



**Happy
Jump**.com.ua

**ПРАВИЛА І
ТЕХНІКА ГРИ У
МІНІ ГОЛЬФ**

Best for you!

ЗМІСТ

Вступ

1. Приладдя для гри
 - Одяг
 - Ключка
 - М'ячі
2. Техніка гри
 - Хват
 - Стійка
 - Рух патеру
 - Прицілювання
3. Етикет та правила гри
 - Етикет
 - Правила гри
 - Правила ведення картки
4. Змагання
5. Словник термінів

Best for you!

ВСТУП

Міні-гольф - це різні штучні майданчики, ігрові пристрої та пристрої, що імітують ігрові лунки гольф поля у зменшеному вигляді. Метою гри є «пройти лунку», тобто за мінімальну кількість ударів ключкою по м'ячу влучити м'ячем у лунку. Переважна більшість любителів міні-гольфу має іншу мету – отримати задоволення від гри, і вони її досягають, щоразу виходячи на поле. Грають у міні-гольф м'ячем, за допомогою однієї ключки – патеру.

Міні-гольф, як відгалуження від гри в гольф, з'явився на початку ХХ століття в Європі. У 1958 році міні-гольф отримує міжнародне визнання – засновано Міжнародну федерацію міні-гольфу. З 1959 року проводяться чемпіонати Європи. На сьогоднішній день міні-гольф здійснено самостійний напрямок зі своїми термінами, правилами та особливостями майданчиків. При цьому суть гри в гольф «пройти лунку» за мінімальну кількість ударів та основи, такі як кількість лунок, їх склад та позначення, кількість гравців, більшість термінології запозичені з гольфу. Також міні-гольф набув таких безперечних плюсів, як демократичність: немає вікових обмежень; від гравця не потрібно спеціальних фізичних даних; спілкування – у процесі гри можна обговорити справи, чи просто поговорити із приємними людьми.

Міні-гольф грають однією ключкою – паттером (patter), з виконанням удару – патт (patt) на різних майданчиках, що імітують патинг грін або лунки гольф поля в зменшеному, мініатюрному вигляді. **Для багатьох гравців міні-гольф є першою сходинкою на шляху до великого гольфу, він дозволяє відчувати гольф і, що особливо важливо, дає можливість поставити правильний «патт» – останній, вирішальний удар у гольфі.**

1. Приладдя для гри

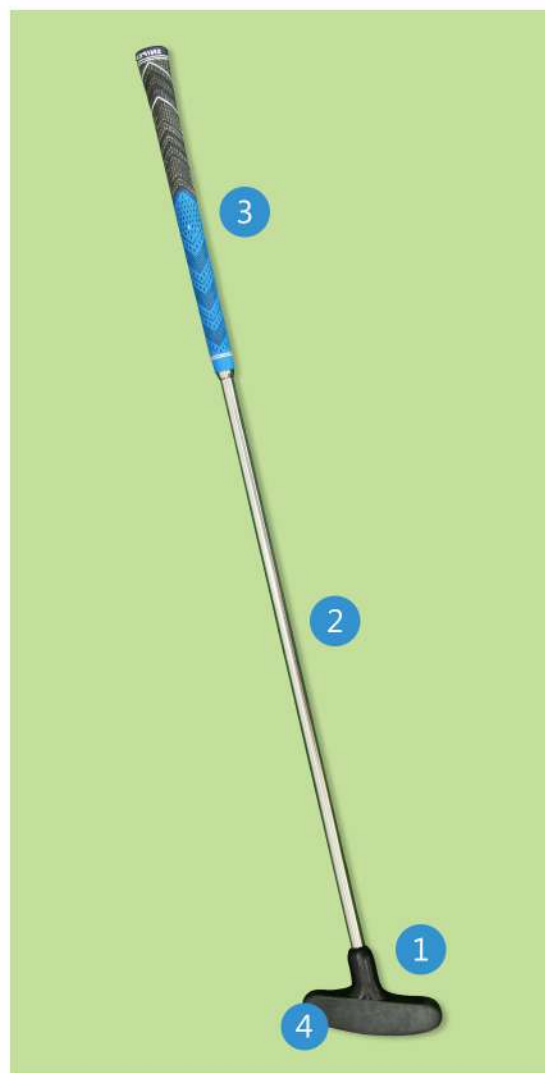
ОДЯГ ДЛЯ ГОЛЬФУ

Гравець має бути одягнений у сорочку, що прилягає до тіла, тому що рукоятка клюшки при ударі може зачіпати одяг, що звисає, і заважати грі. Водночас одяг не повинен обмежувати рухи. Залежно від погоди гравець може одягнути куртку, шапку. Взуття переважно на низькому широкому підборі, що забезпечує хорошу стійкість.

