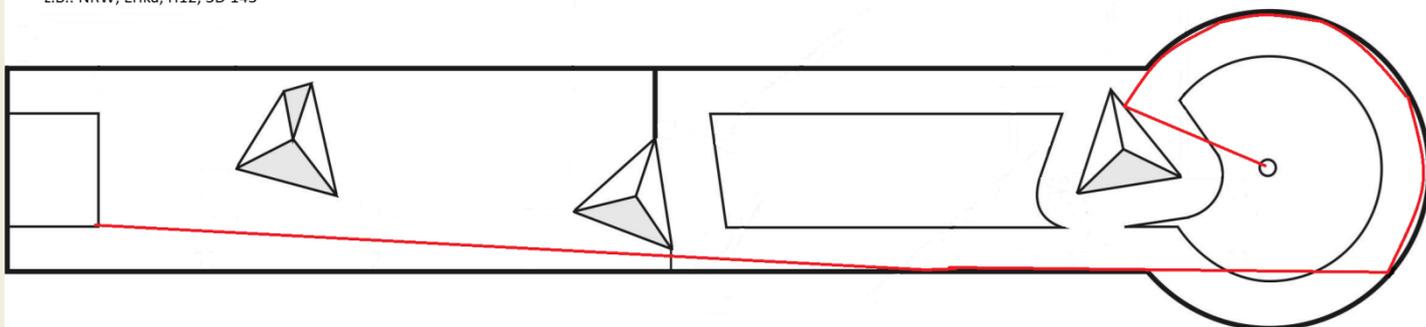


Die Bahnbeschreibungen Celle - Außen entsprechen einer Außentemperatur von ca. 20°C

Bahn 1: Pyramiden

Rundschlag

Ball: Sprunghöhe ca. 3cm / relativ hart
z.B.: NRW, Erika, H12, 3D 143

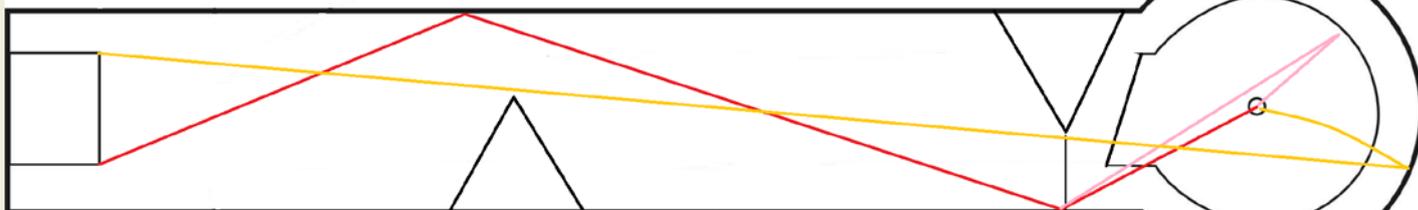


Bahn 2: Versetzte Pyramiden

Bandenschlag

Ball: Sprunghöhe ca. 60 - 80cm - Rohling
z.B.: Super 10 roh, 086 roh, MVBN roh, Lux 12 roh

Tip: Relativ locker spielen, Rücklauf rechts
allerdings sollte der Ball nicht bis an die
Bande in Zielkreis kommen



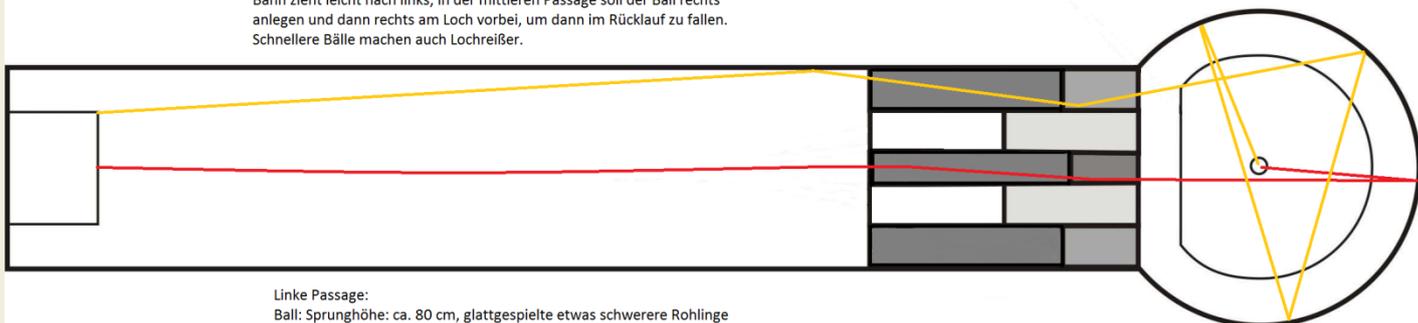
Diagonalschlag

Ball: Sprunghöhe ca. 3 cm und etwas weicher als an Bahn 1
z.B.: Nifo 2, TSV Salzgitter, H4 - Temposchlag

