

Pistenplan für die Minigolfanlage in Bad Berneck

Bahn 1	Ball: Deutschmann 087 Reis. Bad Wörish. BBB, Reis.Bo 1, Kurpark-open gelb	Abschlagpunkt: rechtes Auge der Abschlagmarkierung
---------------	---	---

Über die rechte Band, etwa auf Höhe der 3. Strebe (je nach Ball) anspielen. As im Vorlauf und Rücklauf möglich, für Rücklauf knapp rechts am Loch vorbei.

Variante 2: Abschlag von 09:00 Uhr und länger einspielen

Bahn 2	Ball: Deutschmann 087 Reis. Bad Wörish. BBB, Reis Bo 1, Kurpark-open gelb	Abschlagpunkt: rechtes Auge der Abschlagmarkierung
---------------	---	---

Über die linke Bande lang einspielen, etwa 4 Strebe. Der Ball sollte gerade zwischen den Platten durchlaufen. Tempo für Vorlauf beachten. As im Vorlauf und Rücklauf möglich, für Rücklauf links am Loch vorbei

Alternative: Ball von 12:00 Uhr gerade bis minimal nach rechts wegspielen.. Vorlauf oder Rücklauf. Einen schnelleren Ball nehmen (D 085, Bo 2, 3)

Bahn 3	Ball: Grenchen rosa Reisinger 1000 Mg B 3 SV Golf 15	Abschlagpunkt: Mitte
---------------	--	-----------------------------

Normal einspielen. As nur im Vorlauf möglich. Tempo des Balles darf nur bis zum Loch reichen

Bahn 4	Ball: mg classic 5 / 6	Abschlagpunkt: Mitte
---------------	-------------------------------	-----------------------------

Korrektes Einspielen wichtig, da die Bahn am Auflauf beidseitig leicht wegzieht. Einspieltempo beachten, kommt gelegentlich wieder heraus. Rücklauf beidseits möglich, jedoch relativ selten. Bessere Aschance im Vorlauf.

Bahn 5	Ball: Bof H. Pscherer Reis. Bo-Serie Switzerland 97/99 Kurpark open	Abschlagpunkt: so weit links wie möglich
---------------	---	---

Ball mit Druck kurz vor Beginn der Schräge (Strebe) (alternativ auch kürzer) anspielen. Der Ball soll etwa 50 cm nach dem Ende der Schräge wieder an die rechte Bande und sich von dort direkt zum Loch stoßen (Vorlauf) Rücklaufchance von rechts möglich.

Bahn 6	Ball: Ravensburg 384- 381 Diverse Rohlinge (Grenchen roh)	Abschlagpunkt: links außen
---------------	---	-----------------------------------

Mit mittlerem Tempo etwa Mitte der rechten Bande (Schräge) anspielen, links am Loch vorbei und mit leichtem Überschritt im Rücklauf ins Loch. Bahn auch spiegelverkehrt möglich

Bahn 7	Ball: Klicker type 493	Abschlagpunkt: Podest
---------------	----------------------------------	------------------------------

Einspielen sehr gefährlich, da der Schutzzaun den Ball unberechenbar abprallen lässt. Die Ballwahl sollte ein Kompromiss zwischen der Gefahr des Rauspringens und der Möglichkeit des Stehenbleibens sein.

Bahn 8	Ball: H13	Abschlagpunkt: aus dem linken Auge
---------------	------------------	---

Etwa drei bis 5 Zentimeter an der linken Hinderniskante durchspielen. Bei genauem Tempo gute As-Chance

Bahn 9	Ball: Bof E. Andrasch	Abschlagpunkt: Halbrechts
---------------	------------------------------	----------------------------------

Mittig bis halbrechts einspielen. Nur Vorlauf!

Bahn 10	Ball: Ravensburg Kurparkopen grün	Abschlagpunkt: Mitte bis ganz links (je nach Ball)
----------------	---	---

Vom Abschlagpunkt über die Rechte Bande (zwischen Mitte Hügel bis 20 cm danach) anspielen. Ball soll eng rechts oder links vorbei. Kommt leider sehr häufig direkt aufs Loch. Gerade spielen (z. B. mit K 13) ebenfalls möglich. Für As sind 99 – 100 % notwendig, 98 % reichen nicht mehr aus.

