

FOOTGOLF HUNGARY

SZABÁLYKÖNYV



1. FOOTGOLF

A Footgolf fő célja, hogy eljuttassunk egy football labdát a lehető legkevesebb számú rúgással az elrúgó helynek kijelölt (teeing ground) lapos területről egy lyukba. A footgolf pálya 9-18 részből áll, míg a gyakorló pálya 6-9 részből tevődik össze. Minden részhez párosul egy szám (par), ami megmutatja, hogy egy kitűnő footgolf játékos hány rúgásból tudja teljesíteni a pályát.

A Footgolf játék azt jelenti, hogy a játékosok a lábukkal rúgják a labdát egészen addig, amíg bele nem megy a labda a lyukba. Ez akkor számít sikeresnek, ha a labda a teljes terjedelmével a föld felszíne alatt helyezkedik el.

2. A JÁTÉK FORMÁI

2.1. Stroke play

2.1.1. Általános leírás

Rúgásszám szerinti játékforma, ahol a versenyen a pályát minél kevesebb rúgással kell teljesíteni.

2.1.2. A győztes

A játék menete, hogy a játékosok minden körben felírják, hogy hány rúgásból teljesítették a pályát, és az nyer, aki a legkevesebb összesített rúgásszámmal rendelkezik.

Megjegyzés: ha a játék végén döntetlen alakul ki, akkor a Versenyszervező Bizottság megnövelheti a pályák számát.

2.1.3. Befejezetlen pálya

Ha a játékos nem fejez be egy pályát, vagyis nem rúgja bele a labdát a lyukba, akkor ki kell zárni a versenyből.

2.2. Match play

2.2.1. Általános leírás

Szakaszok szerinti játékforma, ahol a megnyert lyuk illetve szakaszok száma dönt. Ennek előnye az rúgás szám szerinti versenyekkel szemben, hogy egy nagyon elrontott szakasz is csak egy lyuk veszteséget jelent.

2.2.2. A győztes

A legtöbb lyukat nyert játékos lesz a Match play verseny győztese.

Megjegyzés: ha a játék végén döntetlen alakul ki, akkor a Versenyszervező Bizottság megnövelheti a pályák számát.

3. A PÁLYA

3.1. A pálya

A pálya a Szervező Bizottság által kijelölt határokon belüli terület. A szervezőbizottság feladata, hogy kijelölje:

- a pálya területét és határait
- a vizes akadály széleit
- a felújítás alatti részeket

Új lyukak kijelölésére csak akkor van lehetősége a szervezőbizottságnak, ha a verseny napja előtti napig a lyukak átrakását befejezik, ezzel biztosítva a játékosok számára az egyenlő feltételeket.

3.2. Training pálya

Ha a versenypályán nincs elkerített, csak erre kijelölt training pálya, akkor a szervezőbizottságnak kötelessége kijelölni egy területet, ahol a versenyzők a verseny bármelyik napján edzhetnek.

3.3 A pálya részei

3.3.1. Teeing ground (elrúgó hely)

Az elrúgó hely a pálya legelső része, innen történnek meg a kezdőrúgások. A teeing ground egy négyszögletes terület, ami két lépés széles és mindkét oldala egy-egy tee-marker-rel van megjelölve. A labdát a két tee-marker közé kell helyezni, de a játékosnak nem kötelező ott tartózkodnia.

A tee-markerek mozgatása szigorúan tilos.

BÜNTETÉS A MOZGATÁSÉRT: 2 rúgás.

3.3.2. Fairway

Az elrúgó helytől a green-re vezető legjobb utat jelenti.

3.3.3. Rough

Durva, vagyis kevésbé ápolt gyepet, illetve fűvet jelent. Innen jóval nehezebb kirúgni a labdát.

3.3.4. A green

Finom szőnyegszerű pázsittal borított terület, ahol a labdát már csak gurítani szabad. Ezt a gurítást putt-nak (patt) hívják.

3.3.5. A lyuk

A pálya végén található lyuk (hole) átmérője 53 cm, mélysége 40 cm. A lyuknak minimum 50 méterre kell elhelyezkednie az elrúgó helytől.

