

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE MINIGOLFE



REGULAMENTO TÉCNICO

PREÂMBULO

O Regulamento Técnico da “F.P.M.” é constituído pelas normas e regulamentos definidos no “WMF Rulebook” da WMF (World Minigolf Sport Federation), traduzidas para Português

O Regulamento Técnico deverá ser analisado e revisto pelo Conselho de Arbitragem, de dois em dois anos, em conformidade com a periodicidade do “WMF Rulebook” e, caso aplicável, com as respectivas adaptações ao Regulamento Disciplinar.

Este Regulamento foi alterado com base nas Rules do “WMF Rulebook” de Janeiro de 2016

1. REGRAS INTERNACIONAIS DO DESPORTO

1.1 Geral

- 1.1. O minigolfe é jogado com uma bola e um taco num campo de minigolfe. O objectivo é fazer chegar a bola da marca de saída ao alvo definido no menor número de tacadas possível.
- 1.2. Estas regras são obrigatórias para todos os torneios (internacionais e nacionais) organizados mundialmente.
- 1.3. Todos os apêndices fazem parte destas regras.

2. O Campo / As pistas

- 2.1 O campo de minigolfe tem 18 pistas claramente marcadas, que são numeradas e devem estar de acordo com as regras standard de cada sistema.
- 2.2. Uma pista aprovada para torneios contém:
 - A área de jogo
 - Os limites (normalmente as tabelas)
 - A marca de saída
 - Um ou mais obstáculos (opcional)
 - A linha limite (opcional) em tinta vermelha
 - As linhas auxiliares (opcional) tracejadas a tinta preta
 - As linhas de reposição (opcional no MOS) em tinta preta
 - O alvo (buraco ou outro alvo específico definido para uma pista)
 - Outras marcas ou componentes específicos de cada sistema.
- 2.3 As medidas da zona de jogo são definidas nas regras específicas de cada sistema.
- 2.4. Se o limite não está definido por uma tabela, deverá ser feita a marcação doutro modo. Os limites devem estar claramente visíveis para que se possa jogar.
- 2.5 Todas as pistas devem ter uma marca de saída. Estas marcas devem ser padronizadas num campo ou sistema.
- 2.6. Os obstáculos devem ser funcionais na sua construção ou desenho. Devem ser fixos para que se possa jogar. Partes móveis, sobre ou através das quais seja suposto a bola passar, não são permitidas. Obstáculos não fixos devem ser marcados como tal. As decorações não devem prejudicar a funcionalidade. Todo o obstáculo deve ser diferente dos outros do mesmo campo, não só exteriormente, mas também do ponto de vista da jogada. Ao mesmo tempo os seus efeitos têm que ser calculáveis.
- 2.7. A linha limite marca o local a alcançar pela bola, desde a marca de saída para permanecer em jogo. Se o primeiro obstáculo ocupa toda a largura da zona de jogo, a linha limite identifica-se como fim do obstáculo. O limite da linha limite deve ser visível da marca de saída e identificar-se com o fim do obstáculo. As pistas que são jogadas somente da marca de saída não têm linha limite.
- 2.8. As linhas auxiliares marcam o fim de qualquer obstáculo depois da linha limite. Estas definem a direcção em que a bola deve ser reposicionada.
- 2.9. As medidas das marcações incluem a própria marcação.
- 2.10. Onde o reposicionamento da bola em jogo for permitido (opcional no MOS), devem existir marcações. As marcações indicam onde a bola é reposicionada de acordo com as regras gerais de reposicionamento.

2.11. O diâmetro do alvo (se for um buraco) não deve exceder os 120 mm. Os tamanhos dos outros alvos que não buracos são definidos nas regras específicas de cada sistema.

2.12. As marcações devem ser feitas de acordo com as regras standard.

2.13. Nos sistemas standards de petergolfe, miniaturgolf e feltgolf deve existir um desenho exacto de cada pista com a descrição apropriada. As regras standard devem ser claramente interpretáveis pelos desenhos. Para cada parte da pista, deve existir regras standard e quando necessário regulamentação quanto à construção. As regras standard, incluindo desenhos dos diferentes sistemas aprovados pela WMF, estão sumarizados nos capítulos adicionais, que fazem parte destas regras.

2.14. Um campo é elegível para torneios nacionais ou internacionais se for aprovado pela WMF. As regras de aprovação para torneios em campos de minigolfe, estão listadas num capítulo adicional que faz parte destas regras.

2.15. Não é permitido fazer alterações nas pistas (ex: furar os buracos). Nem é permitido aos jogadores e treinadores fazerem marcas nas, ou próximo, das pistas com objectos de escrita, tacos ou outros objectos antes ou durante um torneio. No entanto podem ser usados as argolas de reforço ou pequenos papéis (para evitar que a bola role antes duma tacada) na marca de saída e nas áreas de reposição.

3. O Taco

3.1. São permitidos putters de golfe e minigolfe. Outros tacos de golfe são permitidos se estiverem definidos nas regras específicas de cada sistema.

3.2. O taco não pode ter objectos de mira. São no entanto permitidos entalhes e linhas no topo do taco.

3.3. A patilha não pode exceder 40 cm².

3.4 Se as regras sobre o taco forem violadas, as tacadas jogadas com um taco não permitido contam na pista onde a violação foi notificada e a pista deve ser jogada de novo.

4. A Bola

4.1. São permitidas todas as bolas de minigolfe e golfe em qualquer material.

4.2. O diâmetro das bolas deverá estar compreendido entre 37 e 43 mm. As bolas não podem saltar mais do que 85 cm quando largadas de 1m de altura a uma temperatura de 25 graus centígrados, sobre um piso de cimento.

4.3. Apenas as bolas que são permitidas sob “regras de licenciamento de bolas” podem ser usadas em torneios.

4.4. As “regras de licenciamento de bolas” estão definidas num regulamento.

4.5 Se as regras sobre as bolas forem violadas, as tacadas jogadas com uma bola não permitida contam na pista onde a violação foi notificada e a pista deve ser jogada de novo.

5. Equipamento Desportivo

5.1. É obrigatório o uso de uniforme da cintura para cima e vestuário desportivo e sapatilhas da cintura para baixo. A filiação num clube ou associação de minigolfe deve ser visível no equipamento (excepção: roupa para más condições climatéricas)

5.2 Durante a cerimónia oficial de abertura e durante a cerimónia dos vencedores (no campo), a equipa deve estar presente com o equipamento vestido (excepção: roupa para más condições climatéricas)

5.3. As Federações Nacionais que são membros activos da WMF são livres de editar regulamentação própria dentro da sua esfera de responsabilidade.

6. Publicidade

6.1. Durante os treinos oficiais e competição, a publicidade é permitida no equipamento desportivo (pólos, t-shirts, pullovers ou similares) e sacos/contentores para bolas nas seguintes condições:

- No lado do equipamento desportivo (frente, costas, braço) em que a nação ou filiação num clube ou associação de minigolfe sejam visíveis, a publicidade não é permitida;
- Tabaco, Álcool, ou publicidade ofensiva são proibidos em todas as circunstâncias

6.2. A publicidade é permitida apenas se uma equipa usar a mesma uniformemente

6.3. A publicidade nos dorsais com n.º de saída não é afectada por estas regras. Um jogador deve usar o dorsal, incluindo publicidade, se o organizador concordou em fazê-lo.

7. Escolha da bola

7.1. O jogador deve terminar de jogar uma pista com a bola que iniciou. O empréstimo de bolas é permitido durante um torneio, desde que não perturbe o normal funcionamento do mesmo.

7.2. Uma bola que se tenha danificado durante uma jogada e que seja considerada, pelo júri, como não estando em condições, ou seja perdida no decorrer da jogada e não seja encontrada no prazo de 5 minutos, poderá ser substituída por outra bola. A tacada seguinte será dada a partir do último ponto de paragem da bola quando ela se perdeu ou danificou.

8. A tacada / bola em jogo

8.1. A bola em jogo só pode ser movida pela tacada e só pode ser tacada da posição de parada, podendo apenas ser tocada pelo taco no momento da tacada. (Excepção: colocação da bola na marca de saída)

8.2. Na preparação da tacada a bola deve ser colocada na superfície de jogo pelo jogador ou treinador com a mão ou com o taco. A colocação da bola que se encontra dentro da área de jogo é permitida ao jogador ou treinador apenas com a mão. A bola deve estar sempre visível.

8.3. Antes de cada tacada a bola deve ser jogada com o taco seguro com ambas as mãos.

8.4. É considerada uma tacada quando o jogador, em estado de preparação para tacar coloca a bola em movimento com o taco. Contacto não intencional com a bola, quando o jogador claramente não se encontra em estado de preparação para tacar, não conta como uma tacada. Um jogador é considerado em estado de preparação para tacar quando inicia o balanço com o taco em direcção à bola. Qualquer movimento do taco para trás e para a frente, depois disto, conta como preparado para jogar. “Pôr em movimento” significa que a bola deixa a sua posição de parada. Excepções a esta regra estão definidas nas regras específicas de cada sistema para pistas específicas.

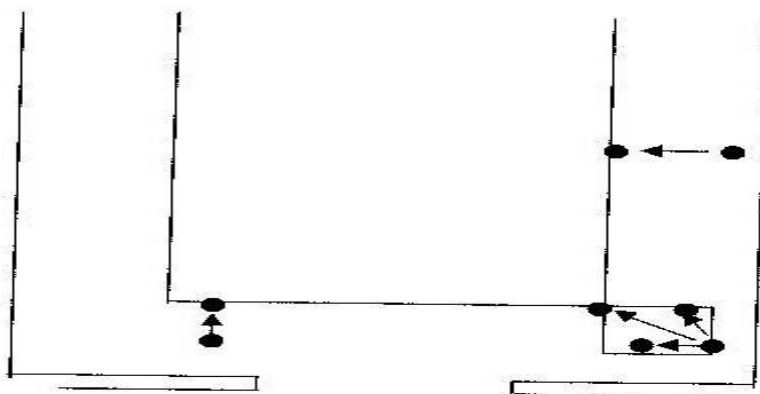
8.5. Quando um jogador joga, as outras pessoas devem manter uma distância à pista e ao jogador, de modo a ele não ser perturbado. Se possível, devem manter uma distância mínima de 1 m.

8.6. Quando se joga uma pista, a mesma só pode ser pisada ou tocada pelo jogador nas áreas em que é permitido fazê-lo. Quando a bola está em jogo não se pode entrar na pista. Por outro lado só se pode entrar na pista nos casos em que é permitido, mas apenas para preparar a tacada.

8.7. O uso de sacos para as bolas ou qualquer outro instrumento como mira, é estritamente proibido, assim como qualquer tipo de ajuda para fazer de mira por parte dos treinadores ou outras pessoas, quando o jogador se encontra preparado para tacar. Se possível todos os objectos e pessoas devem estar pelo menos a 1m metro de distância dos limites da pista.

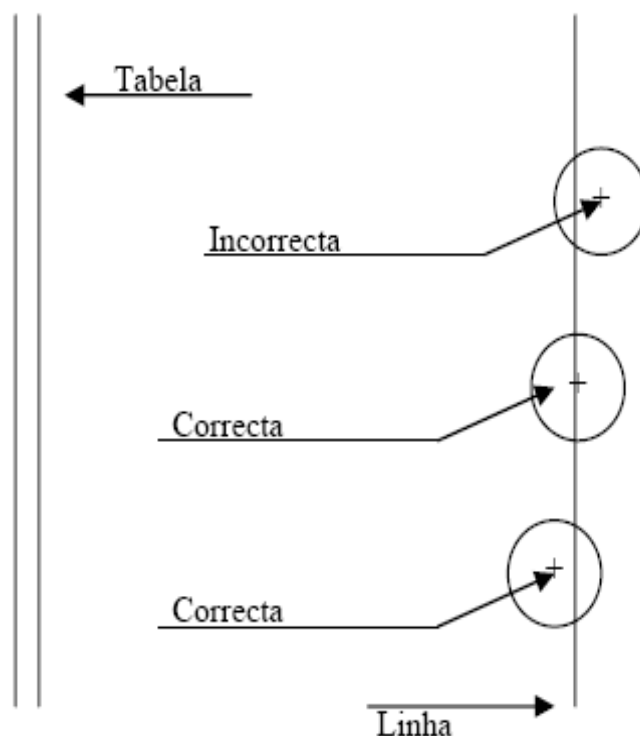
8.8. A bola é sempre jogada a partir da marca de saída, no início de cada pista e ainda quando não tenha passado correctamente a linha limite. A linha limite é correctamente transposta, se a bola passou a linha limite no seu ponto de contacto. Se uma pista é apenas jogada da marca de saída, cada tacada deve ser dada daí. Em todos os outros casos a bola é jogada onde parar, excepto nas seguintes situações:

- Quando a bola em jogo sai fora da pista depois de passar correctamente a linha limite, ela é colocada no local onde saiu, tendo em consideração as regras de reposição.
- Quando a bola passa um ou mais obstáculos, de modo incorrecto (Ex: salta por cima do obstáculo), ela é colocada após o último obstáculo correctamente passado.
- Quando a bola pára junto a um obstáculo, depois de o ter passado, ela é colocada (somente com a mão) a 90 graus e até 30 cm (em petergolfe, miniaturgol) e 50 cm (em feltgolf), do obstáculo na direcção do buraco.
- Quando a bola pára junto a um obstáculo sem tê-lo passado, ela é colocada (somente com a mão) a 90 graus e até 20 cm (no miniaturgol), ou 50 cm (feltgolf), do obstáculo na direcção da marca de saída.
- Quando a bola pára junto a um obstáculo no MOS (em qualquer direcção: atrás, frente ou próximo de), ela é colocada com a mão a 90 graus do obstáculo até 30 cm de distância do mesmo
- Quando a bola fica perto duma tabela, ela é colocada (somente com a mão) a 90 graus da tabela e até 20 cm desta.
- Quando a bola está simultaneamente muito perto dum obstáculo e da tabela, deve ser considerado um rectângulo como área de reposição (ver desenho)



- Quando a bola volta para trás da linha limite em direcção á marca de saída é imediatamente parada. A jogada é retomada do ponto onde a bola passou a linha limite, tendo sempre em conta s regras de reposição

8.9. Quando a bola é posicionada numa linha de reposição ela deve tocar a linha ou de reposição com o seu ponto de contacto, isto é o meio da bola (ver desenho seguinte)



- 8.10 A posição de uma bola reposta não pode ser mudada de novo antes da tacada.
- 8.11 Uma tacada é repetida, se não for feita da marca de saída, se a bola foi incorrectamente reposicionada, ou reposicionada duas vezes. A tacada incorrecta conta.
- 8.12 Os obstáculos devem ser passados pelos caminhos prescritos.
- 8.13 A jogada é considerada concluída quando a bola se imobiliza no buraco/alvo, de tal modo que não possa sair do mesmo sozinho. A bola pode ser retirada com a mão ou com ventosa.
- 8.14 Quando a bola é retirada para limpeza, a sua posição na pista deve ser marcada. Assim que a bola transponha correctamente a linha limite, já não é permitido aquecer ou arrefecer a bola ou por outros meios alterar as suas propriedades.
- 8.15 Cada jogador é responsável pela limpeza da pista. É permitido remover sujidade da zona de jogo enquanto a bola em jogo se encontra em movimento.
- 8.16 O curso da bola não pode ser intencionalmente influenciado pelo jogador ou outra pessoa após a tacada ter sido dada. As protecções para o vento, vulgarmente para ventos, devem manter a sua posição original enquanto a bola em jogo está em movimento.
- 8.17 Se o percurso da bola for sujeito a influência exterior (excluindo o tempo), o júri pode (a pedido) permitir nova tacada conquanto o jogador não venha a ter vantagens ou desvantagens injustas.
- 8.18 Se a bola em jogo se mover, por influência exterior (ex: o vento), depois de ter parado, ela deverá ser reposta do ponto onde havia parado.
- 8.19 Durante um torneio tacadas de treino (excepto as tacadas de treino permitidas no início década volta) ou rolar bolas nas pistas é estritamente proibido
- 8.20 Um jogador deve ser chamado à atenção se vai jogar de uma maneira que constitua uma infracção às regras (ex: mal posicionamento da bola ou taco, etc.).

9. Pontuação

9.1 Cada tacada conta como um ponto. Se a bola não atingir o buraco após 6 (seis) tacadas é marcada uma tacada adicional. O maior número de tacadas (ou pontos) possível é 7 (sete). A pontuação é 7 (sete) se um jogador terminar de jogar uma pista sem a bola ter entrado no buraco.

9.2 O vencedor é o jogador com menor pontuação, quando a contagem de tacadas é o sistema aplicado à competição. O vencedor em “matchplay” é aquele que tiver o maior número de pistas ganhas (neste caso uma pista é ganha conseguindo a menor pontuação na mesma)

9.3 No caso de empate entre 1.º, 2.º e 3.º, haverá um desempate por morte súbita entre os jogadores e/ou equipas empatadas. O desempate começa na pista 1 e continua nas pistas subsequentes até haver uma diferença nas pontuações. Nos desempates por morte súbita o 1º jogador o tacar vai alternando após a 1ª pista. Em alguns tipos de Torneios é possível começar o desempate por morte súbita em outras pistas que não a 1ª. No caso de Torneio disputados em mais do que um campo, a pista 1 do último campo jogado será a 1º pista no desempate por morte súbita. No caso de torneios com criação de grupos ou modos de torneios especiais (ex: matchplay), o convite, pode definir diferente regulamentação. A não comparência num desempate por morte súbita resulta no lugar mais baixo. Se vários jogadores empatados não comparecerem num desempate por morte súbita aplicam-se, aos faltosos, as regras de desempate utilizadas a partir do 4º lugar. Após a eliminação por morte súbita os resultados obtidos são decisivos para a classificação. Se houver um empate aplicam-se as regras para desempate a partir do 4º lugar.

9.4 Se não houver desempate por morte súbita, aos desempates a partir do 4º lugar, aplica-se o critério seguinte para determinar a classificação: a menor diferença entre a melhor e pior volta; depois a 2ª melhor e a 2ª pior volta, etc.... Se mesmo assim o empate persistir, será atribuída a mesma classificação aos jogadores. Nestes casos os prémios reservados para estes lugares serão sorteados pelos jogadores empatados. Se um torneio é disputado em mais do que um campo, o critério decisivo é a soma da diferença em todos os campos (diferença entre a melhor e pior volta no campo 1 + diferença entre a melhor e pior volta no campo 2).

9.5 Os resultados obtidos pelos elementos duma equipa contam para a pontuação individual e por equipas, caso não seja anunciado nada em contrário.

9.6 Se um jogador suplente entra durante um torneio, a pontuação do jogador substituído é tomada em conta até à sua substituição. Após a substituição a pontuação obtida pelo suplente é incluída na pontuação da equipa. No caso de a substituição ser feita numa pista, antes da mesma ser concluída, a equipa recebe o máximo de 7 tacadas para essa pista.

9.7 Um jogador ausente sem permissão, sendo chamado para jogar, é penalizado com 7 tacadas em cada pista em que esteja ausente até comparecer para jogar.

10. Protocolos

10.1 Os jogadores devem trazer o seu próprio equipamento de escrita à prova de água (ex: esferográfica, canetas de feltro à prova de água; nunca lápis)

10.2 Devem ser usados formulários como protocolos. Os protocolos devem incluir:

- O nome do jogador e a sua filiação a um clube de minigolfe, organização ou associação;
- A categoria do jogador;
- O n.º federativo nacional ou internacional do jogador;

- O nome, data e lugar do torneio;
- Campos para preencher a pontuação em cada pista;
- Campos para preencher com a pontuação total de cada volta e a pontuação total do torneio;
- Campos para preencher com as penalidades;
- Campos para a rubrica do jogador e do apontador, no final de cada volta
- Campos para as assinaturas finais de todos os jogadores do grupo de saída;
- Campos para as anotações dos árbitros.

10.3 Não é permitido aos jogadores marcarem a sua própria pontuação. A pontuação de um jogador é registada pelo seu companheiro de grupo, pelo juiz de pista, ou por elemento designado para o efeito pelo presidente do júri ou pela organização do Torneio. Em grupos de saída com mais de 2 jogadores, o último jogador regista a pontuação do primeiro, o primeiro do segundo e por aí fora.

10.4 Quem regista a pontuação deve estar muito atento a quem joga. Antes de registar a pontuação no apontador, a mesma deve ser anunciada.

10.5 Cada jogador é responsável pelo correcto registo da sua pontuação. Cada jogador tem a obrigação de verificar se os registos vão sendo feitos correctamente, mesmo que feitos por elemento alheio ao grupo

10.6 Os registos incorrectos devem ser corrigidos imediatamente, preferencialmente antes de uma pontuação subsequente ter sido registada para o jogador em questão. Os registos incorrectos serão eliminados de tal modo que fiquem legíveis e a pontuação correcta será escrita ao lado e rubricada. Nos grupos de saída de dois jogadores, as correcções deverão ser efectuadas e rubricadas por um júri, nos grupos maiores somente quando há desacordo entre o grupo. Se houver acordo a correcção é feita pelo apontador e rubricada por todos os membros do grupo. Quando uma mudança é feita por um júri, todo o grupo, e quando aplicável o apontador, devem ser consultados se a mudança é justificável.

10.7 A correcção no protocolo, do resultado da pista, já não pode ser feita se a pontuação numa volta já foi rubricada pelo jogador e pelo apontador.

10.8 No fim de cada volta, cada jogador é obrigado a somar ou conferir a sua pontuação e a dos seus parceiros de grupo. Para além disso a pontuação será assinada pelo jogador e pelo apontador. Tudo isto será feito deixando livre a última pista para o próximo grupo de jogadores. Os organizadores dum torneio devem providenciar uma “green house” para esta tarefa. Se o total da volta estiver mal calculado a correcção pode ser feita sem penalidade (a não ser que o erro do cálculo seja considerado deliberado).

10.9 Os protocolos devem ser entregues de um jogador para o outro, em conjunto, e de modo a que a pontuação seja visível pelo jogador que os recebe.

10.10 Os protocolos devem ser entregues aos organizadores do torneio o mais cedo possível após cada volta (na “green house” se disponível). Se nada for dito em contrário os jogadores devem abandonar o campo após terem completado uma volta.

10.11 Se for notado que, após um grupo de saída ter entregue os protocolos à organização, o resultado de uma pista não foi anotado, o jogador em causa recebe 7 (sete) tacadas para essa pista em falta, devendo o resultado ser escrito no espaço em branco do protocolo

10.12 Protocolos electrónicos podem ser usados para registo da pontuação. As regras válidas para os protocolos também se aplicam aos protocolos electrónicos. Se a aplicação duma determinada regra não for possível, o director responsável pelo torneio, deve definir o procedimento a adoptar.

11. Ordem de jogo e jogo de uma pista

11.1 As pistas são sempre jogadas da 1 à 18. Quando for estipulada uma saída em “shotgun” os jogadores não começam necessariamente a jogar na pista 1, mas continuam a ter de jogar as pistas em sequência (Ex: um jogador que começa a jogar na pista 9, deve jogar as pistas 9 a 18 e depois as pistas 1 a 8, nessa ordem). Numa saída “shotgun” em dois campos, isto significa: pistas 9 a 18 do campo A, 1-18 do campo B e 1-8 do campo A, nessa ordem.

11.2 Uma pista só pode ser jogada quando o jogador precedente a jogou e abandonou a área de jogo. Se esta regra for violada, as tacadas que foram dadas demasiado cedo, contam e a pista é novamente jogada quando estiver livre. Cada jogador deve estar preparado para jogar assim que a bola do jogador precedente passe a linha limite

11.3 Em cada pista o primeiro jogador do grupo de saída tem 70 segundos para dar a 1ª tacada. Este limite de tempo começa a contar assim que o grupo de saída chega à pista. Cada tacada subsequente deve ser dada dentro de 60 segundos. Este limite de tempo começa para a 2ª e restantes tacadas quando a bola fica parada, e para a 1ª tacada do próximo jogador assim que o jogador precedente abandonar a área de jogo. Em caso de grupos de saída de 2 jogadores, o limite para a 1ª tacada (70 segundos), começa a contar a partir do momento que o jogador que aponta marca o resultado da pista e entrega o protocolo.

11.4 Uma nova pista só poderá ser jogada quando o último jogador do grupo de saída finalizar a sua jogada na pista anterior. Se esta regra for violada, as tacadas dadas demasiado cedo, contam e a pista é novamente jogada.

11.5 Um grupo de saída deve despachar-se para a próxima pista o mais rápido possível. Deve aguardar na pista que jogou até a próxima pista estar livre. Só pode estar um grupo de saída em cada pista.

11.6. No caso de haver várias pistas entre dois grupos um árbitro pode ordenar que o 1º e o 2º jogador do grupo atrasado avancem para a pista seguinte, mesmo que o último jogador do grupo não tenha terminado a anterior. Este procedimento pode ser repetido até que seja fechado o espaço entre os grupos ou a volta termine.

11.7. Um jogador não pode abandonar o seu grupo de saída. Pode no entanto sair por razões que sejam permitidas por um árbitro. Depois do tempo limite para a 1ª tacada (ver 11.3) não é permitido ao jogador deixar a pista para ir casa de banho. O jogador terá que primeiro terminar a pista.

11.8. Os grupos de saída de um só jogador podem ter pequenas interrupções no jogo, em casos excepcionais, quando houver razões para isso. Fica ao critério do árbitro deixar ou não que outros grupos de saída os ultrapassem.

11.9. As pistas devem ser jogadas sempre na mesma ordem dentro do grupo de saída (com exceção dos “play-off”, onde a ordem de jogar é rotativa em cada pista). Quando um jogador joga uma pista na ordem errada, as tacadas dadas demasiado cedo, contam e a pista é jogada novamente quando for a vez do jogador tacar. A ordem de jogo entre grupos de saída e dentro do mesmo grupo de saída, deve estar de acordo com o estipulado no programa de organização do torneio, caso o júri não tenha outro tipo de decisão (ex: pista 7 do petergolfe). Depois de cada volta a ordem de jogo dentro dum grupo de saída é alterada. O primeiro passa a jogar em último, o segundo em primeiro, etc.

11.10. A ordem de saída para as voltas finais num torneio, é determinada pela pontuação dos jogadores de cada categoria, nas voltas preliminares. Os jogadores com a pontuação mais alta começam primeiro. Em sistemas de torneios especiais as regras devem estar definidas no convite.

12. Interrupção e anulação de torneios

12.1. Uma interrupção geral dum torneio pode ser ordenada pelo presidente do Grupo de Arbitragem e deve ser cumprida. O torneio só pode ser reiniciado quando o presidente do Grupo de Arbitragem o determine.

12.2. No caso de chuva, o torneio deverá continuar enquanto as pistas estiverem jogáveis. No caso do torneio ser disputado em mais do que um campo, o procedimento para a interrupção deve ser igual em todos os campos.

12.3. No caso de trovoadas próximas, o torneio deve ser interrompido imediatamente, independentemente da chuva.

12.4. Quando é dada uma ordem para interromper o jogo é sempre uma interrupção imediata. Se o jogo é interrompido com a bola em jogo, a bola deve de ser removida e a sua posição marcada. O resultado até à interrupção será marcado separadamente no protocolo.

12.5. Os jogadores devem estar prontos a continuar o torneio em qualquer altura, a menos que seja marcada uma hora para o recomeço.

12.6. O jogo é retomado e o torneio continua quando o presidente do Grupo de Arbitragem ordenar. Os jogadores retomarão o lugar onde haviam interrompido o jogo. Só continuarão quando o presidente do Grupo de Arbitragem der sinal. O jogo prossegue de onde tinha sido interrompido.

12.7. Após interrupções extremamente longas, o presidente do Grupo de Arbitragem pode conceder algum tempo para tacadas de descontração.

12.8. Um torneio pode ser anulado pelo Júri quando circunstâncias externas o ditarem. Se não houver Júri, a competência para o efeito será do Grupo de Arbitragem.

12.9. Um torneio é sempre anulado se a interrupção ultrapassar os dias designados para o jogo.

12.10. Se um torneio é anulado, só as voltas totalmente completas por todos os jogadores em cada categoria serão consideradas.

12.11. Em caso de torneios realizados pela WMF ou federações continentais o júri (ou grupo de arbitragem na ausência de júri) decidirá quais os resultados a considerar. No caso de outros torneios, o resultado considerado é o obtido por todos os participantes no torneio em pelo menos 50% das voltas estipuladas.

12.12. Em princípio, em caso de anulação, os participantes não terão direito a ser reembolsados das importâncias pagas a título de inscrição.

13. Instrumentos de Ajuda

13.1. O uso ou transporte de instrumentos de ajuda (ex: aparelhos de mira; aparelhos de rádio, níveis, etc) é proibido as todas as pessoas no circuito dum torneio.

13.2. O uso de equipamento de arrefecimento e aquecimento é permitido.

13.3. O uso de planos de pistas ou outras notas escritas é permitido em torneios nacionais e internacionais.

13.4. Os pára ventos só são permitidos em estruturas e não através de corpos humanos. O número e posição dos pára ventos pode unicamente ser decidido e alterado por um membro do júri. O reposicionamento do pára-vento nas pistas designadas pode ser feito

pelos jogadores e treinadores à medida que as condições mudem. Durante cada tacada o pára-vento deve permanecer na mesma posição.

14. Categorias

14.1. As competições individuais podem ser anunciadas para as seguintes categorias:

- Infantis Femininos (If)
- Infantis Masculinos (Im)
- Juvenis Masculinos (Jvm)
- Juvenis Femininos (Jvf)
- Juniores Femininos (Jf)
- Juniores Masculinos (Jm)
- Senhoras (S)
- Homens (H)
- Seniores Femininos (Sf)
- Seniores Masculinos (Sm)
- Veteranos Femininos (Vf)
- Veteranos Masculinos (Vm)

14.2 São as seguintes as idades limite aplicáveis a cada categoria

Infantis: as crianças que não tenham completado 12 anos no ano anterior

Juvenis: os jovens que não tenham completado 16 anos no ano anterior

Juniores: os jovens que não tenham completado 19 anos no ano anterior

Seniores: aqueles que tenham completado 45 anos no ano anterior

Veteranos: aqueles que tenham completado 58 anos no ano anterior

14.3. Os jogadores mudam automaticamente de categoria no final do ano em que atingem o limite de idade em questão. A partir de 1 de Janeiro do ano seguinte, apenas é permitido ao jogador, jogar na nova categoria.

14.4. Aos jogadores de qualquer categoria é permitido jogarem em Homens ou Senhoras. Os jogadores da categoria Infantis e Juvenis podem jogar na categoria Júnior e os jogadores na categoria Veterano podem jogar na categoria Sénior. No entanto durante um torneio um jogador só pode jogar numa categoria individual.

14.5. Os membros activos da WMF não são obrigados a ter todas as categorias na sua área de jurisdição.

14.6. No caso de menos clareza na diferenciação das categorias acima referidas, classificar – se – ão as categorias do modo seguinte:

If > Jvf > Jf > S < Sf < Vf
Im > Jvm > Jm > H < Sm < Vm

14.7. As competições por equipas podem ser anunciadas para as seguintes categorias:

Infantis
Juvenis
Juniores
Senhoras
Homens
Seniores
Veteranos
Equipas de Clubes

Outras categorias de equipas e a composição das mesmas têm de estar definidas e em regulamentação internacional ou nacional e publicada nos convites acordados.

14.8. Durante um torneio, um jogador apenas pode jogar para uma equipa e um suplente apenas pode ser indicado para uma equipa.

14.9. Em torneios internacionais para equipas de clubes apenas são permitidas equipas constituídas por jogadores do mesmo clube

15. Suplentes

15.1. Só é permitido um suplente por equipa, a não ser que outro caso esteja estipulado em regulamentos ou convites. O suplente deverá ser seleccionado e indicado antes do início do torneio até ao prazo limite definido no convite. Se nenhum prazo limite for definido no convite, a indicação deve ter lugar até 30 minutos antes do horário estabelecido para início do torneio. Todas as mudanças efectuadas após o tempo limite nas nomeações das equipas são consideradas como substituições. Um clube ou uma associação que nomeie um suplente deve ao mesmo tempo indicar a pessoa que tem o poder para fazer a substituição.

15.2. A decisão final para a substituição apenas pode ser feita pela pessoa indicada com o poder para a efectuar. Se o desejo de substituição vier do próprio jogador efectivo duma equipa, o jogador pode dar essa indicação a um membro do grupo de arbitragem. Neste caso o referido membro do grupo de arbitragem tratará da substituição com a pessoa previamente nomeada com poder para o efeito.

15.3. O substituto pode entrar, em qualquer altura, isto significa até ao fim do torneio, mesmo se houver um "play-off". A substituição só é possível depois da pista finalizada. Se o jogador substituído jogou a primeira tacada numa pista mas não acabou e/ou não está apto para acabar, serão marcados 7 pontos a este jogador na pista. As penalidades por não acabar uma pista antes de atingir o objectivo não são aplicadas neste caso. A substituição só é possível uma vez durante o torneio (excepções em 15.4. e 15.5)

15.4. Se um jogador efectivo desistir por razões de saúde (ex. doença ou acidente, etc) e o suplente for reintroduzido para substituí-lo, a equipa recebe um ponto de penalização por jogador por volta, para cada volta em que a renovação da substituição foi feita. Se o jogador reintroduzido joga à frente do jogador substituído e já jogou algumas pistas, que o jogador substituído já não pode completar, a equipa recebe adicionalmente um ponto de penalização para cada pista desde a primeira pista incompleta pelo jogador substituído até à última pista já completada pelo jogador reintroduzido.

15.5. No caso de desqualificação de um jogador efectivo duma equipa é possível substituí-lo. A equipa recebe pontos de penalização para cada volta do Torneio, de acordo com o n.º de jogadores da equipa, independentemente em que volta o jogador efectivo da equipa foi desqualificado. Isto matematicamente, significa o piorar a média jogada em uma tacada por volta. Se o jogador suplente já tinha entrado na altura da desqualificação, o jogador substituído pode reentrar novamente. Neste caso a regra 15.4. não se aplica. Se não existe suplente ou se o jogador efectivo não pode jogar, 7 pontos devem ser somados a cada pista não jogada, incluindo as pistas ainda por terminar. Isto no entanto não afecta as penalidades previstas no regulamento.

15.6. Um jogador suplente deve começar a jogar após os jogadores efectivos duma equipa

15.7. A substituição deverá ser informada ao árbitro e depois pelo mesmo aos organizadores do torneio. Os organizadores do Torneio devem anunciar a substituição.

15.8. A substituição será anotada:

- No protocolo do jogador substituído

- No protocolo do suplente
- Nos registos do Torneio

15.9. Um jogador que for substituído pode jogar para uma posição individual ou desistir do Torneio. Um suplente pode tomar parte num torneio desde o início ou começar a jogar apenas com a substituição, devendo esta informação ser declarada até 30 m antes do início do Torneio aos organizadores. Estas decisões podem apenas ser feitas pela pessoa que tem o poder para fazer a substituição.

15.10. Os suplentes devem ser informados quando forem chamados a jogar.

15.11. Após uma substituição vários casos são possíveis e proceder-se-á para cada caso dos seguintes modos:

- Quando o jogador efectivo continua a jogar e o suplente não tenha previamente tomado parte do Torneio, o suplente é adicionado ao grupo do jogador substituído, o qual é, ao mesmo tempo, dividido em dois grupos de dois;
- Quando o jogador efectivo continua a jogar e o suplente já toma parte no Torneio, a composição dos grupos mantém-se inalterável até ao fim daquela parte do torneio, altura em que a decisão do presidente dos árbitros de reagrupar os jogadores for tecnicamente possível para os organizadores.
- Quando o jogador efectivo desiste após a sua substituição e o suplente não havia previamente tomado parte no Torneio, o suplente joga no grupo do substituído;
- Quando o jogador efectivo desiste após a sua substituição e o suplente já toma parte no torneio, o grupo do substituído continua sem ele como um grupo de dois e o suplente, continua no grupo onde jogava antes da substituição, até ao fim dessa parte do torneio, altura em que a decisão do presidente dos árbitros de reagrupar os jogadores for tecnicamente possível para os organizadores;

16. Membros do Grupo de Arbitragem

16.1. O Grupo de Arbitragem é composto por pelo menos um Presidente e mais dois membros, de preferência de 3 diferentes nações em torneios Internacionais, ou de 3 clubes de minigolfe diferentes em torneios Nacionais. Se existem vários grupos de Torneios, grupos de arbitragem adicionais devem ser criados.

16.2. Os membros do grupo de arbitragem serão completamente neutros no desempenho das suas funções durante a competição.

16.3. Se possível, os membros do grupo de arbitragem não devem tomar parte na competição como jogadores ou treinadores. Nos Campeonatos Europeus e Mundiais e na Taça da Europa, Taça Continental, o Presidente do grupo de arbitragem e os árbitros não podem participar na competição como jogadores ou treinadores.

16.4. O grupo de arbitragem deve ser facilmente reconhecido. Deverá ainda ser afixada a composição do mesmo.

16.5. Os membros do grupo de arbitragem podem decidir sobre todos os assuntos relativos às regras e regulamentos, excepto os expressamente reservados a outras entidades. Ao grupo de arbitragem é permitido penalizar conforme expresso nas regras. Devem tomar as decisões rápida e de modo firme. Em caso de dúvida ou incerteza, o presidente do grupo de arbitragem deve ser consultado.

16.6. Quando houver desacordo acerca de um incidente, todo o grupo de jogadores deverá ser consultado antes de uma tomada de decisão. Qualquer testemunha poderá ser consultada, mas as decisões são feitas apenas pelos árbitros.

16.7. Durante o Torneio, pelo menos dois membros do grupo de arbitragem deverão estar no campo. Se membro do grupo de arbitragem (árbitro) verificar infrações deverá intervir imediatamente. No mínimo dois membros deverão estar em campo durante os Campeonatos Mundiais, Campeonatos Europeus, na Taça das Nações e Taça Continental.

16.8. O Presidente do grupo de arbitragem deve estar pronto pelo menos 30 minutos antes do Torneio começar. Os outros árbitros devem seguir as suas instruções. O grupo de arbitragem termina os seus deveres 30 minutos depois do jogo terminar ou após ter tratado da resolução de qualquer protesto.

