

# Regelkunde Minigolf



- Eine Minigolfanlage besteht aus 18 eindeutig abgegrenzten Bahnen, die nummeriert sind. Eine für Turniere zugelassene Bahn umfasst :
  - Das eigentliche Spielfeld
  - Die Bahnenbegrenzung
  - Das markierte Abschlagfeld
  - Ein oder mehrere Hindernisse
  - Die Grenzlinie ( optional ) in roter Farbe
  - Hilfslinien ( optional ) in schwarzer Farbe
  - Das Ziel ( Loch / Pott )



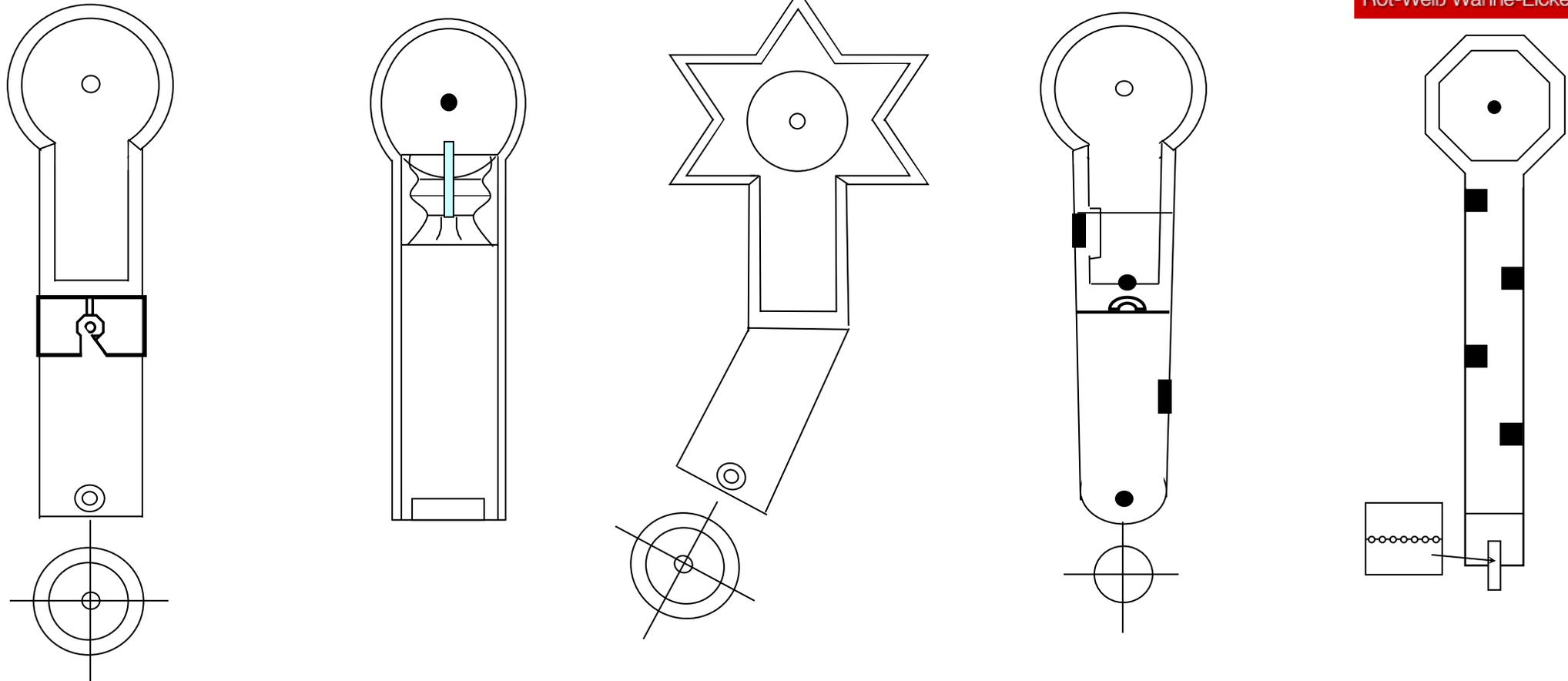
# Bahnen



- Die Bahnenbegrenzung wird durch die Banden festgelegt. Die Banden können Rohre, Flacheisen oder auch aus Holz sein.
- Jede Bahn muss ein markiertes Abschlagfeld aufweisen.
- Hindernisse sind fest aufzustellen. Bewegliche Teile sind nicht zulässig oder müssen farblich markiert sein.
- Die Grenzlinie markiert, wie weit der Ball vom Abschlagfeld gebracht werden muss, um im Spiel zu bleiben.
- Die Hilfslinie markiert das Ende eines Hindernisses nach der Grenzlinie. Sie legt die Richtung fest, in der der Ball abgelegt werden darf.
- Der Durchmesser des Ziels ( Pott / Loch ) darf nicht größer als 120 mm sein.
- Alle Markierungen müssen den Normungsbestimmungen entsprechen.



# Bahnen-Systeme



Es gibt noch MOS / Adventure. Hier gelten separate Regeln für jede Bahn



# Bahnen-Systeme



- Es gibt unterschiedliche Minigolf – Bahnen Systeme mit 18 Bahnen
- Beton            genormt            18 Bahnen            Spiegelbildliche Versionen
- Miniatur        genormt            28 Bahnen            Spiegelbildliche Versionen
- Filzgolf         genormt            32 Bahnen            Spiegelbildliche Versionen
- Sterngolf       genormt            18 Bahnen            Spiegelbildliche Versionen
- Cobigolf        genormt            19 Bahnen            Spiegelbildliche Versionen
- MOS             nicht genormt , jede Bahn hat eine besondere Regelung.



