

Union Belge de Golf Miniature "UBGM" **Belgisch Verbond voor Midget Golf "BVMG"**

2.1- Pistes de minigolf et Infrastructure

2.1.1..... **Le terrain**

2.1.1.1.... **Le terrain de minigolf**

Le terrain de minigolf a 18 pistes clairement délimitées (excepté les trous sur longue distance) qui sont numérotées et accordées avec les prescriptions standard du système concerné.

2.1.1.2.... **Terrain de compétition**

Un terrain de compétition comporte les parties suivantes :

2.1.1.2.1.. **Le terrain de jeu en lui même**

2.1.1.2.2.. **Un contour de délimitation** (la plupart du temps un tube)

2.1.1.2.3.. **La zone de départ**

2.1.1.2.4.. **Un ou plusieurs obstacles** (en option)

2.1.1.2.5.. **La ligne de délimitation**

2.1.1.2.6.. **Les lignes de marquage**

2.1.1.2.7.. **Le but** (trou)

2.1.1.2.8.. **Accessoires ou marquage propre à des systèmes spécifiques**

2.1.1.3.... **La piste de jeu:**

La piste de jeu a une largeur minimum de 80 cm et une longueur minimum de 5m50. La surface jouable qui est créée pour une pose horizontale doit se trouver horizontalement (niveau de 90 cm)

2.1.1.4.... **Délimitation de la piste:**

Si le pourtour de la piste n'est pas délimité par une bordure, il doit être indiqué par une autre manière claire.

2.1.1.5.... **Point de départ:**

Chaque piste doit avoir une marque de départ. Cette marque est standardisée par type de piste.

2.1.1.6.... **Obstacles:**

Les obstacles doivent être de création et de construction fonctionnelle. Ils doivent être montés de manière fixe. Des parties amovibles (coulissantes) que la balle doit franchir par dessus, à côté, ou à travers, ne sont pas autorisés. Des parties non fixées doivent être indiquées comme étant non fixes. Chaque obstacle doit être différent des autres sur le même terrain, non seulement en apparence mais également d'un point de vue de technique de jeu. Un jeu calculable doit être possible.

2.1.1.7.... **Lignes de délimitation:**

Les lignes de délimitation marquent la fin du premier obstacle. Pour une piste sans obstacle, cette ligne indique jusqu'où une balle doit rouler du point de départ pour être dans le jeu. Il est satisfait à cette règle à partir du moment où la balle atteint ou a atteint cette limite. La ligne de délimitation a été franchie correctement à ce moment. Si le premier obstacle occupe toute la largeur de la piste, l'arête marque la fin de l'obstacle. Les pistes qui doivent seulement être jouées à partir de la zone de départ n'ont pas de lignes adjacentes. Le côté des marques adjacentes doit être visible de la zone de départ.

2.1.1.8.... **Marques de repositionnement:**

La plupart des lignes de position. Là où un repositionnement de la balle est autorisé, il doit y avoir des marquages. Ces marquages indiquent l'endroit où la balle peut être placée, en concordance avec les règles générales de déplacement de balle.

2.1.1.9.... **Le but:**

Le but (trou) de la piste doit être atteignable en un coup. Le diamètre du but ne peut pas comporter plus de 120 mm. Les dimensions des divers systèmes doivent se trouver dans ces limites. Pour des systèmes tels que minigolf, golf miniature et Sterngolf, ceci est limité à 100 mm.

- 2.1.1.10... **Marquages:**
Les marquages doivent être en concordance avec la réglementation standard.
- 2.1.1.11... **Standardisation:**
Les systèmes spéciaux doivent être standardisés. Pour la standardisation un dessin technique exact de chaque piste est nécessaire avec des dimensions. La réglementation standard doit être claire pour chaque piste. Pour chaque piste et pour sa construction il doit y avoir une réglementation standard.
- 2.1.2..... **Les équipements**
- 2.1.2.1.... **Généralité:**
Le jeu se joue avec un club de golf et une balle.
- 2.1.2.2.... **Club de golf:**
Un club de golf ou un objet apparenté peut être utilisé. Il ne peut être apporté de viseur ou de gadget sur le club de golf. Ceci incluant n'importe quelle construction ou montage sur l'extrémité ou une partie du club de golf. Des traits symétriques tracés sur le club de golf sont cependant autorisés.
La surface de frappe ne peut pas excéder plus de 40 cm².
- 2.1.2.3.... **Définition:** Les balles non réglementaires
Toutes les balles sont acceptées sauf:
- Les balles avec un diamètre de moins de 37 mm et les balles de plus de 43 mm de diamètre. La direction de la compétition est en possession d'un étalon de mesure afin de pouvoir contrôler en cas de doute. Une balle ne rentrant pas dans l'étalon de mesure sera refusée sans appel.
- Les balles qui après une chute de 1m rebondissent à plus de 0,85 m et ce sur béton à une température de 25°celsius, de même que les balles en bois, en verre, en métal, excentrée, en fibre de verre, en ivoire.
- La commission technique de la WMF peut pour différentes raisons refuser l'utilisation d'une balle à un championnat.
- 2.1.3..... **Les marques et règles standards**, ci inclus les dessins des différents systèmes WMF sont enregistrés sous le paragraphe 2.2.
Belgique: Ces règles ont été enregistrées dans les différents livres disponible ou à venir par terrain.
- 2.1.4..... **Un terrain de minigolf doit être en parfait état**
- 2.1.5..... **Valabilité**
Ces réglementations sont d'application pour toutes les rencontres (aussi bien nationales, qu'internationales), si elles se déroulent dans un contexte de la WMF.
Belgique: Remarque:
Le fait qu'on s'affilie à la WMF implique qu'on accepte également les règles ; c'est également le cas pour tous les championnats nationaux. Vu qu'il est également allié une récompense aux GP organisés par les clubs individuels, ces règles sont ici également d'application.

Union Belge de Golf Miniature "UBGM" **Belgisch Verbond voor Midget Golf "BVMG"**

2.2- Réglementation standard et Marquage

2.2.1..... Minigolf (pistes en béton)

- 2.2.1.1.... Le point de départ est un cercle de 30 cm de diamètre et se trouve au milieu des côtés latéraux de la piste. Le point central est situé à 40 cm de la bordure de la piste. Ce point a un diamètre de 8 cm.
- 2.2.1.2.... Dans chaque cercle de but doit être inscrit à 20 cm du bord un cercle de repositionnement. Celui-ci doit aussi aller de l'ouverture du cercle jusqu'à la ligne de délimitation des 30 cm. Aux pistes 1 et 2, celle-ci doit même aller jusqu'à la ligne de délimitation. Dans les cercles une ligne d'aide rejoint l'angle sur 45°.
- 2.2.1.3.... A tous les buts (trous), exceptés les 1,2,7 et 18, la ligne de repositionnement doit se trouver 30 cm après l'obstacle, (remarque : ceci vaut pour tous les types de pistes avec obstacles construits).
- 2.2.1.4.... Toutes les mesures actuelles doivent satisfaire à ces conditions.
- 2.2.1.5.... Toutes les pistes en (béton) bongni doivent satisfaire aux règles standart, même l'ordre suivi. Des versions inverses des pistes 4, 5, 11, 12, 13, 14 et 16 sont autorisées.

2.2.2..... Golf miniature

2.2.2.1.... En général, les pistes de golf miniature ont les mesures suivantes :

Longueur: 6,25 m Largeur: 0,90 m Diamètre: 1,40 m

2.2.2.2.... Les obstacles et pistes suivants sont standardisés:

1. Pyramides.
2. Salto avec barrage sur les côtés latéraux.
3. Fromage (horloge avec obstacle).
4. Double bosse.
5. Escargot.
6. Pont.
7. Rampe avec filet (50 cm de diamètre) : la distance du sol au bord inférieur du cercle doit être de 75 cm (+/- 1cm).
8. Piste plate avec ouverture (trou de souris).
9. Canon avec clapets fixes de fermeture (côtés latéraux). ◀ min du tube : 50 mm ; ▶ recommandé : 60 mm.
10. Obstacles fixés pour un parcours droit (3 lattes).
11. Labyrinthe avec 4 entrées, une seule mène au but !
12. 2 cônes.
13. Bac à fleurs.
14. Passage avec irrégularités (= vagues).
15. Chameau (but central).
16. Volcan.
17. Obstacle en V.
18. Piste en angle droit.
19. Eclair (zig zag).
20. Piste plate sans obstacle.
21. Horloge sans obstacle.
22. Diabolo (plateau).
23. Piste montante avec ouverture centrale (fenêtre, tueur des favoris).
24. Piste montante sans obstacle.
25. Piste montante avec obstacle en V.

Autres

- 2.2.2.3.1. Les pistes standard et obstacles doivent être faits de manière uniforme.
- 2.2.2.3.2. Seuls les terrains qui sont en accord avec les mesures standard et où sont présentes 18 des 25 pistes standardisées peuvent être appelés terrains de golf miniature à usage sportif.
- 2.2.2.3.3. Des obstacles standardisés doivent satisfaire aux dimensions standard.
- 2.2.2.3.4. Les dessins autorisés pour la standardisation sont conservés par la WMF.
- 2.2.2.3.5. Les marques doivent satisfaire aux conditions suivantes : Les lignes de délimitation doivent être rouges. Les mesures de distance doivent satisfaire aux mesures actuelles, c.à.d. que les 20 cm sont comptés sur l'extrémité du trait

Union Belge de Golf Miniature "UBGM" **Belgisch Verbond voor Midget Golf "BVMG"**

