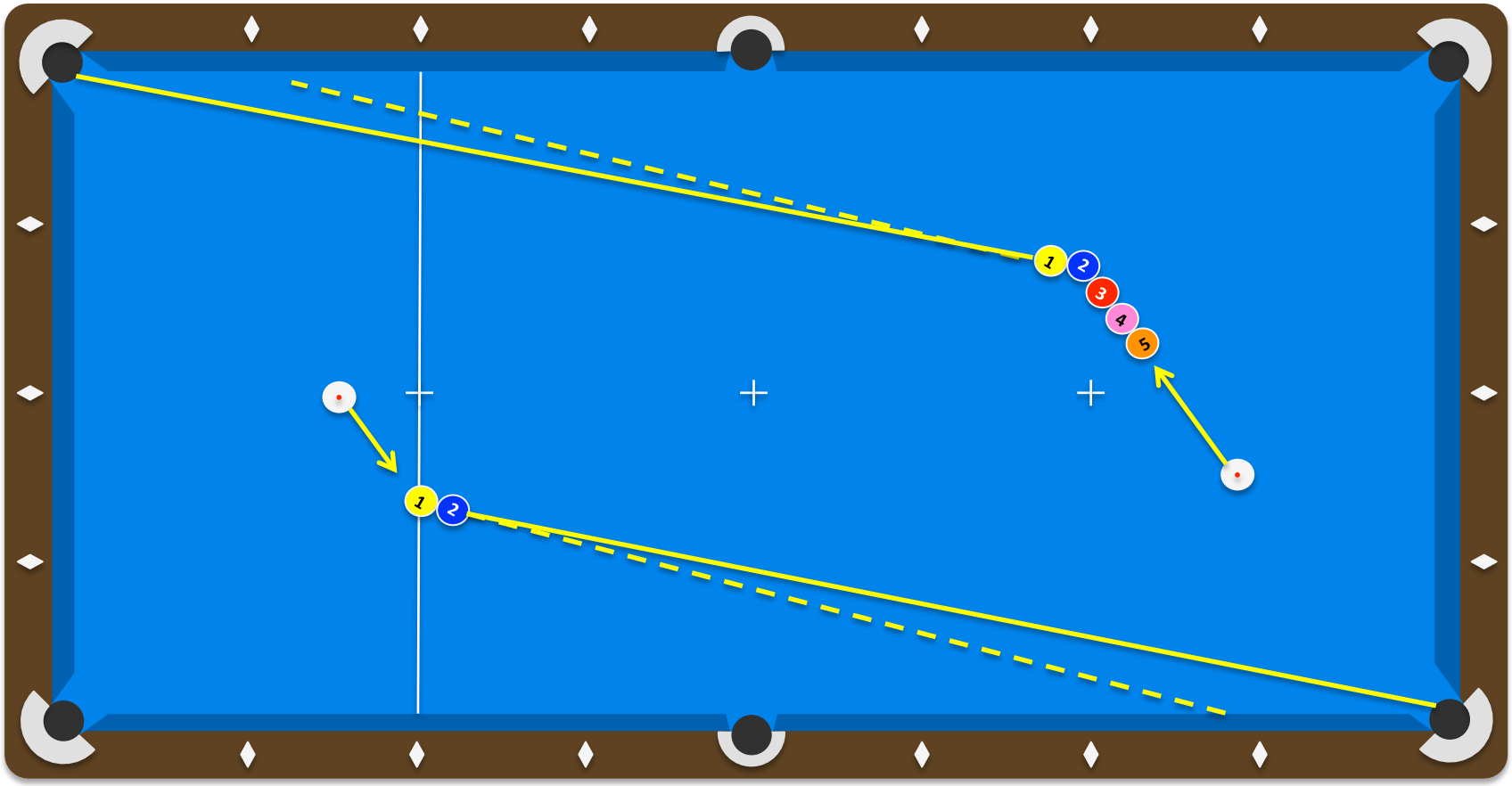
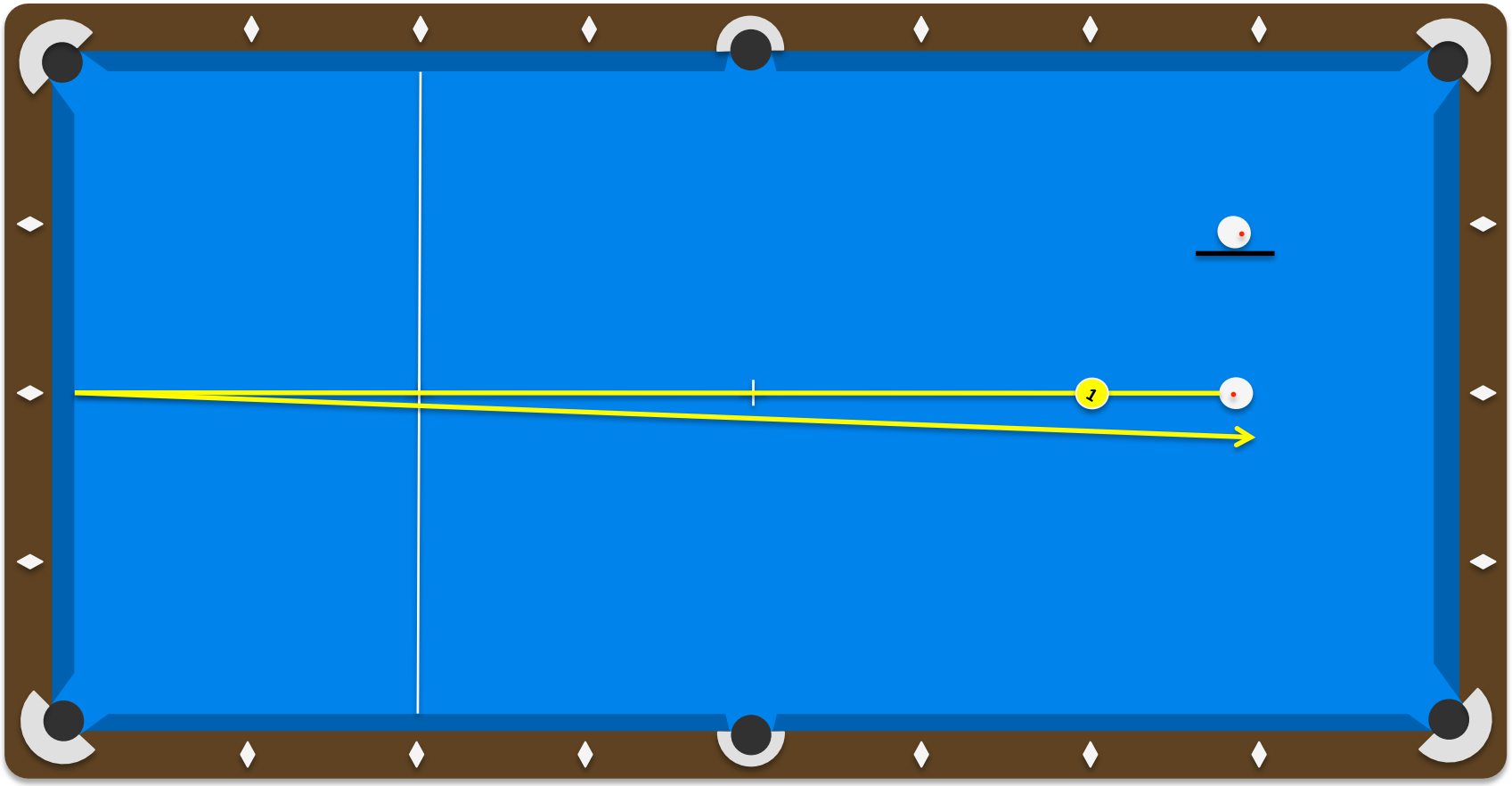
Der „Throw“ Effekt



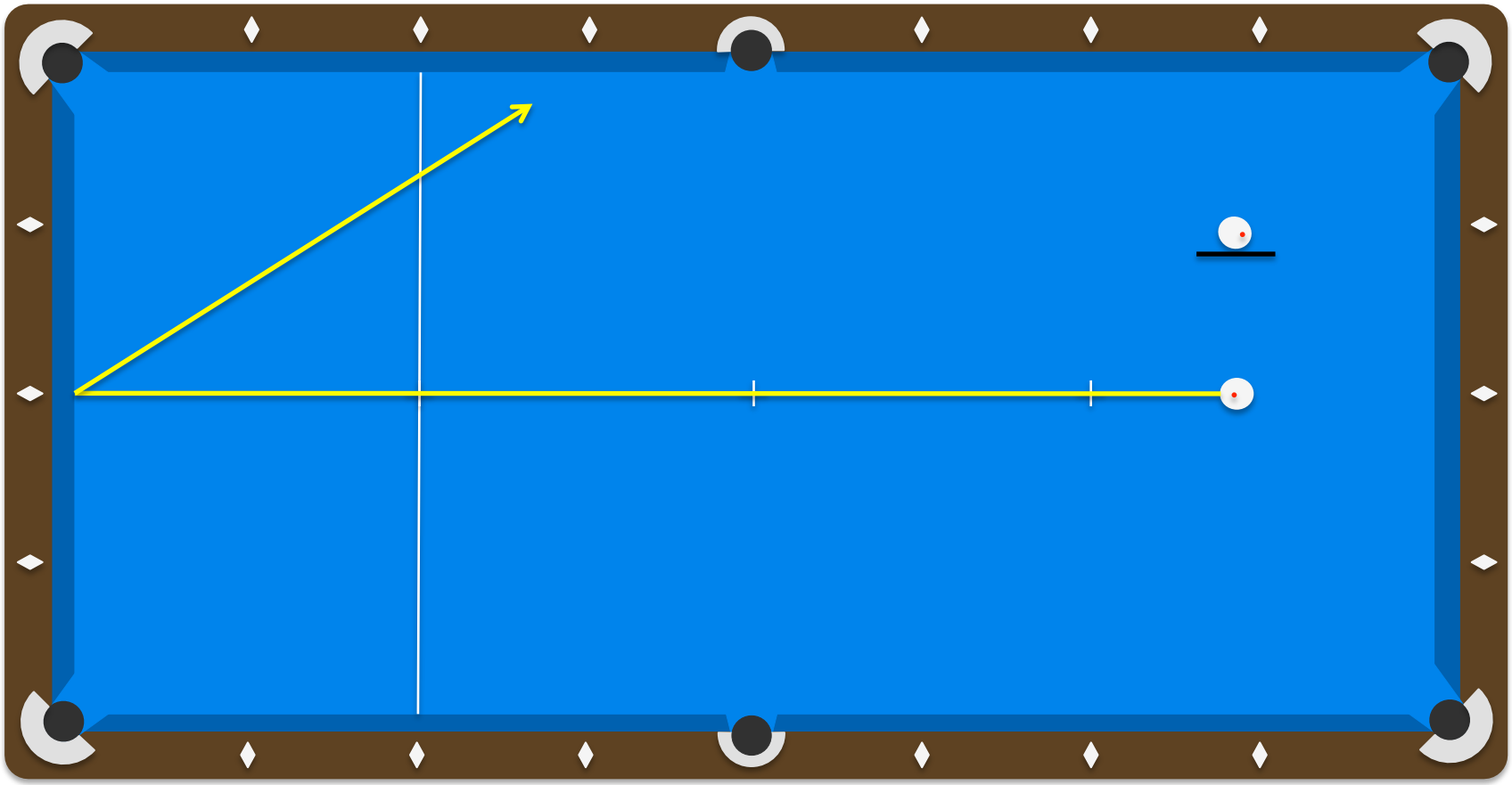
Theoretisch simuliert ein in direkter Linie zur Ziellinie „Objektball – Ecktasche“ zusätzlich aufgesetzter Objektball, den korrekten Anspielpunkt zum Versenken des anvisierten Objektballs.
Jedoch wird der Objektball durch das Auftreffen des Spielballs leicht versetzt, so dass er den Verlauf der gestrichelten Linie nehmen wird. Der Effekt ist bei 45° Anspiel am stärksten und lässt sich nur durch leichtes Außeneffet des Spielballs verhindern.

