

Pistenplan: Eternit

Bahn	Allgemeine Bahnbeschreibung	Ball	Spielweise
Pyramide	Zug: leicht nach links konstant	10°: maier cl 2 20°: 263 30°: 152 (OF) Alternative: BO1/BO/BB15*	Abspielpunkt: Rechts außen Spielstärke: Schnell / Fest Richtung: an zweiter Pyramide vorbei Alternative: erste Pyramide mittig, locker anspielen
Stumpfe Kegel	Zug: nach rechts nach Ball verschieden stark	10°: maier cl 2 20°: 263 (OF) 30°: 152 (OF) Alternative: Nifo 5	Abspielpunkt: Rechts außen Spielstärke: locker über die Kegel Richtung: gerade Alternative: linke Bande anspielen und somit nur über zweiten Kegel, risikoreich —Putten üben!
Rohrhügel	Zug: leicht nach rechts sehr konstant	Reisinger 30, Alternative: 263	Abspielpunkt: erster Punkt rechts oberhalb der Mitte Spielstärke: Mittel, nicht zu fest! Richtung: leicht nach links Alternative: toten Ball schnell spielen für ein sicheres Durchkommen —sicherer Zweier
Sandschüssel	Zug: keiner	183	Abspielpunkt: Mittig Spielstärke: fest Richtung: geradlinig Alternative: keine
Schrägbahn	Zug: leicht nach rechts, aber nicht konstant	Bof Patrick Kothe 2009 Alternative: BO - BO 2	Abspielpunkt: leicht rechts der Mitte Spielstärke: langsam Richtung: leicht nach links Alternative: Außenbande, sehr unkonstant, Putten üben!!!
Passagen	Zug: nach links, im Endkreis nach rechts konstant	Reisinger 30 oder andere Rohrbälle Alternative: Pegnitz 2016	Abspielpunkt: rechts der Mitte Spielstärke: langsam Richtung: gerade (man spielt mit dem Zug) Alternative: Druckschuss: leicht oberhalb der Mitte legen und mit Druck spielen; schwer
Mittelhügel	Zug: leicht nach rechts konstant	Ball des Vertrauens	Abspielpunkt: links der Mitte Spielstärke: langsam - mittel Richtung: gerade (man spielt mit dem Zug)
Doppelwelle	Zug: leicht nach links konstant	10°: light 18 20°: Steyr/263 30°: H4, 152 Alternative: Grenchen +10	Abspielpunkt: Mitte Spielstärke: langsam über beide Wellen Richtung: leicht nach rechts Alternative: Von Links an die rechte Bande der ersten Welle, Ball geht dann links am Loch vorbei —Rücklauf
Labyrinth	Zug: nicht bemerkbar konstant	Standardbälle Caddy M, Mini 2014...	Abspielpunkt: Rechts der Mitte Spielstärke: Schnell / Fest Richtung: gerade (Ich bevorzuge geraden Schuss) beide Banden möglich (aber nicht notwendig)

Hochplateau	Zug: leicht nach links konstant	Klicker / Steine oder Hochtellerkiller	Abspielpunkt: leicht links der Mitte Spielstärke: mittel - fest Richtung: leicht nach rechts
Winkel	Zug: zur Heimat hin, im Endkreis zum Loch hin konstant	Turbo (warm) Ball für 3 - Banden egal... Lieblingsball!	Abspielpunkt: links Spielstärke: mittel Richtung: an der Linie links entlang
Brücke	Zug: keiner, im Endkreis nach rechts unkonstant	10°: Pasi 3 20°: Pasi 11 warm 30°: Pasi 11	Abspielpunkt: Links Spielstärke: fest Richtung: nach rechts, soll in den Rundlauf
Vulkan	Zug: keiner, minimalst nach links	183	Abspielpunkt: Mitte Spielstärke: normal Richtung: gerade
Salto	Zug: im Endkreis kaum bemerkbar nach links	10°: nifo2 warm 20°: nifo 2 OF 30°: nifo 2	Abspielpunkt: rechts der Mitte Spielstärke: locker durchlaufen lassen Richtung: eher links in den Salto mit etwas Zugschnitt einspielen; Einspielpunkt vom Schnitt abhängig
Mausefalle	Zug: durchgängig nach rechts konstant	Bof Manuel Szablikowski 2009	Abspielpunkt: Killerpunkt vom A / H (links) Spielstärke: relativ zügig Richtung: gerade (man spielt mit dem Zug) Alternative: gegen den Zug von rechts
Schleife	Zug: nach links konstant	Grenchen +10 bof Manuel Szablikowski 2009	Abspielpunkt: rechts Spielstärke: locker durch die Schleife Richtung: frühes Anbanden; nicht direkt einspielen
Stäbe	Zug: durchgängig nach rechts konstant	Bof DschMM 2002 Ostheim	Abspielpunkt: großer Punkt in der rechten Mitte Spielstärke: langsam - mittel Richtung: nach links halten
Blitz	Zug: hinten nach rechts vorne keiner konstant	WAGM 2014 für 3-Banden Schnittspiel: 183 Vorbande: ÖJM/ÖM 2016 Bischofshofen roh	Abspielpunkt: von rechts Spielstärke: mittel Richtung gerade, leicht links Schnitt: fast ganz rechts abspielen mittelschnell durchspielen gerade mit Schubschnitt spielen

*Nummern ohne Marke sind von 3D

Spieler: Ole Riewe