Bahn 3: Passagen

Mittlere Passage:

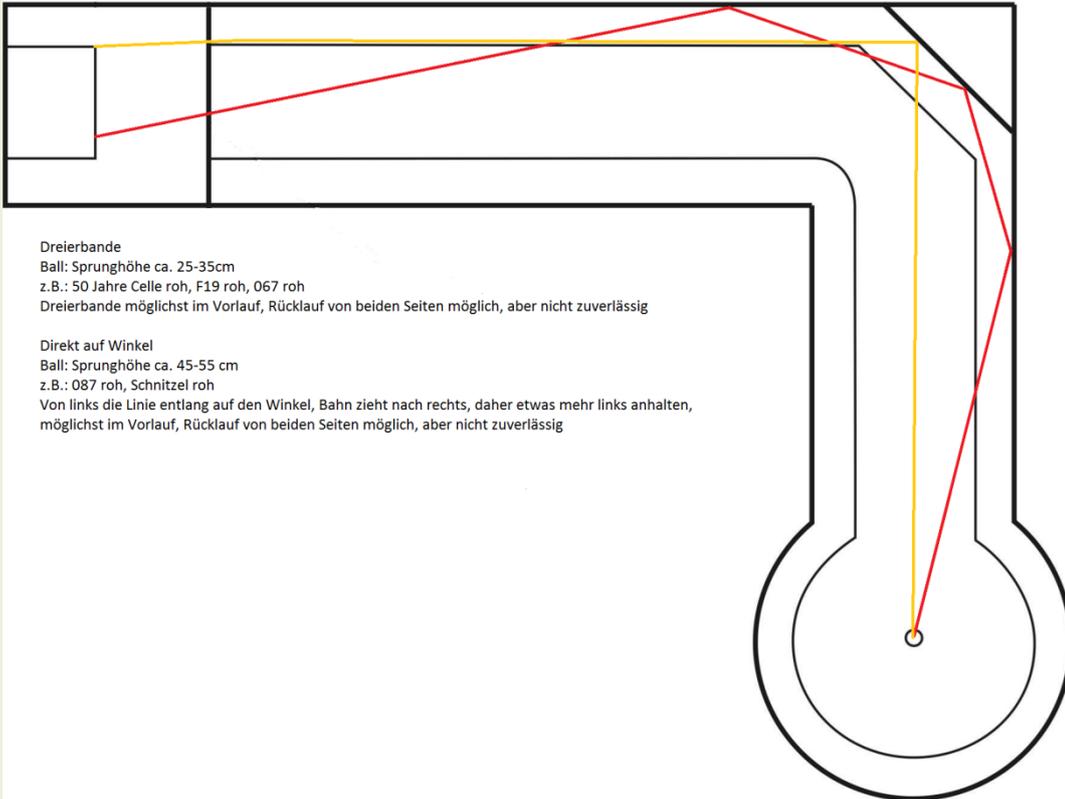
Ball: Sprunghöhe: ca. 35-50 cm
z.B.: 50 Jahre Celle, Wagner 17, 083
Bahn zieht leicht nach links, in der mittleren Passage soll der Ball rechts
anlegen und dann rechts am Loch vorbei, um dann im Rücklauf zu fallen.
Schnellere Bälle machen auch Lochreißer.



Linke Passage:

Ball: Sprunghöhe: ca. 80 cm, glattgespielte etwas schwerere Rohlinge
z.B.: Super 10, Super 11
Zentrierschlag, linke Passage mit Vorbande, raue Bälle klemmen manchmal in der Passage

Bahn 4: Der Winkel



Dreierbande

Ball: Sprunghöhe ca. 25-35cm

z.B.: 50 Jahre Celle roh, F19 roh, 067 roh

Dreierbande möglichst im Vorlauf, Rücklauf von beiden Seiten möglich, aber nicht zuverlässig

