

2 Gekonnt einlochen können



Miniaturgolf spielen

Ein Überblick für Anfänger

Schutzgebühr 3 €

DMV
DEUTSCHER
MINIGOLFSPORT
VERBAND

Mini GOLF
MARKETING GMBH

www.MinigolfSport.de



Michael Neuland, derzeit Bundestrainer des Deutschen Mini-golfsport Verbandes.

Foto: wh

Liebe MinigolferInnen,

gleich zu Beginn eine Richtigstellung: Auch wenn jeder sagt, dass er Minigolfspielen geht und dann eine Miniaturgolfanlage betritt, wird das „Miniatur“ nicht zu „Mini“. Eigentlich kann es egal sein, wenn man nichts anderes erwartet als die kurzen Bahnen, die nicht betreten werden sollen mit den Dreiecken drauf und dem Looping und Käsecken.

Neulich habe ich einmal wieder ein Turnier mit Anlagenschläger und Anlagenball gespielt und kam auf stolze 38 Schlag in einer Runde. Für ein „Profiturnier“ eine Schlagzahl für meist hintere Platzierungen.

Wer spielen will, braucht anderes Material und ein paar andere Ideen, wie die Bahnen gespielt werden können. Das Material werdet ihr wohl haben. Oder fragt jemanden auf der Miniaturgolfanlage, auf der ihr spielt, nach. Oder jemanden aus einem Minigolfverein. (Keine Angst, die meisten spielen auch Miniaturgolf und es ist ihnen egal, wie sie genannt werden.) Die Vereinsspielerinnen und -spieler sind an ihren kleinen Taschen oder Koffern zu erkennen. Darin haben sie ihre Bälle und sonstige Miniaturgolfutensilien. Die werden euch sagen können, wie es geht.

Und ihr könnt natürlich auch in diesem Heft schmökern. Hier haben einige Profis als Anregung für

Anfänger ein paar Schlagvarianten und Überlegungen zu Bahnen und Bällen zusammen getragen.

Neben kurzen Hinweisen zu den Bahnen werden verschiedene Spielvarianten beschrieben und als Zeichnungen gezeigt. Hinweise zu den notwendigen Bällen gibt es danach. Die Bahnenbeispiele sind begrenzt gehalten und können von jedem mit Beispielen von seinen Anlagen ergänzt werden.

Hoffentlich haben die Leser beim Ausprobieren genauso viel Spaß wie die Autoren beim Schreiben.

Gut Schlag!
Michael Neuland

Impressum

Herausgeber: Minigolf Marketing GmbH Panzerleie 49

96049 Bamberg, Amtsgericht Bamberg

HRB 5584, USt-IdNr. DE187759640

Geschäftsführerin: Gabriele Liebig, Tel.: 0951 / 2974196

E-Mail: geschaeftsstelle@minigolfsport.de

Redaktion: Willi Hettrich

Auflage: 3000 Exemplare

Schutzgebühr: 3,00 Euro inkl. ges. MwSt

Bestellungen: drucksachenstelle@minigolfsport.de oder Minigolf-Marketing GmbH mit obigen Kontaktdaten

Bankverbindung: Volksbank Bad Münders

BLZ 254 917 44 Konto Nr. 56 520 200

IBAN: DE51 2549 1744 0056 5202 00

BIC/Swift: GENODE33BMJ

Verantwortlich im Sinne des Presserechts: Michael Seiz (DMV-Vizepräsident-Breitensport), E-Mail: vizepraesident-breitensport@minigolfsport.de

Erfüllungsort und Gerichtsstand ist Bamberg

Der Nachdruck aller Textbeiträge mit Quellenangaben, auch gekürzt, ist erwünscht.

Zwei Bezugsexemplare werden erbeten. Für unverlangt eingesandte Manuskripte

und Bildsendungen wird keinerlei Gewähr übernommen. Zuschriften können ohne

ausdrücklichen Vorbehalt im Wortlaut oder auszugsweise und gekürzt veröffentlicht

werden. Mit Namen gekennzeichnete Artikel drücken nicht unbedingt die Meinung des

DMV oder der Redaktion aus.

Inhalt

2	Grußwort
3	Zu diesen Anleitungen
4	Anmerkungen zu Eternitanlagen
5	Die Pyramiden - mit oder ohne? Oder welche Tüte?
6	Salto - Schneiden und temperieren!
7	Schräger Kreis mit Niere - Anlegen möglich?
8	Doppelwelle - Kannst du schneiden?
9	Liegende Schleife - Einspielen ist alles!
10	Brücke - Nur rüberspielen ist zu wenig!
11	Sprungschanze mit Netz
12	Gerade Bahn mit Zielkreisfenster
13	Labyrinth - Gerade oder doch über Bande?
14	Stumpfe Kegel - viele Möglichkeiten!
15	Doppelkeile - Sand auflockern nicht vergessen!
16	Passage - Worüber soll gespielt werden?
17	Vulkan - Gerade hoch und ausruhen!
18	V-Hindernis und Bananen - Überraschungen möglich!
19	Blitz - Durchkommen ist nicht so einfach!
20	Gerade Bahn ohne Hindernis - Ja und?
21	Auflaufkeil mit Zielfenster - Das Fenster hat es in sich!
22	Schräge Kreise ohne Hindernisse - Echte Hindernisse!
23	Winkel - Schnell oder langsam lochen?
24	Feststehende Wippe - Ohne Schaukeln schon schwierig genug!
25	Teller - Keine leichte Kost!
26	Rohrhügel - Reinkommen ist wichtig!
27	Stäbe - Zum Glück sind es nur drei!
28	Mittelhügel - Nur nicht nervös machen lassen!
29	Schmitz Backes und Co. - Überraschungen gewünscht?
30	Andere Bahnen - Fantasie, Spaß und Herausforderung!
31	Eternitsprache





Einleitung

Nicole, du gehörst zu den zur Zeit erfolgreichen deutschen Minigolferinnen. Was war bisher dein größter Erfolg?

Mein größter Erfolg mit der Mannschaft war der Weltmeistertitel 2007 im italienischen Canegrate und mein größter Einzelerfolg war der zweite Platz bei den letzten Europameisterschaften im finnischen Tampere.

Wie bist du ans Minigolfen gekommen?

Durch meine Eltern, die beide schon lange Jahre Minigolf spielen.

Du verfügst über ganz viel Erfahrung auf den unterschiedlichsten Bahnsystemen. Welche Tipps würdest du aus eigener Erfahrung Anfängern auf Miniatur geben?

Als allererstes, solltet ihr immer gerade zum Ball stehen. Die Beine ca. schulterbreit auseinander und der Ball mittig davor, sodass Körper und Schläger ein Dreieck bilden. Dann darauf achten, dass es sich um relativ kurze Bahnen handelt bei denen es mehr auf die Präzision als auf die Schlagstärke ankommt.

Wenn Anfänger oder Anfängerinnen auf eine unbekannte Anlage kommen, haben sie nicht viel Zeit, um sich alle Bahnen einzeln zu erarbeiten. Auf welche Dinge sollten sie sich konzentrieren?

Sie sollten zuerst die Hindernisbahnen trainieren, um dort keinen unnötigen Fehler zu machen. Versucht die gewohnten Varianten anzuwenden und eigene Experimente zu starten.

Gibt es Unterschiede für Rechts- oder Linksspielerinnen und -spieler beim Training?

Rechts- und Linksspieler haben eine andere Optik der Bahn, was bedeutet, dass ein Rechtsspieler nicht unbedingt den Überspielpunkt eines Linksspielers benutzen kann und umgekehrt. Zudem sind Schnitschläge unterschiedlich. Wenn ein Rechtsspieler einen Unterschnitt mitgeben muss, hat ein Linksspieler Konterschnitt mitzugeben und umgekehrt.

Sollten Mädchen auf bestimmte Dinge achten?

Mädchen sollten darauf achten, eine angemessene Sportkleidung zu tragen, um sich frei bewegen



Nicole Piechotta

Foto oben: wh; unten: abz

zu können. Mann sollte bedenken, dass man immer in gebeugter Haltung an der Bahn steht.



Danksagung

Die Beschreibungen zum Spielen von Eternitbahnen sind eine Gemeinschaftsproduktion. Es haben daran mitgearbeitet:

- wh: Willi Hettrich
- sb: Stephan Behrens
- rs: Ralf Sawartowski
- tb: Thorsten Breitbach
- bw: Burkhard Waptis
- ghg: Gabi und Hellmut Greiffendorf
- ros: Rolf Schmidt
- aa: André Appelman
- abz: Achim Braungart-Zink
- Rolf Lenk stellte die Vorlagen für die Bahnen-Abbildungen zur Verfügung.
- Wiltrud Kreitz-Hettrich, Burkhard Waptis, Heinz Spiekermann und Heiner Sprengkamp halfen bei den Korrekturen.

Allen sei für ihre Mitarbeit herzlich gedankt!

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

Eternitanlagen - Anmerkungen des langjährigen Sportwartes Rolf Schmidt

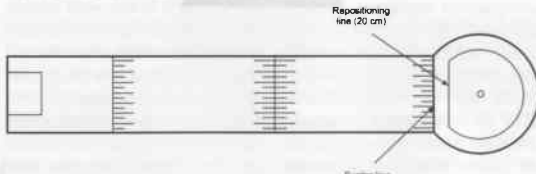


Rolf Schmidt. Foto: bw

Hallo Rolf, wer auf seiner Eternitanlage spielt, geht manchmal stillschweigend davon aus, dass andere Bahnen auch so aussehen. Das ist aber keineswegs der Fall. Wieso ist das so?

Die Eternitanlagen sind bei weitem nicht so genormt wie beispielsweise die Betonbahnen. Hier gibt es 18 Bahnen in einer festgelegten Reihenfolge und damit basta. Bei Eternitanlagen hat man zur Zeit eine Auswahl von 25 genormten Bahnen. Da aber nur 18 Bahnen zu einer Anlage gehören, hat man die fast freie Wahl - und dies auch in der Reihenfolge. Bedenkt man die Geschichte der Eternitbahnen, so kommen noch weitere Bahnen „aus grauer Vorzeit“ hinzu. Diese bereits existierenden Bahnen dürfen natürlich weiterhin bespielt werden und führen so zu manchen Überraschungen - auch bei so manchem alten Hasen.

Es gibt am Eingang einer Miniaturgolfanlage doch ein Lizenzierungsschild. Was bedeutet das? Und auch hier haben wir es mit zwei Varianten der Schilder zu tun. Auf dem einen steht sogar noch die alte Verbandsbezeichnung DBV, die aktuellen sind weiß und vom DMV ausgestellt. Nur diese Schilder sind relevant und dienen der Identifikation einer Anlage, die dem DMV angeschlossen ist. Neulich sah ich in einer Stadt ein Hinweisschild zu einer Kleingolfanlage? Ist das nicht ein anderer Name für Miniaturgolf?



Normzeichnung einer Doppelwelle

Auch hier haben wir es wieder mal mit der Geschichte zu tun. Ganz früher gab es nichts anderes als „kleines Golf“. Hieraus entstand die Kleingolfanlage. Dabei war es nicht relevant, auf welchem Belag gespielt wurde. Mit der Zeit setzte sich der Belag Eternit für die Kleingolfanlagen und Miniaturgolfanlage.

18-Loch-Anlagen immer aus den 25 genormten Bahnen bestehen.

Ist die Normierung von Bahnen eine abgeschlossene Angelegenheit, oder sind da auch zukünftig noch weitergehende Veränderungen bei den Eternitbahnen möglich?



gen durch. Später fusionierten diese Anlagen zu einer allgemeinen Bezeichnung „Eternitanlage“. Heute spricht man vom System Miniaturgolf.

Es gibt auf Eternitbahnen also unterschiedliche Bahnen. Ist es also egal, wie so eine Bahn gebaut ist? Kann vielleicht jeder Bahnenbesitzer sich seine eigenen Bahnen ausdenken? In der heutigen Zeit ist alles genormt. Daher werden neue

Die Normierung ist nie abgeschlossen. Doch dauert es viele Jahre, bis die Technische Kommission des Weltverbandes eine neue Normierung verabschiedet. Aktuell befinden wir uns wieder in einer solchen Phase. Der DMV hat die Anzahl der normierten Bahnen auf zirka 30 erhöht. Es sind gerade die feststehende Wippe und der Pudding dazu gekommen.

wh



Zwei unterschiedliche Arten von alten Doppelwellen.

Fotos: ros



Die Pyramiden - mit oder ohne? Oder welche Tüte?

