

30° Rollende Bälle

Es ist gut zu wissen, wie sich rollende Bälle weiterbewegen, wenn sie den Objektball getroffen haben.

Rollende Bälle sind sich natürlich fortbewegende Bälle, also ohne jeden Spin. Je schneller sie sind, um so mehr drehen sie vorwärts. Es ist gut zu beobachten, wenn man einen gepunkteten Spielball mit der Hand in verschiedenen Geschwindigkeiten über den Tisch rollt. Wenn man ihn zu schnell dreht, rutscht er eben und rollt nicht.

Bei Treffermassen von 25-75% des Objektballs mit dem Spielball weicht der Spielball im Moment des Treffens um ca. 30° von seiner Anlauflinie zum Objektball ab.

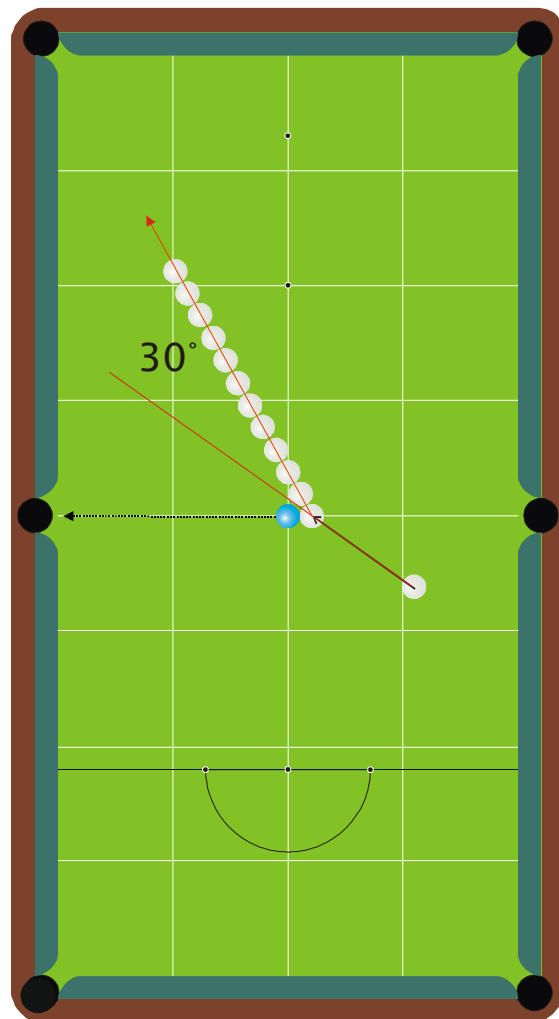
Beispiel 1:

Legt man sich zu Blau einen halben Treffer (50% Trefferfläche aus optischer Sicht) hin, wird der gerollte Ball von Blau Richtung Ecktasche laufen.

Ein halber Ball ist, wenn aus der Sicht des Spielballs dieser den Objektball so treffen muss, dass dieser mit 50% verdeckt wird.

Wird die Treffermasse von Blau dünner oder dicker, weil man den Spielball verlegt, ist zu erkennen, wie der Ablaufweg sich leicht verändert.

Je länger der Spielball unterwegs ist, desto mehr prägt sich dann natürlich auch subjektiv die Abweichung aus. Bei 1° Abweichung des Spielballs am Objektball wird bei einer folgenden Laufstrecke von z.B. 1,5 Metern die Abweichung klar sichtbar.



Beispiel 2:

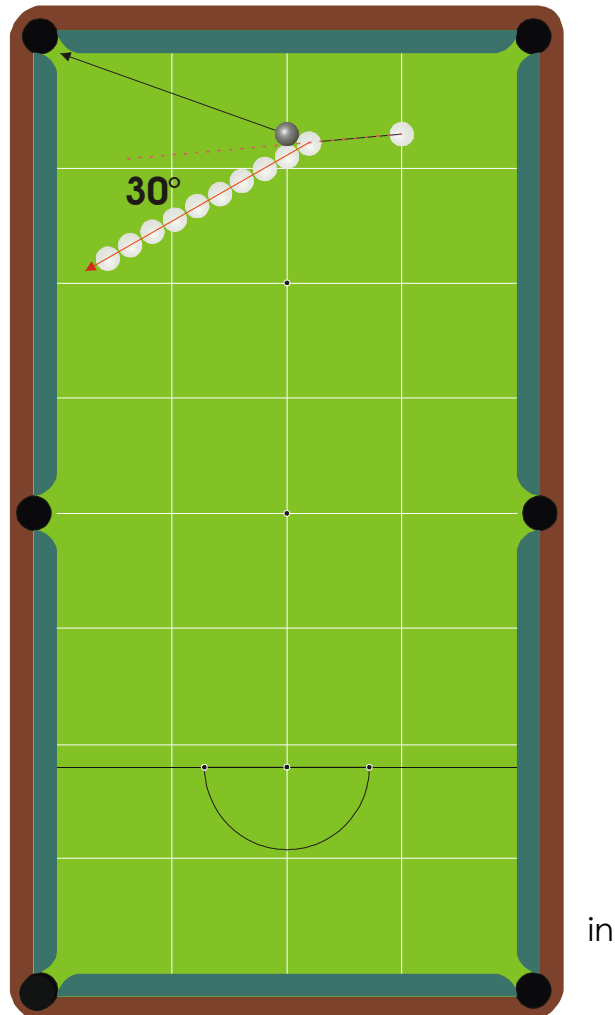
Legt den Spielball auf die Halbachse und Schwarz auf den Spot. Beide Bälle liegen parallel zur kurzen Bande.

Locht den Ball als natürlich rollenden Ball und versucht den Spielball an der langen Bande liegen zu lassen (bitte nur in dem Beispiel und nicht im Spiel).

Verlegt im nächsten Versuch den Spielball nur leicht von der ersten Ausgangsposition (1/4 Ballbreite(?) tiefer oder höher) und seht wo der Spielball jetzt an der Bande liegen bleibt. Die Abweichungen sollten bei gleichem natürlichem Tempo minimal sein.

Fazit:

Bei Standardbällen (Farben auf den Spots) und Treffermassen von 25-75% läuft ein rollender Ball immer annähernd in die gleiche Richtung. Diese Konstanten machen das Spiel vielen Situationen einfacher, und daher kosten sie weniger Denkkraft.



in