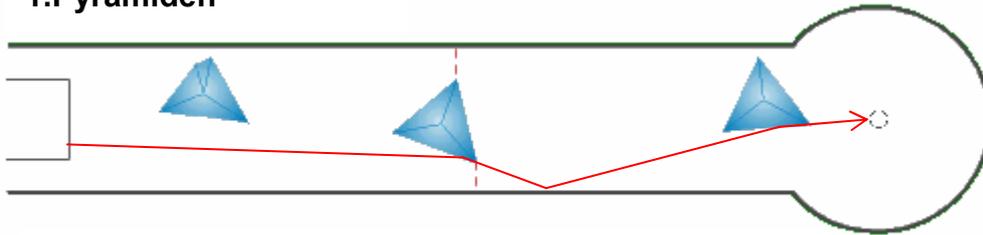
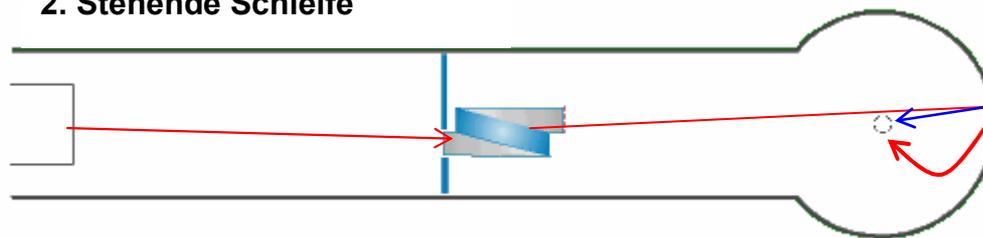


1. Pyramiden



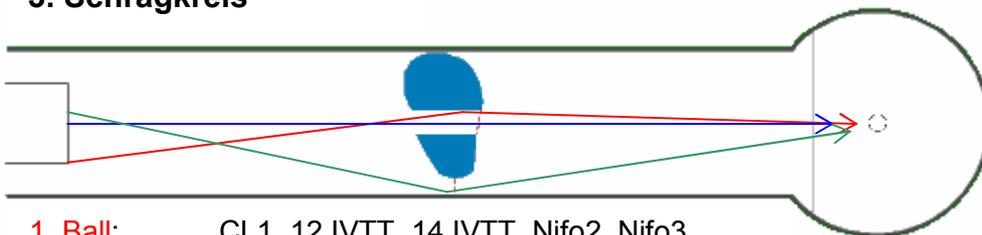
Ball: Schwarz-Gold, BoF Elsa Kammerer, CL3 u.dgl.

2. Stehende Schleife



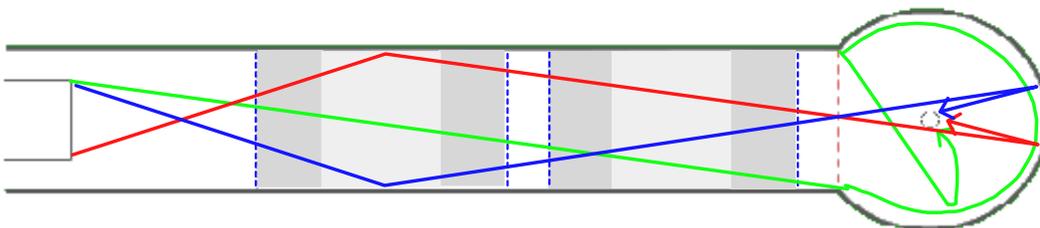
Ball: 1) CL1r, event. ein etwas langsamerer Ball (WAT rot), mit Schnitt zügig spielen
 2) WAT rot Links vorbei, Stoß auf halbrechts, dann Zug zum Hole
 (geht nicht bei kaltem Wetter)

3. Schrägkreis



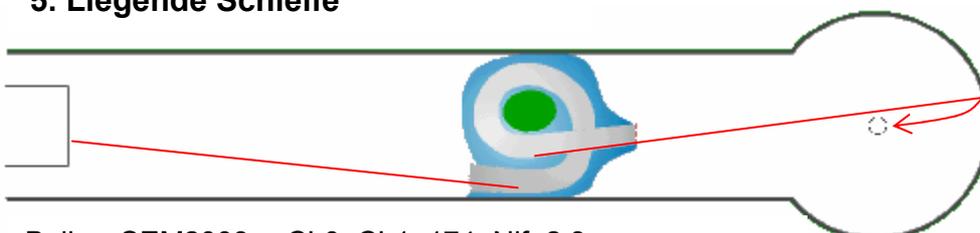
1. Ball: CL1, 12.IVTT, 14.IVTT, Nifo2, Nifo3
 2. Ball: B.d.V. (es geht jeder Ball)
 3. Ball: Meyer Spezial, Ades, V-Cup, usw
 Das ist die empfindlichste Variante

