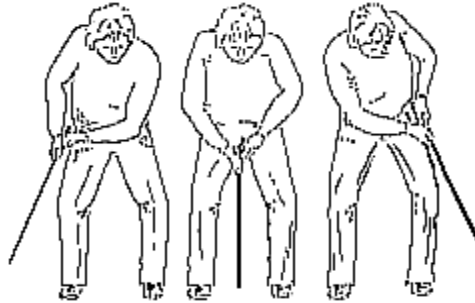


# Mach Mehr

aus

# Minigolf !



## **Kennen Sie das Minigolfspiel?**

Minigolf kann man auf ganz verschiedene Arten spielen. Sie können zum Beispiel einfach auf jeder Bahn dem Ball eins draufhauen und sich überraschen lassen, wo er landet. Das kann sogar sehr viel Spass machen; oder Sie können (wie unsere 'Profis' an Turnieren) schwer bepackt mit Ballkoffer, Besen und Wischlappen, Wärmekissen oder Kühlbox, voll konzentriert von Bahn zu Bahn gehen. Sie werden es nicht glauben: Auch das kann Spass machen.

In diesem Broschürchen wollen wir Sie dazu verleiten, es einmal mit einem Mittelweg zu versuchen: Nicht tierisch ernst, aber doch mit dem Ziel, vielleicht etwas mehr aus der Anlage und aus Ihnen herauszuholen. Denn auch Erfolg macht Spass. Und das ist doch das Wichtigste.

PS: Wenn Sie gerne noch ein paar Tipps mehr hätten: Unsere Clubmitglieder helfen Ihnen gerne.

### 1. Technik

Das A und O im Minigolf ist der gerade Schlag. Wenn Sie mit dem Schläger Kurven schlagen, wird der Ball kaum dorthin gehen, wie sie es möchten.

Stehen Sie darum ruhig etwas breiter, als Sie es gewöhnlich tun. Die Verbindungslinie Ihrer Fussspitzen sollte nach Möglichkeit in die Richtung zeigen, die der Ball dann nehmen soll.

Beugen Sie sich etwas vor, so dass Ihre Arme vor dem Körper frei schwingen können.

Denn der Schlag soll aus den Schultern und nicht aus dem Handgelenk kommen.

## 2. Regeln

Ziel des Spiels ist es, den Ball mit möglichst wenig Schlägen von einem beliebigen Punkt im Abschlagsfeld, markiert durch eine schwarze Begrenzung am Anfang der Bahn, ins Loch im Zielkreis zu bugsieren.

Falls Sie dazu mehr als einen einzigen Schlag brauchen, was dem Besten passieren kann, so wird der Ball grundsätzlich dort weitergespielt, wo er zur Ruhe kam. Ist dieser Platz zu nahe an der Bande oder an einem Hindernis, darf er (muss aber nicht) bis auf die dazu vorgesehene schwarze Begrenzungslinie versetzt werden.

(Fast) jede Bahn hat ein mehr oder weniger imposantes Hindernis. Dieses gilt dann als überwunden, wenn der Ball die rote Markierungslinie passiert hat.

Solange das Hindernis nicht überwunden ist, wird immer wieder aus dem Abschlagsfeld gespielt. Haben Sie es auch mit dem dritten Schlag noch nicht geschafft, dürfen Sie als Publikumsspieler unter Anrechnung eines 4. Punktes den Kerl von Hand hinter das Hindernis befördern (Für lizenzierte Spieler gibt es allerdings keine Gnade). Diese Regel gilt nicht für die Bahnen 10, 15, 16, 17 und 18.

Rollt der Ball, nachdem das Hindernis überwunden ist, wieder über die rote Linie zurück, dürfen Sie ihn dort auf die rote Linie setzen, wo er sie beim Zurücklaufen überquert hat (z.B. bei Bahn 7) bzw. auf den nächstgelegenen Punkt auf der schwarzen Begrenzungslinie hinter dem Hindernis (z.B. bei Bahn 3).

Landet der Ball auch mit dem sechsten Schlag noch nicht im Loch, schreiben Sie sich 7 Punkte, streichen diese Bahn aus Ihrem Gedächtnis (aber nicht von der Score-Karte) und gehen frohen Mutes an die nächste heran. Schlimmer als 126 Punkte pro Runde kann's also nicht kommen.

