MAGYAR FOOTGOLF ORSZÁGOS SOPRTÁGI SZAKSZÖVETSÉG

FOOTGOLF SZABÁLYKÖNYV

2026

FIFG FOOTGOLF RULES

2026. áprilisi frissítéssel

FIFG Szabálykönyv 2026

A FIFG Szabálykönyv azért jött létre, hogy javítsa a játékélményt, a versenyzők profizmusát és támogassa a sportszerű játékot.

TARTALOMJEGYZÉK

1. Bevezetés

1.1 Általános tudnivalók

1.1.1 A FootGolf célja

1.2 A játék formái

1.2.1 Stroke play

1.2.2 Match play

1.2.3 Általános büntetés

1.3 A Bizottság

1.3.1 A játék feltételei, szabályrendszere és a szabályok felfüggesztése

1.3.2 Versenyszervező és Marshallok

1.3.3 A pálya

1.3.4 Extrém helyzetek

1.3.5 Kezdési idők és flightok

1.3.6 Score kártya (Scorecard)

1.3.7 Döntések és döntetlenek

1.3.8 Bizottsági döntés a játékosok büntetése, kizárása (DQ, diszkvalifikáció) esetén

1.3.9 Büntetések és óvások

1.3.10 Marshall és / vagy Bizottsági döntés

1.3.11 A játék felfüggesztése / megszakítása

1.3.12 Speciális körülmények

2. JÁTÉKOS MAGATARTÁSI KÓDEX

2.1 Általános rendelkezések

2.1.1 A magatartási kódex tiszteletben tartása

2.1.2 A játék szelleme

2.1.3 Biztonság

2.1.4 A többi játékossal szembeni hozzáállás, magatartás

2.1.5 Pontozás

2.1.6 A játék sebessége

2.1.7 Elsőbbség a pályán

2.1.8 Bunkerek elgereblyézése

2.1.9 Cipők által okozott pályasérülés

2.1.10 Szükségtelen károk megelőzése

2.1.11 Érvénytelen játék

2.2 A játék közben

2.2.1 A szabályok ismerete

2.2.2 A labda mozgásának befolyásolása, vagy fizikai tulajdonságainak megváltoztatása

2.2.3 Kezdési idő

2.2.4 Felkészültség a játékra

2.2.5 Indokolatlan késedelem, lassú játék

2.2.6 A pálya teljesítésének ideje

2.2.7 Játékosok időzítése

2.2.8 Tanács

2.2.9 A Greenen

2.2.10 Befejezetlen lyuk

2.2.11 Gyakorlás, tréning

2.2.12 A labda megváltoztatása vagy kicserélése

2.2.13 Vitás esetek

2.2.14 Nem egyező pontszámok

2.2.15 A verseny idő előtti befejezése

2.2.16 A labda pozíciójának validálása

2.2.17 A szabályzatban nem szereplő kérdések

2.3 Cipő és ruházat (dress code)

2.3.1 Megfelelő cipő és ruházat

2.3.2 Ruházat és cipő váltása

2.3.3 Cipő nélküli rúgás

3. DEFINÍCIÓK

3.1 Általános definíciók

3.1.1 Tanács

3.1.2 Marker

3.1.3 Caddie

3.1.4 Bizottság

3.1.5 Felszerelés

3.1.6 Külső behatás

3.1.7 Megtiszteltetés

3.1.8 Pontozó (marker, scorer) és játékos

3.1.9 Marshall

3.1.10 Büntető rúgás

3.1.11 Szótár

3.2 A pálya részei

3.2.1 Rendellenes körülmények a pályán/Nem biztonságos pályakörülmények

3.2.1.1 Rendellenes körülmények a pályán

3.2.1.2. Nem biztonságos pályakörülmények

3.2.2 Bunker

3.2.3 Víz

3.2.4 Pálya

3.2.5 Drop zóna

3.2.6 Fairway

3.2.7 Zászló, zászlórúd (flagstick, pin)

3.2.8 Green

3.2.9 Felújítás alatt lévő terület (GUR)

3.2.10 Lyuk

3.2.11 Mozdíthatatlan akadály

3.2.12 Mozgatható természetes akadályok

3.2.13 Mozgatható mesterséges akadályok

3.2.14 Határon kívüli terület (Out)

3.2.15 Karók

3.2.16 Elrúgó hely (tee zone)

3.2.17 Vizes akadály vagy büntetendő területek

3.2.18 Helytelen green

3.2.19 Helytelen lyuk

3.3 A labdáról

3.3.1 A labda

3.3.2 Játékban lévő labda

3.3.3 Labda a lyukban

3.3.4 Megjelölt majd visszahelyezett labda

3.3.5 Elveszett labda

3.3.6 Elmozgatott labda

3.3.7 A labda pozíciói

3.3.8 Átmeneti labda

3.3.9 Helyettesítő labda

3.3.10 Helytelen labda

3.4 Rúgások

3.4.1 Előnyös helyzet

3.4.2 Megjátszani kívánt útvonal (ILP)

3.4.3 Ejtés (dropping)

3.4.4 Egyenlő távolságra lévő pontok (equidistant point, EP)

3.4.5 Veszélyes rúgás (hazard kick)

3.4.6 Zavarás

3.4.7 A labda áthelyezése a legközelebbi pontra, ahonnan már játszani lehet

3.4.8 Előző rúgás helye

3.4.9 Befejező rúgás vonala

3.4.10 Rúgás

3.4.11 Állóhelyzet és nekifutás

4. JÁTÉKHELYZETEK

4.1 Általános tudnivalók

4.1.1 Labda helyzetének javítása

4.1.2 Állóhelyzet (stance) kialakítása

4.1.3 A labda keresése

4.1.4 Játék

4.1.5 A labda megjelölése (markerelés)

4.1.6 Stop szabály

4.1.7 Elveszett vagy elmozdított marker

4.1.8 A labda megfogása

4.1.9 A labda megtisztítása

4.1.10 Megjátszhatatlan labda

4.1.11 Sérült vagy elveszett labda

4.1.11.1 Sérült labda

4.1.11.2 Elveszett labda

4.1.11.3 Játék folytatása sérült vagy elveszett labda esetén

4.1.12 A játékosok sorrendje

4.1.12.1 A pályaszakasz megkezdésekor

4.1.12.2 A pályaszakasz megjátszása közben

4.1.12.3 Több labda mozgása egyszerre (soron kívüli játék)

4.1.13 Határon kívüli terület

4.1.14 Állóhelyzetben lévő labda mozgatása

4.1.14.1 Külső behatás miatt

4.1.14.2 Játékos, játékoshoz tartozó néző, Caddie vagy csapattag által

4.1.14.3 Ellenfél vagy az ellenfél csapattagjai által

4.1.14.4 Másik labda által

4.1.14.5 A szél által

4.1.15 Eltérített vagy megállított labda

4.1.15.1 Külső behatás által (3.1.6.-os szabály)

4.1.15.2 A játékos, flighttársak vagy az azokhoz tartozócsapattagok által

4.1.15.3 Ellenfél vagy az ellenfél csapattagjai által

4.1.15.4 Másik labda által

4.2 Elrúgó hely

4.2.1 A labda lehelyezése és elrúgása

4.2.2 Tee használata

4.2.3 Elrúgó hely jelölők

4.2.4 Akadály a megjátszani kívánt útvonalon

4.2.5 Téves elrúgó helyről való játék

4.3 Büntető területek

4.3.1 Általános tudnivalók

4.3.2 Piros/sárga büntető terület (vizes akadály)

4.4 A bunker

4.4.1 Játékos vagy labda a bunkeren belül

4.4.2 Labda a bunkeren kívül

4.4.3 Több labda a bunkerben

4.4.4 A bunker elgereblyézése

4.4.5 Víz a bunkerben

4.5 Green, fairway, rough

4.5.1 Akadályok

4.5.1.1 Labda a greenen vagy a fairwayen

4.5.1.2 Labda a roughon

4.5.2 A befejező rúgás és a megjátszani kívánt útvonal megérintése

4.5.3 10 másodperces szabály

4.5.4 Labda a golf greenen vagy a felújítás alatt lévő területeken (GUR)

4.5.5 Markerelés a greenen

4.5.6 A zászló kezelése

1. BEVEZETÉS

1.1 Általános tudnivalók

1.1.1 A FootGolf célja

A Footgolf fő célja, hogy eljuttassunk egy normál, 5-ös méretű football labdát a lehető legkevesebb számú rúgással az elrúgó helynek kijelölt (teeing ground) lapos területről a pályaszakasz végén elhelyezkedő lyukba. A labda teljes terjedelmével a földfelszín alatt kell, hogy elhelyezkedjen, és nyugalomban legyen ahhoz, hogy a pályaszakasz teljesítettnek minősüljön. Ha a labda kipattan a lyukból, akkor a játékot folytatni kell. A játékot FootGolf pályán játszák, amely 9 vagy 18 különböző hosszúságú pályaszakaszból áll. Minden pályaszakaszhoz tartozik egy PAR, amely azt a rúgásszámot mutatja, amennyivel egy jó játékos képes az adott szakaszt megjátszani, vagyis a labdáját a lyukba rúgni. A par minimum 3, maximum 5 rúgást jelent. A játékot a pályaszakaszokon elhelyezkedő akadályok színesítik, mint például vizes akadályok vagy homok bunkerek, mielőtt elérünk a Greenhez. „Green Zónának" nevezik a lyuk körüli 3 méteres területet. A Bizottság vagy hatóság jelöli ki a pályák szélét (borders), a veszélyes területeket (hazards), pályaelemek helyét, valamint a kezdő- és végpontokat a pályán. A pályaszakaszokat mindig egymás után kell teljesíteni az előre meghatározott kezdési ponttól számítva, különben a játékosokat kizárják az adott versenyről.

1.2 A játék formái

1.2.1 Stroke play

A Stroke play (rúgásszám szerinti játékforma) verseny azt jelenti, hogy a játékos a versenyen előre meghatározott összes pályaszakaszt teljesíti. Minden pályaszakaszhoz kerül egy érték, amennyi rúgással a játékos azt teljesítette. Ezeket az értékeket a játék végén összeadjuk, ezzel alakul ki a játékos által elért eredmény. Ebben a játékformában minden játékos egyénileg vesz részt, mindenki mindenkivel versenyez. Az a játékos lesz a verseny győztese, aki a legkevesebb rúgásból teljesíti az összes pályaszakaszt.

Döntetlen esetén az 1.3.7-es pont által leírt lehetőségeket kell alkalmazni.

1.2.2 Match play

A Match play (szakaszok szerinti játékforma) verseny során két csapat versenyez egymással előre meghatározott pályaszakaszokon. Általánosságban az a csapat nyeri az adott szakaszt, amely kevesebb rúgással teljesíti azt. Bizonyos esetekben a helyi szabályok ettől eltérhetnek. Kétféleképpen gyűjthetnek pontot a csapatok Match play esetén: „Golf-style" és „Football-style" játékformában.

1.2.2.1 „Golf-style" Match play

A „Golf-style" Match play esetében a pályaszakaszok kerülnek értékelésre aszerint, hogy valamelyik csapat megnyerte (holes up), egyenlő eredmény alakult ki (all square) vagy még megjátszásra vár (to play).

„Dormie"-nak nevezzük a játékost, aki ugyanannyi pályaszakaszt nyert meg a Match play során, mint amennyi még hátra van.

Döntetlen pályaszakasz (Halved section)

Az adott pályaszakaszon döntetlen eredmény alakul ki, ha mindkét csapat ugyanannyi rúgásból teljesíti azt.

A játék győztese

Ha valamelyik csapat több pályaszakaszt nyert meg, mint amennyi még teljesítésre vár, akkor automatikusan győztesnek számít. Döntetlen esetén a Bizottság megnövelheti a teljesítendő pályaszakaszok számát, hogy kialakuljon egy egyértelmű végeredmény.

1.2.2.2 „Football-style" Match play

A „Football-style" Match play esetében a pályaszakaszokat nem osztályozzuk, helyette minden szakaszon a csapatok pontokat gyűjtenek. A játék végén a csapatok összeadják, hogy a különböző pályaszakaszokon mennyi pontot gyűjtöttek összesen, és így alakul ki a végeredmény, mely a footballhoz hasonlít. Ezt hívják másnéven „Nyerj egy lyukat – lőj egy gólt" Match play-nek is.

Döntetlen pályaszakasz (Halved section)

Az adott pályaszakaszon döntetlen eredmény alakul ki, ha mindkét csapat ugyanannyi rúgásból teljesíti azt. Döntetlen esetén egyik csapat sem kap pontot.

A játék győztese

A játékot az a csapat vagy játékos nyeri meg, amely a legtöbb pályaszakaszon győzelmet arat a 18 lyuk végén. A játék eredménye azután kerül kiszámításra, ha már az összes előre meghatározott lyuk teljesítésre került.

1.2.2.3 Meccs, pályaszakasz vagy következő rúgás átengedése

A játékosok megadhatják az utolsó puttot a szakaszon belül bármikor vagy megadhatják a lyukat bármikor a pályaszakasz elkezdése vagy befejezése előtt. Az átengedést nem lehet visszautasítani vagy visszavonni. A játékos ezután befejezheti a lyukat.

1.2.3 Általános büntetés

Bármely szabály megszegése +1 büntetőpontot eredményez az adott játékosnak vagy flightnak, kivéve azokat a speciális eseteket, melyeknél más a büntetés. A büntetőpont minden olyan szabálysértésért jár, amiről bizonyíték van és befejezett szakaszokra is alkalmazható, ha a szabálysértést korábban nem vették észre.

1.3 A Bizottság

1.3.1 A játék feltételei, szabályrendszere és a szabályok felfüggesztése

A Bizottság feladata, hogy az adott verseny feltételeit és szabályrendszerét meghatározza, beleértve a játék formáját és az esetleges helyi szabályokat. A helyi szabályok (local rules) olyan kiegészítő szabályok, melyet a Bizottság bevezethet, ha a pálya vagy a verseny sajátosságai indokolják.

A Bizottság addig nem függeszthet fel egy szabályt sem, amíg az a verseny lebonyolításához és befejezéséhez feltétlenül nem szükséges. Minden ilyen esetben a FIFG Szabály Bizottság (FIFG Rules Committee) engedélyét kell kérni, és ezt eszerint kommunikálni is kell.

1.3.2 Versenyszervező és Marshallok

Minden kvalifikációs versenyen a verseny szervezőjének kötelezően ki kell neveznie egy felelős versenyszervezőt vagy szervezőket és Marshallokat, akik a különböző szituációkban döntési jogkörrel rendelkeznek, ezzel segítve a verseny minél zökkenőmentesebb lebonyolítását. Az ő felelősségük a pálya játszhatóságának és a tee-k elhelyezkedésének ellenőrzése a játék megkezdése előtt

felügyelik a flightok és csapatok haladását, a játék folyását, és beavatkozhatnak, ha túl lassúnak ítélik meg a versenyt. Jogukban áll a különböző esetekben szankciókat kivetni.

1.3.3 A pálya

A pályát úgy kell kialakítani, hogy a különböző kategóriába tartozó játékosok (férfi, nő, junior, senior) azonos, vagy legalább is hasonló eredménnyel teljesítsék a részükre kialakított pályát. Bizonyos helyzetekben további elrúgó helyeket lehet kialakítani, ezzel közelítve a végeredményt a különböző kategóriák között (pl. női / junior / senior elrúgó helyek kialakítása a férfiak mellett). Külön elrúgó helyek kialakítása esetén a kategóriák eredményei nem összehasonlíthatók, így abszolút sorrendet nem lehet kialakítani. Amennyiben mindenki ugyanazt a pályát teljesíti, az abszolút sorrendet is lehet díjazni.

1.3.4 Extrém helyzetek

Extrém körülmények vagy a pályában keletkezett kár esetén a Bizottság kijelölhet új lyukakat is a verseny közben, mely hasonló nehézségű az éppen nem játszható lyukhoz (de csak az adott kör elkezdése előtt). Ha a kör már elkezdődött, és egy lyuk játszhatatlanná válik, a Bizottság megengedheti a flightoknak, hogy a kérdéses lyukat ne játsszák le, ezzel is megőrizve a játék sebességét. Ebben az esetben minden játékos a Par értékét kapja meg az adott lyukra, attól függetlenül, hogy lejátszották-e a kérdéses pályaszakaszt vagy sem. Ezen kívül a Bizottság félbeszakíthatja vagy felfüggesztheti a játékot pillanatnyi vagy tartós körülmények miatt (pl. villámlás, szakadó eső, stb.).

