



# FOOTGOLF SZABÁLYKÖNYV



## TARTALOMJEGYZÉK

FootGolf.....	4
Bizottság.....	4
Bíró.....	4
Versenyző.....	4
Játékosárs.....	4
Jegyző.....	4
1. A játék.....	5
2. Stroke Play.....	5
3. Match Play.....	5
4. Hendikep.....	6
5. Indulási idő és csoportok.....	6
6. Egyéb szabályok.....	6
7. Alapok.....	7
8. A pálya.....	8
9. A labda.....	8
10. A lyuk (hole).....	9
11. Az elrúgóhely (tee box).....	9
12. Követési távolság.....	10
13. Bunker (homokcsapda).....	13
14. Vízakadály (water hazard).....	14
15. Játékhatáron kívüli terület és provizórikus labda.....	15
16. A green (célterület).....	16
17. A nyugalomban lévő labda elmozdítása.....	18
18. Ha a labda eltalál.....	19
19. Gyakorlás.....	19
20. Információ a teljes rúgásszámról.....	19
21. A játék menete.....	20
22. Torlaszok.....	21
23. Játékformák.....	22
24. Bizottság.....	24
25. Viták és döntések.....	25

## ELŐSZÓ

Ez a szabálykönyv a 2012 júniusában Budapesten megrendezett első FootGolf Világbajnokság szabályainak átdolgozott változata. Az FIGG tagországi meghívást kaptak 2013 novemberében, hogy véleményükkel hozzájárulhassanak a szabálykönyv megalkotásához. Az FIGG minden alternatívát külön-külön megtárgyalt és mérlegelte a lehetőségeket, majd amikor a többség egyetértett, megváltoztatta a szabályokat. Abban az esetben, amikor a tagok nem jutottak közös nevezőre, a testület vitatta meg a kérdést és hozta a végső döntést.

### A tanácskozásban részt vevő FIGG tagországok és vezetőik:

Amerikai Egyesült Államok	Laura Balestrini
Argentína	Javier de Ancizar
Ausztrália	Leonardo Fernandez
Belgium	Pascal Daelman
Chile	Eduardo Piccolo
Dél Afrikai Köztársaság	Arthur Batista
Egyesült Királyság	Mike O'Connor
Franciaország	Romuald Pretot
Hollandia	Maurits van Tubergen
Magyarország	Gelencsér Gábor
Mexico	Francisco Gonzalez
Norvégia	Erik Foss
Olaszország	Leonardo Decaria
Panama	Alejandro Pouiller
Portugália	Marie Odile Coudert
Puerto Rico	Fabian Fernandez
Spanyolország	Juan Manuel Asensi



A szabályok részekre vannak osztva, minden részben megtalálhatóak olyan sorozatok amik tipikus játékhelyzetek lehetnek. Úgy tűnhet, hogy a szabályok ismétlődnek, de mindig az adott helyzethez vannak viszonyítva. Keresd meg a megfelelő bekezdést és azon belül az adott helyzetre vonatkozó szabályt.



## FOOTGOLF

A játék célja, hogy eljuttassuk a labdát – amelynek átmérője nem kevesebb mint 68 cm és nem több, mint 70 cm, valamint a játék kezdetén a súlya nem több 450 g-nál és nem kevesebb 410 g-nál – a lehető legkevesebb rúgásból az elrúgóhelynek kialakított sík területtől – a FootGolf szabályoknak megfelelően – a lyukba, ami legalább ötven méterre található a kiindulási ponttól és az átmérője 50-53 cm, a mélysége pedig 30-40 cm.

**A játékos felelőssége, hogy tisztában legyen a játék szabályaival és, hogy megfelelően értelmezze és alkalmazza a Golf és FootGolf által használt meghatározásokat és kifejezéseket.**

### Bizottság

A „Bizottság” az a testület, amely ellenőrzi a versenyt, vagy – abban az esetben, ha nem merül fel kérdés a verseny alatt – irányítja a Footgolf pályát.

### Bíró

A „Bíró” az a személy, akit a Bizottság választ abból a célból, hogy ténykérdésekben döntsön, valamint érvényesítse és foganatosítsa a Szabályokat. Fel kell lépnie minden észlelt vagy neki jelentett szabálysértés ellen. A bírónak nem kell a lyuknál állnia, kezelnie a zászlót, felemelnie a labdát, vagy megjelölnie annak helyét, mint ahogy azt sem, hogy jelezze annak helyzetét.

### Versenyző

A „Versenyző” az a játékos, aki részt vesz a versenyben. A „Játékos társak” azok a személyek, akikkel a versenyző egy csoportban játszik. Egyik sem lehet a másik csapattársa. Négy-személyes stroke play, vagy négylabdás versenyben, ahol a szabályok engedik a „Versenyző” vagy „Játékos társ” egyben a csapattársa is a játékosnak.

### Játékos társ

A „Játékos társ” egy másik játékos ugyanabban a csoportban. Három- négy-személyes játékban, legjobb labdás, vagy négy-labdás játékban, ahol a szövegösszefüggés engedi, a „Játékos társ” az adott személy csapattársát is jelenti.

### Jegyző

A „Jegyző” az a személy, akit a Bizottság jelöl ki a játékos rúgásainak számolására stroke play során. Ez a személy a játékos társ is lehet. A bíró nem lehet jegyző.



## 1. A JÁTÉK

### 1-1. Általános

A FootGolf játék az, amikor a labdát a lábunk segítségével (rúgva) az elrúgóhelyről egy, vagy több rúgással, a szabályoknak megfelelően eljuttatjuk a lyukba.

### 1-2. A labda befolyásolása

A játékos nem változtathatja meg a labda helyzetét, vagy a mozgását, kivéve abban az esetben, ha azt a szabályok engedik. Ez jelentheti a laza hordalékok, vagy a mozdítható tárgyak eltávolítását.

Az 1-2. szabály megszegése esetén alkalmazandó büntetés: Match play – szakaszvesztés; Stroke play – egy vagy két rúgás. Az 1-2. szabály súlyos megsértése esetén a Bizottság kizárhatja a játékost a versenyből. Megjegyzés: a szabálysértés súlyosnak minősül, amennyiben a labda befolyásolása miatt bármely játékos jelentős előnyre tesz szert, kivéve, ha az elkövető csapattársa kerül emiatt súlyos hátrányba.

### 1-3. Megjegyzés a szabályok figyelmen kívül hagyásában

A játékosok nem egyezhetnek meg abban, hogy akármilyen szabályt figyelmen kívül hagyjanak, vagy bármely kirótt büntetéstől eltekintsenek. Ha egy játékos nem hajlandó eleget tenni a szabályoknak, amik egy másik játékos jogaira vonatkoznak, kizárható a versenyből.

Az 1-3. szabály megszegése esetén alkalmazandó büntetés: Match play – Mindkét játékos kizárása; Stroke play – az érintett játékosok kizárása.

### 1-4. Szabályokban nem rögzített kérdések

Ha bármilyen vitás kérdésre a szabályok nem terjednek ki, a döntést a méltányosság szellemében kell meghozni.

## 2. STROKE PLAY

### 2-1. Általános: A győztes

A stroke play verseny azt jelenti, hogy a versenyzők egy előírt kör vagy körök minden egyes szakaszát befejezik, és minden egyes körre nézve visszajuttatják a score-kártyáikat, amelyen minden egyes szakasz bruttó értéke szerepel. A versenyben minden versenyző minden más versenyző ellen játszik. Az a versenyző a győztes, aki az előírt kört vagy köröket a legkevesebb rúgásból játssza meg. Hendikep versenyben az a versenyző a győztes, aki az előírt körben vagy körökben a legalacsonyabb nettó eredménnyel rendelkezik.

### 2-2. Befejezetlen szakasz

Ha egy versenyző bármelyik szakaszon nem gurítja labdáját a lyukba és nem korrigálja a hibáját, mielőtt a következő elrúgóhelyről elrúgna, vagy – az utolsó szakasz esetén – mielőtt elhagyná a greent, kizárják a versenyből.

### 2-3. Általános büntetés

Egy szabály megszegéséért járó büntetés stroke playben két ütés, kivéve, amikor másképp van előírva.

## 3. MATCH PLAY

### 3-1. Általános

Egy mérkőzés abból áll, hogy az egyik fél játszik a másik féllel szemben egy előírt kör során, hacsak a Bizottság másképp nem rendelkezett. Match playben a játékot szakaszok szerint játsszák. Eltekintve attól, amikor a szabályok másként rendelkeznek, az a fél nyeri meg a szakaszt, aki kevesebb rúgással juttatja lyukba a labdáját. A hendikep mérkőzésen az alacsonyabb nettó eredmény nyeri meg a szakaszt. A mérkőzés állásának értékelése a következő kifejezésekkel történik: ennyi szakasz előny („holes up”) vagy egyenlő („all square”), vagy ennyi szakasz, ami még hátra van („to play”). Egy játékos akkor „dormie”, amikor annyi szakasszal vezet, amennyi még hátra van.

### 3-2. Felezett szakasz

A szakasz akkor felezett, ha mindegyik fél ugyanannyi rúgásból juttatja lyukba a labdát. Amikor egy játékos lyukba gurított, és ellenfelének egy rúgása maradt a felezéshez, a szakasz akkor minősül felezettnek, ha a játékos ezután büntetés kap.

### 3-3. A mérkőzés győztese

A mérkőzés akkor számít megnyertnek, amikor az egyik fél nagyobb számú szakasszal vezet, mint amennyi még hátra van a játékban. Amennyiben holtverseny áll fenn, a Bizottság annyi szakasszal növelheti az előírt kört, amennyi a mérkőzés megnyeréséhez szükséges.

### 3-4. A mérkőzés, szakasz vagy a következő rúgás megadása

A játékos bármikor megadhat egy mérkőzést a szóban forgó mérkőzés megkezdése vagy befejezése előtt. A játékos bármikor megadhat egy szakaszt a szóban forgó szakasz megkezdése vagy befejezése előtt. A játékos bármikor megadhatja ellenfele következő rúgását, feltéve, hogy az ellenfél labdája nyugalomban van. Az ellenfél úgy tekintendő, hogy a következő rúgással lyukba talált, és a labdát bármelyik játékosfél elmozdíthatja. A megadást nem lehet elutasítani vagy visszavonni.

### 3-5. Az eljárás során felmerülő kétségek; viták és óvások

Ha match playben kétség vagy vita merül fel a játékosok között, óvással élhetnek. Amennyiben elfogadható időhatáron belül nem sikerül megfelelő bizottsági felhatalmazással felruházott személyt keríteni, a játékot haladéktalanul folytatni kell. A Bizottság csak akkor veheti figyelembe az óvást, ha az

óvást benyújtó játékos időben teszi azt, ezzel egy időben értesíti ellenfelét, hogy (I) óvással él, (II) részletezi az adott tényeket és (III) döntést kér az ügyben. Az óvást még az előtt be kell jelenteni, mielőtt bármely játékos a következő elrúgóhelyről folytatná a játékot, vagy – feltéve, hogy a mérkőzés utolsó szakaszáról van szó – mielőtt valamennyi játékos elhagyná a greent. Ezek után a Bizottság csak akkor vehet figyelembe óvást, ha az óvás olyan tényekre vonatkozik, amelyekről az óvással élő játékosnak korábban nem volt tudomása, és az ellenfél őt az adott körülményekről félretájékoztatta. Ha a mérkőzés eredményét már hivatalosan bejelentették, a Bizottság nem vehet óvást figyelembe, hacsak meg nem bizonyosodik arról, hogy az ellenfél tudatában volt annak, hogy az általa adott információ téves.

### 3-6. Általános büntetés

Egy szabály megszegéséért járó büntetés match playben a szakasz elvesztése, kivéve, amikor másképp van előírva.

## 4. HENDIKEP

### a. Stroke play

Hendikep versenyben a játékosnak meg kell győződnie arról, hogy a hendikepe fel van tüntetve a score-kártyáján, mielőtt azt leadja a Bizottságnak. Amennyiben a score-kártyán, leadás előtt (6-1b szabály) a hendikep nincs feltüntetve, vagy tévesen magasabb hendikep van ráírva, mint a valós érték, és ez befolyásolja a megszerzett rúgáselőnyt, a játékos a hendikep versenyből kizárásra kerül; más esetben az eredmény érvényes.

*Megjegyzés: a játékos felelőssége, hogy tisztában legyen azzal, melyik szakaszokon jár neki rúgáselőny a hendikepe alapján.*

### b. Match play

Hendikep mérkőzés során, a játék megkezdése előtt a játékosoknak meg kell határozniuk a hendikep különbségüket. Amennyiben a játék megkezdésekor bármely játékos magasabb hendikepet jelent be, mint a tényleges, és ez befolyásolja a kapott vagy adott rúgáselőnyt, a játékost ki kell zárni a versenyből; más esetben köteles a bejelentett hendikeppel játszani.

## 5. INDULÁSI IDŐ ÉS CSOPORTOK

### 5-1a. Indulási idő

A játékos köteles a Bizottság által meghatározott időpontban megkezdeni a játékot.

### 5-1b. Csoportok

A játékos, Stroke playben és Match playben egyaránt köteles a teljes kört abban a csoportban végigjátszani, amelyet szá-

mára a Bizottság kijelölt, kivéve ha a változtatásra a Bizottság ad engedélyt.

**BÜNTETÉS AZ 5-1-es SZABÁLY MEGSÉRTÉSÉÉRT:** Az FIGG által rendezett versenyeken; kizárás, kivéve, ha a Bizottság nyomós okot lát a késésre (lásd a megjegyzést), A Bizottság megengedheti a játék megkezdését 15 percesen belüli késés esetén. Más Versenyeken a helyi szabály rendelkezik a kérdésben.

*Megjegyzés: Amennyiben a játékos az eredeti indulási idő után, de 15 percen belül megjelenik az első elrúgóhelyen, készen a játékra, és olyan indokot tud felmutatni, amely a kizárás alól mentesíti, valamint a Bizottság erről megbizonyosodik és a körülmények a játékban való részvételét lehetővé teszik, a büntetése kizárás helyett, match playben az első szakasz elvesztése, stroke playben két rúgás büntetés.*

## 6. EGYÉB SZABÁLYOK

### 6-1. Eredményszámítás stroke playben

#### a. Az eredmények jegyzése

Minden szakasz végén a jegyzőnek a játékosokkal egyeztetve fel kell írnia az eredményeket. A kör végén a jegyzőnek és a játékosoknak is alá kell írniuk a score-kártyát. Amennyiben több jegyző is részt vett az eredmények rögzítésében, mindenkinek alá kell írnia azt a részt amiért felelős.

#### b. A score-kártyák aláírása és leadása

A kör végén a játékosnak ellenőriznie kell a felírt eredményeket és a vitás kérdéseket a Bizottsággal egyeztetve kell megoldania. A játékos miután ellenőrizte, hogy minden érintett aláírta a score-kártyát haladéktalanul le kell adnia azt a Bizottságnak.

Büntetés a 6-1b szabály megsértéséért: Kizárás.

#### c. A score-kártya átírása

Miután a játékos leadta score-kártyáját a Bizottságnak, nincs lehetőség változtatásra.

