

Клуб любителей мини-гольфа Тольятти

Специальные Правила для мини-гольфа на ковролине

Тольятти - 2013

Настоящая версия
**Специальных правил
для «мини-гольфа на ковролине»**
разработана автором игрового комплекта
Шепелевым Евгением Владимировичем
и дополнена соавторами,
педагогами дополнительного образования,
тренерами-практиками
Бельцовой Галиной Валентиновной,
Суконниковым Владиславом Николаевичем,
Чикиным Владленом Вячеславовичем

**Специальные правила для «мини-гольфа на ковролине»
утверждены на Общем собрании членов правления
Федерации развития гольфа Самарской области
Протокол № 6 от 02.09.2013г.**

Специальные правила для «мини-гольфа на ковролине»

1. Общие положения и порядок игры в мини-гольф на ковролине

Мини-гольф на ковролине – это игровая площадка для игры в мини-гольф, которая соответствует требованиям полей для мини-гольфа «свободного стандарта» и может быть использована не только для тренировочных занятий и развлекательных мероприятий, но и для проведения соревнований по мини-гольфу.

1.1. Смысл игры состоит в том, чтобы забить клюшкой мяч во все лунки игрового поля. Количество лунок при проведении соревнований должно быть 18.

1.2. Лунки помечены номерами. Игру начинают с первой лунки. На соревнованиях при общем старте игра может начинаться с любой лунки и продолжается она по мере возрастания номеров лунок, затем переход на первую лунку и до той, с которой была начата игра. За один раунд или игру важно пройти все лунки.

1.3. Для игры используются клюшки для мини-гольфа или палеры. А играть разрешается мячами для большого гольфа или мячами для мини-гольфа.

1.4. Первый удар на каждой дорожке (лунке) нужно выполнять со старта или (ти).

Последующие удары делаются с того места, где остановился мяч.

Всего на одну лунку дается 6 попыток. Если за 6 попыток мяч не забит в лунку, то игроку выставляется в карточку 7 баллов, и он переходит на следующую лунку.

1.5. Если мяч остановился около борта или препятствия, его можно отодвинуть, согласно правилам перемещения мяча в направлении перпендикулярном линии старта (ти), на 20см или две головки клюшки для удобства удара, но не улучшать положение мяча относительно лунки.

1.6. Если мяч после удара покинул игровую дорожку или перелетел через барьер (ограждение), то его выставляют согласно правилам перемещения мяча и продолжают игру. Если мяч остановился на препятствии, его доигрывают следующим ударом.

1.7. Препятствие считается пройденным, а лунка засчитанной, если мяч прокатился по препятствию оговоренным маршрутом и остановился на дне лунки или в заданной цели.

1.8. Очередность игры на соревновании определяется жеребьевкой. Игрокам выдаются карандаши или ручки и личная карточка игрока. В нее игроки записывают результаты, с какого удара попал в лунку.

1.9. Во время игры нельзя: ходить по полю, размахивать клюшкой, отвлекать игроков разговорами и мешать им выполнять удары.

1.10. В соревновании побеждает тот, кто прошел все лунки и сделал наименьшее количество ударов, или кто выиграл большее количество лунок.

1.11. Если на соревнованиях при подведении итогов у двух и более игроков, претендующих на призовые места, окажется одинаковый результат, то для них назначается переигровка с первой лунки, до полного выявления победителя.

2. Конструктивные особенности

2.1. Игровые дорожки все одинаковой прямоугольной формы.

Основные размеры дорожек:

Длина * ширина = 4*1 м или 6*2 м

Границей дорожки служит край коврового покрытия в стартовой ее части и с боковых сторон, а в финишной части дорожки границей является барьер.

На каждой дорожке устанавливается препятствие с лункой. Лунка находится на самом препятствии. Диаметр лунки 10 см.

2.2. Стартовая часть дорожки (ти) определена на каждой дорожке, и представляет собой зону прямоугольной формы 20*100 см.

2.3. Игровое поле состоит из 18-ти четырех метровых или 9-ти шестиметровых дорожек, удовлетворяющим основным стандартным размерам полей «свободного стандарта».

2.4. Материалы дорожки – это ковровое покрытие. Игровая поверхность дорожки – это ровная горизонтальная поверхность. Качество покрытия: среднее между фетром и искусственной травой, но с коротким ворсом (2-3 мм), что обеспечивает хорошее качение мяча.

2.5. Барьеры или ограждения установлены на каждой дорожке в финишной ее части, за препятствиями с лунками. Они выполнены из многослойной плоской фанеры и служат для предотвращения скатывания мяча с дорожки. Отскок мяча от барьера предсказуемый и незначительный.

2.6. Препятствия совмещены с лунками и устанавливаются на каждой из 18-ти дорожек. Каждое препятствие номеруется в соответствии с номером дорожки. Все препятствия имеют различную конструкцию. Конструктивные особенности и габариты препятствий описаны в **Приложение 1**. Препятствия выполнены из многослойной фанеры, достаточно прочны и устанавливаются неподвижно в зафиксированных зонах. Каждое препятствие имеет игровую поверхность драпированную тканью и лунку диаметром 10 см или определенную цель (бункер, щель, дуга, угол). Игровая поверхность препятствия плотно соприкасается с поверхностью игровой дорожки и сопряжена с ней с помощью специального «фартука», что позволяет мячу беспрепятственно закатываться на препятствие. На

отдельных препятствиях имеются ограничительные борта высотой 3-5 см, которые служат для предотвращения скатывания мяча.

2.7. Препятствия с задним бортом или без борта, но играемые с одной стороны, устанавливаются вплотную к барьеру (ограждению) дорожки. Если мяч попадает в лунку при отскоке от борта или барьера, то попадание засчитывается. Препятствия без заднего борта, играемые с двух сторон, устанавливаются на расстоянии не менее 1 метра (в исключительных случаях 0,8 м) от барьера дорожки. Препятствие играется с противоположной стороны, если мяч от предыдущего удара прошел по указанному маршруту или рядом с препятствием и остановился за ним.