Die Normmaße für diese Bahn legen zwar die Position der Pyramiden fest, aber diese Genauigkeit kann ja etwas schwanken und die Art der Pyramiden ist unterschiedlich. Es können die altbekannten Pyramiden sein oder ein ca. 10 cm hoher Rahmen, der die Grundflächen der Pyramiden besitzt.

Minigolfer reden meist von den „Tüten“, wobei mittlerweile auf etlichen Anlagen Dreiecke auf der Bahn liegen.

Spielweisen

Der Weg des Balls zum Loch ist nicht vorgeschrieben. Es lassen sich also folgende Möglichkeiten ausprobieren:

- über die erste Pyramide
- über die zweite Pyramide
- ohne Pyramiden
- links an der ersten Pyramide vorbei.

Sind die Pyramiden als Körper vorhanden, so kann ein Ball an der Schräge der Pyramide hochlaufen, wenn er etwas schneller gespielt wird, dadurch wird der Lauf unsicherer. Dann kann versucht werden, direkt an die Bande zu spielen. Ist die Bande nach der zweiten Pyramide in Ordnung,



Über die zweite Pyramide in Düsseldorf.

Foto: wh

dann besteht eine Möglichkeit darin, über die erste oder zweite Pyramide zu spielen.

Kann über die erste Pyramide der Bandenbereich angespielt werden, ist der Anspielpunkt in kürzerer Entfernung wahrscheinlich genauer anzuspielen. Ein Spielen



Runds Schlag an den Pyramiden in Mumau.

Foto: wh

über die zweite Pyramide gibt die Möglichkeit, stärker mit dem Ablegepunkt zu variieren und damit auf Temperaturveränderungen während eines Turniers zu reagieren.

Die dritte Pyramide: Zeigt der Ball auf's Loch, wenn er an dieser Pyramide etwas mittig angelegt hat? Oder läuft er rechts am Loch vorbei? Wenn ja, ist dann von rechts am Loch vorbei ein Rücklauf möglich? (Dies ist oft nicht der Fall!)

Läuft der Ball zwischen dritter Pyramide und Loch durch an die Bande, hat er dann eine Rücklaufmöglichkeit? Hier kann sich schnell die Frage anschließen, ob ein großer Ball noch die letzte Spitze der Pyramide bekommt und dann noch ins Loch geht. Ein kleinerer Ball läuft eher an der Py-

ramide vorbei. Ist die dritte Pyramide so ausgerichtet, dass ein Rundlauf möglich ist?

Besonderheiten:

Es gibt noch einen Schlag, bei dem die 2. Pyramide links ange-

spielt wird. Dabei wird ein Stein verwendet. Der Stein geht dann wieder rechts an die Bande und läuft ins Loch. So zu spielen in Brilon.

Bälle

Bei Runds schlägen werden eher harte tote Bälle verwendet mit einer Sprunghöhe bis max. 10 cm. Beim Spielen auf die Pyramiden eher weichere Bälle.

Dann natürlich noch je nach Lauf und Zug der Bahn unterschiedlich schnelle Bälle. Wird versucht links an den Pyramiden vorbei zu spielen, würde sich dafür wohl ein Rohling anbieten.

Für ein Training auf der Heimanlage ist es toll, wenn sich die dritte Pyramide bewegen lässt und ein Runds Schlag möglich wird.

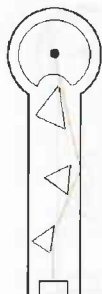
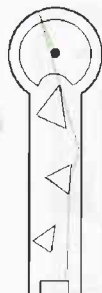
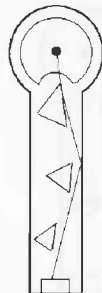
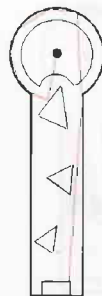
Bahnenbeispiele

- Runds Schlag: Hardenberg, Gladbeck, Lorsch, Murnau
- Erste Pyramide: Witten-Herbede, Bad Münder
- Zweite Pyramide: Castrop, Wanne-Eickel, Annen
- Direkt an die Bande: Castrop,

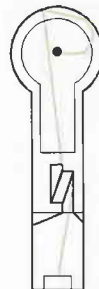
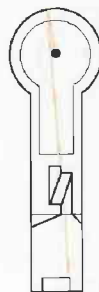
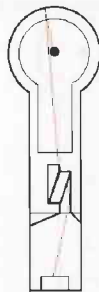
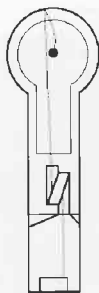
Das Ablegen von Bällen, wenn sie links von der dritten Pyramide liegen, ist zu trainieren.

Manchmal entscheidet sich hier ein wichtiger Schlag, zumal oft diese Bahn zu Beginn einer Anlage steht und damit als erste Zahl auf dem Protokoll erscheint. Steht dort eine 3 statt einer 1, kommt man schon in Zugzwang.

wh



Salto - schneiden und temperieren



Mit Ziehschnitt links am Pott vorbei und im Rücklauf fallen. Foto: wh

„An diesem Hindernis ist der vorgesehene Weg für den Ball durch den Salto. Da der Lauf des Balls im Salto nicht immer kontrollierbar ist, gilt das Hindernis als überwunden, wenn der Ball den Eingang und den Ausgang korrekt passiert hat. Auch der vom Eingang in den Ausgang gesprungene Ball gilt als korrekt, wenn er den Ausgang verlassen hat und nicht über die Außenwände des Hindernisses gesprungen ist.“ (Aus DMV Regelheft 2008).

Nicht auf allen Anlagen ist ein Salto zu finden. Hobbyspieler machen den Typ von Minigolfanlage aber oft gerade an ihm, dem „Looping“, fest.

Ausgerichtet ist ein Salto oft so, dass die rechte Auslaufbande als Linie verlängert links vom Pott vorbeigeht. Die Endkreisplatte ist dann so eingerichtet, dass ein Ball, der links am Pott vorbei geht, sich im Rücklauf von der Bande mit einer leichten Kurve zum Pott hin dreht. Der Eingang zum Salto kann rechts oder links sein, d.h. das Hindernis gibt es also in gespiegelter Form.

Generell wird ein Ball den Salto voll ausrollen. Dadurch ist er recht schnell zu spielen. Eine Schwierigkeit, gerade für Anfänger, ist die, dass ein kontrolliertes Verlassen des Salto meist einen „Ziehschnitt“ voraussetzt. Anfängern

wird man daher oft empfohlen können, den Salto einfach mittig mit einem „toten“ Ball einzuspielen, sodass der Ball im Endkreis verbleibt und dann gepottet werden kann.

Spielmöglichkeiten

- Einfaches Einspielen gerade oder schräge in den Salto und danach „Kullerlauf“ des Balles im Zielkreis
- Einspielen mit Ziehschnitt meist von unterhalb des Saltoeingangs.
- Einspielen mit Konterschnitt



Mit Schnitt einspielen in Witten-Herbede. Foto: wh

Bälle

Neben der spieltechnisch anspruchsvollen Bewegung eines Schnittschlages ist an vielen Sal-

ti der richtig präparierte Ball das Geheimnis des Erfolges. Schnell überläuft ein zu schneller Ball im Rücklauf den Pott oder unterläuft ihn, wenn er zu langsam ist. Oft werden gewärmte Bälle gespielt, damit sie noch gut rollen und nicht kurz vor dem Loch liegen bleiben. Rohlinge können eingesetzt werden, um den Ball selber den Schnitt an der Saltowand aufnehmen zu lassen. Dazu ist dann ein entsprechend passgenaues Tempo notwendig.

Häufig werden tote Bälle gespielt. Wer sich nicht mit seinem Schnitt ist, kann auch schon einmal zu schnelleren Bällen greifen (Wagner 19, Reisinger 200, o.ä.), dadurch vermeidet man eher einen Überschnitt des Balls. Für den Fall, dass der Ball ohne Schnitt am Loch vorbei und aus dem Zielkreis heraus läuft, sollte der längere Pött geübt sein.

Bahnenbeispiele

- Einfach gerade: Bütting, Düsseldorf
- Konterschnitt: Paffendorf und Biebertal, Kehlheim
- Ziehschnitt: Witten-Herbede, Kerpen, Murnau

Besonderheiten

Hat eine Bahn ein Gefälle im Zielkreis zum Loch, kann ein Stein langsam durch den Salto gespielt werden, ohne eine ganze Umrundung zu machen. Ball und Trichter erledigen den Rest. Das Einspielen braucht dann einiges an Tempogefühl.

Gespielt wird ein Stein oder Mini und zwar nicht nur langsam, sondern auch schnell links vorbei, so dass der harte Ball sich Drall holt, mit diesem nach rechts läuft und dadurch im Endkreis verbleibt und dort kullert.

Bei einigen Salto sind die Eingangswände dünn und wenig geschützt, sodass ein Ball, der davor gespielt wird, Lackschäden davon tragen kann. Also: aufgepasst!

wh-rs



Schräger Kreis mit Niere - Anlegen möglich?

Die Nierenform war in den 1950er-Jahren ein überall vorhandenes Design. So dürfte sie auch auf den Miniaturgolfanlagen nicht fehlen. Und meist war sie mit aufgesetzten Blumentöpfen geschmückt. Heute liegen auf diesen Bahnen oft nur noch Nierenurmsse aus Flachstahl. Und die Nierenform ist auch nicht mehr unbedingt zu erkennen.

Spielweisen

Es gibt allgemein drei Möglichkeiten diese Bahn zu spielen:

- um die Niere herum über Außenbande
- einigermaßen gerade durch
- mit Anlegen in der Niere, meist an der längeren Seite.

Über Außenbande zu spielen hat den Vorteil eines kurzen Anspieles. Allerdings ist das immer auf der Höhe der Niere notwendig. Hierbei sollte die Bande gerade und ohne Stoßkante sein. Die Spur im Zielkreis ist durch die Schräge stark abhängig vom Balltempo.



Über Innenbande. Fotos: wh

Gerade durch die Niere durchzuspielen setzt voraus, dass hinter der Niere die Platte gerade ist, oder zumindest nur so wenig Gefälle besteht, dass eine leicht gebogene Spur zwischen Abspielpunkt und Pott besteht. Läuft der Ball gerade den Schrägkreis hoch, wird er weniger abgelenkt.

Für ein Spielen mit Anlegen in der Niere ist es wichtig, dass die Niereninnenseite gerade und ohne Macken ist. Kann der Ball von ihr in gerader Linie in den Pott laufen, braucht auf die Ballwahl nicht besonders acht gegeben zu werden. Ist die Innenseite leicht gebogen, wird der Anspielbereich sehr gering. Das Einspielen erfolgt aus dem Abschlagfeld ganz außen, sodass der Einlauf in die Niere maximale Breite hat.

An dieser Bahn ist das Trainieren des Pötts wichtig. Geht der Ball am Loch vorbei und liegt vor der Niere, so ist beim Lochen entsprechend anzuhalten. Ist der Schrägkreis gerade, dann von links an den linken Pottrand und rechts entsprechend. Hat der Schrägkreis eine Neigung, ist anders anzuhalten und das sollte geübt sein!

Bälle

Anlegen an der Niere wird meist mit toten Bällen gespielt. Ansonsten werden oft rollige Bälle gespielt oder schwere Bälle, die die Spur besser halten. Beim Spielen über Außenbande scheint es eine persönliche Vorliebe zu weichen Bällen oder mehr zu Röhrchenbällen zu geben. Sowohl beim Anlegen in der Niere als auch beim Spielen über Außenbande ist die Balltemperatur zu beachten. Beim Spielen über Außenbande kann durch Herein- oder Herauslegen des Balls im Abschlagfeld auf Temperaturänderungen reagiert werden.

Bahnenbeispiele

- Außenbande: Gladbeck, Wanne-Eickel
- gerade durch: Hardenberg, Eslohe, Bad Mündler
- mit Anlegen: Düsseldorf, Duisburg-Indoor, Kempten, Murnau

Besonderheiten:

Die richtige Vorbereitung: Es war mir ein bleibendes Erlebnis: Freundschaftsturnier in



Eine Niere mit Blumenkästen.

Hardenberg. Walter Erlbruch, der erfolgreichste aktive Minigolfer, spielte in Startgruppe sechs und reinigte den Tunnel der Niere mit einem Handtuch!

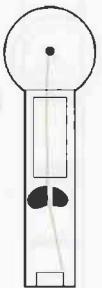
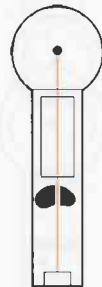
Ein kurioser Schlag: Über Anlegen in der Niere, links am Pott vorbei bis an die obere Bande im Schrägkreis und von dort herunter in den Pott! So zu spielen in Mainz.

