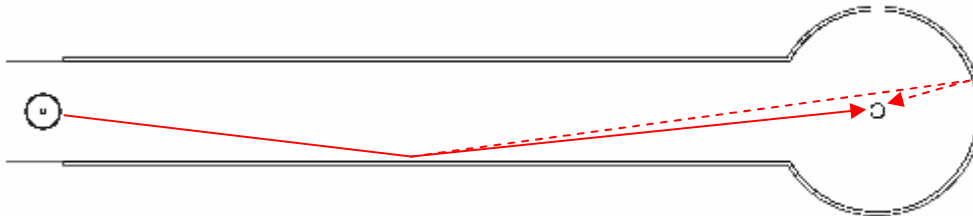


Legende: Rote Linie = 1.Wahl
 Grüne Linie = 1.Alternative
 Blaue Linie = 2.Alternative

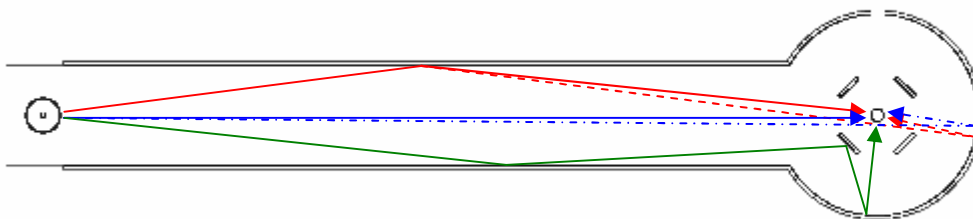
Bahn-1



Ball: D81r bis D83r u.dgl.

Eher langsam spielen, damit sich der Ball auf die Linie ausrichten kann. Rücklauf nur bei Holetempo möglich.

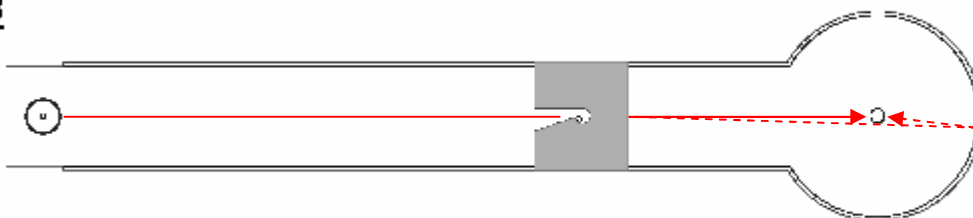
Bahn-2



- Ball:**
1. D83, D87, D84
 2. D83, D87, D84
 3. Reisinger-BO, 3D 423, Reisinger-BA 10:0

Alle drei Linien maximal mit mittlerem Tempo spielen, damit der Ball den Zug annehmen kann.