Maximale Effet-Übertragung an einen Objektball beträgt ca. 2 %



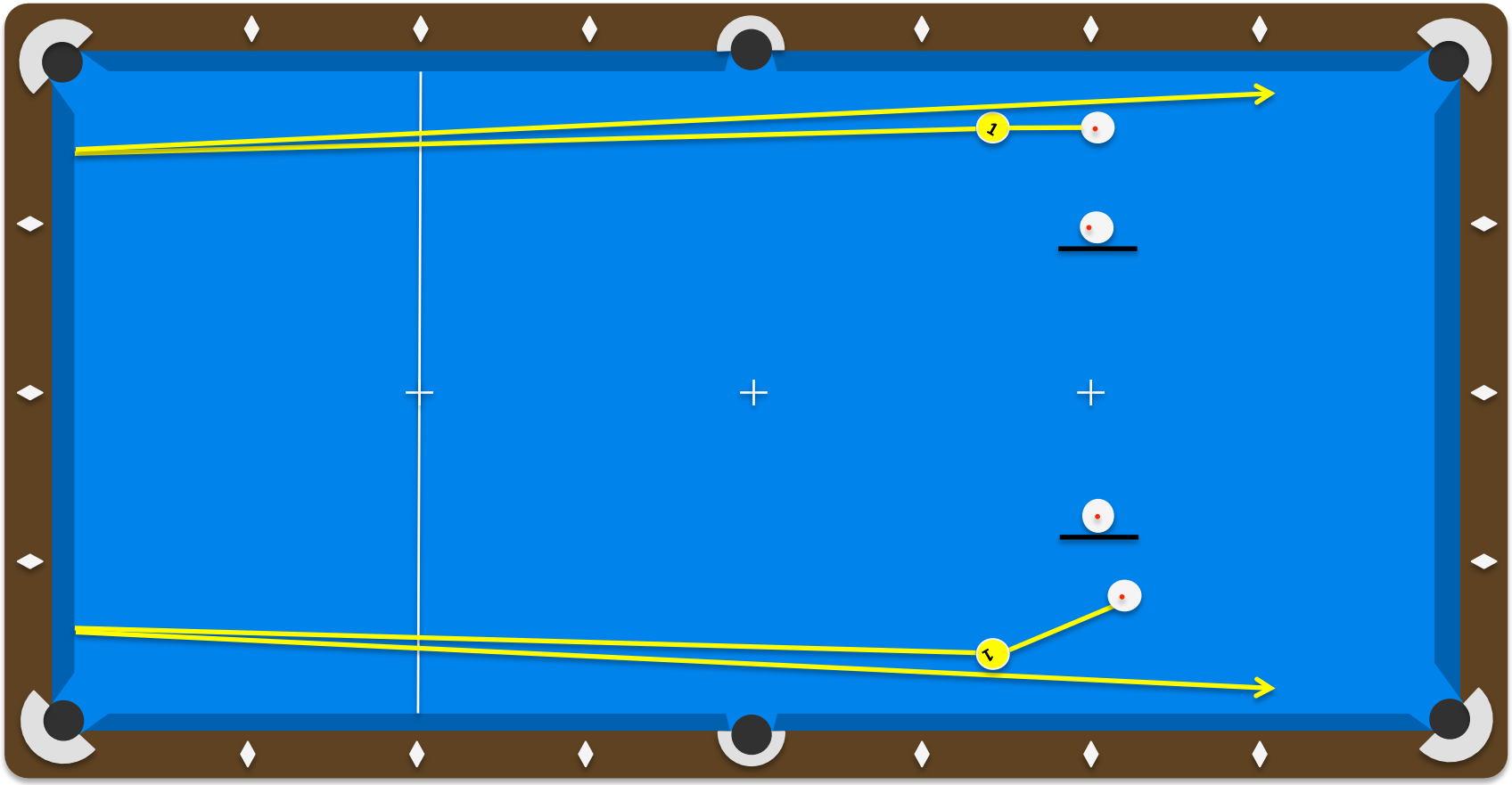
Spielball mit maximalem Rechts-Effet direkt (100 %) auf Objektball gespielt

Effet entwickelt maximale Wirkung nach Bandenkontakt, nicht nach Ballkontakt !!!



