder Tiefstoß

**bewirkt Bögen**, deren Ausmaß abhängig ist von der Stoßhöhe, der Stoßqualität, dem Abstand des B 2 bis zur Kopfbande (wie viel Platz noch für den Bogen da ist!).

Der Hochstoßbogen (**grüne Strichlinie**) wirkt für das Seiteneffet unterstützend, andererseits wird es bei sehr ausgeprägtem Hochstoß zunehmend schwieriger, maximales Seiteneffet anzubringen – der Tiefstoßbogen wirkt dagegen als solcher reduzierend.

Aber da bei Tiefstoß auch eine relative Steigerung des Seiteneffets eintritt, muss letzteres differenziert betrachtet werden, m. a. W. bei Tiefstoß kommt u. U. ebenfalls erhebliche Effetverstärkung zum Zuge.

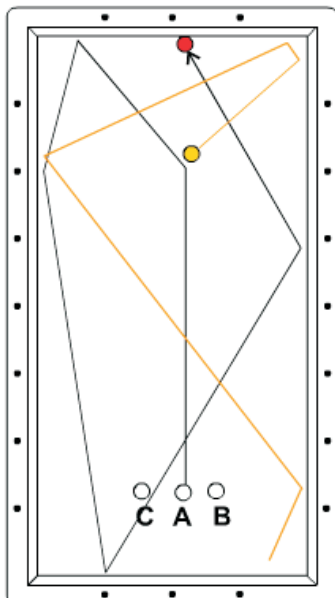
### Praktische Schlussfolgerungen

Man müsste schon ziemlich monoman sein, wenn man das alles "berechnen" wollte. Allerdings kann es hilfreich sein, wenn man wenigstens um die Klippen weiß.

Hier sollte **das Gefühl dominieren**.

**Die Gleichmäßigkeit** der Stoßausführung ist vor allem zu beachten (auch deshalb, um möglichst viele Variablen konstant zu halten).

## Nr. 51a Verschiedene Antreffdicken an B 2 beim langen Rundball (Berechnungen nach Ball-System)



Zwecks Kontervermeidung (B 2 an B 3), möchte man hier B 2 möglichst dick treffen; dies auch zu Verteidigungszwecken. Aber:

1. Bei Dicken von  $6/8$  und mehr erhält B 2 so viel Tempo, dass er wieder zurück zur Kopfbande kommt und so keine Verteidigung mehr gegeben ist.

2. Zum Ausgleich müsste man sehr viel Gegeneffet geben. Nebenstehend betragen nach Ballsystem die Tischpunkte: 1 Pkt. für B 2, + 1,5 Pkt. für B 3; + 0 f. Schräge = 2,5 TP

**Versuch (Pos. A): Dicke  $5/8$  minus 2,5 Punkte Gegeneffet** – das geht bei dieser Position aber **nicht!** Der Ball läuft zu rund.  $4/8$ -Treff dürfte hier das Maximum bedeuten. Ansonsten müsste man noch dünner treffen (oder das Dessin wechseln).

**Liegt B 1 mehr rechts (Pos. B)**, muss sowieso dünner getroffen werden.

**Liegt dagegen B 1 mehr nach links (Pos. C)** – bzw. B 1 und B 2 beide mehr nach rechts, kann man  $5/8$  spielen ( $6/8$  aber kaum) – das Gegeneffet wird dann noch ausreichend angenommen, nicht selten sogar zu stark.

Nebenbei gesagt stellt sich die Frage, ob man **standardmäßig für viele lange Rundbälle  $5/8$  (statt halbvoll) wählen sollte, was am allereinfachsten zu treffen ist** – vorausgesetzt die Kontergefahr ist zu beherrschen.

Sinnvollerweise lassen sich **bei Dicke  $5/8$  höchstens 2 EP Gegeneffet** geben.

Beispiel: Hochstoß und 1,5 Pkte Gegeneffet = insgesamt minus 2 Pkte. Es verbleiben bei 5 Dickenpunkten noch 3 Restpunkte (entspr. der erforderlichen Tischpunktzahl)