

Международные правила спортивного мини-гольфа (официальный перевод с комментариями)

Данный перевод основных международных Правил спортивного мини-гольфа основан на редакции Правил, утвержденной Всемирной федерацией спортивного мини-гольфа (WMF) на 1 января 2019 года. Примечания и комментарии, разъясняющие применение некоторых Правил, даны Техническим комитетом Всемирной федерации спортивного мини-гольфа и Комитетом по мини-гольфу Ассоциации гольфа России.

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 национальных 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 данного стандарта.
- 2.3 Размеры игровой площади регламентируются специальными правилами для каждого 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 данному стандарту.

- 2.6** Препятствия должны быть функциональны по конструкции и дизайну. Во время игры 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).¹
- 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 (не лунок) определяются специальными правилами для конкретных стандартов.
- 2.12** Разметка должна удовлетворять требованиям к конкретным стандартам, определяемым специальными 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** Международные и национальные 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 дорожке² (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, клюшек и любых других предметов. В то же время разрешено закрепление на ти небольших бумажных и пластиковых колечек. В то же время игроку разрешено убирать колечки, если он считает, что они мешают игре. В зонах перемещения мяча колечки могут использоваться только временно, для предотвращения скатывания мяча перед ударом.

3. Клюшка

- 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.
- 3.4** В случае если зафиксирована игра неразрешенной клюшкой, удары, выполненные ей на той дорожке, на которой совершено нарушение, засчитываются, а дорожка должна быть переиграна.

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.
- 4.5** В случае если зафиксирована игра неразрешенным мячом, удары, выполненные им на той дорожке, на которой совершено нарушение, засчитываются, а дорожка должна быть переиграна.

5. Спортивная форма

- 5.1** Требуется командная униформа (футболки, поло и т.п.) и спортивная обувь.^{3,4} Принадлежность к клубу, федерации или другой организации

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 федерации вправе устанавливать в отношении формы 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 организатором соревнований.

7. Выбор мяча

7.1 Игрок обязан завершить игру на каждой дорожке тем же мячом, которым он ее начал.

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

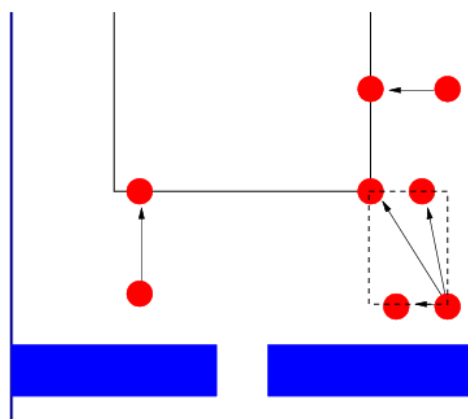
8.1 Мяч, находящийся в игре, может перемещаться только ударами клюшки. Удар по мячу может наноситься только тогда, когда мяч находится в состоянии покоя, а касание мяча клюшкой допустимо только в момент удара. (Исключение: установка мяча на ти).

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.⁵ 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 некоторых дорожек определенного стандарта.
- 8.5** Когда игрок начинает выполнение удара, все остальные должны находиться на удалении от игрока и дорожки и располагаться таким образом, чтобы не мешать игроку. 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.⁶
- 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.⁷ 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 (выходит в аут) после правильного прохождения красной линии он, с учетом правил перемещения мяча, устанавливается на точку, в которой он покинул игровую площадку;⁸
 - если мяч проходит второе и последующие препятствия не по предписанному пути (например, перепрыгивает), он устанавливается после последнего препятствия, которое было пройдено правильно;⁹
 - если мяч приходит в состояние покоя вблизи препятствия после его прохождения, он может быть перемещен (только рукой) вдоль дорожки 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;^{10,11}