3.3.6. A póznák jelentései:

- **Fehér** – határon kívüli terület
- **Piros** – vizes akadály széle
- **Sárga** – vizes akadály
- **Kék** – felújítás alatt levő terület

4. A LABDA

4.1. Általános leírás

A megfelelő labda 5-ös méretű, melynek körkerülete 68-70 cm és 410-450 g súlyú. A játékosok felelőssége, hogy mindig megfelelő labdával játszanak. Minden játékos el kell látnia a labdáját egy egyedi jelzéssel, hogy meg lehessen különböztetni őket egymástól.

Az alapvető szabály, hogy a labdát – amit a játék elején behoztunk a játékba – belejuttassuk a pálya végén található lyukba. Ha ez nem sikerül, akkor a játékost diszkvalifikálják. A labdát csak két kör között lehet kicserélni, kivéve, ha elveszik vagy nem megfelelő a játékra többé.

4.2. Nem megfelelő labda

A labda nem megfelelő minden olyan esetben, mikor a labda elrepedt, kilyukadt, tönkrement vagy furcsa alakja van. Ha sáros, piszkos vagy csak felszíni sérülések találhatók rajta, esetleg megváltozott a színe, attól még használhatónak minősül.

Ha a játékos úgy ítéli meg, hogy a labdája már többé nem megfelelő a játékhoz, akkor felemelheti a labdáját a földről mindennemű büntetés nélkül, hogy megnézzze, valóban sérült-e a labdája vagy sem. Mielőtt felemelné a labdát a játékos köteles ezt a szándékát jelezni a Marshall-nak, és pontosan meg kell jelölnie a labda helyét. Ha a játékos nem tájékoztatja a Marshall-t vagy nem jelöli meg a labda pontos helyét, akkor a játékos 1 büntetőrúgást kap. Abban az esetben, ha a labda tényleg nem megfelelő a további játékra a játékos kicserélheti a labdáját egy másikra.

Megjegyzés: Ha a többi játékos is meg szeretné beszélni a labda állapotát, akkor azt a labdacseré előtt jelezniük kell.

4.3. Elveszett labda

A labda akkor számít elveszettnek, ha:

- nem található, vagy nem azonosítható a keresés megkezdése után 5 perccel
- a játékos behozott egy másik labdát a játékba
- a játékos már elvégzett legalább egy rúgást egy cserelabdával

Ha a labda elveszett, akkor a játékos dönthet a cserelabda használatáról. Csak akkor használható a cserelabda, ha a többi játékos és a Marshall is egyetért abban, hogy a cserelabda alkalmas a játékra.

4.4. Rossz labda

Rossz labdának számít minden olyan labda, ami nem tartozik a játékoshoz, mint például:

- egy játékban lévő labda, amelyik nem a játékosé
- másik játékos labdája
- elhagyott labda
- a játékos eredeti labdája (ha a játékos már egy cserelabdát használ)

BÜNTETÉS ROSSZ LABDA ESETÉN: 2 büntetőrúgás

4.5. A labda érintkezik külső tényezőkkel

Ha a labda a rúgást követően egy külső tényezővel érintkezik, mint például valamilyen állattal, másik labdával, fával stb, a játékos nem kap büntetőrúgást, viszont a labdát onnan kell tovább rúgnia, ahova érkezett.

Viszont ha a labda egy másik játékosal vagy a felszerelésével érintkezik a rúgás következtében, akkor a játékos egy büntetőrúgást kap.

Ha a nyugalomban lévő labdát elmozdítja valamilyen külső tényező (állat, partner, másik labda, stb), akkor mindenféle büntetés nélkül a játékos visszahelyezheti a labdáját az eredeti

helyre. Ha a labdát elvitték, akkor a játékos behozhat a játékba egy másik labdát az eredeti labda pontos helyére büntetés nélkül.

4.6. Egymást zavaró labdák

Ha két labda túl közel van egymáshoz és ez zavarja a játékosokat, akkor az egyikőjük megjelölheti a labdája helyét és felemelheti a labdát, és miután a másik játékos elrúgta a saját labdáját, visszahelyezheti a labdát az eredeti helyére.

Ha rossz labdát rúg a játékos, akkor a rúgás nem számít, ellenben a játékos 2 büntetőrúgást kap. Ezután a labdák eredeti helyzetét vissza kell állítani.

4.7. Határon kívülre rúgott labda

A határon kívülre rúgott labdát vissza kell vinni a rúgás előtti helyére, és a játékos 1 büntetőrúgásban részesül. A labda akkor számít határon kívülnek, ha a teljes terjedelmével kívül esik a határt jelző fehér póznákon. A játékosok viszont állhatnak kívül a határokon ahhoz, hogy rúgást végezzenek a pályán belül tartózkodó labdákkal.

