

1 Gekonnt Einlochen können



Minigolf spielen

Ein Überblick für Anfänger

Schutzgebühr 3 €



Grußwort

Liebe(r) Minigolfer/in,
wir freuen uns, dass auch Du Dich dazu entschlossen hast, Dein neues Hobby nun auch wettkampfmäßig betreiben zu wollen.

Dabei möchten wir Dich mit einer kleinen Broschüre, die von einigen „Aktiven“ unseres Sports erarbeitet wurde, unterstützen. Sie soll Dir einen kleinen Überblick darüber verschaffen. „was auf unseren Betonanlagen so geht“.

Viel Spaß beim Lesen, aber viel mehr Freude auf der Anlage und „Gut Schlag“ wünschen Dir

Michael und Beate



Beate Verhufen

Beate Verhufen.

Sie ist seit Jahren stellvertretende Jugendwartin des NBV. Minigolf spielt sie erfolgreich seit vielen Jahren in Wesel. Zur Zeit in einer Damenmannschaft.

Sie begleitete sowohl die Jugendlichen ihres Weseler Vereins als auch die Jugend des NBV auf nationalen Veranstaltungen, wie Deutschen Meisterschaften. Trost und Ansporn den Jugendlichen zu geben, war ihr immer möglich.

Michael Löhr

Er ist seit vielen Jahren Jugendwart des NBV (Nordrhein-Westfälischer Bahnengolf-Verband) und Sportdirektor des DMV (Deutscher Minigolf-sport Verband).

Er kam als Jugendlicher zum Sterngolf. Später lernte er auch die anderen Bahnsysteme (Minigolf, Miniaturgolf, Cobigolf und Filz) kennen.

Michael spielt für die Sterngolfer aus Gevelsberg. In der aktuellen Rangliste der Herren liegt er auf Platz 1. Er weiß also warum es geht.



Michael Löhr

Impressum

Herausgeber: Minigolf Marketing GmbH, Panzerleite 49, 96049 Bamberg, Amtsgericht Bamberg
HRB 5584, USt-IdNr.: DE187759640,
Geschäftsführer: Markus Janßen, Tel.: 0151 / 50651078,
E-Mail: Markus.Janssen@Minigolf-Marketing.de

Druck: Print & More Andreas Fütterer Maxauer Straße 2 76287 Rheinstetten
E-Mail: info@printandmore.info

Bestellungen unter: Drucksachenstelle@Minigolfsport.de oder Gaby Bieber, Gammertingerstr. 18, 72618 Trochtelfingen Tel.: 07124 / 933755-9

Bank: Volksbank Bad Mündler
BLZ 254 917 44 Konto Nr. 56 520 200
IBAN: DE51 2549 1744 0056 5202 00
BIC/Swift: GENODED1BMU

www.MinigolfSport.de

Inhalt

2	Grußwort
2	Zu diesen Anleitungen
4	Tipps von Rolf und Tobi
5	Bahn 1 – gelingt der Anfang?
6	Bahn 2 – Ass oder hinter der Platte?
7	Bahn 3 – wohin der Auslauf so wirft
8	Bahn 4 – durchkommen und assen
9	Bahn 5 – mutig anspielen oder sicher zweien?
10	Bahn 6 – Lochen und weiter gehen
11	Bahn 7 – heben, rollen oder prügeln?
12	Bahn 8 – Pudding essen ist einfacher
13	Bahn 9 – Durch diese Gasse soll er laufen!
14	Bahn 10 – hinter den drei Hügeln
15	Bahn 11 – einspielen und ausruhen
16	Bahn 12 – über Schräge oder hindurch?
17	Bahn 13 – ins Loch geschaukelt
18	Bahn 14 – nicht an Danach denken!
19	Bahn 15 – bitte lass mich durchkommen!
20	Bahn 16 – jetzt bloß keinen Fehler mehr machen!
21	Bahn 17 – vorletzte Asschance nutzen!
22	Bahn 18 – abgerechnet wird danach!
23	Der Pistenplan
25	Glossar



Einleitung

20 Millionen Menschen spielen jedes Jahr auf den verschiedensten Anlagen in Deutschland Minigolf.

Minigolf kann einem Menschen zur Passion werden. Dann steht man früh auf, geht viel trainieren, freut sich auf die Turniere und ist bei Wind und Wetter unterwegs.

Minigolf kann aber auch ein schreckliches Erlebnis sein. Man ist mit Familie oder Freunden zur netten Unterhaltung auf einer Anlage und muss zusehen, wie alle anderen es besser können und man selber nur noch frustriert auf den Ball haut und mit dem Schläger um sich schlägt. Ob man dann noch mal wieder kommt und vielleicht doch noch Spaß am Minigolfen findet, ist zu hoffen.

Die Anleitungen zum Spielen von Betonbahnen sollen Hilfe und mögliche Orientierung sein für MinigolferInnen. Sie können helfen, mehr Spaß am Minigolfen zu haben. Denn es gibt viele Wege zum Ass und du solltest sie alle ausprobieren.

Wie sieht eine mögliche Biografie eines Minigolfers, einer Minigolferin aus?

- **HobbyspielerIn.** Immer wieder auf Anlagen zu finden und nimmt auch schon mal an einer Stadtmeisterschaft teil.
- **Erfolgreiche/r HobbyspielerIn** mit Anlagenmaterial bei ihren Spielfreunden immer wieder siegreich.
- **Neuling** auf der Heimanlage. Benutzt Material von Vereinsmitgliedern.
- **AnfängerIn** hat erste eigene Bälle und einen einfachen, vielleicht gebrauchten Schläger.
- **TurnierspielerIn.** Es werden andere Anlagen gespielt und an Meisterschaftsturnieren oder an Welcome-Cups teilgenommen.
- **MingolferIn** oder **SpitzenspielerIn.** Ab hier entscheidet Trainingseinsatz, Talent, Beratung und eigenes Ausprobieren über den sportlichen Stand. Jugendliche brauchen viel Unterstützung und Anre-

Den HobbyspielerInnen sei dieses Heft als Anreiz gedacht, vielleicht mehr aus ihrem Freizeitspaß zu machen. Denn es gibt keine magnetischen Bälle oder Bälle mit Fernsteuerung. Es gibt aber gekanntes Minigolfen!

Neulingen kann dieses Heft helfen, eine weitere Orientierung für ihren Sport zu bekommen.

Die Bahnenbeispiele in diesem Heft kommen überwiegend aus dem Bereich des NBV (Nordrhein-Westfälischer Bahnengolf-Verband), weil die Autoren dort meist spielen. Hier wird jeder auch eigene Beispiele kennen.

Alle anderen können je nach Interesse und Fähigkeit Anregungen aus den Beschreibungen für sich heraus holen.

Dabei allen viel Spaß!

„Gut Schlag!“ und behaltet immer den Spaß beim Minigolfen!

Willi Hettrich
(NBV Öffentlichkeitsbeauftragter)



Willi Hettrich

Dank den MitarbeiterInnen

Diese Beschreibungen zum Spielen von Betonbahnen sind eine Gemeinschaftsproduktion. Es haben daran mitgearbeitet:

- wh: Willi Hettrich
- sb: Stephan Behrens
- rs: Ralf Sawartowski
- pl: Philipp Lewin
- lv: Laura Vielhauer
- tb: Tobias Ramcke
- Rolf Lenk stellte die Vorlagen für die Bahnen Abbildungen zur Verfügung.
- Oliver Rathjens und Heinz Spiekermann halfen bei den Korrekturen.
- David Ott gab Ratschläge und so manche Hilfe.

Allen sei für ihre Mitarbeit herzlich gedankt!

Dank auch an alle MinigolferInnen, die durch sachliche Anmerkungen zur Erstellung dieser Beschreibungen beigetragen haben!

Betonanlagen - beim Spielen Spaß haben

Ein paar Tipps von Ralf und Tobi



Ralf Sawartowski

Ralf Sawartowski (Jugendwart Abteilung 1)

Hallo Sawa, du bist Jugendwart für den Nachwuchs der Abteilung 1 (Beton) seit vielen Jahren. Wie lange spielst du selber Bahnen-golf?

Ich kam erst relativ spät zum Mini-golf, das war im April 1986 und da war ich schon 16 und die Zeit der Jugend schon gezählt.

Welche Tipps würdest du mit deiner Erfahrung an Anfänger weitergeben zu Anlagen allgemein, Bahnentraining und Bällen?

Es ist recht schwierig bei Anfängern pauschale Tipps auszusprechen, da unser Sport von der Individualität jedes Einzelnen lebt. Aber es gibt immer ein paar Grundsätzlichkeiten, die ich für mich in Anspruch nehme.

Erst einmal spiele alles, was dir vor den Schläger kommt und lass dir nicht erzählen, dass irgendein System einem nichts bringen würde. Auf jedem System lernt man halt andere Schläge und 'Schlagvarianten. Auf Abteilung 2 benötigt man beim Spielen Temponuanzen, die es auf Abteilung 1 nicht gibt. Auf Filz lernt man einen sehr schnittfreien Schlag, da sich jeder nicht gewollte Schnitt sofort negativ auswirkt. Auf Abteilung 1 lernt man am besten, keine Angst vor weiten Entfernungen zum Pott zu haben.

Bahnentraining sollte vorrangig in Kleingruppen geschehen oder allein mit einem Trainer. Es hilft nämlich nicht, wenn man nach jedem schlechten Schlag erst wieder 5 Minuten warten muss. Probiert auch andere Schläge auf Eurer Heimbahn aus oder spielt mal andere Varianten. Viele können die Brücke nur sauber spielen, wenn sie so zu spielen ist wie zu Hause.

Zu Bällen lässt sich nur sagen langsam und mit Bedacht kau-

fen. Serien müssen zusammen passen und sollten, wenn möglich zusammen gekauft werden. Aber denkt immer dran, es gibt auch noch genügend Leute im Verein, die Bälle auch verleihen.

Was sollten „systemfremde“ Jugendliche auf Betonanlagen beachten und besonders trainieren?

Gerade auf den großen Betonbahnen lernt man auch lange Pötts. Der Reiz liegt nicht nur, wie bei Abteilung 2 im Ass, sondern auch darin, den Zweiten sicher ins Loch zu befördern. Hierdurch kommt ein erhöhter Trainingsaufwand gegenüber den Eternitbahnen zustande. Der Asdruck ist halt nicht ganz so hoch, wobei viele heutige Betonbahnen schon richtig gute Ergebnisse zulassen.

Tobias Ramcke (Jugendweltmeister mit der Mannschaft 2008)

Was begeistert dich an Betonanlagen?

Nun ja, begeistern tut mich nicht wirklich viel, weil auf Beton weniger Technik benötigt wird und die Tempospanne gegenüber Eternit höher ist. Somit kann ein Spieler auch mal mit einem schlechteren Schlag zum Erfolg kommen.

Schön finde ich, dass man auf Beton mehr seine Ideen für neue Spielvarianten einbringen kann. Was ich des Weiteren angenehm finde, ist, dass es vom Kopf her leichter, ist auf Beton zu spielen, weil man immer die gleichen Hindernisse in der gleichen Reihenfolge hat. Man weiss immer: Jetzt kommt Bahn 1, Bahn 2 usw.

Wenn du auf eine Betonanlage kommst, wie gehst du da vor?

Erstmal kommt es darauf an, ob ich die Betonanlage bereits gespielt habe oder nicht. Sollte ich

schon einmal dort gespielt haben, weiß ich schon in etwa, was für Bälle ich einpacken muss und brauche nicht den kompletten Koffer mit herumtragen.

Wenn ich eine Anlage nicht kenne, fehlt mir dieses Vorwissen und ich betrete praktisch nur mit einem Pistenplan bewaffnet, die für mich unbekannte Anlage. Meistens hole ich mir im Vorfeld ein paar Stimmen von Spielern meines Vertrauens, die bereits auf der Anlage gespielt haben. Ihre Tipps können mir nicht schaden!

Natürlich ist an einer unbekannten Anlage der komplette Koffer am Start. Dann trainiere ich Bahn für Bahn, bis ich mit Ball und Schlagvariante zufrieden war. Sollte dies nicht auf Antrieb der Fall sein, gehe ich eine Bahn weiter und trainiere die Bahn, mit der ich nicht zufrieden wahr, später noch einmal in Ruhe. Dann spiele ich Runde für Runde, um die Schläge immer und immer wieder zu trainieren. Denn nur so kann ich ein Gefühl für Tempo-empfindliche Anlagenabschnitte finden.

Hast du noch Tipps für Anfänger?

Man sollte sich im Klaren sein, dass nicht alles direkt beim ersten Mal funktioniert und deswegen nicht gleich die Flinte ins Korn werfen. Auch beim Minigolf gilt meistens der Spruch: „Übung macht den Meister“.

Was man auch vermeiden sollte: sich von anderen Leuten einreden lassen, wie schwer eine Bahn ist. Der einzige der entscheidet, ob eine Bahn schwer ist, bist DU und nicht die anderen! Da Minigolf oft im Kopf entschieden wird, sollte man dies berücksichtigen! Des weiteren sollte man auch Tipps von erfahrenen Spielern zurate ziehen.

Und der wichtigste Tipp zum Schluss:

Egal wie es gerade läuft, hab Spaß an dem was ihr macht, denn ohne Spaß läuft nix!



