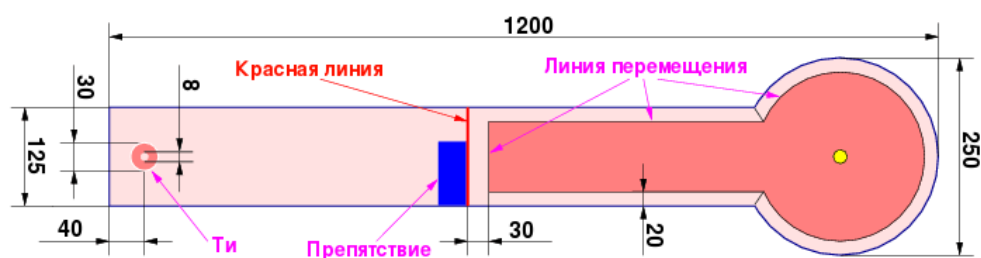


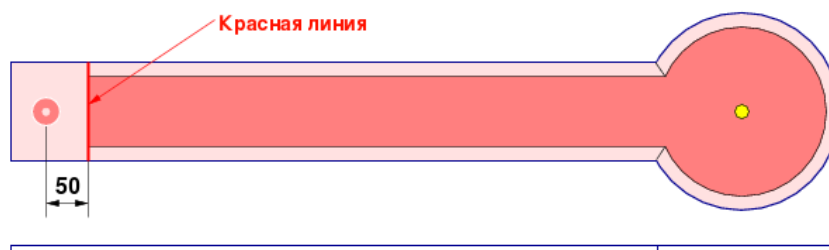
Специальные правила для стандарта «бетонный мини-гольф»

1. Основные размеры дорожек:
Длина: 12,00 м Ширина: 1,25 м Диаметр зоны лунки: 2,50 м
2. Соответствие стандарту задается соответствием чертежам, запатентованным Боньи.
3. Нумерация дорожек от 1 до 18 и их последовательность должны быть стандартными.
4. Разрешены зеркальные варианты дорожек 4, 5, 9, 11, 12, 13, 14 и 16.
5. Только поле со стандартными размерами дорожек и препятствий считается полем «бетонного мини-гольфа».
6. *Ti* представляет собой круг, диаметром 30 см, равноудаленный от боковых границ дорожки. Центр *ti* представляет собой круг, диаметром 8 см, центр которого расположен на расстоянии 40 см от начала игровой площади.



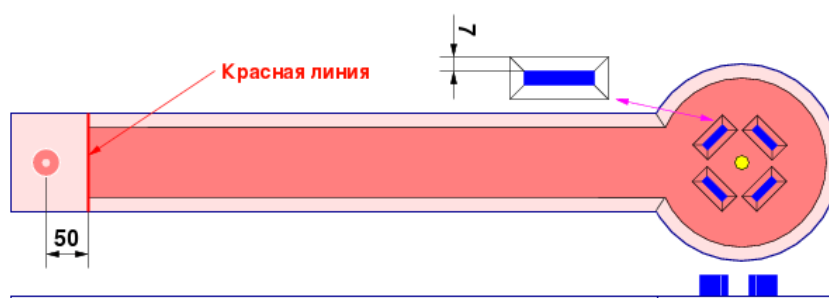
7. В каждой зоне лунки должна быть *линия перемещения* на постоянном расстоянии 20 см от борта. Она продолжается по обеим сторонам игровой площади от открытой части зоны лунки до линии, расположенной в 30 см за последним препятствием. На дорожках 1 и 2 она продолжается до красной линии. На углах открытой части зоны лунки должны быть проведены диагональные линии под углом 45°.
8. За исключением дорожек 1, 2, 7 и 18 *линия перемещения* проходит в 30 см за препятствием параллельно ему. Если препятствие имеет выступающие вперед части, линия перемещения должна быть в 30 см от этих частей.
9. На игровую площадь можно наступать, но только при подготовке к удару.

Дорожка 1



Красная линия проводится в 50 см от ти.

Дорожка 2



Красная линия проводится в 50 см от ти.