16.9. O presidente do grupo de arbitragem superintende em toda a competição. Ele pode intervir quando achar necessário. Ele é o presidente nas reuniões dos membros do grupo de arbitragem. É o único responsável pelos seguintes deveres e decisões:

- Antes do jogo começar as pistas sujas devem ser limpas. Devem-se impor-se normas restritas. As pistas e os obstáculos devem, se possível, estar secos. Qualquer água nos buracos deverá ser limpa.
- Os obstáculos móveis deverão estar correctamente montados, dentro das marcas. Se uma pista inclui uma rede, deverá verificar-se se está correctamente presa e se não há buracos.
- As marcas de saída, as marcas de reposição e as linhas limite deverão estar clara e completamente visíveis.
- Quaisquer falhas deverão ser imediatamente corrigidas. Se necessário deverá pedir-se aos organizadores da competição para chamar auxílio. Marcas indevidas nas pistas ou próximo delas deverão ser removidas ou tornadas irreconhecíveis.
- Deve-se estar seguro de que foram publicadas todas as informações necessárias
- Se as condições do tempo mudarem deve decidir sobre, se e quando terá início o Torneio
- Decisões sobre a competição em geral, nomeadamente interrupções e mudanças de horário
- Pode nomear juizes de pista, a quem são atribuídas tarefas, mas não assumem o papel de árbitros. O Presidente pode delegar poderes nos outros membros do grupo de arbitragem. Durante pequenos períodos de ausência deverá nomear substituto, o que não o iliba de responsabilidades.

16.10. Os defeitos observados devem ser imediatamente comunicados ao presidente do grupo de arbitragem. Se não forem eliminados, os jogadores podem protestar com ele antes de o Torneio começar. Se não forem apontados defeitos o campo é considerado como estando jogável.

16.11 Deve haver especial cuidado para evitar que os últimos jogadores do torneio sejam perturbados.

16.12. Os membros do grupo de arbitragem deverão usar equipamento desportivo

17. Doping e outros

17.1. Todo o tipo de doping durante os treinos oficiais e na competição é estritamente proibido, bem como o transporte e consumo de drogas e bebidas alcoólicas. É ainda proibido fumar nos campos durante os treinos oficiais e competição.

17.2. Mais detalhes estão definidos no Regulamento Anti Dopagem, e nas regras de regulamentação da “World Anti Doping Agency” (WADA), que são obrigatórios para todos os torneios nacionais e internacionais.

17.3. Definição de termos para o artigo 17:” durante os treinos oficiais e a competição” significa o período de tempo desde que o primeiro jogador começa até que o último jogador acaba a última pista num dia. Se houver “ morte súbita “esta também está incluída

no “tempo de duração da competição”, embora só os jogadores envolvidos na mesma estarão sob esta regra. As cerimónias de entrega de medalhas não são consideradas “durante a competição”.

“nos campos “ significa: dentro da área onde estão as 18 pistas. Se estiver definida a área restrita para espectadores, esta não faz parte de “nos campos”.

18. Penalidades para Jogadores

18.1. Infracções de jogo ou das normas gerais do desporto e comportamento anti-desportivo são punidas com advertência, repreensão ou desqualificação. Os números seguintes são válidos para jogadores mesmo quando estão, temporariamente, como treinador.

18.2. Os membros do Grupo de Arbitragem podem impor penalidades para os jogadores, de acordo com o seguinte:

- a) Advertência (A)
- b) Advertência e 1 ponto de penalização (A+1)
- c) Repreensão e 2 pontos de penalização (R+2)
- d) Desqualificação e 5 pontos de penalização (D+5)

Cada uma destas penalidades apenas pode ser dada uma vez por jogador durante um Torneio. A penalidade deve ser indicada na frente do apontador por um visível “A”, “A+1”, “R+2”, “D+5”. As razões devem ser indicadas na frente ou costas do apontador. Para protocolos electrónicos um sistema alternativo pode ser usado.

Para além disso as penalidades são notificadas ao jogador com um cartão colorido com as seguintes cores:

- a) Verde para Advertência (A)
- b) Azul para a penalidade (A+1)
- c) Amarelo para a penalidade (R+2)
- d) Vermelho para a penalidade (D+5)

Todas as penalidades devem ser imediatamente afixadas no quadro oficial do Torneio. Os membros do grupo de arbitragem podem decidir em adição a estas 4 penalidades, um certo número de advertências verbais (dependendo da duração do Torneio) antes de usarem a penalidade “A”.

As penalidades para equipas podem ser executadas em Campeonatos Internacionais, quando não decorre ao mesmo tempo uma competição individual. No sistema de “match-play” em Campeonatos Internacionais regras especiais de penalidades podem ser executadas. Em ambos os casos o sistema de penalidades deve estar claramente descrito e publicado no convite oficial.

18.3. Uma advertência (A) pode ser declarada para qualquer infracção que não esteja listada em 18.4, 18.5 ou 18.6. Geralmente deve ser declarada se a infracção foi feita com negligência. Se outra penalidade já foi imposta a um jogador, o jogador recebe a próxima penalidade, no mínimo no nível seguinte de penalidades.

18.4. Uma penalidade A+1 pode ser declarada para qualquer infracção que não esteja listada em 18.5 ou 18.6. Também pode ser declarada se o jogador não recebeu uma advertência (A) antes. Deve ser declarada se:

- a) O jogador/a já recebeu uma Advertência (A)
- b) A infracção foi feita deliberadamente ou com intenção negligente, mesmo que daí não resulte nenhuma vantagem para o jogador/a ou desvantagem para outros competidores
- c) Um erro no protocolo é descoberto após ter sido rubricado o registo da pontuação da volta. A penalidade é imposta ao jogador e ao apontador.

18.5. Uma penalidade R+2 pode ser declarada para qualquer infracção que não esteja listada em 18.6. Também pode ser declarada se o jogador não recebeu anteriormente uma advertência (A) ou A+1. Deve ser declarada se:

- a) O jogador já recebeu uma A+1
- b) A infracção foi feita deliberadamente e daí resultou vantagem para o jogador/a ou desvantagem para outros competidores
- c) O jogador deliberadamente ou com intenção negligente consentiu um registo incorrecto no seu protocolo e este facto poder ser provado sem qualquer dúvida
- d) Houver uma mudança de bola não autorizada enquanto jogava uma pista ou utilização de bola não aprovada de acordo com o apêndice “Regras de Licenciamento de Bolas”
- e) Se um jogador desiste antes de completar uma pista (excepto se as 6 tacadas já foram dadas)
- f) Quando o percurso da bola do jogador ou a bola de outro jogador for deliberadamente influenciado
- g) Se um jogador fizer marcas irreversíveis nas pistas ou próximo destas

18.6. Uma penalidade D+5 pode ser declarada para qualquer infracção grave, mesmo que o jogador não tenha recebido qualquer outro tipo de penalidade anteriormente. Deve ser declarada se:

- a) Se o jogador já recebeu uma penalidade R+2 durante o Torneio
- b) O jogador entrou em competição apesar de estar suspenso
- c) O jogador actuando como apontador falsear deliberadamente o protocolo e o facto poder ser provado sem qualquer dúvida
- d) O jogador alterou a pontuação no seu protocolo sem assinar as alterações e o facto poder ser provado sem qualquer dúvida
- e) O jogador insultou o júri, os organizadores, ou elementos de qualquer clube
- f) O jogador empregou violência de qualquer espécie
- g) O jogador desistir de um torneio sem razões para tal e sem autorização do presidente do júri
- h) Um jogador fuma no campo, ou consome ou transporta bebidas alcoólicas ou drogas durante o Torneio ou se joga sob a influência de drogas/álcool durante um torneio

18.7. Um jogador desqualificado deve abandonar o campo imediatamente.

18.8. Qualquer desqualificação resulta numa suspensão para o respectivo jogador, a todos os níveis, A suspensão normalmente dura 4 semanas. A suspensão começa no dia seguinte ao torneio. Para certos factos são aplicadas as seguintes suspensões:

- a) Até 8 semanas por jogar durante um período de suspensão.
- b) Até 8 semanas para quem usar linguagem ofensiva para um membro do grupo de arbitragem, júri e oficial do torneio ou membro dum clube.
- c) Até 3 meses para quem falseou deliberadamente o protocolo e o facto pode ser provado sem qualquer dúvida.
- d) Até 6 meses para o uso ou jogar sob a influência de drogas, bebidas alcoólicas, ou fumar durante um torneio.
- e) Até 1 ano para violência de qualquer espécie.
- f) As suspensões relacionadas com doping devem ter em conta o “Regulamento Anti Dopagem”.

18.9. O clube do jogador deve ser informado da suspensão e a mesma deverá ser publicitada. O organizador do torneio ou do Campeonato internacional e a federação nacional, onde o Torneio teve lugar, devem informar o Director Desportivo da WMF. Qualquer suspensão dada a um jogador por uma federação nacional ou federação internacional é válida mundialmente para a sua duração completa e inclui qualquer participação temporária na competição.

19. Penalidades para Treinadores e Diretores

19.1. Infrações de jogo ou das normas gerais do desporto e comportamento anti-desportivo são punidas com advertência, repreensão ou desqualificação. Os números seguintes são válidos para participantes inscritos como treinadores ou diretores enquanto estiverem em ação no campo.

19.2. Os membros do Grupo de Arbitragem podem impor penalidades para os treinadores, de acordo com o seguinte:

- a) Advertência (etapa 1)
- b) Expulsar o treinador do campo até ao final desse dia (etapa 2)
- c) Expulsar o treinador do campo até ao final do torneio (etapa 3)

Cada uma destas penalidades só deve ser dada por uma vez por treinador durante o torneio.

A penalidade deve ser notificada ao treinador com um cartão colorido com as seguintes cores:

- a) Verde para a penalidade da etapa 1
- b) Amarelo para a penalidade da etapa 2
- c) Vermelho para a penalidade da etapa 3

Todas as penalidades devem ser imediatamente afixadas no quadro oficial do Torneio. Os membros do grupo de arbitragem podem decidir em adição a estas 3 penalidades, um certo número de advertências verbais (dependendo da duração do Torneio) antes de usarem as penalidades.

19.3. Uma advertência (etapa 1) pode ser declarada para qualquer tipo de infração que não esteja listada em 19.4 ou 19.5.

19.4. Expulsar o treinador do campo até ao final desse dia (etapa 2), pode ser declarado para qualquer tipo de infração que não esteja listada em 19.5. Também pode ser declarada se o treinador não recebeu antes advertência (etapa 1).

Ela deve ser declarada se:

- a) O treinador já recebeu uma advertência (etapa 1)
- b) A infração for feita deliberadamente e daí resultar uma desvantagem para qualquer jogador ou treinador.
- c) O trajeto da bola de qualquer jogador for alterado deliberadamente pelo treinador.
- d) O treinador fizer alterações ou marcas irreversíveis na pista ou junto dela.

19.5. Expulsar o treinador do campo até ao final do torneio (etapa 3) pode ser declarada para qualquer tipo de infração grave, mesmo que o treinador não tenha recebido qualquer outra penalidade.

Ela deve ser declarada se:

- a) O treinador já recebeu a penalidade da etapa 2.
- b) O treinador insultar membros do grupo de arbitragem, do júri ou da organização do torneio ou diretores de associações.
- c) O treinador tiver um comportamento violento de qualquer tipo.
- d) O treinador fumar no campo, consumir / transportar ou estiver sob a influência de bebidas alcoólicas durante o torneio.

19.6. O treinador penalizado de acordo com 19.4 ou 19.5, não pode ser substituído por qualquer outra pessoa e a sua braçadeira será guardada pelo presidente do grupo de arbitragem até terminar o período de expulsão.

19.7. O treinador penalizado de acordo com 19.4 ou 19.5, não pode ter interferência no jogo, nem mesmo estando na área dos espectadores até terminar o período de expulsão..

19.8. Cada desqualificação também dá origem a uma sanção para o respectivo treinador. Esta sanção, regularmente, dura quatro semanas. Esta sanção começa um dia depois do último dia do torneio. Para alguns casos esta sanção pode ser mais longa de acordo com o seguinte:

- a) Oito semanas se jogar ou treinar apesar do castigo.
- b) Oito semanas se utilizar linguagem ofensiva para árbitros, membros do júri e diretores do torneio ou associações.
- c) Seis meses por treinar sob a influência de drogas e bebidas alcoólicas ou fumar no campo durante o torneio.
- d) Um ano por violência de qualquer tipo.

19.9. A federação e o clube do treinador em causa devem ser informados da penalidade com sanção e esta tem que ser publicitada. O organizador do torneio / campeonatos internacionais e a federação onde o torneio se realizou deve informar o diretor desportivo da WMF.

Qualquer penalização para treinador ou diretor aplicada por uma federação nacional ou internacional é válida em todo o mundo até ao final da mesma.

20. Protestos e decisões dos protestos

20.1. Os protestos contra as decisões dos grupos de arbitragem devem ser efectuados por escrito pelos delegados de cada clube ao presidente do júri no prazo máximo de 15 minutos. Este tempo pode ser prolongado pelos organizadores se assim estiver indicado no convite do torneio. O júri decide então sobre o protesto o mais rapidamente possível. Se não houver júri a decisão cabe ao grupo de arbitragem.

20.2. Os protestos durante os “match-play” devem ser decididos nas pistas pelo grupo de arbitragem/júri, se necessário interrompendo o jogo até a decisão estar tomada pelo grupo de arbitragem/júri.

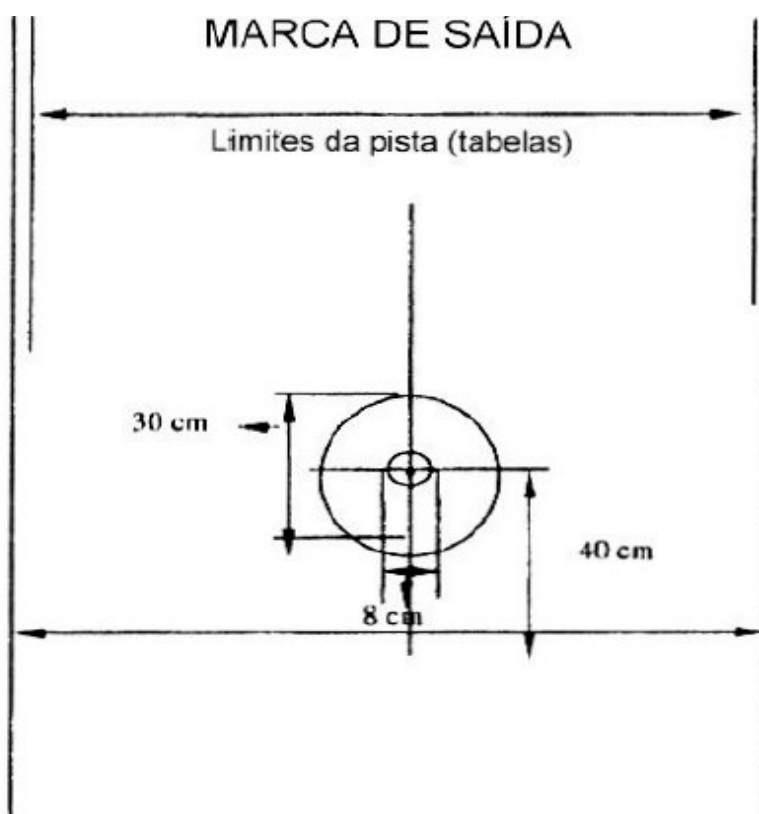
20.3 As decisões do júri são finais.

20.4 Um protesto contra uma lista de resultados está limitado até 7 dias após a sua publicação. Os protestos devem ser enviados de forma escrita por federação nacional ou clube e endereçados ao organizador ou director do Torneio. A decisão seguinte do director do Torneio é final.

2.2. REGRAS ESPECÍFICAS DO SISTEMA PETERGOLFE

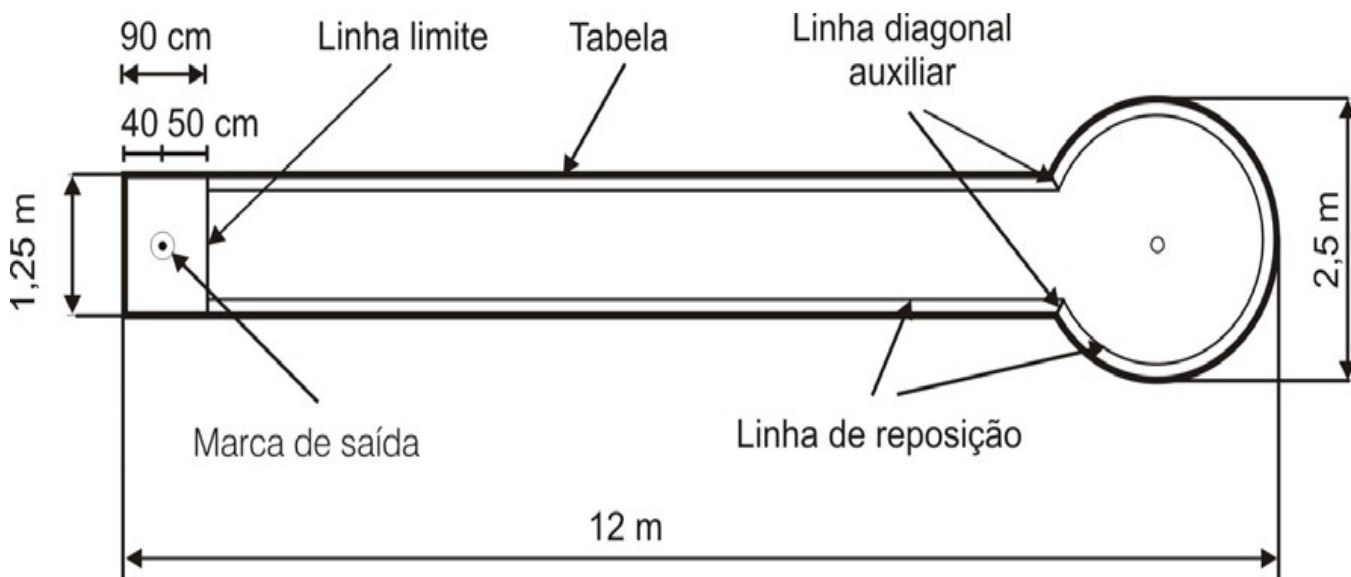
1. Em geral, as pistas têm as seguintes dimensões: Comprimento : 12 m Largura: 1,25 m Diâmetro do círculo: 2,50 m
2. As pistas devem ser instaladas de modo a terem a mesma ordem da pista 1 à 18
3. São permitidas versões simétricas das pistas 4, 5, 9, 11, 12, 13, 14, 16
4. Só campos com dimensões e obstáculos standards podem ser aprovados como campos de Petergolfe
5. A marca de saída é um círculo de 30 cm de diâmetro, equidistante dos limites das tabelas. O centro fica a 40 cm do início da área de jogo e é um círculo de 8 cm.

ÍNICIO DA PISTA



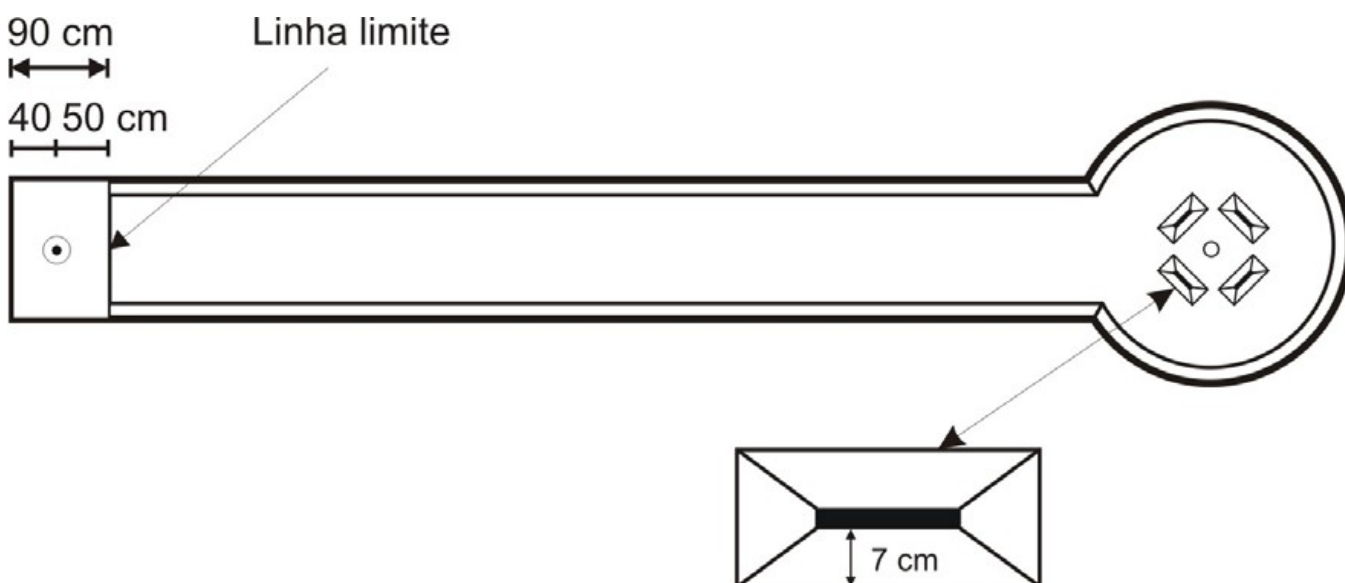
6. Nos círculos finais haverá uma linha de reposição marcada à distância constante de 20 cm da tabela. Esta deverá continuar a área de jogo até atingir a linha dos 30 cm. Nas pistas 1 e 2 continua até à marca de saída. Nos cantos da abertura do círculo deve haver linhas auxiliares diagonais desenhadas a 45 graus.
7. Em todas as pistas, excepto para as pistas 1, 2, 7 e 18, a linha de reposição fecha a 30 cm do obstáculo e paralelamente a este. Em obstáculos com saliências, a linha é medida à distância de 30 cm da parte mais saliente.
8. Pode-se entrar na área de jogo, mas apenas para preparar uma tacada

PISTA 1



A linha limite deve ser marcada a 50 cm do centro da marca de saída.

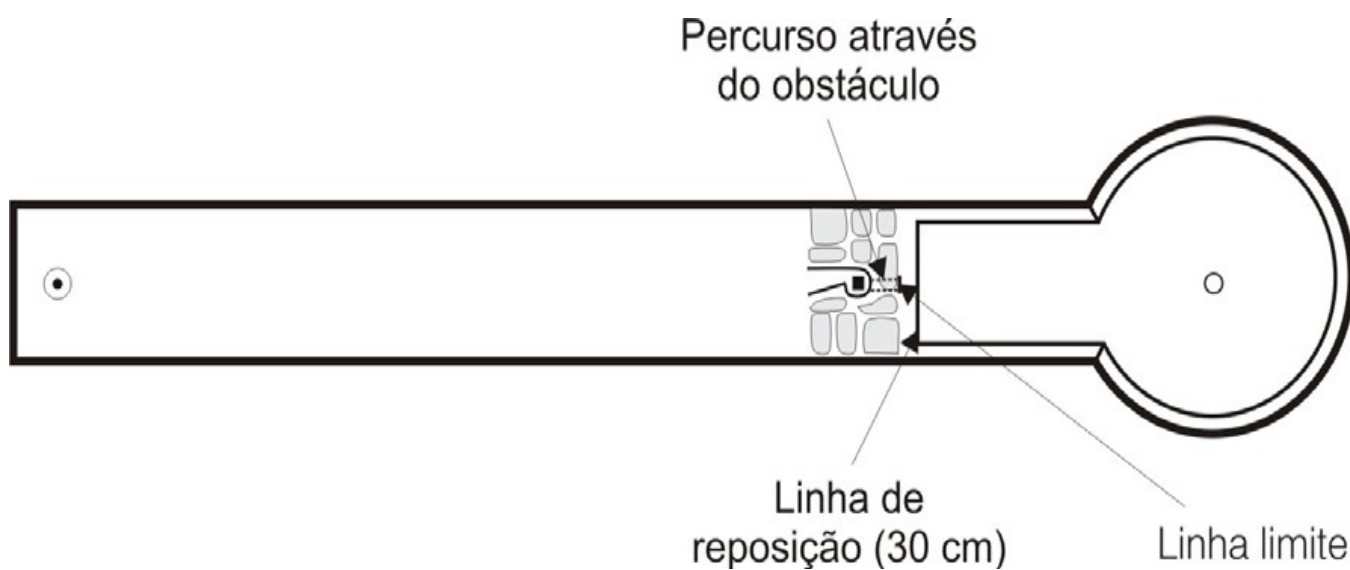
PISTA 2



A linha limite deve ser marcada a 50 cm do centro da marca de saída.

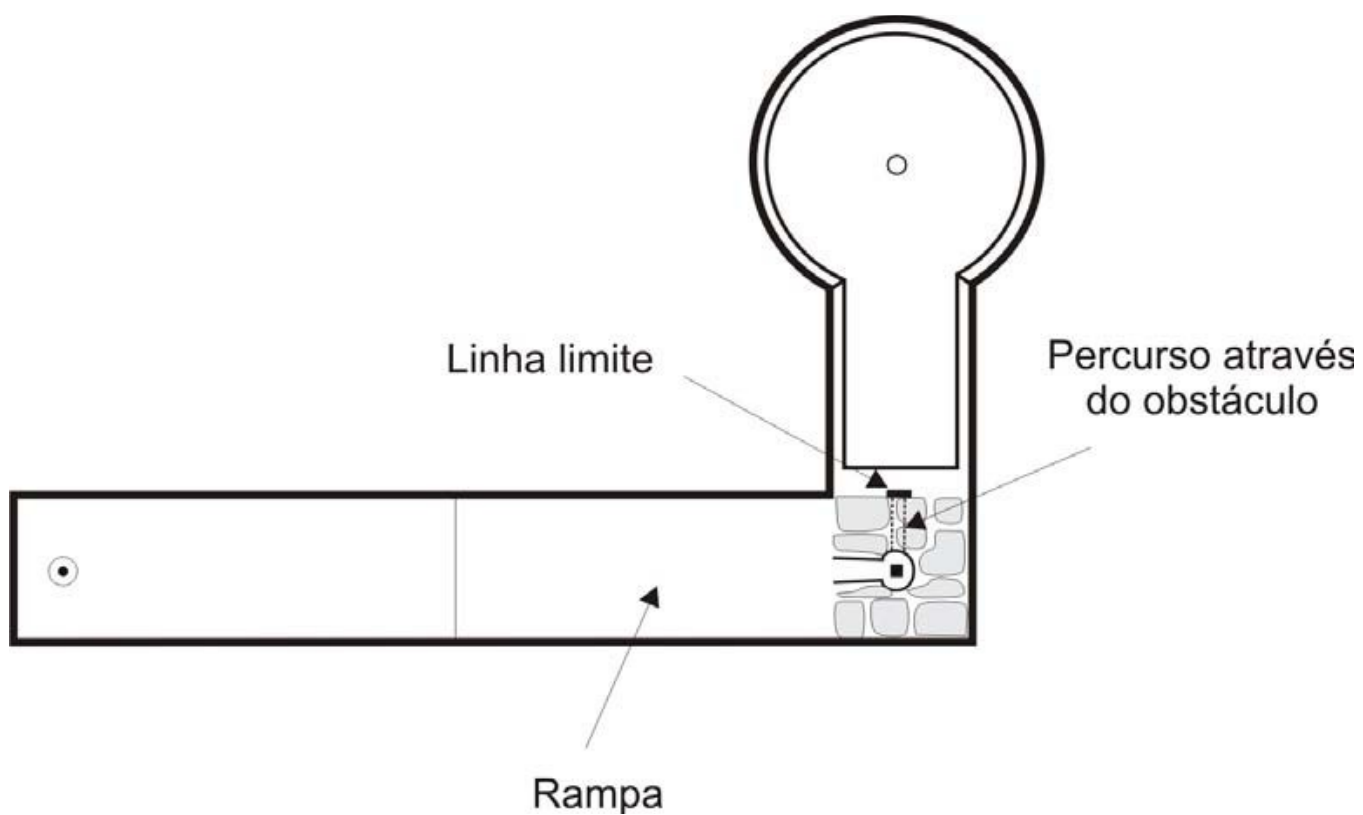
Se houver menos de 7 cm entre o ponto de contacto da bola com a pista e uma pedra, a bola poderá ser colocada como se segue: serão desenhadas linhas paralelas às pedras à distância de 7cm. Linhas diagonais ligarão os cantos destes rectângulos com os cantos das pedras. Se a bola ficar dentro desta área, ela pode ser colocada a 90 graus da pedra até 7 cm dela. Se a bola tocar uma das linhas diagonais ela será reposta no canto do rectângulo correspondente. Não é permitido jogar sobre as pedras. Se o árbitro nomeou um juiz de pista, o jogador não pode tocar na bola após ela ter passado a linha limite. O reposicionamento ou limpeza da bola apenas é feito pelo juiz de pista com o aviso do jogador.

PISTA 3



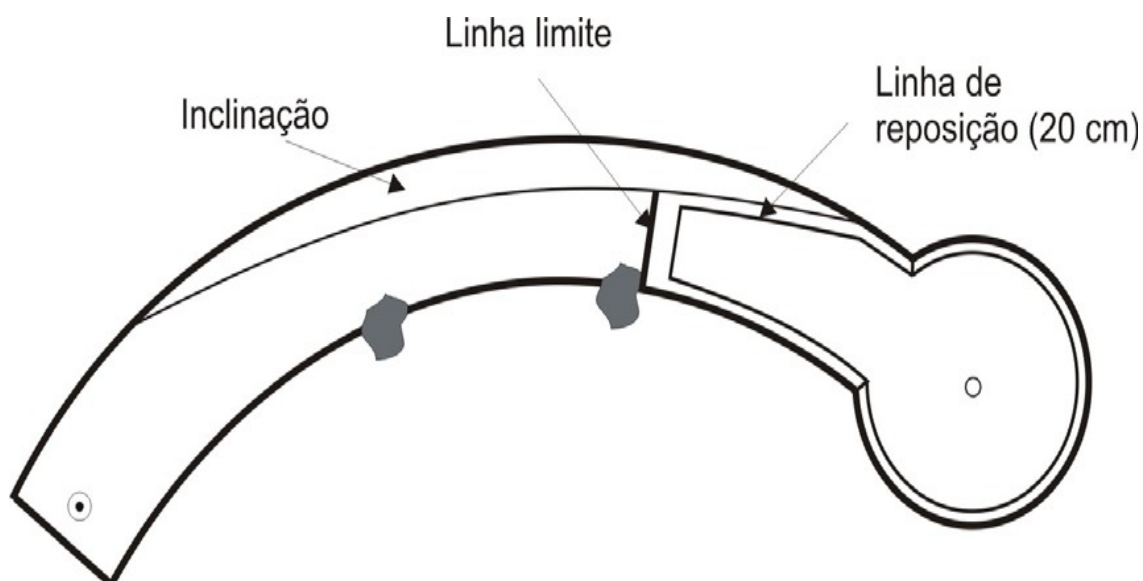
Imediatamente após a saída do obstáculo deve ser marcada a linha limite.

PISTA 4



Imediatamente após a saída do obstáculo deve ser marcada a linha limite.

PISTA 5



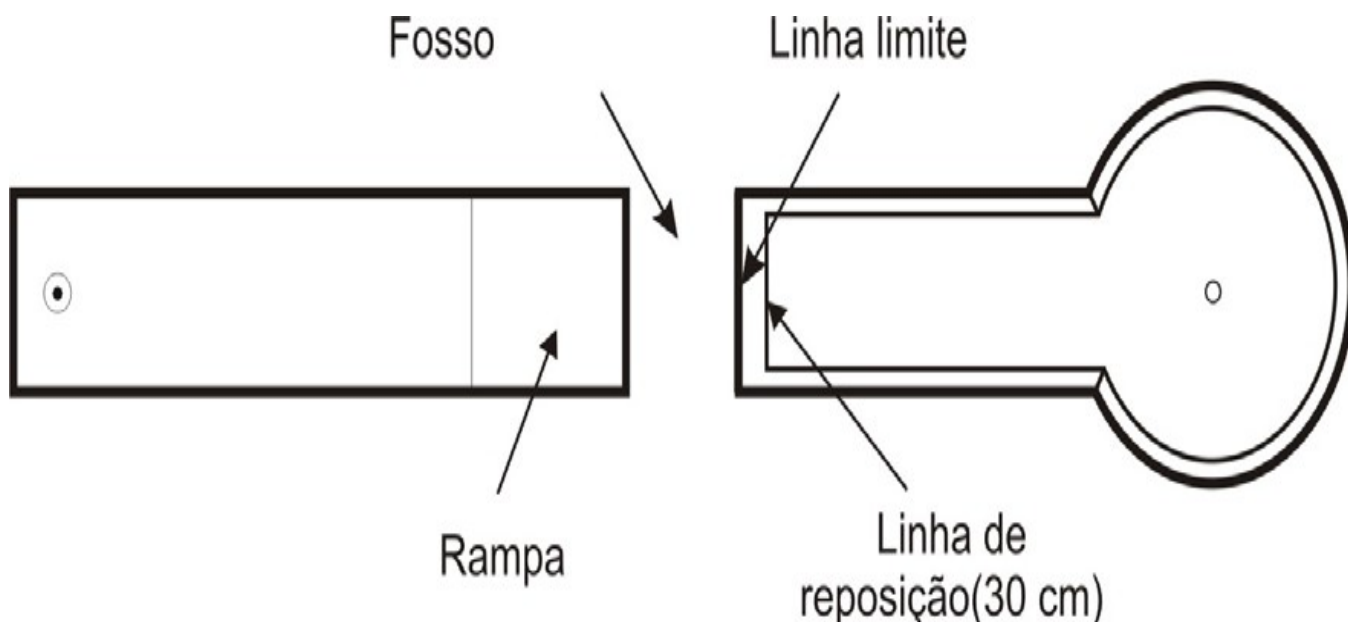
Imediatamente após o último obstáculo (pedra) e a 90 graus da linha de reposição será marcada a linha limite.

Se a bola parar a menos de 20 cm do declive ela poderá ser colocada a 90 graus do declive e até 20 cm dele.

Será marcada uma linha paralela ao declive e a 20 cm de distância.

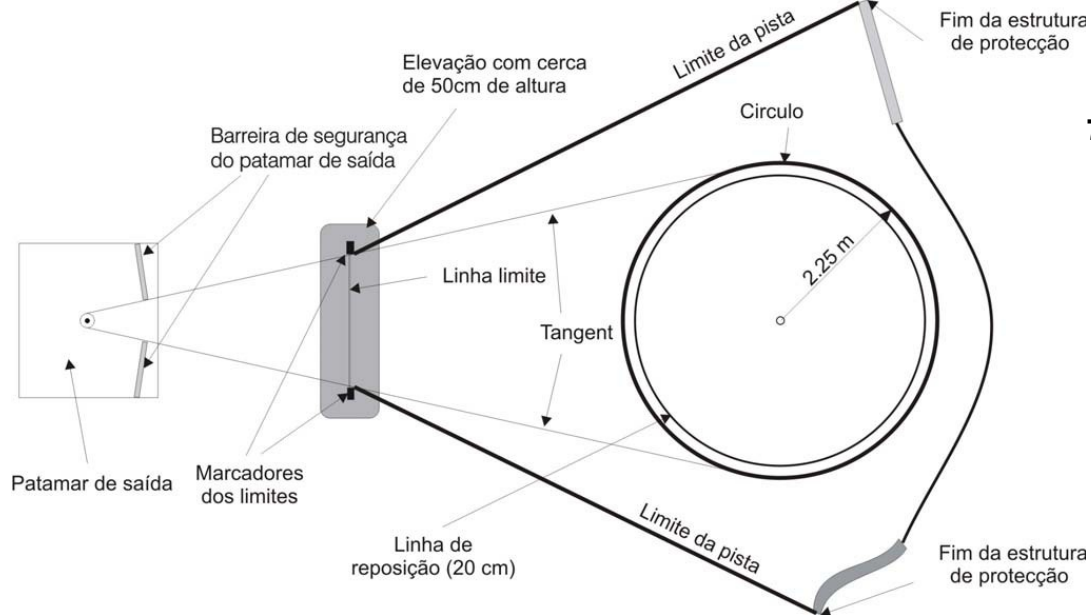
Se os obstáculos são pedras soltas (i.e. os obstáculos não estão fixos na pista) então a sua posição deve ser marcada a tinta.

PISTA 6



A linha limite do fim do obstáculo coincide com a borda da pista após o fosso. O obstáculo não foi correctamente passado quando a bola ultrapassa o fosso fora das linhas das tabelas ou tocou no fosso (ou qualquer elemento colocado no fosso: areia, alcatifa, etc). Neste caso a tacada conta, e deverá ser retomada.

PISTA



7

1. A pista é definida da seguinte forma:

1.1. As linhas entre a marca de saída e os postes limitem, que são posicionadas na encosta de tal maneira que são cortadas por duas tangentes tiradas entre o círculo da marca de saída e o círculo final.

1.2. A linha limite dos postes para o limite da estrutura de protecção do círculo final.

1.3. Redes, paredes, etc servem como estrutura de protecção;

2. A linha limite é marcada no topo da encosta (altura de cerca de 50 cm/ a encosta não é obrigatória) entre as marcas limite

3. A largura da passagem entre as redes de protecção é determinada pelas duas tangentes à marca de saída. A passagem entre as redes de protecção não pode ser limitada em baixo ou em cima

4. Os postes limite terão 10 a 12 cm de largura e 2 m de altura. Os postes são posicionados na encosta de tal maneira que são cortados por duas tangentes tiradas entre o círculo da marca de saída (30 cm de diâmetro) e o círculo final

5. Para esta pista específica, tacos de golfe com inclinação ou tacos especiais para esta pista são permitidos

6. A bola pode ser tacada de um ponto mais alto na marca de saída ou em qualquer outro ponto, excepto no círculo de chegada.

7. Seguindo as regras gerais, uma tacada é dada quando um jogador, em estado de preparação para tacar, põe o taco em contacto com a bola pondo-a em movimento. Especialmente nesta pista, também conta como tacada, se o jogador bate no "pino" em vez da bola pondo a mesma em movimento.

