

2.4 Règlement standard pour Béton

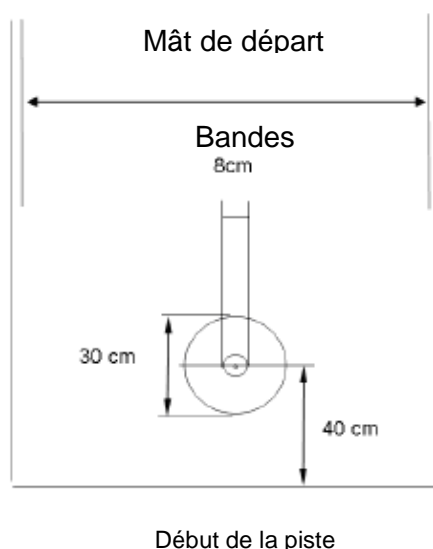


Pour le domaine de l'organisation, l'ASSM se base sur la version allemande du "system-specific rules concrete" (paragraphe 2.4 du règlement WMF). Pour toutes les questions de différents et d'interprétation, c'est toujours la version originale anglaise qui fait foi.

Toutes les désignations de personnes (joueur, assistant, etc.) dans ces règles sont voulues de sexe neutre et impliquent non seulement le féminin comme également la forme masculine, pour autant que ne soit pas mentionné expressément une distinction spécifique de sexe.

Meilleurs remerciements à la DMV (Association Sportive Allemande de Minigolf) pour la traduction.

1. Les pistes en béton présentent en général les dimensions normalisées suivantes:
Longueur: 12,00 m Largeur: 1,25 m Diamètre du cercle final : 2,50 m
2. Le jeu de plan de construction signé par Bongni est considéré comme règlement standard.
3. Les pistes sont toujours à disposer dans le même ordre de 1 jusqu'à 18.
4. Les versions miroir des pistes 4, 5, 9, 11, 12, 13, 14 et 16 sont autorisées.
5. Seul les installations avec des pistes et des obstacles conformes aux normes peuvent être homologués comme installation béton.
6. Le mât de départ est un cercle avec 30 cm de diamètre au milieu entre les bandes. Le point au centre du mât de départ se trouve éloigné de 40 cm du début du champ de jeu et c'est un cercle de 8 cm de diamètre.

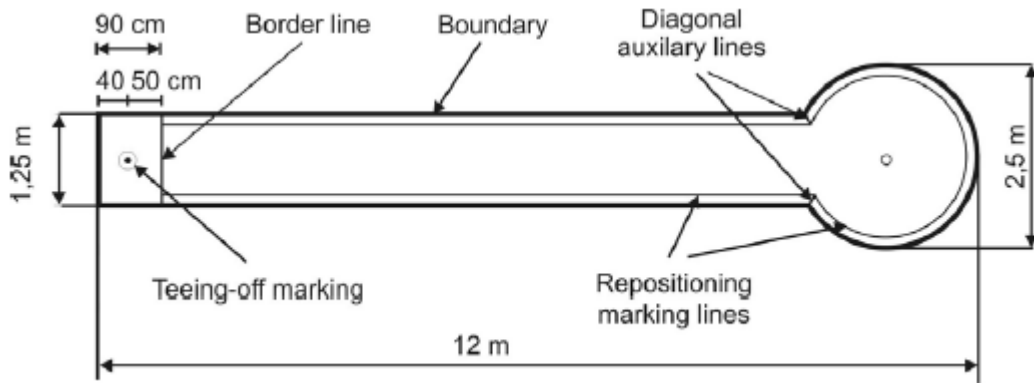


7. Dans chaque cercle final, des lignes de repositionnement doivent être disponible à une distance constante de 20 cm de la bande. Vous devez les prolonger depuis le début du cercle sur les deux côtés du champ de jeu jusqu'à la ligne des 30 cm derrière le dernier obstacle. Pour les pistes 1 et 2, elles sont prolongées jusqu'à la ligne de franchissement. Des lignes diagonales auxiliaires sont à placer aux coins du début du cercle dans un angle de 45°.
8. A toutes les pistes, excepté 1, 2, 7 et 18, la ligne de repositionnement après un obstacle est à placer à une distance de 30 cm parallèlement à celui-ci.
9. Le champ de jeu ne peut être foulé que lors de la préparation et l'exécution d'un coup.

