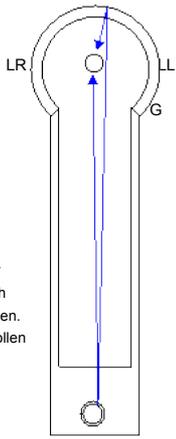


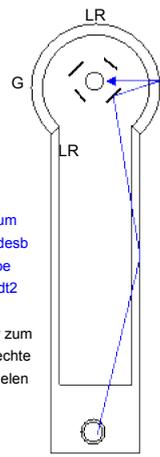
Bahn 1



Bälle:
D-087
D-085
Bo3

von 1 Uhr
leicht nach
links spielen.
Ball nur rollen
lassen

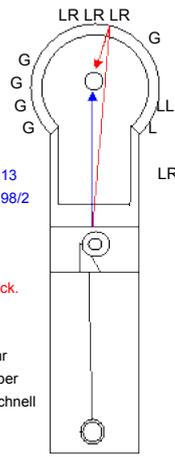
Bahn 2



Bälle:
D-087
D-085
40J.Bochum
40J.B.Godesb
Golden Joe
Sennestadt2

von 4 Uhr zum
Riss an rechte
Bande spielen

Bahn 3



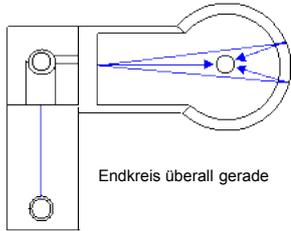
Bälle:
Reisinger 13
Reisinger 98/2
mg18
H6
H15
Bel Ami lack.
Bo 1

von 12 Uhr
gerade, aber
nicht zu schnell
spielen

Bahn 4
Keine dicken Bälle spielen!!!!

Bälle:
3D 263-363-463
Classic 2-3-4
H2-H14

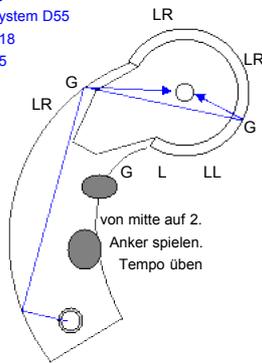
von 12 Uhr mit etwas Tempo
gerade spielen



Endkreis überall gerade

Bahn 5

Bälle:
System C58
System D55
K18
A5

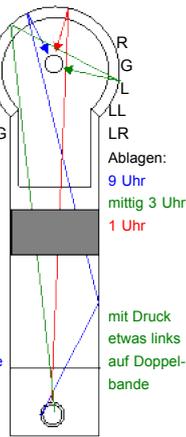


von mitte auf 2.
Anker spielen.
Tempo üben

Bahn 6

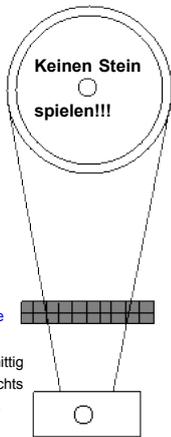
Bälle:
Rav.380-381
Light 6-8
H4 H6
K9 K10 K13

mit Tempo und
Ziehschnitt
(Rechtshänder)
auf mitte Rampe
zügig gerade
spielen



Ablagen:
9 Uhr
mittig 3 Uhr
1 Uhr
mit Druck
etwas links
auf Doppel-
bände

Bahn 7



Bälle:
mg5
langsame,
harte und
rollige Bälle

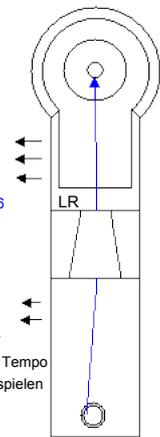
Den Ball mittig
bis halb rechts
in Endkreis
heben