1.3.5 Kezdési idők és flightok

A Bizottság határozza meg a kezdési időket és a flightokat, melyekhez a játékosoknak alkalmazkodniuk kell. Ha a verseny több körös (adott szakaszt többször is teljesíteni kell), akkor a Bizottság feladata meghatározni az időkeretet, amelyen belül a játékosoknak az adott kört teljesíteniük kell.

1.3.6 Score kártya (Scorecard)

A Bizottság feladata, hogy a versenyekre minden játékosnak egy úgynevezett score kártyát biztosítson. A kártyán fel kell tüntetni a dátumot, a játékos nevét, a pontozó (marker, scorer) nevét és csapatverseny esetén a csapatok nevét.

A pontozás menetéről a 2.1.5 pontban található bővebb információ.

1.3.7 Döntések és döntetlenek

A Bizottság kötelessége előre jelezni, hogy az adott kérdéses helyzetekre mikor és milyen formában fognak dönteni és visszajelzést adni a döntetlen helyzetekre.

Ha a döntetlen helyzet eldöntésére az úgynevezett „vak közelítő rúgás” technikát választja a Bizottság, akkor azt olyan lyuknál kell megrendezni, ahol a különböző játékosoknak ugyanakkora esélye van nyerni. A játékosok egymás után egy-egy közelítő rúgást kísérelnek meg a Bizottság által kijelölt pontról a pályaszakaszon található lyuk felé. Az(ok) a játékos(ok), aki(k) éppen nem rúg(nak), nem nézheti(k) meg a többiek rúgásait.

Ha büntető rúgásokkal döntik el a döntetlent, akkor a lyuktól 10 méterre kijelölt pontról minden játékos 5 rúgást végezhet. Ha ezzel sem sikerül eldönteni a játékot, akkor addig rúgnak a játékosok, míg valamelyikük ki nem hagyja a befejező rúgást, és ezzel el nem veszíti a játékot.

1.3.8 Bizottsági döntés a játékosok büntetése, kizárása (DQ, diszkvalifikáció) esetén

Ha a Bizottság úgy ítéli meg, akkor bizonyos esetekben a diszkvalifikált játékosok újra részt vehetnek a versenyben. A kizárásnál enyhébb büntetések (addicionális rúgásszámok) nem felfüggeszthetők vagy módosíthatók.

A Bizottság kizárhat egy játékost, ha úgy ítélik meg, hogy az etikettet súlyosan megsértette.

1.3.9 Büntetések és óvások

Amennyiben a verseny lezárásra került, semmilyen büntetést nem lehet módosítani, eltörölni vagy kiszabni. Az eredmények lezártnak és elfogadottnak tekintettek, ha a játékos és a pontozó is aláírta a score kártyát, és azt leadták a verseny szervezőinek vagy a Bizottságnak.

Kivétel: játékosok kizárása megtörténhet a verseny befejezte után is, ha a verseny lezártát követő 30 napon belül bármilyen egyértelmű bizonyíték (pl. videó) előkerül a játékos szabálysértésére, melyek az alábbiak lehetnek:

1. A leadott score kártyán kevesebb rúgást jeleztek, mint amennyit valójában elértek, ez esetben a büntetés kizárás
2. A játékos nem tartott be egy szabályt, mivel nem ismerte kellőképpen a szabályokat. Ebben az esetben a büntetés +1 rúgás.
3. A játék folyamán egy olyan szabálysértés miatt adtak büntetőt egy játékosnak, mely nem volt helyénvaló, a saját tájékozatlanságuknak köszönhetően. Ebben az esetben +1 rúgást kell felírni ahhoz a pályaszakaszhoz, ahol a hiba történt. Ezt úgy hívják, hogy „rossz tanács”.

Ha egy óvási kérelem érkezik a verseny szervezőihez, a Bizottságnak minél hamarabb döntést kell hozniuk, hogy a kérdéses helyzet minél hamarabb megoldódjon. A játékosok nem dönthetnek úgy, hogy bármelyik szabályt vagy büntetést figyelmen kívül hagyják. Ha mégis így tennének, akkor a szabály megsértéséért járó büntetést, legyen az akár kizárás, időbeli korlátozás nélkül meg kell adni.

Ha a játékosok és a Bizottság nem tudják megoldani egymás között a kérdéses helyzeteket, akkor a FIFG Szabály Bizottsághoz fordulhatnak. Ha ekkor sem oldódik meg az ellentét, akkor a Választott Sportbírósághoz fordulhatnak konzultációért. A játékos 30 napig nyújthat be óvási kérelmet.

1.3.10 Marshall és / vagy Bizottsági döntés

Ha egy Marshallt a Bizottság nevezett ki, akkor minden döntés, melyet a Marshall meghoz, végleges döntésnek minősül. Ha a Marshall éppen nem elérhető, és felmerül egy szabályokkal kapcsolatos kérdés, akkor a játékosoknak a Bizottsághoz kell fordulniuk, és az általuk meghozott döntést kell elfogadniuk.

1.3.11 A játék felfüggesztése / megszakítása

A játékosok csak akkor szakíthatják meg a játékot, ha az alábbi esetek valamelyike fennáll:

1. A Bizottság elrendeli a játék felfüggesztését / megszakítását egy szirénával vagy figyelmeztetéssel. Ebben az esetben a játékosoknak el kell hagyniuk a pályát, és a Club házban kell várakozniuk a szervezők következő tájékoztatójáig.

2. Ha egy játékos megsérül, akkor kérhetik a Marshall vagy a TD (Tournament Director – Versenyszervező) segítségét. A játéknak megakadás nélkül folytatódnia kell, tehát a következő flight (csak 1) folytathatja a játékot az adott pályaszakaszon. Ha a játékos időközben felépült, akkor az adott pályaszakaszt az elejéről kell kezdeniük. Ha a játékos nem tudja befejezni a pályaszakaszt, akkor az eredménye arra a lyukra, és az összes olyan pályaszakaszra, melyet nem játszik végig par + 10 rúgás lesz. Ha az eset az utolsó flightnál történik, vagy nincs olyan flight, amely közvetlenül követné az adott flightot, akkor a játékosnak maximum 15 perce van felépülni, és folytatni a játékot.
3. Ha balesetveszélyes szituáció nehezíti vagy ellehetetleníti a további játékot, akkor a játékosoknak jelezniük kell a TD vagy a Marshall felé.
4. Ha a Bizottság félbeszakítja a játékot, akkor a játékosok eldönthetik, hogy befejezik-e az adott pályaszakaszt (ha az biztonságosan megtehető), vagy megjelölik a labdájukat. A döntést az adott flightban található játékosok közösen hozzák meg, a többség akarata érvényesül. Ha nincs egyértelmű többség, akkor a biztonság fog dönteni, vagyis a játékosoknak el kell hagyniuk a pályát. Bármilyen döntés is születik, a játékosoknak minél hamarabb a Club házban kell lenniük az értesítést követően.

Ha a játékot félbe kell szakítani rossz idő, sötétség vagy bármilyen más okból kifolyólag, az alábbiak lépnek érvénybe:

1. Az első 15 lyuk eredménye, ha mindenki lejátszotta azokat.
2. Az első 12 lyuk eredménye, ha mindenki lejátszotta azokat.
3. Az első 9 lyuk eredménye, ha mindenki lejátszotta azokat.

Ha a verseny shotgun rendszerben indult, vagyis a játékosok egyszerre indultak a pálya különböző pályaszakaszain, nem mindenki az első lyukon kezdett, akkor azon lyukak eredménye számít, amelyeket minden játékos teljesített. Ha nem minden játékos teljesített legalább 9 lyukat, akkor a kör érvénytelen.

1.3.12 Speciális körülmények

Amennyiben egy játékos speciális körülményekkel rendelkezik, amely(ek) a szabályok módosítását igényli(k), a Versenybizottság döntése szükséges a változtatásokhoz.

2. JÁTÉKOS MAGATARTÁSI KÓDEX

2.1 Általános rendelkezések

A fejezet a FootGolf sportág kapcsán a különböző alap instrukciókat, viselkedési és magatartási szabályokat mutatja be. A kódex betartása segíti, hogy minden játékos a lehető legjobban élvezhesse a játékot.

2.1.1 A magatartási kódex tiszteletben tartása

Az alapszabály, hogy a játék ideje alatt minden játékos tiszteletet mutasson a többi játékos irányába. A kódex figyelmen kívül hagyása, és a benne lévő szabályok megsértése a játékosok kizárását eredményezheti.

A FIFG szigorúan veszi a FootGolf nemcsak a versenyek alatt tanúsított magatartást, hanem a közösségi média oldalakon tett bejegyzéseket és kommenteket is. Minden viselkedés, ami nem professzionális, és / vagy ártalmas a sportágra vagy a FIFG-be tartozó szervezetekre nézve, fegyelmi eljárás tárgyát képezheti. Ilyenek lehetnek például az alábbi esetek:

1. Visszaélés, vagy fenyegető viselkedés és / vagy szóhasználat, a közösségi médiában is
2. A labda elrúgása vagy eldobása a düh levezetésére
3. Más tulajdonának szándékos és nyílt rongálása vagy megsemmisítése, beleértve a természetkárosítást is
4. Az etikett visszatérő vagy folyamatos megsértése a pályán
5. Cigarettázás a pályán, beleértve az elektronikus cigarettákat is
6. A bunkerek elgereblyézésének hiánya
7. Zenehallgatás verseny közben (fülhallgató használatát is ideértve)
8. Olyan FootGolf szervezetek logójának viselése, melyeket a FIFG nem ismer el

Büntetés: ha csak egyszer fordul elő szabálysértés, akkor +1 rúgás. Ha másodszor is elköveti a játékos a szabálysértést, akkor diszkvalifikálható.

Mindennemű jogsértés, szabálysértés vagy a FootGolf pálya szabályaiba ütköző viselkedés büntethető. A TD vagy a Bizottság bármikor diszkvalifikálhatja a játékosokat, ha a viselkedési szabályokat megszegik.

Ezen kívül az alábbiak ütköznek még a viselkedési kódex szabályrendszerébe:

1. Illegális anyagok birtoklása
2. Alkohol birtoklása és fogyasztása a pályán a játék kezdetétől a score kártya leadásáig
3. Túlzott alkoholfogyasztás a verseny helyszínén
4. A FootGolf szabályok megszegése, vagy betartatásának hiánya, a verseny szervezőivel, segítőivel és a többi játékossal szemben tanúsított agresszív magatartás
5. Csalás

Büntetés: az első szabálysértés esetén is diszkvalifikáció.

Megjegyzés: a FIFG zéró toleranciával viseltet az illegális drogok és egyéb anyagok használatával kapcsolatban. Ha bármelyik játékos megszegi ezt a szabályt a FIFG versenyeken, automatikusan kizárásra kerül a versenyből.

2.1.2 A játék szelleme

A FootGolf versenyek legtöbbször Marshall felügyelete nélkül zajlanak. A játék ebből kifolyólag az egyes játékosok becsületességére, az egymás iránti és a szabályok tiszteletére épül. A játékosoktól elvárt viselkedésmód a fegyelem, a tiszta játék és a sportszerűség, függetlenül attól, hogy mennyire ragadja el őket a versenyszellem. A büntetést igénylő helyzetekről a játékosnak minden esetben rögtön tájékoztatnia kell a többieket. A pontozó részére ajánlott, hogyha az adott játékos valamivel nem ért egyet, akkor azt az adott helyzeten belül, minél hamarabb beszéljék meg. Ez a FootGolf szelleme.

2.1.3 Biztonság

A játékosok felelőssége, hogy miközben rúgnak, megbizonyosodjanak róla, hogy senki nem tartózkodik olyan helyen, ahol a rúgás közben megsérülhetnek. A játékosok addig nem rúghatnak, míg minden játékos biztonságban nem tartózkodik. A játékosoknak a közelben tartózkodó megfigyelőket is tájékoztatniuk kell a rúgásról és a lehetséges veszélyekről. A játékosoknak ezen felül mindig tartózkodniuk kell olyan viselkedéstől, mely önmaguk biztonságát veszélyezteti (pl. a labda visszaszerzéséért beugrani a tóba, stb.).

2.1.4 A többi játékossal szembeni hozzáállás, magatartás

Tilos a többi játékost zavarni, a figyelmüket elterelni. A játékosoknak figyelembe kell venniük, hogy más játékosokat esetleg zavarhat a mászkálás, beszélgetés vagy a nem szükséges hangoskodás. Minden elektronikus készüléket (pl. telefon), melyet a pályára a játékosok magukkal visznek, le kell halkítani, illetve meg kell róla bizonyosodni, hogy a többi játékost nem fogja feleslegesen zavarni.

Az elrúgó helyre csak akkor helyezhetik a játékosok a saját labdájukat, ha éppen ők következnek. Amikor egy adott játékos rúg, a többieknek tilos a labdák vagy a lyuk közelében tartózkodniuk. Az elrúgó helyet addig tilos elhagyni, amíg minden játékos el nem rúgta a labdáját, kivéve, ha az egyik labdát meg kell jelölni (mark). Ugyanez a szabály a green esetében, addig a játékosok nem hagyhatják el a területet, amíg minden játékos be nem fejezte az adott pályaszakaszt.

A fenti szabályok megsértése esetén az első alkalommal figyelmeztetésben részesül a játékos, a többi esetben pedig minden alkalommal +1 rúgást kell beírni a score kártyára.

2.1.5 Pontozás

Minden játékos – nevezzük jegyzőnek ebben a magyarázatban – kontrollálhatja a játékot és írhatja az általa jegyzett játékos rúgásszámát, plusz regisztrálva az esetleges büntetőpontokat. A jegyző kilétét a játék megkezdése előtt kijelölik és ez a játék során nem változhat (kivéve, ha egy játékos kiesik a flightból bármilyen oknál fogva). Javasolt, hogy minden befejezett szakaszt követően a greent elhagyva a játékosok egyeztessenek az aktuális eredményükről, valamint ezt tegyék meg a verseny befejezését követően, a kártya aláírását megelőzően és utána adják át az aláírt kártyákat a versenybizottságnak vagy hagyják jóvá az online rendszerben rögzített eredményüket. Csak a szakaszonként számmal beírt eredmény számít. A végeredményt ezekből számolja és ellenőrzi a versenybizottság. Mind a jegyző, mind a jegyzett játékos felelős a score kártyájáért és mindkettőnek alá kell azt írnia. Bármilyen hiba a score kártyán büntetést vonhat maga után vagy egyikük vagy mindkettejük felé. Amennyiben hiányzik egy aláírás a score kártyáról, a versenybizottság figyelmeztetheti az érintetteket ennek pótlására, amennyiben van rá lehetőség, a verseny tempóját nem lassítva ezzel. Amennyiben az aláírás pótlása nem lehetséges, az érintett játékos büntetése a +10-es büntetéstől (ami a 18-as szakaszhoz íródik) a kizárásig terjedhet.

2.1.6 A játék sebessége

A játékosoknak törekedni kell arra, hogy megfelelő sebességgel teljesítsék a különböző lyukakat. A Bizottság meghatározhat egy irányadó sebességet, amelyet a játékosoknak be kell tartaniuk a játék során. Minden flight felelőssége, hogy a megfelelő sebességet betartsák, hogy ne akadályozzák az utánuk következő flightot. Ha egy flight nagyon lassú, és feltartja a többi flightot is, akkor a soron következő flightot előre kell engedniük.

2.1.7 Elsőbbség a pályán

A pályán az elsőbbség kérdését a flightok haladási sebessége határozza meg, kivéve ha a Bizottság máshogy nem határoz. Bármely flight, amely teljes kört játszik (vagyis a versenyen előre meghatározott számú lyukat teljesít), elsőbbséggel rendelkezik azokkal szemben, melyek rövidebb kört játszanak. A flight ebben az esetben akár egyszemélyes is lehet.

2.1.8 Bunkerek elgereblyézése

Mielőtt elhagyják a bunkert, a játékosoknak kötelező elgereblyézniük az összes olyan egyenetlenséget, melyet a bunkerben tapasztalnak, akkor is, ha azt nem ők csinálták. Ha nincs gereblye, akkor is törekedni kell a bunkerek kiegyenlítésére. Ha ezt nem sikerül betartani, akkor +1 büntetőrúgást kell beírni a játékosnak.