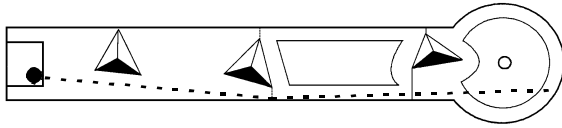
Noch ein Wort zu unserer Anlage: Sie spielen hier auf einer genormten Turnier-Anlage des Typs 'Eternit-Systems'. Daneben gibt es in der Schweiz noch Turnieranlagen vom Typ Bongni und vom 'schwedischen' Typ. Bei uns sind die Bahnen aber **nicht aus Eternit**, sondern aus **Beton, was heisst, dass Sie hier zum Spielen auch mal die Bahn betreten dürfen**. Bitte tun Sie das nie auf Bahnen, die wirklich aus Eternit sind. Sie würden sie damit ruinieren.

## 3. Spieltips mit dem 'Kassenball'

Natürlich können Sie alle Bahnen mit dem Standard-Ball von der Kasse spielen, und mit etwas Übung lassen sich auch damit ohne weiteres Resultate unter 40 Punkte erreichen.

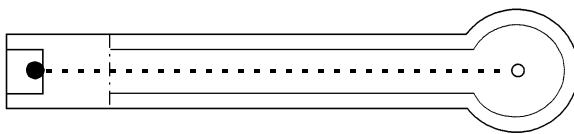
Die folgenden Tipps sollen Ihnen helfen, den 'guten' Weg zu finden.

### Bahn 1 Pyramiden



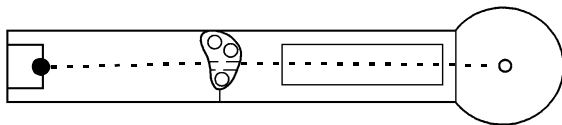
Zügig an den Hindernissen vorbei spielen. Der Ball läuft dann der Kreisbende nach und stösst am letzten Hindernis ab, von wo er bei richtigem Tempo gegen das Loch läuft.

### Bahn 2 Gerade Bahn ohne Hindernis



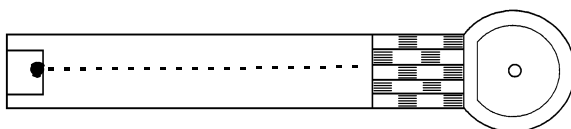
Versuchen Sie schön gerade in der Mitte zu bleiben.

### Bahn 3 Schräger Kreis mit Niere



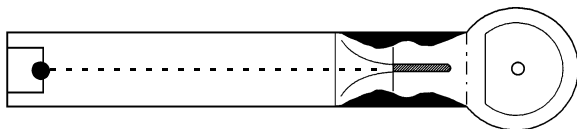
Von etwas rechts der Mitte in den linken Teil des Durchlasses. Beim Einlochen auf den näheren Lochrand zielen.

### Bahn 4 Unregelmässige Passagen



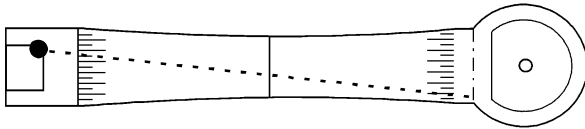
Von der Mitte aus auf den linken Rand der mittleren Passage spielen.

### Bahn 5 Rohrhügel



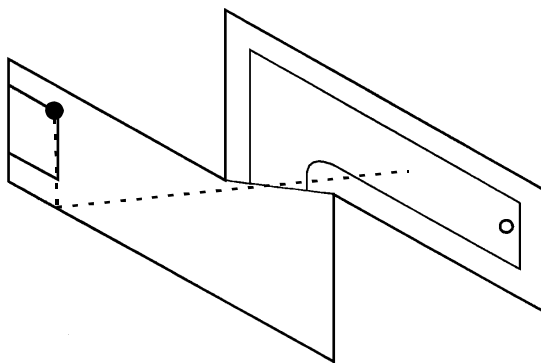
Hier zählt das richtige Tempo.

### Bahn 6    Brücke



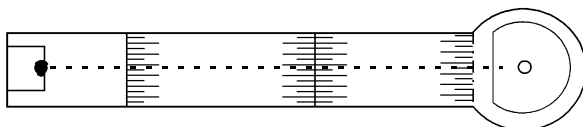
Diagonal über die Brücke, so dass der Ball die gegenüberliegende Bande gerade nicht mehr berührt. Er soll dann dem Kreis entlang laufen, an der gegenüberliegenden Bande wieder abstossen, und ins Loch laufen.

### Bahn 7    Blitz



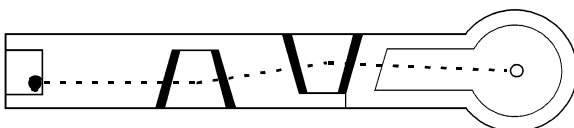
Kräftig der Linie des Abspielfeldes entlang auf die Bande spielen. So sollte der Ball mit dem ersten Schlag die Hindernislinie überqueren. Der Rest ist zielen.