# Miniatur / Eternit



- Es ist untersagt die Bahn oder Hindernisse zu betreten
- Die Bahnen dürfen nicht überstiegen oder übersprungen werden
- Füße dürfen auf den Banden stehen, aber die Bahn nicht berühren.
- Auf manchen Anlagen gibt es besondere Regelungen:
- Z.B. Unbespielbarkeit des Balles durch Hindernisse an der Bahn
- Das Schiedsgericht / Turnierleitung muss diese Ausnahmeregelungen den Teilnehmern vor dem Turnier / offizielles Training mündlich und auch als Aushang bekannt geben.
- Diese Form der Ausnahmenregelungen gilt natürlich auch für alle anderen Bahnen-Systeme



# Schläger und Ball



- Minigolfschläger, Weitschlagschläger und Putter ( Golf ) dürfen verwendet werden.
- Kerben und Linien auf dem Schlägerkopf sind erlaubt.
- Die Größe der Schlagfläche darf 40 cm<sup>2</sup> nicht übersteigen.
  
- Alle Minigolfbälle sind zugelassen wenn sie den Bestimmungen entsprechen.
- Der Durchmesser des Balls muss zwischen 37 mm und 43 mm liegen.
- Der Ball darf bei einer Fallhöhe von 1 Meter nicht höher als 85 cm springen.



# Ballwahl / Ball im Spiel



- Es muss jede Bahn mit dem Ball beendet werden, mit dem man begonnen hat.
- Ist ein Ball so stark beschädigt oder verloren gegangen, dass man nicht mehr weiterspielen kann, darf er ersetzt werden. Wichtig Ablegepunkt.
- Der Ball darf nur mit dem Schläger ( beidhändig ) bewegt werden. Dabei muss der Ball ruhen.
- Zurechtlegen des Balls ist mit dem Schläger nur im Abschlagfeld erlaubt.
- Im Spielfeld darf der Ball nur mit der Hand abgelegt werden. Dabei muss der Ball immer sichtbar sein. Hier gibt es auch Ausnahmeregelungen ( z.B. Behinderung eines Spielers ), die aber vorher angemeldet sein müssen.
- Der Ball muss immer rechtwinklig abgelegt werden und mit seinem Auflagepunkt auf der Linie liegen.
- Muss man den Ball aufnehmen, um ihn zu reinigen, ist die Lage des Balls zu markieren.
- Ball immer ausrollen lassen, es sei denn er rollt über die Grenzlinie zurück.



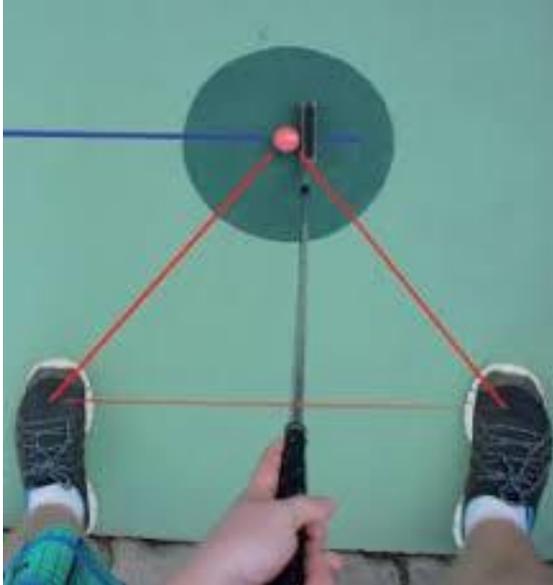
# Stand und Schlagausführung



- Die beiden Füße sollten mit dem Ball ein gleichschenkliges Dreieck bilden.
- Der Schläger wird in einer Pendelbewegung von hinten nach vorne geführt.
- Um dabei die richtige Richtung für den Schlag zu haben, sind die Füße parallel zur beabsichtigten Laufrichtung des Balles auszurichten. Der Ball liegt mittig vor dem Körper, die Augen sind dabei auf den Ball gerichtet.
- Die Knie und Oberkörper sind leicht gebeugt.
- Der Schlägergriff wird mit beiden Händen umfasst. Die Hände halten den Griff versetzt und können sich dabei auch berühren. Die Schlagfläche des Schlägers steht senkrecht zur Schlagrichtung. Handgelenke, Beine und Füße sind dabei fest.
- Der Schlag wird nur aus der Schulter heraus ausgeführt und der Schlag ist eine Bewegung aus Rück – und Vorwärtsschwung. Den Schläger mal ohne Ball pendeln lassen.



# Stand und Schlagausführung



# Der Weitschlag

- An den Bahnen 7 ( Weitschlag ) wird oft ein besonderer Schläger benutzt.
- Die Größe der Schlagfläche darf 40 cm<sup>2</sup> nicht übersteigen.
- Der Ball wird auf die verschiedensten Tee´s abgelegt.
- Es gibt Schläger mit gerader oder schräger Schlagfläche.



# Der Weitschlag

- Der Stand mit kleinem Tee ist wie bei einem normalen Gradschlag
- Bei einem mittleren Tee sollte ein Fuß schon auf Ballhöhe stehen.
- Hat der Spieler ein hohes Tee gewählt, sollte der Fuß zum Ball einen Abstand haben. Mit Pendelbewegung testen.
- Hier kann es auch von Vorteil sein sich auch Schräg zum Ball zu stellen um eine Ruderbewegung zu vermeiden.