2.8. При проведении соревнований на дорожки выставляются только 18 из 30-ти описанных в настоящих правилах препятствий. Выбор препятствий осуществляет судейская коллегия. Не разрешается использовать на соревнованиях препятствия иной формы или иных размеров, чем описаны в настоящих правилах.

2.9. Для каждой дорожки (препятствия, лунки) существует описание маршрута и инструкция по правильному прохождению мяча, которая считается основным регламентирующим документом для судей и игроков.

Приложение 1.

2.10. Красная линия

2.10.1. Красная линия совпадает с линией разметки (ти). После того как мяч правильно вышел с (ти), он считается правильно прошедшим красную линию и находится в игре. Дорожка без красной линии на данном поле одна, это дорожка, на которой находится препятствие «сачок». Она играется только с (ти) без доигрывания.

2.10.2. Если мяч выкатывается за красную линию после того, как прошел ее правильно, применяются общие правила (допустим, мяч укатился за красную линию после добивания в двустороннюю лунку или скатился с препятствия и укатился за красную линию). В этом случае игра продолжается с того места, где мяч выкатился за красную линию, с учетом общих правил перемещения мяча.

2.11. Перемещение мяча

2.11.1. Разметка перемещения мяча на дорожках не наносится, поскольку для свободного стандарта она не обязательна. В этом случае перемещение осуществляется по воображаемой линии.

2.11.2. Расстояние перемещения: если мяч приходит в состояние покоя вблизи борта или препятствия он может быть перемещен на расстояние до 20 см от борта или препятствия.

2.11.3. Направление перемещения: как правило, мяч перемещается под углом 90° к границе дорожки, барьера или к препятствию. Мяч, остановившийся внутри препятствия (если он прошел его правильно доигрывается следующим ударом). Мяч, остановившийся у подножия препятствия, может быть перемещен в направлении (ти) в соответствии с общими правилами перемещения.

2.11.4. Мяч, попавший в лунку (цель) не по указанному маршруту, не засчитывается, а игра продолжается с того места, откуда был нанесен последний удар.

2.11.5. Мяч, выкатившийся за красную линию, после того как он был правильно введен в игру, выставляется на красную линию в то место, где он ее пересек.

2.12. Мяч в ауте

2.12.1. Если мяч выходит за пределы дорожки (мяч в ауте) после правильного прохождения красной линии, игра продолжается с места, в котором мяч покинул дорожку, с учетом общих правил перемещения мяча. Если мяч выходит за пределы дорожки после прохождения препятствия, то игра продолжается с (ти). Если мяч не прошел красную линию и скатился с дорожки после удара, то игра также продолжается с (ти).

2.12.2. За выход мяча в аут или попадание мяча в лунку не по указанному маршруту, штрафные удары не начисляются, но сам удар засчитывается.

2.13. Не играемый мяч или условно играемый – это мяч, подкатившийся к барьеру, препятствию или закатившийся за препятствие и не может быть забит одним следующим ударом в цель. В этом случае применяются общие правила перемещения мяча, мяч выбивается на ударную позицию и игра продолжается.

2.14. Правило последнего удара (последней попытки). Если у игрока осталась последняя попытка, а мяч находится в не играемой зоне, то мяч выставляется на (ти) и последний удар выполняется с (ти).

3. Схема размещения элементов на дорожке

3.1. Обозначения

A – препятствие с задним бортом или без борта, но играемое с одной стороны

B – препятствие без заднего борта, играемое с двух сторон

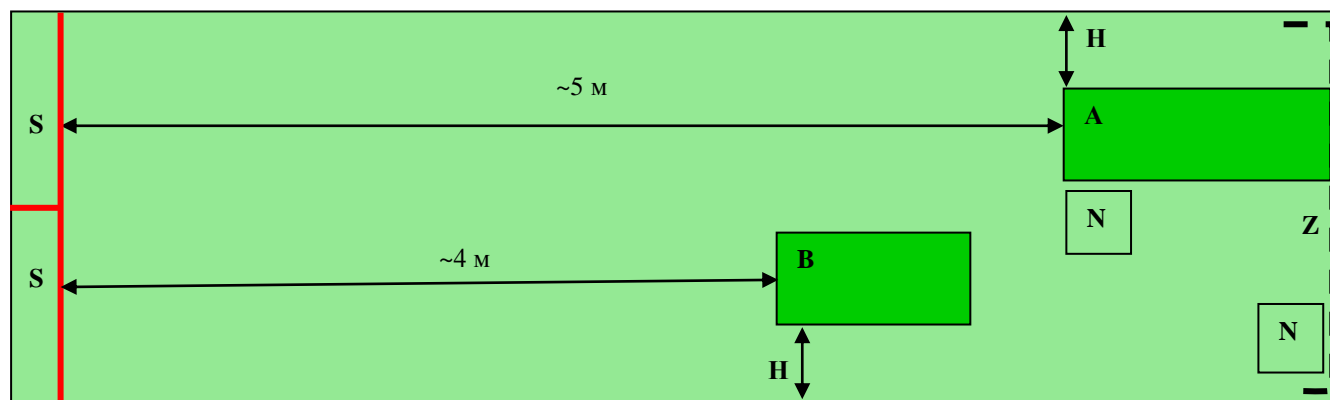
N – номер лунки

H – расстояние от края дорожки до препятствия (20 см)