Légende pour les plans de pistes

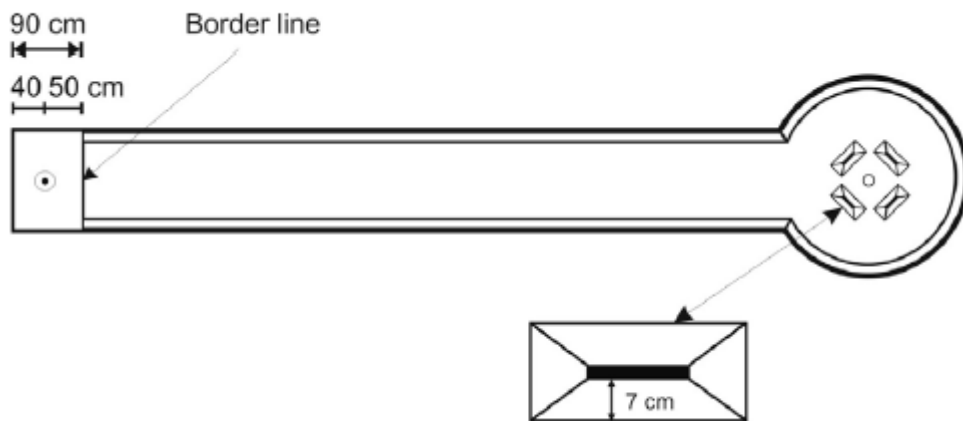
Teeing-off area	Abschlagfeld	Mât de départ
Boundary, end of lane	Bahnbegrenzung	Limite de la piste
Border line	Grenzlinie	Ligne de franchissement
Repositioning marking lines	Ablegemarkierungen	Lignes de repositionnement
Diagonal auxiliary lines	diagonale Hilfslinien	Lignes diagonales auxiliaires
Pathway through obstacles	Hindernisdurchgang	Passage d'obstacle
Slope	Steigung	Pente
Incline	Schräge	Plan incliné

Piste 1

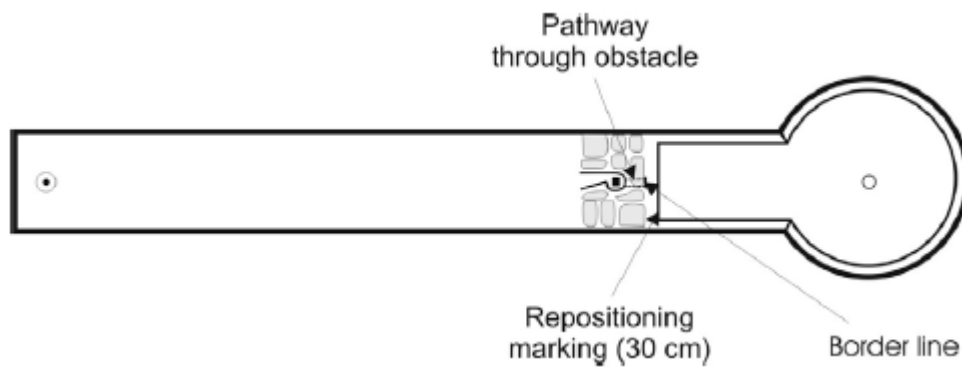


La ligne de franchissement se situe à 50 cm du centre du mât de départ.