# Ballkunde



Zu Beginn des Minigolfspielen braucht der Anfänger/in nicht die Flut der verschiedensten Bälle. Es reicht vollkommen aus, wenn er eine kleine Auswahl an Bälle hat, die an den verschiedenen Bahnen gespielt werden können. Es wäre hilfreich, wenn der Verein / Trainer eine Ballauswahl zu Verfügung stellen kann. Der Anfänger/in sollte aber schon die verschiedenen Größen und Oberflächen unterscheiden können.

Die Sprunghöhe = angegeben in cm aus 1,00 M Höhe bei einer Temperatur von 20 Grad.

Die Härte = angegeben in Shore, 80 sh hart und 25 sh weich.

Das Gewicht = angegeben in Gramm

Die Balleigenschaften werden in Zahlenkolonnen angegeben:

Diese Angaben wie: 19, 80, 40 bedeuten 19 cm Sprunghöhe, 80 Shore und 40 Gramm



# Ballkunde



K = Klein 37 mm

M = Medium 40 mm

G = Groß 43 mm

L = lackiert, glatter und matter Lack

X = lackiert, Rauhlack und extra rauh

R = Rohling, unlackiert

MR



• GL



KX



# Bälle Wärmen oder Kühlen

- Bälle können grundsätzlich in allen Taschenformen auf der Runde transportiert werden. Durchgesetzt haben sich aber sogenannte Thermobags, Thermoboxen oder Kamerataschen, die eine gute Isolierung aufweisen.
- Zu Beginn reicht eine Tasche für 10-15 Bällen.



# Bälle Wärmen oder Kühlen

- Auch auf das Wärmen der Bälle am Körper, in Hosentaschen oder Socken im Bund, und in der Balltasche mit Heizkissen ist gut machbar.
- Wichtig ist, dass die Bälle nicht dauernd direkten Kontakt auf der Wärmequelle haben.
- Bälle sollten oft gedreht werden ( einseitige Wärme ) . Bälle in Stoff einschlagen



# Bälle Wärmen oder Kühlen

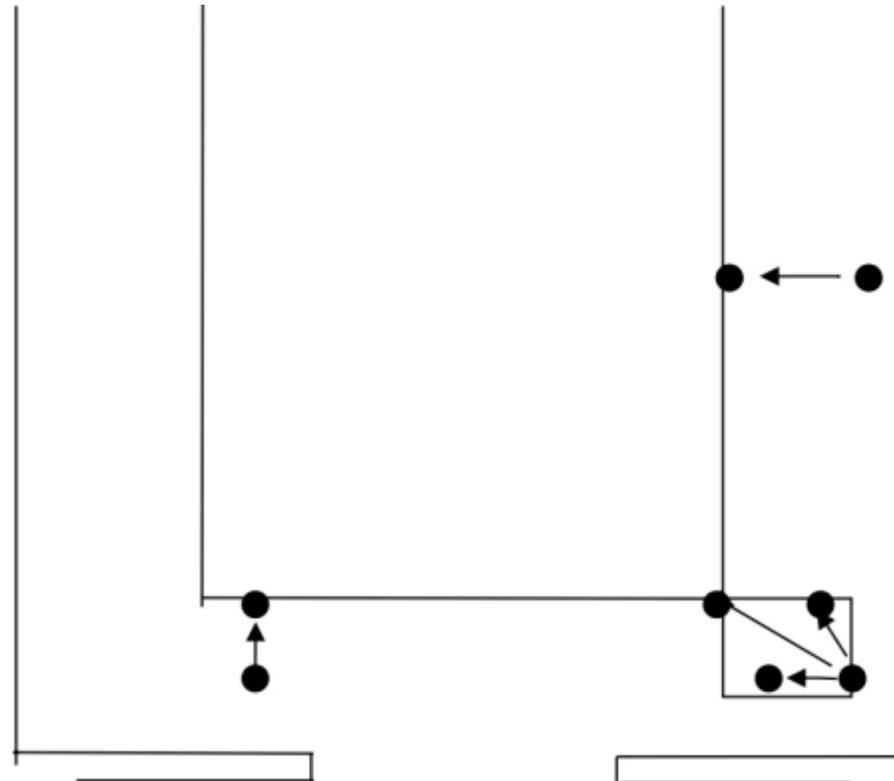


- Wichtig ist es zu erklären, dass Bälle im Sommer immer in den Schatten müssen, um sich nicht zu stark aufzuheizen, da dies die Balleigenschaften erheblich verändern können. Möglichkeiten zum Kühlen sind Kühlboxen oder Wassereimer.
- An den Bahnen sollten Besen und Wischer zu Verfügung stehen. Besser wäre es, wenn der Spieler einen Wedel oder andere Hilfsmittel mit sich führt, um die Bahnen von losem Schmutz zu reinigen.
- Bei Feuchtigkeit der Bahnen ist es sinnvoll alte Küchenhandtücher mitzunehmen, um die Banden oder Hindernisse abzutrocknen.
- Zur Not eignen sich auch Taschentücher oder Papierhandtücher