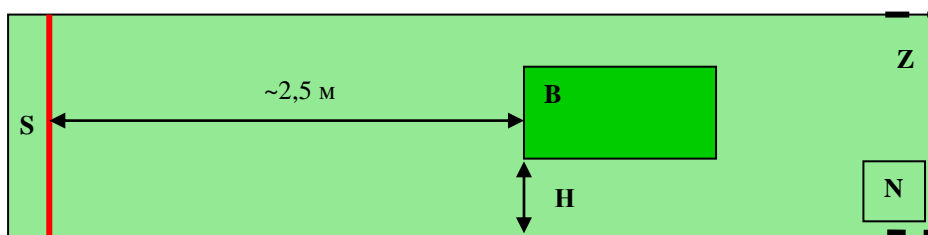
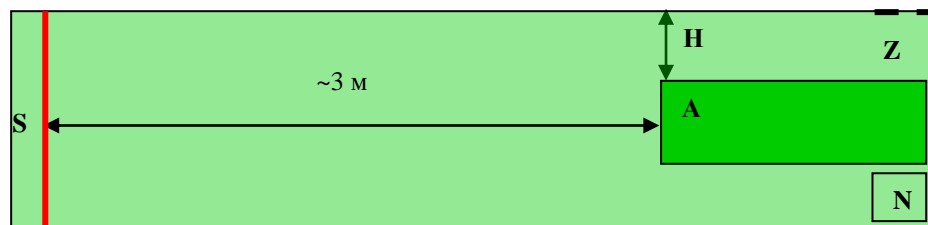
Z – борт (барьер, ограждение)

S – старт (ти), полоса шириной 30 см, длиной 1 м, ограничена условной красной линией

3.2. Длина дорожки 6 м



3.3. Длина дорожки 4 м

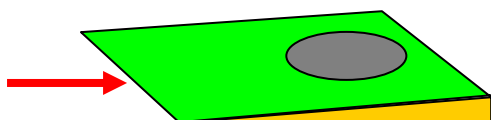


4. Маршруты или правила прохождения препятствий

Красная (сплошная) стрелка указывает направление основного маршрута движения мяча, синяя (пунктирная) стрелка указывает дополнительное направление доигрывания. Добивание мяча допустимо, если он остановился на поверхности препятствия, с того места, где он остановился.

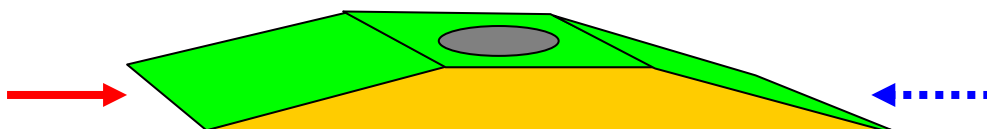
4.1. Лунка односкатная, габариты: 20*30*5

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одной стороны в указанном направлении.



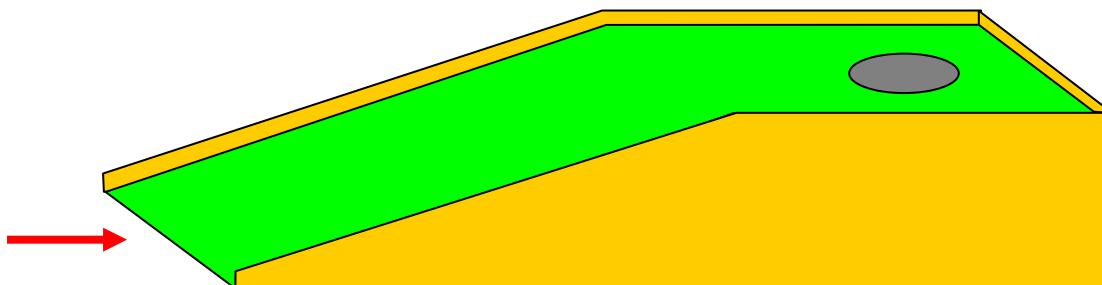
4.2. Лунка двускатная, габариты: 20*60*7

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с противоположной стороны в указанном направлении.



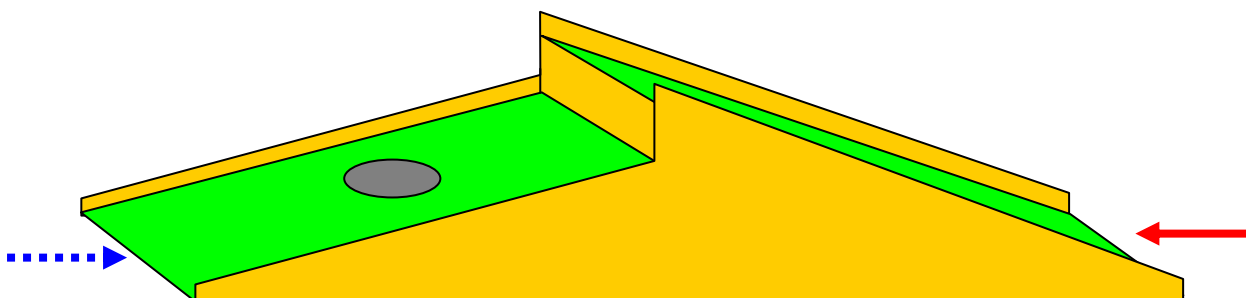
4.3. Эстакада, габариты: 20*70*15

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одной стороны в указанном направлении.



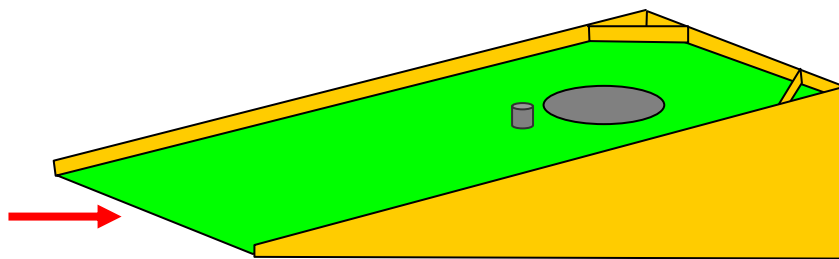
4.4. Разрушенная плотина, габариты: 20*100*15

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с противоположной стороны **при условии** прохождения препятствия в указанном направлении.



