

Künzell (Filz)

(Stand: Juni 2017)

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

- 1: Kackloch** **3D BoF DSM 2005 Manfred Kalisch**, *härtere tote Bälle*, von -1 minimal nach rechts spielen, die Bahn zieht minimal links, alternativ kann man auch mit dem Bahnzug von +1 spielen, das ist egal, die Spur ist absolut eindeutig.
- 2: Töter** **Reisinger Fun for Kids rot**, *Reisinger Swiss Champion 2007 Remo Zaugg oder ähnliche Bälle um 20 cm Sprunghöhe*, von +2 ca. 30 cm nach der roten Linie an die linke Bande spielen. Der Ball geht durch das Hindernis und soll rechts am Loch vorbei im Rücklauf fallen. Alternative: Schnittschläge mit Druck von -2 mit Linksschnitt rechts am Loch vorbei oder +2 mit Rechtschnitt links vorbei.
- 3: Gentleman** **M&G DM 2009 Künzell KX**, *Ravensburg 250, Wagner 19er*, von 0 unbedingt rechts hoch spielen. Links an der vorderen rechten Blechschraube vorbei, die Bahn ist steil, man kann recht zügig spielen, was die Bahn einfach macht. Vorteil von rechts: ist man minimal zu locker, kippt der Ball rein.
- 4: Geldschlitz** **Glasstein**, *3D BoF DSM 2005 Manfred Kalisch, härtere tote Bälle*, von -1 gerade oder von 0 bis +2 gegen den Zug spielen. Bahn zieht rechts, ich finde die Spur ist eindeutiger wenn man mit dem Zug spielt.
- 5: Örkeljunga** **3D BoF DSM 2005 Manfred Kalisch**, *härtere tote Bälle*, von 0 bis -1 minimal rechts spielen. Bahn zieht minimal links, 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 er wieder zurück zum As.
- 6: Seitentor in Steigung** **Nifo 3**, *Nifo 2 oder andere nicht zu weiche tote Bälle*, von -1 zügig, ohne Schnitt, kurz vor dem Hindernis an die linke Bande spielen. Der Ball geht an die Kopfbande und durch den Bahnzug und den Schnitt den er an der Bande bekommt ins Loch. Die Bahn zieht im hinteren Teil der Schräge und im Endkreis nach rechts.
- 7: Mittelhügel** **mg Maier Classic 3 oder 4**, von 0 gerade, Abschlagsblech ist leicht schief, man kann vergleichsweise langsam spielen, putten von hinten unbedingt trainieren.
- 8: Einschlagbahn** **Reisinger Tantogardens 1950-2010 Störlinge**, *oder andere tote weichere Bälle*, von + 1 bis +3 zur Mitte oder von -1 bis -2 gerade, mit dem Zug spielen. Die Bahn zieht nach rechts. Nicht zu fest spielen, der Ball kann wieder raus kommen. Am Übergang zur Schrägen springen die Bälle ein bisschen, besonders bei Wärme, daher möglichst ohne Schnitt spielen.
- 9: Ritter Sport** **Reisinger WM 2005 Steyr KL**, *oder andere tote gewärmte Bälle*, von -2 etwas rechts zur Mitte spielen, man muss knapp am 3. Kasten vorbei, die Bahn zieht hinten nach links auf den 3. Kasten, daher eher 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. Alternative: von +1 mit Rechtsschnitt extrem zügig gerade. Rücklauf von links.