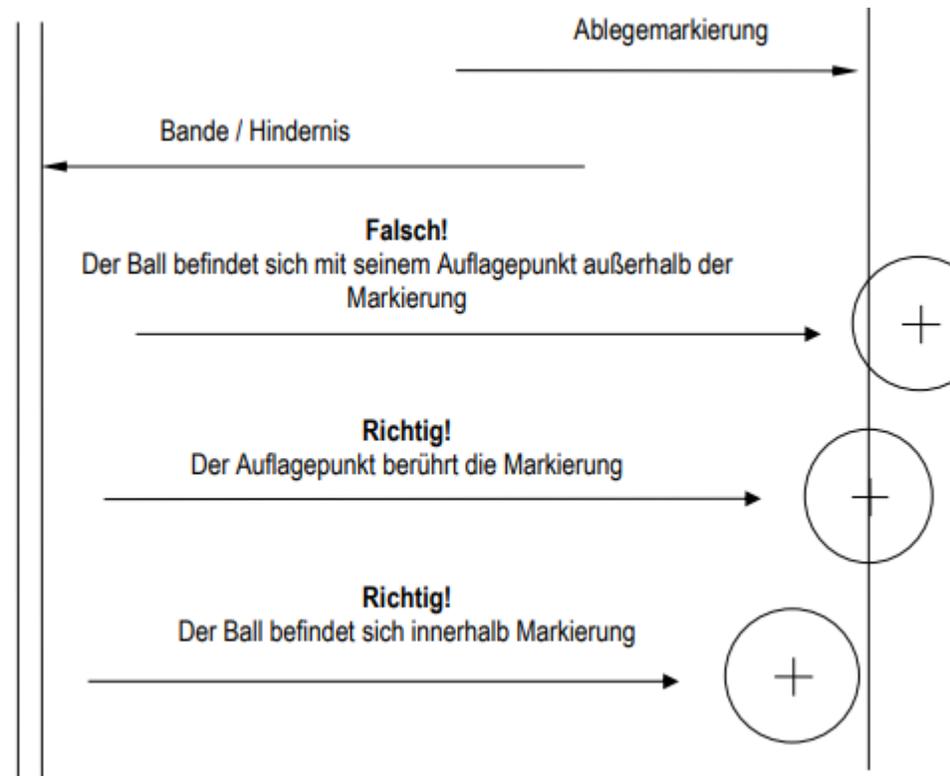


# Ablegen von Bällen

Hier immer Regelbuch oder Internetseiten bereit halten.  
Bei Unsicherheit im Turnier einen Schiedsrichter befragen.



# Ablegen oder Liegenlassen



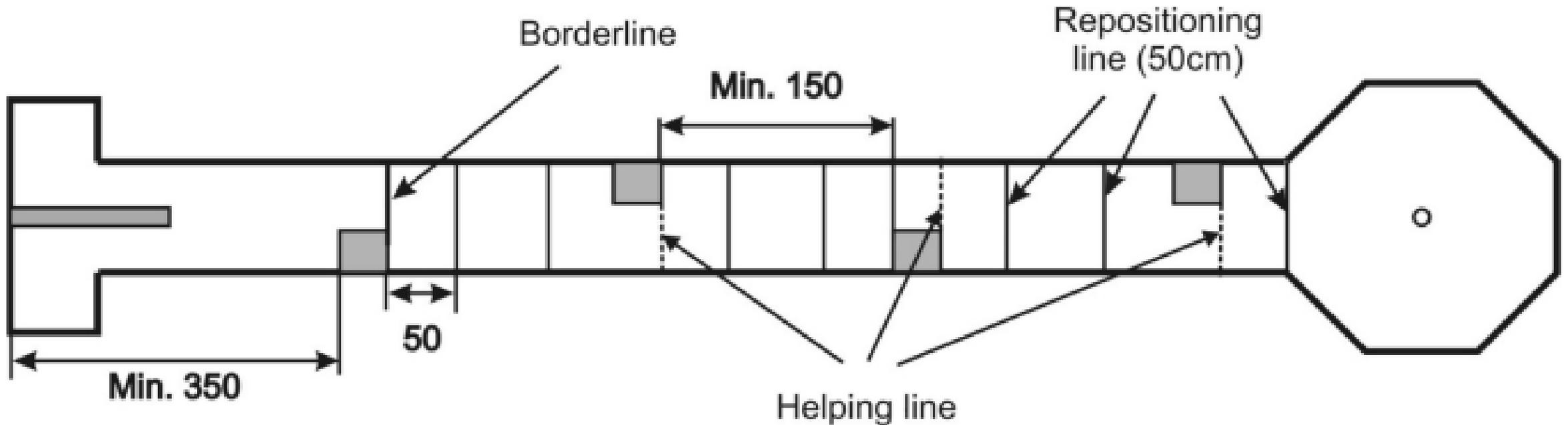
Kann wie auf dem mittlerem Bild abgelegt werden.