Tobias Ramcke



Bahn 1 - gelingt der Anfang?

Die Bahn 1 hat keinerlei Eingrenzungen des Balllaufes, da kein direktes Hindernis überwunden sein will. Daher sieht sie einfach aus, hat aber dadurch ihre Schwierigkeiten und ist auf etlichen Anlagen nicht einfach auf Ass zu spielen.



Gerade spielen, - in Bad Godesberg.

Spielmöglichkeiten

Es gibt generell vier Möglichkeiten, diese Bahn zu spielen:

- geradeaus
- über Vorbände
- über doppelte Vorbände
- über Zentrieren im Zielkreis

Gerade: Wenn eine Bahn ganz gerade liegt oder in Bahnrichtung wie eine Wanne gebildet ist, kann gerade gespielt werden.

Vorbände: Über Vorbände spielen bedeutet, einen kürzeren Anspielpunkt zu haben. Das ist eigentlich immer einfacher zu kontrollieren. Da viele Betonbahnen zu einer Seite leicht abfallen, ist es auch deshalb sinnvoll, über Vorbände zu spielen. Dadurch läuft der Ball gegen das Gefälle der Bahn und hat so mehr Spielraum für seine Geschwindigkeit. Wird ein Ball mit dem Ballgefälle gespielt, ist die Laufrichtung stärker von Geschwindigkeit und Gewicht des Balls abhängig.

Ob über rechte oder linke Vor-

bände gespielt werden sollte, hängt vom Rücklauf des Balls im Zielkreis und von der Beschaffenheit der Banden ab. Der Anspielpunkt der Bande sollte über einen breiteren Bereich gerade und glatt sein.

Doppelbände: Bei einem Doppelbandenschlag verkürzt sich die Entfernung des Anspielpunktes noch einmal deutlich. Da es zwei Bandenberührungen gibt, wird dabei aber fester geschlagen werden müssen.

Zentrieren: Bei entsprechenden Rundungen im Endkreis können schnelle Bälle auf Zentrieren gespielt werden. Entweder über zwei oder mehrfache Bandenberührungen. Das Einspielen erfolgt entweder gerade oder über Vorbände. Im Zielkreis bandet der Ball dann zweimal und hat dann Zug zum Pott. Bei falschem Einspielen kann der Ball wieder bis zum Abschlag zurück laufen. Auch ist bei Feuchtigkeit viel Wert darauf zu legen, dass die Banden trocken sind, oder ein sogenannter „Regenschlag“, eine andere Schlagvariante ohne Zentrieren, sollte geübt sein.

Bälle

Bei Zentrierschlägen werden schnelle Bälle verwendet. Oft glatte (speckige) Rohlinge, die dann auch noch mit Talkum eingerieben werden, damit sie glatt sind. Feuchte Hände sind für die-

se Bälle ein Problem, da sie dann schnell rau werden und viel stärker banden.

Raue, schnelle Bälle sind angesagt, wenn viele Banden gespielt werden und wenig Zug zum Loch da ist.

Oft werden diese Bahnen langsam mit schnellen Bällen gespielt. Auch spielt man eher weiche Bälle, damit diese beim Banden im Zielkreis besser zum Pott zeigen. Ein Ball sollte bei „normaler“ Schlagstärke dem Rücklauf bis zum Pott machen, auf alle Fälle nicht den Zielkreis verlassen.

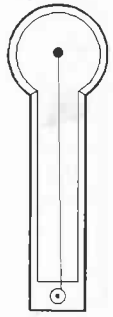
Bahnenbeispiele

- geradeaus wird in Bad Godesberg gespielt
- über Vorbände auf den meisten Anlagen
- über doppelte Vorbände Bottrop-Stenkhoffbad. Ein Spieler hat das auch erfolgreich in Wanne-Eickel gespielt.
- über Zentrieren in Wesel, Uerdingen und Bottrop-Overbeckshof

Besonderheiten

Es kann sein, dass ein Ball gerade und mit Druck über den Pott gespielt werden kann und dann im Rücklauf von der Bande ins Loch läuft. Das erfordert aber einen sehr präzisen Schlag.

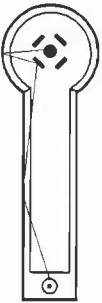
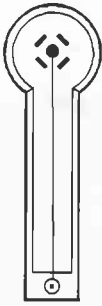
wh rs



Spielen über Vorbände in Bottrop-Stenkhoffbad.



Bahn 2 - Ass oder hinter Platte?



Ein Hobbyspieler beim direkten Vorlauf aus der Mitte auf Bahn 2 in Bochum-Langendreer.

Bahn 2 ist die erste Hindernisbahn auf Betonanlagen. Der Pott wird umsäumt von vier Platten. Über diese darf nicht gehoben werden. In Turnieren kann ein Bahnrichter eingesetzt werden, der dann für das Ablegen und Reinigen des Balls zuständig ist. Der Spieler darf das nicht mehr machen, um das „Freiputzen“ zu verhindern.

Spielmöglichkeiten

Der Ball kann den Pott erreichen:

- ohne Plattenberührung im Vorlauf oder Rücklauf
- ohne Plattenberührung mit Vorbande oder doppelter Vorbande
- über eine der vorderen Platten und das meist über Vorbande

Bei gerader Bahn und entsprechendem Rücklauf von einer Seite kann der Ball über einen entsprechenden Abspielpunkt gerade gespielt werden. Entweder er fällt dann im direkten Vorlauf oder im Rücklauf. Diese Wahl wird man vor allem dann treffen, wenn die Ausrichtung der Platten ungünstig

ist.

Die Platten können aus Metall, aus Bausteinen oder sogar aus Natursteinen sein. Metallplatten sind sicherer zu spielen. Natursteine sind wohl kaum zu kontrollieren. Sind die Platten sicher zu spielen, wird ein Schlag über eine Vorbande sicher die Platte erreichen. Dann hängt der weitere Balllauf sehr von den Gegebenheiten ab. Meist hat sich der Ball etwas Schnitt an

der Platte geholt. Von der Zielkreisbande sollte er dann den Weg zum Pott finden.

Bälle

Für Vorlauf und direkten Rücklauf wird man eher schnelle und schwere Bälle nehmen und diese langsam spielen. Langsames Spielen ermöglicht den Bällen im Vorlauf ohne einen Pottreißer zu fallen. Für den Rücklauf sollte der Ball dann trotzdem noch reichen



In Witten-Herbede über rechte Vorbande

können.

Über die Platte wird man häufig zu einem Raulackball greifen, da diese sich konstanter von Platte und Bande ablösen und weniger Schnitt aufnehmen. Es gehen aber auch lackierte Bälle und auch Rohlinge.

In wenigen Fällen wird man einen langsamen Ball schnell und mit Druck spielen. Bedingt durch die Situation der Platten kann es dazu aber auch schon einmal kommen wie in Bochum- Stadtpark (Grenchen +8)

Bahnenbeispiele:

- Gerade: Herten, Bochum-Langendreer, Wesel
- Rücklauf über Vorbande: Witten, Hamm
- über Platte: Wanne-Eickel, Düsseldorf, MGC Köln



Besonderheiten

Es ist wichtig, das Pötten im Endkreis geübt zu haben. Bleibt der Ball hinter einer Platte liegen, sollte er entweder frei gespielt werden oder es sollte austrainiert sein, was dann zu tun ist. Im Turnier etwas nicht geübtes zu spielen, endet meist mit noch mehr Schlägen. Bei feuchten Bahnen sollte man sich auf ein intensives Trocknen der Banden und der Platten konzentrieren. Andernfalls liegt der Ball meist irgendwo im Zielkreis und dort wahrscheinlich hinter einer Platte. Manchmal ist das Probieren eines „Regenschlages“ möglich. Entsprechendes Putzen sollte aber helfen.

Es gibt Anlagen, da neigen die Bälle im Endkreis dazu, sich meist hinter eine Platte zu legen, dann ist das Freispielen auf 12 Uhr oder zurück in Richtung Abschlag zu üben.

wh



Bahn 3 - wohin der Auslauf so wirft

Bei der Bahn 3 bemerkt man meist nicht die Grenzlinie, weil sie am Ende des Ausganges angebracht ist. Es gibt auch wichtigeres zu beachten: Rohr oder Schiene am Auslauf; gerade oder über Vorbände einspielen; mit Schräge oder direkt ins Hindernis.

Spielmöglichkeiten

Bei dieser Bahn kann nur das Einspielen beeinflusst werden, danach machen Bahn und Ball den Rest. Das Einspielen kann gerade erfolgen aus dem Bereich des Abschlagfeldes oder über Vorbände. In diesem Falle meist die rechte Vorbande, damit der Ball ohne „Wandberührung“ in das Hindernis einläuft.

Die Hindernisse sind sehr unterschiedlich. Der Einlauf kann flach oder sehr steil sein. Das Hindernis kann stark abgewinkelt sein, sodass ein Ball sich darin verklappern kann. Ein direktes gerades Einspielen ist aber manchmal auch möglich, aber auch zu vermeiden, da der Ball dann schon einmal die Möglichkeit hat, direkt wieder zurück zu laufen.

Einige Bahnen sind abgedeckt, sodass ein Blick in den Balllauf im Hindernis nicht gegeben ist. Ob schnell oder langsam eingespielt werden soll, ist oft Ansichtssache. Wichtiger ist, ob der Ball mit unterschiedlicher Geschwindigkeit in ein Loch oder auf eine Schiene fällt, weil dieses seine „Auswurfgeschwindigkeit“ beeinflusst und damit meist auch den Weg in den Endkreis.



Steintrudeln in Düsseldorf

Eines der wichtigsten Belange ist der Auslauf. Ist es eine Schiene und diese ist beim Bau der Bahn einigermaßen ausgerichtet worden, besteht die Chance auf ein Ass. Ist es ein Rohr, ist der Lauf des Balls nur wenig zu beeinflussen. Der Auslauf streut dann enorm. Einspielen, potten, aufschreiben und weiter gehen.



Eine hilfreiche Schiene.

Der Zielkreis kann ein „Trichter“, sein. Dann lohnt es einen Stein einzuspielen und diesen zum Loch kullern zu lassen.

Bälle

Die Ballwahl richtet sich stark

nach dem Ablauf. Ist es ein Rohr, wird man eher einen dicken Ball spielen, damit dieser im Rohr weniger „rotieren“ kann. Bei Rücklauf ist die Ballgeschwindigkeit für ein Überlaufen oder Unterlaufen des Potts wichtig.

Bahnenbeispiele

- mit Schiene: Wanne-Eickel
- mit Schiene nur auf Vorlauf: Hamm, Herten
- mit Rohr: Witten-Herbede
- mit Rohr auf Rücklauf: Langendreer

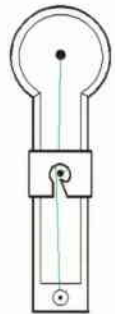
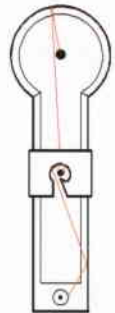
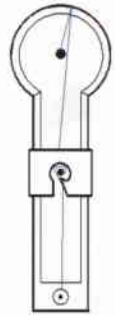
Besonderheiten

Die Hindernisse können schon einmal verstopft sein. So ist bei einem Turnier in Epe schon mal eine Unke aus dem Hindernis gesprungen, als der Ball erst nicht heraus kam.

Eingebaute Rohre können auch schon einmal zu klein geraten sein. In Kehlheim ist an der Bahn 3 am Hindernis ein Prüfring angebracht. Geht der verwendete Ball durch den Ring, so ist er spielbar, wenn nicht, sollte von seiner Verwendung abgesehen werden. Er wird im Hindernis bleiben, auch wenn er den Lizenzbedingungen für die Ballgröße entspricht.

Einige Anlagen haben an den Rohren Flaschenbürsten zum Säubern der Rohre deponiert. Die sollten dann auch genutzt werden.

wh-rs



Rücklauf in Bochum-Langendreer.



Bahn 4 - durchkommen und assen!

Für viele Minigolfer ist dieses eine schwere Bahn, da sie ein Hindernis besitzt. Das Hauptziel ist es also, die Bahn mit einer 2 zu spielen und somit einen Fehler zu vermeiden. Meist wird mit Erleichterung gesagt: „Hauptsache: Durch!“

Spielmöglichkeiten

Es gibt hier nur zwei Möglichkeiten, diese Bahn zu spielen:

- geradeaus
- über Vorbände

Gerade: Wenn eine Bahn ganz gerade liegt oder in Bahnrichtung wie eine Wanne gebildet ist, kann gerade gespielt werden.



Gerade einspielen.

Vorbände: Über Vorbände spielen bedeutet, einen kürzeren Anspielpunkt zu haben. Das ist eigentlich immer einfacher zu kontrollieren. Da viele Betonbahnen zu einer Seite leicht abfallen, ist es auch deshalb sinnvoll über Vorbände zu spielen. Dadurch läuft der Ball gegen das Gefälle der Bahn und hat so mehr Spielraum für seine Geschwindigkeit. Wird der Ball mit dem Ballgefälle gespielt, ist die Laufrichtung stärker von Geschwindigkeit und Gewicht des Balls abhängig.

