



Happy
Jump.com.ua

**ПРАВИЛА И
ТЕХНИКА ИГРЫ В
МИНИ ГОЛЬФ**

Best for you!

СОДЕРЖАНИЕ

Введение

1. Принадлежности для игры
 - Одежда
 - Клюшка
 - Мячи
2. Техника игры
 - Хват
 - Стойка
 - Движение паттера
 - Прицеливание
3. Этикет и правила игры
 - Этикет
 - Правила игры
 - Правила ведения карточки
4. Соревнования
5. Словарь терминов

Best for you!

ВВЕДЕНИЕ

Мини-гольф – это различные искусственные площадки, игровые устройства и приспособления, имитирующие игровые лунки гольф поля в уменьшенном виде. Целью игры является «пройти лунку», т. е. за минимальное количество ударов клюшкой по мячу попасть мячом в лунку. У подавляющего большинства любителей мини-гольфа иная цель – получить удовольствие от игры, и они ее достигают, каждый раз выходя на поле. Игрят в мини-гольф мячом, с помощью одной клюшки – паттера.

Мини-гольф, как ответвление от игры в гольф, возник в начале XX века в Европе. В 1958 году мини-гольф получает международное признание основана Международная федерация мини-гольфа. С 1959 года проводятся чемпионаты Европы. На сегодняшний день мини-гольф совершенно самостоятельное направление, со своими терминами, правилами и особенностями площадок. При этом суть игры в гольф «пройти лунку» за минимальное количество ударов клюшкой по мячу попасть мячом в лунку, и основы, такие как количество лунок, их состав и обозначение, число игроков, большая часть терминологии позаимствованы из гольфа. Также мини-гольф приобрел такие несомненные плюсы гольфа, как демократичность: нет возрастных ограничений; от играющего не требуется особых физических данных; общение – в процессе игры можно обсудить дела, или просто побеседовать с приятными людьми.

Мини-гольф представляет собой игру одной клюшкой – паттером (patter), с выполнением удара – патт (patt) на различных площадках, игровых устройствах и приспособлениях имитирующих паттинг грин или лунки гольф поля в уменьшенном, миниатюрном виде. *Для многих игроков мини-гольф является первой ступенькой на пути к большому гольфу, он позволяет почувствовать гольф и что особенно важно дает возможность поставить правильный «патт» – последний, решающий удар в гольфе.*

1. Принадлежности для игры

ОДЕЖДА ДЛЯ ГОЛЬФА

Игрок должен быть одет в рубашку, прилегающую к телу. Рукоятка клюшки при ударе может задевать за свисающую одежду и мешать игре. Вместе с тем одежда не должна стеснять движений. В зависимости от погоды игрок может надеть непромокаемую куртку, шапочку. Обувь предпочтительна на низком широком каблуке, обеспечивающая хорошую устойчивость.

КЛЮШКА

При игре в мини-гольф используется только одна клюшка – патгер, состоящая из головки, стержня (шафта), рукоятки (грипа). В свою очередь, головка клюшки имеет лицевую поверхность, носок, пятку и подошву (рис. 1).

1. Головка;
2. Стержень (шафт);
3. Рукоятка (грипп);
4. Лицевая поверхность

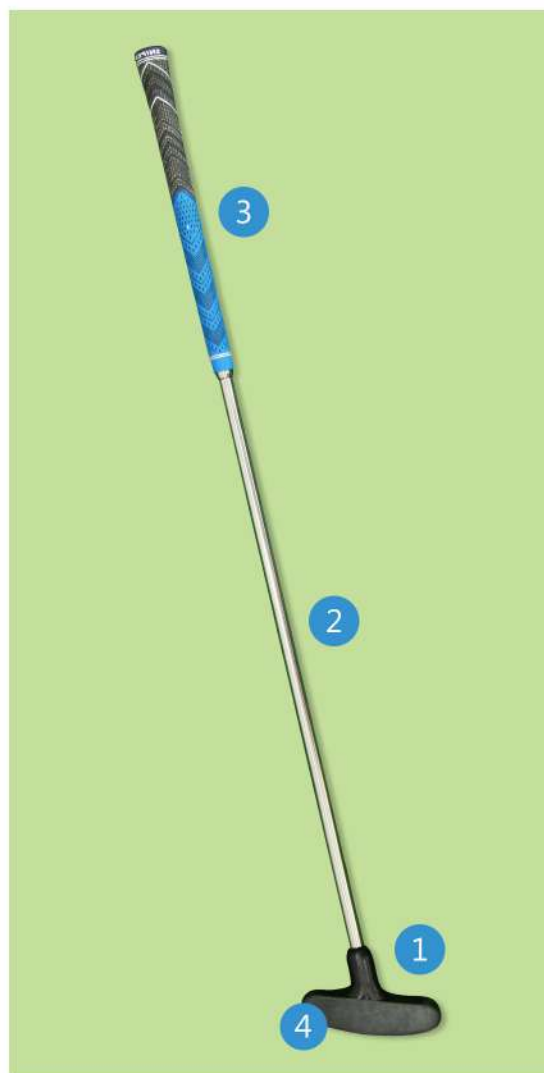


Рис. 1. Клюшка – патгер

Best for you!

