

Magyar Footgolf Szövetség  
E-mail: [footgolf@footgolf.hu](mailto:footgolf@footgolf.hu)  
Honlap: [www.footgolf.hu](http://www.footgolf.hu), [www.mmosz.hu](http://www.mmosz.hu)  
Közösség: [www.facebook.com/FootgolfMagyarország](https://www.facebook.com/FootgolfMagyarország)



MAGYAR MINIGOLF SZAKSZÖVETSÉG  
FOOTGOLF SZAKÁG

**MAGYAR FOOTGOLF  
SZÖVETSÉG  
SZABÁLYKÖNYV**

HUNGARIAN MINIGOLF SPORTFEDERATION  
FOOTGOLF SECTION

## **1. FOOTGOLF**

---

A Footgolf fő célja, hogy eljuttassunk egy normál, 5-ös méretű football labdát a lehető legkevesebb számú rúgással az elrúgó helynek kijelölt (teeing ground) lapos területről a pályaszakasz végén elhelyezkedő lyukba. Ha a labda a teljes terjedelmével a föld felszíne alatt helyezkedik el mozdulatlan állapotban, akkor a játékos teljesítette az adott pályaszakaszt. Ha a labda kipattan a lyukból, a kör nem fejeződik be a játékos számára, újból rúgnia kell.

A footgolf pálya általában 9-18 részből áll. Minden pályaszakaszhoz párosul egy szám (par), ami megmutatja, hogy egy kitűnő footgolf játékos hány rúgásból tudja teljesíteni a pályát.

## **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 játékosok minden körben felírják, hogy hány rúgásból teljesítették a pályát. A győztes az, aki a legkevesebb összesített rúgásszámmal rendelkezik.

Megjegyzés: ha a játék végén döntetlen alakul ki, akkor a verseny szervezője / szervezői megnövelheti(k) 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 a rúgásszám 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 verseny szervezője / szervezői megnövelheti(k) a pályák számát.

## 3. A PÁLYA

---

### 3.1. A PÁLYA

A pálya a verseny szervezője / szervezői által kijelölt határokon belüli terület. A szervező(k) feladatai:

- a pálya területének és határainak kijelölése
- a vizes akadály széleinek egyértelmű jelzése
- a felújítás alatti részek megjelölése
- minden lyukhoz a megfelelő par meghatározása (egy lyuknál maximum 5 lehet a par, a teljes pályán pedig a par mindig 72)

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

### 3.2. GYAKORLÓ PÁLYA

Ha a versenypályán nincs elkerített, csak erre kijelölt gyakorló pálya, akkor a szervező(k)nek 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, melynek mindkét oldala egy-egy tee-vel van megjelölve. Elrúgás előtt a labda nem lehet a két tee vonala előtt, valamint az első rúgáskor a labdának át kell haladnia a két tee között. A tee-k mozgatása szigorúan tilos.

BÜNTETÉS A TEE-K MOZGATÁSÁÉRT: +2 rúgás.

#### 3.3.2. A lyuk

A pálya végén található lyuk (hole) átmérője 48-53 cm, mélysége 40 cm. A lyuknak minimum 50 méterre kell elhelyezkednie az elrúgó helytől. Minden lyuk közepén egy zászló segíti a játékosokat a tájékozódásban.

### 3.3.3. A póznák jelentései:

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

## 4. A LABDA

FOOTGOLF SZAKÁG

### 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 játékosnak 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. A labdát csak két kör között lehet kicserélni, kivéve, ha elveszik vagy nem alkalmas a játékra többé.

### 4.2. NEM MEGFELELŐ LABDA

A labda akkor nem megfelelő, ha elrepedt, kilyukadt, tönkrement vagy eldeformálódott. 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 a Marshall-al történő egyeztetés és a labda pontos helyének megjelölése után felemelheti a földről büntetés nélkül ellenőrzés céljából. Abban az esetben, ha a labda tényleg nem megfelelő a további játékra, a játékos kicserélheti a labdáját egy másikra.