Das Regelwerk: Überwindet ein Ball aus Richtung Zielkreis kommend die Grenzlinie, kann sein Lauf unterbrochen werden (Regelheft 2008).

wh

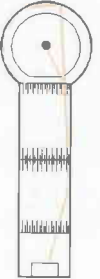
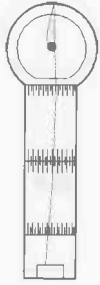


Einfach gerade durch spielen.





Doppelwelle - kannst du schneiden?



Flach auf die Mitte der ersten Welle spielen mit anschließendem Rundlauf im Zielkreis
Fotos: wh

Der Weg über die Doppelwellen ist nicht vorgeschrieben. An ihrem Ende ist die Grenzlinie zu finden. Diese Bahn ist auf etlichen Anlagen eine der Schlüsselbahnen für eine 18-er Runde. Und oft lässt sich dieses Ergebnis nur mit einem Schnittschlag erreichen.

Spielweisen

Die zwei Wellen können überwunden werden mit:

- einem geraden Schlag
- einem schrägen Schlag, der in die Rundung mündet
- einem Vorbandenschlag, meist auf die Mitte der ersten Welle.

Welche Variante gewählt wird, hängt vom Zustand des Zielkreises ab. Hat dieser einen Trichter zum Loch, kann ein rolliger Ball (z.B. ein Stein) einfach gerade über die Wellen gespielt werden, Er wird sich an der Bande beruhigen und dann langsam zum Pott kullern.

Hat der Zielkreis von einer Seite aus ein Gefälle zum Pott, versucht man den Ball (eher einen langsamen) dorthin zu spielen. Den Ball flach hinzulegen und über eine Vorbande oder lang und schräg einzuspielen, ist dann meist angesagt. Schlagstärke und das richtige Präparieren des Balls sind hierbei die zu beherrschenden Dinge.

Ist eine entsprechende Spur vorhanden, könnte der Ball auch schnell eingespielt werden: Er wird im Zielkreis eine Runde an der Bande laufen, die Welle wieder leicht hoch laufen und dann zum Pott gelangen.



Mit Überschnitt von oben spielen.

Sind diese Möglichkeiten nicht gegeben, wird versucht, über Vorbande zu spielen. Der Ball läuft dann von der ersten Welle am Pott vorbei und läuft dann im Rücklauf

hinein. Wird ein Rohling gespielt, so holt sich dieser an der Vorbande einen Schnitt und rollt mit dessen Hilfe dann ins Loch. Ein lackierter Ball wird dazu mit Schnitt gespielt werden müssen. Dazu ist es notwendig, dem Ball beim Schlag schon Schnitt mitzugeben und zwar in der Regel Ziehschnitt. Ob die rechte oder linke Vorbande gewählt wird, hängt von der Situation im Zielkreis ab. Ein Gefälle zum Pott sollte hier genutzt werden.

Bei Änderung der Temperaturen sollte weniger mit einer Veränderung des Anspielpunktes reagiert werden, sondern eher mit der Ablage des Balls oder mit der Balltemperatur. Es empfiehlt sich weniger, den Ball zu wechseln.

Bälle

Meist werden langsame Bälle verwendet. Wer mit Schnittschlägen unsicher ist, kann eher auf Rohlinge zurückgreifen. Auf lange Sicht sollte die „Rauheit“ des Balls hier konstant bleiben.

Oft zeigt es sich, dass man an Doppelwellen mit der Zeit einen Lieblingsball hat, auf den man immer dann zurückgreifen kann, wenn sonst nichts mehr geht. Oder mit dem man zuerst jede Doppelwelle probiert.

Bahnenbeispiele

- gerade: Annen
- gerade lang einspielen: Castrop
- mit Vorbande in Dormagen, Bad Mündel, Weinheim.

Besonderheiten:

In Eslohe hat die Doppelwelle auf den Wellen keine Banden. Hier überbrückt sich das Spielen über Bande.

In Witten-Annen kann gerade mit einem toten Ball gespielt werden: Knapp rechts am Pott vorbei und dann langsamer Rücklauf. Besser ist sogar ein leichter Pottriss.

wh



Liegende Schleife - Einspielen ist alles!

Die Liegende Schleife ist bei Hobbyspielern ein typisches Miniaturgolf-Hindernis, das sie auch mit den Anlagenbällen oft erfolgreich spielen können.

Im Turnier muss der Ball den Eingang und den gesamten Gang der Schleife bis zur Grenzlinie durchlaufen. Ein Rollen über die Wülste ist nicht erlaubt und führt zu Schlag 2 vom Abschlagfeld.

Spielweisen

Die Bälle können in die Schleife entweder

- direkt eingespielt werden
- über Vorbände eingespielt werden
- mit etwas Ziehschnitt auf beide Arten eingespielt werden.

Ob direkt oder über Vorbände gespielt wird, hängt von der Ausbildung der Schleife ab. Bei einigen führt ein direktes Einspielen zum „Verklappern“ innerhalb der Schleife. Die Bälle können hochlaufen und unter die Brücke gelangen und dort abbremsen.



Bei Regen sollte die Schleife trocken sein.

Schleifen können am Eingang recht schmal an der Bande anliegen oder einen breiten Wulst haben. Gibt es einen Wulst, ist das Anspielen der Vorbände sinnvoll, damit der Ball sicherer in die Rundung einläuft.



Vorne an der Schräge kann hier angespielt werden.

Das alles gilt jeweils um so mehr, wenn mit Ziehschnitt gespielt wird. Der Ziehschnitt sorgt dafür, dass sich der Ball in der Rundung an der Wand entlang zieht und damit sicher durchkommt. Das Einspielen mit Ziehschnitt ist aber auch zu üben!

Ob der Ball nach der Schleife ins Loch laufen kann, hängt sehr von der Bildung der Brücke ab. Alte Schleifen hatten eine runde Formung der Bahn, sodass dort der Ball hin und her schaukelte und damit kaum kontrollierbar die Schleife verließ. Neue Schleifen haben einen geraden Rand und lassen einen kontrollierten Balllauf zu.

Ist der Auslauf mit einer hohen geraden Kante versehen und diese so ausgerichtet, dass der Ball am Loch vorbei läuft, geht es noch um die Schlaggeschwindigkeit und den Ball. Zu schnelles Schlagen führt zum Herausdrehen des Balls aus der Schleife oder zu einem sehr schnellen Auslauf. Der Ball nimmt dann viel Schnitt an der Bande innerhalb der Schleife auf und läuft mit Überschnitt den gleichen Weg am Loch zurück, den er hingelaufen ist.

Ist der Ball nur so eben aus der Schleife heraus gekommen, kann er direkt auf das Loch zu laufen, ist für einen Vorlauf meist zu schnell, reißt am Pott und legt sich irgendwo in den Zielkreis.

Bälle

Oft werden langsame, harte, lackierte oder raulackierte Bälle gespielt. Die nehmen den Schnitt gut an und haben dann Rücklauf genau bis zum Loch. Hat der Zielkreis ein Gefälle gegen die Laufbahn des Balls, kann auch ein schnellerer

Ball zum Einsatz kommen. Glatte Rohlinge sind auch gefragte Schleifenbälle.

Bahnenbeispiele

- Vorbände mit Schnitt: Weinheim, Hardenberg, Castrop, Schriesheim.
- direkt einspielen: Annen
- ohne Schnitt einspielen: Lüdenscheid, Murnau

Besonderheiten:

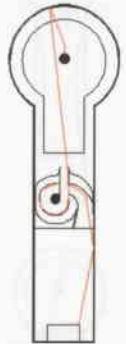
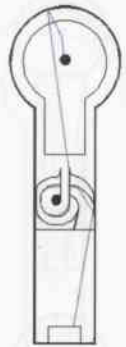
Manchmal haben Schleifen einen „Knick“ in der Rundung. Das führt dann zu einem kleineren Einspielerbereich.

Bei Regen sollte Schleifen immer entsprechend geschützt oder intensiv getrocknet werden.

wh

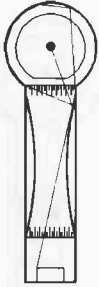


Das genaue Einspielen, hier über Vorbände, ist immer wichtig





Brücke - nur rüberspielen ist zu wenig!



Der Weg über die Brücke wird vom Regelheft nicht vorgeschrieben, aber da gibt es natürlich auch nicht viele Möglichkeiten. Egal ob die Brücke aus Eternit oder aus Kunststoff besteht, mögliche Plattenfugen sollten nicht zum Verspringen der Bälle führen. Sonst ist ein gezieltes Spielen kaum möglich.

Spielweisen

Die Brücken werden meist diagonal überspielt. Selten einfach nur gerade, weil auch hier ein entsprechender Schnitt dem Ball mitgegeben werden muss, damit er von der Bande aufs Loch zieht. Über das Loch kann man in der Regel nicht spielen. Der Ball nimmt die Lochkante und springt aus der Bahn. Also entweder:

- von links nach rechts, einfach oder mit Ziehschnitt oder
- von rechts nach links; einfach oder mit Konterschnitt.

Den Rest müssen Geschwindigkeit und Ball machen.

Der Ball wird diagonal über die Brücke gespielt, kommt kurz vor dem Zielkreis noch an die Brückenbände, läuft dann die Zielkreisbände entlang, die Brücke wieder hoch, stößt dort an die Bände und läuft von dort zum Loch. Der Schnittschlag sorgt dafür, dass der Ball sich an der Bände entlang dreht und schnell genug ist um die Brücke wieder



Von unten schräg über die Brücke spielen.

hoch zu steigen. Wichtig ist hierbei, dass eine mögliche Kante an der Bände beim Lauf des Balls vermieden wird.

Ob über rechte oder linke Bände gespielt wird, ist von der Möglichkeit für ein Rücklaufass abhängig.

Bälle

Es gibt einerseits spezielle Brückenbälle (Ortenau, DJM Mainz 2007, Bof Tobias Ramcke blau, Algund, Brückenass 2 u a) Es sind harte Bälle mit mäßigen Sprunghöhen. Aber auch Standardmaterial wie Classic 3 und Pacman 3.

Die Balltemperatur ist ja immer wichtig, bei Brückenbällen aber besonders zu beachten. Viele Bäl-

le werden aus dem „Socken“ heraus gespielt.



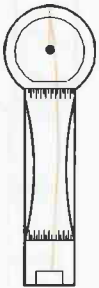
Von oben über die Brücke.

Bahnenbeispiele

- über linke Vorbände: Annen, Gladbeck, Murnau.
- über rechte Vorbände: Lüdenscheid, Köln, Weinheim.

Besonderheiten

Für den Ziehschnitt oder Konterschnitt solltest du viel Gefühl entwickeln. Er ist das Wichtigste an dieser Bahn. Und hier ist er auch recht gut zu üben. Trotzdem sind manche Brücken nur sehr schwer zu assen.



Rundlauf an einer Brücke mit Rücklauf von rechts. Laufbild Fotos: wh

wh



Sprungschanze mit Netz - jedes Netz ist anders

Vom Publikum verflucht und von den Vereinstspielern respektiert. Das Netz, wohl eine der typischen Bahnen, die auf keiner Anlage fehlen darf.

Spielweisen

Es gibt nur einen Weg und das ist die direkte Fluglinie vom Abschlagfeld mit Berührung der Sprungschanze in das Netz (DMV Regelheft 2008).

Der Ring hat etwa einen Durchmesser von 50cm.



Überblick über das Netz. Hier mit einer Metallplatte am Abschlag.

Foto: tb

Man kann zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

- normales Spielen über die Rampe
- auf Ticken spielen.

Beim normalen Spielen über die Rampe läuft der Ball die ganze Rampe hoch. Aus diesem Grund sollte der Schuss relativ gerade sein, sonst besteht die Möglichkeit, dass der Ball leicht verspringt. Für das Spielen auf Ticken sollte der Ball nur ein einziges Mal die Schanze berühren. Häufig muss mit mehr Druck gespielt werden

und auch die Bälle sind etwas schneller.

Bei beiden Spielweisen kommt es besonderes darauf an, dass der Spieler den Schläger gleichmäßig wie ein Pendel bewegt, d.h. die Länge des Ausholens sollte gleichmäßig lang nach vorne und nach hinten sein. Sehr wichtig ist noch die Körperhaltung, welche am Besten aufrecht sein sollte. Außerdem nicht zu vergessen ist ein fester sicher Stand.

Bälle

Hauptsächlich werden relativ harte Bälle gespielt. Durch die Härte der Bälle springen die Bälle besser von der Schanze ab.