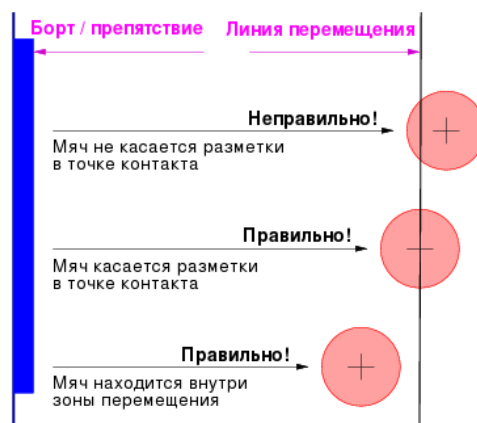
- если мяч приходит в состояние покоя вблизи препятствия, не пройдя его, он может быть перемещен (только рукой) вдоль дорожки на расстояние до 20 см (миниатюр-гольф), до 30 см (бетонный мини-гольф и свободный стандарт) или до 50 см (фетровый мини-гольф) от него в направлении ти;^{10,11}
- если мяч приходит в состояние покоя вблизи препятствия на поле свободного стандарта (независимо от того, произошло это перед ним или после него, и независимо от направления, с которого он пришел) он может быть перемещен (только рукой) на расстояние до 30 см от препятствия;¹¹
- 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 (на всех стандартах полей);¹¹
- если мяч приходит в состояние покоя одновременно вблизи границы и препятствия, в качестве разрешенной области перемещения рассматривается прямоугольник (см. рис.);¹¹
- если мяч выкатывается обратно за красную линию в направлении ти, он должен быть остановлен немедленно; Игра, с учетом правил перемещения мяча, должна быть продолжено с точки, в которой он пересек красную линию при движении назад.¹²



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 с правильного места, 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.¹³ Мяч можно доставать из лунки рукой либо присоской на ручке клюшки.

8.14 Если мяч поднимается для очистки, его положение должно быть замаркировано.¹⁴ 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 первоначально.
- 8.19** В ходе соревнований тренировочные удары (за исключением ударов, разрешенных перед началом определенного 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. Порядок игры должен меняться на каждой следующей дорожке игры на выбывание. Порядок игры на первой дорожке определяется жеребьевкой (например, бросанием монеты).¹⁵ 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 очков 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 дорожке 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 сразу же после того, как они замечены. 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 с назначенным маркером (при наличии такового).
- 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. Если сумма счетов на дорожках (итоговый счет раунда) записана ошибочно, исправление может быть сделано без штрафа (если ошибка не была допущена умышленно).
- 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 оговорено 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.
- 10.12** Разрешено использование электронных счетных карточек. Все вышеперечисленные правила фиксации счета действительны в случае использования электронных счетных карточек. Если применение какого либо из правил невозможно по техническим причинам, спортивный директор турнира ответственен за внесение соответствующего изменения в регламент.¹⁶

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** В случае, если перед группой в ходе раунда по любым причинам образовалось несколько свободных дорожек, рефери может предложить первому и второму игроку в группе начать игру на следующей дорожке, даже если последний игрок в группе еще не завершил игру на текущей. Предложение может повторяться вплоть до исчезновения просвета между группами или завершения раунда.¹⁷
- 11.7** Игрокам запрещено покидать свою группу.¹⁸ Однако они могут это сделать по уважительным причинам с разрешения судьи. По истечении времени, отведенного на первый удар (см. 11.3) игроку, находящемуся на дорожке, ему (ей) не разрешается уход в туалет до завершения игры на данной дорожке.
- 11.8** 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.
- 11.9** 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.
- 11.10** 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 соревнование проводится более чем на одном поле, остановка соревнований должна быть одновременной на обоих полях.
- 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 программой соревнований.
- 12.10** В случае отмены турнира учитываются только раунды, завершённые на полях всеми участниками в соответствующей категории.
- 12.11** На соревнованиях организуемых WMF или континентальными федерациями, специальное жюри (или, в его отсутствие, судейская коллегия) принимает решение об утверждении результатов. На любых других соревнованиях 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 устройств, применяемых непосредственно в процессе игры (например, устройств, облегчающих прицеливание, уровней и т.п.) запрещено всем находящимся на соревновательном поле во время соревнований.¹⁹ Мобильные телефоны должны быть переведены в моду «без звука», их использование не должно мешать другим участникам. В ходе соревновательного раунда категорически запрещено делать звонки и отвечать на них.
- 13.2** Использование приспособлений для нагрева и охлаждения мячей разрешено.
- 13.3** Карты полей и другие письменные записи (в том числе в электронной форме) разрешены на всех национальных и международных соревнованиях.

