



BĂILE ȘUGAȘ • SUGÁSFÜRDŐ

REGULAMENT MINIGOLF

1. Scopul jocului este de a lovi mingea de la punctul de plecare, plasând-o în gaura fiecărei piste de mini golf (18 piste, respectiv obstacole), din cât mai puține lovituri.
2. Pistele (obstacolele) trebuie jucate într-o ordine definită. Fiecare pistă se consideră jucată în momentul în care mingea și-a atins ținta (a intrat în gaură) și s-a oprit acolo.
3. Pentru terminarea fiecărui traseu, jucătorul are la dispoziție un număr de maxim 6 lovituri. Pentru fiecare lovitură jucătorii vor înregistra câte un punct. (Dacă după 6 lovituri mingea nu și-a atins ținta, pista curentă se consideră jucată și are loc încă o incrementare a punctajului. În concluzie, numărul maxim de puncte ce pot fi cuantificate pentru o pistă este 7).
4. La începutul jucării fiecărei piste, mingea trebuie să fie așezată pe punctul inițial de plecare (un dreptunghi de 40x50 cm, însemnat la începutul pistei), într-o poziție opțională, de unde se efectuează prima lovitură.
5. În cazul în care mingea își atinge ținta din prima lovitură, se înregistrează un punct și se va trece la jucarea următoarei piste.
6. Dacă mingea a trecut de obstacol (a trecut linia de graniță, dar nu și-a atins ținta), următoarele lovituri se efectuează din punctul în care s-a oprit mingea.
7. Dacă jucătorul nu reușește să treacă de obstacol sau să termine pista unde mingea trebuie introdusă „dintr-o singură lovitură” (pistele 1, 4, 15 și 17), a doua lovitură sau următoarele vor fi efectuate din punctul inițial de plecare.
8. În cazul când mingea se oprește prea aproape de marginea pistei sau de obstacol, ea poate fi re-așezată (numai cu mâna) înaintea efectuării următoarei lovituri. În acest caz nu se aplică punct de penalizare.
9. Când o minge aflată în joc părăsește suprafața de joc după ce a trecut corect de obstacol, va fi re-așezată pe linia ajutoare, în punctul de unde a ieșit din joc și următoarea lovitură trebuie efectuată din acest punct.
10. Câștigătorul jocului este jucătorul care, după terminarea runde complete de 18 piste, **obține cel mai mic scor.**

A MINIGOLF JÁTÉK SZABÁLYAI

1. A játék célja, hogy a játékosoknak a pályamezőt (18 db pálya, ill. akadály) a lehető legkevesebb ütésszámmal kell teljesíteni.
2. A pályákon (akadályokon) meghatározott sorrendben kell haladni. Az egyes pályák akkor teljesítettek, ha a labda a célban (lyuk, szírom, stb.) nyugalomba kerül.
3. Minden egyes pálya teljesítéséhez maximálisan 6 ütés áll rendelkezésre. A játékosok annyi pontot írnak fel, amennyi ütésből az adott pályát teljesítették. (Ha a labda a 6. ütést követően sem érte el a célt, akkor 7 pontot kell felírni és tovább kell haladni.)
4. A labdát minden új akadálnál a kijelölt elütőhely (a pálya elejére felfestett 40x50 cm-es téglalap) egy tetszőleges pontjára kell elhelyezni majd innen kell elvégezni az első ütést.
5. Ha a labda azonnal célba jut, egy pontot kell felírni és tovább kell haladni.
6. Ha a labda átjutott az akadályon (áthaladt a határvonalon, de nem érte el a célt), akkor a következő ütést, ütésekét onnan kell elvégezni ahol a labda megállt.
7. Ha az akadályt vagy az „együtéses” pályát (1., 4., 15. és 17.) nem sikerült első ütésre leküzdeni, akkor a második vagy esetleg a további ütésekét ismét az elütőhelyről kell indítani.
8. Ha a labda a pálya széléhez vagy egy akadályhoz túl közel áll meg, akkor azt a következő ütést megelőzően büntetőpont felszámítása nélkül kézzel a felfestett segédvonalig beljebb lehet rakni.
9. Ha a labda az akadály szabályos leküzdését követően elhagyja a pályát, akkor azt az elhagyás pontján vissza kell a segédvonalra helyezni és a következő ütést onnan kell elvégezni.
10. A játék győztese az a játékos, aki a 18 akadályon a **legkevesebb pontot szerezte.**

