

## 2.7 Systeem specifieke regels: MOS (Update 120101)

### 0. Inleiding

Dit hoofdstuk omvat de regels voor adventuregolf, crazygolf en andere minigolf open-standaard systemen.

1. In het algemeen geldt dat MOS banen (minigolf open standaard) de volgende afmetingen hebben:  
Lengte: 3 – 40 meter  
Breedte: minimaal 0,50 meter (sommige delen van een baan mogen smaller zijn en worden dan beschouwd als hindernissen)  
Doel diameter: 0,10 – 0,12 meter (als het doel een ronde put is)
2. Het afslagvlak: Het afslagvlak moet op elke baan welbepaald zijn. Het moet een afgebakend gebied zijn met markeringen. De grootte of afmetingen van het afslagvlak is niet voorgeschreven.
3. Alleen wedstrijdterreinen met 18 banen met de afmetingen zoals vermeld in 2.7.1 kunnen worden goedgekeurd als MOS wedstrijdterreinen. De procedure en de formulieren zijn beschreven in het hoofdstuk voor wedstrijd goedkeuring voor minigolfcourses (2.9).
4. Het materiaal van het speelveld moet gebruikgericht zijn: de basis constructie moet duurzaam zijn (lange levensduur, afgestemd op het gebruik, sterk, rigide), het oppervlak van het speelveld moet duurzaam en gebruikgericht (bijvoorbeeld kunstgras, beton, vilt, vezelcement, metaal, hout, plastic).
5. Baanranden (als deze bestaan) moeten zijn gemaakt van duurzame, gebruikgerichte materialen en moeten glad en berekenbaar zijn (bijvoorbeeld rechte stenen, metaal, hout, vezelcement, beton) tenminste voor het gedeelte welke in het technische en tactische spel kan worden gebruikt.
6. De hindernissen mogen kunnen bewegen als ze maar berekenbaar en voorspelbaar zijn. Hazards (als water, rough, gravel en zand) zijn toegestaan.
7. De algemene regels gelden voor alle banen. Een geschreven, specifieke baanregel moet zijn opgesteld voor elke baan waar de algemene regels niet kunnen worden toegepast. De specifieke baanregel is de definitieve richtlijn voor spelers en scheidsrechters voor de betreffende baan.
8. Wedstrijdterreinen die officieel zijn goedgekeurd als MOS courses, omdat ze niet voldoen aan het WMF regelboek 2.4 systeem specifieke regels beton artikel 5, of WMF regelboek 2.5 systeem specifieke regels miniatuurgolf (kort) artikel 3, of WMF regelboek 2.6 systeem specifieke regels vilt artikel 3, maar overeenkomen met alle andere regels van één van deze systemen, kunnen geplaatst worden onder de regels van dat

specifieke systeem, maar moeten een duidelijke definitie hebben van de niet beschreven banen.

## 9. Grenslijn

- 9.1. De grenslijn is identiek aan het eind van de markeringen van het afslagvlak in de richting van het speelveld. Als de bal het afslagvlak correct heeft verlaten, heeft de bal de grenslijn gepasseerd. Als de bal terugrolt over de grenslijn nadat die eerst deze grenslijn succesvol was gepasseerd, moet de bal geplaatst worden ergens op het afslagvlak.
- 9.2. Banen, waar een hindernis de breedte van de baan heeft, kunnen een grenslijn hebben aan het eind van de hindernis. Als de bal terugrolt over de grenslijn, nadat eerst deze grenslijn succesvol was gepasseerd, dan geldt de algemene regel (het spel wordt hervat van de plaats waar de bal over de grenslijn rolt, met toepassing van de algemene uitlegregels.