Piste 2

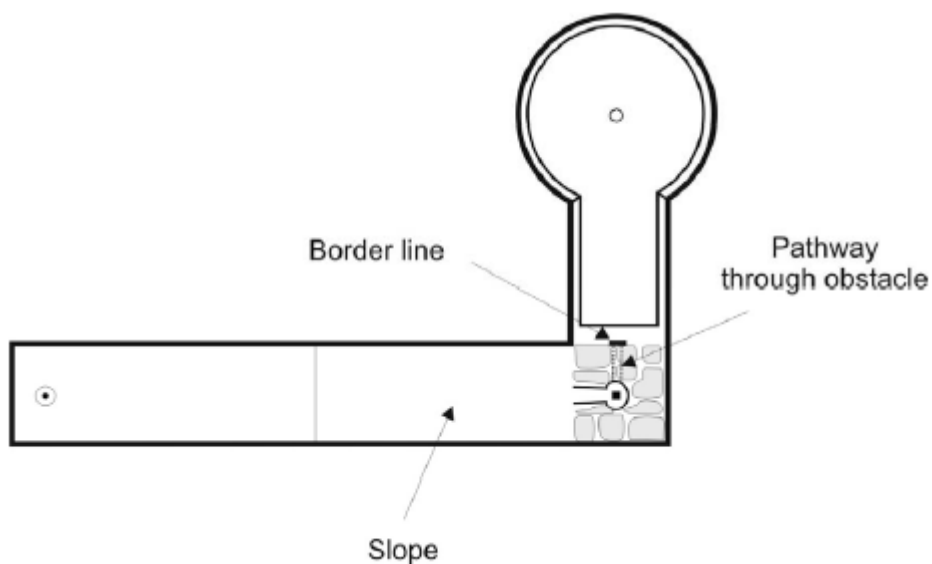


Piste 3



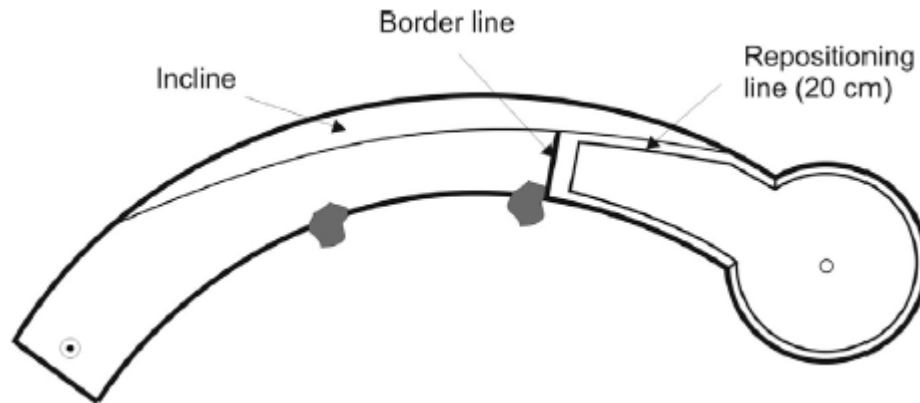
Une ligne droite est à placer immédiatement à la sortie de l'obstacle. Celle-ci est la ligne de franchissement.

Piste 4



Une ligne droite est à placer immédiatement à la sortie de l'obstacle. Celle-ci est la ligne de franchissement.

Piste 5

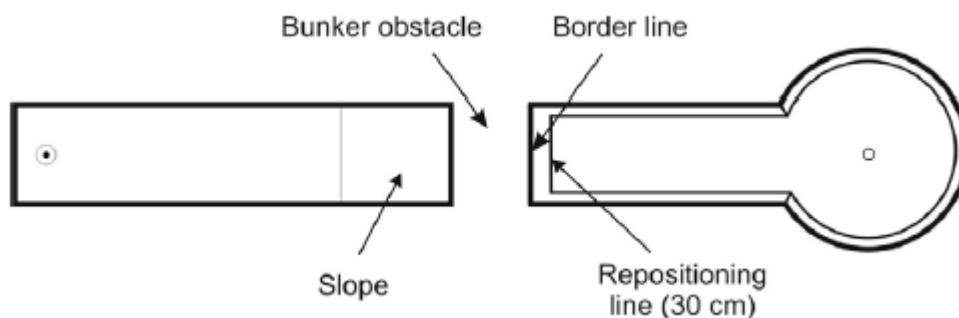


Une ligne droite est à placer immédiatement derrière le dernier obstacle (pierre) perpendiculairement à la bande. Celle-ci est la ligne de franchissement.

Si la balle s'immobilise à moins de 20 cm du plan incliné, elle peut être déplacée perpendiculairement au plan incliné jusqu'à 20 cm de lui. Une ligne est à placer à une distance de 20 cm parallèlement au plan incliné.

Les obstacles composés de pierres en vrac (c.-à-d. si les obstacles ne sont pas fixés solidement à la piste), leur position est à marquer avec de la peinture.

