

Pistenplan 1.KC Homburg (Juli 2014)

- 1: Pyramiden** Reisinger Cupmonster KL, SV Golf Askim 93 ml, von ganz rechts auf die 2. Pyramide spielen, Anspiel hinter der Mitte, Bahn zieht vorne leicht links. Ball soll an der 3. Tüte anlegen und dann im Vorlauf fallen. Rücklauf links ist vorhanden, aber überstößt gerne.
- 2: V-Hindernis** Reisinger Walter Erlbruch WM 2011 mx, von ganz rechts über rechte Vorbande spielen.
- 3: Schrägkreis** 3D BOF DJM 2004 Jessica Werkmann KL, von links 15 cm nach innen legen (unterster Lochverstärker) und am Plattenstoß anspielen. Großer Anspielbereich, da zu lang mehr und zu kurz weniger rauskommt.
- 4: 3-Eisen** Deutschmann 085, Migo M60, vom 2. Loch von unten (insgesamt 5 Löcher) leicht nach rechts wegspielen und sehr locker. Vorlauf oder Rücklauf von rechts. Leichter Riss (bis 11 Uhr) sollte der Ball schaffen, Riss auf 10, 11 Uhr kommt oft gleiche Seite zurück.
- 5: Gradschlag** Deutschmann 085 speck, Deutschmann 087 speck, von rechts 10-15 cm nach innen legen (Lochverstärker) und weit nach links und sehr locker spielen. Je weiter links man spielt, desto stärker kippt der Ball rechts zurück (Wanne). Ball soll im Vorlauf fallen oder knapp links vorbei im Rücklauf. Leichte Risse sind gut (ca. bis 1 Uhr).
- 6: Netz** Caddy M, sehr einfach, da Ball konstant rutscht.
- 7: Töter** Birdie Bernd 14 KL, 3D 313 KL, von rechts außen ca. 10 cm reingelegt (Lochverstärker) und leicht nach rechts spielen. Vorlauf oder Rücklauf von links. Leichte Risse sind gut, stärkere Risse (ab 1,2 Uhr) haben keine Chance. Bahn zieht je nach Witterung mehr bzw. weniger.
- 8: Schleife** Birdie Bernd 14 KL, 3D SEM 2001 Luxembourg ML, von rechts außen über Vorbande einspielen.
- 9: Mittelhügel** Classic 4, Classic 5, sehr flacher Hügel, von oberhalb der Mitte (oberstes Loch) gerade spielen, Bahn zieht links.
- 10: Salto** 3D BOF DMM 2005 Dudweiler KL, von ca. 10 cm über der Mitte leicht rechts einspielen, Ball soll knapp rechts am Loch vorbei und im direkten Rücklauf fallen.
- 11: Hochteller** 3D BOF JLP 1996 Rheinland-Pfalz KL, von leicht unterhalb der Mitte (Loch) mit rechter Bande hochspielen. Eher lang anbanden, da Ball sonst unglücklich übers Eck runterfallen kann (Auflauf zieht stark rechts).
- 12: Rohr** Reisinger Schlagzeilen Blau KL, 3D Club 18 KL, 3D BOF SM 07 Remo Zaugg KL, von 10 cm oberhalb der Mitte zur Mitte spielen, Bahn zieht rechts. Wenn man links einspielt, fällt der Ball sehr konstant. Kommt man zu mittig oder zu weit rechts rein, kommt der Ball oft rechts raus, hat dann aber einen recht guten Kullerlauf (weicher Ball hierfür besser).
- 13: Winkel** 3D BOF DMM 2005 Dudweiler KL, leicht unterhalb der Mitte an 1. Plattenstoß anspielen, nur Vorlauf, Tempo wichtiger als Richtung.
- 14: Sandkiste** Nifo 3, Classic 1, von der Mitte gerade spielen.
- 15: Passage** 3D BOF DJM 2004 Jessica Werkmann KL, von rechts außen ca. 15 cm reingelegt (Lochverstärker) und am Plattenstoß (rechte Vorbande) anspielen. Ball soll leicht links

der Mitte in die Passage einlaufen und über Doppelbände fallen. Kommt man mittig bis leicht rechts rein, geht der Ball rechts am Loch vorbei und fällt im Rücklauf. Kommt man rechts rein, bandet der Ball einmal im Hindernis und fällt im Vorlauf.

16: Labyrinth **Hammer, Mini**, von links außen 15 cm reingelegt über rechte Vorbände, Alternative: rechte Kurzbande. Sehr einfaches Labyrinth.

17: Welle **Birdie D17 Speckling**, von links außen mit viel Ziehschnitt kurz hinter Schweißnaht spielen, Ball sollte knapp links vorbei oder anreißen.

18: Blitz **Deutschmann 087 leicht speckig**, von links außen über Bände spielen. Ball sollte im Vorlauf fallen oder knapp links am Loch vorbei laufen (ohne Bandenberührung) und dann von oben reinkullern.