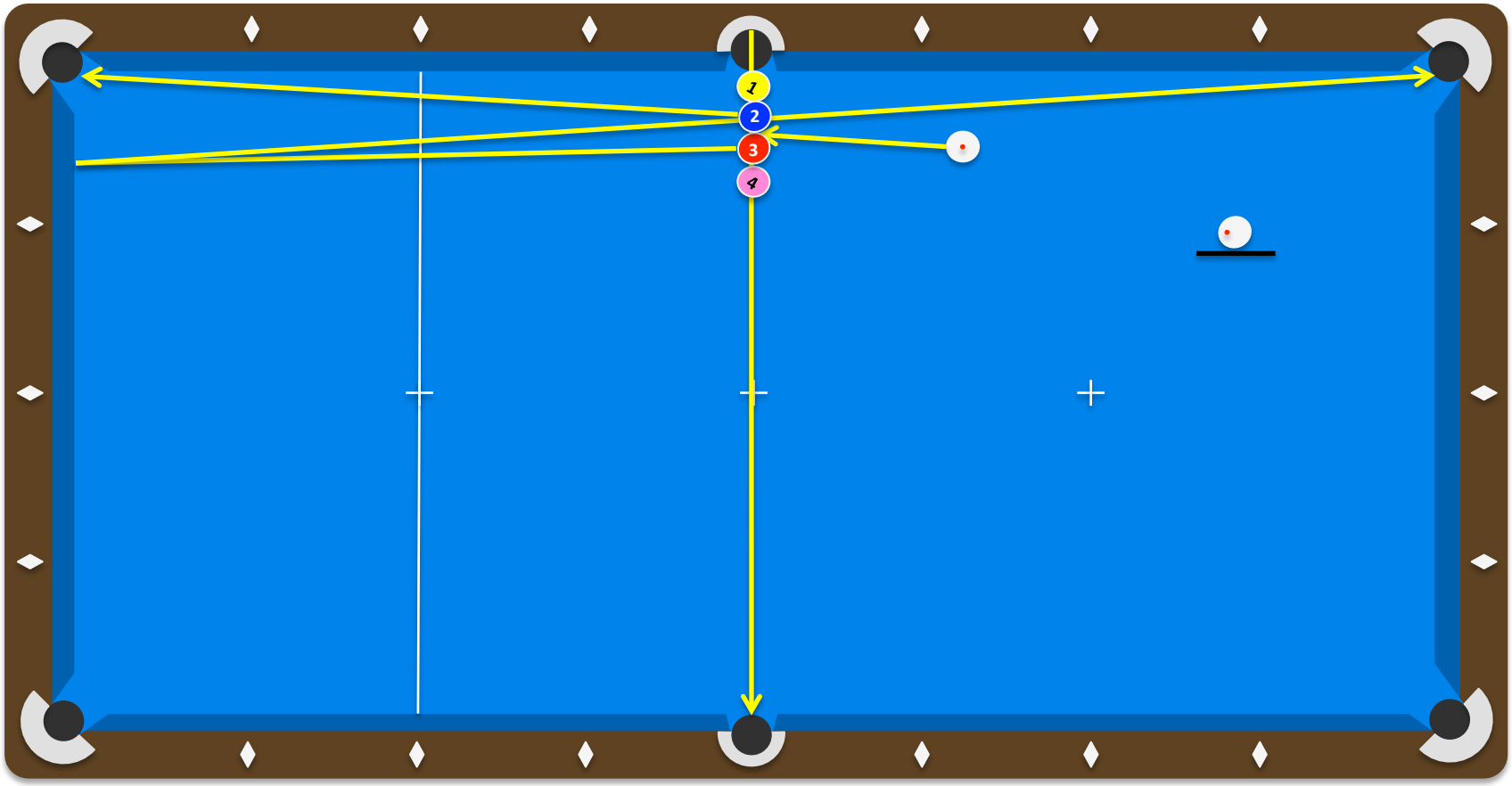
Spielball mit maximalem Rechts-Effet (wie zuvor)

Praxisbeispiel der Effet-Übertragung an den Objektball



