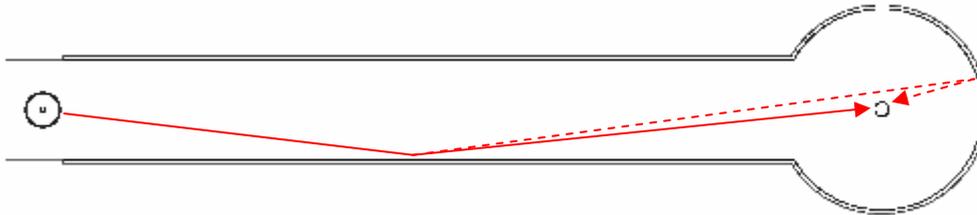


**Legende:** Rote Linie = 1.Wahl  
 Grüne Linie = 1.Alternative  
 Blaue Linie = 2.Alternative

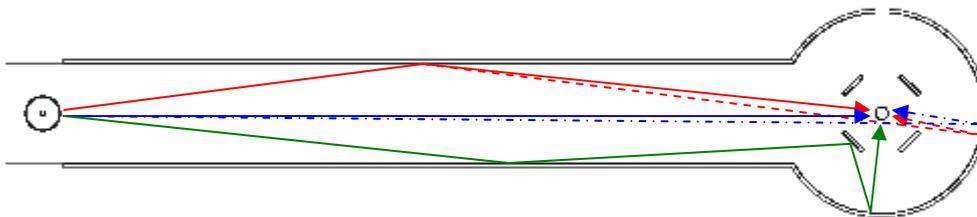
**Bahn-1**



**Ball:** D81r bis D83r, 3D SÖM-2001 u.dgl.

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

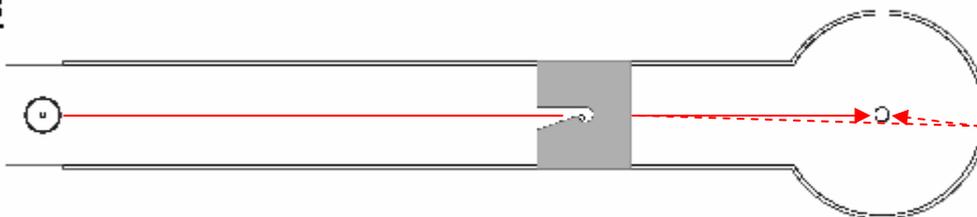
**Bahn-2**



**Ball:** 1. D83, D87, D84  
 2. D83, D87, D84, 3D SÖM-2001  
 3. Reisinger-BA 10:0, Reisinger-BO, 3D 423

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