Alternative: Mit Kurpark-open (grün), Reisinger Bo 4 / D 086 (oder ähnlich schnellem Ball) über die linke Bande (Mitte Hügel) spielen. Der Ball soll etwa Handbreit rechts am Loch vorbei, im Rücklauf dann die linke Bande kurz vor dem Endkreis berühren und so bis zum kleinen Hügel zurücklaufen. Dort soll sich der Ball wieder etwas Schwung holen und im Vorlauf ins Loch fallen. Mehrere Alternativen durch Lochriss ebenfalls möglich.

Bahn 11	Ball: großer toter Ball (3D Merry Christmas 97)	Abschlagpunkt: nach Wunsch
----------------	--	-----------------------------------

Genaueres Tempo sehr wichtig. Ball läuft gelegentlich aus noch nicht näher bekannten Gründen am Loch vorbei. Etwas weicherer Ball besser als zu hart.

Bahn 12	Ball: 3D 836, D 085 Kurpark-open grün	Abschlagpunkt: Linkes Auge
----------------	--	-----------------------------------

Spur 1: Deutschmann 085 / 3D 836 aus dem linken Auge an die 2. Strebe der rechten Bande spielen. Der Ball sollte parallel zur Schräge durchlaufen, erneut an die linke Bande und im Vorlauf fallen, Rücklauf über links vorbei ebenfalls möglich.

Spur 2: Halbrechts durchspielen, an die links Bande, dann wie Spur 1 (Ball evtl. Magnum 2 ...)

Bahn 13	Ball: Meier classic 3-5	Abschlagpunkt: rechts außen
----------------	--------------------------------	------------------------------------

Ball gerade bis leicht links (je nach Tempo) wegspielen. Ohne Bandenberührung bis zum Endkreis, dann knapp rechts am Loch vorbei. Temposchlag.

Alternativ wurden auch weiche Bälle gespielt, die zwar einen besseren Stoß zum Loch haben, den „Trudelbereich“ aber nicht so mitnehmen (Ravensburg...)

Bahn 14	Ball: Hippo green/mgA Deutschmann 085 3D 884, Kurpark-open	Abschlagpunkt: Mitte bis rechts
----------------	---	--

Ball lang an die linke Bande spielen (Strebe), dann über die rechte Bande (ca. 20 cm vor dem Knick), erneut über die linke Bande, dann im Vorlauf ins Loch. Rücklauf von links, Ball darf dabei nur noch kurz an der Kreisbande antippen.

Bahn 15	Ball: Meier classic Ravensburg Bof Pascal Heid	Abschlagpunkt: halblinks
----------------	---	---------------------------------

Der Ablauf nach dem Hindernis ist sehr eng, deshalb etwas von halblinks abspielen und den Auflauf möglichst halblinks bis Mitte treffen, damit der Ball den Ablauf möglichst weit rechts erwischt ohne anzubanden. Je nach Ball Vorlauf und Rücklauf möglich, für Rücklauf sollte der Ball rechts am Loch vorbei.

Bahn 16	Ball: Klicker (Stein) Glaskugel	Abschlagpunkt: 2 cm nach links legen
----------------	--	---

Etwas Mitte bis leicht links mit Druck einspielen. Ball soll etwas Schnitt aufnehmen und links am Loch vorbei, dann mit Überschneidung zum Loch stoßen.

Bahn 17	Ball: ???	Abschlagpunkt: ???
----------------	------------------	---------------------------

Variante 1: Von halblinks zur Mitte einspielen, Vorlauf-As möglich, oder für Rücklauf rechts am Loch vorbei. (D 081, 083).

Variante 2: Von rechts außen zügig durch die Mitte spielen auf Rotation. Ball sollte nach der 4. Bande aus Richtung 3.00-4.00 Uhr kommen (Super 8, Turbo).

Variante 3: Aus dem linken Auge über linke Vorbande, durch das Hindernis an die rechte Bande und dann im Vorlauf. (BBB, Reisinger BM rosa, 3D 836)

Bahn 18	Ball: es geht alles	Abschlagpunkt: Mitte
----------------	----------------------------	-----------------------------

Nicht durch die Optik des versetzten Hindernisses täuschen lassen. Gerade Spielen oder über Bande möglich. (Bande 3D type 493)