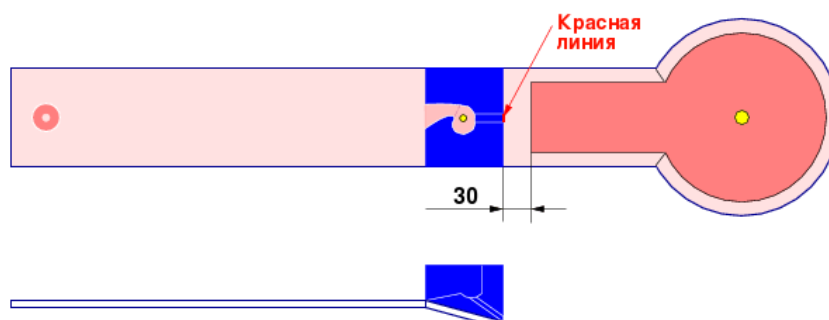
Если точка касания мяча находится на расстоянии менее 7 см от кирпича, мяч может быть перемещен следующим образом:

Линия перемещения проводится в 7 см от кирпича параллельно ему. Диагональные линии соединяют углы кирпича с углами этого прямоугольника. В этой области мяч может перемещаться под 90° к кирпичу. Если мяч касается диагональной линии, он может быть перемещен на соответствующий угол прямоугольника.

Перебрасывание мяча через кирпичи запрещено.

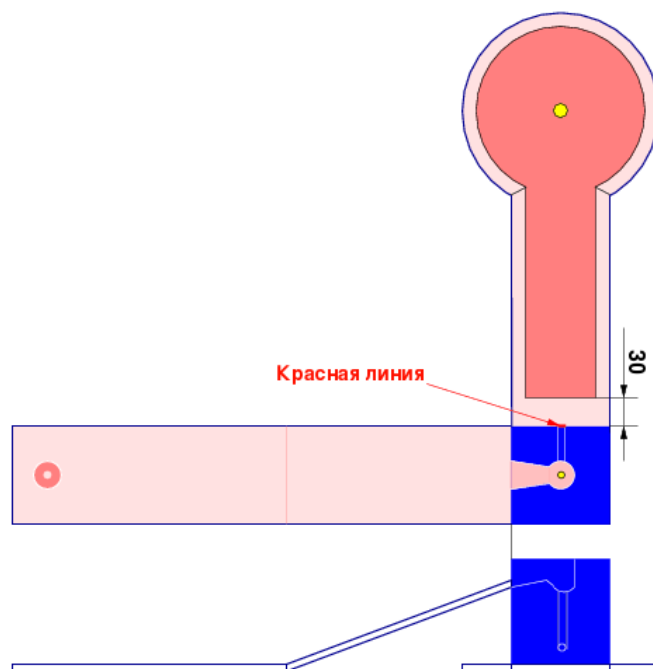
Если судейская коллегия назначила судью на данной дорожке, игрок не может касаться мяча после пересечения им красной линии. Перемещение или очистка мяча осуществляются судьей на дорожке по указаниям игрока.

Дорожка 3



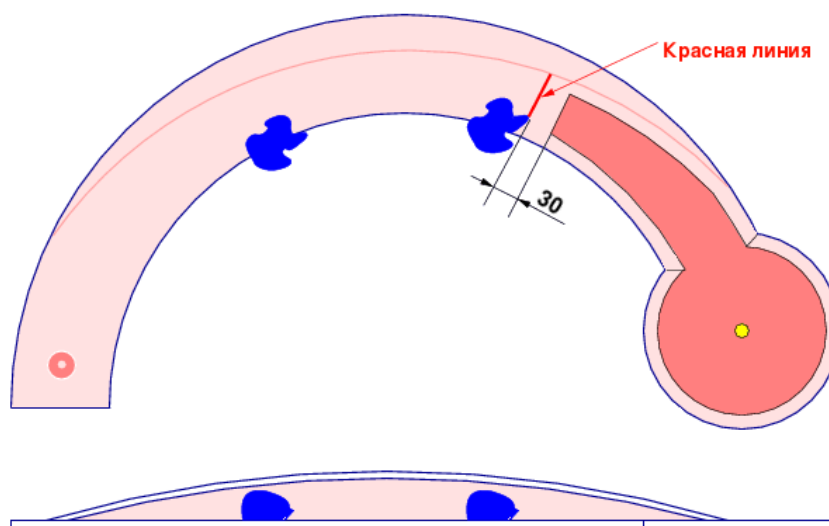
Непосредственно на выходе из препятствия проводится прямая *красная линия*.