Direkt auf Winkel

Ball: Sprunghöhe ca. 45-55 cm

z.B.: 087 roh, Schnitzel roh

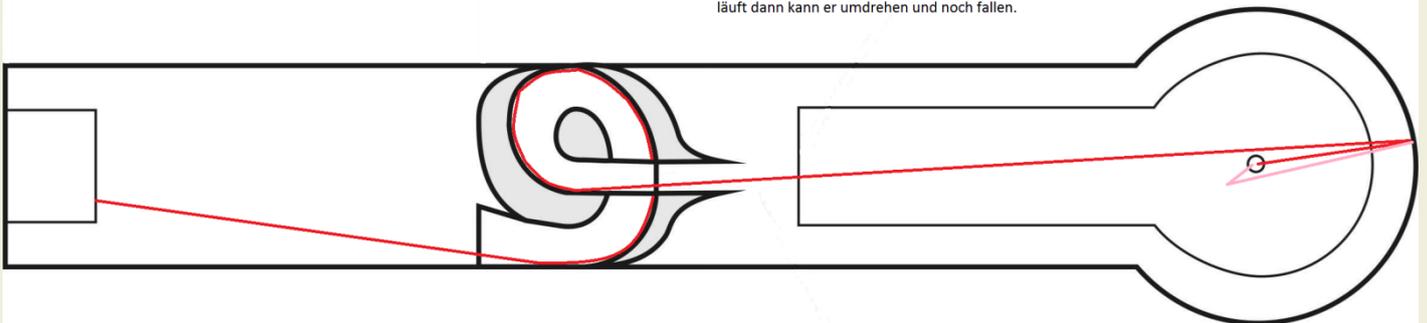
Von links die Linie entlang auf den Winkel, Bahn zieht nach rechts, daher etwas mehr links anhalten, möglichst im Vorlauf, Rücklauf von beiden Seiten möglich, aber nicht zuverlässig

Bahn 5: Schleife

Ball: Sprunghöhe ca. 15-20 cm

z.B.: Maier Classic 2, 2-3, 3 je nach Temperatur

Tipp: Relativ zügig spielen, der Ball soll im Vorlauf links vorbei und dann im Rücklauf fallen. Wenn der Ball im Rücklauf rechts vorbei geht und so rund 5 cm übers Loch läuft dann kann er umdrehen und noch fallen.



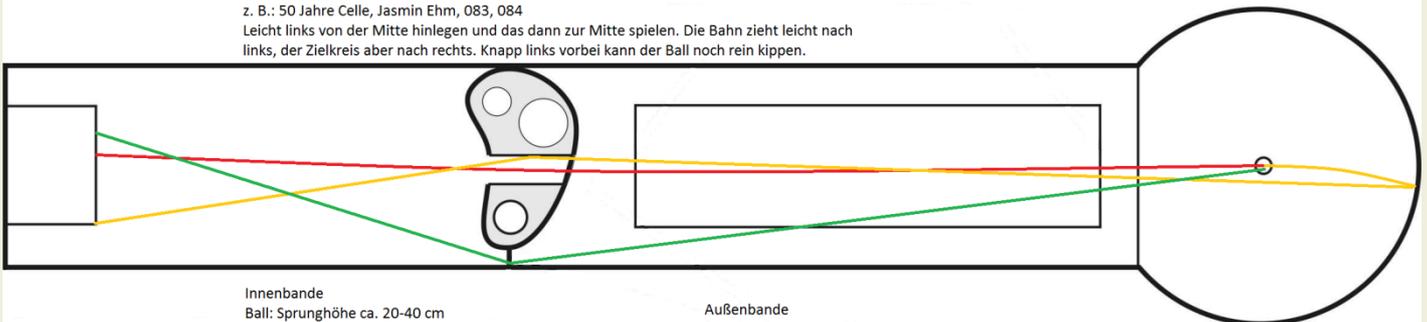
Bahn 6: Die Niere

Gradschlag

Ball: Sprunghöhe ca. 20-40 cm

z. B.: 50 Jahre Celle, Jasmin Ehm, 083, 084

Leicht links von der Mitte hinlegen und das dann zur Mitte spielen. Die Bahn zieht leicht nach links, der Zielkreis aber nach rechts. Knapp links vorbei kann der Ball noch rein kippen.



