



PRAVIDLA HRY MINIGOLF

1.

CÍLEM HRY JE DOPRAVIT CO NEJMENŠÍM POČTEM ÚDERŮ MÍČ GOLFOVOU HOLÍ ZE ZÁKLADNÍHO POLE (OHRANIČENÉ NA ZAČÁTKU KAŽDÉ DRÁHY ČERNÝMI ČARAMI) DO JAMKY PŘI PŘEKONÁNÍ PŘEKÁŽEK NA JEDNOTLIVÝCH DRAHÁCH.

2.

PŘEKONÁNÍM PŘEKÁŽKY SE ROZUMÍ PŘEKONÁNÍ ČERVENÉ ČÁRY, KTERÁ JE UMÍSTĚNA NA PLOŠE DRÁHY S VÝJIMKOU DRAH BEZ ČERVENÉ ČÁRY, KTERÉ SE HRAJÍ POUZE ZE ZÁKLADNÍHO POLE PŘÍMO DO JAMKY (LABYRINT, ŠIKMÁ DRÁHA BEZ PŘEKÁŽKY, KOŠ, PLOŠINA, KLÍNY, VULKÁN, ŠIKMÝ KRUH BEZ PŘEKÁŽKY, ŠIKMÝ KRUH S "V" PŘEKÁŽKOU, ŠIKMÁ DRÁHA S "V" PŘEKÁŽKOU).

3.

HRAČÍ POLE JE OHRANIČENO NA JEDNOTLIVÝCH DRAHÁCH U PŘEKÁŽEK ČERNOU ČAROU UMÍSTĚNOU NA PLOŠE DRÁHY.

4.

POKUD SE MÍČ PO PŘEKONÁNÍ PŘEKÁŽKY NEBO ČERVENÉ ČÁRY ZASTAVÍ U MANTINELU, PŘEKLÁDÁ SE KOLMO NA TUTO ČERNOU ČÁRU.

5.

POKUD MÍČ PŘEKONÁ ČERVENOU ČÁRU A VRÁTÍ SE ZPĚT ZA TUTO ČÁRU, HRAJE SE Z HRACÍHO POLE Z MÍSTA, KDE PŘEKONAL ČERVENOU ČÁRU.

6.

POKUD MÍČ OPUSTÍ DRÁHU ZA ČERVENOU ČAROU, PŘEKLÁDÁ SE NA ČERNOU ČÁRU V MÍSTĚ, KDE DRÁHU OPUSTIL.

7.

POKUD MÍČ OPUSTÍ DRÁHU PŘED ČERVENOU ČAROU, PŘÍPADNĚ NEPŘEKONÁ TUTO ČÁRU, HRAJE SE ZNOVU ZA ZÁKLADNÍHO POLE.

8.

U DRAH BEZ ČERVENÉ ČÁRY SE VŽDY HRAJE ZE ZÁKLADNÍHO POLE.

9.

MAXIMÁLNÍ POČET ÚDERŮ NA KAŽDÉ DRÁZE JE 6. POKUD SE MÍČ DO ŠESTI ÚDERŮ NEDOSTANE DO JAMKY, HRÁČ DOSTÁVÁ 1 TRESTNÝ ÚDER A DO PROTOKOLU VEPÍŠE 7.

10.

POKUD MÍČ NEDOSÁHNE JAMKY, DALŠÍ ÚDER SE HRAJE, AŽ SE MÍČ SÁM ZASTAVÍ.

MGC OLMOUC

WWW.MINIGOLFOLOMOUC.CZ