13.4 Защита от ветра разрешена только специальными конструкциями (не людьми).²⁰ Количество и расположение щитов от ветра определяется членом судейской коллегии. При изменении погодных условий положение щитов на данной дорожке может быть изменено игроками или тренерами. В процессе выполнения удара положение щитов должно оставаться неизменным.

14. Категории

14.1 Индивидуальные соревнования могут проводиться в следующих категориях:

девушки (ДЖ)	юноши (ДМ)
юниорки (ЮЖ)	юниоры (ЮМ)
женщины (Ж)	мужчины (М)
женщины 1 старшей 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:

девушки и юноши:

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

юниорки и юниоры:

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:
детско-юношеские команды
юниорские 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/или 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 (она) 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 федерация, 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. Замена игрока осуществляется после завершения им игры на дорожке. Если заменяемый игрок выполнил первый удар на дорожке, но не завершил (или не смог завершить) игру на ней, ему должно быть начислено 7 очков на этой дорожке. Штрафные удары за то, что игра на дорожке не завершена, в этом случае не начисляются. 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 организатору 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** 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;²¹
- 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.²¹

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 национальных 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; 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;
- вся необходимая и существенная информация должна быть обнародована;
- в случае измерения погодных условий должно быть принято решение, начнутся ли соревнования и когда они начнутся;
- должны приниматься решения об общем перерыве в соревнованиях и изменениях в расписании;
- могут назначаться судьи на дорожках, которым вменяются определенные обязанности без разрешения выполнять общие функции членов судейской коллегии.

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 и другие запрещенные вещества

- 17.1** Все виды допинга строго запрещены. Подробности определяются антидопинговыми установлениями Всемирной федерации спортивного мини-гольфа (WMF) и правилами «Всемирного антидопингового агентства» (WADA-Code), соблюдение которых обязательно на всех национальных и международных соревнованиях.
- 17.2** Игра под влиянием содержащих алкоголь напитков или продуктов питания запрещена.
- 17.3** Во время официальных тренировок и соревнований для всех участников запрещено употребление содержащих алкоголь напитков или продуктов питания.
- 17.4** Приносить на поле содержащие алкоголь напитки или продукты питания, а также курить на поле во время официальных тренировок и соревнований запрещено для всех участников.²²
- 17.5** Разъяснение понятий, используемых в главе 17:
«во время соревнований» означает: от момента начала игры первым игроком на первой дорожке до завершения игры последним игроком на последней дорожке в течение дня. Возможная переигровка также входит в понятие «во время соревнований». Церемония награждения после соревнований не входит в понятие «во время соревнований». Данное правило не действует для игроков, которые выбыли из матчевых соревнований или не прошли отбор в следующий круг.
«на поле» означает: в пределах площади, на которой непосредственно расположены 18 дорожек. Отчетливо определенная зрительская зона полем не считается.

18. Штрафы для игроков

- 18.1** Нарушения правил игры или общих спортивных правил и неспортивное поведение наказываются замечаниями, предупреждениями и дисквалификациями. Нижеследующие пункты распространяются на игроков и в тех случаях, когда они временно выполняют функции тренеров.
- 18.2** Члены судейской коллегии могут налагать штрафы на игроков 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)
- Штрафы, наложенные на запасных игроков, добавляются к общему счету команды. В течение соревнования каждый из этих штрафов может налагаться на игрока только один раз.

Штраф должен быть зафиксирован на лицевой стороне счетной карточки игрока отчетливым обозначением «А», «А+1», «В+2» или «D+5». Причины следует указать на лицевой стороне или на обороте карточки. В случае использования электронных карточек должна быть предусмотрена альтернативная система фиксации наложенных штрафов. Вынесение штрафа сопровождается показом игроку:

- а) зеленой карточки при штрафе А
- б) синей карточки при штрафе А+1
- в) желтой карточки при штрафе В+2
- г) красной карточки при штрафе D+5

Все штрафы незамедлительно публикуются на официальном табло соревнований. Судейская коллегия может принять решение о дополнении этих четырех штрафов определенным числом устных замечаний (в зависимости от продолжительности турнира) до наложения штрафа А.