BÜNTETÉS, HA A JÁTÉKOS NEM EGYEZTET A MARSHALL-AL: +1 büntetőrúgás

BÜNTETÉS, HA A JÁTÉKOS NEM JELÖLI MEG A LABDA HELYÉT: +1 büntetőrúgás

### 4.3. ELVESZETT LABDA

A labda elveszettnek minősül, 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 Marshall is alkalmasnak ítéli a cserelabdát 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)

Ha valamelyik játékos rossz labdát rúg el, akkor a rúgás nem számít, a labdákat vissza kell tenni az eredeti helyükre, a játékos pedig büntetőrúgást kap.

BÜNTETÉS ROSSZ LABDA MEGJÁTSZÁSA 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.

Ha a labda egy másik játékosal vagy a felszerelésével érintkezik a rúgás következtében, akkor az eltalált játékos kap +2 büntetőrúgást, hiszen cselekvésével akadályozta a rúgó játékos a játékban.

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 a játékos társa vagy a Marshall kéri, hogy jelölje meg labdája helyét, akkor a játékosnak kötelessége így tenni.

## **4.7. HATÁRON KÍVÜLRE RÚGOTT LABDA**

A verseny szervezője / szervezői feladata, hogy kijelölje az adott pályaszakaszok szélét. Ezt teheti karókkal, a fű nyírásával, természetes és mesterséges akadályokkal.

A labda akkor van határon kívül, ha teljes terjedelmével elhagyta a játékteret. A határon kívülre rúgott labdát vissza kell vinni a pályára. Ha a játékos az indítóhelyről (teeing ground) rúgta határon kívülre a labdát, akkor az indítóhelyre kell visszavinni azt. Ha a labda már játékban van, tehát az első érvényes rúgás után hagyja el a játékteret, akkor ahol a labda megállt, azzal egyvonalon kell a pályára a pálya szélétől 1 méterrel behozni. Ezzel a játékos nem kerülhet közelebb a lyukhoz.

A labdának mindig az aktuális pályaszakaszon belül kell lennie a rúgáskor, a játékosok azonban elvégezhetik a rúgást a pályán kívülről is.

**BÜNTETÉS A HATÁRON KÍVÜLRE RÚGOTT LABDÁÉRT: +1 büntetőrúgás**

## **5. ELŐKÉSZÜLETEK**

### **5.1. A JÁTÉK ELŐTT**

- A labdákat úgy kell megjelölni, hogy egyértelműen azonosíthatóak legyenek
- A helyi szabályokat pontosan ismerni kell
- A sérülések elkerülése végett mindenkinek be kell melegítenie

Minden kör megkezdése előtt a Marshall-nak meg kell győződnie arról, hogy a flightjában lévő összes játékos rendelkezik egy alapvető tudással a pályáról: milyen messzire és melyik irányban található a lyuk, vannak-e nem mozdítható akadályok, stb. Ha valamely játékos nem ismeri a pályát, akkor a Marshall-nak kötelessége röviden felhívni a játékos figyelmét a pályaszakaszon található lyukra és akadályokra.

### **5.2. KÉSEDELEM**

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

Minden játékosnak joga van 10 másodpercet várni, ha a labdája a lyuk szélén áll meg. Ha ezalatt az idő alatt a labda beleesik a lyukba, akkor az érvényes befejezésnek minősül. Ha ez nem történik meg, akkor a játékosnak be kell rúgnia a labdát a lyukba, ami természetesen 1 rúgásnak minősül.

Az egyes rúgások esetén a labda csak akkor kerül nyugalmi állapotba, ha legalább 3 másodpercig egy helyben áll.

## **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. Tilos a labdát talppal érinteni. Érvényes rúgásnak csak az minősül, amely egyértelműen egy direkt kontakt a labdával.

### **6.2. A JÁTÉK MENETE**

Kezdés: A játék kezdetén (az első teeing ground-nál) a játékosok sorrendje a startlista alapján dől el (a score kártyán található sorrend). A további pályákon mindig az a játékos kezd, akinek a legkevesebb rúgásból sikerült az előző pályát teljesítenie. Döntetlen esetén az a játékos rúg először, aki az előző körben is hamarabb következett.