#### d. Hibásan rögzített szakaszeredmények

A játékos felelőssége minden szakasz után megbizonyosodni arról, hogy a valós eredményei lettek rögzítve a score-kártyán. Amennyiben alacsonyabb eredményt rögzítenek, mint a valós, a játékost ki kell zárni a versenyből. Amennyiben magasabb eredményt rögzítenek, mint a valós, a leadott kártya érvényesnek minősül.

### 6-2. Időhúzás; lassú játék

A játékos időhúzása nem megengedett, a Bizottság által meghatározott játéktempó szerint kell játszania. A befejezett szakasz és a következő elrúgóhely között eltöltött idővel nem okozhat indokolatlan késést.

**BÜNTETÉS A 6-2-es SZABÁLY MEGSÉRTÉSÉÉRT:**

- 1) Match playben – szakaszvesztés; Stroke playben – két rúgás büntetés
- 2) Többszöri szabálysértés esetén – Kizárás.

1. *Megjegyzés: ha a játékos indokolatlan késést okoz két szakasz között, késlelteti a játék következő szakaszát – a büntetést a még le nem játszott szakaszon kell érvényesíteni.*

2. *Megjegyzés: Annak érdekében, hogy lassú játék ne alakuljon ki, a Bizottságnak meg kell határozni az elvárásokat a játéktempóval kapcsolatban, beleértve a kör teljesítésére, egy szakasz lejátszására, vagy egy rúgás elvégzésére felhasználható időt.*

Kizárólag stroke playben a Bizottság megváltoztathatja a kizárható büntetés mértékét az alábbiak alapján:

- 1) Első szabálysértés – egy rúgás büntetés
- 2) Második szabálysértés – két rúgás büntetést
- 3) Ismételt szabálysértés – kizárás.

**6-3. A játék megszakítása; a játék folytatása****a. Amikor ez megengedett**

A játékos nem szakíthatja meg a játékot, kivéve abban az esetben, ha:

- 1) A Bizottság felfüggeszti a játékot.
- 2) Úgy gondolja, hogy villámcsapás veszélye fenyegeti.
- 3) Amennyiben vitás kérdésben a Bizottság döntésére vár.
- 4) Ha bármilyen más komoly indok merül fel, mint például hirtelen rosszullet.

A kedvezőtlen időjárás önmagában nem képez elegendő indokot a játék megszakítására. Amennyiben a játékos a Bizottság engedélye nélkül szakítja meg a játékot, azonnal jeleznie kell annak tényét a Bizottság felé. Amennyiben így jár el, és a Bizottság elfogadja az indokot, büntetés nem kerül kiszabásra. Máskülönben a játékost kizárlják.

Kivételt képez ez alól match playben: ha a játékosok közös megegyezéssel szakítják meg a játékot a kizárás nem releváns, kivéve ha ezzel a cselekedetükkel a versenyt késleltetik.

*Megjegyzés: a pálya elhagyása nem minősül a játék megszakításának.*

**b. Eljárások arra az esetre, ha a Bizottság felfüggeszti fel a játékot**

Ha a Bizottság felfüggeszti a játékot amikor a mérkőzés vagy a csoport tagjai két szakasz között vannak, nem folytathatják a játékot, amíg a Bizottság el nem rendeli a játék folytatását. Amennyiben már elkezdtek egy szakaszt, azonnal megszakíthatják a játékot, vagy folytathatják azt biztosítva, hogy ez nem okoz késést. Ha úgy döntöttek, hogy folytatják az adott szakaszt, a szakasz befejezése előtt még felfüggeszthetik a

játékot. Amikor a Bizottság elrendeli a verseny folytatását, a játékosoknak kötelező folytatni a játékot.

**BÜNTETÉS A 6-3b. SZABÁLY MEGSÉRTÉSÉÉRT: Kizárás.**

*Megjegyzés: A Bizottság utasítást kell, hogy adjon a verseny feltételei alapján a játék azonnali felfüggesztésére lehetséges veszélyes helyzetekben, egyből azután, hogy megszakították a játékot. Amennyiben a játékos nem felfüggeszti fel azonnal a játékot, kizárlják a versenyből, kivéve ha a körülmények nem teszik lehetővé büntetés foganatosítását.*

**c. A labda elmozdítása felfüggesztett játék esetén**

Amennyiben a játékos a 6-3a szabály értelmében felfüggeszti a játékot, csak abban az esetben veheti fel a labdát büntetés nélkül, ha a Bizottság megszakította a játékot vagy ha erre komoly oka akad. Mielőtt felveszi a labdát, meg kell jelölnie annak pontos helyét. Ha a játékos a Bizottság engedélyével felfüggeszti fel a játékot és emeli fel a labdáját, akkor a játék felfüggesztéséről és a labda elmozdításáról egyaránt értesítenie kell a Bizottságot. Amennyiben a játékos különösebb ok nélkül veszi fel a labdáját, nem jelöli le annak pontos helyzetét, vagy nem jelenti az esetet, egy rúgás büntetést kap.

**d. Eljárások a játék folytatására**

A játékot azon a szakaszon kell folytatni, ahol felfüggesztették, még akkor is, ha a játék folytatása a következő napon történik. Minden játékos azon a szakaszon kell, hogy folytassa a játékot, ahol megszakította. Újra kell kezdeni a játékot az adott szakasz elrúgóhelyéről és újra kell számolni a rúgásokat attól a szakasztól a versenyen.

**BÜNTETÉS A 6-3c vagy d SZABÁLYOK MEGSÉRTÉSÉÉRT:**

Match playben – szakaszvesztés; Stroke playben – két rúgás büntetés. Amennyiben egy játékos már kapott büntetést a 6-3d szabály megsértése miatt, nem kap több büntetést a 6-3c szabály megsértéséért.

## 7. ALAPOK

**ÁLTALÁNOS BÜNTETÉS**

Stroke playben: 2 rúgás büntetés  
Match playben: szakaszvesztés

**Stroke play és match play**

Általánosságban ugyanazok a szabályok érvényesek match play és stroke play esetén is. Viszont, amíg stroke playben az általános büntetés egy szabály megsértése esetén 2 rúgás büntetés, addig match playben a játékos azonnal szakaszt veszít.

A továbbiakban azok a match playre vonatkozó szabályok, amelyek eltérnek a stroke play szabályaitól, dőlt betűvel találhatók.

## 8. A PÁLYA

A „Pálya” az a terület amit a Bizottság körülhatárol. A Hivatalos FootGolf Pálya egy előírás szerinti 9 vagy 18 szakaszból álló Golf Pálya, ahol kialakítottak lyukakat a FootGolf játékhoz is, vagy egy hivatalosan épített FootGolf Pálya, amit egy Golf Pálya alapelvei szerint alakítottak ki, ahol a teljes távolság meghaladhatja akár a 7000 métert is. Minden szakaszhoz tartozik egy irányszám (PAR), ami azt jelzi, hogy egy kiváló FootGolf játékosnak hány rúgásból kellene a labdát a lyukba juttatnia. A PAR szám egy szakaszon nem lehet kevesebb, mint 3 és nem lehet több, mint 5. A teljes pálya (18 szakasz) PAR száma nem lehet kevesebb 54-nél és nem lehet több 74-nél. Nemzetközi Versenyeken a PAR szám 72. Gyakorló pálya állhat kevesebb szakaszból is.

### a. A határok és szélek meghatározása

A Bizottságnak az alábbiakat kell meghatároznia:

- A PAR számot minden szakaszon (3, 4, vagy 5), ami nem lehet több, mint 5.
- A PAR számot a teljes pályán, ami nem lehet több, mint 74 (Nemzetközi versenyen 72).
- A pályát és a határon kívüli területeket.
- A vízakadályok, beleértve az oldalsó vízakadályok széleit.
- A felújítás alatti területeket.
- A természetes és a mesterséges torlaszokat.

### b. Új szakaszok

Amennyiben egy sérült pályaszakaszt nem lehet úgy kijavítani, hogy megfeleljen az követelményeknek, a Bizottságnak hasonló helyen, egy új szakaszt kell létrehoznia.

### c. Gyakorló pálya

Amennyiben a pályán kívül nincs gyakorlásra lehetőség, a Bizottságnak – ha lehetséges – ki kell jelölnie egy olyan területet, ahol a játékosoknak lehetőségük van a verseny bármely napján gyakorolni. Gyakorló napon a Bizottság engedélyezheti a pályán való gyakorlást. Versenynapokon, a Bizottságnak nem kell engedélyeznie a gyakorlást a versenypálya greenjein/a greenek felé vagy az elrúgóról. A játékosok ilyenkor csak labda nélkül járhatják be a pályát.

### d. Játshatatlan pálya

Abban az esetben, ha a Bizottság vagy az általa felhatalmazott megbízott úgy ítéli meg, hogy bármilyen ok miatt a pálya játszhatatlan, vagy ha olyanok a körülmények, hogy a verseny megfelelő lebonyolítása nem lehetséges, match playben és stroke playben egyaránt elrendelheti a játék ideiglenes felfüggesztését, vagy stroke play esetén minősítheti a játékot érvénytelennek, mintha meg sem történt volna, ezzel a kérdéses kör összes eredményét törölve. Amennyiben egy kör törlésre kerül, a már foganatosított büntetések is törölődnek.

## 9. A LABDA

### 9-1. Általános

Az FIG (Federation for International FootGolf) meghatározása szerint a játékosok által használt labdának meg kell egyeznie egy hivatalos 5-ös méretű futball labda méretével, amelynek kerülete és súlya nem lehet több vagy kevesebb, mint 68-70 cm és 410-450 g.

A játékos felelőssége, hogy a megfelelő méretű labdával játszon. Minden játékosnak célszerű megjelölnie a labdáját, hogy az könnyen beazonosítható legyen, mint a sajátja.

### 9-2. Játékra alkalmatlan labda

A labda alkalmatlan a játékra, ha nyilvánvalóan szakadt, repedt, bármely más módon sérült, vagy furcsa formájú. Nem tekinthető játékra alkalmatlannak, ha csak kosz, sár vagy bármely más anyag borítja, ha a felülete karcos, a festése sérült, vagy megváltozott a színe.

Amennyiben a játékos okkal feltételezi, hogy játék közben az adott szakaszon a labdája játékra alkalmatlanná vált, büntetés nélkül felemelheti a labdát, hogy eldönthesse az tényleg alkalmatlan-e a játékra vagy sem.

Mielőtt felemelné a labdát, köteles bejelenteni szándékát, match playben ellenfelének, stroke playben játékosársának vagy jegyzőjének, majd meg kell jelölnie a labda helyzetét. Ezután felemelheti és megvizsgálhatja, biztosítva a lehetőséget ellenfelének, jegyzőjének vagy játékosársának, hogy szintén megvizsgálhassa a labdát és megfigyelhesse annak felemelését és visszahelyezését, illetve cseréjét. A felemelt labdát nem szabad megtisztítani.

Amennyiben a játékos nem követi ezt az eljárást vagy annak bármely részét kihagyja, vagy úgy emeli fel a labdáját, hogy nincs különösebb oka azt feltételezni, hogy a labda alkalmatlan a további játékra, egy rúgás büntetést kap.

Ha bebizonyosodik, hogy a labda a szakasz befejezése előtt alkalmatlanná vált a további játékra, a játékos lecserélheti azt egy másikra, amit a felvett labdájának megjelölt helyére kell visszahelyeznie. Ha az eredeti labda alkalmasnak bizonyul a játék folytatására, azt kell visszahelyeznie. Amennyiben a játékos úgy cseréli le a labdáját, hogy erre nem jogosult, és azzal folytatni kezdi a játékot, a szabály megsértéséért általános büntetést kap.

Ha egy rúgás következtében a labda kilyukad, a rúgást törölni kell és a játékosnak egy új labdával az eredeti elrúgás helyéhez lehető legközelebb eső helyről kell folytatnia a játékot, ebben az esetben nem jár büntetés.

**SZABÁLYSÉRTÉSÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:** Match play – szakaszvesztés; stroke play – 2 rúgás büntető. Amennyiben a játékos már kapott általános büntetést a szabálysértésért, további büntetést nem kell kapnia e szabály szerint.

*Megjegyzés: Ha az ellenfél, jegyző vagy játékosárs meg szeretné vitatni az eljárás helytelenségét, ezt az előtt kell megtenniük, mielőtt a játékos új labdával folytatná a játékot.*



## 10. LYUK

A „lyuk” átmérője 50-53 cm, mélysége pedig legalább 30 cm kell, hogy legyen. A lyuknak belülről bélelve kell lennie egy fém vagy műanyag csészével.

### *Labda a lyukban (elvárások és engedmények)*

Az alapelv szerint azt a labdát kell a lyukba juttatni, amivel megkezdjük a játékot az elrúgóhelyen; máskülönben a játékost kizárhatják. A labdát csak két szakasz között lehet kicserélni (kivéve természetesen abban az esetben, ha valahol elveszett, vagy vízakadályban rekedt, stb.). Szakaszt feladni a labda lyukba juttatása nélkül csak bizonyos játékformák esetében megengedett (pl. Stableford).

A játékos, miután a labdát a lyukba juttatta, mindig köteles kivenni azt onnan, annak érdekében, hogy ne zavarja a további játékmenetet, ha a játékos elmulasztja ezt megtenni és emiatt játékostársának labdája kipattan a lyukból, a labdát lyukban lévőnek kell tekinteni, a játékos pedig egy rúgás büntetést kap.

A labda akkor tekinthető lyukban lévőnek, ha a lyuk körületén belül nyugalomba kerül és teljes terjedelmével a lyuk pereme alatt fekszik.

**MATCH PLAY:** *A játékos megadhatja ellenfelének a következő rúgását, amivel úgy gondolja, hogy a másik a lyukba fogja juttatni a labdát. A megadott rúgást nem lehet elutasítani, és visszavonni sem. Amennyiben a játékos akinek a következő rúgást megadták, mégis elvégzi a következő rúgást, az az eredményen már nem változtat, még ha kimarad, akkor sem.*

### *A játék felfüggesztése, villámlás*

Ha a játékot vészjelzéssel (pl. kürtszó) felfüggesztették, meg kell szakítani a játékot, fel kell venni a labdát, és akkor kell újrajátszani a szakaszt, ha a játék újra folytatható. Megengedett a már megkezdett szakasz befejezése, ha minden játékos beleegyezik. (Nem kötelező megvárni a játék hivatalos felfüggesztését, ha valaki úgy érzi, hogy a körülmények veszélyesek!) Ha a játékos komoly indok nélkül függeszti fel a játékot, például erősen esik az eső, kizárásra kerül.

### *Gyakorlás a pályán*

A gyakorlás a pályán nem megengedett a verseny napján, sem az adott kör előtt, sem közben (többnapos verseny esetén körök között sem).

## 11. AZ ELRÚGÓHELY

### *Előkészületek*

- Jelöljük meg labdánkat vízálló tollal vagy egy matricával, hogy biztosítsuk azonosíthatóságát.
- A játékosoknak ellenőrizniük kell hendikepjüket a score-kártyán és ki kell cserélniük játékostársukéval.

- A játékosoknak figyelmesen végig kell olvasniuk a Helyi Szabályokat.
- A játékosoknak érdemes bemelegíteniük (annak érdekében, hogy elkerüljék a sérüléseket).