## 10. Uitleggen

- 10.1. Uitleglijnen tekenen op de banen is aan te bevelen, maar niet verplicht op MOS. Als de lijnen niet zijn getekend, wordt het uitleggen gedaan op denkbeeldige uitleglijnen.
- 10.2. Uitleg afstanden:  
Als de bal binnen 20cm van een baanrand tot rust komt, mag het alleen met de hand onder een hoek van 90 graden met de baanrand tot 20 cm van de baanrand worden uitgelegd. Als de bal tot rust komt binnen 30 cm van een hindernis (in elke richting; achter, voor of naast) mag de bal worden uitgelegd, alleen met de hand, onder een hoek van 90 graden met de hindernis tot 30 cm van de hindernis.
- 10.3. Uitleg richting:  
De bal moet in het algemeen onder een hoek van 90 graden van de band of hindernis worden uitgelegd. Er kan een specifieke baanregel gelden, bijvoorbeeld als de speler oneerlijk voordeel zou hebben door toepassing van de algemene uitleg regels. Ballen die in een hindernis liggen (als ze deze niet compleet hebben gepasseerd) mogen uitgelegd herplaatst worden in de richting van het afslagvlak volgens de algemene uitlegregels. Dit geldt ook voor ballen die in de hindernis liggen nadat ze de hindernis correct hebben gepasseerd.

## 11. Ballen buiten de baan

- 11.1. De algemene regels gelden hier: Als een bal buiten de baan komt nadat de grenslijn is gepasseerd, dan wordt het spel vervolgd waar de bal de baan heeft verlaten, uitgelegd volgens de algemene regels. Een specifieke baanregel kan gelden in het geval dat een speler een oneerlijk voordeel heeft door de bal bewust buiten de baan te spelen. Als deze specifieke baanregel geldt dan moet de

volgende slag gespeeld worden vanuit de positie van waar de voorgaande slag was gespeeld.

11.2. Als de bal de grenslijn niet is gepasseerd, moet de volgende slag gespeeld worden vanuit het afslagvlak.

11.3. Er geldt geen strafslag als de bal buiten de baan is gekomen.

## **12. Bal in de hazard**

12.1. De speler heeft twee opties:

12.1.1. Speel de bal uit de hazard met gebruik making van de algemene uitlegeregels, als de bal na uitleggen maar niet de hazard verlaat.

12.1.2. De volgende slag wordt gespeeld van de positie waar de vorige slag was gespeeld.

## De navolgende bladzijden staan niet in WMF rulebook 2.7

### MOS: Nederlands systeem

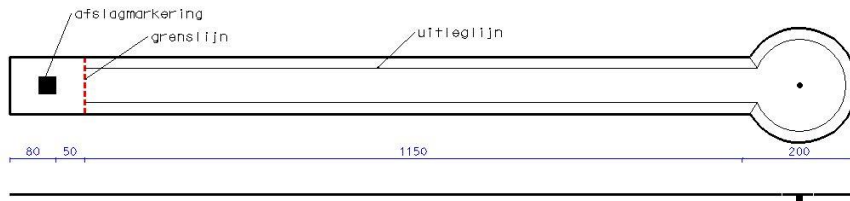
Let op, het gaat hier om het deel Nederlands systeem, ondanks dat het WMF handboek Rulebook hier niet in voorziet, hebben we toch gemeend dit deel voor de NMB in stand te houden.

1. De volgende banen hebben geen hindernisopbouw: rechte baan (1), spar (3), zigzag en wegversmalling (16).
2. De banen mogen door de speler betreden worden. Vervuiling van de baan dient men te vermijden.
3. De correcte loop van de bal is te zien op de volgende baantekeningen:

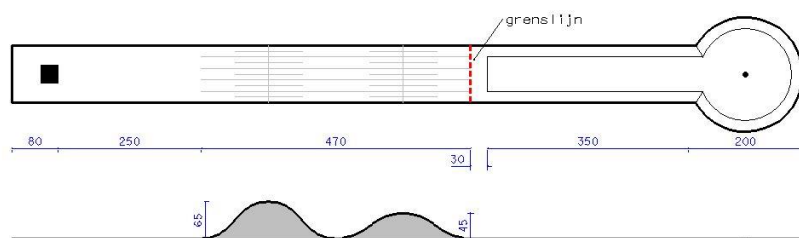
heeft opmaak toegepast: Nederlands (standaard)

heeft opmaak toegepast: Nederlands (standaard)