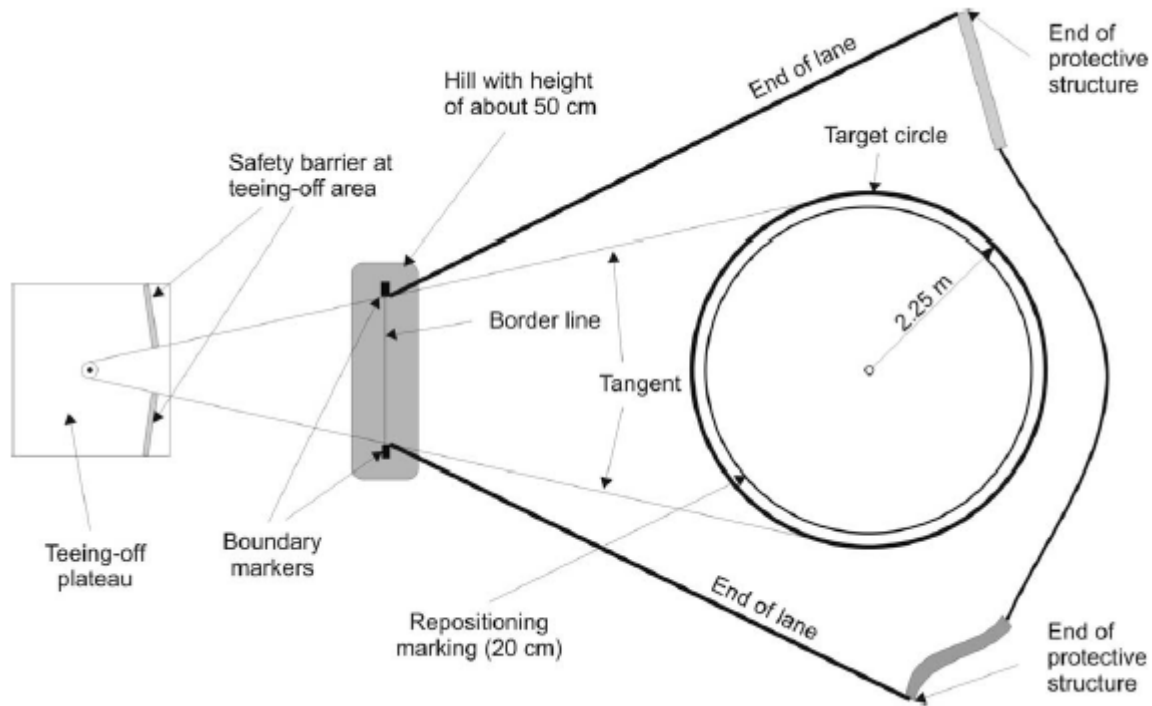
Piste 6



La ligne de franchissement se trouve immédiatement au début de la piste en béton derrière le bunker (bunker obstacle).

L'obstacle n'est pas franchi correctement, quand la balle a survolé la fin du bunker en dehors de la limite de la piste ou quand elle a touché le bunker (ou un tapis dans le bunker). Dans ce cas, le coup compte et il est à répéter.

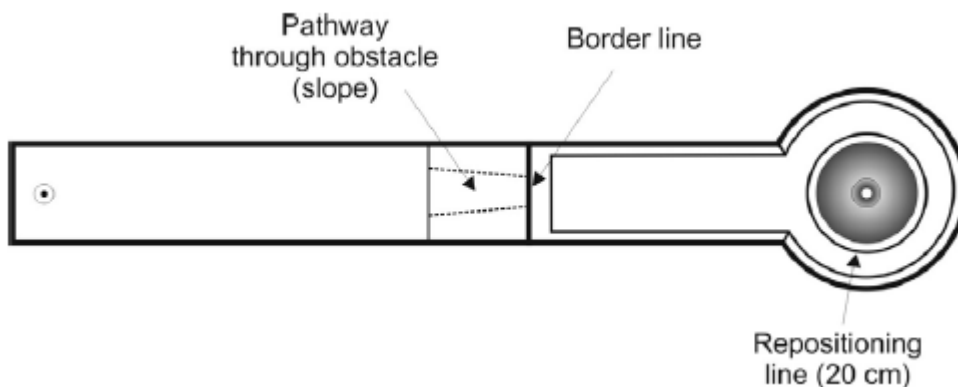
Piste 7



1. La piste est définie comme suit :
 - 1.1 La ligne qui va du cercle de départ aux poteaux de limitation (Boundary markers), qui se trouvent sur la butte à la tangente du cercle de départ au cercle final (Target circle).
 - 1.2 La ligne qui va des poteaux de limitation à chacune des extrémités de l'installation de protection (End of protective structure) du cercle final.
 - 1.3 Comme installation de protection peuvent être utilisés des filets, clôtures, murs etc.
2. La ligne de franchissement se trouve sur l'arrondi au sommet de la butte (hauteur d'env. 50 cm) entre les poteaux de limitation.
3. La largeur du passage à travers le filet de protection devant le mât de départ (safety barrier at teeing-off area) résulte des deux tangentes. Il ne faut pas que le passage à travers le filet de protection délimiter en haut ou en bas.
4. Les poteaux de limitation doivent avoir une largeur d'env. 10 à 12 cm et une hauteur de 2 m. Les poteaux sont à placer sur la butte, afin que les deux tangentes du cercle de départ (30 cm de diamètres) au cercle final coupent ces points.
5. Les clubs de golf avec une surface de frappe biseautée et les putters particuliers peuvent aussi être utilisés pour cette piste spéciale.