2.3- Règles internationales de jeu de golf sur piste

- 2.3.1..... **Le golf sur piste** se joue avec une balle et un club sur un terrain de pistes de golf. Le but du jeu est de mettre la balle dans le trou avec le moins de coups possibles.
- 2.3.2..... **Choix de la balle et coup**
- 2.3.2.1.... Il n'est autorisé par joueur qu'une balle pour jouer une piste.
- 2.3.2.2.... Une balle qui en cours de jeu est si abîmée, que l'arbitre du tournoi décide qu'il n'est plus possible de continuer de jouer avec, peut être remplacée, une balle qui sort et se perd (c-à-d, qui n'est pas retrouvée dans les 5 minutes) peut-être remplacée par une autre balle. On continue de jouer avec la nouvelle balle à partir du dernier endroit atteint avant la détérioration ou la perte de la balle précédente.
- 2.3.2.3.... Avant la préparation du coup, la balle est placée **à la main** sur la surface de jeu prévue (incluant la zone de départ). Des exceptions sur ce point sont uniquement autorisées sur prescription médicale (par ex : Participants handicapés physiques). Ils peuvent placer la balle tant avec la main qu'avec le club.
En Belgique : Les vétérans (45 au 31-12 de l'année précédente) peuvent placer, retirer et déplacer la balle avec le club ou une ventouse.
- 2.3.2.4.... La balle ne peut-être propulsée que, partant d'un état immobile, d'un seul coup, et cela à partir de la surface de départ ou de l'endroit où elle s'est immobilisée après le 1^{er} (2^{ème}, 3^{ème}, ...) coup.
- 2.3.2.5.... Pour chaque coup, la position de jeu doit être prise. Le club doit être tenu avec les deux mains. Des exceptions à cette règle peuvent être autorisées par la direction du tournoi, avant le début de la compétition.
- 2.3.2.6.... Un coup est considéré comme effectué quand le joueur, prêt à jouer, met le club en contact avec la balle, de façon que la balle se mette en mouvement, ce qui veut dire que la balle quitte sa position immobile.
Pour le « long shot », la règle veut qu'un coup soit considéré comme effectué lorsque la balle est mise en mouvement sous l'influence directe du club, même si le club n'a pas touché la balle.
- 2.3.2.7.... Un coup est compté seulement si la balle est mise en mouvement au départ volontairement et se dirige de la sorte en direction du trou. La balle n'est pas mise exprès en mouvement (c-à-d, si on touche la balle sans être prêt).
- 2.3.3..... **Prêt à jouer**
Un joueur est considéré comme prêt à jouer quand il a placé son club près de la balle dans l'intention de frapper. Le coup d'essai à côté de la balle est également considéré comme être prêt à jouer.
- 2.3.4..... **Une balle se trouve en jeu quand**
- 2.3.4.1.... Elle est mise en mouvement hors de la zone de départ en direction du but ou de l'obstacle par un coup.
- 2.3.4.2.... Elle est après un correct franchissement de la ligne de délimitation (ligne rouge) dans la partie suivante de la piste mais n'a pas atteint le but.
- 2.3.5..... **Points**
Chaque coup correct compte pour 1 point. Un point supplémentaire est comptabilisé si la balle n'a pas atteint le trou après 6 coups, le maximum de points qu'on peut atteindre à une piste est 7. (Des points éventuels de pénalité qui seront ajoutés au score total du tour)
- 2.3.6..... **Ordonnance de jeu**
- 2.3.6.1.... Les pistes doivent être toujours parcourues dans l'ordre de 1 à 18.
- 2.3.6.2.... Une piste peut-être jouée quand le joueur précédant a joué la piste concernée et quitté cette dernière.
- 2.3.6.3.... Quand on joue dans un team, toutes les pistes sont jouées dans le même ordre qui est déterminé à l'annonce des équipes, (exception : pour les play-off). Pour les tours suivant, le système de rotation logique est d'application.

2.3.7..... **Placement et coup d'envoi**

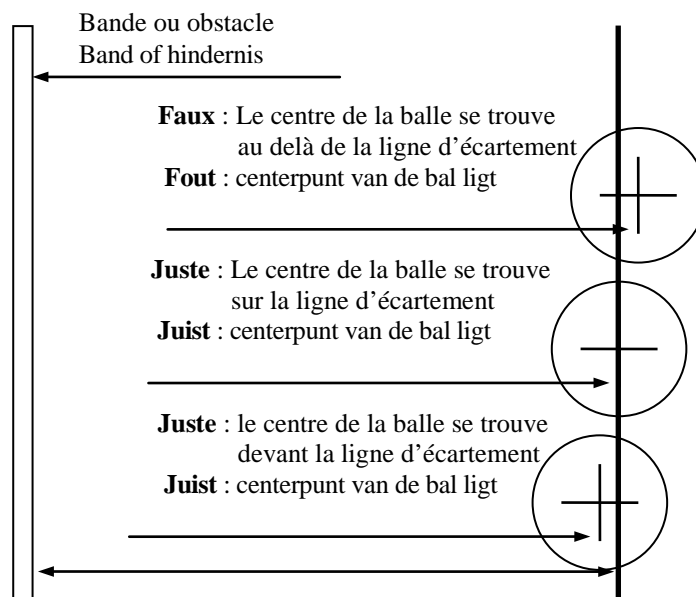
- 2.3.7.1.... Sur chaque piste, la balle doit être jouée depuis la marque de départ. Cela vaut si la balle n'a pas franchi la ligne de délimitation. Dans tous les autres cas elle doit être rejouée de l'endroit où elle se trouve, excepté dans les situations ci-après:
- 2.3.7.1.1.. Si la balle a franchi la ligne de délimitation, elle doit être ensuite jouée d'où elle s'est arrêtée.
- 2.3.7.1.2.. Une balle qui quitte la piste avant d'avoir franchi la ligne de délimitation, est rejouée du départ pour le coup suivant. Une balle qui quitte la piste après avoir franchi la ligne de délimitation, est replacée à l'endroit où elle est sortie et jouée ensuite de là.
- 2.3.7.1.3.. Quand la balle franchit un 2^{ème} obstacle (ou supplémentaire) de manière non réglementaire, elle doit être replacée avant le dernier obstacle correctement passé.
- 2.3.7.1.4.. Quand une balle demeure sur l'obstacle ou sur la ligne de délimitation, elle peut (uniquement à la main) être déplacée perpendiculairement à 30 cm par rapport à la position d'origine, c-à-d avec son point central sur la ligne prévue à cet effet, ou une balle qui demeure contre la bordure de la piste peut être déplacée à la main de 20 cm perpendiculairement à la bordure de la piste, c-à-d avec son point central sur la ligne prévue à cet effet.
- 2.3.7.1.5.. Si une balle s'arrête dans un obstacle, et a franchi la ligne de délimitation, elle doit être replacée en direction du départ. Si la ligne de délimitation n'est pas franchie, elle doit être replacée sur le départ.
- 2.3.7.1.6.. Si la balle revient sur une piste sans obstacle en deçà de la ligne de délimitation, elle est alors jouée pour le coup suivant de l'endroit où elle a repassé la ligne de délimitation. La présente vaut également quand la balle revient dans la zone de départ. Alors également la balle est replacée où elle a franchi la ligne de délimitation lors du retour.

Remarques :

- Au cas où la balle après avoir passé la ligne de délimitation revient au delà de cette ligne, on rejoue après avoir placé la balle où elle a traversé cette ligne de délimitation.
 - Chaque obstacle, simple ou multiple doit être franchi en 1 coup, à moins qu'il y ait pour cette piste une dérogation (par ex : 3 cônes sur éternite).
 - Si une balle, après avoir franchi la ligne de délimitation derrière l'obstacle revient jusqu'à l'intérieur ou devant l'obstacle, alors elle peut être replacée manuellement au point de rencontre lors de son trajet retour avec la ligne de délimitation.
 - Si on revient avec un coup suivant à l'intérieur de la difficulté (Ce n'est pas la même chose qu'un obstacle construit!), on doit ensuite jouer d'où la balle s'est arrêtée.
 - Un obstacle est considéré comme franchi, si la balle, après avoir emprunté le chemin correct, a franchi avec au minimum la demi circonférence la ligne de délimitation marquant la fin de l'obstacle. (Changé dans le nouveau règlement WMF).
 - Si une balle reste bloquée dans un obstacle construit, elle est rejouée depuis la zone de départ pour le coup suivant.
- 2.3.7.2.... La position d'une balle repositionnée ou déplacée ne peut plus être changée.
De positie van een herpositioneerde of verplaatste bal mag niet meer veranderd worden
- 2.3.7.3.... Si la piste peut se jouer uniquement de la zone de départ, on est obligé de jouer à partir de là.
Indien de baan enkel te bespelen valt vanaf de afslagzone, dien je dit ook van daar te doen.

2.3.7.4.... La balle ne peut être placée au-delà de la ligne de départ, ni de la surface délimitée.

Schéma :



20 Cm En cas de marquage de limitation - Indien het een randmarkering is
30 Cm En cas d'obstacle construit - Indien het een opgebouwde hindernis betreft

2.3.8..... Obstacles

Un obstacle doit être franchi de la manière prescrite.

Un obstacle est franchi si le point de contact de la balle est sur ou au delà de la ligne de délimitation.

Nous répertorions 2 types de pistes :

- a- Pistes avec obstacles construits.
- b- Pistes à difficultés.
- c- Le type de piste sur lequel on joue se trouve en détail dans la réglementation des pistes belges.

2.3.9..... Le but

Le but est atteint lorsque la balle s'y arrête.

Précision : Le terme « s'y arrête » signifie qu'il est établi que la balle ne pourra de sa propre force quitter le but.

2.3.10... Fin du jeu sur une piste

Le jeu se termine sur une piste, si le but est atteint ou si 6 coups ont déjà été joués ; dans ce cas, c'est le point 2.3.5 du règlement qui s'applique.

2.3.11... Course de la balle

2.3.11.1... Un joueur ne doit prendre à la main une balle arrêtée qui se trouve en jeu que sous le contrôle de ses partenaires de jeu ou d'un contrôleur de pistes (exception : Le déplacement de la balle vers une ligne de marquage) comme prévu au point 2.3.7.4. S'il doit prendre la balle pour la nettoyer, l'emplacement de la balle doit être auparavant clairement marqué **et il ne peut pas profiter de la situation pour réchauffer ou refroidir la balle.**

2.3.11.2... ~~Chaque joueur est responsable de la propreté de sa piste. Des saletés gênantes ne peuvent être enlevées tant que la balle en jeu est en mouvement.~~

2.3.11.3... La trajectoire d'une balle en jeu, en mouvement ne doit pas être modifiée intentionnellement ni par le joueur, ni par une autre personne (avec exception pour les écran protecteur de vent qui ne peuvent pas être placés sur les pistes).

2.3.11.4... Si la course de la balle a été modifiée par un élément extérieur (Les conditions météorologiques ne sont pas prises en compte), un des arbitres (Chef de compétition) peut décider, sans avantage, ni désavantage pour le joueur d'un nouveau coup à jouer.

Le joueur ne peut trouver aucun avantage ou désavantage sportif de l'effet de l'influence externe.

2.3.11.5... Si la balle s'est clairement arrêtée et se remet en mouvement sous une influence extérieure, elle doit être replacée sur son point de repos.