### *A kezdés joga, a játék rendje*

Az első elrúgóhelyen a kezdés jogát a játékosok döntenek el. A következő elrúgóhelyeken az előző szakasz győztesét illeti meg a kezdés joga, akit a következő legalacsonyabb eredményt elért játékos követ, ha két játékos azonos eredményt ért el a korábbi szakaszon, annak a játékosnak kell megkezdnie a következő szakaszt, aki az előzőn korábban kezdett.

**MATCH PLAY:** *Azt a játékost illeti meg a kezdés joga, aki az előző szakaszt megnyerte.*

### *Felcserélt sorrend*

Ha nem a soron következő játékos folytatja a játékot, a rúgás érvénytelen és a játékos egy rúgás büntetést kap. Ha a játékosok, előnyszerzés céljával, megegyeznek a felcserélt sorrendben, Büntetésük kizárás.

**MATCH PLAY:** *A játékos elveszíti a szakaszt.*

### *Az elrúgóhelyen*

Az „elrúgóhely” a megjátszott szakasz kezdőpontja. Ez egy négyszögletes terület, melynek hossza két méter és a lyuk felé eső sarkait elrúgóbóják jelölik. A labdát ezen a területen belül kell elhelyezni; viszont a játékos állhat kívül is. A labda az elrúgóhelyen kívül esőnek akkor tekintendő, ha teljes terjedelmével azon kívül helyezkedik el.

### *Játék az elrúgóhelyen kívülről*

Ha játékos az elrúgóhelyen kívülről kezdi meg a játékot, a rúgás nem érvényes és a játékos egy rúgás büntetést kap. Ezután meg kell ismételnie a kezdőrúgást az elrúgóhelyen belülről (harmadik rúgás). Abban az esetben, ha a játékos nem ismétli meg a kezdőrúgást, kizárásra kerül.

**MATCH PLAY:** *Nincs büntetés; viszont az ellenfél azonnal követelheti, hogy a játékos érvénytelenítse rúgását és ismétlje meg a megfelelő pozícióból.*

### *Játék nem a szakaszhoz tartozó elrúgóhelyről*

Ha a játékos nem a szakaszhoz tartozó elrúgóhelyről kezdi meg a játékot (még akkor is ha az távolabb helyezkedik el a lyuktól és ezáltal az érvénytelen rúgással nem jut előnyhöz), ugyanaz a szabály lép életbe, mintha elrúgóhelyen kívülről kezdené meg a játékot (lásd annál a résznél).

### *Rúgások*

A kezdőrúgást kizárólag a földre helyezett labdával lehet elvégezni, amit az érintett játékos bal vagy jobb lábával egyaránt megtehet.

## Rúgásfajták:

- lábfejjel rúgás, csüd rúgás, sarokkal rúgás
- külsővel rúgás
- belsővel rúgás

Ezek bármelyike használható a játék közben. Nem megengedett a labda talppal való érintése. A rúgás egy folyamatos mozdulat, a láb a rúgás előtt nem érhet a labdához. Minden labdaérintés egy rúgásnak számít.

## Elrúgóbóják

A kezdőrúgás előtt az elrúgóbóják mozdíthatatlan mesterseges tárgynak számítanak, tilos elmozdítani a helyükről (2 rúgás büntetés). Viszont a kezdőrúgás elvégzése után már mozdítható torlasznak minősülnek, büntetés nélkül elmozdíthatjuk, ha zavarja a következő rúgásunkat.

## Könnyítés

Az elrúgóhelyen kiegyengethetjük a talajt, megigazíthatjuk a fűvet. Bármely zavaró tárgy (akár természetes vagy mesterseges, kivéve az elrúgóbójákat), büntetés nélkül eltávolítható. Tilos viszont bármely mozdítható vagy mozdíthatatlan tárgyat megrongálni. Ha valaki megrongál egy mozdíthatatlan tárgyat, egy rúgás büntetést kap.

## Elhibázott rúgás

Minden labdára irányuló rúgáskísélet egy rúgásnak számít, még akkor is, ha nem találtuk el a labdát. Elhibázott rúgás után a labda játékban marad és nem érinthetjük meg.

## Tanácsok és a játékvonal jelzése

„Tanács” bármilyen információ vagy javaslat, ami befolyásolhatja a játékost játékában, vagy rúgásmódjában. Informálódás a szabályokról vagy a távolságokról, vagy olyan általános információkérés, mint az akadályok helyzete, vagy a zászló pozíciója a green-en, tanácsnak számítanak. A játékosok egymásközt megvitathatják a távolságokat, az akadályok helyzetét vagy a játéktéren kívül eső területek határait, a zászló helyzetét, a szabályokat és más általános körülményeket. Ha nem látjuk a green-t az elrúgóhelyről, megkérhetünk valakit, hogy mutassa meg annak helyzetét. Az a játékos, aki kérés nélkül ad tanácsot, nem kap büntetést. De ha egy játékos téves információt ad, egy rúgás büntetést kap.

## PROVIZÓRIKUS ÉS ELVESZETT LABDA

### Provizórikus labda

„Provizórikus labda” az, amelyet egy olyan labda helyett játszanak meg, amely a vízakadályon kívül elveszhetett, vagy határon kívüli területen lehet.

### Elveszett labda

Egy labdát akkor kell „elveszettnek” nyilvánítani ha:

- öt perc keresés után nem lett meg, vagy nem azonosítható, mint a játékos saját labdája; vagy

- ha a játékos a provizórikus labdáját elrúgja onnan, ahol az eredeti labdáját keresték, vagy a lyukhoz közelebből; vagy
- ha a játékos játékba hozott egy másik labdát, amiért megkapta a büntetést; vagy
- ha a játékos játékba hozott egy másik labdát, mert tudjuk, vagy biztosak vagyunk benne, hogy a labdáját, amit nem találtunk meg, elmozdította valamilyen külső tényező, akadályban van rendellenes talajviszonyok között, vagy vízakadályban rekedt; vagy
- ha a játékos cserelabdával rúgást végzett.

Provizórikus, vagy egyéb labda rúgásával töltött idő nem számít bele a keresésre fordítható öt perces időkeretbe.

Ha egy labda valószínűleg elveszett, vagy határon kívüli területen van, helyettesítsük egy másik labdával lehetőleg az eredeti elrúgás helyéről, de nem közelebb a lyukhoz. Be kell jelentenünk, hogy „ideiglenes” labdát játszunk és folytatni kell a játékot amíg oda nem érünk az eredeti labda feltételezett helyzetéhez. (Ezután a játékos folytathatja a játékot a fejezetben leírtak szerint) Ha a játékos nem jelenti be érthetően, hogy provizórikus labdát fog megjátszani, cserelabdának kell tekinteni és akkor is azt kell továbbjátszania, ha az eredeti labdája megkerül.

### A labda tisztítása

A játékosok csak a két szakasz között tisztíthatják meg a labdájukat.

## 12. JÁTÉKTÉR (FAIRWAY, ROUGH)

### Meghatározás

Fairway: a lyuk felé vezető „út” részei:

- Fairway (nyírt sáv)
- Semi-rough (hosszabb fű)
- Rough (mély fű)
- Más Tee
- Más Green

Semi-rough: a szegély: a nyírt sávon kívül helyezkedik el, a fairwayt határolja, a fű vágási magassága 40-50 mm. Körülöleli az elrúgóhelyeket és a greeneket is.

Rough: a szegélyen kívül található, körülveszi a szakaszokat, olyan terület, ahol a fű vágási magassága magas (>10 cm) vagy vágatlan, illetőleg olyan terület, ahol különböző növények (fák, bokrok) találhatóak.

Más tee: minden más kiindulópont, ami a játszott szakaszon kívül helyezkedik el.

Más green: minden más célterület, ami a játszott szakaszon kívül helyezkedik el.

A „játéktér” magában foglalja az összes fairway-t, semi-rough-ot, rough-ot, a green előtti területeket, minden elrúgó-helyet és green-t, még akkor is, ha azok nem tartoznak az éppen játszott szakaszhoz. Ha a játékos a pálya más területén tartózkodik (elrúgóhely, homokcsapda, vízakadály, határon kívüli terület, célterület) az ezekre vonatkozó fejezetekben olvasson utána.

### *Egymáshoz közel fekvő labdák*

Abban az esetben, ha két labda olyan közel fekszik egymáshoz, hogy zavaró a játékos számára játékosársának labdája, annak lejelölése után fel kell venni, majd miután a másik labdát továbbjártatták, visszahelyezni.

### *Kezdési jog (Megtiszteltetés)*

Arra a játékosra, akinek elsőként kell játszania az elrúgóhelyről, szokás mondani, hogy övé a „megtiszteltetés”.

### *Játékvonal*

A játékvonal az az irány amelyen – a játékos szándéka szerint – a labdának haladnia kellene a rúgás után, valamint egy ésszerű távolság mindkét oldalán a szándékolt iránynak. A játékvonal iránya a talaj fölött halad, de nem megy túl a lyukon.

### *Match Play változatai*

- Single (egyéni játék): mérkőzés, ahol egy játékos egy másik ellen játszik.
- Threesome (háromszemélyes mérkőzés): mérkőzés, ahol egy játékos két másik ellen játszik és mindkét fél egy-egy labdát használ.
- Foursome (négy személyes mérkőzés): mérkőzés, ahol két játékos másik kettő ellen játszik és mindkét páros egy-egy labdát használ.
- Three-ball (háromlabdás mérkőzés): ebben a formában három játékos küzd egymás ellen és mindenki a saját labdáját használja. Mind a hárman két mérkőzést játszanak.
- Best-ball (mérkőzés a legjobb labdával): mérkőzés, ahol egy játékos kettő vagy három másik játékos legjobb labdája ellen játszik.
- Four-ball (négylabdás mérkőzés): ebben a játékformában két játékos jobban fekvő labdája játszik másik két játékos jobb labdája ellen.

### *Stroke Play változatai*

- Single (egyéni játék): mérkőzés, ahol mindenki a saját eredményéért játszik.
- Foursome (négy személyes mérkőzés): mérkőzés, ahol két-két játékos alkot egy-egy csapatot és páronként egy labdát használnak.
- Four-ball (négylabdás mérkőzés): mérkőzés, ahol két-két játékos alkot egy-egy csapatot és mindenki a saját labdáját használja. A két játékosé közül az alacsonyabb rúgásszám a csapat szakaszeredménye. Ha egyiküknek nem sikerül befejezni a szakaszt, nem kap büntetést.

### *A labda azonosítása*

Ha egy játékos nem tudja megállapítani, hogy a kérdéses labda az övé-e vagy sem, lejelölheti és felemelheti azonosítás céljából. Mielőtt ezt megtenné, köteles tájékoztatni játékosársát tervéről, az azonosítási folyamatot pedig úgy kell végrehajtani, hogy a játékosárs megfigyelhesse azt. Ha szükséges az azonosításhoz, hogy megtakarítsa a labdát, megteheti, de csak azt a részét, ami az azonosítójelet tartalmazhatja. Ezután a labdát vissza kell helyezni a felemelés előtti eredeti helyére.

### *A labda elmozdul keresés közben*

Ha a játékos véletlenül elmozdítja labdáját keresés közben, egy rúgás büntetést kap és vissza kell helyeznie oda, ahonnan elmozdult (ha ez a, labdakeresés meghatározása szerint, rendellenes talajviszonyok között történik, vagy mesterséges torlaszban, nem jár érte büntetés). Ha a játékos nem helyezi vissza eredeti helyére a labdáját, és elrúgja, két rúgás büntetést kap. Ha egy játékosárs mozdítja el a labdát, szintén vissza kell helyezni eredeti helyére, de ilyenkor nem jár büntetés.

### *Tanácsok és játékvonal*

A játékosok megvitathatják a távolságokat, az akadályokat, a játékhatóron kívüli területekkel kapcsolatos helyzeteket, a zászló helyzetét, a szabályokat és más általánosságokat. Ha valaki nem látja a zászlót, megkérhet mást, hogy mutassa meg a játékvonalat. (ha bármilyen jelzés lett elhelyezve a játékvonalon, azt el kell távolítani, vagy ha valaki mutatja az irányt, el kell jönnie az útból mielőtt a rúgást elvégzik.)

### *Tilos bármit is letörni vagy elmozdítani a labda útjából*

A labdát úgy kell megjátszani, ahogy megtaláltuk. A következő rúgás előtt tilos letörni bármilyen növényt vagy rögzített tárgyat azzal a céllal, hogy javítsuk a labda helyzetét, a játékos rúgáshoz való beállításának körülményeit, vagy a játékvonalat (1 rúgás büntetés). A játékos abban az esetben is egy rúgás büntetést kap, ha próbarúgást végez és eközben bármit úgy tör le, hogy azzal a rúgásának körülményeit javítja.

### *Laza természetes hordalék*

A falevelek, gallyak, kövek, vágott fű vagy bármely más természetes hordalék büntetés nélkül elmozdítható. Ha ennek következtében labdája elmozdul, a játékos egy rúgás büntetést kap és vissza kell helyeznie a labdát eredeti helyére. Megjegyzés: a homokot és a laza földet kizárólag a greenről lehet eltávolítani; a pálya más részén a fairway-en, rough-ban vagy a homokcsapdában tilos. (két rúgás büntetés).

### *Mozdítható mesterséges torlaszok*

Üvegek, dobozok, jelölések, karók (sárga, piros, kék) vagy bármely más mesterséges tárgy, ami mozdítható torlasznak minősül, büntetés nélkül elmozdítható. Ha ennek következtében a labda elmozdul, a játékos büntetés nélkül visszahelyez-

heti eredeti helyére. A labdát is el lehet mozdítani, ha benne vagy rajta fekszik. Ebben az esetben a torlasz eltávolítása után a labdát vissza kell helyezni.

*Megjegyzés: tilos a pályahatárt jelző karókat elmozdítani (egy rúgás büntetés).*

Karók és festett vonalak jelentése:

Fehér – játéktér széle

Piros – oldalsó vízakadály

Sárga – vízakadály

Kék – javítás alatti terület, ezen belül tilos labdát keresni és rúgást végezni

### **Mozdíthatatlan mesterséges torlaszok**

Ha a mesterséges burkolattal ellátott utak, ösvények, vagy más rögzített tárgyak, például padok zavarják a labda fekvését, helyzetét, vagy a rúgást, büntetés nélkül jár könnyítés (de abban az esetben nem, ha csak a játékvonalat keresztezik!) A könnyítést úgy kell igénybe venni, hogy meg kell keresni azt a legközelebb eső pontot, nem közelebb a zászlóhoz, ahol már a torlasz zavaró hatása nem érvényesül és ettől a ponttól egy lépésre kell a labdát helyezni.