КЛЮШКА

При грі в міні-гольф використовується тільки одна клюшка – патгер, що складається з голівки, стрижня (шафта), рукоятки (грипу). У свою чергу, головка клюшки має лицьову поверхню, носок, п'яту та підошву (мал. 1).

1. Головка;
2. Стрижень (шафт);;
3. Рукоятка (грип); ;
4. Лицьова поверхня.



Мал. 1. Ключка – патер

Best for you!

М'ЯЧ

Історія гольф-м'ячів може бути простежена протягом кількох століть. Сучасний гольф-м'яч використовується лише близько чотирьох десятиліть. Діаметр м'яча для гри в гольф складає 42,7 мм, маса – 45,93 г.

Крім того, для гри в міні-гольф необхідні картка, в яку заноситься результат учасника змагань, а іноді вказуються відомості про лунки, олівець або ручка. Деякі гравці використовують одну (ліву) рукавичку для гольфу.



Best for you!

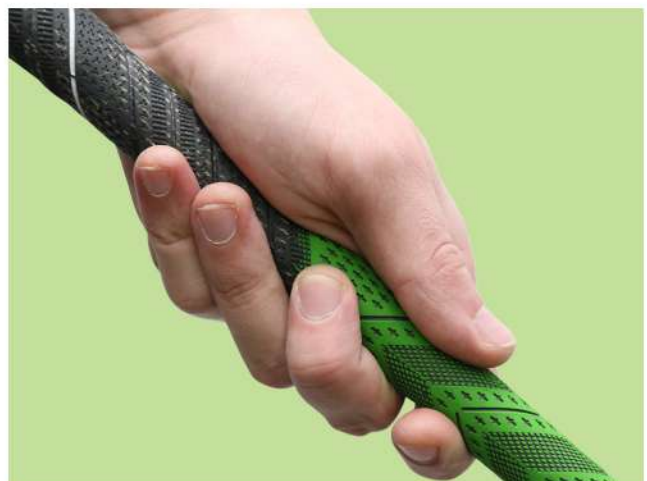
2. Техніка гри

ХВАТ

Щоб правильно взяти ключку, необхідно:

1. поставити головку ключки на землю так, щоб лицьова частина була спрямована до цілі. При цьому спочатку слід дозволити лівій кисті вільно звисати поряд з ключкою, а потім взяти ключку;
2. розмістити ключку в долоні лівої руки так, щоб кінець рукоятки виходив на 1,5 см за долоню (мал. 2);
3. захопити рукоятку (грип) ключки пальцями, причому великий палець направлений уздовж неї;
4. накрити основою великого пальця правої руки великий палець лівої. Великий палець правої руки так само, як і великий палець лівої, спрямований уздовж стержня (шафта) ключки.

Рукоятку ключки не можна тримати занадто сильно або занадто слабо, тобто сила хвата повинна дозволяти робити замах і мах ключкою, в той же час не даючи їй випасти з рук.



Best for you!

2. Техніка гри

ХВАТ

Розрізняють три основні види хвата:

Гравець вибирає для себе найбільш зручний хват.

1. «**нахлест**» – мізинець правої руки лягає поверх вказівного пальця лівої руки (мал. 3);



Рис. 3.

Рис. 4 А.

Рис. 4 Б.

2. «**замок**» – мізинець правої руки входить у зчеплення із вказівним пальцем лівої (мал. 4 А);
3. «**бейсбольний**», або **десятипальцевий** – мізинець правої руки торкається вказівного пальця лівої (мал. 4 Б).

СТІЙКА

Для того, щоб прийняти хорошу стійку, необхідно виконати наступне:

- переконатися, що лицьова частина ключки, права кисть і тильна сторона лівої кисті вказують на ціль;
- розташувати ноги на ширині плечей (для жінок – на ширині стегон), коліна трохи зігнуті;
- випрямити спину, злегка нахилившись вперед, при цьому голову розташувати горизонтально, так, щоб ліве око знаходилося прямо над м'ячем (не присідайте і не прогинайтеся, ваш нахил має йти від верхньої частини ніг, а не від талії);
- розподілити вагу рівномірно або трохи змістити його до лівої ноги;
- лікті трохи зігнути, лівий лікоть направити у бік цілі, правий – у протилежний бік.

Лінія, що з'єднує центр м'яча з точкою прицілювання (лінія прицілювання), повинна бути паралельна лініям, що проходять через носки ніг, колінні, тазостегнові, ліктьові та плечові суглоби, а також лінію очей (мал. 5)*.