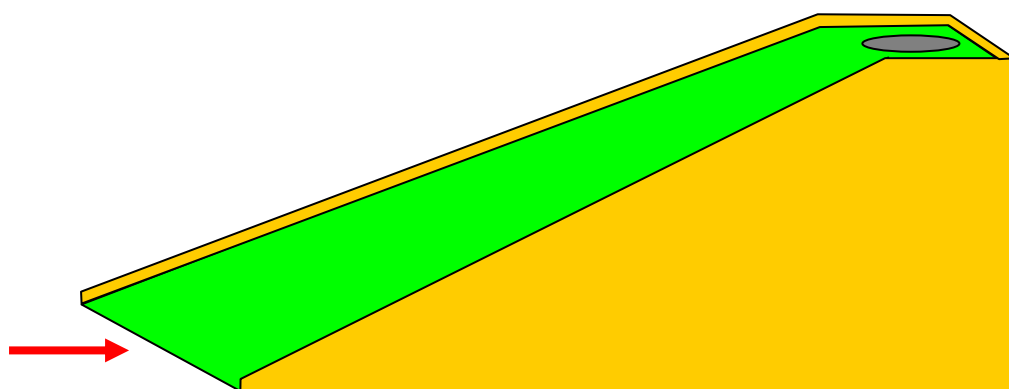
4.5. Горка с пеньком, габариты: 20*50*15

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одной стороны в указанном направлении.



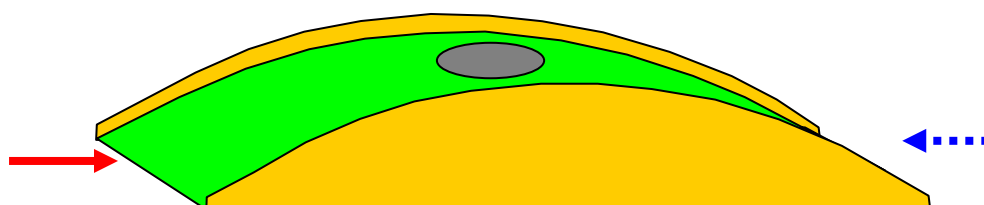
4.6. Высокая эстакада, габариты: 30*100*40

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одной стороны в указанном направлении.



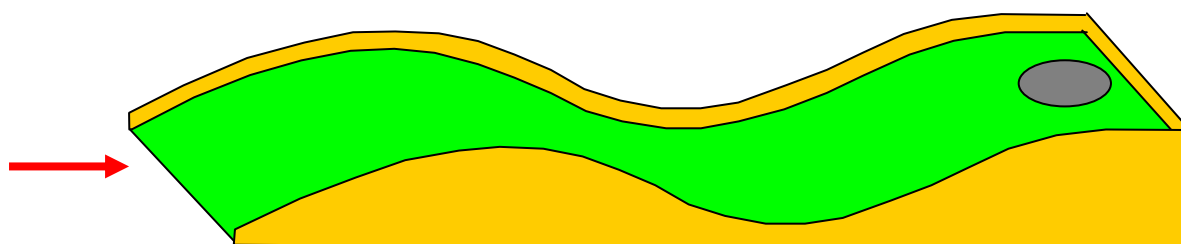
4.7. Горбатый мост, габариты: 20*80*15

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с противоположной стороны в указанном направлении.



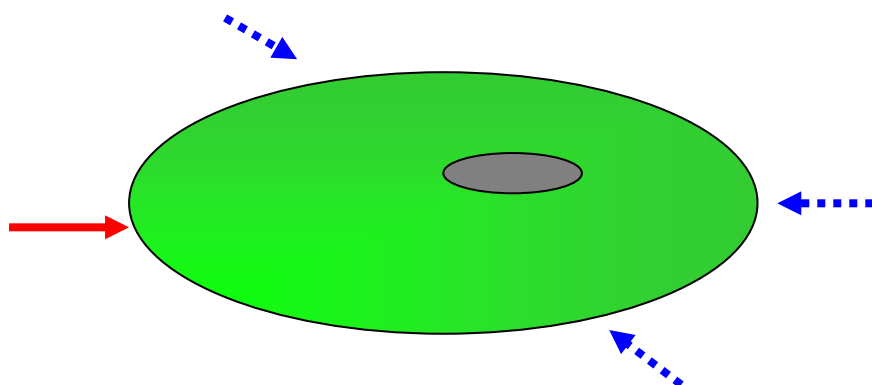
4.8. Двойная волна с бортом, габариты: 20*110*15

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одной стороны в указанном направлении.



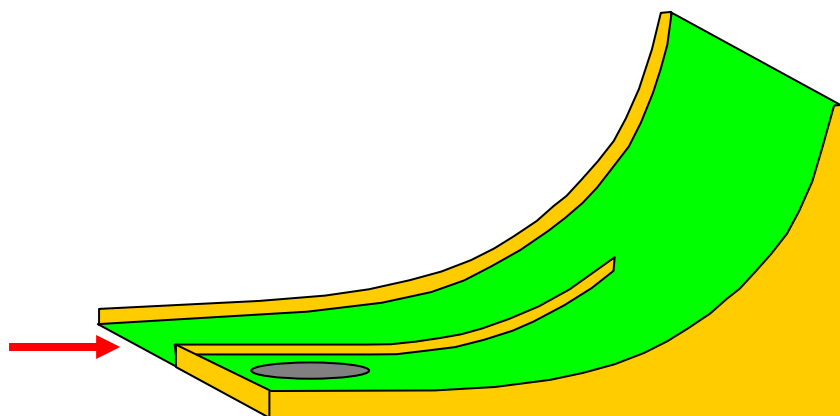
4.9. Холм (вулкан), габариты: 70*70*7

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается со всех сторон в любом направлении.