*Fontos: megeshet, hogy a legközelebb eső pont a könnyítés igénybevételéhez egy bokorban, vagy a roughban, vagy egy lejtőn van. Ebben az esetben sem kötelező igénybe venni a könnyítést, megjátszhatjuk a labdát úgy is, ahogy fekszik. A játékhathatárt jelző mozdíthatatlan torlaszoknál nem jár a könnyítés. Mindezek mellett, a Helyi Szabályok megnevezhetnek bizonyos tárgyakat, mint a pálya részét, ebben az esetben sem jár a könnyítés.*

## **RENDELLENES TALAJVISZONYOK**

### **Javítás alatt álló terület**

A Bizottság, vagy meghatalmazott képviselője megjelölheti a pálya bármely részét, mint „javítás alatt álló területet”. Ezek a területeken belül minden föld, fű, bokor, fa, vagy más növény a felújítás alatt álló terület részét képezi. Ide tartozik minden elszállításra összegyűjtött tárgy, és a pályamunkások által ásott árok is, még akkor is, ha nincs külön megjelölve. A pályán hagyott vágott fű és azok a tárgyak, amiket nem szándékoznak elszállítani, nem számítanak javítás alatt álló területnek, hacsak nincs úgy jelölve. Ha a felújítás alatt álló terület határát karókkal jelölték, a karókat ezen terület részének kell tekinteni és a terület széleit a karókat összekötő képzeletbeli vonalak jelölik. Ha ezen területek jelölésére karókat és festett vonalakat is alkalmaztak, a karók a területet jelölik a vonalak pedig széleit. Ha a terület széleit vonalak jelölik, azok a terület részét képezik. A labda akkor van a felújítás alatt álló területen, ha belül helyezkedik el, vagy bármely része a földön fekszik. A felújítás alatt álló terület határait jelző karók torlaszoknak minősülnek.

*Megjegyzés: A Bizottság hozhat olyan helyi szabályt, ami megtiltja a játékot a felújítás alatt álló területről, vagy olyan környezetkímélő területről, ami felújítás alatt állónak minősül. A játékosnak ebben az esetben meg kell keresnie a legközelebbi pontot, ahol sem ő, sem a labda nincs ezen a területen belül, és onnan egy lépés távolságon belül, de nem közelebb a lyukhoz kell helyezni a labdát.*

### **Játszhatatlan labda**

Abban az esetben, ha a labda kivételesen rossz helyzetbe kerül, érdemes játszhatatlannak nyilvánítani. A játékos szabadon dönthet erről, még a jegyzőjének engedélyét sem kell kérnie. Ebben az esetben három lehetőség kínálkozik a labda helyezésére, egy rúgás büntetésért.

#### **A játékos:**

1. két lépés távolságon belül, nem közelebb a lyukhoz, helyezheti a labdát, egy rúgás büntetésért.
2. a lyuk és a labda közötti vonalon hátrafelé helyezheti a labdát, egy rúgás büntetésért.
3. visszahelyezheti az előző rúgás helyére, egy rúgás büntetésért. Abban az esetben ha a labda, helyezés után játszhatatlan helyzetbe gurul, vagy kerül bármi más okból, nem tehetünk semmit. Vagy megjátsszuk onnan, ahol fekszik, vagy újra játszhatatlannak nyilvánítjuk, újabb büntetésért.

### **Idegen labda**

„Idegen labda” minden olyan labda, ami nem a játékos játékban lévő labdája:

- játékban lévő labda;
- provizórikus labda; vagy
- egy másik játékos labdája;
- egy elhagyott labda; vagy
- a játékos eredeti labdája, ami már nincs játékban.

*Megjegyzés: Játékban lévő labda alatt értjük azt a labdát is, amire a játék során az eredeti labda le lett cserélve, függetlenül attól, hogy a csere szabályos volt, vagy sem.*

Ha a játékos idegen labdát játszik tovább, a rúgás nem érvényes, de két rúgás büntetést kap a hibáért. Ezután a játékosnak vissza kell mennie megjátszani az eredeti labdáját (az idegen labdát vissza kell helyezni). Ha nem találja a saját labdáját, vissza kell mennie az előző rúgás helyére és egy rúgás büntetés után egy új labdát kell megjátszania. Ha a játékos idegen labdával fejezi be a szakaszt és nem javítja ki hibáját, a büntetése kizárás.

## **A LABDA KÜLSŐ TÉNYEZŐNEK ÜTKÖZIK**

### **Külső tényező (Outside Agency)**

Match playben külső tényezőnek számít bármely tényező, amelyik nem a játékos, illetve ellenfél, vagy valamelyik fél azon a szakaszon megjátszott labdája, és nem valamelyikük felszerelése.

Stroke playben külső tényezőnek számít bármely tényező, amelyik nem tartozik a játékosokhoz, nem az aktuális szakaszon bármelyik fél által megjátszott labda, illetve nem bármelyik fél felszerelése. Külső tényezőnek számít egy bíró, egy jegyző, és egy megfigyelő. Sem a szél, sem a víz nem számít külső tényezőnek. Ha a labda eltalál egy távvezetékoszlopot, egy fát, egy nézőt, egy állatot, másik labdát vagy bármely más külső tényezőt, nem jár büntetés, de a labdát úgy kell megjátszani, ahogy ezután fekszik.

**MATCH PLAY:** *Ha a labda eltalálja az ellenfelet, vagy annak felszerelését, nem jár büntetés. Folytathatjuk a játékot ahogy a labda nyugalomba kerül.*

#### **A labda eltalálja a játékost vagy a felszerelését**

Ha a labdával eltaláljuk magunkat vagy felszerelésünket (táska, golfautó, stb.) 1 rúgás büntetést kapunk és a labdát onnan kell továbbjátszani, ahol nyugalomba került.

#### **Nyugalomban lévő labdát egy külső tényező elmozdít**

Abban az esetben, ha a nyugalomban lévő labdát egy külső tényező elmozdítja (néző, állat, játékos, másik labda, stb.) büntetés nélkül vissza kell helyezni eredeti helyére. Ha a labdát felemelték és elvitték, jogosultak vagyunk, büntetés nélkül egy másik labdát a helyére tenni.

**MATCH PLAY:** *Abban az esetben, ha labdakeresés közben ellenfelünk a labdánkat elmozdítja, nem jár büntetés. Amennyiben ez nem labdakeresés közben történik, az ellenfél egy rúgás büntetést kap. A labdát vissza kell helyezni eredeti helyére.*

#### **Elvesztett labda**

Ha a játékos öt perc keresés után sem találja labdáját, vagy ha nem tudja beazonosítani a megtalált labdát, mint sajátját (pl. két hasonló labdát találunk vagy ha nem emlékszünk a márkájára és jelölésére), a labda elveszettnek minősül. A játékos egy rúgás büntetést kap és egy új labdát kell megjátszania az előző rúgás helyéről.

## 13. BUNKERBEN

### **Bunker**

A „bunker” egy mesterségesen kialakított földterületből álló akadály, gyakran üreg, amelyből a fűvet vagy a talajt eltávolították, és homokkal vagy valami hasonlóval helyettesítették. A bunkerben lévő vagy azzal határos füves terület, beleértve a felhalmozott gyepféglafelületet (akár füves, akár földes), nem számít a bunker részének. A bunker fala vagy pereme, amelyen nincs fű, a bunker részét képezi. A bunker széle függőlegesen lefelé terjed, de felfelé nem. Egy labda akkor van a bunkerben, amikor benne fekszik, vagy bármelyik része érintkezik vele.

### **Határok**

A labda bunkerben lévőknek tekintendő ha érintkezik a benne lévő fűvel. A bunkerben lévő füves sziget nem számít a bunker részének.

### **A labda azonosítása**

Ha a játékos nem tudja eldönteni, hogy a labda, amit talált az övé vagy sem, lejelölheti és felveheti, azonosítás céljából. Mielőtt ezt megtenné, köteles tájékoztatni szándékáról játékosársát; máskülönben egy rúgás büntetést kap. Azonosítás után a labdát vissza kell helyezni felemelés előtti helyére, és a legnagyobb körültekintéssel kell az eredeti állapotot visszaállítani (pl. a homok eligazgatása, vagy a labda betakarása, ha szükséges).

### **Egymást zavaró labdák**

Abban az esetben ha két labda olyan közel fekszik egymáshoz, hogy közelségük zavaró, bármelyik lejelölhető és felvehető, majd a másik elrúgása után visszahelyezhető. A legnagyobb körültekintéssel kell az eredeti állapotot visszaállítani (pl. a homok eligazgatása, vagy a labda betakarása, ha szükséges).

### **Mozdítható mesterséges tárgyak**

Abban az esetben ha a labda rendellenes talajviszonyok között fekszik (pl. pocsolyában, felújítás alatt álló területen), vagy a játékos beállítását zavarja, igénybe veheti a könnyítést.

- Büntetés nélkül helyezhetjük a labdát a bunkerben belül (egy lépés) távolságon attól a ponttól, ahol már nem áll fenn a zavaró hatás, vagy a leginkább kiküszöbölhető az, de nem közelebb a lyukhoz.
- Egy rúgás büntetésért helyezhetjük a labdát a bunkerben kívülre, a labdát és a lyukat összekötő vonalon hátrafelé.

### **Vízzel telt bunker**

Abban az esetben ha a bunker teljesen víz alatt van, ezért nem végezhető el a következő rúgás, büntetés nélkül lehet a labdát kihozni, de nem közelebb a lyukhoz lehelyezni.

### **Korábbi lábnyom, betemetett labda**

Ha a labda olyan rossz helyzetbe kerül, amire nincs egyértelmű szabály, nem jár könnyítés. Úgy kell megjátszanunk a labdát, ahogy fekszik, kivéve, ha játszhatatlannak minősítjük (1 rúgás büntetés, lásd lejjebb).

### **Játszhatatlan labda**

Ha a labdát a bunkerben játszhatatlannak minősítjük, három lehetőségünk van helyezni a labdát, lehetőségként egy rúgás büntetésért.

- A bunkerben belül két lépés távolságon belül helyezhetjük az eredeti helyétől, de nem közelebb a lyukhoz, egy rúgás büntetésért.
- A bunkerben belül a játékvonalon hátra helyezhetjük egy rúgás büntetésért.
- Az előző rúgás helyéről folytatjuk, egy rúgás büntetésért.

## **Idegen labda**

Ha a játékos idegen labdával folytatja a játékot, a rúgás nem számít, de két rúgás büntetést kap. Vissza kell mennie a saját labdájával folytatni a játékot (az idegen labdát vissza kell helyezni).

## **A labda saját lábnyomunkba gurul**

Ha a labda saját lábnyomunkba gurul, nem tehetünk semmit. Onnan kell folytatnunk ahol fekszik, kivéve ha játszhatatlannak minősítjük (1 rúgás büntetésért, lásd fentebb).

## **A labda a bunkerben marad**

Ha a játékosnak nem sikerül kirúgnia a labdát a bunkerből, elgereblyézhetjük a nyomokat a következő rúgás előtt.

## **Határon kívülre rúgott labda, elveszett labda**

Ha játékhatóron kívülre rúgjuk a labdát a bunkerből, vagy olyan helyre, ahol az elveszik, egy új labdát kell az eredeti helyére tenni egy rúgás büntetésért – ebben az esetben a bunkerben belül. Mielőtt lehelyezzük az új labdát, elgereblyézhetjük a nyomokat.

# 14. VÍZAKADÁLY

## **Vízakadály**

„Vízakadály” bármelyik tenger, tó, pocsolya, folyó, csatorna, felszíni vízelvezető árok vagy más nyílt vízfolyás (akár tartalmaz vizet, akár nem) és bármilyen hasonló természetű dolog a pálya területén. A vízakadály szélén belüli minden talaj vagy víz a vízakadály részét képezi. Amikor a vízakadály szélét karók jelölik, akkor a karók a vízakadályban lévőknek számítanak, és a vízakadály szélét a karóknak a talaj szintjénél lévő legközelebbi külső pontjai határozzák meg. Amikor a vízakadály meghatározására karókat és vonalat is használnak, akkor a karók a vízakadályt azonosítják be, a vonalak pedig annak szélét jelölik. Amikor a vízakadály szélét egy vonal jelöli a talajon, akkor a vonal maga, a vízakadályon belül van. A vízakadály széle függőlegesen felfelé és lefelé is terjed. Egy labda akkor van a vízakadályban, amikor abban fekszik, vagy bármelyik része érintkezi a területtel. A vízakadályt határoló vagy azt meghatározó karók torlaszoknak minősülnek.

*Megjegyzés: A vízakadály jelzésére használt karóknak vagy vonalaknak sárgának kell lenniük.*

*Megjegyzés: A Bizottság hozhat olyan helyi szabályt, amivel megtiltja a játékot olyan környezet-érzékeny területről, amely vízakadálynak van jelölve.*

## **Határok**

A labda a vízakadályban van ha érinti annak határát. A karók a vízakadályban lévőknek számítanak, ezáltal a vízakadály széleit a karók külső élei határozzák meg.

Ha csak úgy gondoljuk, hogy a labdánk a vízakadályban van Amennyiben a labda túlmege a vízakadályon, és nem látjuk tisztán, végül hol állt meg, csak akkor alkalmazhatjuk a vízakadályra vonatkozó szabályt, ha gyakorlatilag biztos, hogy a labda a vízakadályban van. Máskülönben a labdát elveszetteknek kell nyilvánítani – ebben az esetben az előző rúgás helyéről kell egy új labdát megjátszani, egy rúgás büntetésért.

## **Labda a vízakadályban – lehetőségek**

Abban az esetben, ha a labda vízakadályba kerül, két lehetőségünk adódik.

1. Megjátsszuk a labdát, ahogy fekszik\* (viszont, figyelembe véve bizonyos különleges körülményeket).
2. Egy rúgás büntetésért, a labdát a vízakadályon kívülre helyezhetjük, de nem közelebb a lyukhoz (Vízakadály szabály).

\*Ha a vízakadály környezet-érzékeny területnek van nyilvánítva, ahová a játékos nem léphet be, a második lehetőség szerint kell eljárni.

## **Vízakadály szabály**

Ha a labda vízakadályban van, vagy elveszett benne, helyezhetünk egy labdát a vízakadályon kívül, az alábbiak szerint.

## **Vízakadály (sárga karók)**

- 1.) A játékos egy rúgás büntetésért helyezheti a labdáját, a lyukat a keresztezési ponttal összekötő vonalon hátrafelé (keresztezési pont, ahol a labda útja utoljára áthaladt a vízakadályon).
- 2.) A játékos az előző rúgás helyén helyezheti a labdát egy rúgás büntetésért.

## **Oldalsó vízakadály (piros karók)**

Ugyanazok a lehetőségek (1.+2.) alkalmazhatóak, mint a sárga karók esetén, továbbá:

- 1.) A játékos a keresztezési ponttól két lépés távolságon belül, de nem közelebb a lyukhoz helyezheti a labdát egy rúgás büntetésért.
- 2.) A játékos a keresztezési ponttal szemben (a lyuktól azonos távolságra, az oldalsó vízakadály másik oldalán) két lépés távolságon belül, de nem közelebb a lyukhoz helyezheti a labdát egy rúgás büntetésért.

Ne felejtjük, hogy a Helyi Szabály meghatározhat, további lehetőségként, úgynevezett ejtési pontot (drop zone), ahonnan szintén folytatható a játék.

## **A labda azonosítása**

Amennyiben a játékos nem tudja megállapítani, hogy a megtalált labda a sajátja-e vagy sem, lejelölheti és felemelheti azonosítás céljából. Mielőtt ezt megtenné, köteles tájékoztatni egyik játékostársát szándékáról és lehetővé kell tennie számára, hogy megfigyelhesse a folyamatot; máskülönben 1

rúgás büntetést kap. Csak annyira tisztíthatja meg a labdát, hogy az azonosítása lehetővé váljon, ezután ugyanoda kell visszatennie, ahonnan felemelte.

