

Der Golfer

Ein Timberkits Ltd – Design

Aufgrund Verschluckungs-Gefahr nicht für Kinder unter vier Jahren geeignet !

Für Menschen ab 9 Jahren geeignet.

August 2008 © COPYRIGHT

www.timberkits.com

Bezugsadresse in Deutschland: www.gruenhorn.de

Nützliche Hinweise

Überprüfe die Einzelteile in den Ablagen und mache dich mit ihnen vertraut.
Lese die Bau-Anleitung und schau dir die Abbildungen gründlich an.
Mache dir eine klare Vorstellung vom Zusammenfügen der Teile, ehe du beginnst.
Warte mit dem Verleimen, bis du dich Ihrer präzisen Anordnung vergewissert hast.
Sobald etwas verleimt ist, ist es kaum rückgängig zu machen.
Einige Teile benötigen eventuell etwas Schmirgeln um gut zusammen zupassen.
Füge Teile erst einmal trocken zusammen, um sicherzugehen, dass sie gut passen.

Die Wachskerze dient dazu, aneinander reibende Flächen gleitfähiger zu machen.
Reibe das Wachs auf die Flächen und poliere es anschließend mit einem feinen Schmirgelpapier. Dies ermöglicht eine geschmeidigere Bewegung und verhindert Quietschgeräusche. Wachs auf zu leimenden Stellen verhindert das Haften des Leimes, also bitte mit Bedacht anwenden.

Hinweise zum Anmalen:

Mache dir vor dem Zusammenleimen eine Vorstellung vom Anmalen, da sich einige Teile besser einzeln anmalen lassen. Andererseits verringert die Farbe die Klebkraft, daher sollten Klebeflächen naturbelassen bleiben.

Nicht alle Teile müssen unbedingt angemalt werden. Manchmal sehen einige farbige Details besser aus als ein ganz angemaltes Modell.

Aneinander reibende Flächen/Teile sollten, wenn überhaupt, mit Filzstift koloriert werden, da auch dünne Farbschichten die reibungslose Bewegung verhindern können.

'G' = Kleber (Glue)

'D' = Durchmesser

Alle Maße in Millimetern

,

- (1) Überprüfe, dass ein \varnothing 3 mm x 26 mm Stäbchen zwischen die Zinken der Schwenkgabel (swivel fork) gleitet. Eventuell muss es etwas abgeschliffen werden, es sollte allerdings nicht zu lose sitzen.
Gib einen Tropfen Kleber in das Loch auf der Unterseite der Schwenkgabel (swivel fork) und klebe ein zweites \varnothing 3 x 26 mm Stäbchen in dieses Loch. Wische überflüssigen Kleber ab.
- (2) Gib einen Tropfen Kleber in das obere Loch des Schwungarmes (sweep arm) und schiebe ein \varnothing 3 mm x 12 mm Stäbchen hinein, so dass es auf der anderen Seite bündig mit der Oberfläche des Schwungarmes abschließt. Das Stäbchen muss auf der in der Abb. gezeigten Seite des Schenkarmes überstehen.
- (3) Klebe ein 16 mm Stäbchen in das obere Loch des Schwenkanschlusses (pivot connection). Wichtig: das Loch muss wie in der Abbildung etwas vor der Mittellinie (center line) liegen. Klebe ein \varnothing 3 mm x 163 Stäbchen in das Loch an der Unterseite des Schenkanschlusses. Dieses Loch ist in einem leicht schrägen seitlichen Winkel gebohrt, so dass das Stäbchen ebenfalls einen Winkel aufweist.
- (4) Klebe einen \varnothing 6 mm x 50 mm Stab in das Loch auf der abgeschrägten Seite des Hüftblocks (hip block). Klebe zwei \varnothing 3 mm x 12 mm Stäbchen in die unteren beiden Löcher an der Seite des Hüftblocks.
- (5) Gib etwas Klebstoff in die unteren Löcher an der Seite des Hüft-Ansatzstückes (hip extension block) sowie Klebstoff auf die Kontaktfläche, stecke das Hüft-Ansatzstück auf die beiden Stäbchen seitlich am Hüftblock, so dass die Oberflächen direkt aneinander liegen.
- (6) Klebe den Hüftblock (hip block), die Hüften (2 x thigh), die Unterschenkel (2 x lower leg) und die Füße (left foot und right foot) wie in der Abbildung gezeigt zusammen. Das \varnothing 6 mm Loch, das durch alle Teile des linken Beines läuft, muss vollkommen frei bleiben. Wichtig ist auch, dass kein Klebstoff in dieses Loch gerät (siehe Abb. 6a).
- (7) Schiebe das \varnothing 3 mm x 163 mm Stäbchen, das du zuvor in den Schenkanschluss (pivot connection) geklebt hast, durch die Löcher im linken Bein (left leg) bis hinunter zum Fuß. Schiebe das Verbindungsstück (link) auf das \varnothing 3 mm x 16 mm Stäbchen am Schenkanschluss (pivot connection) und auf das \varnothing 3 mm x 12 mm Stäbchen am Schwungarm (sweep arm). Das \varnothing 3 mm x 16 mm Stäbchen aus dem Schwenkanschluss (pivot connection) steht über das Verbindungsteil (link) hinaus und dieser Überstand passt in den senkrechten Schlitz des Hüftblocks (hip block) wenn der Schwenkanschluss (pivot connection) nach unten geschoben wird. Platziere den unteren Teil des Schwungarms (sweep arm) in den breiten Zwischenraum zwischen Hüftblock (hip block) und Hüft-Ansatzstück (hip extension block), so dass ein \varnothing 3 mm x 26 mm Stäbchen durch das Loch im Hüft-Ansatzstück (hip extension block), das untere Loch im Schwungarm (sweep arm) und das Loch im Hüftblock (hip block) geschoben werden kann. Bevor du dieses Stäbchen ganz einschiebst, gib einen Tropfen Klebstoff auf das in der Abbildung 7 mit einem Stern markierte Ende des Stäbchens, um es zu fixieren. Nun sollte der Schwungarm (sweep arm) sich nach vorne und hinten bewegen, wenn die \varnothing 3 mm x 163 mm Schubstange durch den linken Fuß auf und ab bewegt wird. Stecke nun das \varnothing 3 mm