6. La balle peut être frappée librement au mât de départ et à chaque point du champ de jeu d'une position surélevée, sauf dans le cercle final.
7. D'après les règles de jeu générales, un coup est exécuté, quand un joueur dans la préparation du coup, touche la balle avec le club et de ce fait la met en mouvement (autres explications voir là-bas). Spécialement à cette piste, il compte comme coup, quand le joueur au lieu de la balle, touche le Tee au départ et de ce fait met la balle en mouvement.
8. Quand la balle, après franchissement de la ligne d'obstacle se trouve à l'intérieur du champ de jeu (c.-à-d. à l'intérieur des lignes décrites sous 1.2), on rejoue toujours la balle de l'endroit, où elle s'est immobilisée.
9. La balle quitte après franchissement correct de la ligne d'obstacle le champ de jeu (aussi provisoirement), elle est posée là-bas et rejouée de l'endroit, où elle a quitté le champ de jeu. Dans le cadre des installations de protection, la balle peut être posée jusqu'à 30 cm.
10. En raison de caractéristiques particulières de cette piste spéciale, l'arbitrage peut ordonner par gain de temps un ordre de jeu différent à l'intérieur d'un groupe de joueurs. Cet ordre de jeu divergent est à inscrire sur la plaquette officielle du tournoi. A la piste même, l'ordre de jeu devrait être surveillé par un contrôleur de piste.
11. L'arbitrage peut établir que seul le contrôleur de piste peut dans le cercle final, prendre la balle et marquer sa position. La balle est ensuite sous un contrôle unique du contrôleur de piste jusqu'à ce que le joueur doive continuer son jeu. Ce procédé est également à inscrire à la plaquette officielle du tournoi.

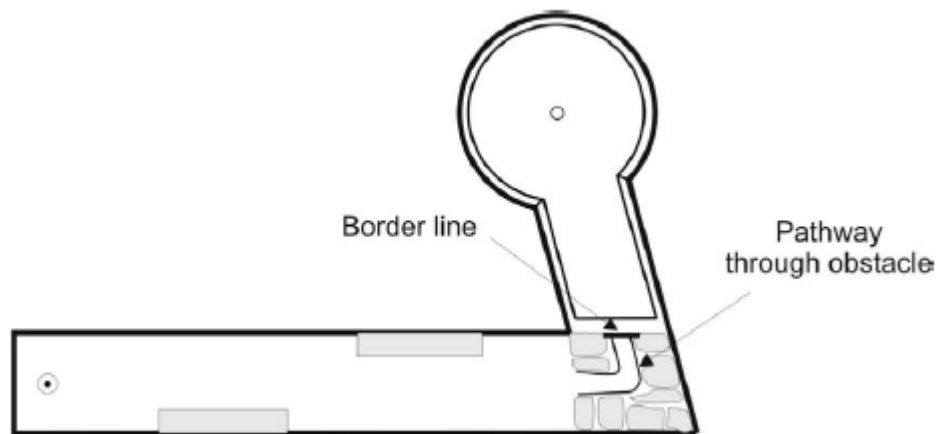
Piste 8



Une ligne droite est à placer immédiatement à la sortie de l'obstacle. Celle-ci est la ligne de franchissement.