### Egymáshoz közel fekvő labdák

Abban az esetben, ha két labda olyan közel fekszik egymáshoz, hogy zavaró hatás lép fel, az egyik lejelölése és felemelése után kell megjátsszani a másikat, majd utána visszahelyezni eredeti helyére az elsőt.

### Tanácsok és a játékvonal

A játékosok megvitathatják a távolságokat, a torlaszok helyét vagy a határon kívüli területek helyzetét. Ha nem látjuk a zászlót, megkérhetünk valakit, hogy mutassa meg a játékvonalat. Viszont a rúgás végrehajtásával kapcsolatos kérdésekre vagy tanácsokért két rúgás büntetés jár.

### Laza természetes anyagok

Vízakadályból végrehajtott rúgás előtt tilos megérinteni, vagy elmozdítani a gallyakat, faleveleket, köveket, stb. Szabálysértésért két rúgás büntetés jár.

### Mozdítható mesterséges torlaszok

A torlaszok büntetés nélkül elmozdíthatóak. Ha eközben a játékos megérinti a talajt vagy a vizet, nem kap büntetést. Ha közben a labda elmozdul, büntetés nélkül visszahelyezhetjük.

### Mozdíthatatlan mesterséges torlaszok

Ha a labdánk vízakadályban van, nem vehető igénybe könnyítés hidakról, csatornákból és más rögzített tárgyokról. Ha a játékos úgy dönt, hogy megjátssza a labdát, ahogy fekszik, megérintheti a torlaszokat.

### Rendellenes talajviszonyok

Vízakadályban nem vehető igénybe könnyítés pocsolókból, állatok nyomvonalából, stb. A labdát úgy kell megjátsszani, ahogy fekszik, vagy a vízakadály szabály értelmében egy rúgás büntetésért helyezhető (lásd fent)

#### Játszhatatlan labda

Vízakadályban a játékos nem nyilváníthatja labdáját játszhatatlannak; a vízakadály szabályainak megfelelően kell eljárnia (lásd fent).

### Idegen labda... a vízakadályból megjátssza

Ha a játékos idegen labdát játszik meg a vízakadályból, a rúgás nem számít. Viszont két rúgás büntetés jár érte és a játékosnak vissza kell mennie megjátsszania saját labdáját (az idegen labdát vissza kell helyezni eredeti helyére).

### Vízakadályból játszott labda... vízakadályba kerül

Ha a játékos megjátssza vízakadályban fekvő labdáját, de nem sikerül onnan kirúgnia azt, természetesen a rúgás érvényes rúgásnak számít, de még mindig eljárhat a vízakadály

szabály értelmében (1 rúgás büntetés, lásd fent). Az előző rúgás helyének nem csak a vízakadályon belüli utolsó rúgás számít, de lehetséges a vízakadályon kívülről tett utolsó rúgás helyét is választani.

### Vízakadályból megjátsszott labda... határon kívül kerül vagy elveszik

Ha a vízakadályból megjátsszott labda elveszik, vagy játékhatóron kívülre kerül, egy rúgás büntetésért, egy új labdát kell az előző rúgás helyére tenni – ebben az esetben a vízakadályon belül. Viszont további egy rúgás büntetésért folytathatjuk a játékot a vízakadály szabályainak megfelelően (lásd fent).

### Egynél többször megrúgott labda

Ha egy rúgás során a játékos egynél többször ér a labdához, egy rúgás büntetést kap.

## 15. HATÁRON KÍVÜLI TERÜLET ÉS PROVIZÓRIKUS LABDA

### Határon kívüli terület (Out of Bounds)

„Határon kívüli terület” az, ami a pálya határain túl van, vagy a pálya bármelyik része, amelyet a Bizottság akként jelöl. Amikor a határon kívüli területet karókra, vagy egy kerítésre hivatkozva határozzák meg, vagy úgy, hogy a karókon vagy egy kerítésen túl van, a határvonalat a karóknak vagy kerítésoszlopoknak (de nem a szöveget bezáró támasztékoknak) a talaj szintjénél lévő legközelebbi belső pontjai határozzák meg. Amikor a határon kívüli terület meghatározására karókat és vonalat is használnak, akkor a karók a határon kívüli területet határozzák meg, a vonalak pedig annak szélét jelölik. Amikor a határon kívüli terület szélét egy vonal jelöli a talajon, akkor a vonal maga határon kívüli területen van. A határon kívüli területet meghatározó vonal függőlegesen felfelé és lefelé is terjed. A labda akkor van határon kívüli területen, amikor teljes terjedelmében határon kívüli területen van. A játékos megjátsszhat egy határon belüli labdát úgy, hogy ő maga határon kívüli területen áll. A határon kívüli területet jelölő tárgyak, úgymint falak, kerítések, karók és korlátok nem torlaszok és mozdíthatatlannak tekintendők.

1. Megjegyzés: A határon kívüli területet jelző karók vagy vonalak lehetőség szerint legyenek fehérek.

2. Megjegyzés: A Bizottság hozhat olyan helyi szabályt, amely szerint a határon kívüli területet jelölő, de azt nem meghatározó karók mozdítható torlasznak minősülnek.

### Provizórikus labda

„Provizórikus labda” az, amelyet egy olyan labda helyett játszanak meg, amely a vízakadályon kívül elveszhetett, vagy határon kívüli területen lehet.

## **Határok**

A labda határon kívül van, ha teljes terjedelmében kívül helyezkedik el. A pályahatárt jelző (fehér) karók a határon kívül helyezkednek el, így a határ a karók a pálya felőli belső élük mentén helyezkedik el. Legkönnyebben úgy állapíthatjuk meg, hogy a labdánk kívül van vagy sem, ha a karó mögé állva a szomszédos karó felé nézve mérjük fel a határvonalat. A pályahatárokat a Helyi Szabályok is rögzíthetik, így megeshet, hogy azok nincsenek jelölve fehér karókkal.

## **Határon kívüli labda**

Ha a labda határon kívülre kerül, csupán egy lehetőségünk van, az előző rúgás helyéről kell újra, egy rúgás büntetésért folytatni a játékot. Viszont, ha korábban már megjártunk egy provizórikus labdát, úgy az a labda jön játékba, egy rúgás büntetésért.

## **A játékos határon kívül, de a labda a pályán**

A játékos állhat a határon kívüli területen, hogy megjártsszon egy határon belül lévő labdát. Ebben az esetben elmozdíthatja a határon kívül található laza természetes hordalékokat (leveleket, köveket, stb.) és a mozdítható mesterséges tárgyakat. Viszont nem vehet igénybe könnyítést, a határon kívüli mozdíthatatlan mesterséges torlaszok és rendellenes talajviszonyok (pocsolyák, felújítás alatt álló területek, és álatok útvonalai) miatt. Soha nem vehetünk igénybe könnyítést a határokat jelző tárgyak miatt, függetlenül attól, hogy azok mozdíthatóak vagy sem.

## **Provizórikus labda megjátszása**

Ha nem biztos, hogy megtaláljuk a labdánkat, vagy vélhetően határon kívül került, használhatunk provizórikus labdát, hogy időt spóroljunk. Ilyenkor be kell jelenteni, hogy a következő egy „provizórikus labda” és az előző rúgás helyéről kell megjátszanunk. Ezután ezt a labdát kell továbbjátszani, míg el nem érjük az eredeti labdánk vélhető helyét. Csak addig játszhatunk provizórikus labdával, míg az eredeti labdánkat keresni nem kezdjük. Abban az esetben, ha eredménytelen a keresés és visszatérünk megjátszani a provizórikus labdát, onnantól az nem számít provizórikusnak, új labda, amit játékba hoztunk (egy rúgás büntetésért). Ha labdánk vízakadályba került, nincs lehetőségünk provizórikus labdát játszani.

## **Be nem jelentett provizórikus labda**

Ha megjártunk egy második labdát és nem jelentjük be érhetően, hogy az „provizórikus”, az új labdánk kerül játékba egy rúgás büntetés mellett. Ebben az esetben eredeti labdánk elveszettnek minősül és semmilyen körülmények között sem játszhatunk azzal tovább (máskülönben idegen labdát játszánánk meg).

## **Provizórikus labda helyzetben**

Ha provizórikus labdánkat sikerül jó helyre juttatnunk, előnyt jelenthet, ha nem találjuk meg eredeti labdánkat. Ebben az

esetben előfordulhat, hogy nem kezdjük keresni eredeti labdánkat. Viszont nem jelenthetjük ki egyszerűen, hogy első labdánk elveszett. Ha megtaláljuk eredeti labdánkat (öt perc keresésen és játékhátáron belül) azt kell folytatnunk.

## **Provizórikus labda megjátszása a lyukhoz közelebről, mint eredeti labdánk vélhető helyzete**

Egészen addig a pontig játszhatjuk provizórikus labdánkat, ahol vélhetőleg eredeti labdánk megtalálható. Provizórikus labdánk tovább haladhat ezen a ponton, viszont utána már nem rúghatunk bele. Ha tovább játszunk provizórikus labdánkat, mielőtt megpróbálnánk megkeresni eredeti labdánkat, automatikusan az jön játékba és egy rúgás büntetést kapunk.

## **Megtaláljuk eredeti labdánkat a pályán**

Ha megtaláljuk eredeti labdánkat öt perc keresésen belül és nincs határon kívüli területen, azzal kell folytatnunk a játékot. Fel kell venni a provizórikus labdát és az azzal tett rúgások nem számolódhatnak fel.

## **Megtaláljuk eredeti labdánkat, de az játszhatatlan**

Ha megtaláljuk eredeti labdánkat (öt perc keresésen belül és nincs határon kívüli területen), azzal kell folytatnunk a játékot, még akkor is, ha rossz a fekvése, vagy játszhatatlan. Provizórikus labdánkat semmilyen körülmények között nem játszhatjuk tovább (máskülönben idegen labdát játszánánk meg). Amennyiben játszhatatlannak nyilvánítjuk eredeti labdánkat, a játszhatatlan labda szabályainak megfelelően kell eljárunk még akkor is ha vissza kell menni az előző rúgás helyére.

## **Eredeti labdánk határon kívüli területre került vagy elveszett**

Ha eredeti labdánk játékhátáron kívüli területre kerül vagy nem találjuk meg öt perc keresésen belül, provizórikus labdánk jön játékba és kapunk egy rúgás büntetést, eredeti és provizórikus labdánkkal tett rúgásaink egyaránt beleszámítanak az eredménybe.

## **16. A GREENEN**

### **Green**

A „green” a játékban lévő szakasznak az a területe, amely speciálisan a gurításra szolgál, vagy egyébként a Bizottság ekként határoz meg. Egy labda akkor van a greenen, ha bármelyik része érintkezik vele.

### **Putt-vonal (Line of Putt)**

A „putt-vonal” az az útvonal, amerre a greenen történő rúgás után a labda – a játékos szándéka szerint – haladni fog. A putt-vonal nem terjed tovább a lyuknál.



**A Green és a körülötte lévő terület**

Egy labda akkor van a greenen, ha bármelyik része érintkezik vele. A szabályok értelmében a green pereme (fore green) nem része a greennek, viszont játéktérnek számít (lásd a „Fairway és rough” részt).

**A játék rendje**

Az a játékos folytatja a játékot, akinek labdája távolabb helyezkedik el a lyuktól (függetlenül attól, hogy egyikük labdája a greenen van, a másik pedig még nem). Mindamellet a játékosok eltérhetnek ettől a sorrendtől a greenen és a green körül egyaránt, hogy időt spóroljanak. Ilyen esetben nem jár büntetés. Ha viszont a játékosok taktikai okokból állapotodnak meg a játék rendjétől való eltérésben, büntetésük kizárás.

**MATCH PLAY:**

*Ha az egyik játékos úgy rúgja el labdáját, hogy nem ő következne, nem kap büntetést, de ellenfele kérheti rúgásának érvénytelenítését és a helyes sorrendben történő megismétlését.*

**A labda lejelölése és felemelése**

A greenen megjelölhetjük a labda helyzetét és ezután felemelhetjük azt. A jelölést labdajelölővel vagy pénzérmével kell elvégezni.

**A labda elmozdul jelölés közben**

Ha a labda, vagy a jelölő elmozdul jelölés, felemelés vagy visszahelyezés közben, visszahelyezhetjük eredeti helyére büntetés nélkül.

**Idegen labda**

Ha egy játékos észreveszi, hogy a labda, amit megjátszott nem a sajátja, vissza kell mennie megjátszani eredeti labdáját. Az idegen labdával végzett rúgások nem számítanak, de a játékos két rúgás büntetést kap. Amennyiben nem találja meg saját labdáját, vissza kell mennie oda, ahonnan az utolsó rúgást végezte saját labdájával és egy újabb rúgás büntetés mellett egy új labdát kell megjátszania. Ha befejezi a szakaszt az idegen labdával és nem javítja ki a tévedést, kizárásra kerül a versenyből.

**Sérült labda**

Ha egy játékos labdája szétreped, elveszíti formáját vagy bármely módon komoly sérülést szenved (nem csak karcos lesz) a szakasz befejezése után lecserélheti büntetés nélkül. Mielőtt ezt megtenné, szándékát be kell jelentenie játékos-társának, lehetőséget adva neki, hogy ellenőrizze a labdát; máskülönben egy rúgás büntetést kap.

**Ne vizsgálgassuk a greent**

Nem szabad kipróbálni a greent sem labdagurítással, sem bármilyen más módon a felszín dörzsölésével, kaparásával (2 rúgás büntetés).

**Laza természetes anyagok**

A falevelek, gallyak, kövek, stb. büntetés nélkül eltávolíthatóak. A homok és a laza talaj szintén eltávolítható a greenen. Ha a labda vagy a jelölő elmozdul miközben eltávolítottuk a laza természetes hordalékot, büntetés nélkül visszahelyezhetjük.

**Mozdítható mesterséges tárgyak**

Kesztyűk, score-kártyák és más mesterséges torlaszok büntetés nélkül eltávolíthatóak. Ha eközben a labda elmozdul, büntetés nélkül visszahelyezhetjük.

**Locsolófej**

Ezek általában a greenen kívül helyezkednek el, de előfordulhatnak annak szomszédságában vagy közvetlen közelében. Ez utóbbi a „játéktér” része, ezáltal a játékosok csak abban az esetben vehetnek igénybe büntetés nélkül könnyítést, ha a locsolófej zavarja a beállást, vagy a rúgást. Ha a locsolófej csupán a játékvonalon van, a labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik. Ha a labda a greenen van és a locsolófej a putt-vonalon található, büntetés nélkül, a legközelebbi pontra lehet helyezni a labdát, nem közelebb a lyukhoz, ahol a zavaró hatás már nem áll fent.

*(Megjegyzés: Ez a pont lehet a greenen kívül is.)*

**Pocsolyák és más rendellenes talajviszonyok**

Abban az esetben, ha a labdánk ilyen helyre kerül, vagy ha a beállításunk, putt-vonalunk esik ilyen területre, jogosultak vagyunk könnyítést igénybe venni. Büntetés nélkül helyezhetjük a legközelebbi pontra, nem közelebb a lyukhoz, ahol a zavaró hatás már nem érvényesül.