Дорожка 4



Непосредственно на выходе из препятствия проводится прямая *красная линия*.

Дорожка 5

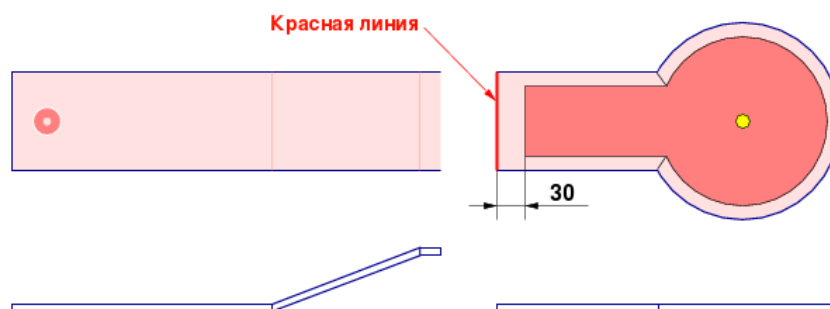


Непосредственно за последним препятствием (камнем) проводится прямая *красная линия* под 90° к борту.

Если мяч приходит в состояние покоя на расстоянии менее 20 см от склона он может быть перемещен под 90° к склону на расстояние до 20 см от него. На расстоянии 20 см от склона должна быть параллельно ему проведена линия перемещения.

Если препятствия представляют собой отдельные камни (т.е. не зафиксированы на дорожке) их контуры должны быть обведены.

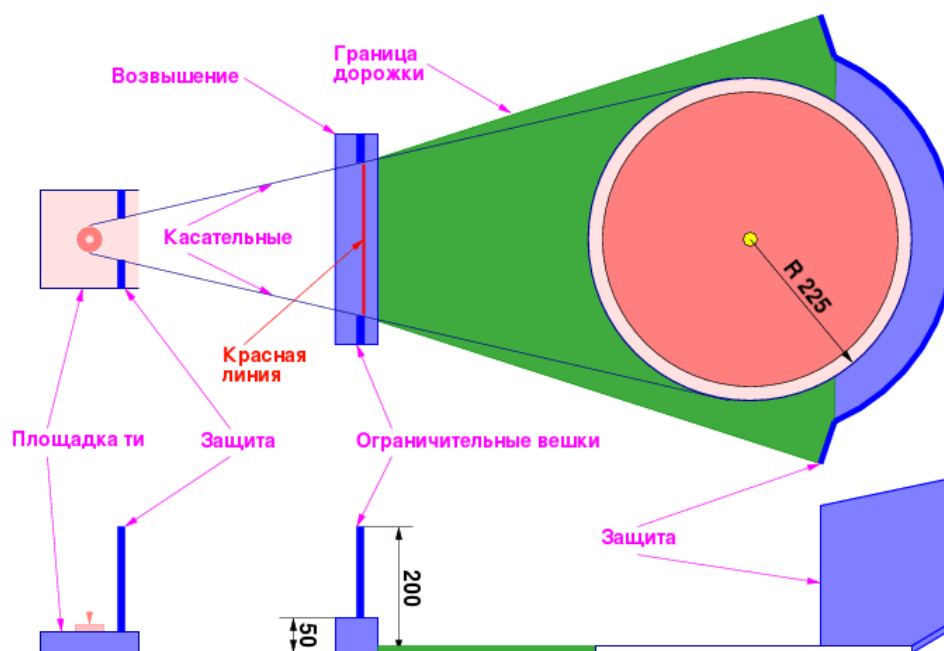
Дорожка 6



Красная линия проводится непосредственно в начале бетонной дорожки позади бункера препятствия.

Если мяч проходит выход из бункера не над красной линией или касается бункера (наполнителя бункера), препятствие считается пройденным неправильно. В этом случае удар засчитывается и должен быть повторен.