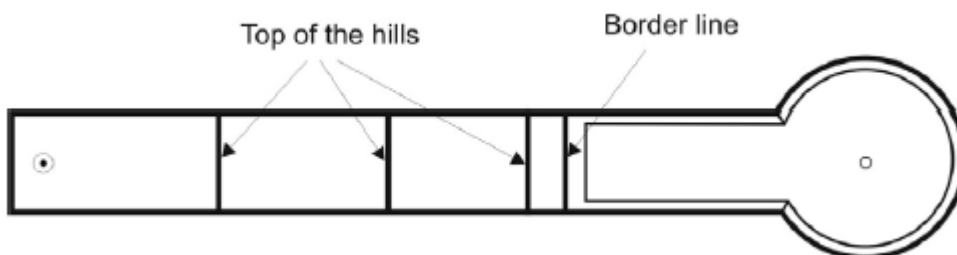
Si la balle s'immobilise à moins de 20 cm du plan incliné, elle peut être déplacée perpendiculairement au plan incliné jusqu'à 20 cm de lui. Une ligne est à placer à une distance de 20 cm parallèlement au plan incliné.

Piste 9



Une ligne droite est à placer immédiatement à la sortie de l'obstacle. Celle-ci est la ligne de franchissement.

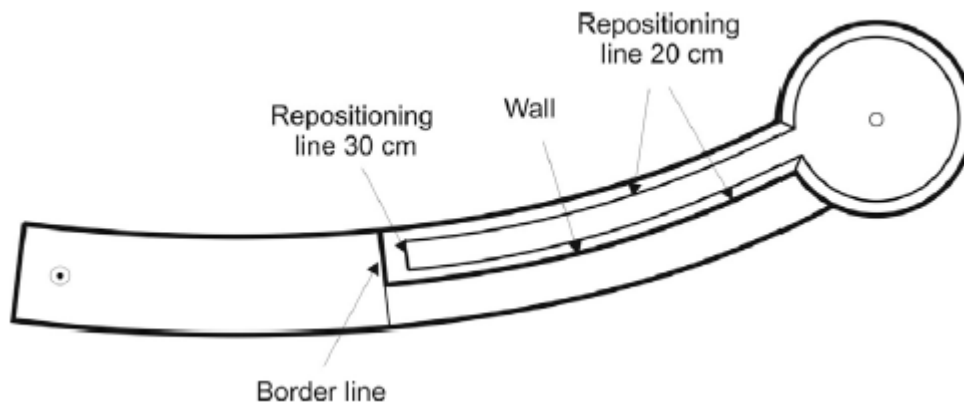
Piste 10



La ligne de franchissement se situe immédiatement à la fin de la dernière bosse.

La balle doit toucher la piste entre les bosses.

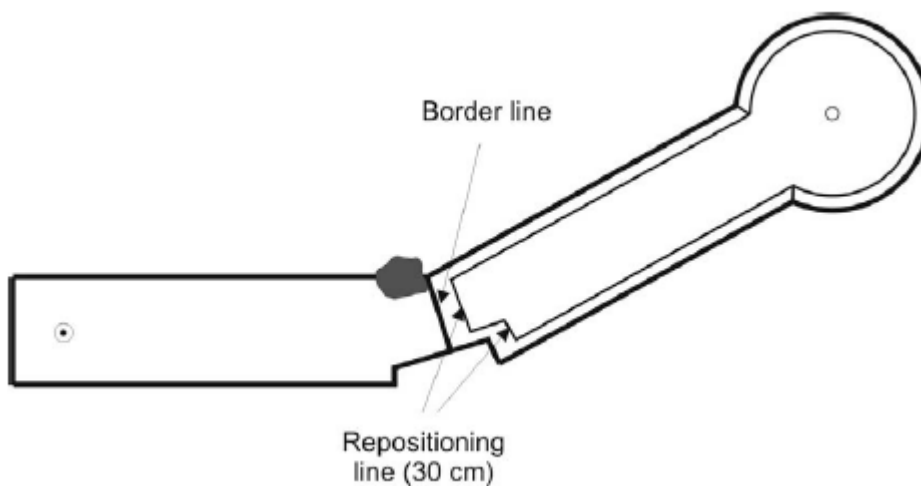
Piste 11



La ligne de franchissement est à placer perpendiculairement à la bande au début du muret (rempart).

La moitié de piste sur le côté détourné du mur est à fermer au début et à la fin du muret.

