

Künzell (Filz)

(Stand: Mai 2009)

Ablegepunkte: (-) = Löcher links der Mitte (+) = Löcher rechts der Mitte (0) = Mitte

- 1: Kackloch** **3D BoF DPS 2005 MGC Mainz**, oder andere tote Bälle nicht zu weich, von -1 minimal nach rechts spielen, die Bahn zieht minimal links, alternativ kann man auch mit dem Bahnzug von +2 spielen, das ist egal, die Spuren sind absolut eindeutig.
- 2: Töter** **3D BoF ÖM 2006 Rudy Klupaty**, **3D BoF NLSM 2006 Peter Gröneveld** oder andere etwas weichere Bälle um 10 cm Sprunghöhe, von -1/2 bis -1 ½, leicht zur mitte spielen, nicht zu langsam, nur Vorlauf. Die Bahn zieht links, Spur nicht ganz eindeutig aber 60% Chance.
- 3: Gentleman** **Maier Upfanger Killer**, *Ravensburg 250*, *Wagner 19er*, von 0. besser rechts hoch spielen, Vorteil von rechts: ist man minimal zu locker kippt der Ball rein, links an der vorderen rechten Blechschraube vorbei, die Bahn ist steil, man kann recht zügig spielen, was die Bahn sehr einfach macht
- 4: Geldschlitz** **3D 40 Jahre BGC Wien KL**, **3D BoF DSM 2005 Manfred Kalisch** von -1 gerade spielen, Bahn zieht rechts, Ich finde die Spur ist eindeutiger wenn man mit dem Zug spielt, aber viele spilen auch von +1 bis +2 nach links
- 5: Örkelljunga** **3D BoF SwMM 2002 Malö BGK**, *Reisinger C 4*, *Maier ÖrkellAS spezial*, von 0 minimal rechts spielen, vergleichsweise sehr zügig, Bahn ist steil. Dafür hat man Chancen wenn der Ball knapp über den Schlitz springt bis 15 cm hinter dem Loch fällt der Ball wieder zurück zum As!!
- 6: Doppeltor in Steigung** **3D BoF JEM 1998 Fredrik Persson KL**, *Nifo 2* oder andere totere Bälle, von 0 bis + ½ sehr zügig gerade, das zweite Tor ist schmaler als das erste so daß man wenig variabel ist was den Abschlagspunkt betrifft, die schwierigste Bahn auf dem Platz! Man hat Rücklauf von knapp links ohne Schnitt, oder mit Linksschnitt rechts vorbei, Bahn zieht oben deutlich rechts. Das erste Tor ist sehr weit weg.
- 7: Mittelhügel** **3D BoF DSchM 1988 Stefan Schwarck**, *mg Maier Classic 3 Classic*, von 0 gerade, Abschlagsblech ist leicht schief, man kann vergleichsweise langsam spielen, Putten von hinten unbedingt trainieren.
- 8: Einschlagbahn** **3D BoF DJM 1999 Melanie Schuster KL** oder andere tote nicht zu harte Bälle von + 1 minimal zur Mitte spielen, nicht zu fest spielen, der Ball kann wieder raus kommen, am Übergang zur Schrägen springen die Bälle ein bischen, besonders bei Wärme, daher möglichst ohne Schnitt spielen, Bande geht nicht gut.
- 9: Ritter Sport** **3D Uppsala 2003 KL Reisnger WM 2005 Steyr KL** oder andere tote gewärmte Bälle, von -1 bis - 1 ½ etwas rechts zur Mitte spielen, man muß knapp am 3. Kasten vorbei, die Bahn zieht hinten stark nach links auf den 3. Kasten, daher sehr zügig spielen, Rücklauf von rechts, man braucht fast keinen Schnitt. Trifft man den 2. Kasten ist die 4 fast sicher, Putten über Bande hinter dem 4. Kasten trainieren. Oder mit Rechtschnitt links am, Loch vorbei, man braucht richtig Druck, mit lockeren Schlägen geht gar nichts, dann hängt man immer am letzten Kasten.

