



# Minigolf-Club Bern

## Minigolf-Reglement (Betonbahnen)

1. Zweck des Spieles ist es, den Ball bei jeder Bahn mit möglichst wenig Schlägen und Zusatzpunkten vom Abschlagpunkt in das Loch zu spielen. Jeder Schlag zählt 1 Punkt. Der nächste Schlag darf immer erst ausgeführt werden, wenn sich der Ball nicht mehr bewegt. Der Ball darf nur mit einem Schlag mit dem Stock gespielt werden, also nicht geschoben, gezogen oder geschaufelt werden.
2. Auf jeder Bahn kann gespielt werden, bis der Ball im Loch ist oder inkl. Zusatzpunkte maximal 6 Punkte erreicht sind. Ist der Ball mit 6 Punkten noch nicht im Loch, muss zusätzlich ein Zusatzpunkt gezählt werden. 7 Punkte sind das Maximum für eine Bahn!
3. Bleibt ein Ball an einer Bande oder einem Hindernis auf einer weissen Markierung liegen, kann er rechtwinklig zur Bande an den Rand dieser Markierung gelegt werden.
4. Verlässt ein Ball die Bahn nach der quer über die Bahn führende breite weisse Linie (Hindernislinie), wird er an der Stelle, an der er die Bahn verlassen hat, **ohne Zusatzpunkt**, wieder in die Bahn gelegt. Vor der Hindernislinie wird wieder vom Abschlagpunkt aus gespielt.
5. **Bahnen 3, 4, 8, 9, 16, 17:** Durchläuft ein Ball mit einem Schlag das Hindernis nicht vollständig, muss der nächste Schlag immer wieder vom Abschlagpunkt aus gespielt werden. Nach drei erfolglosen Versuchen wird unter Anrechnung eines Zusatzpunktes nach dem Hindernis (nach der Hindernislinie) weitergespielt.
6. **Bahnen 1, 2, 5, 10, 11, 12, 13, 14:** Erreicht ein Ball mit einem Schlag nicht wenigstens die quer über die Bahn führende weisse Linie, muss der nächste Schlag immer wieder vom Abschlagpunkt aus gespielt werden. Nach drei erfolglosen Versuchen wird unter Anrechnung eines Zusatzpunktes nach dem Hindernis (nach der Hindernislinie) weitergespielt.
7. **Bahn 6:** Landet ein Ball nach dem Hindernis nicht unmittelbar auf der **Spielfläche**, muss der nächste Schlag wieder vom Abschlagpunkt aus gespielt werden, **auch dann, wenn der Ball auf diese zurückspringt**.
8. **Bahn 7 (Weitschlag):** Das Hindernis ist überwunden, sobald der Ball zwischen den beiden Pfosten hindurch gespielt ist. Bleibt ein Ball im Rasen liegen, wird er **unter Anrechnung eines Zusatzpunktes** in gerader Linie zum Loch in den Kreis gelegt.
9. **Bahn 10:** Der Ball darf nicht fliegen. Er muss die Bahn zwischen den Wellen berühren.
10. **Bahn 15:** Das Hindernis ist überwunden, wenn der Ball mit einem Schlag das Plateau erreicht hat. Nach drei erfolglosen Versuchen wird unter Anrechnung eines Zusatzpunktes vom Hilfsabschlagpunkt auf dem Plateau aus weitergespielt. Bleibt der Ball auf dem Plateau liegen, kann er (ohne Zusatzpunkt) vom Hilfsabschlagpunkt aus weitergespielt werden.
11. **Bahn 18:** Der Ball muss mit einem Schlag vom Abschlagpunkt aus die Säule erreichen. Nach drei erfolglosen Versuchen wird ein Zusatzpunkt angerechnet und das Spiel beendet.