Ob man eine Bahn mit rechter,

bzw. linker Vorbände spielt, hängt davon ab, wie der Rücklauf im Zielkreis ist. Beim Bandenspielen ist es wichtig, dass die Banden im Anspielbereich gerade und glatt sind.

Auslauf: Beim Herauskommen des Balls gibt es auch zwei verschiedene Möglichkeiten:

- ohne Schiene
- oder mit Schiene

Wenn es im Auslauf keine Schiene gibt, ist es schwierig, die Bahn konstant heraus zuspiesen, da der Ball immer anders aus einem Auslauf, der breit und aus Stein ist, kommen kann. Eine Schiene ist da schon deutlich besser!

Schienen sind meistens aus Metall oder Aluminium. Das macht den Auslauf sehr konstant und erhöht die Chancen, diese Bahn auch mal zu assen. Der Ball hat durch die Schiene beim Auslaufen eine bestimmte Richtung und kommt direkt im Vorlauf oder im Rücklauf. Aber natürlich ist das auch nicht immer sicher. Auch hier kann mal etwas Unvorhergesehenes passieren.

Bälle

Beim geraden Spielen gibt es verschiedene Möglichkeiten an Bällen. Hier kann man von toten bis mittelschnellen Bällen fast alles spielen, da es hinten entweder auf den Vorlauf oder Rücklauf ankommt. Oft werden die langsamen Bälle noch geheizt, damit sie noch weicher und langsamer werden

und noch besser zum Pott einbremsen.

Beim Spielen über die Vorbände werden immer sehr harte und eher langsame Bälle verwendet. Sie können konstant banden und nehmen das Bahngefälle weniger auf.

Bei dem harten Ball ist es einfacher, durch das Hindernis zu kommen, da man einen Bereich an der Bande anspielt, der näher bei einem ist. Jedoch ist der Vorbandschlag im Zielbereich nicht so effektiv, da er oft nur die Vorlaufchance hat. Hier ist es jedem selbst überlassen, womit er besser klarkommt und was für einen selbst sicherer ist und im Nachhinein auch effektiver.

Bahnenbeispiele:

- geradeaus wird bei den meisten Bahnen gespielt wie in: Bottrop-Stenkhoffbad, Wanne-Eickel, Bochum-Langendeer, Wesel.
- über Vorbände werden sehr wenige gespielt: Witten-Herbede, Wanne-Eickel

Besonderheiten

Achtung: Wenn der Ball, der über Vorbände gespielt wird, zu schnell ist, bzw. gespielt wird, kann es passieren, dass der Ball wieder aus dem Hindernis herauskommt. Ein Blick in das Hindernis gibt da Aufklärung.

pl



Konzentration auf einen Vorbandschlag in Herbede.



Bahn 5 - mutig anspielen oder sicher?

Die Bahn 5 ist rechts oder links gebogen. Auf der Innenseite der Biegung befinden sich an der Bande zwei Hindernisse, auf der anderen Seite gibt es eine Steigung.

Spielmöglichkeiten

Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Bahn zu spielen:

- mit Vorbande
- in den Hügel

Vorbande: Über Vorbande kann auf vielen Anlagen gespielt werden. Der Ball muss vor dem Hügel an die äußere Bande gelangen. Er soll dann je nach Anlage ein- bis zweimal in den Hügel steigen, hinter dem Hügel dann erneut an die äußere Bande stoßen. Der Ball kann dann, je nach Bahnbeschaffenheit, im Vorlauf fallen oder im Rücklauf. Für den Rücklauf sind dann vor allem das Tempo und der Abstand vom Loch entscheidend für den Erfolg.

In den Hügel: Auf einigen Anlagen gibt es die Möglichkeit direkt in den Hügel zu spielen. Meist muss der Ball dafür eng an dem ersten Hindernis vorbei gespielt werden. Der Ball soll dann einmal in den Hügel laufen, oft bis knapp unter die Bande. Danach stößt der Ball entweder an der Bande hinter dem Hügel Richtung Loch oder läuft im Endkreis rund. Wenn der Ball an die Bande stößt, so ist der weitere Lauf wie beim Vorbandenschlag beschrieben.

Auf einigen Anlagen kann aufgrund des Gefälles aber auch der Ball im Endkreis an der Bande entlang laufen. Also an der Ban-



Ablegepunkt und Anspielpunkt an Bahn 5 sind aus zu trainieren.

de hinter dem Hügel nicht ablegen und dann mit dem Gefälle in Richtung Loch rollen. Wie weit der Ball rollen muss hängt davon ab, wo das Gefälle ist. Für diesen Schlag ist jedoch das Tempo äußerst wichtig.

Im Endkreis gibt es dann noch die Möglichkeit, dass ein Ball sich dort zentrieren kann. Entweder über zwei Banden im Zielkreis oder mehr.

Bälle

Für den Vorbandenschlag werden meist rohe, mittelschnelle Bälle verwendet, da diese stärker banden, was durch den meist flachen Winkel an der Bande nötig ist, damit der Ball Richtung Loch bandet. Auf anderen Anlagen ist es jedoch auch möglich, lackierte Bälle zu spielen, wenn die Bahn Richtung Loch zieht. Die Härte hängt auch von der Bahn ab. Als Orientierung würde ich mittelharte Bälle emp-

fehlen.

Für den Schlag direkt in den Hügel sind oft die gleichen oder ähnliche Bälle spielbar. Für den Rundlauf im Endkreis empfehlen sich allerdings meist relativ harte, mittelschnelle bis langsame Bälle. Harte Bälle rollen besser und haben daher eine größere Chance das Loch zu erreichen als weichere Bälle.

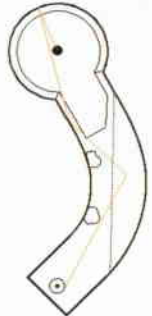
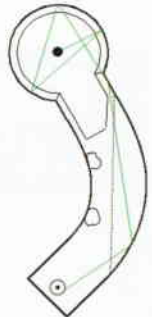
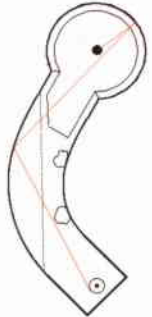
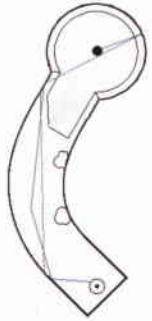
Bahnenbeispiele

- mit Vorbande wird auf den meisten Anlagen gespielt.
- in den Hügel mit dem direkten Lauf auf das Loch wird in Köln gespielt. Auf einigen Anlagen ist das der Schlag, wenn die Bahn nass ist
- in den Hügel mit Rundlauf im Endkreis kann in Harsewinkel gespielt werden
- Im Endkreis auf einfaches Zentrieren in Lippstadt, Salzuflen.

Besonderheiten

Wenn auf Rücklauf im Endkreis gespielt wird, kann es passieren, dass der Ball am Loch vorbei, weit in die Bahn zurück läuft. Den folgenden Pött sollte man trainiert haben!

Bahnen mit beweglichen Hindernissen können ruhig mal darauf hin betrachtet werden, ob die Hindernisse noch auf ihren Plätzen liegen.

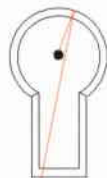
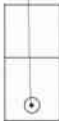
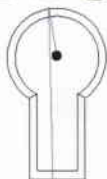


Über Vorbande in Wesel.

lv



Bahn 6 - lochen und weiter gehen



Zwischen der Schräge und der Bahn mit Zielkreis ist ein Bunker angelegt. Er kann verschieden aussehen. Es gibt sogar Anlagen, da hat diese Bahn einen kleinen Teich.

Der Ball darf jedenfalls nicht den Bunker berühren oder außerhalb der Bahnbegrenzungen das Ende des Bunkers überfliegen.

Spielweisen

Diese Bahn kann:

- gerade,
- gerade und im Zielkreis mit Doppelbände,
- über Vorbände gespielt werden.

Ein gerades Spielen über die Schräge hat meist nur wenig Rücklaufchancen, da die Bälle meist wenig zum Loch stoßen. Der Bunker ist kaum ein Problem, da meist langsame Bälle verwendet werden, die dann schnell über den Bunker hinweg fliegen.

Über die Schräge zu spielen und dann im Zielkreis über Doppelbände zum Loch zu laufen, setzt sehr

genaues Spielen oder eine leichte Kullerbahn voraus. Die gibt es als Bahn 6 aber nur wenig. Daher wird meist die nächste Variante gespielt.

Über Vorbände spielen heißt, sich die Bände genau anzusehen. Sind sie gerade im Anspielbereich und wie hoch sind sie? Sind sie niedrig, kann schon ein Mediumball über die Bände gehen. Sind sie hoch, kann ein Ball darunter einklemmen, was dann nicht immer leicht zu spielen ist.

Ist eine Bande besser zu spielen als die andere, bzw. wo ist der Rücklauf im Zielkreis besser? Läuft der Ball von links eher zum Loch, dann solltest du wohl über die rechte Vorbände spielen und umgekehrt.

Oft wird ein langsamer Ball zügig über eine Bande gespielt. Er holt sich an der Bande Schnitt, läuft am Pott vorbei und zieht dann von der Bande zum Loch. Geht er an der anderen Lochseite vorbei, ist kein Schnitt mehr vorhanden gewesen. Andererseits kann er mit Überschritt an der gleichen

Seite wieder zurück laufen. Hier ist dann viel geübte Spieltechnik und Ballkunde gefragt. Für Anfänger keine leichte Aufgabe. Daher: Rüberspielen und lochen gehen und dann zu Bahn 7.

Bälle

Meist langsame Bälle, oft Raulack, da diese den Schnitt besser umsetzen können.

Gerne werden Grenchenbälle oder Lightbälle verwendet.

Bahnenbeispiele

- Gerade: Bottrop-Overbeckshof, Köln
- gerade mit Doppelbände: Wesel, Wanne-Eickel
- Vorbände: Herbede, Langendreer, Neheim-Hüsten

Besonderheiten:

Bei mehr Übung entscheidet an dieser Bahn ein Ass schon einmal darüber, wer Vorne mitspielt. Aber das hat in den meisten Fällen Zeit. Hier kann dann der Umgang mit Schnitt an Bällen beobachtet und geübt werden. wh



Bahn 6 in Bochum-Langendreer über rechte Vorbände spielen.



Bahn 7 - heben, rollen oder prügeln?

Der Weitschlag ist die längste Minigolfbahn. Der Ball hat von einem Abschlag, der auf einem erhöhten Podest sein kann, einen ca. 50 cm hohen Hügel zu überwinden, auf dem sich die Grenzlinie befindet und dann in einem großen Zielkreis (4,5 m) ins Loch zu gehen. Die Gestaltung dieser Bahn ist sehr unterschiedlich und oft von äußeren Gegebenheiten abhängig. Trotzdem gibt es generell zwei Spielmöglichkeiten.

Spielmöglichkeiten

Die Beschaffenheit der Bahn zwischen Abschlag und Zielkreis kann entweder eine Wiese sein oder ein glatter gepflasterter oder mit Kunstrasen ausgelegter Bereich. Das bedingt auch die zwei wesentlichen Spielmöglichkeiten:

- über die Wiese bis in den Endkreis heben
- über den Boden in den Zielkreis rollen.



Über die Wiese heben in Langendree.

Beim Heben wird der Ball von einem Abschlag-Tee aus gespielt. Der Spieler steht hinter dem Ball, um ihn so mit dem Schläger von unten treffen zu können. Es kann ein abgeschrägter Schläger mit einer größeren Schlagfläche (40 cm²) benutzt werden.

Wer nicht heben kann, schlägt meist feste auf den, auf dem Abschlagfeld liegenden Ball drauf und jagt ihn soweit es geht über die Wiese.

Beim Rollen kann der Ball mit dem normalen Schläger, auf dem Ab-

schlagfeld liegend, gespielt werden.

Die Zielkreise haben zwei Bau-typen: Entweder sie sind zum Loch hin abgeschrägt (Trichter) und ein Ball, der ihn erreicht hat, läuft dann ins Loch, oder er ist uneben und der Ball kann dort liegen bleiben. Ist dieses der Fall, ist ein intensives Trainieren des Pötts notwendig.

Bälle

Für das Rollen werden schnelle Bälle (z.B. Mg A) oder Steine benutzt. Diese bleiben im Endkreis meist so lange in Bewegung, bis der „Trichter“ sie ins Loch fallen lässt. Ist der Zielkreis uneben, werden Bälle gespielt, die langsam sind und dann eher im Zielkreis liegen bleiben und dort gut ausbremsen.

Bahnenbeispiele:

- Mit Heben des Balls: Wanne-Eickel, MGC Köln, Bochum
- mit Rollen: Wesel, Hertzen, Düsseldorf, Gelsenkirchen-Bulmke, Bottrop-Stenkhoffbad

Besonderheiten

Es gibt auch die Möglichkeit bei einem festen Untergrund einen schnellen Ball springend den Hügel überwinden zu lassen. Die Gestaltung der hinteren Schutzeinrichtung ist für die Ballwahl wichtig. Ist es eine feste Wand, könnte der Ball von dort ins Springen kommen und aus dem Zielkreis heraus hüpfen. In einem Maschenzaun kann ein kleiner Ball eventuell durchspringen und ein weicher Ball (z.B. Ein F 3) in den Maschen hängen bleiben.