### Bahn 8    Bodenwellen (auch Doppelwelle genannt)



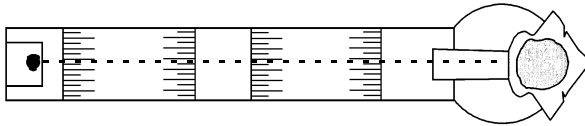
Beim ersten Schlag soll der Ball sicher die Wellen überwinden.

### Bahn 9    Stumpfe Kegel



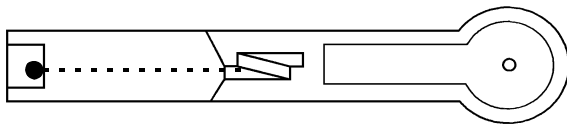
Nahe der rechten Ecke des Abspielfeldes mit den 'richtigen' Tempo geradeaus spielen. Der Ball sollte über die Kegel rollen und nicht hüpfen.

### Bahn 10 Doppelkeile oder 'Blumentopf'



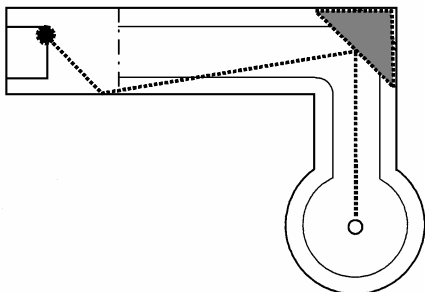
Auch hier ist das Wichtigste das richtige Tempo.

### Bahn 11 Salto oder Looping



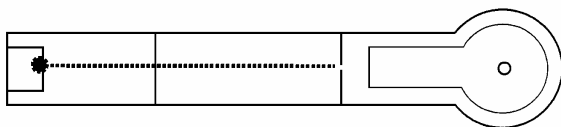
Beim ersten Schlag ist durchkommen die Devise. Beim Zweiten dann sauberes einlochen.

### Bahn 12 Rechter Winkel



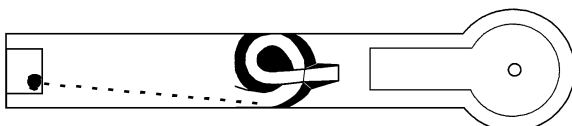
Wie angezeigt Banden. Vorsicht der Ball sollte mit wenig Tempo gespielt werden.

### Bahn 13 'Fensterli' oder 'Favoritentöter'



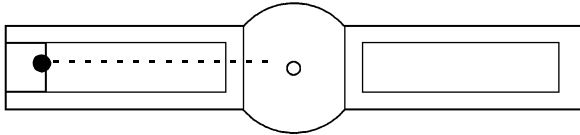
Von leicht links der Mitte gegen das Ziel.

### Bahn 14 Liegende Schleife



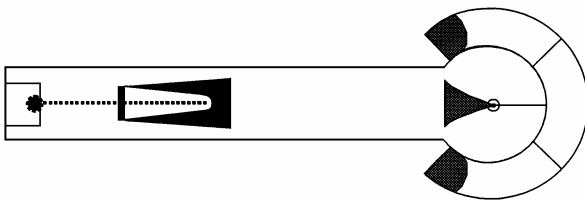
Ab rechter Ecke des Abschlagfeldes flach in den rechten Rand des Eingangs.

### Bahn 15 Mittelkreis oder Mittelhügel



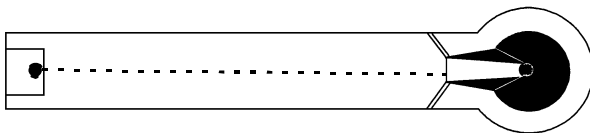
Diese Bahn 'hängt' leicht nach rechts. Zielen Sie also links neben das Loch.

### Bahn 16 'Netzli'



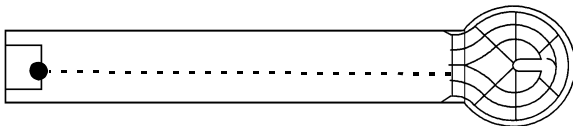
Mit dem richtigen Tempo 'über die Rampe schicken'. Gar nicht ans Netz denken und nicht in den Boden schlagen.

### Bahn 17 Vulkan



Von der Mitte aus auf den rechten Rand der Aufgangsrampe. Nicht zu schnell, und nicht zu langsam.

### Bahn 18 Labyrinth



Gerader Schlag mit mittlerem Tempo. Schauen Sie dem Ball nicht nach. Auch hier gilt die Devise ,das wichtigste bei dieser Bahn ist es, das richtige Tempo zu finden.