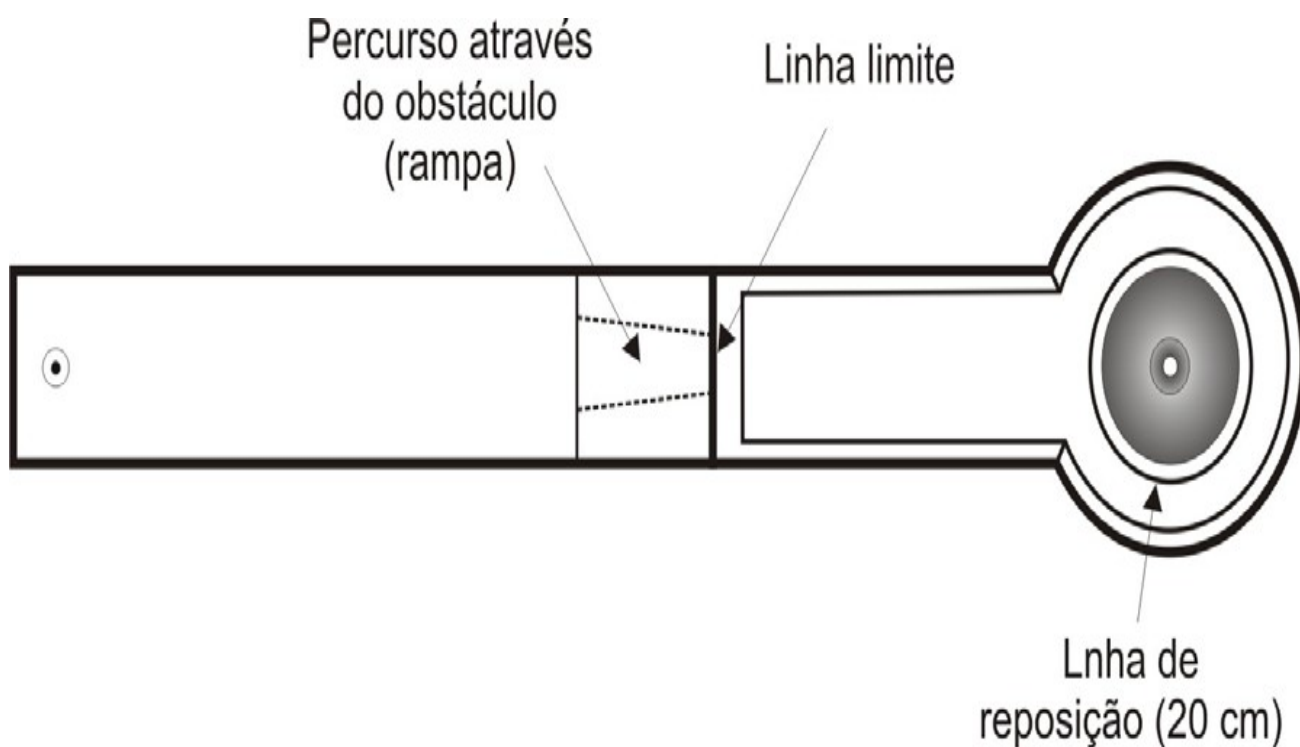
8. Após a passagem da linha limite (dentro das linhas descritas em 1.2), a bola é jogada de onde parar

9. Se a bola sair fora da área de jogo (mesmo temporariamente) após ter passado correctamente a linha limite, ela deve ser reposicionada no ponto onde saiu da área de jogo e tacada daí. Se está próxima a uma estrutura de protecção, então pode ser posicionada até 30 cm dessa protecção

10. Respeitando as características específicas da pista, o grupo de arbitragem pode alertar os grupos de saída para aplicarem outra ordem de jogo que não a habitual para poupar tempo. A ordem de jogo deve ser descrita e anunciada. Na pista a ordem de jogo deve ser controlada por um juiz de pista.

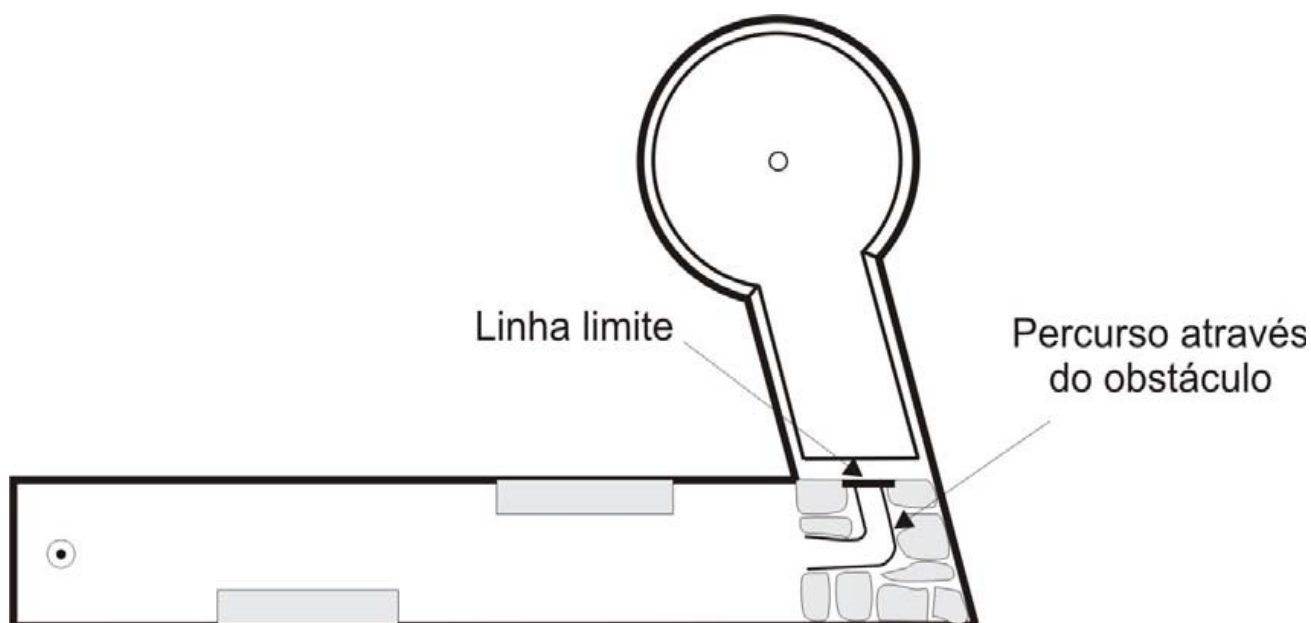
11. O grupo de árbitros pode também decidir em regulamentação, que apenas um juiz de pista apanha a bola no círculo e marca a sua posição. A bola mantém-se sob o controle do juiz de pista até o jogador poder continuar. Também este procedimento deve ser anunciado.

PISTA 8



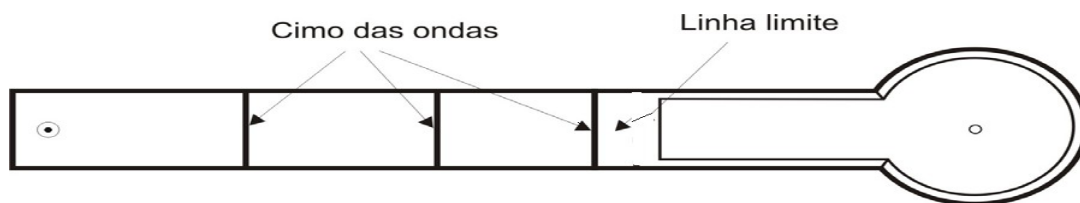
A linha limite do fim do obstáculo, coincide com a borda final da rampa de saída do mesmo. Se a bola parar a menos de 20 cm do início do cone, ela pode ser reposta a 20 cm do cone. Haverá uma marca em volta do cone à distância de 20 cm.

PISTA 9



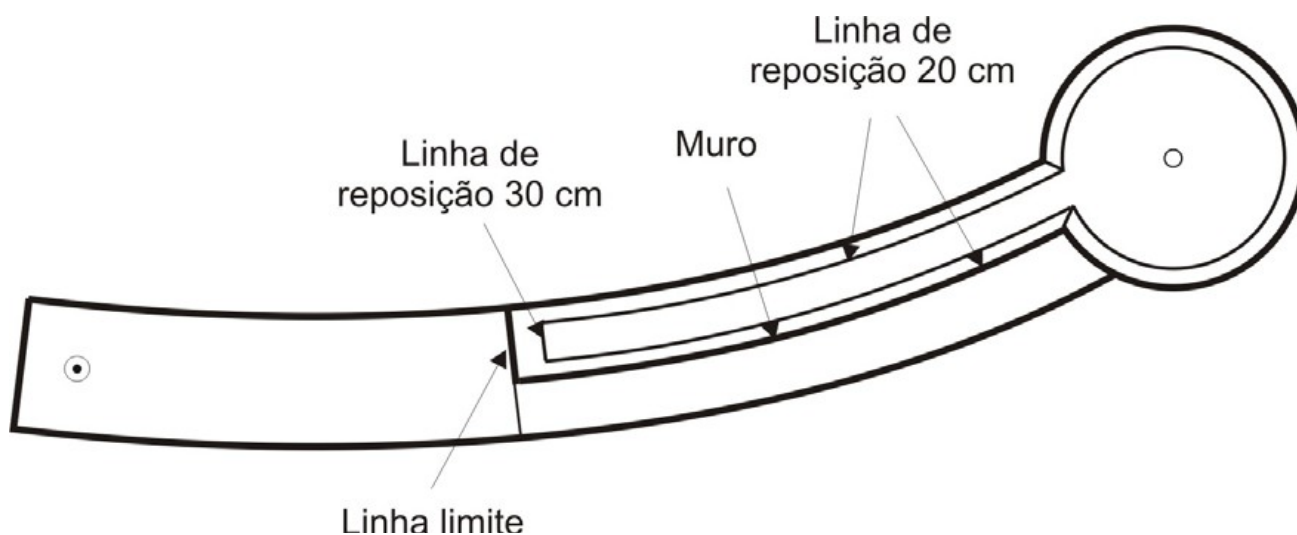
A linha limite é marcada imediatamente a seguir à saída do obstáculo.

PISTA 10



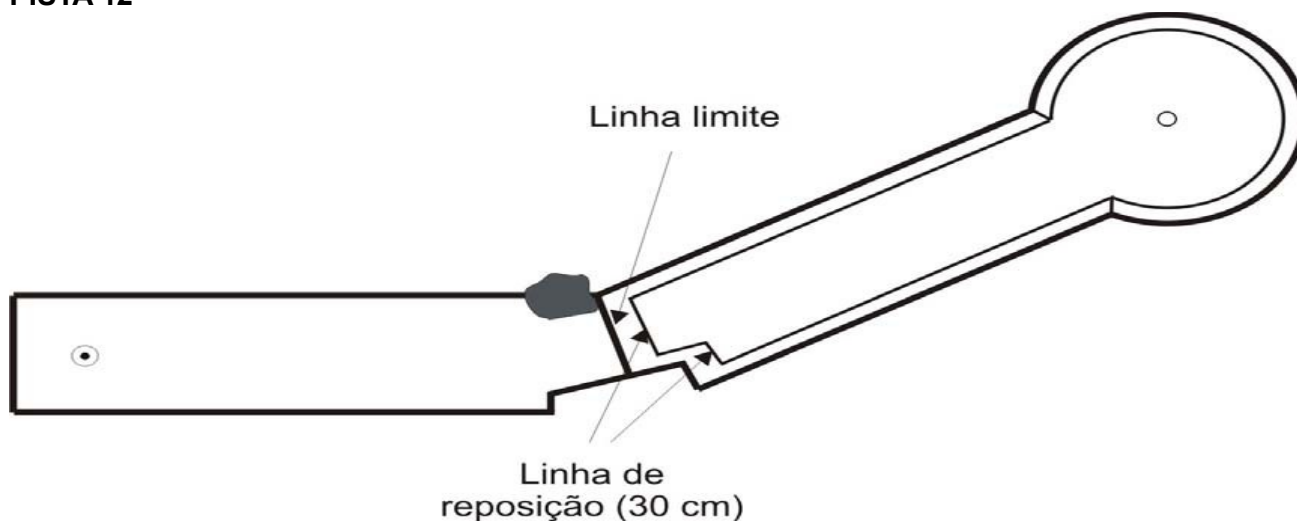
A linha de reposição será marcada após o topo da última onda. A bola deve tocar a pista entre as ondas.

PISTA 11



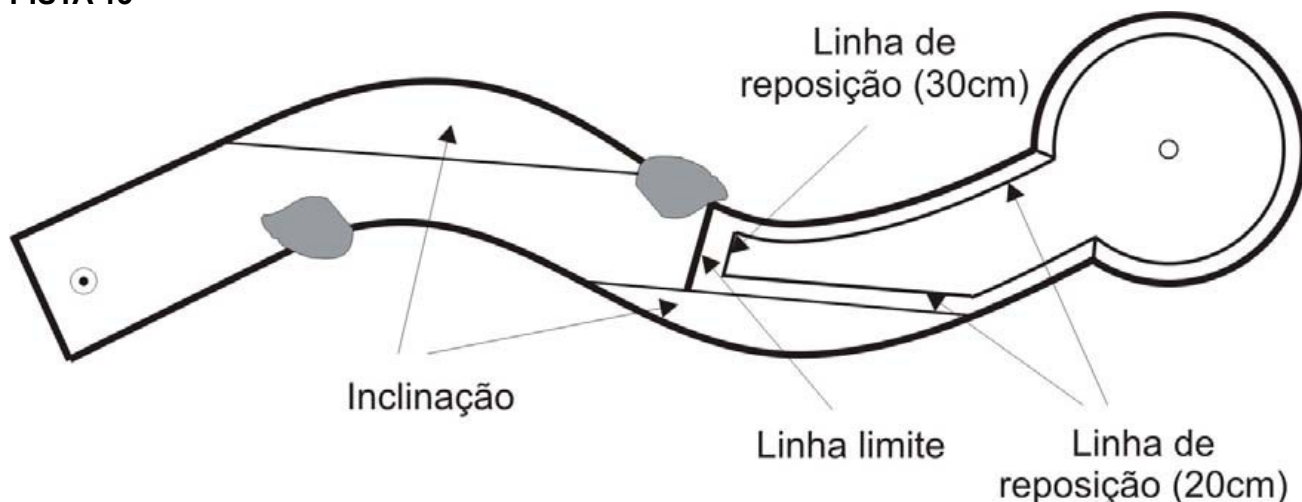
A linha limite é marcada a 90 graus da tabela no início da parede. A metade do caminho do outro lado da parede estará fechada no início e no fim.

PISTA 12



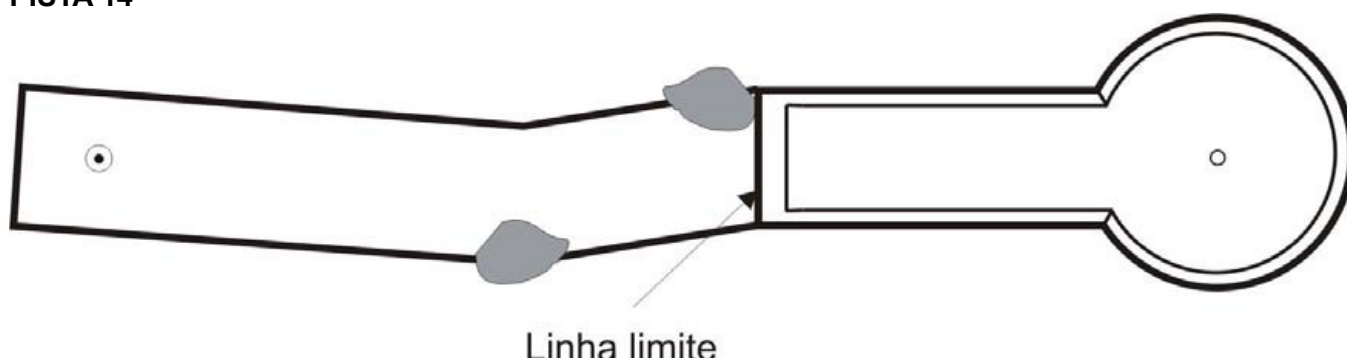
A linha limite será marcada imediatamente após a pedra e a 90 graus da tabela. Se os obstáculos são pedras soltas (i.e. se não são obstáculos fixos à pista) então a sua posição deve ser marcada a tinta.

PISTA 13



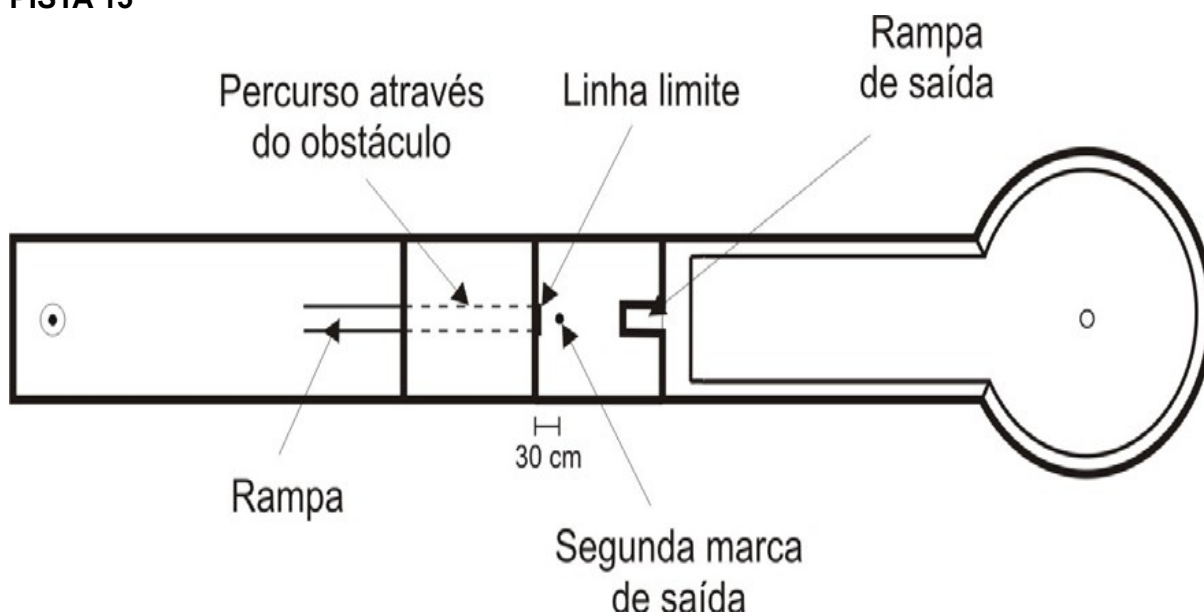
A linha limite será marcada imediatamente após o último obstáculo (pedra) a 90 graus da tabela.
Se a bola pára a menos de 20 cm do declive, ela poderá ser repostada até 20 cm e a 90 graus dele.
Será marcada uma linha paralela ao declive e a uma distância de 20 cm.
Se os obstáculos são pedras soltas (i.e. se os obstáculos não são fixos à pista) então a sua posição deve ser marcada a tinta

PISTA 14



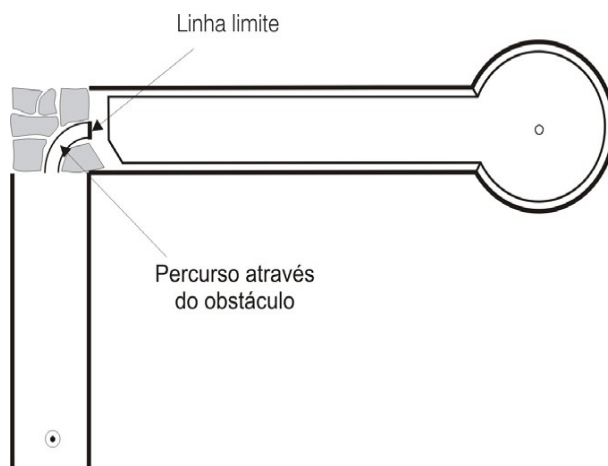
A linha limite será marcada imediatamente a seguir ao último obstáculo e a 90 graus da tabela.
Se os obstáculos são pedras soltas (i.e. se os obstáculos não são fixos à pista) então a sua posição deve ser marcada a tinta

PISTA 15



A linha limite será marcada no fim do túnel, no início da plataforma. Se a bola pára em cima da plataforma, ela pode ser jogada da posição onde pára ou da 2ª marca de saída. A 2ª marca de saída está situada no meio da plataforma e a 30 cm do fim do túnel. Tem um diâmetro de 8 cm. Se a construção tiver irregularidades, os 30 cm medem-se a partir da parte mais saliente. A bola deve passar a plataforma pelo meio da construção do obstáculo e sair do planalto pela rampa de saída no centro. Se a bola passar por outro sítio terá de ser tacada da segunda marca de saída.

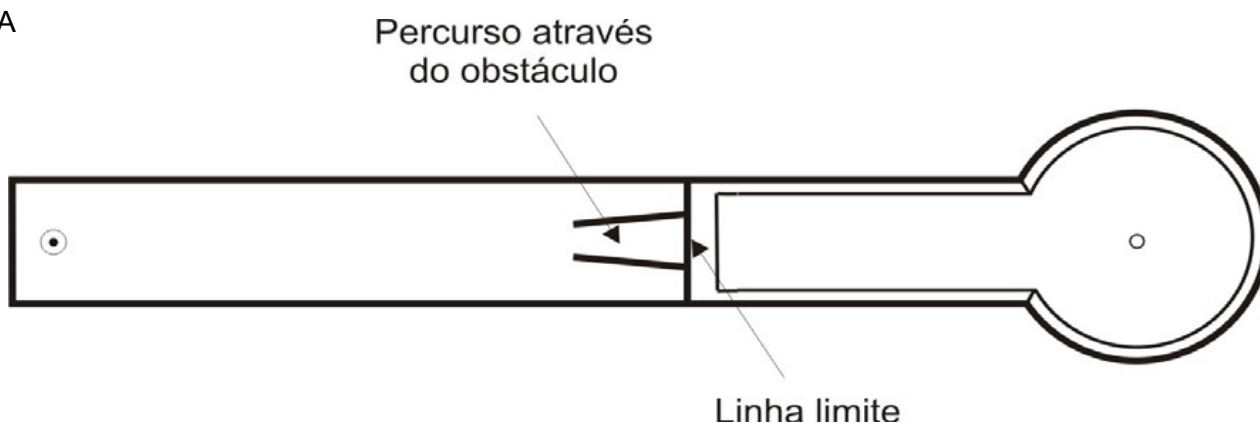
PISTA 16



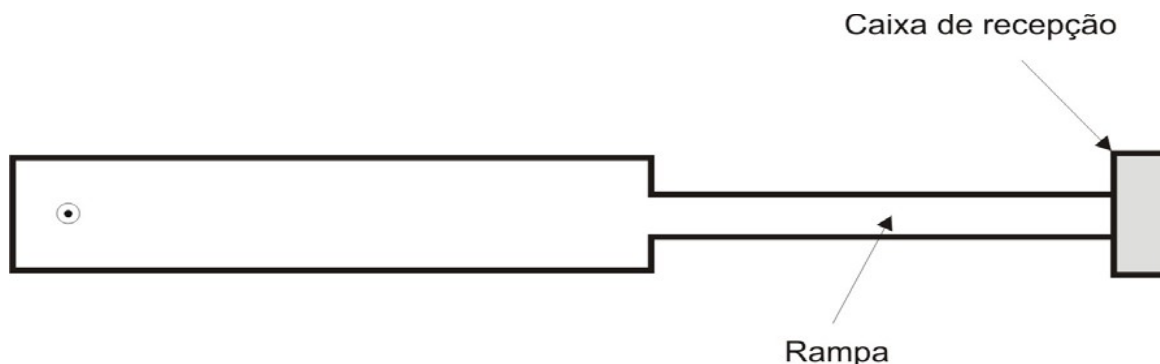
A linha limite será marcada imediatamente após o fim do obstáculo.

PISTA 17

A



PISTA 18



A pista considera-se concluída quando a bola fica na caixa de recepção. Quando a bola não atinge o cimo da rampa ou sai fora da mesma, a jogada tem de ser repetida. A pista 18 não tem linha limite e só se joga da marca de saída.

2.3. REGRAS ESPECÍFICAS DO SISTEMA MINIATURGOLF

1. As pistas de miniaturgolf, têm, por regra as seguintes dimensões:

Comprimento : 6, 25 m

Largura : 0, 90 m

Diâmetro do círculo : 1, 40 m

2. Os desenhos autorizados para normalização são propriedade da WMF

3. Apenas campos com as dimensões standard e 18 dos 28 obstáculos normalizados, podem ser aprovados como campos de miniaturgolf. São ainda permitidas alternativas diferentes do mesmo tipo de pista, mas no máximo duas num campo.

4. As pistas podem ser colocadas por qualquer ordem da 1 à 18

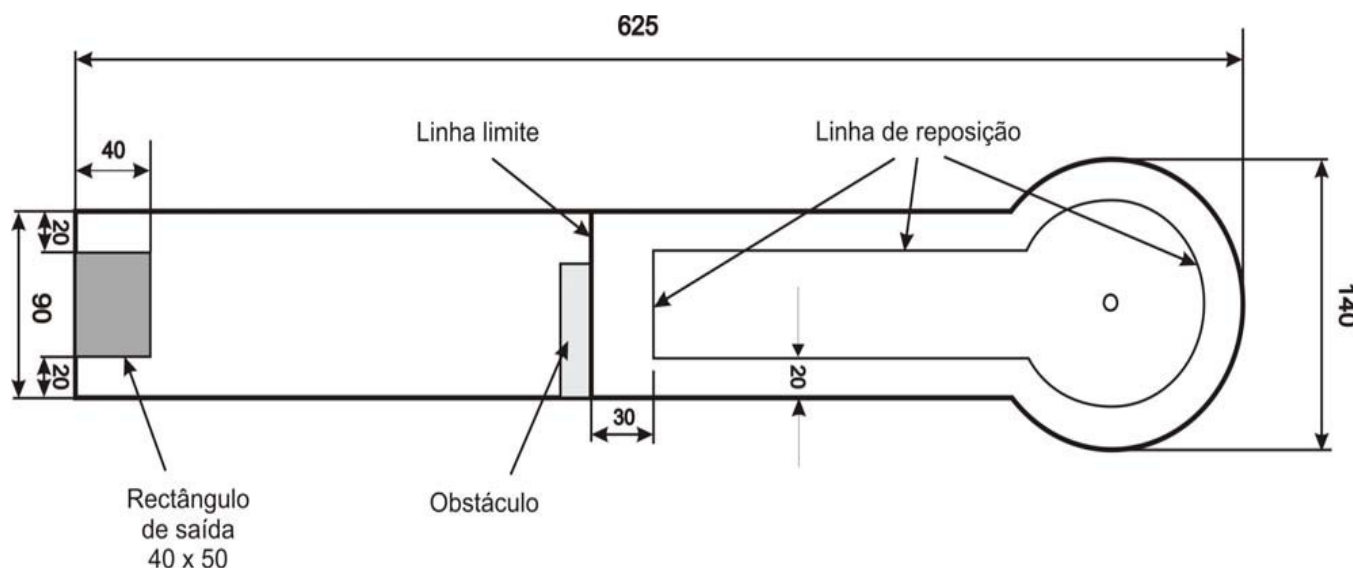
5. São permitidas versões simétricas das pistas 1,2,3,5,10,11,12,18 e 19

6. São normalizados as seguintes pistas e obstáculos:

1. Pirâmides
2. "Looping"
3. Queijo
4. Ondas
5. Caracol
6. Ponte
7. Saco
8. Directo com janela
9. Tubo
10. Directo com travessões
11. Labirinto
12. Cones
13. Flor
14. Passagens
15. Lomba
16. Vulcão
17. "V"
18. Ângulo Recto
19. Raio
20. Directo
21. Círculo inclinado
22. Planalto
23. Rampa com janela
24. Rampa
25. Círculo inclinado com "V"
26. Directo com Rampa
27. Rhombus
28. Directo com Vulcão

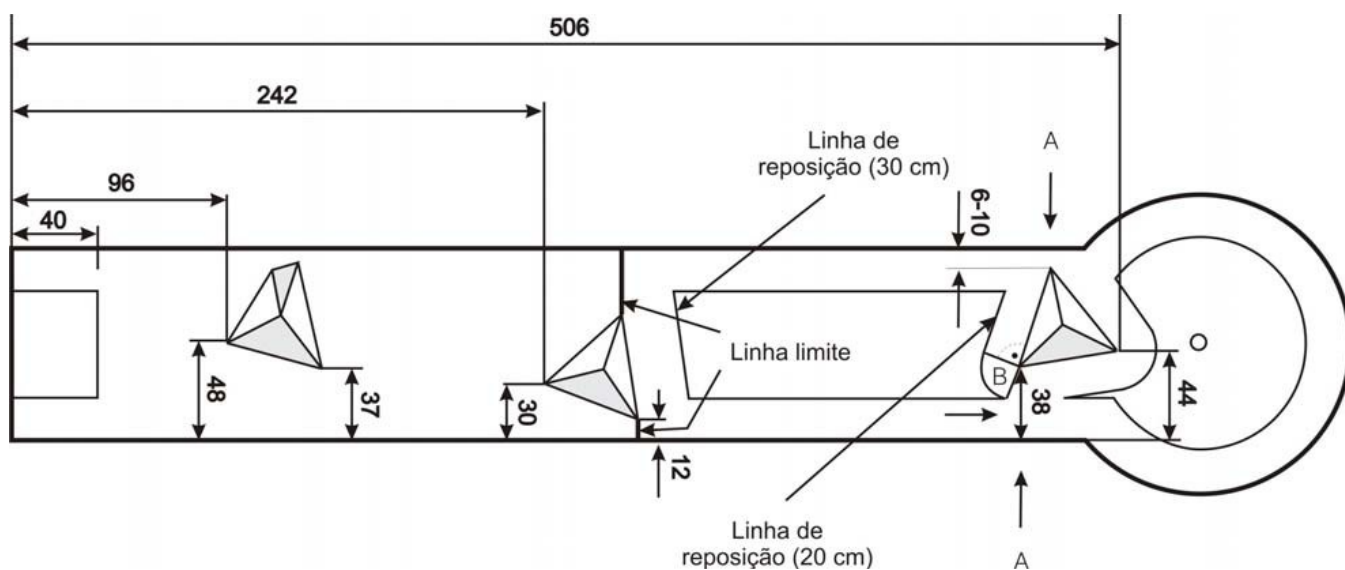
7. Em cada círculo deverá existir uma linha de reposição à distância constante de 20 cm da tabela. Outras linhas de reposição são definidas em cada pista

8. Em geral as medidas são:



9. Não é permitido atravessar ou saltar sobre as pistas (incluindo obstáculos). Para tacar, as tabelas podem ser pisadas.

PISTA 1 (PIRÂMIDES)



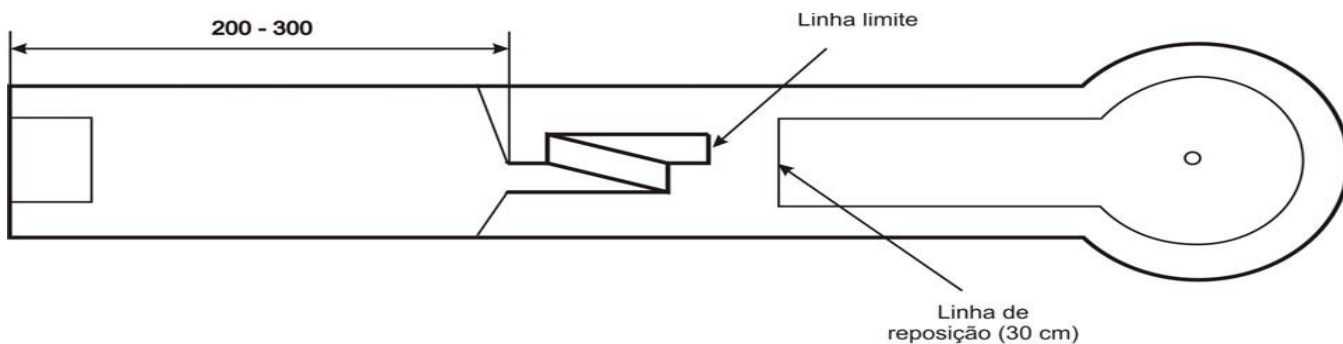
Caminho prescrito: qualquer

Reposição da bola: Se a bola ficar no sector B (ver plano) pode ser reposta até 20 cm radialmente do topo da pirâmide. Se o espaço entre o obstáculo e a tabela for muito pequeno para a bola ser reposta, aplicam-se as seguintes regras:

- Se a bola parar em frente da parte mais estreita entre a pirâmide e a tabela (vermarcas A nos planos), poderá ser colocada até 20 cm da tabela e do obstáculo em direcção da marca de saída
- Se a bola parar atrás da parte estreita, pode ser colocada até 20 cm da tabela e do obstáculo em direcção ao círculo

Medidas: Ver plano

PISTA 2 (LOOPING)



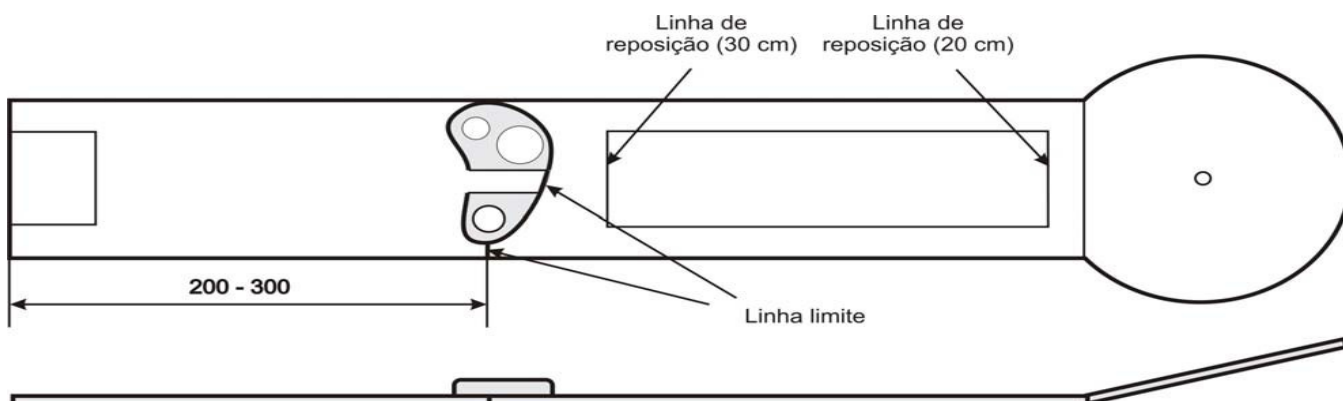
Caminho prescrito: através do looping

Como o caminho da bola não é sempre controlável, o obstáculo é considerado passado se a bola atravessar correctamente a entrada e saída. Mesmo que a bola salte da entrada para a saída e portanto não percorra o obstáculo, é ainda aceitável se sair correctamente. No entanto se a bola saltar as tabelas do obstáculo, considera-se que não seguiu o caminho prescrito.

Medidas: Início do obstáculo: 200 – 300 cm do início da pista

Largura do obstáculo: 15- 22 cm

PISTA 3 (QUEIJO)



Caminho Prescrito: Pode ser jogado pelo túnel ou pelo lado direito

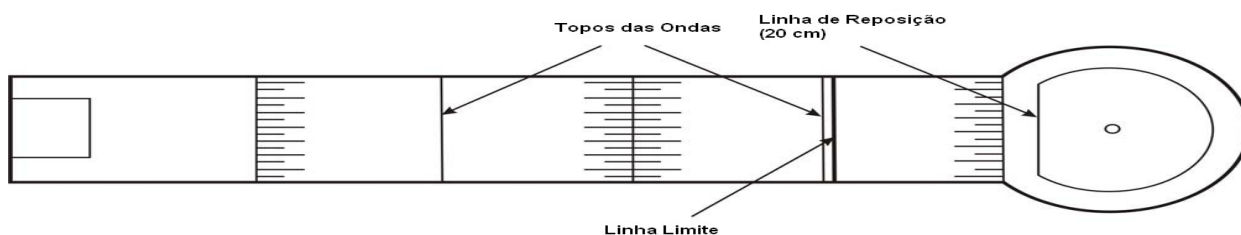
Medidas: Centro do obstáculo: 200- 300 cm do início da pista

Largura do obstáculo: 15 – 22 cm no meio

8 -13 cm da tabela

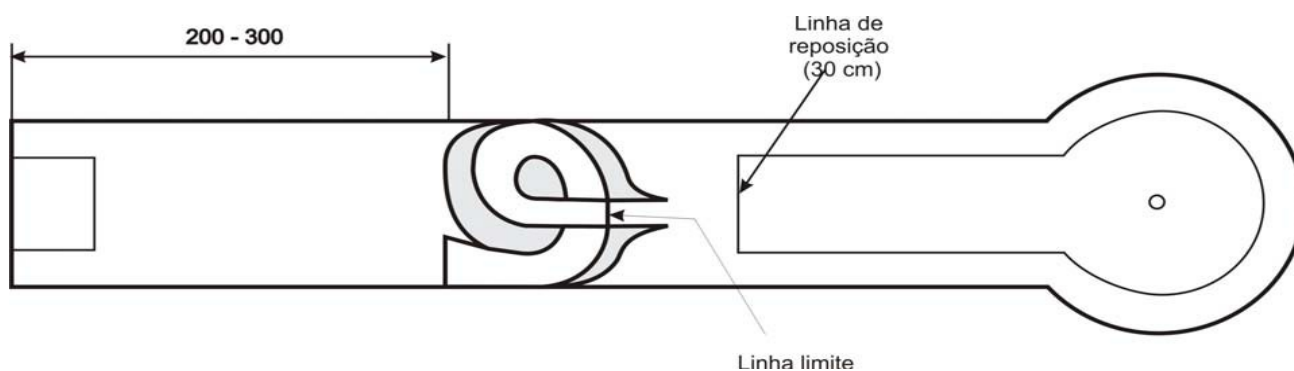
Regra especial: Se a bola passa a linha limite vinda da direcção do círculo, ela pode ser parada em movimento.

PISTA 4 (ONDAS)



Linha Limite: Logo após o topo da 2ª onda

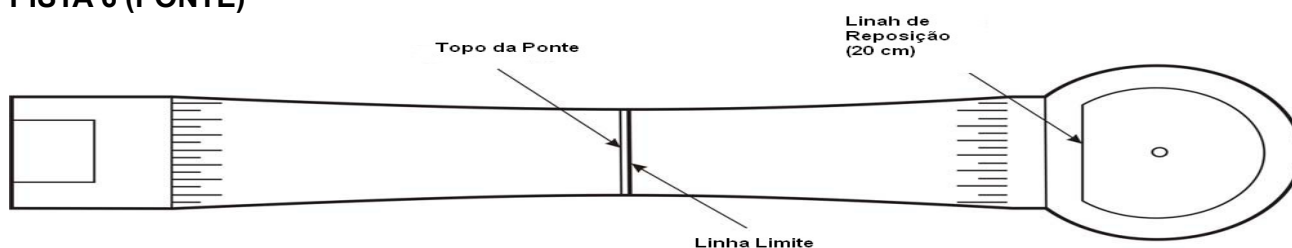
PISTA 5 (CARACOL)



Caminho Prescrito: A bola deve fazer o percurso desde o início do obstáculo até à linha limite. Abola deixa o caminho prescrito quando salta sobre os lados do caracol antes da linha limite, ou quando deixa o caracol.