### 1. Rechte baan



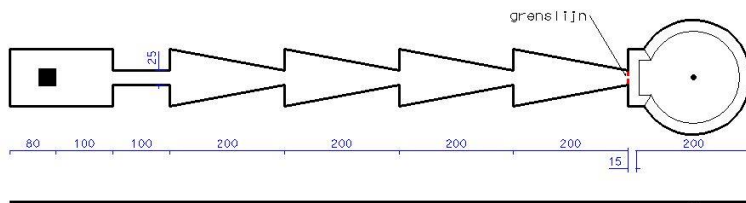
## 2. Dubbele heuvel



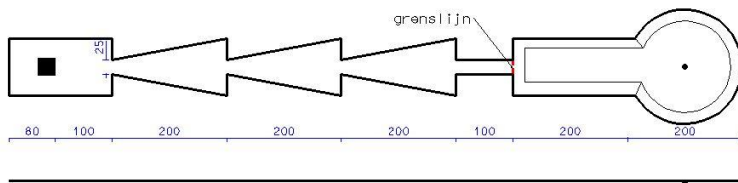
De bal heeft de correcte weg afgelegd, wanneer hij beide heuvels heeft gepasseerd en het middendeel tussen beide heuvels geraakt heeft. Blijft de bal tussen de twee heuvels liggen zonder de hindernis gepasseerd te hebben, dan moet opnieuw vanaf de afslag gespeeld worden.

### 3. Spar

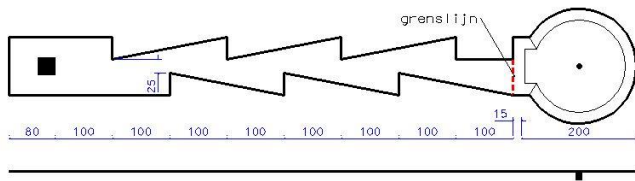
Type a



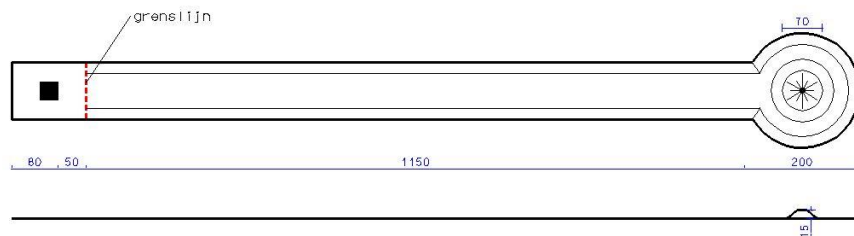
Type b



Type c



#### 4. Vulkaan

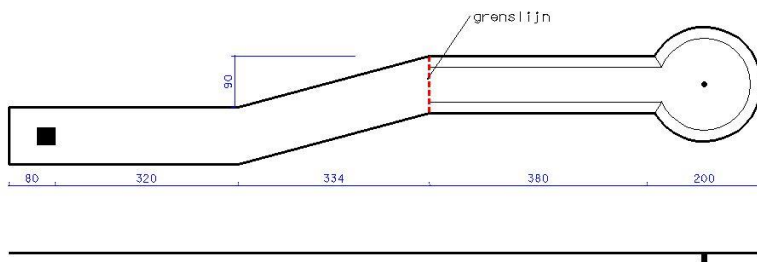


Blijft de bal bij de hindernis liggen, dan mag hij tot op 20 cm afstand uitgelegd worden.