МЯЧ

История гольф-мячей может быть прослежена на протяжении нескольких веков. Современный гольф-мяч используется лишь около четырех десятилетий. Диаметр мяча для игры в гольф составляет 42,7 мм, масса – 45,93 г.

Кроме того, для игры в мини-гольф необходимы карточка, в которую заносится результат участника соревнований, а иногда указываются сведения о лунках, и карандаш или ручка. Некоторые игроки используют одну (левую) перчатку для игры в гольф.



Best for you!

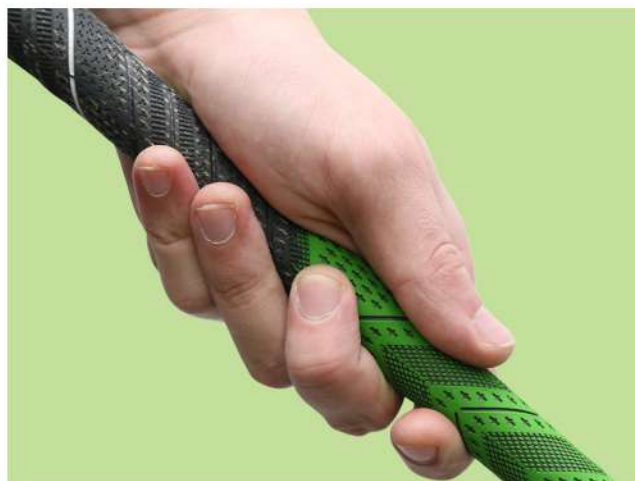
2. Техника игры

ХВАТ

Чтобы правильно взять клюшку, необходимо:

1. поставить головку клюшки на землю так, чтобы лицевая часть была направлена к цели. При этом сначала следует позволить левой кисти свободно повисеть рядом с клюшкой, а затем взять клюшку;
2. расположить клюшку в ладони левой руки так, чтобы конец рукоятки выходил на 1,5 см за ладонь (рис. 2);
3. захватить рукоятку (грип) клюшки пальцами, причем большой палец направлен вдоль нее;
4. накрыть основанием большого пальца правой руки большой палец левой. Большой палец правой руки так же, как и большой палец левой, направлен вдоль стержня (шафта) клюшки.

Рукоятку клюшки нельзя держать слишком сильно или слишком слабо, т. е. сила хвата должна позволять совершать замах и мах клюшкой, в то же время не давая ей выпасть из рук.



Best for you!

2. Техника игры

ХВАТ

Различают три основных вида хвата:

Игрок выбирает для себя наиболее удобный хват.

1. «**нахлест**» – мизинец правой руки ложится поверх указательного пальца левой руки (рис. 3);



Рис. 3.

Рис. 4 А.

Рис. 4 Б.

2. «**замок**» – мизинец правой руки входит в сцепление с указательным пальцем левой (рис. 4 А);
3. «**бейсбольный**» или **десятипальцевый** – мизинец правой руки касается указательного пальца левой (рис. 4 Б).

Best for you!

СТОЙКА

Для того чтобы принять хорошую стойку, необходимо выполнить следующее:

- убедиться, что лицевая часть клюшки, правая кисть и тыльная сторона левой кисти указывают на цель;
- расположить ноги на ширине плеч (для женщин – на ширине бедер), колени чуть согнуты;
- выпрямить спину, слегка наклонившись вперед, при этом голову расположить горизонтально, так, чтобы левый глаз находился прямо над мячом (не приседайте и не прогибайтесь, ваш наклон должен идти от верхней части ног, а не от талии);
- распределить вес равномерно или незначительно сместить его к левой ноге;
- локти немного согнуть, левый локоть направить в сторону цели, правый – в противоположную сторону.

Линия, соединяющая центр мяча с точкой прицеливания (линия прицеливания), должна быть параллельна линиям, проходящим через носки ног, коленные, тазобедренные, локтевые и плечевые суставы, а также линию глаз (рис. 5)*.

