

Международные правила спортивного мини-гольфа

1. Общие положения

- 1.1** Мини-гольф – это игра с клюшкой и мячом на поле для мини-гольфа. Цель игры состоит в перемещении мяча с ти в определенную цель за наименьшее число ударов.
- 1.2** Данные Правила действуют на всех международных и внутренних спортивных соревнованиях.
- 1.3** Все Приложения являются неотъемлемой частью данных Правил.

2. Поле / дорожки

- 2.1** Поле для мини-гольфа включает 18 отчетливо определенных дорожек, которые пронумерованы и находятся в соответствии с требованиями к определенному стандарту.
- 2.2** Дорожка, предназначенная для соревнований, включает:
- фактическую игровую площадь;
 - границы (как правило, борта);
 - разметку, определяющую положение ти;
 - одно или больше препятствий (если есть);
 - красную линию (если есть) – сплошную, красного цвета;
 - вспомогательные линии (если есть) – пунктирные, черного цвета;
 - линии перемещения мяча (необязательны для свободного стандарта) – сплошные, черного цвета;
 - лунку или другую цель, определенную для данной дорожки;
 - другие элементы разметки, если они необходимы для определенного стандарта.
- 2.3** Размеры игровой площади регламентируются специальными правилами для определенного стандарта.
- 2.4** Если границы не обозначены бортами, они должны быть обозначены каким-либо другим способом. Границы должны быть отчетливо видны везде, где это существенно для игры.
- 2.5** Каждая лунка должна иметь разметку, определяющую положение и границы ти. Разметка ти должна соответствовать требованиям к определенному стандарту поля или дорожки.
- 2.6** Препятствия должны быть функциональны по конструкции и дизайну. Препятствия должны быть закреплены. Части препятствия, через которые или по которым может проходить мяч, должны быть неподвижны. Положение препятствий, которые в принципе могут быть сдвинуты, должно быть отмечено. Никакие эстетические украшения не должны влиять на функциональные качества препятствий. Препятствия

считаются различными, если они отличаются не только внешне, но и с игровой точки зрения, при этом различия должны быть определены через измеряемые параметры.

- 2.7** Красная линия указывает, какой минимальный путь должен пройти мяч с ти для того чтобы считаться введенным в игру. Если первое препятствие перекрывает всю ширину игровой площадки, красная линия, проходящая по нему, совпадает с его окончанием. Лунки, которые играют непосредственно и только с ти, красной линии не имеют.
- 2.8** Вспомогательными линиями отмечаются окончания всех препятствий, находящихся за красной линией. По этим линиям определяется направление перемещения мяча.
- 2.9** Расстояние до элемента разметки включает размеры самого элемента (например, толщину линии).
- 2.10** Если перемещение находящегося в игре мяча в данном месте разрешено, там должна быть разметка перемещения (необязательно для свободного стандарта). Разметка указывает, куда мяч может быть установлен в соответствии с правилами перемещения.
- 2.11** Диаметр цели (если это лунка) не может превышать 120 мм. Размеры других целей определяются специальными правилами для конкретных стандартов.
- 2.12** Разметка должна удовлетворять требованиям к определенным стандартам, задаваемым правилами.
- 2.13** Для стандартов «бетонный мини-гольф», «миниатюр-гольф» и «фетровый мини-гольф» должны существовать точные схемы каждой лунки с необходимыми описаниями. Схемы должны позволять определенно интерпретировать правила применительно к данным стандартам. Для каждой части дорожки должны быть определены требуемые правилами параметры и, если необходимо, регламентированы параметры ее конструкции. Правила для стандартов, включая схемы дорожек международных стандартов, обобщены в Приложениях, являющихся частью данных Правил.
- 2.14** Внутренние и международные спортивные соревнования разрешены только на полях, сертифицированных WMF. Правила сертификации полей для спортивных соревнований перечислены в Приложении, являющемся частью данных правил.
- 2.15** Запрещено делать любые изменения на дорожке (например, делать углубления). Как тренерам, так и игрокам запрещено перед турниром или в ходе турнира делать отметки на дорожках или вблизи их с помощью пишущих средств, ключек и любых других предметов. В то же время разрешено использование на ти и в зоне перемещения небольших бумажных и пластиковых колечек для предотвращения скатывания мяча перед ударом.

3. Ключка

- 3.1** Могут использоваться паттеры для гольфа и мини-гольфа. Другие клюшки для гольфа могут использоваться, только если это предполагается специальными правилами для определенного стандарта.
- 3.2** Паттер не должен иметь специальных приспособлений, облегчающих прицеливание. Насечки и линии на головке паттера разрешены.
- 3.3** Площадь игровой поверхности головки клюшки не должна превышать 40 квадратных сантиметров.

4. Мяч

- 4.1** Разрешены любые мячи для гольфа и мини-гольфа из любых материалов.
- 4.2** Диаметр мяча должен быть от 37,0 до 43,0 мм. Отскок мяча не должен превышать 85 см при бросании на бетон с высоты 1 м при 25° Цельсия.
- 4.3** В спортивных соревнованиях могут использоваться только мячи, разрешенные согласно Положению о лицензировании мячей.
- 4.4** Положение о лицензировании мячей приведено в Дополнениях к данным Правилам.