x 16 mm Stäbchen der Schwenkgabel (swivel fork) in das obere Loch am Schwungarm (sweep arm), verklebe es aber nicht. Die Schwenkgabel (swivel fork) soll sich in diesem Loch drehen lassen (siehe Abb. 7a).

- (8) Klebe ein \varnothing 3 mm x 26 mm Stäbchen in die abgeflachte Seite des Bauch-Dehblocks (waist swivel block). Achtung: die Bohrung für dieses Stäbchen ist nicht ganz zentral: sie sollte für den weiteren Zusammenbau näher an der Oberseite als an der Unterseite liegen. Stecke nun den Bauch-Dehblock (waist swivel block) auf den \varnothing 6mm Stab an der abgeschrägten Oberseite des Hüftblocks (hip block), ohne diese Einheit zu verkleben. Dabei soll das \varnothing 3 mm x 26 mm Stäbchen in der Gabel des Schwungarmes (swivel fork) zu liegen kommen. Wenn der durch das rechte Bein laufende Schubstab auf und ab bewegt wird, bewegt sich der Schwungarm (swivel fork) nach vorne und hinten und bringt so den Bauch-Drehblock in eine Drehbewegung (Abb. 8a und 8b). Klebe ein 22 mm langes Stäbchen in das kleine Loch am Hüftblock (hinter dem Schwungarm), dadurch wird der Bewegungsradius begrenzt.
- (9) Klebe je ein \varnothing 3 mm x 12 mm Stäbchen in beide Schultern (shoulder) sowie je ein \varnothing 3 mm x 10 mm Stäbchen in beide Oberarme (upper arm) und je ein \varnothing 3 mm x 10 mm Stäbchen in beide Handgelenke (wrist). Nach dem Trocknen stecke die Schulter auf das Stäbchen am Oberarm, aber verklebe sie nicht. Ebenso wird der Ellbogen (elbow) auf die Handgelenke gesteckt, aber nicht verklebt. Diese beiden Verbindungen sollten fest sitzen.
Schiebe die Führungsfeder (tongue) am Ellbogen in den Schlitz des Oberarms, verklebe dies nicht. Die beiden Teile werden miteinander verbunden, indem du einen Tropfen Kleber auf das Ende eines \varnothing 3 mm x 12 mm Stäbchens (in der Abb. mit einem Stern markiert) gibst und dann das Stäbchen durch die Löcher in Ellbogen und Oberarm schiebst. Dieses Gelenk sollte straff sitzen, sich aber bewegen lassen, wenn du es biegst.
Schiebe die Führungsfeder des Handgelenks (wrist) in den Schlitz an der Hand (hand) ohne diese zu verkleben, gib einen Tropfen Kleber auf das (in der Abb. mit einem Stern markierte) Ende eines \varnothing 3 mm x 12 mm Stäbchen und schiebe das Stäbchen durch die Löcher in Handgelenk und Hand. Auch dieses Gelenk soll straff sitzen, sich aber bewegen lassen, wenn du es biegst.
Auf diese Weise werden beide Arme zusammengebaut.
- (10) Baue den Kopf (head) wie in Abb. 10 und 10a gezeigt zusammen. Er besteht aus den Bauteilen Kopf (head), Nase (nose), Schirm der Kappe (cap peak) und dem Oberteil der Kappe (cap top) sowie einem \varnothing 3 mm x 26 mm Stäbchen.
- (11) Klebe ein \varnothing 3 mm x 12 mm Stäbchen in das leicht abgewinkelte Loch im Schlägerkopf (club head).
- (12) Stecke die Schultern mit den \varnothing 3 mm x 12 mm Stäbchen in die seitlichen Löcher des Oberkörpers (chest). Sie sollten straff sitzen, aber nicht verklebt werden. Stecke den Kopf mit dem \varnothing 3 mm x 12 mm Stäbchen in das Loch oben am Oberkörper, verklebe ihn aber nicht.
- (13) Schiebe das große Loch an der Unterseite des Oberkörpers (chest) über den \varnothing 6 mm Stab in der abgeschrägten Oberseite des Hüftblocks (hip block). Der