Линии:

1 – прицеливания;

2 – носков;

3 – коленных суставов;

4 – тазобедренных суставов;

5 – локтевых суставов;

6 – глаз;

7 – плечевых суставов.

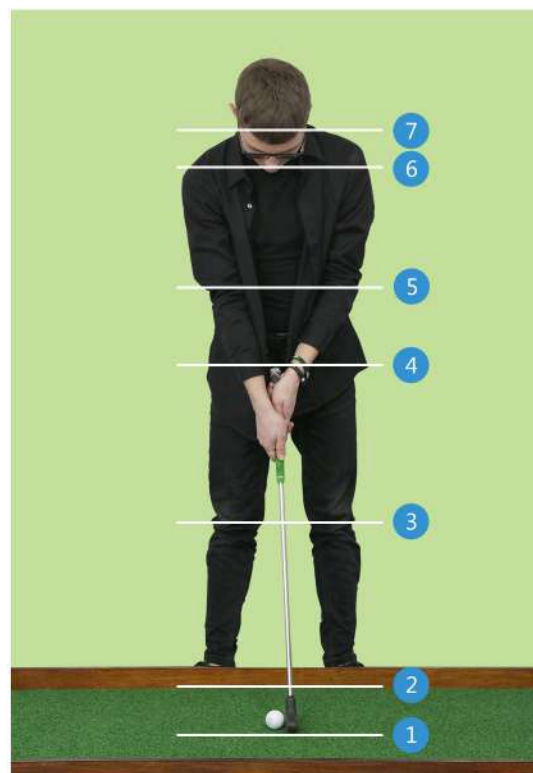


Рис. 5. Стойка

Best for you!

* Другими словами, линии прицеливания параллельны проекции на поверхность линий, проходящих через плечевые и локтевые суставы, так как левая рука при хвате расположена выше правой и из-за этого левое плечо также расположено выше.

ДВИЖЕНИЕ ПАТТЕРА

Паттер должен двигаться как маятник – плавно увеличивая скорость к нижней точке и так же плавно замедляясь после ее прохождения. При завершении маха клюшка продвигается вперед на такой же угол, как и при замахе. Рывки или резкие остановки паттера после контакта с мячом отрицательно влияют на точность.

Чтобы правильно выполнить движение паттером, следует принять стойку, как указано выше. Мяч на данной стадии обучения не нужен. Необходимо помнить следующее:

1. паттер, кисти рук и руки должны стать как бы одним целым и не перемещаться относительно друг друга;
2. ноги, туловище и голова также представляют собой единое целое и в процессе замаха и маха неподвижны;
3. при выполнении замаха и маха относительно неподвижного туловища перемещаются плечи (вместе с лопатками).

Со стороны это выглядит так. При замахе ноги, туловище и голова неподвижны, левое плечо опускается, а правое поднимается. Руки, кисти рук и паттер своего положения относительно плеч не меняют. При махе, наоборот, правое плечо опускается, а левое поднимается. Глаза все время смотрят на точку, где лицевая часть паттера должна соприкоснуться с мячом, до того момента пока паттер не закончит своего движения, т. е. до окончания маха. Если при замахе клюшка отводилась до носка правой ноги, то мах закончится тогда, когда клюшка дойдет до носка левой. Только после этого глаза можно отвести. Головка клюшки проходит в своей нижней точке на высоте 3-5 мм над поверхностью (рис. 6 и 7).