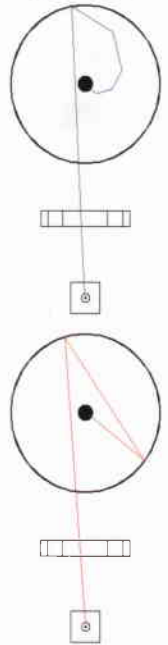
Zwischen der hinteren Schutzeinrichtung und dem Zielkreis ist ein meist fester Untergrund. Lläuft ein Ball hier entlang, kann er die Bahn seitlich verlassen. Einige Weitschläge haben dagegen eine kleine Kante. Ist diese nur auf einer Seite, sollte der Ball so in den Endkreis eingespielt werden, dass er im Zweifelsfall zu dieser Seite



Der Ball liegt erhöht auf einem Abschlag-Tee und wird mit einer „Patsche“ gespielt. Der Spieler steht hinter dem Ball.

läuft und so im Zielkreis bleibt. Liegt der Ball in der Wiese, wird er von einer Erhöhung, z.B. einem Röhrchenverschluss weiter gespielt.

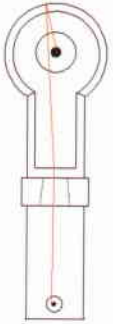
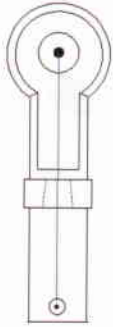
wh



Kunstrasenbelag in Hertzen.



Bahn 8 - Pudding essen ist einfacher



Die Bahn 8 ist in der Mitte durch ein Hindernis mit einem relativ großen, schanzenartigen Durchlauf geteilt und im Endkreis mit einem erhöhten Pott versehen. Dieser sieht aus wie ein Vulkan. Die Schanze ist überbaut und bietet dadurch eine Möglichkeit für das Aufstellen von Blumenkästen. Der Schwierigkeitsgrad dieser Bahn ist im oberen Bereich anzusiedeln, da sie nicht einfach auf Ass zu spielen ist und als zweites Highlight erstmal gelocht werden will.

Spielmöglichkeiten

Hier gibt es eigentlich nur zwei Spielmöglichkeiten

- geradeaus im Vorlauf
- geradeaus im Rücklauf



Leicht aus der Mitte heraus zur Mitte spielen. Hier in Herbede.

Bei dieser Bahn wird meist nur geradeaus, auf Vorlauf gespielt, da die Bahn durch ihr Hindernis nicht viel Möglichkeiten offen lässt. Durch das leichte Gefälle, welches jede Bahn inne hat, wird meist etwas von links oder rechts zur Mitte gespielt. Um sich den Spielbereich möglichst groß zu machen, spielt man größtenteils gegen das Gefälle.

Beim Rücklaufschlag spielt man immer gegen das Gefälle, um den Ball möglichst eng am Loch vorbei zu bekommen. Achtung! Die Gefahr eines weiten Heimatpötts ist



Assen im Vorlauf in Herbede.

bei dieser Schlagwahl sehr groß!

Bälle

Der Schlag im Vorlauf ist sehr Tempo abhängig und somit ist der Ball zwar langsam zu wählen, aber gut spielbar. Nicht zu schwer, auch wenn die Bahn den Ball ziehen muss, und auch nicht zu bremsig, da sonst das Tempo zu schwer einstellbar ist.

Beim Rücklaufschlag ist ein weicher Ball zu bevorzugen, welcher schön an der Bande zum Loch klemmt. Er sollte schwer sein, damit er im Rücklauf zum Loch zieht und so schnell gewählt werden, dass er zwar ausreicht, im Rücklauf bis zum Loch zu kommen, aber auf dem Hinweg zur Bande nicht anfängt zu hüpfen.

Bahnenbeispiele

- Im Vorlauf: überall.
- Im Rücklauf: wurde früher in Bergisch Gladbach gespielt. Herten Löwenpark.

Besonderheiten

An dieser Bahn sollte man das Potten im Endkreis geübt haben, da hier durch den Hügel jede kleine Richtungsänderung verstärkt wird. Auch das Potten aus der Heimat, also vom Hindernis, sollte gemacht worden sein, da nicht nur beim Rücklaufschlag der Ball dort zum Liegen kommen könnte. Jeder Schlag, der zu langsam gespielt wird, hat das Potenzial in die Heimat zurück zu rollen.

rs



Gerade spielen ist hier die Herausforderung.



Bahn 9 - durch diese Gasse soll er laufen!

Die Bahn 9 ist in etwa der Mitte im rechten Winkel nach rechts oder links geknickt und dieser Knick ist ein Hindernis mit einem Durchlauf von etwa 20cm. Es gibt Bahnen mit Kästen (Ausparungen) und mit geraden Banden vor dem Hindernis. Das Hindernis gilt als überwunden, wenn der Ball die Hindernislinie am Auslauf des Hindernisses mit seinem Auflagepunkt berührt oder überschritten hat.

Der Schwierigkeitsgrad dieser Bahn ist im oberen Bereich anzusiedeln, da sie nicht einfach auf Ass zu spielen ist und das Hindernis erstmal überwunden werden will.



Bahn mit Blumentöpfen und zum gerade Einspielen.

Spielmöglichkeiten

Hier gibt es mehrere Spielmöglichkeiten

- Geradeaus im Vorlauf und Rücklauf
- mit Vorbande auf Vorlauf und Rücklauf
- mit vorderem Kasten

Bei dieser Bahn wird meist erst unterschieden, ob die Bahn zieht oder nicht. Je mehr die Bahn vorne zieht, desto eher wird man einen langsameren Ball wählen oder über Vorbande/Kasten spie-

len. Wenn Kästen vorhanden sind, kann man langsamere Bälle über Vorbande spielen. Bei normaler Vorbande wird ein schnellerer Ball bevorzugt. Meistens wird die Vorbande/Kasten angespielt, welche nicht auf der Seite des Endkreises liegt. Beim Gradschlag kann man gerade, mit oder gegen das Gefälle spielen. Durch den Ablagepunkt kann man das Auswerfen eines sauber eingespielten Balls bestimmen. Meist läuft der Ball dann auf Vorlauf oder knapp vorbei im Rücklauf. In wenigen Fällen

wird ein langsamer Ball mit Druck vorbei gespielt, damit er sich im Rücklauf Schnitt an der Bande holt.

Bälle

Je mehr die Bälle im Vorlauf fallen, ist ein langsamerer Ball zu bevorzugen. Es kann soweit gehen, dass man zu ganz toten, weichen Bällen greift.

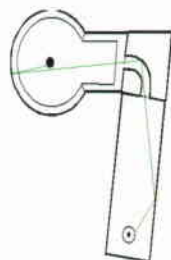
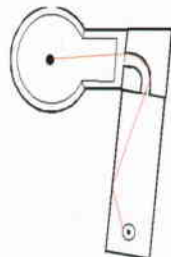
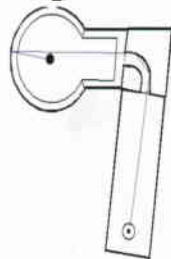
Bei Rücklaufbahnen sind schnellere Bälle zu bevorzugen. Weichere, wenn der Ball an der Bande zum Loch klemmen soll und härtere, wenn ein Zug zu Pott mit Trichter vorhanden ist.

Bahnenbeispiele

- Geradeaus im Vorlauf in Neheim, Epe, Bochum-Langendreer
- Geradeaus im Rücklauf in Bergisch Gladbach, Bottrop-Overbeckshof
- Mit Kasten im Vor- und Rücklauf in Wanne
- Mit Vorbande in Bochum-Langendreer

Besonderheiten

An dieser Bahn sollte man das Potten aus der Heimat geübt haben, da ein sehr unsauber eingespielter Ball, durch starkes hin und her Banden im Hindernis, viel Tempo verlieren kann. Dadurch rollt er dann nicht mehr allzu weit, wenn er das Hindernis verlassen hat. Zusätzlich sollte, wie bei jeder Bahn der Abteilung 1, außer der Bahn 18, das Potten im Endkreis geübt werden.

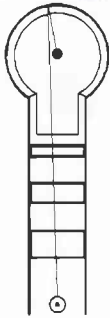


Vorbandenschlag mit Serienabbildung in Langendreer.

rs



Bahn 10 - hinter den drei Hügeln



Die Bahn 10 ist eine gerade Bahn, welche im Verlauf drei kleiner werdende Wellen aufweist. Die Flächen zwischen den Wellen müssen vom Ball für einen ordnungsgemäßen Schlag berührt werden.

Das Hindernis gilt erst als überwunden, wenn der Ball die letzte Welle überwunden hat. Dies gilt auch, wenn der Ball sie im Rücklauf wieder überrollen sollte.

Der Schwierigkeitsgrad dieser Bahn ist im mittleren Bereich anzusiedeln, da das Überwinden des Hindernisses nur über Tempo zu bewältigen ist. Zum Ass benötigt man dann auch noch die Richtung.



Spielmöglichkeiten

Hier gibt es drei Spielmöglichkeiten

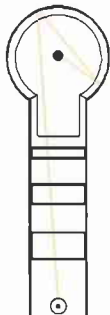
- Geradeaus im Vorlauf und Rücklauf
- mit Vorbande auf Vorlauf und Rücklauf
- auf zentrieren



Wie bei den meisten geraden Bahnen kann man gerade mit oder gegen das Gefälle auf Vor- und Rücklauf spielen.

Da das Richtungsspiel auf diese Entfernung schwierig ist, spielt man diese Bahnen meist mit Bande. Als Anspielpunkt wird meist die erste Welle gewählt. In Ausnahmefällen ist auch die zweite oder letzte Welle möglich. Beim Vorbandenspiel spielt man eher auf Rücklauf.

Zum Zentrieren spielt man den Ball möglichst langsam so über die Wellen, dass er nach dem Überqueren der letzten Welle nicht hoppelt. Es wird soweit rechts



Gerade Spielen über die drei Hügel in Langendreer.

Für den Gradschlag und für das Bandenspiel werden meist relativ langsame Bälle mit Sprunghöhen zwischen 5 und 20 cm gespielt. Als Zentrierbälle bevorzugt man weiche Bälle, da sie sich nach den Wellen schneller beruhigen und den ruhigeren Lauf haben. Das Tempo des Balls richtet sich nach der Anzahl der Banden.

Bahnenbeispiele

- Geradeaus im Vorlauf und Rücklauf in Neheim, Bochum-Langendreer
- Vorbande im Vorlauf und Rücklauf in Wanne-Eickel
- Zentrieren ohne Vorbande in Epe
- Zentrieren mit Vorbande in Herten

Besonderheiten

An dieser Bahn sollte man das Potten aus der Heimat geübt haben, wenn man einen Zentrierschlag macht. Beim Spielen mit den langsameren Bällen kann dies vernachlässigt werden. Es sollte aber, wie bei jeder Bahn der Abteilung 1, außer der Bahn 18, das Potten im Endkreis geübt werden.

Bälle

rs



Zentrieren in Epe an der Bahn 10



Bahn 11 - einspielen und ausruhen!?

Diese Bahn ist für fast alle Minigolfer eine der einfachsten Bahnen für ein Ass, da sie kein schweres Hindernis besitzt. Jedoch kann diese Bahn auch mal dem ein oder anderen die Runde verhageln, da es auch hier Unterschiede gibt. Das Hindernis kann ganz aus Steinplatten bestehen oder eine Metallblechschiene sein.



Steinplatten als Hindernis

Spielmöglichkeiten

Bei dieser Bahn gibt es nur eine Möglichkeit, die Bahn zu spielen:

- Links bzw. rechts einspielen
- Das bedeutet, dass man in eine der beiden Richtungen spielt, da es Unterschiede gibt, wie die Bahn liegt. Hier wird also im Vergleich zum geradeaus spielen der Winkel der Schlägerhaltung verändert. Bei dieser Bahn spielt man in die Rundung hinein. Am besten so früh wie möglich, damit der Ball sich an der Schiene beruhigen kann.

Fast alle Bahnen werden im Vorlauf gespielt, jedoch gibt es auch hier einige Ausnahmen. Es kann der Ball auf Rücklauf gespielt werden. Das bedeutet, dass der Ball links bzw. rechts am Pott vorbei geht und dann im Rücklauf fällt. Diese Spielart ist für das Ass jedoch schwerer, da das Tempo und

die Richtung stimmen müssen.

Bälle

Beim Vorlaufschlag spielt man einen toten Ball, da er im Vorlauf fallen sollte. Dieser Ball wird zusätzlich noch gewärmt, damit er weicher wird und mehr bremst. Ist der Ball warm und wird sehr zügig gespielt, kann er immer noch fallen, da er nicht mehr so rollig ist, wie ein harter Ball, der kalt ist.

Wenn die Bahn jedoch im Rücklauf gespielt wird, ist es schwieriger, da die Richtung und auch das Tempo stimmen müssen. Hier werden dann eher Bälle gespielt, die zu der Kategorie der mittelschnellen gehören, da sie auch noch den Rücklauf machen sollen. Bei einigen Bahnen kommt dann noch das Gefälle ins Spiel. Hier werden die Schläge dann noch schwieriger. Vor allem wenn man nun auf Rücklauf spielt. Bei diesen Schlägen muss alles für ein Ass passen.