*(Megjegyzés: Ez a pont lehet a greenen kívül is.)*

**A labdát eltéríti egy jelölő**

Abban az esetben, ha a labdát eltéríti egy jelölő, az egy „váratlan helyzet”, ilyen esetben büntetés nélkül, úgy kell megjátszanunk a labdát, ahogy fekszik.

**A labdánk eltalál egy másik labdát**

Ha a greenen gurítjuk a labdát és az eltalál egy másik greenen álló labdát, egy rúgás büntetést kapunk. Onnan kell folytatnunk a játékot, ahol a labdánk nyugalomba került, és a másikat vissza kell helyezni eredeti helyzetébe. (Ha a greenen kívülről rúgjuk a labdát nem jár büntetés.)

**MATCH PLAY: büntetés nélkül folytathatjuk a játékot, de az elmozdított labdát vissza kell helyezni.**

**Zászlórúd**

A „zászlórúd” mozgatható függőleges jelző, amelyen vagy van zászló, illetve egyéb anyag, vagy nincs; és a lyuk közepén áll, hogy mutassa annak helyét. A zászlórúd keresztmetszetének

kör alakúnak kell lennie. Kitömött vagy ütéselelyelő anyag, amely túlzottan befolyásolná a labda mozgását, nem használható.

### Zászlórúdnak támaszkodó labda

Ha a labda beszorul a zászlórúd és a lyuk pereme közé, de még nincs teljes terjedelmével a lyukban, megmozgathatjuk vagy óvatosan kivehetjük a zászlórúdat, hogy ezáltal a labda a lyukba essen. Ebben az esetben úgy kell számítani, mintha az utolsó rúgástól került volna a lyukba a labda.

### A labda eltalál egy másik játékost vagy egy külső tényezőt

Ha, a greenen történő rúgás után a labdánk eltalál egy másik játékost, állatot (kivéve rovarokat vagy férgeket), vagy bármilyen mozgásban lévő vagy élő külső tényezőt, a rúgást törölni kell és büntetés nélkül megismételni.

**MATCH PLAY:** Ha a labda eltalálja az ellenfelet vagy felszerelését, nem jár büntetés. Ebben az esetben választhatunk, hogy folytatjuk onnan ahol megállt a labda, vagy töröljük az előző rúgást és megpróbáljuk megismételni (a labdát vissza kell helyezni).

### Egy külső tényező által elmozdított labda

Amennyiben nyugalomban lévő labdánkat egy külső tényező (néző, állat, játékostárs, másik labda, stb.) elmozdítja, büntetés nélkül vissza kell helyeznünk eredeti helyére. Ha a labdát felemelték és elvitték, a játékosnak, büntetés nélkül, egy másik labdát kell a helyére tennie.

**MATCH PLAY:** Ha a labdát az ellenfél elmozdítja, egy rúgás büntetést kap és a labdát vissza kell tenni.

### A labda megáll a lyuk szélén

Ha a játékos labdája megáll a lyuk peremén, azonnal oda kell sétálni és várni 10 másodpercet. Ha ezalatt a labda beesik a lyukba, úgy kell számolni, hogy a labda a lyukban van. Ha 10 másodpercen túl esik a lyukba, akkor is lyukban lévőknek számít, de fel kell számolnunk még egy rúgást.

### A labda kipattan a lyukból

Ha a labda beesik a lyukba, de utána kipattan onnan, nem tekinthetjük lyukban lévőknek, mert ahhoz meg kell állapodnia a lyukban. A labdát újra a lyukba kell juttatni, vagyis meg kell játszani, ahogy fekszik.

### Dupla green

Ha a labdánk egy dupla greenen, a másik lyukhoz eső részen helyezkedik el, úgy kell megjátszani, ahogy fekszik. Ha az idegen lyuk zavaró hatást fejt ki, igénybe vehetünk könnyítést. Büntetés nélkül helyezhetjük át a labdát a legközelebbi pontra, nem közelebb a lyukhoz, ahol a zavaró hatás már nem érvényesül.

### Idegen green

Ha a labdánk egy idegen greenen (lehetséges, hogy golf greenen) fekszik, nem játszhatjuk meg. Büntetés nélkül helyezhetjük a greenen kívülre, nem közelebb a lyukhoz. Az idegen green lehet golf green vagy idegen FootGolf green is.

### Megengedett vagy sem „megadni” a lyukat

Stroke playben nem lehet megadni a rúgást. Ha egy játékos tévedésből felemeli a labdáját, egy rúgás büntetést kap és vissza kell helyeznie azt, majd lyukba juttatnia; máskülönben kizárják.

**MATCH PLAY:** A játékos megadhatja ellenfelének következő rúgását, amivel a labdát a lyukba juttathatja. A megadott rúgást nem lehet visszautasítani, sem visszavonni. Az eredményt nem befolyásolja, ha a játékos akinek következő rúgását megadták, mégis folytatja a játékot.

### Időjárás elleni védelem

A labda időjárási viszonyok elleni védelmét a játékos nem próbálhatja meg vagy nem fogadhat el erre irányuló segítséget mástól sem. Sem rúgás közben, sem mikor a labda mozgásban van. (2 rúgás büntetés).

## 17. NYUGALOMBAN LÉVŐ LABDA ELMOZDÍTÁSA...

### ...a játékos vagy annak felszerelése által

Véletlenül. Keresés\*, irányzás vagy próbarúgás közben: vissza kell helyezni a labdát, 1 rúgás büntetés. (\*Kivétel: ha a játékos a keresést rendellenes talajviszonyok között vagy mesterséges tárgyakban, torlaszokban, továbbá homokkal vagy levelekkel telt akadályban végzi: büntetés nélkül helyezheti vissza labdáját.)

### Laza természetes anyagok

Ezek elmozdítása közben, egy rúgás büntetés mellett a labdát vissza kell helyezni (kivétel a greenen: ott nem jár büntetés).

### Mozdítható mesterséges tárgyak

Mesterséges tárgyak, torlaszok (pl. gereblye) elmozdítása közben: a labdát büntetés nélkül helyezhetjük vissza.

### Jelölés

A greenen, a labda lejelölése közben: a labdát büntetés nélkül helyezhetjük vissza.

### ...külső tényező által

Ha a labdát egy külső tényező, pl. másik játékos, egy néző, egy állat, stb. mozdítja el: a labdát büntetés nélkül helyezhetjük vissza.

**...egy másik labda által**

Ha a labdát egy másik labda találja el és elmozdul: büntetés nélkül helyezhetjük vissza (a másik labdát úgy kell megijátszani ahogy fekszik).

**...a szél által**

Ha a labda a szél miatt mozdul el vagy önmagától (anélkül, hogy a játékos megérintené): a labdát az új helyéről kell megijátszani büntetés nélkül.

**...match playben az ellenfél által**

Ha keresés közben történik, nem jár büntetés, máskülönben az ellenfél egy rúgás büntetést kap. A labdát vissza kell helyezni.

## 18. MOZGÁSBAN LÉVŐ LABDA ELTALÁLJA...

**...a játékost vagy felszerelését**

Ha a játékos eltalálja saját magát vagy felszerelését: egy rúgás büntetés mellett a labdát onnan kell továbbijátszani ahol fekszik.

**...egy külső tényezőt**

Ha a labda eltalál egy külső tényezőt (másik játékos, néző, állat, fa, oszlop, stb.): nem jár büntetés és a labdát onnan kell továbbijátszani ahol fekszik. (Kivétel a greenen: ha a greenen rúgunk és a labda eltalál egy mozgó/élő külső tényezőt, büntetés nélkül kell újra rúgni).

**...egy másik labdát**

Ha a labda eltalál egy másik nyugalomban lévő labdát: büntetés nélkül onnan kell továbbijátszani, ahol fekszik (kivétel a greenen stroke playben: ha a rúgás előtt mindkét labda a greenen volt, két rúgás büntetést kapunk). Az elmozdított labdát vissza kell helyezni.

**...a zászlórudat**

Ha a greenen kívülről rúgunk és a labda eltalálja a nem kezelt zászlórudat: nem jár büntetés, és a labdát onnan kell továbbijátszani ahol fekszik.

**...match playben az ellenfelet**

Nem jár büntetés. Folytathatjuk onnan a játékot ahol a labda fekszik vagy törölhetjük és megismételhetjük az előző rúgást (a greenen a labdát vissza kell helyezni).

## 19. GYAKORLÁS

**19-1. A kör előtt vagy közben****a. Stroke play**

A játékosok nem gyakorolhatnak a verseny pályáján a playoff adott köre előtt vagy stroke play verseny bármely napján, és az előírt kör során, labdagurítással, a felszín dörzsölésével vagy kaparásával nem szabad kipróbálni egyik green felszínét sem. Abban az esetben, ha stroke play verseny során két vagy több kör van tervezve egymást követő napokon, a játékosoknak nem megengedett a gyakorlás a körök között a verseny egyik pályáján sem, amin az adott verseny folytatódni fog, valamint labdagurítással, a felszín dörzsölésével vagy kaparásával nem próbálhatják ki egyik pálya greenjének felszínét sem. AZ 19-1a SZABÁLY MEGSÉRTÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS: Kizárás.

*Megjegyzés: A Bizottság megtilthatja match play versenyben, versenykörülmények között a gyakorlást a verseny pályáin, vagy egy stroke play verseny bármely napján, illetőleg a körök között bármely nap megengedheti a gyakorlást a verseny pályáján vagy a pálya egy részén.*

**b. Match play**

A játékosok gyakorolhatnak a kör előtt, a verseny pályáján, match play verseny bármely napján.

**19-2. Kör közben**

A játékosok nem végezhetnek gyakorló rúgást egy szakasz megijátszása közben.

AZ 19-2. SZABÁLY MEGSÉRTÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS: Match playben – szakaszvesztés; Stroke playben – két rúgás büntetés.

## 20. FELVILÁGOSÍTÁS AZ ELVÉGZETT RÚGÁSRÓL

**20-1. Általános**

Az elvégzett rúgások száma tartalmazza a kiosztott büntetéseket is.

**20-2. Stroke play**

A játékosnak számolnia kell a büntetéseket és tájékoztatnia kell jegyzőjét.

**20-3. Match play****a. Tájékoztatás az elvégzett rúgásokról**

Egy szakasz megijátszása közben az ellenfél kérhet tájékoztatást a játékostól az általa tett rúgások számáról, és egy szakasz megijátszása után, a befejezett szakaszon tett rúgások számáról.

**b. Téves tájékoztatás**

Szigorúan tilos helytelen információt adni ellenfelünknek. Ha a játékos téves információt ad, elveszíti a szakaszt.

A játékos téves tájékoztatást ad:

1. ha nem tájékoztatja ellenfelét, amint lehetősége adódik rá, hogy büntetést kapott, kivéve abban az esetben, ha (a) magától értetődően egy olyan szabály ellen cselekszik, amiért büntetés jár, és ezt ellenfele látja; vagy (b) helyesbíti a tévedést, mielőtt ellenfele elvégzi következő rúgását;
2. téves tájékoztatást ad egy adott szakaszon az elvégzett rúgások számáról és nem helyesbíti a tévedést, mielőtt ellenfele elvégzi következő rúgását; vagy
3. téves tájékoztatást ad egy adott szakaszon az elvégzett rúgások számáról, és ez összezavarja ellenfelét a szakasz eredményével kapcsolatban, kivéve abban az esetben ha helyesbíti a tévedést mielőtt bármelyikük elkezd a következő szakaszt, vagy – ha az volt az utolsó szakasza a mérkőzésnek – mielőtt mindenki elhagyná a greent.

A játékos akkor is téves tájékoztatást ad, ha nem számol fel egy olyan büntetést, amiről nem tudja, hogy kellett volna. A játékos felelőssége a szabályok ismerete.

## 21. A JÁTÉK RENDJE

### 21-1. Stroke play

#### a. A szakasz megjátásának kezdetén

Azt, hogy az első elrúgóhelyen melyik versenyzőnél kell lennie a kezdés jogának, a kiírás sorrendjének kell meghatározni. Kiírás hiányában a kezdési jogot sorsolással döntsék el. A következő elrúgóhelyen az a versenyző rendelkezik a kezdés jogával, amelyik az előző szakaszon a legjobb eredményt érte el. Ezután a második legjobb eredménnyel rendelkező versenyző játszik, és így tovább. Ha egy szakaszon két vagy több versenyzőnek ugyanannyi az eredménye, a következő elrúgóhelyről ugyanabban a sorrendben kell játszaniuk, mint az előzőnél.

Kivétel: hendikep, bogey-, par- és Stableford-versenyek

#### b. A szakasz megjátása során

Miután a versenyzők elkezdtek a szakasz megjátását, a lyuktól legtávolabbi labdát játsszák meg először. Ha két vagy több labda egyenlő távolságra van a lyuktól, vagy a lyukhoz való helyzetüket nem lehet meghatározni, sorsolás útján döntsék el, hogy melyik labda kerüljön elsőként megjátásra. Kivételek: játékot segítő vagy akadályozó labda és négylabdás stroke play

*Megjegyzés: Amikor kiderül, hogy az eredeti labda nem úgy játszó meg, ahogyan fekszik és a játékosnak ahhoz a ponthoz lehető legközelebb kell megjátásania egy labdát, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátázták, a játék rendjét az a pont határozza meg, ahonnan az előző rúgást megtették. Amikor a labdát nem arról a pontról játsszák meg, ahol az előző rúgást*

*megtették, a játék rendjét az a helyzet határozza meg, ahol az eredeti labda nyugalomba került.*

#### c. Sorrenden kívüli játék

Ha egy versenyző sorrenden kívül játszik, nincs büntetés, és a labdát úgy játsszák meg, ahogyan fekszik. Mindazonáltal, ha a Bizottság megállapítja, hogy a versenyzők közös megegyezés alapján játszottak soron kívül, hogy egyiküket előnyben részesítsék; kizárják őket a versenyből.

### 21-2. Match play

#### a. A szakasz megjátásának kezdetén

Azt, hogy az első elrúgóhelyen melyik félnél van a kezdés joga, a kiírás határozza meg. Kiírás hiányában a kezdési jogot sorsolással ajánlott eldönteni. Amelyik fél megnyert egy szakaszt, az a fél rendelkezik a kezdés jogával a következő elrúgóhelyen. Ha a szakasz felezett, a kezdési jogot az a fél tartja meg, amelyiknél az előző elrúgóhelyen volt.

#### b. A szakasz megjátása során

Miután mindkét játékos megkezdte a szakasz megjátását, a lyuktól távolabbi labdát játsszák meg először. Ha a labdák egyenlő távolságra vannak a lyuktól, vagy a lyukhoz való helyzetüket nem lehet meghatározni, sorsolás útján legyen eldöntve, hogy melyik labda kerüljön elsőként megjátásra. Kivétel: legjobb-labdás és négylabdás match play

*Megjegyzés: Amikor kiderül, hogy az eredeti labda nem úgy játszó meg, ahogyan fekszik, és a játékosnak ahhoz a helyhez lehető legközelebb kell megjátásania egy labdát, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátázták, a játék rendjét az a pont határozza meg, ahonnan az előző rúgást megtették. Amikor a labda nem arról a pontról kerül megjátásra, ahol az előző rúgást megtették, a játék rendjét az a helyzet határozza meg, ahol az eredeti labda nyugalomba került.*

#### c. Sorrenden kívüli játék

Ha egy játékos akkor játszik, amikor ellenfelének kellett volna, nincs büntetés, de az ellenfél azonnal követelheti, hogy a játékos vonja vissza az így megtett rúgást, és a sorrendet betartva büntetés nélkül játsszon meg egy labdát onnan, amely a lehető legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátázták.