- 10: Optische Täuschung** **3D Fossi 2016**, *Reisinger Fun for Kids gelb*, von +1 etwas nach links oder von 0 bis -1 gerade spielen, Rücklauf von rechts. Die Bahn zieht erst rechts und hinten wieder links. Der Ball soll rechts am Loch vorbei und im Rücklauf fallen. Temposchlag.
- 11: Rinne in Steigung** **3D BoF DSM 2005 Manfred Kalisch**, *Nifo 2, Reisinger WM Steyr 2005 KL*, von +2 gerade 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. Putten im Endeck trainieren.
- 12: Twin Gate** **Reisinger Fun for Kids braun**, oder andere etwas weichere Bälle um 25 cm Sprunghöhe, von +3 kurz hinter der roten Linie an die rechte Bands spielen. Der Ball soll durch das rechte Tor an der Kopfbande zum Loch stoßen. Eher zügiger spielen. Keine eindeutige Spur zum As, wichtig ist durch zu kommen.
- 13: Briefschlitz** **Reisinger Caddy M**, *Stein, 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 haben bessere Asschancen, den schweren Glasstein kann man dafür kaum zu fest spielen. Wer Tempoprobleme hat Glasstein spielen, auch der macht manchmal ein As.
- 14: Deutscher Absatz** **3D Fossi 2016**, oder andere Bälle nach Wahl, von -3 bis -2 etwas nach rechts spielen. Die Bahn zieht vorne leicht links und 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. Von rechts außen ist es gut möglich über die linke Bande zu putten.
- 15: ebenes Doppeltor** **3D 313**, oder andere mittelschnelle weichere Bälle, von 0 gerade, bis +2 leicht nach links auf Vorlauf spielen. Die Bahn ist bei Wärme gerade und zieht, wenn es kühler wird, leicht nach rechts. Alternative: tote Bälle, Schnittschläge mit Druck von -1 mit Linksschnitt rechts am Loch vorbei oder von 0 bis +1 mit Rechtschnitt links vorbei.
- 16: Torhügel** **3D 363, 263**, oder ähnlich Bälle (je nach Temperatur), von -3 (Achtung: Ball kann wenn zu fest oben gegen das Tor auf dem Hügel springen) mittig bis etwas rechts durch das Tor spielen. Der Ball geht rechts am Loch vorbei und soll im Rücklauf fallen. Das Endeck zieht deutlich nach links. Das Schlagtempo muss zum Ball passen.
- 17: Winkel** **3D BoF DJM 2000 Michael Trock KL**, **3D BoF SwM 2001 Karin Wiklund KL**, von 0 bis +1 etwas nach links, mittig an den Winkel spielen, dann Nachbande links, die Bahn zieht deutlich rechts, Tempo so dass er etwas hinter das Loch läuft. Ball wärmen, er muss vom Winkel etwas abbänden, Linksschnitt hilft. Alternative: speckigen Deutschmann Chawär oder andere ähnliche Bälle, vorne gleicher Schlag aber ohne Nachbande, sehr locker spielen. Vorlauf oder Rücklauf von beiden Seiten möglich, Heimatschussgefahr und vorne schwieriger da man locker spielt und die Bahn stark zieht. Alternative 2: mg World Games 89 (der originale), **3D BoF DMM 2002 SGA Senioren**, von -2 bis 0 etwa 20 – 30 cm hinter der roten Linie an die rechte Bande spielen. Der Ball soll dann den Winkel und die Nachbande treffen. Nur Vorlauf.
- 18: T-Winkel** **Reisinger World Champion 2011 blau KL**, **3D BoF FM 2006 Philippe Lheritier KL**, von +1 gerade, oder von -1 minimal rechts weg spielen. Die Bahn ist sehr lang, wellig und zieht etwas nach links, Tempo etwas über Lochtempo, nur Vorlauf. Alternative: Chawär, Gebi 53 oder ähnliches, Vorlauf oder Rücklauf von links ist aber auch nicht berechenbarer, hat nur den Vorteil dass man wenn man das Dreieck verfehlt eventuell so liegt, dass man direkt putten kann, mit allen anderen Bälle ist das sonst eine sichere 3.

Sehr gute As Bahnen:	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 15, 16
Trainingsinsensitive Bahnen:	2, 5, 8, 9, 11, 14
Fehlerbahnen:	9, 11, 14, 18