2.1.9 Cipők által okozott pályasérülés

Miután a játékosok befejeztek egy adott pályaszakaszt, a cipőik által okozott sérüléseket ki kell javítani. Ebbe beletartoznak a puklik, ütődések, lábnyomok, és minden olyan sérülés, amely a többi játékost zavarhat.

2.1.10 Szükségtelen károk megelőzése

A játékosoknak törekedniük kell, hogy a szükségtelen károkat megelőzzék, mint például a pálya rongálása, az elrúgáskor a földbe rúgva a fű- és földdarabok kiszakítása, a dühből vagy egyéb okból kifolyólag a talaj lábbal tiprása, stb.

A greenen és a lyuk közelében csak nagyon óvatosan szabad tartózkodni, és ügyelni kell a talaj épségének megőrzésére, mikor pl. a zászlót eltávolítjuk vagy visszahelyezzük, valamint ha a lyukból a labdát kivesszük.. A zászlót mindig megfelelően kell visszahelyezni, miután a játékosok befejezték az adott pályaszakaszt. A játékosok nem léphetnek a lyukba, hogy kivegyék a labdát. Kérjük a játékosokat, hogy ne térdeljenek a lyuk mellett, ne haladjanak át a másik játékos befejező vonalán (putt line) valamint a labda kivételekor ne lépjenek a lyukba, ez rossz etikettnek számít.

2.1.11 Érvénytelen játék

A játékosok nem tekinthetnek el egyik szabály használatától, valamint a büntető rúgásoktól sem. Ha egy játékos nem tart be valamilyen szabályt, és ezzel egy másik játékos jogait sérti, a játékost ki lehet zárni a versenyből. A játékosokat büntetni lehet a szabályok be nem tartásáért a játék közben vagy utána is. Ezek a büntetések többek között a következők lehetnek: az egész versenyből való kizárás, versenytől való eltiltás, regisztrációs díj, pénz vagy tárgyi nyeremények megvonása.

2.2 A játék közben

2.2.1 A szabályok ismerete

Minden játékos saját felelőssége, hogy a játékot, a szabályokat, a kivételeket és a FootGolfban használt szaknyelvet ismerje. Ha egy játékos rossz tanácsot egy másik játékosnak (pl. nem megfelelő szabály használata), akkor +1 rúgást kell beírni hozzá.

2.2.2 A labda mozgásának befolyásolása, vagy fizikai tulajdonságainak megváltoztatása

A játékosoknak tilos az éppen mozgó labda útját befolyásolni, a fizikai tulajdonságát megváltoztatni azzal a szándékkal, hogy a játék végeredményére hatást gyakoroljanak. Ha mégis befolyásolja a labda útját, +1 büntető rúgást kell beírni. Kivételt képez az az eset, ha a játékos felszerelése az éppen mozgó labda útján helyezkedik el. Ebben az esetben a játékos ezeket köteles elmozdítani akár a rúgás alatt is (4.1.14-es szabály). Ha a játékos a felszerelését úgy mozdítja el, hogy azzal megállítja a labdáját, akkor a játékosnak + 1 büntető rúgást kell beírni (első alkalommal) majd kizárásra kerül (második alkalommal).

Másik kivétel, ha a játékos labdája egy vizes akadály, out vagy egyéb megjátszhatatlan terület felé halad, és valószínűsíthető, hogy a labda nem áll meg a megjátszható területen. Ilyenkor a játékos megkérheti játékostársát vagy a megfigyelők valamelyikét, hogy állítsa meg a labdát, az időhatékonyság kedvéért. A büntetőpontot természetesen a játékos ilyenkor megkapja.

2.2.3 Kezdési idő

A játékosok felelőssége, hogy a kezdési időre a megfelelő helyen (elrúgó, tájékoztató) tartózkodjanak, miután felvették a score kártyájukat. Azon játékosok, akik azután érkeznek az elrúgó helyre, hogy a flightjukban az első játékos már elrúgta a labdát, az adott lyukon par + 10 rúgást kapnak. Ugyanez a szabály vonatkozik az összes többi lyukra is.

2.2.4 Felkészültség a játékra

A játékosoknak készen kell állniuk a játékra, amikor ők következnek. Amint minden játékos teljesítette az adott pályaszakaszt, a greent rögtön el kell hagyniuk. A játékos kaphat egy büntető rúgást lassú játékért, ha nem állnak készen a játékra.

2.2.5 Indokolatlan késedelem, lassú játék

A játékosoknak indokolatlan késedelem nélkül kell játszaniuk, a Bizottság által meghatározott játéksebességhez alkalmazkodva. Az egyik lyuk befejezése és a másik lyuk elkezdése között, vagy az arra való felkészülés alatt nem húzhatja az időt feleslegesen. A Marshall, vagy Marshall hiányában a többi játékos kötelessége, hogy felhívja az időhúzásra a figyelmet, mellyel a többi flight játékidejét is meghosszabbítja, ezzel eltérést okozva a Bizottság által meghatározott időkerettől. Ha a játékos továbbra is indokolatlanul lassítja a játékot, akkor büntetést érdemel a szabály megszegéséért. A flight feladata, hogy az előttük lévő flightot lehetőleg minél kisebb lemaradással kövessék, nem csak az utánuk következő flight előtt legyenek.

2.2.6 A pálya teljesítésének ideje

Minden flight előre beosztásra kerül, hogy nagyjából mikorra kellene teljesíteniük az összes pályaszakaszt (Flight start lista alapján). Ha egy flight lemarad, vissza kell szerezniük a kiesett időt. A szükségszerű szabálymegbeszélés és a pályaszakaszok közötti sétát a Versenybizottság beleszámolja az időbe. Ha a flight az egyik ellenőrző ponthoz később érkezik meg, mint ahogy kellene, akkor a TD figyelmezteti őket. A következő ellenőrző pontra már vissza kell szerezniük az elvesztegetett időt. Ha ez nem sikerül, akkor egy végső figyelmeztetést kapnak a Marshalltól vagy a TD-től. Ha a flight úgy ítéli meg, hogy az egyik játékos okozza a csúszást, akkor kérhetik a Marshallt vagy a TD-t, hogy csatlakozzanak a flighthoz, és mérjék a játékosok játékidejét.

2.2.7 Játékosok időzítése

Ahogy az előző pontban szóba került, ha egy játékos nagyon lassú, akkor a TD minden játékos játékidejét méri, és ez alapján eldönti, hogy valóban a játékos a lassú, vagy a teljes flight. A játékidő a következőket tartalmazza: a lyuk távolságának kiszámolása, célzás, döntéshozatal. Az adott játékos játékideje akkor indul, amikor az előző játékos labdája megállt vagy megjelölésre került (mark), vagy ha ő az első játékos az elrúgó helyen, akkor ahogy lerakta a labdáját az elrúgó helyre.

- Első játékos: 50 másodperc a pálya bármely területéről, amikor a labda megállt.
- Következő játékosok: 35 másodperc a pálya bármely területéről, miután az előző labda megállt.

Bármely játékos, aki nem törekszik a játék lassúságát meggátolni, büntetésben részesül. Ide tartozik többek között a flighton kívüli játékosokkal való beszélgetés, vagy a greenen való tartózkodás a lyuk befejezése után.

Büntetések lassú játék esetén:

1. Első figyelmeztetés a flight részére
2. Végső figyelmeztetés flight vagy a játékos részére
3. +1 rúgás a játékosnak
4. Játékos kizárása

2.2.8 Tanács

A játék során a játékos csak azoktól fogadhat el vagy azoknak adhat tanácsot, akik vele egy flightban vannak. A játékosok kérhetnek tanácsot a labda útvonalára vonatkozóan, de nem kérhetnek meg másokat arra, hogy bizonyos helyeket foglaljanak el a pályán (pl. lyuk mögött, a vonal meghosszabbításánál, stb.), ezzel segítve a célzást, valamint a játékosok ezt önmaguktól sem tehetik meg. Minden, a célzás befolyásolására vagy az útvonal jelzésére alkalmas és erre a célra elhelyezett tárgyat (pl. marker) el kell távolítani, mielőtt a rúgást megkezdi az adott játékos. +1 rúgás büntetésben részesül az a játékos, aki más flightban tartózkodó játékostól kér segítséget, vagy nekik tanácsot ad. Ha rossz tanácsot (szabályokkal ellentétes) ad egy játékos, akkor azért is +1 rúgás büntetést kap.

2.2.9 A Greenen

A greenen a játékosok nem állhatnak a másik játékos befejező rúgásakor a labda vagy a lyuk elé vagy mögé, hogy árnyékukkal vagy bármilyen más módon segítsék vagy akadályozzák a rúgó játékost. A green zónában várakoznak, míg a flight összes tagja be nem fejezi az adott pályaszakaszt. A greenen való nekifutás és a bármilyen jellegű felszerelés (kivételt képez a marker) a pályán hagyása nem megengedett.

Büntetések:

1. Első figyelmeztetés
2. +1 rúgás

Kivétel: csapatversenyeken a társ megnézheti a befejező rúgás vonalát.

2.2.10 Befejezetlen lyuk

Ha egy játékos, játéknemtől függetlenül, nem juttatja a labdáját a lyukba, és nem javítja ki a hibáját, mielőtt a következő elrúgóról elrúgná a labdáját vagy – az utolsó szakasz esetén – a greent elhagyná, akkor büntetése Par +10 (pl.: Par 3-as szakaszon a rúgásszáma 13). Kivétel, ha a szakasz az 1-2.2.3-as szabály értelmében megadottnak tekinthető.

2.2.11 Gyakorlás, tréning

2.2.11.1 Pályaszakaszok előtt vagy között

Közvetlenül a verseny előtt a játékosok nem gyakorolhatnak a pálya egyik részén sem. Ha van lehetőség a pálya gyakorlására, a Bizottságnak egyértelműen jeleznie kell a játékosok felé, hogy a pálya mely részét, mikor és milyen feltételekkel tudják gyakorolni.

Gyakorlásnak minősül minden rúgás, ami a FootGolf versenyen a pálya játszható területén történik. Például a verseny folyamán az egyik pályaszakasz befejezése utána a következő elrúgó helyig tartó területen történő labda rúgása gyakorlásnak minősül, tehát tilos. A labdát ebben az esetben a játékosoknak a kezükben kell vinniük.

2.2.11.2 Adott pályaszakasz teljesítése közben

Játék közben tilos a gyakorlás. A pályaszakaszok között sem szabad a labdát rugdosni. A befejező rúgások megismétlése is gyakorlásnak számít.

Bármelyik esetben a gyakorlásért +1 rúgást kell beírni a játékosnak.

2.2.12 A labda megváltoztatása vagy kicserélése

Tilos a labda megváltoztatása (pl. felfújás/leengedés) vagy kicserélése (kivéve, ha a labda eltűnik vagy használhatatlanná válik) adott pályaszakaszon belül. Azonban két pályaszakasz közben a labdák kicserélhetők vagy fizikai jellemzőik módosíthatók.

2.2.13 Vitás esetek

- Stroke play esetén, ha olyan szituációval találják szemben magukat a játékosok, ahol nem tudják eldönteni, hogyan haladjanak tovább, akkor a verseny szervezői közül konzultálniuk kell valakivel. Ha erre nincs lehetőség, akkor az összes eshetőséget le kell játszaniuk a játékosoknak, az eredményeket rögzíteni kell, és később, mikor a score kártyákat leadják, egyeztetni kell a verseny szervezőivel.
- Match play esetén, ha nincs egyetértés valamiben, akkor bármely játékos kérhet óvást. Az óvást a játék folytatása, vagy utolsó pályaszakasz esetén a green elhagyása előtt kell kérelmezni. Ha nincs lehetőség a verseny szervezőivel kapcsolatba lépni, akkor folytatni kell a játékot. A Bizottság abban az esetben fogja figyelembe venni az óvást, ha a játékos tájékoztatja a flight többi tagját az alábbiakról:
    - A játék közben arról, hogy óvást szeretne kérni
    - A játék végén arról, hogy kérte az óvást
    - A felmerült problémát és a tényeket
    - A szándékot, hogy szeretnének döntést kérni az adott ügyben.

Megjegyzés: óvást nem lehet kérelmezni azután, hogy a hivatalos score kártya aláírásra és leadásra került.

2.2.14 Nem egyező pontszámok

Miután a score kártyák leadásra kerültek, de a rúgásszámok nem egyeznek, akkor az alábbi büntetések kerülnek kiosztásra:

a. Ha a játékos által leadott score kártyán egy vagy több szakaszon alacsonyabb az eredmény = diszkvalifikáció

b. Ha a játékos által leadott score kártyán egy vagy több szakaszon magasabb az eredmény = az így kapott eredmény érvényes.

A játékos és a jegyző felelőssége, hogy a score kártyáján milyen eredmény kerül regisztrálásra szakaszonként. A Bizottság fogja kiszámolni az egyes lyukak alapján a végső eredményt, a játékosok ez alapján kerülnek rangsorolásra.

2.2.15 A verseny idő előtti befejezése

A játékosok bármikor befejezhetik a versenyt, ha úgy ítélik meg (pl. sérülés). A játékban maradt játékosoknak újra el kell osztaniuk a score kártyákat, hogy a szabályoknak megfelelően vezetni tudják azt. Az a játékos, aki nem fejezte be a versenyt, a maradék szakaszokat Par +10-es eredménnyel köteles elkönyvelni, amennyiben legalább az adott kör szakaszainak felét már befejezte. Ennél kevesebb esetében a kizárás sorsára jut.

2.2.16 A labda pozíciójának validálása

Ha a játékos valami okból mozgatja a labdáját a szabályos markerelésen kívül, például elfújta a szél, minden esetben mielőtt a labdát elrúgja, a flight többi tagjának is el kell fogadnia a labda helyét.

2.2.17 A szabályzatban nem szereplő kérdések

Ha egy helyzetre egyik szabály sem alkalmazható, mely a jelen szabályzatban található, úgy a döntést az igazságosság és a méltányosság szellemében kell meghozni, valamint a verseny szervezőivel egyeztetni kell. Az elbírálásban a fő szempont, hogy a játékos az adott cselekedettel előnyre tett-e szert, vagy szeretett volna szert tenni.

2.3 Cipő és ruházat (dress code)

2.3.1 Megfelelő cipő és ruházat

A FootGolf cipő csak és kizárólag benti / termi sportokra készített lehet, például AstroTurf vagy műfüves (hernyótalpas) football cipő. Golf cipőt, vagy olyan cipőt, melynek megerősített vagy módosított eleje van, tilos használni. Bármilyen stoplival rendelkező cipő használata tilos.

A FIFG versenyeken a megfelelő ruházat golf stílusú rövidnadrág (cipzáros vagy gombos, éllel rendelkező, térdig érő golfnadrág), vagy nők esetében szoknya, galléros póló vagy ing, zokni (nem kötelező a térdig érő). A versenyen kívül a szabadidő ruha a Klubház és a szállások stílusához illő, ezt tiszteletben tartó ruházat legyen. A versenyszervező bizottság feladata ezen iránymutatások betartatása. A ruházat az időjárástól függően kiegészíthető. Ha egy játékos nem megfelelő ruházatot vagy cipőt visel, akkor kizárható a versenyből.

2.3.2 Ruházat és cipő váltása

A játékosok csak a pályaszakaszok előtt, között vagy után változtathatják a ruházatukat vagy cipőjüket, kivéve, ha azok megrongálódtak, de csak akkor, ha ezzel a játékidő nem kerül veszélybe. Ha egy játékos cipője sérül, akkor kicserélheti, megjavíthatja vagy folytathatja a játékot módosítás nélkül, de semmiképpen sem folytathatja a játékot cipő nélkül.

2.3.3 Cipő nélküli rúgás

A játékosok soha nem rúghatnak cipő nélkül egy rúgást sem. Ha mégis, akkor +1 rúgást kapnak büntetésből, és újra kell játszani a rúgást, ez esetben cipőben.

3. DEFINÍCIÓK

3.1 Általános definíciók

3.1.1 Tanács

Tanácsnak minősül minden olyan információ, ajánlat vagy javaslat, mely a játékos játékkal kapcsolatos döntéseire vagy az elrúgás módjára hatással van. A szabályok ismertetése, távolság megbecslése, vagy a nyílt információk, mint pl. az akadályok holléte vagy a zászló megmutatása szintén tanácsnak minősül. A tanácsokhoz kapcsolódó szabályok a 2.2.8-as pontban olvashatók.

3.1.2 Marker

A marker a labda megjelölésére használt korong, melyet akkor alkalmazunk, ha a labdát mozgatni, vagy bármilyen okból kifolyólag jelölni kell. Minden esetben kereknek kell lennie, minél laposabbnak, és maximum 60mm átmérőjűnek.