Medidas: Início do obstáculo: 200 – 300 cm do início da pista

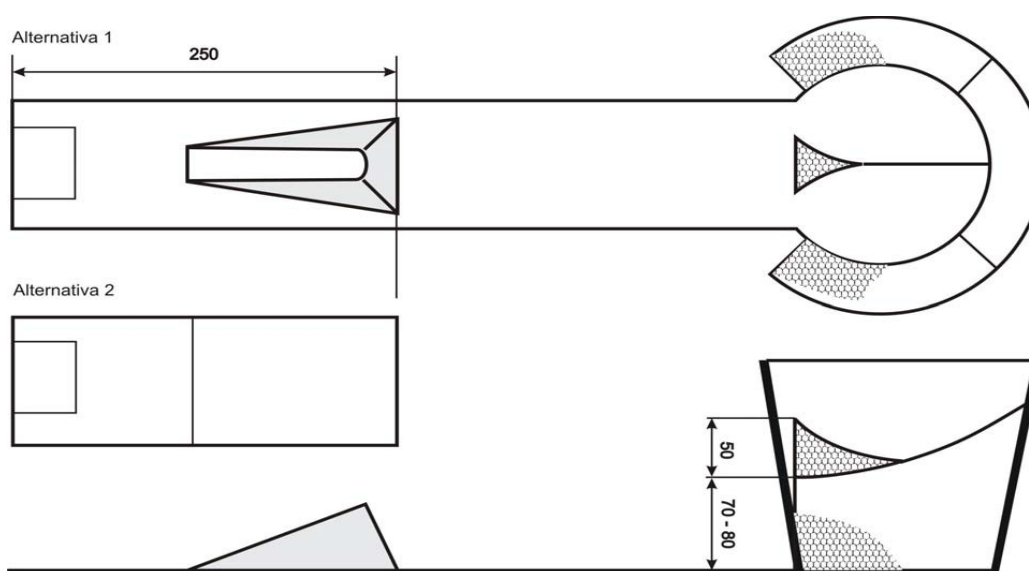
PISTA 6 (PONTE)



Caminho Prescrito: qualquer

Linha Limite: Logo após o topo da Ponte

PISTA 7 (SACO)



Caminho Prescrito: uma linha directa de voo da marca de saída para o interior da rede

Medidas: Medida do saco: 50 cm de diâmetro

Fim do obstáculo: 250 cm do início da pista

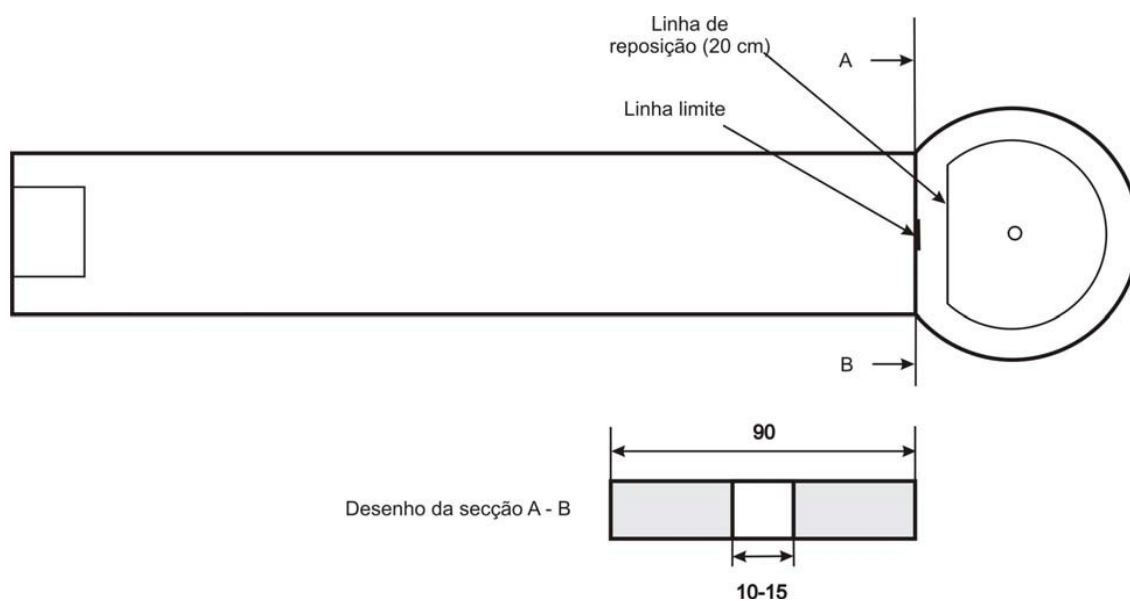
Distância entre o nível da pista e o nível mais baixo do saco: 70 – 80 cm

Linha limite: Pista sem linha limite

Buraco: Dentro da rede

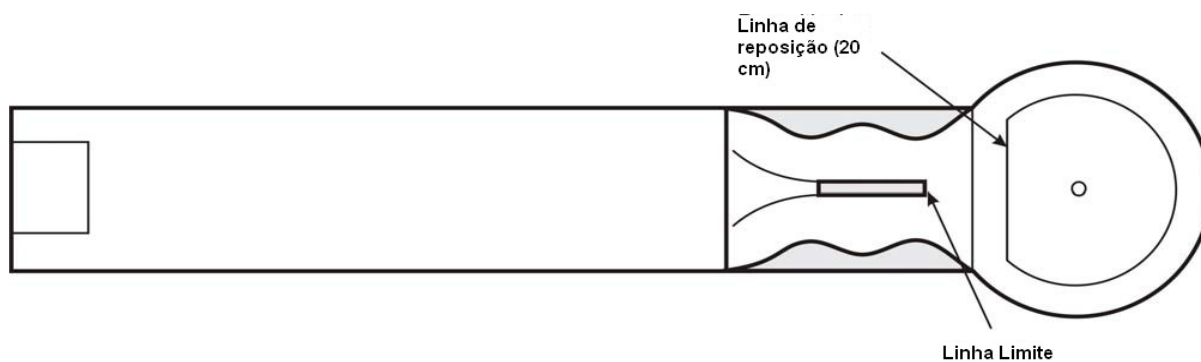
Regra especial: A pista pode ser pisada para recolher a bola

PISTA 8 (DIRECTO COM JANELA)



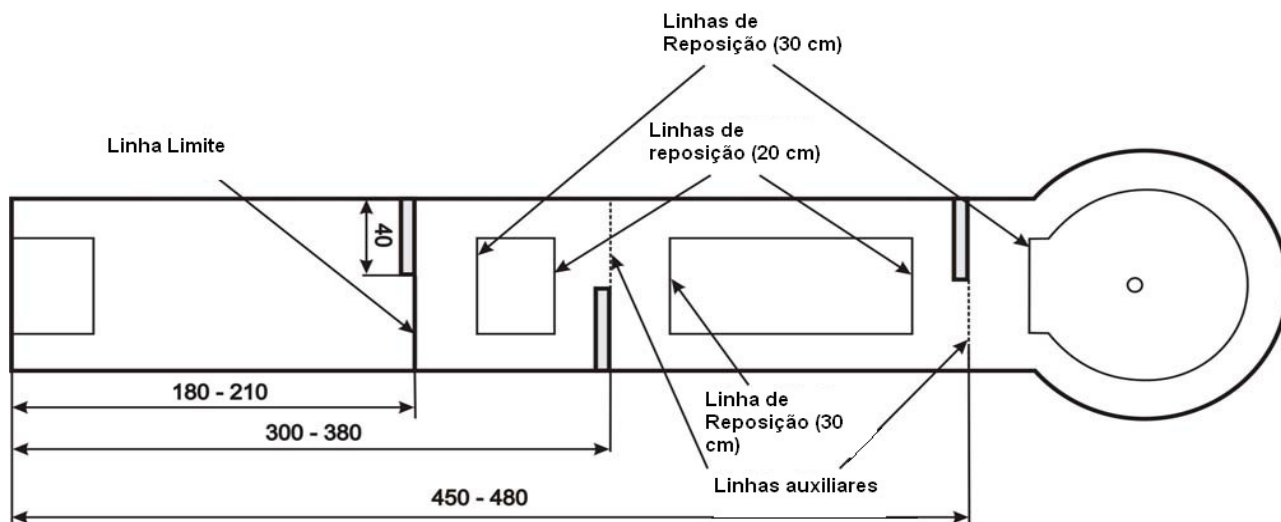
Caminho Prescrito: através da janela
Medidas: Início do obstáculo: 500 cm do início da pista
Largura da janela: 10 – 15 cm

PISTA 9 (TUBO)



Medidas: Fim do obstáculo: 500 cm do início da pista
Diâmetro do tubo: 4,5 – 6,5 cm
Linha Limite: Logo após o final do tubo

PISTA 10 (DIRECTO COM TRAVESSÕES)



Medidas: Ver plano

Linha auxiliar: Uma linha auxiliar é marcada no 2º e 3º obstáculo (ver plano)

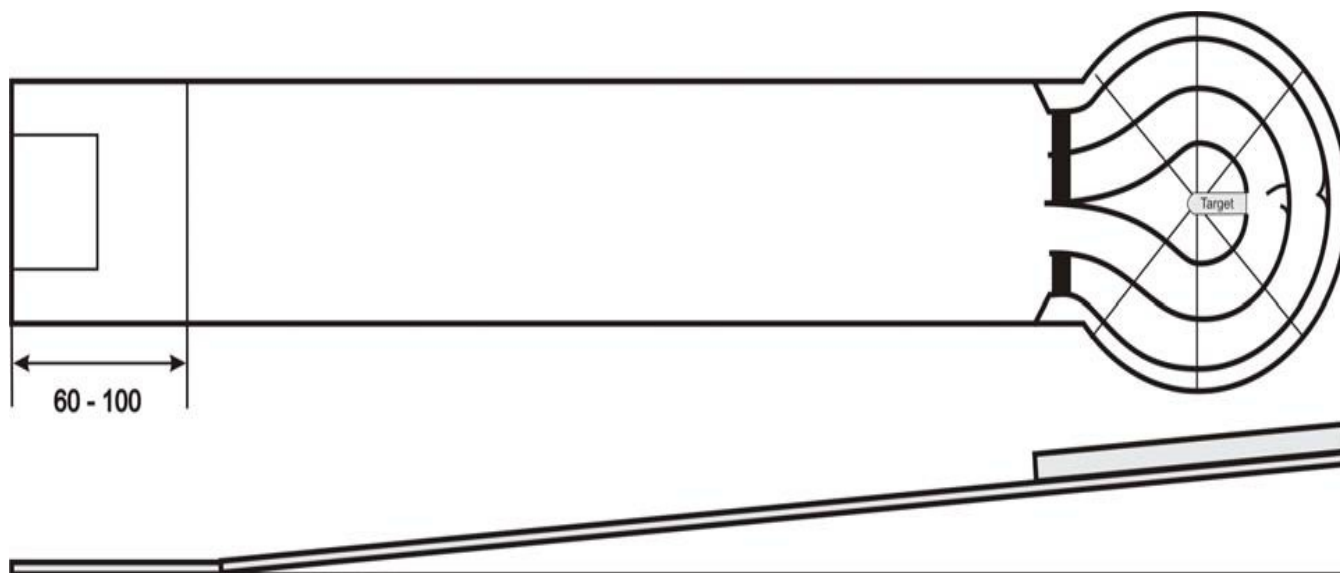
Alternativas: A posição de cada travessão pode ser à esquerda ou à direita

O 3º travessão pode ser excluído

Em cada lado deve haver pelo menos um travessão

Reposição da bola: Se uma bola pára próximo duma linha auxiliar antes desta ou toca na mesma com o seu ponto de contacto, então pode ser reposicionada até 20 cm do obstáculo em direcção à marca de saída. Se a bola passou a linha auxiliar, então pode ser reposicionada até 30 cm do obstáculo em direcção ao círculo.

PISTA 11 (LABIRINTO)



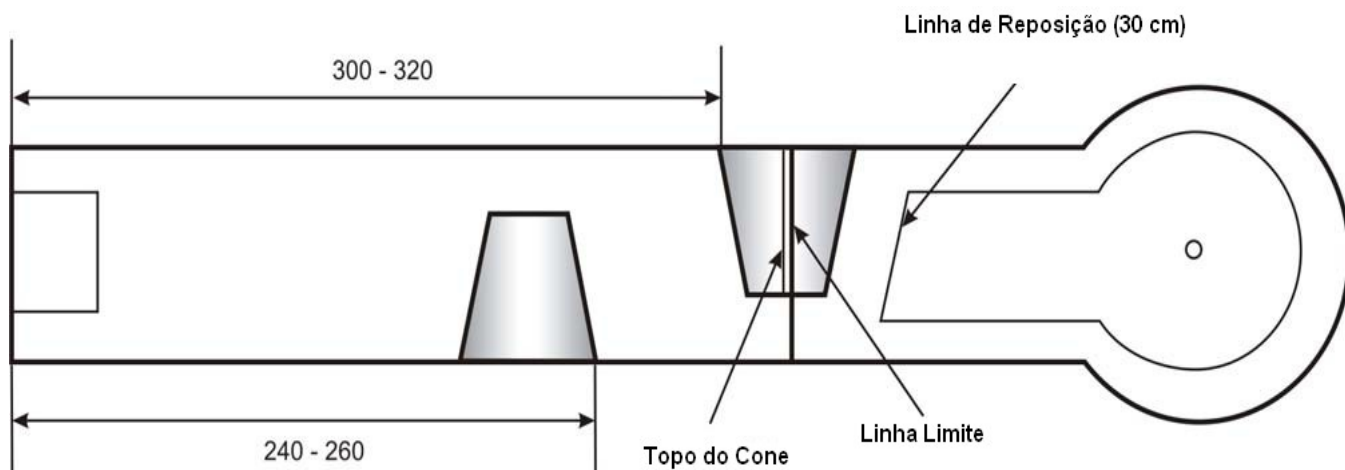
Caminho Prescrito: Embora o obstáculo tenha quatro entradas, apenas a segunda entrada do lado direito dá acesso ao buraco. As entradas restantes devem ser bloqueadas de modo a impedir a bola de atingir o buraco.

Medidas: Medida da entrada: 12 – 20 cm

Linha limite: Pista sem linha limite

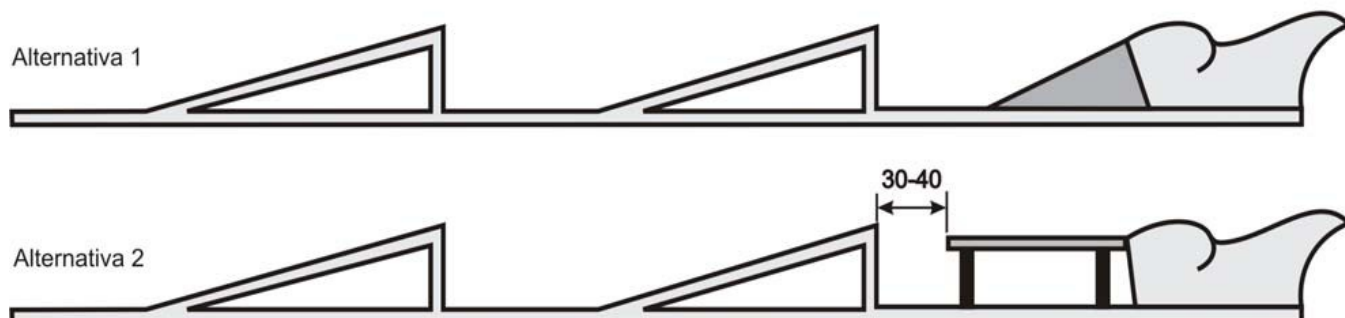
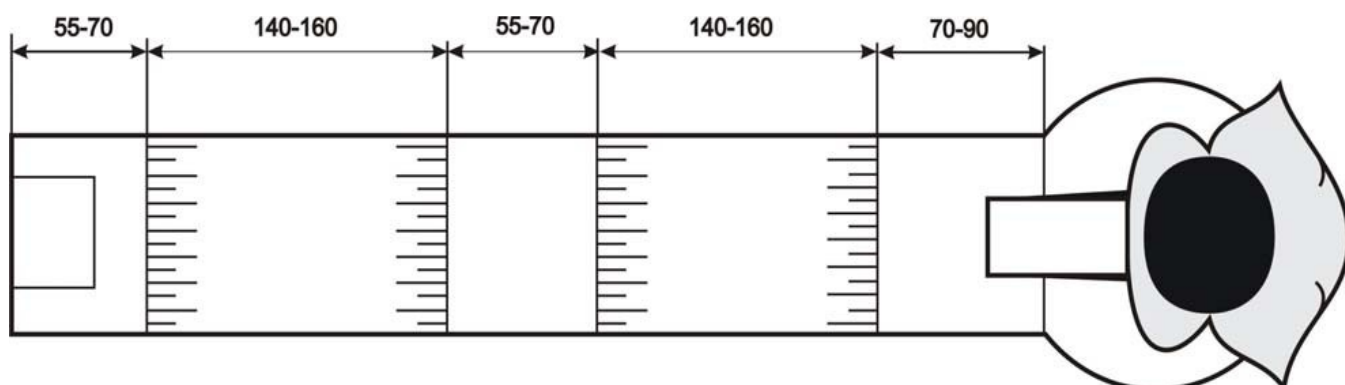
Buraco: A área do buraco é definida pela área entre a paralela vertical dos ferros em relação ao centro do labirinto (ver plano). Pode ser construída com ou sem buraco

PISTA 12 (CONES)



Caminho Prescrito: qualquer
 Medidas: Ver plano

PISTA 13 (FLOR)



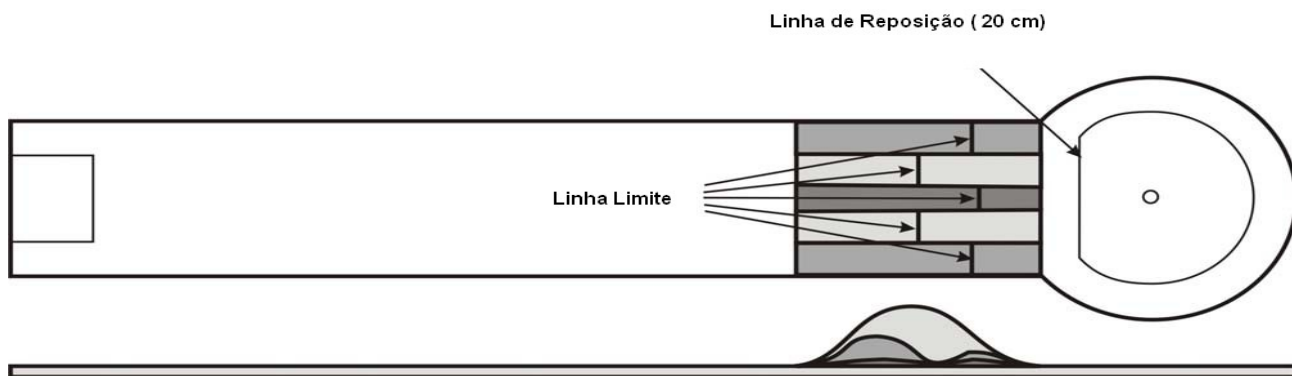
Caminho Prescrito: qualquer
 Medidas: Largura da entrada da flor: 12 -25 cm (ambas as alternativas)

Linha limite: Pista sem linha limite

Buraco: Dentro da flor

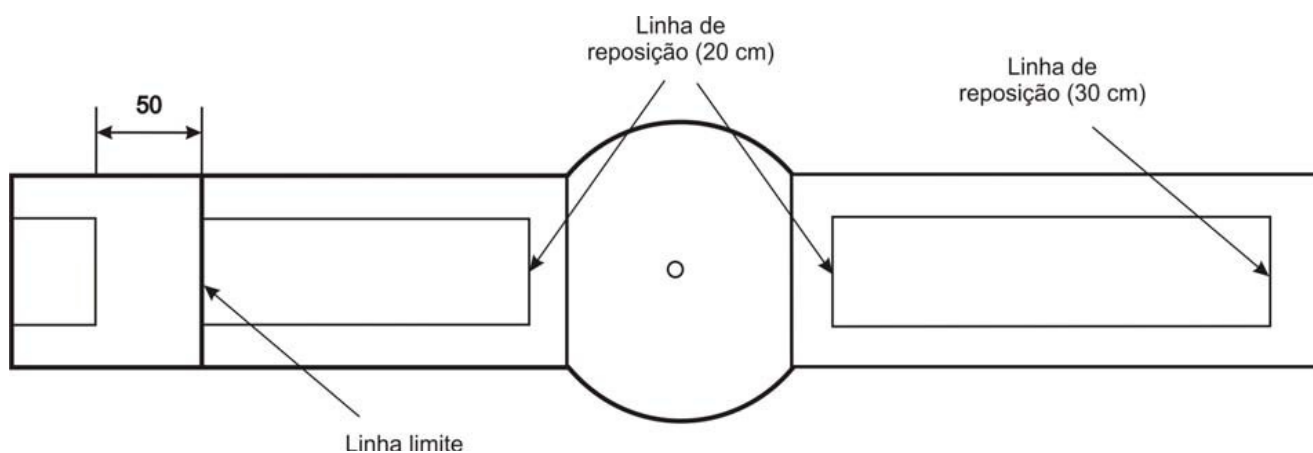
Regra Especial: É permitido remexer a areia/gravilha. É permitido pisar a pista para recolher a bola

PISTA 14 (PASSAGENS)



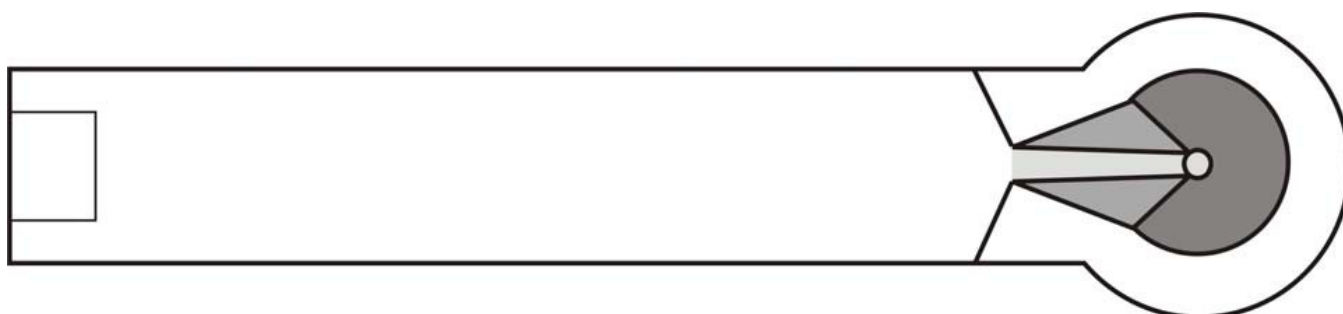
Medidas: Fim do obstáculo: 500 cm do início da pista
 Linha Limite: Logo após o topo de cada declive em cada passagem

PISTA 15 (LOMBA)



Caminho Prescrito: qualquer
 Reposição da bola: Se a bola pára na lomba, pode ser reposicionada até 20 cm paralelamente à tabela na direcção de onde veio. Pode também ser jogada no ponto da lomba onde parou.
 Linha limite: A linha limite deve ser marcada 50 cm após a marca de saída

PISTA 16 (VULCÃO)



Caminho Prescrito: qualquer
 Linha limite: Pista sem linha limite

Alternativas:

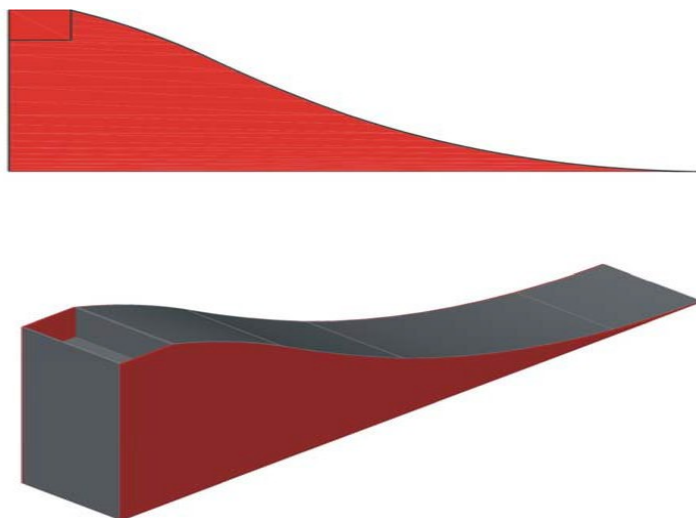
1 – Formato como a figura acima

2 – Formato como a figura abaixo

Largura do obstáculo: 15 – 20 cm

Largura do buraco: 7,5 cm – 9,5 cm

A forma do obstáculo pode ser idêntica do obstáculo da pista 9 de Alcatifa - Örkelljunga



Buraco: O buraco (Alternativa 1 + 2) ou o buraco/planalto (Alternativa 1)

Medidas: Como resultado da posição do obstáculo o buraco deve estar situado no meio do círculo

Regra especial: A pista pode ser pisada para recolher a bola

PISTA 17 (“V”)

Caminho Prescrito: qualquer, mas a bola não pode saltar os obstáculos

Medidas: Ver plano

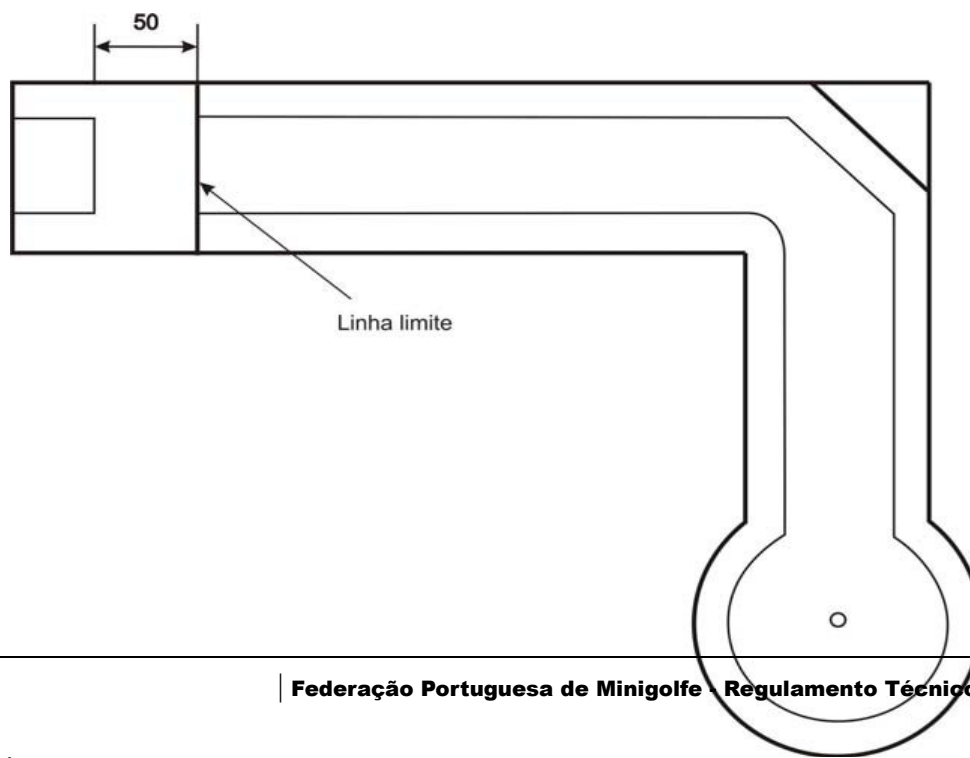
Alternativas:

1. Os obstáculos são “sticks”
2. Os obstáculos são triângulos (ver plano)
3. Dois “sticks ou triângulos juntam-se na parte de baixo do buraco
4. Dois “sticks ou triângulos juntam-se na parte de baixo sem buraco (a zona do buraco é substituída por uma superfície arredondada)

Linha limite: Pista sem linha limite

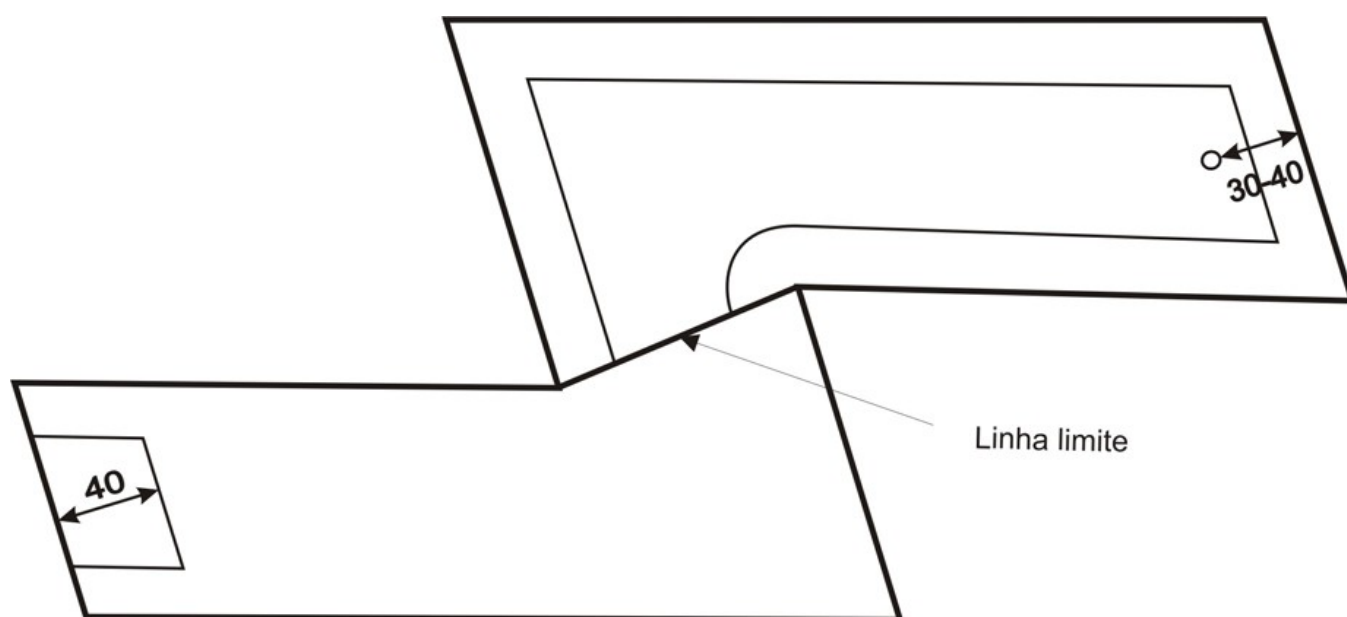
PISTA 18 RECTO)

(ÂNGULO

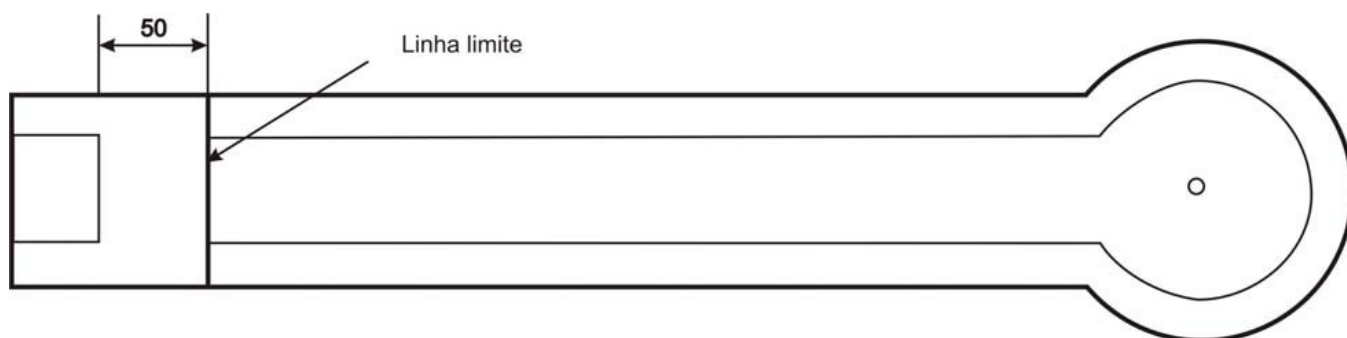




PISTA 19 (RAIO)



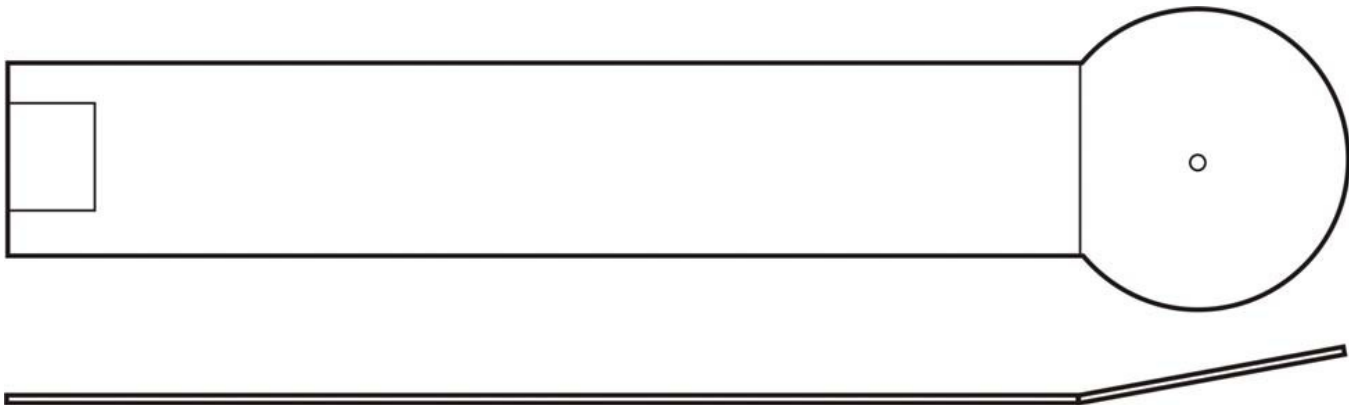
PISTA 20 (DIRECTO)



Caminho Prescrito: qualquer

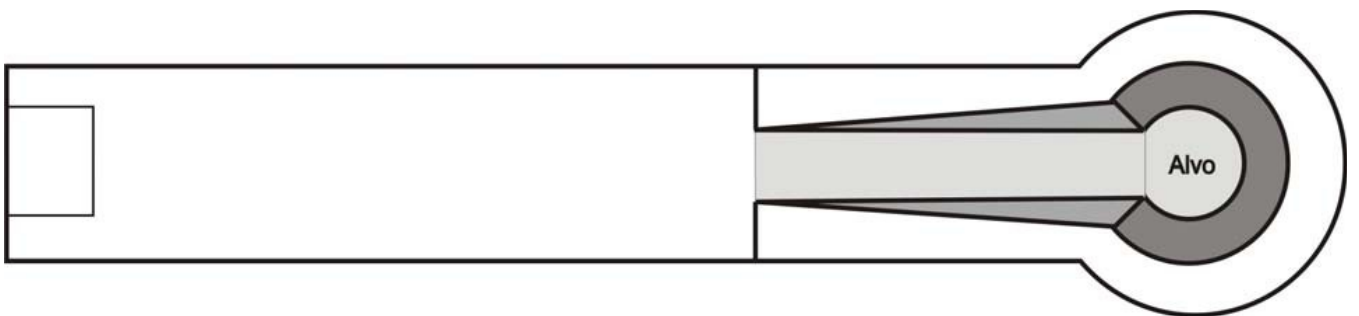
Linha limite: A linha limite deve ser marcada 50 cm após a marca de saída

PISTA 21 (CÍRCULO INCLINADO)



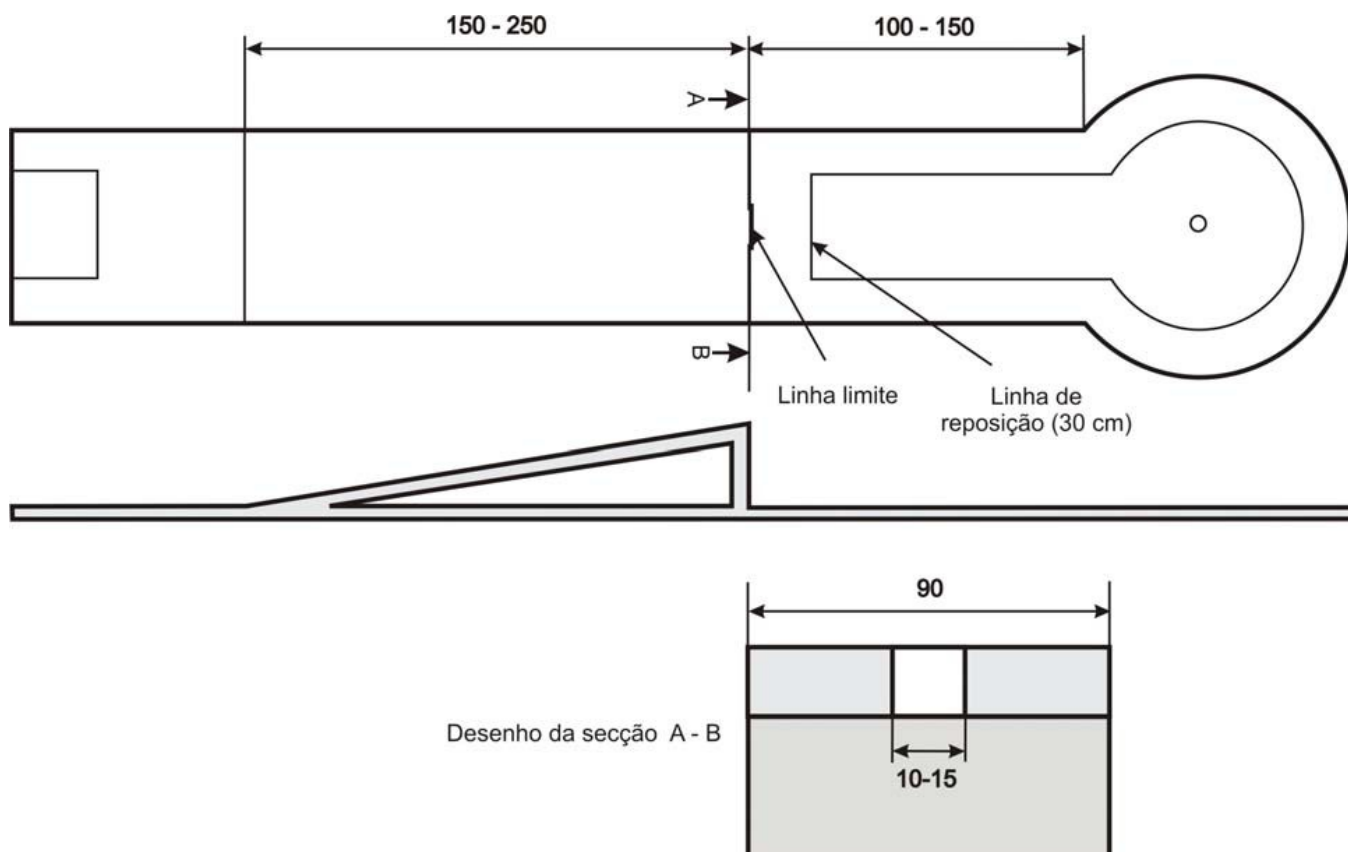
Caminho Prescrito: qualquer
 Linha limite: Pista sem linha limite

PISTA 22 (PLANALTO)