Bahnenbeispiele

- Auf Vorlauf werden fast alle Bahnen gespielt: Bottrop-Stenkhoffbad, Wanne- Ei-

ckel, usw.

- Auf Rücklauf werden nur sehr wenige gespielt: Bottrop-Overbeckshof

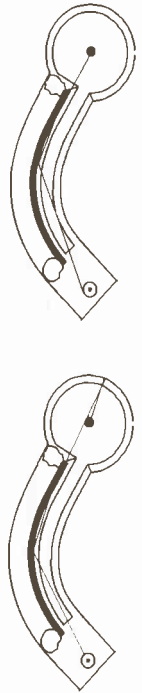


Langes Einspielen an die Metallschiene in Neheim-Hüsten

Tipp

Die Bahn 11 ist eine der einfachsten Ass-Bahnen, aber man darf sie trotzdem nicht unterschätzen und man sollte sich auch immer konzentrieren.

pl



Optimaler Lauf des Balles an der Schiene entlang in Bochum-Langendreer.



Bahn 12 - noch ein weiteres Ass wäre schön!



Spiel über Vorbande bei nasser Bahn und getrockneter Bande in Witten-Herbede.

Nach dem Ass an Bahn 11 kommt gleich wieder eine schwere Aufgabe.

Spielweisen

Wie man gespielt werden?

- geradeaus
- über rechte Vorbande
- über linke Vorbande
- mit der Schräge
- auf Zentrieren im Zielkreis

Bahn 12 ist oft eine Bahn, welche man gut assen kann. Im Regen wird jede 12 meistens gerade gespielt, da der Ball sonst an der Vorbande wegrutscht. Wenn man über die rechte Bande spielt, nimmt man meistens einen etwas weicheren Ball, der von der Bande stößt und dann parallel zur Platte läuft (Bahn kann spiegelverkehrt sein). Bei diesem Lauf hat der Ball zwei Bandenkontakte, bevor er dann im Vorlauf oder Rücklauf ins Loch fällt.

Bei dem Schlag über die linke Bande kann ein härterer Ball verwendet werden, oder eben auch ein weicherer, wenn er mehr stoßen muss. Dieser Ball läuft dann meistens von der Platte direkt zum Loch.

Der Schlag geradeaus, also zwischen Stein und Platte ist oft

schwierig, da man mutig spielen muss. Wenn der Ball die Schräge sieht, hat er oft keine Chance mehr zu fallen. Die Gefahr dabei ist aber, dass man den Stein trifft und dann kommt der zweite Schlag von vorne. Es wird ein Ball verwendet, der härter ist und nicht so viel stößt, oder ein Raulackball, der überstößt und dann mit Schnitt zum Loch zieht.



Direkt über Platte oder auch mit Vorbande in Düsseldorf.

Wenn man direkt auf die Schräge spielt, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder der Ball stößt direkt auf das Loch oder er geht dann gegen die Bande und dann ins Loch. Bei der zweiten Variante wird im Endkreis auch oft auf Doppelbande gespielt. Dazu wird meistens ein etwas weicherer und schneller Ball gespielt. Für die erste Variante mit der Schrägen werden sehr weiche Bälle gebraucht, sofern das Gefälle der Bahn nicht hilft.

Ist im Zielkreis ein Zentrieren möglich, wird der Ball meist direkt über die Platte in den Zielkreis gespielt und macht dort seinen Lauf über mehrere Banden ins Loch.

Wichtig

Der Ball sollte nie ganz kalt sein (wichtig im Winter). Er sollte eine gewisse Wärme haben, damit er normal bandet. Die Banden sollten trocken sein, damit er nicht wegrutscht. Beim Geradeaus-Schlag könnte ein Punkt gesucht werden, damit man problemlos zwischen Schräge und Stein hindurch kommt!

Bälle

Die Bandbreite der verwendeten Bälle ist sehr groß und stark von den jeweiligen Bedingungen abhängig. Hier einige Beispiele:

- über Bande: Weicheres Material wie die Bo-Serie
- geradeaus: Classics
- mit Schräge: a) schnelle Bälle; b) sehr weiche Bälle, z.B. K12 oder 13 c) relativ tote Bälle auf trudeln (263)
- über Bande auf Platte: Classic Serie, oder weicherer und schnelleres

Bahnenbeispiele

- Geradeaus: Langendreer, Witten
- Mit Schräge und Bande auf trudeln: Köln
- Nur mit Schräge: Berger Feld
- Vorbande: Witten
- Vorbande auf Schräge: Wanne-Eickel
- zentrieren: Bottrop-Overbeckshof, Wesel

Besonderheiten:

Manche Anlagen sind schief und es bietet sich an, im Endkreis auf Kullern zu spielen. In Harsewinkel zum Beispiel wird ein Totball in den Endkreis gespielt, der dann im Endkreis auf ca. 11 Uhr läuft und dann zum Loch zieht. Dies ist aber eine Ausnahme.

sb



Bahn 13 - ins Loch geschaukelt

Bahn 13 – ins Loch geschaukelt
Die Bahn 13 hat zwei Biegungen. In der Rechts-Biegung ist auf der äußeren Bahnenseite ein Hügel, auf der anderen Seite befindet sich ein Hindernis. In der Links-Kurve ist die Anordnung entsprechend umgekehrt.

Spielmöglichkeiten

Diese Bahn kann gespielt werden:

- mit Vorbande
- ohne Bande
- an der Bande entlang



Ohne Bande in den Hügel einspielen in Wanne-Eickel.

Beim Spiel mit Vorbande soll der Ball zuerst an die Bande stoßen, dann in die beiden Hügel laufen und nach dem zweiten Hügel meist nochmals die Bande berühren. Im Endkreis kann der Ball dann, je nach Anlage, im Vor- oder Rücklauf fallen oder aber auch zentriert werden.

Wenn ohne Bande gespielt wird, dann soll der Ball direkt in den ersten Hügel gespielt werden, in den zweiten Hügel steigen und in den Endkreis laufen. Für den Lauf im Endkreis gilt dasselbe wie im Vorbandenschlag beschrieben.

An der Bande entlang: In einigen Fällen kann der Ball auch direkt vor dem ersten Hügel an die Bande gespielt werden. Er soll dann an der Bande entlang laufen, gegen die gegenüberliegende Bande stoßen und dann im Rücklauf fallen. Hierzu ist jedoch viel Tempo und eventuell auch der Gebrauch von Schnittschlägen erforderlich. Und bei Regen ist die Bande trocken zu halten!

Bälle

Für die Schläge mit und ohne Vorbande sind meist

schnelle und etwas weichere Bälle sinnvoll. Jedoch sollten sie in fast jedem Fall roh sein. Vor allem bei Zentrierschlägen banden die weicheren, rohen Bälle auf das Loch, was bei lackierten Bällen nicht zu erwarten ist, da sie an der Bande rutschen.

Wenn man an der Bande entlang spielen möchte, sind harte, lackierte Bälle nötig damit sie sich nicht von der Bande lösen. Auch sollten sie nicht allzu schnell sein. Nimmt der Ball nicht von selbst genug Schnitt auf und hat man noch Probleme mit Schnittschlägen, hilft es meist schon einen

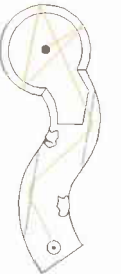
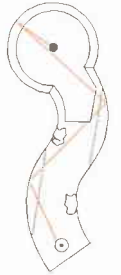
rau lackierten Ball zu nehmen, da dieser sich an der Bande mehr Schnitt holt.

Bahnenbeispiele

- mit Vorbande wird auf vielen Anlagen gespielt, zum Beispiel in Bottrop-Overbeckshof, Epe und beim ACR Köln
- ohne Vorbande wird in Wanne-Eickel, Bottrop-Stenkhoffbad und Harsewinkel gespielt
- Ohne Vorbande mit Zentrieren im Endkreis in Herten.
- an der Bande entlang spielen in Witten-Herbede

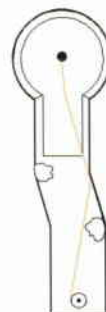
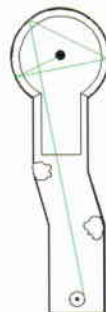
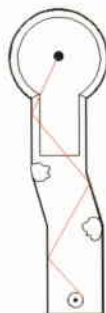
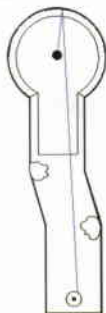


In Langendreer wird ein Zentrierball langsam und wenig in den ersten Hügel eingespielt





Bahn 14 - nicht an danach denken!?!



Über drei Banden oder direkt? Beides ist in Langendreer möglich.

Diese Bahn hat vor allem ein Problem: Viele denken nicht an sie, sondern an die folgende Bahn 15! Dadurch werden hier dann leichte Fehler gemacht und das kann dann schon einmal völlig unnötig sein. Denn oft ist diese Bahn zu assen und die Wege sind vielfältig.

Spielweisen

Bahn 14 ist eine Bahn auf der Anlage, bei der es wieder mehrere Schlagvarianten gibt. Sofern möglich, kann man im Normalfall vier verschiedene Varianten ausüben:

- im Vorlauf oder direkten Rücklauf.
- an die rechte schräge Bande spielen und von dort direkt. Also über eine Bande.
- über zwei Banden
- über drei Banden

Fangen wir an mit dem Schlag geradeaus. Ohne irgendeine Bande soll der Ball den Weg ins Loch finden. Je nach Gefälle und Rücklaufmöglichkeit wählt man den Ball aus. Normalerweise einen mittelschnellen. Der Ablegepunkt ist hier wichtig und hängt vom Zug der Bahn ab.

Eine andere Möglichkeit ist, mit einem Totball gegen die Schräge zu spielen. Dabei hat man nur den Vorlauf und die Schräge sollte auf das Loch zeigen, da sonst der Ball am Loch vorbei läuft.

In seltenen Fällen ist es möglich,

über zwei Banden zu spielen. Dazu nimmt man einen weicheeren Ball, der viel stößt, damit er von der zweiten, geraden Bande in Richtung Loch läuft. Wenn die rechte Bande aber kaum einen



Hier in Witten-Herbede sind vier Varianten möglich.

Knick hat (wie zum Beispiel in Wanne-Eickel) reicht ein normaler Ball, am besten mit Lack, damit er nicht an der Bande rutscht. Die häufigste Variante ist die über drei Banden. Dabei ist es wichtig, dass der Ball je nach Außenbedingungen gespielt wird. Wird es feuchter, könnte er rutschen, dann spielt man diesen etwas kürzer, oder ist er zu warm, bzw. durch die Wärme zu weich geworden, stößt er wohl stärker.

Bälle

Es muss drauf geachtet werden, dass beim geradeaus Spielen, der Ball nicht zu schnell ist. Wenn es keinen erkennbaren Rücklauf gibt, bieten sich weiche Bälle an, wie z.B. die K-Serie.

Beim Spiel über eine Bande, darf der Ball nicht viel ablegen. So muss man erkennen, ob der Ball an der Bande anlegt oder doch weg stößt. Da bieten sich meistens weichere Totbälle an.

Beim Spielen über zwei oder drei Banden muss der Ball lackiert sein. Rohlinge würden zu stark banden. Daher werden meistens Lacke oder Glattlacke gespielt. Da über mehrere Banden gespielt wird, verliert der Ball schnell Tempo. Bevorzugt werden mittelschnelle Bälle, welche man im Winter warm machen und im Sommer kalt spielen kann.

Bahnenbeispiele

- Geradeaus: Neheim-Hüsten, Köln, Langendreer
- eine Bande: Witten
- zwei Banden: Witten, Wanne-Eickel
- drei Banden: Witten, Langendreer, Kehlheim, Weinheim

Besonderheiten:

Wichtig ist, dass man seine Bälle kennt und weiß, wie sie bei unterschiedlichen Temperaturen und Bedingungen laufen und reagieren. Werden sie weicher, schneller oder langsamer? Dies ist je nach Schlag zu beachten. Die Bandenschläge sind bei Nässe gefährlich, bzw. unassbar, denn die Bälle rutschen weg. Dadurch haben sie einen anderen Winkel und stoßen am Ende nicht auf das Loch!

Tip

Noch ein Tipp: Wenn bewegliche Steine auf der Bahn liegen, werfe ruhig einmal einen Blick darauf, ob sie da liegen, wo sie hingehören!

sb



Bahn 15 - bitte lass mich durchkommen!!

Diese Bahn kann aufgrund ihrer Bauweise nur gerade bespielt werden. Ein Vorbandenschlag ist durch den schmalen Auflauf kaum möglich.

Spielweise:

mehr oder weniger gerade
Die Bahn 15 bietet normalerweise nur eine Möglichkeit sie zu spielen und dies wäre von vorne aus gerade durch. Je nach Gefälle der Bahn muss der Abschlagpunkt variiert werden. Dabei ist es wichtig, dass man sieht, ob die Bahn schon vor dem Auflauf zieht. In manchen Fällen wirft dann der Ablauf oder Auflauf den Ball in eine Richtung. Dem sollte man vorbeugen und dann dementsprechend dagegen spielen, falls dies für ein Ass notwendig ist!