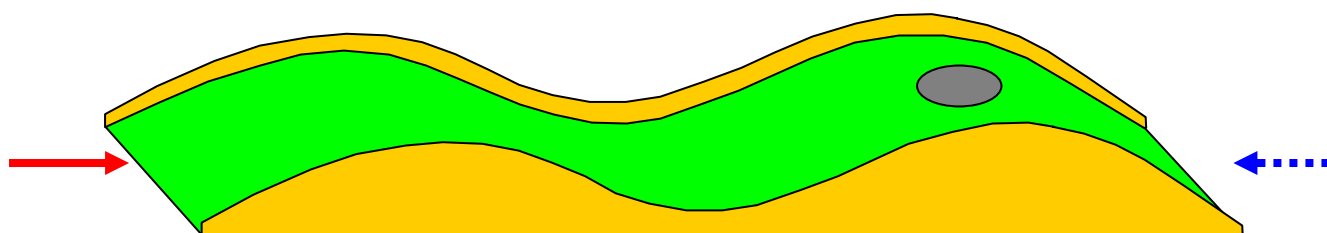
4.10. Горка с откатом, габариты: 40*50*40

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одной стороны в указанном направлении.



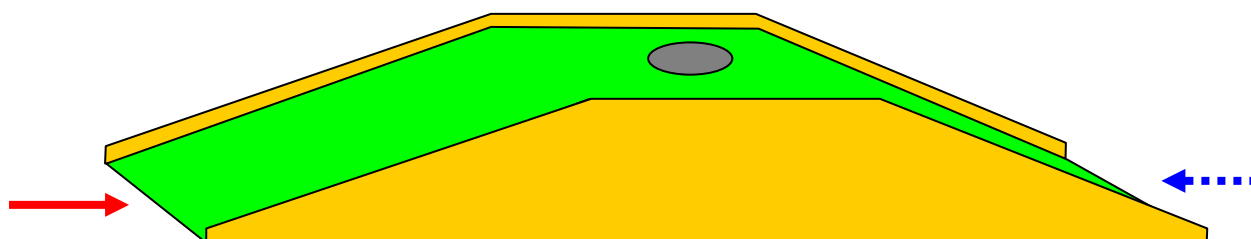
4.11. Двойная волна, габариты: 20*120*15

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с противоположной стороны **при условии** прохождения препятствия в указанном направлении.



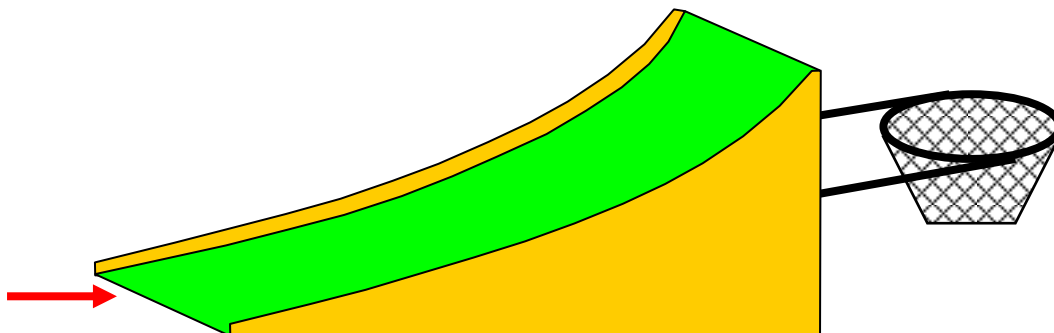
4.12. Эстакада двускатная, габариты: 20*120*15

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с противоположной стороны в указанном направлении.



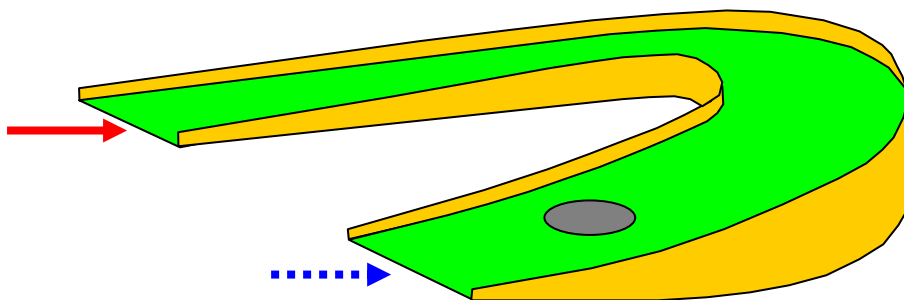
4.13. Трамплин радиусный с кольцом, габариты: 20*60*25

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одного удара, с одной стороны в указанном направлении. Диаметр кольца 20 см. Мяч должен остаться в состоянии покоя в кольце. Красной линии на дорожке с этим препятствием нет. В случае, если после удара мяч не попадает в кольцо, его вновь играют с (ти).



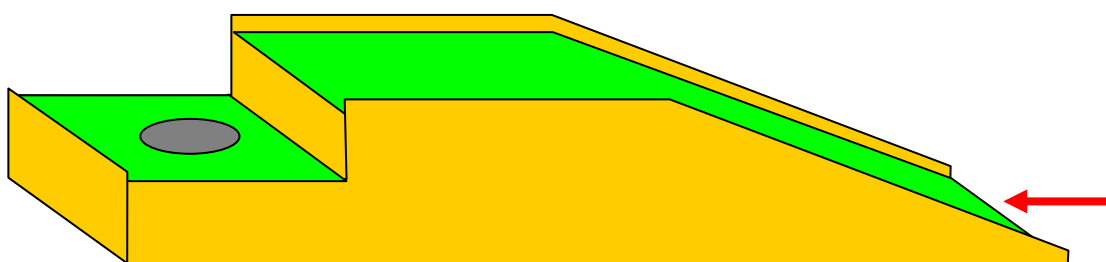
4.14. Горка поворотная (180°), габариты: 70*60*13

Устанавливается к заднему барьеру. Играется с одной стороны и доигрывается в лунку **при условии** прохождения препятствия в указанном направлении.