5. ELŐKÉSZÜLETEK

5.1. A játék előtt

- A labdákat úgy kell megjelölni, hogy egyértelműen azonosíthatóak legyenek
- A helyi szabályokat körültekintően kell elolvasni.
- A sérülések elkerülése végett mindenkinek be kell melegítenie.

5.2. Kezdési sorrend

A játék kezdetén (az első teeing ground-nál) a játékosok sorrendje a startlista alapján dől el. A további pályákon mindig az a játékos kezd, akinek a legkevesebb rúgásból sikerült az előző pályát teljesítenie. Döntetlen esetén az a játékos rúg először, akinek a labdája hamarabb a lyukba jutott.

5.3. Késedelem

Bármilyen játékos által okozott késés, késedelem illetve időhúzás a játékos kizárását vonhatja maga után. A diszkvalifikációról a Marshallok vezetője dönt.

6. A JÁTÉK MENETE

6.1. Rúgások

A kezdőrúgás csak és kizárólag a földről történhet. A játékosok bármelyik lábukkal (bal, jobb) elvégezhetik a rúgásokat. A rúgásokat az alább felsorolt lábrészekkel lehet elvégezni:

- teljes lábfejjel / csüd
- belső
- külső
- csőr / lábujjhegy
- sarok

Megjegyzés: Mindennemű kontakt a labdával egy rúgásnak számít.

6.2. Az eredmények nyilvántartása

Minden rúgás után a Marshall strigulát húz a pontozó lapra (score card), majd a pálya befejezése után összesíti az eredményt. Miután a játékosok teljesítettek minden pályát a Marshall összeadja minden egyes játékos pontszámát, aláírásával hitelesíti az eredményt, majd leadja a score kártyát a verseny szervezőinek. A játékosnak természetesen van lehetősége, hogy megnézze az elért eredményét.

Bármilyen csalás esetén a játékost a verseny szervezői kizárhatják a versenyből.

6.3. Játszhatatlan labda

Ha a labda nagyon rossz helyzetben van, akkor játszhatatlannak lehet nyilvánítani. A játékos szabadon dönthet erről, viszont a labda mozgatása 1 büntetőrúgást von maga után. Három lehetőség van a labda rossz helyzetből való kihozására:

1. A játékos 2 lépés távolságon belül helyezheti a labdát
2. Kihozhatja az erdőből vagy az akadály mögül
3. Visszarakhatja a labdát a rúgás előtti pozícióba

BÜNTETÉS A LABDA MOZGATÁSÁÉRT: 1 büntetőrúgás.

6.4. A beavatkozás a környezetbe

A játékos bármilyen mozgatható akadályt mozgathat, de labdája nem mozdulhat el.

BÜNTETÉS A LABDA MOZGATÁSÁÉRT (ebben az esetben):

- Match play esetén a szakasz elvesztése
- Stroke play esetén plusz 2 rúgás
- Bizonyos komoly esetekben a Bizottság kizárhatja a játékost.

6.5. Megállapodás érvénytelen játékról

A játékosok nem hagyhatnak figyelmen kívül egy szabályt sem, illetve nem határozhatnak úgy, hogy valamelyik büntetést nem hajtják végre közös megállapodás alapján sem.

BÜNTETÉS:

- Match play esetén mindegyik játékos diszkvalifikálása
- Stroke play esetén csak az érintett játékosok kizárása

7. TRAINING

Minden verseny előtt lesz egy nap, ahol a játékosok végigjárhatják a pályát, megismerhetik a lyukak elhelyezkedését, kipróbálják a lyukakat és a rúgásokat.

A játékosok semmilyen körülmények között sem gyakorolhatnak a pályákon a verseny ideje alatt, a green-t sem próbálhatják ki, főleg ha sérülést okoznak a felületben.

BÜNTETÉS A TRAININGÉRT A VERSENY IDEJE ALATT: diszkvalifikáció.

8. FOOTGOLF SZÓTÁR

Akadály

A golfjátékot nehezítő tényezők, pl. homokakadály, tó, erdő, magas fű stb...

Beállítás

A rúgáshoz történő beállítás

Birdie

A par-nál eggyel kevesebb rúgást birdie-nek (birdie = madárka) nevezzük.