5. Спортивная форма

- 5.1** Требуется командная униформа (футболки, поло и т.п.) и спортивная обувь. Принадлежность к клубу или ассоциации мини-гольфа должна быть отражена на униформе. (Исключение: верхняя одежда вследствие погодных условий).
- 5.2** На официальной церемонии открытия и на церемонии награждения (на поле) команда должна быть в униформе. (Исключение: верхняя одежда вследствие погодных условий).
- 5.3** Национальные ассоциации вправе устанавливать свои требования в пределах их компетенции.

6. Реклама

- 6.1** Во время официальных тренировок и соревнований реклама разрешена на спортивной форме (футболках, поло, свитерах, обуви и т.п.) и сумках для мячей за следующими исключениями:
- рекламы не должно быть на той части спортивной формы (спереди, сзади, на рукаве), где указаны национальная либо клубная принадлежность;

- реклама табака, алкоголя, так же, как и любая оскорбительная реклама, запрещена во всех случаях.

6.2 Реклама на командной униформе должна быть единообразной.

6.3 Реклама на стартовых номерах не регламентируется данными Правилами. Игроки должны носить стартовые номера с рекламой, установленной промоутером соревнований.

7. Выбор мяча

7.1 Игрок обязан завершить игру на каждой дорожке тем же мячом, которым он ее начал. Пробное бросание мячей разрешено, если это не мешает процессу соревнований.

7.2 Мяч, который в процессе игры, по мнению судьи, поврежден настолько, что не может быть использован для завершения игры на дорожке, или который утерян на дорожке и не найден в течение 5 минут, может быть заменен на другой мяч. Следующий удар наносится с места, на котором последний раз находился в состоянии покоя поврежденный или утерянный мяч.

8 Удар / мяч в игре

8.1 Мяч, находящийся в игре, может перемещаться только ударами клюшки. Удар по мячу может наноситься только тогда, когда мяч находится в состоянии покоя, а касание мяча клюшкой допустимо только в момент удара. (Исключение: установка мяча на ти).

8.2 В процессе подготовки к удару мяч может устанавливаться на поверхность игроком либо тренером, рукой или клюшкой. Установка мяча в пределах игровой площадки разрешена только рукой. Мяч должен быть виден в любой момент.

8.3 Непосредственно перед ударом клюшку следует держать двумя руками.

8.4 Удар считается выполненным, когда игрок, находящийся в состоянии готовности к удару, приводит клюшку в контакт с мячом, тем самым приводя его в движение. Неакцентированный контакт с мячом в отсутствие определенной готовности к удару ударом не считается. Игрок считается готовым к удару, если он начинает замах, направленный на мяч. Любое движение клюшкой назад либо вперед после этого рассматривается как движение в состоянии готовности к удару. «Приводя в движение» означает, что мяч выходит из состояния покоя. Исключения из данного правила даются специальными правилами для определенного стандарта.

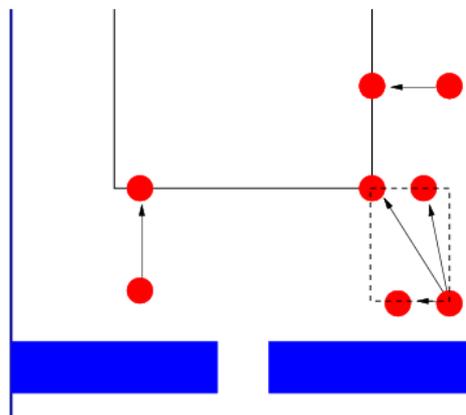
8.5 Когда игрок подходит к мячу, все остальные должны находиться на удалении от игрока и дорожки. По возможности следует соблюдать дистанцию не менее 1 метра.

8.6 Наступать на дорожку или касаться ее в разрешенных пределах можно только в процессе игры на ней. Запрещено входить на игровую площадку, если мяч находится в движении. В другие моменты на игровую площадку, если это разрешено, входить можно, но только для подготовки к удару.

8.7 Использование сумок для мячей или других предметов в качестве меток для прицеливания категорически запрещено, равно как и любые виды помощи в прицеливании со стороны тренеров или других персон в то время как игрок находится в состоянии готовности к удару. По возможности все посторонние предметы и лица должны находиться на расстоянии не менее 1 метра от границ дорожки.

8.8 Мяч играется с ти в начале игры на каждой дорожке. Кроме того, он играется с ти, если он не прошел красную линию правильно. Красная линия считается правильно пройденной, если мяч прошел через нее, касаясь ее в точке контакта. Если дорожка играется только с ти, то каждый следующий удар выполняется с ти. Во всех остальных случаях мяч следует играть с того места, в котором он пришел в состояние покоя, за исключением следующих ситуаций:

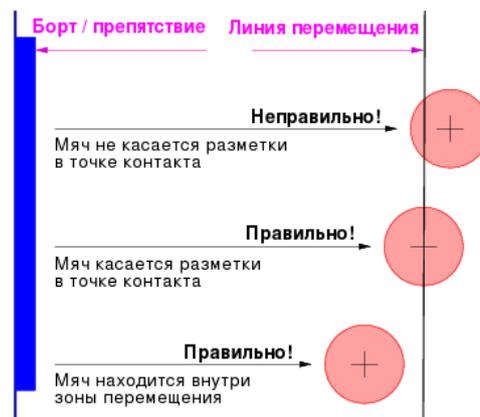
- если мяч покидает игровую площадку после правильного прохождения красной линии он, с учетом правил перемещения мяча, устанавливается на точку, в которой он покинул игровую площадку;
- если мяч проходит второе и последующие препятствия не по предписанному пути (например, перепрыгивает), он устанавливается после последнего препятствия, которое было пройдено правильно;
- если мяч приходит в состояние покоя вблизи препятствия после его прохождения, он может быть перемещен (только рукой) перпендикулярно к препятствию на расстояние до 30 см (бетонный мини-гольф, миниатюр-гольф и свободный стандарт) или до 50 см (фетровый мини-гольф) от него в направлении цели (лунки);
- если мяч приходит в состояние покоя вблизи препятствия, не пройдя его, он может быть перемещен (только рукой) перпендикулярно к препятствию на расстояние до 20 см (миниатюр-гольф), до 30 см (бетонный мини-гольф и свободный стандарт) или до 50 см (фетровый мини-гольф) от него в направлении ти;
- если мяч приходит в состояние покоя вблизи границы (или на ограничительной линии), он может быть перемещен (только рукой) перпендикулярно границе на расстояние до 20 см от нее;
- если мяч приходит в состояние покоя одновременно вблизи границы и препятствия, в качестве разрешенной области перемещения рассматривается прямоугольник (см. рис.);
- если мяч выкатывается обратно за красную линию и приходит в состояние покоя, он, с учетом правил перемещения мяча, играется с точки, в которой он пересек красную линию при движении назад.



8.9 При перемещении мяча вплоть до разметки перемещения он должен касаться разметки в точке контакта (см. рис.):

8.10 Положение перемещенного мяча не может быть изменено вторично до удара.

8.11 Удар должен быть повторен, если он должен был быть выполнен, но не выполнен с ти, мяч был неправильно перемещен или мяч был перемещен дважды. Неправильно выполненный удар засчитывается.



8.12 Препятствия должны проходиться по предписанному пути.

8.13 Мяч считается забитым, если он приходит в состояние покоя в цели (лунке), то есть не может покинуть ее самостоятельно. Мяч можно доставать из лунки рукой либо присоской на ручке паттера.

8.14 Если мяч поднимается для очистки, его положение должно быть замаркировано. После того как мяч правильно прошел красную линию, его больше нельзя нагревать или охлаждать, или изменять его свойства каким-либо другим путем.

8.15 Каждый игрок ответственен за чистоту игровой площадки. Мусор с игровой площадки разрешено убирать и тогда, когда мяч еще находится в движении.

8.16 После того как удар нанесен, игроку или другим лицам запрещено целенаправленно воздействовать на движение мяча. Защита от ветра должна оставаться в первоначальном положении на протяжении всего времени движения мяча.

8.17 Если на движение мяча, находящегося в игре, повлияли внешние причины (в частности, погодные), судья может (по требованию) назначить повторный удар, если сочтет, что игрок неоправданно получил преимущество или пострадал.

8.18 Если мяч, находящийся в игре, возобновляет движение вследствие внешнего воздействия (например, ветра) после того, как он пришел в состояние покоя, он должен быть перемещен в точку, в которой он пришел в состоянии покоя вначале.

8.19 В ходе соревнований тренировочные удары (за исключением ударов, разрешенных перед началом раунда) или пробное качение мяча по дорожке категорически запрещены.

8.20 По возможности игроку до удара должно быть указано на то, что он может совершить действие, являющееся нарушением правил (например, на неправильное положение мяча или клюшки и т.п.).

9. Счет

- 9.1** Каждый удар считается за очко. Если мяч не забит после 6 ударов, добавляется еще один удар. Максимальный счет на одной дорожке – 7. Счет также принимается равным 7, если игрок прекратил игру на дорожке до того, как он забил мяч.
- 9.2** В случае если соревнование проходит в формате игры на счет ударов выигрывает игрок с наименьшим суммарным счетом. В случае формата матчевой игры выигрывает игрок с наибольшим числом выигранных дорожек (в этом случае каждая отдельная дорожка считается выигранной игроком, имеющим наименьший счет в паре).
- 9.3** В случае переигровки за 1-е, 2-е или 3-е места проводится игра на выбывание по принципу «внезапной смерти» между показавшими одинаковый счет игроками или командами. Переигровка начинается с дорожки 1 и продолжается на последующих дорожках до достижения результата. При специальных форматах соревнований допускается начало игры на выбывание не только с дорожки 1. В случае если соревнование проводится более чем на одном поле, дорожка 1 поля, игравшегося последним, становится первой дорожкой игры на выбывание. В случае распределения по группам или специального формата соревнования (например, матчевая игра), положение о соревнованиях должно, при необходимости, включать описание порядка его проведения. Неявка на игру на выбывание автоматически означает присвоение более низкого места. Если несколько участников переигровки не являются на игру на выбывание, им присваиваются места согласно порядку для участников от 4-го места и ниже. При игре на выбывание определяющим для распределения мест является порядок «внезапной смерти». При равенстве по этому показателю применяется порядок для участников от 4 места и ниже.
- 9.4** В случае, если переигровка не проводилась, так же как и в случае равенства результатов участников от 4 места и ниже, для определения порядка занятых мест применяются следующие критерии: наименьшее различие между худшим и лучшим раундом, затем между вторым из худших и вторым из лучших и т. д. При сохранении равенства присваиваются одинаковые места, а предусмотренные призы разыгрываются между занявшими их участниками. В случае если соревнование проводится более чем на одном поле, вышеупомянутый критерий вычисляется, как суммы различий между лучшим и худшим раундом по всем полям.
- 9.5** Результаты, показанные членами команды, учитываются, если не оговорено иное, одновременно в личном и командном зачете.
- 9.6** Если запасной игрок вступает в игру в ходе соревнований, в командном зачете учитывается счет замененного игрока до момента замены. После замены в командном зачете учитывается счет игрока, вышедшего на замену. В случае если замена делается на дорожке до того момента, как

игра на ней завершена, команде может быть начислено 7 очков на этой дорожке.