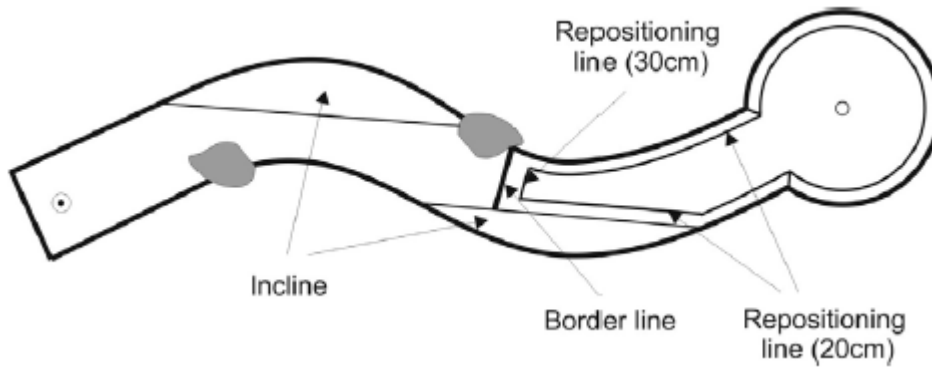
Piste 12



La ligne de limite est à placer perpendiculairement au mur immédiatement derrière la pierre.

Les obstacles composés de pierres en vrac (c.-à-d. si les obstacles ne sont pas fixés solidement à la piste), leur position est à marquer avec de la peinture.

Piste 13

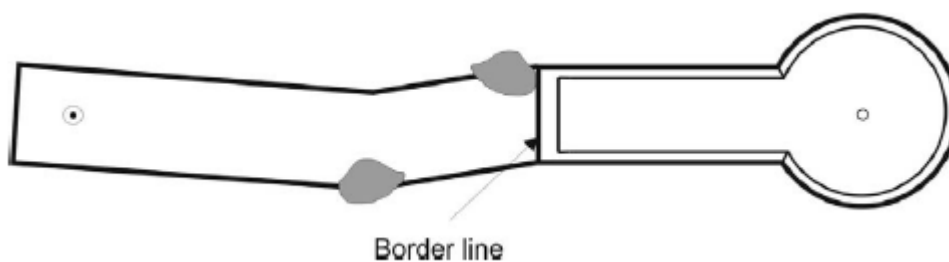


La ligne de franchissement est à placer perpendiculairement à la bande immédiatement derrière le dernier obstacle.

Si la balle s'immobilise à moins de 20 cm du plan incliné, elle peut être déplacée perpendiculairement au plan incliné jusqu'à 20 cm de lui. Une ligne est à placer à une distance de 20 cm parallèlement au plan incliné.

Les obstacles composés de pierres en vrac (c.-à-d. si les obstacles ne sont pas fixés solidement à la piste), leur position est à marquer avec de la peinture.

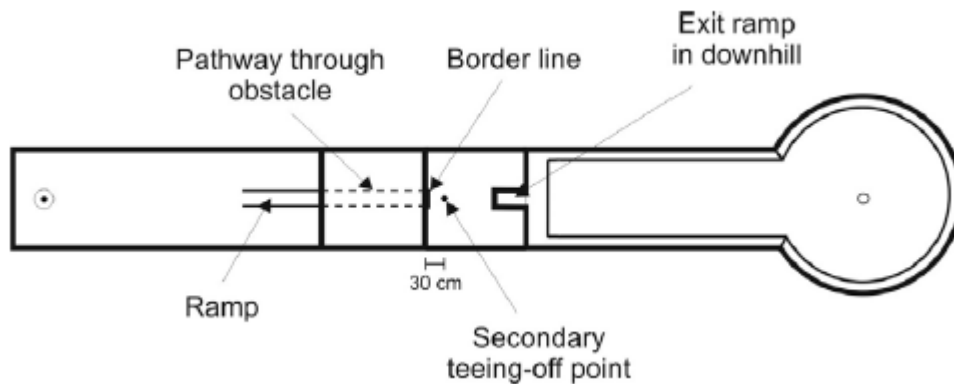
Piste 14



La ligne de franchissement est à placer perpendiculairement à la bande immédiatement derrière le dernier obstacle.

Les obstacles composés de pierres en vrac (c.-à-d. si les obstacles ne sont pas fixés solidement à la piste), leur position est à marquer avec de la peinture.

