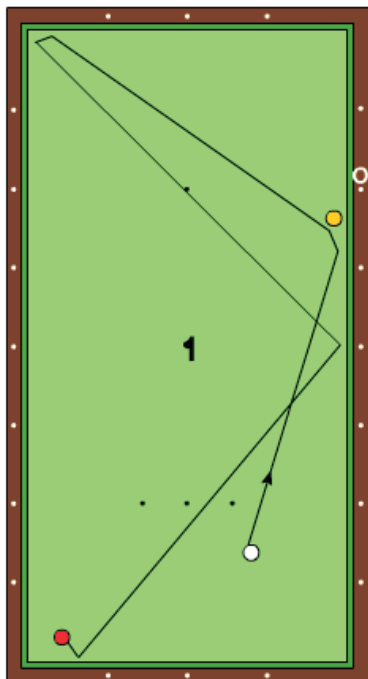
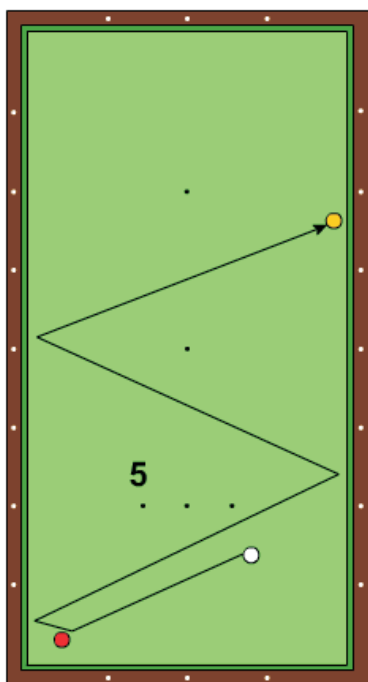


Nr. 52 Dessin - Diskussion

Bälle bitte genau aufsetzen!



Ball-Position		●	●	●
Weiß	RU	x = 28,2 cm	y = 48,5 cm	
Gelb	RoM	x = 64,8 cm	y = 57,0 cm	
Rot	LU	x = 16,3 cm	y = 10,2 cm	



1. Der **Vorbänder von Gelb** (Bandenfolge L - B 2 - K - L - L - [K] - B 3) bietet sich als erstes an. Das Problem ist, den Ball kurz genug laufen zu lassen. Keinesfalls Hochstoß wegen des Längungsbogens zur Kopfbande hin. Aber auch Tiefstoß ist kaum zu empfehlen, da das Tempo von B 1 sich relativ vermindert und das Linkseffekt sich dann an der 3. Bde zu stark (längend) auswirken kann. Also: Stoßhöhe Mitte, viel Linkseffekt, mittelkräftig stoßen, die obere linke Ecke genau anspielen. → **Zeigen**

- a) Auf sehr langen Tischen geht das Dessin so nicht.
- b) Liegt B 2 etwas mehr oben, z. B. bei O, kann natürlich Tiefstoß zur Anwendung kommen.

2. Ein **Vorbänder von Gelb** mit der Bandenfolge L - B 2 - L - K - L - L - B 3, gespielt mit Hochstoß, maximal Rechtseffekt und ausgeprägtem Anfangs-Bogen ist bei dieser Position schwer. Liegt dagegen B 2 etwas "tiefer", etwa bei U, ist das eine sehr gute Lösung. → **Zeigen**

3. Der **Vorbänder von Rot** (K - Rot - L - K - Gelb) → **Zeigen** bietet sich ebenfalls an. Hier ist das Problem, ihn kurz genug laufen zu lassen. Selbstverständlich den Roten dünn treffen, was bei Vorbändern nicht so ganz einfach ist. Wichtig ist natürlich Hochstoß und - soweit möglich - maximal Rechtseffekt, welches sich an der oberen. kurzen Bande voll auswirken soll; langsam stoßen.

Beachte: Eine optisch ähnliche Lösung, Tümmler von Rot, links getroffen (Ball-Bande) ist höchst kontergefährdet und kommt allenfalls bei veränderter Position von B 2 in Betracht.

4. An den **Ticky-Vorbänder von Rot** denkt mancher gar nicht. → **Zeigen** Dabei ist er nicht so schwer (wenn der Gelbe etwas weiter unten an der rechten langen Bande liegt, ist er noch leichter): Ziemlich tief stoßen, viel Rechtseffekt, B 2 relativ dick nehmen. Ein kräftiger Stoß ist vonnöten, da der Weg zu B 3 lang ist.

5. Als nächstes kämen Pendler in Betracht. Zunächst der normale **Doppelpendler**. → **Zeigen**

Ein sehr sensibler Stoß – schwierig, ihn genau auf den Punkt zu spielen.

6. Der **Pendler mit Verlängerung** ist demgegenüber eigentlich sogar einfacher, vor allem wenn B 3 etwas höher an der langen Bande, bei O, liegt. → **Zeigen**

7. **Kurze Quart mit Verlängerung** → **Zeigen** Hier nicht besonders zu empfehlen, da fast noch sensibler als Nr. 5. Außerdem besteht Sofort-Konter-Gefahr beim Anspielen des Roten. Hier kann es so gerade noch möglich sein, den Tusch zu vermeiden - aber die Tatsache der drohenden Gefahr bewirkt oft, dass der Stoß, hinsichtlich der Lauflinie, nicht so sauber herausgebracht wird wie geplant, weil die Angst vor Klapper im Hinterkopf sitzt.

8. **Nachläufer** → **Zeigen** Es ist immer wieder erstaunlich, wie selten bei Positionen ähnlich dieser - auch von fortgeschrittenen Spielern - an den Nachläufer gedacht wird. Die Lauflänge von B 1 als solche dürfte eigentlich für die meisten kein Problem sein. Und für den Fall, dass der Spielball die rechte lange Bande sofort doppelt berührt, was gar nicht so selten vorkommt, benötigt man links unten nicht einmal mehr eine dritte Bande. So wie die Bälle hier liegen, besteht die Gefahr darin, dass der Gelbe den Roten wegkontern könnte; aber wegen der gegensinnigen Effetübertragung von B 1 auf B 2 (der dabei Rechtseffekt erhält), darf man davon ausgehen, dass B 2 steil genug, und überall vorweg, laufen wird.

Andere Lösungen: Der einfache lange Rundball von Gelb (links getroffen) heißt, die Götter zu versuchen → **Zeigen** und an einem Zugball-Doppel-Querpendler von Gelb (rechts getroffen) sollen sich Kunststoß-Experten die Zähne ausbeißen - das ginge dann als Verband-Zugball-Pendler noch eher → **Zeigen**

- 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