Лінії:

1 – прицілювання;

2 – носок;

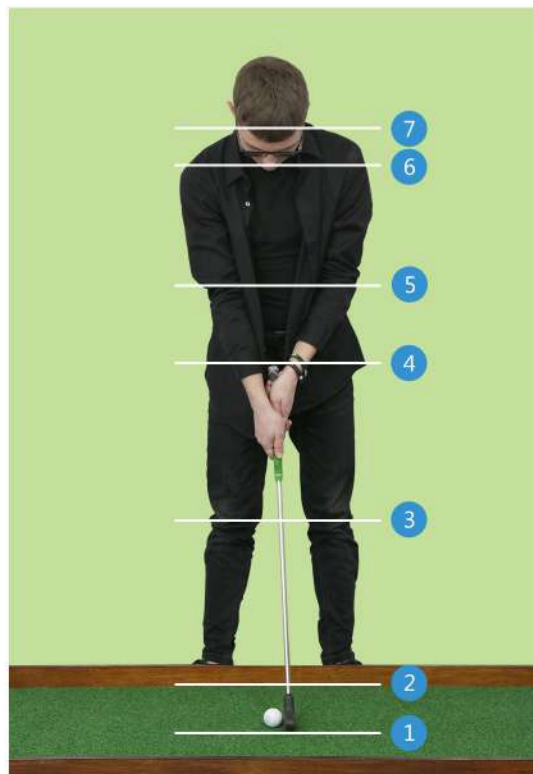
3 – колінні суглоби;

4 – тазостегнові суглоби;

5 – ліктьові суглоби;

6 – око;

7 – плечові суглоби.



Мал. 5. Стійка.

Best for you!

* іншими словами, лінії прицілювання паралельні проекції на поверхню ліній, що проходять через плечові та ліктьові суглоби, так як ліва рука при хваті розташована вище за праву і через це ліве плече також розташоване вище.

РУХ ПАТЕРУ

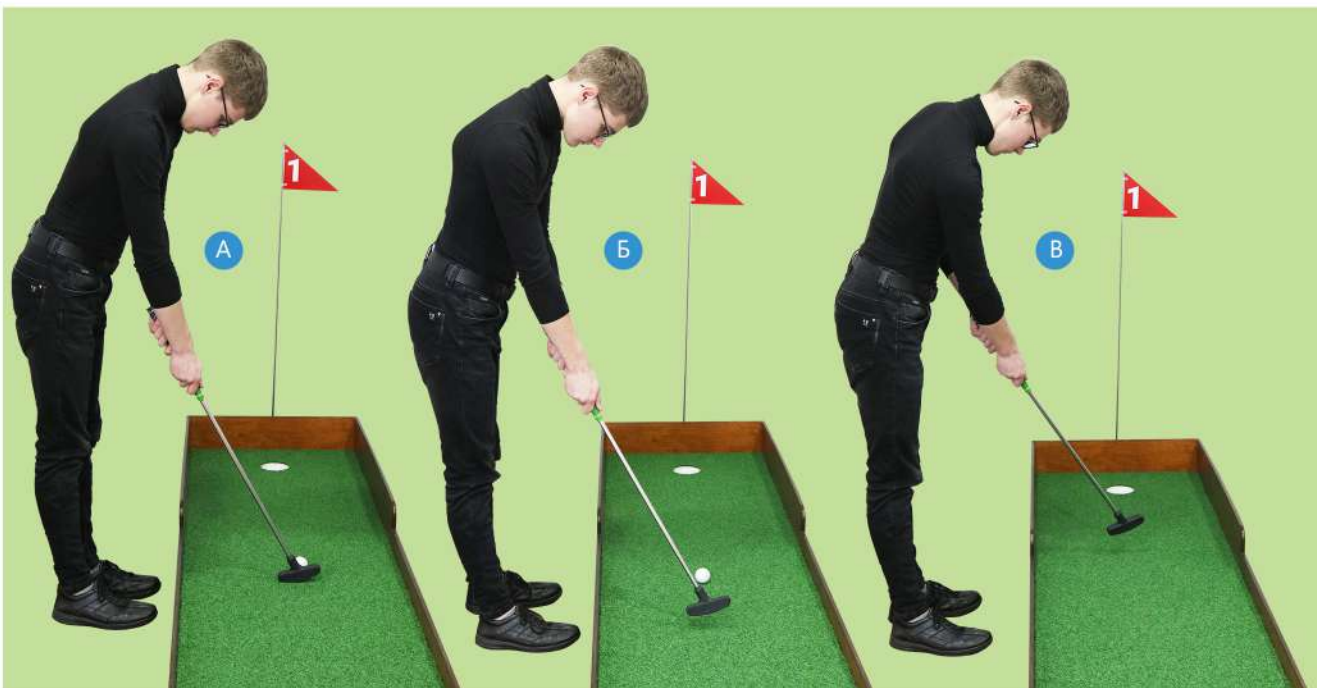
Паттер повинен рухатися як маятник – плавно збільшуючи швидкість до нижньої точки і так само плавно сповільнюючись після її проходження. При завершенні маху ключка просувається вперед на такий самий кут, як і при замаху. Ривки або різкі зупинки патера після контакту з м'ячем негативно впливають на точність.