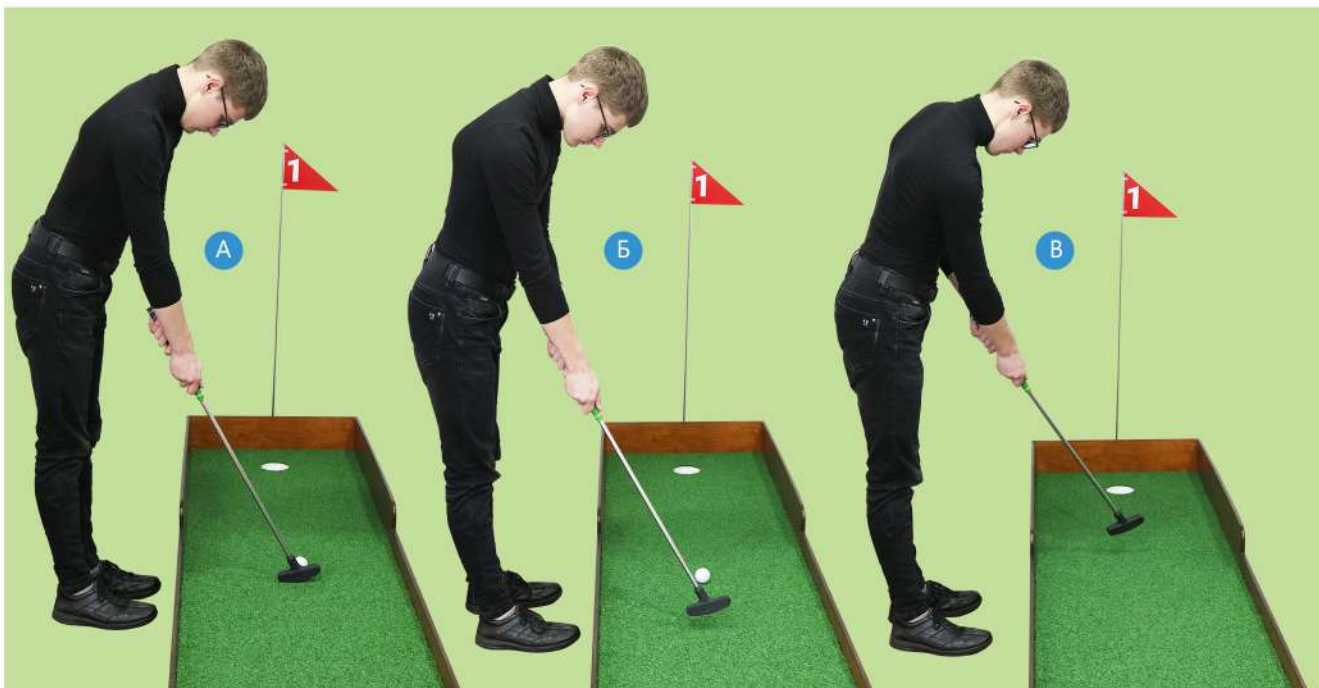


Рис. 6. Выполнения замаха и маха (вид сбоку).
А – исходное положение; Б – замах; В – мах.