### 21-3. Provizórikus labda vagy másik labda az elrúgóhelyről

Ha egy játékos provizórikus labdát vagy másik labdát játszik meg az elrúgóhelyről, ezt akkor kell megtennie, miután ellenfele vagy játékostársa megjátáztotta első rúgását. Ha több mint egy játékos dönt úgy, hogy provizórikus labdát játszik meg, vagy több mint egy játékosnak kell egy másik labdát megjátásania az elrúgóhelyről, akkor az eredeti sorrendet kell megtartaniuk. Ha egy versenyző sorrenden kívül játszik meg egy provizórikus labdát vagy másik labdát, akkor a 21-1c vagy 21-2c szabály alkalmazandó.

## 22. TORLASZOK

„Torlasz” bármi, ami mesterséges, beleértve az utak és ösvények mesterséges felszínét és szegélyeit, továbbá a műjeget.

Kivételt képeznek:

- a. A határon kívüli területet jelölő tárgyak, úgymint falak, kerítések, karók és korlátok;
- b. Egy határon kívüli területen lévő mozdíthatatlan mesterséges tárgy bármelyik része; és
- c. árnyék építmény, amelyet a Bizottság a pálya szerves részének nyilvánít.

Mozdítható egy torlasz, ha különösebb erőfeszítés, a játék túlzott késedelme és károkozás nélkül el lehet mozdtítani. Egyébként mozdíthatatlan torlasznak minősül.

*Megjegyzés: A Bizottság hozhat olyan helyi szabályt, hogy a mozdítható torlaszt mozdíthatatlan torlasznak minősíti.*

### 22-1. Mozdítható torlasz

A játékos egy mozdítható torlasz miatt az alábbiak szerint szerezhethet büntetés nélkül könnyítést:

- a. Ha a labda nem fekszik a torlaszban vagy a torlaszon, a torlaszt el lehet távolítani. Ha a labda elmozdul, vissza kell helyezni, és nincs büntetés, feltéve, hogy a labda elmozdulása közvetlenül a torlasz eltávolításának tulajdonítható.
  - b. Ha a labda a torlaszban vagy a torlaszon fekszik, a labdát büntetés nélkül fel lehet emelni, és a torlaszt el lehet távolítani. A labdát a játéktéren (fairway), egy akadályban vagy a greenen kell helyezni, amilyen közel csak lehet ahhoz a ponthoz, amely közvetlenül azon hely alatt van, ahol a labda a torlaszban vagy a torlaszon fekszik, de nem közelebb a lyukhoz.
- A labdát meg lehet tisztítani, ha e szabály értelmében emeljük fel. Amikor egy labda mozgásban van, azt a torlaszt, amely befolyásolhatná a labda mozgását – amely nem bármely játékos felszerelése, vagy a kezelt zászlorúd – nem szabad eltávolítani.

*Megjegyzés: ha az e szabály értelmében helyezendő labdát nem sikerül azonnal visszaszerezni, másik labdával lehet helyettesíteni.*

### 22-2. Mozdíthatatlan torlasz

#### a. Zavaró hatás

Mozdíthatatlan torlasz általi zavaró hatás akkor lép fel, amikor egy labda a torlaszban vagy a torlaszon fekszik, vagy amikor a torlasz zavarja a játékos beállítását. Ha a játékos labdája a greenen fekszik, szintén zavaró hatás áll elő, ha a greenen lévő mozdíthatatlan torlasz útjában áll putt-vonalának. Más különben, ha a játékvonal útjában áll valami, az önmagában véve nem számít zavaró hatásnak e szabály értelmében.

#### b. Könnyítés

Kivéve, amikor a labda vízakadályban vagy oldalsó vízakadályban van, a játékos az alábbiak szerint szerezhethet könnyítést mozdíthatatlan torlasz zavaró hatása miatt:

- (I) A játéktéren (fairway): ha a labda a játéktéren (fairway) fekszik, a játékosnak fel kell emelnie a labdát, és büntetés nélkül egy lépés távolságon belül le kell helyeznie, de nem közelebb a lyukhoz, mint a legközelebbi könnyítési pont. A legközelebbi könnyítési pontnak nem szabad akadályban vagy a greenen lennie.
- (II) A greenen: ha a labda a greenen fekszik, a játékosnak fel kell emelnie a labdát, és büntetés nélkül le kell helyeznie a legközelebbi könnyítési pontra, amely nincs akadályban, de nem közelebb a lyukhoz. A legközelebbi könnyítési pont lehet a greenen kívül is.

### 22-3. Torlaszban elveszett labda

A ténykérdés, hogy vajon a labda, amelyet nem találnak, miután elrúgták egy torlasz felé, a torlaszban van-e. Annak érdekében, hogy ezt a szabályt alkalmazzuk, tudnunk kell, hogy a labda a torlaszban van.

#### a. Mozdítható torlaszban elveszett labda

Ha tudjuk vagy gyakorlatilag biztosak vagyunk abban, hogy az eredeti labda, amelyet nem találunk, egy mozdítható torlaszban van, akkor a játékos e szabály alapján büntetés nélkül helyettesítheti a labdát egy másikkal, és könnyítést vehet igénybe. Ha így dönt, akkor el kell mozdítania a torlaszt, és a játéktéren, egy akadályban vagy a greenen kell helyeznie a labdát, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, amely közvetlenül azon hely alatt van, ahol a labda utoljára keresztezte a mozdítható torlasz legkülső határát, de nem közelebb a lyukhoz.

#### b. Mozdíthatatlan torlaszban elveszett labda

Ha tudjuk vagy gyakorlatilag biztosak vagyunk abban, hogy a labda, amelyet nem találunk, egy mozdíthatatlan torlaszban van, akkor a játékos könnyítést vehet igénybe e szabály alapján. Ha úgy dönt, hogy így tesz, akkor meg kell határozni azt a helyet, ahol a labda utoljára keresztezte a torlasz legkülső határát, és – e szabály alkalmazása céljából – a labda úgy tekintendő, mint ami ezen a ponton fekszik, és a játékosnak az alábbiak szerint kell eljárnia:

- (I) A játéktéren (fairway): ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a mozdíthatatlan torlasz legkülső határát, amely a játéktéren (fairway) van, a játékos, büntetés nélkül, másik labdával helyettesítheti azt.
- (II) Bunkerben: ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a mozdíthatatlan torlasz legkülső határát, amely bunkerben van, a játékos büntetés nélkül másik labdával helyettesítheti azt.
- (III) Vízakadályban (beleértve az oldalsó vízakadályt): ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a mozdíthatatlan torlasz legkülső határát, amely vízakadályban van, a játékos nem jogosult büntetés nélküli könnyítésre.

(IV) A greenen: ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a mozdíthatatlan torlasz legkülső határát, amely a greenen van, a játékos büntetés nélkül másik labdával helyettesítheti azt.

A szabály megsértéséért járó büntetés: Match play – szakaszvesztés; Stroke play – két rúgás büntetés

## 23. EGYÉB JÁTÉKFORMÁK

THREESOME (Háromszemélyes) ÉS FOURSOME (Négyszemélyes) JÁTÉKOK

### 1. Általános

Háromszemélyes vagy négyszemélyes játék során bármelyik előírt körben a játékosoknak az elütőhelyektől kezdve és mindegyik szakasz megjátszása során felváltva kell játszaniuk. A büntetések nem befolyásolják a játék rendjét.

### 2. Stroke play

Ha a játékosok helytelen sorrendben tesznek meg egy rúgást vagy rúgásokat, az ilyen rúgást vagy rúgásokat törlik, és a hibás fél két rúgás büntetést kap. A félnek korrigálnia kell a hibát úgy, hogy megfelelő sorrendben játszanak meg egy labdát lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahonnan először játszottak helytelen sorrendben. Ha a fél rúgást tesz a következő elrúgóhelyről, és előtte nem korrigálja hibáját, vagy a kör utolsó szakasza esetében elhagyja a greenet, és előtte nem jelenti ki, hogy korrigálni szándékosan hibáját, a felet kizárják a versenyből.

### 3. Match play

Ha egy játékos akkor játszik, amikor játékosának kellett volna játszania, a hibát elkövető fél elveszíti a szakaszt.

HÁROMLABDÁS, LEGJOBB-LABDÁS ÉS NÉGYLABDÁS MATCH PLAY

#### 1. A FootGolf szabályait kell alkalmazni

Háromlabdás, legjobb-labdás és négylabdás mérkőzéseken a FootGolf szabályait kell alkalmazni mindaddig, amíg azok nincsenek ellentétben a következő különleges szabályokkal.

#### 2. Háromlabdás Match Play

##### a. Ellenfél által szándékosan elmozdított nyugvó labda

Kivéve azokat az eseteket, amikor a szabályokban máshogyan van meghatározva, ha az ellenfél vagy felszerelése megérinti a játékos labdáját, vagy elmozdítja azt és ez nem labdakeresés közben történik, az ellenfél egy rúgás büntetést kap abban a mérkőzésben, amiben a játékosal játszik; a másik ellenféllel szemben a büntetés nem érvényes.

##### b. Ellenfél által véletlenül eltérített vagy megállított labda

Ha a játékos labdáját az ellenfél vagy felszerelése véletlenül eltéríti vagy megállítja, nincs büntetés. A játékos az ezzel az ellenféllel szembeni mérkőzésében – mielőtt bármelyik fél újabb rúgást tenne – törölheti a rúgást, és büntetés nélkül megjátszhat egy labdát, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották, vagy megjátszhatja a labdát, ahogy fekszik. A másik ellenféllel való mérkőzésében a labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik.

### 3. Legjobb-labdás, Négylabdás Match Play

#### a. A fél képviselete

Egy felet a mérkőzés egész ideje alatt vagy bármelyik részében képviselheti az egyik játékos; minden játékosnak nem kell jelen lennie. A hiányzó játékos a szakaszok között csatlakozhat a mérkőzéshez, egy szakasz megjátszása közben azonban nem.

#### b. Játékosrend

Az ugyanazon félhez tartozó labdákat olyan sorrendben lehet megjátszani, amelyet a fél a legjobbnak tart.

#### c. Idegen labda

Ha a játékos a szakaszvesztés büntetését kapja, mert idegen labdával tett rúgást, akkor abból a szakaszból kizárják, de játékosként nem kap büntetést, még akkor sem, ha az idegen labda az övé. Ha az idegen labda másik játékoshoz tartozik, tulajdonosának arra a pontra kell helyeznie egy labdát, ahonnan az idegen labdát először megjátszották.

#### d. A fél kizárása

(I) A felet kizárják, ha bármelyik játékos kizárással járó büntetést kap az alábbi szabályok valamelyike alapján:

- Megegyezés a szabályok figyelmen kívül hagyásában
- Nem megfelelő anyagból készült labda vagy játékre alkalmatlan labda
- Hendikep versenyben, a mérkőzés megkezdése előtt a játékosoknak meg kell beszélniük, hogy milyen hendikeppel indulnak egymás ellen. Ha egy játékos úgy kezd meg egy mérkőzést, hogy magasabb hendikeppet jelent be, mint amire jogosult és ez hatással van a rúgások számára, kizárják a versenyből; máskülönben a játékos köteles a bejelentett hendikeppel játszani.
- Időhúzás; lassú játék
- Mesterséges eszközök, szokatlan felszerelés és a felszerelés szokatlan használata.

(II) A felet kizárják, ha az összes játékos kizárás-büntetést kap az alábbi szabályok valamelyike alapján:

- Kezdeti időpont és csoportok
- A játék megszakítása

(III) Minden más esetben, ahol a szabálysértés kizárást eredményezne, a játékost csak abból a szakaszból zárják ki.

### e. Más büntetések hatálya

Ha egy játékos szabályszegése segíti játékostársa játékát vagy kedvezőtlenül hat ellenfele játékára, a játékos által kapott bármilyen büntetésen túl a játékostárs is megkapja a megfelelő büntetést. Minden egyéb esetben, ahol szabályszegésért a játékos büntetést kap, a büntetés nem vonatkozik játékostársára. Ahol a büntetés a szakasz elvesztése, ott a játékost kizárják abból a szakaszból.

## NÉGYLABDÁS STROKE PLAY

### 1. Általános

A négylabdás stroke play mérkőzésekre a FootGolf szabályait kell alkalmazni mindaddig, amíg nincsenek ellentétben a következő különleges szabályokkal.

### 2. A játékos fél képviselete

Egy felet az egész előírt kör alatt vagy bármelyik részében bármelyik játékostárs képviselheti; mindkét játékostársnak nem kell jelen lennie. A hiányzó versenyző a szakaszok között csatlakozhat a játékostársához, egy szakasz megjátszása közben azonban nem.

### 3. Eredményjegyzés

A jegyzőnek minden szakaszon csak a bruttó eredményt szükséges feljegyeznie, figyelembe véve, hogy melyik játékostárs eredménye számít. A bruttó eredményeknek személy szerint azonosíthatóknak kell lenniük, különben a felet kizárják a versenyből. A kör végeztével a játékosnak ellenőriznie kell minden szakasz beírt eredményét, minden vitás kérdést a Bizottság bevonásával kell orvosolni. A játékosnak ellenőriznie kell, hogy a jegyző vagy jegyzők aláírták-e a score-kártyát, miután saját aláírásával is ellátta, mielőbb vissza kell juttatnia a Bizottságnak – ezen szabály betartásáért csak az egyik játékostársat lehet felelőssé tenni.

### 4. Játéksorrend

Az ugyanazon félhez tartozó labdákat olyan sorrendben lehet megjátszani, amelyet a fél a legjobbnak tart.

### 5. Idegen labda

Ha a játékos megsérti a szabályt idegen labda megjátszásáért, akkor két rúgás büntetést kap és korrigálnia kell a hibáját úgy, hogy a megfelelő labdát játssza meg, vagy a szabályok szerint jár el. Játékostársa nem kap büntetést, még akkor sem, ha az idegen labda az övé. Ha az idegen labda másik játékoshoz tartozik, tulajdonosa helyezzen egy labdát arra a pontra, ahonnan az idegen labdát először megjátszották.

