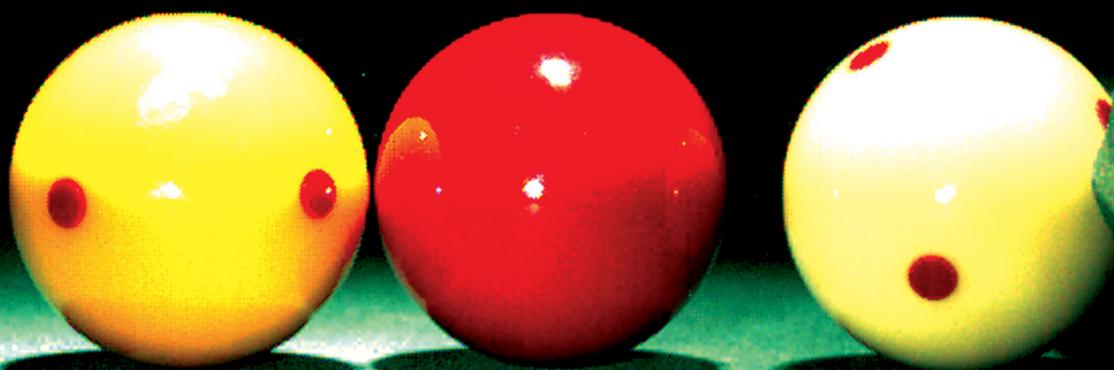


Andreas Efler

TUSCHVERMEIDEN IM DREIBAND

Kurz - Lang - Lang
Lang - Lang - Kurz
Umkehrer
B 2 press an der Bande
und andere
mit Testprogramm



TUSCHVERMEIDEN IM DREIBAND

BAND 3

KURZ-LANG-LANG
UMKEHRER
LANG-LANG-KURZ
KONTROLLE VON B 2
B 2 PRESS AN DER BANDE
SAMMELSURIMUM
TEST

© Litho-Verlag e.K., Wolfhagen/Germany 2015
Alle Rechte vorbehalten

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Druck/Printed: in Germany

Titelbild: Katrin Weinmüller

ISBN Print: 978-3-941484-81-8
ISBN Ebook: 978-3-941484-82-5

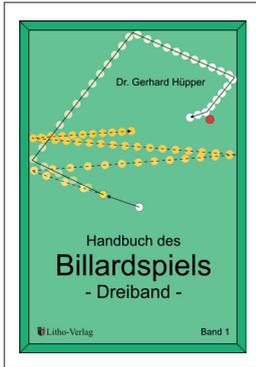
www.dreiband-billard.de
www.three-cushion.com

www.billardbuch.de



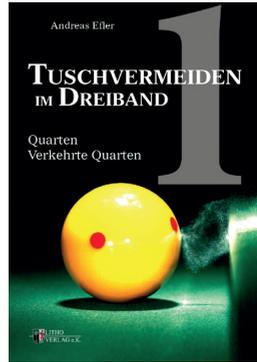
INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort.....	3
Materialunterschiede.....	4
Zur Verwendung dieses Buches.....	5
Legende zu den Symbolen der Grafik.....	6
Verschiedene Strategien der Tuschvermeidung in der Theorie.....	8
Trainingsprogramme Kurz-Lang-Lang.....	12
Kurz-Lang-Lang 1.....	12
Kurz-Lang-Lang 2.....	18
Kurz-Lang-Lang 3.....	31
Kurz-Lang-Lang 4.....	39
Kurz-Lang-Lang Anwendungen.....	49
Trainingsprogramme Umkehrer.....	57
Umkehrer 1.....	57
Umkehrer 2.....	65
Trainingsprogramm Lang-Lang-Kurz.....	72
Lang-Lang-Kurz 1.....	72
Lang-Lang-Kurz 2.....	77
Trainingsprogramm Kontrolle von B 2.....	83
Trainingsprogramm B 2 press an der Bande.....	89
Sammelsurium.....	95
Ein kleiner Test.....	112
Aufgaben.....	113
Lösungen.....	123
Leere Grafiken.....	133
Mywebsport.....	143
Dreibandtraining im Wienerwald.....	146
Bücher von Andreas Efler.....	147
Über den Autor.....	148



Handbuch des Billardspiels Dreiband
Band 1
Von Dr. Gerhard Hüpper

ISBN Print 978-3-9804706-2-9
ISBN Ebook 978-3-941484-71-9



Tuschvermeiden
im Dreiband Bd. 1
Von Andreas Efler

ISBN Print 978-3-941484-73-3
ISBN Ebook 978-3-941484-74-0



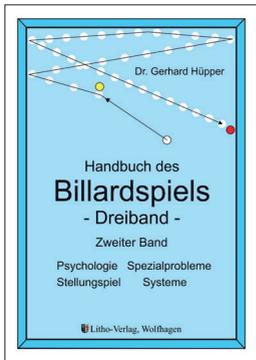
Tuschvermeiden
im Dreiband Bd. 2
Von Andreas Efler

ISBN Print 978-3-941484-77-1
ISBN Ebook 978-3-941484-78-8



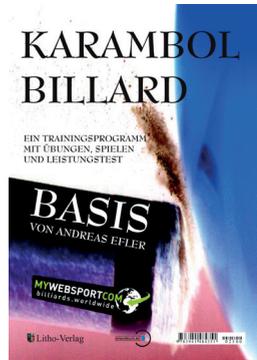
Tuschvermeiden
im Dreiband Bd. 2
Von Andreas Efler