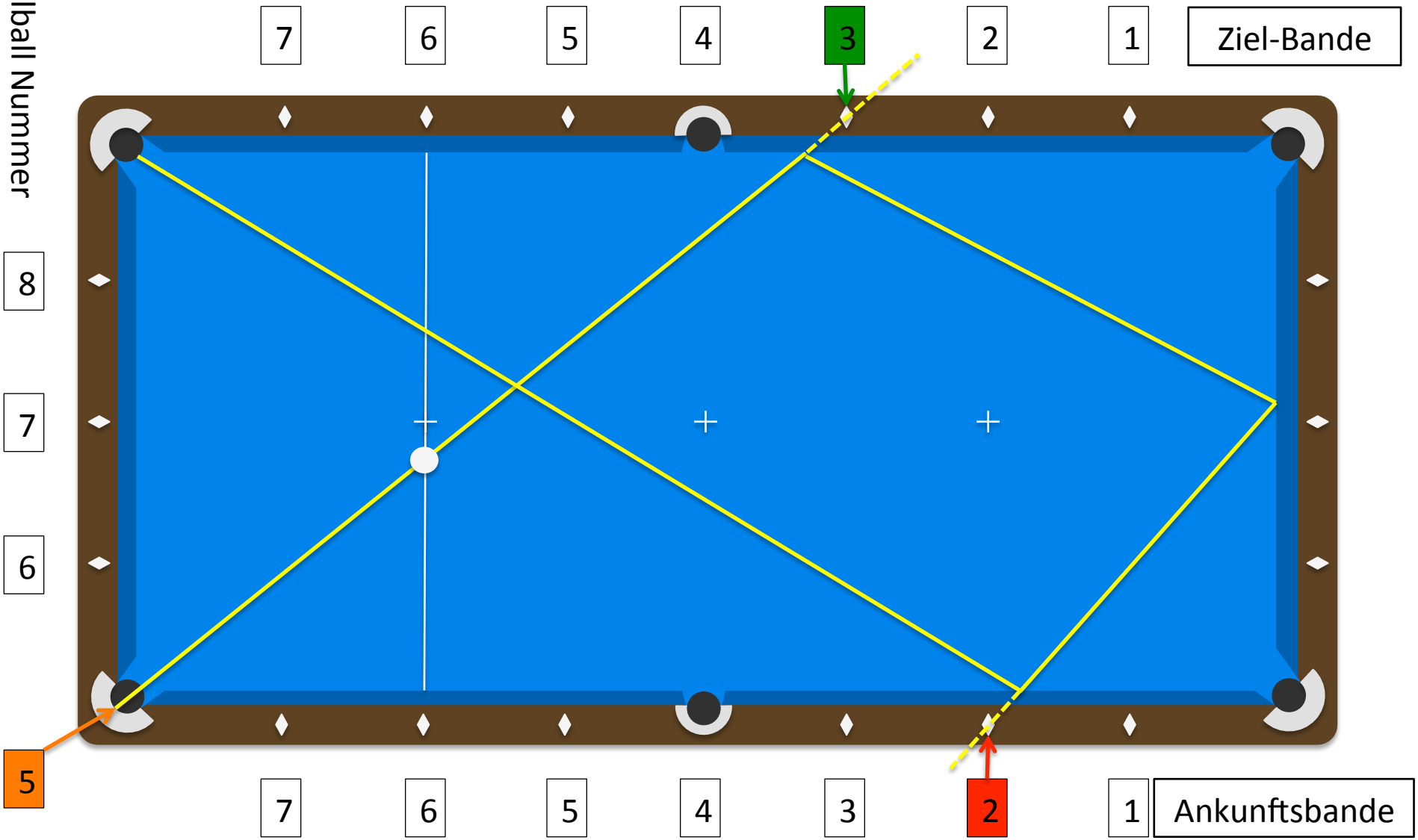
Beispiel oben: direktes Anspiel mit maximalem Links-Effet
Beispiel unten: Objektball angeschnitten, ohne Effet des Spielballs, gleiches Resultat!

