

Nr. 55 Dessin - Diskussion

Bälle bitte sehr genau aufsetzen! →

Quartball von Gelb geht nicht wegen Konter. Auch über Fortsetzungen braucht man wegen der Schwierigkeit der Lösungen kaum nachzudenken, selbst die Verteidigung ist problematisch.

1. Gezogener Rundball von Rot (?) → Zeigen

Er ist möglich aber ebenfalls stark kontergefährdet. Es hängt sehr von Ihrer persönlichen Stoßqualität ab, ob der Ball gelingt. Bei dickem Treffen von B 2 folgt unweigerlich Klapper. Also: B 2 nur 1/2-voll treffen, B 1 sehr tief, sehr weich, sehr wirkungsvoll und nicht zu stark stoßen, sonst erhält man nicht die erforderliche Zugballwirkung, d. h. der Ball läuft nicht "kurz" genug.

2. Rundball von Gelb (?) → Zeigen

Hier haben wir genau die gleichen Probleme wie bei Nr. 1, nur dass man in diesem Fall auch noch die 3. Bande in der unteren rechten Ecke benötigt.

3. Gestreckter Ball-Bande-Tümmler von Rot → Zeigen

Diffizil, da sehr präzise gespielt werden muss. B 1: Höhe Mitte (nicht hoch!) oder knapp darunter, ca. 1 Effetpunkt Rechts-(!)effet, ruhig stoßen. B 2: etwa 1/2 voll treffen.

4. Vorbänder von Rot (K - B 2 - L - K) → Zeigen

Ähnlicher Laufweg wie bei Nr. 3, möglicherweise aber leichter zu beherrschen.

B 1: Mäßiger Tiefstoß, Kaum Linkseffet. B 2 ziemlich genau ins Genick treffen. Bitte beachten: Je mehr Seiteneffet Sie geben, um so geringer ist die Zugwirkung, d. h. B 1 läuft kürzer.

5. Hinterbänder von Gelb (K - L - B 2 - L) → Zeigen

Er ist mit folgender Technik gerade noch möglich. B 1: tief + maximal Rechtseffet, langsam und gefühlvoll stoßen (dient alles dazu, die Effetwirkung an der Kopfbande zu verstärken). B 2 wird dünn getroffen. Hier sind dazu noch Positionsspiel und Verteidigung von Interesse.

6. Zweiband-Vorbänder von Rot

Sie wie die Bälle stehen, ist die Bandenfolge L - K - B 2 **nicht möglich**, denn nach dem Berühren der lg. Bde wird als nächstes B 2 getroffen. Bitte schauen Sie sich die Verhältnisse aus der Nähe genau an und versuchen Sie den Laufweg von B 1 zu verinnerlichen.

Würde der Rote um ein wenig weiter ab von der langen (und ggf. auch von der kurzen) Bande stehen, käme diese Möglichkeit durchaus in Betracht. → Zeigen

B 1: Stoßhöhe Mitte, übliches Laufeffet.

7. Anderes Dessin → Zeigen

Wie bei Nr. 6 gesagt, würde B 1 – wenn die Bälle original aufgestellt sind – den B 2 verfrüht treffen. Interessant ist für diesen Fall der weitere Lauf des Spielballs (siehe Pfeillinie).

Läge B 3 nun in der Ecke E, könnte man diese Lösung wählen, allerdings würde man wohl eher den Tümmler von Rot bevorzugen. Betrachtet man jedoch den weiteren Linienverlauf des Spielballs, zeigt sich, dass **B 3 an der Position N** durchaus eine interessante Möglichkeit bietet, die man sich merken sollte (das gilt auch für etwas veränderte Lagen von B 2).

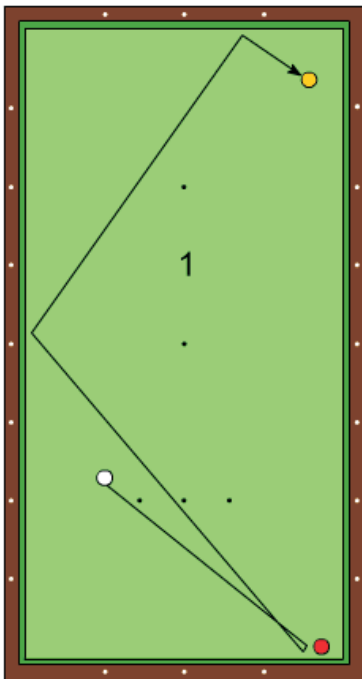
8. Exotisch – Gegeneffet-Ticky von Gelb (?) → Zeigen

Keinesfalls erste Wahl. Technisch schwierig und der Spielball bremst (zu) stark.

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



Ball-Position

Farbe	Position	x	y
Weiß	LuM	36,0 cm	10,0 cm
Gelb	RO	55,5 cm	47,5 cm
Rot	LoM	60,2 cm	4,0 cm