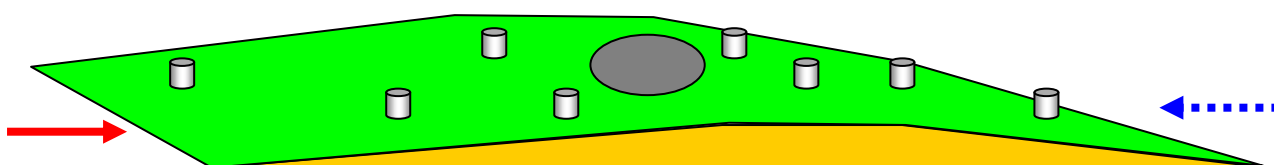
4.15. Эстакада со ступенькой, габариты: 20*80*15

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одной стороны в указанном направлении.



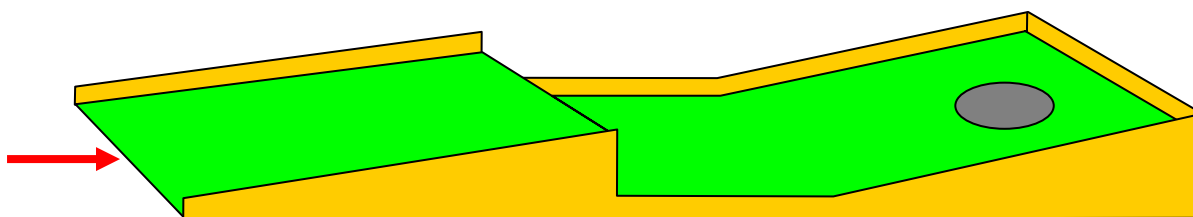
4.16. Пеньки, габариты: 40*80*8

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с противоположной стороны в указанном направлении.



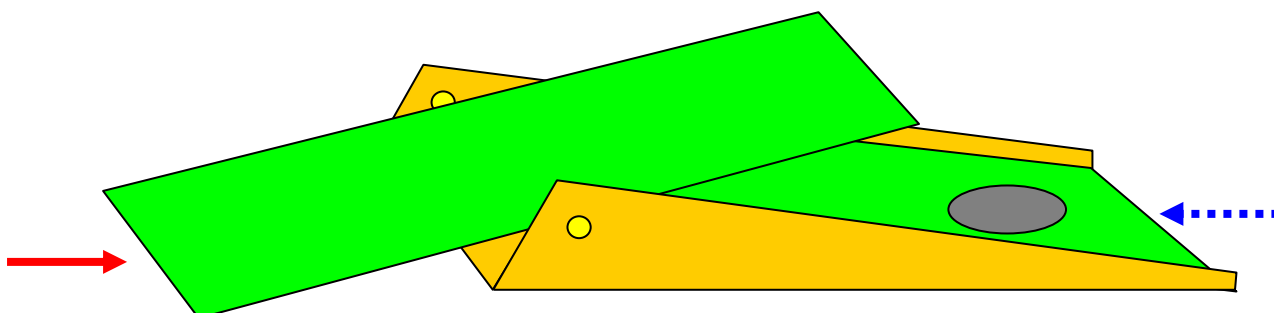
4.17. Трамплин с горкой, габариты: 20*100*15

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одной стороны в указанном направлении.



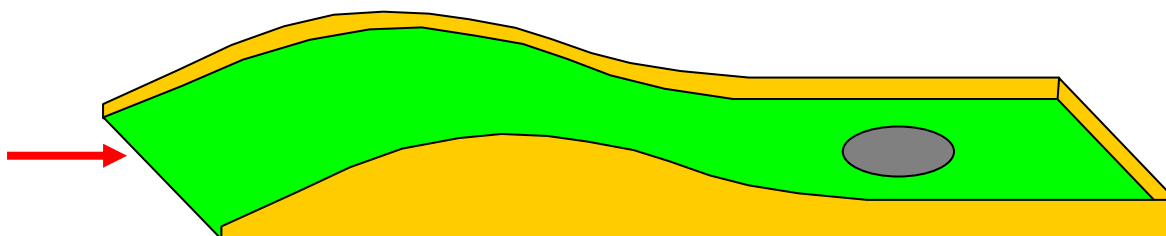
4.18. Качели, габариты: 23*80*15

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с противоположной стороны **при условии** прохождения препятствия в указанном направлении.



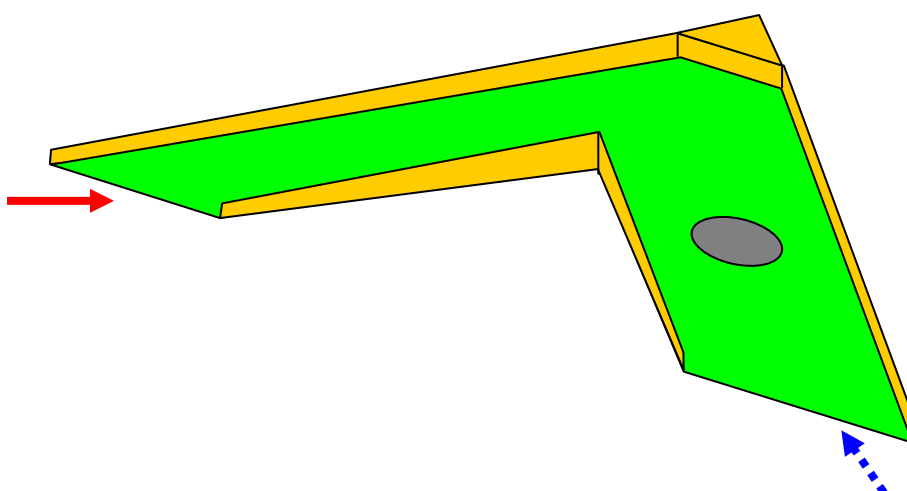
4.19. Волна с бортом, габариты: 20*90*15

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одной стороны в указанном направлении.