Oberkörper sollte lose sitzen, so dass er frei auf dem Stab schwingen kann.

Stelle die Gelenke des Armes (Schulter, Ellbogen, Handgelenk und Hand) so ein, dass die beiden senkrechten Löcher durch die Hände (hand) wie in Abb. 13a gezeigt in eine Linie gebracht werden und der Stiel des Golfschlägers durch beide hindurchgeschoben werden kann. An diesem Punkt sind der Oberkörper noch nicht mit dem Bauch-Drehblock und die Gelenke des Armes nicht miteinander verklebt, weil es eventuell später notwendig werden kann, kleinere Anpassungen vorzunehmen.

- (14) Nun wird der Oberkörper-Hebemechanismus zusammgebaut: bringe den Haltebock (chest lift block) zwischen den abgerundeten Gabeln der Grundplatte des Nockengehäuses (chest lift cam follower) an. Schiebe ein \varnothing 3 mm x 26 mm Stäbchen durch die Löcher und fixiere es, indem du – bevor du es ganz einschiebst – eine kleine Menge Klebstoff auf das Ende (siehe Stern in der Abbildung) des Stäbchens gibst. Die Grundplatte des Gehäuses (chest lift cam follower) muss auf dem Haltebock (chest lift block) frei schwingen können.

Klebe zwei \varnothing 3 mm x 32 mm Stäbchen in die Unterseite der Grundplatte (chest lift cam follower), so dass deren Enden mit der Oberseite bündig abschließen.

- (15) Schiebe die Nocke (chest lift cam), mit der der Oberkörper bewegt wird, zwischen die Grundplatte des Gehäuses (chest lift cam follower) und das Unterteil des Gehäuses (cam follower cage). Das Unterteil (cam follower cage) wird auf die Stäbchen an der Unterseite der Grundplatte (chest lift cam follower) gesteckt und dort so verklebt, dass ein Abstand von ca. 0,5 mm zwischen Gehäuse und der Nocke an ihrer breitesten Stelle bleibt (beachte, dass keine Holzscheibe exakt rund ist, sondern immer kleine Abweichungen im Durchmesser hat).
- (16) Montage des Ball-Hebemechanismus: klebe ein \varnothing 3 mm x 27 mm Stäbchen in den Haltebock ('T' lift block), so dass das Ende des Stäbchens auf einer Seite bündig abschließt. Klebe ein \varnothing 3 mm x 22 mm Stäbchen ebenso in eines der Löcher in der Grundplatte des Ball-Hebemechanismus ('T' lift). Diese Stäbchen müssen auf der in Abb. 16 und 18 gezeigten Seite überstehen. Stecke die Grundplatte ('T' lift) auf das \varnothing 3 mm x 27 mm Stäbchen im Haltebock ('T' lift pivot block).

Gib einen Tropfen Kleber auf einen \varnothing 5 mm x 9 mm Abstandhalter (spacer) und schiebe ihn über das Ende des \varnothing 3 mm x 27 mm Stäbchens, schiebe den Abstandhalter so an die Grundplatte des Ball-Hebemechanismus, dass die Grundplatte noch frei auf dem Stäbchen beweglich ist.

