

# SAINT MAURICE L'EXIL

**Pyramides** : Départ à 5cm du coin droit (à ajuster en fonction de la température) et jouer force moyenne sur la fin de la 2<sup>ème</sup> pyramide avec la **3D boF Philippe Lhéritier FM 2000 KL verte**. Ne pas jouer trop fort sinon soit la balle saute en touchant la 2<sup>ème</sup> pyramide et ne répond pas à la bande, soit elle va derrière la 3<sup>ème</sup> pyramide. Ne pas être trop doux sinon on prend la tendance à droite sur la fin et on passe à droite du trou. On cherche à longer la 3<sup>ème</sup> pyramide sans trop la toucher et à faire as direct car retour quasi inexistant.

**Salto** : Départ à peine décalé à droite et rentrer centre droit dans le salto en liftant un peu et en jouant assez doux avec la **Nifo 2 specklig ou Wagner 37 specklig**. On cherche à sortir à droite du trou et si la balle a juste la force pour revenir vers le trou, il y a une cuvette autour du trou.

**Fromage** : Départ léger décalé à droite et penser fermer avec la **H3nostalgie ou Migo M10** mais sur cette piste la balle n'a pas une grande importance si ce n'est qu'une balle légèrement molle garde mieux la ligne qu'une balle dure. La piste penche à droite. On joue force moyenne pour prendre la tendance car si on joue trop fort, on reste à gauche mais ça peut redescendre dedans. Il faut faire attention de ne pas trop fermer pour ne pas toucher dessous.

**Volcan** : Départ léger décalé à gauche et ouvrir un peu avec **Sun marron**. Sur ce volcan, il faut éviter de toucher les bords en montant car il pardonne très peu.

**Cônes Inversées** : Départ à 10cm du coin droit et ouvrir à peine pour passer par dessus les 2 bosses et ensuite, tout est dans l'ouverture et la force pour qu'après le 2<sup>ème</sup> cône, la balle bascule vers le trou. On peut soit jouer des balles style **nifo 2** plus faciles à jouer mais qui ne font que l'aller ou alors jouer des balles style **K12 délaquée** qui vont aussi permettre d'avoir le retour à ras du trou à gauche et sauver des virgules mais qui sont un peu plus dures à passer et peuvent faire virgule.

**Vasque** : Départ décalé à droite du milieu et droit avec la **Sun marron** en ne jouant pas trop fort sinon on peut sortir.

**Equerre** : Départ du trou rectangulaire un peu décalé à gauche du coin droit et fermer un peu pour toucher au milieu/bas (angle du marquage) de l'équerre force moyenne avec la **3D613MR**. Le matin, il faut jouer un peu plus bas sur l'équerre car la balle donne moins et passe trop large à gauche. La 2<sup>ème</sup> partie de la piste penche à gauche et on cherche soit à faire as direct, soit à avoir le retour à gauche mais il faut être assez prêt du trou.

**Filet** : Départ juste à gauche du trou et droit avec la **poulet**.

**Chicanes** : La piste penche à gauche. 2 types de balles possibles sur cette piste. Des balles molles et mortes style 3D As4Us 2997 et on part à gauche de la fissure et on ouvre sans effet pour être la balle un peu sur la droite de la piste et la tendance va la ramener au trou et tout est dans la force. Sinon, on peut partir sur la fissure et jouer droit en coupant pour lui permettre de garder la trajectoire vers la droite et ne pas prendre la tendance. Pour ce jeu, on joue la **3D boF Manfred Brill KR ou la 3D boF MGC Rhodanien FMM 2003 KR**. On joue force moyenne, on passe à gauche du trou et l'effet associé au délaquage de la balle lui permet de revenir dedans. Si on joue trop doux, on passe trop large à gauche et on revient à droite.

**Eclair** : Partir à 10cm du coin gauche et faire la bande assez courte avec la **Migo M30 le matin puis la Migo M20 l'après midi**. Avec ces balles on cherche à faire l'as en 2 bandes. On peut aussi jouer des balles plus rapides comme **Migo M60** qui augmentent le nombre de chance derrière mais le jeu avec ces balles est plus aléatoire.

**Canon** : Sur cette piste, j'ai joué la **3D846MX ou la SV Golf Switzerland 97 MX** en partant quasiment du milieu, en ouvrant un peu car la piste penche à gauche et en jouant droit force moyenne. Pour faire as, il faut sortir sur la droite du trou. A priori, le canon pardonne un peu plus à droite qu'à gauche.

**Chameau** : La piste penche un peu à gauche et à mon sens est assez dure à maîtriser depuis le début bien que certains y arrivent très bien. Pour ma part je pars presque du coin droit et je ferme léger en jouant force

moyenne pour me servir de la tendance de la bosse pour aller dans le trou. Je joue **H3 nostalgie** mais sur cette piste la balle n'a que peu d'importance.

**Labyrinthe** : départ du gros trou et droit avec la **W034**.

**Pont** : Départ du coin droit et enrouler force moyenne avec **l'Euro 21 chaude** en mettant beaucoup d'effet. Sur cette piste, il faut bien enrouler mais il ne faut pas que la balle soit trop fort sinon elle monte trop sur le pont et redescend à gauche du trou.

**Bosses** : Départ du coin gauche ou rentrer un peu si il fait chaud et jouer en haut de la bande à droite avec un peu d'effet en appuyant un peu avec la **3D boF Annabeila Pereira MR** ou la **3D boF MGC Rhodanien FMM 2003 KR** ou **SV Golf 014 KR** pour passer à ras du trou à G et revenir. Le départ est crucial car il faut passer à ras sans accrocher le trou, il faut appuyer sinon la balle se décale trop à gauche et il faut bien taper au sommet sinon ca ne va plus non plus.

**Escargot** : Pour faire as, il faut que la balle s'arrête quasiment en haut de l'escargot pour qu'elle se colle à la bande de droite dans la descente ce qui l'a met dans l'axe du trou. Si la balle ne fait pas ça, elle touche à droite puis à gauche dans la descente et sort large à droite du trou. Pour pouvoir mieux maîtriser la force, il ne faut surtout pas faire de bande avant. On part donc à 5cm du coin droit et on rentre directement dans l'escargot, sans effet, en accompagnant énormément avec la **3D As4Us 2007 KX** ou la **3D boF Philippe Lhéritier FM2007 KX** qui freinent beaucoup et permet donc de jouer un peu plus fort.

**Favori** : Départ juste à gauche du milieu et ouvrir un peu avec la **3D boF David Schuster**. On cherche à passer centre droit sous la fenêtre et à être force moyenne pour que la tendance à gauche dans la 2<sup>ème</sup> partie ramène la balle vers le trou.

**V** : Départ à 5cm du coin gauche et fermer léger avec la **K12 délaquée** et on cherche à faire bande a gauche en haut de la montée pour que ça recentre la balle.