Piste 15

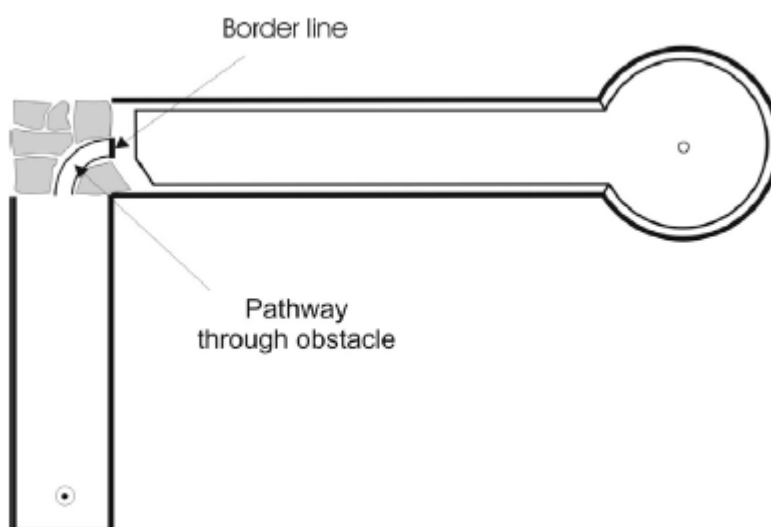


La ligne de franchissement est à placer immédiatement derrière la fin du tunnel sur le plateau.

Si la balle vient après franchissement correct de la ligne d'obstacle s'immobiliser sur le plateau, elle peut être rejouée de cette place ou du mât auxiliaire (Secondary teeing-off point). Le mât auxiliaire se trouve à 30 cm de la fin du tunnel, au milieu du plateau. Il a un diamètre de 8 cm. Si la construction possède des parties proéminentes, le mât auxiliaire se trouve éloigné de 30 cm de ces parties.

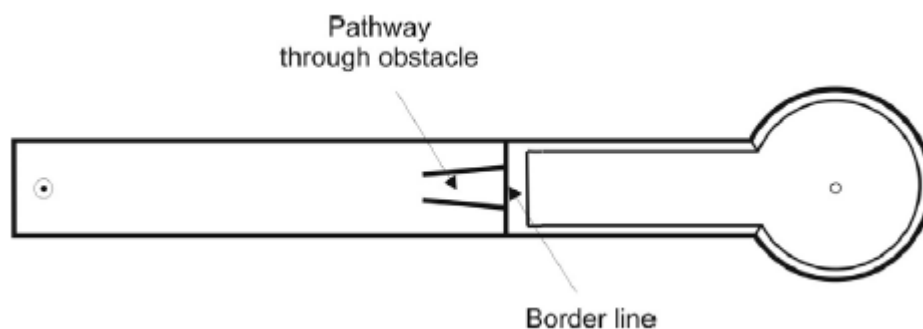
La balle doit franchir l'obstacle construit au milieu et quitter le plateau à travers la rampe de sortie au milieu (Exit ramp in downhill). Si la balle franchit l'obstacle construit d'une autre manière, le prochain coup s'effectue du mât de départ auxiliaire.

Piste 16



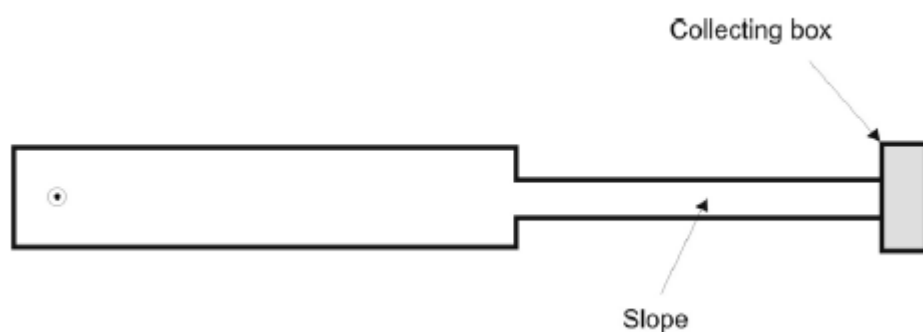
Une ligne droite est à placer immédiatement derrière la sortie de l'obstacle. Celle-ci est la ligne de franchissement.

Piste 17



Une ligne droite est à placer immédiatement derrière la sortie de l'obstacle. Celle-ci est la ligne de franchissement.

Piste 18



La piste est jouée en bonne et due forme, quand la balle reste dans la boîte de réception (Collecting box) après franchissement de la montée (ou selon le type de construction, quitte la boîte sur le côté ou à l'arrière).

Si la balle revient de nouveau en arrière après franchissement de la montée ou si elle saute latéralement hors de la montée, le coup compte et il est à répéter.

Cette piste n'a pas de ligne de franchissement et elle est jouable seulement du mât de départ.