- (17) Klebe vier \varnothing 3 mm x 14 mm Stäbchen in eine Seite des Ball-Hebe-Gitters ('T' lift mesh) und ein \varnothing 3 mm x 26 mm Stäbchen in das Loch auf der Rückseite.
- (18) Schiebe das \varnothing 3 mm x 26 mm Stäbchen auf einer Seite des Ball-Hebe-Gitters ('T' lift mesh) durch das letzte Loch in der Grundplatte des Ball-Hebemechanismus ('T' lift), gib einen Tropfen Kleber in das Loch eines \varnothing 5 mm x 9 mm Abstandhalters (spacer) und schiebe diesen auf das Stäbchen neben die Grundplatte, aber nicht zu dicht daran. Das Ball-Hebe-Gitter ('T' lift mesh) muss sich noch frei drehen.

- (19) Überprüfe an den beiden Ball-Führungen ('T' ball guide), welche von beiden Löchern die kleineren sind. Klebe in diese ein \varnothing 6 mm x 41 mm Stäbchen, so dass die beiden Ball-Führungen damit verbunden sind und die Enden des Stäbchens bündig mit deren Oberflächen abschließen. In den anderen beiden (den größeren) Löchern der Ball-Führungen soll der Schaft des Balls ('T' ball) leicht auf und ab gleiten können. Eventuell ist es hilfreich, Silikonwachs auf den Schaft des Balls aufzutragen oder diesen mit einer Paraffin-Kerze abzureiben und danach gründlich mit einem weichen Tuch zu polieren. Für das Gelingen des Modells ist diese freie Gleitbewegung ganz entscheidend.
- (20) Klebe das Rückteil (back) an die Unterseite des rückwärtigen Randes der Sockel-Deckplatte (base top), ebenso die beiden Seitenteile (side piece). Sieh dir in der Abb. 20a genau an, wie die Löcher positioniert sein müssen, orientiere dich dabei an der Mittellinie (centre line). Die Löcher in den Seitenteilen liegen näher am vorderen und am unteren Rand.
Klebe die Sockel-Beine (4 x base leg) an den Sockel, wobei die beiden vorderen Sockel-Beine so befestigt werden, dass die Frontplatte des Sockels (front) später angebracht werden kann (Abb. 20a).
- (21) Bringe die Figur so auf dem Sockel an, dass die \varnothing 3 mm x 163 mm Schubstange durch die Mitte des hinteren Loches auf in der Deckplatte des Sockels läuft. Wenn du mit der Position der Figur zufrieden bist, verklebe diese. Dabei ist darauf zu achten, dass kein Klebstoff in die Löcher im Fuß oder der Sockel-Deckplatte gerät (Abb. 21a). Nach Austrocknung schiebe das Endstück der Schubstange (push rod end block) auf die \varnothing 3 mm x 163 mm Schubstange. Verwende hierzu das schräge Loch im Endstück, das durch die ganze Länge gebohrt ist. Das Endstück sollte fest sitzen, wird aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht verklebt.
- (22) Baue nun die Kurbelwelle (main shaft) zusammen: schiebe einen \varnothing 12 mm x 10 mm Abstandhalter auf den Stab \varnothing 6 mm x 186 mm, gib einen Tropfen Kleber in eines der Löcher der Kurbel (crank, in der Übersicht der Bauteile ohne Beschriftung) und klebe den Stab in das Loch, so dass es bündig mit der Oberfläche auf der anderen Seite der Kurbel abschließt. Gib etwas Klebstoff auf die Kurbelwelle nahe der Kurbel, schiebe den Abstandhalter an diese Stelle direkt an die Kurbel heran. Dabei ist es hilfreich, wenn du den Abstandhalter über der Klebestelle drehst, um den Klebstoff an der Innenseite gleichmäßig zu verteilen. Klebe ein \varnothing 6 mm x 25 mm Stäbchen von der gegenüberliegenden Seite in das andere Loch der Kurbel. Das wird der Griff der Kurbel.
- (23) Gib Klebstoff auf die flache Seite des Haltebocks des Oberkörper-Hebe-Mechanismus (chest lift block), um diesen an die Unterseite der Sockel-Deckplatte (base top) zu kleben. Bringe diesen so in Position, dass die Gabel am anderen Ende des Oberkörper-Hebemechanismus um das Endstück der Schubstange (push rod end block) zu liegen kommt und von diesem einen beiderseits gleichmäßigen Abstand hat.
- (24) Stecke die Kurbelwelle (main shaft) durch das Loch im Seitenteil des Sockels (side piece), das von der Figur am weitesten entfernt ist, dann durch das Loch in der Nocke, die den Oberkörper bewegt (chest lift cam), und schließlich durch das Loch im zweiten Seitenteil des Sockels. Gib etwas Klebstoff auf die Kurbelwelle auf Höhe

der Mittellinie der Grundplatte des Nockengehäuses (chest lift cam follower), schiebe die Nocke (chest lift cam) darüber, drehe sie einige Male, um den Klebstoff auf der Innenseite gleichmäßig zu verteilen, und lasse den Klebstoff trocknen.