Щоб правильно виконати рух патером, слід прийняти стійку, як зазначено вище. М'яч на цій стадії навчання не потрібен. Необхідно пам'ятати таке:

1. патер, кисті рук і руки повинні стати одним цілим і переміщатися щодо одне одного;
2. ноги, тулуб і голова також є єдиним цілим і в процесі замаху і маху нерухомі;
3. при виконанні замаху та маху щодо нерухомого тулуба переміщуються плечі (разом із лопатками).

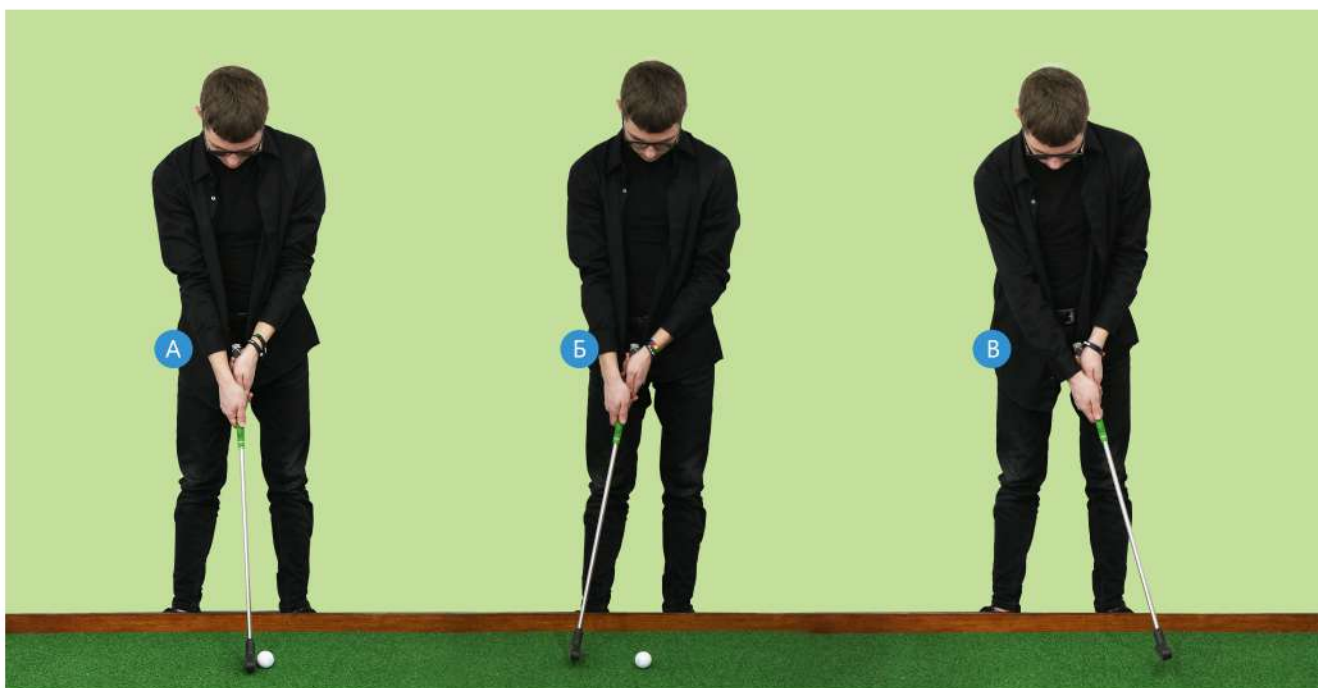
Збоку це виглядає так. При замаху ноги, тулуб і голова нерухомі, ліве плече опускається, а праве піднімається. Руки, кисті рук та патер свого положення щодо плечей не змінюють. При маху, навпаки, праве плече опускається, а ліве піднімається. Очі весь час дивляться на точку, де лицьова частина патеру повинна зіткнутися з м'ячем, до того моменту, поки патер не закінчить свого руху, тобто до закінчення маху. Якщо при замаху ключка відводилася до носка правої ноги, то мах закінчиться тоді, коли ключка дійде до носка лівої. Тільки після цього очі можна відвести. Головка ключки проходить у своїй нижній точці на висоті 3-5 мм над поверхнею (мал. 6 та 7).