ISBN Print 978-3-941484-81-8
ISBN Ebook 978-3-941484-82-5



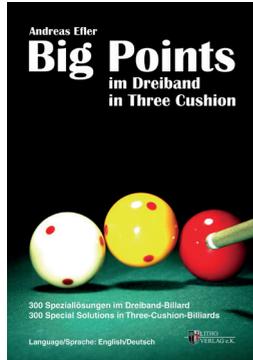
Handbuch des Billardspiels Dreiband
Band 2
Von Dr. Gerhard Hüpper

ISBN Print 978-3-9811713-8-9
ISBN Ebook 978-3-941484-72-6



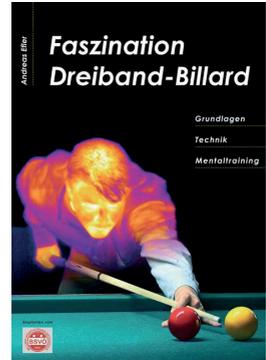
Karambol Billard
Basis
Ein Trainingsprogramm
Von Andreas Efler

ISBN Print 978-3-941484-35-1
ISBN Ebook 978-3-941484-36-8



Big Points
im Dreiband
Von Andreas Efler

ISBN Print 978-3-941484-01-6
ISBN Ebook 978-3-941484-19-1



Faszination
Dreiband-Billard
Von Andreas Efler

ISBN Print 978-3-9804706-8-1
ISBN Ebook 978-3-941484-32-0

VORWORT

Dieses Buch ist eine Sammlung all der offensichtlichen und versteckten Tuschgefahren und deren Problemlösungen. Dabei habe ich versucht, die Positionen in Gruppen zusammen zu fassen, um Struktur in ein fast endloses Thema zu bringen.

Bei einer Tuschvermeidungs-Strategie geht es in den meisten Fällen darum, sich bei der Kreuzung der B 1- und B 2-Linie zu entscheiden, welcher der beiden Bälle zuerst die Gefahrenzone passieren soll. Nur wenn man diesen Plan konsequent zu Ende denkt und mit derselben Konsequenz auch ausführt, bekommt man mit den Jahren das Gefühl für die richtigen "Kreuzungen", so dass durch diese Erfahrung ein Automatismus entsteht, bei dem der Spieler in Sekundenbruchteilen die notwendige Strategie erfassen kann. Bei der Tuschgefahr von B 2 auf B 3 geht es in erster Linie um die Kontrolle des Laufweges von B 2. Entwickelt man als ambitionierter Spieler dieses Bewusstsein für das Verhältnis der Geschwindigkeiten von B 1 und B 2 und für die entsprechenden Laufwege nicht, bleibt die Tuschvermeidung immer ein Glücksspiel, eine Art russisches Roulette.

Eine absolute Grundvoraussetzung, um einen Tusch sicher zu vermeiden, ist eine saubere, solide Stoßtechnik. Nur durch diese Fähigkeit, den Spielball im Verhältnis zu B 2 langsam oder schnell zu machen, sei es durch eine Änderung im B 2-Treff oder durch attackierten oder getragenen Stoß oder durch eine Kombination von beidem, bekommt der Spieler die Kontrolle über die Bälle.

Natürlich gibt es auch viele Positionen, bei denen die offensichtliche Lösung ein Tuschproblem hat, das nicht zu lösen ist. Auch hier ist die Konsequenz des Spielers entscheidend, eine Alternativlösung zu suchen und nicht nach dem Prinzip "Hoffnung" zu handeln: "vielleicht geht es ja doch irgendwie".

Nur bei einigen wenigen Stellungen ist es erlaubt zu "pokern", weil jede Alternativlösung um ein Vielfaches schwieriger wäre und somit auch weniger Erfolgsquote generiert.

So wünsche ich den Trainierenden viel Spaß mit diesem Buch und vor allem auch Geduld, wenn beim Üben der besonders "fiesen" Stellungen zehn Mal hintereinander ein Tusch resultiert.



ZUR VERWENDUNG DIESES BUCHES

Damit der Trainierende den größtmöglichen Nutzen aus der Arbeit mit diesem Buch zieht, möchte ich dazu ein paar Hinweise geben.

Eine Stellung wird in zwei Grafiken dargestellt. In der oberen Grafik wird das Tuschproblem beschrieben. Dabei sind die Koordinaten, sowie der Grad der Tuschgefährlichkeit neben der Grafik platziert (siehe Legende). In der Grafik selber sind die Laufwege von B 1 und B 2 und die gefährlichen Zonen mit einem Sternsymbol eingezeichnet.

In der unteren Grafik wird die bestmögliche Lösungsstrategie erklärt. Dabei werden die stoßtechnischen Parameter, der Schwierigkeitsgrad und verwandte Stellungen mit Symbolen erläutert. In der Grafik selber sind die erwünschten Laufwege und die Reihenfolge von B 1 und B 2 in den problematischen Zonen eingezeichnet.