2.3.12... **Marcher sur les pistes**

Une piste ne peut en principe être foulée tant que la balle est en mouvement. On peut exceptionnellement autoriser cela en fonction du type de piste (par ex : Long-shot)

Précisions: Pendant une compétition, les pistes sont uniquement accessibles aux joueurs et aux officiels, les spectateurs éventuels sont tenus de suivre la compétition en dehors des limitations du terrain. Cette limitation peut être constituée d'une simple ligne, corde, etc. L'accès peut être autorisé : (A la presse, Radio, Télévision). En Belgique, il faut avoir reçu au préalable l'autorisation des organisateurs.

2.3.13... **Sanctions**

Les sanctions à l'égard des contrevenants aux règles de jeu font l'objet du chapitre (2.8, « sanctions lors d'un tournoi »). Les sanctions internationales prévues serviront de base à la détermination de la sanction.

2.3.14... **Exceptions aux réglementations**

Si la particularité de certaines pistes le rend nécessaire, le C.S est compétent en première instance pour adapter certaines règles qui sont à officialiser. En Belgique, le Comité Sportif étendu peut en juger.

Les pistes en tapis seront plus tard soumises à l'approbation de la WMF qui décidera au sujet des obstacles.

Le règlement spécifique se retrouve toujours dans la réglementation par piste.

En cas d'absence, les dispositions écrites s'appliquent.

2.3.15... **Règles de jeu**

Les règles de jeu suivantes sont d'application pour tout type de compétition aussi bien sous l'égide de la WMF que nationale. Cela comprend ici les points 2.4, 2.5, 2.6, 2.7 et 2.8 . Certaines ne sont pas reprises parce que non traduites et sont d'une importance minime pour la Belgique, le type de piste n'étant pas présent.

Union Belge de Golf Miniature "UBGM" Belgisch Verbond voor Midget Golf "BVMG"

2.4- Réglementation spéciale par type de piste

Obligations et interdictions pour les participants d'un tournoi

Gebod en verbod bepalingen van de wedstrijddeelnemer

- 2.4.1..... **MINIGOLF (béton)** en principe, les pistes sont toujours installées dans le même ordre de jeu.
- 2.4.1.1. **Piste 1**
L'obstacle est franchi avec succès quand la balle a franchi la ligne de délimitation, 50 cm en avant de la surface de départ.
- 2.4.1.2. **Piste 2**
2.4.1.2.1. L'obstacle est franchi avec succès quand la balle a franchi la ligne de délimitation, 50 cm en avant de la surface de départ.
- 2.4.1.2.2. S'il y a moins de 7 cm entre le point de contact de la balle et la pierre, la balle peut alors être placée comme suit : Des lignes doivent être tirées parallèlement aux pierres à une distance de 7 cm. Des lignes diagonales doivent relier les coins des pierres et les angles des lignes tirées. Dans cette surface, la balle peut être placée à 90° par rapport à la pierre. Si la balle se trouve sur une de ces lignes diagonales, elle peut alors être placée sur l'angle correspondant. Il n'est pas permis de jouer par-dessus des pierres.
- 2.4.1.3. **Piste 3** (attention : les pistes 3 et 17 à Chokier sont interverties !)
La ligne de délimitation doit être immédiatement à la sortie de l'obstacle. L'obstacle est franchi si la balle a atteint cette ligne avec sa surface de roulement.
- 2.4.1.4. **Piste 4**
La ligne de délimitation doit être immédiatement à la sortie de l'obstacle. L'obstacle est franchi si la balle a atteint cette ligne avec sa surface de roulement.
- 2.4.1.5. **Piste 5**
2.4.1.5.1. La ligne de délimitation doit être immédiatement après le dernier obstacle (pierre) et à 90°.
- 2.4.1.5.2. Si la balle stoppe à moins de 20 cm du côté oblique, elle peut alors être déplacée à 20 cm de ce côté, mais selon un angle de 90°. Il doit être tiré parallèlement au côté oblique une ligne de remplacement, à 20 cm.
- 2.4.1.6. **Piste 6**
L'obstacle est franchi avec succès quand la balle est arrivée au-delà du bunker. Pour des pistes avec un tapis, la balle ne peut pas toucher ce tapis..
- 2.4.1.7. **Piste 7**
2.4.1.7.1. Les règles suivantes comptent comme délimitation de piste :
- 2.4.1.7.1.1. Les poteaux de délimitation d'obstacle sont placés sur une butte en direction du but, et ceci sur la tangente de départ gravitant autour du cercle du but.
- 2.4.1.7.1.2. Valent comme délimitation de jeu :
- Le sommet de la butte (ligne de délimitation).
 - Les lignes de raccord tirées des poteaux de l'obstacle jusqu'aux points extrêmes du cercle de but (piquets extrêmes du filet de protection).
 - Les aménagements de protection tels que filets, murs, haies, etc.
 -
- 2.4.1.7.2. La balle peut toujours être frappée d'une position réhaussée, sauf si elle se trouve dans le cercle de but.
- 2.4.1.7.3. L'obstacle peut être considéré comme étant franchi quand la balle a franchi le sommet de la butte, entre les deux poteaux. Les poteaux doivent avoir un diamètre entre 10 et 12 cm et une hauteur de 2 m. Les poteaux de démarcation doivent être placés sur la butte, de telle manière qu'ils se trouvent sur la ligne de raccord du point de départ (30 cm de diamètre) et du cercle du but. La largeur du passage est donc seulement déterminée par les 2 lignes de raccord (tangentes)! Les éventuels filets de protection ou autres doivent être hors de cette limite.

- 2.4.1.7.4. Après franchissement de l'obstacle et étant resté en jeu (c-à-d. dans les lignes de limitation), la balle doit ensuite être jouée d'où elle s'est arrêtée.
- 2.4.1.7.5. Si la balle a quitté le champ de jeu (MEME PROVISoireMENT), après le franchissement correct de l'obstacle, elle doit alors être repositionnée sur le point où elle a quitté le champ de jeu, et jouée ensuite de là. Près des installations de protection, elle peut être repositionnée à 30 cm de celles-ci.
- 2.4.1.7.6. Les règles suivantes sont également d'application pour les pistes 7 ; 2.2.1.1. 2.2.1.2. 2.2.1.4. et 2.2.1.5.
- 2.4.1.7.7. S'il y a des retards à la piste 7, de sorte que le timing (temps de départ) de la rencontre est compromis, l'arbitre en chef peut alors appliquer une exception à la règle 2.3.6. Tous les joueurs doivent jouer leur balle un à un au-delà de l'obstacle. Un juge de piste doit établir les positions des balles aussitôt qu'elles se sont immobilisées et les prendre sous sa garde. Ensuite, le joueur dont la balle est arrivée le plus près du but joue sa balle d'abord. Le juge de piste place ensuite la balle du joueur suivant le plus proche.
- 2.4.1.8. **Piste 8**
Si la balle stoppe à moins de 20 cm du cône, elle peut alors être repositionnée à 20 cm de ce cône. Il doit être apporté une marque à 20 cm du pied du cône.
- 2.4.1.9. **Piste 9**
La ligne de délimitation doit être tracée immédiatement à la sortie de l'obstacle. L'obstacle est franchi avec succès quand la balle touche ou a touché la ligne de délimitation avec sa base.
- 2.4.1.10. **Piste 10**
La balle doit toucher le sol entre les bosses. La ligne de repositionnement doit être tirée 30 cm après l'obstacle. La ligne de délimitation se trouve juste au pied de la dernière bosse.
- 2.4.1.11. **Piste 11**
2.4.1.11.1 L'obstacle est considéré comme franchi quand la balle a roulé au-delà du mur. La ligne de délimitation doit être tirée selon un angle de 90° à l'endroit où le mur commence.
- 2.4.1.11.2 La moitié de la piste à partir du début du mur et jusqu'à la fin du mur doit être barrée
- 2.4.1.12. **Piste 12**
L'obstacle est considéré comme franchi quand la balle a roulé au-delà de la pierre à hauteur de la brisure dans la piste. La ligne de délimitation doit être tracée immédiatement après cette pierre selon un angle de 90°.
- 2.4.1.13. **Piste 13**
La ligne de délimitation doit être tracée immédiatement après le dernier obstacle et selon un angle de 90° par rapport à la bordure de la piste. L'obstacle est considéré comme franchi avec succès quand la balle touche ou a touché la ligne de délimitation avec sa base L'obstacle est considéré comme franchi quand la balle franchit, touche ou a touché la ligne de délimitation. Elle peut être repositionnée à 20 cm de la pente et ce à 90°. Une ligne doit être tracée à 20 cm parallèlement à la pente.
- 2.4.1.14. **Piste 14**
La ligne de délimitation doit être tracée immédiatement après le dernier obstacle et à 90° par rapport à la bordure de la piste. L'obstacle est considéré comme franchi quand la balle franchit, touche ou a touché la ligne de délimitation.
- 2.4.1.15. **Piste 15**
2.4.1.15.1 L'obstacle est considéré comme franchi quand la balle a atteint le sommet de la construction. Si la balle est restée dans le passage de l'obstacle, elle doit alors être rejouée du départ.. La ligne de délimitation doit être tracée juste après le passage de l'obstacle. Si la balle stoppe sur la construction, elle peut alors être jouée : soit du point d'aide, soit de l'endroit où elle se trouve. Le deuxième point de départ est situé au milieu de la construction et à une distance de 30 cm de la fin du passage. Si la construction a des parties saillantes, le point de départ doit alors être éloigné de 30 cm. Le point de départ a un diamètre de 8 cm.
- 2.4.1.15.2 La balle doit rouler à travers le milieu de la construction, tout au long du chemin prévu. Si la balle arrive par-delà la construction d'une autre manière, la balle doit alors être placée sur le deuxième point de départ.
- 2.4.1.16. **Piste 16**
La ligne de délimitation est tracée immédiatement après l'obstacle et à 90° par rapport à la bordure de la piste. L'obstacle est considéré comme franchi quand la balle franchit, touche ou a touché la ligne de délimitation.
- 2.4.1.17. **Piste 17**
La ligne de délimitation est inscrite sur le côté arrière de l'obstacle.