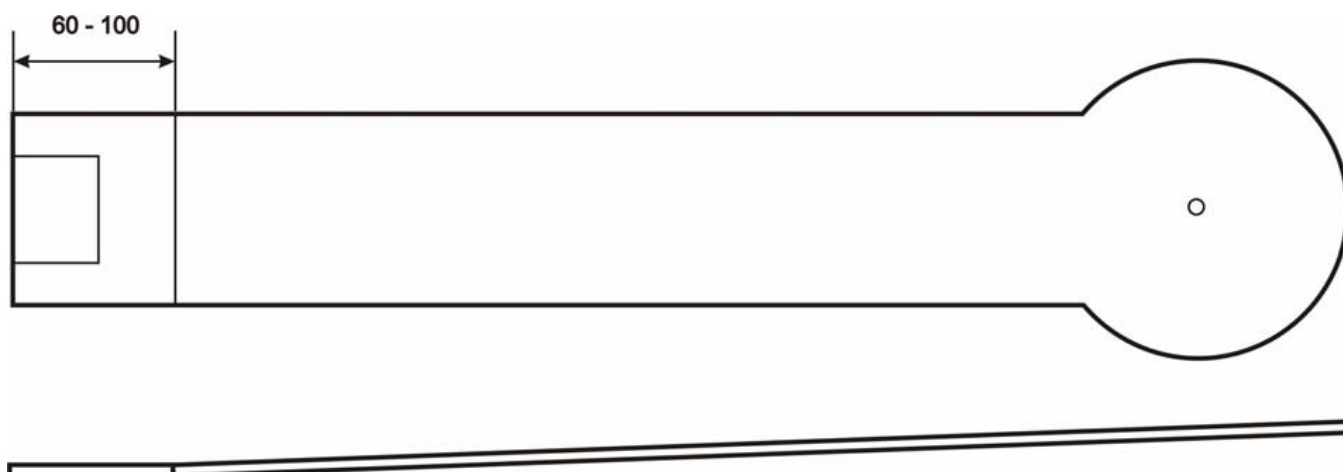
Caminho Prescrito: qualquer
 Medidas: Início do obstáculo: 250 – 350 cm do início da pista
 Largura da rampa de entrada: 12 -25 cm
 Tamanho da tabela do planalto: 0,8 – 1,7 cm
 Posição central do planalto: 500 – 600 cm do início da pista
 Linha limite: Pista sem linha limite
 Buraco: A zona do buraco pode ser rectangular ou redonda
 Outros: Não é necessário existir pista debaixo da rampa
 Regra especial: A pista pode ser pisada para recolher a bola

PISTA 23 (RAMPA COM JANELA)



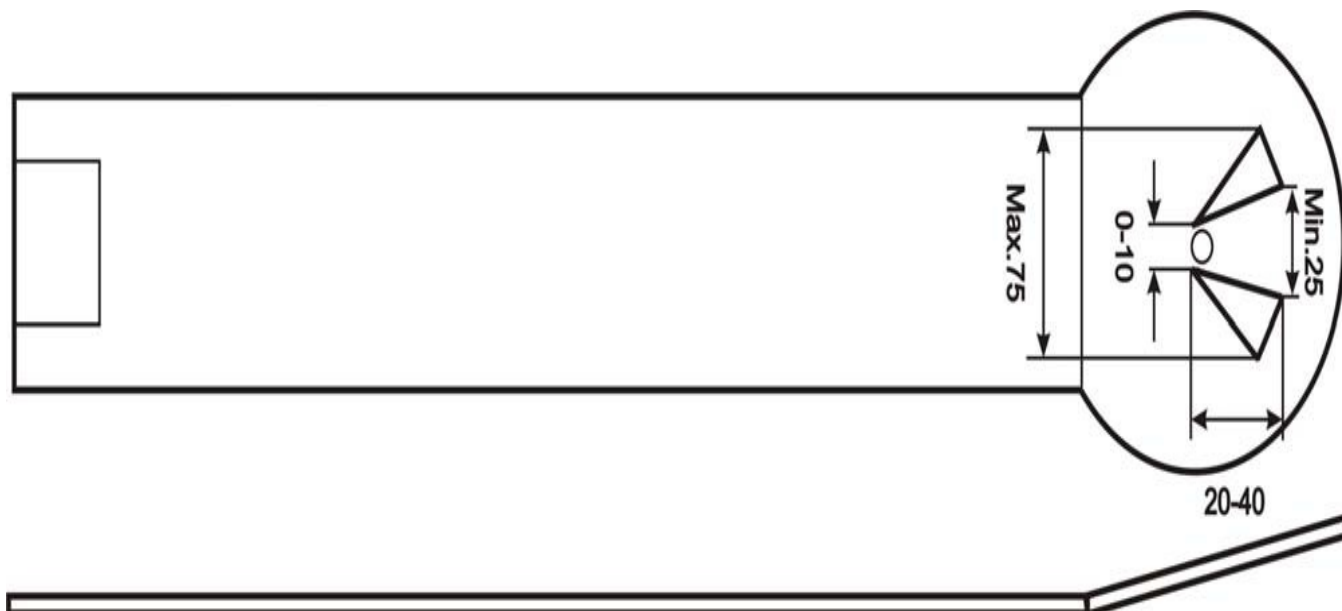
Caminho Prescrito: através da janela
 Medidas: Largura da janela: 10 – 15 cm
 Outras: Ver plano

PISTA 24 (RAMPA)



Caminho Prescrito: qualquer
 Linha limite: Pista sem linha limite

PISTA 25 (CÍRCULO INCLINADO COM “V”)



Caminho Prescrito: qualquer, mas a bola não pode saltar os obstáculos

Medidas: Ver plano

Alternativas :

1. Os obstáculos são "sticks"
2. Os obstáculos são triângulos (ver plano)
3. Dois "sticks ou triângulos juntam-se na parte de baixo do buraco
4. Dois "sticks ou triângulos juntam-se na parte de baixo sem buraco (a zona do buraco é substituída por uma superfície arredondada)

Linha limite: Pista sem linha limite

PISTA 26 (DIRECTO COM RAMPA)

Caminho Prescrito: Por cima da rampa

Medidas: Ver plano

Linha limite: Linha limite marcada no final da rampa

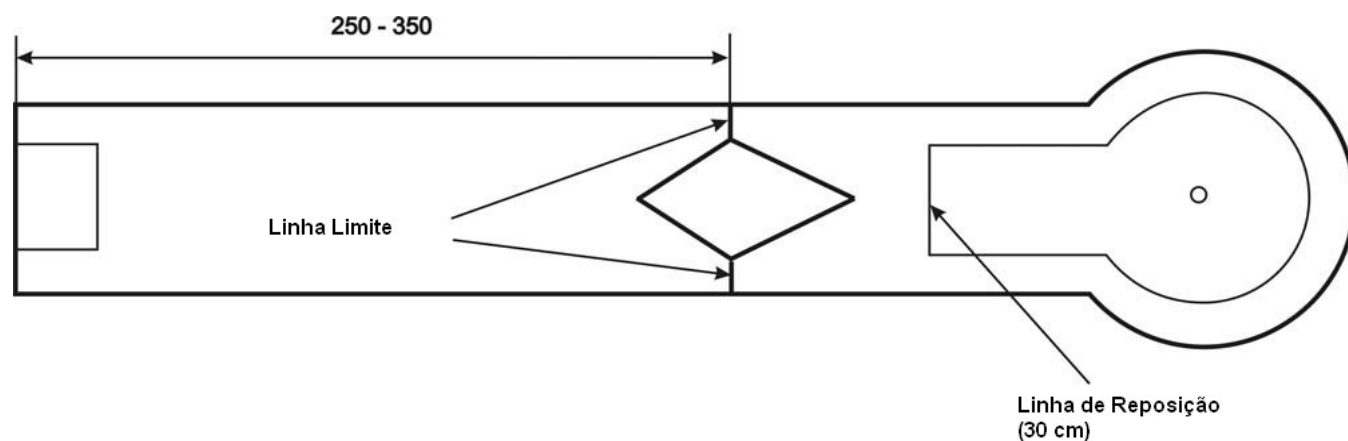
Outras: A rampa pode ser um rectângulo regular ou irregular. Ver foto no Anexo 3

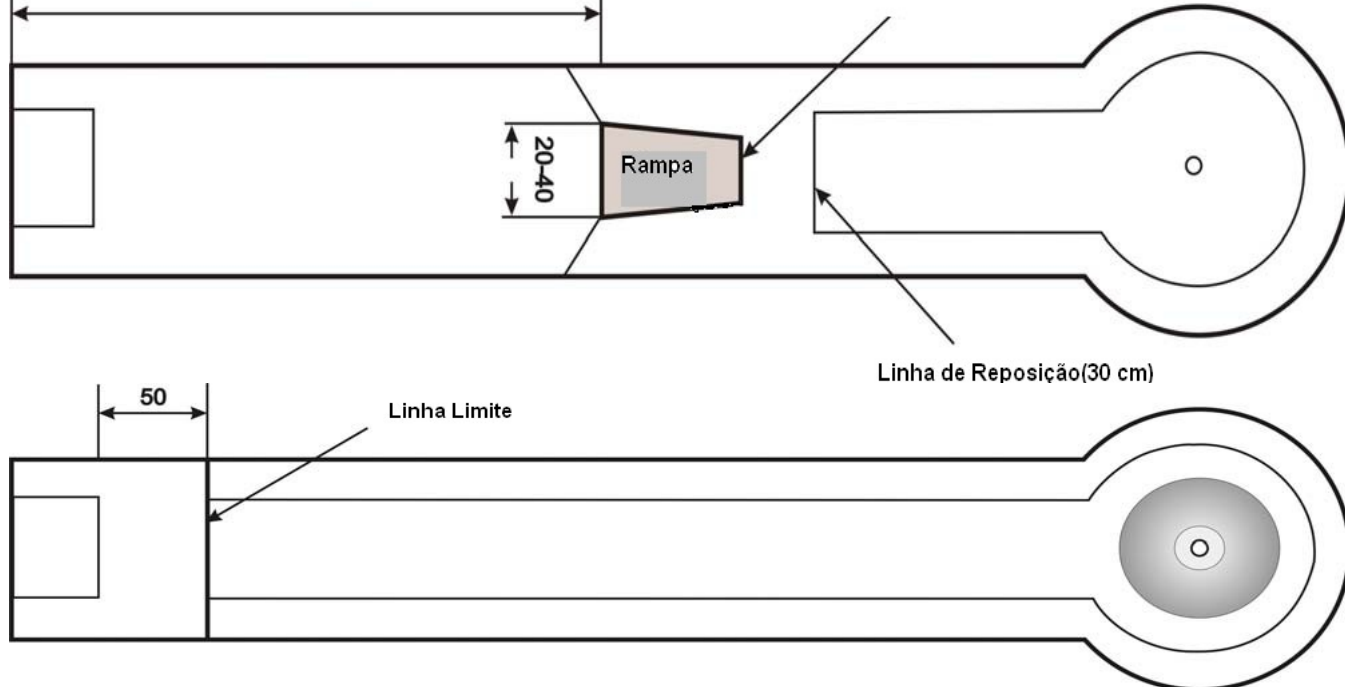
PISTA 27 (RHOMBUS)

Caminho Prescrito: qualquer

Medidas: Largura dos lados 10 – 15 cm

Alternativas:





Caminho Prescrito: qualquer

Medidas: O formato do buraco/alvo assemelha-se ao da pista 8 do Petergolfe. Tem entre 10 – 12 cm. Ver foto no Anexo 3

Diâmetro do vulcão: 40 – 60 cm

Linha Limite: A linha limite deve ser marcada 50 cm após a marca de saída

2.4. REGRAS ESPECÍFICAS DO SISTEMA FELTGOLF

1. As pistas de feltgolf têm por regra, as seguintes dimensões:

Comprimento s/ green: 6,00 – 16,00 m incluindo placa de saída

Comprimento c/ green: 6,00 – 18,00 m incluindo placa de saída

Largura (medida interior): 0,90 m

Altura das rampas: 0,30 – 1,60 cm se não especificado. A rampa não tem de ser continuamente uniforme (linear)

Diâmetro do green : 1,80 ou 2,40 m

Largura da Placa de Saída: 0,20 m

Comprimento da Placa de Saída: 1,30 – 1,50 m

Plataforma de saída : 0,80 – 1,00 x 1,60 – 2,00 m

O diâmetro do círculo do buraco se não especificado: 0,10 m

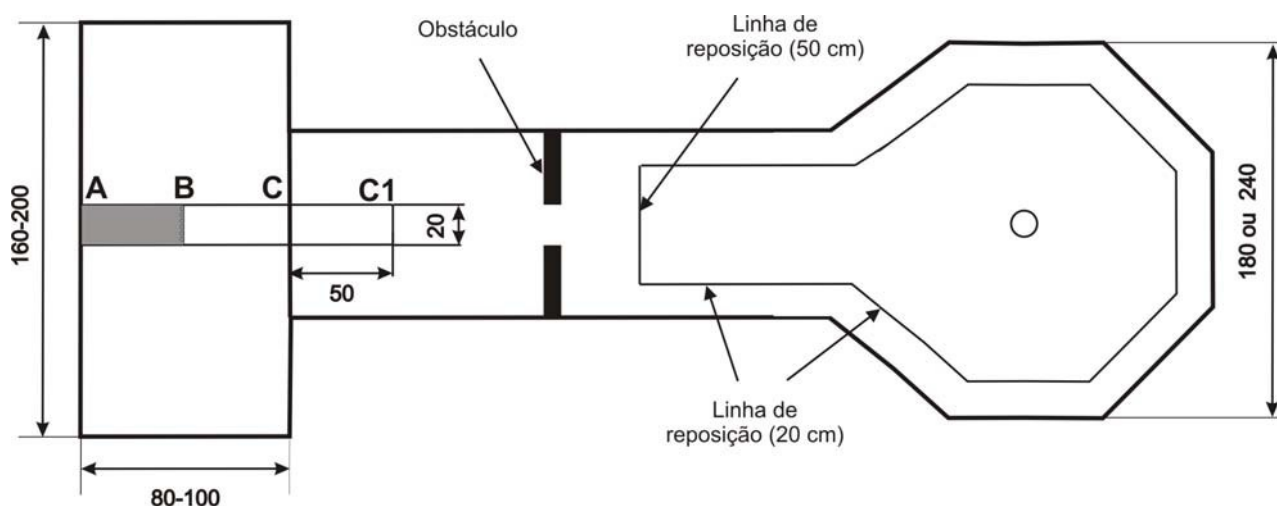
2. Os desenhos autorizados para normalização são propriedade da WMF

3. Apenas campos com as dimensões standard e 18 dos 32 obstáculos normalizados, podem ser aprovados como campos de feltgolf. São ainda permitidas alternativas diferentes do mesmo tipo de pista, mas no máximo duas num campo.

4. As pistas podem ser colocadas por qualquer ordem da 1 à 18

5. São permitidas versões simétricas das pistas 3,5,10,11,15,17,20 e 22

6. Em geral as medidas são:



7. A marca de saída é definida entre as marcas A e B. B é exactamente no meio de A e C. A placa de saída é definida entre A e C1.

8. A posição do buraco pode ficar em qualquer lugar do green final desde que a distância mínima à tabela seja 30 cm

9. Em cada círculo deverá existir uma linha de reposição à distância constante de 20 cm da tabela. As linhas de reposição em relação aos obstáculos têm 50 cm e em relação às tabelas 20cm. Outras linhas de reposição são definidas em cada pista

10. São normalizados os seguintes obstáculos:

1. Directo com portão
2. Directo com 2 portões
3. Caixas
4. Bloco Alemão
5. Ilusão de óptica
6. Buraco central em rampa
7. “Caixa de Correio”
8. Gentleman
9. Örkeljunga
10. Ângulo Recto
11. Ângulo recto especial
12. Lomba
13. Directo com portões laterais
14. Cradle
15. “Costela de Baleia”

16. Túnel
17. Buraco lateral em rampa
18. Ponte
19. Lomba com portão
20. Raio
21. Fosso
22. Janela inclinada
23. Directo de 1 tacada
24. Bloco Sueco
25. Cruz
26. Möllberg-Cradle
27. Buraco vertical em rampa
28. Ferradura
29. Portões Gémeos
30. Escalas Estacionárias
31. Green Central
32. Passagem

11. As seguintes pistas podem ser construídas com ou sem green (octógono): 6,8,9,14,17,27,28 e 30. Se estas pistas forem construídas sem green (octógono) não têm linha limite.

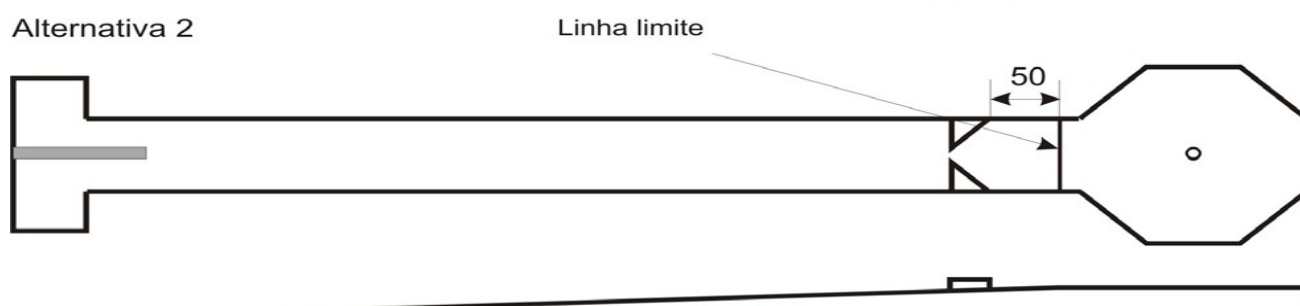
12. Pode-se entrar na área de jogo, mas apenas para preparar uma tacada. Não se pode pisar os obstáculos.

PISTA 1 (DIRECTO COM PORTÃO)

Alternativa 1



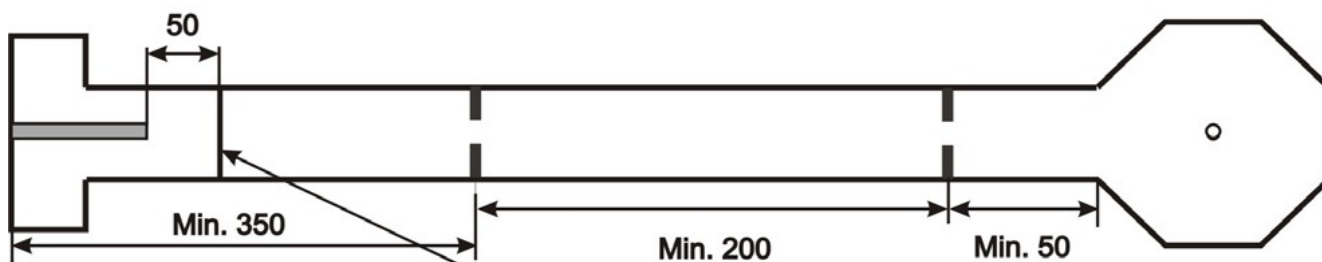
Alternativa 2



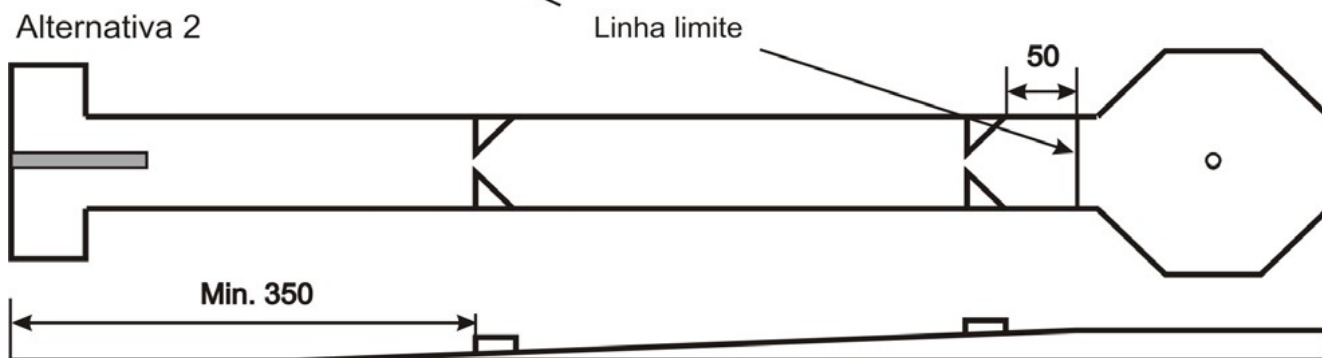
Alternativa 2: Pista com Rampa - A linha limite é marcada logo após a rampa
 Medidas: Comprimento da pista: 7 – 13 m
 Largura da abertura: Ver Gráfico 1

PISTA 2 (DIRECTO COM 2 PORTÕES)

Alternativa 1



Alternativa 2



A linha limite é marcada 50 cm após a placa de saída

Alternativa 2: Pista com Rampa

A linha limite é marcada logo após a rampa

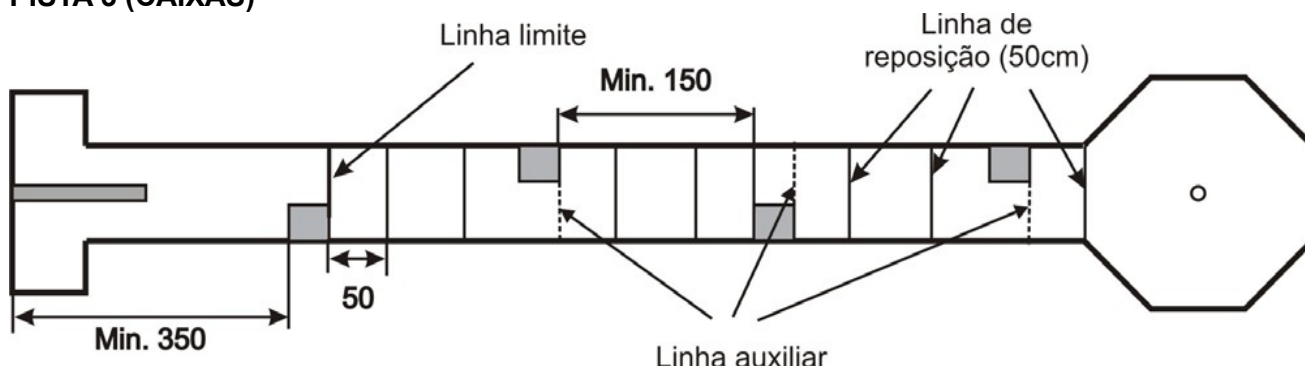
Medidas: Comprimento da pista: 8 – 13 m

Largura da abertura: Ver Gráfico 1

A distância no gráfico é medida da parte da frente da área de saída até ao início do 2º obstáculo

Outros: a primeira entrada deve ter pelo menos o mesmo comprimento que a segunda

PISTA 3 (CAIXAS)



Medidas: Comprimento da pista: 10 – 18 m

Distância entre as caixas: as distâncias entre as caixas devem ser idênticas

Largura do caminho de passagem: Ver Gráfico 1

Linha limite: a linha limite é marcada no fim da 1ª caixa

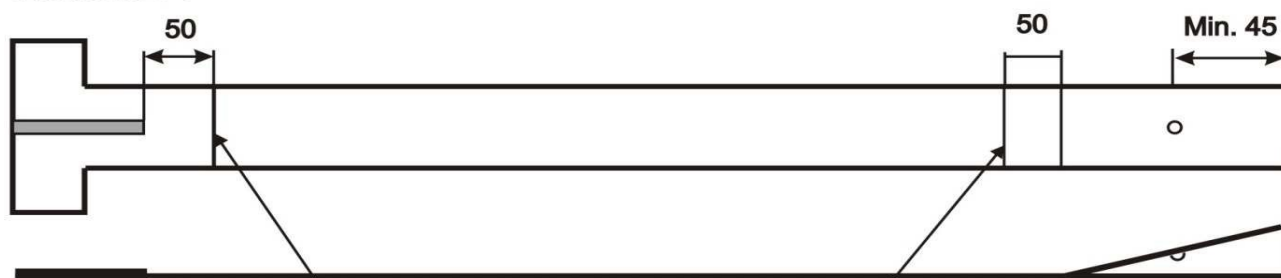
Linhas auxiliares: são marcadas linhas auxiliares no fim de cada caixa após a 1ª

Reposição da bola: Se uma bola parar próximo duma linha auxiliar antes desta ou toca na mesma com o seu ponto de contacto, então pode ser reposicionada até 50 cm do obstáculo em direcção à marca de saída. Se a bola passou a linha auxiliar com o seu ponto de contacto, então pode ser reposicionada até 50 cm do obstáculo em direcção ao círculo (octógono)

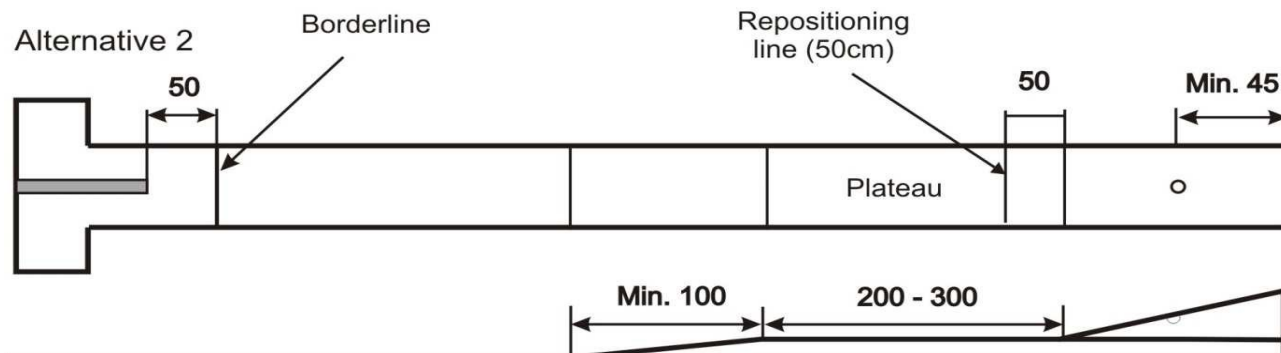
Outros: 3, 4 ou 5 caixas são permitidas

PISTA 4 (BLOCO ALEMÃO)

Alternative 1



Alternative 2



Alternativa 1: Pista plana com buraco na rampa
A linha limite é marcada 50 cm após a placa de saída

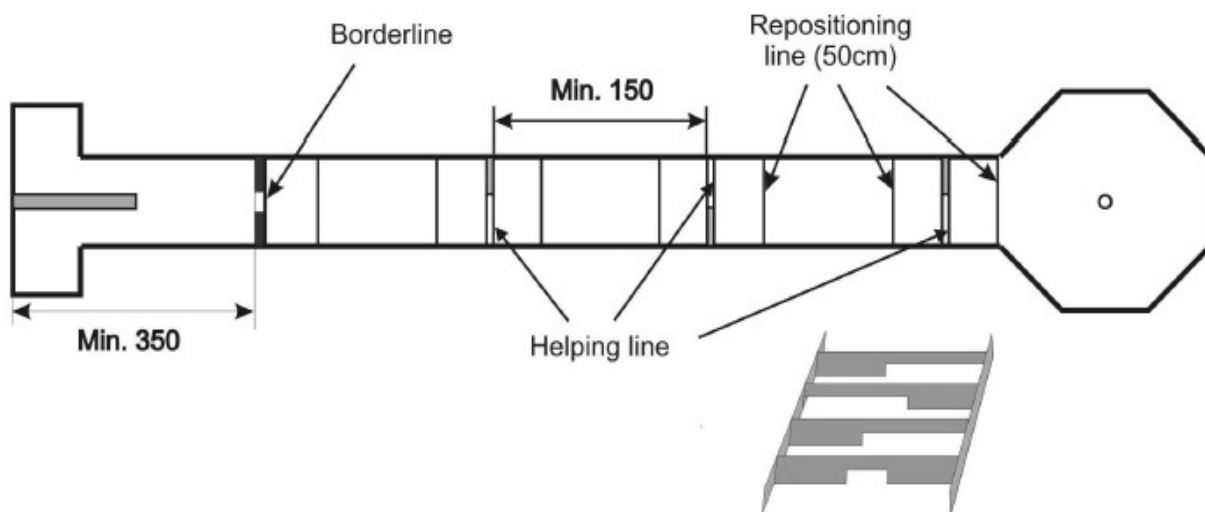
Alternativa 2: Pista com planalto e buraco na rampa
A linha limite é marcada logo após a placa de saída. Se não houver uma parte plana antes da rampa, então a linha limite é marcada no fim da rampa, no início do planalto.

Medidas: Comprimento da pista: 7 – 12 m

Diâmetro do buraco: Ver Gráfico 5

Regra da pista: Se uma bola jogada da placa de saída sai da pista ela deve ser jogada de novo da placa de saída e a tacada conta. Com esta regra, a possibilidade de tática antidesportiva de jogar a bola para fora da pista, e assim obter uma melhor posição de tacada é excluída.

PISTA 5 (ILUSÃO DE ÓPTICA)



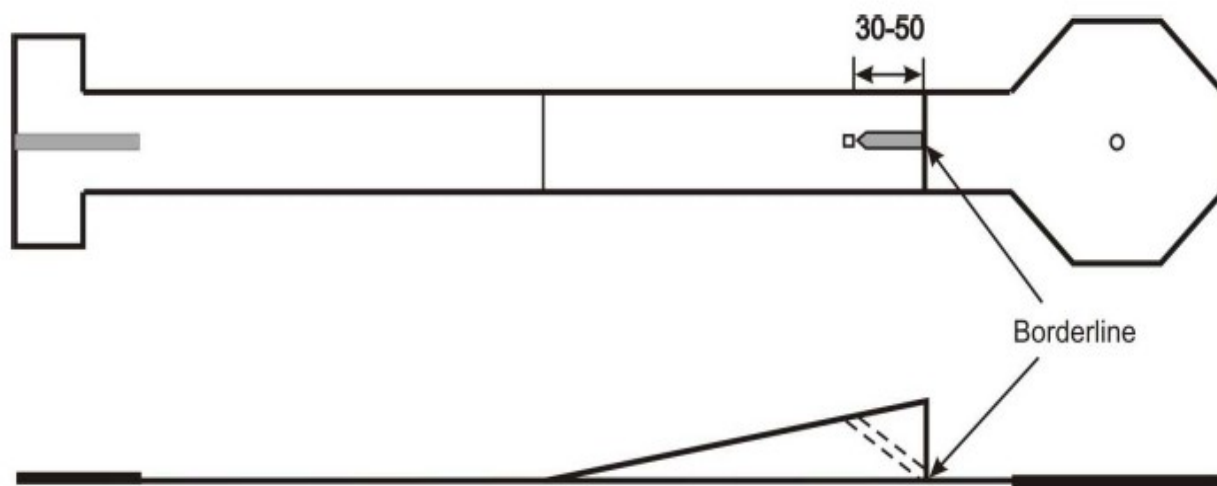
Largura da 1ª janela: 13 -25 cm, mas não mais pequena que a passagem que fica entre os outros obstáculos

Largura das restantes passagens: Ver Gráfico 1

Distância entre os obstáculos: A distância entre os obstáculos deve ser idêntica. A distância no Gráfico é medida entre a frente da marca de saída e o princípio do 3º obstáculo
Linha Limite: a linha limite é marcada logo após a 1ª entrada
Outras: A pista tem sempre 4 obstáculos

PISTA 6 (BURACO CENTRAL EM RAMPA)

Alternativa 1 Buraco central em Rampa



Medidas: Comprimento da pista: 6 – 12 m (sem círculo)

Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm

Buraco na rampa: Ver Gráfico 4

Obstáculo à frente do buraco: ver desenho

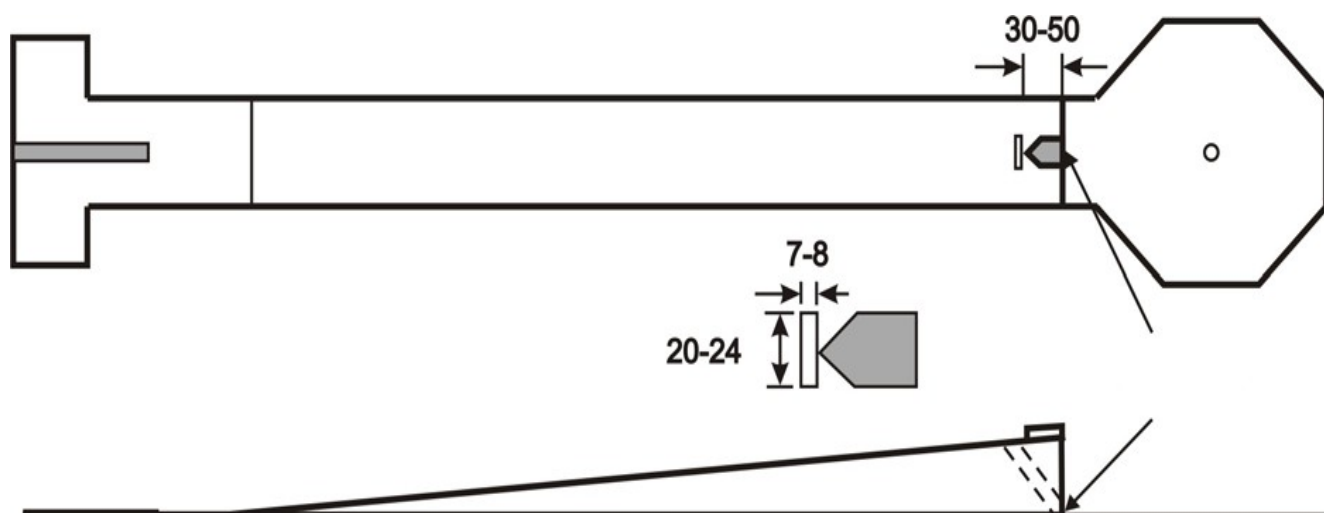
O obstáculo atrás da ranhura tem a mesma largura que a ranhura

Distância do obstáculo: 0 – 2 cm atrás da ranhura

Linha limite: As pistas sem círculo (octógono) não têm linha limite

Nas pistas com círculo (octógono) a linha limite é marcada logo após a rampa

Alternativa 2 Caixa de Moedas



Comprimento da rampa: no mínimo de 200 cm

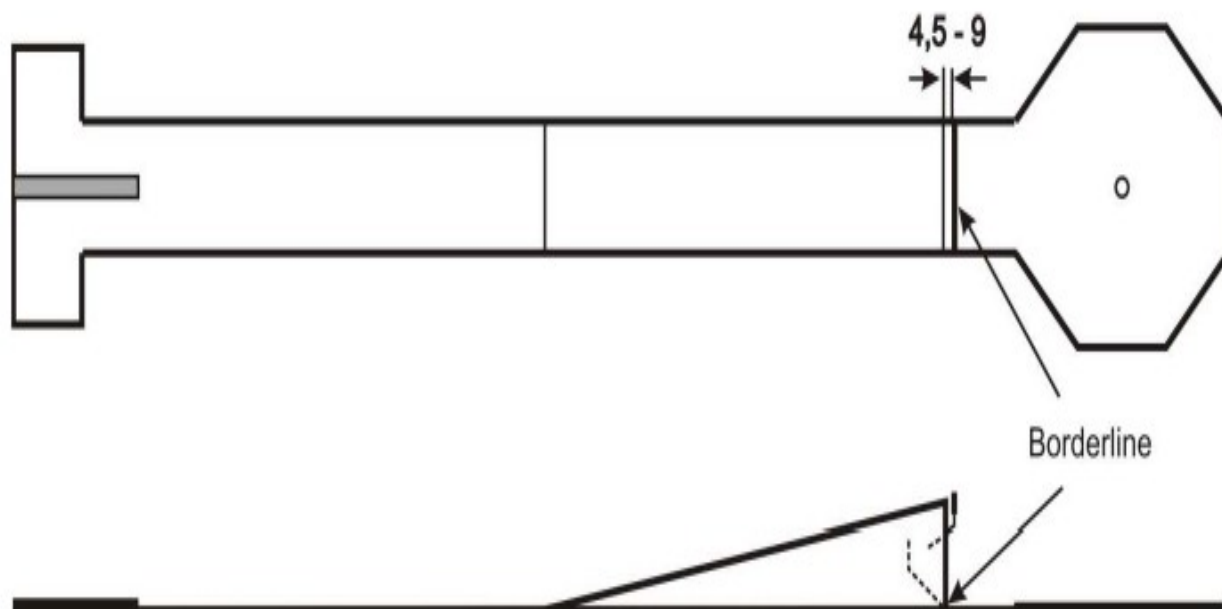
Medidas da ranhura: ver desenho

O obstáculo atrás da ranhura tem a mesma largura que a ranhura

Distância do obstáculo: 0 – 2 cm atrás da ranhura
Linha limite: As pistas sem círculo não tem linha limite
Nas pistas com círculo a linha limite é marcada logo após a rampa

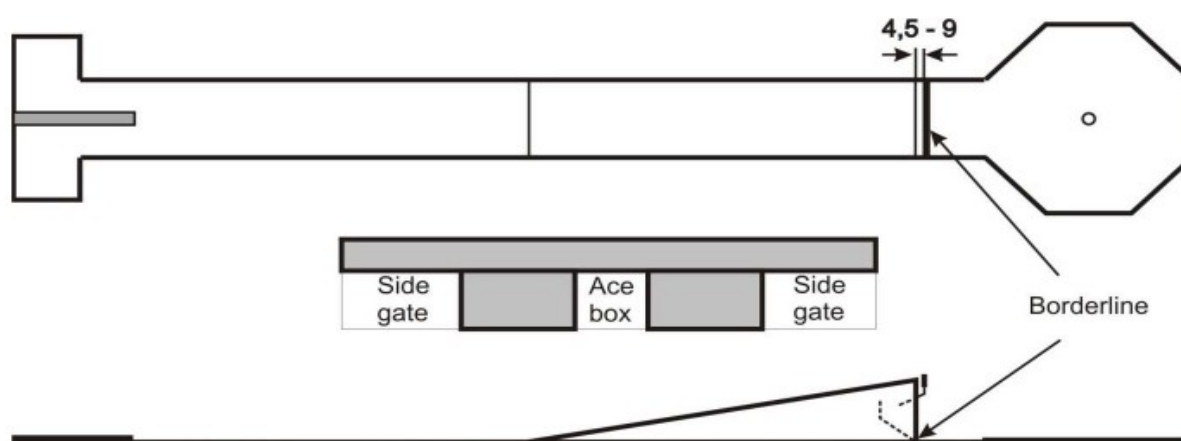
PISTA 7 (“CAIXA DE CORREIO”)

Alternativa 1



Medidas: Comprimento da pista: 8 – 15 m
Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm
Linha limite: a linha limite é marcada logo após a rampa

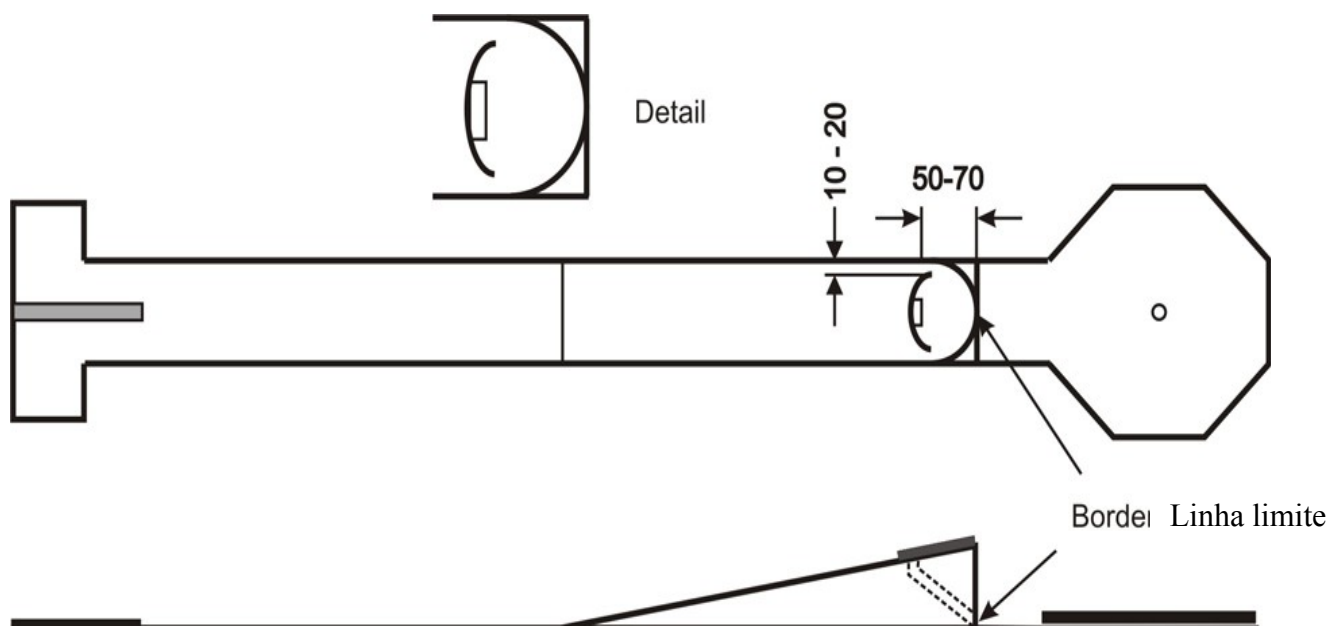
Alternativa 2



Medidas: Comprimento da pista: 8 – 15m
Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm
Largura da Janela Central: Ver Gráfico 1
Largura das entradas laterais: 15 – 20cm
Linha Limite: A linha limite é marcada logo após a rampa
Regras da pista para a Alternativa 2: a pista é composta por duas passagens diferentes e cada jogador pode escolher entre a opção A ou B. A opção A é passar pela janela central. Para esta

opção não existe linha limite. A opção B é passar por uma das janelas laterais para a ranhura que dá acesso ao círculo onde se encontra o buraco.