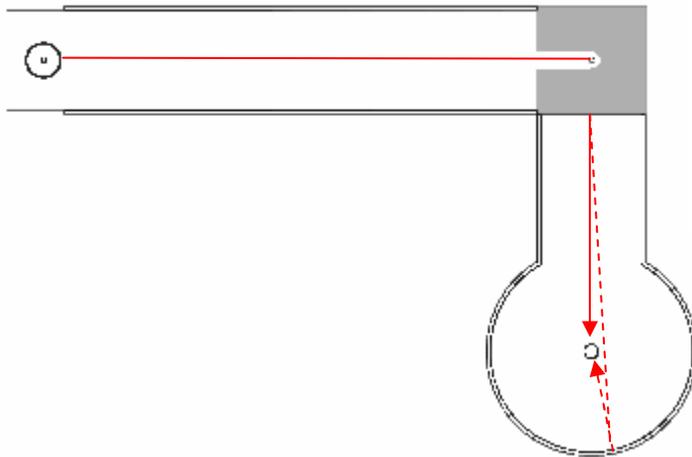
**Bahn-3**



**Ball:** Mg21, 3D Ades, 3D SÖM-2001, 5.IVTT

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

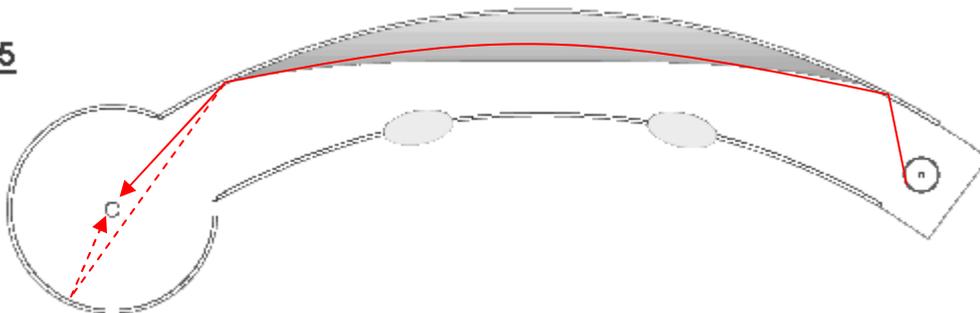
**Bahn-4**



**Ball:** 3D Ades, Mg21, 3D SÖM-2001  
BoF Franz Berger

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

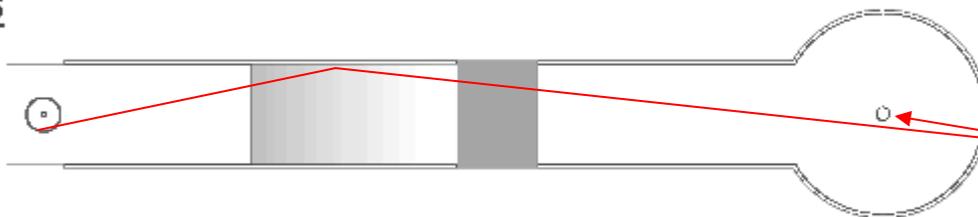
**Bahn-5**



**Ball:** Migo20 lack., 3D Post-r SUNALLIANZ (gelb), Reisinger BO

Relativ kurz an die 1. Bande spielen. 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 gehen.