- 2.4.1.18. **Piste 18**
- 2.4.1.15.1 Le but est atteint avec succès quand la balle reste dans le but à l'extrémité supérieure de la piste ou quitte l'obstacle latéralement ou au retour. Quand la balle franchit normalement le point supérieur, mais revient de la même manière qu'elle est montée, le coup doit alors être rejoué du départ.
- 2.4.1.15.2 La piste 18 est à jouer uniquement du départ.
- 2.4.1.19. **Piste 5, 12, 13 et 14**
Si les obstacles sont sans pierres fixes, l'emplacement doit être alors marqué de façon visible et résistante.
- 2.4.2..... **GOLF MINIATURE**
- 2.4.2.1. **Les pistes suivantes sont seulement jouables du départ:**
- 2.4.2.1.1. Le filet.
- 2.4.2.1.2. Le bac à fleurs.
- 2.4.2.1.3. Le labyrinthe.
- 2.4.2.1.4. Le volcan.
- 2.4.2.1.5. L'obstacle en V.
- 2.4.2.1.6. Horloge sans obstacle.
- 2.4.2.1.7. Le diabolo (plateau).
- 2.4.2.1.8. La piste montante sans V.
- 2.4.2.2. **Les pistes suivantes n'ont pas d'obstacle construit:**
- 2.4.2.2.1. La piste droite sans obstacle.
- 2.4.2.2.2. L'équerre.
- 2.4.2.2.3. L'éclair (zig zag).
- 2.4.2.2.4. Horloge sans obstacle.
- 2.4.2.2.5. La piste montante sans obstacle.
- 2.4.2.3. Les bordures peuvent seulement être touchées lors de chaque coup avec les bouts de souliers.
Il est permis: d'avoir un pied sur la piste pour retirer la balle du but aux pistes suivantes: Volcan, filet et bac à fleurs.
Egalement autorisé: remuer le sable ou les cailloux dans le bac à fleurs.
Pas permis: Marcher, courir ou sauter sur ou par-dessus les pistes.
- 2.4.2.4. Aux pyramides, au fromage (horloge avec obstacle), à la piste droite sans obstacle, à la piste droite avec lattes fixées, à l'équerre, aux cônes et à l'éclair (zig zag), la balle qui est en train de rouler, mais qui n'a pas franchi la ligne de délimitation, ne peut pas être reprise sans qu'il soit certain qu'elle ne peut franchir de sa propre force la ligne de délimitation.
La même règle vaut pour les pyramides, la piste droite avec lattes fixées et les cônes où la balle est revenue en deçà de la ligne de délimitation.
- 2.4.2.5. **Règles d'exception**
- 2.4.2.5.1. **Fromage** (horloge avec obstacle):
Si la balle a franchi la ligne de délimitation en provenance du but, elle peut alors être arrêtée dans sa course.
- 2.4.2.5.2. **Chameau** (but central):
La balle doit toujours être jouée d'où elle s'est arrêtée. Si elle revient au-delà du point de départ, elle doit alors être rejouée du départ. Si la balle demeure sur la butte, elle peut être placée parallèlement aux bordures jusqu'aux marques latérales, et ce en direction d'où la balle est venue. Elle peut également être jouée de l'endroit où elle se trouve sur la butte.
La balle est toujours dans le jeu après qu'elle ait quitté le point de départ, à moins qu'elle ne revienne au-delà de la zone de départ. On doit continuer de jouer la balle avec le respect des lignes et règles de repositionnement. Si elle surmonte la bordure sur le sommet de la butte, elle doit être placée du côté d'où elle est venue.
- 2.4.2.5.3. **Réglementation spéciale de but:**
- | | |
|-------------------|---|
| But au volcan | Cercle de but en plateau (cf. aussi dessin 2.2.2.) |
| But au labyrinthe | But clairement indiqué, sans qu'il existe la possibilité que la balle s'arrête dans le labyrinthe de métal. |
| But au filet | Dans le filet |

2.4.2.6.

Chemin prescrit:

Pyramides: Pas établi.

Salto: à travers le salto.

Explication: Vu que le chemin parcouru par la balle n'est pas toujours contrôlable, on trouve que l'obstacle est franchi correctement si la balle a roulé correctement dans l'entrée et est arrivée correctement à travers la sortie. Même si la balle saute de l'entrée à la sortie et bascule à travers le salto proprement dit, ce coup est encore bon, à condition qu'il quitte correctement la sortie. Si par contre la balle saute par-dessus l'enceinte extérieure, elle a quitté son cours correct et doit être rejouée du départ.

Fromage (horloge avec obstacle): Par le tunnel ou via le côté latéral de l'obstacle.

Double bosse: Pas établi.

Escargot: A travers l'escargot.

Explication: La balle doit rouler à travers l'entrée et la longueur complète de l'escargot jusqu'à la ligne de délimitation. La balle quitte le chemin prescrit si elle saute par-dessus les côtés latéraux ou hors de la courbe de l'escargot avant que ne soit franchit la ligne de délimitation.

Pont: Pas établi.

Filet: Le chemin direct du départ sur la rampe et dans le filet.

Piste droite avec fenêtre d'ouverture (trou de souris): A travers la fenêtre d'ouverture.

Canon: Seulement à travers le tube.

Piste droite sans obstacle: Pas établi.

Piste droite avec lattes fixées: Entre les obstacles (**pas par-dessus**).

L'équerre: Pas établi.

Labyrinthe: Par la deuxième entrée de droite.

Explication: Les entrées restantes doivent être obstruées de telle manière qu'il soit impossible que la balle atteigne le but.

Cônes: Pas établi.

Bac à fleurs: Pas établi.

Vagues (passage non régulier): Pas établi.

Chameau (but central): Pas établi.

Volcan: Pas établi.

Eclair (Zig zag): Pas établi.

Obstacle en V: On ne peut pas surmonter les côtés latéraux de l'obstacle en V. Pour le reste, on fait ce qu'on veut.

Horloge sans obstacle: Pas établi.

Diabolo (plateau): Pas établi.

Piste montante avec passage (fenêtre, favoris): A travers la fenêtre.

Piste montante sans obstacle en V: Pas établi.

Piste montante avec obstacle en V: Pas établi.

2.4.2.7.

Repositionnement de la balle:

Pyramides:

Interprétation: Si la balle reste dans le secteur B (voir dessin 2.2.2.), elle peut alors être repositionnée jusqu'à un rayon de 20 cm pris du sommet de la pyramide. Si la place entre l'obstacle et le côté latéral est trop étroite pour repositionner la balle, alors les règles suivantes prévalent:

Si la balle est stoppée derrière le point le plus étroit de la pyramide ou sur le point A (voir dessin 2.2.2.), elle peut alors être repositionnée 20 cm plus loin en direction du but.

Salto:

Repositionnement de la balle si celle-ci est revenue s'arrêter à l'obstacle ou derrière celui-ci: à 30 cm de la fin de l'obstacle parallèlement aux bords.

Fromage (horloge avec obstacle): (placement de la balle qui est derrière l'obstacle)

Derrière l'obstacle, parallèlement au bord, à 30 cm du point extrême de l'obstacle en direction du but.

Escargot:

Derrière l'obstacle, à 30 cm de la sortie et parallèlement aux bords.

Piste droite avec fenêtre d'ouverture (trou de souris):

Repositionnement de la balle 20 cm derrière l'obstacle et selon un angle de 90°.

Piste droite avec obstacles:

Si la balle stoppe dans le secteur B (voir dessin 2.2.2.), elle peut être repositionnée parallèlement sur une distance de 30 cm en direction du but.

Si la balle stoppe dans le secteur C (voir dessin 2.2.2.), elle peut être repositionnée parallèlement sur une distance de 20 cm en direction du départ.

Union Belge de Golf Miniature "UBGM" Belgisch Verbond voor Midget Golf "BVMG"

2.5- Règles auxquelles les participants aux tournois doivent se plier

Obligations et interdictions pour les participants d'un tournoi

Gebod en verbod bepalingen van de wedstrijddeelnemer

- 2.5.1..... Suivre directement les directives de l'organisateur ou d'un membre de l'arbitrage, même si elles sont contraire à la réglementation.
- 2.5.2..... Chaque joueur doit être en possession du nécessaire pour écrire de manière indélébile (stylo feutre, pas de crayon).
- 2.5.3..... Aucun joueur ne doit porter de modifications aux pistes, sauf les responsables de la compétition et encore uniquement avant son début. Exception : Remuer le sable de la vasque « golf miniature » est autorisé.
- 2.5.4..... Les défauts constatés sont à annoncer sans délai à l'organisation ou au chef arbitre. Si l'on n'y a pas remédié, il faut formuler une protestation avant le début du tournoi au chef arbitre, lequel pourvoira à la réparation ou décidera éventuellement d'une réglementation de piste de remplacement. Si on ne réagit pas, le joueur peut protester auprès de l'arbitre principal et inscrire la remarque sur la feuille d'arbitrage. Une réponse verbale est considérée comme une réaction. Si la compétition est déjà entamée, les pistes sont considérées comme jouables.
- 2.5.5..... Tous les participants prenant part à une compétition officielle inscrite au calendrier de l'UBGM doivent porter de façon visible la marque distinctive de l'association à laquelle ils appartiennent.
Remarque:
Lors des concours internationaux chaque joueur est obligé de porter un uniforme pour l'ouverture officielle. Exception est faite lors de mauvais temps, un survêtement est autorisé.
- 2.5.6..... Pour la tenue des cartons de jeu, observer le chapitre 2.6.
- 2.5.7..... Celui qui note les points d'un autre joueur doit contrôler avec la plus grande attention.
- 2.5.8..... Si un joueur joue contre les règles en vigueur, un membre de l'équipe doit prévenir un arbitre.
- 2.5.9..... Il faut attirer l'attention d'un joueur qui s'appête à ne pas jouer correctement (par exemple : mauvais placement de la balle, position pour jouer non autorisée). Quand le coup a été effectué, celui qui note les points et le partenaire de jeu ne peuvent plus réclamer, le coup est considéré comme bon.
- 2.5.10..... L'ordre dans un groupe de jeu, ainsi que l'ordre des groupes, tels que prescrits par l'horaire de jeu sont à respecter à moins qu'un membre de l'arbitrage n'ait donné une indication contraire. Après chaque tour, l'ordre des joueurs dans un groupe de jeu est modifié de la manière suivante : Le 1^{er} passe dernier, le 2^{ème} passe 1^{er} et le 3^{ème} passe 2^{ème}... à moins que ce ne soit annoncé autrement.
- 2.5.11..... Une nouvelle piste ne peut être abordée que si :
Le dernier joueur de l'équipe a terminé la piste précédente.
L'équipe précédente a terminé la piste suivante.
Remarque:
Pour permettre un déroulement aussi fluide que possible de la compétition, les joueurs ayant terminé une piste doivent aborder la piste suivante dès que celle-ci se libère.
- 2.5.12..... A chaque piste il ne doit se trouver qu'un groupe de jeu.
- 2.5.13..... En cas d'imprécision sur l'interprétation d'un règlement, l'arbitre ou le responsable de jeu doit être immédiatement consulté et il prendra une décision comme prévu en 2.3. ; il n'est autorisé en aucun cas que les joueurs entament entre eux une discussion sur l'application des règlements.
- 2.5.14..... Les lenteurs inutiles dans le déroulement du jeu sont défendues. La direction de la compétition peut amener les joueurs à se hâter.
- 2.5.15..... Chaque joueur doit se préparer au départ d'une piste dès que le joueur précédent a passé correctement la ligne de délimitation.