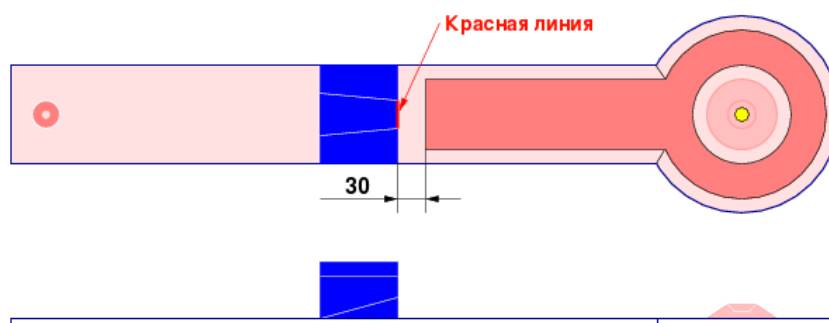
Дорожка 7



1. Дорожка ограничена следующим образом:
 - 1.1 Линией от круга ти к вешкам, которые установлены на возвышении на касательной к кругу ти и кругу зоны лунки.
 - 1.2 Линией от вешек к дальним границам защитной конструкции зоны лунки.
 - 1.3 Сетками, ограждениями, стенами и т.п. защитной конструкции.

2. *Красная линия* проводится на вершине возвышенности (высотой около 50 см) между вешками.
3. Ширина прохода между защитными сетками перед ти определяется указанными касательными. Проход не должен быть ограничен сверху или снизу.
4. *Вешки* должны быть от 10 до 12 см шириной и 2 м высотой. Они устанавливаются на возвышенности таким образом, чтобы через них проходили касательные от круга ти (30 см) к кругу зоны лунки.
5. Для данной конкретной лунки разрешено использование айронов для гольфа и специальных патеров.
6. При выполнении удара с ти или любого другого места за исключением зоны лунки разрешается установка мяча на подставку.
7. Согласно основным Правилам удар нанесен, если игрок, находясь в состоянии готовности к удару, привел клюшку в соприкосновение с мячом, приведя его в движение (см. 8.4). В случае данной конкретной лунки удар также считается выполненным, если игрок привел мяч в движение ударом по подставке вместо мяча.
8. После прохождения красной линии и оставаясь в игре (т.е. между линиями, указанными в 1.2) мяч всегда играется с того места, в котором он пришел в состояние покоя.
9. Если мяч покидает игровую площадь (даже временно) после правильного прохождения красной линии, он устанавливается в точку, в которой он покинул игровую площадь, и играется оттуда. От защитных конструкций мяч может быть отодвинут на расстояние до 30 см.
10. В зависимости от особенностей конкретной дорожки судейская коллегия может для экономии времени установить отличающийся от обычного порядок игры в группе. Порядок игры должен быть описан и опубликован на официальном табло соревнований. Непосредственно на дорожке порядок игры должен контролироваться судьей на дорожке.
11. Судейская коллегия может также ввести в действие правило, согласно которому только судья на дорожке может поднимать мяч в зоне лунки и маркировать его положение. При этом мяч может оставаться под персональным контролем судьи на дорожке до момента продолжения игры игроком. Эта процедура также должна быть опубликована на официальном табло соревнований.

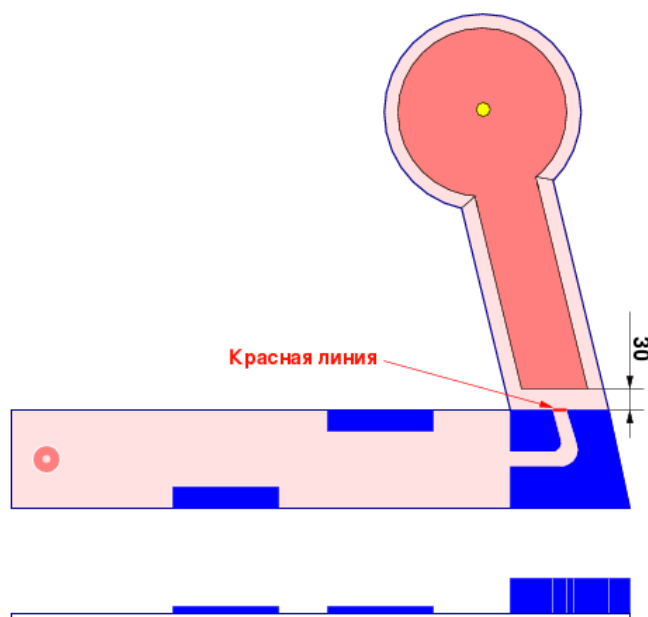
Дорожка 8



Непосредственно на выходе из препятствия проводится прямая *красная линия*.

