

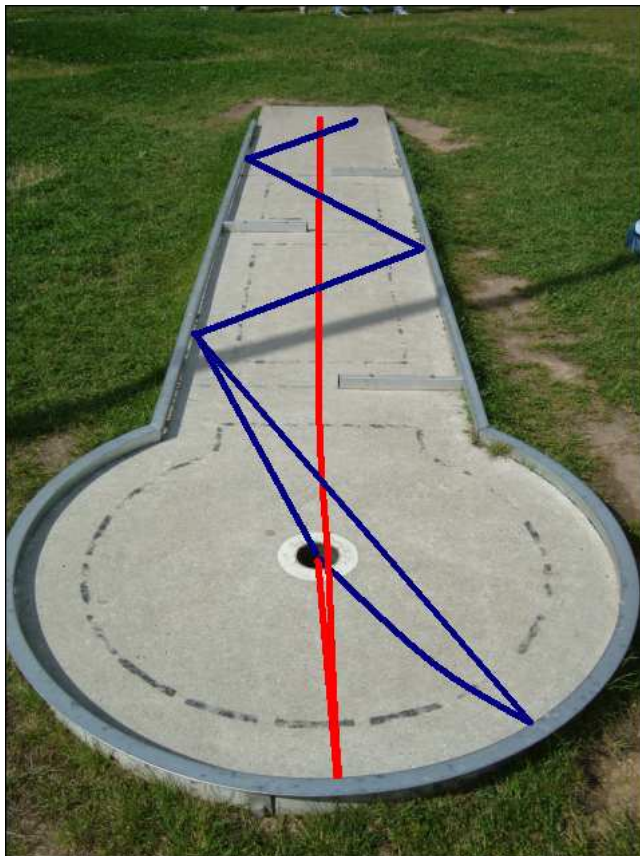
Gniewino 2009

Informacje ogólne o polu:

Gniewińskie pole ma 6,25 m długości i wykonane jest z nawierzchni betonowej. Wyniki uzyskiwane tutaj są bardzo różne. Zawodnika powinno cieszyć już zagranie około 37 uderzeń, podczas gdy rekord wynosi 28. Najtrudniejsze dołki to 2,7,13. Podczas gdy dwa pierwsze są wyzwaniem pod względem celności, na trzynastce najważniejsza jest wcześniej siła. Są także dołki na praktycznie pewną jedynkę jak 5, 15, 18.

W Gniewinie nie ma równych torów. Praktycznie na każdym dołku jest jakaś pochyłość, która czasem skutecznie utrudnia trafienie do dołka, a którą należy uwzględnić podczas ustalania strategii gry. Aby zniwelować działanie nierówności może przydać się ciężka piłka. Będzie ona dobra także ze względu na wiatr – który jest charakterystyczny dla tego miejsca. Na polu praktycznie nie ma cienia – zalecam używanie parasoli w celu ochrony piłek przed nadmierną temperaturą.

Urok pola polega na tym, że zepsucie na jednym dołku wcale nie przekreśla szans zawodnika na zagranie dobrej rundy. Przykładowo po piątce na drugim dołku możemy już po „tulipanie” (dołek 7) wyjść na zero a nawet mieć na koncie parę uderzeń mniej od 14 (2*7)



Dołek 1

Piłka:

Opcja czerwona – miękka, mała, odbicie 2-3 cm

Opcja niebieska – nielakierowana, bardzo wysokie odbicie

Informacje:

Przy zagranii po czerwonej linii piłka schodzi mocno na lewą stronę. Ważne aby uderzyć pewnie, mocno. Warto tak dobrać piłkę aby nie cofnęła się za daleko po odbiciu. Gra z odbiciami chwilowo nie ma uzasadnienia gdyż lewa banda jest uszkodzona i mocno amortyzuje uderzenie, przez co piłka nie ma odpowiedniej szybkości aby utrzymać optymalny tor ruchu.



Dołek 2

Piłka:

Mała, ciężka, aby nie była tak wrażliwa na nierówności

Informacje:

Ten tor charakteryzuje się bardzo dużym spadkiem w prawą stronę. Aby trafić na Green trzeba odpowiednio dobrać punkt startu oraz siłę. Każda piłka chodzi tutaj inaczej.