Bälle

Dies ist von Bahn zu Bahn unterschiedlich. Man sollte einen Ball seines Vertrauens spielen und durch das Hindernis kommen. Von einem 3D Type 263 bis hin zum Classic 3 oder 4 ist vieles spielbar.

Dabei kommt es auf den Rücklauf der Bahn an. Einen langsameren Ball wie den 263 spielt man, wenn die Bahn sehr röllig ist, oder er von hinten nur trudeln muss, zum Beispiel in Wanne-Eickel. Bei anderen Bahnen, wie in Witten-Herbede, nimmt man einen etwas schnelleren Ball, wie einen H2 oder H3.



Pötten ist auch noch dran!

Wichtig

Wichtig ist, dass es Bälle deines Vertrauens sind. Du solltest sie gerne spielen und sie sollten gut vom Schläger gehen. Wichtig



Kommt der Ball durch?

ist auch, dass die Bälle nicht zu schnell sind, denn wenn der Ball durch das Hindernis hindurch ist, will man ja keinen langen Lochversuch haben, dadurch, dass der Ball wieder aus dem Endkreis heraus läuft.

Angstbahn

Da die Bahn für viele Minigolfer eine sogenannte „Angstbahn“ ist, solltest du versuchen immer möglichst mit dem ersten Schlag durchzukommen. Wenn dies nicht gelingt, kann es hilfreich sein, sich einen Punkt zu suchen, welchen du anvisieren kannst, um dann darüber oder vorbei zu spielen.

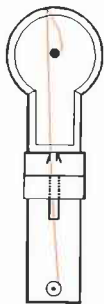
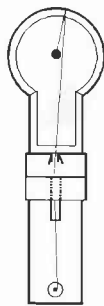
Wenn eine Bahn nur schwer auf Ass zu spielen ist, ist ein sicheres Durchspielen oft wertvoller, als jedes Mal ein Risiko einzugehen und vor das Hindernis zu hauen. Zwar wird meistens der Angriffsschlag öfter mit dem Ass belohnt,

doch er kostet vielleicht auch mehr Schläge, wenn das Hindernis getroffen wird.

Also: Am besten durchspielen, lochen, weiter gehen und die nächste Bahn (wenn möglich) assen. Oder vorher schon genug Ass machen, dass man mal auf ein Ass an Bahn 15 verzichten kann. Bald wäre es vergessen: Da gibt es ja noch einen Zielkreis, der eventuell schräg ist und noch ein paar Überraschungen beim Pötten für dich bereit hält!

Besonderheiten:

Ob der Durchlauf der Bahn 15 mit Blumenkübel geschmückt ist, ist fürs Auge schon wichtig. Auf alle Fälle sind die Aufläufe dieser Bahnen sehr unterschiedlich und die solltest du dir genau ansehen. Einmal hab ich sogar einen Auflauf mit eigenen Banden gesehen. sb





Bahn 16 - jetzt bloß keinen Fehler mehr machen!



Einspielen in Langendreer.

Bahn 16 ist die letzte schwierige Hindernisbahn, an der ein Ass so richtig nach vorne bringt. Andererseits aber auch die Möglichkeit, noch mal so richtig hin zu langen. Hier ist das Einspielen das A und O.

Spielweisen

Vor dem Hindernis wird eigentlich gerade eingespielt. Nach dem Hindernis kann der Ball gerade laufen, einfache Vorbande nehmen, Doppelbande bekommen und im Zielkreis zum Loch kullern. Das Einspielen in den Durchgang geschieht eigentlich immer gerade. Wobei gerade hier meint: Vom Abschlagfeld aus. Für Vorbande ist die Bahn vorne zu kurz oder der verwendete Ball würde dann zu sehr ablegen und im „Rohr“ verklappen.

An dieser Bahn geht es mehr darum, wie das Rohr gebildet ist und was hinter dem Rohr passiert. Es gibt kleine Durchlässe und größere. Einige sind richtige Rohre, sodass der Ball im Hindernis die Wand hoch laufen kann, was seinen Lauf unkontrollierbar macht. Der Abspielpunkt kann bewusst nach oben oder nach unten verlegt werden, um anders in die Rundung des Rohres zu kommen.

Meist eher nach oben, um den Ball mehr rund durch das Rohr laufen zu lassen.

Bei geradem Einspielen können schnellere Bälle im Rohr verklappen, wenn sie etwas zu weit rechts hinein kommen.

Auf sicheres Durchkommen werden an dieser Bahn häufig harte Bälle durchgespielt, die sich durch das Hindernis durchziehen und bis in den Endkreis laufen und dort gepottet werden.

Hat der Zielkreis einen Trichter, kann ein Stein eingespielt werden. Der wird dort lange laufen und oft das Loch finden.

Hinter dem Hindernis kann versucht werden, den Ball gerade heraus laufen zu lassen, ihn einfach über linke Bande in Richtung Zielkreis oder über doppelte Bande dorthin zu schicken.

Doppelbande wird dann meist mit schnellen Bällen (z.B: Mg A) gespielt.

Bälle

Je nach dem, ob ich eher auf sicheres Durchkommen oder auf Ass spiele, nehme ich kleine und harte oder große und schnelle Bälle. An vielen Bahnen gibt es besondere Bedingungen, die für einen bestimmten Ball sprechen. Den haben die HeimspielerInnen

dann meist parat. Nachfragen!

- Harte Bälle: Kohle, Mini, Caddy, Stein, ...
- Schnelle Bälle: Mg A, TDI, Turbo 11 speckig, Röhrchenbälle
- Zentrierbälle: Chawär
- Kleine Bälle: verrücktes Huhn, kleiner Mg A
- Große Bälle: Pacman 5

Also dort gleich nachfragen und dann selber ausprobieren.

Bahnenbeispiele

- Harte Bälle: Wanne-Eickel, BGC Hamm
- Steine: Düsseldorf, Herbede, Hilzingen
- Schnelle Bälle: Langendreer,
- Zentrierbälle: Langendreer, MGC Köln.

Besonderheiten:

In Bochum-Langendreer kann mit viel Erfolg ein TDI eingespielt werden. Ist er einmal im Zielkreis, bewegt er sich lange und findet oft das Loch.

In Neheim-Hüsten können schnelle Bälle den Pott überlaufen und dann weit bis zum Hindernis zurück laufen.

In Witten-Herbede wird recht erfolgreich ein Stein gespielt. Bei windigem Wetter aber nicht, da dieser so rollig ist, das er dann vom Wind bis zum Hindernis zurück geweht werden kann.

wh



In Düsseldorf kann ein Stein gespielt werden.



Bahn 17 - vorletzte Asschance nutzen!

Die Grenzlinie ist hinter dem Hindernis angebracht. Die Hindernisse bilden einen recht breiten Durchgang und sind meist einfach gestaltet.

Spielweisen

An dieser Bahn bieten sich durch die Hindernisform drei Spielweisen an:

- gerade durchspielen
- mit einer der beiden Vorbanden spielen
- auf Zentrieren

Das gerade Durchspielen wird sich durch das Gefälle der Bahn entsprechend variiert. Es kann sein, dass der Ball von einem Punkt oberhalb der Mitte des Abschlagfeldes aus, gerade gespielt werden kann, vielleicht nur knapp durch das Hindernis kommt und sich dann eine Spur für den Vorlauf oder Rücklauf sucht.

Hat die gesamte Bahn einen Zug zu einer Seite, wird meist gegen das Gefälle gespielt. Der Ablegepunkt ist dabei sehr wichtig. Allerdings kann er nur bis an den Rand des Abschlagfeldes gelegt werden. Danach kann nur noch der Ball schneller gespielt werden. Um dem Gefälle und vielen Spuren bei einem Gradschlag zu entgehen, kann über eine Vorbande gespielt werden. Welche Seite man nimmt, hängt vom Gefälle der Bahn, ihrem Endkreis und auch von der Gestaltung des Hindernisses ab.



Gerade spielen ist nicht immer leichter, wie hier in Langendreer



Ein Vorbandenschlag will viel geübt und genau gespielt sei, wie hier in Witten-Herbede.

Ein Vorbandenschlag ist meist sehr trainingsintensiv und braucht bei Feuchtigkeit entsprechende Bearbeitung der Banden.

Ist der Endkreis so gebildet, dass ein zentrierender Ball zum Einlochen neigt, bzw. eine entsprechende Spur vorhanden ist, kann zentriert werden. Hierbei kann ein Zug der Bahn nach dem Hindernis dazu genutzt werden, dass der gespielte Ball von diesem Gefälle zur Seite hin läuft, schräg in den Zielkreis gelangt und dann über Zweifach oder Mehrfachbande fällt. Das hat den Vorteil, dass man vorne oft mittig und gerade spielen kann. Ist ein solches Gefälle nicht vorhanden, ist der Ball von außen entsprechend schräg einzuspielen.

Bälle

Beim Gradschlag ist eine breite Palette von Bällen möglich. Von leichten, weichen Bällen (K 10 in Bottrop-Overbeckshof) über schwere, weiche Bälle (Belami in Langendreer) bis zu schnellen 087ern.

Für Zentrieren ist die Höhe der Bande zu beachten. Klemmt der Ball dort ein und soll er das sogar? Ob ein leichter (z.B. mg DB) oder schwerer Zentrierball (z.B. ein Chawär) benutzt wird, ist durch

entsprechende Beobachtungen zu ermitteln.

Bahnenbeispiele

- Gerade durchspielen: Herthen, MGC Köln
- mit einer Vorbande: Langendreer
- Zentrieren: Wesel, Bochumer MC, Epe, Arheilgen

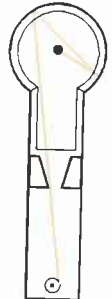
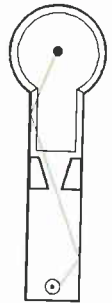
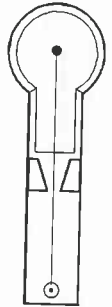
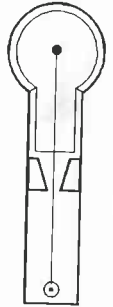


Zentrieren ist immer wieder ein Erlebnis. Hier in Bergisch Gladbach

Besonderheiten:

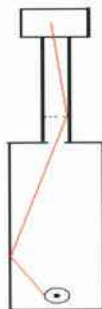
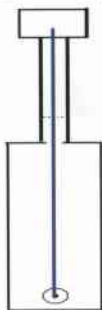
In Wanne-Eickel hat der Zielkreis einen recht großen Trichterbereich, sodass ein rolliger Ball gerade, rechts am Loch vorbei eingespielt wird und dann sich den Pott „sucht“.

wh





Bahn 18 -abgerechnet wird erst danach!



Mit voller Konzentration geradeaus spielen.

Die Bahn, an der es oft zum entscheidenden Showdown kommt. Fast jeder hat hier schon Turniere gewonnen oder verloren. Also: trainieren, trainieren, trainieren!

Die Bahn ist ohne Grenzlinie. Im Zweifelsfall kann sie also sechs mal von vorne gespielt werden. Die Bahnlänge vor der Steigung kann unterschiedlich lang sein, die Steigung verschieden hoch und lang und der Auffangkasten auch irgendwie.

„Die Bahn ist ordnungsgemäß gespielt, wenn der Ball im Auffangkasten verbleibt oder ihn, je nach Bauart wieder verlässt oder nach hinten heraus springt.“ (Regelwerk 2008)

Zu vermeiden ist, dass der Ball aus dem Auffangkasten wieder zurück auf die Steigung kommt, denn dann folgt Schlag 2! Vor lauter Frust dann sogar Schlag drei oder noch mehr!

Spielweisen

Diese Bahn kann

- geradeaus aus dem Abschlagfeld oder
- über beide Vorbänden gespielt werden.

Wenn eine Bahn vor der Vereinigung einen Zug hat, so ist bei dem geradeaus Spielen darauf zu achten. Da die Steigung meist recht hoch ist, wird der Ball schnell gespielt, sodass ein Gefälle nur we-

nig Einfluss auf den Lauf des Balls nimmt. Das geradeaus Spielen braucht dann einen bestimmten Punkt im Ablagefeld.

Über Vorbände zu spielen hat den Vorteil des kurzen Anspiels. Es kann über rechte oder linke Vorbände gespielt werden. Die Bahnen sollten im Anspielbereich konstant ausgebildet sein.

Wer möchte, kann an dieser Bahn beide Schlagvarianten trainieren. Dann kann er bei auftretender Unsicherheit auf die jeweils andere Variante umsteigen. Das gibt manchmal viel Selbstvertrauen, auch schon für den ersten Schlag.

Bälle

Generell gilt an dieser Bahn oft der Spruch: „Spiele hier einen Ball des eigenen Vertrauens“. Damit ist gemeint, dass die Ballwahl in weiten Bereichen meist unwichtig ist. Es werden rollige Bälle verwendet, die bei einem Kontakt mit den Banden der Steigung möglichst wenig Geschwindigkeit verlieren. Sich also eher „hochziehen“.

Beim Spiel über Vorbände werden gerne harte, möglichst über weite Temperaturbereiche konstante, Bälle verwendet. Trotzdem spricht auch hier nichts dagegen, den Ball, durch leichtes Wärmen in der Außentasche, mit möglichst konstanter Eigentemperatur zu spielen.