PISTA 8 (GENTLEMAN)



Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm

Linha limite: As pistas sem círculo não tem linha limite. Nas pistas com círculo (octógono) a linha limite é marcada logo após a rampa

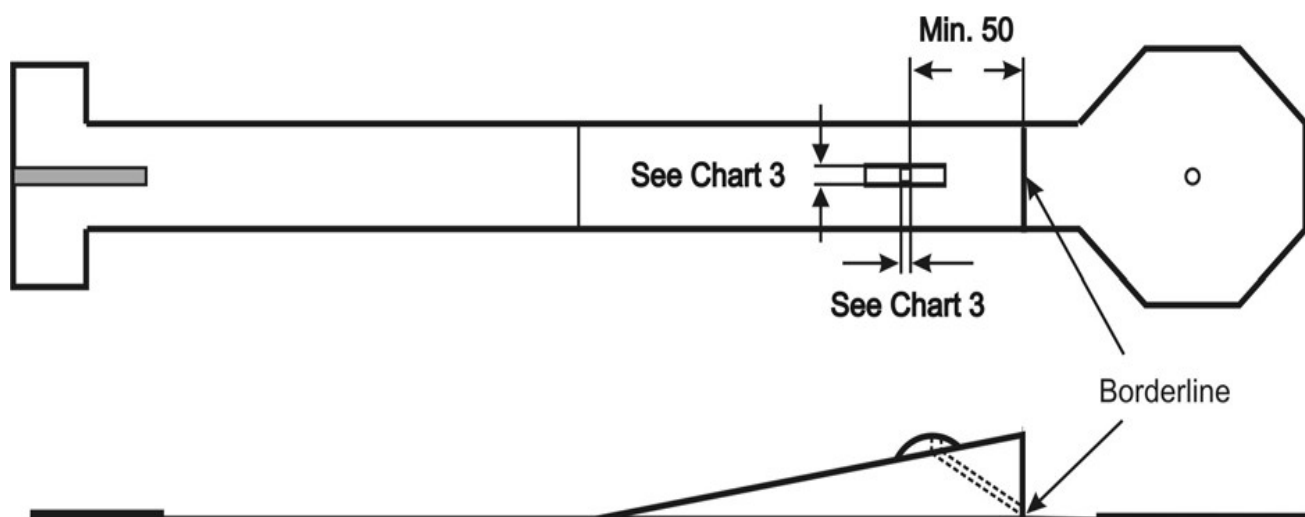
Largura das entradas laterais: 10-20cm

Nas pistas com círculo a linha limite é marcada logo após a rampa

Regra da pista: Se a bola pára no topo da subida do obstáculo, deverá ser jogada novamente da marca de saída;

Numa pista sem círculo o objectivo é atingido quando a bola pára no local de recepção. No obstáculo com círculo, a bola tem que passar a linha limite.

PISTA 9 (ÖRKELJUNGA)



Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm

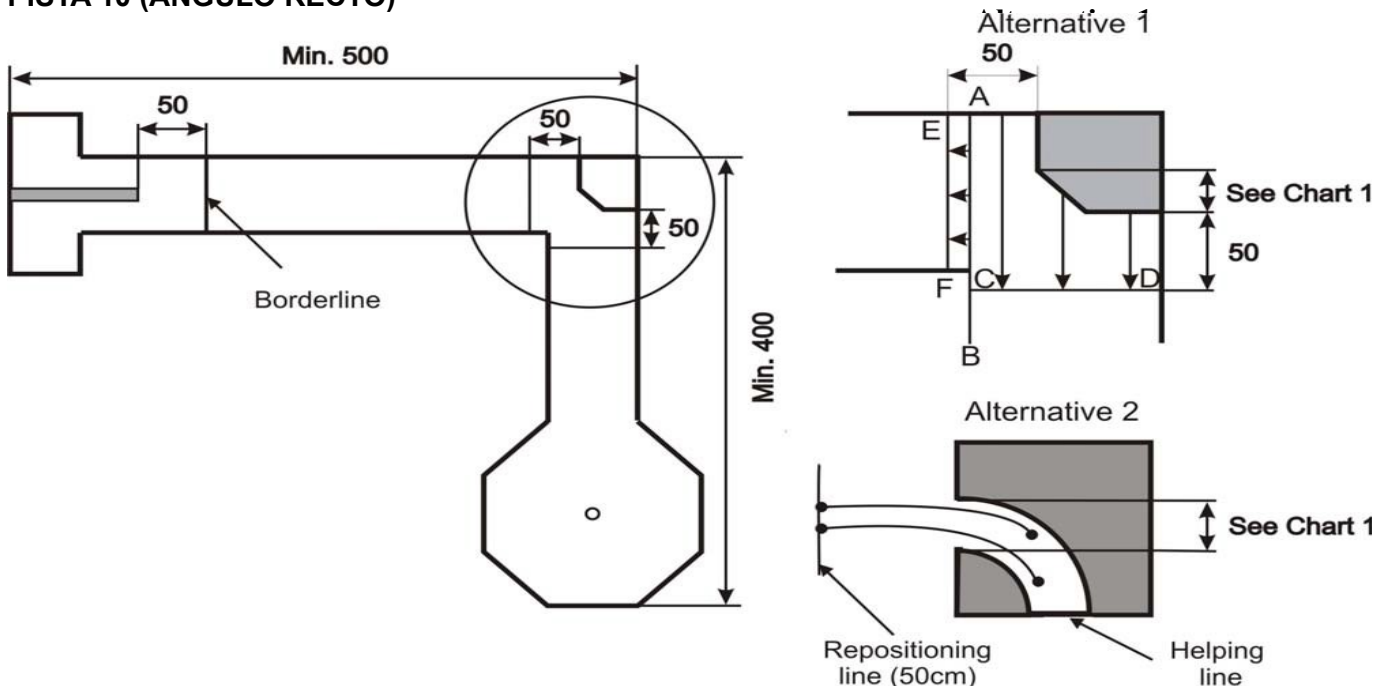
Altura da ponte: 10 – 35 cm

A ponte pode acabar logo após o buraco (Slot)

Linha limite: As pistas sem círculo não tem linha limite

Nas pistas com círculo a linha limite é marcada logo após a rampa

PISTA 10 (ÂNGULO RECTO)



Medidas: Comprimento da pista: 9 – 18 m

Linha limite: A linha limite é marcada 50 cm após a placa de saída

Se a pista é construída com uma rampa antes do obstáculo, a linha limite é marcada no fim da rampa

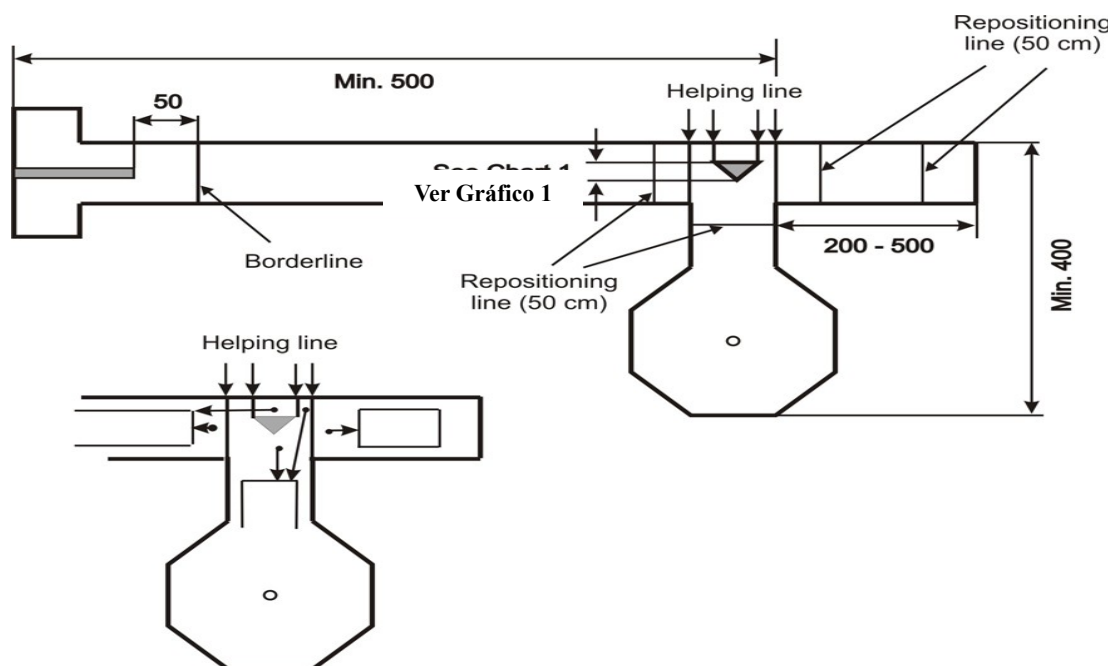
Reposição da bola na Alternativa 1: Se a bola pára dentro da área ACD, pode ser reposicionada até 50 cm do obstáculo em direcção ao círculo (Ver desenho).

Se a bola pára na área ACFE, pode ser reposicionada até 50cm do obstáculo em direcção à marca de saída.

Reposição da bola na Alternativa 2: Se a bola pára dentro do obstáculo e não passa a linha auxiliar no fim do obstáculo, pode ser reposicionada até 50cm do obstáculo em direcção à marca de saída (Ver desenho).

PISTA 11 (ÂNGULO RECTO ESPECIAL)

Alternativa 1: Ângulo Recto Prolongado



Medidas: Comprimento da pista: 9 - 18 m (prolongamento excluído)

Obstáculo: O obstáculo deve ter um ângulo de 90 ° graus em relação ao círculo e 2 ângulos de 45 ° graus

Linha limite: A linha limite é marcada 50 cm após a marca de saída. A pista pode ser feita com uma rampa antes do obstáculo. Neste caso a linha limite é marcada logo após a rampa. O fim da rampa deve ser no mínimo 50 cm antes do obstáculo

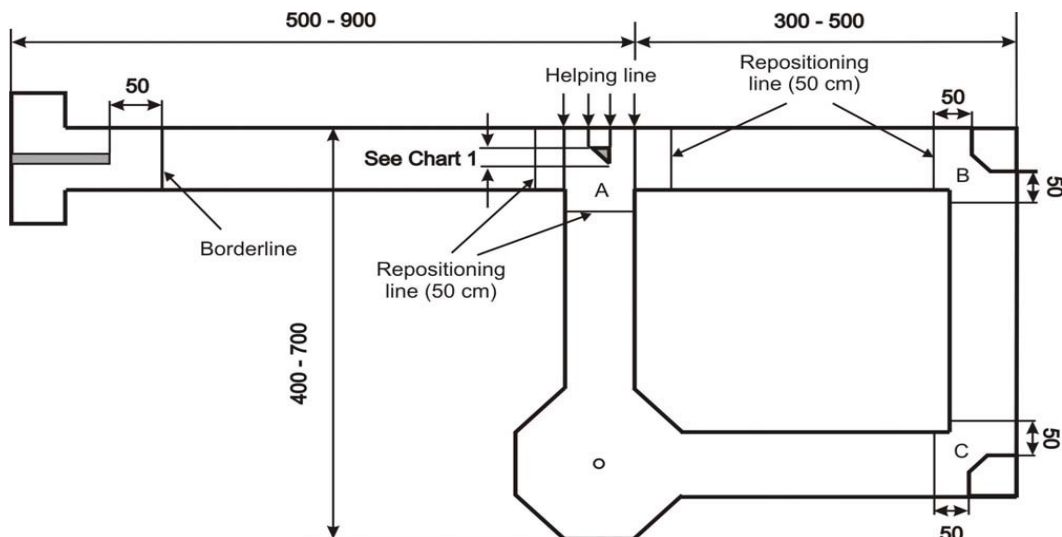
Reposição da bola: Ver desenho

Se a bola pára atrás do obstáculo tocando as linhas auxiliares ou dentro delas deve ser reposicionada em direcção à marca de saída. Se a bola pára fora junto ao obstáculo mas fora das linhas auxiliares então deve ser reposicionada em direcção ao círculo

Alternativa 2: Ângulo Recto com desvio

Ver Gráfico 1

Linha limite



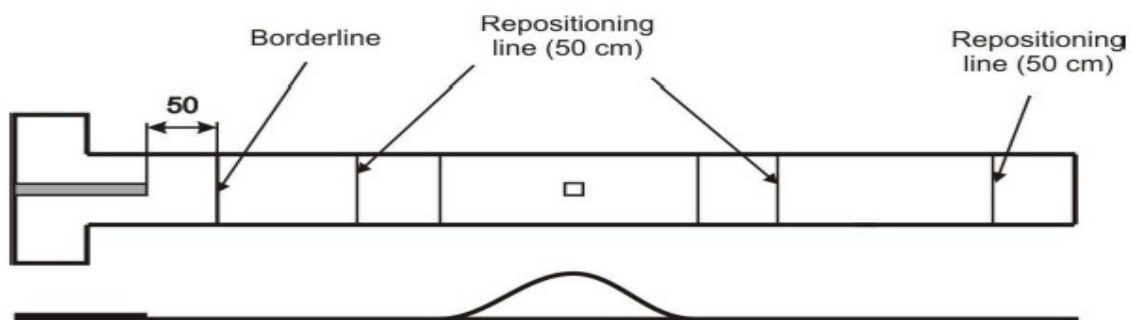
Medidas: Comprimento da pista: Ver desenho

Obstáculo: O obstáculo deve ter 2 ângulos de 45 ° graus (um em direcção à marca de saída e outro em direcção ao círculo) e um ângulo de 90 ° graus em relação ao desvio

Linha limite: A linha limite é marcada 50 cm após a marca de saída. A pista pode ser feita com uma rampa antes do obstáculo. Neste caso a linha limite é marcada logo após a rampa. O fim da rampa deve ser no mínimo 50 cm antes do obstáculo

Reposição: Área A igual à pista 11 Alternativa 1. Área B e C igual à pista 10

PISTA 12 (LOMBA)



Medidas: Comprimento da pista: 6 - 10 m

Buraco: Ver Gráfico 4

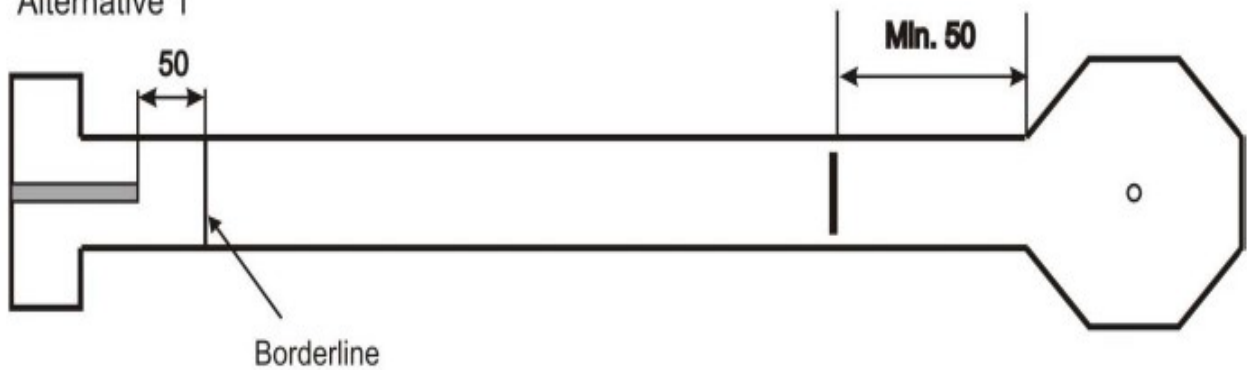
Altura da lomba 30 - 60 cm

Linha limite: A linha limite é marcada 50 cm após a marca de saída

Reposição da bola: Se a bola parar no cimo da lomba pode ser reposicionada até 20cm do fim da lomba, paralela à tabela, na direcção de onde veio. Também pode ser jogada do sítio onde parou, no topo da lomba.

PISTA 13 (DIRECTO COM PORTÕES LATERAIS)

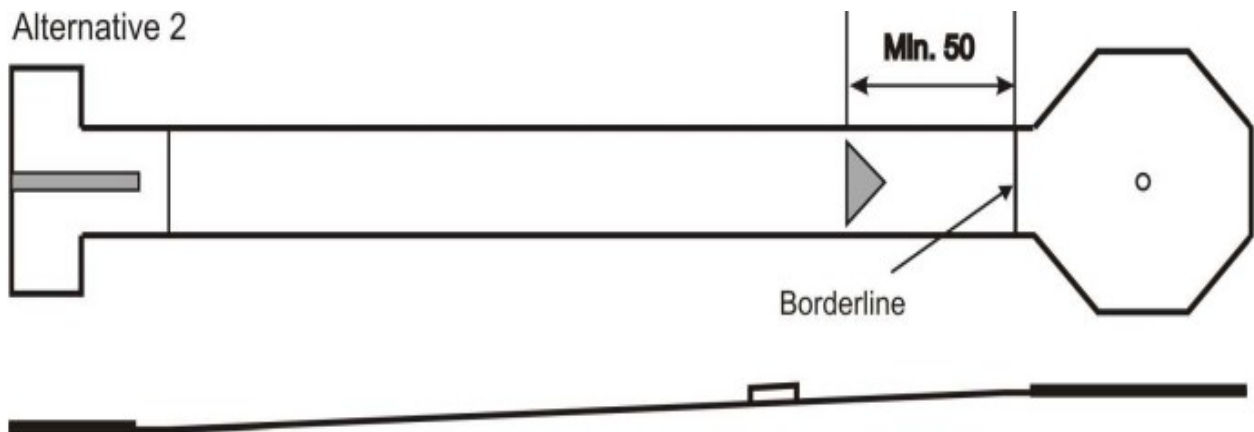
Alternative 1



Alternativa 1: Pista plana

A linha limite é marcada 50cm após a marca de saída

Alternative 2



Alternativa 2: Pista com rampa

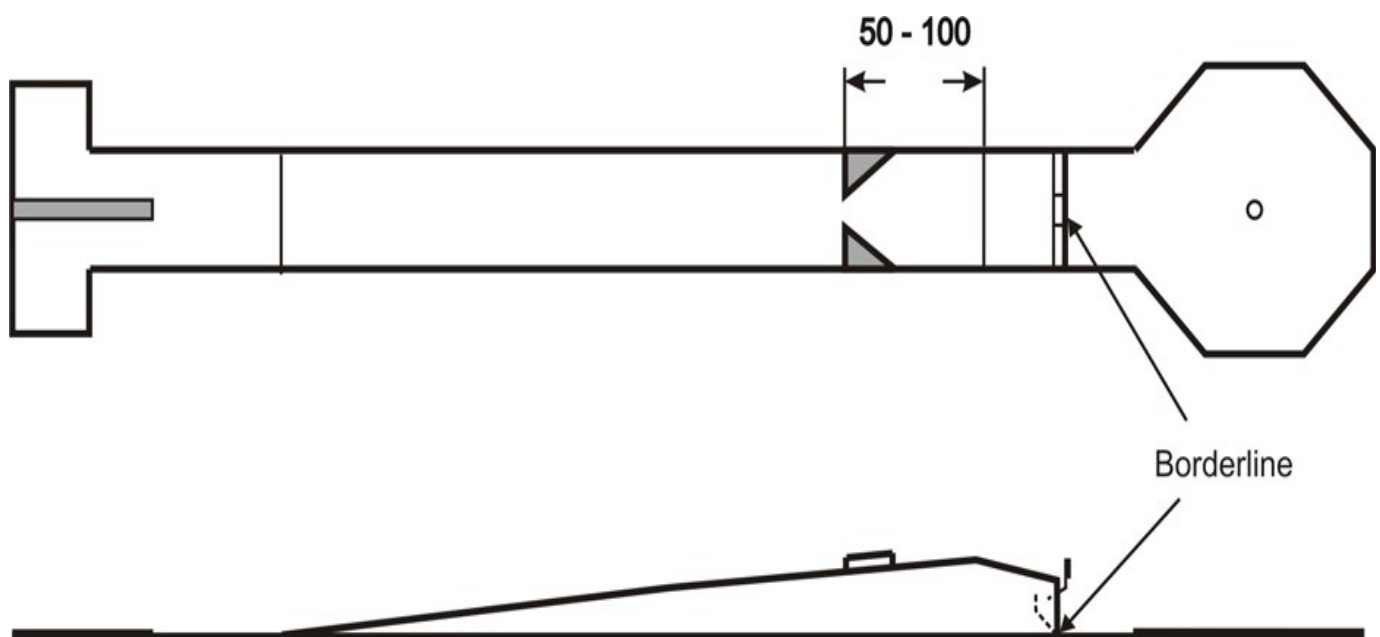
A linha limite é marcada logo após o fim da rampa

Medidas: Comprimento da pista: 7 - 15 m

Largura das entradas laterais: Ver Gráfico 2

Ambos os portões devem ter a mesma largura

PISTA 14 (CRADLE)



Medidas: Comprimento da pista: 6 - 12 m (excluindo o círculo)

Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm

Largura da entrada: Ver Gráfico 1

Linha limite: As pistas sem círculo não tem linha limite

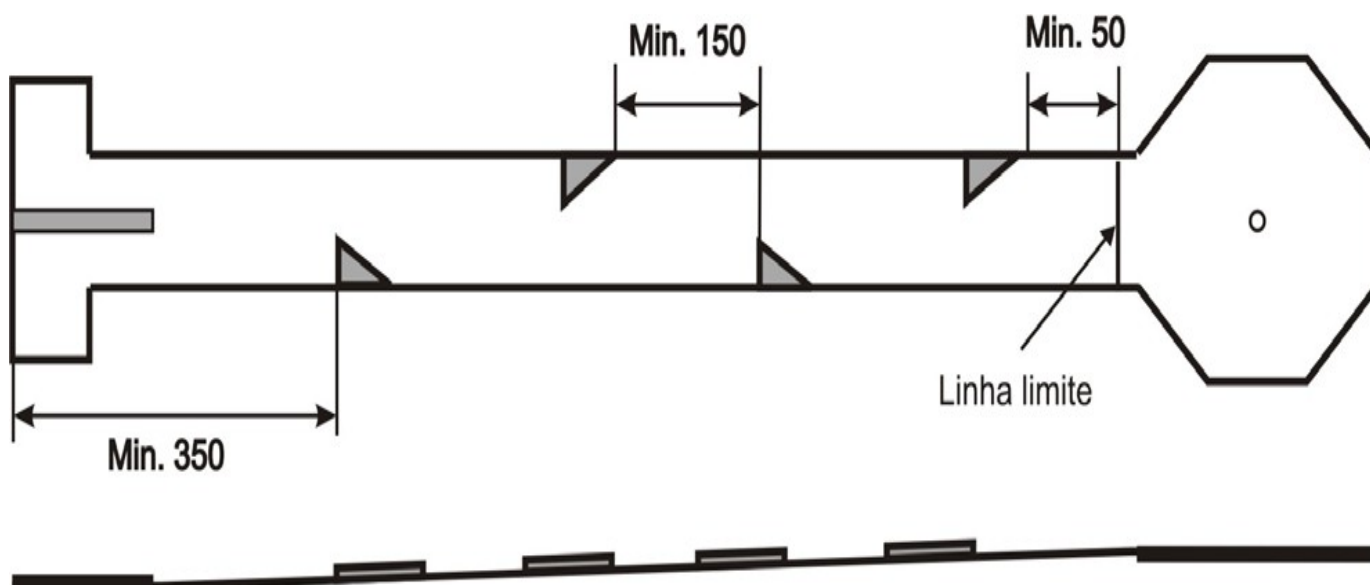
Nas pistas com círculo a linha limite é marcada logo após a rampa

Regras da pista: Se a bola parar no topo da lomba antes do “cradle”, a próxima tacada é feita da marca de saída.

Numa pista sem círculo o objectivo é alcançado se a bola parar no “cradle”. As pistas sem círculo podem ser construídas sem buraco ou caixa

Numa pista com círculo a bola tem que passar a linha limite

PISTA 15 (COSTELA DE BALEIA)



Medidas: Comprimento da pista: 10 – 18 m

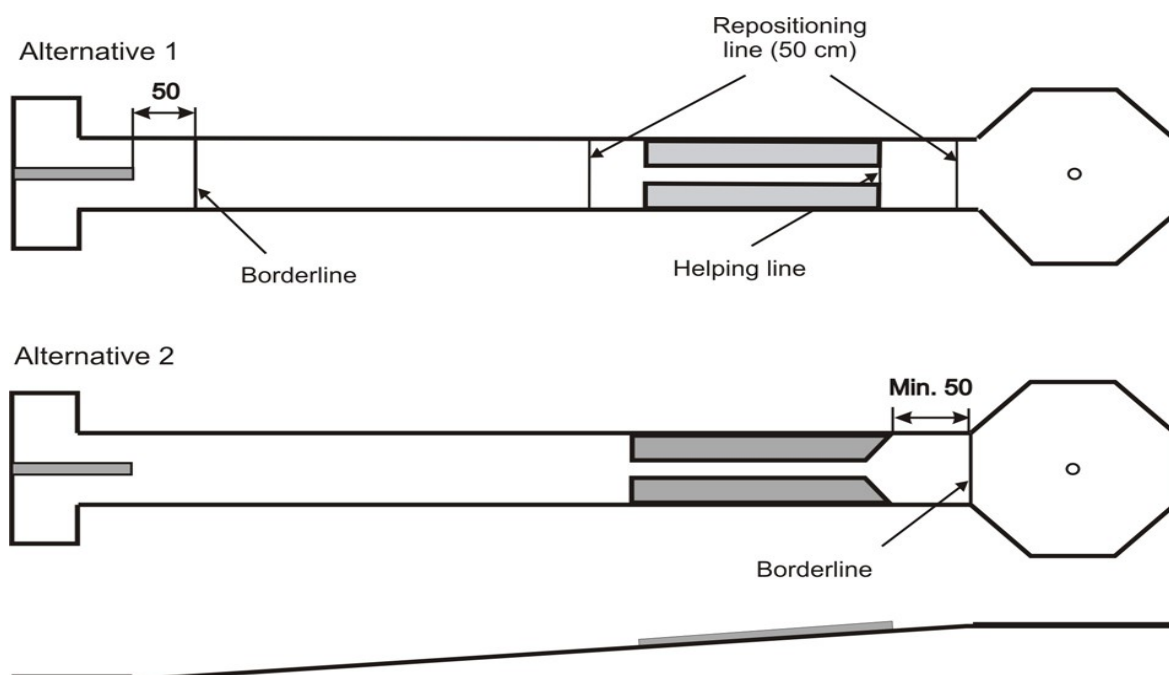
Largura do caminho de passagem: Ver Gráfico 1

A distância no Gráfico é medida entre a frente da marca de saída e o princípio do 3º obstáculo

Linha limite: a linha limite é marcada logo após o fim da rampa

Outras: são permitidos 3, 4 ou 5 obstáculos

PISTA 16 (TÚNEL)



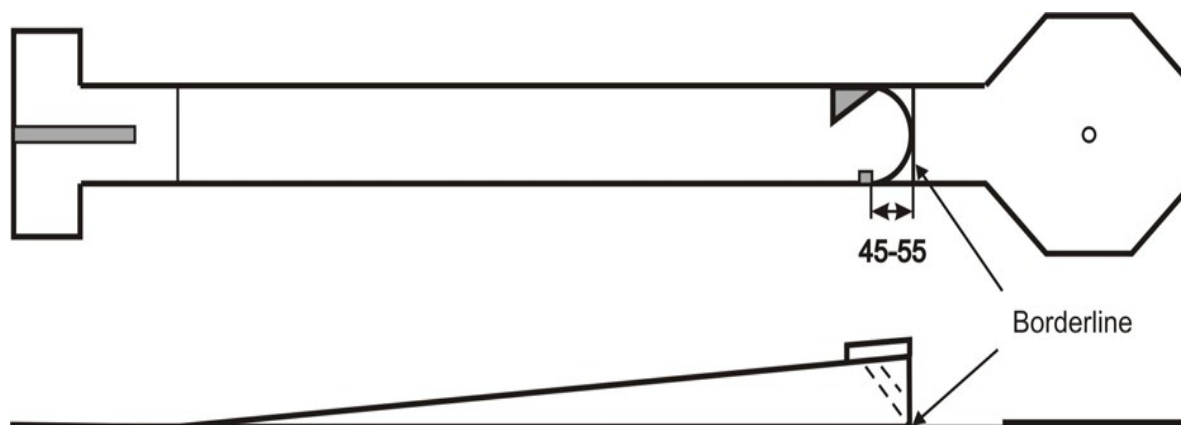
Medidas: Comprimento da pista: 8 – 16 m

Largura do caminho de passagem: Ver Gráfico 1

Alternativa 2 é possível com a parte plana antes do início da rampa. A Alternativa 2 também é possível com uma rampa em queda após o obstáculo. Nesta caso a linha limite é marcada no ponto mais alto da lomba/queda.

Reposição da bola: Se uma bola parar antes ou sobre a linha auxiliar com o seu ponto de contacto, pode ser reposicionada até 50 cm do obstáculo em direcção à marca de saída. Se a bola passar a linha auxiliar, então pode ser reposicionada até 50 cm do obstáculo em direcção ao círculo. Isto no entanto não é obrigatório, sendo a jogada continuada da posição corrente dentro do obstáculo, sem reposicionamento. O reposicionamento deve ser feito sempre de forma paralela às tabelas laterais. Se a bola passou com o seu ponto de contacto a linha auxiliar então pode ser reposicionada até 50 cm em direcção ao círculo.

PISTA 17 (BURACO LATERAL COM RAMPA)



Medidas: Comprimento da pista: 6 – 12m (sem círculo)

Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm

Largura do buraco na rampa: Ver Gráfico 4

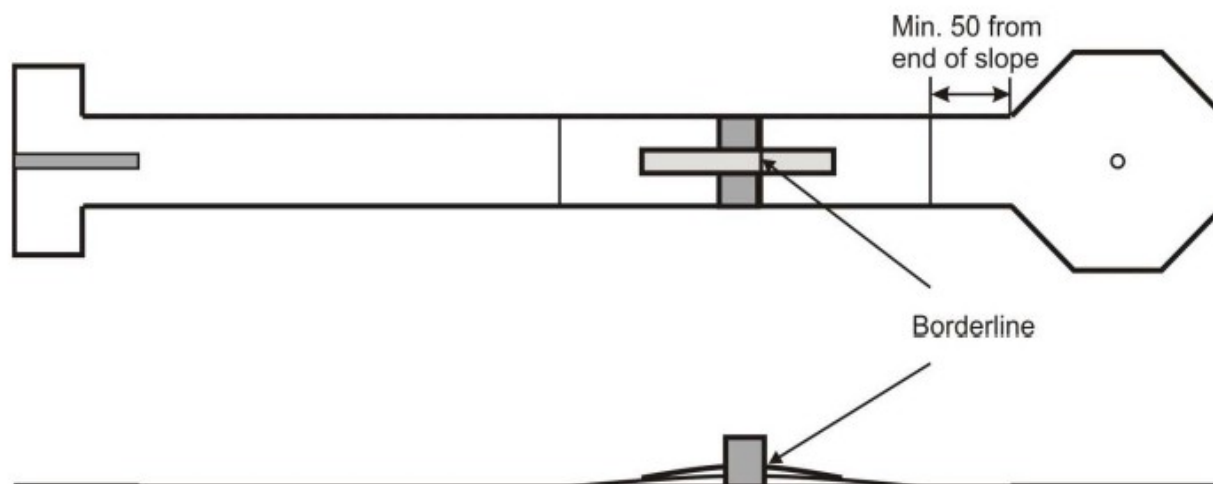
Buraco na rampa: O buraco na rampa pode ser posicionado entre 0 – 10 cm da tabela

Linha limite: As pistas sem círculo não tem linha limite

Nas pistas com círculo a linha limite é marcada logo após a rampa

PISTA 18 (PONTE)

Medidas: Comprimento da pista: 8 – 15m



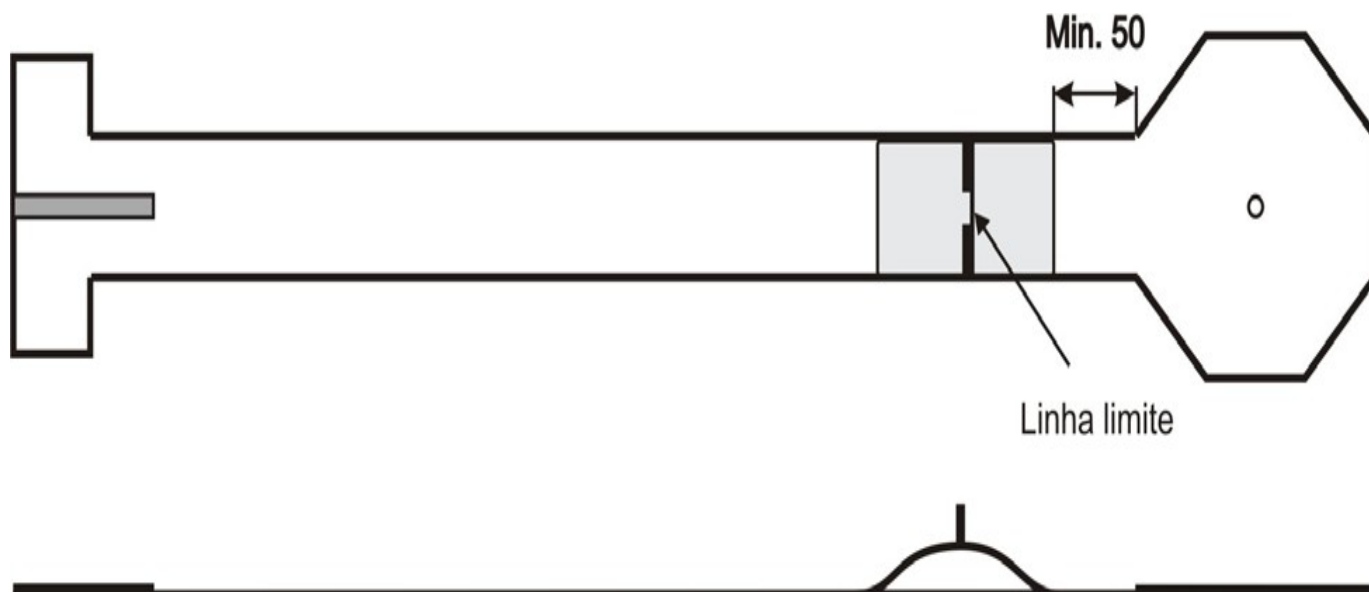
Comprimento da ponte: 80 – 250 cm

Altura da ponte: 10 – 30 cm

Largura no caminho de passagem: Ver Gráfico 1

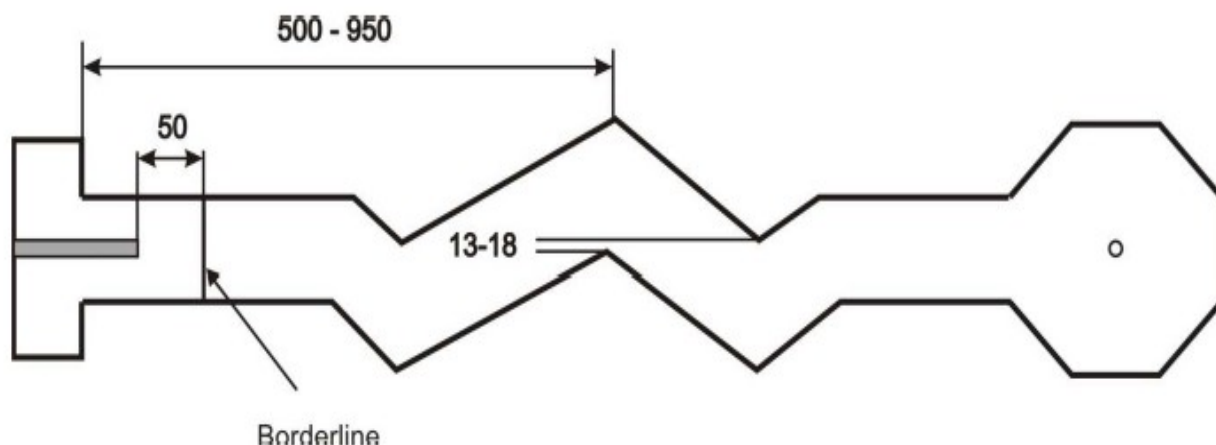
Linha limite: a linha limite é marcada logo após as caixas do obstáculo
 Reposição de bola: a linha de reposição é marcada 50cm à frente do final da rampa
 Outros: O obstáculo deve ter um telhado ou portão na posição da linha limite