Die Stellungen dieses Buches sind in Stoßgruppen eingeteilt, die wiederum in Kapitel mit verwandten Tuschproblemen unterteilt sind. Nach den einzelnen Kapiteln können die erlernten Strategien in einigen Übungsstellungen angewendet werden. Zusätzlich gibt es nach jeder Stoßgruppe ein Kapitel mit Anwendungsbeispielen.

Anschließend werden einige Problemstellungen skizziert, bei denen der Leser testen kann, ob er die richtige Strategie zur Tuschvermeidung erkennt. Im folgenden Kapitel werden die Lösungen präsentiert.

Am Ende des Buches gibt es einige Seiten mit leeren Grafiken, in denen eigene Tuschprobleme eingezeichnet werden können.

Auch zum Training der einzelnen Stellungen möchte ich ein paar Anregungen geben. In einem ersten Schritt sollten die Stellungen, genauso wie in der Grafik abgebildet, mit Hilfe eines Kreidestiftes eingezeichnet werden. Dabei ist es wichtig, dass die Positionierung der Bälle mit Hilfe der Koordinaten so präzise wie möglich erfolgt. Oft genügen ein paar Zentimeter Abweichung von der Ursprungsstellung, um die vorgeschlagene Strategie zur Tuschvermeidung unmöglich zu machen.

Sobald der Spieler verstanden hat, welches Prinzip hinter einer Lösung steht, kann er beginnen, die Stellung leicht zu verändern, um herauszufinden, bis zu welchem Punkt ein Dessin auf die entsprechende Art lösbar ist. Bei einigen Stellungen wird ohnehin eine Variation der drei Bälle konkret vorgeschlagen.

In einem letzten Schritt stellt sich der Spieler die Bälle ähnlich wie in der Ursprungsstellung auf, ohne die Position mit Kreidestift einzuzeichnen, um sich auf diese Weise ein Gefühl für die notwendigen Veränderungen in den stoßtechnischen Komponenten zu erarbeiten. Dabei soll darauf geachtet werden, dass bei jedem Versuch die Stellung leicht variiert.



MATERIALUNTERSCHIEDE

Wer sich schon länger mit unserem faszinierenden Sport des Dreiband-Billard auseinandersetzt, wird die Komplexität und Vielfalt erfasst haben, dieses unendliche Meer an Möglichkeiten, die Bälle in ihrem Lauf zu beeinflussen, hervorgerufen durch die geometrische Form der Kugel (ich muss aber zugeben, dass es mit Quadern oder Tetraedern auch nicht einfacher wäre). Selbst die Allerbesten in unserem Sport machen im Durchschnitt "nur" zwei Punkte pro Aufnahme und vollbringen dabei Unglaubliches. Die Präzision und Genialität der Profis fasziniert jeden Dreibandspieler, dem Laien bleibt die Komplexität aber oft verborgen. Zu subtil sind die feinen Prozesse, die in einem Stoß ablaufen. Ein wesentlicher Punkt dabei ist die Fähigkeit, sich auf unterschiedliches Material anzupassen. Alter und Zustand des Tuches, die Raumfeuchtigkeit, die Temperatur, der Bandengummi, all das beeinflusst den Lauf der Bälle.

So spielt das Material auch für das Thema in diesem Buch eine erhebliche Rolle. Ich kann leider nicht garantieren, dass die vorgeschlagenen Strategien zur Tuschvermeidung auf jedem Tisch der Welt funktionieren. Sie sind angelegt für durchschnittlich laufende Tische. Ich appelliere an den Forschergeist des Lesers, bei diesbezüglichen Problemen nicht die Flinte ins Korn zu werfen, sondern zu experimentieren und eigene Schlussfolgerungen zu ziehen, z.B. die Strategie einer ähnlichen Position auszuprobieren oder die Position minimal zu verändern. Bei vielen Stellungen gebe ich ohnehin Hinweise zu Materialunterschieden.

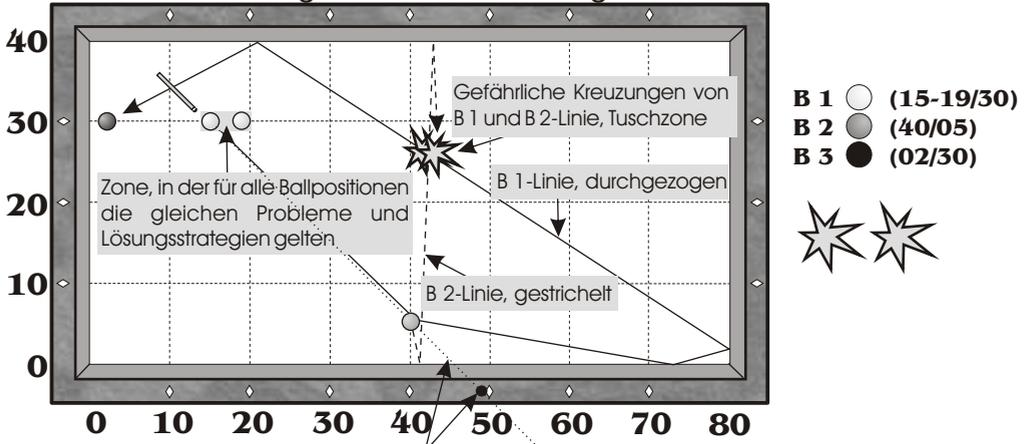
HINWEIS FÜR NUTZER DES MYWEBSPORT-SYSTEMS

Alle Stellungen dieses Buches sind im Mywebsport-System gespeichert und abrufbar. Die drei Bälle können so einfach mit dem Laser aufgestellt werden. Dabei ist im Mywebsport-System so vorzugehen:

Einloggen -> oben rechts "Referenzstellungen" auswählen -> Ordner "Mywebsport" -> "Literatur" -> "Efler-Tuschvermeiden" -> "Referenzstellungen laden" -> runterscrollen bis zur gewünschten Stellung (oder alternativ dazu vor dem Laden der Referenzstellungen die Suchmaske verwenden).