Ermöglicht der Auffangkasten ein Zurücklaufen der Bälle, so sollten harte und schnelle Bälle vermieden werden.

Bahnenbeispiele

- Nur geradeaus: MGC Köln, Wesel,
- über Vorbände oder geradeaus können alle anderen gespielt werden.



Fast geschafft!

Besonderheiten:

Manchmal kann der Anfang der Steigung nicht mittig zur Bahn angelegt worden sein. Dann ist „geradeaus“ nicht mittig vom Abschlagfeld zu spielen.

Es gibt manchmal nicht zu entfernende Schienen am Einlauf zur Steigung. Die helfen vor allem dem Publikum.

wh



Vorband ist hier nicht möglich.



Pistenplan - einen Plan solltest du haben!

Ein Pistenplan ist ein Plan, auf dem eine Anlage erklärt wird. Er gibt Angaben zu Schlägen, Zügen einer Bahn, wichtige Informationen zu einer Bahn und zu Bällen, welche gespielt werden können.

Ein Pistenplan soll das Trainieren erleichtern. Dadurch muss nicht die Anlage selber austrainiert, sondern es können einfach Läufe nachgespielt werden.

Wozu brauche ich ihn?

Wenn ich auf eine neue Anlage komme, ist es sinnvoll, mir Notizen zu machen. Mit Hilfe eines Pistenplans kann ich Schläge und Bälle vermerken, welche ich gespielt habe. Innerhalb eines Turniers kann ich dort dann nachsehen, wenn ich bei einem Schlag unsicher bin. Oder wenn ich ein Jahr später auf diese Anlage wiederkomme, kann ich nachsehen, was ich damals dort gespielt habe.

Was kann ich damit machen?

Mit einem Pistenplan kann ich nachhalten, welche Bälle und welche Pässe ich oder auch andere bisher auf einer Anlage gespielt haben. Außerdem dient er zu weiteren Informationen über Pöts. Er kann mir zeigen, wie ich bei einem Lochversuch halten muss.

Was gehört auf einen Pistenplan?

- Auf einen Pistenplan gehört:
- Angabe zu Bällen
- Angaben zur Beschaffenheit eines Balls (warm/kalt/glatt/lackiert/roh...)
- Angaben zu Laufrichtungen

Spielplan Bahngolfanlage BGV Berger Feld e.V. Gelsenkirchen-Bu.

Wahl	Ball	Angabe	Schlagrichtung	Übersicht
1	BA 1000/Berger Feld 1000	3-2 Loch	An rechte Hande Seite & Platten Binn	Rücklauf von rechts oder Vorlauf
2	BA 1000/Berger Feld 1000	3-2 Loch nach links	An linke Hande Seite Lasterter, Ball läuft durch die Mitte	Rücklauf beidseitig o Vorlauf
2	800	Mitte von 1 Loch o links	Lasterter nach rechts spielen	o.B.
2	BA 1000/Struktur/Bu 1000cur/Locher dho?	2 Loch nach links	An linke Hande Seite Riss +Auf linke Seite	Über linke Seite zum Loch

Pistenplan in Tabellen mit Texten

Wetzlar - Europabad (Abt.2)

(Stand: Juli 2008 – nach der Renovierung)

1: Pyramide

3D Ball INM 2004 Padova-Damen, 3D Ball IM 1993 Andrea Sartori KL, 3D Ball 2000 Espora KL, Clante 4, 3D Ball Davis France! Ball je nach Temperatur auswählen und von rechts außen bis im 10 cm rein legen. An die 2. Pyramide spielen, das nur Vorlauf mit oder ohne anlegen am 3. Kanten. Tempochlag, Rücklauf nur mit minimale Drehung des linken Lockscham. Putten von außerhalb nach hinter der Pyramide trainieren. Ob was weiche oder harte Bälle spielt ist eigentlich egal

2: Soko

3D Legend 2007 "Aster" Kl, 3D JEM 95 Bianca Zedrow KL, 3D Ball EUM 2005 Simone Fellner Ball je nach Temperatur, von deutlich links der Mitte (Loch oder noch links davon) Mitte zügig stopfen ohne Schnitt. Der Ball kommt knapp rechts am Loch vorbei und dann von innen. Leichter Lockrand ist nach OK. Abmatten: gleiche Bälle von minimal links der Mitte mit Lockscham spielen, die Bälle gehen dann über das angesprochene Loch.

Pistenplan in reiner Textform.

- Angaben zu weiteren Informationen wie z.B. Schnitt, Schwierigkeiten etc.
- ungefähre Temperaturangabe oder Wetterverhältnisse
- Angabe zum Abschlagpunkt
- falls vorhanden Anhaltspunkte
- Erstellungsdatum
- Wertigkeit nach eigener Angabe (hilft eine „unassbare“ Bahn schneller zu wechseln)
- Schlagtempo

ein Zug in der Bahn. Wenn ich dieses nicht beachte, kann es zu Problemen kommen, bei einem weiteren späteren Training.

Fehler, die passieren können!

Fehler, die häufig passieren, sind, dass zum Beispiel nur die Bälle ausprobiert werden, welche auf diesem Plan angegeben werden. Da es nur Informationen sind und nicht alle die gleiche Serie eines Balls haben und dieser auch noch unterschiedlich abgespielt sein kann, sollte trotzdem noch weiteres Material ausprobiert werden, welches ähnlich ist. Wenn eine Temperaturangabe oder Wetterhinweis auf dem Plan fehlt, kann es sein, dass einige Bälle viel zu schnell oder zu langsam sind. Wichtig ist hierbei, auf das angegebene Schlagtempo zu achten. Bei einer normalen Spielweise sollte der Ball an der Bahn nicht geprügelt, sondern dann eher ein anderer Ball ausprobiert werden.

Wichtig ist, auf das Datum zu achten, von wann der Pistenplan ist. Bei einem älteren Plan kann es sein, dass es neue Schläge gibt oder andere Bälle. Daher ist das Ausprobieren verschiedener Varianten immer sinnvoll und hilft, Neuigkeiten herauszufinden. Es kann passieren, dass ein Schlag herausgefunden wird, der sehr sicher ist und dieser sollte festgehalten werden. Auch wenn dieser nicht auf einem älteren oder neueren Plan steht.



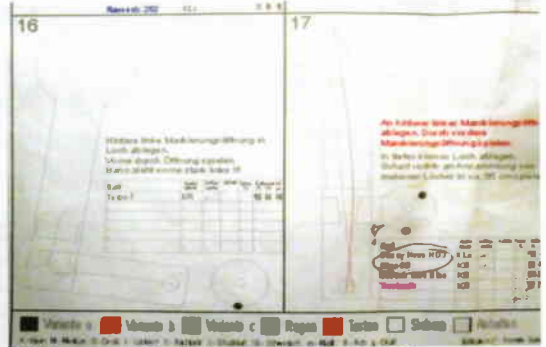
Wie erstelle ich einen Pistenplan?

Es gibt die Möglichkeit, vorgefertigte Musterpläne auszudrucken. In diese kann man Angaben hinzufügen oder ändern. Eine andere Möglichkeit besteht, sich selber einen leeren Pistenplan zu erstellen. Wichtig ist, dass die oben genannten Punkte vorhanden sind. Es können gerne Sachen hinzugefügt werden, oder wenn man meint es ist unnötig, Sachen weglassen.

Bei einem leeren Plan ist es wichtig, die Angaben so genau wie möglich zu gestalten. Die erste Schwierigkeit ist, dass überprüft wird, wie eine Bahn zieht. Dazu legt man den Ball genau in die Mitte, macht einen geraden Schlag und beobachtet wie der Ball läuft. Am besten trainiert man so etwas zu Zweit, dann kann einer spielen und der andere studiert den Lauf des Balls. Wenn eine Bahn zieht, so schreibt man es in den Plan.

Bahnengefälle

Der nächste Schritt ist, zu über-



Abbildungen der Beton Bahnen und Textinformationen.

prüfen, wie ich eine Bahn mit Gefälle spiele. Spiele ich lieber mit dem Gefälle, lege ich den Ball anders hin, als wenn ich gegen das Gefälle spiele.

Angenommen die Bahn zieht nach links. Mit dem Gefälle spielen heißt, dass man den Ball (als Rechtsspieler) von sich weg legt um dann einfach nur gerade zu spielen. Gegen das Gefälle zu spielen heißt, dass man den Ball (als Rechtsspieler) etwas zu sich hin legt und dann nach rechts „gegen“ das Gefälle spielt.

Je nachdem, was einem dann mehr liegt, wird sich ein genauer Abschlagpunkt gesucht und wenn vorhanden, ein Anhaltspunkt, über den man drüber, rechts oder links vorbei spielen kann. Dies wird alles notiert. Für jeden sind Abschlagpunkte und Anhaltspunkte individuell. Das heißt, der sieht anders durch eine Brille und kann deswegen nicht über den gleichen Punkt spielen.

Nachdem dies alles getan ist, probiert man Bälle aus. Um nicht gleich immer von vorne zu spielen, kann man Bälle in das Hindernis herein werfen und beobachten, wie die Bälle laufen. So kann ich sehen, ob es einen Rücklauf gibt, wenn ja, auf welcher Seite und wie das Tempo des Balls ist.

Bei Bahnen ohne Hindernis, wo die Bälle nicht mit einem anderen Tempo ankommen, legt man sich den Ball in den Endkreis und spielt den Ball mehrmals am Loch vorbei um den Rücklauf herauszufinden. Das Balltempo und die

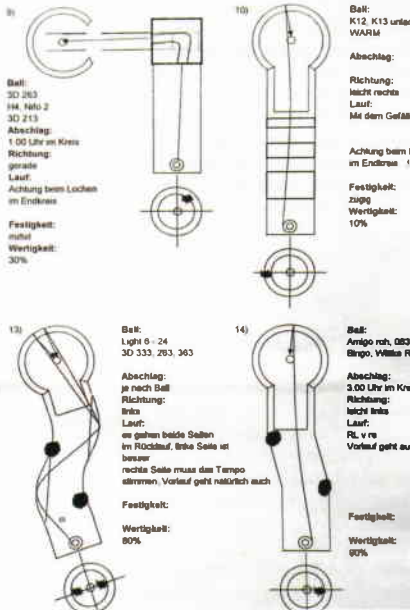
Schlagstärke muss an solchen Bahnen vom Abschlag getestet werden.

Bälle ausprobieren

Wenn alles getestet ist, probiere ich Bälle aus, ob ich mit diesen zu recht komme. Ich mache mehrere Schläge und suche einen Ball aus, mit dem es am Besten geklappt hat. So kann es sein, dass ein sehr weicher und bremsiger Totball zwar super läuft, aber das ich diesen vorne nicht vernünftig spielen kann, da er schlecht vom Schläger geht (meistens an Hindernissen). Dann probiere ich lieber einen Ball aus, der hinter einem Hindernis vielleicht nicht ganz so gut läuft und mal Aussetzer hat, aber wenn der Schlagdurchschnitt besser ist, spielt man diesen Ball.

Als allerletztes muss der Ball, falls er am Loch vorbei läuft oder er das Loch reißen sollte, gelocht werden. Da nicht jeder Endkreis immer gerade ist, sollte ich das Loch an diesen Bahnen besonders trainieren. Zu Zweit wird gequack, wie man im Endkreis halten muss und das an so vielen Stellen wie möglich. Dieses Wissen, je nachdem wie viel es ist, wird auf einem Extraplan festgehalten, der dann nur die Zeichnung eines Endkreises beinhaltet.

Wenn dann alles schriftlich festgehalten ist, kann die Bahn gewechselt werden und die nächste Bahn nach dem gleichen Ablauf erarbeitet werden.



Abbildungen der Beton Bahnen und Textinformationen.

sb



Glossar

Kurze, unvollständige Einführung in die Minigolfersprache

Abklatschen: Typisches Ritual zu Beginn einer Turnierrunde. Ab jetzt wird gezählt!

Kann auch von Mannschaften intern vor Beginn eines Turniers gemacht werden.



Ablegepunkt: Da sollte der Ball beim Spielen liegen. Wichtig ist, das man seinen Ablegepunkt auch wirklich nutzt und der Ball dann nicht irgendwo neben, bei, über oder gar auf einem anderen Punkt liegt.

Gerne werden zur Markierung Löcher und natürliche Punkte der Bahn benutzt. Sollten da keine sein, orientiert man sich an den Möglichkeiten des Abschlagfeldes. Auf Beton dann ganz unten, auf 3 Uhr oder mittig.

Auf Eternitbahnen sind oft kaum natürliche Ablegepunkte vorhanden und dort werden zur Markierung dann Lochrandverstärker benutzt.

AGFIS: Die (Abk.: GAISF, französisch, AGFIS) ist die Dachorganisation aller Sportverbände weltweit. Insgesamt gehören ihr 101 Organisationen an (Stand 2006), darunter Sportfachverbände (wie die IAAF oder die FIFA), aber auch Sportorganisationen mit speziellen Aufgabenbereichen (wie das IOC oder die IWGA).

Höchstes Beschlussorgan ist die Generalversammlung, die jährlich im Mai an wechselnden Orten stattfindet.