Nicht ablegen

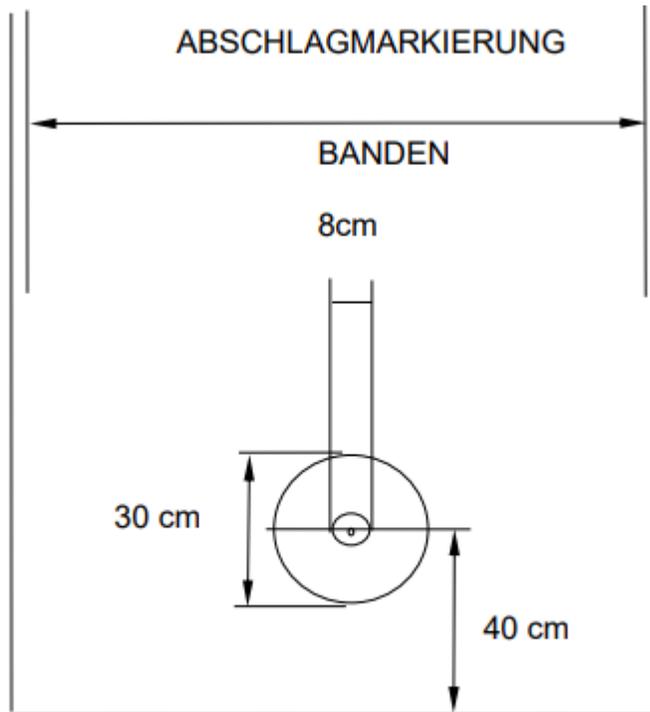
# Ablegen / Übung



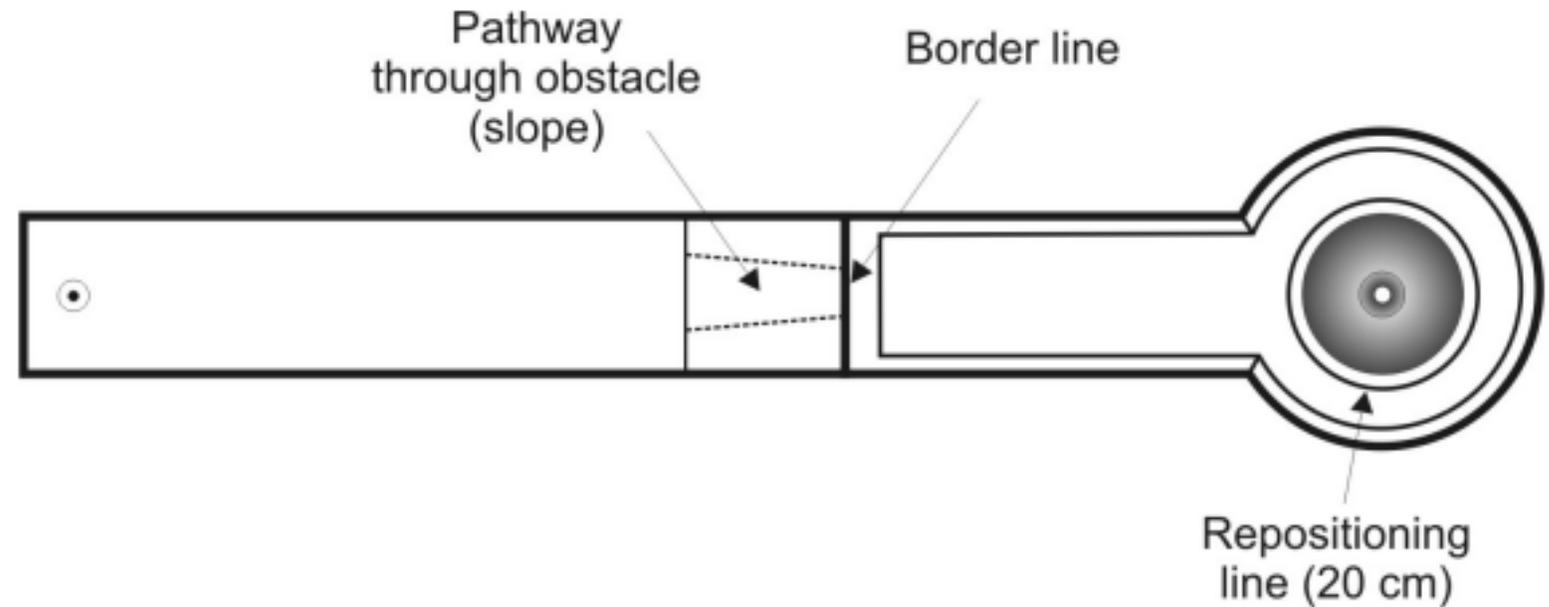
# Ablegen Übung



# Ablegen Übung

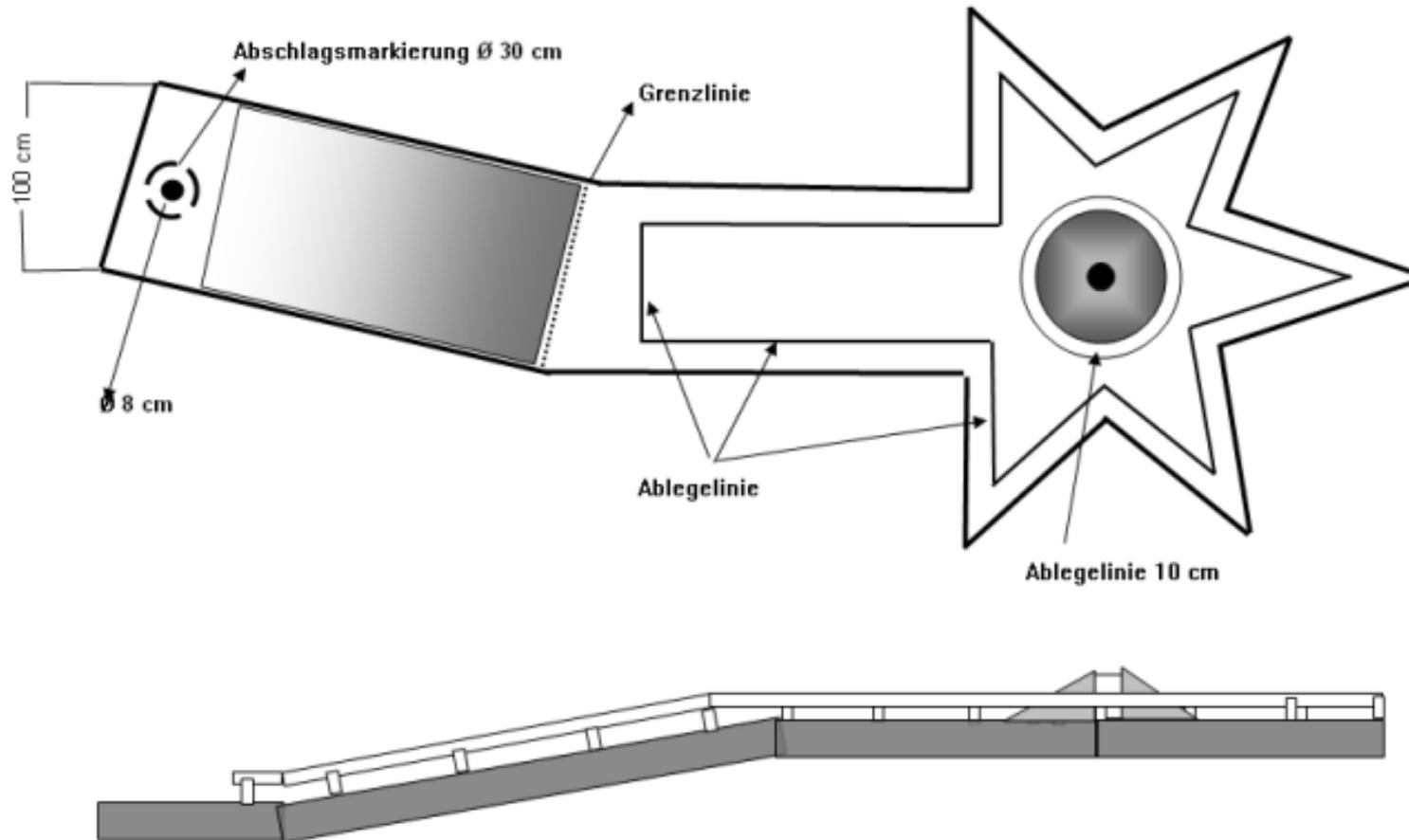


Anfang der Bahn

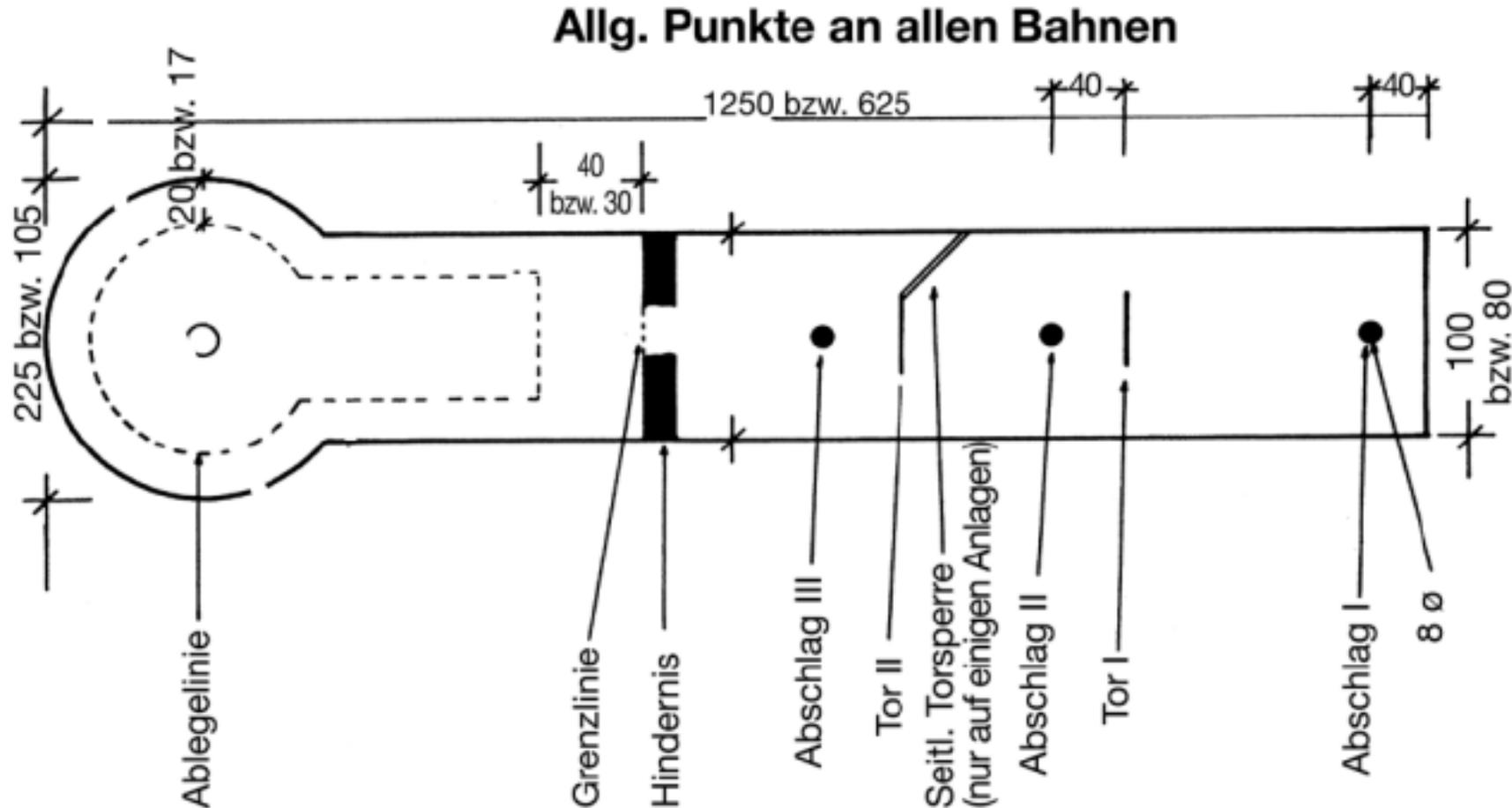




# Ablegen Übung



# Ablegen Übung



Tor II und Abschlag III entfallen bei Kleinbahnen



# Sportkleidung



- Mannschaftseinheitliche Sportkleidung ist vorgeschrieben.
- Trikot und Sportschuhe. Sporthose leider nicht immer. s. Kreis-Bezirksligen
- Die Zugehörigkeit zu einem Verein oder Verband muss auf der Brustseite erkennbar sein. ( ausgenommen ist eine Schlecht-Wetter – Kleidung )
- Werbung darf nicht im Brustbereich sein.
- Startnummer-Werbung fällt nicht unter diese Regelung. Die Spieler sind verpflichtet, diese auf dem Rücken zu tragen.



# Verhaltensregeln



- Keine Störung der anderen Spieler durch verbale Äußerungen oder Umherwandern mit Licht und Schatten Spielchen.
- Stummschaltung der Handys
- Gibt es eine Einspielzeit oder einen Einspielschlag ? Siehe Ausschreibung
- Bei Einstellen Training und Unterbrechung des Turniers ist das Spielen sofort einzustellen. Ist bei Unterbrechung der Ball im Spiel ist die Position zu markieren.
- Bei Verlassen der Spielgruppe ( Toilette, Ball holen ) sind die Spieler und auch ein Schiedsrichter zu informieren. Bei Rückkehr umgekehrt.
- Diese Regeln betreffen auch ein offiziell angesetztes Training.
