

Mainz 31.07.2016 bei ca. 25°

- 1) Migo M60 roh (heiß)**, Von rechts, lang an rechte Bande, soll im 4. Lauf fallen
- 2) Alice 2000 KX (warm)** Von links außen, linke Bande + Platte, an hellen Gehwegplatten anspielen
- 3) Classic 3** sehr locker und spät durchspielen. Geringe As-Chance.
- 4) Nifo 2** Von links zur Mitte, zügig. Bahn zieht links, As-Chance sehr gering. Endkreis! 12 Uhr Mitte pötten, liegt der Ball Richtung 11 Uhr rechts halten. Liegt der Ball Richtung 13 Uhr links halten.
- 5) Migo M60 speck (heiß)** von halbrechts locker kurz vor den 3.Stoß anspielen.
- 6) Birdie Bernd 17 GX (warm), 3D DM 2016 Mannheim GX (warm)**, Von rechts über linke Bande, im 1. Drittel der schräge anspielen, Rücklauf links. Oder von links über rechte Bande im 1.Drittel der Bande anspielen. RL von links.
- 7) B&M K9** Von links zur Mitte, soll rechts in den Kreis, Doppelrücklauf
- 8) Deutschmann Belami roh**, Von etwas links knapp links der Mitte durchspielen, rechter Rücklauf
- 9) Birdie Weinheim, SV Golf Austria** Von links leicht rechts einspielen, Vorlauf.
- 10) SV 16, 3D-333, Grenchen 6-8** Von links, kurz hinter höchsten Punkt rechts anspielen, Rücklauf rechts
- 11) SV Switzerland 97, Reisinger Künzell 2012** Von rechts lang an Mittelbande, von rechter Nachbande auf Halbrotaion links
- 13) Rei.Remo Zaug KL, Bof DPS Mainz 1989, Fun for Kids dkl.-blau**, Von Mitte bis leicht links, gerade halbhoch, lange rechte Bande, Rücklauf rechts
- 14) 3D DM 2010 Mannheim KR, B&M K12 roh**, Von rechts außen zügig knapp an linker Bandenecke vorbei, soll spät an die rechte Bande stoßen. Rücklauf rechts
- 15) Rei.Steyr 2005 warm, Nifo 2 warm** Von leicht rechts, leicht links hochspielen, Rücklauf rechts, kann leicht überlaufen
- 16) 3D DJM 2007 Mainz** Von Mitte leicht links einspielen, Temposchlag auf Vorlauf
- 17) 3D DM 2016 Mannheim KX** Von halblinks zügig mittig bis halblinks durchspielen, soll spät an die rechte Bande stoßen. Rücklauf rechts
- 18) Labbyball** Von halb links zur Mitte, Bahn zieht links. Uschi von ganz rechts zur Mitte