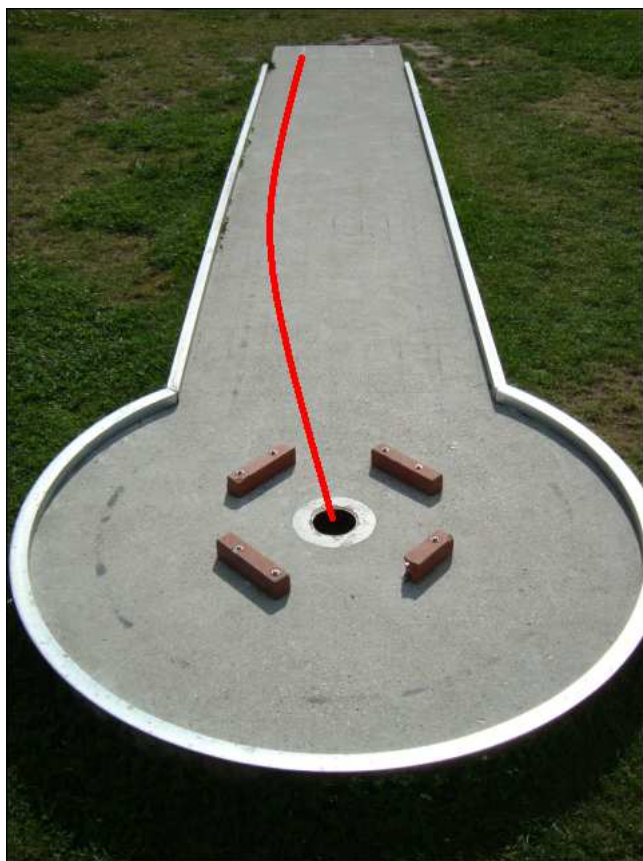
Dołek 3

Piłka:

Raczej miękka, odbicie 15-25 cm

Informacje:

Aby na trzecim stanowisku trafić jedynekę należy zagrać piłkę łukiem w prawą stronę. Pochyłość dołka sprowadzi ją z powrotem na lewo. „Hole In one” możliwe zarówno bezpośrednio jak i z odbicia o tylną bandę.



Dołek 4

Piłka:

Bez odbicia (tzw. Zero)

Informacje:

Po ustawieniu piłki w prawym, górnym rogu prostokąta startowego, uderzamy ją dosyć mocno, jeszcze bardziej na prawo – prawie pod samą bandę. Można grać bardziej „skaczącymi” piłeczkami, ale wtedy trzeba liczyć się z trudniejszymi dobiciami – po ominięciu dołka piłka złapie bandę i może schować się za cegłą.



Dołek 5

Piłka:

Twarda, nie za ciężka

Informacje:

Tutaj nawierzchnia jest relatywnie równa i można zagrywać prosto. Największa szansa na trafienie jest gdy punkt startowy będzie na prawej granicy prostokąta. Uderzenie musi być mocne aby piłka nie zatrzymała się na bandzie w środku labiryntu.