Командные штрафы могут налагаться также во время соревнований, в которых нет личного зачета. Во время соревнований в формате матч-плей должны применяться специальные правила наложения штрафов. В обоих этих случаях система наложения штрафов должна быть ясно описана и опубликована в регламентирующих документах данного соревнования.

18.3 Замечание (А) может быть объявлено за любой вид нарушения, который не перечислен в 18.4, 18.5 или 18.6. 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.

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

Он должен быть объявлен, если:

- а) игрок уже имеет замечание (А)
- 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.

18.5 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 неустраимые отметки на дорожке или в непосредственной близости от нее

18.6 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 B+2 в ходе данного соревнования
- б) игрок участвует в соревновании вопреки запрету
- в) игрок, выполняющий функции игрока-маркера умышленно сделал неверную запись в 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, турнирного жюри или оргкомитета, или кого-либо из официальных лиц федерации
- 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 находится под их явным воздействием во время соревнований

18.7 Дисквалифицированный игрок должен немедленно покинуть место проведения соревнований.

18.8 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

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

спортивного директора WMF. Любой запрет на участие в соревнованиях, наложенный национальной или международной федерацией действует на всех официальных соревнованиях любого уровня.

19. Штрафы для тренеров и официальных лиц.

19.1 Нарушения правил игры или общих спортивных правил и неспортивное поведение наказываются замечаниями либо удалением с поля. Нижеследующие пункты правил данного раздела действуют по отношению к участникам соревнований, зарегистрированным в качестве тренеров или официальных лиц во время их нахождения на поле.

19.2 Члены судейская коллегия вправе налагать на тренеров следующие штрафы:

- а) замечание (1)
- б) удаление до конца игрового дня (2)
- в) удаление до конца соревнований (3) – дисквалификация.

В течение соревнования каждый из этих штрафов может налагаться на каждого тренера только один раз. Вынесение штрафа должно сопровождаться показом тренеру карточки следующего цвета:

- а) зеленой карточки при штрафе (1)
- б) желтой карточки при штрафе (2)
- в) красной карточки при штрафе (3).

Все штрафы незамедлительно публикуются на официальном табло соревнований. Судейская коллегия может принять решение о дополнении этих четырех штрафов определенным числом устных замечаний (в зависимости от продолжительности турнира) до наложения штрафа.

19.3 Замечание (1) может быть объявлено за любой вид нарушения, который не перечислен в 19.4, 19.5.

19.4 Удаление тренера до окончания игрового дня (2) осуществляется за любой вид нарушения, не перечисленный в 19.5. Тренер может быть удален до конца и в том случае, если он до этого не имел замечания (1). Тренер должен быть удален до конца дня, если:

- а) тренер уже имеет замечание (1)
- б) нарушение, совершенное тренером, было умышленным и в результате повредило другим игрокам или тренерам
- в) траектория движения мяча любого из игроков была преднамеренно изменена тренером
- г) тренер внес изменения или сделал неустранимые пометки на дорожке или непосредственно вблизи неё.

19.5 Удаление тренера до окончания соревнования (3) – дисквалификация – осуществляется за любое серьезное нарушение, в том числе и в случае если тренер ранее не имел штрафов. Тренер должен быть дисквалифицирован, если:

- а) тренер уже имеет штраф (2) в ходе данного соревнования

- б) тренер оскорбил члена судейской коллегии, апелляционного жюри или оргкомитета, или кого-либо из официальных лиц федерации
- в) тренер совершает правонарушение любого рода
- г) тренер курит на поле, или употребляет или имеет при себе содержащие алкоголь или наркотики напитки/продукты, или находится под их очевидным действием во время соревнований.

19.6 Тренер, удаленный согласно 19.4 или 19.5 не может быть заменен другим лицом. Его тренерская повязка должна храниться у главного судьи до истечения срока удаления.

19.7 Тренеру, удаленному согласно 19.4 или 19.5 запрещается любое участие в процессе игры до истечения срока удаления, даже из-за ограждения зрительской зоны.

