

## Nr. 54 Dessin - Diskussion

Bälle bitte genau aufsetzen!

Ein Allerweltdessin, das aber zu einigen interessanten Überlegungen Anlass gibt.

### 1. Umkehrer von Rot → Zeigen

Nach der Theorie sollte diese Lösung noch möglich sein. Die Praxis zeigt aber, dass das gar nicht so einfach ist. Um die volle Umkehr-Wirkung zu erzielen, muss man nicht nur **sehr hoch, mit Rechtseffet** und lang nachfolgend stoßen, sondern auch recht stark, und dabei den B 2 ziemlich voll nehmen. Dann aber besteht Gefahr, dass der Spielball zu stark seitlich abprallt und als erste Bande nicht, wie gewünscht, die Kopfbande sondern die linke lange Bande berührt (ganz zu schweigen davon, dass ein Preller am Roten droht). Trifft man andererseits B 2 nur ein wenig zu dünn, ist das Umkehr-Ausmaß zu gering. Daher eher etwas für Spieler mit beeindruckender Stoß-Wirkung. Interessant: Liegt B 1 mehr nach links, wird's leichter. Ansonsten: Man könnte auch **Tiefstoß versuchen (!?)**

### 2. Doppelrundball von Rot – "kurz" laufend → Zeigen

Die Schwierigkeit besteht natürlich darin, dass man auf dem Hinweg ganz knapp am Gelben vorbei spielen muss.

### 3. Doppelrundball von Rot – "lang" laufend → Zeigen

Eine ähnliche Schwierigkeit: Mit genau dosiertem Lauffeffet die rechte lange Bande präzise unten knapp vor der Ecke zu treffen, damit der Ball nicht zu kurz wird. Leider ist die Tendenz bei Nr. 3 ebenso wie bei Nr. 2 so, dass B 1 mit Vorliebe zum Schluss die rechte obere Ecke aufsucht.

### 4. Doppeltümmler von Rot → Zeigen

B 1: Hochstoß, viel Linkseffet. Durchaus überlegenswert, wenn auch nicht ganz einfach. **Üben lohnt sich!**

### 5. Doppelrundball von Gelb → Zeigen

Was das Karambolieren angeht, wäre dies wahrscheinlich die beste Lösung, wenn nicht **Kontergefahr** bestünde. **Vermeidungsstrategien:**

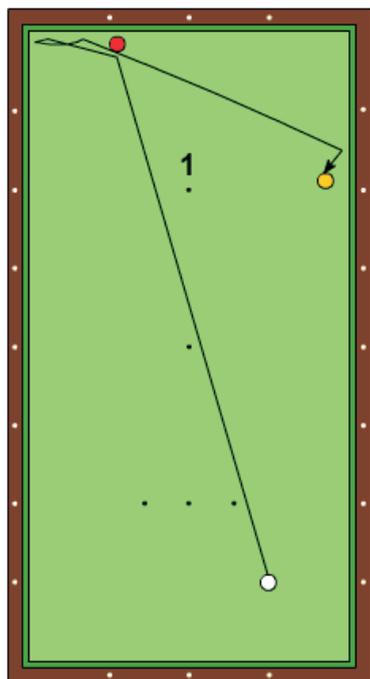
- B 2 so dünn wie möglich nehmen (und mit viel Effet ausgleichen), so dass er besonders langsam läuft.
- B 2 etwas dicker (aber immer noch ziemlich dünn) nehmen, so dass er genau in der linken oberen Ecke (kurze Bande) landet.
- B 2 so dick nehmen, dass er rechts von B 3 an die Kopfbande gelangt – und entsprechend mit Gegeneffet ausgleichen: Technisch schwierig und zusätzlich kommt jetzt mögliches Konter zwischen Weiß und Gelb sowohl auf dem Hinweg wie auf dem Rückweg ins Spiel.

### 6. Gezogener Ticky von Gelb → Zeigen

Technik ähnlich wie bei Nr. 53/5, doch nicht ganz so schwer.

### 7. Gegeneffet-Pendler von Gelb → Zeigen

B 1: etwas unter Mitte, Rechtseffet. B 2: etwa 5/8-Treff. **Üben!**



#### Ball-Position



|      |    |                            |
|------|----|----------------------------|
| Weiß | RU | x = 35,0 cm<br>y = 35,0 cm |
| Gelb | RO | x = 61,3 cm<br>y = 3,0 cm  |
| Rot  | LO | x = 38,5 cm<br>y = 65,0 cm |