4. Doppelwelle



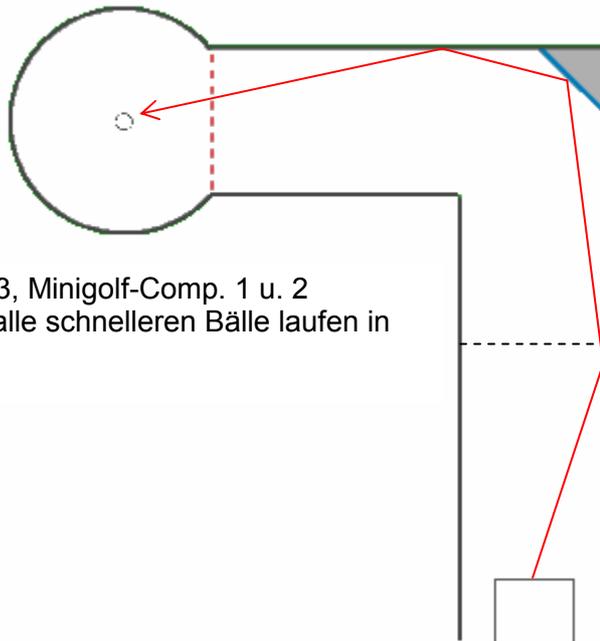
1+2. Ball: 16.IVTT r, Olomuc-99 r, 523r, 435r, 423r, 13.IVTT r
 3. Ball: Merry Chmas 97 (weiß) auf Rundlauf (geht schlecht bei kaltem Wetter)

5. Liegende Schleife



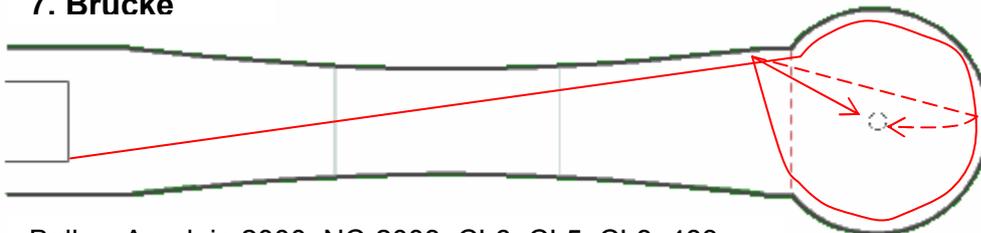
Ball: SEM2003-r, CL0, CL1, 174, Nifo2,3
 Nicht schnell spielen, steigt sonst im Hindernis auf.

6. Rechter Winkel



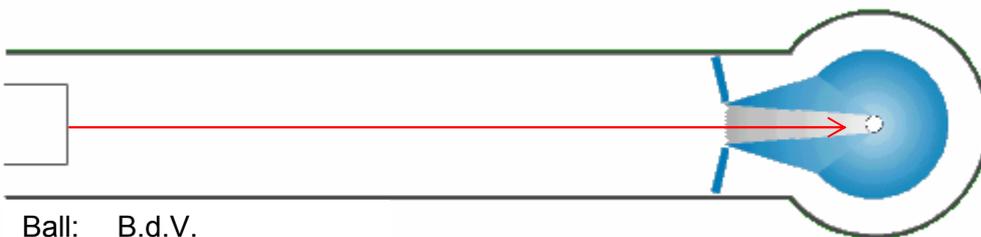
Ball: 12.IVTT, 14.IVTT, Nifo2,3, Minigolf-Comp. 1 u. 2
Nur auf Vorlauf spielen, alle schnelleren Bälle laufen in den Auslauf

7. Brücke



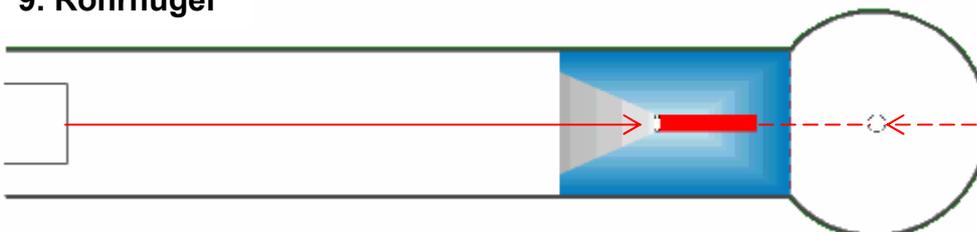
Ball: Argelais-2000, NC-2003, CL6, CL5, CL3, 483