19.8 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 или выполнение тренерских функций на соревнованиях вопреки запрету
- б) 8 недель за оскорбительные выражения в адрес судьи, членов апелляционного жюри, официальных лиц соревнования или ассоциации
- в) 6 месяцев за курение или употребление содержащих алкоголь или наркотики напитков/продуктов или выполнение тренерских функций под их очевидным действием на поле во время соревнований
- г) 1 год за правонарушение любого рода.

19.9 Входящие в WMF национальные федерации и клуб тренера должны быть проинформированы о штрафе с запретом на участие в соревнованиях, кроме того, это должно быть опубликовано. Оргкомитет международного турнира и федерация, являющаяся членом WMF, в ведении которой находится данное соревнование, должны проинформировать спортивного директора WMF. Любой запрет на участие в соревнованиях, наложенный национальной или международной федерацией действует на всех официальных соревнованиях любого уровня.

20. Протесты и решения по ним

20.1 Протест на судейское решение должен быть подан в письменной форме официальным представителем клуба или федерации в адрес председателя турнирного жюри в течение 15 минут. Это время может быть продлено Оргкомитетом (с обязательным указанием этого в регламенте турнира). Протест должен быть рассмотрен так быстро, как только возможно. В случае отсутствия специально назначенного жюри протест рассматривается судейской коллегией.

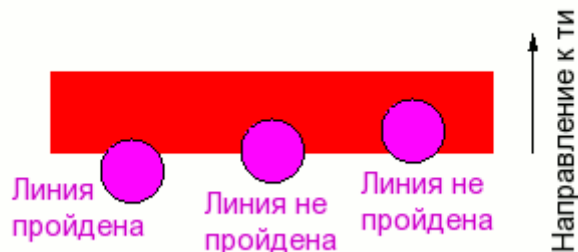
- 20.2** Протесты во время матчевой игры или переигровки по принципу «внезапной смерти» должны быть приняты и рассмотрены непосредственно на игровом поле судьями и/или членами турнирного жюри, и решение должно быть вынесено немедленно. При этом матч при необходимости может быть приостановлен.
- 20.3** Решение турнирного жюри является окончательным.
- 20.4** Результат, занесенный в протокол турнира, может быть опротестован в течение 7 дней после окончания турнира. Протест должен быть направлен клубом либо федерацией в адрес Оргкомитета на имя спортивного директора турнира. Решение спортивного директора турнира является окончательным

Нижеперечисленные 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
Общие требования к конструкции полей
Правила приемки полей для соревнований*

Примечания и официальные комментарии

¹ К правилу **2.9**: Поскольку красные линии и вспомогательные линии имеют конечную толщину, фактической красной (или вспомогательной) линией «нулевой» толщины считается дальний от ти край линии (см. рис.).



² К правилу **2.15** (официальная интерпретация WMF): Термин «изменения на дорожке» означает следующее: нагрев дорожки с помощью грелки для мячей запрещен, поскольку является ее изменением. Очистка дорожки разрешена, в то время как добавление любых веществ и предметов запрещено.

³ К правилу **5.1** (официальная интерпретация WMF): Современные правила оговаривают только общекомандную униформу выше пояса и спортивную обувь. Однако, руководствуясь интересами продвижения мини-гольфа на спортивные мероприятия самого высокого уровня, Технический комитет WMF принял решение включать в регламенты всех международных соревнований WMF и рекомендовать другим организациям включать требование к игрокам и тренерам на соревнованиях носить головные уборы, спортивную обувь и спортивную форму соответствующие традициям спортивного мини-гольфа.

⁴ К правилу **5.1**: Требование общекомандной униформы касается соревнований, которые проводятся в командном зачете или с командным зачетом.

⁵ К правилу **8.4**: Если игрок случайно коснулся мяча, не будучи в состоянии готовности к удару, мяч должен быть возвращен в прежнее положение, а игроку, на усмотрение судьи, может быть объявлено замечание за неаккуратное действие.

⁶ К правилу **8.7**: Тренер игрока может находиться вблизи него в момент выполнения удара, если это необходимо, например, для создания тени (зонтом). Любая помощь в прицеливании при этом запрещена.