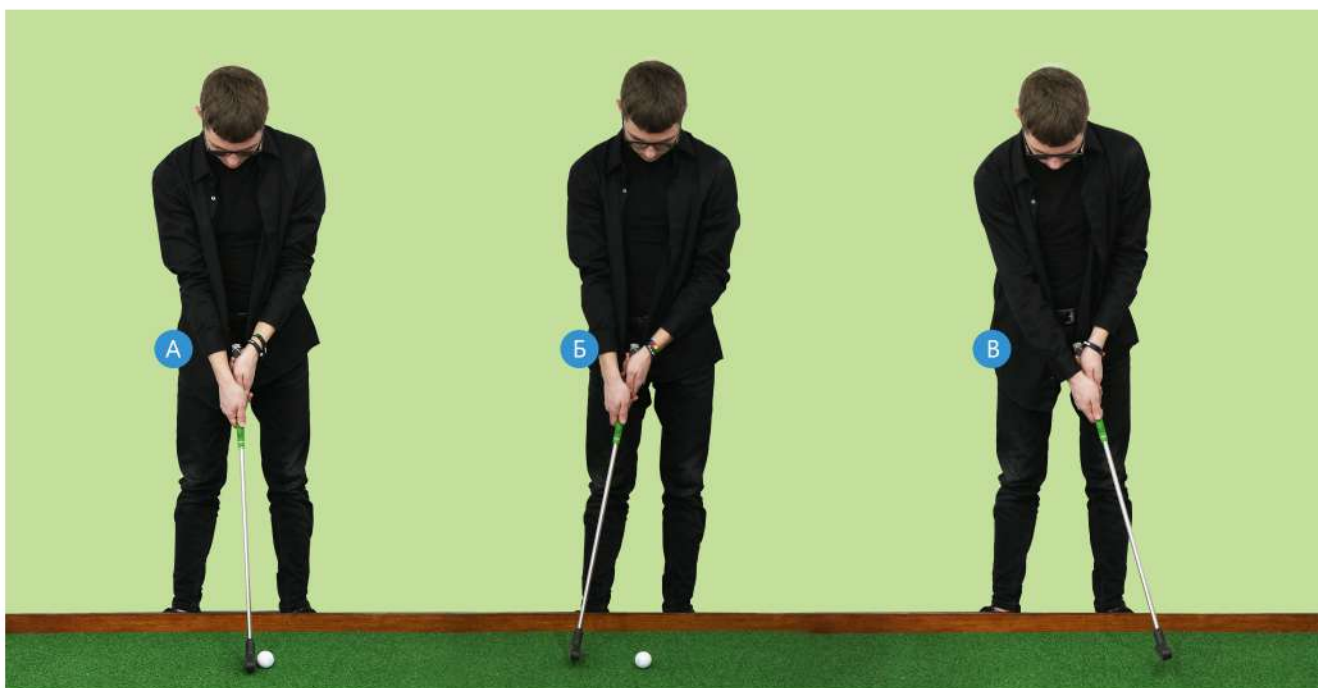


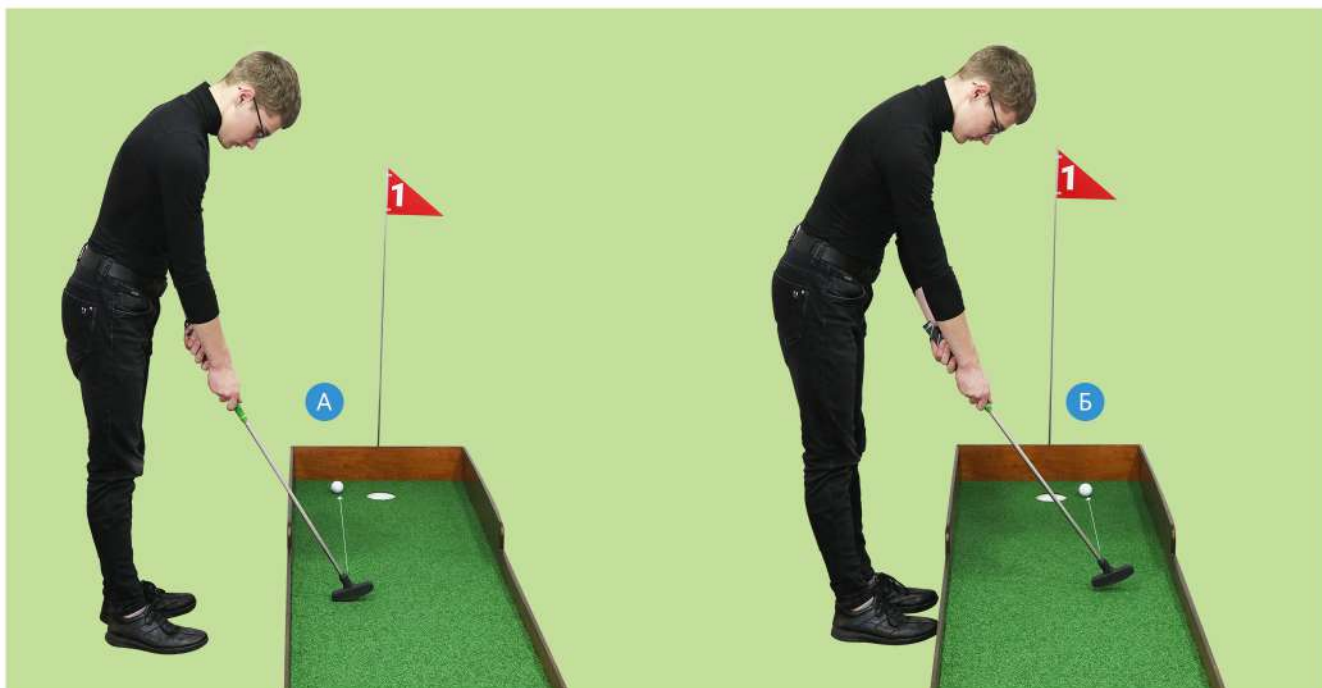
Рис. 7. Выполнения замаха и маха (вид спереди):
А – исходное положение; Б – замах; В – мах.

После того как движение отработано, можно использовать мяч. Примите стойку относительно мяча, как описано выше. Не забудьте, левый глаз расположен точно над мячом (рис. 8).



Рис. 8. Положение мяча при прицеливании.

Если глаза будут находиться не над мячом, а дальше, то возникнет ошибка в прицеливании и мяч может пройти левее лунки (рис. 9 А). Если ближе – то мяч, скорее всего, пройдет правее нее (рис. 9 Б).



*Рис. 9. Ошибки при прицеливании
А – глаза дальше, чем мяч; Б – глаза ближе, чем мяч.*

Головка клюшки расположена в непосредственной близости от мяча, но не касается его. Мяч лежит напротив середины части головки клюшки (рис. 10). Теперь остается только вспомнить и выполнить наученное ранее движение, как будто мяча и вовсе нет.

Лицевая часть паттера управляется только правой рукой. Остальные части тела неподвижны. Никогда не усложняйте технику.



Рис. 10. Положение головки клюшки и мяча относительно друг друга.