- 9.7** Игрок, отсутствующий без разрешения в тот момент, когда он вызван для игры, получает по 7 ударов на каждой дорожке, на которой он отсутствовал во время игры.

10. Фиксация счета

- 10.1** Каждый игрок должен иметь при себе водостойкую принадлежность для письма (например, шариковую ручку, водостойкий фломастер; но не карандаш).

- 10.2** Для записи счета используется счетная карточка. Счетная карточка должна включать:

- имя игрока и его принадлежность к клубу, организации или ассоциации мини-гольфа;
- категорию игрока;
- международный либо национальный регистрационный номер игрока;
- название, дату и место проведения соревнования;
- графы для записи счета на каждой лунке;
- графы для записи суммарного счета раунда и суммарного счета соревнования;
- графы для записи штрафных ударов;
- графы для подписей игрока и маркера после каждого раунда;
- графы для итоговых подписей всех игроков в группе;
- графы для судейских пометок.

- 10.3** Игроку запрещено фиксировать его собственный счет. Счет игрока фиксируется его партнером по группе (игроком-маркером), судьей на лунке или маркером, назначенным главным судьей либо оргкомитетом. В группе более чем из двух игроков, последний игрок ведет счет первому, первый второму и т.д.

- 10.4** Маркер обязан в ходе игры внимательно следить за игроком. Перед записью в карточку счет должен быть объявлен.

- 10.5** Каждый игрок в конечном итоге ответственен за правильную запись его (ее) счета. Сдавая свою счетную карточку, игроку следует удостовериться, что все записи счета были сделаны правильно, даже если они сделаны специально назначенным маркером.

- 10.6** Ошибочные записи в счетной карточке должны быть исправлены немедленно, в принципе, до того, как данному игроку будет записан следующий счет. Ошибочная запись должна быть зачеркнута таким образом, чтобы оставаться читаемой, и правильный счет должен быть записан после нее и подписан. В случае группы из двух игроков исправление должно быть сделано и подписано судьей. В группе из большего числа игроков это необходимо только в случае разногласий внутри группы. В случае согласия исправление делается маркером и подписывается всеми игроками группы. Если изменение делается

судьей, следует проконсультироваться относительно его достоверности со всеми игроками группы и, если возможно, с маркером.

- 10.7** Исправление в счетной карточке не может быть сделано после того, как счет раунда подписан маркером и игроком.
- 10.8** По окончании раунда каждый игрок обязан сосчитать или проверить свой счет за раунд и счета партнеров. Суммарный счет каждого раунда должен быть подписан игроком и маркером. Это следует делать, освободив последнюю дорожку для следующей группы игроков. Организаторы должны предусмотреть зеленую зону для этих целей.
- 10.9** Счетные карточки всегда передаются от одного игрока к другому единым пакетом, причем таким образом, чтобы игрок, получающий карточки, видел записанный ему счет.
- 10.10** По окончании раунда счетные карточки должны быть переданы в оргкомитет соревнований как можно быстрее (в зеленой зоне, если она предоставлена). Если не обусловлено иное, игроки незамедлительно должны покинуть поле после окончания раунда.
- 10.11** Если после передачи группой счетных карточек в оргкомитет выясняется, что результат для какой-либо дорожки не занесен, игроку засчитывается на ней 7 очков, которые заносятся в свободную клетку счетной карточки.

11. Порядок игры и игра на дорожке.

- 11.1** Дорожки всегда играют по порядку от 1 к 18. В случае одновременного старта игроки не обязательно стартуют с дорожки 1, но все равно должны проходить дорожки последовательно. Например, игрок, стартующий с дорожки 9, играет дорожки 9 – 18, а затем дорожки 1 – 8 в соответствующем порядке. При одновременном старте на двух полях это означает: дорожки 9 – 18 на поле А, 1 – 18 на поле Б и 1 – 8 на поле А в соответствующем порядке.
- 11.2** Игра на дорожке начинается только тогда, когда предыдущий игрок закончил ее играть и покинул игровую площадь. В случае нарушения этого правила удар, выполненный слишком рано, засчитывается, а дорожка переигрывается после того, как она освобождена. Каждый игрок должен быть готов начать игру на дорожке, начиная с того момента, как мяч предыдущего игрока правильно прошел красную линию.
- 11.3** На каждой дорожке первый игрок в группе имеет 70 секунд на выполнение своего первого удара. Отсчет этого времени начинается с момента прихода группы на дорожку. Каждый последующий удар должен быть выполнен в пределах 60 секунд. Отсчет этого времени для второго и последующих ударов начинается с того момента, как мяч пришел в состояние покоя, а для первого удара – с того момента, как предыдущий игрок покинул дорожку. В случае группы из двух игроков отсчет времени для первого удара начинается с того момента, когда игрок-маркер записал результат и передал счетную карточку.

