



## Nr. 8 Spielstärken-Test – Teil I

Wie stark Sie sind, sagt Ihnen ohne weiteres Ihr Generaldurchschnitt. Der folgende Test für mittelstarke Spieler (GD ca. 0,5 bis 0,7) soll Aufschluss darüber geben, wo bei ihnen – im Vergleich mit Top-Spielern – Nachholbedarf besteht. Es handelt um sich die Wahrscheinlichkeit, mit der bestimmte mittelschwere bis schwere Dessins im Idealfall gelöst werden können bzw. vom jeweiligen Spieler tatsächlich gelöst werden. B 3 steht **nicht auf Chance**, so dass sehr präzise gespielt werden muss.

Die anzustrebenden Prozentzahlen sind nur als ungefähre Anhalt gedacht; sie schwanken von Spiel zu Spiel und – auch bei Spitzenleuten – von Person zu Person, weil jeder seine besonderen Scholadenseiten bzw. Schwächen hat. Wenn Sie genau wissen wollen, wo Sie prozentmäßig liegen, müssen Sie die Dessins öfter nachspielen und eine Strichliste über die Erfolgsquote führen; dann sollten Sie aber die Position der Bälle jeweils etwas ändern, weil Ihnen sonst der Gewöhnungseffekt zu gute Ergebnisse vorgaukelt. Stellt sich heraus, dass Sie bei bestimmten Dessins mehr oder weniger große Probleme haben, hilft nur eins: **Üben!** Allein die Tatsache, dass Ihnen die Positionen danach nicht mehr so fremd vorkommen werden, ist schon hilfreich.

**Die erste Gruppe** befasst sich mit **Verteidigungspositionen**, bei denen es auf genaues, dosiert-dünnes Treffen und die präzise Handhabung von Effet, Stoßhöhe, Stoßart, Stoßstärke ankommt.

**A 1:** Die Erfolgsquote beträgt hier auch bei Topspielern nur ca. **30 bis 50%**. Technik: B 2 sehr dünn, B 1 ohne Effet – oder aber B 2 nicht ganz so dünn, dafür mehr oder weniger viel Gegeneffet. B 1 wird meist hoch genommen, aber auch Tiefstoß lässt sich einsetzen. Bei der Stoßstärke sollten Sie vor allem auf gleichmäßiges Tempo achten; bedenken Sie auch, dass Übertempo den Spielball i. a. "kürzer" laufen lässt. → **Zeigen**

**A 2:** **70 bis 90%**. Der Ball 3 stört eigentlich nur psychologisch, aber dies Hemmnis kann man durch viel Üben mit Sicherheit ausschalten. → **Zeigen**

**A 3:** **60 bis 80%**. Man benötigt relativ viel Gegeneffet. → **Zeigen**

**A 4:** Positionen wie diese sind vergleichsweise einfach. → **Zeigen**

**Die zweite Gruppe** beinhaltet **hauchdünne Schnittbälle** über mittlere bis längere Distanzen, bei denen B 2 fast stehen bleibt. Um festzustellen, ob das Dessin auf die gewünschte Art überhaupt noch spielbar ist, kann man gedanklich eben an B 2 vorbei zielen und berechnen, ob der Spielball als Vorbänder (noch) zu B 3 gelangen könnte.

**B 1:** Quote **70 bis 90%**  
→ **Zeigen**

Hier nimmt man gewöhnlich Hochstoß, der bis zur 1. Bande einen geringfügigen Bogen im Sinne der Stoßrichtung (gleichbedeutend mit Kürzung) bewirkt – und wegen des doch schon recht flachen Anspielwinkels zur 1. Bande keinesfalls Gegeneffet sondern mehr oder weniger viel Laufeffet.

**B 2:** Quote **70 bis 90%**  
→ **Zeigen**

Hier kommt es in allererster Linie auf das absolut dünne Treffen an. Effet nach Bedarf.

**Die dritte Gruppe** bringt zwei ganz geläufige Dessintypen: **lange Rundbälle** und **steil laufende Tümler**.

Hier soll lediglich gezeigt werden, mit welcher hoher Wahrscheinlichkeit diese Bälle gelöst werden können und sollen.

**C 1:** Quote **80 bis 90%**  
→ **Zeigen**

**C 2:** Quote **75 bis 85%**  
→ **Zeigen**

### Bitte beachten:

Es geht bei all diesen Stößen nicht darum, ob es sich um die für die jeweilige Position "richtige" Lösung handelt sondern nur um die Feststellung, was Sie technisch und von der Zuverlässigkeit her "drauf haben".

**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