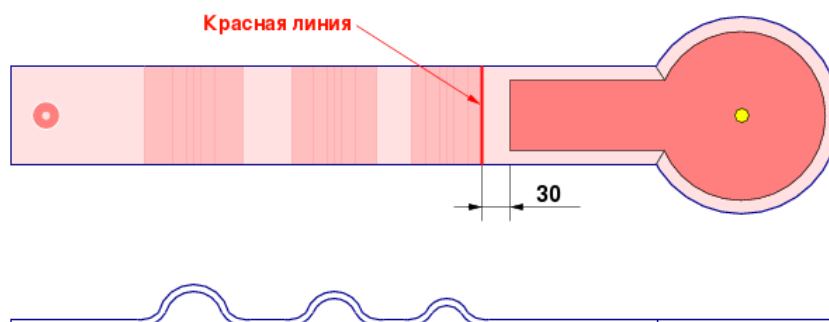
Если мяч приходит в состояние покоя ближе, чем в 20 см от основания конуса он может быть перемещен на расстояние до 20 см от конуса. На расстоянии 20 см от конуса должна быть проведена линия перемещения.

Дорожка 9



Непосредственно на выходе из препятствия проводится прямая *красная линия*.

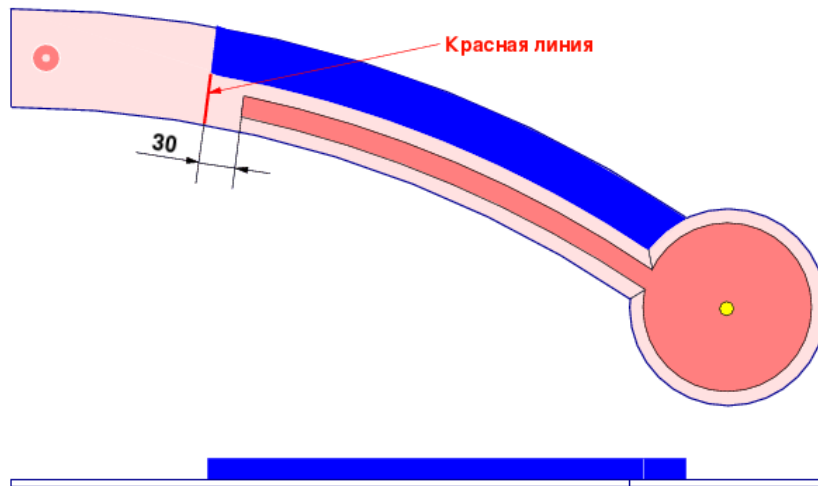
Дорожка 10



Красная линия проводится непосредственно по окончании последней волны.

При движении между волнами мяч должен касаться поверхности.

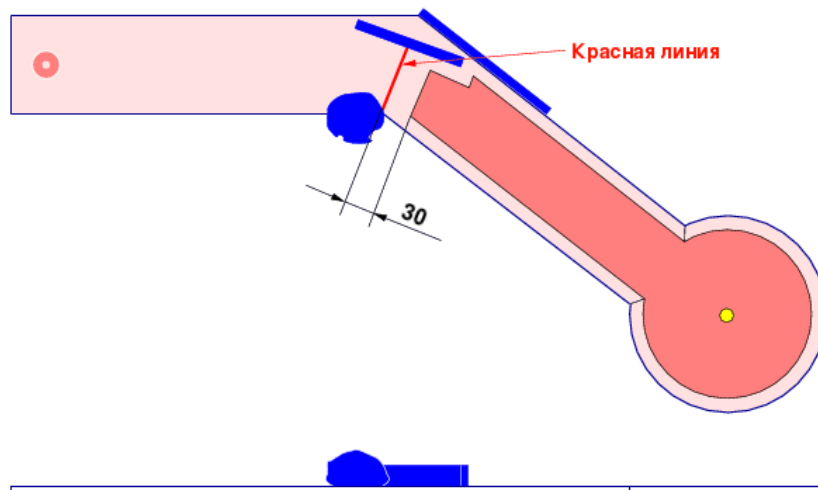
Дорожка 11



Красная линия проводится в начале стены под 90° к борту.