Innenbande

Ball: Sprunghöhe ca. 20-40 cm

z.B.: 50 Jahre Celle, Jasmin Ehm

Von rechts außen auf die linke Innenbande, Ball geht rechts vorbei und kommt dann von oben

Außenbande

Ball: Sprunghöhe ca. 50 cm

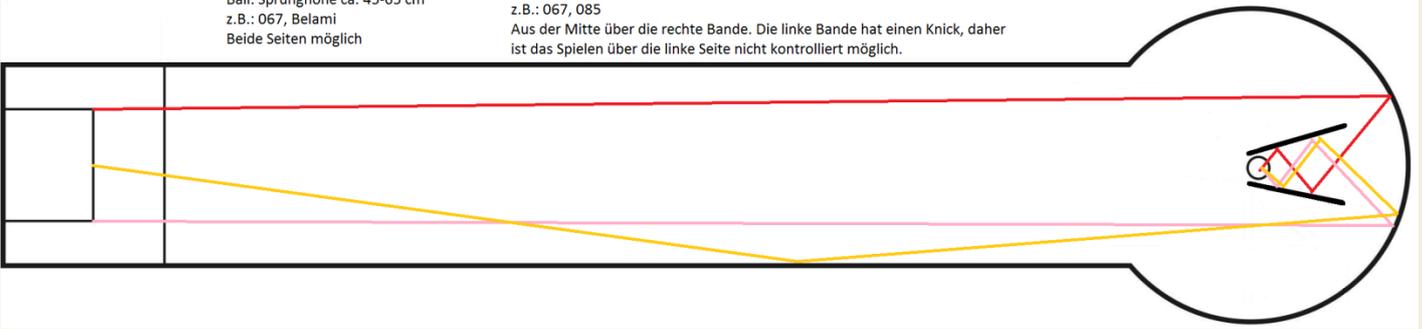
z.B.: 085

Von halblinks auf die rote Linie

Bahn 7: Das V

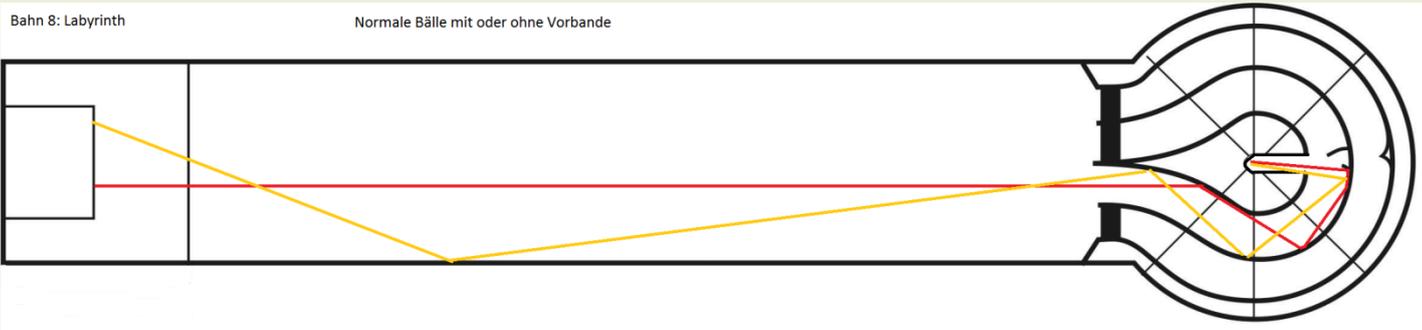
Gerade
Ball: Sprunghöhe ca. 45-65 cm
z.B.: 067, Belami
Beide Seiten möglich

Vorbande
Ball: Sprunghöhe ca. 50-60 cm
z.B.: 067, 085
Aus der Mitte über die rechte Bande. Die linke Bande hat einen Knick, daher ist das Spielen über die linke Seite nicht kontrolliert möglich.