- 11.4** Игра на очередной дорожке начинается только тогда, когда последний игрок данной группы завершил предыдущую дорожку. В случае нарушения этого правила удар, выполненный слишком рано, засчитывается, а дорожка переигрывается.
- 11.5** Группа должна перемещаться на очередную дорожку как можно быстрее. Но, пока освободится следующая дорожка, следует ждать на только что завершённой дорожке. На одной дорожке может одновременно находиться только одна группа.
- 11.6** Игроку запрещено покидать свою группу. Однако он может это сделать по уважительным причинам с разрешения судьи.
- 11.7** Группа в целом получает разрешение прервать игру в исключительных случаях и при наличии уважительных причин. Разрешение другой группе обогнать эту группу дается по усмотрению судьи.
- 11.8** При игре в группе дорожки на протяжении одного раунда играют в одном и том же порядке (за исключением игры на выбывание). Если дорожка играет в неправильном порядке, удары, выполненные слишком рано, засчитываются, а дорожка переигрывается игроком в свою очередь. Порядок игры групп и, кроме того, порядок игры внутри группы должны строго выполняться в соответствии с предписаниями регламента или требованиями организаторов соревнований, за исключением случаев, когда это регулируется судьей (например, на дорожке 7 бетонного мини-гольфа). После каждого раунда порядок игры внутри группы должен быть изменен. Первый игрок становится последним, второй первым и т. д.
- 11.9** Порядок игры в финальных раундах определяется результатами игроков каждой категории в предварительных раундах. Игроки с самым большим счетом стартуют первыми. При специальных форматах соревнований регламент должен быть зафиксирован в положении о соревнованиях.

12. Перерыв и отмена соревнования

- 12.1** Общий перерыв в соревновании может быть объявлен главным судьей и обязателен для соблюдения. Игра возобновляется только с разрешения главного судьи.
- 12.2** В случае дождя игра должна продолжаться пока дорожки остаются пригодными для игры. Однако в случае если соревнования проводятся более чем на одном поле, остановка соревнований должна быть одновременной.
- 12.3** В случае грозы в непосредственной близости соревнование должно быть немедленно приостановлено независимо от дождя.
- 12.4** В случае объявления перерыва в игре это всегда означает немедленную остановку. Если игра прервана, когда мяч находится в игре, мяч должен

быть поднят и его положение замаркировано. Счет в момент остановки должен быть отдельно записан в счетную карточку.

- 12.5** Игроки должны быть готовы продолжить соревнование в любой момент, если не определено конкретное время возобновления игры.
- 12.6** Игра возобновляется и соревнование продолжается по команде главного судьи. Игроки должны вернуться на те места, где они находились в момент остановки. Они могут продолжить игру только тогда, когда главный судья даст соответствующий сигнал. Игра продолжается с того места, на котором она была прервана.
- 12.7** После исключительно большого перерыва главный судья может предоставить короткое время для разминки.
- 12.8** Соревнования могут быть отменены специальным жюри вследствие внешних обстоятельств. В случае отсутствия жюри решение принимается судейской коллегией.
- 12.9** Соревнования всегда отменяются в том случае, если перерыв продолжается дольше, чем предусмотрено игровых дней регламентом.
- 12.10** В случае отмены турнира учитываются только раунды, завершённые на полях всеми участниками в соответствующей категории.
- 12.11** В случае соревнований, организуемых WMF или континентальными федерациями, специальное жюри (или, в его отсутствие, судейская коллегия) принимает решение об утверждении результатов. В случае любых других соревнований результаты утверждаются, только если все участники в категории завершили не менее 50% предусмотренных раундов.
- 12.12** Как правило, участники не имеют права на возврат стартовых взносов.

13. Вспомогательные устройства

- 13.1** Использование или хранение вспомогательных устройств (например, устройств, облегчающих прицеливание, уровней или радиоприборов) запрещено всем находящимся на соревновательном поле во время соревнований.
- 13.2** Использование приспособлений для нагрева и охлаждения разрешено.
- 13.3** Карты полей и другие письменные записи разрешены на всех внутренних и международных соревнованиях.
- 13.4** Защита от ветра разрешена только специальными конструкциями (не людьми). Количество и расположение щитов от ветра определяется членом судейской коллегии.

14. Категории

14.1 Индивидуальные соревнования могут проводиться в следующих категориях:

девочки (ДЖ)	мальчики (ДМ)
девушки (ЮЖ)	юноши (ЮМ)
женщины (Ж)	мужчины (М)
женщины 1 группы старшего возраста (СЖ1)	мужчины 1 группы старшего возраста (СМ1)
женщины 2 группы старшего возраста (СЖ2)	мужчины 2 группы старшего возраста (СМ2)

14.2 При определении категорий применяются следующие возрастные ограничения:

девочки и мальчики:

все дети, которым исполняется 15 лет в год соревнований и позднее

девушки и юноши:

все юниоры, которым исполнилось 15 лет в годы, предшествующие году соревнований, и исполняется 19 лет в год соревнований и позднее

женщины и мужчины:

все, кому исполнилось 19 лет в годы, предшествующие году соревнований, и исполняется 45 лет в год соревнований и позднее

женщины и мужчины 1 группы старшего возраста:

все, кому исполнилось 45 лет в годы, предшествующие году соревнований, и исполняется 58 лет в год соревнований и позднее

женщины и мужчины 2 группы старшего возраста:

все, кому исполнилось 58 лет в годы, предшествующие году соревнований

14.3 Игроки автоматически переходят в следующую категорию с окончанием года, в который они достигают возрастного ограничения согласно предыдущему пункту

14.4 Игрокам любой категории разрешается участвовать в соревнованиях женщин и мужчин как таковых. В ходе каждого соревнования игрок может играть только в одной индивидуальной категории.