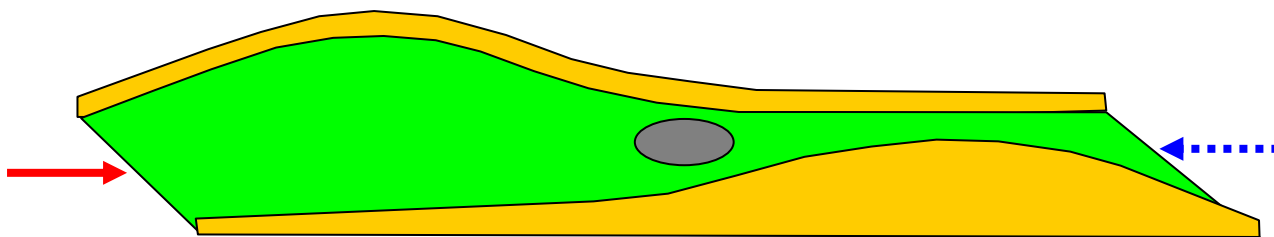
4.20. Горка поворотная (левая, правая) (90°), габариты: 70*70*10

Устанавливается к заднему барьеру строго параллельно с бортом. Играется с одной стороны и доигрывается с другой стороны **при условии** прохождения препятствия в указанном направлении.



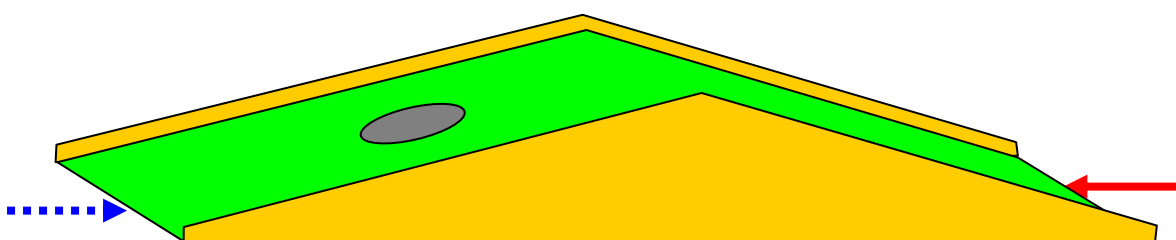
4.21. Кривая дорога, габариты: 20*100*10

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с противоположной стороны в указанном направлении.



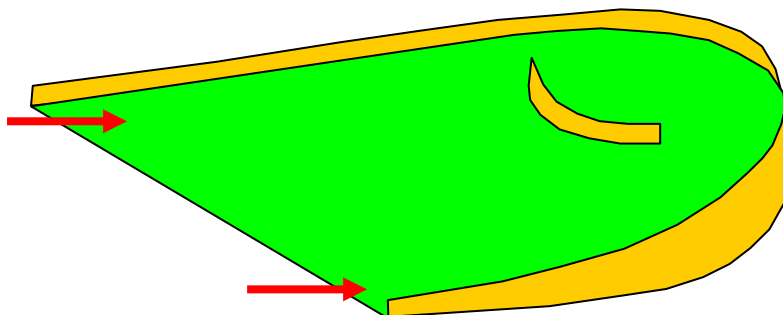
4.22. Горка двускатная с лункой, габариты: 20*100*15

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с противоположной стороны **при условии** прохождения препятствия в указанном направлении.



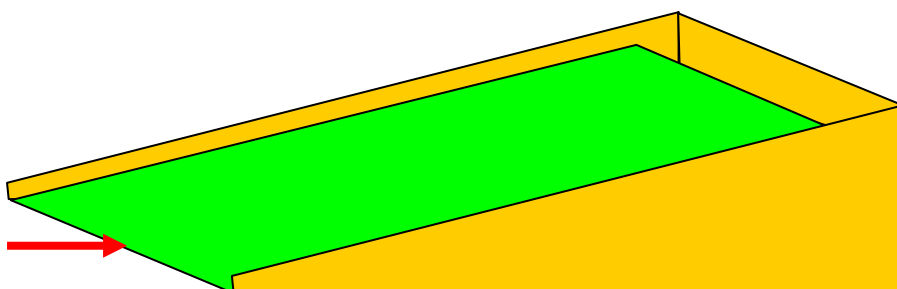
4.23. Горка с дугой, габариты: 60*60*10

Устанавливается к заднему барьеру. Играется с одной стороны, справа или слева от дуги. Мяч должен остаться в состоянии покоя за дугой.



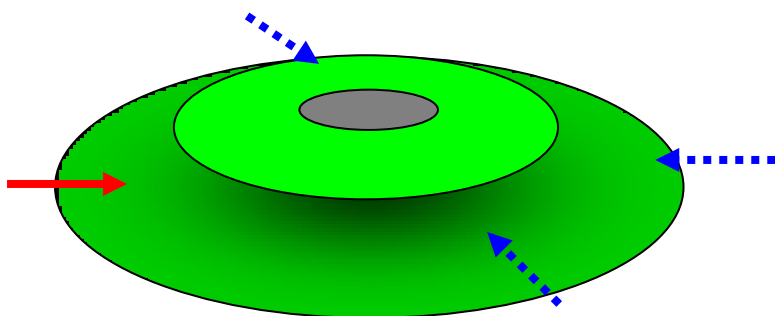
4.24. Горка со щелью, габариты: 20*60*15

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одной стороны в указанном направлении. Мяч должен остаться в щели (бункере).



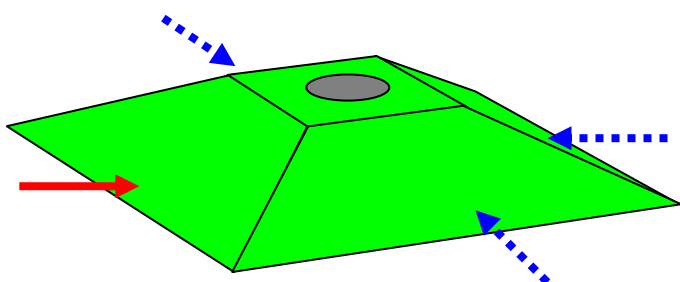
4.25. Усеченный конус, габариты: 70*70*7

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с любой стороны.