Megjegyzés: a játékosok nem kezdhetik meg a játékot a szabályoknak nem megfelelő markerrel.

3.1.3 Caddie

A Caddie egy olyan személy, aki a játékosokat követi, tanácsokkal látja el, segíti őket, és erre engedélye is van. A Caddie személyét a Bizottságnak kell jelenteni a verseny elkezdése előtt. Nem lehet másik játékos (kivéve csapatverseny esetén). A Caddie a rúgások alatt nem tartózkodhat a játékterületen, beleértve a rúgás vonalát. A megfelelő magatartási formák a Caddie-től is elvártak, lásd 2. fejezet. Ezen felül a Caddie nem vezetheti a játékos score kártyáját, ezért +1 rúgást kell a játékoshoz beírni. Ha a Caddie bármilyen szabályt megszeg, akkor a játékos viseli a büntetést.

3.1.4 Bizottság

A Bizottság egy meghatalmazott csapat vagy szervezet, akik a versenyt irányítják, és az ő felelősségük a pályán a szabályok betartatása. Lásd 1.3-as fejezet.

3.1.5 Felszerelés

A játékos által viselt, vagy magával hordozott eszköz a játékos felszerelése (pl. tartalék labda, esernyő, táska), beleértve a Caddie-t is. A golfkocsi vagy bármilyen mozgó eszköz, amely egy csapat emberhez tartozik, mindig az éppen aktuálisan rúgó játékoshoz tartozik. Távolság meghatározó eszközök használata megengedett. A játékosoknál lévő elektronikai szerkezeteket (pl. mobil telefon) minden esetben le kell halkítani.

3.1.6 Külső behatás

Külső behatásnak számít minden olyan tárgy, állat vagy személy, aki / ami nem a játék része, beleértve a TD-t vagy a Marshallt. A versenyben résztvevő játékosok és a szél nem külső behatás.

3.1.7 Megtiszteltetés

Úgy mondják, hogy az a játékos, aki az első rúgást elvégzi, megtiszteltetésben részesül.

3.1.8 Pontozó (marker, scorer) és játékos

A Bizottság által kinevezett pontozó feladata, hogy a flightban található játékos eredményeit regisztrálja a score kártyán. Minden flightban minden játékos egyszerre játékos és pontozó is.

3.1.9 Marshall

A Marshall a Bizottság által kijelölt személy, aki az esetleges vitás esetekben döntést hozt és a szabályokat betarttatja. A Marshall feladata, hogy fellépjen a szabálysértések esetén, és kiderítse az

igazságot a szabálysértésekkel kapcsolatban. A Marshall állhat közel a lyukhoz, felemelheti a labdát, és megjelölheti a helyeiket.

3.1.10 Büntető rúgás

A büntető rúgás egy plusz rúgás, mely a játékos eredményéhez hozzáadásra kerül, bizonyos esetekben (pl. szabálysértés, pályaelhagyás). Az általános büntetés +1 rúgás, kivéve ha a szabályok máshogy nem rendelkeznek erről (1.2.3-as alfejezet).

3.1.11 Szótár

A FootGolf szabályok nagyon precízen lettek megírva. A különböző szavak jelentései az alábbiak:

- Lehet, szabad = opcionális
- Kellene, ajánlott = ajánlás
- Kötelező, tilos = a szabály megszegéséért büntetés jár
- Megismételni = az eredeti helyéről kell újrajátszani a rúgást
- Áthelyezni = a labda visszaejtése az eredeti helyére

3.2 A pálya részei

3.2.1 Rendellenes körülmények a pályán/Nem biztonságos pályakörülmények

3.2.1.1 Rendellenes körülmények a pályán

Rendellenes körülménynek minősül a pálya minden olyan része, amely nem megfelelő, nem a megszokott körülményeknek megfelelő állapotban van. Beletartozik a víz, javított gyep, kerekek vagy egyéb járművek által okozott sérülés a pályán, javítás alatt lévő lyuk, állatok által okozott sérülések, nagy kövek, fák, csövek, vagy bármilyen olyan nem várt anyagok, melyek a föld alól bukkannak elő, vagy a javítás alatt lévő területek. Rendellenes körülménynek tekinthető eset lehet a pálya bármely területén, ha ezt egy kompetens szervező jóvá hagyja, kivé a büntetendő területen, beleértve a bunkert is.

Helyzet	Green	Fairway	Rough	Büntetendő terület
Rúgás vonala	Igen	Nem	Nem	Nem
Állóhelyzet	Igen	Igen	Igen	Nem
Labda pozíciója	Igen	Igen	Igen	Nem*

* Kivétel: Bunkerben víz (nem vizes akadály) és felújítás alatt lévő területen álló labda esetén a labda áthelyezhető.

Megjegyzés: Semmilyen fű, lejtő vagy vízelvezető nem számít rendellenes körülménynek.

3.2.1.2. Nem biztonságos pályakörülmények

Minden helyzet, ahol a labda a játékos testi épségének kockáztatása nélkül nem megjátszható (például a labda aligátor, madár- vagy darázsfészek stb. mellett állt meg).

Nem biztonságos pályakörülmény a pálya bármely részén lehet és a labda szabadon áthelyezhető, kivéve, ha a rúgás vonala a greenen kívül van.

Helyzet	Green	Fairway	Rough	Büntetendő terület
Rúgás vonala	Igen	Nem	Nem	Nem
Állóhelyzet	Igen	Igen	Igen	Igen
Labda pozíciója	Igen	Igen	Igen	Igen

A fenti esetekben a labda szabadon áthelyezhető.

Megjegyzés: Ha a labda büntető területen belül van, a legközelebbi pontot azon belül kell megtalálni

3.2.2 Bunker

A bunker egy szándékosan kialakított homokos terület, melyet fű vagy a terepnek megfelelő anyag vesz körül. Az a homokos terület, mely az előző mondatnak nem felel meg, pusztaságnak tekintendő, és a játékszabályoknak megfelelően kell tovább folytatni a játékot. A bunker széle függőlegesen mindig lejjebb található, mint a mellette lévő terület. A labda akkor van a bunkerben, ha teljes terjedelmével benne áll, vagy valamelyik részével hozzáér a bunkerhez. Ha a labda a bunkerben található, akkor a játékosra a bunker szabályok vannak érvényben.

3.2.3 Víz (nem vizes akadály)

Víznek számít minden olyan víz a pályán, amely nem tervezetten van ott. Ide tartozhat a hó és a természetes jég is, de ha a játékos úgy dönt, akkor mozgatható akadálynak (3.2.12-es pont) is kategorizálhatja. A harmat és a dér nem számít víznek. Ha a játékos belelép, miközben a labda mellé lép, és a víz feltört a földről, akkor víznek számít.

Az alábbi táblázat foglalja össze, hogy milyen esetekben helyezheti át a labdáját a játékos víz esetén:

Víznek tekinthető eset a pálya bármely területén előfordulhat, kivéve a büntető területeket, beleértve a bunkereket, de a játékos csak akkor helyezheti át a labdáját vízből, ha a rúgás vonala a greenen van.

Helyzet	Green	Fairway	Rough	Büntetendő terület
Rúgás vonala	Igen	Nem	Nem	Nem
Állóhelyzet	Igen	Igen	Igen	Nem
Labda pozíciója	Igen	Igen	Igen	Nem

Ha a bunkerben található víz, akkor a labda szintén áthelyezhető.

3.2.4 Pálya

A pálya a Bizottság által kijelölt határokon belüli terület. A pálya külső határain kívüli terület out területnek felel meg.

3.2.5 Drop zóna

A drop zóna egy olyan a Bizottság által kijelölt terület, ahonnan bizonyos esetekben a játékosoknak folytatniuk kell a játékot. Ilyen eset lehet például a javítás alatti terület, a vizes akadályok vagy valamilyen megjátszhatatlan labda esetére kijelölt terület. Ha kijelölt drop zóna van az adott pályaszakaszon adott szituációra, akkor ebben az esetben a játékos nem helyezheti akárhova a labdáját.

3.2.6 Fairway

Az elrúgó helytől a greenre vezető legjobb utat jelenti. A labda akkor található a fairwayen, ha a labda alja megérinti a fairwayt.

3.2.7 Zászló, zászlórúd (flagstick, pin)

A lyukak közepébe mindig el kell helyezni egy zászlót zászlórúddal együtt, mely a lyuk helyét jelzi, és a távolról is észrevehető. A zászlórúdnak kör alakúnak kell lennie, és a megfelelő anyagból kell készülnie, hogy a labda útját ne befolyásolja rossz módon.

Ha a zászlórúd megsérül, és nem képes önmagától egyenesen állni, akkor a befejező rúgásokkor kézzel megfogható és tartható, de csak egyenesen, és úgy, hogy ebből a játékosok ne profitáljanak.

3.2.8 Green

Ez az a terület, ahol a lyuk található. Ez a terület vonallal vagy bármilyen geometriai formával körülhatárolt (lásd golf greenek). A labda a greenen van, amennyiben bármekkora felülete vagy vetített területe érinti a greent. A labda, mely ily módon érinti a vonalat, a greenen van. Ha a green nincs kijelölve, akkor a lyuk körüli maximum 3 méter területet értjük green zóna alatt, de az nem lehet akadálynak tekinthető területen.

Ha egy lyuk közel helyezkedik el egy golf greenhez, akkor az a green részének tekintendő, amennyiben a lyuk legfeljebb 3 méterre van a golf greentől.

3.2.9 Felújítás alatt lévő terület (GUR)

A Bizottság által kijelölt felújítás alatti terület, beleértve a területen található természetes és mesterséges akadályokat, pályatartozékokat, azt jelenti, hogy a területen tilos játszani, az ott lévő dolgokat el fogják szállítani. Felújítás alatti területnek számítanak az újonnan ültetett vagy körbekerített fák is.

Ha terület megjelölése (legtöbbször kék) karókkal történik, akkor a karók jelzik a terület szélét. Gyakran előfordul, hogy festékkel húznak egy vonalat a pályára, ez esetben a festék vonal is a felújítás alatt lévő területhez tartozik. Ha a labda bármekkora része a kijelölt területen helyezkedik el, akkor a labdát úgy tekintjük, hogy a felújítás alatti területen van.

A felújítás alatt lévő területen tilos futni, lépni, rúgni, játszani. Ha a labda ezen a területen helyezkedik el a fentiek alapján, akkor a területről el kell venni, és maximum 2 méterre nem a lyuk irányába ejtést kell végezni.

Ha a játékos által megjátszani kívánt vonalon található a felújítás alatt lévő terület, akkor bizonyos esetekben arrébb helyezheti a labdáját. Ha labda a fairway-en vagy a greenen helyezkedik el, akkor maximum 2 métert mozgathatják a labdájukat valamilyen irányba (nem közelebb a lyukhoz). Ha a labda a roughon helyezkedik el, akkor a játékos oda helyezheti a labdáját, hogy éppen csak ki tudja kerülni az akadályt (Nearest point of relief). A Bizottság kijelölhet drop zónákat felújítás alatt lévő terület esetén.

Helyzet	Green	Fairway	Rough	Büntetendő terület
Rúgás vonala	Igen	Nem	Nem	Nem
Állóhelyzet	Igen	Igen	Igen	Nem
Labda pozíciója	Igen	Igen	Igen	Nem*

*Kivétel: Szabadon áthelyezhető a labda, ha a felújítás alatt lévő terület a bunkerben van.

3.2.10 Lyuk

A lyuk 50-52 centiméter átmérőjű, és minimum 28 centiméter mély lehet. Minden olyan lyuk, mely ezen paramétereknek nem felel meg, és a FIFG Szabály Bizottság által el nem fogadott, érvénytelennek minősül.

3.2.11 Mozdíthatatlan akadály

Minden olyan ember által készített, mesterséges akadály, amely a pályán van, mozdíthatatlan akadály. A FootGolf tee-k (elrúgók) és a fehér karók, melyek a pálya szélét jelzik, nem számítanak akadálynak, ezért nem mozgathatók. Minden olyan ember által készített tárgy, amely nem mozdítható könnyen, mozdíthatatlan akadálynak minősül, beleértve a gyalogutakat, elektromos kábeleket és póznákat, csatornákat, locsolókat, kábelaknákat, és a földön található egyéb dolgokat, amelyek rögzítettek, például a verseny lebonyolításához használt standokat, sátrakat, de a Club házat és egyéb házakat is.

Az alábbi táblázat foglalja össze, hogy mely esetekben mozdíthatja el a játékos a labdáját a mozdíthatatlan akadályok miatt.

Helyzet	Green	Fairway	Rough	Büntetendő terület
Rúgás vonala	Igen	Nem	Nem	Nem
Állóhelyzet	Igen	Igen	Igen	Nem
Labda pozíciója	Igen	Igen	Igen	Nem

3.2.12 Mozgatható természetes akadályok

Minden természetes akadály ide tartozik:

1. Kis kövek, levelek, faágak, és ehhez hasonlók
2. Trágya
3. Bogarak, kukacok és hasonlók
4. Homok (nem a bunker) vagy por (pl.

vakondtúrás) Nem tartoznak bele az alábbiak:

1. Rögzített vagy növésben lévő
2. Szilárdan beágyazott
3. A labdához tapadt

Az alábbi táblázat foglalja össze a helyzeteket, amikor a játékosok eltávolíthatják a mozgatható természetes akadályokat:

Helyzet	Green	Fairway	Rough	Büntetendő terület
Rúgás vonala	Igen	Igen	Igen	Nem
Állóhelyzet	Igen	Igen	Igen	Nem
Labda pozíciója	Igen	Igen	Igen	Nem

Ide tartozhat a hó és a természetes jég is, de ha a játékos úgy dönt, akkor víznek (3.2.3-as pont) is kategorizálhatja.

3.2.13 Mozgatható mesterséges akadályok

Minden olyan ember által készített, mesterséges akadály, amely a pályán van, mozdíthatatlan akadály. A FootGolf tee-k (elrúgók) és a fehér karók, melyek a pálya szélét jelzik, nem számítanak akadálynak, ezért nem mozgathatók. Minden olyan akadály, amelyet nagyobb erőfeszítés nélkül meg lehet mozdítani, és a játékidőt sem befolyásolják hátrányosan, mozgatható mesterséges akadályoknak tekintjük.

Táblák, gereblyék, távolságot jelző karók, drop zónák, zászlórudak, üvegek, műanyag palackok, szemét, vagy bármilyen tárgy, amely nem része a játéknak (és könnyen eltávolítható), mozgatható akadályoknak tekintendők, melyeket a játékos a rúgás előtt eltávolíthat.

Az alábbi táblázat foglalja össze a helyzeteket, amikor a játékosok eltávolíthatják a mozgatható mesterséges akadályokat:

Helyzet	Green	Fairway	Rough	Büntetendő terület
Rúgás vonala	Igen	Nem	Nem	Igen
Állóhelyzet	Igen	Igen	Igen	Igen
Labda pozíciója	Igen	Igen	Igen	Igen

3.2.14 Határon kívüli terület (Out)

A pálya területén kívüli terület határon kívüli területnek számít. A pálya szélét fehér karókkal, fehér vonallal, vagy egyéb módokon, pl. kerítéssel, fallal, kapukkal jelzik a szervezők.

- Ha a pályát karókkal vagy kerítéssel jelzik, akkor a határvonal a kerítést tartó póznákat vagy a földön elhelyezett karókat összekötő elképzelt vonal határozza meg, kivéve a szögletes tartók
- Ha a pályát karókkal és vonallal jelzik, akkor a karók jelzik a határ tényét, a vonal pedig a határvonalat
- Ha a pályát a földön festett fehér vonallal jelzik, akkor a vonal a pálya részének számít, tehát ha a labda hozzáér a vonalhoz, akkor az még a pályán található
- Ha a karó a földön fekszik vagy nem eredeti pozíciójában található, vissza kell helyezni eredeti helyére. Ha ez nem található vagy nem egyértelműen jelzett, a karót nem lehet figyelembe venni, mint a határt jelölő vonal és figyelmen kívül hagyva az előző és következő karó közötti vonal érvényes.

A határvonalak meghosszabbítása felfelé és lefelé is érvényes. A labda a határon belül található, ha a labda egésze a pálya határain belül található (a fentiek alapján). A játékos tartózkodhat a határon kívül, miközben megjátssza a határon belül tartózkodó labdáját. A határt jelző tárgyak, mint a kerítés, fal, kapu vagy karó rögzítettek, tehát nem mozgatható akadálynak minősülnek. Lásd 4.1.12-es szabály.