**Bahn-6**



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

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

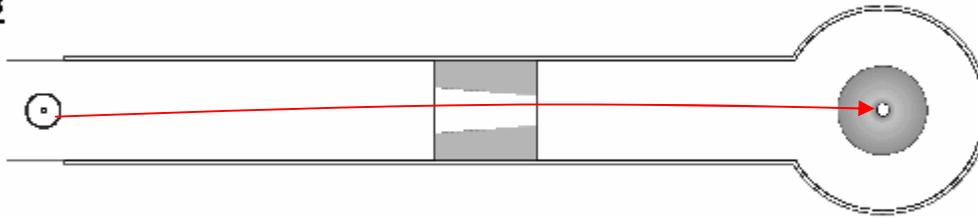
**Bahn-7**



**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 ( Kreis austrainieren ! )

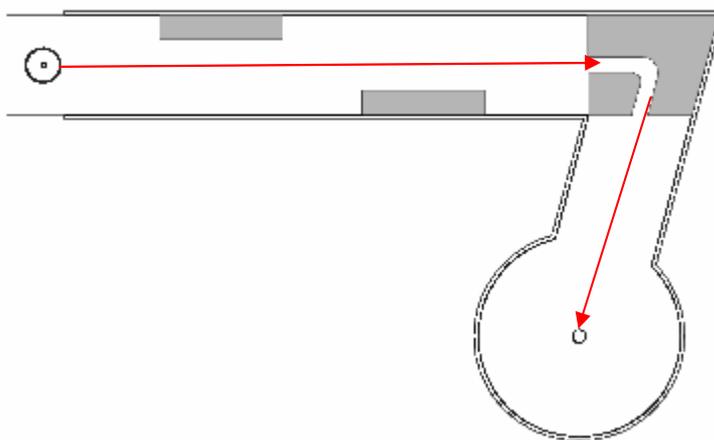
**Bahn-8**



**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.

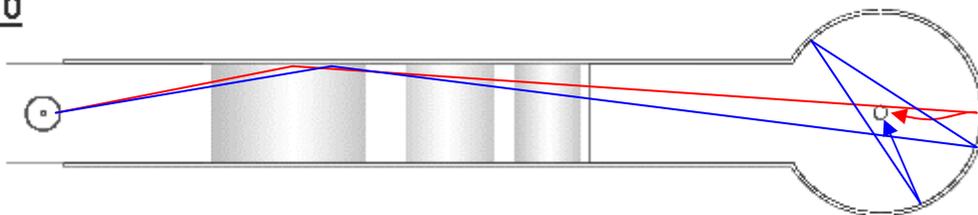
**Bahn-9**



**Ball:** 12.IVTT, 14.IVTT, 3D WAT violett (Hanzl&Partner)

In die Mitte einspielen, nur Vorlaufchance !

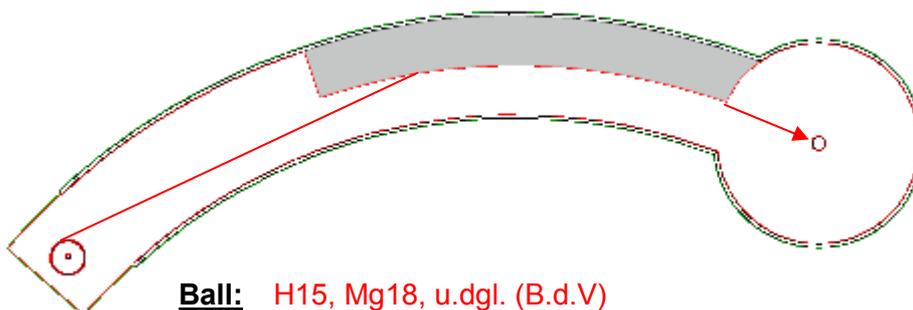
**Bahn-10**



**Ball:** 3D 213, 13.IVTT (lack od. roh), ÖSTM 2002 6.IVTTTr

1. Die Bahn lässt sich nicht auf Vorlauf spielen. Das Tempo bei der Einfachbande muß absolutes Holetempo sein.
2. Mehrfachbande mit guter As-Chance.

**Bahn-11**



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

**Bahn-12**



**Ball:** D83, D87

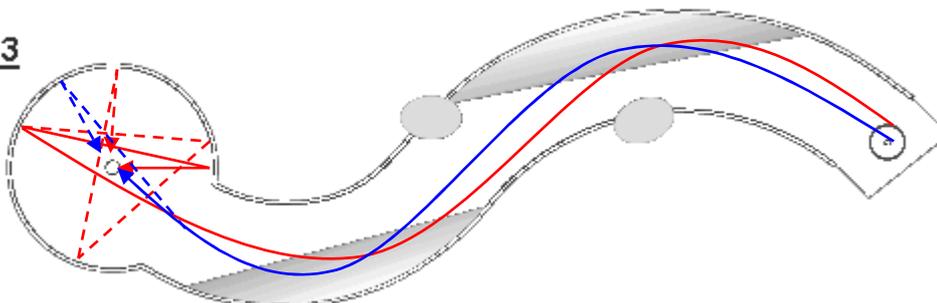
Mayer Spezial, CL5, Schwarz-Gold, BoF Elsa Kammerer

D83, 3D 846

1. Über die linke Vorbände bringt die größte As-Chance, aber auch 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**

