Ilvesheim (Abt.2)

(Stand: September 2003)

1: Pyramiden — **SV Golf 25 Jahre TMV Berlin,** *mg Maier Pacman, Pacman 4 od.5,* von rechts außen je nach Temperatur bis zu 30 cm zur Mitte hin legen und mittig an die zweite Pyramide spielen. Das Tempo spielt die entscheidende Rolle, denn die Bahn zieht stark links. Der Ball sollte am 3. Kegel anlegen. Außerdem hat man Rücklauf von links. Lochränder sind meist nicht so gut. Bei leichter Feuchtigkeit klemmt die Schiene unter der Pyramide.

2: Salto — **3D BoF ÖMM 2003 WAT Floridsdorf,** *3D-Damen Süssen, 3D Italo Avanti, Nifo 3,* den Ball je nach Temperatur wählen und 2 cm rechts der Mitte legen und mit minimalem Linksschnitt halblinks einspielen. Das Schlagtempo ist entscheidend. Man hat Rücklauf von knapp links mit minimalem Schnitt oder gute Kullerchancen von 14:00 bis 14:30 Uhr. Bei heißem Wetter ist es besser einfach auf Tempo durch zu spielen.

3: Gradschlag m.H. — **Deutschmann 083 speckig schnell,** 2 cm vom Loch nach rechts setzen und gerade spielen, Vorlauf oder Rücklauf von knapp rechts (auch mit Lochrändern). Man sollte nicht zu schnell spielen.

4: Mittelhügel — **mg Maier Special,** von der Mitte gerade, nur der Hügel zieht minimal nach rechts.

5: Labyrinth — **Mini**, von halbrechts Kurzbande und zügig vor den zwei dunklen Flecken anspielen.

6: Bodenwellen — **H2,** *H3,* von rechts außen bis zu 20cm nach innen legen (je nach Temperatur) und zügig mit starkem Rechtsschnitt genau Mitte Welle (Schraube) anspielen. Auf keinen Fall nach dem Zenit anspielen, denn dann legt der Ball zu viel ab. Das Schlagtempo ist wichtig, denn die Wellen ziehen stark rechts. Rücklauf von knapp rechts, auch mit Loch oder Lochrand.

7: Sandkasten — **Medium schwarz „DC“,** von der Mitte gerade

8: Töter — **Winter 11 (Wutz),** den Ball von links außen 8 cm nach innen legen und minmal rechts spielen, so daß der Ball links auf die frühere Wippe gehen würde (man sieht noch die Löcher etc) zu locker. Vorlauf und Rücklauf ist von knapp rechts oder mit rechtem Lochrand. Die ganze Bahn zieht vorn links und hinten rechts. Das Tempo ist entscheidend

9: Schleife — **3D BoF SM 98 Rainer Ritschel „Glüsing klein“,** *3D Birdie Italo Avanti,* Ball je nach Temperatur , den Ball fast bis zur Mitte legen und nicht zu locker ohne Schnitt durch die Schleife spielen. Der Ball sollte ca. 10cm links am Loch vorbei. Es ist jedoch kaum zu kontrollieren, wie weit der Ball links vorbei geht. Vielmehr ist die Balltemperatur entscheidend, denn die Kullerchancen von 13:00-13:30 Uhr sind optimal.

10: Winkel — **Maier Lorsch blue RL,** *3D 513, 613* von rechts außen 3-fach-Bande, normal anspielen, mittleres Tempo auf Vorlauf oder Rücklauf von rechts, man hat große Toleranzen in Wucht . Bahnzieht rechts Rücklauf ist gut, die Bahn jedoch rauh

11: Netz — **E25 „DC“** , aus dem großem Loch auf springen.

12: Stumpfe Kegel — **Birdie D01,** *Birdie D05*, Mausi,* aus dem 2.Loch von rechts kurz nach den 2 Farbflecken an die linke Vorbande (Ende der 2. Außenplatte), mittleres Tempo, der Ball geht dann über den ersten Kegel und in Höhe des 2. Kegels vor der roten Linie an die rechte Bande, Vorlauf oder Rücklauf von links auch mit Lochrand. Das Schlagtempo ist entscheidend. Nicht mit Schnitt spielen!

13: Schrägkreis — **Winter 11 „Wutz““,** 2cm rechts der Mitte (mittig vor das linke N) legen und links denken. Die Bahn ist eine Wanne und man trifft das Loch immer, wenn das Tempo einigermaßen stimmt.

14: Brücke — **SV 26,** *E23, mg Maier Classic 3 hart,* von rechts außen mittelfest mit starkem Rechtsschnitt nach links spielen, es ist besser wenn man minimal die Vorbande trifft, Vorlauf oder Rücklauf von knapp rechts, der Rücklauf ist jedoch vom Drall des Balles abhängig.

15: Rohrhügel — **Reisinger 30,** *3D DM97 Ilvesheim* , von der Mitte (Loch hinter der Abschlagslinie) gerade spielen, minimal von rechts einspielen ist besser wie von links. Der Ball kommt gut über Loch.

16: Vulkan — **Euro 06 „DC“,** von der Mitte gerade

17: Passagen — **3D BoF IM 2001 Paolo Porta,** *Nifo 2, Nifo 3,* von rechts außen 10 cm zu mitte setzen und rechts außen über den Hügel spielen, Ball soll von 11:00 Urh zum Loch laufen: *Alternative:* totere Bälle über den rechten großen Hügel, besser aber schwieriger

18: Blitz — **SV Golf TDI ,** *A19 speckig,* am besten von halbrechts locker und kurz spielen. Kullert ganz sicher. Der Ball läuft weit zurück und hat dann recht gute Kullerchancen.

Trainingsintensive Bahnen: Bodenwellen , Töter, Winkel, St. Kegel, Passagen

Sackbahnen: keine