PISTA 19 (LOMBA COM PORTÃO)



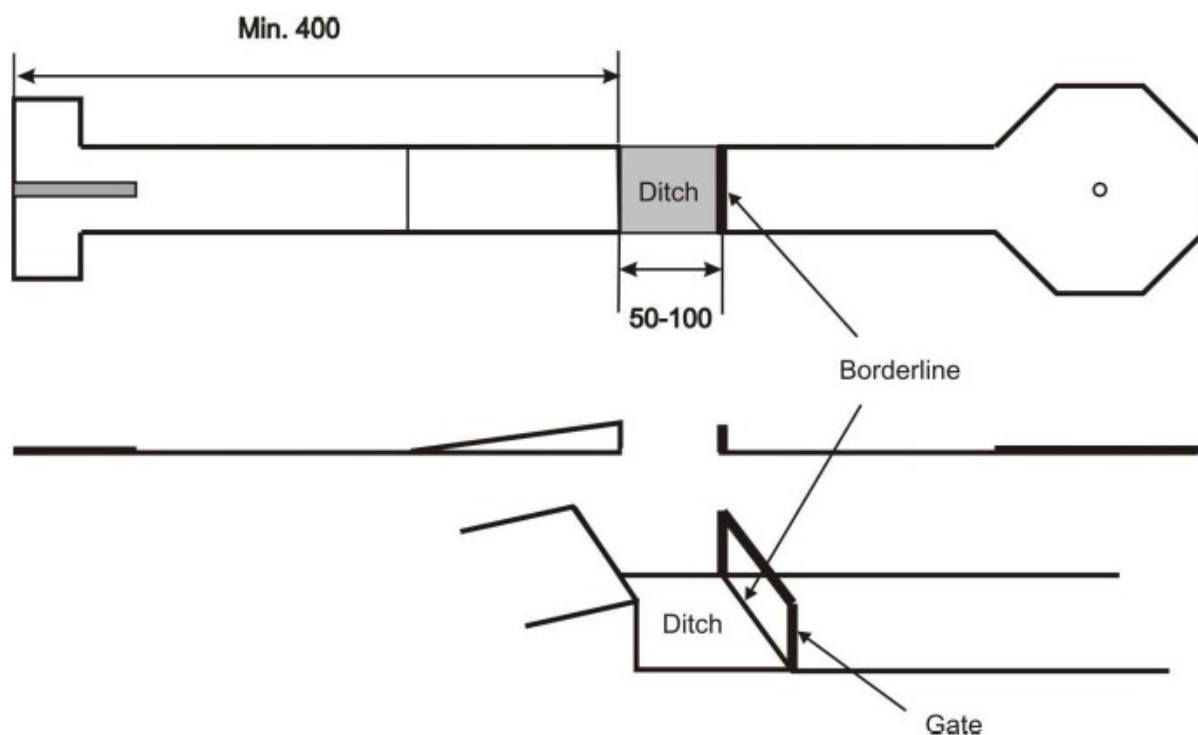
Largura da entrada: Ver Gráfico 1
 Comprimento da lomba: 100 - 200 cm
 Altura da lomba: 30 - 60 cm
 Linha limite: a linha limite é marcada logo após o final do portão na lomba
 Reposição de bola: a linha de reposição é marcada 50cm à frente do final da lomba

PISTA 20 (RAIO)



Medidas: Comprimento da pista: 10 – 15 m
 Largura do caminho de passagem: 13 -18cm
 Linha limite: a linha limite é marcada 50 cm após a marca de saída

PISTA 21 (FOSSO)



Alternativa 1: pista sem portão no topo da rampa

Alternativa 2: pista com portão no topo da rampa

É obrigatório um portão adicional à frente do fosso, em ambas as alternativas

Medidas: Comprimento da pista: 8 – 15m

Comprimento da rampa: no mínimo 100 cm

Altura da rampa: 30 – 60 cm

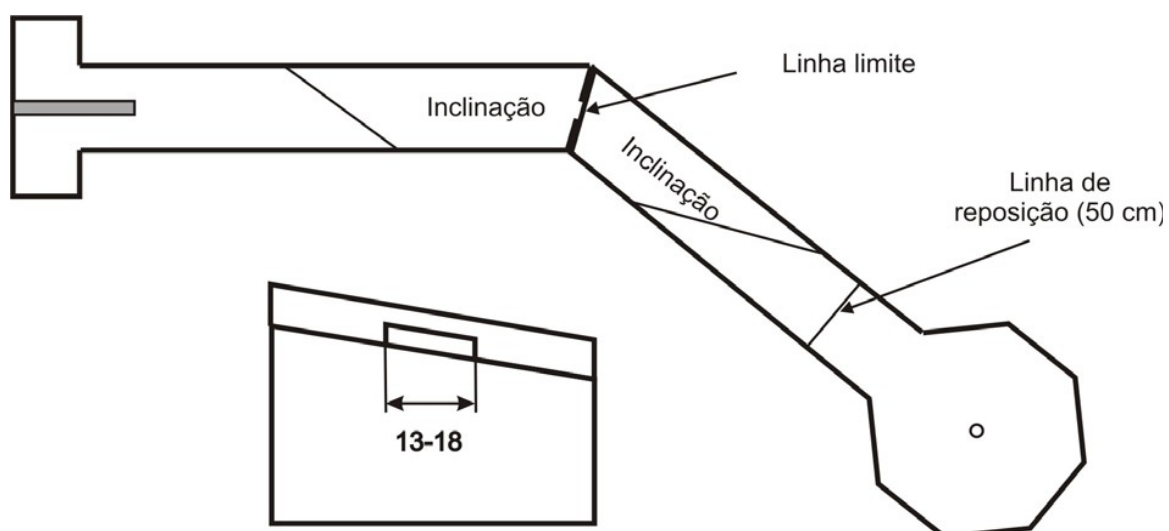
Altura do portão depois do fosso: +/- 10 cm comparado com a altura da rampa.

Linha limite: a linha limite é marcada logo após o início da pista à frente do fosso

Regras da pista: O obstáculo não foi correctamente passado quando a bola passa por cima do fosso fora dos limites das tabelas ou toca no fosso (ou em qualquer material colocado no fosso).

Nestes casos a tacada conta e joga-se de novo.

PISTA 22 (JANELA INCLINADA)



Medidas: Comprimento da pista: 8 -16m

Altura da 1ª rampa: 20 - 40 cm

Inclinação: 5 – 20 cm

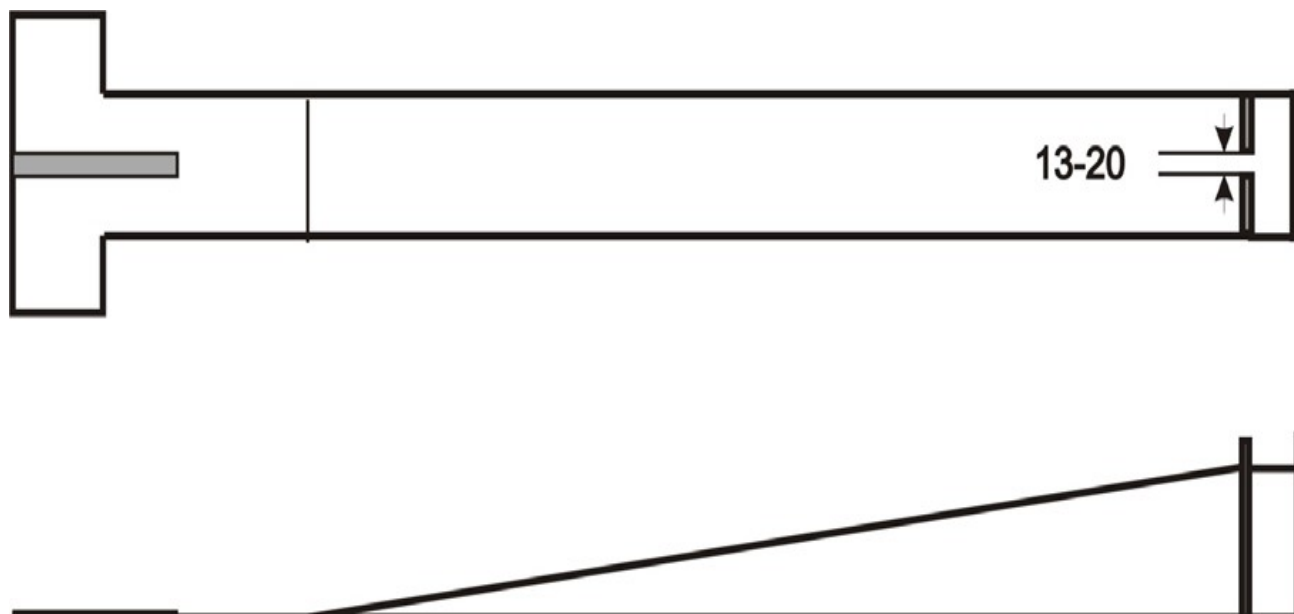
Ângulo da pista: 15 – 30 °

Largura da janela: Ver Gráfico 1

Linha limite. a linha limite é marcada logo após o final da janela

Reposição de bola: a linha de reposição é marcada 50cm à frente do final da reposição

PISTA 23 (DIRECTO DE UMA TACADA)



Medidas: Comprimento da pista: 6 – 12m

Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm

Linha limite: pista sem linha limite

PISTA 24 (BLOCO SUECO)

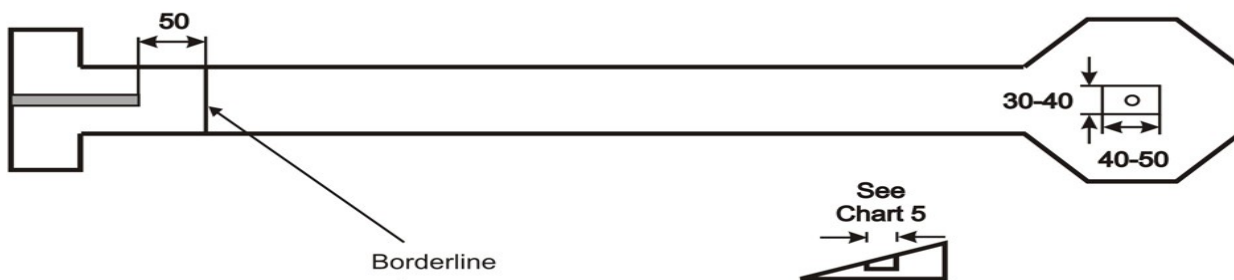
Alternativa 1 : Pista plana

Linha limite: a linha limite é marcada 50 cm após a marca de saída

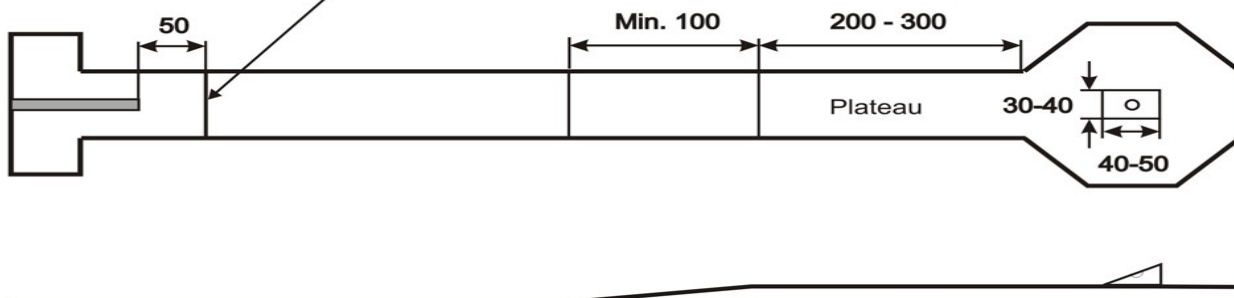
Alternativa 2: Pista com planalto

Linha limite: a linha limite é marcada 50 cm após a marca de saída. Se não houver uma parte plana antes da rampa, a linha limite é marcada logo após a rampa no início do planalto

Alternative 1



Alternative 2



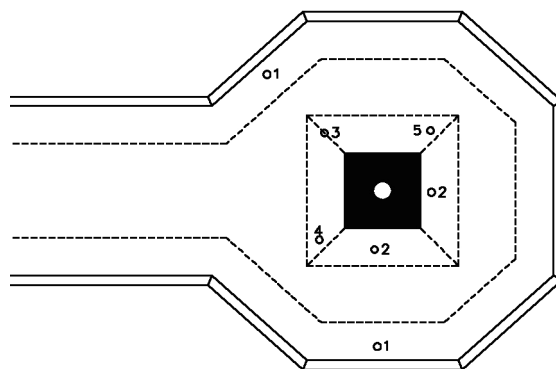
Medidas: Comprimento da pista: 7 – 12m

Altura da subida para o planalto: 10 – 20 cm

O buraco deve estar posicionado no meio do círculo

Reposição de bola: se a bola parar próximo ou a 20cm da rampa (em frente a ele) pode ser posicionada até 20cm da rampa, paralela às linhas de tabela. Se a bola parar próximo ou a 20 cm da rampa (em ambos os lados) pode ser posicionada até 20cm da rampa em ângulo recto às linhas da tabela.

Exemplo



Bola 1 Pode ser reposicionada num ângulo de 90° da tabela em direcção à linha de reposição.

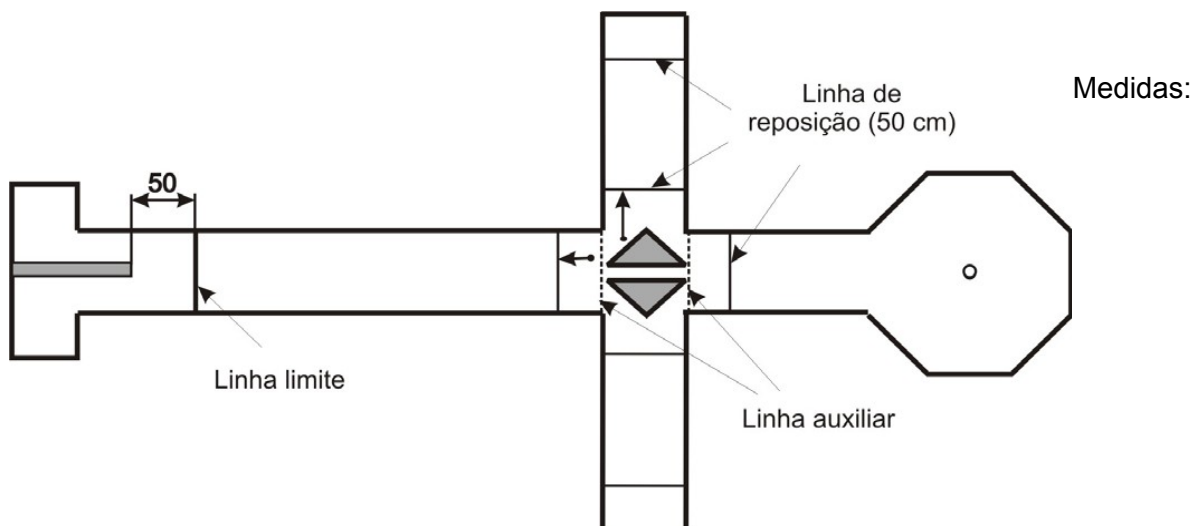
Bola 2 Pode ser reposicionada num ângulo de 90° do obstáculo em direcção à linha de reposição.

Bola 3, que toca a diagonal da linha auxiliar, pode ser reposicionada até ao canto da linha de reposição

Bola 4 a reposição tem de ser feita paralelamente às tabelas até à linha de reposição que está em frente à bola

Bola 5 a reposição tem de ser feita paralelamente à tabela de trás até à linha de reposição

PISTA 25 (CRUZ)



Largura da passagem central: Ver Gráfico 1

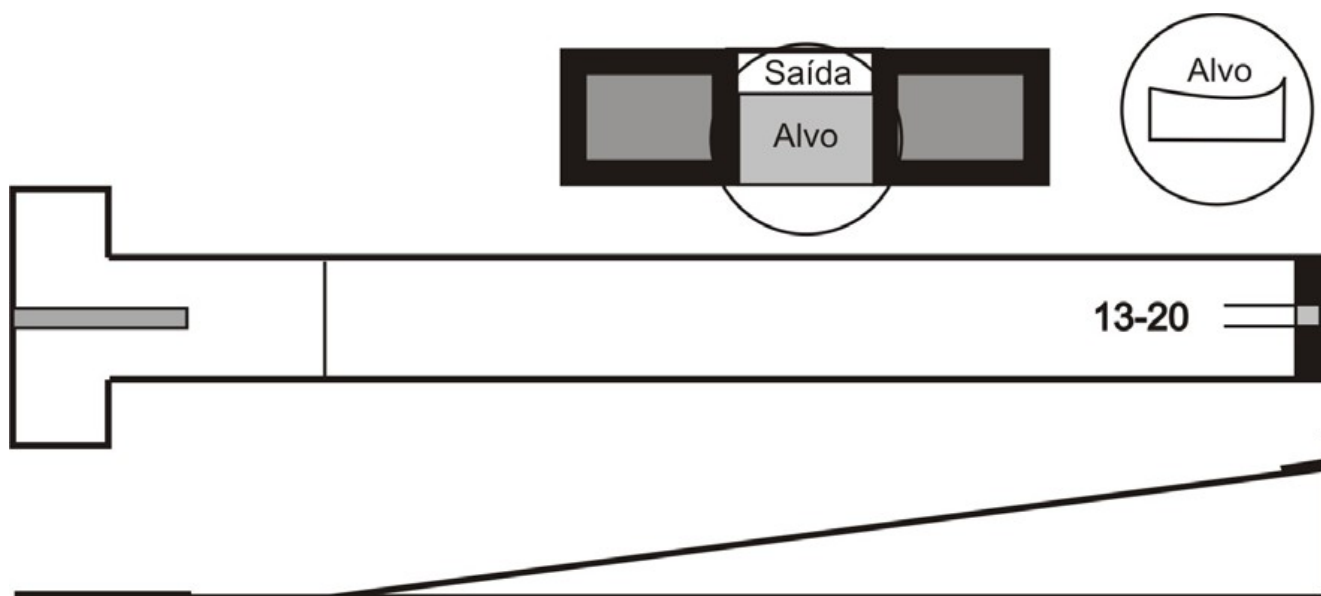
Distância do fim dos braços da cruz ao início do círculo: no mínimo 100 cm

Comprimento dos braços da cruz: 150 – 300 cm

Linha limite: a linha limite é marcada 50 cm após a marca de saída

Reposição: As linhas de reposição são marcadas 50cm do fim dos vértices e do obstáculo, em todas as direcções (ver desenho). As linhas auxiliares são marcadas de todos os 4 cantos da passagem central para o canto mais próximo da tabela assim como a entrada e saída da passagem central. Se a bola parar dentro do obstáculo ou na segunda linha auxiliar com o seu ponto de contacto, pode ser reposicionada até 50cm do obstáculo na direcção da marca de saída. No entanto isto não é obrigatório, a jogada pode ser continuada a partir da posição actual dentro do obstáculo sem reposicionamento. Se a bola passou a segunda linha auxiliar com o seu ponto de contacto, pode ser posicionada até 50 cm do obstáculo em direcção ao círculo

PISTA 26 (MÖLBERG-CRADLE)



Medidas: Comprimento da pista: 6 – 12m

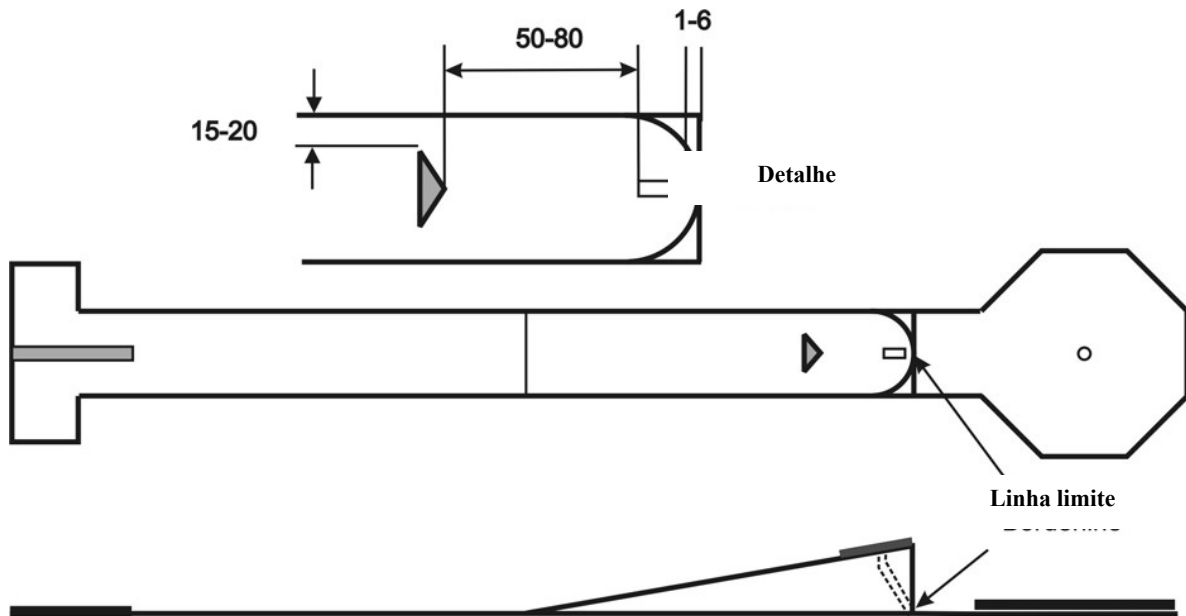
Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm

Largura do alvo: Ver Gráfico 3

Linha limite: pista sem linha limite

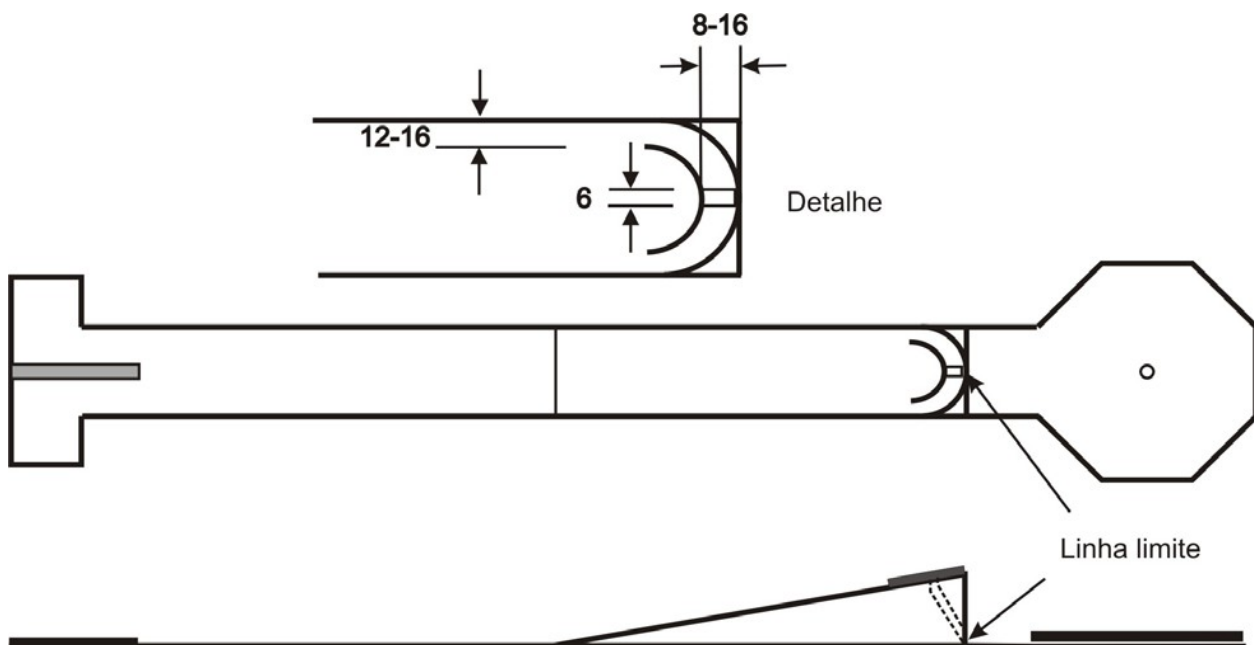
Alvo: Cradle (berço)

PISTA 27 (BURACO VERTICAL EM RAMPA)



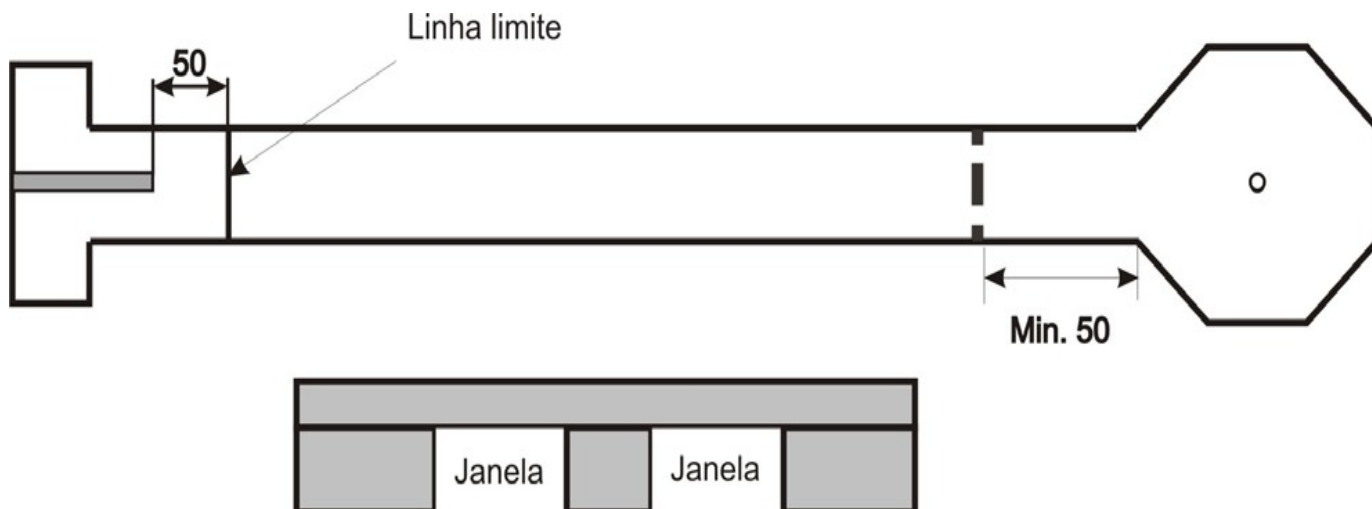
Medidas: Comprimento da pista: 6 – 12m (excluindo o círculo)
 Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm
 Buraco vertical na rampa: Ver Gráfico 3
 Obstáculo em frente ao buraco na rampa: ver desenho (detalhe)
 Linha limite: As pistas sem círculo não tem linha limite.
 Nas pistas com círculo a linha limite é marcada logo após a rampa

PISTA 28 (FERRADURA)



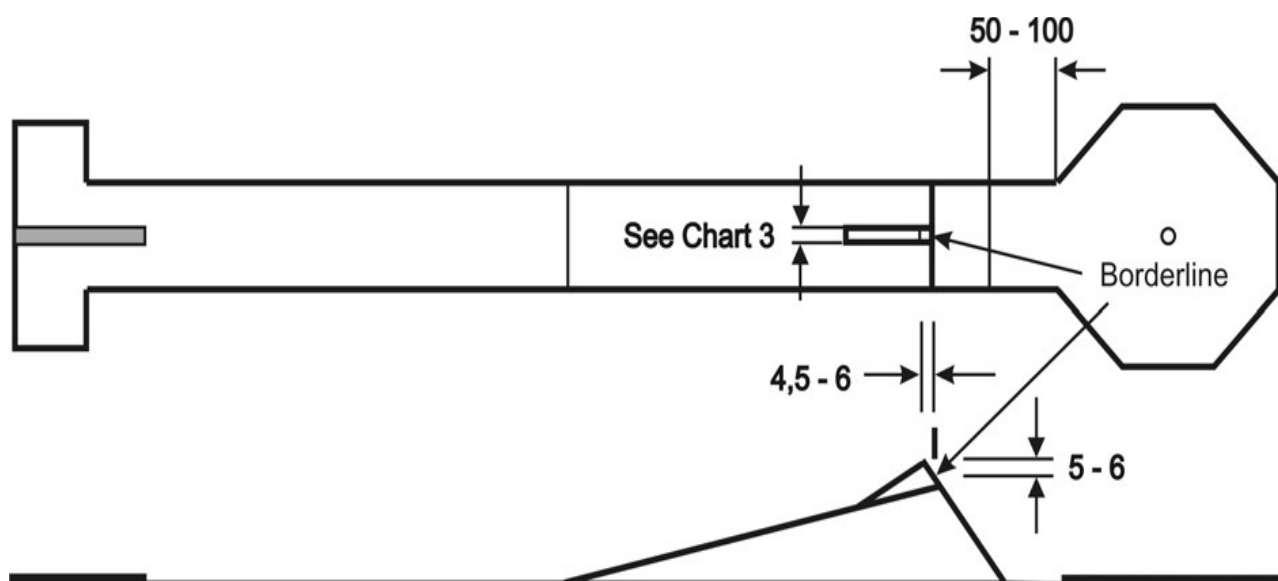
Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm
 Distância do buraco da ferradura em relação à tabela : 0 – 8 cm
 Buraco na ferradura : Ver gráfico 3
 Linha limite: As pistas sem círculo não tem linha limitem.
 Nas pistas com círculo a linha limite é marcada logo após a rampa

PISTA 29 (PORTÕES GÉMEOS)



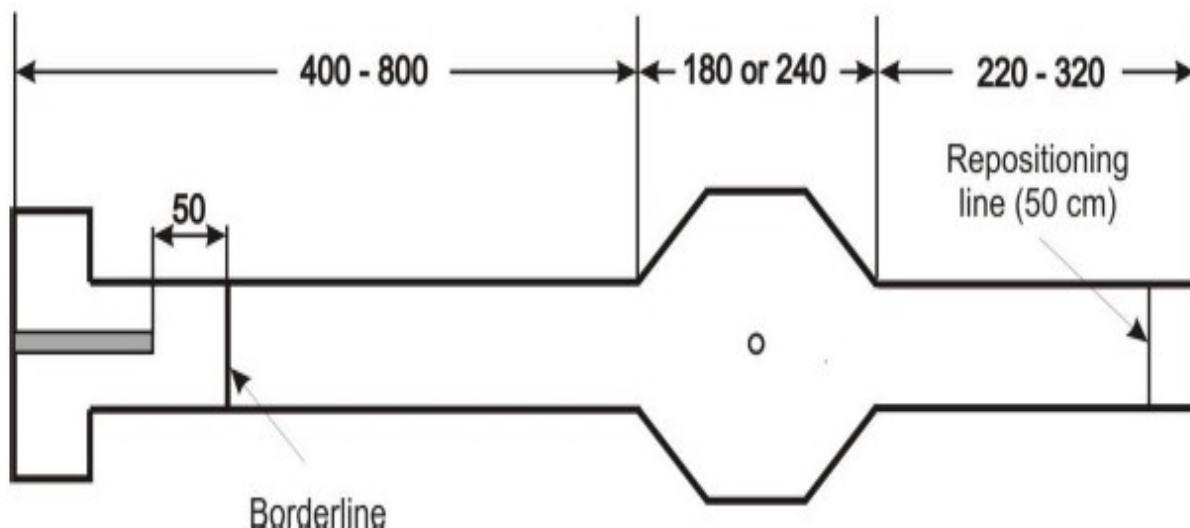
Medidas: Comprimento da pista: 7 – 15m
 Distância do portão à tabela: 5 – 31 cm
 Largura do portão: Ver Gráfico 1
 Área fechada no centro: mínimo 10 cm
 Ambos os portões devem ter a mesma largura
 Linha limite: a linha limite é marcada 50 cm após a marca de saída

PISTA 30 (ESCALAS ESTACIONÁRIAS)



Medidas: Comprimento da pista: 6 – 12m (excluindo o círculo)
 Comprimento da rampa: no mínimo 200 cm
 Altura da rampa: 0 – 60 cm
 Altura do declive: 5 – 20 cm
 Linha limite: As pistas sem círculo não tem linha limite.
 Nas pistas com círculo a linha limite é marcada logo após o obstáculo

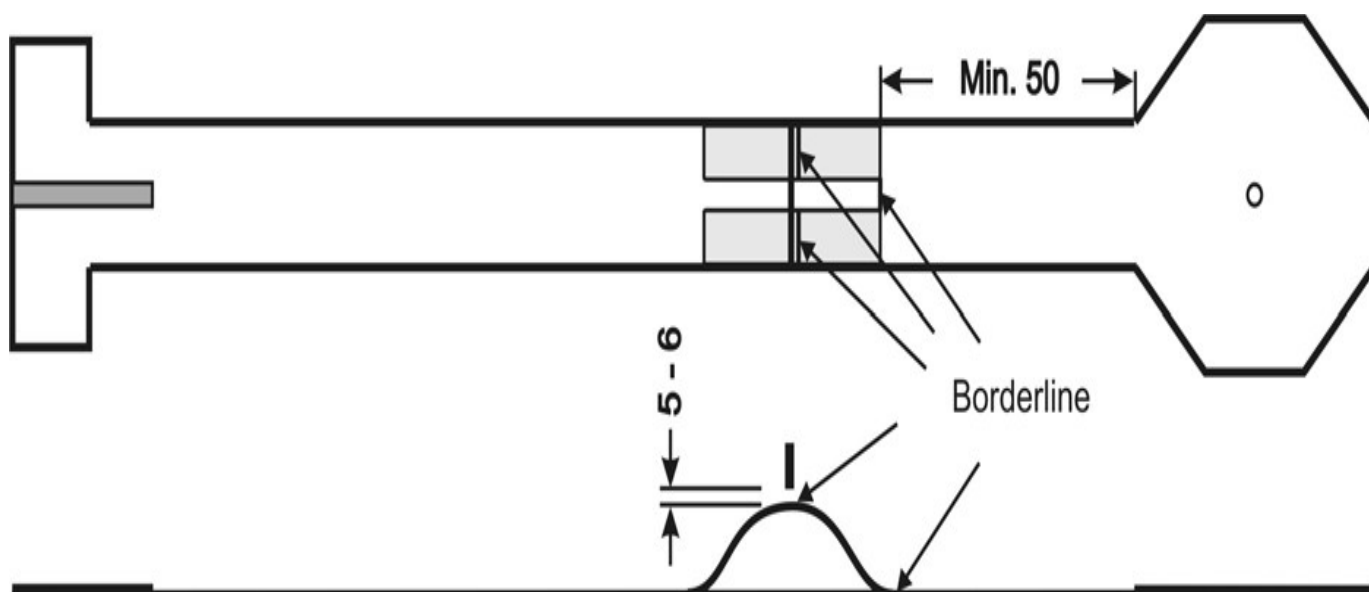
PISTA 31 (GREEN CENTRAL)



Medidas: Comprimento = 8 – 13 m

Linha limite: a linha limite é marcada 50 cm após a marca de saída

PISTA 32 (PASSAGEM)



Medidas: Comprimento da pista 8 – 15 m

Altura da colina: 30 – 60 cm

Comprimento da colina: 100 – 200 cm

Largura da passagem: Ver Gráfico 1

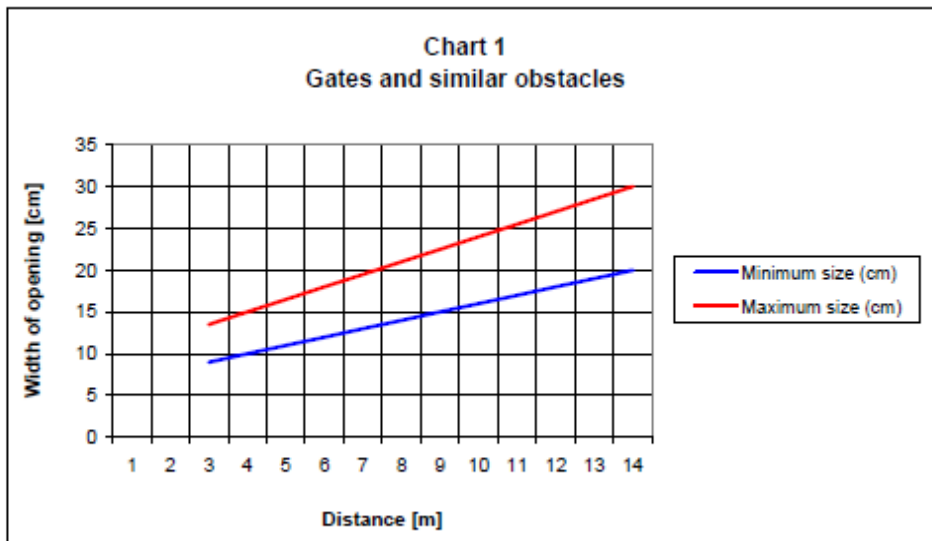
O obstáculo é posicionado no topo da colina

Altura do obstáculo em relação à colina: 5 – 6 cm

Linha Limite: A linha limite é marcada logo após o fim da passagem e em ambos os lados logo após o declive

GRÁFICOS EXPLICATIVOS DO FELTGOLF

A explicação dos gráficos manteve-se em inglês por não ser fundamental para as regras de jogo, mas apenas para a implementação e construção dum campo de Feltgolf

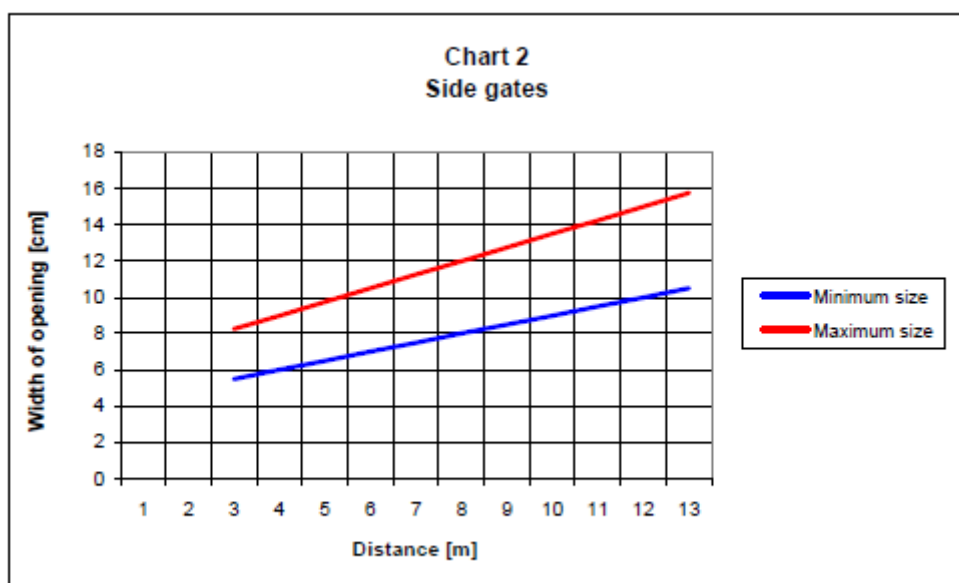


Distance in question is measured from the front edge of the tee-off area to the beginning of the obstacle.