- An Bahnen, an denen ein Bahnrichter eingesetzt ist, muss den Anweisungen gefolgt werden.
- Bei Unsicherheiten immer einen Schiedsrichter dazu ziehen. Ansprechpartner



# Protokoll / Ergebnis



- Bei jedem Turnier ist ein Turnierprotokoll zu führen, das folgende Angaben enthalten muss:
- Veranstalter
- Datum und Ort des Wettbewerbs
- Name , Vereinszugehörigkeit , Kategorie und Passnummer
- Mannschaft, Turniergruppe und Startgruppe / Nummer
- Auswechslungen
- Strafen
- Sonstige besondere Vorkommnisse
- Rundenergebnisse und Gesamtergebnis
- Unterschriften ( je Runde ) Spieler und Schreiber
- Unterschriften ( Turniergruppe ) nach Beenden der Runden



# Protokoll / Ergebnis



- Jeder Schlag zählt als Punkt. Erreicht man mit 6 Schlägen nicht das Ziel ist ein weiterer Punkt anzurechnen. Also höchstens 7 Punkte je Bahn.
- Je nach Protokoll ist sofort jeder Schlag einzutragen und nach Beenden der Bahn das Gesamtergebnis einzutragen. Endergebnisse unterschreiben.
- Kein Spieler darf sein eigenes Protokoll führen. Fehler sind sofort zu berichtigen und durch den Schiedsrichter / Spieler zu unterschreiben.
- Z.B. Dreiergruppe: der 3. Spieler schreibt für den 1. Spieler auf und gibt das Protokoll an den 1. Spieler weiter. Der 1. Spieler schreibt für den 2. Spieler auf. Der 2. Spieler schreibt für den 3. Spieler auf. Die Reihenfolge bleibt immer, auch beim Wechsel der Start-Reihenfolge der weiteren Runden, bestehen.