LEGENDE ZU DEN SYMBOLEN DER GRAFIK

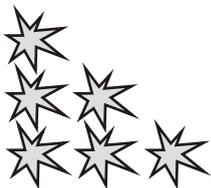
Grafik zur Erklärung der Problemstellung



Als Hilfe zum exakten Aufstellen der Bälle ist bei einigen Stellungen eingezeichnet, auf welchen Bandenpunkt die Verlängerung der Linie, die von B 1 durch B 2 geht, zeigt.

- B 1** ○ (15-19/30)
- B 2** ● (66/38)
- B 3** ● (27/04)

Koordinaten, um die Bälle exakt einzuzeichnen, wobei die Werte der langen Bande zuerst stehen. B 1 ist der Spielball, B 2 der erst anzuspielende Ball und B 3 der zuletzt getroffene Ball. Die Koordinaten 15-19 bei B 1 steckt die Zone ab, in der die entsprechende Tuschvermeidungsstrategie funktioniert.



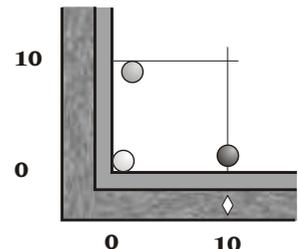
Die Anzahl der Sterne symbolisiert den Grad der Tuschgefährlichkeit. Ein Stern bedeutet geringe Wahrscheinlichkeit für einen Tusch, zwei Sterne eine mittlere und drei Sterne bedeutet eine extrem hohe Tuschgefahr, wenn nicht ein exakter Plan und ein stoßtechnisches Konzept dahinter stehen.

ERGÄNZUNG ZUM KOORDINATENSYSTEM:

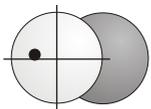
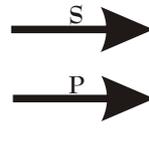
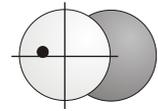
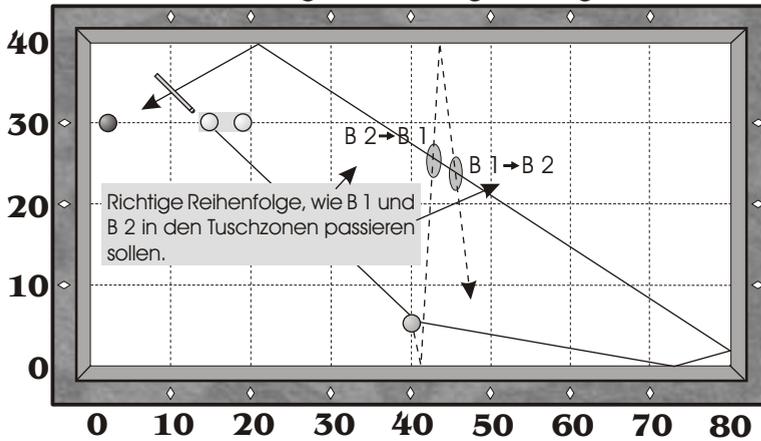
Im Beispiel rechts haben die drei Bälle folgende Koordinaten: Weißer Ball (01/01), denn die Koordinate 00 ist unmöglich, da immer vom Zentrum des Balles ausgegangen wird. Gelber Ball (02/09). Eine Koordinate 02 ist dann gegeben wenn der Ball eine halbe Ballbreite von der Bande entfernt liegt (auch bei 38 der kurzen Bande und 78 der langen Bande).

Roter Ball (10/1,5). In einigen seltenen Fällen können die Koordinaten 1,5 und 38,5 (kurze Bande), sowie 1,5 und 78,5 (lange Bande) vorkommen. Dann soll der entsprechende Ball 1 bis 2 cm von der Bande entfernt aufgestellt werden.

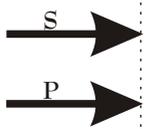
In einigen Fällen wird der Abstand zur Bande in Ballbreiten gemessen. So heisst (1 B/10), dass der Ball eine Ballbreite von der kurzen Bande entfernt aufgestellt werden muss.



Grafik zur Erklärung der Lösungsstrategie



Hinweis zum Anspielpunkt am Spielball, bezüglich Höhe und Effet (kleiner schwarzer Punkt), sowie zum Treffen von B 2 (graue Kugel).