Bahn 8: Labyrinth

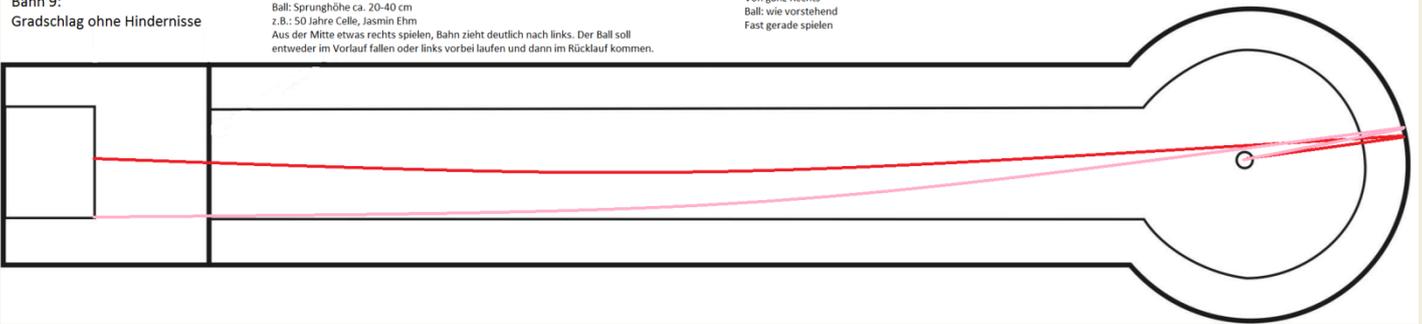
Normale Bälle mit oder ohne Vorbande



Bahn 9:
Gradschlag ohne Hindernisse

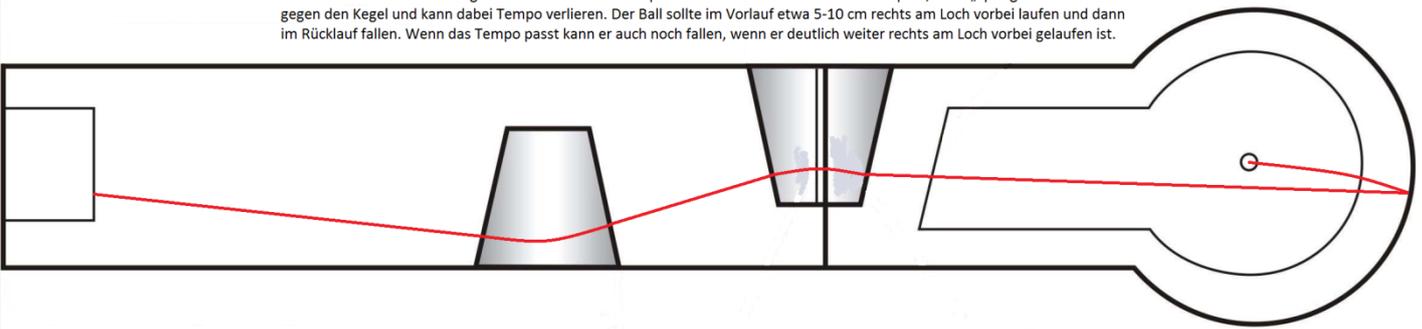
Aus der Mitte
Ball: Sprunghöhe ca. 20-40 cm
z.B.: 50 Jahre Celle, Jasmin Ehm
Aus der Mitte etwas rechts spielen, Bahn zieht deutlich nach links. Der Ball soll entweder im Vorlauf fallen oder links vorbei laufen und dann im Rücklauf kommen.

Von ganz Rechts
Ball: wie vorstehend
Fast gerade spielen



Bahn 10: Stumpfe Kegel

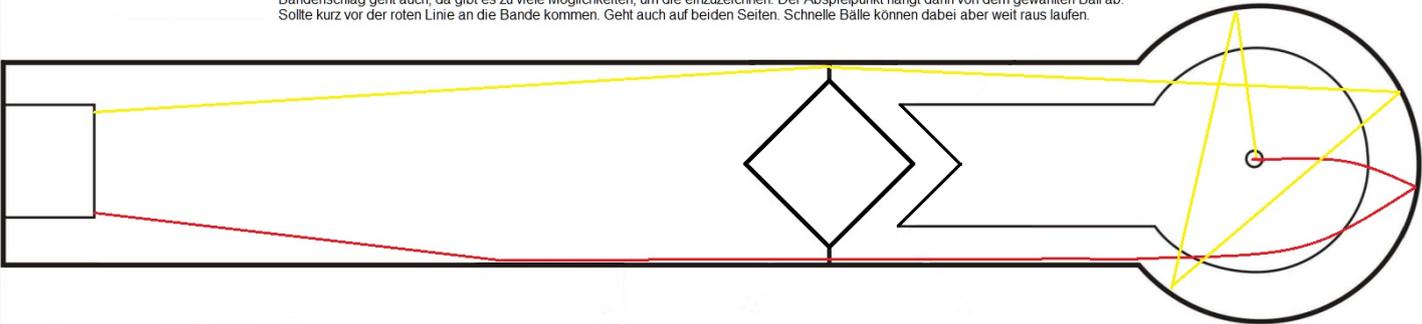
Ball: Sprunghöhe ca. 6-10 cm
z.B.: Birdie D13, Lux 2
Etwa 15 cm von rechts reinlegen und dann nach rechts spielen. Wenn man von weiter rechts spielt, dann „springt“ der Ball etwas gegen den Kegel und kann dabei Tempo verlieren. Der Ball sollte im Vorlauf etwa 5-10 cm rechts am Loch vorbei laufen und dann im Rücklauf fallen. Wenn das Tempo passt kann er auch noch fallen, wenn er deutlich weiter rechts am Loch vorbei gelaufen ist.