Az out karók nem mozdítható tárgyak. Semmilyen körülmények között nem szabadon megjátszható a labda, ha bármilyen formában útban van az out karó.

3.2.15 Karók

A pályán karók helyezkednek el, melyek különböző helyzeteket jeleznek. Ha a megjátszani kívánt vonalon vagy a labda helyén helyezkednek el, akkor eltávolíthatók, kivéve a határt jelző karók. Az alábbi karókkal találkozhatunk a pályán:

- Fehér: határon kívüli terület, mozgatásuk tilos
- Piros vagy sárga: vizes akadály, mozgathatók
- Kék: felújítás alatt lévő terület, mozgathatók
- Egyéb (zöld, távolságjelzők, stb.): mozgathatók

Minden karót vissza kell helyezni még azelőtt, hogy a következő rúgás megtörténik. Ha ezt az a játékos nem teszi meg, aki elmozdította a karót, +1 büntető rúgásban részesül.

3.2.16 Elrúgó hely (tee zone)

Az adott pályaszakasz kezdő pontját hívják elrúgó helynek. Ez egy négyszögletű terület, mely szélességét 2 tee (jelölőpont) jelzi, hossza pedig 2 méter, a lyukkal ellentétes irányba. A FIFG versenyeken az elrúgó hely elvárt szélessége minimum 3 méter. A játékosok ezen területre tehetik le a labdájukat a pályaszakasz megkezdésekor. A labda akkor nem tartózkodik az elrúgó helyen, ha teljes terjedelme ezen kívül található.

A tee-k nem akadályok, elmozdításuk tilos. Nincs olyan játékszituáció, ahol a labda szabadon megjátszható lenne, ha a tee a rúgás vonalában lenne. Csak akkor lehet átrakni a labdát, ha a tee az állóhelyzetben vagy a labda pozíciójában jelent akadályt.

3.2.17 Vizes akadály vagy büntetendő területek

Vizes akadálynak vagy büntetendő területnek minősül a pályán minden piros vagy sárga karókkal vagy vonalakkal jelölt terület. A büntetendő területen nem feltétlenül egyenlő a konkrét vízzel borított területtel, ez a Bizottság döntése.

Megjegyzés: ha a büntetendő terület nincs piros vagy sárga karókkal vagy vonallal jelölve, akkor a Bizottság dönti el, hogy a pályaszakasz megjátszható-e vagy sem. Ebben az esetben a játékosok a 2.2.13-as szabályt alkalmazhatják, vagy lépjenek kapcsolatba a Marshallal.

Minden terület, legyen az föld, akadály vagy víz a kijelölt területen a büntetendő terület része az alábbiak szerint:

- Ha a büntetendő területet karókkal jelzik, akkor a karók és az ezeket összekötő vonal nem része a területnek
- Ha a büntetendő területet karókkal és vonalakkal jelzik, akkor a karók az azonosításban segítenek, a vonalak pedig a terület határvonalát jelzik
- Ha a büntetendő területet a földre festett vonallal jelzik, akkor a vonal nem része a területnek

A büntetendő terület határa függőlegesen felfelé és lefelé is meghosszabbítható. A labda a büntetendő területen található, ha teljes terjedelmével a büntetendő területen helyezkedik el. A jelzőkarók mozgatható akadályoknak tekinthetők, tehát ha a labda a karókat összekötő vonalon helyezkedik el, akkor még nem a büntetendő területen található. Lásd 4.3.2 és 4.3.3-as szabályok.

3.2.18 Helytelen green

Helytelen greennek számít minden olyan green, amely nem az éppen megjátszandó lyuk körül található, például a gyakorló green (kivéve, ha a Bizottság máshogy nem határoz).

3.2.19 Helytelen lyuk

Helytelen lyuknak számít minden olyan lyuk, amely nem az éppen megjátszandó pályaszakaszon található. Ha a játékost bármilyen formában zavarja a helytelen lyuk (pl. beleesett a labda, vagy a megjátszandó vonalon található), akkor büntető rúgás nélkül áthelyezheti labdáját a lehető legkisebb mozgatással.

3.3 A labdáról

3.3.1 A labda

A FootGolf játékot normál 5-ös focilabdával játszák. A labda kerülete 68-70 cm, súlya pedig 400-500g lehet, és csak levegővel lehet felfújni. Minden más labdával játszani tilos és annak használata kizárást von maga után. Pályaszakasz teljesítése közben a labda paramétereit tilos változtatni.

Megjegyzés: a játékosoknak fel kell készülniük és el kell fogadniuk bármit, ami a labdával esetleg megtörténhet, pl. sérülés vagy eltűnés.

3.3.2 Játékban lévő labda

A labda játékban van, amint a játékos elrúgta az első rúgást az adott pályaszakaszon, addig, amíg a lyukba bele nem került, kivéve, ha útközben megsérült, eltűnt, felemelésre vagy kicserélésre került, attól függetlenül, hogy azt a szabályok engedik-e vagy sem. A labda, amellyel kicserélik a játékban lévő labdát veszi át a helyét, így az lesz a játékban lévő labda. Ha a játékban lévő labdát megkísérlik elrúgni, attól függetlenül, hogy hozzáértek-e vagy sem, rúgásnak minősül. Ha a labdát megjelölték és felemelték, akkor addig nincs játékban, míg elrúgásra nem kerül.

3.3.3 Labda a lyukban

A labda csak abban az esetben található a lyukban, ha teljes terjedelmével a föld alatt helyezkedik el mozdulatlanul. Ez esetben az adott pályaszakasz teljesítésre került. Ha a labda beleesik a lyukba, de kipattan, akkor még nincs vége a pályaszakasznak, tovább kell játszani.

3.3.4 Megjelölt majd visszahelyezett labda

A labda akkor számít megjelöltnek, ha a marker a megfelelő helyen van a földön, ezzel jelezve a labda helyét, attól függetlenül, hogy a labda hova mozgott miután megállt, a szél, vagy bármilyen külső behatás miatt. Amikor a labda visszahelyezésre kerül, és közben elmozdul a szél, vagy bármilyen külső behatás miatt, akkor visszatehető az eredeti megjelölt helyére, akkor is, ha a markert már elmozdították. A labdához csak akkor szabad hozzáérni, ha a marker már a földön található mozdulatlan pozícióban. (Például ha a labda megmozdul a szél miatt, akkor a játékosnak először le kell tennie a markert a földre, ahol a labda eredetileg is volt, utána pedig felveheti a labdát.) A labda megjelöltnek számít a STOP szabály alkalmazásakor.

Megjegyzés: ha a labda a megjelölés után nem áll meg az adott helyen, akkor arra a helyre kell helyezni, ahol meg tud állni, de nem kerülhet közelebb a lyukhoz.

A helyes markerelés a 4.1.5-ös pontban kerül részletezésre.

3.3.5 Elveszett labda

A labda elveszettnek minősül, vagyis nincs játékban, ha:

1. A keresés megkezdésétől számított 3 percen belül nem kerül elő
2. A játékos elrúgta az átmeneti labdával a következő rúgást, akkor az átmeneti labda van játékban
3. A játékos elrúgta a helyettesítő labdával a következő rúgást

A játékos nem használhatja más játékosok játékban lévő labdáját átmeneti vagy helyettesítő labdaként.

3.3.6 Elmozgatott labda

A labda akkor számít elmozgatottnak, ha elhagyta a helyét, és máshol megállt. Ha a labda az eredeti helyén enyhe oda-vissza mozgást végez, akkor az nem számít elmozgatottnak.

3.3.7 A labda pozíciói

A labda pozíciói az alábbiak:

- Elrúgó hely: a labda valamely része vagy széleinek függőleges meghosszabbítása az elrúgó helyen található (elrúgó hely definíciója a 3.2.16-os pontban található)
- Fairway: a labda alja a fairway-en található
- Green vagy felújítás alatt lévő terület (GUR): a labda valamely része vagy széleinek függőleges meghosszabbítása hozzáér a greenhez
- Labda a lyukban: ha a labda teljes terjedelme a föld alatt helyezkedik el mozdulatlan állapotban
- Határon kívül: a labda valamely része vagy széleinek függőleges meghosszabbítása hozzáér a határvonalhoz, akkor nincs határon kívül
- Büntetendő terület: a labda valamely része vagy széleinek függőleges meghosszabbítása hozzáér a területet jelző határvonalhoz, akkor még nincs a büntetendő területen
- Bunker: a labda alja a bunkerben van

Ha az akadályok (mozgatható, mozdíthatatlan, természetes, mesterséges) hozzáérnek a labdához, akkor a labda pozícióját befolyásolják.

3.3.8 Átmeneti labda

Átmeneti labdát akkor használhatnak a játékosok, ha nem tudják megmondani a játékban lévő labdájuk helyét pontosan (valószínűleg elveszett). A játékosoknak egyértelműen nyilatkozniuk kell, hogy átmenetileg használják az adott labdát. Az átmeneti labda abban az esetben lesz játékban lévő labda, ha az eredeti labda biztosan elveszett vagy határon kívül található, és az átmeneti labdát másodszor is elrúgta a játékos. Ha az eredeti labda az előírt időn belül előkerül, és a határokon belül található, akkor azt kell megjátszani.

Átmeneti labda használható akkor is, ha a játékos nem biztos benne, hogy kell megjátszani a labdát (például szabadon áthelyezhető labda esetén). Ebben az esetben két labdával játszhat a játékos: a játékban lévő és az átmeneti labdával. Rúgás előtt tisztáznia kell, melyik az átmeneti labdája. Először a játékban lévőt kell megjátszania, majd az átmenetit. Amennyiben a játékban lévő minősül szabályosan megjátszottnak, azt kell figyelembe venni. Amennyiben a játékban lévő nem minősül annak, az átmenetit kell figyelembe venni.

3.3.9 Helyettesítő labda

A helyettesítő labda az, amely a játékban lévő labda lesz az eredeti labda helyett, ha az eredeti labda elveszik a pálya határain kívül vagy tönkremegy. A játékosok nem használhatják más játékosok játékban lévő labdáját helyettesítő labdaként, amennyiben a játékban lévő labdája megfelel a 3.3.5, a 3.3.8, a 4.1.11.1 vagy a 4.1.11.2 pontokban foglaltaknak.

3.3.10 Helytelen labda

Minden labda helytelen labda, ha nem az alábbi 2 kategóriába tartozik:

1. A játékos saját labdája
2. A játékos átmeneti labdája

Megjegyzés: a labda, amellyel az eredeti labdát kicserélik, játékban lévő labdának kategorizálunk, attól függetlenül, hogy a csere szabály szerint megengedett-e vagy sem.

3.4 Rúgások

3.4.1 Előnyös helyzet

Előnyös helyzetnek tekintjük, ha egy labda, vagy bármilyen egyéb mozdítható tárgy (pl. felszerelés vagy akár egy bot) pálya területén úgy helyezkedik el, hogy bármelyik következő játékosnak előnyt nyújt. Labda nem maradhat a pályán úgy, hogy abból bármelyik játékosnak haszna származzon. Erre példa lehet, ha egy labda a bunker vagy egy büntetendő terület szélén áll. Előnyös helyzetben van az a labda is, amely a greenen található, és nincs megjelölve, nincs markerelve. A rúgó játékos felelőssége megbizonyosodni arról, hogy a megjátszani kívánt útvonalon egy labda se legyen található. Minden játékos felelőssége megbizonyosodni arról, hogy a következő játékosok egyikének sem hagyja előnyös pozícióban a saját labdáját.

3.4.2 Megjátszani kívánt útvonal (ILP)

Az a képzeletbeli vonal, mely a játékosok a labdáját és a lyukat összeköti. Az útvonal meghatározása a rúgó játékos feladata, de bizonyos esetekben egyeztetni szükséges a flight többi tagjával is, elkerülve az igazságtalan viselkedést.

3.4.3 Ejtés (dropping)

Az ejtés a FootGolf világában azt jelenti, hogy a játékos a labdáját a pálya területére helyezi, miután erre vonatkozó büntetést kapott, vagy akadályokat elkerülni készül (ahol ezt a szabály megengedi). A szabad ejtés (free drop) egy ejtés, melyért nem jár büntető, lásd 3.4.7-es pont.

3.4.4 Egyenlő távolságra lévő pontok (equidistant point, EP)

Ha a labda és a zászló között egy képzeletbeli vonalat húzunk, akkor kialakul egy távolság. Ha a labdát el kell mozgatniuk a játékosoknak, pl. szabad ejtés esetén, akkor ugyanekkora távolságra kell elhelyezkednie a labdának a zászlótól. A játékos döntése, hogy jobbra, balra vagy hátrébb helyezi a labdáját, a lényeg, hogy közelebb nem kerülhet a zászlóhoz. Ha a golf greenről tilos játszani, és emiatt kell áthelyezni a labdát egyenlő távolságra a zászlótól, akkor a labda áthelyezése után a labda áthaladhat a greenen.

3.4.5 Veszélyes rúgás (hazard kick)

A veszélyes rúgást a játékosoknak akkor kell végrehajtaniuk, amikor a labdájuk egy bunkerben vagy vizes akadályon belül van. Ebben az esetben a játékos nem futhat neki, illetve nem léphet a rúgás előtt. A játékos lábát a labda mellé kell helyeznie, és rúgnia. A támaszkodó lábának tilos mozognia, maximum egy picit emelkedhet meg, mielőtt a rúgó láb hozzáér a labdához. Ha a játékos legalább 1-et lép közvetlenül a rúgás előtt, akkor büntetést kap. Kivétel, ha a labda elrúgás után visszafele jön, ez esetben az összeütközést elkerülendő a játékos megemelheti a támaszkodó lábát.

A játékosoknak tilos a labdájukat megmozdítani, hogy ezzel jobb pozícióba kerüljenek, valamint tilos gyakorló rúgást végezniük a labda mellet.

Megjegyzés: a büntetés a helytelen veszélyes rúgás esetén +1 rúgás, és a játékosnak vissza kell vinnie a labdát az elrúgás helyére.

3.4.6 Zavarás

Akkor beszélhetünk zavarásról, vagy zavaró tényezőről, ha a labdát a játékos nem tudja úgy elrúgni, ahogy szeretné (3.4.11.-es szabály). Például, ha a labda egy zavaró tényező (mozdítható, nem mozdítható akadály, másik játékos labdája, stb.) mellett áll, bármilyen módon hozzáér, vagy a tényező a megjátszani kívánt útvonalon helyezkedik el, esetleg ha a játékost akadályozza a rúgás tiszta elvégzésében.

3.4.7 A labda áthelyezése a legközelebbi pontra, ahonnan már játszani lehet
(Nearest point of relief)

A játékosok bizonyos esetekben elmozgathatják a labdájukat büntetőpont nélkül (pl. mozdíthatatlan akadályok, felújítás alatt lévő területek, téves lyuk, stb.). Ez esetben a pályán a lehető **legközelebb** lévő, de már ideálisabb helyre kell helyezni a labdát.

Megjegyzés: a golf greenek esetén az egyenlő távolságra lévő pontok szabályt (3.4.4-es pont) kell alkalmazni.

Az áthelyezéskor az alábbiakat kell figyelembe venni:

1. Tilos a labdát a lyukhoz közelebb vinni
2. A labda áthelyezésekor a zavaró tényező már ne legyen útban

Megjegyzés: a játékos nem választhat, hogy jobbra vagy balra helyezi-e a

labdát.

1. labdamozgatási mód

- A labda eredeti helyét meg kell jelölni, majd felemelni a labdát
- A labdát az új helyére kell letenni (a lehető legközelebb, hogy a zavaró tényező már ne legyen útban, illetve addicionálisan +2 méter távolságban lehet elhelyezni a labdát úgy, hogy az nem lehet közelebb a lyukhoz)
- A flight többi játékosának el kell fogadnia a labda új helyét
- Ezután a labda már játékban van, az eredeti helyéről a marker eltávolítható

2. labdamozgatási mód

- Ha nincs lehetőség a labda eredeti helyének megjelölésére (pl. vízben van)
- A labda új helyét kell megjelölni (a lehető legközelebb, hogy a zavaró tényező már ne legyen útban, illetve addicionálisan +2 méter távolságban lehet elhelyezni a labdát úgy, hogy az nem lehet közelebb a lyukhoz)
- A flight többi játékosának el kell fogadnia a labda új helyét

- Ezután a labda már játékban van, az eredeti helyéről a marker eltávolítható

3.4.8 Előző rúgás helye

Ha a játékos úgy dönt, hogy az előző rúgás helyére teszi vissza a labdáját (pl. határon kívüli területre rúgta a labdáját), akkor ajánlott megjelölni azt a helyet, ahova a labdát vissza szeretné tenni, vagyis az előző rúgás helyét, mielőtt a labdát visszahozzák. Az előző rúgás helyét a flight többi játékosának is el kell fogadnia.