14.5 Члены WMF не имеют права изменять никакие категории в подведомственных им соревнованиях.

14.6 В случае уменьшения числа отдельных категорий применяется следующая схема поглощения одних категорий другими:

ДЖ → ЮЖ → Ж ← СЖ1 ← СЖ2

ДМ → ЮМ → М ← СМ1 ← СМ2.

14.7 Командные соревнования могут проводиться в следующих категориях:

детские команды

юношеские команды

женские команды
мужские команды
команды старшего возраста
клубные команды

Другие командные категории и составы команд должны быть определены в международных и национальных положениях о соревнованиях и обнародованы в их регламентах.

14.8 В ходе соревнования игрок может играть только за одну команду, равно как и запасной игрок может быть заявлен только за одну команду.

14.9 В международных соревнованиях клубных команд в состав клубной команды могут входить только игроки одного и того же клуба.

15. Замены

15.1 Разрешен один запасной игрок в каждой команде, если в регламенте или положении о соревнованиях не оговорено иное. Он должен быть выбран и назван до начала соревнования ко времени, определенному регламентом. Если специальное время не определено, состав должен быть назван не позднее, чем за 30 минут до начала соревнований согласно программе. Любые изменения в составе команды после указанного времени рассматриваются как замены. Клуб либо национальная ассоциация, которые заявляют запасного игрока, должны одновременно определить представителя, который уполномочен осуществить замену.

15.2 Окончательное решение о замене может быть принято только представителем, уполномоченным осуществить замену. Если просьба о замене исходит от игрока, находящегося в основном составе, а не от уполномоченного представителя, игрок может сигнализировать об этом члену судейской коллегии. В этом случае член судейской коллегии согласовывает замену с уполномоченным представителем.

15.3 Замена может быть осуществлена в любой момент, то есть до завершения соревнований, в том числе и в случае переигровки. Как правило, в течение турнира разрешена только одна замена (исключения описаны в 15.4 и 15.5).

15.4 В случае, когда игрок команды выбывает по состоянию здоровья (например, болезнь, травма и т.п.) и уже замененный игрок возвращается в состав, чтобы его заменить, команде начисляется по одному штрафному очку на игрока за каждый раунд, считая от раунда, в котором была осуществлена обратная замена. Если возвращенный игрок играет впереди замененного игрока, и уже сыграл некоторые дорожки, которые замененный игрок завершить уже не сможет, команде дополнительно начисляется по одному штрафному удару за каждую дорожку, начиная с первой незавершенной замененным игроком до последней уже сыгранной возвращенным игроком.

- 15.5** В случае дисквалификации игрока команды допускается его замена. Команде начисляются штрафные очки за каждый раунд соревнования в количестве, равном числу игроков в команде, за исключением раундов, в которых дисквалифицированный игрок участвовал. Это эквивалентно ухудшению среднего счета команды на 1,0 очка за раунд. Если к моменту дисквалификации замена уже была сделана, замененный игрок может быть возвращен. В этом случае правило 15.4 не применяется. Если запасного игрока нет, или первоначально игравший не может быть возвращен, должны быть начислены по 7 очков за каждую несыгранную дорожку, включая незавершенную. Это правило не влияет на начисление штрафных очков по другим причинам.
- 15.6** Запасные игроки должны стартовать после игроков основного состава команды.
- 15.7** О замене должен быть проинформирован член судейской коллегии, а судья, в свою очередь, должен проинформировать оргкомитет турнира. Оргкомитет должен объявить замену.
- 15.8** Факт замены должен быть зафиксирован
- в протоколе соревнования,
 - в счетной карточке замененного игрока,
 - в счетной карточке игрока, вышедшего на замену.
- 15.9** Игрок основного состава, будучи заменен, может покинуть соревнования или продолжить игру. Запасной игрок может принимать участие в соревнованиях с самого начала, или начать игру с момента замены, в зависимости от того, как об этом заявлено оргкомитету не позднее, чем за 30 минут до начала соревнований. Это заявление может быть сделано только представителем, уполномоченным осуществлять замену.
- 15.10** Запасной игрок должен быть проинформирован о том, когда он может вступить в игру.
- 15.11** Запасной игрок должен продолжить игру с ти, даже если замена осуществлена в тот момент, когда мяч уже пересек красную линию.
- 15.12** Запасной игрок может выбрать мяч по своему усмотрению, даже если игра на дорожке не была завершена замененным игроком.
- 15.13** После замены возможны сценарии, которые осуществляются на практике следующим образом:
- если игрок основного состава остается в игре, а запасной игрок ранее не принимал участия в турнире, запасной игрок добавляется в группу замененного игрока, которая, в свою очередь, делится на две;
 - если игрок основного состава остается в игре, а запасной игрок продолжает участие в турнире, состав групп этих двух игроков остается неизменным до завершения той части соревнования, после которой, по усмотрению главного судьи, изменение состава групп технически возможно;

- если игрок основного состава покидает соревнование, а запасной игрок ранее не принимал участия в турнире, запасной вступает в игру в группе замененного игрока;
- если игрок основного состава покидает соревнование, а запасной игрок продолжает участие в турнире, группа замененного игрока продолжает игру без него, а запасной игрок продолжает игру в группе, в которой он играл до замены, до завершения той части соревнования, после которой, по усмотрению главного судьи, изменение состава групп технически возможно.