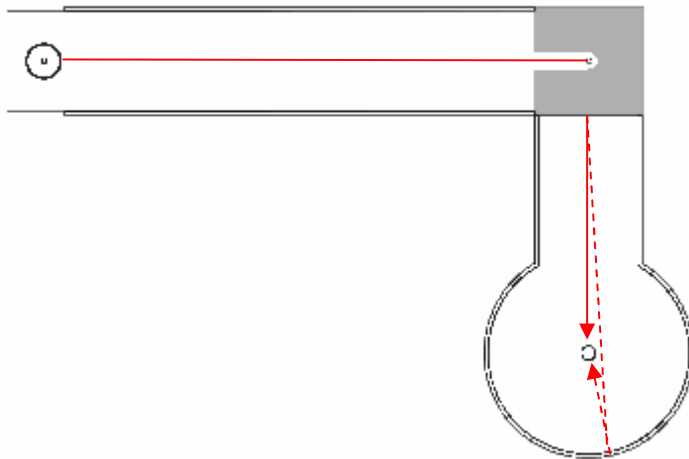
Bahn-3



Ball: Mg21, 3D Ades, und div. Andere Bälle in dieser Geschwindigkeit

As-Chance mit jedem der Bälle vorhanden, der Auswurf ist nicht vorhersehbar

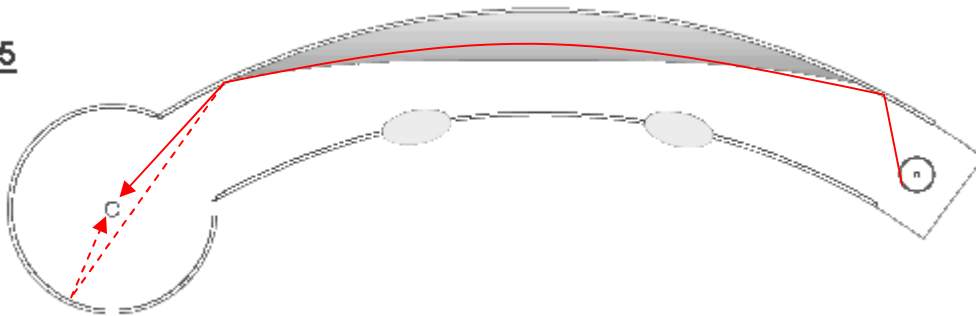
Bahn-4



Ball: CL 5, CL 4, BoF Franz Berger, 3D Ades (1 u. 2), As4Us gelb, BoF G. Inmann

As-Chance mit jedem der Bälle vorhanden, der Auswurf ist nicht vorhersehbar

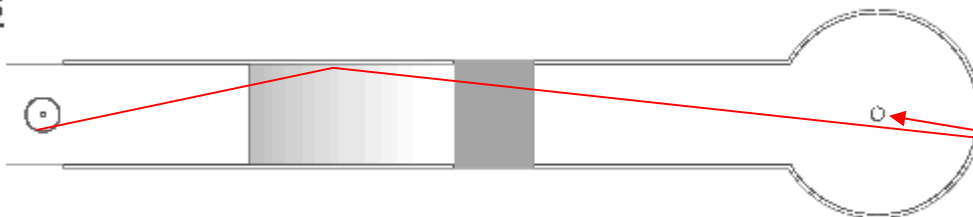
Bahn-5



Ball: 18.IVTT rl, Traki-Maus 2008 rl, Migo20 lack., 3D Post-r SUNALLIANZ (gelb), Reisinger BO

Relativ kurz an die 1. Bande spielen (zum dunklen Fleck). Nicht zu schnell, sonst rutscht jeder Ball an der 2. Bande ab und geht rechts vorbei. Der Ball soll ziemlich früh an die 2. Bande

Bahn-6



Ball: Match-3, 12.IVTT r, R100, R200, Grenchen (rosa,blau)

Hohe As-Quote bei genauem Spiel. Vorsicht vor Überschritt.

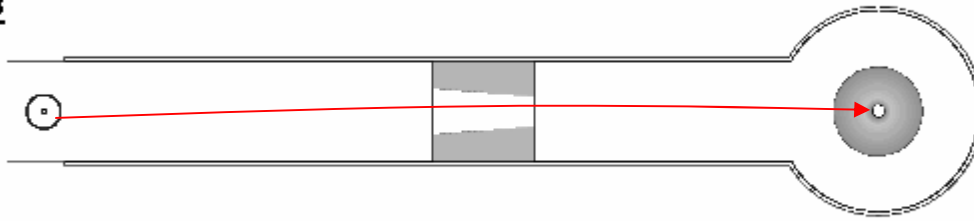
Bahn-7



Ball: Mg21 u.dgl.

Relativ schnellen und harten Ball wählen, dieser läuft am besten zum Hole, bzw. in Holenähe. Vorsicht im Kreis, es gibt viele unterschiedliche Züge (Kreisplan ist ausgehängt)

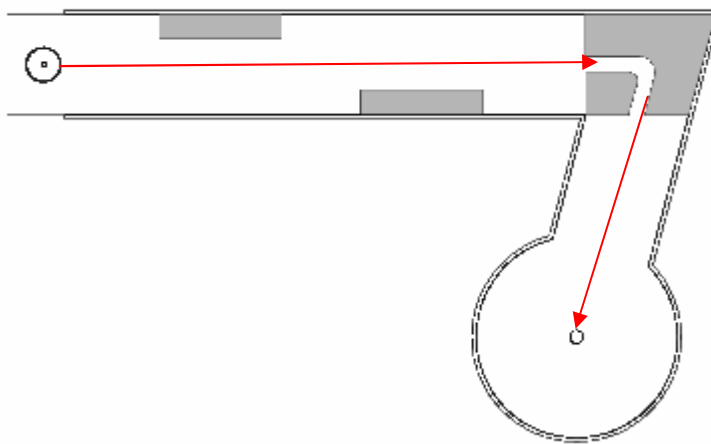
Bahn-8



Ball: 12.IVTT, 14.IVTT, Mg18, H15, u.dgl.

Die Bahn fällt nach dem Hindernis auf rechts, das Hole verträgt auch ein etwas höheres Tempo.

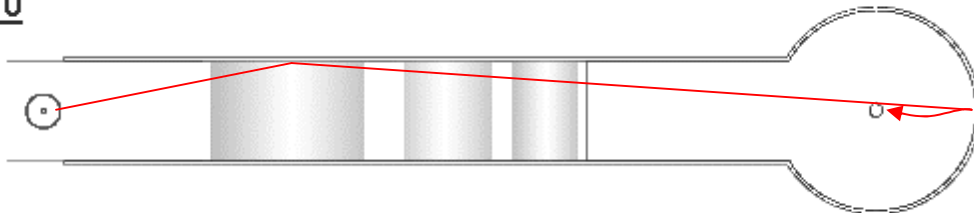
Bahn-9



Ball: 15.IVTT, 3D WAT violett (Hanzl&Partner), u.dgl.