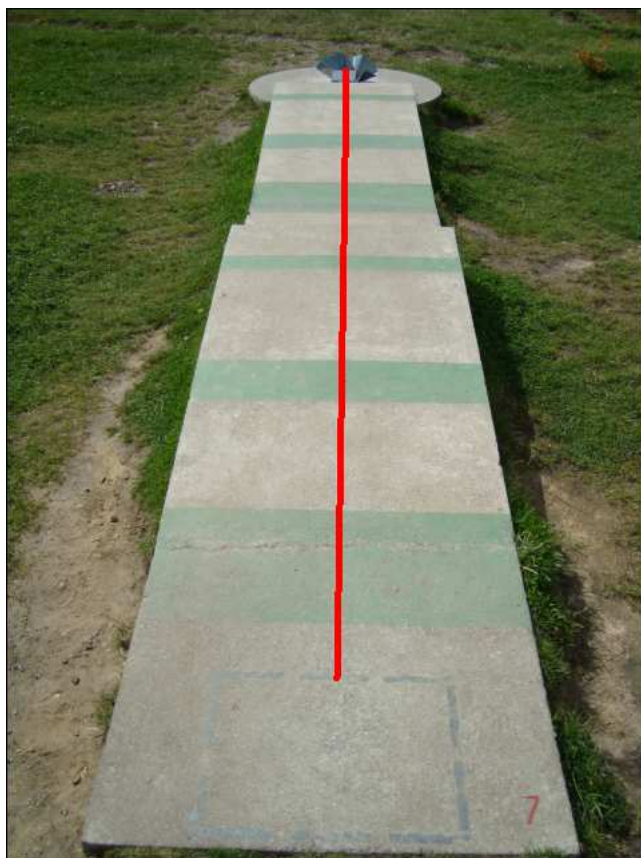
Dołek 6

Piłka:

Odbicie od 0 do 5 cm, twarda

Informacje:

Prostokąt startowy jest krzywo narysowany więc nie należy do niego prostować kija. Warto dłużej potrenować i dobrać optymalnie punkt startowy i punkt na który gramy. Twarda piłka złapie dołek i nie przeskoczy go. Można więc uderzać nią mocniej. Podobnie jeśli chodzi o odbicie. Im mniej „skacze” tym uderzenie jest pewniejsze. Banda na końcu toru jest uszkodzona, więc nie ma co liczyć, że piłka się cofnie bliżej dołka.



Dołek 7

Piłka:

Bez odbicia (tzw. Zero)

Informacje:

Pamiętajmy aby nie skrzywić kija podczas uderzenia na tym dołku. Precyzja jest tutaj bardzo ważna. Uderzenie ze środka, prosto. Jeden z trudniejszych dołków na polu.



Dołek 8

Piłka:

Ciężka

Informacje:

Szybsze piłki mają większą szansę na jedynekę – trzeba jednak bardzo dokładnie uderzyć.

Prostokąt startowy jest krzywo narysowany i nie należy prostować do niego kija. W przypadku lżejszych piłek łatwiej będzie pokonać pochylnię trafiając idealnie w jej środek – wtedy nie złapie bandy i nie stoczy się w dół (musi być to jednak piłka siadająca)



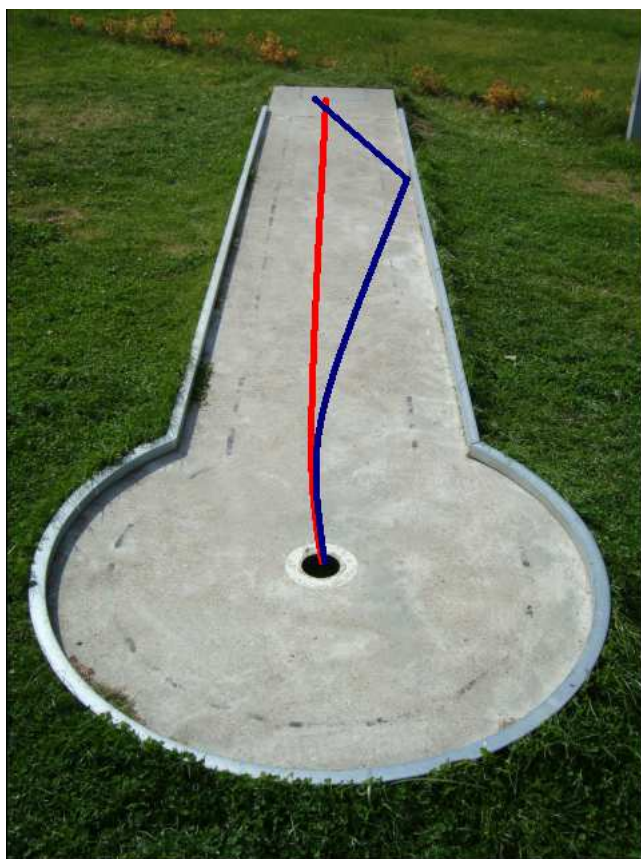
Dołek 9

Piłka:

Bez odbicia (tzw. Zero)

Informacje:

Grając z prawej strony zagrywamy na lewą bandę wewnątrz przejścia. Możliwa także gra bezpośrednio na wprost lub od prawej bandy. Wtedy jest większa szansa na przebicie piłki blisko dołka ale jedyneką jest rzadkością. Przy dobiciach piłka zagrana ukośnie schodzi do wewnątrz.