16. Судейская коллегия

- 16.1** Судейская коллегия включает, по меньшей мере, одного главного судью и двух судей, желательно из трех различных стран на международных соревнованиях, или из трех различных клубов на внутренних соревнованиях. В случае соревнований в нескольких категориях могут быть назначены вспомогательные судейские коллегии.
- 16.2** Члены судейской коллегии должны сохранять абсолютный нейтралитет в ходе выполнения их функций на поле для соревнований.
- 16.3** По возможности, члены судейской коллегии не должны быть активными участниками соревнований в качестве игроков или тренеров. Главные судьи и судьи на мировых и континентальных Чемпионатах, Кубках Наций или континентальных Кубках не могут участвовать в соревнованиях в качестве игроков или тренеров.
- 16.4** Члены судейской коллегии должны быть легко узнаваемы. В дополнение, утвержденный список судей должен быть вывешен на официальном стенде соревнования.
- 16.5** Члены судейской коллегии могут решать все вопросы относительно правил и регламента, если решение этих вопросов не поручено кому-либо другому. Они имеют право назначать штрафы в соответствии с правилами. Решения должны приниматься быстро и безапелляционно. В случае сомнений или неопределенности следует проконсультироваться с главным судьей.
- 16.6** В случае разногласий по поводу произошедшего, до принятия решения следует проконсультироваться со всеми игроками данной группы. С любыми другими свидетелями также можно консультироваться, но решение должно быть принято судьей единолично.
- 16.7** В ходе соревнований рекомендуется присутствие на поле не менее чем двух членов судейской коллегии для наблюдения за ходом соревнований (на мировых и континентальных Чемпионатах, Кубках Наций или континентальных Кубках присутствие двух судей обязательно). Если член судейской коллегии замечает нарушение, он должен вмешаться немедленно.

16.8 Главный судья должен прибыть на место проведения соревнований не позднее, чем за 30 минут до их начала. Все остальные судьи должны следовать инструкциям, получаемым от главного судьи. Судейская коллегия должна выполнять свои обязанности в течение 30 минут после окончания соревнований или после окончания рассмотрения протестов.

16.9 Главный судья руководит всем соревнованием. Он может вмешиваться, когда считает необходимым. Он председательствует на заседаниях судейской коллегии. Он персонально ответственен за то, чтобы следующие обязанности выполнялись и решения принимались:

- до начала соревнований грязные дорожки должны быть отчищены; ключевые требования к стандартам должны быть соблюдены; по возможности, дорожки и препятствия должны быть протерты; вода из лунок должна быть удалена;
- подвижные препятствия должны быть установлены согласно разметке; если есть дорожка с сачком, необходимо проверить правильность его установки и целостность сетки;
- разметка ти, разметка перемещения мяча и красные линии должны присутствовать в полном объеме и быть отчетливо видимы;
- дефекты должны быть незамедлительно устранены, если необходимо, с помощью организаторов соревнования; неразрешенные отметки на дорожках или вблизи дорожек должны быть устранены или сделаны незаметными;
- следует обеспечить, чтобы вся необходимая и существенная информация была обнаружена;
- в случае измерения погодных условий должно быть принято решение, начнутся ли соревнования и когда они начнутся;
- решения об общем перерыве в соревнованиях и изменениях в расписании;
- он может назначать судей на дорожках, вменяя им определенные обязанности без разрешения выполнять общие функции судей.

Главный судья может делегировать часть обязанностей другим членам судейской коллегии. В случае кратковременного отсутствия он должен определить заместителя. В то же время окончательной ответственности это с него не снимает.

16.10 О замеченных дефектах должно быть незамедлительно доложено главному судье. Если они не устранены игрок до начала соревнования может заявить протест главному судье. Если это не было сделано, поле считается пригодным для соревнований.

16.11 Особое внимание должно быть уделено тому, чтобы все группы до последней имели возможность спокойно завершить соревнование.

16.12 Члены судейской коллегии должны быть одеты в спортивную форму.

17. Допинг

17.1 Все виды допинга во время официальных тренировок или соревнований строго запрещены, равно как и хранение и употребление наркотиков и

алкогольных напитков. Кроме того, во время официальных тренировок и соревнований запрещено курение на поле.

- 17.2** Подробности определяются антидопинговыми установлениями WMF и правилами «Всемирного антидопингового агентства» (WADA), соблюдение которых обязательно на всех внутренних и международных соревнованиях.

18. Штрафы

- 18.1** Нарушения правил игры или общих спортивных правил и неспортивное поведение наказываются замечаниями, предупреждениями и дисквалификациями. Нижеследующие пункты распространяются и на тренеров, в том числе и в тех случаях, если упоминаются только игроки.