- Das Protokoll ist dann der Turnierleitung / Greenhouse zu übergeben. Bei falschen Eintragungen oder Ergebnisse kann es je 1 Strafpunkt für den Spieler und Schreiber geben.



# Betreuer



- Haben wir Betreuer auf der Anlage ?
- Erkennbar an der grünen Armbinde oder Brustschild.
- Er muss die Ausschreibung und systemrelevante Regularien kennen.
- Er muss die Regeln beim Stechen, Matchplay und Stürzen kennen.
- Er soll beratend dem Spieler zur Seite stehen.
- Bei der Schlagausführung muss der Betreuer mindestens 1 Meter von der Bahn entfernt sein. Ausnahme bei Schattenspenden.
- Er darf während der Spieler spielt die Bahn nicht mehr bearbeiten oder zwischen den Schlägen den Ball wärmen.
- Er darf auch nicht den Anspielpunkt markieren oder mit Hand / Fuß zeigen.



# Mannschaftsführer



- Es ist immer ein Mannschaftsführer im Spielbetrieb erforderlich.
- Muss kein aktiver Spieler sein. Spielfreies Mitglied, Trainer, Betreuer
- Er kümmert sich um Spielberechtigung, Startgelder, Mannschaftsaufstellung
- Er füllt die Spielprotokolle aus und legt die Startreihenfolge fest.
- Auch die Festlegung der Betreuer und die Aufteilung auf den Anlagen fallen in sein Aufgabengebiet.
- Er meldet auch Ausnahmenregelungen einzelner Spieler dem Schiedsgericht. Z.B. Kann den Ball nicht mit der Hand ablegen, Spezielle Medikamente
- Die Auswechslungen dürfen nur vom Mannschaftsführer vorgenommen werden.