Половина дорожки в начале и в конце стены должна быть перекрыта.

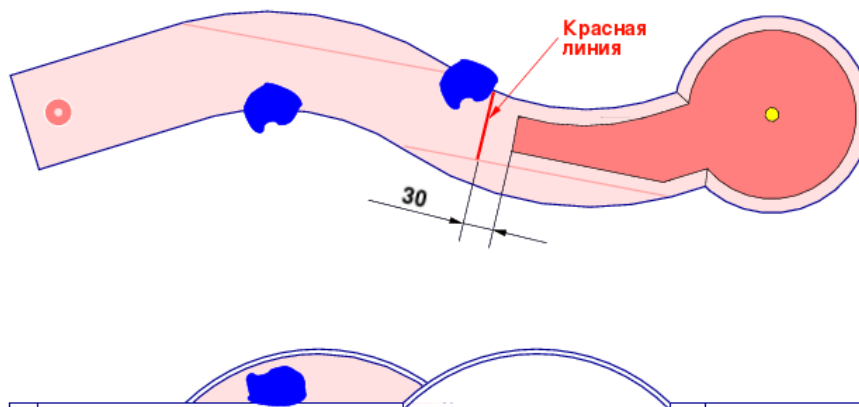
Дорожка 12



Красная линия проводится непосредственно после камня под 90° к стене.

Если препятствие представляет собой отдельный камень (т.е. не зафиксировано на дорожке) его контуры должны быть обведены.

Дорожка 13

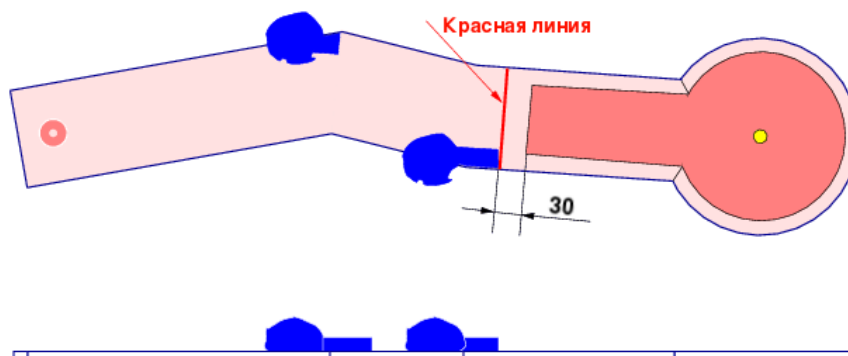


Непосредственно за последним препятствием (камнем) проводится прямая *красная линия* под 90° к борту.

Если мяч приходит в состояние покоя на расстоянии менее 20 см от склона он может быть перемещен под 90° к склону на расстояние до 20 см от него. На расстоянии 20 см от склона должна быть параллельно ему проведена линия перемещения.

Если препятствия представляют собой отдельные камни (т.е. не зафиксированы на дорожке) их контуры должны быть обведены.

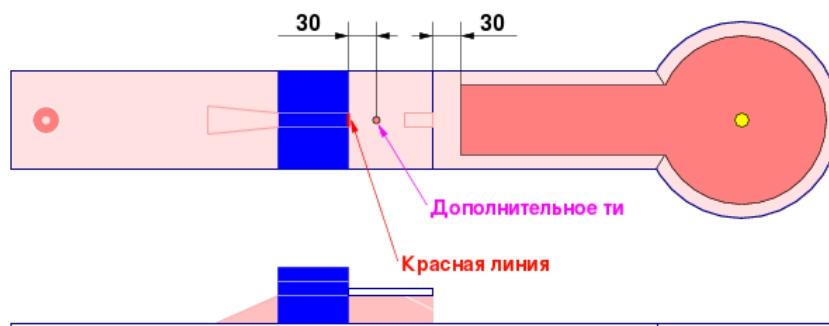
Дорожка 14



Непосредственно за последним препятствием проводится прямая *красная линия* под 90° к борту.