8. Vulkan



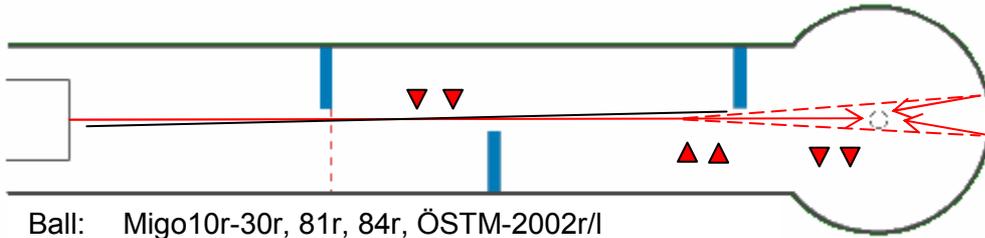
Ball: B.d.V.

9. Rohrhügel



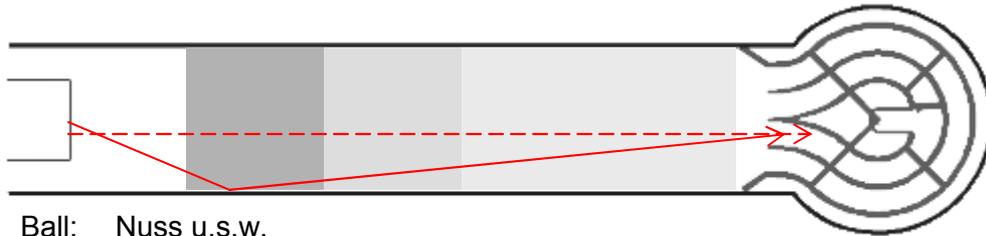
Ball: BoF Mainz-Jugend, Ades, As4Us, V-Cup, SEM-Lux.
(keinen harten Ball nehmen – wirft sonst rechts aus)
Heikles Einspieltempo, soll übers Hole gehen.

10. Gerade m. Hindernis



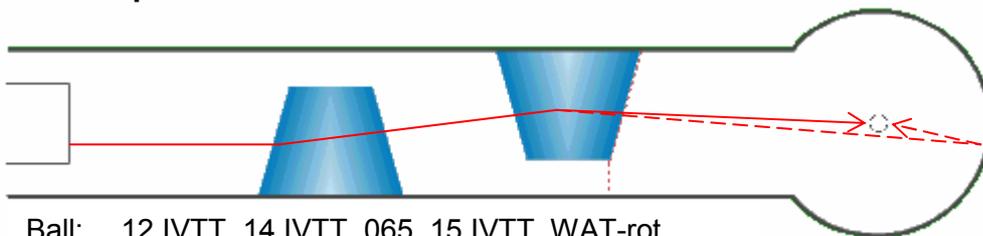
Ball: Migo10r-30r, 81r, 84r, ÖSTM-2002r/l
Fällt rechts – links – rechts (im Kreis)

11. Labyrinth



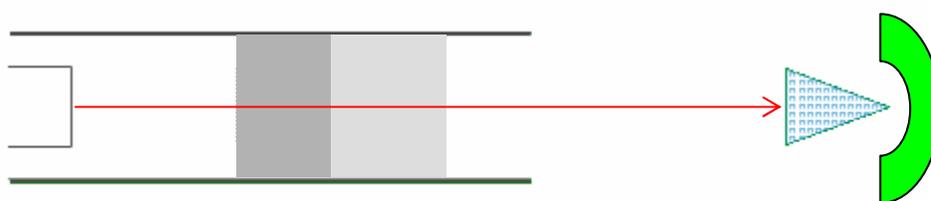
Ball: Nuss u.s.w.
Über die Bande kurz anspielen

12. Stumpfe



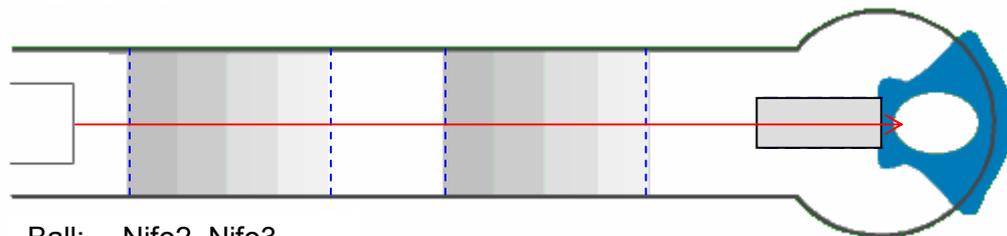
Ball: 12.IVTT, 14.IVTT, 065, 15.IVTT, WAT-rot