Dagegen variiert die Sprunghöhe der Bälle, von fast ganz tot bis zu etwa 20cm Sprunghöhe ist alles dabei. Wichtig ist: Der Spieler muss für sich selbst den besten Ball finden. Die Bälle sollten nicht zu weich sein, sonst „kleben“ diese am Hindernis.

Bahnenbeispiele

Viele Anlagen haben ein Netz: Dormagen, Kehlheim, Neheim-Hüsten, Wesseling, Murnau, Kempten, Magdeburg

Besonderheiten

Viele Abschlagfelder sind oft aus Metallplatten. Im Sommer kann es vorkommen, dass diese durch



Jedes Netz will erst einmal gespielt sein. Foto: Michael Schmitt

die verbundene Sonneneinstrahlung sehr heiß werden und sogar auch blenden können. Aus diesen Gründen sollte man möglichst einen Sonnenschirm aufstellen und somit die Fläche vor der Sonneneinstrahlung schützen.

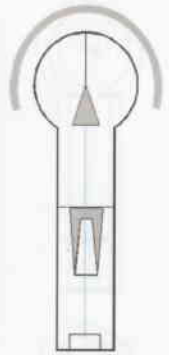
Manchmal kann es passieren, dass bei einem sehr zügigen Schuss der Ball wieder aus dem Netz herauskommt. Um das zu verhindern, sollte man mit dem Tempo runter gehen.

Darüber hinaus sollte man das Netz regelmäßig auf mögliche Löcher kontrollieren.

tb



Für junge, kleine Spieler ist das Netz oft eine sehr schwer zu spielende Bahn. Foto: tb





Gerade Bahn mit Zielkreisfenster - Töter: durch!!



Leicht aus der Mitte und mit dem richtigen Tempo. Fotos:wh

Die große Schwierigkeit besteht darin, auf einer langen Distanz durch ein kleines Fenster zu treffen. Gerade einmal zwischen 10-15cm breit misst der schmale Durchgang (DMV Regelheft 2008). Oftmals verbunden noch mit einem Gefälle und vielen witterungsbedingten Spuren.

Der **Töter**, wie die Bahn auch noch genannt wird, gehört auf vielen Anlagen nicht zu den leichtesten Bahnen und ist somit ein wichtiger Knackpunkt. Selbst für Spitzenspieler ist diese Bahn keine leichte Aufgabe.

Und oft wird dann ungenau gespielt, weil der Gedanke da ist: Das ist eine schwere Bahn! Bloß durch!!!

Spielweisen

Im Allgemeinen gibt es vier Möglichkeiten die Bahn zu spielen:

- mit dem Gefälle der Bahn
- gegen das Gefälle der Bahn
- schräg durch das Fenster, damit der Ball am Loch vorbei läuft und dann im Rücklauf fällt.
- mit einer Vorbande und dann auf Rücklauf.

Bei allen Spielmöglichkeiten

ist die Spielgeschwindigkeit von entscheidender Bedeutung und somit ausschlaggebend für die Abschlagrichtung und für den Ablagepunkt. Am Besten sucht man sich Überspielpunkte für die passende Richtung.

Bei Änderungen der Temperaturen sind die meistens vorhandenen witterungsbedingten Spuren vor dem Hindernis sehr schlecht einzuschätzen. Mal ist es wärmer oder kälter und dann zieht die Bahn mehr oder weniger. Wenn man nun den Abschlagpunkt bzw. die Richtung leicht korrigiert, ist der perfekte Schlag wieder möglich.

Keine leichte Aufgabe sich darauf einzustellen.

Wenn die Spuren zu unsicher sind, könnte auch versucht werden über Vorbande zu spielen.



Langsam spielen!

Bälle

Die Bälle sind oft sehr unterschiedlich. Die Bandbreite reicht von toten Bällen bis zu Röhrenbällen. Röhrenbälle werden hauptsächlich gespielt, damit im Endkreis noch eine vielleicht vorhandene Rücklaufmöglichkeit genutzt werden kann, falls der Ball mal

am Loch vorbei laufen sollte. Wenn die Bahn keinen Rücklauf hat, bietet es sich auch an, relativ tote Bälle zu spielen. Häufig werden auch mittelschnelle schwere Bälle gespielt, damit man die passende Spur trifft, die durch das Fenster führt.

Das Gewicht des Balls kann für das eigene Gefühl wichtig sein. Spiele ich lieber einen leichten oder einen schwereren Ball?

Vielleicht besteht auch die Möglichkeit, dass im Endkreis ein Trichter ist, wie in Brilon. Hier kann ein Stein eingespielt werden, und er kullert dann zum Loch. Allerdings ist das Spielen dieses Balls auch nicht einfacher und zudem ist diese Variante sehr windanfällig.

Bahnenbeispiele

Töter gibt es in Hardenberg, Köln, Witten-Herbede, Brilon, Murnau, Dormagen-Brechten, Kehlheim, Mainz, Hannover.

Besonderheiten:

Es gibt eine doppelte Ausführung des Tötters. Dort befindet sich die Grenzlinie direkt hinter dem 1. Fenster. Keinesfalls ist diese Bahn einfacher, denn schnell liegt der Ball hinter den zweiten Stäben und man muss aus ungewohnter Position putten.

tb



Doppeltöter in Dormagen. Foto.tb



Labyrinth - gerade oder über Bande?

Das Labyrinth darf eigentlich auf einer typischen Miniaturgolfanlage nicht fehlen.

Ein „Labby“ verfügt meist über vier Eingänge, jedoch ist nur der zweite Eingang von rechts zulässig. Außerdem liegt fast die ganze Bahn, ausgenommen das Abschlagsfeld, in der Schräge.

Spielweisen

Es gibt im Allgemeinen zwei Möglichkeiten, den Ball ins Loch zu bringen:

- Die erste Möglichkeit wäre, den Ball gerade zu spielen ohne jegliche Bande.
- Die zweite sehr beliebte Spielvariante ist das Spielen über Bande.

Beim geraden Schlag kommt es besonders darauf an, dass der Spieler den Schläger gleichmäßig wie ein Pendel bewegt, d.h. die Länge des Ausholens sollte gleichmäßig lang nach vorne und nach hinten sein. Sehr wichtig ist auch die Körperhaltung, welche am Besten aufrecht sein sollte. Außerdem nicht zu vergessen ist ein fester, sicherer Stand.

Vorbande spielt man in der Regel über die rechte Bande, weil dadurch der Ball besser in die Rundung des Labyrinthes gespielt werden kann. Für das Spielen über Bande ist es sehr wichtig, dass der Anspielpunkt ohne Macken und Kanten ist. Darüber hinaus sollte es keine Unebenheiten am Beginn der Steigung geben, sonst besteht die Möglichkeit, dass der Ball springt. Ein weiterer wichtiger Punkt, auf den man achten sollte, ist, dass man den Ball schnittfrei spielt, um ein gleichmäßiges Banden zu gewährleisten. Durch das Spielen über Bande wird der Anspielpunkt erheblich verkürzt.

Bälle

In der Regel werden sehr harte Bälle ab 10cm Sprunghöhe eingesetzt. Harte Bälle haben den



Über Vorbande spielen mit einem harten Ball.

Fotos: wh

Vorteil, dass diese im Hindernis weniger abgebremst werden als weichere

Aber es muß auch kein echter „Mini“ sein, obwohl die schon konstanter banden sollen als andere „Labby-Bälle“.

Beim Temperieren von Bällen sollte man darauf achten, dass die Bälle nicht zu weich werden. Dann können sie anders abbanden und treffen nicht den Labyrintheingang.



Je kleiner der Eingang, desto sicherer mit Vorbande.

Bahnenbeispiele

Gerade kann man eigentlich jedes Labyrinth spielen. In Castrop wird es aber von Vielen genutzt, da das Spiel über Vorbanden sehr unsicher ist.

Für das Spielen über die Bande eignen sich ebenfalls sehr viele „Labbys“.

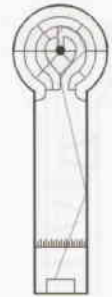
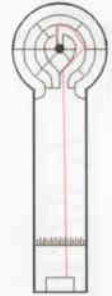
Besonderheiten

Die wohl einzige Besonderheit gibt es in Wesseling. Hier verläuft die Bahn zunächst in einem längeren Abschnitt eben und steigt nur in einem kurzen Teilabschnitt. Der Endkreis ist ebenfalls wieder ohne Steigung.

Was man noch beachten sollte ist, dass an einigen „Labbys“ die Möglichkeit besteht, dass der Ball wieder aus dem Zielbereich zurück kommen kann, falls man zu schnell gespielt hat.

Als Zielbereich (Target) ist nur der Bereich zwischen den parallelen senkrechten Wänden im Zentrum des Labyrinthes (siehe Zeichnung) festgelegt. Das Ziel kann mit oder ohne Zielloch gestaltet werden. (DMV Regelheft 2008)

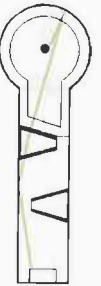
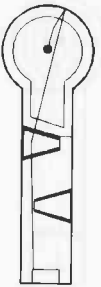
tb



Manche „Labbys“ können ein richtiger Ochser werden.



Stumpfe Kegel - viele Möglichkeiten!



Über beide stumpfen Kegel wird hier gespielt, rechts am Loch vorbei auf Rücklauf. Zusammengefüger Balllauf. Fotos: wh

Der Weg zum Loch ist nicht vorgeschrieben, allerdings muss man zunächst einmal zwei Kegel überwinden um in den Endkreis zu gelangen. Diese Bahn ist auf vielen Anlagen nicht die leichteste, denn auch hier muss das Temperieren der Bälle geübt sein. Die Kegel werden auch als Radkappen bezeichnet.

nen Kegel oder sogar mit Vorbande spielt.

Beim Spielen über beide Kegel spielt das Tempo eine entscheidende Rolle. Denn wenn der Ball über den ersten Kegel zu schnell gespielt wird, dann kann der Ball zwischen den Kegeln verspringen.

Manchmal sollte man sogar nur über einen Kegel spielen. Hierbei ist es wichtig, dass die Bälle nicht über den Kegel springen, sondern rollen, da sie sonst auf der Kegelrückseite auftreffen und dort beschleunigen. Außerdem sollte kein Schnitt im Schlag sein.

Wenn der Ball über die Vorbande gespielt wird, muss darauf geachtet werden, dass an der Bande keine Macken sind, sonst verspringt der Ball und holt sich nicht genügend Schnitt um dann im Rücklauf zu fallen.

Manchmal geht es auch komplizierter: Von rechts außen den abgelegten Ball am ersten Kegel vorbei an die Bande spielen, von dort über den zweiten Kegel an die rechte Bande laufen lassen, von hier am Loch vorbei im Rücklauf kommen.

Bälle

Wenn man über die Vorbande spielt, werden häufig relativ harte

Bälle mit einer Sprunghöhe über 10 cm gewählt. Die Bälle, die über beide Kegel gespielt werden, variieren sehr von ihrer Sprunghöhe, denn sie sind von den Bahngegebenheiten abhängig.

Relativ tote Bälle (bis zu 3 cm Sprunghöhe) spielt man dagegen, wenn man nur über einen Kegel spielt. Hier ist es wichtig, dass die Bälle im Rücklauf abbremsen.

Oftmals müssen die Bälle auch gut temperiert werden, denn rasch werden die langsamen Bälle bei höheren Temperaturen zu schnell.

Bahnenbeispiele

- über beide Kegel: Paffendorf, Castrop, Biebertal, Gladbeck, Kerpen, Murnau
- über einen Kegel: Dormagen, Düsseldorf
- mit Vorbande über einen Kegel: Hardenberg, Wanne-Eickel
- über zweiten Kegel mit anschließender Bande: Weinheim.

Besonderheiten:

Die Anordnung der beiden Kegel kann auf manchen Anlagen spiegelverkehrt sein.

tb



Über linke Vorbande und nur über den zweiten stumpfen Kegel.

Spielweisen

Es gibt viele unterschiedliche Spielweisen, die von Anlage zu Anlage variieren.

Auf den meisten Anlagen wird die Bahn über beide Kegel gespielt, aber es gibt auch einige Ausnahmen, bei denen man nur über ei-



Nur über den zweiten stumpfen Kegel.



Doppelkeile - Sand auflockern nicht vergessen!

Für viele Spieler gehören die Doppelkeile (auch Sandkasten genannt) zu den leichtesten Bahnen. Jedoch gibt es auch hier einiges zu beachten.

Die Bahn hat keine Grenzlinie und ist nur vom Abschlag spielbar (Assbahn).

Spielweisen

Das Regelheft schreibt keinen vorgesehenen Weg vor.