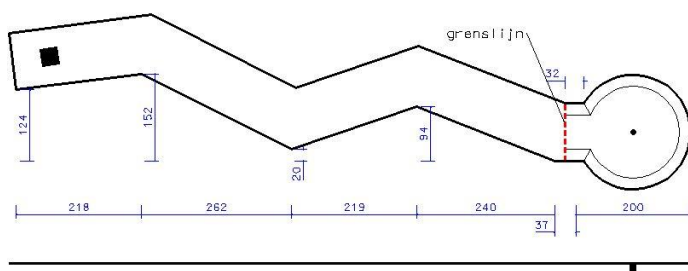


### 5. Zig-Zag

Type a

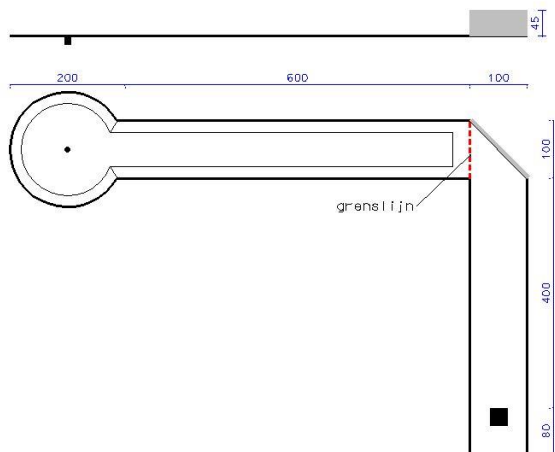


Type b

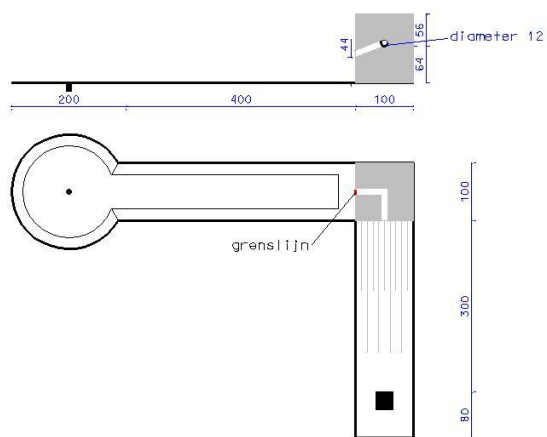


### 6. Hoek

Type a: Hoekmuur

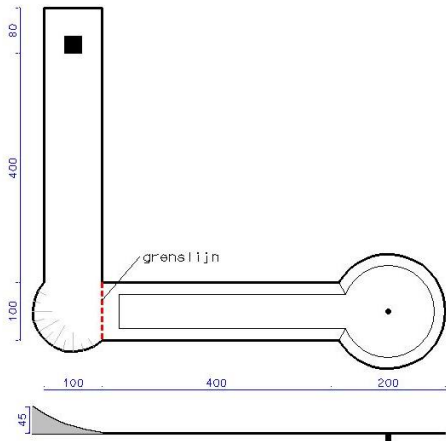


Type b: Konijnenhol

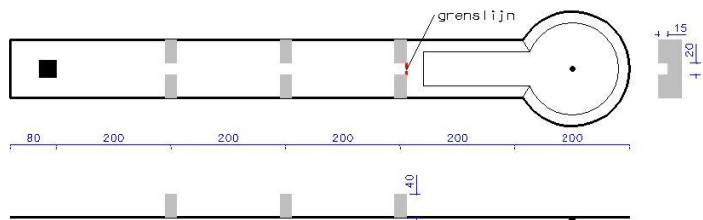


De bal moet door de pijp.  
Het einde van de hindernis  
is gelijk aan de  
hindernisuitgang (grenslijn).

Type c: Ronde hoek

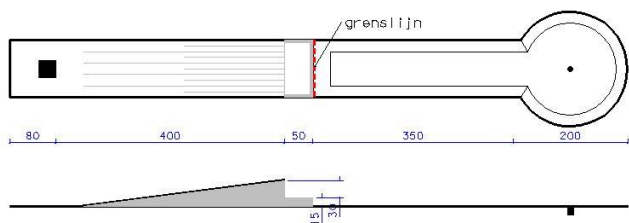


### 7. Drie poortjes



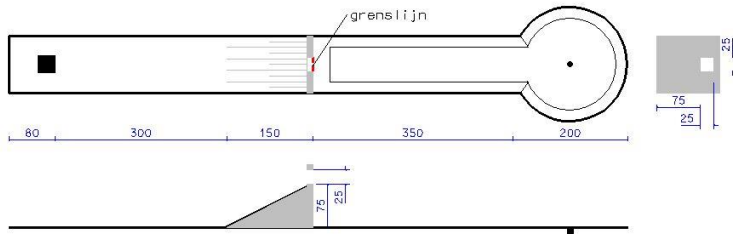
De bal moet in één keer de weg tussen de drie muren afleggen. Wanneer de bal tussen de muren blijft liggen en de grenslijn niet bereikt heeft, dan dient vanaf de afslag verder gespeeld te worden.