Bahn 11: Raute / Quadrat

Rücklauf (rot) Ball: Sprunghöhe ca. 6-10 cm z.B. H4zf, Birdie D13, Lux 2 - langsam an der Bande lang, soll im Zielkreis nur leicht anticken
Zentrierschlag (gelb) Ball: Sprunghöhe über 70 z.B. SEC 2011 Künzell, Super 10 warm - langsam an der roten Linie anspielen. Soll nach 3. oder 4. Bande fallen.

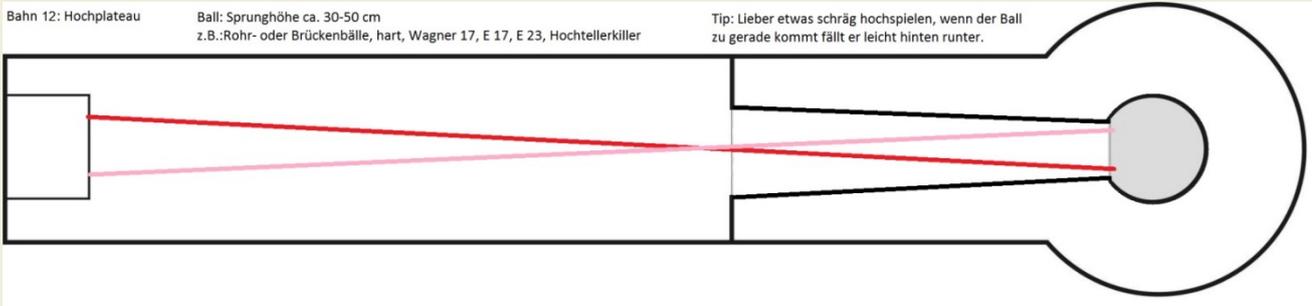
Bandenschlag geht auch, da gibt es zu viele Möglichkeiten, um die einzuzuzeichnen. Der Abspielpunkt hängt dann von dem gewählten Ball ab. Sollte kurz vor der roten Linie an die Bande kommen. Geht auch auf beiden Seiten. Schnelle Bälle können dabei aber weit raus laufen.



Bahn 12: Hochplateau

Ball: Sprunghöhe ca. 30-50 cm
z.B.: Rohr- oder Brückenbälle, hart, Wagner 17, E 17, E 23, Hochtellerkiller

Tip: Lieber etwas schräg hochspielen, wenn der Ball zu gerade kommt fällt er leicht hinten runter.