Если препятствия представляют собой отдельные камни (т.е. не зафиксированы на дорожке) их контуры должны быть обведены.

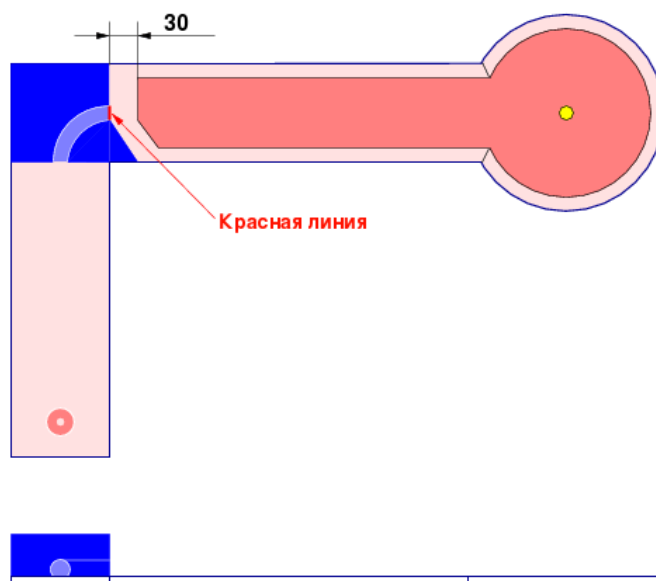
Дорожка 15



Красная линия проводится на плато непосредственно на выходе из туннеля.

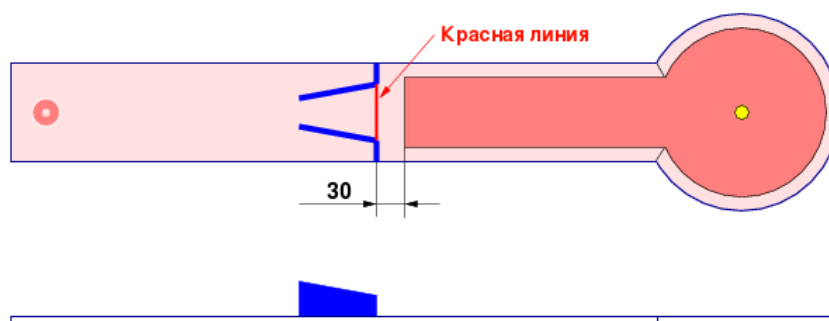
Если мяч после правильного прохождения красной линии приходит в состояние покоя на плато он может играть либо из этого положения, либо с дополнительного ти. *Дополнительное ти* располагается по центру плато в 30 см от выхода из туннеля. Его диаметр 8 см. Если конструкция имеет выступающие части, дополнительное ти располагается в 30 см от них.

Дорожка 16



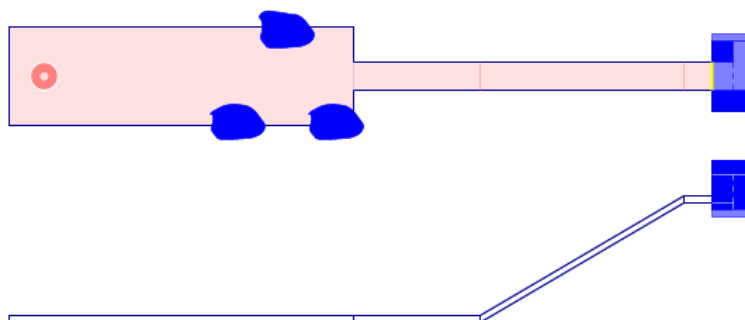
Непосредственно на выходе из препятствия проводится прямая *красная линия*.

Дорожка 17



Непосредственно на выходе из препятствия проводится прямая *красная линия*.

Дорожка 18



Дорожка считается успешно сыгранной, если мяч прошел по наклонной части и остался в ловушке (или выпал из нее сбоку или сзади в зависимости от конструкции).

Если мяч после прохождения склона скатывается обратно на дорожку или выпрыгивает со склона, удар засчитывается и должен быть повторен.

Дорожка не имеет *красной линии* и играется только с ти.