Drehe die Kurbel so, dass die Nocke (chest lift cam) in ihre höchste Position kommt und damit auch das Nockengehäuse bzw. der Oberkörper-Hebemechanismus sich an seinem höchsten Punkt befindet. Schiebe nun die $\varnothing 3 \text{ mm} \times 163 \text{ mm}$ Schubstange in ihre höchste mögliche Position, wodurch der Schwungarm (sweep arm) ganz nach hinten an 22 mm Stäbchen hinten am Hüftblock (hip block) gedrückt wird. Wenn Nocke (chest lift cam), Nockengehäuse (chest lift cam follower) und Schwungarm (sweep arm) so eingerichtet sind, schiebe das Endstück der Schubstange (push rod end block) auf der Schubstange nach oben, so dass du ein $\varnothing 3 \text{ mm} \times 26 \text{ mm}$ Stäbchen durch die 3 mm-Schlitze der Gabel der Grundplatte des Nockengehäuses (chest lift cam follower) und durch das horizontale Loch im Endstück der Schubstange schieben kannst. Markiere die Höhe des Endstücks der Schubstange (push rod end block) mit einem scharfen Bleistift, entferne das $\varnothing 3 \text{ mm} \times 26 \text{ mm}$ Stäbchen noch einmal und schiebe das Endstück der Schubstange ein wenig nach unten. Gib eine kleine Menge Klebstoff auf die Schubstange, wo sich zuvor das Endstück befunden hat, und bringe dieses dann wieder in die richtige Position an der Markierung.

Nachdem der Kleber getrocknet ist, bringst du die Schubstange in ihre niedrigste Position, gibst Kleber in das horizontale Loch des Endstückes, bringst die Schubstange wieder in ihre höchste Position und schiebst das $\varnothing 3 \text{ mm} \times 26 \text{ mm}$ Stäbchen wieder die Schlitze der Gabel der Grundplatte des Nockengehäuses (chest lift cam follower) und durch das horizontale Loch im Endstück der Schubstange. Nachdem der Klebstoff getrocknet ist, kannst du die Kurbel drehen: der Schwungarm (sweep arm) sollte nun in seiner ganzen Reichweite nach vorne und hinten schwingen.

- (25) Nun wird der Ball-Hebemechanismus am vorderen Loch in der Sockel-Deckplatte ausgerichtet. Gib Klebstoff auf die Oberseite der oberen Ball-Führung und achte sorgfältig darauf, dass kein Klebstoff in das Loch kommt. Klebe dann die ganze Einheit an die Unterseite der Sockel-Deckplatte und versichere dich, dass der Ball ('T' ball) völlig frei gleitet: er muss fehlerfrei durch die beiden Ball-Führungen fallen.
- (26) Studiere die Abb. 26a, b, c und d sehr gründlich und verschaffe dir zunächst einen Überblick, bevor du mit dem nächsten Bauabschnitt beginnst.

Ziehe die Kurbelwelle von der Kurbel-Seite her aus der Anordnung und löse sie aus dem Oberkörper-Hebemechanismus. Schiebe die Ball-Hebe-Nocke ('T' ball lift cam) auf die Kurbelwelle. Es ist wichtig, dass diese ganz exakt wie in Abb. 26c gezeigt angebracht wird. Positioniere auch den Ball-Hebemechanismus ('T' lift) über der Kurbelwelle, aber verklebe nichts, bevor du nicht die Kurbelwelle wieder durch das Loch im Seitenteil des Sockels (side piece) geschoben hast.