3.4.9 Befejező rúgás vonala

A befejező rúgás vonala (putt line) az a vonal, amelyen a játékos a befejező rúgást el szeretné végezni a greenen. A putt line magába foglalja a képzeletbeli vonal körülötti ésszerű területet is, valamint a lyuk mögött is folytatódhat.

3.4.10 Rúgás

Rúgásnak számít a labda elmozdítása érdekében a láb szándékos hátra lendítése, majd rúgó mozdulattal előre hozása. A rúgás gyakorlása a labda mellett megengedett, tehát nem jár érte büntető (kivéve, ha a labda a bunkerben vagy vizes akadályon belül van). Rúgást csak lábbal lehet elvégezni, ha más testrésszel kerül érintkezésbe a labda, akkor büntető rúgást kell a játékosnak beírni, majd a labdát vissza kell vinni az előző rúgás helyére, és onnan folytatni a játékot.

Megjegyzés: a játékos nem érinthet meg semmilyen módon a kezével semmit, ami növésben lévő, vagy lefixált, miközben a rúgást elvégzik (kivéve: a játékosok lefekhetnek a földre a rúgás elvégzésekor).

3.4.11 Állóhelyzet és nekifutás

Állóhelyzetnek nevezzük azt a pozíciót, amelyet a játékosok a rúgáshoz felvesznek a nem rúgásra használt lábuk elhelyezéséhez szánt labda melletti területre (mely a labda mellett vagy előtt is elhelyezkedhet, attól függően, hogy milyen irányba szeretné a labdát elrúgni), és az ehhez tartozó területet, beleértve a játékos által lefedett területet, miközben a rúgást elvégzi (pl. láb hátra lendítése). Nekifutásnak számít, ha a játékos néhány lépést tesz azért, hogy közel kerüljön a labdához, és ezzel az egy lendülettel el is kívánja rúgni azt (lásd 4.1.1.-es szabály). Állóhelyzetben és nekifutás közben sem javíthatják a játékosok a labda elhelyezkedését és / vagy helyzetét.

4. JÁTÉKHELYZETEK

4.1 Általános tudnivalók

Ebben az alfejezetben az **általános érvényű szabályokat** vesszük számba alap szituációk esetén, ha a játékos és a labda helyzete nem kívánja meg a különlegesebb szabályok alkalmazását.

4.1.1 Labda helyzetének javítása

A labdát onnan kell megjátszani, ahol megállt, kivéve, ha a szabad áthelyezés vagy büntetés máshogy nem rendelkezik. A játékosoknak tilos az alábbiakat tenniük:

1. Labda helyzetének javítása
2. A pálya azon területének javítása, ahol a rúgást el szeretnék végezni, legyen az állóhelyzet vagy nekifutás
3. A megjátszani kívánt útvonal javítása
4. Azon terület javítása, ahová a labdát ejteni kívánják

Az alábbi szabályokat kell betartaniuk a játékosoknak, hogy a fenti helyzeteket elkerüljék, így büntetendők:

1. Tilos lábbal összenyomni a talajt
2. Tilos elmozdítani, elcsavarni, elhúzni vagy eltörni bármit, amely a földből nő, vagy oda rögzített (beleértve a mozdíthatatlan akadályokat, illetve a határt jelző karókat)
3. Tilos a talaj kiegyenlítése vagy gödrök, mélyedések előidézése
4. Tilos a harmat, víz vagy dér eltüntetése
5. Tilos önmaguk, vagy csak a megjátszani kívánt útvonal megóvása az időjárástól (pl. esernyő használata, önmaguk vagy a labda széltől való megvédése)

Az alábbi szituációkban még nem jár büntetés:

1. A játékos egy pici nyomást gyakorol a talajra, miközben rúg, vagy felkészül a rúgásra
2. A játékos normálisan felveszi az állóhelyzetbeli pozícióját (a játékos a testével elmozgathatja a pozíció felvételéhez szükséges helyen a bokrok vagy a fák ágait, de a kezét ehhez nem használhatja)
3. A játékos végrehajt egy rúgást, vagy hátra lendíti a lábát, hogy elvégezhesse a rúgást, és a rúgás tényleg megtörténik
4. A játékos előidéz vagy megszüntet gödröket vagy mélyedéseket az elrúgó helyen

Ha a labda egy kicsit megmozdul, akkor a játékosnak vissza kell azt helyeznie az eredeti helyére.

Megjegyzés: a büntetés +1 rúgás, és a labdát vissza kell vinni az eredeti helyére, és onnan folytatni a játékot.

4.1.2 Állóhelyzet (stance) kialakítása

A játékos két lábbal a labda mellé helyezkedhet, miközben kialakítja az állóhelyzetet, ahonnan a rúgást kívánja elvégezni, de a labda körüli környezetet nem módosíthatja eközben (pl. a bokrokat vagy növényeket nem foghatja meg). Kivétel: A játékos a testével elmozgathatja a pozíció felvételéhez szükséges helyen a bokrok vagy a fák ágait, de a kezét ehhez nem használhatja.

Megjegyzés: tilos elmozdítani, elcsavarni, elhúzni vagy eltörni bármit, amely a földből nő, vagy oda rögzített, miközben a rúgást végrehajtják a játékosok.

Ha ezt a szabályt megszegik a játékosok, akkor +1 büntető rúgás kerül beírásra, és a rúgást újra meg kell ismételni.

Ha a labda véletlenül megmozdul, miközben a játékos kialakítja az állóhelyzetet, akkor nem jár büntető rúgás, de a labdát vissza kell helyezni az eredeti helyére.

4.1.3 A labda keresése

Miközben a játékos keresi a labdát (sajátját vagy egy másik játékosét), akkor hozzáérhetnek a magas fűhöz, bokrokhoz, bozóthoz, stb., de csak annyira, amennyire ténylegesen szükség van a labda megtalálásához, a természet és a pálya jó állapotban való megőrzésével. A pálya és a természet kímélését és változatlanságát mindig tartsuk szem előtt, hogy a labda helyét, az állóhelyzetünk kialakításának helyszínét, valamint a megjátszani kívánt útvonalat ne módosítsuk. Ha a labda keresés közben megmozdul véletlenül, akkor az adott játékos nem kap büntető rúgást, de a labdát vissza kell helyezni az eredeti helyére.

4.1.4 Játék

4.1.4.1 A megfelelő labda megjátszása

A játékosok felelőssége, hogy mindig a megfelelő labdával játszanak (saját labda, mely játékban van). Minden játékosnak valahogyan meg kell jelölnie a saját labdáját, hogy az egyértelműen azonosítható legyen. Ha egy játékos téves labdát rúg el, akkor a játékos kap +1 büntető rúgást, és a megfelelő labdát kell a megfelelő helyről elrúgnia, vagy a szabályok szerint folytatnia a játékot, ezzel kijavítva a hibát. Ha a hibát nem javítják, akkor +2 rúgást kell az adott lyukhoz a játékosnak beírni. Ha egy játékos (A) egy másik játékos (B) labdáját rúgta el (ez is tévesnek számít), akkor B játékosnak vissza kell tennie a saját labdáját oda, ahonnan elrúgták (a flight többi játékosának el kell fogadnia ezt a helyet). Ezért B játékos nem kap büntető rúgást, A viszont igen.

4.1.4.2 Játék a megfelelő módon

A játék során a labdát egyértelműen el kell rúgni (cipővel). Tilos minden olyan érintkezés a labdával, amely nem az egyértelmű rúgás, pl. szándékos tolás, húzás, rálépés, lábfejjel való elemelés / kanalazás (nincs rúgó mozdulat), felnyársalás, stb. Semmilyen esetben sem szabad a labdát szándékosan a cipő talpával érinteni. A büntetés a rossz rúgásmódért +1 büntető rúgást kell beírni a játékosnak, és a labdát vissza kell tenni a rúgás előtti eredeti helyére.

Ha a rúgás során a játékos véletlenül többször hozzáér bármelyik testrészével a labdához (double hit) egy mozdulatsoron belül, egy érintésnek minősül és egy rúgásként kell regisztrálni. De ha a labda érinti a játékost azután, hogy eltalált például egy fát vagy bármilyen más tárgyat, akkor +1 rúgásnyi büntetést kell feljegyezni. A labda onnan játszható meg, ahol megállt.

Ha a szél, vagy egyéb időjárási tényező a labdát elmozdítja, és így a játékoshoz hozzáér, ebben az esetben a játékos nem kap büntetést, de a labdát vissza kell tenni az eredeti helyére.

Ha a labda felemelésre kerül, minden esetben markerelni kell, tehát meg kell jelölni a pontos helyét a földön.

4.1.4.3 Játék a megfelelő helyről

Ha a játékos nem a megfelelő helyről rúgja el a labdát (pl. nem rakja vissza az eredeti helyére egy esetleges összeütközés esetén, vagy nem a marker elé teszi vissza), akkor +1 büntető rúgást kap, és a labdát a megfelelő helyről kell újra megjátszani. A rossz helyről elvégzett rúgás utáni rúgás(ok) nem érvényesek.

Ha a játékos végigjátssza a pályaszakaszt anélkül, hogy kijavításra került volna a rossz helyről való rúgás (például csak a következő szakaszon realizálja a hibát), akkor arra a lyukra +2 pontot kell neki beírni.

4.1.4.4 Labda mozgás közbeni megjátszása

Tilos a labdát mozgás közben megrúgni. Ha ez megtörténik, abban az esetben +1 büntetőpontot kap a játékos és a rúgást meg kell ismételni eredeti helyéről vagy +2 büntetőpontot kap, amennyiben a rúgást nem ismétlik meg (például befejezték már a lyukat és megkezdték a következő szakaszt).

Megjegyzés: Ha a labda azután mozdul meg, hogy a rúgó mozdulatot a játékos megkezdte, akkor nem jár érte büntetés.

4.1.5 A labda megjelölése (markerelés)

A labda helyzetét egy kör alakú lapos tárggyal (marker) kell megjelölni (lásd 3.1.2-es pont), úgy, hogy a markert a labda mögé kell helyezni (a lyukkal ellentétes oldalra). A labdát ugyanúgy kell visszahelyezni, ahogy az a markerelés előtt is található volt. A játékosnak minden pozíciót le kell jelölnie, ahova a labdája kerülhet, ha azt fel kell emelni a földről, például bármilyen áthelyezés esetén. Általános büntetés jár, ha a labda vagy a marker nincs a földön (kivétel, ha a labda véletlenszerűen mozdult el, és ha vizes akadályba vagy játszhatatlan területre érkezik, ebben az esetben a flightban lévő játékosok egyikének kell megjelölni minél gyorsabban).

Ha a játékos markerje akadályozza a többi játékost, akkor jobbra vagy balra át lehet helyezni büntetés nélkül. Ehhez a játékos lábát kell mértéknek használni. Ebben az esetben ugyanannak a játékosnak kell a markert vissza is helyeznie a megfelelő helyre a rúgás után. A markerelés, labda felemelése és megtisztítása az alábbi esetekben szükséges:

1. Ha egy játékos (A) úgy ítéli meg, hogy egy másik játékos (B) labdája zavarja a rúgásban, akkor megkérheti B játékost a markerelésre, akinek ezt kötelező végrehajtania.

2. Kötelező megjelölni a labdát, ha a játékos labdája a greenen található (ha a green nincs kijelölve, akkor a lyuk körüli 3 méter számít greennek. Markerelni csak akkor kötelező, ha a labda nincs veszélyes helyzetben). Ha a greenen 2 labda összeütközik, akkor mindkét játékos +1 büntető rúgást kap. Ha az egyik játékos (A) már elkezdte a markerelést a greenen (tehát már elindult a labdája felé), és egy másik játékos (B) nem várta meg, hogy a művelet befejeződjön, elrúgta a labdáját, és ezzel eltalálta A játékos labdáját, akkor csak B játékos kap +1 büntető rúgást.

3. Ha egy akadály (a szabályoknak megfelelő) elmozdítása a labda helyének változását idézheti elő, akkor is kötelező markerelni.

4. Ha a labda a zászló vagy a green közelében van, vagy esetleg előnyös helyzetbe hozhatja a következő játékost (pl. vizes akadály szélén áll meg a labda, amely a többi játékos labdáját megállíthatja). Előnyös pozíciónak számít, ha legalább még egy játékos a flightból egyetért ezzel a meghatározással és a rúgó játékos +1 büntetőpontot kapna, ha a labdája eltalálná a greenen lévő másik labdát. Ha erről nem egyeznek meg a játékosok, és a következő labda eltalálja a már pihenő nyugvó pozícióban lévő labdát, akkor figyelmeztetésben kell részesíteni az adott játékost és a következő esetekben +1 büntetőpontot kell regisztrálni neki.

5. Ha a játékos azt gondolja, hogy a labdája megsérült az adott pályaszakaszon belül, akkor a flightban lévő többi játékossal való egyeztetés után felveheti a labdáját.

6. Ha a labda olyan területen fekszik, amit meg kell vizsgálni, de a labda elhelyezkedése nem teszi lehetővé (pl. locsolófejen áll meg a labda), akkor meg lehet jelölni a labdát a flight többi játékosával való egyeztetés után.

7. „Stop szabály” esetén a 4.1.6.-os szabály értelmében

Az a játékos, aki engedély nélkül jelöli a labdáját, és a fent felsorolt bármelyik szabály ellen vét, +1 büntetőpontot kap.

A labda akkor van csak játékban, ha elrúgták, tehát ha a labda azután mozdul el, hogy a markert már elvették rúgáshoz készülve, a labda visszahelyezhető eredeti pozíciójába büntetés nélkül.

Amennyiben az „ejtésre” kijelölt helyen a labda nem áll meg, nincs büntetés és a labdát vissza kell helyezni a marker elé.

Ha a labda nem marad meg a helyén, olyan, a legközelebbi pontra kell helyezni, ahol megáll, nem közelebb a lyukhoz.

A marker játék közben lent maradhat a földön, a labda úgyis megjátszható bármikor és a pálya bármelyik területén.

Bármelyik szervező, caddie vagy játékos, aki része a versenynek, jelölheti bárki labdáját. Ebben az esetben vagy neki vagy a labda tulajdonosának van joga visszahelyezni a labdát a megjelölt helyre. Amennyiben nem megfelelő ember helyezi vissza a labdát, a labda tulajdonosa figyelmeztetésben részesül, és onnantól kezdve minden egyes alkalommal +1-es büntetésben részesül, ha az eset megismétlődik.

A játékos, akit megkértek, hogy jelölje le a labdájukat, a markereket a többi játékostól kell kapnia a csoportban, hogy a soron következő labdákat jelölje, ha ez szükséges. A játékos, aki nem követi ezt a folyamatot, figyelmeztetésben részesül, és onnantól kezdve minden egyes alkalommal +1-es büntetésben részesül, ha az eset megismétlődik. Csak a marshall vagy versenyigazgató léptetheti életbe ezeket a szankciókat, ami a flight minden tagjára érvényes.

4.1.6 Stop szabály

A játék és a pálya bármely pontján alkalmazható. A játékos, aki jogosan mondott Stopot, vissza kell, hogy helyezze a labdáját az eredeti helyére, amennyiben ezt követően az elmozdult (még ha nem is volt még markerelve), de csak és kizárólag akkor, ha előtte megállt.

Ha a játékos nem mondja, hogy „STOP”, és a labdája megmozdul bármilyen oknál fogva (kivétel külső körülmény), akkor onnan kell játszania, ahol a labda ismét megáll. Ez addig igaz, míg a következő játékos a fligthban el nem végezte a következő rúgást (ez esetben vissza kell helyezni a labdát az eredeti pozíciójába). Kivétel, ha labda 10 másodperc eltelte után be nem kerül a lyukba, akár greenen kívülről is, ebben az esetben vissza kell rakni a labdát az eredeti helyére.

