

## Nr. 9 Spielstärken-Test – Teil II

**Die vierte Gruppe** enthält **Schrägpendler** sowie **Gegeneffet-Pendler-mit-Verlängerung**.

Für Lauf- bzw. Ohne-Effet-Pendler bringen wir 2 Beispiele:

**A 1: Quote 60 bis 80%** bei breitem Schrägpendler → **Zeigen**

**A 2: Quote 60 bis 80%** bei engem Schrägpendler → **Zeigen**

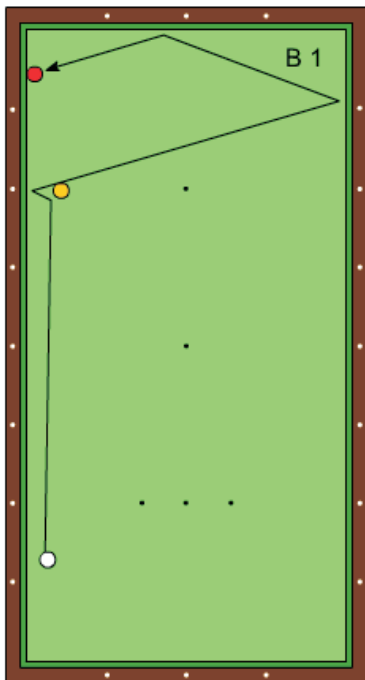
Bei beiden ist vor allem auch auf das Tempo zu achten: Weich stoßen, kein Übertempo!

Für die breiten Schrägpendler kann man sich an eine **Daumenregel** halten:

Bei einem Lauflinien-Winkel zwischen der 1. und 2. Bande von 2 Diamanten gilt für den Abschlag von der 2. Bande das Prinzip der Winkelgleichheit; bei mehr als 2 Dia öffnen sich die Winkel an der 2. und 3. Bande; bei weniger als 2 Dia schließen sie sich (werden "steiler" mit Bezug auf die jeweilige Bande).

Gegeneffet-Pendler erhalten oft viel Beifall, dabei sind sie – jedenfalls was die technische Ausführung angeht – gar nicht so schwer (Stoßhöhe i. a. Mitte bei maximal Seiteneffet). Allerdings muss der Anspielwinkel zur 1. Bande, bzw. der Anspielpunkt dort, sehr genau bestimmt und getroffen werden. Man braucht viele Übungseinheiten, um die Winkel zu verinnerlichen oder aber ein zuverlässiges System. Beides wird im **HdB I und II** ausführlich behandelt. Für das Tempo gilt ähnliches wie zuvor gesagt.

**A 3: Quote 80 bis 90%** → **Zeigen**



**Die fünfte Gruppe** hat **gezogene Querpender** und hinterher gespielte **gezogene Quarten** ("gedrückte" oder "kurz laufende") zum Thema.

Sie werden vorzugsweise – auch zu Verteidigungszwecken, damit B 2 langsamer läuft und nicht wieder zur Kopfbande zurückkehrt – als weiche Zieher mit nur (gut) halbvollem Treffen von B 2 gespielt.

**B 1: Quote 80 bis 90%**. Bitte nicht immer automatisch maximal Gegeneffet (hier Linkseffet) geben sondern das Seiteneffet entsprechend dosieren. → **Zeigen**

**B 2: Quote 60 bis 80%**. Dieser Stoß ist deutlich schwieriger. Im allgemeinen ohne Effet oder höchstens ein Hauch Lauffeffet (hier Rechtseffet) → **Zeigen**

Es gibt natürlich **viele weitere Dessingruppen**, bei denen Sie überprüfen sollten, ob Ihre Zuverlässigkeit groß genug ist. Ich empfehle Ihrer Aufmerksamkeit insbesondere:

Gelängte sowie kurz gemachte (gedrückte) verkehrte Quarten, das heißt die üblichen Kreuzkaros, diesmal jedoch mit ungewöhnlichen Winkeln.

Möblacher (Umdreher), auch über längere Distanzen.

Die sogenannten "kleinen Lösungen", bei denen der Spielball nur einen kurzen Laufweg hat; sie kommen meist bei Abwehressins in Betracht in Form von normalen, gezogenen oder Gegeneffet-Tickies, Holländern etc.

Alle Arten von Tümmlern, vor allem auch, wenn B 2 und/oder B 3 ganz frei auf dem Tisch liegen. Oft denkt man nicht an sie und ist dann erstaunt, wie viele auf den ersten Blick schwierige Dessins sich auf diese Art spielen lassen. Man muss nur dahin kommen, ihre Erfolgsquote deutlich zu erhöhen. Außerdem sind Tümmler, bei denen B 2 und B 3 entfernter von den kurzen Banden stehen, gut für das Positionsspiel geeignet: Alles zur Mitte!

Doppelpendler in Tischmitte und bei allen Winkeln

Nachläufer-Dessins.

**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