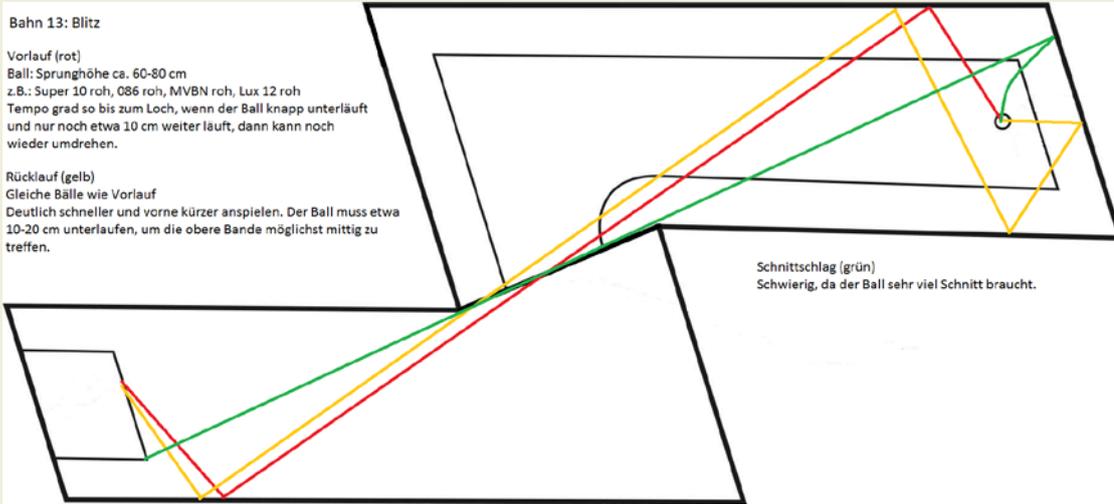


Bahn 13: Blitz

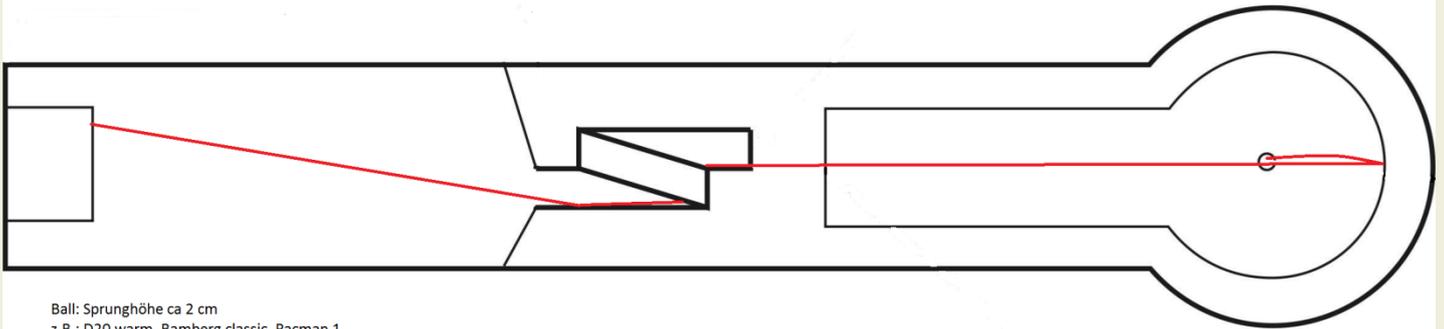
Vorlauf (rot)
Ball: Sprunghöhe ca. 60-80 cm
z.B.: Super 10 roh, O86 roh, MVBN roh, Lux 12 roh
Tempo grad so bis zum Loch, wenn der Ball knapp unterläuft und nur noch etwa 10 cm weiter läuft, dann kann noch wieder umdrehen.

Rücklauf (gelb)
Gleiche Bälle wie Vorlauf
Deutlich schneller und vorne kürzer anspielen. Der Ball muss etwa 10-20 cm unterlaufen, um die obere Bande möglichst mittig zu treffen.

Schnittschlag (grün)
Schwierig, da der Ball sehr viel Schnitt braucht.



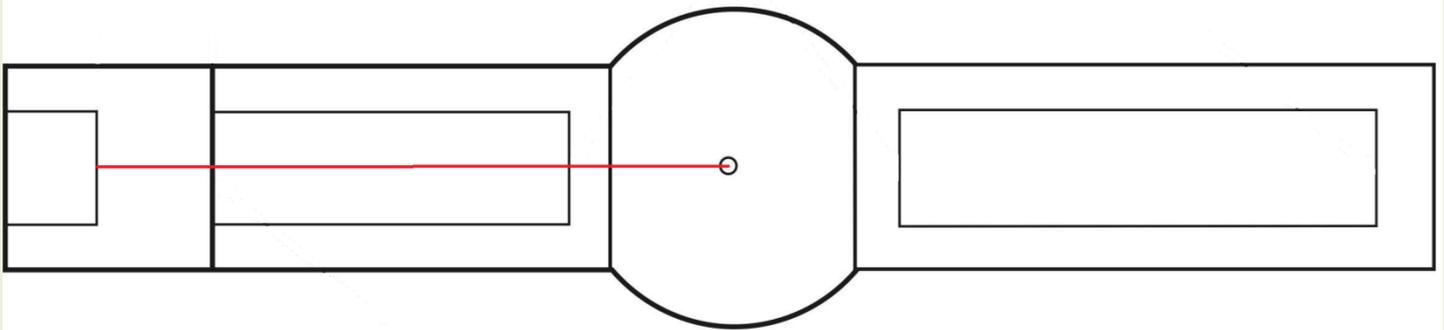
Bahn 14: Salto



Ball: Sprunghöhe ca 2 cm
z.B.: D20 warm, Bamberg classic, Pacman 1
Von halblinks mittig bis rechts zügig einspielen. Der Ball soll direkt über das Loch springen und dann im Rücklauf fallen.
Leichter Oberschnitt (Rechtsspieler) ist hilfreich