Beispiel der Effet-Übertragung an einem Trickshot



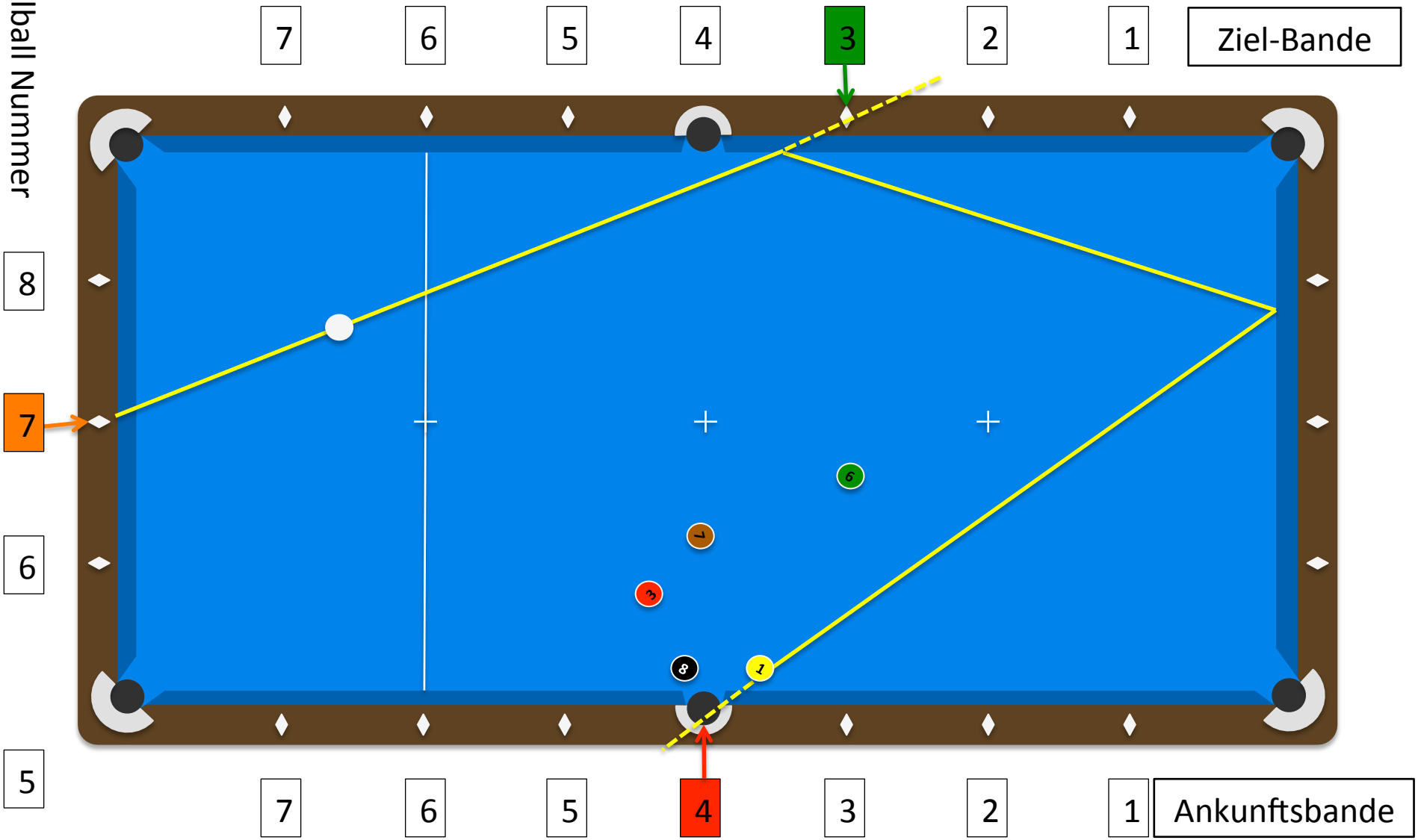
Spielball mit maximalem Links-Effet direkt zwischen 2 und 3 gespielt, überträgt Rechts-Effet an die 3, welche nach rechts aus der Kopfbande in Richtung linke Fußtasche abschlägt. Die 2 wird nach rechts über die 1 in Richtung linke Kopftasche abgedrängt.