# Runden Ergebnis



	Minigolf	Farbliche Darstellung der Ergebnisse		
	Beton	Filz	Eternit	MOS
Blau	18 - 24	18 - 29	18 - 19	18 - 29
Grün	25 - 29	30 - 35	20 - 24	30 - 35
Rot	30 - 35	36 - 39	25 - 29	36 - 39
Schwarz	36 +	40 +	30 +	40 +



# Kategorien



- Einzelwettbewerbe können für folgende Kategorien ausgeschrieben werden:
- Stichtag ist immer der 01.01. des folgenden Jahres
- Schüler weiblich (Schw)                      Männlich (Schm )                      15.Lebensjahr vollendet
- Jugend weiblich (JW)                      Männlich (JM)                      19.Lebensjahr vollendet
- Allgemeine Kl.Damen (D)                      Herren (H)                      45.Lebensjahr vollendet
- Senioren 1 weiblich (Sw1)                      Männlich (SM1)                      58.Lebensjahr vollendet
- Senioren 2 weiblich (Sw2)                      Männlich (SM2)
- Aus allen Kategorien können Mannschaften mit je 1 Ersatzspieler gebildet werden.
- Ein Schüler oder Jugendlicher kann in den Mannschaften eingesetzt werden. Somit hat die Mannschaft ein zusätzliches Streichergebnis.
- Hierbei muss aber immer auf die Ausschreibung geachtet werden.



# Ausschreibung ???



- Eine Ausschreibung wird für jedes Turnier oder Ligen-Spielbetrieb erstellt.
- Folgende Punkte sollte eine Ausschreibung enthalten:
- Datum, Ort, Startzeit, Ausrichter und Anlagenform des Turnier
- Angabe der zu spielenden Runden und in welcher Reihenfolge ( Kombi )
- Benennung des Schiedsgerichts und Turnierleitung
- Art der Wettkämpfe Einzel –Mannschaftswertung und Kategorien
- Meldung zum Turnier und anfallende Gebühren ( Startgeld )
- Verfahren bei Einsprüchen und Protokollführung
- Regelung der Einspielzeit oder Einspielschlag



# Schiedsgericht



- Das Schiedsgericht besteht mindestens aus einem Oberschiedsrichter ( Armbinde Rot/Gelb/Rot) und zwei Schiedsrichtern ( Armbinde Gelb).
- Sie müssen per Aushang Namentlich veröffentlicht werden und mind. 30 Minuten vor Beginn des Turniers / Training vor Ort sein.
- Wenn gleichzeitig auf zwei Anlagen ( Kombi ) gespielt wird, müssen je Anlage zwei Schiedsrichter eingesetzt werden. Dies gilt auch bei offiziellen Trainingstagen.
- Sie überwachen folgende Punkte:
- Sauberkeit / Trockenheit der Bahnen und Ziellöcher, Abschlagfelder und Linien, bewegliche Hindernisse, Unterbrechungen und Verkürzungen, Regelfragen, Zeitspiel, fehlerhafte Eintragungen im Protokoll, Strafen



# Strafen



- Verstöße gegen die Spielregeln oder die sportlichen Gesetze, sowie unsportliches Verhalten, können wie folgt von den Schiedsrichtern geahndet werden:
- Die Strafen sollen mit den farblichen Karten angezeigt werden und die Strafen müssen im Protokoll eingetragen werden. Die Strafen müssen sofort der Turnierleitung mitgeteilt werden.

- |  |             |
|--|-------------|
| • Ermahnung (E)                            | Grüne Karte |
| • Ermahnung und 1 Strafpunkt (E+1)         | Blaue Karte |
| • Verwarnung und 2 Strafpunkte (V+2)       | Gelbe Karte |
| • Disqualifikation und 5 Strafpunkte (D+5) | Rote Karte  |

- Es gibt auch eine Strafregelung gegen Betreuer / Trainer und Funktionäre
- Ermahnung (E) Grüne Karte
- Verweisen für den Rest des Tages Gelbe Karte
- Verweisen für den Rest des Turniers Rote Karte



# Prüfungsfragen



1. Aus wie vielen Bahnen besteht eine zugelassene Minigolfanlage ?
2. Wie viel Schläge darf man an einer Bahn machen ?
3. Wie kann man den Ball auf dem Abschlagfeld ablegen ?
4. Wie darf man den Ball im Spielfeld ablegen ?
5. Was ist eine Grenzlinie ?



# Prüfungsfragen



6. Wo ist die Grenzlinie an der Doppelwelle auf Eternit ?
7. Was ist eine Einschlagbahn ?
8. Zeige Beispiele auf Beton, Eternit und Filz auf.
9. Wie viele Schläger darf man beim Spielen verwenden ?
10. Wer schreibt für wen das Ergebnisprotokoll ?



# Prüfungsfragen



11. Du hast ein Problem an der Bahn. Wer kann helfen ?
12. Wer ist für die Sauberkeit an der zu spielende Bahn zuständig ?
13. Welche Strafen gibt es ?
14. Welche Kleidung darf im Turnier getragen werden ?
15. Was muss auf der Kleidung im Brustbereich erkennbar sein ?



# Prüfungsfragen



16. Wo müssen der Spieler und Schreiber das Protokoll unterschreiben ?
17. Welche Farben haben die Schiedsrichter- und Betreuerbinden?
18. Ich muss während des Turniers die Bahn verlassen. Was muss ich tun ?
19. Was passiert bei gleichem Endergebnis im Turnier ?
20. Zeichne die Bahn Kästen ( Rittersport ) mit allen Linien