Im Allgemeinen wird die Bahn ge-

Plastik und andere wiederum haben keine Rampe, sondern einen flachen Steg. Wichtig zu wissen ist, dass ein Plastikauflauf relativ schwierig zu spielen ist, denn das Plastik federt die Bälle unterschiedlich stark ab.

Der flache Steg fordert einen relativ geraden Schuss, denn oftmals ist dieser schmaler als ein normaler Auflauf.

Außerdem sollte man darauf achten, dass der Sand gut auf-



Mitte hinlegen und gerade weg

zu trocken ist, geht die Bremskraft verloren.

Bälle

Hauptsächlich werden harte tote Bälle gespielt, ähnlich wie am Vulkan, denn bei schnelleren Bällen besteht die Gefahr, dass diese wieder aus der Schüssel heraus springen können.

Ein wenig Wärme schadet den Bällen auch nicht, denn somit wird die Oberfläche minimal weicher und sorgt für einen ruhigeren Lauf des Balls.

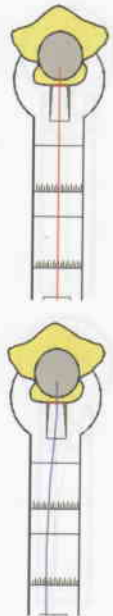
Bahnenbeispiele

Sehr viele Anlagen haben Doppelkeile, zum Beispiel in Neheim-Hüsten, Mönchengladbach, Dormagen, Düsseldorf, Castrop, Murnau, Arendsee

Besonderheiten

Es muss nicht zwingend Sand in der Schüssel sein, an manchen Bahnen sind auch Kieselsteine vorhanden.

Es ist schon oftmals vorgekommen, dass der Ball auf der Schüssel zum Liegen gekommen ist, aber nur das Innere der Schüssel ist das Ziel (DMV Regelheft 2008). Der Wesseling Sandkasten hat nur eine Rampe



Der klassische Sandkasten.

Fotos: wh

rade gespielt oder je nach Zug der Bahn leicht schief, damit der Ball etwa mittig in der Schüssel landet und nicht unnötig verspringt.

Das dazugehörige Tempo muss an die Bahn angepasst sein, denn es gibt unterschiedliche Ausführungen der dritten Rampe

Manche sind aus Eternit oder

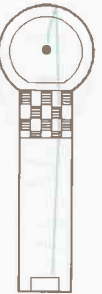
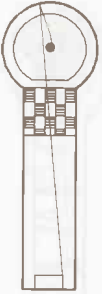
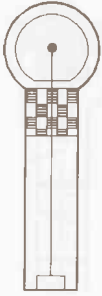
gelockert wird, damit die Bälle gut abgebremst werden. Sollte das Auflockern nicht reichen, besteht die Möglichkeit, eine Art Mauer aus dem Sand zu bauen, sodass die Bälle darin stecken bleiben. Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass der Sand eigentlich immer feucht sein sollte, denn wenn ere-



Manchmal können die Doppelkeile auch anders aussehen. Egal: einfach spielen. Das einbeinige Spielen braucht aber nicht sein.

tb

Passagen - worüber soll gespielt werden?



Den Ball einspielen, anlegen lassen und im dann im Vorlauf das Ass machen. Fotos: wh

Eine Passage hat fünf Wellen nebeneinander. Also fünf verschiedene Wege das Hindernis zu überwinden.

Oftmals werden nicht zu schnelle Schüsse gefordert, aber sie sollten den Eingang an der richtigen Stelle treffen.



Einspielen in die Mitte von unten.

Spielweisen

Der Weg durch die Passage ist nicht vorgeschrieben (DMV Regelheft 2008). Zusammengefasst gibt es drei Möglichkeiten, den Ball über die Passage zu spielen.

- Durch die Mitte (in den meisten Fällen)
- Oder über eine der beiden höheren Wellen (eher selten)
- Über die Außenwellen links oder rechts (eher selten)

Natürlich muss das Gefälle auch berücksichtigt werden. So bietet es sich auch an, mit oder gegen

das Gefälle der Bahn zu spielen. Für das Spielen durch die Mitte ist es wichtig, dass der Ball sauber in den Eingang eingespielt wird. In der Regel zeigt die linke oder rechte Innenbande fast mittig auf das Loch. Das heißt, die Bälle kommen dann im Vorlauf oder je nach Gefälle auch im Rücklauf ins Loch.

Sauberes Einspielen kann heißen, dass der Ball nicht mittig aus dem Abschlagfeld gespielt wird, sondern von außen. Dann kann sich ein toter Ball an eine Innenseite der Passage anlegen, ein schnellerer Ball kann leicht innen abbinden und ein schneller Ball kann innen doppelt banden. Dies ist jeweils wichtig, wenn die Ausrichtung der Passage auf das Loch es erfordert.

Wenn nun diese Variante nicht besonders assträchtigt ist, sollte man weitere Möglichkeiten ausprobieren, wie z.B. den Weg über die zweite Welle von rechts.

Die Schwierigkeit besteht darin, dass die Breite des Aufbaus nicht besonders groß ist und somit relativ schwierig zu treffen ist.

Das eine oder andere Mal kann man auch über die Außenbande

mit Vorbande spielen. Die Vorbande ist nötig, damit sich der Ball innen an das Hindernis anlegt und somit auch näher am Loch vorbei läuft, um dann im Rücklauf zu kommen.

Bälle

Für das Spielen durch die Mitte variieren häufig die Bälle.

An manchen Bahnen, wie in Kerpen oder Witten-Herbode, spielt man relativ harte tote Bälle. Dagegen in Köln oder Künsebeck weiche mittelschnelle Bälle, auch aufgrund des Rücklaufes.

Weiche nicht zu tote Bälle werden über die zweite Welle gespielt, Rotationsbälle zum Zentrieren über die äußere Welle oder aber auch langsame weiche Bälle für den Rücklauf (auch auf Kullern).

Bahnenbeispiele

- durch die Mitte: Dormagen, Gladbeck, Düsseldorf, Witten-Herbode, Castrop, Büttgen
- über die zweite Welle von rechts: Brilon
- über äußere Welle: Brilon, Dormagen-Brechten

Besonderheiten:

Beim MGC Dormagen-Brechten gibt es die Möglichkeit, die Passage auf Zentrieren zu spielen.

Hier wird ein sehr schneller Ball von rechts außen sehr langsam über die rechte äußere Welle gespielt, welcher dann nach drei- oder viermal Banden ins Loch fallen kann.

tb



Über die äußere Welle einen schnellen Zentrierball spielen.



Vulkan - gerade hoch und ausruhen!



Auch hier ist immer wieder Konzentration notwendig.

Fotos: wh

Der Vulkan, oder auch oft Turm genannt, ist eine Bahn, die man nur vom Abschlag spielen kann. Somit wird diese Bahn auch als Assbahn bezeichnet.

Eigentlich gehört der Vulkan zu den einfacheren Bahnen und wird sehr schnell auf die leichte Schulter genommen. Aber trotzdem sollte man nicht mehr als einen Schlag an diesem Feld benötigen.

Spielweisen

Der vorgesehene Weg des Balls ist nicht festgelegt.

In der Regel kann ein gerader, sauberer Schlag an dieser Bahn gemacht werden.

Natürlich ist auch das Tempo entscheidend.

Allerdings sollte zunächst einmal darauf geachtet werden, ob die Bahn ein Gefälle hat oder nicht. Somit kann die Abschlagrichtung ein wenig variieren. Außerdem ist es wichtig, vielleicht vorhandene Macken und Kanten am Auflauf zu beachten, damit der Ball nicht unnötig springt und an Geschwin-

digkeit verliert.

Der Spieler sollte versuchen, die Auflaufbände möglichst nicht zu berühren, sonst wird der Ball zu stark abgebremst.

Ein Spielen über die Bande macht an dieser Bahn keinen Sinn, kann aber durchaus mal aus Spaß aus-



Vulkane können auch so aussehen wie dieser in Wesseling.

probiert werden.

Bälle

Am Vulkan werden hauptsächlich langsame harte Bälle gespielt, welche eine Sprunghöhe von höchstens 3 cm haben sollten.

Wichtig ist es, dass die Bälle bei höheren Temperaturen nicht zu schnell und zu weich werden. Bei kühleren Temperaturen sollte man

ebenfalls darauf achten, dass die Bälle gewärmt werden, weil diese sonst zu hart und zu schnell werden.

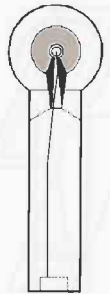
Bahnenbeispiele

Viele Anlagen haben eine solche Bahn, z.B. Castrop, Mönchengladbach, Köln, Künsebeck.

Besonderheiten

Wer hat das nicht schon einmal erlebt, man spielt den Ball sauber den Vulkan herauf und er kommt wieder zurück. Diese Rundläufer, oben auf dem Plateau um das Loch herum, können ab und an mal passieren. Aber nicht verzagen, den nächsten wieder einlochen!

Der Zielbereich ist das Zielloch und das komplette Plateau. (DMV Regelheft 2008). Der Ball braucht also nicht im Loch zu liegen, aber oben sollte er sein!



lb



Liegenbleiber im Vulkan.



Erholen und trotzdem essen.

V-Hindernis und Bananen - Überraschungen möglich!



Doppelbandenschlag auf ein V.

Fotos: wh hat. Beim geraden Spielen ist das

Diese Art von Bahn gibt es in mehreren Variationen. Bei allen ist das Abschlagfeld gerade. Dann kann der Rest der Bahn schräg sein oder auch nur der Zielkreis. Das V kann als „Banane“ ausgebildet sein, auf die sich der Ball abzulegen hat. Die V-Bahn ohne V auch als Variation dieser Bahn anzusehen, ist vielleicht etwas zu viel.

dann oft hinderlich und spielen über Vorbande erleichtert das senen.

Der Ball darf im V durchaus mehrmals hin und her banden aber niemals sich wieder herausdrehen. Das kann mit schnellen sehr rauen Bällen leicht passieren.



Spielweisen

Diese Bahnen können auf folgende Weisen gespielt werden:

- gerade hoch am V (oder Banane) vorbei und im Rücklauf von der Zielkreisbande in den Pott
- diagonal über die Bahn am Hindernis vorbei und dann auf Rücklauf
- über lange Vorbande gespielt
- über Doppelbande. Bei feuchten Bahnen nicht so zu empfehlen, da viel Tempo verloren geht.



Einspielen in ein unten offenes V.

Manchmal kann ein V unten am Pott so breit auseinander sein, das ein Ball dort heraus laufen kann. Mehrmaliges Hin und Her Banden im V eher zu vermeiden. Bei Bananen sollte der Ball möglichst so auf die Krümmung kommen, dass die Vorwärtsbewegung des Balls abgebremst wird. Also von der linken Seite kommend auf die rechte Bananenseite und umgekehrt.

Bälle

Es können leichte Bälle gespielt werden bei hohen Bahnen. Das sind dann oft Flunschen, bzw Rohlinge.

Nimmt man schwere Bälle, sind diese meist schnell. Sie können lackiert oder roh sein. Rohlinge stoßen von der Zielkreisbande besser zum Loch als lackierte Bälle, daher werden sie oft sehr spät über Bande oder gerade gespielt. Für Bananen werden Bälle gebraucht, die, auch wenn sie warm sind, tot am Boden liegen bleiben und sich trotzdem noch locker spielen lassen.

Bahnenbeispiele

- gerade und steil in Gladbeck
- Flaches V nur im Zielkreis schräg in Dormagen
- steile Banane in Annen: Hier kann auch Doppelbande gespielt werden
- flache Banane in Lüden-scheid.

Besonderheiten:

Wer möchte, kann ein V eigentlich auch geradeaus von unten einspielen. Das ist natürlich sehr viel schwieriger als von oben in das V zu gelangen. Dort ist der Platz meist viermal so breit. Aber es schult natürlich ungemein für einen präzisen Schlag! Nur im Turnier ist es dann eher wie ein schwieriges Rohr.

Es gibt einige V-Hindernisse, die sind sehr hoch und haben keinen Zielkreis, sondern Schrägen in den Ecken der Bahn (Wesseling).



Blitz - Durchkommen ist nicht so einfach!

Auf vielen Anlagen findet man den Blitz an der Position 18. Hier entscheidet sich vieles. Hat der Spieler die Nerven, durch die Mitte zu spielen, wenn es gerade sehr eng ist, oder spielt man auf Sicherheit über die Bande? Nicht nur deswegen gehört der Blitz zu den sehr interessanten Bahnen.