„Stop szabály menete”

- Ha a labda megállt, akkor a játékosnak fel kell emelnie a kezét és azt kell mondania, hogy „STOP”.
- A flightban lévő többi játékosnak el kell fogadniuk a labda helyét (ha egyetértenek vele). Ha nincs teljes egyetértés a labda helyét illetően, akkor a többség akarata érvényes (esetleg be lehet vonni a Marshallt vagy a TD-t).
- Ha a STOP elhangzott és elfogadták, akkor a játékosnak meg kell jelölnie a labda helyét (egy markerrel).
- Ha a labda megmozdul a „STOP” után, akkor a megjelölt hely fogja jelezni a labda eredeti helyét. A labdát csak akkor lehet felvenni, ha egy másik játékos azt kéri.

4.1.7 Elveszett vagy elmozdított marker

4.1.7.1 Elveszett marker

Ha egy játékos megjelöli a labdáját, de utána nem tudja megtalálni a markert 3 percen belül, akkor +1 büntető rúgást kap. A játékot onnan kell folytatni, ahol a labda helyének lennie kellene a flight többsége szerint.

Kivétel: nem jár büntetés akkor, ha a játékos nem találja a markerét, ha a játék felfüggesztésre került.

4.1.7.2 Elmozdított marker

1. A marker tulajdonosa vagy másik játékos mozdítja el a markert: ha a marker véletlenül vagy nem véletlenül elmozdítják, a büntetés +1 pont és a labdát vissza kell helyezni az eredeti pozícióba.
2. Valamilyen külső behatásra mozdul el a marker: ebben az esetben a játékosnak onnan kell megjátszania a labdáját, ahol a labda eredeti helye volt, és ebben a flight többi tagjával is megegyeznek. Ekkor nem jár büntetés.

4.1.8 A labda megfogása

Ha a játék elkezdődött, a játékosnak tilos megfognia vagy felemelnie a labdát, kivéve ha azt a nemzetközi vagy helyi szabályok konkrétan megengedik. Abban az esetben, ha a játékos a labdáját megfogja (szabályok engedelmével), mindig jeleznie kell a flight többi tagjának a markerelés okát, tényét, és csak ezután jelölheti meg a labdáját. Markerelés után felveheti a labdát. Amikor felvette, a markernek a földön kell lennie, jelölve a labda eredeti pozícióját (általános büntetés jár markerelés nélküli labda felemelésért). A labdát annak tulajdonosa helyezheti vissza vagy az, aki markerelte.

4.1.9 A labda megtisztítása

A labdát csak akkor lehet megtisztítani, ha a szabályok szerint megjelölésre került, vagy két pályaszakasz között vannak a játékosok. Csak tisztítás céljából tilos markerelni és felvenni a labdát (kivéve, ha a labda a greenen helyezkedik el).

4.1.10 Megjátszhatatlan labda

A játékosok a pálya bármely részén úgy dönthetnek, hogy a labdájukat képtelenek megjátszani. Amennyiben a labda olyan magasságban ragadt fent a növényzeten, hogy egy lábbal a földön állva nem lehet megjátszani, akkor az kötelezően megjátszhatatlannak minősül.

A folyamat következő: A játékos várhat 30 másodpercet, miután odaért a labdájához, hogy az adott szituáció változzon, és újra játszhatóvá váljon a labdája anélkül, hogy direkt vagy indirekt módon a labdájához hozzáérne. A 30 másodperc leteltével a labda megjátszhatatlannak titulált. Ha az akadály (pl. fa vagy bokor), amin fennakadt a labda a határokon kívül található, akkor a labdát a rúgás előtti helyre kell visszavinni, és onnan megismételni a rúgást. Ha a határon belül történik a fennakadás, akkor a megjátszhatatlan labda szabály lép érvénybe. Mindkét esetben +1 büntető rúgás kerül beírásra a játékosnak.

Ha a játékos úgy dönt, hogy a labdája megjátszhatatlan, akkor az alábbi lehetőségek közül választhat egyet:

1. A labda jelenlegi helyéhez képest 2 méteren belül ejtést végez anélkül, hogy a labda közelebb kerülne a lyukhoz.
2. A labda jelenlegi helyéhez képest a lyukkal ellentétes irányba ejtést végez, ebben az esetben nincs megkötés, hogy mennyivel hátrább kell a labdát elhelyezni.
3. Visszaviheti a rúgás előtti helyre a labdát.

4.1.11 Sérült vagy elveszett labda

4.1.11.1 Sérült labda

A labda akkor számít sérültnek, ha láthatóan szétszakadt, szétrepedt, keletkezett rajta egy vágás, vagy eldeformálódott. A labda játékra nem alkalmatlan, ha sárral, vagy egyéb anyaggal szennyezett, a külső rétege lehorzsolódott, vagy a rajta lévő festék lekopott. Ha a játékos úgy gondolja, hogy a labdája megsérült adott pályaszakaszon belül, akkor megjelölheti és felemelheti a labdáját büntetés nélkül, hogy megbizonyosodjon a sérülésről (lásd 4.1.5-ös pont). Ha bizonyosan sérült a labda, így a játékos nem tudja tovább folytatni vele a játékot, akkor a labda kicserélhető egy csere labdára (lásd 3.3.9-es pont). A csere úgy történik, hogy a sérült labda helyét a játékos megjelöli, és az új labdát helyezi vissza a marker elé, büntetés nélkül. Ha a labda nem tűnik sérültnek, és a játékosnak nincs alapja azt feltételezni, hogy a labda sérült, és mégis megjelöli vagy kicseréli a labdát, akkor +1 büntető rúgást kap. Sérült labdával játszani megengedett.

4.1.11.2 Elveszett labda

Ha a játékos úgy gondolja, hogy a labdája eltűnt az adott pályaszakasz teljesítése közben (pl. határon kívüli területre ért, és nem látható, vagy a vizes akadályból nem tudják kiszedni), akkor egy átmeneti labdával (3.3.8-as pont) helyettesítheti ideiglenesen a labdáját, hogy időt tudjanak spórolni. Az átmeneti labdát onnan kell megjátszani, ahol a labda állt, mielőtt elveszett volna. Az átmeneti labda akkortól számít játékban lévő labdának, amikor az eredeti labda biztosan elveszett, vagy ha a másodszor is elrúgásra került. Ha az eredeti labda előkerül bizonyos időn belül, és a határokon belül van, akkor azzal a labdával kell folytatni a játékot. A játékosok nem használhatják más játékosok játékban lévő labdáját átmeneti labdaként.

4.1.11.3 Játék folytatása sérült vagy elveszett labda esetén

A játékot haladék nélkül folytatni kell, így a következő flightot (csak 1 következő flight) előre kell engedni, ha az adott flight túl sok időt vesz igénybe a labda keresésével vagy cseréjével. Ha a következő flight elhaladt, akkor az adott flightnak folytatnia kell a játékot. Ha egy játékos nem áll készen a játék folytatására, akkor az adott pályaszakaszra, valamint a többi következő pályaszakaszra is, amin nincs labdája a lyuk megkezdésekor par + 10 rúgást kell beírni eredménynek.

4.1.12 A játékosok sorrendje

4.1.12.1 A pályaszakasz megkezdésekor

Az első lyuk esetén a kezdési sorrend a hivatalos flight beosztás szerint történik. Ha nincs ilyen beosztás, akkor a sorsolás alapján derül ki a sorrend. Az a játékos kezdi a következő pályaszakaszt, aki az előző lyukat a legkevesebb rúgással fejezte be. A második az a játékos lesz, aki a második legkevesebb rúgással fejezte be az előző szakaszt, és így tovább. Ha két játékosnak azonos eredménye volt az előző lyukon, akkor a sorrend közöttük ugyanaz lesz, mint az előző lyuk esetében. Ha a játékosok nem a megfelelő sorrendben kezdik az adott pályaszakaszt, akkor nem jár büntetés, kivéve, ha a sorrendet előnyszerzés miatt alakították másképp. Ebben az esetben mindkét érintett játékos (akinek rúgnia kellett volna és aki valójában rúgott) +1 büntető rúgást kap.

Kivétel: Az előrébb elhelyezett elrúgóhelyeket használó játékosoknak a hátrébb lévő elrúgóhelyeket használók után kell játszaniuk.

Kivétel: csapatverseny esetén az azonos csapatban lévő játékosok sorrendje felcserélhető.

4.1.12.2 A pályaszakasz megjátszása közben

Az első rúgások elvégzése után mindig azt a labdát kell megjátszani, amelyik a legmesszebb van a lyuktól. Ha két labda ugyanolyan távolságra van a lyuktól, vagy a távolság nem egyértelműen meghatározható, akkor a labdákat ugyanabban a sorrendben kell elrúgni, ahogy a játékosok az adott pályaszakaszt kezdték. A játékosoknak mindig a lyuktól legmesszebb lévő labda mögött kell

elhelyezkedniük, kivéve az alábbi esetekben:

1. A játékosnak meg kell jelölnie a labdáját. Ebben az esetben a játékos nem tartózkodhat a többi játékos megjátszani kívánt vonalán.

2. Ha a játékos labdája egy téves lyukba esett bele, és ez egy másik flightot zavarhat, és minél hamarabb el kell távolítania a labdát a lyukból, akkor odamehet, és megjelölheti a labdáját.

3. Ha a labda kétes helyzetben van, tehát nem egyértelműen eldönthető, hogy a határokon belül található-e. Ez esetben a játékosnak először a rúgás helyét kell megjelölnie, majd egy másik játékos segítségével el kell döntenie, hogy a labda a játékterületen belül található-e vagy sem. Ha out területre ért a labda, akkor a szabály szerint vissza kell vinni az elrúgás helyére (3.2.14-es pont). Ha érvényes rúgás volt, akkor a játék folytatódhat.

4. Amennyiben egy játékos készen áll a rúgásra és a flight bármely tagja ennek elvégzésére engedélyt ad.

Minden játékos, aki sétál, miközben a flight másik játékosa elvégzi a rúgását vagy megmozdul a rúgás előtti pillanatban, „rossz modorúnak" tekintendő. Ha a játékosok nem a megfelelő sorrendben haladnak az adott pályaszakaszon belül, akkor nem jár büntetés, kivéve, ha a sorrendet előnyszerzés miatt alakították másképp. Például a játékosoknak joguk van befejezni az adott pályaszakaszt, ha a labdájuk a greenen található (a lyuk körüli 3 méteren belül), így nincs büntető. Előnyszerzés esetében azonban mindkét érintett játékos (akinek rúgnia kellett volna és aki valójában rúgott) +1 büntető rúgást kap.

Kivétel: csapatverseny esetén az azonos csapatban lévő játékosok sorrendje felcserélhető.

4.1.12.3 Több labda mozgása egyszerre (soron kívüli játék)

Ha több labda mozog egyszerre, akkor nem jár büntetés, kivéve, ha a labdák összeütköznek.

Ha egy játékos soron kívül elrúgja a labdáját, és az a soron következő játékos labdájába ütközik, akkor a soron kívül rúgó játékos labdáját a rúgás előtti helyre kell visszavinni, melyet a flight többi tagja is elfogadott, illetve +1 büntető rúgást is kap. Ebben az esetben a soron kívülinek tekintett játékos az, akinek labdája a legközelebbinek számít a lyukhoz. A soron következő játékos eldöntheti, hogy visszaviszi a labdáját a rúgás előtti helyére, melyet a flight többi tagja is elfogadott, vagy onnan játssza meg a labdát, ahol az megállt a rúgás után.

4.1.13 Határon kívüli terület

Ha a labda határon kívüli területen áll meg, akkor a játékosnak vissza kell vinnie a rúgás előtti helyre a labdát, illetve +1 büntető rúgást is kap. Ha nem egyértelműen meghatározható, hogy a labda a pálya területén kívül vagy belül helyezkedik el, akkor a játékos első dolga a rúgás helyének megjelölése. A szituáció eldöntése után, ha a labda a határon kívül helyezkedik el, akkor a rúgás helyére kell visszatenni, és onnan folytatni a játékot, ha pedig a határon belül, akkor a játék megy tovább. Ha a játékos nem a megfelelő helyről folytatja a játékot (például a következő szakaszon realizálja a hibát), akkor a büntetése +2 rúgás.

4.1.14 Állóhelyzetben lévő labda mozgatása

4.1.14.1 Külső behatás miatt

Külső behatásnak számít minden tárgy, állat vagy személy, aki, vagy ami nem vesz részt a játékban. (pl. Marshall). A szél nem számít külső behatásnak. Ha egy állóhelyzetben lévő labda megmozdul külső behatás miatt, akkor a játékos nem kap büntetést, de a labdát vissza kell tenni az eredeti helyére, melyet a flight többi tagja is elfogad.

4.1.14.2 Játékos, játékoshoz tartozó néző, Caddie vagy csapattag által

Ha a játékos, a játékoshoz tartozó néző, a Caddie vagy egy csapattag szándékosan, direkt vagy indirekt módon megmozdítja, vagy felemeli a labdát, akkor a játékos +1 büntető rúgást kap. Nem jár büntetés, ha bármely másik csoport játékosa véletlenül elmozdít egy labdát.Nem jár büntetés, ha a játékos az alábbi helyzetekben mozdítja meg véletlenül a labdát:

1. Labda keresése közben
2. Labda szabályos markerelése közben
3. Labda cseréje vagy lehelyezése közben
4. Mozgatható természetes akadályok eltüntetése esetén
5. Mozgatható mesterséges akadályok eltüntetése esetén
6. Állóhelyzet kialakítása esetén

Ha az állóhelyzetben lévő labda megmozdul, akkor vissza kell tenni az eredeti helyére, melyet a flight többi tagja is elfogad.

4.1.14.3 Ellenfél vagy az ellenfél csapattagjai által

Ha az ellenfél vagy az ellenfél csapattagjai megmozdítják, hozzáérnek a labdához vagy annak mozgását befolyásolják akár vétlenül akár nem, +1 büntetőpont jár érte és a labdát vissza kell helyezni eredeti helyére.

4.1.14.4 Másik labda által

Ha a labdát egy másik labda mozdítja el, akkor azt a labda tulajdonosának vagy annak, aki elmozgatta, kell visszatenni az eredeti helyére, melyet a flight többi tagja is elfogad.

4.1.14.5 A szél által

Ha a játékos nem mondja, hogy „STOP”, és a szél elmozdítja a labdáját, akkor onnan kell megjátszania, ahol a labda végül megáll, kivéve, ha a flight következő játékosa elvégezte következő rúgását (ebben az esetben a labdát eredeti helyére kell visszahelyezni).

Megjegyzés: ha a játékos nem a megfelelő helyről játszik, akkor +1 büntető rúgásban részesül.

4.1.15 Eltérített vagy megállított labda

4.1.15.1 Külső behatás által (3.1.6.-os szabály)

Ha külső behatás véletlenszerűen eltéríti vagy megállítja a mozgó labdát (lehet az játékos, tárgy vagy egy másik csoport autója), akkor a véletlen hatásnak számít. Ebben az esetben a labdát eredeti pozíciójából kell újra megjátszani, mindezt büntetés nélkül.

4.1.15.2 A játékos, flighttársak vagy az azokhoz tartozócsapattagok által

Ha a játékos mozgó labdáját eltéríti vagy megállítja bármilyen módon a rúgást elvégző játékos generálta esemény (például a játékos saját teste,golfkocsija, felszerelése), a játékos +1 büntetőpontot kap és rúgást meg kell ismételni a labda eredeti helyéről. Kivétel, ha az eltérítés vagy megállítás a játék vonala mögött, valamint az elrúgó helyen hagyott felszerelés miatt történik (akár ez az éppen megjátszott vagy a következő lyuk).

4.1.15.3 Ellenfél vagy az ellenfél csapattagjai által

Ha a játékos mozgó labdáját eltéríti vagy megállítja bármilyen módon egy a versenyben lévő másik

játékos generálta esemény, a vétkes játékos +1 büntetőpontot kap. A rúgó játékosnak a labdát eredeti pozíciójából kell újra megjátszani, vagy onnan, ahol éppen áll, mindezt büntetés nélkül.

Nincs büntetés, ha egy másik flightban lévő játékos vagy annak felszerelése véletlenül eltéríti, vagy megállítja a labdát.

Megjegyzés: ha ez egy a rúgó játékos és a vétkes játékos által közösen használt golfkocsi, mindkettejük büntetése +1 rúgás az adott szakaszon. Kivétel, ha az eltérítés vagy megállítás a játék vonala mögött történik, vagy egy olyan játékost vagy annak felszerelését találja el a labda, akit megkértek, hogy egy másik labdát jelöljön le a játék vonala előtt.