Dołek 10

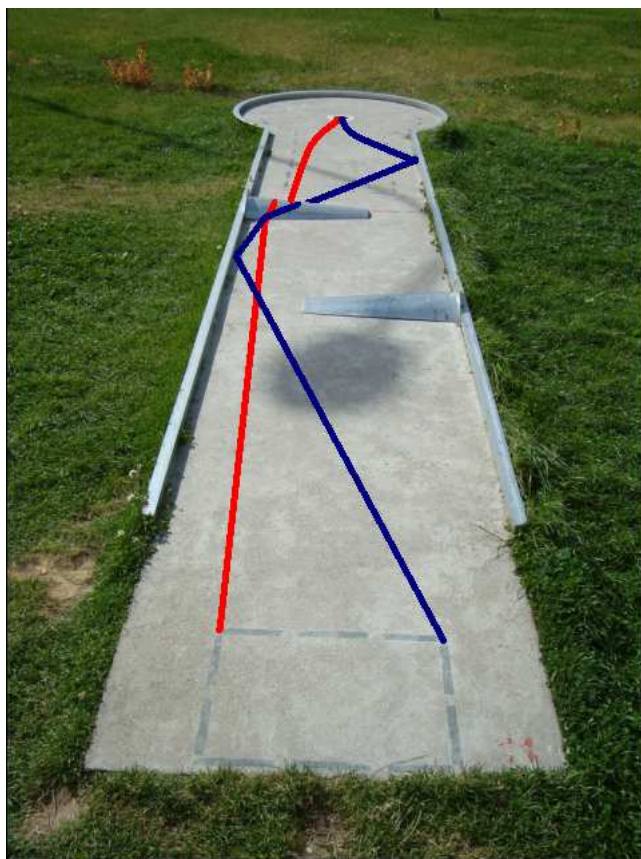
Piłka:

Opcja czerwona – odbicie 0-7 cm.

Opcja niebieska – odbicie 10-15 cm.

Informacje:

Przed i na samym Greenie dołek jest pochylony w dół. W efekcie za mocne uderzenie może się skończyć patem z połowy toru. Gdy odbijamy piłkę od bandy może być trochę mocniej zagrana – wtedy jest mniejsze ryzyko trudnych dobić. Przy samym dołku jest też całkiem spory spadek w lewo – można to wykorzystać tak jak pokazano na rysunku.



Dołek 11

Piłka:

Opcja czerwona – odbicie 5-15 cm, miękka

Opcja niebieska – odbicie 20-40 cm, miękka

Informacje:

Bardziej skacząca piłka zagrana wzdłuż toru z lewej strony (opcja czerwona) za lekko uderzona nie przejdzie przez pacholek. Wszystkie mocniejsze uderzenia będą jednak kończyły się długimi dobicami. Przy takim zagraniu lepsza będzie więc bardziej siadająca.



Dołek 12

Piłka:

Twarda, odbicie 20-50 cm

Informacje:

Do każdej piłki trzeba indywidualnie dobierać punkty – każda trochę inaczej odbija się od bandy. Przy patkach twarda piłka jest pewniejsza – na Greenie jest nierówno a twardą można uderzyć mocniej.



Dołek 13

Piłka:

Koniecznie twarda, nie za ciężka

Informacje:

Bardzo trudny, siłowy dołek. Aby trafić do siatki trzeba uderzyć dosyć mocno więc użycie ciężkich piłek nie ma uzasadnienia. Skocznia jest nieco źle wykonana i niszczy piłki. Po zagranii na piłce tworzy się wcięcie, które później może utrudnić grę. Nie warto więc używać swoich najlepszych piłek.