S = Speed. Stoßstärke, Tempo. Ist der "Speed"-Pfeil genau zwischen den Begrenzungslinien links und rechts, wird der Stoß mit Standardtempo gespielt, so dass der Spielball B 3 am Ende um 10-20 cm bewegt. Ragt der Pfeil über die rechte Begrenzungslinie hinaus, wird mit Übertempo gespielt. Geht die Pfeilspitze nicht ganz bis zur Begrenzungslinie, muss mit extrem ruhigem Tempo gespielt werden, so dass der Spielball B 3 gerade noch erreicht.

P = Penetration. Hinweis dazu, wie weit man in den Spielball mit dem Queue eindringt. Das Eindringen ist verständlicherweise auch vom Tempo abhängig. Je stärker ein Stoß ist, desto weiter dringt das Queue in den Spielball ein. Deshalb sind diese zwei Pfeilsymbole nur im Zusammenhang zu betrachten. Immer wenn Tempo und Eindringen gleich stark sind, wird ein Standardstoß gespielt. Ist das Eindringen kleiner als das Tempo, ist der Stoß eher kurz und attackiert. Ist das Eindringen größer als das Tempo, ist der Stoß nachfolgend und getragen.



Hinweis auf die Schwierigkeit der Lösung mit einer Skala von 1-10. 1-3 bedeutet extrem leicht, ohne stoßtechnische Schwierigkeit. 4-7 bedeutet durchschnittliche Schwierigkeit, für Spieler mit einem Generaldurchschnitt von 0,4 bis 0,8 problemlos zu lösen. Stöße mit einer Bewertung von 8-10 sind extrem schwierig und nur für erfahrene Spieler mit absolut perfekter Technik zu lösen.



Hinweis darauf, auf welchen Seiten Stellungen zu finden sind, bei denen die Strategie zur Tuschvermeidung auf dem selben Prinzip beruht.

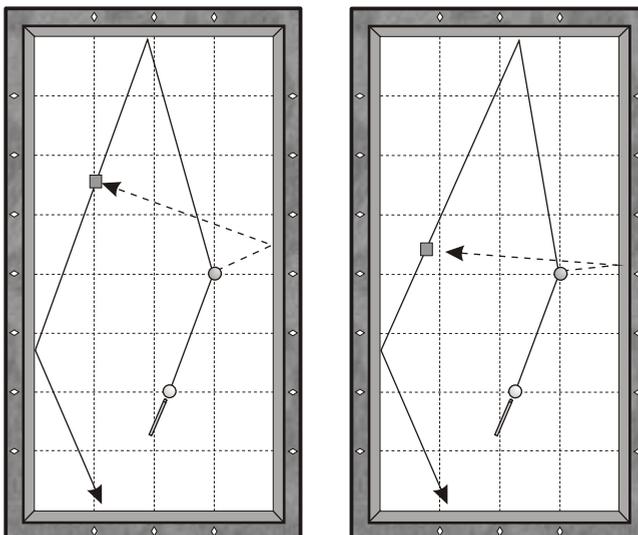
VERSCHIEDENE STRATEGIEN DER TUSCHVERMEIDUNG IN DER THEORIE

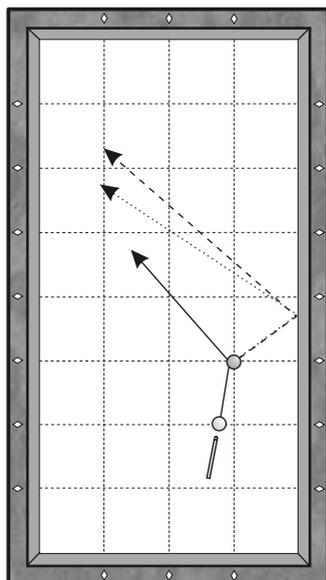
Dieses Kapitel ist den Spielern gewidmet, die auch gerne theoretisches Wissen sammeln. Hier werden die wichtigsten Strategien zur Tuschvermeidung genauer erklärt und finden sich wieder, einzeln, oder in Kombination mit anderen Strategien in den zahlreichen folgenden Problemstellungen.

Strategie 1: Veränderung der Lauflinien durch Anpassen des B 2-Treffs und des Seiteneffets

Die einfachste Strategie, einen Tusch zu vermeiden, ist die Kombination von B 2-Treff und Seiteneffet zu verändern. Dadurch werden die Lauflinien und die Geschwindigkeiten beider Bälle beeinflusst. Ein konkretes Beispiel: In der linken Grafik wird B 2 halbvoll getroffen. Bei halbvollem Treff teilen sich beide Bälle die Geschwindigkeit im Verhältnis 1 zu 1. Sind die Wegstrecken bis zur Kreuzung (kleines Viereck) gleich lang, wird ein Tusch die Folge sein.

In der rechten Grafik wird B 2 dünner getroffen. Damit B 1 am Ende das gleiche Ziel erreicht, wird mit etwas Linkseffet gespielt, welches vor allem an der ersten Bande wirkt. Der dünner getroffene B 2 ist jetzt deutlich langsamer als B 1 und nimmt auch eine andere Richtung. B 1 kann so bequem vor B 2 die Kreuzung passieren. Es gibt also in diesem Beispiel sehr viele Möglichkeiten, B 2-Treff und Seiteneffet zu kombinieren, um an dasselbe Ziel zu gelangen. Im Idealfall findet der Spieler die Kombination, die den Tusch vermeidet, die aber die Lösung auch nicht zu fehleranfällig macht. So wäre es auch denkbar, B 2 extrem dünn mit maximalem Effet zu spielen. Der Tusch wäre vermieden und B 1 gelangt an sein Ziel. Ein dünner Treff mit viel Effet ist jedoch sehr empfindlich und schwer zu kontrollieren.