- 18.2** Члены судейской коллегии могут налагать штрафы на игроков и тренеров согласно следующему перечню:

- а) замечание (A)
- б) замечание и 1 штрафное очко (A+1)
- в) предупреждение и 2 штрафных очка (B+2)
- г) дисквалификация и 5 штрафных очков (D+5)

В течение соревнования каждый из этих штрафов может налагаться на игрока или тренера только один раз.

Штраф должен быть зафиксирован на лицевой стороне счетной карточки игрока отчетливым обозначением «A», «A+1», «B+2» или «D+5». Причины следует указать на лицевой стороне или на обороте карточки. Все штрафы незамедлительно публикуются на официальном табло соревнований.

Судейская коллегия(-и) может принять решение о дополнении этих четырех штрафов определенным числом устных замечаний (в зависимости от продолжительности турнира) до наложения штрафа A.

- 18.3** На тренеров налагаются такие же штрафы, как и на игроков, штрафные очки добавляются к командному счету. Факт штрафа должен быть объявлен непосредственно тренеру.

- 18.4** Замечание (A) может быть объявлено за любой вид нарушения, который не перечислен в 18.5, 18.6 или 18.7. Как правило, оно объявляется, если нарушение было неумышленным. В случае, если на игрока уже был наложен штраф, игрок получает за следующее нарушение, по меньшей мере, штраф следующего уровня.

- 18.5** Штраф A+1 может быть объявлен за любой вид нарушения, который не перечислен в 18.6 или 18.7. Он также может быть объявлен и в том случае, когда игрок не имел ранее замечания (A).

Он должен быть объявлен, если:

- а) игрок уже имеет замечание (A)
- б) нарушение было умышленным или допущено вследствие демонстративно легкомысленного отношения к игре, даже если оно не дало игроку преимущества или не повредило другим игрокам
- в) ошибка в записи счета обнаружена после того, как счет раунда

подписан; штраф налагается как на игрока, так и на маркера.

18.6 Штраф В+2 может быть объявлен за любой вид нарушения, который не перечислен в 18.7. Он также может быть объявлен и в том случае, когда игрок не имел ранее замечания (А) или штрафа А+1.

Он должен быть объявлен, если:

- а) игрок уже имеет штраф А+1
- б) нарушение было умышленным и дало игроку преимущество или повредило другим игрокам
- в) игрок умышленно или вследствие демонстративно легкомысленного отношения допустил неверную запись в своей счетной карточке, и этот факт неопровержимо доказан
- г) мяч был заменен без разрешения в ходе игры на лунке, или использовался неразрешенный мяч
- д) игрок покидает дорожку не завершив игру (исключение: 6 ударов уже сделаны или лунка проиграна в матчевой игре)
- е) траектория движения собственного мяча или мяча другого игрока была умышленно изменена
- ж) игрок делает изменения или неустранимые отметки на дорожке или в непосредственной близости от нее

18.7 Штраф D+5 может быть объявлен за любой вид серьезного нарушения, даже если игрок не имел ранее каких-либо штрафов.

Он должен быть объявлен если:

- а) игрок уже имеет штраф В+2 в ходе данного соревнования
- б) игрок участвует в соревновании вопреки запрету
- в) игрок, выполняющий функции игрока-маркера умышленно сделал неверную запись в своей счетной карточке, и этот факт неопровержимо доказан
- г) игрок внес в свою счетную карточку незаверенное изменение, и этот факт неопровержимо доказан
- д) игрок оскорбил члена судейской коллегии, апелляционного жюри или оргкомитета, или кого-либо из официальных лиц ассоциации
- е) игрок совершает правонарушение любого рода
- ж) игрок покидает соревнование без причины и/или разрешения главного судьи
- з) игрок курит на поле, или употребляет или имеет при себе алкогольные напитки или наркотики во время соревнований

18.8 Дисквалифицированный игрок должен немедленно покинуть место проведения соревнований.

18.9 Каждая дисквалификация одновременно приводит к запрету на участие в соревнованиях любого уровня. Как правило, длительность запрета составляет 4 недели. Запрет начинает действовать на следующий день после окончания соревнования. В отдельных случаях накладываются более длительные запреты:

- а) 8 недель за игру вопреки запрету
- б) 8 недель за оскорбительные выражения в адрес судьи, членов апелляционного жюри, официальных лиц соревнования или ассоциации
- в) 3 месяца за умышленную запись неверного счета игроком-

- маркером (если это неопровержимо доказано)
- г) 6 месяцев за употребление наркотиков, алкогольных напитков или курение на поле
- д) 1 год за правонарушение любого рода
- е) запреты на участие в соревнованиях вследствие использования любых видов допинга следует рассматривать в соответствии с действующими правилами WADA и антидопинговыми установлениями WMF

18.10 Входящие в WMF национальные ассоциации и клуб игрока должны быть проинформированы о штрафе с запретом на участие в соревнованиях, кроме того, это должно быть опубликовано. Оргкомитет международного турнира и ассоциация, являющаяся членом WMF, в ведении которой находится данное соревнование, должны проинформировать спортивного директора WMF.

Нижеследующие Приложения являются неотъемлемой частью Международных правил спортивного мини-гольфа:

- Специальные правила для стандарта «бетонный мини-гольф»
- Специальные правила для стандарта «миниатюр-гольф»
- Специальные правила для стандарта «фетровый мини-гольф»
- Специальные правила для «свободного» стандарта
- Требования к конструкции полей
- Правила приемки полей для соревнований