- 2.5.16..... Le premier joueur d'un groupe doit donner son premier coup dans les 90 secondes après l'accès à la piste suivante, tous les coups suivants doivent être joués dans les 70 secondes. Cette règle s'applique aussi pour les play off.
- 2.5.17..... Dans un groupe de deux joueurs, ce délai de 90 secondes pour le 1^{er} coup débute après l'annotation du score.
Belgique : Durant les championnats interclubs, la direction de jeu est libre de laisser quelque espace entre les différents groupes de jeu.
- 2.5.18..... Un groupe de jeu a l'obligation de jouer la piste suivante dès que celle-ci est libre.
- 2.5.19..... Après chaque tour, il faut amener le plus vite possible après signature des cartes de score, les cartons de jeu à la table de marquage. Il faut quitter le parcours immédiatement, à moins d'une disposition particulière.
- 2.5.20..... Pendant le jeu sur une piste, seul le joueur en train de jouer a le droit de se trouver sur la piste ou de toucher la piste. (Selon les règles prescrites par le système).
- 2.5.21..... Pendant le tournoi, prendre des coups d'essai ou faire rouler des balles pour les essayer sur une des 18 pistes est strictement interdit.
- 2.5.22..... A l'exception du joueur, toutes les autres personnes doivent se trouver à au moins un 1m de la balle, pour autant que cela soit possible de part la nature de la piste ou du parcours. Toutes les autres personnes doivent se trouver à au moins 1m de la piste (à moins qu'elles fassent paravent).
- 2.5.23..... Pendant le tournoi, il ne faut pas déposer d'objet sur l'aire de jeu ou sur les obstacles.
- 2.5.24..... Avant et pendant la compétition, il ne faut pas modifier les pistes (ex : Faire des trous) ou porter des marques sur les pistes ou à côté des pistes à l'aide de stylos, crayons, canne ou tout autre objet. Les mallettes de balles ou tout autre objet doivent être placés à au moins 30cm des bandes. Contrevenances à cette règle sont sanctionnées comme indiqués dans 2.8.5.1 et 2.8.9.1
- 2.5.25..... Il est interdit à toutes personnes présentes sur le parcours d'apporter ou d'utiliser des dispositifs d'aide extérieure (Viseur, niveau à bulle, etc.). Les plans de pistes sont autorisés pour toutes les compétitions nationales et internationales. Les boites isothermes ou les récipients d'eau sont autorisés sur le parcours de manière fixe.
- 2.5.26..... Il ne faut ramasser la balle dans le trou qu'à l'aide des mains, excepté les handicapés physiques et en Belgique les vétérans. Ils peuvent utiliser à cet effet une ventouse. Voir point 2.3.2.3.
- 2.5.27..... Prêter des balles est autorisé mais ne peut en aucun cas faire entrave au bon déroulement de la rencontre. La transmission des balles en les lançant est de tout temps interdit.
Belgique : Transmettre des balles peut seulement se faire par des arbitres présents et/ou le coach faisant fonction dans l'équipe concernée. Il ne peut y avoir que un coach par équipe sur le terrain (excepté play-off (2)) et celui-ci doit être clairement reconnaissable en tant que tel par le port d'un insigne remarquable de loin. Le placement d'une boîte à chaque piste est également autorisé. Un joueur ne peut en aucun cas quitter sa piste pour aller chercher une autre balle.
- 2.5.28..... Les joueurs ne peuvent pas être gêné durant la rencontre, on peut considérer comme gêne, déranger de manière antisportive. Avant le départ, se promener aux alentours du joueur, exprimer des cris d'encouragement (qui peuvent conduire à une réaction en chaîne) etc.
- 2.5.29..... Si nécessaire, un joueur peut quitter la compétition pour une courte durée pour satisfaire un besoin naturel, ce temps doit être limité au strict minimum et signalé au responsable présent sur le terrain.
- 2.5.30..... Si un joueur doit quitter la rencontre pour diverses raisons, celui-ci doit le signaler à la direction de jeu avant le début du tour suivant.
Remarque
Un joueur doit se présenter à temps avec son équipe au départ pour entamer son tour suivant, arriver en retard au départ sera pénalisé comme prévu au point 2.8.9.6.
- 2.5.31..... Une interruption ou une remise de rencontre (en particulier à cause de la pluie) peut être prononcée par l'arbitre principal ou le responsable de la compétition. La rencontre peut reprendre à son signal.
Belgique : Le temps d'interruption cumulé peut être d'une heure et demi maximum. Le dernier mot pour une remise de rencontre revient au C.S de l'UBGM).
- 2.5.32..... Durant une interruption d'une rencontre un joueur doit se rendre auprès de la direction de jeu s'il veut quitter le terrain. (voir également sanction 2.8.9.5).

- 2.5.33..... Produits dopants (tabac, alcool, etc.).
- 2.5.33.1.. Durant les entraînements officiels et les compétitions, il est interdit de fumer sur le terrain.
- 2.5.33.2.. Avant et pendant la rencontre (également entre 2 tours), utiliser et emporter des produits dopants (tabac, alcool, etc..) est interdit.
En Belgique, des signes évidents d'ébriété, de fumer sur le terrain sont interdits.
- 2.5.33.3.. Les règles 2.5.33.1 et 2.5.33.2 sont également d'application pour les arbitres, les coaches, le personnel en fonction, etc.(voir également sanction 2.8.5.3).
- 2.5.34..... Les décisions des responsables de jeu doivent être acceptées sans discussion. Une plainte écrite de club, lequel représente le joueur peut être introduite auprès de l'organisation jusqu'à 10 minutes après la fin de la rencontre
Belgique: Un appel contre une décision est toujours possible sous les conditions dans 2.3.
- 2.5.35..... Un joueur peut être retiré de la compétition avec l'approbation du responsable du jeu (arbitre principal représentant C.S) et ceci seulement pour des raisons fondées, argumentées avec des raisons acceptables (excepté : des remplaçants locaux). Pour la détermination de la sanction voir 2.8.9.4
- 2.5.36..... Un comportement antisportif n'est pas autorisé. Le jet délibéré de club et/ou d'autres matériels est interdit (laisser tomber son club par dépit à la fin du parcours n'est pas interdit, ce n'est pas le lancer !). On attend de chaque participant qu'il puisse faire montre de self contrôle et de sportivité, après une mauvaise prestation ou une réprimande de l'arbitre, pour éviter de tel comportement.
Le bris de matériel durant ou juste après la rencontre n'est pas du tout autorisé et tombe sous le coups de lourdes sanctions.
- 2.5.37..... Tous les participants sont tenus de garder la distance nécessaire par rapport au joueur en action, pour leur propre sécurité et pour éviter des accidents, et ne pas aller se mettre dans la direction du coup de club et de la balle.
- 2.5.38..... Les GSM sont interdits sur le terrain pendant une compétition.

Union Belge de Golf Miniature "UBGM" Belgisch Verbond voor Midget Golf "BVMG"

2.6- Tenue des scores

- 2.6.1..... Les équipes de compétition sont tant que faire composées de 3 joueurs, si possible dans chaque équipe se trouve 1 joueur de chaque club. Si ce n'est pas possible, les joueurs les mieux classés sont répartis en 1^{er} lieu dans les équipes.
- 2.6.2..... Chaque participant a une carte de score personnelle sur laquelle peuvent être complétés 4 parcours. Elle reprendra le nom du joueur ainsi que le nom de celui qui inscrit les points. Les cartes de scores sont distribuées par groupe de départ. Elles doivent être indivisibles. L'emploi de pochettes ou de dessous de cartes est autorisé, afin que les cartes de scores restent ensemble.
- 2.6.3..... Le remplissage d'une carte de score a toujours lieu par un autre joueur de l'équipe qui passe la carte au suivant.
- 2.6.4..... Après chaque piste un chiffre doit être noté. Un 2 est noté à gauche dans l'emplacement prévu à cet effet. Tout autre résultat que 2 doit être noté à droite. Les pistes pour lesquelles aucun score n'est noté seront sanctionnées par le C.S la punition devient (voir sanction), l'adaptation du résultat suivra !
- 2.6.5..... Après chaque tour la carte doit être signée par le joueur concerné pour approbation de son score et immédiatement présentée pour contrôle à la table d'organisation.
- 2.6.6..... A partir du 4^{ème} coup, tous les coups supplémentaires seront clairement signifiés aux joueurs par le joueur qui inscrit les scores.
- 2.6.7..... Quand on doit changer un résultat sur une feuille de score, cela doit être fait clairement. Toute l'équipe doit être en accord unanime pour ce changement et ce changement doit être paraphé par l'équipe. Si l'équipe n'est composée que de 2 joueurs, c'est l'arbitre qui devra signer.
Belgique : Uniquement en cas d'absence d'un arbitre, 2 signatures peuvent suffire exceptionnellement dans le dernier cas.

Union Belge de Golf Miniature "UBGM" **Belgisch Verbond voor Midget Golf "BVMG"**

2.7- Règles pour les remplacements

2.7. Règles pour les joueurs réserves

1. Seulement 1 remplaçant par team est autorisé. Il doit être sélectionné et son nom doit être communiqué à l'avance, ensemble avec les noms du team, avant donc que le tournoi ne commence. Jusqu'à 15 minutes avant le début de la rencontre, il peut encore être enregistré dans l'équipe en tant que simple joueur tandis qu'un autre reprend la place de réserviste. Le réserviste peut être intégré dans le team à n'importe quel moment et doit poursuivre le jeu (le compte des points) à partir du départ où l'autre joueur a été retiré du jeu.
 1. Si la doublure après ce temps est introduite depuis le début, cela compte comme un remplacement (voir §1, le joueur peut être intégré à tout moment). Dans ce cas, ses points commencent à compter depuis le premier coup à la première piste.
 2. Un même joueur ne peut être introduit que pour 1 seul team
 3. Les remplaçants ne peuvent pas être membres d'un autre team.
 4. Les remplaçants commencent en dernier, après que les joueurs réguliers ne soient partis, autrement, ils ne peuvent pas remplacer.
 5. Le remplacement doit être communiqué aux arbitres, et de là, à la direction de jeu. Le remplacement doit être noté sur la carte de score.
 6. La direction de jeu doit ratifier le remplacement.
 7. Un joueur qui a été remplacé peut poursuivre sa participation pour son classement individuel
 8. Si le remplaçant n'avait pas encore commencé la rencontre, il doit reprendre immédiatement la place du joueur à remplacer. S'il/elle est quand même déjà parti(e), alors les points comptent pour l'équipe à partir du départ de la piste où le joueur à remplacer a été retiré du tournoi.
 9. Si un remplaçant est mis en jeu quand la balle du joueur à remplacer a déjà franchi la ligne de délimitation, le coup déjà fait de ce joueur doit être ajouté au remplaçant.