Ha az összes játékos érvényesen elrúgta a maga kezdőrúgását, akkor azután mindig az a játékos következik, akinek a labdája a legmesszebb fekszik a lyuktól. Ha a labda nagyjából 3 méterre állt meg a lyukhoz képest, akkor a játékos dönthet, hogy megjelöli a labdáját, vagy befejezi a játékot, ha ebben a többi játékosal megegyezik. Ez esetben addig próbálkozhat ezzel, amíg a labdája a megadott távolságon belül helyezkedik el. Amennyiben a játékosok nem egyeznek meg a sorrend módosításáról, a játékosnak kötelező megjelölnie a labdája helyét, majd a következő játékos rúghat.

Egyszerre csak egy labda mozoghat, a következő játékos csak a labda megállása után következhet.

Befejezés: A játék akkor ér véget, ha minden játékos minden versenyben lévő pályaszakaszt teljesített. A verseny szervezője / szervezői dönthet(nek) úgy, hogy maximális rúgásszámot határoznak meg az egyes pályaszakaszokhoz. Ha a játékos nem tudja teljesíteni a pályát a

megadott maximális rúgással, akkor az eredménye a maximum pontszám lesz az adott pályaszakasz esetében.

A Marshall-nak a lyuk közepén található zászlót csak akkor kell kivennie, ha a játékosok kifejezetten kérik.

BÜNTETÉS 2 LABDA EGYIDEJŰ MOZGÁSA ESETÉN: +1 büntetőrúgás

### **6.3. AZ EREDMÉNYEK NYILVÁNTARTÁSA**

Minden rúgás után a Marshall strigulát húz a pontozó lapra (score card), majd a pálya befejezése után összesíti az eredményt. Az eredményeket minden játékosal még az aktuális pálya elhagyása előtt közli, lehetőséget biztosítva a játékosoknak, hogy kérdéseket intézzenek hozzá.

Miután a játékosok teljesítettek minden pályát, a Marshall összesíti a játékosok pontszámait, aláírja a játékosokkal a score kártyák, saját aláírásával hitelesíti az eredményeket, majd leadja a score kártyát a verseny szervezőinek.

Bármilyen csalás esetén a játékost a verseny szervezője / szervezői kizárhatják a versenytől.

### **6.4. JÁTSZHATATLAN LABDA**

Bizonyos esetekben a játékos úgy ítélheti meg, hogy a labdája megjátszhatatlannak minősül. Ebben az esetben büntetőrúgás fejében mozgathatja a labdáját az alábbiak szerint:

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

Ha a játékos olyan mesterséges akadállyal találja szembe magát, mely nem képezi a pálya részét, nem mozgatható, viszont a rúgás vonalát játszhatatlanná teszi (pl. locsolófej, táblák), akkor a játékos 1 méterre jobbra vagy balra mozgathatja a labdáját büntetés nélkül.

BÜNTETÉS A LABDA MOZGATÁSAÉRT: 1 büntetőrúgás.

### **6.5. A BEAVATKOZÁS A KÖRNYEZETBE**

A játékos bármilyen mozgatható akadályt mozgathat, de labdája nem mozdulhat el. Tilos a környezetkárosítás minden formája (ágak szándékos letörése, magas fű letaposása).

BÜNTETÉS A LABDA MOZGATÁSAÉRT (ebben az esetben): 2 büntetőrúgás



## 7. GYAKORLÁS (TRAINING)

---

A verseny szervezőjének / szervezőinek kötelessége, hogy gyakorló napot biztosítsanak a játékosok számára. Ekkor a játékosok kipróbálhatják a lyukakat és a rúgásokat. A verseny ideje alatt szigorúan tilos a pályán gyakorolni!

BÜNTETÉS A GYAKORLÁSÉRT A VERSENY IDEJE ALATT: diszkvalifikáció.

## 8. FOOTGOLF SZÓTÁR

---

### Akadály

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

### 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 ápoltság, 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 (szkrecs) 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.