Strategie 2: Veränderung der B 2-Linie durch Anpassen der Stoßstärke

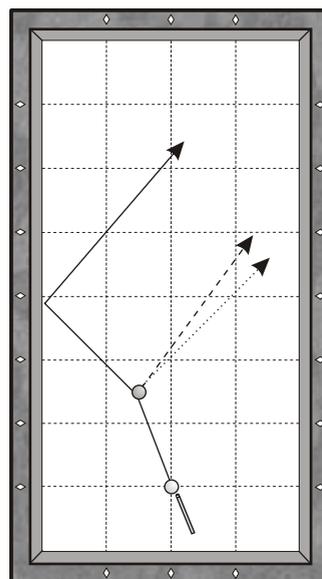
Die Stoßstärke beeinflusst natürlich nicht nur den Spielball sondern auch B 2. In der Grafik links wird in zwei Stößen B 2 jeweils gleich voll getroffen. Im ersten Stoß ruhig mit wenig Tempo (gestrichelte Linie), im zweiten Stoß mit viel Tempo (gepunktete Linie). Beim starken Stoß wird B 2 mehr in die Bande gedrückt und kommt so in einem steileren Winkel aus der Bande. Bei einigen Stellungen ist diese kleine Veränderung im Ausfallswinkel die einzige Chance, den Tusch zu vermeiden.

Ein stärkerer Stoß bewirkt natürlich auch einen stärkeren Abprall von B 1 und verändert auch dessen Richtung in gewisser Weise.

Strategie 3: Veränderung der B 2-Linie durch Anpassen der Stoßstärke und der Stoßart

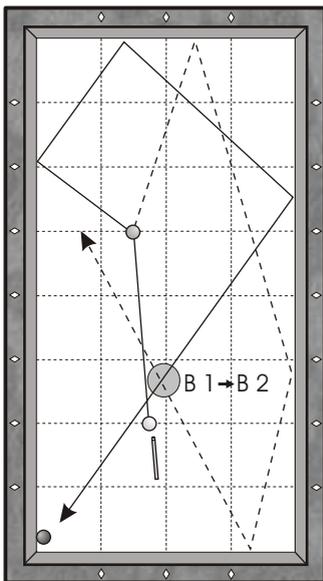
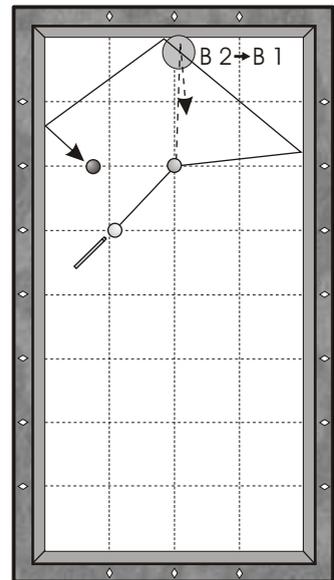
Diese Strategie beruht vor allem auf Erfahrung bei gewissen Stellungen und eine exakte physikalische Erklärung wäre ein gewagtes Unterfangen für mich.

In der Grafik rechts treffe ich B 2 beide Male gleich dünn. Das erste Mal stoße ich ruhig und getragen (gestrichelte Linie), das zweite Mal schnell und etwas attackiert (gepunktete Linie). Durch den schnellen kurzen Kontakt während der Berührung von B 1 und B 2 kann die B 2-Linie also etwas mehr nach rechts korrigiert werden. Dieser Effekt ist minimal, aber in einigen Fällen ausschlaggebend. Ein typisches Beispiel dafür sind die Stellungen VQ 3-1 und VQ 3-2 (Band 1).



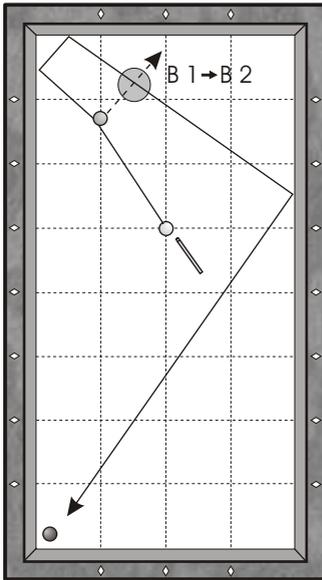
Strategie 4: Verzögern von B 1.

Bei vielen Stellungen muss man sich entscheiden, ob B 1 oder B 2 die gefährliche Tuschzone zuerst passiert, hat aber keine Möglichkeit, das über den B 2-Treffer zu lösen. Entscheidet man sich dafür, dass B 2 zuerst passieren soll, kann man das unterstützen, indem man den Stoß etwas härter ausführt, den Stoß leicht attackiert. Die Stoßhand macht im Stoß etwas zu, so dass das Queue nicht weit in den Spielball eindringt (siehe Stellung VQ 4-1, Band 1). Die Laufenergie von B 1 wird etwas gebremst. Je nach Stellung kann die Verzögerung auch mit etwas Rückziehereffekt erreicht werden (die Rückwärtsrotation hat einen stark bremsenden Effekt), so wie in der Stellung VQ 2-2 aus Band 1 (Grafik rechts).