## 8. Schans

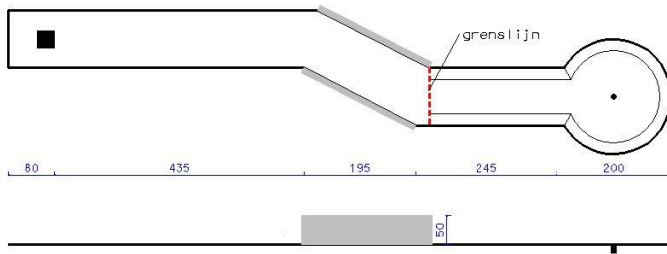


De hindernis geldt als correct gepasseerd, wanneer de bal over de bak heen gesprongen is (het raken van de bakrand is toegestaan). De grenslijn ligt direct achter de bak. Wanneer geen bak aanwezig is, dient de grenslijn op 50 cm afstand vanaf de schans getrokken te worden. In dit geval mag de bal de baan tussen schans en grenslijn niet raken.

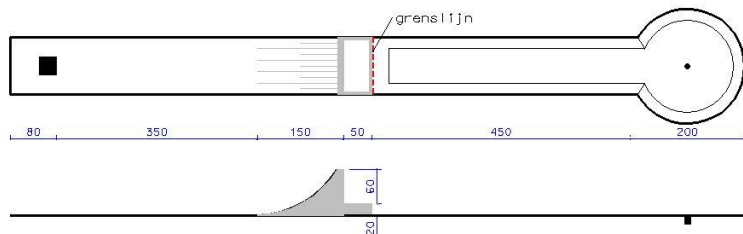
### 9. Oog



## 10. Muurtjes



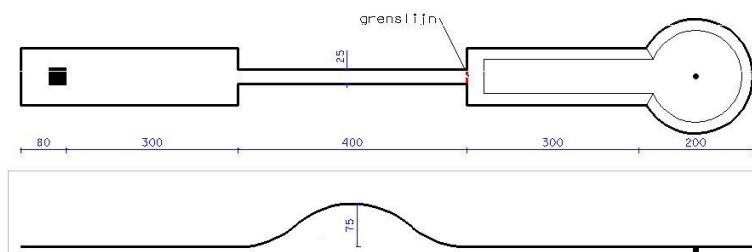
## 11. Steile schans



De hindernis geldt als correct gepasseerd, wanneer de bal over de bak heen gesprongen is (het raken van de bakrand is toegestaan). De bal mag de binnenkant van de bak niet raken. De grenslijn ligt direct achter de bak. Wanneer geen bak aanwezig is, dient de grenslijn op 50 cm afstand vanaf de schans getrokken te worden. In dit geval mag de bal de baan tussen schans en grenslijn niet raken.

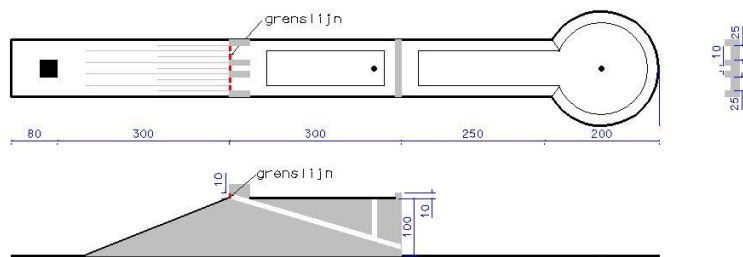


## 12. Brug



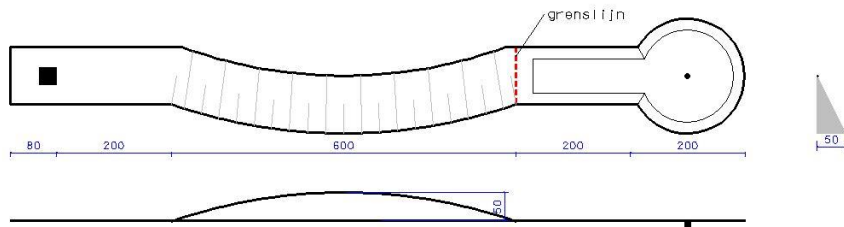
De hindernis is correct gepasseerd, wanneer de bal door de ingang en door de uitgang is heengegaan en binnen de baanbegrenzing is gebleven.