Anspielpunkt: hier sollte der Ball hin gespielt werden. Dabei wird oft ein Ankerpunkt der Bande gewählt, oder eine natürliche „Markierung“ der Bande (Farbpunkte, Kratzer). Als unglücklich erweisen sich dabei Gräser, Moos, oder

andere Pflanzen, welche außen an der Bande am Anspielpunkt wachsen. Zum Turnier können sie schon einmal von einer Säuberungswelle zur Öffentlichkeitsdarstellung entfernt werden.

Sind die Bahnen von Pflastersteinen umgeben, können vorhandene Fugen zur Orientierung genutzt werden. Die Pflastersteine bleiben meist liegen.

Assball: Den hätte wohl gerne jeder. Wird aber oft als Verkaufsargument für einen neu heraus gekommenen Ball genutzt!

Assbahn: Vor allem bei Miniaturgolf genutzte Bezeichnung für Bahnen, an denen ein Ass auf alle Fälle zu machen ist: Sandkasten, Turm... Bei Minigolfern eher anlagentypisch verwendet im Sinne von: hier solltest du schon ein Ass machen. Häufig bei Bahn 7 (Weit-schlag) mit Trichter als Zielkreis. **Asskacker:** Jemand der mehr Asses auf dem Protokoll stehen hat als derjenige, der ihn als solchen bezeichnet.

Bahnengolfer: Sammelbezeichnung für SpielerInnen, die auf den unterschiedlichsten Bahngolfssystemen spielen.



Bahngolfsysteme: Keine neue Lotoscheinart, sondern die verschiedenen Möglichkeiten auf Bahnen zu spielen. Dazu gehören: Minigolf, Miniaturgolf, Stern-golf, Cobigolf und Filz. Adventuregolfer ist noch nicht dabei, obwohl auch auf den anderen Systemen viele Abenteuer dabei ist.

Ballverkauf: beliebte Freizeitgestaltung bei Turnieren in Spiel-, Regen-, und sonstigen Pausen.

Ball: Spielgerät des Bahngolfers mit 37-43 mm Durchmesser und vielen Oberflächengestaltun-

gen. Für manche Objekt der Sammel-leidenschaft, für andere Jagdobjekt. Einnahmequelle für Verkäufer und für Deutsche MeisterInnen Möglichkeit der Verewigung (Bof) **Betonbolzer:** Bezeichnung für SpielerInnen, die einen kräftigen Schlag bevorzugen. Oft bei denen zu finden, die die langen Betonbahnen spielen.

Betonköpfe: Liebevolle Be-



zeichnung von SpielerInnen, die vor allem auf Betonanlagen spielen.

Bof: Ball of fame. Aufdruckbezeichnung von Bällen. Fälschlicherweise meist mit Bällen der Firma 3D gleichgesetzt. Aber jeder Ballhersteller kann solche Aufdrucke erstellen. Aber nur MeisterInnen können solche Aufdrucke in Auftrag geben!

DMV: Deutscher Minigolfsport Verband. Das sind wir alle, mehr oder weniger.

DMJ: Deutsche Minigolf Jugend. Nachwuchsverband des DMV.

Eisrunde: Die Letzten zahlen an die Ersten ein Eis nach Wahl. Das



ist ein regelmäßiger Versuch die Trainingsrunden etwas ernster zu gestalten.

Ein-Ball-Runde: Eine Spielrunde auf einer Anlage mit nur einem Ball. Eine witzige Angelegenheit, wenn ganz schnelle oder tote Bälle genutzt werden.



Neben dem Spaßfaktor eine nette Möglichkeit Ball und Bahnen näher kennen zu lernen, Partner-Vermittlungs-Programm für BahngolferInnen.

Endkreis: In der Umgangssprache die Bezeichnung für den hinteren Bahnenteil, in dem der Ball gespielt werden soll.

Einspielzeit: Bei jedem Turnier kann je nach Ausschreibung an der ersten Bahn eine kurze Einspielzeit (maximal 1 Minute pro Spielgruppe) zur Verfügung gestellt werden. Bei Massenstart ist eine kurze Einspielzeit an der jeweiligen Startbahn zu gewähren.

Drecksball: Hält sich weder daran, dass er zu fallen hat, noch hier im Glossar an die richtige Reihenfolge. Gerne auch verwendet als Bezeichnung für die Ballwahl eines Spielers, die nicht besonders erfolgreich war.

„Geht doch“: Beliebter Spruch von BahngolferInnen, nachdem sie mit den vorherigen Schlägen keinen Erfolg hatten.

Gentleman: Ein überhaupt nicht netter Zeitgenosse von Filzbahn. Hier werden oft Glocken gespielt.

Germanenpott: letzte Überreste der Anbindung des Cobigolfens an alte traditionelle Wurzeln bei den Germanen. Dieses Hindernis kommt oft einem Gottesurteil gleich.

Glocke: Das mühelose Aufschreiben dafür, dass jemand mit sechs Schlägen noch nicht im Pott



war und dafür noch einen Sonderpunkt bekommt: sieben Schlag

auf dem Protokoll.

Glücksspieler: Jemand, der meist einen Schlag weniger braucht als seine Mitspieler. Vielleicht besteht das Glück darin, dass die Mitspieler so ungenau spielen?

Gummi: Die Auflage der Schlagfläche eines Minigolfschlägers wird so bezeichnet. Sie besteht aus „Gummi“. Das Gummi zu wechseln, ist also keine Anzüglichkeit. Einige Spieler wechseln es jedes Jahr.

Grün: Wer jetzt an Golfen denkt, liegt aber komplett falsch. Grün ist die Bezeichnung für ein niedriges Rundenergebnis. Bei Betonanlagen 29 Schlag und weniger, bei Eternitanlagen 24 und weniger. Grün spielen heißt daher auch



nicht, zu spielen wie ein Anfänger, sondern erfolgreich zu spielen.

Heizkissen: Ursprüngliche Erfindung zum Wärmen von Fingern von Jägern und Eisfischern. Von Bahngolfern eingesetzt zum Wärmen von Bällen, Banden und auch ihrer Finger!

Mancher hat damit seinen Ball so geheizt, dass der Lack schon Blasen bildete.

Heizkoffer: Gerät zum Temperieren von Bällen als Ersatz für Außentasche, Innentasche, Socke, u.a.

Klemmen 1: Keine Umschreibung für einen Diebstahl oder eine Sache, die man gefälligst unterlassen sollte (Den Spruch kannst du dir klemmen). Eine Erscheinung an Banden, die für einen unerwarteten Verlauf des Balls sorgen und zu einem Ausbruch von Ungläubigkeit beim Schlägerhalter. Wenn es hart auf hart kommt und der Spieler sich auf dieses Ereignis mental nicht einstellen kann, kommt es zu einer Glocke und er kann sich das Rundenergebnis dann meist klemmen.

Klemmen 2: ein kleiner oder sehr

weicher Ball kann unter eine Bande kommen, er wird eingeklemmt. Das ändert dann deutlich seinen Lauf. Dieses Klemmen kann durchaus beabsichtigt sein.

Knickelbahn: Liebevoller Umschreibung eines Minigolfers für die kleinen Bahnen des Miniaturgolfs

Kullerbahn: Bezeichnung für eine Anlage, auf der dieASSE von alleine fallen. Man muss sie dann nur noch heraus spielen können

Loch: das Ziel des Balls im Zielkreis der Bahn. Oft auch Pott oder Topf genannt

LV: Abkürzung für die Landesverbände der MinigolferInnen. Es gibt innerhalb des DMV dreizehn solche LVs.

Lucker: BahngolferIn mit ganz viel Pottreißern, die bei ihnen doch noch rein fallen.

Lutscher: Leider nicht im Pott verschwendener Ball, sondern nur den Pott angelutscht!



Markierungen: Anders als der Name es vermuten lässt, sind das keine aktiv angebrachten Striche oder Löcher, die anzeigen wie und wohin gespielt werden soll. Diese werden geradezu untersagt! Wer solche anbringt kann disqualifiziert werden!

NOV Die Interessengemeinschaft der Nicht-Olympischen Verbände (IG NOV) im Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB). Dazu gehören auch die MinigolferInnen mit ihrem DMV!

Der NOV veranstaltet die World Games Die World Games haben für die Nicht-Olympischen Verbände die gleiche Bedeutung wie die Olympischen Spiele für die olympischen Verbände. Die Weltspiele finden alle vier Jahre statt (zuletzt 2005 in Duisburg).



Potten: Ähnlich wie pöten. Auch hier wird der Ball im Zielkreis ins Loch gespielt. Mingolferdialekt?

Pöten: Im Zielkreis den Ball ins Loch spielen.

Patsche: Bezeichnung für einen Weitschlagschläger, der eine große Schlagfläche hat, wie eine Fliegenpatsche.

Platzstandard: Bei den Cobi- und Sterngolfen etabliertes Wertungssystem. Einer Anlage wird ein langjähriger Schnitt zugeordnet. Ein aktuelles Spielergebnis wird dazu in Beziehung gesetzt. Ist besser gespielt worden als der Platzstandard, erhält man als Ergebnis eine Minus-Zahl, ist schlechter gespielt worden eine Plus-Zahl. In den Ranglisten tauchen dann nicht die aktuellen Rundenergebnisse auf, sondern die Abweichung zum Platzstandard. So wird versucht die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade von Anlagen auszugleichen.

Pistenlatscher: Jemand der nach seinem Schlag dem Ball auf der Bahn nachgeht. Dabei vorzugsweise den Dreck seiner Sportschuhe auf die Bahn bringt und das möglichst in der Ballspur. Dadurch haben die nachfolgenden SpielerInnen Pech oder Putzzeit.

Platten: Das Hindernis der Bahn 2 auf Betonanlagen und keine Ausrede für MinigolferInnen, für ihr zu



spätes Erscheinen zur Spielrunde.

Probeschlag: Vor allem von Kindern erfundene Möglichkeit an jeder Bahn ihre Fehlschläge zu verringern. Bei TurnierspielerInnen eine falsche Bezeichnung für die Einspielzeit an Bahn 1 auf Betonanlagen.

Regelwerk: Zusammentrag aller möglichen Bestimmungen zum Bahngolf. Für manche eine Quelle der freudigen Erregung

bei Fehlern und Unstimmigkeiten. Einigen ist es noch nicht umfangreich genug und sie bemühen sich seinen Umfang durch vielfältige Änderungsanträge zu erweitern.

Einige wissen nicht, dass es so etwas gibt. Und eine Gruppe von Bahngolfern zeigt hier das ihnen eigene Revolutionspotential durch Ignoration von Regeln.

Schwabenotto: Kein DMV Präsident sondern die erfolgreiche Bemühung, mit dem sechsten Schlag eine Glocke zu vermeiden.

Speckling: Rohlinge nehmen eine glatte Oberfläche an, leider oft erst nach langem Spielen. Die sieht aus wie mit Speck abgerieben: speckig. Ist aber auf keinen Fall fettig sondern nur glatt.

Schläger: Sportgerät für Bahngolfer für 20 bis 150 € zu bekommen.



Schleife: Keine Solidaritätsbekundung der BahngolferInnen den HIV-Infizierten gegenüber, sondern ein Miniaturgolfhindernis in Form einer Schleife.

Sterngolfer: Nicht jemand, der ein Golfhotel mit niederem Komfort betreibt, sondern ein Angehöriger einer kleinen, aber feinen Gruppe von Bahngolfern, die auf kurzen Betonanlagen spielen, an deren letzter Bahn der Zielkreis in Sternform gearbeitet ist.

Socken: Kleidungsstück, welches nicht über einen Fuß gestreift wird, sondern in die Unterhose kommt und einen zu wärmenden Ball beinhaltet.

Systeme: Geschichtlich ent-



standene Vielfalt von Golfbahnen. Zur Zeit reduziert auf Minigolf, Miniaturgolf, Cobigolf, Sterngolf und Filzgolf, das dem Minigolf zugerechnet wird.

Tafel: Eine Bezeichnung für die Stelle, an der die Ergebnisse des Turniers dargestellt werden und nicht der Ort für Mittagessen oder Schokolade.

Die moderne Tafel ist heute das Laptop mit dem Beamer, bzw. die Veröffentlichung der Ergebnisse mittels der BA Software im Internet.

Topfen: Bei Cobigolfern zu findender Begriff für das Einlösen des Balls im Zielkreis. In Essen Stoppenberg sind auch echte Töpfe verwendet.

Törchenspieler: Damit sind die Cobigolfer gemeint, auf deren Bahnen der Ball erst durch ein oder zwei Törchen zu spielen ist. Verarscht: Ausrede eines Spielers für einen nicht ganz optimalen Schlag. Meist wird vermutet, dass die Bahn verarscht hat, seltener der Ball.

Vorspiel: Keine Einleitung, sondern eine Bezeichnung für den ersten in einer Turniergruppe, der spielt.

Waschbecken: Eine Bezeichnung für eine Cobigolfbahn und nicht, wie irrtümlich angenommen, der Aufenthaltsort der Schiedsrichter bei strittigen Entscheidungen.

Zielkreis: In der Regelsprache die Bezeichnung für den Endkreis der Bahnen.

Zucken: Darüber reden wir jetzt lieber nicht!

wh