2.7.1. Règles pour les remplaçants

1. Un remplacement est seulement possible une fois
Des exceptions sont décrites sous les points 1.1. et 1.2.
 - 1.1. Dans le cas de disqualification d'un joueur de team, il est possible d'incorporer un remplaçant selon les conditions de 1.1.1.
 - 1.1.1. Si un joueur d'un team est disqualifié, le team reçoit des pénalités pour chaque tour de la rencontre, et ceci en fonction du nombre de joueurs du team. Mathématiquement parlé cela donne:
Une dégradation de 1 point est donnée. Le remplaçant est incorporé comme décrit (donc avec les points déjà acquis à la piste où celui-ci a été sanctionné).
Si le remplaçant avait déjà été incorporé, le joueur remplacé peut être remis en jeu.
 - 1.1.2. S'il n'y a pas de remplaçant présent, alors 7 points sont comptés à l'équipe pour chaque piste non encore jouée. Cela n'a pas d'influence sur les pénalités qui surviennent encore.
Ces pénalités sont déterminées comme suit:
Si un team comporte 6 joueurs, et si le tournoi est joué sur 6 parcours, le team où joue le joueur de team est disqualifié reçoit 36 points de pénalité (6 tours x 6 joueurs); à quel tour est survenue la disqualification ne joue pas de rôle.
 - 1.2. Si un joueur de team renonce pour cause de maladie ou blessure après que le joueur remplaçant ait déjà été introduit, un rappel du joueur remplacé est permis comme prévu au point 1.2.1.

- 1.2.1. En cas de retrait d'un joueur de team pour cause de raison de santé, et ceci s'il a déjà été introduit en tant que joueur réserve, et doit donc maintenant être remplacé, le team reçoit par tour à débiter, à partir de ce tour où le remplacement a été effectué une fois encore, 6 points supplémentaires.
2. Les remplacements doivent être notés:
 - 2.1. Dans les feuilles de match
 - 2.2. Sur la carte de score du joueur remplaçant (voir exemple).
 - 2.3. Sur la carte de score du joueur remplacé (voir exemple).
3. Un joueur de team qui a été remplacé peut s'il le souhaite arrêter de jouer.
4. Les clubs qui désignent les remplaçants doivent désigner en même temps la personne qui peut décider d'un remplacement
5. La règle 3 est seulement d'application là où le remplaçant participe à la rencontre.
6. Si la requête d'un remplacement vient d'un joueur de team soi-même, et non du directeur du team, le joueur peut le donner à connaître à un arbitre. Celui-ci peut alors traiter plus à fond le remplacement conformément aux règles. Dans tous les autres cas, c'est seulement le directeur de team qui est compétent.
7. Les remplaçants doivent être mis au courant de quand ils sont incorporés.
8. Explication de l'expression « en tout temps »: Cela veut dire jusque la fin de la rencontre, même si ça concerne un play off.
9. La direction de jeu doit être mise au courant par les arbitres de quand et à quelle piste le joueur est remplacé.
10. Un remplaçant peut décider de manière autonome quelle balle il veut utiliser, même à une piste que le joueur à remplacer n'a pas terminé.
11. Après un remplacement on doit veiller aux affaires suivantes:
 - 11.1. Quand le joueur de team habituel joue et que le remplaçant n'a pas encore participé au jeu (il/elle doit encore débiter), le remplaçant est enregistré dans le groupe de joueurs; ce groupe est à ce moment partagé en 2 avec 2 joueurs dans les deux équipes.
 - 11.2. Quand le joueur de team habituel joue et que le remplaçant a déjà entamé la rencontre, la composition des 2 groupes n'est pas modifiée, et ceci jusqu'à la fin du parcours désigné où une interruption générale est prévue (la pause générale entre 2 tours pour pouvoir manger-rencontres qui courent sur 2 jours). Immédiatement après, les 2 joueurs changent de groupe de joueurs.
 - 11.3. Quand le joueur de team arrête de jouer après son remplacement, et que le joueur remplaçant n'avait pas encore commencé le tournoi, celui-ci doit prendre la place-même du joueur du team.
 - 11.4. Quand le joueur de team arrête de jouer après son remplacement, et que le joueur remplaçant avait déjà commencé le tournoi, le groupe du joueur de team doit poursuivre avec 2 hommes. Le joueur remplaçant poursuit dans le groupe où il/elle avait commencé.
12. Exemple d'une carte de score de team:
 - 12.1. Les points du remplaçant sont notés comme un joueur de team normal à partir de la ligne où le joueur de team a été remplacé.
 - 12.2. De l'endroit où le remplacement a pris place, le score du joueur de team remplacé est annoté auprès de la carte de score.
 - 12.3. Pour le classement individuel, le score réel de cette piste est compté à part pour le remplaçant.
 - 12.4. Développement sur les exemples suivants:
Le joueur de team Mueller a été remplacé par Schmidt dans le 3^{ème} tour, jusque...

Union Belge de Golf Miniature "UBGM" Belgisch Verbond voor Midget Golf "BVMG"

2.8- Détermination des peines pour les infractions

- 2.8.1..... Dans les règles suivantes sont énumérées une série de pénalités valables pendant et avant les compétitions.
- 2.8.2..... Les infractions contre les règles générales de jeu ou contre les lois sportives générales sont la plupart du temps sanctionnées par écrit. Pour les fautes légères, par exemple contre la réglementation technique du terrain, un avertissement verbal peut suffire.
- 2.8.3..... Les coaches tombent sous les mêmes règles que les joueurs à la différence qu'ils ne peuvent recevoir de pénalités.
- 2.8.4..... Si une disqualification est prononcée, le joueur concerné doit immédiatement quitter le terrain.

2.8.5..... **Peines prévues contre les infractions aux règles générales de jeu:**

2.8.5.1.... **Comportement antisportif**

La peine est dépendante de la gravité des faits.

1 : Remarque verbale

2 : Remarque verbale + 1 point de pénalité

1 : Avertissement + 2 points de pénalité

2 : Avertissement + 5 points de pénalité

+ 4 semaines de disqualification.

Belgique : Cette dernière est à déterminer par le C.S.

Les remarques des arbitres doivent être écrites sur les cartes de scores.

- 2.8.5.2.... Pas d'insigne de club clairement visible.

Interdiction de participation

Belgique : Lors de championnat interclubs,

1^{ère} fois un avertissement ;

2^{ème} fois 1 point de pénalité pour le club.

- 2.8.5.3.... Fumer - Prise d'alcool - Ivresse pendant un tour.

Disqualification + suspension de 4 journées de compétitions officielles.

Belgique : Avertissement pour avoir fumé la 1^{ère} fois.

- 2.8.5.4.... Jouer malgré l'interdiction de départ pour exclusion.

Disqualification + 8 semaines de suspension.

- 2.8.5.5.... Protestation - Injure vis à vis d'un arbitre ou d'un officiel.

Disqualification + 8 semaines de suspension.

- 2.8.5.6.... Tricherie dans la tenue des scores.

Disqualification + 3 mois de suspension.

- 2.8.5.7.... Violence de quelque nature que ce soit.

Disqualification + 1 an de suspension.

- 2.8.5.8.... L'union nationale ainsi que le club du joueur peuvent être avertis endéans les 2 semaines de la sanction de suspension. L'union nationale doit également prévenir le président sportif de la WMF

2.8.6..... **Peines pour infractions dans la tenue des scores :**

- 2.8.6.1.... Si un score erroné est inscrit pour une piste, il peut être immédiatement modifié ; ceci doit être paraphé par tous les concernés. En cas de répétition des faits, de 1 à 10 points supplémentaires seront comptabilisés, à déterminer par le C.S au complet.

- 2.8.6.2.... Nous répartissons 4 différentes sortes de sanctions contre la tenue des scores :

- 2.8.6.2.1. Une erreur d'inscription sur la carte de score d'un joueur n'est remarquée que lors de l'inscription du résultat de la piste suivante. Le score inscrit doit être corrigé et paraphé de préférence par l'arbitre présent ou par les concernés.