Spielweisen

Im Allgemeinen gibt es zwei Möglichkeiten:

- durch die Mitte
- über die Bande

Das Spielen über die Bande kann



Blitz spielen am Ende der Runde.

man noch weiter differenzieren. Meistens wird der Ball mit nicht zu hohem Tempo über die rechte Vorbande gespielt, dann sollte der Ball entweder im Vorlauf oder nach 2-3-mal ticken an der Bande ins Loch fallen. Manchmal besteht sogar die Möglichkeit, einen Druckschlag zu spielen, dabei ist das Tempo wesentlich höher und der Ball fällt dann eigentlich nur im Rücklauf bzw. im Kullern. Oftmals kann es dann auch passieren, dass der Ball wieder in Richtung der Roten Linie rollt und man somit einen langen Putt hat.

Für das Spielen durch die Mitte kommt es besonders darauf an,



Blitz über Vorbande spielen. Verlaufsbild

Foto: wh

dass man einen sehr genauen Schuss machen muss, häufig auch mit Schnitt verbunden. An vielen Bahnen ist dieser Schlag nicht der einfachste, also immer wieder trainieren. Wichtig dabei ist es auch noch, darauf zu achten, was für ein Gefälle die Bahn hat.

Besonderheiten

Es gibt einige Blitze, die so eng in der Mitte sind, dass der Ball fast gar nicht dadurch passt, so bleibt eigentlich nur die Möglichkeit des Bandenspiels, auch wenn dieses vielleicht nicht mehr Asse bringt.

Bälle

Die Bälle, die durch die Mitte gespielt werden, sind relativ tot. Je nachdem, ob man mit oder ohne Schnitt spielt, sollte man auch auf

die Härte des Balles achten, denn harte Bälle nehmen mehr Schnitt an der Bande an als weiche.

Über die Bande spielt man schnellere Bälle, oftmals auch sogar Rohlinge oder Specklinge mit über 50 cm Sprunghöhe, werden über die Bande gespielt.

Bahnenbeispiele

- durch die Mitte: Dormagen, Weinheim, Künsebeck, Kerpen, Schriesheim
- über Bande: Mönchengladbach, Murnau, Hardenberg, Hannover
- über Bande als Druckschlag: Witten-Herbede, Gladbeck, Murnau.

tb



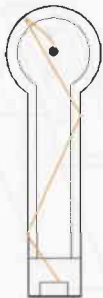
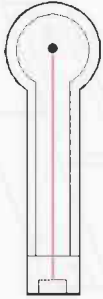
Blitz gerade durch spielen mit etwas Schnitt.

Fotos: wh





Gerade Bahn ohne Hindernis - ja und?



Manchmal ist das „gerade Spielen“ ganz schön schwierig

Fotos: wh

Bei dieser völlig einfach aussehenden Bahn ist der Weg des Balls ins Loch nicht festgelegt. Eine Grenzlinie befindet sich auch hier in 50 cm Entfernung vom Abschlagfeld. Sollte ein Ball sie vom Ziel aus kommend überlaufen und hinter ihr liegen bleiben, so ist er von dort weiter zu spielen, wo er die Grenzlinie zuletzt überquert hat.

Spielweisen

Die Bahn kann gespielt werden:

- geradeaus bzw. je nach Zug der Bahn entsprechend etwas von oben oder unten
- über einfache Vorbände
- mit Zentrieren im Zielkreis
- Auch eine Doppelbande wäre möglich.

Geradeaus zu spielen ist auf den ersten Blick recht einfach. Hat die Bahn allerdings viele Spuren, können die Genauigkeit des geraden Schlags der Schlagstärke wichtig werden. Ein nicht gleich vom Abschlag eingelochter Ball kann auch schon einmal weit zurück laufen!

Das Spiel über Vorbände hat den Vorteil des kurzen Anspielpunktes

und des Querens von Bahnengefällen.

Hat ein Zielkreis eine ausgeprägte seitliche Spur zum Loch, kann ein schneller Ball zum Zentrieren eingespielt werden. Ungenauigkeiten beim Einspielen können auch hier den Ball wieder weit zurück tragen.

Bälle

Diese Bahn wird oft mit den eigenen „Lieblingsbällen“ gespielt - einem alten 083-er oder 085-er, oder einem 087. Aber auch ein 443 oder andere Bälle des „Vertrauens“ sind im Einsatz. Der Ball sollte jedenfalls genügend Tempo für einen Rücklauf entwickeln können. Fällt er nicht im Vorlauf, sondern läuft eng am Loch vorbei, sollte er anschließend nicht unterlaufen. Gegen Überlaufen des Lochs hilft es, den Ball langsamer zu spielen.

Bahnenbeispiele

- geradeaus in Castrop, Annen
- Vorbände in Annen, Wanne-Eickel.
- auf Zentrieren in Weinheim.

Besonderheiten

Diese Bahn kann im Sommer bei intensiver Erwärmung manchmal sehr empfindlich mit „Spurveränderungen“ reagieren.



wh



Auflaufkeil mit Zielfenster - das Fenster hat es in sich!

Durch dieses Fenster muss halt erst einmal gespielt werden. Es ist 10 bis 15 cm breit und meist hat man den subjektiven Eindruck, dass die Bahn, die man gerade spielt, garantiert ein noch kleineres Fenster hat. So schnell ist wieder davor gespielt worden.

Spielweisen

Natürlich ist klar, dass du durch das Fenster zu spielen hast. Ist die Bahn vor dem Fenster gerade, kann auch einigermaßen gerade gespielt werden. Ein Gefälle macht die Bahn noch interessanter. Denn: Schnell gespielt nimmt der Ball nicht mehr so viel Gefälle auf. Bei zu langsamem Spiel kann das Gefälle zu stark einwirken. In beiden Fällen folgt Schlag zwei. Und das mag nicht jeder, so dass dann schnell viele Schläge zusammen kommen.

Schräges Einspielen in das Fenster ist sinnvoll, wenn das Gefälle



Manche „Fenster“ sind noch nett verziert. Wenn schon nicht am Schlag, dann kann man sich zumindestens daran erfreuen. Fotos: wh

des Auflaufkeils einen unklaren Spurverlauf aufweist. Auch kann versucht werden, durch schräges Einspielen den Ball am Pott vorbei zu bringen und dann das Ass auf Rücklauf zu machen.

Gerade durch das Fenster zu spielen und dann den Ball im Vorlauf im Pott zu haben, setzt meist

langsameres Spiel voraus, da sonst der Ball schnell am Pott reißt. Oder es gibt eine deutlich ausgeprägte Vorlaufspur.

Ein schnelleren Ball zügig gerade durchs Fenster, über den Pott springend im direkten Rücklauf fallen zu lassen, ist schon eine mutige Variante. Wichtig ist,

dass der Ball sich nach Überspringen des Potts schnell beruhigt und die Bande sicher bekommt. Andernfalls springt er raus oder bleibt tot an der Bande liegen.

Mit Vorbände zu spielen sollte auch gehen, ist mir aber an keiner Bahn sinnvoll erschienen.

Bälle

Da der Fensterdurchlauf klein ist, spielt man einen kleinen Ball, z.B. kleine tote Bälle für ein Vorlaufass. Ob eher ein leichter oder ein schwerer Ball genommen wird, ist wohl Geschmackssache (z.B. Nifo 2. 3D 143, H4 zf, Reisinger 13, u.ä.)
Flunksen für Rücklauf (3D 443, H2, u.ä.)

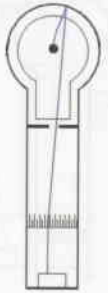
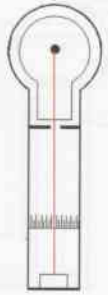
Bahnenbeispiele

- gerade auf Vorlauf: Castrop, Biebertal, Brilon
- auf Rücklauf: Annen, Dortmund-Syburg, Paffendorf, Witten-Heven

Besonderheiten:

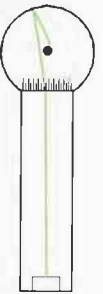
Einige Bahnen haben nach dem Fenster ein Gefälle zum Loch. Da kann es lohnend sein, einen schnellen Ball zu spielen, der von der Zielkreisbande wieder bis zum Fuß des Auflaufkeils zurück läuft, dort stößt und dann in Richtung Pott kullert.

wh





Schräge Kreise ohne Hindernisse - echte Hindernisse



Es sind Bahnen ohne Grenzlinien. Wenn der Ball also sein Ziel nicht erreicht hat und bis zum Abschlagfeld zurückläuft, kann er wieder beliebig innerhalb des Abschlagfeldes abgelegt werden.

Diese Bahnen habe ich selber so nur auf einer Anlage angetroffen. Eine „schräge-Kreis-Bahn“ hat meist doch ein Hindernis und ist dann eben eine Niere. Oder die Steilschräge hat im Zielkreis ein Hindernis und ist dann ein „V“ oder eine „Banane“.

Das mag daran liegen, dass diese Bahnen ohne Hindernis wenig attraktiv für Besucher aussehen. Auch sind diese Bahnen ohne Hindernisse meist schwer zu spielen.

Spielweisen

Zu diesen Bahnen jetzt also eher allgemeine Überlegungen.

Gespielt werden kann eher auf Vorlauf als auf Rücklauf. Das Tempo ist im Vorlauf wohl geringer, sodass ein Ball auch noch ins Loch fällt, wenn er etwas seitlich einläuft. Kommt der Ball von der oberen Zielkreisbande, nimmt er, je nach Schräge, wieder recht viel Fahrt auf und kann dann eher einen Pottreißer haben.

Ob der Vorlauf gerade oder über Vorbande erreicht wird, hängt von der Ausrichtung und Form der Platten ab. Gibt es eine eindeutige gerade Spur zum Loch, so ist dafür nur noch ein gerader Schlag und der richtige Ablagepunkt im Abschlagfeld zu bestimmen. Ist so eine Spur eher undeutlich oder ist die Platte nach oben gewölbt, wird man wohl lieber schräge über die Platten, also mit Vorbande spielen.

Bälle

Hat diese Bahn über ihre gesamte Länge eine steile Schräge, wirst du besser zu leichteren Bällen greifen. Die werden dann wohl auch meist kleiner sein. Dann haben sie mehr Platz ins Loch zu fallen.



Gerade spielen ohne Hindernis ist nicht einfacher.

Über Vorbande sollten die Bälle genügend von der Bande ablegen, daher also eher mittelschnelle Bälle.

Ist in der Bahn eine Wanne, dann kannst du auch mal ausprobieren, schnelle Bälle langsam zu spielen.

Bahnenbeispiele

Lurup (Hamburg), Dudweiler, Künzell, Neutraubling.

Diese Bahnvariante habe ich selber bisher nur in Künzell gespielt. Dort empfand ich persönlich diese Bahn als eine echte Herausforderung.

Besonderheiten

Es gibt sie nicht so sehr häufig. Aus den Anlagen der ehemaligen Abteilung 5 ist eine ähnliche Bahn als „Schmitz-Backes“ bekannt.

Eine Beschreibung einer solchen Bahn aus Berlin:

Diese Bahn hat es in sich. Da es keine rote Linie gibt, muss sie mit einem Schlag gespielt werden. Entweder spielt ihr aus der Mitte und macht minimal zu (blaue Linie), oder ihr legt den Ball weiter nach unten (aus Sicht eines Rechtshänders) und spielt einfach gerade weg (rote Linie). Wer möchte, kann ja mal den Schlag über Bande ausprobieren (grüne Linie), was den Vorteil hat, dass ihr den „Zug“ der Bahn umspielt. Auf den Platten dieser Bahn lagen jahrelang die „stumpfen Kegel“, wodurch diese sich recht heftig verzogen haben. Die zweite Platte zieht im hinteren Teil deutlich nach rechts.

Balltipps: 081, 083, 084w, 37, 36, H1, H2, H3, H6

Aus: <http://migowe.de/Bahn7.html>

wh



Winkel - schnell oder langsam lochen?

Der Winkel ist eine Miniaturgolfbahn ohne erkennbares Hindernis. Es eine rechtwinklig abgelenkte Bahn mit einer Schräge im Winkel. Eine rote Begrenzungslinie befindet sich 50 cm hinter dem Abschlagfeld. Diese Linie muss der Spielball in jedem Fall überqueren.

Sollte der Ball einmal zu schnell gespielt werden und wieder über die rote Begrenzungslinie zurücklaufen, wird er dort hingelegt, wo er die Linie überschritten hat. Das Ziel, nämlich das Loch im Endkreis, kann nur durch Anspielen einer oder mehrerer Banden erreicht werden.

Spielweisen

Allgemein gibt es am Winkel zwei Möglichkeiten zum Erfolg zu kommen:

- direkt an den Winkel spielen und dann zum Loch
- über Dreifach-Bande.