Strategie 5: "Beschleunigen" von B 1

Im Gegensatz zu Strategie 4 ist es manchmal auch erforderlich, B 1 im Verhältnis zu B 2 schneller zu machen, damit der Spielball die gefährliche Kreuzung zuerst passiert. Genau genommen ist es kein Beschleunigen des Spielballs, sondern es geht darum, möglichst keinen Verzögerungseffekt zu erzielen. Ein ruhiger Stoß mit einer offenen Stoßhand und ein längeres Eindringen in den Spielball sind dazu die technischen Grundvoraussetzungen (siehe Stellung VQ 4-2 aus Band 1).



Strategie 6: Veränderung des Verhältnisses der Geschwindigkeiten von B 1 zu B 2.

Auch bei dieser Strategie bewege ich mich auf dünnem Eis, was die physikalische Erklärung betrifft. Bei der Stellung links muss B 2 sehr dünn getroffen werden, damit der Spielball noch vor ihm die Kreuzung passieren kann.

Als erfahrener Spieler weiß man, dass man sicherer aus dem Tusch kommt, wenn der Stoß schneller ausgeführt wird. B 1 wird also im Verhältnis zu B 2 schneller. Das lässt sich damit erklären, dass bei einem schnellen Stoß B 1 über dem Tuch gleitet und nicht durch die Tuchreibung gebremst wird, während der sehr langsame B 2 sofort durch die Reibung gebremst wird. Wer die Infrarotaufnahmen meiner DVD "Faszination Karambol-Billard" kennt, kann das leicht nachvollziehen.

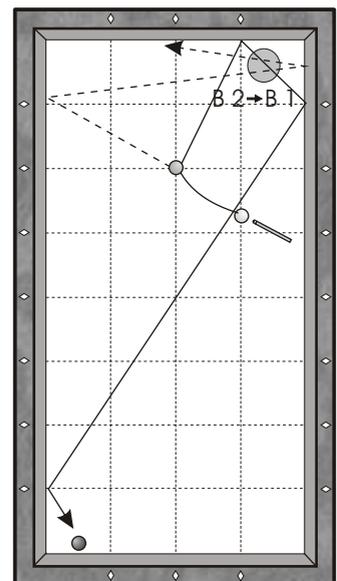
Auch dieser Effekt ist minimal, aber in einigen Fällen entscheidend.

Strategie 7: Produzieren von Kurveneffekten, um den Anspielwinkel auf B 2 zu verändern.

Bei einigen wenigen Stellungen kann der Tusch durch das Anheben des Queues vermieden werden. Der entstehende Kurveneffekt bewirkt einen veränderten Anspielwinkel auf B 2. Bei besonders heiklen Stellungen kann so eine gewünschte Reihenfolge in der Tuschzone erreicht werden.

Diese Strategie erfordert allerdings eine perfekte Stoßtechnik und viel Erfahrung mit Kurveneffekten.

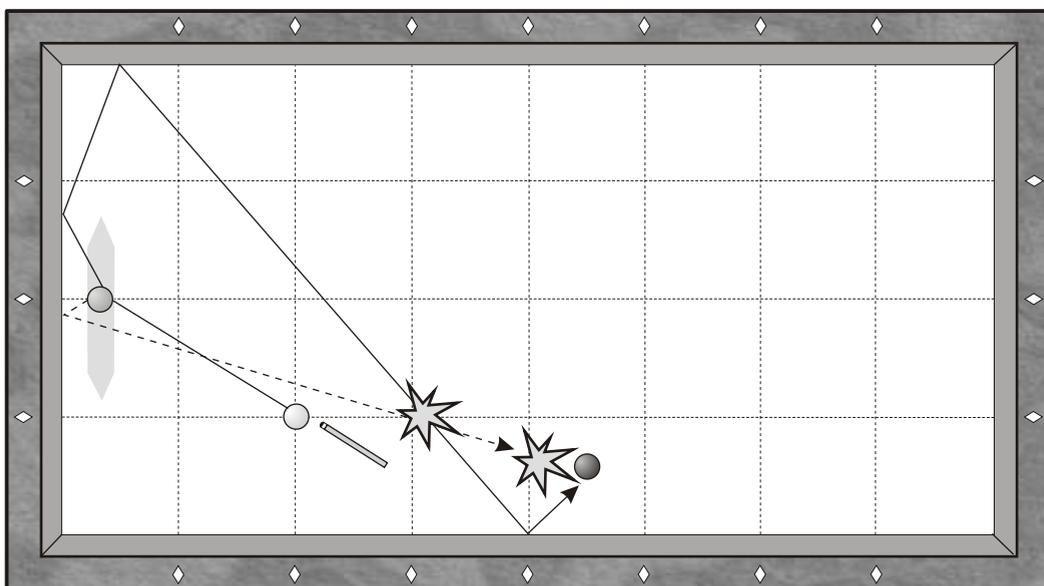
Ein besonders schönes Beispiel ist die Position KLL 4-7.