Dołek 14

Piłka:

Dosyć twarda, odbicie 10-25 cm

Informacje:

Bez zagrania od prawej bandy piłka wchodzi pod mniejszym kątem na bandę i nie traci szybkości. Czasami aby trafić do dołka za pierwszym razem trzeba uderzyć naprawdę mocno. Gdy piłka dotknie za wcześnie trójkąta odbije się zbyt pionowo. Z dużym ryzykiem można także próbować odbicia od trzech band.



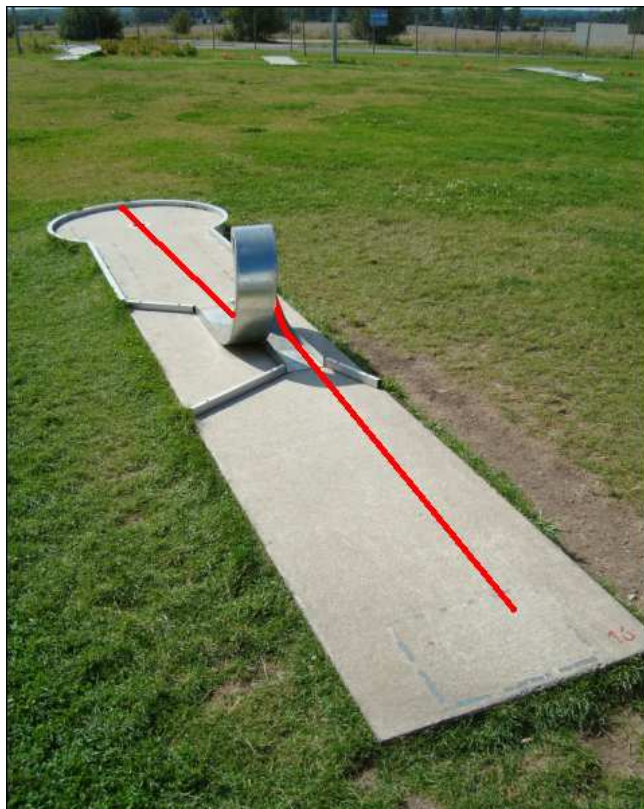
Dołek 15

Piłka:

Ciężka, odbicie 0- 10 cm

Informacje:

Na tym stanowisku szansa na jedynekę jest chyba największa. Sam tor jest dość równy. Uderzenie powinno być trochę mocniejsze niż na większości innych. Bezpieczniej grać od wewnętrznej bandy wulkanu.



Dołek 16

Piłka:

Miękka, ciężka, odbicie 2-7 cm

Informacje:

Uderzamy dosyć mocno najlepiej po prawej bandzie ślimaka. Piłka powinna przeskoczyć na dołkiem, odbić się od bandy i wpaść do dołka. Bardziej odbijające się piłki mogą przy niewielkim błędzie cofnąć się i utrudnić patowanie. Warto wtedy uwzględnić ich temperaturę.



Dołek 17

Piłka:

Mała, odbicie 10-20 cm

Informacje:

Na odcinku od startu do końca skoczni jest pochyłość. Piłki schodzą w prawo. Należy to uwzględnić przy dobieraniu punktów. Piłka, która przejdzie po prawej stronie od dołka powinna odbić się od bandy i wtoczyć się do dołka.

Dołek 18

Piłka:

Miękka, odbicie 20-50 cm

Informacje:

Uderzamy z lewej lub prawej strony wzdłuż bandy. Prawie pewna jedynka. Mniej odbijające się piłki złapią bandę i przejdą nad „V”. Bardziej skaczące mogą nawet po kilku odbiciach wewnątrz leja z niego wyskoczyć.

Informacje Końcowe:

- zdjęcie dołka numer 18 zostanie dodane dopiero po Mistrzostwach.
- nie gwarantuję, że dane zawarte w tym dokumencie będą aktualne podczas MP 2009 ani też żadnego innego turnieju.
- w razie pytań lub prośby o pomoc jestem dostępny od godziny 16:00 w czwartek i piątek bezpośrednio przed MP na sopockim polu.
- proszę o niekopiowanie całości lub fragmentu dokumentu bez wcześniejszego uzgodnienia ze mną.
- w przypadku jakichkolwiek uwag proszę o kontakt milmat2@gmail.com