- 2.8.6.2.2. Un score trop bas est noté sans réaction du joueur (cela a seulement lieu si le score noté est plus bas que la réalité) et que cela peut être prouvé de façon indéniable, 10 points de pénalité seront appliqués au joueur. Remarque, l'implication du joueur doit être prouvée.
- 2.8.6.2.3. S'il apparaît qu'un score de piste est noté trop peu ou pas noté après la remise de la carte, pour la piste concernée le joueur reçoit un 7 à l'endroit prévu et le joueur qui notait les scores reçoit quand à lui 4 points de pénalité.
Exception : Une annotation manquante à la piste 18 constatée après la remise des cartes de jeu peut être complétée, si le joueur n'a pas encore signé la carte de jeu ou si le joueur a signé la carte de jeu mais que tout le groupe confirme le score.
Belgique : Une carte est remise sans signature, le joueur concerné reçoit la possibilité de la compléter, assorti d'un avertissement, la 2^{ème} fois 7 points de pénalité sont appliqués.
- 2.8.6.2.4. Un score a été modifié sans être signé, le joueur en question reçoit 1 point de pénalité. S'il est prouvé qu'un joueur a lui-même modifié un score, il est disqualifié. Dans les deux cas, le joueur et celui qui inscrit reçoivent un avertissement (cette règle est d'application dans les règles 2.8.6.2.1 jusque 2.8.6.2.4).
- 2.8.7..... **Sanctions pour infractions aux règles de jeu :**
- 2.8.7.1.... Changement de balle non autorisé
Avertissement + 7 points pour la piste en question
- 2.8.7.2.... La balle n'est pas posée à la main
La balle n'est pas mise en mouvement par un coup de club, Le club n'est pas tenu à deux mains
Avertissement + 1 point de pénalité
(Exception: Voir 2.3.&2)
- 2.8.7.3.... Jouer avant que la piste ne soit libre
Jouer la piste suivante alors que le dernier joueur de l'équipe n'a pas terminé de jouer la piste précédente
Avertissement et rejouer la piste
Les coups déjà joués comptent comme points de pénalité.
- 2.8.7.4.... Une balle est jouée d'un mauvais endroit ou n'est pas jouée du départ.
Avertissement + 1 point de pénalité,
le coup déjà joué est également compté
Le coup suivant est rejoué du bon endroit, éventuellement du départ.
- 2.8.7.5.... Si après le positionnement, la balle est encore changée de place avant le coup
Avertissement + 1 point de pénalité,
le coup déjà joué est également compté.
Le coup suivant est rejoué depuis le 1^{er} endroit choisi
- 2.8.7.6.... Interruption du jeu avant d'atteindre le but
(Ne rentre pas la balle dans le but)
Avertissement + 7 points pour la piste en question.
- 2.8.7.7.... Toucher la balle sans le contrôle des partenaires. **Exception :** placer la balle sur la ligne de marquage.
Avertissement + 1 point de pénalité
- 2.8.7.8.... Influence sur la course de la balle en jeu.
Avertissement + 7 points supplémentaires pour la piste en question.
- 2.8.7.9.... Un autre joueur influence la course de la balle en jeu.
Avertissement + 5 points pour le joueur en question.
- 2.8.8..... **Sanctions pour plusieurs avertissements**
Un joueur qui durant le tournoi reçoit un deuxième avertissement tombe sous la règle 2.8.5.1.
- 2.8.9..... **Sanctions pour les infractions aux « Obligations et interdictions pour les participants d'un tournoi ».**
- 2.8.9.1.... Faire des marques (2.5.24)
Des joueurs qui sont attrapés à apporter des modifications (forer des trous, faire des traits au marqueur, etc..) aux pistes..
Avant et pendant la compétition disqualification pour cette rencontre.
En tout temps, le joueur doit réparer les dégâts causés.
- 2.8.9.2.... Le fait d'emporter avec soi des moyens d'aide non réglementaires (2.5.25).
Est assimilé à une conduite antisportive, voir 2.8.5.1

- 2.8.9.3.... Quitter momentanément la rencontre sans permission ; comportement antisportif (2.5.29).
Cette infraction peut mener à la disqualification immédiate.
- 2.8.9.4.... Arrêter une rencontre sans permission (2.5.35).
Un joueur qui quitte une rencontre sans la permission d'un arbitre est assimilé à un comportement antisportif, il est donc jugé selon ces règlements (voir point 2.8.5.1).
- 2.8.9.5.... Arriver en retard sans autorisation (2.5.30 + 2.5.32).
Arriver en retard après l'interruption d'une rencontre sans avertissement fondé du joueur en question est sanctionné d'un 7 à chaque piste déjà jouée par son groupe de jeu et peut conduire jusqu'à la disqualification.
Règlement belge
a - Si le parcours est entamé, 5 points supplémentaires.
b - Si on arrive en retard de plus de 5 minutes ou si 3 pistes sont déjà libres, la direction de jeu peut décider de laisser les autres membres du team concerné démarrer ; le retardataire reçoit alors un 7 par piste déjà parcourues, éventuellement la disqualification peut aussi être appliquée.
- 2.8.9.6.... Déranger une rencontre ou un entraînement, comportement antisportif (2.5.28).
Une infraction au dérangement durant une rencontre ou un entraînement, également si ce se passe quand un autre groupe est en train de s'entraîner ou de jouer, est considéré comme antisportif et puni selon le règlement 2.8.5.1.
- 2.8.9.7.... Arriver en retard à la compétition après que celle-ci ait été interrompue (2.5-32).
Un joueur qui arrive en retard sans permission à la compétition après que celle-ci ait été momentanément arrêtée est disqualifié.
- 2.8.10.... **Disqualification d'un joueur d'un team (play off)**
Quand un joueur d'un team est disqualifié, un 7 est inscrit pour la piste et pour toutes les pistes suivantes.
(Le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur).
- 2.8.11.... **Autres fautes :**
Toutes les fautes non prévues seront jugées et sanctionnées en regard des faits par l'arbitre principal, le C.S, ou le représentant de la C.S. Ceux-ci seront entièrement autonome et prendront les décisions qui s'imposent en âme et conscience.
- 2.8.12.... **Arbitres :**
Les arbitres peuvent décider unilatéralement de juger les jeunes joueurs ou les débutants moins sévèrement et de réduire les (points de ...) sanction.
- 2.8.13.... **Liste complémentaire des sanctions :**
Pour aider les arbitres dans leur travail, voici une liste de sanctions qui ont déjà été donnée :
- 2.8.13.1... Utiliser le matériel d'une façon brutale et non réglementaire pendant la compétition :
Avertissement + 1 point de pénalité.
- 2.8.13.2... Casser son club, lancer une balle avec violence (différence avec le fait de jeter sa balle de façon violente dans le sac) :
= Violence voir 2.8.5.7
- 2.8.13.3... Jouer sans respecter l'ordre de départ : Avertissement + recommencer à jouer en tenant compte des coups déjà pratiqués.
- 2.8.13.4... Placement non réglementaire de la balle : Avertissement + 1 point de pénalité + recommencer le coup joué de l'endroit où le coup devait être joué réglementairement.
- 2.8.13.5... Emploi de la klik sur éternit : Avertissement verbal pour la 1^{ère} fois ; 2^{ème} fois, exclusion de la compétition.
- 2.8.14.... **Sanctions contre les clubs :**
- 2.8.14.1... Si un club qui a reçu une manche à domicile joue soit en déplacement, soit à domicile avec moins de 4 joueurs, ceci sera considéré comme un comportement antisportif.
Une amende devra être versée au club en ordre avec la réglementation ainsi qu'à l'UBGM. Le club en faute reçoit en même temps le résultat forfaitaire de 0 et l'autre club recevra le score maximum 11.
- 2.8.14.2... Sanctions contre infraction du jeu dans une manche ou à l'entraînement durant une rencontre officielle.
Sanction, amende éventuelle à déterminer par le comité exécutif.

Union Belge de Golf Miniature "UBGM" **Belgisch Verbond voor Midget Golf "BVMG"**

3.9- Décision en cas d'ex aequo

3.9.1 - Principe – Doel

- 3.9.1.1.... S' il y a barrage pour une place donnant droit à un trophée ou autre prix, celui-ci se fera par le système de K.O.
- 3.9.1.2.... En cas d'ex aequo qui ne donne pas droit à un trophée, les concernés seront classés ex aequo.
- 3.9.1.3.... Pendant le barrage, les joueurs joueront alternativement 1^{er}, 2^{ème}, etc. L'ordre de départ est déterminé par tirage avant le début du parcours de barrage.
- 3.9.1.4.... KO : Tous les joueurs concernés jouent chaque piste en suivant jusqu'à ce qu'un (ou plusieurs) des opposants prenne(nt) l'avance sur son ou ses adversaires à l'issue d'une piste.
A ce moment,
a) S'il y a encore plusieurs joueurs en course, ceux-ci poursuivent le barrage
b) S'il n'y a plus qu'un joueur, il est déclaré vainqueur.
Remarque : Si les barragistes sont toujours ex aequo après 18 pistes, ils continuent à partir de la piste 1.
Tous les clubs sont tenus d'appliquer la réglementation (Règle officielle de la WMF) ci-dessus à toutes les rencontres inscrites au calendrier des rencontres officielles de l'UBGM.
- 3.9.1.5.... Si le championnat individuel devait se jouer en 2 groupes bien distincts, un barrage ne saurait se faire et dès lors les vainqueurs de chaque groupe se verraient sacrés champions de Belgique.

Union Belge de Golf Miniature "UBGM" **Belgisch Verbond voor Midget Golf "BVMG"**

4.2- Détermination concernant la commission d'arbitrage

- 4.2.1. Les membres de la commission arbitrale doivent se comporter lors de l'exercice de leur fonction sur le terrain de manière absolument neutre. Un arbitre ne peut pas exercer de fonction d'assistant. Pour l'exercice de sa fonction, un arbitre (en chef) doit avoir atteint l'âge de 18 ans.
- 4.2.2. **Composition de la commission arbitrale**
- 4.2.2.1. Une commission arbitrale se compose d'un arbitre en chef et de 2 arbitres, si possible de 3 associations différentes.
- 4.2.2.2. Si possible, celles-ci sont complétées de 2 arbitres réserves (obligé lors de tournois internationaux).
- 4.2.2.3. S'il y a différents groupes de joueurs, alors divers comités arbitraux doivent être actifs.
- 4.2.3. Les membres de la commission arbitrale doivent si possible ne pas participer activement à la rencontre. Les arbitres en chef et les arbitres ne peuvent pas participer activement au championnat du monde, d'Europe et à l'Europacup.
- 4.2.4. Le comité d'arbitrage doit être facilement reconnaissable (par ex. brassard, badge avec nom de la fonction, etc.) et doit être porté à la connaissance sur un tableau.
- 4.2.5. **Compétence**
- 4.2.5.1. **Membres de la commission arbitrale**
Les membres de la commission arbitrale peuvent prendre toutes les décisions concernant la règle et l'ordre, pour autant que celles-ci n'aient pas à être prises par d'autres commissions. Ils ont le droit d'exprimer des remontrances, des avertissements et des disqualifications sur base d'un deuxième avertissement, de même que donner de 1 à 10 points de pénalité, et ceci en concertation avec la commission (2 arbitres + l'arbitre en chef).
- 4.2.5.2. **Arbitre en chef**
L'arbitre en chef a le regard sur tout le cours des affaires durant la rencontre. Il peut intervenir dans le cours des choses, quand il juge cela nécessaire. Il est responsable pour la commission arbitrale du § 4.2.6 au § 4.2.8 et est le président de la commission arbitrale et est aussi seul juge pour les points suivants:
- 4.2.5.2.1. Tâches pour entamer la rencontre (cf 6.1. à 6.6.).
- 4.2.5.2.2. Décisions sur l'interruption générale d'une rencontre et le changement de schéma d'horaire.
- 4.2.5.2.3. Il peut transmettre des tâches à des membres de la commission arbitrale. Lors d'absence momentanée, il doit désigner un remplaçant. Il/elle n'est pas pour autant déchargé(e) de sa responsabilité.
- 4.2.5.2.4. Il peut décider que soit engagé des juges de piste auxquels il attribue une tâche.
- 4.2.5.3. **Commission arbitrale**
La commission arbitrale débat sur:
- 4.2.5.3.1. Protestations contre des décisions de ses membres
- 4.2.5.3.2. Infliger des sanctions qui dépassent les mesures prises à l'art. 4.2.5.1.
- 4.2.5.3.3. Interruption d'un événement (éventuellement tous les arbitres ensemble) et ceci, s'il n'y a pas de jury.
- 4.2.5.3.4. La commission arbitrale peut seulement juger si elle est au complet.
- 4.2.6. **Tâches pour l'entame de la rencontre. L'arbitre en chef doit veiller à ce qui suit:**
- 4.2.6.1. **Pistes sâles**
Il doit faire nettoyer les pistes qui sont sales. Ca doit être appliqué de manière très stricte. Pistes et obstacles doivent pour autant que possible être secs. L'eau résidant dans les trous doit être éliminée.