Прицеливание

При коротком патте (игре паттером при расстоянии до лунки 2 м) большинство ошибок происходит просто от плохого прицеливания. Прежде чем приступить к игре необходимо проверить, не ошибаетесь ли вы, при прицеливании. Положите монету на расстоянии около двух метров от мяча. Примите стойку и прицельтесь в монету. Мысленно соедините линией центры монеты и мяча и положите на эту линию вторую монету на расстоянии 40-50 см от мяча. Отойдите за мяч и посмотрите, лежат ли монеты и мяч на одной линии. Если да – вы правильно прицеливаетесь, если нет – необходимо с помощью тренировок этому научиться (рис. 11). Важно, чтобы лицевая часть клюшки была направлена к цели и сама клюшка располагалась к земле ровно, а не носком вверх. Обычно легче всего прицеливаться паттером с широкой задней частью.

Выработайте и запомните стандартные действия для паттинга. Выполняйте их в определенной последовательности и одном ритме. Например: не спеша подойдите к мячу; поместите лицевую часть головки клюшки за мячом и сориентируйте ее относительно цели; разместите ступни параллельно линии прицеливания; примите стойку; проверьте, правильно ли прицелились; поднимите паттер и убедитесь, что держите его, а не опираетесь им о землю; верните паттер в исходное положение, затем медленно и ровно выполните замах и мах, держа голову и глаза неподвижными.

Концентрируйтесь на том, чтобы лицевая поверхность головки клюшки точно коснулась задней стороны мяча. Никогда не опирайтесь паттером о землю в исходном положении, иначе вы рискуете при замахе поднять его вверх и совершить удар в сторону.



Рис. 11. Проверка правильности прицеливания

3. Этикет и правила игры

ЭТИКЕТ

Этикет в мини-гольфе это правила поведения на поле. Он настолько важен, что составляет первый раздел правил гольфа. Этикет – это часть традиций в гольфе, но он имеет также большое значение и для безопасности.

Постарайтесь как можно быстрее ознакомиться с этикетом, чтобы вам всегда были рады на поле, даже если вы не являетесь игроком высокого уровня.

Приведем основные правила, составляющие хорошие манеры в гольфе.

- Помните о безопасности. Нельзя размахивать клюшкой и заведомо бить по мячу так сильно, чтобы он преодолевал расстояние гораздо большее длины лунки или катился в противоположном от нее направлении. Нельзя бросать мяч рукой. Этими действиями вы можете нанести травмы окружающим.
- Не двигайтесь и не разговаривайте пока другой игрок готовится к патту или выполняет его.
- Не стойте на линии патта (линия патта совпадает с линией прицеливания, но продолжается в обе стороны на неопределенное расстояние).
- Не стойте вплотную к игроку или спиной к нему, не находитесь сзади игрока; на территории лунки не стойте на бортике и не ставьте на него никаких предметов во время подготовки к игре и прохождения лунки.
- Стойте так, чтобы не отбрасывать тень на мяч, лунку и по возможности на линию прицеливания.
- После того как вы закончили игру, кратчайшим путем покиньте лунку, чтобы не задерживать следующего игрока, стараясь не пересекать линию его прицеливания.

- По окончании игры последним игроком команда должна сразу же освободить лунку для других участников, а затем уже заполнять карточку.
- После прохождения лунки не забывайте вернуть флажок в ту же лунку, где он был до вашего прихода.
- Не курите, и никакого алкоголя, так как среди играющих есть некурящие и запах сигаретного дыма им может мешать, об алкоголе и так все понятно.

За нарушение этикета судья вправе сделать игроку замечание, предупреждение, а также дисквалифицировать его.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игрок, который пройдет, все лунки за минимальное количество ударов становится победителем. Игра в мини-гольф проходит на поле, состоящем из специальных площадок, называемых лунками. Стандартное поле имеет 18 лунок. Вы можете использовать одну и ту же дорожку для мини-гольфа, ставя на нее разные препятствия. Каждая лунка состоит из стартовой площадки – «Ти».

Препятствия предназначены для усложнения игры и стимулируют рост мастерства игрока. Борт лунки может быть выполнен из деревянного бруса или другого твердого материала, например бетона, кирпича и т. п. При попадании в разные участки борта, мяч отскакивает с различной силой. Лунка, в которую вы должны закатить мяч, обозначается флажком/маркером. Лунка-площадка может быть плоской или иметь несколько препятствий со значительным перепадом по высоте.

Очередность, в которой игроки начинают играть, определяется записью в карточке. Карточки идут в комплекте также вы можете

Happy Jump.com.ua

скачать их на сайте happyjump.com.ua Игру на следующей лунке начинает игрок, прошедший предыдущую за наименьшее количество ударов. При равном количестве ударов порядок старта сохраняется.