Direkt an den Winkel werden oft Rohlinge gespielt, die vom Winkel in Richtung Loch laufen. Dabei riskiert man allerdings, dass der Ball, wenn er das Loch verfehlt und im Endkreis die Bande berührt, auf dem Rückweg den Endkreis wieder verlässt. Ein langer Pött steht an!



Vorlauf über 3fach-Bande in Düsseldorf. Im Regen sind die Banden wirklich trocken zu machen, sonst kommt der Ball nie richtig an.

Beim Schlag mit Dreifach-Bande wird die lange Vorbande angepielt. Von dort läuft der Ball dann an den Winkel (die Schräge in der Ecke), weiter an die folgende Bande und von dort in Richtung Loch. Der Ball kann im direkten Vorlauf oder im Rücklauf fallen. Der Rücklauf ist abhängig von dem Gefällen der Zielkreisplatte. Das Rücklaufass kann sowohl von links als auch von rechts kommen.

Bälle

Auf dieser Bahn können sowohl langsame, aber auch mittelschnel-

le und schnelle Bälle gespielt werden. Mit schnellen Bällen kann man den Winkel direkt anspielen. Hier werden in der Regel Rohlinge verwendet.

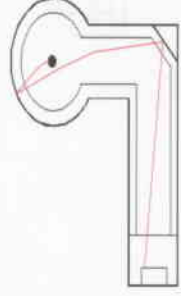
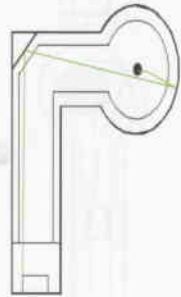
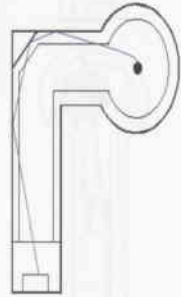
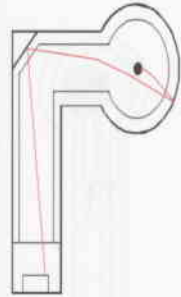
Die weniger risikoreiche Variante kann man mit langsameren Bällen und dann mit einem Dreibandenschlag spielen. Langsame Bälle, wie ein Nifo 2 oder 3D 243, wären Beispiele. Aber auch ein roher F 19, oft noch gewärmt, kommt gerne zum Einsatz.

Bahnenbeispiele

Winkel gibt es eigentlich auf jeder Miniaturgolfbahn, z.B. in Dortmund-Syburg. Dort bietet sich die Dreibandenvariante mit einem langsamen Ball an. Mit einem schnellen Ball ist dort das Risiko zu hoch, dass der Ball aus dem Endkreis wieder um die Ecke zurück läuft. Auf der Miniaturgolfbahn in Witten-Heven dagegen kann man einen schnellen Ball bedenkenlos spielen, da dieser fast immer wieder in den Endkreis läuft.

In Nordrhein-Westfalen gibt es überwiegend Winkel, die nach rechts zeigen.

In Schleswig-Holstein, auf der Anlage in Trappenkamp, gibt es zwei Winkel. Einen, der nach rechts und einen, der nach links zeigt.



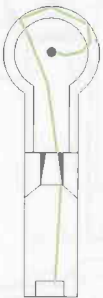
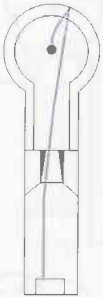
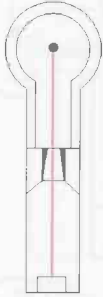
Dirket auf den Winkel und Rücklauf mit einem Rohling in Castrop am Winkel.

Fotos: wh

hg - wh



Feststehende Wippe - ohne Schaukeln schon schwierig genug!



Hier ist der Vorlauf über die Wippe in Gladbeck zusammen gestellt.

Fotos: wh

Die Wippe heißt heute „feststehende Wippe“, weil sie früher beweglich war. Als Kind habe ich mich noch daran erfreut, wenn sich dieses Hindernis auf der Miniaturgolfanlage bewegte. In alten Ballkoffern von Miniaturgolfer gibt es noch ganz schwere Bälle, Elefanten, die auf den Wippen zum Einsatz kamen. Mittlerweile sind alle Turnierwippen feststehend. So ist dieses Hindernis kontrolliert auf Ass zu spielen. Das Hindernis präsentiert sich ein wenig wie ein Geradschlag mit kleiner Schräge.

Spielweisen

Dieses Hindernis kann entweder

- gerade gespielt oder
- über Innenbände gespielt werden.

Spielt man gerade, ist man abhängig vom Zug der Bahn. Ähnlich wie bei einem Geradschlag hat der Lauf des Balles das Gefälle der Bahn zu berücksichtigen bzw. auszugleichen. Der Ball wird also

mehr von unten oder von oben über das Hindernis gespielt. Direkter Vorlauf oder Rücklauf sind möglich.

Es kann aber auch die „Bande“ der Wippe angespielt werden. Dann bekommt der Ball eine leicht schräg zur Bahn verlaufende Richtung, die ihn zum Vorlauf- oder Rücklaufass bringen kann.

Bälle

Für ein Vorlaufass sollte der Ball langsam gespielt oder ein toter Ball verwendet werden. Bei einer Rücklaufmöglichkeit werden etwas schnellere Bälle benutzt, da

sie sonst nicht bis zum Loch laufen.

Bahnenbeispiele:

Feststehende Wippen sind nicht so häufig auf den Anlagen vertreten. Das mag damit zusammenhängen, dass sich bewegende Wippen bei unsachgemäßer Benutzung recht reparaturanfällig sind.

Künsebeck: gerade und mit Innenbände.

Gladbeck: leicht von oben zur Mitte spielen.

Besonderheiten

Wenn bei einer Wippenbahn der Zielkreis einen Zug zum Loch aufweist, kann der Ball in die Rundung des Endkreises gespielt werden und sollte dann bis an die Stelle laufen, von der aus er dann den Zug zum Loch aufnimmt!



Wippe in Dormagen.

Bei starker Besonnung kann die Wippe sehr heiß werden und so den Lauf des Balles beeinflussen.

wh



Rohrhügel - Reinkommen ist wichtig!

Im Turnier darf man diese Bahn nur durch das Rohr spielen. Bei Turnieren werden in die Bereiche neben dem Rohr meist Sandsäcke gelegt, um das Vorbeilaufen am Rohr zu unterbinden. Der gerade Weg ist allerdings auch meist der einzige Weg, ein Ass zu machen. Für die meisten Bahnen gilt: Wenn der Ball aus dem Rohr heraus kommt, geht er ins Loch. Es gibt aber auch Bahnen, da ist das Rohr nicht so ausgerichtet, dass der Ball dann ins Loch läuft. Bei einigen gibt es ab und zu einen Lochreißer und bei wenigen ist es egal, wie der Ball aus dem Rohr kommt, er läuft fast immer am Loch vorbei. Die Grenzlinie ist am Ende des Rohres zu denken. Der Ball kann also im Endkreis den Hügel auch wieder hinauflaufen.

Spielweisen

In der Regel wird der Ball gerade auf das Loch gespielt und nicht über Vorbande. Wenn die Bahn zu einer Seite hin fällt, sollte entweder gegen das Bahngelände gespielt werden oder mit ihm. Manche Rohre schlucken den Ball auch noch, wenn er nicht gerade ins Rohr läuft, sondern links oder rechts auf das Rohr zuläuft. Das hängt mit den seitlichen Erhebungen des Hügelauflaufes zusammen.



Hier wird der Ball auch noch so weit rechts kommend geschluckt.

Bälle

An den meisten Rohren spielt man so genannte „Rohrbälle“. Das sind meist harte, schnelle und kleine Bälle. Es gibt aber auch dicke Rohrbälle.

Neben einem möglichst einfachen

springt, an die Bande kommt und dann im Rücklauf ins Loch fällt. Dazu ist es oft wichtig, die Sprunghöhe des Balles anzupassen. Dazu kann der Ball auch gewärmt werden.

Die Ballwahl kann auch vom Rohr abhängen. Rohre können einen Durchmesser zwischen 5 und 6,5 cm haben. Dadurch sind sie sehr unterschiedlich. Große Durchmesser geben kleinen Bällen Gelegenheit den Ablauf im Rohr nicht gerade zu machen, sondern im Rohr herumzulaufen. Das Herumlaufen führt meist zu einem unkonstanten Auswurf aus dem Rohr. Daher ist es manchmal ratsam, einen dicken Ball zu spielen, damit dieser möglichst wenig im Rohr herumlaufen kann. Kleine Bälle lassen sich dafür einfacher einspielen.



Einspielen sollte der Rohrball so schnell sein, dass er nach Verlassen der Rohres über das Loch

Bahnenbeispiele

- gerade: Murнау, Hardenberg, Bad Münder, Witten-Annen, Weinheim, Kehlheim
- von unten: Düsseldorf, Künsebeck, Gladbeck, Magdeburg

Besonderheiten:

Selten werden weiche Bälle gespielt. Auf der alten Lorscheider Anlage war eine Zeit lang der weiche Susy Goglione beliebt.

Die Länge des Rohres bzw. wie weit es an die Endkreisplatte heranreicht und wie weit hinein, kann die Ballwahl beeinflussen. Manchmal können dann auch große tote Bälle gespielt werden, so in Neheim-Hüsten ein Pacman 1.



Balllauf in Gladbeck am Rohr.

Fotos:wh

wh



Stäbe - zum Glück sind es nur drei!



Leicht von oben spielen und „gerade durch“ in Düsseldorf. Foto: wh

Die Notwendigkeit einen Rücklauf zu schaffen, erfordert oft weichere Bälle wie einen 443.

Hat die Zielkreisplatte noch starkes Gefälle, werden schnellere Bälle wie Bo 1 oder Röhrenbälle verwendet.

Wenn ein Ball im Vorlauf fallen kann, darf das Spieltempo nicht zu hoch sein, um Lochreißer zu vermeiden.

Totballvarianten können auch erforderlich sein, wenn die Bande im Endkreis bei etwas schnelleren Bällen keinen Rücklauf ermöglicht.



Vorlauf in Rheinstätten. Foto: abz

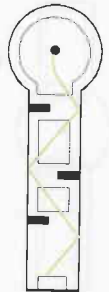
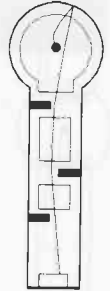
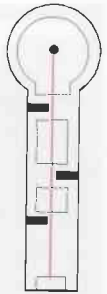
Bahnenbeispiele

- Gerade: Castrop, Hannover, Bad Münders, Düsseldorf
- Über Banden: Eslohe
- Über Stäbe: Dormagen-Hackenbroich
- Rundlauf: Witten-Annen

Besonderheiten

An den Stäben ist neben der Frage, ob die Bahn einen Rundlauf ermöglicht, wichtig, die Pötts zu trainieren, wenn doch ein Stab getroffen wurde. Hier können sonst bei einem Turnier schnell einmal drei und mehr Schläge heraus kommen.

wh



Meist haben diese Bahnen drei Stäbe, die abwechselnd auf der rechten und linken Seite liegen. Da sie 40 cm lang sind, bleibt bei einer Bahnbreite von 90 cm ein Durchlauf von 10 cm für den Ball. Das ist eine enge Kiste. Die Stäbe können aus unterschiedlichen Materialien sein, wie Metall oder Stein. Auch ihre Breite und die Bemalung ist unterschiedlich. Meist ist der erste Stab auf der linken Seite, selten ist es umgekehrt und noch weniger sind alle auf einer Seite angebracht. Es darf nicht über die Hindernisse hinweg gespielt werden!

Spielweisen

Liegt diese Bahn eben, so sollte sie einfach gerade gespielt werden können. Das wird aber meist nicht der Fall sein. Die Platten ziehen zu einer Seite hin und so ist gegen dieses Gefälle zu spielen. Ist das Gefälle der Bahn so groß, dass mit einem normalen Tem-

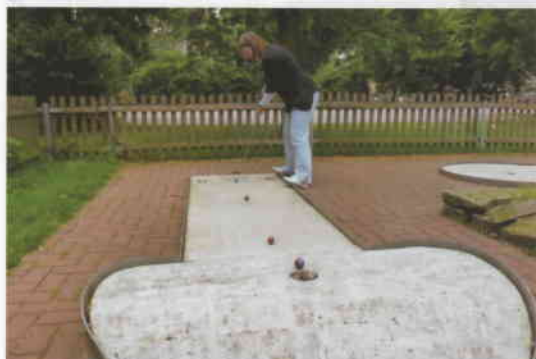
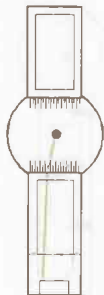
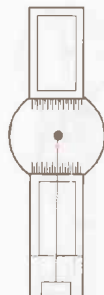
po nicht an allen Stäben vorbei zu spielen ist, kommt ein Schlag über die Banden oder sogar über die Stäbe in Frage. Diese Schläge setzen deutlich mehr Training und entsprechendes Ballmaterial voraus.

