

2.7 Règlement standard pour le système Minigolf Open Standard (MOS)



Pour le domaine de l'organisation, l'ASSM se base sur la version allemande du "system-specific rules for minigolf open standard (MOS)" (paragraphe 2.7 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.

Table des matières

1. Dimensions.....	2
2. Zone du mât de départ.....	2
3. Homologation.....	2
4. Surface de jeu.....	2
5. Limites de la piste.....	2
6. Obstacles.....	2
7. Description de l'installation.....	2
8. Ligne de franchissement.....	2
9. Repositionnements.....	3
10. Balle en dehors de la limites de la piste.....	3

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

1. Dimensions

Généralement, les pistes MOS ont en général les dimensions suivantes:

Longueur:	4 - 40 mètres
Largeur:	au minimum 0,50 mètre (certaines sections peuvent être plus étroites et alors sont regardées comme des obstacles)
Diamètre du trou :	0,10 – 0,15 mètre (si le but est un trou)

2. Zone du mât de départ

Un mât de départ doit être défini pour chaque piste. Il doit s'agir d'un espace délimité par des marquages. La grandeur ou les dimensions de cet espace ne sont pas définis. S'il y a une direction irréfutable dans laquelle une piste est à jouer, le mât de départ dans chaque cas doit prendre dans cette direction toute la largeur de la piste.

3. Homologation

Seul des installations, qui disposent de 18 pistes dans les dimensions standards, peuvent être homologuées comme installations MOS, selon les procédures et les spécifications de la partie du règlement " Dispositions d'homologation pour des installations de tournoi de minigolf".

4. Surface de jeu

La matière de la surface de jeu doit être compatible à l'utilisation, l'infrastructure doit être résistante (durable, résistante, solide, rigide), la surface de jeu doit être résistante et compatible à l'utilisation (par ex. gazon artificiel, béton, feutre, ciment- fibre, métal, bois, plastique).

5. Limites de la piste

Les limites de la piste (si disponible) doivent être résistantes, produites avec des matériaux compatibles à l'utilisation et doivent être lisses et calculables (par ex. brique terre cuite lisse, métal, bois, ciment fibre, béton), doivent en des matières fabriquées durables, compatibles avec de l'usage et elles doivent être lisses et être calculables, et surtout qui peuvent être utilisé au moins dans les domaines, comme les bandes pour un jeu technique et tactique.

6. Obstacles

Les obstacles ne peuvent pas être mobiles ou qu'ils bougent. Des zones à risque sont autorisées (par ex. eau, herbe haute, gravier, sable).

7. Descriptif de l'installation

Pour chaque piste de l'installation en question, un descriptif écrit doit être disponible, qui sert comme explication décisive pour des joueurs et des arbitres sur l'installation en question.

8. Ligne de franchissement

8.1 La ligne de franchissement correspond à la fin du marquage du mât de départ dans la direction du jeu. Dès que la balle a quitté correctement le mât de départ, elle a traversé la ligne de franchissement. Exception: les pistes, sur lesquelles le premier obstacle prend toute la largeur de la piste. Dans ce cas, la ligne de franchissement se trouve à la fin de cet obstacle.

8.2 Si la balle retourne derrière la ligne de franchissement, après qu'elle l'ait passé en bonne et due forme, sont valables les règles générales de jeu (le jeu est à continuer en tenant compte des règles générales de repositionnement de l'endroit, où la balle au retour a passé la ligne de franchissement).

9. Repositionnements

- 9.1** Sur les pistes, des lignes de repositionnement sont souhaitables, mais ne sont pas forcément prescrites pour le MOS. Si aucune ligne n'est dessinée, le repositionnement s'effectue sur la base des lignes pensées.
- 9.2** Distance de repositionnement: si la balle vient s'immobiliser près d'une limite de piste ou d'un obstacle, elle peut être repositionnée jusqu'à 20 cm de la limite de piste ou de l'obstacle. Les règles de repositionnement des autres systèmes de minigolf de jusqu'à 30 ou 50 cm des obstacles ne sont pas valables, parce que parfois ce n'est pas possible de définir, qu'est ce une limite de piste et qu'est ce qu'un obstacle.
- 9.3** Direction du repositionnement: la balle est à poser fondamentalement perpendiculairement à la limite de piste ou à l'obstacle. Un repositionnement depuis une zone à risque est toujours à effectuer du point, où la balle est entrée dans la zone à risque. Des balles, qui se trouvent à l'intérieur d'un obstacle (quand elles n'ont pas passé en bonne et due forme ou ont roulé en arrière, après qu'elles l'aient passé en bonne et due forme), sont posées en tenant compte des règles générales de repositionnement dans la direction du mât de départ.

10. Balles en dehors de la limite de piste

- 10.1** Les règles générales de jeu s'appliquent: si la balle passe en dehors de la limite de piste, après qu'elle ait passé la ligne de franchissement, le jeu est poursuivi en tenant compte des règles générales de l'endroit, où elle a quitté la piste. Si la balle n'a pas passé la ligne de franchissement, le jeu est poursuivi du mât de départ.

Des points de pénalité ne sont en aucun cas infligés, quand la balle passe en dehors de la limite de la piste.