

Heringen (Abt. 2)

(Stand: Mai 2003)

- 1: Blitz** **3D DPS Bad Hersfeld**, *mg Maier Classic 1, Nifo 3*, von der äußersten rechten Ecke bis zu 5 cm nach innen legen (je nach Schlagstärke) den Ball gerade durchspielen auf die kurze Bande. Der Rücklauf ist gut. Die Bahn fällt leicht nach rechts ab.
- 2: Pyramiden** **3D BoF IJM 99 Luca Sartori**, den Ball von rechts außen sehr locker an der 2. Pyramide (mittig bis halbrechts) anspielen, so daß der Ball am besten an der 3 Pyramide anlegt und direkt aufs Loch läuft. Alternative: 3D JLP Arheilgen 2003 Rauhlack, zügig spielen auf Rücklauf von rechts Vorlauf möglich. Gefahr: Lochrand ist tot.
- 3: Gradschlag** **3D CFK Dudweiler**, *Birdie Little D 01*, von $\frac{1}{2}$ bis $\frac{3}{4}$ links gerade spielen oder minimal links spielen, die Bahn zieht deutlich rechts, man hat Vorlauf und einen guten rechten Rücklauf. Alternative: totere Bälle zügig nur auf Rücklauf, z.B 3D BoF Jessica Werkmann
- 4: V** **SV Czech Team 98**, von linken Ecke des Abschlagfeldes gerade an der Bande entlang zu spielen., am besten ohne Vorbande, nicht zu locker spielen
- 5: Mittelhügel** **mg Maier Special**, von der Mitte nicht zu locker spielen, der Hügel ist sehr steil und hoch. Gerade spielen
- 6: Labyrinth** **Wagner 34**, von halbrechts gerade hoch spielen, Alternative: Mini Bande, die Bande ist jedoch nicht konstant (alu Bande !!), muß noch trainiert werden vielleicht mit Reisinger Mini
- 7: Doppelwelle** **3D BoF Schweden JWMM 2002 roh**, *3D BoF Frederick Mießner roh* , *3D BoF DM 2001 Britta Brandt-Lagerquist roh*, von halbrechts linke Bande am Zenit der ersten Welle anspielen, Rücklauf von rechts mit Schnitt (große Überschnittgefahr)
- 8: Sandkasten** **Medium schwarz „DC“**, von der Mitte gerade, nicht zu fest spielen.
- 9: Passagen** **mg Maier Classic 5**, *Deutschmann 083, 084*, von der Mitte minimal nach links links in die Passage einspielen, dann läuft der Ball rechts am Loch vorbei oder kommt im Vorlauf. Nicht zu fest spielen. Dies ist ein reiner Temposchlag, bei Sackschuß nur geringe Vorlaufchance. Alternative: von rechts außen mit 084, ist aber schwer einzuspielen.
- 10: Vulkan** **Wagner Data – „Glüsing“**, von der Mitte minimal links spielen
- 11: Salto** **3D 35 Jahre Wetzlar Rauhlack**, *3D DM 2002 Putter Künzell Rauhlack*, *mg 18*, von halbrechts mittig in den Salto einspielen, (leichter Rechtsschnitt) Rücklauf nur von knapp rechts. Der Salto wirft unkonstant aus
- 12: Netz** **E 25**, von der Mitte gerade, springt etwas, sehr zügig spielen
- 13: Stumpfe Kegel** **mg Maier Classic 2 roh**, von links außen 5 cm nach innen legen, in Höhe des 1. Kegels an die linke Bande (leichter Rechtsschnitt) , Rücklauf von rechts mit leichtem Schnitt, kommt auch mit Lochrand, der Ball soll leicht am 2. Kegel abheben.

- 14: Rohrhügel** **SV 23, SV Czech Team 98, Birdie Italo Bomba**, von der Mitte leicht links spielen, es ist besser wenn der Ball etwas von links schlupft, das Rohr ist größer, daher eher Mediumbälle spielen.
- 15: Schrägkreis** **Deutschmann 085 „Glüsing“** von der Mitte minimal nach links drücken. die Bahn fällt nach dem Kasten stark rechts ab, Tempo ist entscheidend, unbedingt putten üben.
Alternative: Deutschmann 083 grün „Glüsing“, von der Mitte an die rechte Bande spielen (rote Linie), auch hier ist das Tempo ist entscheidend. Der Kreis ist steil, daher hat man noch gute Chancen von rechts oben
- 16: Brücke** **mg Maier Classic 3, Classic 2, 3D BoF EM 94 Bernd Szablikowski**, von links außen nach rechts mit leichtem Linksschnitt einspielen, Vorlauf und Rücklauf von rechts, wenn das Tempo stimmt
- 17: Winkel** **Birdie Bernd 12 roh, Deutschmann Chawär roh, Deutschmann Super 5**, von etwas rechts der Mitte direkt auf den Winkel spielen (mittig), so anspielen, daß der Ball knapp links vorbei geht und im Rücklauf kommt, der Ball bleibt im Vorlauf schlecht im Loch. minimale Kullerchancen von 6:00 Uhr. Alternative: Migo 60 oder Chawär roh von etwas weiter rechts zügig an den Winkel, weit rechts vorbei auf Rotation von der 4. Bande, Ball muß sehr schnell sein.
- 18: Schleife** **MR Grenchen + 10, MR Grenchen + 12, 3D CFK Dudweiler, 3D BoF DJMM 2000 SGA Jugend+Schüler** von rechts außen über Vorbande einspielen, man muß zügig spielen, Rücklauf von links auch mit Lochrand, Ball so wählen, daß man keinen Überschnitt hat.

Trainingsintensive Bahnen : Mittelhügel, Bodenwelle, Salto, Schrägkreis, Winkel
Sackbahnen : Salto,