Sollte der Ball an den dritten Stab kommen und hinter diesem liegen bleiben, kann noch über einen „Rundlauf“ gepöttet werden. Dazu wird der Ball, oft mit etwas Zieh-schnitt, in die Rundung des Endkreises gespielt, kommt dann an den Stab, von dort an die Bande und sollte dann zum Loch laufen. Ist diese Art von Pött möglich, richtet sich die Wahl des Balles danach, dass er diesen „Rundlauf“ schafft.

Bälle

Die Ballwahl orientiert sich an verschiedenen Begebenheiten der Bahn: Für einen Rundlauf werden oft Bälle wie Classic 2 oder Nifo 2 verwendet.

Mittelhügel - Nur nicht nervös machen lassen!



Balllauf am Mittelhügel in Castrop mit einem Classic 3. Fotos: wh

Der Mittelhügel hat einen Hügel der in der Mitte der Bahn dort ein Loch hat. In seltenen Fällen kann ein Ball auf dem Hügel zur Ruhe kommen, dann kann er von dort weiter gespielt werden oder nach regelgerechtem Ablegen parallel zur Bande bis zu 20 cm vom Hügel entfernt. Dass ein Ball auf einem Mittelhügel liegen bleibt, habe ich noch nicht erlebt. Das geht wohl auch nur, wenn der Hügel Vertiefungen aufweist.

Die Materialien für den Mittelhügel können aus Eternit oder Kunststoff sein. Bei Kunststoff hat man manchmal das Gefühl, dass der Ball nicht mehr läuft, sondern eher über den Kunststoff rutscht. Die Höhe des Mittelhügels kann sehr unterschiedlich ausfallen.

Seit einiger Zeit hat dieses Hindernis auch eine Grenzlinie. Kommt der Ball vom Hindernis zurück oder läuft er von der Rückseite aus am Loch vorbei und überschreitet diese Grenzlinie, so ist er von der Stelle des Übertritts zu spielen. (Früher konnte der Ball dann wieder im Abschlagfeld abgelegt werden. Es war also wie beim ersten Schlag.)

Spielweisen

Aus dem Abschlagfeld ist der Weg nicht vorgeschrieben. Im Prinzip

könnte also auch über Vorbande gespielt werden. In der Praxis wird aber gerade gespielt. Ist die Bahn nicht ganz gerade verlegt, so kann auch der Schlag mit dem Bahngelände oder dagegen gespielt werden. Das führt dann zu Variationen im Ablegepunkt. Gegen das Gefälle zu spielen bedeutet, dass der Lauf des Balles nicht ganz so vom Schlagtempo abhängt als wenn man ihn mit dem Gefälle spielen würde.



Ein Pött am Mittelhügel auf der Anlage in Hardenberg, nachdem er die Grenzlinie überschritten hatte.

Bälle

Auf Pistenplänen steht oft: „Ball des Vertrauens“, oder: „wie üblich“. Meist werden rollige Bälle, wie ein Classic 3 oder 5, Maier Spec. oder ähnliches verwendet.

Spieler haben meist ihren „Mittelhügelball“. Wichtig ist das Rücklaufverhalten des Balles. Sollte er am Loch vorbei in den dahinter liegenden Bahnenabschnitt laufen, wäre es sinnvoll, dass er hinten abbandet und möglichst nahe zum Hindernis läuft. So kann ein weiter Pött verhindert werden. Der Ball sollte aber auch nicht zu schnell sein, dadurch den Hügel hoch laufen und wieder zurück ans Bahnenende gelangen.

Bahnenbeispiele

- Mitte gerade: Castrop, Annen, Duisburg Indoor, Bad Münde
- von oben: Düsseldorf
- von unten: Witten-Herbede

Besonderheiten

Wichtig am Mittelhügel ist neben dem sicheren ersten Schlag vor allem der zweite. Die unterschiedlichen Pöts sollten trainiert werden. Liege ich am linken Bahnenrand, ist der Ball in der Regel auf den linken Pottrand zu spielen. Das kann aber variieren. Auch ist das Tempo wichtig. Ähnliches gilt für die andere Seite.

In Castrop ist das Tempo beim zweiten Schlag von hinten deutlich zügiger. Läuft der Ball über die Grenzlinie, so sollte der kommende Schlag schon einmal geübt worden sein. Sonst gibt es Überraschungen. Seit der Einführung der Grenzlinie kommt es immer wieder zu „Glocken“ an den Mittelhügeln, ja manche haben eine richtige Phobie gegen ihn entwickelt. Also Vorsicht!

In Wesseling gibt es einen „Mittelhügel“, der nur von vorne zu spielen ist

wh



Schmitz-Backes und Co - Überraschungen gewünscht?

Wer gerne auf unterschiedlichen Minigolfbahnen spielt, trifft auf ungewöhnliche Anlagen. Dabei kann es sich um Bahnen handeln, die jemand selber geschaffen hat, so genannte Fantasiebahnen, oder um nicht lizenzierte Bahnen. Die können früher durchaus in bestimmten Bereichen üblich gewesen sein, wurden aber bei der Lizenzierung der Eternitbahnen nicht aufgenommen.



Vereinfachter Schmitz-Backes.

Liegende Acht

Eine solche Bahn ist die liegende Acht. Sie kommt aus dem Bereich des Kleingolfs und scheint im Raum um Köln häufiger zu sein. Optisch sieht die Bahn eigentlich



Eine liegende Acht in Hilden.

schön aus. Vor allem wenn sie farbig unterschiedlich gestaltet ist. Ein Bespielern scheint auf den ersten Blick auch nicht ganz einfach zu sein. Aber hier kommt es vor allem auf die Bauweise der Bahn an. Der Balllauf ist nicht besonders variabel. Es muss in eine der beiden Seiten der liegenden Acht eingespielt werden. Je nach Bauart kann ein Ball dann aus dem zweiten Bereich der liegenden Acht im Vorlauf ins Loch fallen oder er läuft am Loch vorbei und hat im Rücklauf eine Chance. Die Wahl des Balls ist dann sehr wichtig. Der Ball hat gemütlich eingespielt zu werden, um in der

liegenden Acht nicht hin und her zu klappern und vielleicht sogar liegen zu bleiben. Bekannt ist mir diese Bahn aus Paffendorf, Kerpen und Hilden.

Käseecken

Hierbei handelt es sich um eine Bahn, die ähnlich aufgebaut ist, wie die Stäbe. Also drei seitlich angebrachte Hindernisse, die ca. 10 cm Durchlass für einen Ball haben. Sie bestehen aber nicht aus einfachen Stangen oder Steinen, sondern aus angeschrägten Ecken, wie auf dem Bild zu sehen.

wh



Käseecken in Paffendorf: Die farbliche Gestaltung macht die Bahn nicht einfacher.

Fotos: wh



Andere Bahnen - Fantasie, Spaß und Herausforderung!



Ein halbes Labby will auch erst eingespielt sein!

Fotos: wh

Dann gibt es noch Anlagen, die ein Besitzer für das Publikum hergerichtet hat. Das sind in der Regel keine Anlagen, auf denen ein Verein Turniere spielt. Trotzdem kann das Spielen auf ihnen interessant sein, Spaß machen und Hobbyturniere werden oft angeboten.

Eine solche Anlage gibt es z.B. in Gelsenkirchen im dortigen Revierpark Nienhausen. Aber auch in Hemes Revierpark.

In Nienhausen ist z.B. ein kleiner Schmitz-Backes zu einem V umgebaut worden, wobei das V nach unten zeigt. Hobbyspieler haben

wohl den Eindruck, das durch die beiden Stäbe das Einspielen ein

gedrehte V macht das Bezwingen der Bahn nicht leichter



facher ist. Wer schon einmal an einem V gespielt hat, weiss, dass es eine eher einfache Bahn ist. Das Gerade-Einspielen durch das um-

Das U ist eine sehr ungewöhnliche Bahn und erinnert eher an Minigolf im Internet. Aber es ist auch zu bewältigen und macht Spaß!



Erinnert ein wenig an eine Murbelbahn: Die Wendeltreppe.

Und das weit oben angebrachte V war nach dem dritten Schlag eigentlich immer zu lochen.



Dafür ist die Wendeltreppe eine echte optische Herausforderung und wahrscheinlich keine Assbahn.



Besonderheiten auf Eternitanlagen und in der Eternitsprache?

Assbahnen

Nicht die Möglichkeit, einfach nur zu spielen und dann auf jeden Fall ein Ass zu bekommen. Hier muss geasst werden, weil es sonst sehr schnell ganz viele Schläge gibt.

Ass-Pflicht

Die Vorgabe von Spielern für bestimmte Bahnen auf einer Anlage, damit die anderen schon mal unter Druck gesetzt werden.

Auch eine Möglichkeit für den letzten Spieler einer Mannschaft, das erhoffte Ergebnis zu erreichen, wenn er noch alle restlichen Bahnen asst.

Aschenbecher

Klar: Seit einiger Zeit treffen sich die Raucher ja immer vor den geschlossenen Räumen. Also brauchen die Miniaturgolfer auch einen Aschenbecher, damit sie ihre Anlage nicht zumüllen. Und damit die Zigarettenstummeln auch ausgehen, wird in die Aschenbecher Sand gefüllt und schon haben sie einen Sandkasten.

Briefkasten

Hiermit zeigen die Namengeber der Bahnen in Brilon, was sie mit dem Anlaufkeil mit Zielfenster verbinden: postalische Grüße. Die Post hat ja auch so Durchsteckschablonen für ihre Sendungen entworfen.

Diabolo

Ein Versuch, das Plateau als teufliche Bahn zu stigmatisieren.

Feld

Damit sind nicht die bäuerlichen Nachbarbereiche neben einer Miniaturgolfanlage gemeint, sondern die Bahnen selber, eben die Felder.

Hochplateau

Hoffentlich ist der Name nicht nur so gemeint, sondern das Plateau auch wirklich hoch. In Harrislee wohl ein echter Extremschlag!



Kassler V

Ich weiß nur, dass das nichts mit dem lecker schmeckenden Stück Fleisch zu tun hat. Ansonsten: ?

Käse

Erstaunlicherweise eher im Norden verbreitet.

Käseecken

Eine andere Bezeichnung für die Pyramiden, die an die Verwendung von Käse in Eckenform erinnern.

Gibt es aber auch an Stäben. Hier sind die Käseecken dann aber rund. Kommen wohl aus einer anderen Herstellung.

Liegende Schleife

Genau Bezeichnung gegenüber der Bahn, die eine stehende Schleife hat und Salto genannt wird.

Mausefalle

Genau: Immer wieder sind auf den Anlagen Maulwürfe und Wühlmäuse zu treffen. Die machen viel Ärger. Und mit der Mausefalle kann man dagegen vorgehen. Wer hier nicht durchkommt, der hat eine Maus zu fangen! Pitauge

Radkappen

Dieses Bild bleibt unklar.

Reuse

Hier hat wohl ein Angler bei dem Bau einer Netzbahn mitgeholfen. Hoffentlich sind die Fische vorher daraus entfernt worden.

Schanze

Nicht eine Bahn für den Wintersport-Minigolfer, sondern eine Bezeichnung für die feststehende Wippe. Dass die mal gewippt hat, sieht man ihr nun wirklich kaum noch an.

Schmitz-Backes

Im Rheinland mehr als „Schmitz-Backes ist ja als stimmungsaufhellender Unterhaltungskünstler bekannt“ hat diese Bahn auch Eingang im Miniaturgolf gefunden. Sie dient dann eher der Erheiterung der jeweils anderen.

Töter

Eine Bezeichnung für die „Gerade Bahn mit Zielkreisfenster“, die darauf hindeutet, dass hier schon mancher seine Hoffnungen auf ein solides Rundenergebnis begraben hat.

Versetzung

Damit sind nicht diejenigen angesprochen, die das Klassenziel erreichen (oder nicht): Gemeint sind die Stäbe.



Wippe

In meiner Jugend gab es die beweglichen Wippen. Die fanden wir als Kinder großartig. Hat wohl daran gelegen, dass sich was bewegt hat.

Heute habe ich in meiner Ballammlung noch einen Elefanten, einen speziellen Wippenball mit 140 Gramm Gewicht

wh