13. Netz



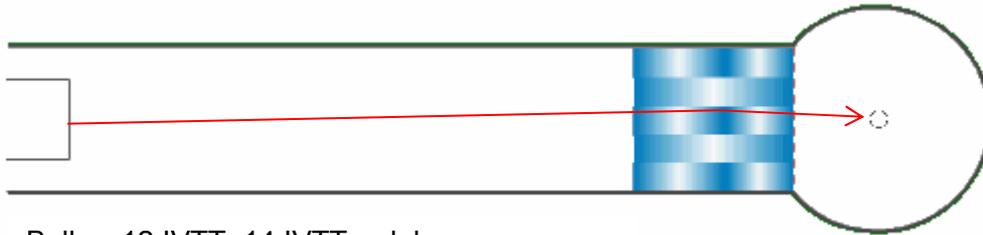
Ball: div. Netzbälle (B.d.V.)
Auf „Tak-Tak“ spielen !

14. Schüssel



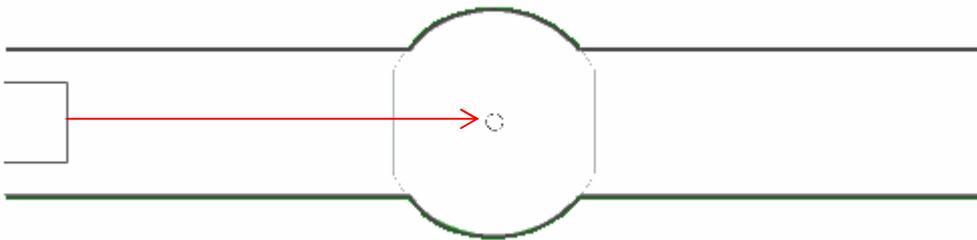
Ball: Nifo2, Nifo3

15. Passage



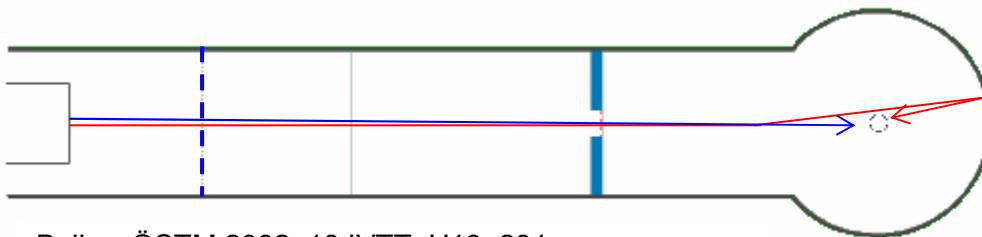
Ball: 12.IVTT, 14.IVTT u.dgl.

16. Mittelkreis



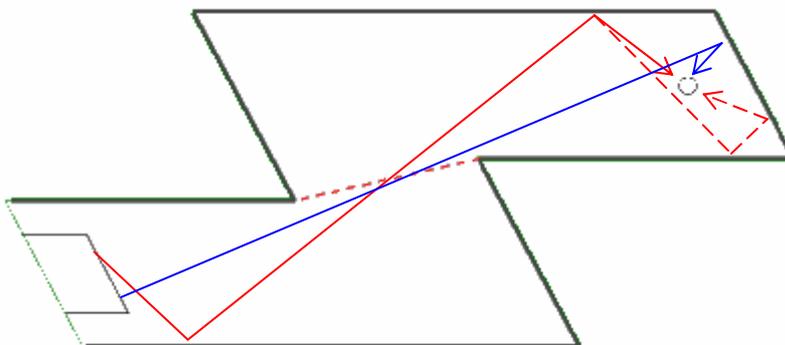
Ball: B.d.V. Hügel ist nicht sehr steil

17. Favoritentöter



Ball: ÖSTM 2002, 13.IVTT, H13, 231
Besser ist es, nicht auf Vorlauf zu spielen, da man dabei ziemlich rechts einspielen muss.

18. Blitz



Ball: Birdie-Alice-r, WAT-grün r, bzw, schnelle rauhe Bälle
Da der Platz zum Durchspielen sehr eng ist empfiehlt sich die Methode der Vorbande.