Best for you!



Мал. 6. Виконання замаху та маху (вид збоку):

А – вихідне становище; Б – замах; В – мах.



Мал. 7. Виконання замаху та маху (вид спереду):

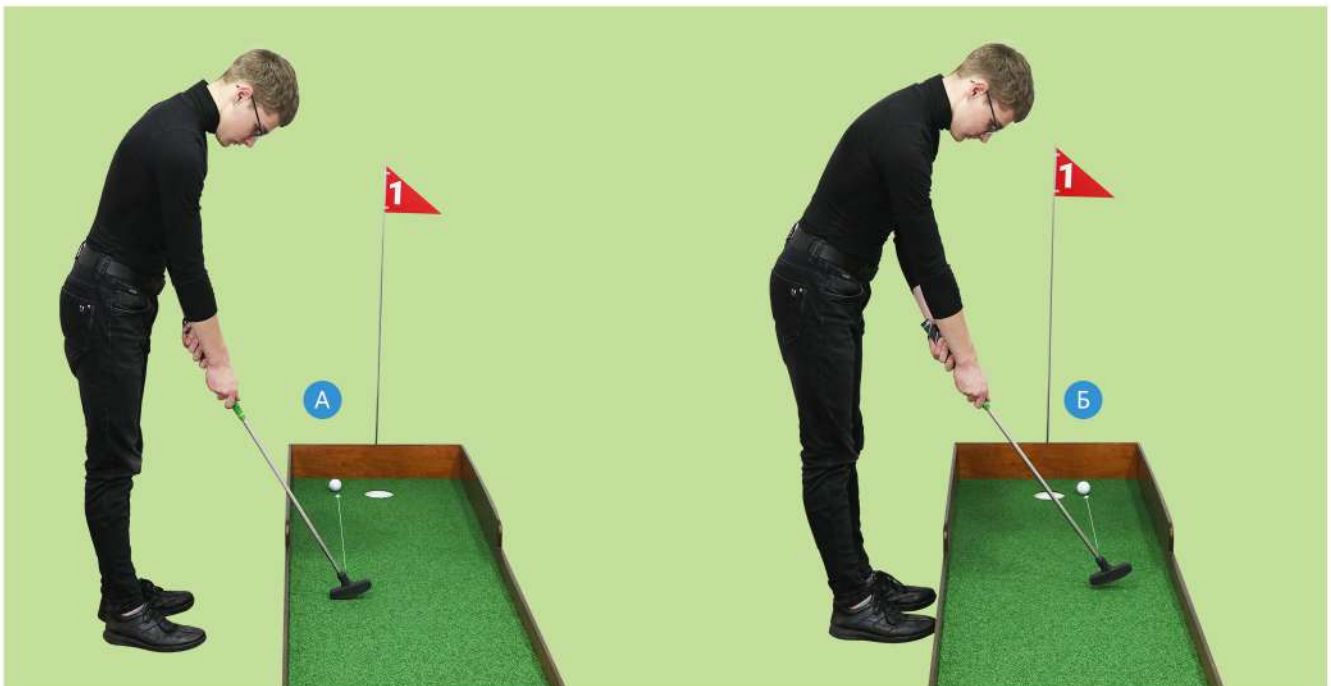
А – вихідне становище; Б – замах; В – мах.

Після того, як рух відпрацьований, можна використовувати м'яч. Прийміть стійку щодо м'яча, як описано вище. Не забудьте, ліве око має бути розташоване точно над м'ячем (мал. 8).



Мал. 8. Положення м'яча при прицілюванні.

Якщо очі будуть не над м'ячем, а далі, то виникне помилка в прицілюванні і м'яч може пройти ліворуч від лунки (мал. 9 А). Якщо ближче – то м'яч, швидше за все, пройде правіше за неї (мал. 9 Б).



*Мал. 9. Помилки при прицілюванні.
А – очі далі, ніж м'яч; Б – очі ближчі, ніж м'яч.*

Головка ключки має бути розташована в безпосередній близькості від м'яча, але не торкається його. М'яч лежить навпроти центральної частини головки ключки (рис. 10). Тепер залишається тільки згадати і виконати відпрацьований раніше рух, начебто м'яча взагалі немає.

Лицьова частина патеру керується лише правою рукою. Інші частини тіла нерухомі. Ніколи не ускладнюйте техніку.



Мал. 10. Положення головки ключки та м'яча відносно один одного.