В начале игры мяч можно расположить в любой точке «Ти» (стартовой площадки), но не далее 30 см от самой дальней точки на игровой площадки от лунки.

После того как принята стойка, за любое касание мяча головкой клюшки засчитывается очко.

В процессе игры любое касание мяча головкой клюшки считается ударом, за исключением того случая, когда мяч отодвигается от борта.

При выполнении удара ноги игрока должны располагаться по одну сторону от линии прицеливания. За нарушение к количеству сделанных ударов прибавляется одно очко. Лунка считается пройденной, если мяч находится в лунке, отмеченной флажком – маркером.

Если после шести ударов с учетом штрафных лунка не пройдена, в карточку записывается семь очков и игрок должен перейти на следующую лунку.

Ударять можно только по неподвижному мячу. За касание движущегося мяча начисляется штрафное очко.

Мяч нельзя катить, т. е. сопровождать клюшкой движущийся мяч, даже на небольшом отрезке. За нарушение добавляется одно штрафное очко.

Мяч, оказавшийся после удара за пределами дорожки (лунки) или попавший в ловушку, возвращается на то место, откуда был выполнен удар, а к количеству сделанных ударов добавляется одно штрафное очко.

Happy Jump.com.ua

Мяч, остановившийся после удара у борта, можно отодвинуть от края на длину головки клюшки, поставленной перпендикулярно к борту. Если в этом случае мяч оказывается в ловушке или не может быть установлен в неподвижное положение, например из-за наклона, то его необходимо перенести до ближайшего места, где это можно сделать, но не приближая мяч к лунке. Мяч можно переносить по окружности, радиус которой равен расстоянию от центра мяча до лунки, отмеченной флажком.

В том случае, когда мяч находится на краю, лунки, но не падает в нее, можно подождать не более 10 секунд, а затем играть дальше.

При двойном ударе, т. е. когда клюшка дважды касается мяча (например, клюшка, ударив по мячу и продолжая мах, касается его второй раз или после удара мяч отскакивает от какого-либо препятствия и касается головки клюшки), засчитываются эти два удара и одно штрафное очко.

Замена мяча допускается только после прохождения лунки или в случае его потери. Замена клюшки возможна лишь 1 раз, а также в случаях ее поломки или прохождения 18 лунок (раунда).

ПОРЯДОК ВЕДЕНИЯ КАРТОЧКИ

Вы можете скачать карточки у нас на сайте happyjump.com.ua. Внешний вид карточки на различных полях может существенно отличаться. На ней могут быть размещены разнообразные данные, например: название поля, клуба, сведения о лунках, о спонсорах, правила игры и т. д., таблица обязательно должна иметь имена игроков и их счет по каждой лунке, а также общий счет.

В первом столбце таблицы указываются Ф.И.О. игроков. В 18-ти – номерах результат игрока на каждой лунке. В предпоследнем столбце общий счет на всех 18-ти лунках для каждого игрока, а в последнем – подписи игроков. Каждый игрок обязан проверить свой общий счет и расписаться. Если игрок ошибся и указал общий счет меньше, то он дисквалифицируется. Игрок, который прошел, все лунки за меньшее количество ударов объявляется победителем!

Пример карточки для гольфа

МІНІ-ГОЛЬФ **Happy Jump**

КАРТКА РЕЗУЛЬТАТІВ

ЛУНКА	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL
ПАР																				
ПІБ																				

HAPPYJUMP.COM.UA
(093) 250-30-50

№ ДАТА ТЕЛЕФОН

Best for you!

4. Соревнования

Ниже приведены виды соревнований и порядок их проведения.

МАТЧИ / СОРЕВНОВАНИЯ	ОПИСАНИЕ
Личная встреча	Игра одного игрока против другого.
Матчевая игра (матч) / Match (Match play)	Один из двух основных видов соревнований в гольфе, в котором результат подсчитывается на каждой лунке, а победитель выявляется по наибольшему числу выигранных лунок.
Сингл / Single	Матч, в котором один игрок играет против другого.
Стейблфорд / Stableford	Форма соревнований против пара в соответствии с индексом ударов. Чистый пар приносит 2 очка; один удар сверх пара - 1 очко; на один удар меньше пара - 3 очка.
Скрэмбл / Scramble	Командные соревнования, где все игроки играют с места лучшего первого удара одного из членов команды, с лучшего второго удара и т.д.
Строкплей (Игра на счет) / Stroke play	Соревнования, где все решает наименьшее число ударов, использованных для прохождения лунок.
Трисам / Threesome	Соревнования, где один игрок играет против двух, причем каждая сторона играет одним мячом.
Фо-бол / Four-ball	Игра, в которой играет «лучший мяч» одной пары игроков против «лучшего мяча» другой пары игроков.
Фосам / Foursome	Игра, в которой двое играют против двоих, при этом каждая сторона играет одним мячом.
Фри-бол / Three-boll	Матчевая игра, в которой играют трое, каждый против остальных; причем каждый действует своим собственным мячом.