In die Mitte einspielen, nur Vorlaufchance !

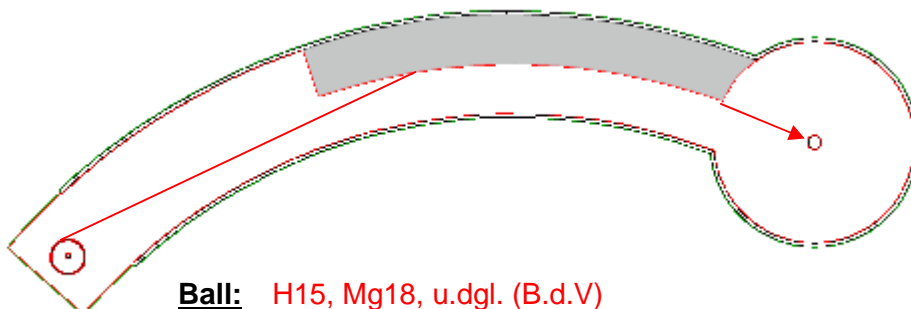
Bahn-10



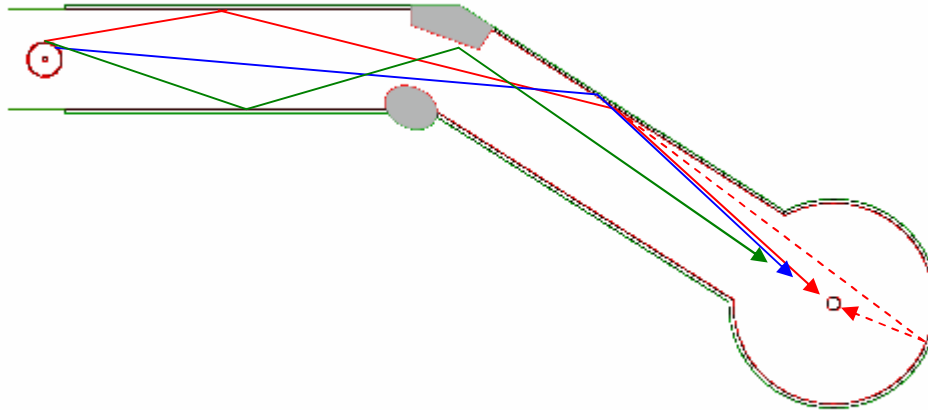
Ball: 3D-Köflach 2007, 3D 213, 13.IVTT (lack od. roh), ÖSTM 2002

Die Bahn lässt sich nicht auf Vorlauf spielen. Das Tempo bei der Einfachbände muß absolutes Holetempo sein.

Bahn-11



Ball: H15, Mg18, u.dgl. (B.d.V)

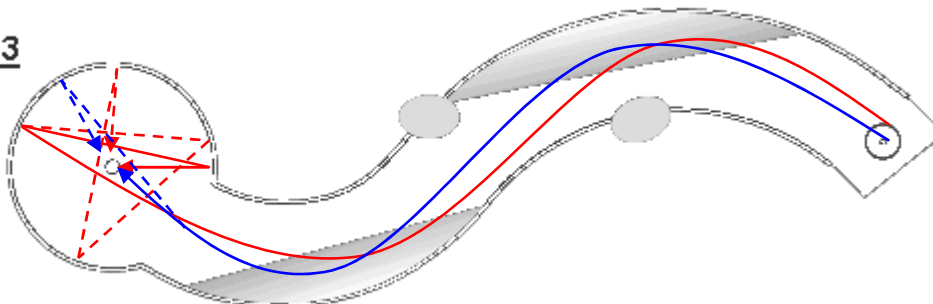
Bahn-12**Ball:** D83, D87

Mayer Spezial, CL5, Schwarz-Gold, BoF Elsa Kammerer

D83, 3D 846

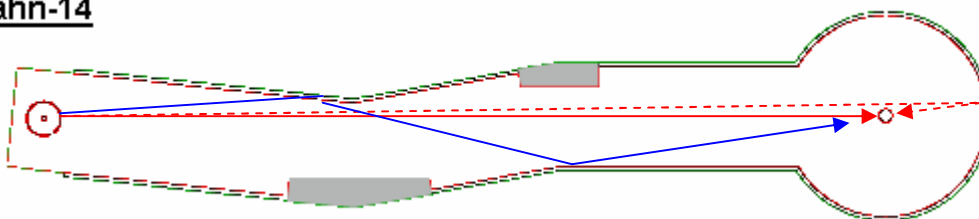
1. Über die linke Vorbände bringt das Risiko eines Anschusses.
2. Durchspielen über eine Bande verlangt gutes Tempogefühl.
3. Über die rechte Vorbände besteht die Gefahr des Abrutschens am Hindernis.