Bogey

A par-nál eggyel több rúgást bogey-nak (boginak) nevezzük.

Bunker

Homok akadály. Eleinte a szél alakította ki természetes úton. Ma már mesterségesen készítik.

Course

A pálya maga, ami 9-18 részből áll. Jelentése nagymező.

Double-bogey

A par-nál kétfővel több rúgást double-bogey-nak nevezzük.

Eagle

A par-nál kétfővel kevesebb ütést eagle-nek (= sas) nevezzük.

Ejtés

A játszhatatlanná vált labdát a játékos felveheti és egy méteren belül ejtést végezhet, természetesen nem közelebb a lyukhoz. Az ejtés kinyújtott kézzel felfelé fordított tenyérben elhelyezett labdával vállmagasságból történik.

Fairway

Az elrúgó helytől a green-re vezető legjobb utat jelenti.

Green

Finom szőnyegszerű pázsittal borított terület, ahol a labdát már csak gurítani szabad.

Handicap

Az amatőrök számára, akik gyengébbek a scratch játékosoknál, ún. handicap-et (= előny) állapít meg a klub a játékok után kitöltött score-kártyák eredményei alapján. A handicap az a szám, amennyivel az illető játékos több rúgást használhat fel a pálya megjátszásához, mint amennyi a pálya par-ja, vagyis alap-rúgásszáma. A handicap versenyeken az összes rúgásszámból levonják a handicap-számot, ez adja meg a végső eredményt.

Hole (Lyuk)

A Footgolf pálya 9-18 szakaszból áll, ezeket az angol hole-nak (lyuknak) nevezi, ugyanúgy, mint a lyukat mely a green közepe táján helyezkedik el. Négy része van: elrúgóhely (Teeing Ground) köztes, gondozott pályarész (Fairway) köztes, kevésbé gondozott pályarész (Rough) befejező rész, (Green). A pálya végén található lyuk (hole) átmérője 53 cm, mélysége 40 cm.

Hole in one

A hole in one (egy rúgással a lyukba) annyit jelent, hogy az elrúgó helyről egyetlen rúgással a lyukba kerül a labda.

Hook

A kezdők egyik leggyakoribb hibája, viszont a profik gyakran használják és akkor ők drow-nak nevezik. A hook az egyenesen induló, majd balra kanyarodó labda neve.

Labda

A játékot 5-ös méretű, 410 és 450 gramm közti tömegű labdával lehet játszani.

Marker

A marker egy kis bármely formájú jelző. A green-en használják, mielőtt a játékos felveszi, a labdát ezzel kell, megjelölje annak helyét. Fontos, hogy mindig a labda mögé kell helyezni.

Match-play

Szakaszok szerinti játékforma, ahol a megnyert lyuk illetve szakaszok száma dönt.

Par

Az egyes szakaszokra ún. par-okat (pár) állapít meg a szabály. Ez azt a rúgásszámot jelenti, amennyivel egy jó játékos képes a szakaszt megjátszani.

Rough

Durva, vagyis kevésbé ápolt gyepet, illetve fűvet jelent. Innen jóval nehezebb kirúgni a labdát.

Round

9-18 pályaszakasz alkot egy teljes pályát, egy ún. round-ot, azaz kört.

Score

Rúgásszám

Score-kártya

Minden pályának van score-kártyája. Ez a kártya feltünteti a szakaszok hosszát és pár-ját, valamint üres rubrikákat tartalmaz a játékosok által teljesített rúgásszám bejegyzéséhez. A játékos minden szakasz lejátszása után köteles a score-kártyára írni hányat rúgott.

Scratch

A par körül játszó kiválóságokat scratch (szkreks) játékosoknak nevezik.

Slice

A kezdők egyik leggyakoribb hibája, viszont a profik gyakran használják. A slice az egyenesen induló, majd jobbra kanyarodó labda neve.

Stroke-play

Rúgásszám szerinti versenyek. A versenyen a pályát minél kevesebb rúgásszámmal kell megjátszani.

Teeing ground

Elrúgóhely

Through the green

A pályának mindazon része, amely nem elütő, nem green, és nem akadály. Két részre tagolódik a fairway-re, és a rough-ra.

Water hazard

Vizes akadály. Talán a legrosszabb akadály, hiszen a labdát legfeljebb csak kihalászni tudjuk, és még büntetőpontot is maga után von.