Прицілювання

При короткому патті (грі паттером на відстані до лунки 2 м) більшість помилок виникають від поганого прицілювання. Перш ніж приступити до гри, необхідно перевірити, чи не помиляєтеся ви, при прицілюванні. Покладіть монету на відстані близько двох метрів від м'яча. Прийміть стійку та прицільтесь у монету. Подумки з'єднайте лінією центри монети та м'яча і покладіть на цю лінію другу монету на відстані 40-50 см від м'яча. Відійдіть за м'яч і подивіться, чи лежать монети та м'яч на одній лінії. Якщо так – ви правильно прицілюєтеся, якщо ні – необхідно за допомогою тренувань цьому навчитися (мал. 11). Важливо, щоб лицьова частина ключки була спрямована до мети і сама ключка розташовувалася до землі рівно, а не шкарпеткою вгору. Зазвичай найлегше прицілюватися паттером із широкою задньою частиною.

Виробіть і запам'ятайте стандартні дії для патингу. Виконуйте їх у певній послідовності та одному ритмі. Наприклад: спокійно підійдіть до м'яча; помістіть лицьову частину головки ключки за м'ячем і направте її до цілі; розмістіть свої ступні паралельно до лінії прицілювання; прийміть стійку; перевірте, чи правильно прицілилися; підніміть патер і переконайтеся, що тримаєте його, а не спираєтеся ним на землю; поверніть патер у вихідне положення, потім повільно і рівно виконайте замах і мах, тримаючи голову та очі нерухомими. Концентруйтеся на тому, щоб лицьова поверхня головки ключки точно торкнулася задньої сторони м'яча.

Ніколи не спирайтеся паттером на землю у вихідному положенні, інакше ви ризикуєте під час замаху підняти його вгору і здійснити не точний удар.



Мал. 11. Перевірка правильності прицілювання.

3. Етикет і правила гри

ЕТИКЕТ

Етикет у міні-гольфi – це правила поведінки на полі. Він настільки важливий, що складає перший розділ правил гольфу. Етикет – це частина традицій у гольфi, але має також велике значення і для безпеки.

Постарайтеся як найшвидше ознайомитися з етикетом, щоб вам завжди були раді на полі, навіть якщо ви не гравець високого рівня.

Наведемо основні правила, що становлять хороші манери в гольфi.

- Пам'ятайте про безпеку. Не можна розмахувати ключкою і свідомо бити по м'ячу так сильно, щоб він долав відстань набагато більшу за довжину лунки або котився в протилежному від неї напрямі. Не можна кидати м'яч рукою. Цими діями ви можете завдати травми оточуючим.
- Не рухайтесь та не розмовляйте доки інший гравець готується до пату або виконує його.
- Не стійте на лінії патта (лінія патта збігається з лінією прицілювання, але продовжується в обидві сторони на невизначену відстань).
- Не стійте впритул до гравця або спиною до нього, не перебувайте позаду гравця; на території лунки не стійте на борту і не ставте на нього жодних предметів під час підготовки до гри та проходження лунки.
- Стійте так, щоб не відкидати тінь на м'яч, лунку та по можливості на лінію прицілювання.
- Після того, як ви закінчили гру, покиньте лунку найкоротшим шляхом, щоб не затримувати наступного гравця, намагаючись не перетинати лінію його прицілювання.
- Після закінчення гри останнім гравцем команда повинна відразу ж звільнити лунку для інших учасників, а потім заповнювати картку.

- Після проходження лунки не забувайте повернути прапорець у ту саму лунку, де він був до вашого приходу.
- Не куріть, не живайте алкоголь оскільки серед тих, хто грає, є некурці і запах сигаретного диму їм може заважати, про алкоголь і так все зрозуміло. За порушення етикету суддя має право зробити гравцеві зауваження, попередження, а також дискваліфікувати його.

За порушення етикету суддя має право зробити гравцеві зауваження, попередження, а також дискваліфікувати його.

ПРАВИЛА ГРИ

Гравець, який пройде, усі лунки за мінімальну кількість ударів стає переможцем. Гра в міні-гольф проходить на полі, що складається зі спеціальних майданчиків, які називаються лунками. Стандартне поле має 18 лунок. Ви можете використовувати одну і ту ж доріжку для міні-гольфу, ставлячи на неї різні перешкоди. Кожна лунка складається зі стартового майданчика – «Ті».

Перешкоди призначені для ускладнення гри та стимулюють зростання майстерності гравця. Борт лунки може бути виконаний з дерев'яного бруса або іншого твердого матеріалу, наприклад, бетону, цегли і т. п. При попаданні в різні ділянки борту, м'яч відскакує з різною силою. Лунка, в яку ви повинні закотити м'яч, позначається прапорцем/маркером. Лунка-майданчик може бути плоским або мати кілька перешкод зі значним перепадом по висоті.