Die Rücklaufchancen sind bei allen Methoden gleich.

Bahn-13**Ball:** 3D 933, D86, div. Turbo

D81 bis D84, 10.IVTT

1. Der Ball sollte so schnell sein, dass er auch noch beim 4. Stoß eine Chance hat.
2. Diese Linie ist bei Regen empfehlenswert.

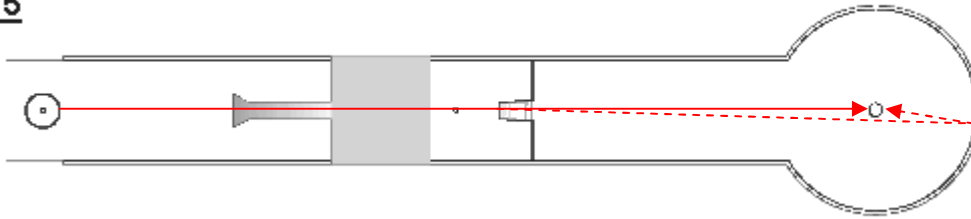
Bahn-14**Ball:** D81, D84, 10.IVTT, Migo20r, ÖSTM 2002

3D 846, D87r, D83r

Gerade: Ist die sicherste Methode, speziell auf Vorlauf zu spielen.

2-fach-Bande: Verlangt hohe Genauigkeit an Richtung und Tempo. Kaum Rücklaufchance.

Bahn-15

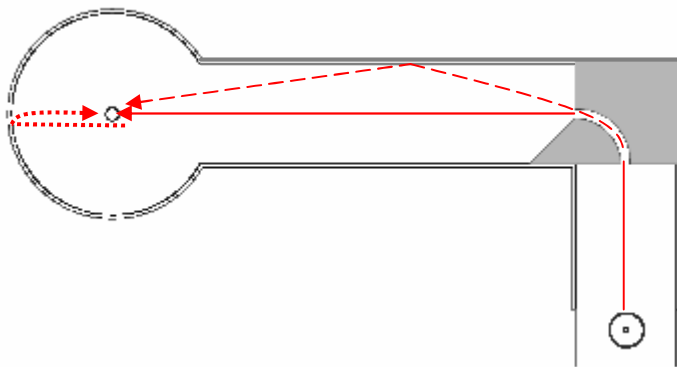


Ball: B.d.V. (ÖSTM 2002, CL2, H13, Jugendlager Linz u.dgl.)

Die Rampe ist pompiert, d.h. jeder leicht ungenaue Schlag geht nicht durch das Hindernis. Trotzdem gute As-Chance auf Vor-u. Rücklauf.

Die schwierigste Bahn der Anlage.

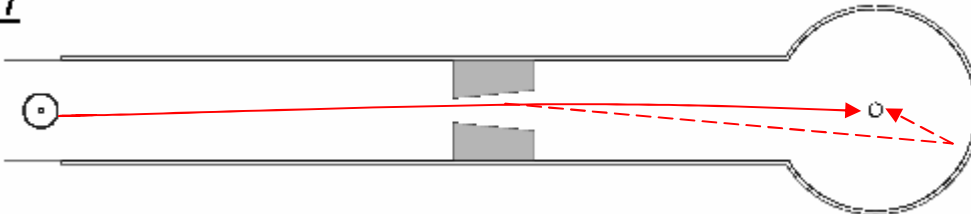
Bahn-16



Ball: Stein, Mg21, 9.IVTT, u.dgl.

Das As ist möglich, aber nicht anspielbar.

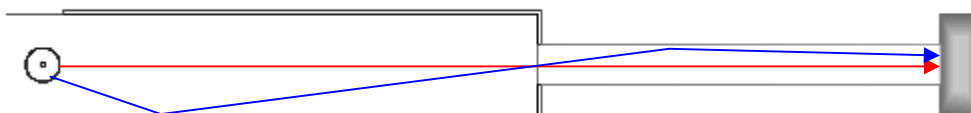
Bahn-17



Ball: Migo-10r bis 30r, D81 bis D83, Reisinger BO u.dgl.

Besser ist es, eher langsam zu spielen, damit der Zug zum Hole angenommen wird. Rücklauf nur bei Holetempo ! Knapp links vorbei geht auch manchmal !

Bahn-18



Ball: B.d.V. (eher ein härterer Ball)
Nuss (auch div. Nachgemachte)

1. Gerade spielen
2. Auch rechte Vorbande möglich