- 10: Optische Täuschung** **3D Uppsala** , *oder andere Tote Bälle* von 0 bis +1 sehr zügig mit leichtem Linksschnitt etwas nach links spielen, Rücklauf von rechts, Die Bahn zieht stark rechts, wenn man zu langsam spielt (man kann auch mit vergl. Wenig Druck sicher durch kommen von +2), man braucht dennoch nicht viel Schnitt für den Rücklauf, da der Endkreis wieder links fällt. Man sollte jedoch dicht vorbei kommen.
- 11: Rinne in Steigung** **3D BoF JEM 1998 Fredrik Persson KL**, *Nifo 2, Reisinger WM Steyr 2005 KL* von +3 minimal nach links spielen, zügig Rücklauf von links ohne Schnitt ! Die Bahn zieht vorne links hinten rechts. Alternative: 3D Uppsala 2003 von -1 mit Linksschnitt rechts vorbei mit Druck (W. Erlbruch Variante)
- 12: ebenes Seitentor** **Nifo 3 Speckling heiß** , *Nifo 2, 3D BoF DSchM 2002 Sebastian Schwind* von 0, kurz vor dem Tor mit viel Rechtsschnitt nicht zu fest spielen, fast Pflicht - As
- 13: Briefschlitz** **Reisinger Caddy M** , *mg ÖM 90, Stein schwere Glasstein* von -2 ca 80 cm vor dem Schlitz an die rechte Vorbande mit Linksschnitt. Rücklauf von rechts. Problem: die Bälle kommen nicht konstant im Tempo raus, es kann sogar vorkommen, daß der Ball nicht bis zum Loch reicht. Härtere nicht zu schnelle Bälle (Mini Tempo es gibt da auch so einen cremweißen mg mit rotem und blauem Punkt) haben bessere Aschancen, den schweren Glasstein kann man dafür kaum zu fest spielen, wer Tempoprobleme hat: unbedingt Glasstein spielen, auch der macht manchmal ein As.
- 14: Deutscher Absatz** **3D Uppsala 2003** *oder andere totere Bälle* von +1 bis + 1 ½ leicht nach links spielen. Die Bahn zieht vorne links hinten rechts. Vorlauf oder von links oben, sollte nur max. 20 cm über das Loch kommen. Zum Putten liegt der Ball immer an der Hindernislinie rechts außen, es sei denn man hat mal irgendeinen unglücklichen Lochrand, dann kann er auch mal links liegen. Puttspur ist eindeutig, sollte man aber intensiv trainiert haben Alternative: von 0 mit rolligeren Bällen Classic 4 Classic 5 gerade spielen..
- 15: Twin Gate** **3D BoF SEM 2005 Barbara Schmid KL**, *3D 443KL* von 0, linke Vorbande, etwa an der 1. Lücke in der Ablegeline anspielen, locker spielen, der Ball soll mittig bis rechts durch das linke Tor und im Vorlauf kommen, der Schlag ist fast 100% ig wenn es kühl ist, wenn der Filz warm ist gehen die Bälle meist links am Loch vorbei. Alternative: gleiche Bälle oder langsame Rohrbälle z.B. BoF Anna Nitschke, mit rechter Vorbande durch das rechte Tor, zügiger Schlag mit Rücklauf von rechts.
- 16: Torhügel** **3D BoF ÖMM 1999 MGC Bischhofshofen KL** von +3 linke Vorbande durch das Tor, der Ball geht dann an die hintere rechte schräge Bande, von dort an die schräge linke Bande und kann dann zum Loch kullern. Alternative : von -3 rechte Vorbande und dann locker durch den Torhügel. Bälle: Ravensburg 383, 3D 443 o.ä., bei dem Schlag kommt man sicher links vorbei und hat eine gute As Chance. Problem: die rechte Bande ist nicht so kontant wie die linke und das Tempo muß exakt stimmen. Ich meine der Schlag lohnt wegen hoher Fehlerquote nicht. Alternative 2: schnelle Bälle Gebi 53 bis Chawär oder ähnliches. Von -3 sehr langsam durch spielen, der Ball geht dann weit rechts vorbei auf die gerade Bande und bekommt dann die vordere rechte schräge Bande, läuft von dort Richtung 9:00 Uhr im Endeck und kann zum Loch kullern, es ist der einfachste Schlag, fast so was wie ein Sicherheitsschlag mit geringer As-Chance- Alternative 3: 443 o.ä. von +3 gerade durch das Tor und hoffen dass man den rechten Lochrand trifft, dann kann man Glücksasse machen.

17: Winkel

3D BoF DJM 2000 Michael Trock KL, *3D ÖJM 2004 WAT KL*, *3D BoF SwM 2001 Karin Wiklund KL*, von 0 bis + 1 etwas rechts der Mitte nach links spielen mittig an den Winkel, dann Nachbande links die Bahn zieht deutlich rechts, Tempo so dass er bis zur hinteren Bande im Endkreis läuft. Ball wärmen, er muß etwas abbanden vom Winkel, Linksschnitt hilft. Alternative: mg World Games 89 (der originale) *3D BoF DMM 2002 SGA Senioren* gleicher Schlag auch nur Vorlauf Alternative 2: gleicher schlag sehr locker spielen mit speckigem Chawär oder anderen ähnlichen Bälle, Vorlauf ohne Nachbande Vorlauf oder Rücklauf von beiden Seiten möglich, Heimatschußgefahr und vorne schwieriger da man locker spielt und die Bahn stark zieht.

18: T-Winkel

3D BoF SJM 2002 Melanie Blaser KL, *3D BoF DMM 2003 Kreuzbach/Senioren KL*, von 0 gerade weg spielen, die Bahn ist sehr lang und wellig, Tempo etwas über Lochtempo nur Vorlauf. Alternative: tote Bälle oder was im Classic 2 Tempo ist aber alles nix genaues. Alternative 2: schnellere Bälle z.B Gebi 53 oder ähnliches, Vorlauf oder Rücklauf von links ist aber auch nicht berechenbarer, hat nur den Vorteil daß man wenn man das Dreeick verfehlt eventuell so liegt, dass man direkt putten kann, mit allen anderen Bälle ist das sonst ne sichere 3.

Sehr gute As Bahnen:

1,2, 3,4,5,7,8, 12,14

Trainingsinsensitive Bahnen:

6, 9, 10, 11, 14, 16, 18

Fehlerbahnen:

6, 9, 10, 11, 14, 16