

Künzell (Filz)

(Stand: April 2016)

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 -2,5 minimal nach rechts spielen, die Bahn zieht minimal links, alternativ kann man auch mit dem Bahnzug von +1 spielen.
- 2: Töter** **Schwerer Glasstein**, andere schwere tote Bälle, von -2 leicht zur Mitte spielen, nicht zu langsam, nur Vorlauf. Die Bahn zieht im Endkreis deutlich links. Alternative: Schnittschläge mit Druck von -2 mit Linksschnitt rechts am Loch vorbei oder +2 mit Rechtschnitt links vorbei. Alternative 2: Fun for Kids (Rot) oder ähnlichem, linke Vorbande mit rechtem Rücklauf.
- 3: Gentleman** **3D Filzmasters Künzell KX**, Ravensburg 250, Wagner 19er, von 0. unbedingt 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 einfach macht
- 4: Geldschlitz** **Schwerer Glasstein**, 3D BoF DSM 2005 Manfred Kalisch von +1 leicht zur Mitte spielen, Bahn zieht rechts,
- 5: Örkelljunga** **Schwerer Glasstein**, Reisinger C 4, Maier ÖrkellAS spezial, von -3 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 Pingvin Special**, Nifo 2 oder andere totere Bälle, +1 zügig gerade, das zweite Tor ist schmaler als das erste so dass man wenig variabel ist was den Abschlagpunkt betrifft, eine der schwierigsten Bahnen 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 Seven Deadly Sinne The Pride**, Reisinger Classic 3, von 0 gerade, man kann vergleichsweise langsam spielen, Putten von hinten unbedingt trainieren.
- 8: Einschlagbahn** **3D BoF DJM 1999 Melanie**, **BoF DJM 2006 Dennis Kapke** von + 1 gerade spielen, Bahn zieht oben leicht rechts. Am Übergang zur Schrägen springen die Bälle ein bischen, besonders bei Wärme, daher möglichst ohne Schnitt spielen.
- 9: Ritter Sport** **Reisinger Tantogardens**, Reisinger WM 2005 Steyr KL oder andere tote gewärmte Bälle, von -2,5 mit Schnitt etwas rechts zur mitte spielen, man muß knapp am 1. Kasten vorbei, die Bahn zieht hinten stark nach links auf den 3. Kasten, daher sehr zügig spielen, Schnittrücklauf von links, Trifft man den 2. Kasten ist die 4 fast sicher, putten über Bande hinter dem 4. Kasten trainieren!!

- 10: Optische Täuschung** **M&G Fossi 2016** , *Fun for Kids Gelb*, von 0 gerade oder +1 leicht zur Mitte zügig spielen, Rücklauf von rechts, die Bahn zieht rechts, wenn man zu langsam spielt. Rechter Rücklauf da der Endkreis deutlich links fällt.
- 11: Rinne in Steigung** **Reisinger C4**, *Nifo 2*, *Reisinger WM Steyr 2005 KL* von +2 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** **3D 152**, *Nifo 2*, *3D Uppsala 2015* von -1, kurz vor dem Tor mit gutem Schnitt nicht zu fest spielen, linke Seite ist besser, fast Pflicht - As
- 13: Briefschlitz** **Reisinger Caddy M**, , *mg ÖM 90*, *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, kann sogar vorkommen, dass der Ball nicht bis zum Loch reicht. Härter 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 Glasstein spielen, auch der macht manchmal ein As.
- 14: Deutscher Absatz** **Maier Classic 5**, **Classic 4**, , *oder andere Bälle*. Von -2 bis -3 gerade weg, mit dem Bahnzug auf Vorlauf oder von links oben, sollte nur max. 20 cm über das Loch kommen. Alternative: Von +1 leicht zur Mitte hin, gegen den Zug. Zum Putten liegt der Ball fast immer an der Hindernislinie rechts außen, es sei denn man hat mal irgendeinen unglücklichen Lochrand, dann kann er auch mal links liegen.
- 15: Twin Gate** **3D BoF DJM 2005 Daniel Klosek**, *3D 443KL* von 0, mit rechter Vorbande durch das rechte Tor, zügiger Schlag Vorlauf oder mit Rücklauf von rechts Alternative: 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.
- 16: Torhügel** **3D 443**, **BoF SEM 2014 Dagmar Hirschmannova** von -3 recht zügig (Achtung Ball kann wenn zu fest oben gegen das Tor auf dem Hügel springen) so weit wie möglich rechts durch spielen, für ein As muß der Ball rechts vorbei.
- 17: Winkel** **3D BoF DJM 2000 Michael Trock KL**, *3D BoF SwM 2001 Karin Wiklund KL* ,*Reisinger Company No1*, *3D Uppsala 2005* von 0 bis + 1 etwas rechts der Mitte locker durch die Mitte nach links spielen mittig an den Winkel, dann Nachbande links, die Bahn zieht rechts, Tempo so dass er leicht über Loch läuft. Ball wärmen, er muß etwas abbanden vom Winkel, Linksschnitt hilft.
- 18: T-Winkel** **Reisinger Swiss Champion 2014 Jörg Wiedemeier**, **3D BoF SJM 2002 Melanie Blaser KL**, *3D BoF DMM 2003 Kreuzbach/Senioren KL*, von 0 bis +1 über linke Vorbande an das Dreieck spielen, die Bahn ist sehr lang und wellig und fällt vor dem Dreieck links, Tempo etwas über Lochtempo nur Vorlauf. Alternative: tote Bälle gerade an das Dreieck spielen, 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 berechenbar, 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 ne sichere 3.

Sehr gute As Bahnen:

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

Trainingsinsensitive Bahnen: 6, 9, 11, 14, 16, 18
Fehlerbahnen: 6, 9, 11, 14, 16