

Wieselburg (Halle)

1. Stumpfe Kegel

Ball: 3D 243, 3D 333

Linie: vom rechten Eck leicht rechts wegspielen, rechter Rücklauf

2. Favoritentöter

Ball: mittelschneller weicher Ball

Linie: etwas links aus der Mitte auflegen, mittig durchspielen, Vorlauf oder linker Rücklauf

3. Pyramiden

Ball: MG Söll, MG 3, 3D 873

Linie: von rechtem Eck auf 2. Pyramide spielen, an 3. Pyramide anlegen

4. Passage

Ball: ÖM Dornbirn (grau), 3D 2xx bis 3D 3xx, N

Linie: etwas links aus der Mitte auflegen, in die Mitte spielen, rechter Rücklauf

5. Vulkan

Ball: BDV

Linie: gerade

6. Rohr

Ball: großer Rohrball

Linie: gerade

7. Schüssel

Ball: BDV

Linie: gerade

8. V

Ball: üblicher V-Ball

Linie: linke und rechte Seite möglich

9. Rechter Winkel

Ball: orange oder rote Traki-Maus rau, 3D 713 rau, 25 J. Herzogenburg rau

Linie: über 3 Banden, Vorlauf oder rechter Rücklauf

10. Liegende

Ball: 3D 513, Fun Sports 8, JÖM 2009

Linie: linker Rücklauf

11. Netz

Ball: BDV

Linie: gerade

12. Stehende Schleife

Ball 1: 3D 163, 3D 231, üblicher Stehenden-Ball

Linie 1: mit Slice (Rechtshänder) mittig einspielen, linker Rücklauf

Ball 2: rosa Grenchen, rot-weiß-roter Herzogenburger, div. Birdies

Linie 2: ohne Schnitt einspielen, übers Loch

13. Doppelwelle

Ball: BoF 2005 Gruber/Lindmayr rau, ÖM 2008 Wieselburg rau, üblicher Doppelwellen-Ball

Linie: auf linken Scheitel spielen

14. Mittelkreis

Ball: BDV

Linie: gerade

15. Schrägkreis mit Hindernis

Ball: toter Ball

Linie: vom rechten Eck, anlegen im Hindernis

16. Gradschlag mit Hindernissen

Ball: von 3D 2xx bis 4xx (je nach Tempo)

Linie: mittig auflegen, gerade durchspielen, Vorlauf oder rechter Rücklauf

17. Gradschlag ohne Hindernis

Ball1: 3D 513, Fun Sports 8

Linie1: etwas rechts aus der Mitte auflegen, an linke Bande spielen, linker Rücklauf

18. Blitz

Ball: Classic 1, 3D 163

Linie: vom rechten Eck durchspielen auf kurze Bande