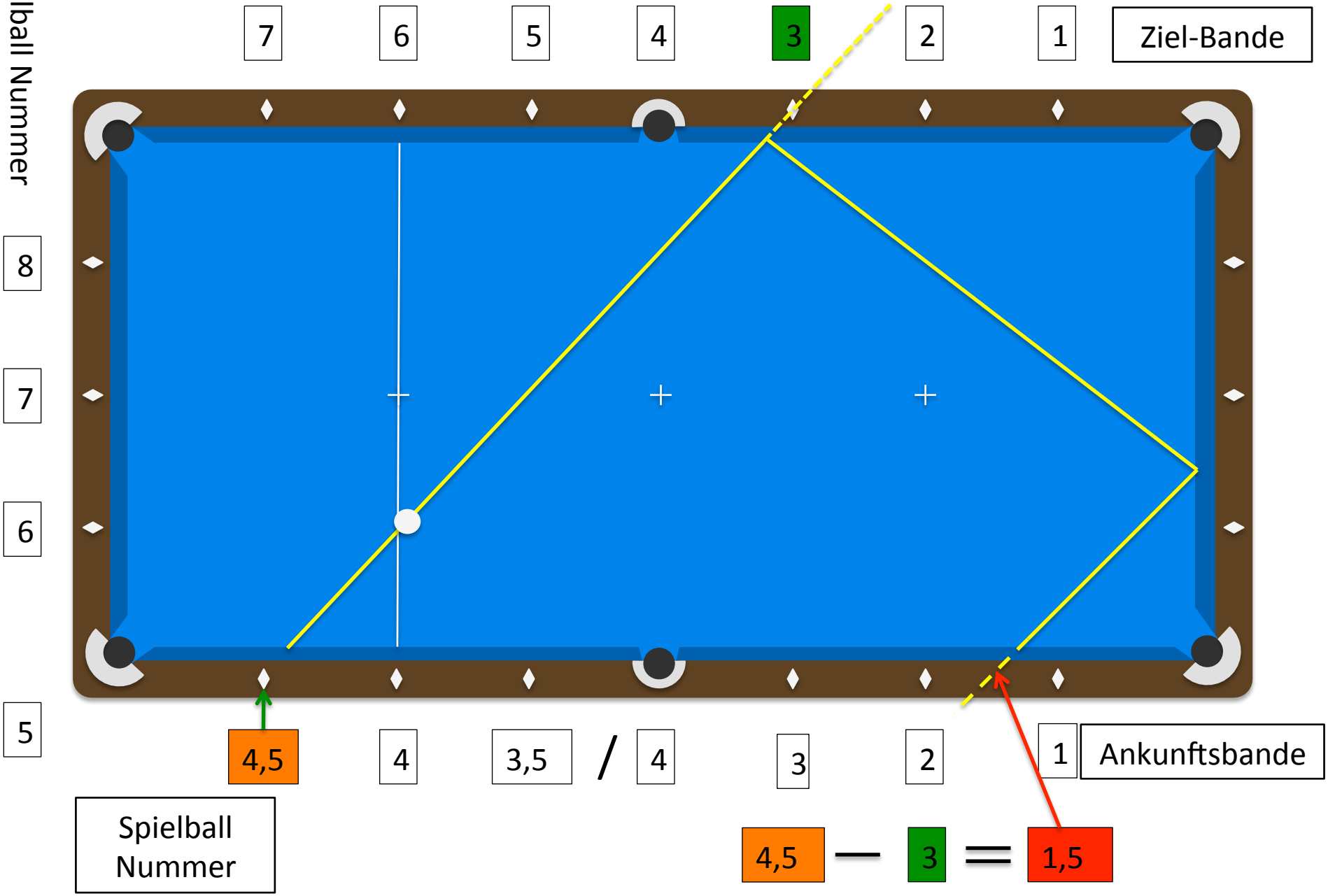
„Corner five“ System (*Diamantensystem*)



5 — 3 = 2

„Corner five“ System



7 — 3 = 4

„Corner five“ System