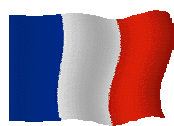


vocabulaire minigolfique



Minigolf en France c'est :



Bahnengolf en Allemagne



Banegolf au Danemark et en Norvège



Bangolf en Suède



Golf miniature en Belgique



Golf su pista en Italie



Minigolf en France



Midgetgolf aux Pays-bas



Minigolfa en Lettonie



Minigolfe au Portugal



Ratagolf en Finlande

Les 3 systèmes homologués



1) Le Bongni

Terrain en béton sur lequel l'ordre des pistes et le type des obstacles respectent strictement ceux désignés et créés par l'ingénieur suisse Paul Bongni.

La W.M.F ne reconnaît que les terrains « Bongni » comme « bétons » officiels pour ses tournois

Concrete

Béton

en France

Abteilung 1
minigolf
En Allemagne



PISTES :

Longueur = 12 m
Largeur = 1,25 m
Diamètre du cercle = 2,50m

La longueur et la largeur de la piste 7 ne sont pas spécifiées précisément.
Le diamètre du cercle est de 4,50m

2) L'eternit ou eternite

A l'origine mélange de béton et d'amiante (depuis, l'amiante a été remplacée par d'autres matériaux) Surface plus dure que les pistes bétons.

Abteilung 2
En Allemagne



PISTES :
Longueur = 6,25 m
Largeur = 0,90 m
Diamètre du cercle = 1,40m

Pour tous les types de terrain nous parlerons en Français des **Pistes** 1.2.3.etc

en Allemand **Bahn** 1.2.3.etc

en Anglais **Hole** 1.2.3.etc

3)Le Filz

Le système de jeu le plus répandu en Scandinavie

Felt Feutre Tapis en Belgique



PISTES :

Longueur = de 6 à 18m

Largeur de 0,80 à 0,90m

Diamètre du green octogonal de 1,60 à 2,40m

Des termes techniques en anglais

Des termes techniques en anglais

Basic shot = coup sans effet = jeu à plat

C'est le coup de base au minigolf.

Beaucoup de joueurs donnent plus ou moins d'effet de façon naturelle dans ce coup.

Follow-through En France= l'Accompagné = dernière partie d'un mouvement complet, après que le club ait frappé la balle.

Spin : Effet


Feathering : Coups de préparation

Right-hand club : club de gaucher (la direction du tir est la droite du joueur)

Left-hand club : club de droitier (la direction du tir est la gauche du joueur)

Leptidico

TRACKS	PISTES
COURSE	TERRAIN
SIDE	BANDE
SUCTION CUP	VENTOUSE
START AREA / TIN MÂT (Suisse romande)	AIRE DE DEPART Eternit : rectangle de 50x40cm peint sur la piste Béton : cercle de 30cm de diamètre peint sur la piste Feutre : plaque métallique fixée sur la piste
START SPOTS / SPOTS	Petits trous dans l'aire de départ
TOURIST (TOURISTE)	Joueur chez qui la technique ne correspond pas au nombre de tournois auxquels il participe.
RUBBER PLATE (Gummi) 	CAOUTCHOUC
CONTAINER	
THERMO-BAG 	Petit sac à l'intérieur duquel les balles sont isolées de la température extérieure
GOAL (but) : The TARGET (la cible)	dans laquelle doit aller la balle (habituellement un trou , mais aussi un filet, une vasque remplie de sable, un plateau, une boîte.

TIN SCRATCH	Coup raté, dans lequel le club frappe la piste. (en France = gratter)
TUSSMANN	Coup raté, dans lequel le club frappe le sommet de la balle. (en France = faire une casquette ou toper)
WHIPS	Coup raté, dans lequel la balle n'emprunte pas la direction attendue
ACE SPRUNG AS	Hole-in-one > trou en un . En France : as En Belgique : but En allemand « sprung » signifie saut. La balle rebondit au fond du trou et retombe dans celui-ci
MILKING	Jouer l'approche. Une stratégie de jeu qui consiste à ne pas tenter l'as, mais à se donner la possibilité de réussir facilement le 2. Utilisée sur le filz au « talon allemand (ski) » cette technique peut-être adoptée pour « assurer » un 3, après avoir raté l'as.
PUMPING	Changer l'inclinaison des pistes sans autorisation
 <div data-bbox="384 1070 767 1261" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ATTENTION PUMPING = DISQUALIFICATION IMMEDIATE</p> </div>	
SKI LIFT (remonte-pente)	Virgule qui provoque un changement de direction de la balle de 90 à 180°
THREE-SIXTY	Un 360, virgule qui provoque un changement de direction de la balle >180°

BALLES...



Les 3 critères :

POIDS	WEIGHT	GEWICHT
REBOND (1)	BOUNCE	SPRUNGHÖHE
DURETE (2)	HARDNESS	HÄRTE (SHORE)

(1) Le rebond d'une balle est calculé en lâchant celle-ci sur une plaque de béton, d'une hauteur de 1m et par une température de 20°

(2) Mesurée en « shore » d'après le DIN 5305 Standard.

Une dureté de 20 sh correspond à celle d'un bonbon très mou (une K13 \cong 15 sh)
Quite soft (très molle)

Une dureté de 100 sh correspond à celle d'une pierre en granit : (une Clicker \cong 100 sh)

Les 3 diamètres :

PETITES	SMALL / KLEIN	K
MOYENNES	MEDIUM	M
GROSSES	LARGE	G

Les 3 « surfaces » :

Laquée	Lacquer	L
Laquée rugueuse	Roughlacquer	X
Non laquée	Rough Raw	R

Turbo : Balle extrêmement rapide avec un rebond de plus de 70 cm.

Turboing : Stratégie de jeu utilisée le plus souvent sur le béton. La balle « turbo » est jouée de façon à ce qu'elle fasse plusieurs bande dans le cercle avant de tomber dans le trou.

Technique utilisée aussi sur certaines pistes sans obstacles « éternit »

Clicker : Balle extrêmement dure utilisée essentiellement sur le filz.

Rebond= 80 cm Dureté= 100 Poids= 40 g

Ou encore : Isolon Stone La Pierre

Dead ball Balle morte. Balle avec un rebond de 0 cm.

Voir « Splash molle » dans le glossaire du minigolf français.

Fast Balle rapide

Fasto Balle molle et très lente (morte)

Soft molle

All-round ball (sur le filz) : Une balle « passe-partout du filz »

Rebond entre 2 et 6cm Dureté entre 40 et 70 et d'un poids inférieur à 60g

Raw ball **R ball** **Non-lacquered ball** **Minus ball**

Balle dont la surface n'est pas laquée donc plus sensible aux effets.

Peeled ball Balle de laquelle la laque a été enlevée. Néanmoins moins sensible aux effets, qu'une balle non laquée d'origine.

Rough ball Balle rugueuse. Plus sensible aux effets que la même balle avec laque lisse

Smooth Lisse (surface des balles laquées)

Tableau des scores

	BLEU ou VERT	VERT	ROUGE	NOIR
ETERNIT	18-19	20-24	25-29	30 et plus
BETON	-25	26-29	30-35	36 et plus
FEUTRE	-29	30-35	36-39	40 et plus

La couleur bleue est utilisée uniquement dans les pays scandinaves pour marquer les tours exceptionnels : les « killer rounds »