TRAININGSPROGRAMM KURZ-LANG-LANG 1

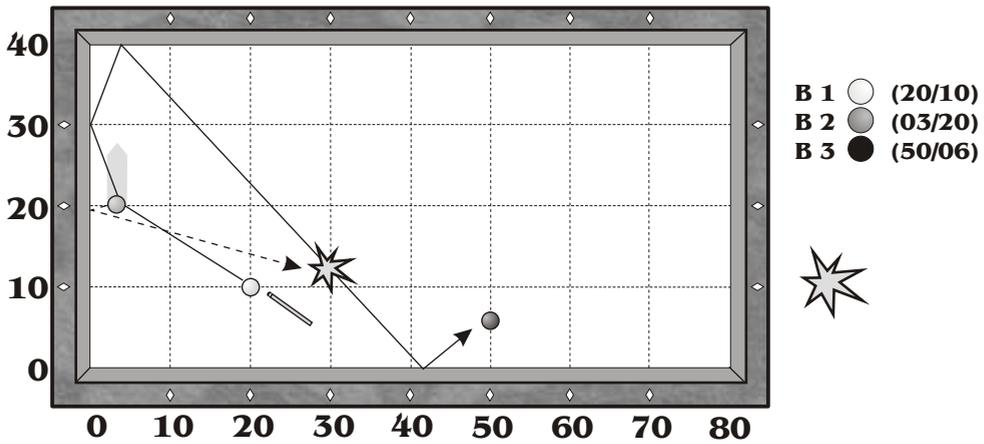
SCHWIERIGKEITSSTUFE 1

Diese erste Trainingsreihe behandelt die wohl einfachste Form der Kurz-Lang-Lang-Lösungen. B 1 und B 3 bleiben auf ihren Positionen, während B 2 seine Position verändert. Dabei geht es hauptsächlich um die Entscheidung, ob B 1 oder B 2 die einzig relevante Kreuzung zuerst passiert und gleichzeitig zu vermeiden, dass B 2 auf B 3 tuscht. Wie bei allen Stoßgruppen muss der Spieler in seiner Entscheidung die perfekte Balance zwischen Risiko und Schwierigkeit finden. Es macht keinen Sinn, den Stoß technisch möglichst einfach zu gestalten, aber dafür ein hohes Tuschrisiko in Kauf zu nehmen und es macht genau so wenig Sinn, aus übertriebener Sorge um den Tusch eine extrem schwierige und aufwendige Lösung zu wählen.



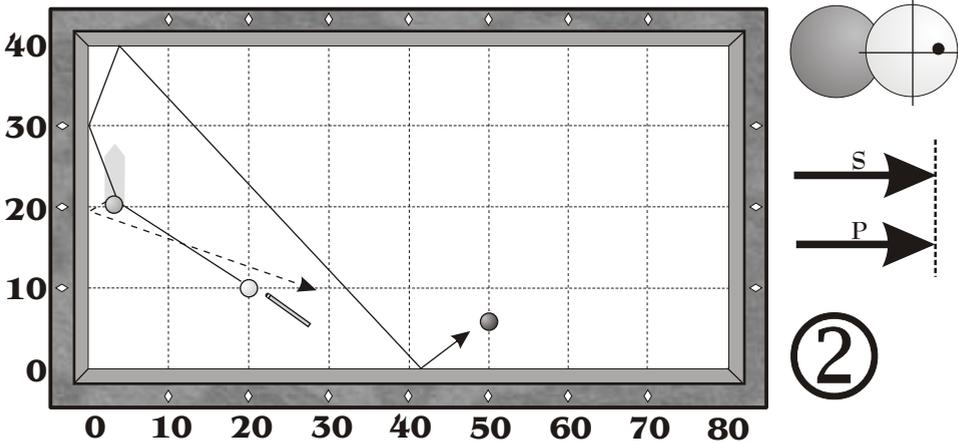
TRAININGSVORSCHLAG:

1. Exaktes Einzeichnen und Durchspielen der Positionen KLL 1-1 bis KLL 1-3, um sich eine Übersicht über die Problematik und die entsprechenden Lösungsstrategien zu verschaffen.
2. Durch leichtes Verändern der Positionen herausfinden, bis zu welchem Punkt eine Strategie sinnvoll ist, bzw. funktioniert.
3. Training für die Entscheidungsfindung in den Übungsstellungen ÜKLL 1-1 bis ÜKLL 1-4.
4. Erfahrung sammeln. Möglichst viele ähnliche Stellungen aufstellen (ohne sie einzuzichnen), sich für eine der Strategien entscheiden und den Stoß ausführen.



PROBLEM:

Auch wenn die Tuschgefahr nicht sehr groß ist, muss die Kreuzung von B 1 und B 2 genau geplant werden.



LÖSUNG:

B 2 wird so dünn getroffen, dass er in der Kreuzung dem Spielball den Vortritt lässt, bzw. gar nicht bis zur Kreuzung kommt.

Anschließend kann B 2 Richtung oberer langer Bande verschoben werden. Der B 2-Treff muss dabei jeweils etwas dünner sein und das Effet auf halbes Effet reduziert werden.

Für mich ist die Lösung bis B 2 (03/24) sinnvoll. Steht B 2 noch weiter oben, spiele ich Gelblinks mit der Bandenfolge Kurz-Lang-Kurz-Lang mit Rechtseffet.