4.1.15.4 Másik labda által

Ha egy labda eltalál egy másikat, akkor az ütközést okozó labdát onnan kell megjátszani, ahol megállt, büntetés nélkül (kivéve, ha ez a greenen történik, vagy ha egy előnyösebb helyzet előidézése miatt rúgott így a játékos, ekkor az ehhez tartozó szabályokat kell alkalmazni). A másik labdát vissza kell helyezni a szabályok szerint az eredeti helyére büntetés nélkül, amit a rúgó játékos és a labda tulajdonosa is megtehet (kivéve, ha B labda a greenen volt, ebben az esetben a szabályok értelmében büntetés jár).

Ha egy játékos soron kívül elrúgja a labdáját, és az a soron következő játékos labdájába ütközik, akkor a soron kívül rúgó játékos labdáját a rúgás előtti helyre kell visszavinni, melyet a flight többi tagja is elfogadott, illetve +1 büntető rúgást is kap. A soron következő játékos eldöntheti, hogy visszaviszi a labdáját a rúgás előtti helyére, melyet a flight többi tagja is elfogadott, vagy onnan játssza meg a labdát, ahol az megállt a rúgás után.

4.2 Elrúgó hely

4.2.1 A labda lehelyezése és elrúgása

Amikor a játékosok megkezdik az adott pályaszakaszt, akkor mindig a pályaszakaszhoz tartozó elrúgó hely felszínéről kell elvégezniük a rúgást, vagy a talajról, vagy egy úgynevezett tee-ről (4.2.2-es pont). Ha a pályaszakasz kezdőrúgását valamelyik játékos nem az elrúgó hely területéről végzi el, akkor +1 büntető rúgást kap, és a labdát vissza kell vinni az elrúgó helyre. Ha egy játékos nem a szabályoknak megfelelően játszik az elrúgó helyen, akkor a játékos büntetése az adott szakaszon +10 rúgás. A játékosoknak az elrúgó hely módosítása nélkül kell megtalálniuk a legmegfelelőbb helyet az elrúgásra (pl. nem áshatnak lyukat a cipőjükkel az elrúgó helyre). A labda az elrúgó hely bármelyik szélén áthaladhat, nem szükséges, hogy a 2 tee között menjen át.

4.2.2 Tee használata

Az engedélyezett tee kúp alakú a következő méretekkel: 2 cm magas, 4 cm belső átmérő, 7 cm alap. Tee-t csak az elrúgó helyen lehet használni. Ha a tee-ről elrúgott labda outra megy, a megismételt kezdőrúgást szintén el lehet végezni tee-ről. Ha a labda legurul a tee-ről, vagy eltávolításra kerül a játékos által, miközben felkészül a rúgásra, akkor a labda büntetés nélkül visszahelyezhető a tee-re. Ha a játékos elrúgta a labdát, akkor nem számít, hol landol a labda, nem számít, hogy mozgásban volt-e vagy sem, a rúgás érvényesnek számít.

4.2.3 Elrúgó hely jelölők

Az elrúgó hely kijelölésére használt jelölők mozgatása tilos. Ha bármilyen okból kifolyólag a játékosok elmozdítják a jelölőket, akkor +1 büntető rúgást kapnak. Csak és kizárólag, amennyiben az elrúgó hely jelölő az állóhelyzetben vagy a labda pozíciójában jelent zavaró körülményt, akkor a labda szabadon áthelyezhető.

4.2.4 Akadály a megjátszani kívánt útvonalon

A játékosok minden mozgatható akadályt elmozdíthatnak az elrúgó helyen (pl. golf elrúgó hely

jelölői), amelyek a megjátszani kívánt útvonalon helyezkednek el.

4.2.5 Téves elrúgó helyről való játék

Ha a játékosok téves elrúgó helyről kezdik az adott pályaszakaszt (pl. férfiak esetén a megfelelő pályaszakaszhoz tartozó női elrúgó hely, másik pályaszakaszhoz tartozó férfi elrúgó hely), akkor a labdát vissza kell hozni a megfelelő elrúgó helyre, és +1 büntető rúgást kell beírni, attól függetlenül, hogy hány rúgást teljesített már az adott pályaszakaszon a játékos. Ha ez nem történik meg, akkor a játékos büntetése az adott szakaszon +10 rúgás.

4.3 Büntető területek

4.3.1 Általános tudnivalók

Ha a labda egy vizes akadályon belül, vagy bármilyen büntető területen belül tartózkodik, akkor a játékos nem távolíthatja el az itt található mozdíthatatlan vagy mozgatható természetes akadályokat, illetve a megjátszani kívánt vonalon található akadályokat (beleértve a felújítás alatt lévő területeket, vizeket, a pályán található rendellenes körülményeket, vagy ehhez hasonlókat). A játékos eltávolíthatja a mozgatható mesterséges akadályokat akár a büntető területeken belül vagy kívül is. Mindemellett a veszélyes rúgást (3.4.5-ös pont) kell alkalmazniuk.

4.3.2 Piros/sárga büntető terület (vizes akadály)

Ha a labda vizes akadályban köt ki (piros vagy sárga karók és azok által határolt terület), a játékos a következőket teheti:

1. A fő játékszabályok szerint megjátszva, a „veszélyes rúgás” szabályt alkalmazva, a játékos nem távolíthatja el az itt található mozdíthatatlan képződményeket (beleértve a felújítás alatt lévő területeket, vizeket, a pályán található rendellenes körülményeket, vagy ehhez hasonlókat) vagy a büntető területen belül található mozgatható természetes akadályokat, illetve a megjátszani kívánt vonalon található akadályokat, amelyek a labda pozícióját, az elrúgás mozdulatát vagy a tervezett rúgás vonalát zavarná. Megjegyzés: minden a büntető területen elvégzett kísérlet beszámít a rúgásszámba, még akkor is, ha a játékos végül úgy dönt, ejtést végez az alább taglaltak szerint.
2. A labdát az előző pozícióból elrúgva +1 büntetőrúgásért.
3. Ejtést végezve, elhelyezheti a labdát arra a pontra, ahol a labda a büntető területre érkezett (point of entry), úgy, hogy a labda ne kerüljön közelebb a lyukhoz, de távolabb, vagy oldalra lehet vinni a labdát legfeljebb 2 méter távolságra 1 büntetőpontért.
4. A labdát megjátszva úgy, hogy a lyuk és a bemeneti pontot képzeletbeli vonallal összekötve kialakult vonalra helyezve a labdát távolsági limit nélkül, nem közelebb a lyukhoz +1 büntetőpontért. Ha ez a green oldalán van, ejtést végezhet a büntető terület vonalában vagy annak oldalában maximum 2 méterre, de nem közelebb a lyukhoz +1 büntetőpontért.

4.4 A bunker

4.4.1 Játékos vagy labda a bunkeren belül

Ha a labda vagy a játékos a bunkerben található, és onnan fogja elvégezni a rúgást, akkor minden esetben a veszélyes rúgás szabályt kell alkalmazni (3.4.5-ös pont). A labdát onnan kell megjátszani, ahol megállt, és a játékos nem távolíthatja el az itt található mozdíthatatlan vagy mozgatható természetes akadályokat, illetve a megjátszani kívánt vonalon található akadályokat (beleértve a felújítás alatt lévő területeket, vizeket, a pályán található rendellenes körülményeket, vagy ehhez

hasonlókat). A mozdítható mesterséges akadályokat eltávolíthatják, legyen az a bunkeren belül vagy kívül.

Kivétel: a játékos áthelyezheti a labdáját, ha a megjátszani kívánt útvonalon felújítás alatt lévő terület vagy víz található.

Tehát:

1. A játékos nem hozhatja előnyösebb helyzetbe a labda fekvését azzal, hogy a homokot elmozdítja.
2. Csak a játékos támaszkodó lába állhat a bunkerben.
3. A játékosok nem egyenlíthetik ki, nem simíthatják ki és nem javíthatják meg a homokot addig, amíg a labdájuk a bunkeren belül van (kivéve, ha egy másik játékos megkéri őket, hogy jelöljék meg a labdájukat, mert az zavarja őket a rúgásban, ez esetben a saját lábnyomaikat kötelesek eltüntetni).

Ha nem a fentiek szerint cselekszenek a játékosok, akkor +1 büntető rúgást kapnak, valamint a labdát vissza kell vinni a megfelelő helyre, és onnan újra kell játszani.

4.4.2 Labda a bunkeren kívül

A játékosok kiegyenlíthetik, kisimíthatják és kijavíthatják a homokot, mielőtt elrúgják a labdájukat, amennyiben nincs másik labda a bunkerben. Ha bármelyik labda a bunkerben található, akkor a homokhoz nem nyúlhatnak, kivéve, ha a saját lábnyomaikat tüntetik el egy rúgás után (lásd 4.4.3-as pont).

Kivéve, ha egy másik játékos megkéri őket, hogy jelöljék meg a labdájukat, mert az zavarja őket a rúgásban, ez esetben a saját lábnyomaikat eltüntethetik.

4.4.3 Több labda a bunkerben

Ha több labda is van a bunkerben, akkor a játékosok megjelölhetik őket, és az ezáltal okozott sérüléseket a homokban kijavíthatják a következő játékosok számára. Ha a játékos megpróbálta kirúgni a bunkerből a labdát, de nem sikerült, és így nem az ő labdája került a legmesszebb a lyuktól, akkor kötelező kijavítania a rúgás által okozott lábnyomokat és egyéb egyenetlenségeket. Ha továbbra is az ő labdájuk van a legmesszebb a lyuktól, tehát ismét ő következik, akkor nem egyenesítheti ki a homokot.

4.4.4 A bunker elgereblyézése

Mielőtt a játékosok elhagyják a bunkert (ha nincs más labda a bunkerben), akkor a játékosoknak ki kell egyenesíteni maguk után a homokot. Ha van a közelben gereblye, akkor azt kell használni hozzá.

Ha nem egyenesítik ki a bunkert maguk után, akkor +1 büntető rúgást kell beírni a játékosnak.

Kivétel: a játékosok befejezhetik a lyukat, ha közel érnek hozzá, hogy a játék sebességét megőrizzék. Ez esetben a befejező rúgás után kell maguk után elgereblyézni a homokot.

4.4.5 Víz a bunkerben

Ha a bunkerben víz található (nem vizes akadály), akkor a játékosok ejtést végezhetnek büntetés nélkül a legközelebbi pontra, ahol már nincs víz, de még mindig a bunkeren belül kell a labdát elhelyezni.

Ha a bunker teljesen el van árasztva vízzel, és nem lehet belőle rúgni, akkor a legközelebbi helyre kell a labdát ejteni, ahonnan a játékos képes játszani, de ezzel nem kerülhet közelebb a lyukhoz. Ebben az esetben a rúgáskor a veszélyes rúgás szabály lép életbe (3.4.5-ös pont).

Ha a játékos a bunkeren keresztül szeretné gurítani a labdáját, viszont a bunkerben víz található, akkor a játékos nem helyezheti át a labdáját, hogy a vizet kikerülje.

4.5 Green, fairway, rough

4.5.1 Akadályok

4.5.1.1 Labda a greenen vagy a fairwayen

Minden akadály (rendellenes körülmények a pályán, vizek (nem vizes akadályok), akadályok, mozgatható természetes akadályok, stb.) eltávolítható, ha a rúgás vonalát, az állóhelyzet kialakítását vagy a labda pozícióját akadályozza.

4.5.1.2 Labda a roughon

Mozgatható mesterséges akadályokat el lehet távolítani, ha a megjátszani kívánt útvonalon találhatók, vagy a labda pozícióját, vagy az állóhelyzet kialakítását akadályozzák. Szabad ejtést csak akkor végezhetnek, ha a mozdíthatatlan akadályok az állóhelyzet kialakítását vagy a labda pozícióját akadályozzák. Mozgatható természetes akadályokat akkor lehet eltávolítani, ha azok a labda pozícióját befolyásolják, a megjátszani kívánt útvonalon helyezkednek el, vagy az állóhelyzet kialakítását akadályozzák. Ha a rendellenes körülmények a pályán befolyásolják a labda pozícióját vagy az állóhelyzet kialakítását, akkor szabad ejtés végezhető, ha a megjátszani kívánt területen helyezkednek el, akkor viszont nem.

4.5.2 A befejező rúgás és a megjátszani kívánt útvonal megérintése

A befejező rúgás vonalát és a megjátszani kívánt útvonalat tilos megérinteni, kivéve, ha a játékos a mozgatható természetes és mesterséges akadályokat szeretné eltávolítani, de csak akkor, ha ez által az útvonalban nem tesznek kárt vagy nem módosítják, pl. a súlyuk alatt összenyomódik a talaj, ezzel egyenetlenséget okoznak, vagy éppen hogy kiegyenlítik a talajon lévő egyenetlenségeket.

Kivételek:

1. A labda felemelése vagy kicserélése
2. Marker lenyomása
3. Mozgatható mesterséges akadályok eltávolítása

A büntetés a fenti szabály megsértéséért +1 büntető rúgás.

4.5.3 10 másodperces szabály

Ha a játékos labdája a greenen áll meg, akkor az új rúgás vagy a markerelés előtt a játékos várhat 10 másodpercet (onnantól számítva, hogy a játékos odaért a labdájához), hátha a labdája megmozdul. Ha a labda 10 másodpercen belül beleesik a lyukba, akkor a pályaszakasz teljesítésre került. Ha a 10 másodperc alatt nem esett bele a labda a lyukba, akkor a labda állóhelyzetben van, tehát onnan kell megjátszani a következő rúgást. Ha 10 másodperc után a labda beleesik a lyukba, akkor vissza kell helyezni a labdát az eredeti helyére, és onnan kell folytatni a játékot.

Megjegyzés: a Stop szabály esetén ha a játékos azt mondja, hogy „STOP”, akkor a labda helye ott van, ahol megállt, nem alkalmazható a 10 másodperces szabály.

4.5.4 Labda a golf greenen vagy a felújítás alatt lévő területeken (GUR)

Tilos a golf greeneken (kivéve, ha a golf pálya erre konkrétan engedélyt adott) vagy a felújítás alatt lévő területeken játszani. Ha a játékos labdája ezeken a területeken áll meg, akkor oda kell mennie érte a legnagyobb elővigyázatossággal el kell vennie azt és az ide vonatkozó golf green szabályt alkalmazva. illetve GUR esetében a legközelebbi pont szabályt alkalmazva vagy drop zónából kell megjátszania a labdát. Továbbá amennyiben engedélyezett a fent említett területeken játszani, szigorúan tilos a játékosoknak nekifutni, csak puttoló mozdulat engedélyezett.

A büntetés ezekért +1 rúgás és a rúgást meg kell ismételni free drop szabály szerint (4.1.4.3).

Megjegyzés: a versenybizottság megfelelő indoklás mellett dönthet kizárásról is, ha a játékos a golf greenben vagy a felújítás alatt lévő területen kárt okoz.

Megjegyzés: mind a golf greenen, mind a felújítás alatt lévő területen átrúgható a labda, ha a rúgást azon kívülről indították.

4.5.5 Markerelés a greenen

Nagy szél vagy extrém időjárási körülmények esetén ha a játékosok megjelölték a labdájuk helyét, akkor elrúghatják a labdát anélkül, hogy a markert felvennék a földről, hogy később megtalálják a labda eredeti helyét. A játékosok megjelölhetik a labdájukat azért, hogy megtisztítsák azt, de csak ha a labda a greenen van.

4.5.6 A zászló kezelése

A rúgás elvégzése előtt a játékos kiveheti / kivetetheti a zászlót a lyukból, de semmilyen esetben sem szabad a zászlót a lyukban kézzel tartani. Ha a játékos úgy rúgta el a labdáját, hogy a zászló a lyukban volt, akkor rúgás közben, vagy amíg a labda gurul már nem távolíthatják el azt.

Ha a labda a lyuk széle és a zászlórúd között áll, és a zászlórúd miatt nem tud beleesni a lyukba, akkor a flight valamely játékosa (nem lehet a rúgó játékos) egyenesen felfelé kiveheti a zászlót. Ha a labda beleesik a lyukba, akkor a pályaszakasz teljesítésre került. Ha a labda nem esik bele a lyukba, akkor a labdát a lyuk szélére kell helyezni (ezért nem jár büntetés), és onnan kell befejezni a pályaszakaszt.

A játékos rúgás közben nem nyúlhat a zászlóhoz.

A fentiek megszegése esetén a rúgó és a zászlót nem szabályszerűen elmozgató játékosok +1 rúgást kapnak.

FIFG szabályalkotó bizottság, 2026