The minimum distance to the obstacle for lanes with single obstacle considered in this chart (1, 16, 18, 19, 22, 25, 29 and 32) is 3 m.

For lanes with multiple obstacles consult the respective lane in the rulebook for finding out which obstacle is relevant for the measurements.

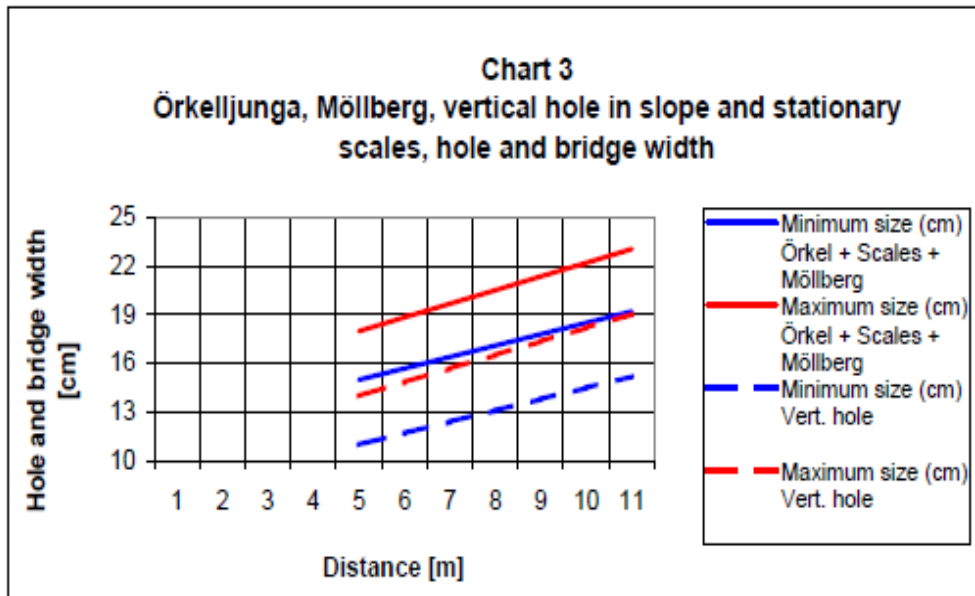
Distance (m)	Minimum size (cm)	Maximum size (cm)
1		
2		
3	9,00	13,50
4	10,00	15,00
5	11,00	16,50
6	12,00	18,00
7	13,00	19,50
8	14,00	21,00
9	15,00	22,50
10	16,00	24,00
11	17,00	25,50
12	18,00	27,00
13	19,00	28,50
14	20,00	30,00



Distance in question is measured from the front edge of the tee-off area to the beginning of the obstacle.

The minimum distance to the obstacle is 3 m.

Distance	Minimum size	Maximum size
1		
2		
3	5,50	8,25
4	6,00	9,00
5	6,50	9,75
6	7,00	10,50
7	7,50	11,25
8	8,00	12,00
9	8,50	12,75
10	9,00	13,50
11	9,50	14,25
12	10,00	15,00
13	10,50	15,75

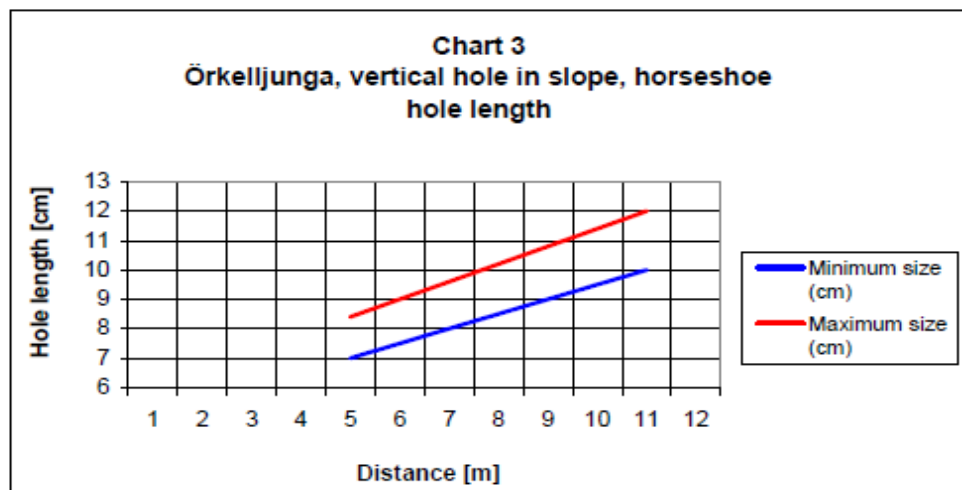


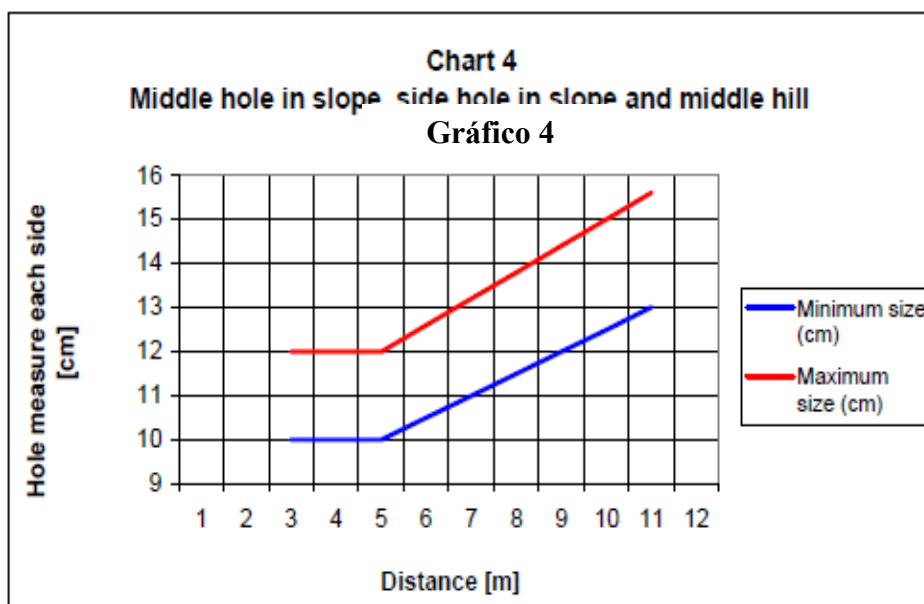
Distance in question is measured from the front edge of the tee-off area to the beginning of the hole/slot.

Minimum distance to the hole/slot is 5 m.

Hole/slot and bridge width

Distance (m)	Minimum size (cm)		Maximum size (cm)	
	Örkel + Scales + Möllberg	Örkel + Scales + Möllberg	Vert. hole	Vert. hole
1				
2				
3				
4				
5	15,00	18,00	11,00	14,00
6	15,70	18,84	11,70	14,84
7	16,40	19,68	12,40	15,68
8	17,10	20,52	13,10	16,52
9	17,80	21,36	13,80	17,36
10	18,50	22,20	14,50	18,20
11	19,20	23,04	15,20	19,04





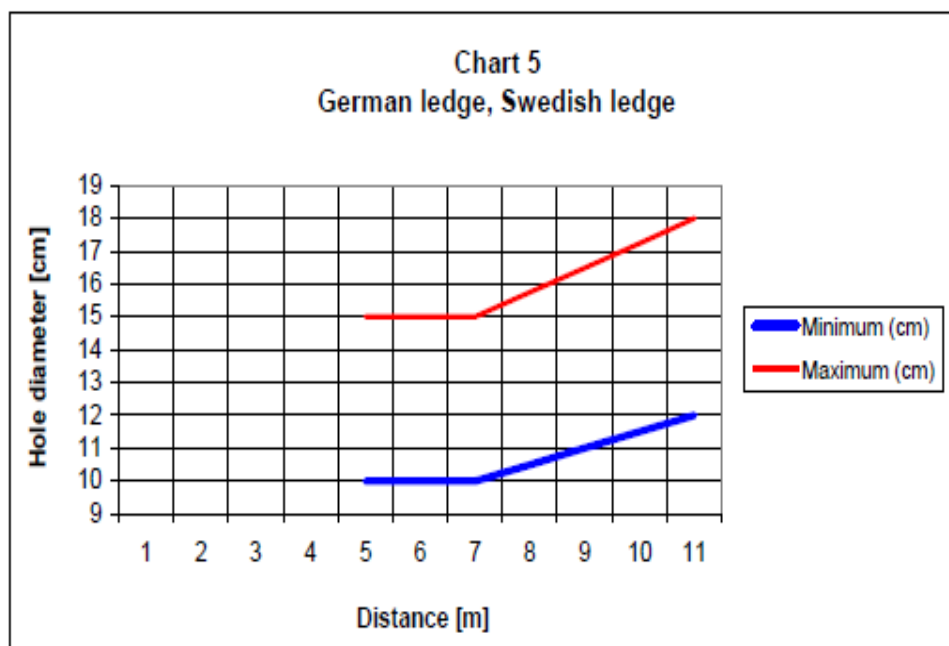
Distance in question is measured from the front edge of the tee-off area to the beginning of the hole.

Each edge of the hole must have the same length.

Minimum distance to the hole for middle hill is 3 m.

Minimum distance to the hole for both types of holes in slope is 5 m.

Distance (m)	Minimum size (cm)	Maximum size (cm)
1		
2		
3	10,00	12,00
4	10,00	12,00
5	10,00	12,00
6	10,50	12,60
7	11,00	13,20
8	11,50	13,80
9	12,00	14,40
10	12,50	15,00
11	13,00	15,60



Distance in question is measured from the front edge of the tee-off area to the beginning of the hole.

Distance (m)	Minimum (cm)	Maximum (cm)
1		
2		
3		
4		
5	10,00	15,00
6	10,00	15,00
7	10,00	15,00
8	10,50	15,75
9	11,00	16,50
10	11,50	17,25
11	12,00	18,00

2.5. REGRAS ESPECÍFICAS DO SISTEMA MOS

0 - Prefácio

Este capítulo abrange as regras para adventuregolf, crazygolf e outros MOS

1. As pistas de MOS (Minigolf Open Standart) têm por regra, as seguintes dimensões:

Comprimento: 3 -40m

Largura : mínimo 0,50m (algumas secções poderão ser estreitas, e aí são consideradas obstáculos)

Diâmetro do buraco: 0,10-0,15m (se o objectivo for um buraco)

2. Marca de saída – Uma caixa de marca de saída deve estar definida em cada pista. Deve ser um espaço fechado com marcações. O tamanho ou dimensões do espaço não estão definidos

3. Apenas campos de 18 pistas com as dimensões standard definidas no ponto 1 podem ser aprovados como campos MOS. O procedimento e forma de aprovação constam no descrito no capítulo de homologação de circuitos.

4. Os materiais da área de jogo devem servir aos fins a que se destinam; a base deve ser durável (de longa duração, resistente, forte e rígida), a área de jogo deve ser durável e servir para o fim a que se destina (ex: relva artificial, cimento, felt, fibrocimento, metal, madeira, plástico)

5. As tabelas (se existirem) devem ser feitas de material durável, jogáveis, lisas e previsíveis (ex: tijolos, metal, madeira, fibrocimento e cimento), pelo menos nas partes que poderão ser usadas como tabelas para jogadas técnicas e táticas.

6. Os obstáculos podem se mover, se forem calculáveis e previsíveis. São permitidos “dificultadores” como água, gravilha ou areia.

7. As regras gerais de jogos aplicam-se a todas as pistas. Devem existir especificações escritas para cada pista do circuito, quando as regras de jogo não se aplicam. Essas regras específicas servirão como guia para jogadores e júris, para a pista em questão.

8. Os campos que são oficialmente aprovados como MOS, porque não cumprem as regras dos pontos 2.2; 2.3 e 2.4, mas cumprem todas as outras regras no respectivo sistema de jogo, podem ser jogadas sob as regras do respectivo sistema de minigolfe, mas necessitam duma clara definição no livro do campo para as pistas não descritas

9. Linha Limite

9.1 A linha limite coincide com o final das marcações da marca de saída na direcção de jogo. Assim que a bola sair correctamente da marca de saída, a linha limite é considerada ultrapassada. Se a bola voltar atrás da linha limite após a ter passado correctamente, pela 1ª vez, é colocada em qualquer ponto da marca de saída

9.2 Pistas, onde primeiro obstáculo ocupe a largura total da pista, podem ter a linha limite no final do obstáculo. Se a bola voltar atrás da linha limite após a ter passado correctamente, pela 1ª vez, aplicam-se as regras gerais de jogo (a jogada continua no sítio, onde a bola voltou sobre a linha limite, tendo sempre em conta as regras gerais de reposição)

10. Reposição

10.1 É recomendada a marcação das linhas de reposição, não sendo obrigatório no MOS. Se as linhas de marcação não estiverem desenhadas, a reposição é feita segundo linhas imaginárias.

10.2 Distâncias de reposição: Se uma bola parar junto a uma tabela, pode ser repostada apenas com a mão num ângulo de 90 graus até 20cm da tabela. Se a bola pára junto a um obstáculo (em qualquer direcção: atrás, `a frente ou junto ao mesmo) pode ser repostada apenas com a mão num ângulo de 90 graus até 30 cm do mesmo.

10.3 Direcção da reposição: Regra geral a bola deve ser repostada num ângulo de 90 graus em relação à tabela ou obstáculo. A regra específica duma pista pode-se aplicar (i.e. quando o jogador ganhar uma vantagem injusta em relação às regras gerais de reposição). Nos obstáculos (caso a bola não tenha passado completamente o obstáculo) a bola é reposicionada na direcção da marca de saída, respeitando as regras gerais de reposição. Isto também se aplica a bolas que voltem atrás para o obstáculo depois de terem passado o mesmo correctamente.

11. Bola fora das tabelas

11.1 As regras gerais do desporto são aplicadas: se a bola sair fora das tabelas depois de passar a linha limite, o jogo continua do local aonde a bola saiu, respeitando as regras gerais de reposição. A regra específica duma pista pode-se aplicar (i.e. quando o jogador ganhar uma vantagem injusta por ter jogado para fora das tabelas). Se for aplicada a regra específica, a próxima tacada é dada da posição onde a tacada anterior foi efectuada.

11.2 Se bola não tiver passado a linha limite o jogo recomeça da marca de saída.

11.3 Quando a bola sai fora das tabelas não são aplicáveis, em caso algum, tacadas de penalidade.

12. Bola no “dificultador”

Geralmente o jogador tem duas opções:

1. Jogar para fora do “dificultador” tendo em conta as regras gerais de reposição, desde que a bola reposicionada não sai do “dificultador” em consequência da reposição.

2 A próxima tacada ser dada da posição onde a tacada anterior foi efectuada

2.6. REGRAS ESPECÍFICAS DO SISTEMA MINIFELTGOLF

1.As pistas de Minifeltgolf têm por regra, as seguintes dimensões:

Comprimento s/ green: 5, 00 – 7,50 m incluindo placa de saída
Comprimento c/ green: 6, 00 – 9, 00 m incluindo placa de saída
Largura (medida interior): 0, 60 m
Largura do green : 1,20 m
Largura da Placa de Saída: 0, 10 – 0,20 m
Comprimento da Placa de Saída: 0,30 – 0,50m
Plataforma de saída: opcional
O diâmetro do círculo do buraco 0,10 m

2. As pistas de Minifeltgolf são construídas nos mesmos materiais e com as mesmas soluções definidas para as pistas de Feltgolf.

3. Os obstáculos são semelhantes aos do Feltgolf podendo ser utilizados obstáculos de outros modelos aprovados para competições.

2.7. REGRAS ESPECÍFICAS DO SISTEMA MOS MINIATURGOLF STABOSLAB

1. As pistas de Miniaturgolf Staboslab têm as mesmas dimensões e obstáculos do modelo MINIATURGOLF, diferindo apenas no piso de jogo que é constituído por placas STABOSLAB.

2.8. REGRAS DE HOMOLOGAÇÃO

1 - Materiais homologados

1.1.

SISTEMA	ÁREA DE JOGO	TABELAS
Petergolfe	Betão	Tubos metálicos
		Barra de Ferro liso
Miniaturgolf	Placas de fibro - cimento e materiais como mesmo propósito com os mínimos standards aprovados	Barra de Ferro liso, Fibro - cimento ou tubos metálicos
Feltgolf	Alcatifa	Madeira, Metal anti ferrugem (liso ou rectangular), Madeira com barra de ferro liso incorporado

1.2 - A área de jogo no que concerne ao miniaturgolf especifica apenas as superfícies lisas, a direito ou rampas, ou placas não modelizadas; obstáculos (como as ondas, a lomba ou a ponte) não fazem parte desta definição e podem ser construídos de diferentes materiais.

1.3 - Em princípio os materiais usados para todos os sistemas devem ser estáveis para permitir jogar minigolfe regularmente.

2 .Critérios para aplicação de novos materiais/sistemas:

2.1 Selectivo para o desporto

2.2 Jogadas calculáveis

2.3 Qualidade da zona de jogo e das tabelas

2.4 Obstáculos fixos

2.5 Os membros activos podem pedir a aprovação de novos materiais, tipos de obstáculos ou sistemas de campos. A documentação do material usado e comentários dos membros activos devem ser anexos ao pedido. Outra documentação e materiais podem ser pedidos por decisão da Comissão Técnica da WMF. As emendas finais ou alterações são aprovadas em Assembleia Geral

2.6. Quanto aos materiais das placas para campos de miniaturgolf os membros ativos e organizações comerciais podem perguntar sobre suas próprias despesas

para WMF homologação de materiais ainda não incluídas por meio de medições de um laboratório independente. Se os resultados das medições estão dentro do mínimo dos padrões da WMF definidos no Anexo 1, a marca do material de placa podem ser listados em Anexo 2, por decisão do Comité Executivo da WMF sob recomendação de Comité Técnico da WMF.

2.7. As emendas finais ou alterações são aprovadas na Conferência de Delegados

2.9. APROVAÇÃO DE CIRCUITOS DE MINIGOLFE PARA TORNEIOS

1. Geral

1.1. Os procedimentos de aprovação têm o objectivo comum de assegurar um elevado nível de instalações desportivas de minigolfe mundialmente

1.2. A aprovação é da competência dos membros activos da WMF que o devem fazer com elevado nível de responsabilidade. Por um lado os membros activos e os órgãos da WMF têm o objectivo claro de divulgar o minigolfe mundialmente, por outro lado os membros activos devem respeitar o bom senso desportivo da WMF tratando este sistema de aprovação da forma mais correcta.

1.3. Todos os campos de minigolfe espalhados pelo mundo, onde são jogados torneios de minigolfe nacionais ou internacionais, dentro da organização da WMF e dos membros activos, devem ser aprovados seguindo estas regras.

1.4. Apenas campos que cumpram as regras gerais internacionais do desporto, incluindo as regras desportivas específicas de cada sistema e as condições de homologação da WMF, podem ser aprovados

1.5. Cada membro activo é responsável pela aprovação de todos os campos de minigolfe dentro do seu território e deste modo garantir torneios standard controlados. Todos os donos de campos ou construtores de campos, têm o direito de pedir a inspecção de um determinado campo pelo membro activo da WMF. O membro activo tem de ter a certeza, que o espírito do minigolfe com condições calculáveis e justas podem ter lugar na base da organização a nível nacional.

2. Procedimentos de registo e placa de aprovação

2.1. O campo de minigolfe em questão deve ser inspeccionado por uma pessoa autorizada sob a responsabilidade do membro activo

2.2. Para o procedimento de aprovação deve ser usado:

- A) o formulário de aprovação geral da WMF
- B) o formulário detalhado de acordo com o sistema que deve ser aprovado (petergolfe, miniaturgolf, feltgolf, MOS)

2.3. O formulário preenchido e assinado é enviado pelo membro activo ao Director Desportivo da WMF que verifica e confirma a aprovação tendo em consideração as actuais regras internacionais do desporto, as regras específicas de cada sistema e também as condições de homologação. Mesmo que a inspecção do campo pelo membro activo tenha um resultado negativo o formulário geral da WMF tem de ser enviado ao Director Desportivo da WMF.

2.4. O membro activo deve assegurar que todas as formalidades legais foram cumpridas, que a informação nos formulários pode ser guardada, registada digitalmente e usada para fins internos pela WMF e federações continentais.

2.5. O Director Desportivo da WMF providencia que uma placa de aprovação seja enviada para o proprietário do campo directamente ou através do membro activo. A placa mostra o logótipo da WMF, o site da WMF, o termo “approvedminigolfcourse”, a morada do campo, o sistema de minigolfe e a data da última aprovação num destacável individual.

2.6. Um prolongamento do procedimento para todos os campos aprovados deve ser tratado pelos membros activos. A re -aprovação para todos os campos deve ser organizada no máximo 3 anos após a última inspecção. Os campos em causa devem ser indicados ao Director Desportivo da WMF logo após a inspecção.

Se o prolongamento da aprovação é organizado após a expiração da aprovação válida, o campo deve ser tratado como prolongado desde que a aprovação tome lugar antes de dois após a expiração. Se o prolongamento for feito depois de passarem dois anos da expiração, não será tratado como um prolongamento. Neste caso será tratado como uma nova aprovação para campo antigo.

2.7. As taxas para aprovação de torneios estão listadas no catálogo de custos da WMF. Cabe ao membro activo cobrar uma taxa adicional nacional pelos procedimentos de aprovação.

3. Aprovação de campos de minigolfe existentes e novos

3.1. Os campos de minigolfe, que foram construídos antes de 1/1/2006, devem ser aprovados para torneios pelos membros activos até 31/12/2007

3.2. Os campos de minigolfe, que foram construídos após 31/12/2005, devem ser aprovados para torneios pelos membros activos antes de receberem torneios.

3.3. Se 6 ou mais pistas de um campo forem mudadas dentro dum período de 3 anos, este campo é tratado da mesma forma que um campo que foi construído após 31/12/2005.

3.4. Se um campo for instalado por um máximo de dois anos, ele é tratado com um campo temporário. Se existirem competições num campo temporário no seu terceiro ano de existência no mesmo local, o campo passa a ser tratado como um campo permanente e uma taxa adicional será cobrada.

3.5 Se um campo aprovado for transferido do local original para uma nova localização, será tratado como um campo transferido e uma taxa será cobrada.

4. Aprovação para torneios internacionais

Para torneios internacionais o campo deve ser aprovado sob a supervisão da Comissão Técnica da WMF pelo menos 12 meses antes do torneio propriamente dito.

2.10. REGULAMENTAÇÃO INTERNACIONAL DO DESPORTO

1. Geral

- 1.1. Esta regulamentação aplica-se, bem como as “regras internacionais do desporto”, a toda a espécie de Torneios indicados na cláusula 3, desde que a WMF não tenha estipulado nada em contrário em procedimentos de regulamentação separada.
- 1.2. A regulamentação nacional para torneios, para além desta regulamentação, também se aplica a torneios internacionais se os membros activos assim os estipularem. Esse tipo de informação deve ser acessível a todos os jogadores.
- 1.3. A regulamentação nacional contraditória não se aplica.

2. Direito a jogar

- 2.1. Cada membro activo é obrigado, para que um jogador possa tomar parte em competições sob a jurisdição da WMF, emitir documento que possa fazer prova do direito de jogar (Ex: passe do jogador)
- 2.2. Numa competição internacional um jogador tem direito a jogar apenas por um clube, uma equipa regional e/ou uma equipa nacional. Isto não afecta os regulamentos internos nacionais
- 2.3. Em Torneios Internacionais, os jogadores estrangeiros terão de estar aptos a provar o seu direito a jogar. O direito de jogar será verificado pelo presidente do júri ou pela pessoa a quem o responsável a quem o membro activo der poderes para o efeito. Se o jogador não poder provar será obrigado a fazê-lo dentro de 4 semanas sob pena de vir a ser desqualificado. O seu membro activo deverá ser informado. As regras nacionais serão aplicadas aos jogadores do país onde o Torneio tiver lugar.
- 2.4. O passe de um jogador (documento comprovativo do direito de jogar), deverá ser indicado à WMF por um membro activo, se esse jogador já pertenceu a outro membro activo antes. A WMF tem um arquivo dos passes dos jogadores que mudam dum membro activo para outro.
- 2.5. O novo membro activo deve obter a desvinculação do jogador do anterior membro activo do qual ele fazia parte.
- 2.6. Um jogador só pode mudar de clube para outro país durante uma designada “janela de transferência”. Essa “janela de transferência” decorre de 1 a 31 de Agosto e de 1 a 31 de Dezembro de cada ano. O jogador adquire o direito a jogar no novo clube do novo membro activo, a 1 de Setembro e a 1 de Janeiro do ano seguinte. Até receber o direito a jogar no novo clube, o jogador deve-se manter no clube antigo, isto se continuar como associado do mesmo.
- 2.7. Para transferências fora das fronteiras nacionais, que ocorram fora da “janela de transferência”, o jogador recebe 3 meses de suspensão. A suspensão tem de ser publicada e anunciada ao jogador e a ambos os membros activos em causa.
- 2.8. Um jogador pode mudar de clube dentro de membros activos uma vez apenas no período de 12 meses.
- 2.9. Para jogar numa liga de clubes ou campeonato de clubes de um membro activo estrangeiro e nas taças continentais em que para a qual o clube estrangeiro se

apuro, o clube nacional pode emprestar o seu jogador ao clube estrangeiro. O empréstimo deve ter o prazo de 12 meses e ser feito durante a “janela de transferência”. Além disso o empréstimo entre os clubes deve ser aprovado pelos 2 membros activos e comunicada à WMF. O empréstimo apenas se aplica para uma equipa específica numa liga de clubes ou campeonato de clubes e numa possível taça continental durante o período de empréstimo. Em todas as outras competições o jogador tem o direito de jogar pelo seu clube original.

2.10. Um jogador que é emprestado a outro clube não tem direito de jogar numa liga de clubes ou campeonato de clubes ou numa taça continental pelo seu clube de origem durante o período de empréstimo. Ele só pode jogar em outras competições de equipas pelo seu clube de origem.

2.11. Em torneios para equipas nacionais os jogadores apenas podem jogar pela nação da sua cidadania

2.12. Se um jogador tem dupla nacionalidade, é apenas possível mudar de uma federação nacional para outra uma vez em 3 anos

3. Tipos de Torneios

3.1. Podem distinguir-se os seguintes torneios a nível internacional

- Campeonatos
- Encontros Internacionais
- Taças
- Torneios Internacionais

3.2. Presentemente disputam-se os seguintes campeonatos:

- Campeonatos Mundiais
- Jogos Mundiais
- Campeonatos Continentais
- Campeonatos do Mundo de Juniores
- Campeonatos Continentais de Juniores (Open)
- Campeonatos Continentais de Seniores (Open)

3.3. Os encontros internacionais são competições entre selecções nacionais, que devem ser seleccionadas pelos respectivos membros activos.

3.4. Presentemente disputam-se as seguintes Taças:

- Taça das Nações (Open)
- Taça das Nações de Juniores
- Taça das Nações de Seniores
- Taças Continentais (Ex: EuropaCup)

3.5. Os torneios internacionais são todos os torneios onde equipas ou mais de 6 jogadores de um membro activo (e fora da fronteira nacional) tomam parte. Pela extraordinária localização de alguns clubes, cujo campo de minigolfe está situado a não mais de 30 km da fronteira de outro membro activo, os jogadores e equipas desse membro activo, são adicionalmente permitidos participar em torneios nacionais dentro dessa área (30 km) sem limites.

3.6. De modo a fazerem parte do calendário internacional, os torneios internacionais devem ser registados junto do Director Desportivo da WMF, pelo responsável do membro activo, fornecendo a data do torneio, até 31 de Dezembro do ano anterior ao que o torneio irá ser disputado. Os torneios internacionais que são anunciados antes, são publicados pela WMF a partir de 1 de Outubro. Apenas

os torneios que aparecem no calendário internacional, podem ser considerados torneios internacionais.

3.7. Para dar nome a um torneio na esfera da WMF, “World”, “European (ou outro Continente), “Campeonato Internacional”, ou títulos similares, não podem ser usados sem permissão da WMF.

3.8. Os torneios internacionais podem ser promovidos apenas pelos membros activos, organizações subordinadas aos membros activos, ou por clubes filiados na WMF através dos membros activos.

4. Anúncio dum Torneio

4.1. O anúncio de um torneio deverá conter todos os pormenores importantes devidamente realçados

4.2. O anúncio de um Torneio deverá conter os seguintes pormenores:

- Organizador
- Tipo de Torneio
- Local (tipos de campo)
- Tipo de Competição (individual ou por equipas e número de jogadores por cada equipa)
- Normas
- Direito a jogar
- Começo e duração do torneio
- Importância a pagar
- Prémios
- Período destinado a treinos que deverá ser no mínimo de 14 dias
- Prazos de inscrição e pagamento
- Como nota, que as regras e regulamentos da WMF se aplicam ao torneio
- O anúncio de torneios internacionais ou encontros internacionais deverá conter a nota: “ESTE TORNEIO ESTÁ INSCRITO NA WMF”

5. Taxas

5.1. Os Torneios indicados na cláusula 3 estão sujeitos a uma taxa, pagável pelo membro activo à WMF. As taxas estão listadas nas listas de custos da WMF

5.2. As taxas deverão ser pagas com a inscrição do Torneio junto do Director Desportivo da WMF, ou se isso for omitido, com a publicação e envio do anúncio.

5.3. As taxas deverão ser pagas para todo o ano até 30 de Abril. O membro activo responsável pela organização é quem deve pagar os débitos à WMF

5.4. Os membros activos podem ainda pedir aos organizadores uma taxa adicional

6. Voltas e critérios para as categorias

6.1. Os torneios internacionais devem ter pelo menos 3 voltas em competições individuais e 2 voltas em competições por equipas. Pelo menos 2 voltas devem ser dadas por todos os participantes

6.2. As semi-finais e finais, com um número reduzido de participantes podem ser permitidas após a 3ª volta para a frente. No entanto, o número de jogadores qualificados numa categoria nunca deve ser inferior a 3.

6.3. Uma categoria é permitida se pelo menos 4 jogadores ou 3 equipas jogam na mesma.

7. Começo e horários

O começo e o horário do torneio para o início da 1ª volta, devem ser colocados em lugar visível do campo às 19 h do dia anterior

8. Limite do número de participantes

O número de participantes pode ser limitado de acordo com a capacidade das instalações e o tempo disponível para o torneio. As inscrições serão anuladas se forem entregues depois da data de término das mesmas. Quando há um limite numérico, as inscrições serão aceites por ordem de chegada (de acordo com a data) até ficarem preenchidas.

9. Treinos

9.1. O árbitro principal deve actuar mesmo durante os treinos como o responsável pela aplicação das regras. Se ainda não estiver presente, então deve nomear uma pessoa para o representar.

9.2. As instalações para o torneio devem estar fechados para o público pelo menos até um dia antes do início do mesmo e até às 18h do mesmo, e estarem exclusivamente destinadas para os treinos. Para campeonatos internacionais as instalações são abertas e fechadas de acordo com os convites e regulamentos disponibilizados

9.3. Durante os treinos oficiais os jogadores deve envergar o uniforme oficial do clube ou da federação nacional

9.4. As instalações devem estar abertas para treino 60 min antes da hora prevista de começo do torneio. Em torneios com vários grupos dentro do torneio, as instalações devem esta aberta 30 m antes da entrada do próximo grupo e por isso 15m para todos os buracos

9.5 Um pequeno tempo de treino na pista 1 deve estar disponível em cada torneio. antes dum começo “shotgun” um pequeno tempo de treino deve ser dado antes da respectiva pista de começo.

10. Taxas de registo e de treino

As taxas de registo e de treino podem ser cobradas na moeda nacional

11. Espectadores

Qualquer grupo supervisor, tal como o júri pode permitir a admissão de espectadores no campo durante a competição

12. Instrumentos de ajuda

Os para ventos usados em campeonatos internacionais devem ser transparentes

13. Prémios

Os prémios devem ter significado num torneio internacional, mas escusam de ser desnecessariamente dispendiosos

14. Listas de resultados

14.1. As listas de resultados devem ser feitas o mais rapidamente possível e ser enviadas para o Director Desportivo da WMF e a todos os clubes participantes e os seus respectivos membros activos no prazo de 3 semanas. Em alternativa podem ser publicadas num site, indicado no convite

14.2. As cores oficiais para os resultados das voltas, são:

Petergolfe: 18-24 – azul; 25-29 – verde; 30-35 – vermelho; 36 -126 – preto
Miniaturgolfe: 18-19 – azul; 20 – 24 – verde; 25-29 – vermelho; 30-126 – preto
Feltgolfe: 18-29 – azul; 30-35 – verde; 36-39 – vermelho, 40-126 – preto
MOS: 18-29 – azul; 30-35 – verde; 36-39 – vermelho, 40-126 – preto

15. Equipamento desportivo

Sapatos de desporto e os uniformes das equipas devem ser apropriados ao minigolfe e são necessários durante os treinos oficiais e torneio. Apenas chapéus desportivos são permitidos. Estas regras aplicam-se aos torneios listados em 3.2., 3.3. e 3.4

2.11. REGULAMENTAÇÃO PARA LICENCIAMENTO DE BOLAS

1. Bolas permitidas

1.1. Bolas fabricadas e lançadas no mercado até 30 de Setembro de 2006
Bolas fabricadas e lançadas no mercado antes de 30 de Setembro de 2006 (“Bolas Antigas”) são permitidas em competição sem qualquer restrição, a menos que não preencham os requisitos técnicos da WMF

1.2. Bolas fabricadas e lançadas no mercado em e após 1 de Outubro de 2006
Bolas fabricadas e lançadas no mercado em e após 1 de Outubro de 2006 (“Bolas Novas”) são permitidas em competição sem restrições, desde que:

- Preencham os requisitos técnicos da WMF
- Estejam listadas numa lista oficial de bolas aprovadas

1.3. Bolas de Golfe:

- As bolas de golfe não beneficiam do privilégio das “Bolas Antigas”.
- O ano de aprovação junto com o logotipo da WMF devem ser identificados nas bolas de golfe aprovadas.

3. DÚVIDAS E OMISSÕES

Em caso de dúvidas e/ou omissões na tradução portuguesa, utiliza-se a versão inglesa dos capítulos do “International Rulebook” constantes no site da WMF, como os válidos para interpretação de regras e regulamentos da modalidade.

O PRESENTE REGULAMENTO TÉCNICO É COMPLEMENTADO COM O “REGULAMENTO GERAL DE PROVAS DESPORTIVAS”

Anexo 1

characteristic	standard / norm	scale unit		proposal for minimum standard	Notes
Bending tensile strength	DIN EN 12467	N / mm ²	direction 1	≥17.00	measurement in two directions, test machine "Zwick 1496", test speed 0,5 kN/s
			direction 2	≥26.00	
compression strength	DIN EN ISO 604	N / mm ²		≥80	test machine "Zwick 1496", test speed 0,5 N/(mm ² *s)
Flexural modulus	DIN 1048	N / mm ²	direction 1	≥19000	measurement in two directions, test machine "Zwick 1496", test speed 0,5 N/(mm ² *s) / higher value means material is stiffer
			direction 2	≥19000	
thermal expansion coefficient	DIN 51045	1 / K	direction 1	≤12,5 x 10 ⁻⁶	measurement in two directions, test machine "Zwick 1496", test speed 0,5 N/(mm ² *s)
			direction 2	≤12,5 x 10 ⁻⁶	
moisture expansion	DIN EN 1170-7	mm / m		≤4.25	Difference between "completely dry" and "completely wet"
Shrinking	DIN EN 1170-7	mm / m		≤ -2.000	Difference between "completely wet" and "normal dry"

Anexo 2

Following plate materials fulfill the minimum standards of annex 1:
Decided at meeting of WMF Executive Committee 14th and 15th November 2009

Eterplan 15 mm

Eternit AG, Germany www.eternit.de
 Description Eterplan
 review date: 31.12.2014

Eterboard HD 15 mm

Euro Panels, Belgium www.europanel.be
 Description Eterboard HD
 review date: 31.12.2014

Anexo 3

Foto do obstáculo Rhombus

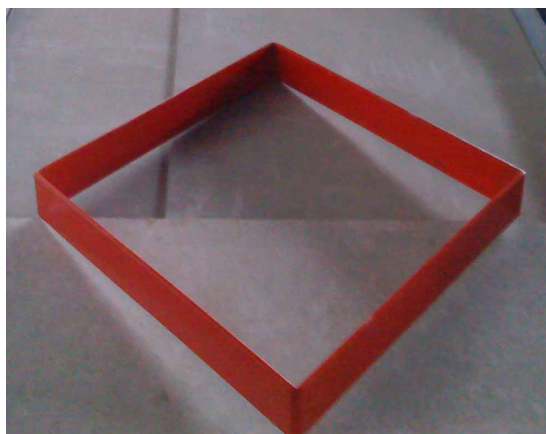


Foto do obstáculo Rampa

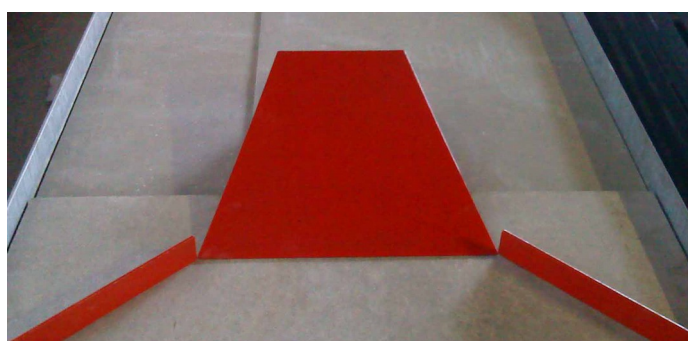


Foto do obstáculo Vulcãozinho