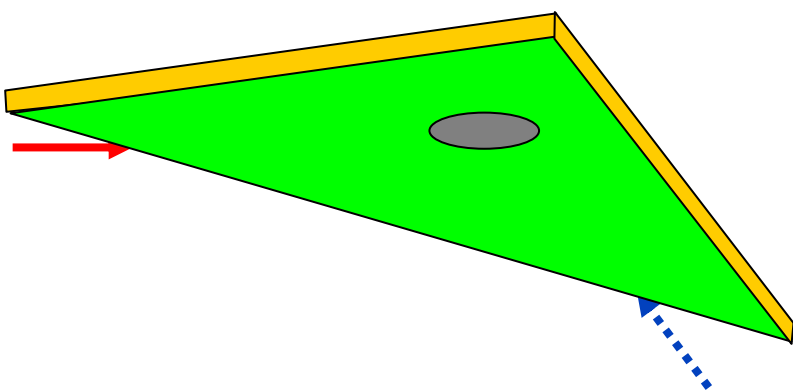
4.26. Усеченная пирамида, габариты: 60*60*7

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с любой стороны.



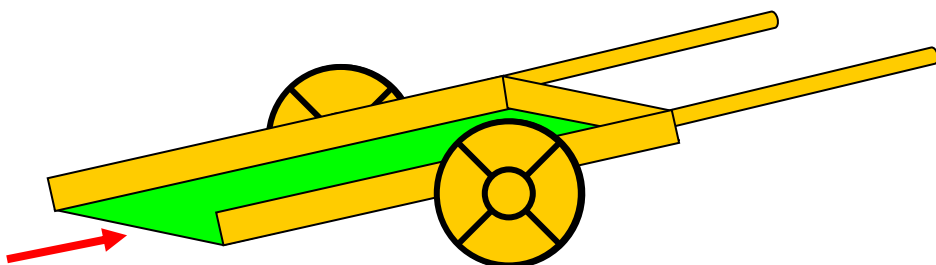
4.27. Лунка на склоне, габариты: 60*60*10, угол между бортами 90°

Устанавливается к барьеру строго параллельно одним бортом к нему, на расстоянии от края дорожки 20 см. Может быть установлено, как с левым наклоном, так и с правым. Играется с одной стороны в указанном направлении и доигрывается – с любой стороны.



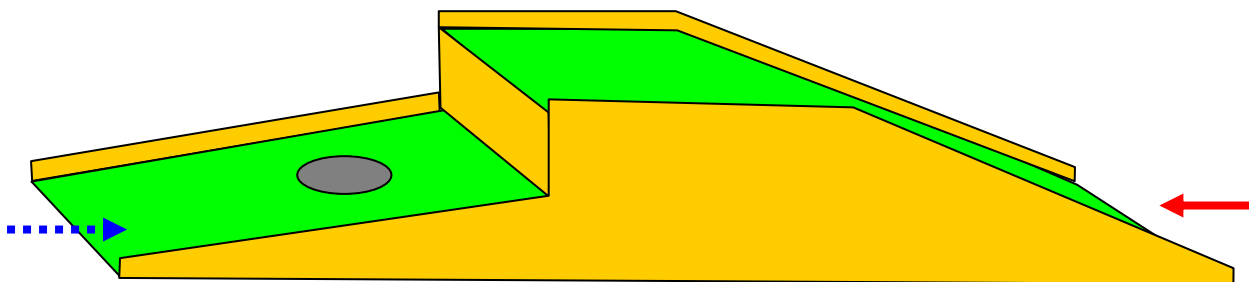
4.28. Телега, габариты: 80*20*15

Устанавливается около заднего барьера. Играется только с одной стороны в указанном направлении. Препятствие считается сыгранным и цель поражена, если мяч остановился в телеге и телега опрокинулась.



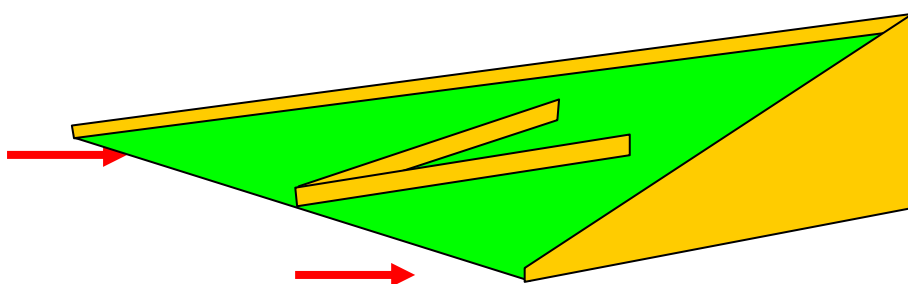
4.29. Эстакада с горкой, габариты: 20*100*15

Устанавливается на расстоянии 4 м от (ти). Играется с одной стороны и доигрывается с противоположной стороны **при условии** прохождения препятствия в указанном направлении.



4.30. Треугольная горка с углом («усики»), габариты: 50*70*15

Устанавливается к заднему барьеру. Играется только с одной стороны в указанном направлении, слева или справа от угла «усиков». Мяч должен остаться в состоянии покоя в углу «усиков».



ПРИМЕЧАНИЕ:

4.2. Лунка двускатная, 4.3. Эстакада, 4.6. Высокая эстакада, 4.8. Двойная волна с бортом, 4.10. Горка с откатом, 4.11. Двойная волна, 4.12. Эстакада двускатная, 4.15. Эстакада со ступенькой, 4.16. Пеньки, 4.17. Трамплин с горкой, 4.19. Волна с бортом, 4.21. Кривая дорога, 4.25. Усеченный конус, 4.26. Усеченная пирамида, 4.29. Эстакада с горкой, а также: 4.14. Горка поворотная (180°), 4.23. Горка с дугой, 4.30. Треугольная горка с углом – **это лунки, на которых допустимо добивание мяча, если он остановился на поверхности препятствия.**