- 4.2.6.2. **Placement réglementaire d'obstacles**
Les obstacles déplaçables doivent se trouver à leur bon endroit dans les marques. Les obstacles nécessaires doivent être contrôlés dans leur intégralité. La bonne suspension d'un filet présent doit être mesurée et le filet doit être contrôlé sur sa résistance.
- 4.2.6.3. **Marquages complets**
Le marquage des lignes de départ et de délimitation doit être entièrement complet. Les lignes de placement doivent être également complètes.
- 4.2.6.4. **Manquements**
Les manquements constatés doivent être directement suppléés. En cas de besoin, il doit charger la direction de jeu d'apporter les corrections. Des marques inscrites directement sur ou à côté des pistes doivent être éliminées ou rendues méconnaissables.
- 4.2.6.5. **Conditions climatiques**
Par mauvaises conditions atmosphériques, la décision doit être prise si oui ou non on va commencer (en Belgique, 1h30 maximum d'interruptions cumulées).
- 4.2.6.6. **Tableaux de publication**
Il doit contrôler si tous les tableaux de publication nécessaires sont présents.
- 4.2.7. **Tâches durant la rencontre**
- 4.2.7.1. **Comportement calme et décisions**
Durant la rencontre, chaque membre de la commission arbitrale doit se comporter de telle sorte qu'un joueur ne soit pas dérangé. Il doit prendre ses décisions de manière rapide et décidée et ne pas s'occuper de discussions. En cas de doute ou de parti-pris, il doit consulter l'arbitre en chef.
- 4.2.7.2. **Présence et devoir d'implication**
Durant un tournoi, au moins deux membres de la commission arbitrale doivent être présents sur le terrain et contrôler le déroulement de la rencontre. Si un membre de la commission arbitrale remarque une infraction, il doit alors intervenir immédiatement. Lors des championnats d'Europe et du monde, ainsi que lors de l'Europacup, au moins deux membres de la commission arbitrale doivent se trouver sur le terrain.
- 4.2.7.3. **Corrections des cartes de score**
Il est bien nécessaire de pratiquer des corrections selon l'art. 2.6.10.
- 4.2.7.4. **Décisions lors de divergence de points de vue sur l'interprétation des règles**
Quand il y a une différence d'avis sur l'interprétation d'une règle, il faut que soit entendue l'intégralité du groupe de joueurs avant de prendre une décision. D'autres témoins éventuels peuvent également être entendus.
- 4.2.7.5. **Avertissements et pénalités**
Les avertissements aussi bien que les pénalités doivent être annotés sur le devant de la carte de score au moyen respectivement d'un A et d'un P. Les raisons doivent autant que possible être données au dos.
- 4.2.7.6. **Courtes interruptions pour joueurs individuels**
Dans les cas particuliers, il est possible qu'il soit autorisé à un groupe de joueurs une courte interruption. L'arbitre peut décider que les groupes venant après puissent dépasser.
- 4.2.7.7. **Fin de rencontre sans dérangements**
On doit faire particulièrement attention que les derniers joueurs puissent également terminer en toute quiétude leur rencontre.
- 4.2.8. **Autres tâches**
- 4.2.8.1. **Début des tâches**
L'arbitre en chef doit être présent au plus tard 30' avant le début de la rencontre. Pour les autres arbitres, les indications de l'arbitre en chef sont valables.
- 4.2.8.2. **Protestations contre des décisions de membres de la commission arbitrale**
Des protestations envers les décisions de membres de la commission arbitrale doivent être enregistrées au plus tard avant la clôture de la rencontre.
- 4.2.8.3. **Fin des tâches**
10' après la fin de la rencontre, au moment où d'éventuelles décisions nécessaires concernant l'introduction de protestations ont été prises, la commission arbitrale a accompli sa tâche.

4.2.8.4. **Vêtement**
Chaque membre de la commission arbitrale doit porter une tenue sportive avec mention de la fonction.

4.2.9. **Portée de la validité**
Ces règlements sont valables pour tous les tournois.
Pour autant que la WMF ne prévoit pas des règles déterminées pour divers tournois.

Appendice

Interruption d'un événement

La décision d'interrompre est prise par l'arbitre en chef.

L'interruption doit être motivée (par ex. averses, forte pluie, orage dans les environs immédiats).

Sert comme soutien ce qui suit:

Quand il s'agit clairement d'une averse, l'événement doit être directement interrompu à la tombée de la première pluie. L'événement doit être poursuivi dès que l'ondée est passée.

En cas de pluie persistante, on doit poursuivre le jeu aussi longtemps qu'on peut maintenir la jouabilité des pistes (après raclage de la piste, au moins un groupe de joueurs doit pouvoir jouer la piste sans trop de difficultés dues à l'eau). Des exceptions sont permises si le cours de l'événement le permet. Il faut en tout cas traiter de manière égale tous les terrains à jouer. Par mauvais temps dans les environs proches, on doit en tout temps interrompre immédiatement, sans regarder les pluies éventuelles.

Quand on décide d'interrompre, le joueur doit d'abord terminer la piste commencée, pour autant que l'arbitre en chef n'en décide pas autrement (par ex., une averse soudaine, de l'orage).

Quand on interrompt directement, la position de la balle doit être marquée et la balle doit être mise de côté. En outre, le nombre de coups déjà joués doit être mentionné à part sur la carte de score. Personne ne peut poursuivre le jeu.

Les joueurs doivent être à tout moment en état de poursuivre directement le jeu pour autant qu'il n'ait pas été communiqué de moment déterminé où l'événement se poursuit.

Lors de rencontres de compétition

La décision de poursuivre la rencontre de compétition doit être prise au plus tard 1h30 après le moment d'interruption, sinon l'interruption est automatiquement prolongée jusqu'à une nouvelle date à convenir ensemble entre les clubs (interruption prolongée). La décision d'interruption prolongée peut, sur avis de l'arbitre en chef, être prise anticipativement par les associations présentes, mais pas dans les 30 minutes après le moment d'interruption. Lors de ce débat, chaque association présente a une voix, nonobstant le nombre de teams présents. En cas de parité de voix, la commission arbitrale décide. La date où la rencontre de compétition est poursuivie doit être déterminée directement après le débat et doit se trouver au plus tard 14 jours après la date officiellement planifiée pour la rencontre de compétition de teams (reste valable, également lors de plusieurs « interruptions prolongées » jusqu'à ce que le comité sportif national décide d'une date de rencontre.

On doit signaler immédiatement l'interruption prolongée et la date où la rencontre est poursuivie au comité national. Quand une piste n'est pas terminée et qu'il y a interruption prolongée, cette piste est jugée comme non jouée lors de la reprise de la rencontre et on commence à la piste en question à partir du départ le coup n° 1.

Événements qui ont lieu sur plusieurs jours

Tous les jours, excepté le dernier jour de l'événement, l'interruption est, 1h30 après le moment d'interruption (ce délai peut être prolongé d'une heure, quand il est clairement question d'amélioration climatique), automatiquement prolongée au jour suivant.

Si l'événement a lieu sur différents terrains, la direction de jeu peut prendre la décision que l'événement soit seulement interrompu sur un terrain déterminé.

L'événement est poursuivi quand l'arbitre en chef le détermine. Les groupes de joueurs doivent se rendre à l'endroit où ils ont été stoppés. Ils peuvent seulement poursuivre le jeu quand l'arbitre en chef l'autorise. Le jeu doit être repris où il avait été interrompu.

Arrêt d'un événement

Un événement peut être arrêté, quand les conditions le rendent nécessaire. La décision de stopper est prise par la commission arbitrale.

Une décision d'arrêter peut seulement être prise si au moins 30 minutes se sont écoulées après le moment d'interruption et en principe après le temps d'attente de 1h30.

L'arrêt a automatiquement lieu lors d'événements sur un jour et le dernier jour d'événements sur plusieurs jours (pas de compétition) 1h30 après le moment d'interruption.

Classement lors d'arrêt

Si un événement est arrêté, sont alors seulement comptés les tours qui ont été terminés par tous les participants dans les catégories concernées. Un classement d'une catégorie est seulement rédigé quand tous les participants dans cette catégorie ont joué au moins deux tours.

Frais d'inscription

Le remboursement des inscriptions n'est pas possible. Si la rencontre est rejouée à une autre date, on ne doit plus verser de cotisation d'inscription.

Suppression d'un événement

Cela peut se faire seulement en regard de très mauvaises conditions climatiques à prévoir. La suppression de rencontre de compétition de teams peut survenir du fait du comité sportif en concertation avec le club local. Le comité sportif renseigne les teams concernés, via les associations. Les rencontres en question doivent être jouées, si les conditions climatiques le permettent, au plus tard 14 jours après la date officiellement planifiée pour la rencontre de compétition de teams (cela vaut aussi pour plusieurs suppressions). Les teams se rencontrant établissent de concert une nouvelle date, à moins que le comité sportif n'établisse une date de rencontre (journée de réserve). La date établie par les clubs est directement signalée au comité sportif.

La suppression d'événements organisé par l'Union survient après décision du comité national. Celui-ci met au courant les concernés via leurs associations de la décision de suppression.

Public

Durant des événements organisés par ou au non de l'Union, le public est seulement autorisé aux abords du terrain. Seul l'arbitre en chef peut décider si le public (radio, TV, par ex.) est admis sur le terrain. Il doit se tenir aux recommandations de la direction de jeu. La direction de jeu a le droit d'exclure du terrain de jeu le public qui se méconduit.