Richte den Ball-Hebemechanismus so aus, dass das Ball-Hebe-Gitter ('T' lift mesh) mit zwei Stäbchen auf jeder Seite des Balls ('T' ball) zu liegen kommt (Abb. 26c). Klebe die flache Seite des Haltebocks ('T' lift pivot block) an die Unterseite der

Sockel-Deckplatte (base top), so dass das \varnothing 3 mm x 22 mm Stäbchen in der Seite des Grundplatte des Ball-Hebemechanismus ('T' lift) 1,5 mm vor der flachen Seite der Ball-Hebe-Nocke-Nocke ('T' lift cam) liegt, wenn diese flache Seite vertikal ausgerichtet ist (siehe Abb. 26c und 26d). Während der Klebstoff trocknet hast du noch etwas Zeit, Korrekturen an der Position vorzunehmen. Hebe den Oberkörper vom \varnothing 6 mm x 62 mm Stab und drehe vorsichtig an der Kurbel. Schiebe ein \varnothing 3 mm x 26 mm Stäbchen durch das Loch im Ball ('T' ball) (Abb. 26a und 26e). Mit der Drehung der Nocke soll der Ball plötzlich fallen, vollständig unter der Deckplatte (base top) verschwinden und dann so wieder erscheinen, dass nur der Ball an der Oberfläche sichtbar ist.

- (27) Nimm das \varnothing 3 mm x 26 mm Stäbchen wieder aus dem Schaft des Balls ('T' ball) und entferne den Ball. Bringe den Oberkörper wieder auf dem \varnothing 6 mm x 62 mm Stab an. Richte die Arme, Hände und den Golfschläger so aus, dass der Schläger in einer Linie mit dem Loch des Balles steht. Arme und Hände werden in dieser Position verklebt. Gib hierfür ein wenig Klebstoff in die noch nicht verklebten Löcher sowie in die Führungsfedern und Schlitze der beweglichen Gelenke, um diese zu fixieren. Da der Klebstoff eine Weile braucht um abzu härten, kannst du noch Korrekturen vornehmen. Du kannst auch zuerst den Klebstoff auftragen, dann ein wenig warten, und dann die Teile in die richtige Position bringen. Wenn der Golfschläger auf der Deckplatte aufliegt, unterstützt er die Arme in der Trocknungszeit. Als letztes gibst du etwas Kleber auf den Stiel des Golfschlägers etwas unterhalb der Hände und schiebst den Schläger so weit in die Hände, dass der Schlägerkopf (club head) an der Deckplatte knapp vorbeischieben kann. Wenn alles getrocknet ist, nimmst du den Oberkörper wieder ab, gibst Klebstoff auf den Bauch-Dreh-Block (waist swivel block), achtest dabei aber darauf, dass kein Klebstoff in die Nähe des \varnothing 6 mm x 62 mm Stabes kommt. Setze den Oberkörper wieder auf, so dass beim Drehen der Kurbel der Golfschläger auf beiden Seiten des Ball-Loches gleich weit ausschwingt. Solange der Klebstoff aushärtet kannst du den Oberkörper noch bewegen, um eine optimale Einstellung zu erreichen.

Schiebe den Ball wieder ein und das \varnothing 3 mm x 26 mm Stäbchen durch das Ball-Hebe-Gitter ('T' lift mesh, Abb. 26e). Klebe die Frontplatte des Sockels (front) an (Abb. 27a). Nimm den letzten \varnothing 10 mm x 12 mm Abstandhalter und gib einen Tropfen Kleber in das Loch. Schiebe den Abstandhalter auf die Kurbelwelle (auf der der Kurbel gegenüberliegenden Seite). Schiebe den Abstandhalter an das Seitenteil des Sockels, lasse aber einen kleinen Spalt, damit die Kurbelwelle sich frei bewegen lässt. Überlege, in welche Richtung der Kopf sich neigen soll, und klebe diesen entsprechend fest. Zuletzt verklebst du noch die Ball-Hebe-Nocke ('T' ball lift cam, Abb. 26c). Drehe die Nocke so lange auf der Kurbelwelle bis du eine Position gefunden hast, in der der Schläger den Ball knapp verfehlt, wenn die Kurbel gedreht wird und der Ball nach unten fällt. Dann schiebe die Ball-Hebe-Nocke ('T' ball lift cam) nochmals zur Seite, gib Kleber auf die entsprechende Stelle auf der Kurbelwelle und schiebe die Ball-Hebe-Nocke wieder in ihre Position auf der Kurbelwelle. Auch hier kannst du die exakte Ausrichtung noch korrigieren, während der Klebstoff trocknet.

- (28) Drehe an der Kurbel: dein Golf-Spieler wird seinen Schläger schwingen und den Ball jedes Mal knapp verfehlen – eine Enttäuschung, die fast jeder Golfer kennt.