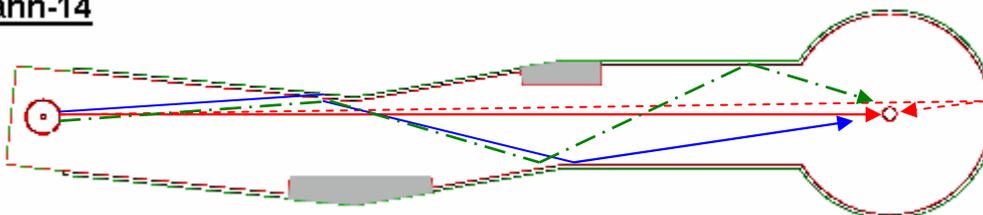


**Ball:** 3D 933, D86, div. Turbo

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

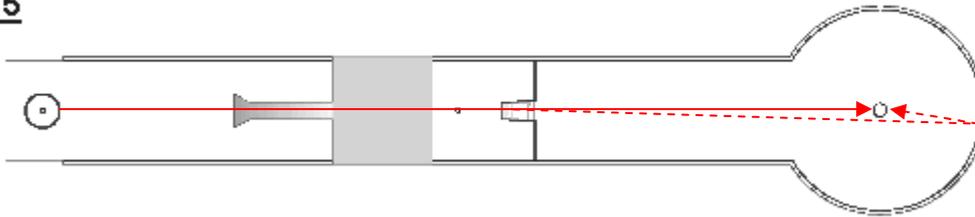
Mg-A (gerissen)

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

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

**3-fach-Bande:** Wird kaum gespielt, da nur wenige Bälle geeignet sind.

**Bahn-15**

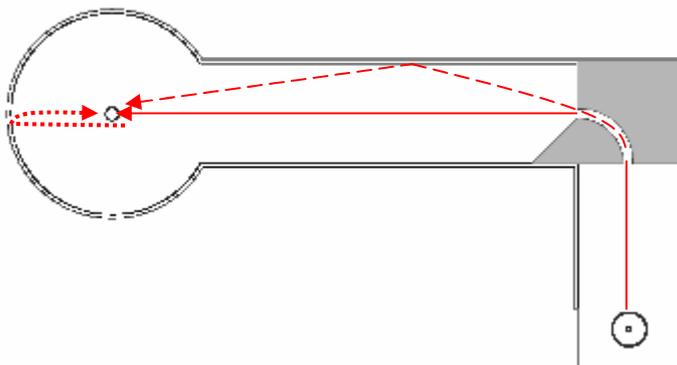


**Ball:** B.d.V. (ÖSTM 2002, CL2, H13, 13.IVTT u.dgl.)

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.**

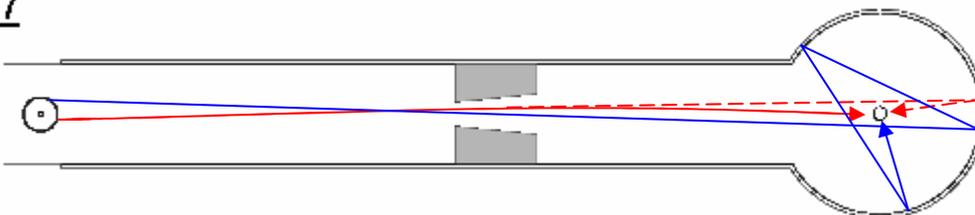
**Bahn-16**



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

Das As ist möglich, aber nicht anspielbar.

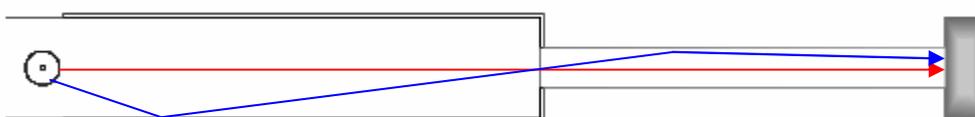
**Bahn-17**



**Ball:** Migo-10r bis 30r, D81 bis D83, Reisinger BO, 10.IVTT  
Turbo (mittelschnell), 3D 933

1. Besser ist es, eher langsam zu spielen, damit der Zug zum Hole angenommen wird. Rücklauf nur bei Holetempo !
2. Die Turbolinie ist nicht optimal, Tempo, Richtung und Temperatur erschweren diese Linie enorm.

**Bahn-18**



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

1. Gerade spielen
2. Auch rechte Vorbande möglich