Bahn 8

Endkreis
überall
gerade

Bälle:
3D 213
H4-H5-H6
H2

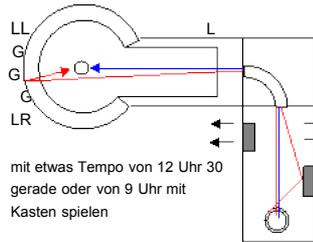
von 9 Uhr
mit etwas Tempo
zur Mitte spielen



Bahn 9

Bälle:
Reisinger 98/2 H4 H15
Reisinger 13 mgB3 mg18
Classic 3-4

mit etwas Tempo von 12 Uhr 30
gerade oder von 9 Uhr mit
Kasten spielen



toten Ball. Dieser kann schon mal fallen, aber wenn er nicht fällt liegt er zumindest immer an der selben stelle im Endkreis. Es sei denn er reisst den Pott an. Die Rücklaufvariante ist gefährlich. Sollte der Ball links am Pott vorbei laufen und hat zu viel Tempo, dann kann er in die Heimat laufen

- Bahn 4:** Auf keinen Fall einen dicken Ball spielen, diese bleiben im Rohr stecken.
- Bahn 5:** tiefster Punkt im Endkreis ist an der Laterne. Heimatgefahr bei zu schnellen Schlägen.
- Bahn 6:** Schlagvariante aussuchen, womit man am besten klar kommt. Der Schlag über rechte Bande mit Schnitt macht zwar mehr Asse, aber ist nicht ganz so einfach.
- Bahn 7:** Der Ball sollte in den Endkreis gehoben werden. Der Rasen ist sehr sumpfig bzw. uneben. Nach links in Endkreis spielen ist gefährlich, da er von dort schnell aus den Kreis springt und dann zur 8 runterläuft.
- Bahn 8:** Im Endkreis könnt Ihr von überall gerade lochen.
- Bahn 9:** Vorne zieht die Bahn rechts wie links. Gradschlag zügig spielen, sicherer ist die Variante mit der rechten Vorbande. Kaum Asse.
- Bahn 10:** Egal wo man im Endkreis liegt, immer auf die Macke im Lochrand auf 5 Uhr (vom Abschlag aus gesehen) spielen.
- Bahn 11:** Der Ball sollte möglichst weit eingespielt werden. In der Schiene ist eine Welle.
- Bahn 12:** Die gerade Stelle im Endkreis ist der Doppelanker auf 2 Uhr. Aus der Heimat lochen üben.
- Bahn 13:** Sehr gute Asbahn. Das richtige Tempo gut austrainieren.
- Bahn 14:** Der Geradschlag ist leichter und sicherer. Der 3 Bandenschlag kann schnell in die Heimat laufen. Etwas mehr Asse macht der 3 Bandenschlag. Beim Geradschlag darauf achten, das der Ball nach dem 2. Stein nicht rechts von der Ablegeline ist. In dem Fall nimmt der Ball das Gefälle der Bahn nicht mehr richtig an.
- Bahn 15:** Dies ist der gefährlichste Endkreis auf der Anlage. Sehr gründlich trainieren bzw. einen Godesberger fragen, wenn man sich nicht sicher ist.
- Bahn 16:** Sollte der Ball im Rohr verklappern und bleibt in der Heimat liegen, dann spielt Ihr den Ball die linke Linie entlang. Der Ball sollte dann wie von vorne auf 3-5 Uhr hochlaufen. Dieser Druckschlag ist sehr effektiv aber nicht jedermanns Sache. Mann kann auch einen Ball wie z.B. einen A1 spielen. Dieser Schlag macht aber deutlich weniger Asse.
- Bahn 17:** Tiefster Punkt im Endkreis ist auf einer gedachten Linie von Pott zum Mülleimer.
- Bahn 18:** Sie ist gerade. Ihr solltet Euch nur nicht von den Pflastersteinen täuschen lassen. Diese liegen schräg zur Bahn.

Viel Spaß und "Gut Schlag" wünscht Euch der MSC Bad Godesberg