### 6. Kizárással járó büntetések

#### a. Az egyik játékostárs szabályszegése

A felet kizárják a versenyből, ha bármelyik játékostárs kizárással járó büntetést kap az alábbiak valamelyikéért:

- Megegyezés a szabályok figyelmen kívül hagyásában
- Ha egy játékos megtagadja azon szabályoknak való megfelelést, amelyek a másik játékos jogaira vonatkoznak, ki kell zárni a versenyből.
- A labda
- Hendikep
- A score-kártya aláírása és visszajuttatása
- Hibás szakaszeredmény
- Időhúzás; lassú játék
- Gyakorlás körök előtt vagy között
- Mesterséges eszközök, szokatlan felszerelés és a felszerelés szokatlan használata
- Játékot segítő labda
- A bruttó eredményt nem lehet személy szerint azonosítani
- A Bizottság által kirótt kizárási-büntetés

### b. Mindkét játékostárs szabályszegése

A felet kizárják a versenyből:

- (I) ha mindkét játékostárs kizárással járó büntetést kap, mert megszegik a kezdési időpontokra vagy csoportokra vonatkozó szabályt, vagy a játék megszakítására vonatkozó szabályt, vagy
- (II) ha ugyanazon a szakaszon mindegyik játékostárs olyan szabályt szeg meg, amelyért a büntetés a versenyből vagy egy szakaszból való kizárás.

### c. Csak a szakaszból

Minden más esetben, ahol a szabály megszegése kizárással járna, a versenyzőt csak abból a szakaszból zárják ki, ahol a szabálysértést elkövette.

### 7. Más büntetések hatálya

Ha a játékos szabályszegése segíti játékostársa játékát, a játékos által kapott bármilyen büntetésen túl a játékostárs is megkapja a megfelelő büntetést. Minden egyéb esetben, ahol szabályszegésért a játékos büntetést kap, a büntetés nem vonatkozik a játékostársára.

## BOGEY-, PAR- ÉS STABLEFORD VERSENYEK

### 1. Feltételek

A bogey-, par- és Stableford-versenyek a stroke play olyan fajtái, amelyekben minden egyes szakaszon egy rögzített eredmény ellen folyik a játék. A stroke play szabályai a mérvadóak mindaddig, amíg nincsenek ellentétben a következő különleges szabályokkal.

Hendikep bogey-, par- és Stableford-versenyeken a szakaszon legalacsonyabb nettó eredménnyel bíró játékosé a kezdési jog a következő elrúgóhelyen.

#### a. Bogey- és Par-versenyek

A bogey- és par-versenyeknél az eredményszámítás ugyanúgy történik, mint a match playben. Bármelyik szakasz, ahol

a játékos nem jegyzi le eredményét, elveszettnek tekintendő. A győztes az a játékos, aki a legtöbb nyert szakasszal rendelkezik.

A jegyző csak azon szakaszok bruttó score-jának feljegyzéséért felelős, ahol a játékos nettó eredménye egyenlő a rögzített eredménnyel, vagy annál kevesebb.

1. *Megjegyzés: A játékos eredményét úgy módosítjuk, hogy levonunk belőle egy szakaszt vagy szakaszokat az érvényes szabálynak megfelelően, amikor büntetés – de nem kizárás – jár bármely következő szabály alapján:*

• *Bármely helyi szabály vagy Versenyszabályzat, amelyre a körönkénti büntetés maximalizálva van.*

*A játékos felelős az ilyen szabálysértést érintő tények Bizottságnak való jelentéséért, mielőtt visszajuttatja a score-kártyáját, hogy így a Bizottság rávezhesse a büntetést. Ha a játékos elmulasztja jelenteni a szabálysértését a Bizottságnak, akkor kizárják.*

2. *Megjegyzés: Ha a játékos megsérti az időhúzásra; lassú játékra vonatkozó szabályt, a Bizottság levon egy szakaszt a szakaszok végösszegéből (összeredményből).*

## b. Stableford-versenyek

A Stableford-versenyeken az eredményszámítás alapját azok a pontok képezik, amelyeket mindegyik szakaszon egy rögzített eredményhez viszonyítva kapunk az alábbiak szerint:

A szakasz megjárása	Pontszám
Több mint eggyel a rögzített score fölött, vagy be nem írt eredmény esetén	0
Eggyel a rögzített eredmény fölött	1
A rögzített eredménnyel azonosan	2
Eggyel a rögzített eredmény alatt	3
Kettővel a rögzített eredmény alatt	4
Hárommal a rögzített eredmény alatt	5
Négyvel a rögzített eredmény alatt	6

Az a játékos a győztes, aki a legtöbb pontszámot gyűjti össze. A jegyző csak azon szakaszok bruttó score-jának feljegyzéséért felelős, ahol a versenyző nettó eredménye egy vagy több pontot ér.

1. *Megjegyzés: ha egy játékos megsért egy szabályt, amelyért a körben adható maximális büntetés jár, akkor jelentenie kell a tényeket a Bizottságnak, mielőtt visszajuttatja a score-kártyáját; ha ezt elmulasztja megtenni, akkor ki kell zárni. A Bizottság levon a körben elért összesített eredményből minden egyes szakaszért, ahol bármilyen szabálysértés történt kettő pontot, de körönként és megsértett szabályonként maximum négyet.*

2. *Megjegyzés: ha egy játékos megsérti az időhúzásra; lassú játékra vonatkozó szabályt, a Bizottság levon két pontot a körben elért összesített eredményből.*

## b-2. Kizárással járó büntetések

### a. A versenyből

A játékos kizárják a versenyből, ha kizárással járó büntetést kap az alábbiak valamelyikéért:

- Megegyezés a szabályok figyelmen kívül hagyásában
- Szabályok adta jog megtagadása
- A labda
- Hendikep
- Kezdesi időpontok és Csoportok
- Caddie
- A score-kártya aláírása és visszajuttatása
- Hibás szakaszeredmény
- Időhúzás; lassú játék
- A játék megszakítása
- Gyakorlás körök előtt vagy között
- Mesterséges eszközök, szokatlan felszerelés és a felszerelés szokatlan használata
- Játékot segítő labda
- A Bizottság által kirótt kizárás-büntetés

### b. A szakaszból

Minden más esetben, ahol a szabály megszegése kizárást eredményezne, a játékos csak abból a szakaszból zárják ki, amelynél a szabályszegés történt.

## 24. A BIZOTTSÁG

### 24-1. Feltételek és egy szabály felfüggesztése

A Bizottságnak meg kell állapítania azokat a feltételeket, amelyek között a verseny lejátszásra kerül. A Bizottságnak nem áll jogában, hogy figyelmen kívül hagyja a FootGolf egy szabályát. A stroke playt szabályozó bizonyos különleges rendelkezések alapvetően annyira különböznek azoktól, amelyek a match playt szabályozzák, hogy a két játékforma kombinációja nem lehetséges és nem megengedett. Az ilyen körülmények között lejátszott mérkőzések eredménye nulla és semmis, stroke play versenyen a játékos kizárják. Stroke playben a Bizottság korlátozhatja az edző tennivalóit.

### 24-2. A Pálya

#### a. Határok és szélek meghatározása

A Bizottságnak pontosan meg kell határoznia:

- a pályát és a határon kívüli területeket,
- a vízakadályok és oldalsó vízakadályok szélét,
- a felújítás alatti területeket, és
- a torlaszokat és a pálya szerves részeit.

#### b. Új lyukak

Ha egy sérült lyukat nem lehet úgy kijavítani, hogy megfeleljen a meghatározásnak, a Bizottság egy közeli hasonló helyen új lyukat létesíthet.



### c. Gyakorlópálya

Amikor a versenypálya területén kívül nem áll rendelkezésre gyakorlópálya, a Bizottság – ha erre lehetőség van – jelölje ki azt a területet, amelyen a játékosok a verseny bármelyik napján gyakorolhatnak. Egy stroke play verseny bármelyik napján a Bizottság rendes körülmények között a versenypályán ne engedje meg a greenen/greenre vagy az akadályból történő gyakorlást.

### Játszhatatlan pálya

Ha a Bizottság vagy meghatalmazott képviselője úgy véli, hogy valamilyen oknál fogva a pálya nincs megjátszható állapotban, vagy olyan körülmények állnak fenn, amelyek lehetetlenné teszik a mérkőzés megfelelő lejátszását, elrendelheti úgy match playben, mint stroke playben a játék ideiglenes felfüggesztését, vagy – stroke playben – érvénytelennek és meg nem történtnek nyilváníthatja a játékot, és a szóban forgó kör valamennyi eredményét törölheti. Amikor egy kört eltörölnék, a körben kirótt büntetéseket is törlik.

### 24-3. Kezdési időpont és csoportok

A Bizottságnak meg kell állapítania a kezdési időpontokat, és – stroke playben – ki kell jelölnie azokat a csoportokat, amelyekben a versenyzőknek játszaniuk kell. Amikor egy match play versenyt több körön át játszanak, a Bizottságnak meg kell állapítania azt az időhatárt, amelyen belül mindegyik kört be kell fejezni. Amikor a játékosoknak megengedik, hogy ezen az időhatáron belül megállapítsák mérkőzésük időpontját, a Bizottság jelentse be, hogy az időszak utolsó napján a mérkőzést egy kijelölt időben kell lejátszani, ha csak a játékosok egy korábbi időpontban meg nem egyeznek.

### 24-4. Hendikep stroke-táblázat

A Bizottságnak nyilvánosságra kell bocsátania egy táblázatot, amelyben feltünteti a szakaszok rendjét, amelyeknél a versenyzők hendikep rúgásokat adnak vagy kapnak.

### 24-5. Score-kártya

Stroke playben a Bizottság köteles mindegyik versenyzőt score-kártyával ellátni, amely tartalmazza a dátumot és a versenyző nevét, vagy – négy személyes vagy négy labdás stroke playben – a versenyzők neveit. Stroke playben a Bizottság felelőssége az eredmények összeadása és a score-kártyán feltüntetett hendikep alkalmazása. Négy labdás stroke playben a Bizottság felelőssége, hogy minden egyes szakaszon feljegyezze a jobbik labdás eredményt, alkalmazza a score-kártyán feltüntetett hendikeppet, és összeadja a jobbik labdás eredményeket. Bogey-, par- és Stableford-versenyeken a Bizottság felelőssége, hogy alkalmazza a score-kártyán rögzített hendikeppet, meghatározza minden egyes szakasz eredményét és a végeredményt vagy az összpontszámot.

*Megjegyzés: a Bizottság kérheti azt, hogy mindegyik versenyző rögzítse az időpontot és nevét a score-kártyáján.*

### 24-6. Holtversenyek eldöntése

A Bizottság köteles bejelenteni, hogy milyen módon, melyik nap és mikor hoz döntést egy felezett mérkőzés vagy holtverseny ügyében, akár egyenlő, akár hendikep körülmények közt játszották a mérkőzést. Felezett match playt nem szabad stroke play játékmóddal eldönteni. Stroke playben létrejött holtversenyt nem szabad match play játékmóddal eldönteni.

### 24-7. Kizárással járó büntetés; Bizottsági megfontolás

A kizárás-büntetést egyes rendkívüli, egyedi esetekben fel lehet oldani; lehet módosítani vagy ki lehet róni, ha a Bizottság azt indokoltan tartja. Semmilyen más büntetést, amely a kizárásnál enyhébb, nem szabad feloldani vagy módosítani. Ha a Bizottság az etikett súlyos megsértésében bűnösnek talál egy játékost, e szabály értelmében kizárással járó büntetést alkalmazhat.

### 24-8. Helyi szabályok

#### a. Irányelvek

A Bizottság egye rendellenes talajviszonyok miatt helyi szabályokat állapíthat meg, ha azok összhangban állnak a lefektetett irányelvekkel.

#### b. Egy szabály felfüggesztése vagy módosítása

Egy FIG FootGolf szabályt egyetlen helyi szabály miatt sem lehet felfüggeszteni. Mindazonáltal, ha a Bizottság szerint bizonyos rendellenes talajviszonyok oly mértékben zavarják a mérkőzés megfelelő lejátszását, mely szükségessé teszi, alkothatnak olyan helyi szabályt, amely eltér az általános szabályoktól.

## 25. VITÁS KÉRDÉSEK ÉS DÖNTÉSEK

### 25-1. Óvások és büntetések

#### a. Stroke play

Ha a stroke play verseny már befejeződött, büntetést nem szabad eltörölni, módosítani vagy kiróni. A verseny akkor fejeződött be, amikor az eredményt hivatalosan bejelentették, vagy – stroke play selejtezőben, amelyet match play követ – amikor a játékos az első mérkőzésen megtette kezdőrúgását.

Kivételek: Kizárással járó büntetést kell alkalmazni a verseny befejezése után, ha a versenyző:

- (I) megszegte a „Megegyezés a szabályok figyelmen kívül hagyására” vonatkozó szabályt, vagy
- (II) a visszajuttatott score-kártyán olyan hendikepet rögzített, amelyről már a verseny befejezése előtt is tudta, hogy magasabb, mint amennyihez joga volt, és ez befolyásolta a kapott rúgások számát, vagy
- (III) a visszajuttatott score-kártyán bármelyik szakasznál alacsonyabb eredményt adott meg annál, mint amit valójában elért, és ez nem amiatt történt, mert elmulasztott feltüntetni olyan büntetést, amelyről a verseny befejezése előtt nem tudta, hogy kirótták rá, vagy

(IV) már a verseny befejezése előtt tudta, hogy megszegett bármilyen más szabályt, amelyért kizárás jár.

### ***b. Match play***

Ha óvást nyújtanak be, a Bizottság hozza meg döntését, amilyen hamar csak tudja, hogy a mérkőzés eredményét – amennyiben szükséges – mihamarabb módosíthassák. A játékosok nem állapodhatnak meg a kirótt büntetések, vagy bármely szabály érvényességének figyelmen kívül hagyásában; ha mégis így tesznek, szabályszegésükért járó kizárás-büntetésüket, mielőbb foganatosítani szükséges.

### **25-2. Bírói döntés**

Ha egy bírót a bizottság jelölt ki, akkor a bíró döntése végleges.

### **25-3. Bizottsági döntés**

Bíró hiányában a szabályokkal kapcsolatos bármilyen vitatott vagy kétséges ügyben a Bizottsághoz kell fordulni, és annak döntése végleges. Ha a Bizottság nem tud döntésre jutni, a szabályokkal kapcsolatos vitatott vagy kétséges ügyben a FootGolf szabály Bizottsághoz fordulhat, és annak döntése végleges.

Ha a vitatott vagy kétséges üggyel nem fordultak a FootGolf szabály Bizottsághoz, a játékos vagy a játékosok kérheti(k), hogy a Bizottság megfelelően meghatalmazott képviselőjén keresztül kölcsönösen jóváhagyott nyilatkozatot juttasson/juttassanak el a FootGolf szabály Bizottsághoz, hogy az fejtse ki véleményét a hozott döntés helyességével kapcsolatban.

## IMPRESSZUM

Federation for International FootGolf

Elnök: Michael O'connor | Alelnök: Laura Balestrini | Alelnök: Gábor Gelencsér  
Testületi tagok: Javier de Ancizar, Lasse Eriksen | FIG nagykövet: Michael Jansen

FIG - Federation for International FootGolf

124 New Bond Street, London W1S 1DX, United Kingdom

Webpage: [www.fifg.org](http://www.fifg.org) | E-mail: [board@fifg.org](mailto:board@fifg.org)

Telephone: (+44) 2032395324 | Fax: (+1) 866.702.1667 | Text Message: (+44) 7551686166

Design: Hinora Marketing Group | Photos: Footgolf Hungary Ltd.

© Federation for International FootGolf 2014. All Rights Reserved.