⁷ К правилу **8.8**: В ситуации, когда мяч при прохождении красной линии находится в воздухе (например, подпрыгивает), в качестве точки касания рассматривается вертикальная проекция центра мяча. На некоторых дорожках рекомендованы конструктивные дополнения, ограничивающие пространство над красной линией сверху («ворота» и т.п.) и позволяющие определить факт ее прохождения. В спорных ситуациях решение принимается партнерами по игровой группе, а в отсутствие согласия между ними – судьей.

⁸ К правилу **8.8**: «С учетом правил перемещения мяча» означает, что если точка выхода мяча в аут оказывается в области игровой площадки, в которой мяч

разрешено переместить, то это может быть сделано, как и в случае, когда мяч пришел в этой точке в состояние покоя.

⁹ К правилу **8.8**: При определении точки выставления мяча в случае неправильного прохождения препятствия, часть препятствия, через которую прохождение мяча запрещено, рассматривается как находящаяся за пределами игровой площадки, а попадание мяча на нее как его выход в аут.

¹⁰ К правилу **8.8**: Данный подпункт устанавливает основное направление перемещение мяча (от ти или к ти) и расстояние перемещения, как правило, применяемое на перечисленных стандартах (может отличаться на отдельных дорожках). Точное направление и расстояние перемещения определяются линиями перемещения, которые описаны в специальных правилах для каждой дорожки каждого конкретного стандарта.

¹¹ К правилу **8.8**: «Может быть перемещен на расстояние до...» означает, что разрешенная область перемещения – это линия, соединяющая мяч с ближайшей точкой разметки, и он может быть перемещен в любую точку этой линии от его текущего положения до линии разметки. В случае, когда мяч может быть перемещен одновременно от препятствия и борта (или от угла борта) и ближайшей точкой разметки является угол линии перемещения, он может быть перемещен в любую точку мысленно выстроенного прямоугольника, показанного на рисунке.

¹² К правилу **8.8**: Выход мяча обратно за красную линию после ее правильного прохождения аналогичен выходу мяча в аут (см. комментарий ⁸).

¹³ К правилу **8.13**: «Мяч не может покинуть цель (лунку) самостоятельно...» означает, что мяч может двигаться внутри цели (лунки), но только таким очевидным для игроков и судей образом, при котором не может ее покинуть без постороннего вмешательства.

¹⁴ К правилу **8.14**: Допускается для маркировки положения мяча использовать клюшку, положив ее на поверхность дорожки таким образом, чтобы мяч касался ее в двух точках.

¹⁵ К правилу **9.3** (официальная интерпретация WMF): Игрок, «выигравший» при бросании монеты жеребьевку перед переигровкой получает право выбрать для себя порядок старта.

¹⁶ К правилу **10.12**: Электронную карточку, как правило, невозможно подписать. В таком случае регламентом предусматривается, чтобы игроки, сдавая карточки в зеленой зоне, расписались в подтверждение результатов в электронной карточке на момент ее предоставления.

¹⁷ К правилу **11.6**: В случае, если судья предложил группе начать игру на следующей дорожке, в то время как последний игрок группы заканчивает игру на предыдущей, он должен взять на себя ответственность за ведение счета всем игрокам группы.

¹⁸ К правилу **11.7**: Поскольку границы между дорожками, как правило, не определены, находиться в составе своей группы означает постоянно

поддерживать с членами группы визуальный контакт, соблюдать обязанности маркера и игрока, не находящегося непосредственно в процессе игры на дорожке, по возможности находиться неподалеку от нее и не перемещаться по полю без необходимости, а также своими перемещениями не мешать игрокам других групп. Тренеры игроков, не мешая процессу игры, могут перемещаться между группами без ограничений.

¹⁹ К правилу **13.1**: На данный момент разрешено использование устройств, позволяющих проверить свойства мяча – измерить его отскок, температуру и т.п. Разрешенные устройства могут использоваться как игроком, так и тренером.

²⁰ К правилу **13.4**: В исключительных случаях судейской коллегией может быть дано разрешение использовать для защиты от ветра не только специальные ветрозащитные щиты.

²¹ К правилу **15.11** (официальная интерпретация WMF): «Технически возможно» означает, что заменяющий игрок должен получить по меньшей мере 15 минут для отдыха между раундами.

²² К правилу **17.4** (официальная интерпретация WMF): запрет на курение распространяется на «электронные» сигареты.