Черговість, у якій гравці починають грати, визначається записом у картці. Картки йдуть у комплекті також ви можете завантажити їх на

Happy Jump.com.ua

сайті happyjump.com.ua Гра на наступній лунці починає гравець, який пройшов попередню за найменшу кількість ударів. При рівній кількості ударів порядок старту зберігається.

На початку гри м'яч можна розташувати в будь-якій точці «Ті» (стартовий майданчик), але не далі 30 см. від найдалшої точки на ігровому майданчику від лунки.

Після того, як прийнята стійка, за будь-який дотик м'яча головою ключки зараховується очко.

У процесі гри будь-який дотик м'яча головою ключки вважається ударом, за винятком того випадку, коли м'яч відсувається від борту.

Під час удару ноги гравця повинні розташовуватися по одну сторону від лінії прицілювання. За порушення правила, до кількості зроблених ударів додається одне очко. Лунка вважається пройденою, якщо м'яч знаходиться в лунці, позначеної прапорцем – маркером.

Якщо після шести ударів з урахуванням штрафних лунок не пройдено, в картку записується сім очок і гравець повинен перейти на наступну лунку.

Вдаряти можна лише по нерухомому м'ячу. За дотик м'яча, що рухається, нараховується штрафне очко.

М'яч не можна котити, тобто супроводжувати ключкою рухомий м'яч, навіть на невеликому відрізку. За порушення додається одне штрафне очко.

Happy Jump.com.ua

М'яч, який зупинився після удару біля борту, можна відсунути від краю на довжину головки ключки, поставленої перпендикулярно до борту. Якщо в цьому випадку м'яч опиняється в пастці або не може бути встановлений у нерухоме положення, наприклад, через нахил, його необхідно перенести до найближчого місця, де це можна зробити, але не наближаючи м'яч до лунки. М'яч можна переносити по колу, радіус якого дорівнює відстані від центру м'яча до лунки, позначеної прапорцем.

Якщо м'яч знаходиться на краю, лунки, але не падає в неї, можна почекати не більше 10 секунд, а потім грати далі.

При подвійному ударі, тобто коли ключка двічі стосується м'яча (наприклад, ключка, ударивши по м'ячу і продовжуючи мах, стосується його вдруге або після удару м'яч відскакує від будь-якої перешкоди і стосується головки ключки), зараховуються ці два удари і одне штрафне очко.

Заміна м'яча допускається тільки після проходження лунки або у разі втрати. Заміна ключки можлива лише 1 раз, а також у випадках її поломки або проходження 18 лунок (раунду).

ПОРЯДОК ВЕДЕННЯ КАРТКИ

Ви можете завантажити картки у нас на сайті happyjump.com.ua. Зовнішній вигляд картки може істотно відрізнятися. На ній можуть бути розміщені різноманітні дані, наприклад: назва поля, клубу, відомості про лунки, спонсори, правила гри і т. д., таблиця обов'язково повинна мати імена гравців та їх рахунок по кожній лунці, а також загальний рахунок.

У першому стовпці таблиці вказуються П.І.Б. гравців. У 18-ти номерах результат гравця на кожній лунці. В передостанньому стовпці загальний рахунок на всіх 18 лунках для кожного гравця, а в останньому - підписи гравців. Кожен гравець зобов'язаний перевірити свій загальний рахунок та розписатися.

Якщо гравець помилився і вказав рахунок більше, ніж насправді, результатом його виступу зараховується більше. Якщо гравець помилився і вказав загальний рахунок менше, він дискваліфікується. Гравець, який пройшов, усі лунки за меншу кількість ударів оголошується переможцем!

Приклад картки для гольфу

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. Змагання

Нижче наведено види змагань та порядок їх проведення.

МАТЧІ / ЗМАГАННЯ	ОПИС
Особиста зустріч	Гра одного гравця проти іншого.
Match (Match play)	Один із двох основних видів змагань у гольфі, в якому результат підраховується на кожній лунці, а переможець виявляється за найбільшою кількістю виграних лунок.
Single	Матч, в якому один гравець грає проти іншого.
Stableford	Форма змагань проти пари відповідно до індексу ударів. Чиста пара приносить 2 очки; один удар понад пару – 1 очко; на один удар менше пари – 3 очки.
Scramble	Командні змагання, де всі гравці грають з місця найкращого першого удару одного з членів команди, найкращого другого удару і т.д.
Stroke play	Змагання, де все вирішує найменша кількість ударів, використаних для проходження лунок.
Threesome	Змагання, де один гравець грає проти двох, причому кожна сторона грає одним м'ячем.
Four-ball	Гра, в якій грає "найкращий м'яч" однієї пари гравців проти "кращого м'яча" іншої пари гравців.
Foursome	Гра, в якій двоє грають проти двох, кожна сторона грає одним м'ячем.
Three-boll	Матчева гра, в якій грають троє, кожен проти решти; причому кожен діє своїм власним м'ячем.