5. Словарь терминов

Мини-гольф имеет собственную терминологию, очень схожую с терминологией гольфа и это не удивительно, так как основная часть названий терминов и была позаимствована из большого гольфа, но при этом, сохранив их наименование мини-гольф, изменил значение и трактовку, а также создал новые.

Верди / Birdie – Количество ударов выполненных на одной лунке на один меньше, чем ее Пар.

Богги / Bogey – Количество ударов выполненных на одной лунке на один больше, чем ее пар.

Бортик – ограждение лунок площадки мини-гольфа. В случае остановки мяча во время игры возле бортика, мяч можно удалить от него на ширину головки паттера в сторону от лунки.

Бункер (Песчаная ловушка) / Bunker (Sand trap) – Углубление на площадке мини-гольфа, заполненная песком (песчаная ловушка), специально сделанная на поле чтобы усложнить игру. В случае попадания мяча в бункер, игроку начисляется одно штрафное очко, а игра продолжается от места предыдущего удара (из бункера игра не ведется).

Гандикап / Handicap – Уровень подготовки игрока. Handicap – разница между количеством ударов выполненных гольфистом для прохождения лунки/поля и его (лунки/поля) Паром (нормативом).

За пределами поля – пространство, запрещенное для игры и не являющееся частью лунок площадки мини-гольфа. Мяч считается за пределами поля, когда он весь находится за его пределами. В случае попадания мяча за пределы игрового поля, игроку начисляется одно штрафное очко, а игра продолжается от места предыдущего удара.

5. Словарь терминов

Линия Патта – Воображаемая линия, по которой игрок желает придать движение своему мячу после удара. Линия патта совпадает с линией прицеливания, но продолжается в обе стороны неопределенно далеко.

Линия прицеливания – Воображаемая линия, соединяющая центр мяча с центром точки прицеливания – лункой.

Отбойник – Специальное устройство позволяющее играть «от борта», устанавливается на поле с таким расчетом, что мяч при ударе об отбойник отскакивает в направлении лунки.

Пар / Par – Количество ударов, которое гольфист должен совершить на одной лунке или на всем поле при удачной игре.

Паттер / Putter – Клюшка для Патта.

Паттинг (Патт) / Patting (Putt) – катящийся удар, выполняемый на Грине клюшкой Паттер.

Площадка ти / Teeing ground – Место на игровой площадке откуда начинается игра на каждой лунке.

Площадка мини-гольфа – поле, состоящее из 18 лунок/полей (количество лунок может больше или меньше и их количество должно кратно «9»), предназначенное для игры в мини-гольф.

Подошва / Sole – Нижняя сторона головки клюшки.

Полный круг – Заключается в игре всех лунок поля в их правильной последовательности. Количество лунок в полном круге 18.

Пятка / Heel – Часть головки клюшки, которая находится ниже стержня (т.е. под стержнем).

5. Словарь терминов

Тыльная сторона клюшки / Crown – Часть головки клюшки, противоположная ударной поверхности.

Лунка / Hole – 1) Круглое вертикальное углубление в Грине, в которое загоняется мяч. Лунка не превышает 4 1/4 дюйма (110 мм) в диаметре и 4 дюйма (102 мм) глубины.

Маркер / Marker – Индикатор нахождения лунки на грине. Флагшток имеет древко круглого сечения и устанавливается в лунку.

Носок / Toe – Крайняя часть головки клюшки, расположенная дальше всего от стержня (шафта).

Удар / Fair – Движение клюшкой вперед с намерением полноценно ударить по мячу и привести его в движение.

Ударная поверхность / Face – Часть лицевой поверхности, при контакте мяча во время удара с которой не происходит существенного его отклонения от намеченной траектории.

Хоул-ин-уан / Hole-In-One (Ace) – Попадание в лунку ударом с Ти с одного удара.

Шафт / Shaft – Металлическая / деревянная трубка переменного сечения, к концу которой крепится головка с одной стороны и с «грипом» с другой.

Штрафной удар / Штрафное очко – Это удар добавляемый к счету игрока или стороны в соответствии с правилами.