### 13. Kasteel

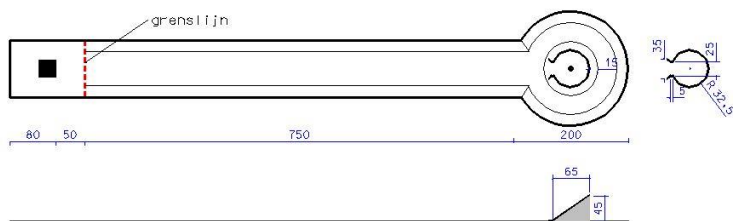


Door de pijp of via de zijpoorten en opbouw. De grenslijn loopt direct achter de muur met zijpoorten van de opbouw. De hindernis is correct gepasseerd indien de bal de grenslijn gepasseerd of geraakt heeft. Indien de bal in de hindernis blijft liggen, wordt deze 30 cm na de uitgang van de hindernis uitgelegd en verder gespeeld.

### 14. Wielerbaan



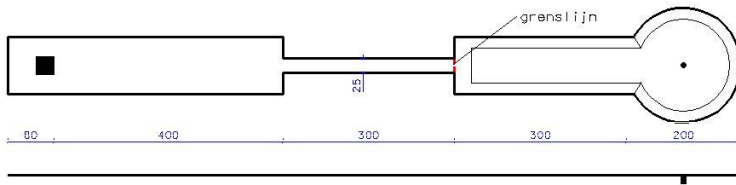
15. WC



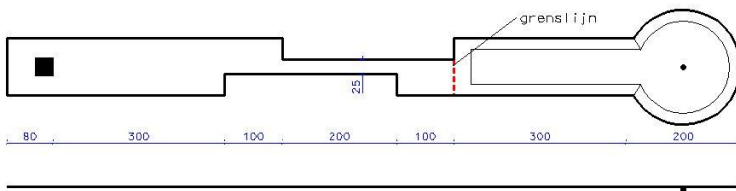
Blijft de bal bij de hindernis liggen, dan mag hij tot 20 cm afstand loodrecht op de hindernis uitgelegd worden. De buisomranding maakt deel uit van de hindernis.

## 16. Wegversmalling

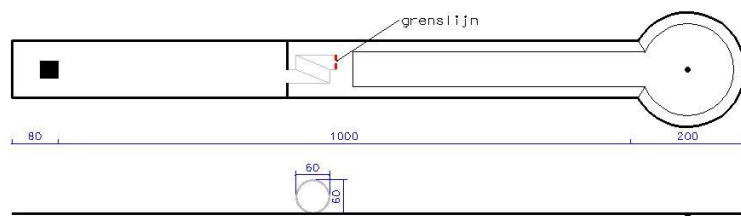
Type a



Type b

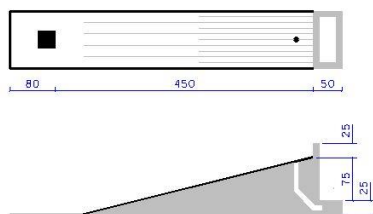


## 17. Salto



De hindernis is correct gepasseerd, wanneer de bal door de ingang en door de uitgang is heengegaan. Ook een van de ingang in de uitgang gesprongen bal, die niet de eigenlijke salto doorlopen heeft, is correct gespeeld wanneer de bal door de uitgang gaat. Is echter de bal over de buitenwand van de hindernis gesprongen, dan is de juiste gang verlaten.

## 18. Steile wand



Baan zonder grenslijn.

Voor de overige banen is de correcte loop van de bal niet vastgelegd.