5. Словник термінів

Міні-гольф має власну термінологію, дуже схожу з термінологією гольфу і це не дивно, тому що основна частина назв термінів і була запозичена з великого гольфа, але при цьому, зберігши їх найменування міні-гольф змінив значення і трактування, а також створив нові.

Верді / Birdie – Кількість ударів виконаних на одній лунці на один менше, ніж її Пар.

Боггі / Bogey – Кількість ударів виконаних на одній лунці на один більше, ніж її пара.

Бортик – огороження лунок майданчика міні-гольфу. У разі зупинки м'яча під час гри біля борту, м'яч можна видалити від нього на ширину головки патеру у бік від лунки.

Бункер (Піщана пастка) / Bunker (Sand trap) – Поглиблення на майданчику міні-гольфу, заповнене піском (піщана пастка), спеціально зроблена на полі, щоб ускладнити гру. У разі влучення м'яча в бункер, гравцеві нараховується одне штрафне очко, а гра продовжується від місця попереднього удару (з бункера гра не ведеться).

Гандікап / Handicap – Рівень підготовки гравця. Handicap - різниця між кількістю ударів виконаних гольфістом для проходження лунки/поля та його (лунки/поля) Паром (нормативом).

За межами поля – простір, заборонений для гри і не є частиною лунок майданчика міні-гольфу. М'яч вважається за межами поля, коли він весь перебуває за його межами. У разі влучення м'яча за межі ігрового поля, гравцеві нараховується одне штрафне очко, а гра продовжується від місця попереднього удару.

5. Словник термінів

Лінія Патта – Уявна лінія, якою гравець бажає надати рух своєму м'ячу після удару. Лінія патта збігається з лінією прицілювання, але продовжується обидві сторони невизначено далеко.

Лінія прицілювання – Уявна лінія, що з'єднує центр м'яча з центром точки прицілювання – лункою.

Відбійник – Спеціальний пристрій, що дозволяє грати «від борту», встановлюється на полі з таким розрахунком, що м'яч при ударі об відбійник відскакує в напрямку лунки.

Пар / Par – Кількість ударів, які гольфіст повинен зробити на одній лунці або на всьому полі при вдалій грі.

Паттер / Putter – Ключка для Патта.

Паттинг (Патт) / Patting (Putt) – удар, що котиться, що виконується на Грін ключкою Паттер.

Майданчик «ті» / Teeing ground – Місце на ігровому майданчику, звідки починається гра на кожній лунці.

Майданчик міні-гольфу – поле, що складається з 18 лунок/полів призначене для гри в міні-гольф (кількість лунок може бути більшою або меншою і їх кількість має бути кратною «9»).

Підшва / Sole – Нижня сторона головки ключки.

Повне коло – Полягає у грі всіх лунок поля у їхній правильній послідовності. Кількість лунок у повному колі 18.

П'ята / Heel – частина головки ключки, яка знаходиться нижче стрижня (тобто під стрижнем).

5. Словник термінів

П'ята / Heel – частина головки ключки, яка знаходиться нижче стрижня (тобто під стрижнем).

Тильна сторона ключки / Crown – частина головки ключки, протилежна ударній поверхні.

Лунка / Hole – Круглий вертикальний поглиблення в Грині, в яке заганяється м'яч. Лунка не перевищує 4 1/4 дюйми (110 мм) в діаметрі і 4 дюйми (102 мм) глибини.

Маркер / Marker – Індикатор знаходження лунки на грині. Флагшток має держак круглого перерізу і встановлюється в лунку.

Носок / Toe – Крайня частина головки ключки, розташована найдалі від стрижня (шафта).

Удар / Fair – Рух ключкою вперед із наміром повноцінно вдарити по м'ячу і привести його в рух.

Ударна поверхня / Face – частина лицьової поверхні, при контакті м'яча під час удару з якої не відбувається істотного відхилення від наміченої траєкторії.

Хоул-ін-уан / Hole-In-One (Ace) – Влучання у лунку ударом з Ті з одного удару.

Шафт / Shaft – Металева / дерев'яна трубка змінного перерізу, до кінця якої кріпиться головка з одного боку та з «грипом» з іншого.

Штрафний удар / Штрафне очко – це удар, який додається до рахунку гравця або сторони відповідно до правил.