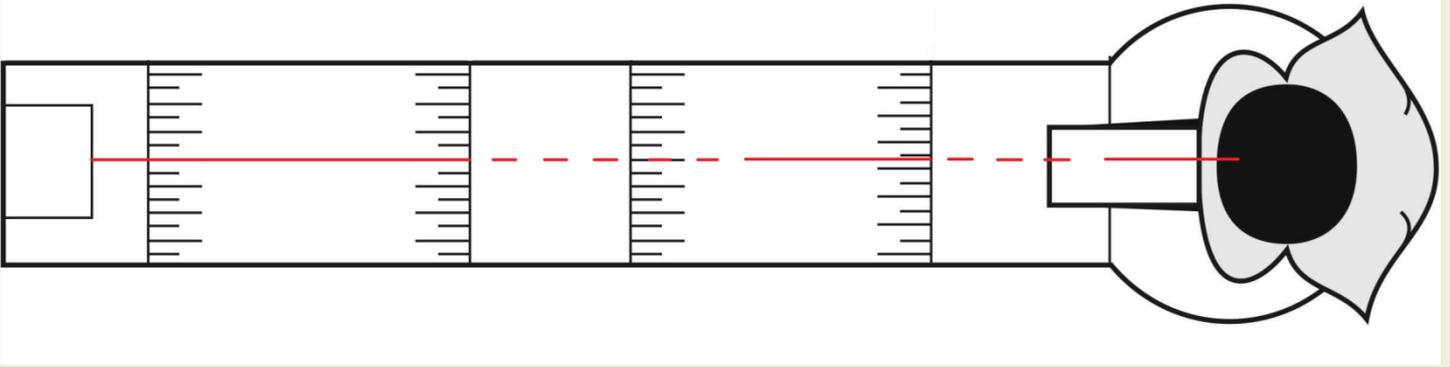
Bahn 15: Mittelhügel

Ball: Normale Bälle
Die Bahn ist völlig gerade. Der Hügel ist relativ hoch - etwas Kraft hinter den Schlag



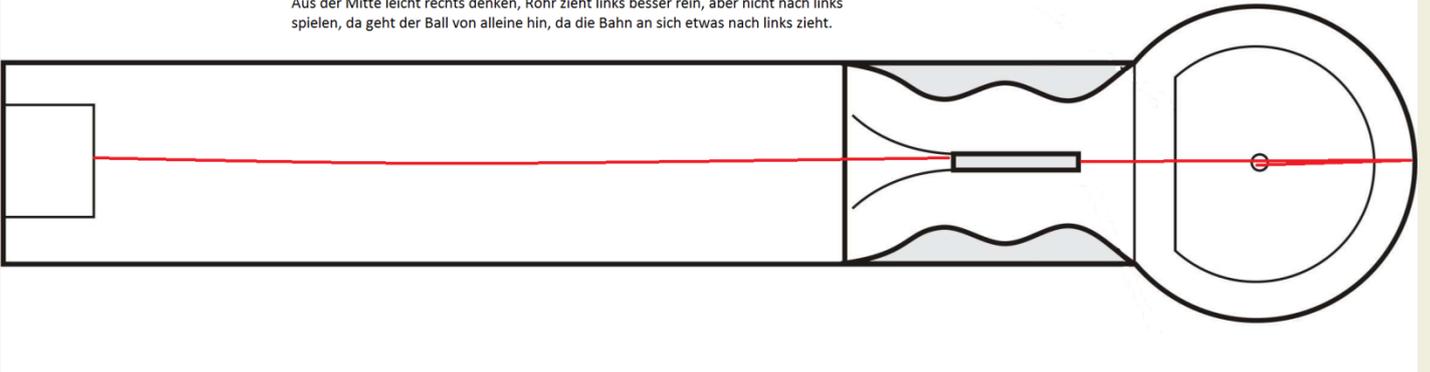
Bahn 16: Doppelkeile

Ball: normale Bälle
Gerader Lauf



Bahn 17: Rohrhügel

Ball: Sprunghöhe ca. 30-50 cm
z.B.: Wagner 17, Weitz, Salzgitter grün-weiß
Aus der Mitte leicht rechts denken, Rohr zieht links besser rein, aber nicht nach links spielen, da geht der Ball von alleine hin, da die Bahn an sich etwas nach links zieht.



Bahn 18: Vulkan

Ball: normale Bälle
Gerade spielen

