

# JALKAPALLOGOLF - Viralliset säännöt

Nämä säännöt on sovellettu kansainvälisen Jalkapallogolfyhdistyksen virallisista säännöistä.

## 1. Peli

**Yleistä:** Futisgolfissa ideana on potkaista pallo aloitusalueelta (merkattu alue kunkin väylän alussa) kohti väylän lopussa odottavaa "kohdetta". Kun pallo on pysähtynyt, potkaistaan sitä uudestaan niin monta kertaa, kunnes pallo on osunut kohteeseen.

**Pallon käsittely:** Pallon asemaan tai sen liikkeeseen saa vaikuttaa ainoastaan sääntöjen sallimin keinoin.

**Sääntöjen ulkopuoliset ongelmat:** Jos pelin aikana ilmenee ongelma, jota ei mainita säännöissä, ratkaisee ongelman järjestäjän asettama tuomaristo.

**SÄÄNTÖJEN RIKKOMISESTA SEURAAVA RANGAISTUS:** Tuomaristo päättää pelaajan mahdollisesta diskaamisesta.

## 2. Pelin eteneminen

**Yleistä:** Futisgolfin voittaja on se henkilö, joka suoriutuu kilpailuradasta pienimmällä kaikkien väylien yhteistuloksella (vähimmällä määrällä potkuja). Jos kahden pelaajan lopputulos on sama, ratkaistaan voittaja uusimalla radan viimeinen väylä. Tarvittaessa viimeinen väylä uusitaan niin monta kertaa, että voittaja löydetään.

**Väylällä epäonnistuminen:** Jos pelaaja ei onnistu suorittamaan jotain väylää tai kieltäytyy väylän suorittamisesta, hänet diskataan.

**Sääntöjen tahallinen rikkominen:** Jos pelaaja kieltäytyy noudattamasta sääntöjä, hänet diskataan.

**Yleisrangaistus:** Futisgolfissa sääntöjen rikkominen johtaa kahden (2) potkun lisäämiseen väylän lopputulokseen, ellei säännöissä toisin mainita.

## 3. Varusteet

**Jalkineet:** Pelaaja saa itse valita minkälaisilla jalkineilla radan suorittaa, kunhan jalkineet eivät vahingoita väylää. Kyseenalaisissa tilanteissa tuomaristolla on ratkaiseva päätäntävalta.

**Tii:** Tiit, joilla palloa voidaan nostaa hieman ilmaan avauspotkussa, ovat kiellettyjä.

## 4. Pallo

**Yleistä:** Pallon tulee olla koon 5 jalkapallo, joka on muodoltaan pyöreä. Kilpailun järjestäjä järjestää kilpailun pallot.

Pallon hylkääminen: Pallo voidaan todeta käyttökelvottomaksi, jos se puhkeaa tai menettää pyöreän muotonsa. Pintanaarmut tai pinnan kuluminen eivät tee pallosta käyttökelvotonta. Käyttökelvoton pallo pitää vaihtaa ehjään.

SÄÄNNÖN RIKKOMINEN: Kaksi (2) lisäpotkua lopputulokseen.

## 5. Pelaaja

Säännöt: On pelaajan vastuulla tuntea säännöt, mutta radalla on myös tuomaristo, jolta sääntöjä voi kysyä.

Aloitusaika ja ryhmät: Pelaajan tulee aloittaa pelinsä järjestäjän hänelle määräämään aikaan. Pelaajan tulee myös pelata rata järjestäjän hänelle osoittamassa ryhmässä. Ryhmää voidaan vaihtaa vain tuomariston päätöksellä.

Pallo: On pelaajan vastuulla pelata oikeaa palloa. Järjestäjä antaa pelaajalle pallon, jossa on tunnisteita. Ennen jokaista potkua pelaajan on varmistauduttava, että hän on pelaamassa oikeaa palloa.

Pisteiden merkkäminen: Kunkin väylän jälkeen toimitsijoiden osoittama pisteidenlaskija merkitsee pelaajan pelaaman tuloksen kyseisen pelaajan pistekorttiin sekä allekirjoittaa pistekortin. Radan läpäisyn jälkeen pisteidenlaskija toimittaa täytetyn ja pelaajien tarkastaman pistekortin toimitsijoille. Jos pistekorttiin merkatuissa väylien lopputuloksissa on epäselvyyksiä, tulee pelaajan saattaa ne tuomariston huomioon itse.

RANGAISTUS SÄÄNNÖN RIKKOMISESTA: Diskaus Pistekorttiin ei saa tehdä muutoksia sen palautuksen jälkeen.

Pelaaja on itse vastuussa pistekorttinsa tietojen paikkaansapitävyydestä. Jos pelaaja hyväksyy palautettavaksi sellaisen pistekortin, jossa yhdenkin väylän tulos on oikeaa tulosta pienempi, kilpailija hylätään. Jos pelaaja hyväksyy palautettavaksi sellaisen pistekortin, johon merkattu tulos on oikeaa tulosta isompi, jää isompi tulos voimaan.

On tuomariston vastuulla laskea väylien yhteistulokset.

## 6. Harjoittelu

Ennen tai väylien välissä: Tuomaristo sallii radalla harjoittelun ennen kilpailua sille varattuna ajankohtana.

Pelin ollessa käynnissä: Pelaaja ei saa harjoitella kesken pelin.

RANGAISTUS SÄÄNNÖN RIKKOMISESTA: kahden (2) potkun lisääminen väylän lopputulokseen.

## 7. Neuvominen

Neuvominen: Pelaaja saa kysyä tai antaa neuvoja keneltä/kenelle tahansa missä tilanteessa tahansa. Neuvoja antava pelaaja ei saa antaa toisen pelaajan suoritusta haittaavia neuvoja.

## SÄÄNNÖN RIKKOMISESTA EI SEURAA RANGAISTUSTA

### 8. Potkujen määrä

Yleistä: Pelaajan lopulliseen potkujen määrään lisätään pelaajan keräämät rangaistuspisteet. Pelaajan tulee ilmoittaa mahdollisista rangaistuksista pisteidenlaskijalleen heti ensimmäisen tilaisuuden tullen.

Enimmäismäärä potkuja yhdellä väylällä.

Jokaisella väylällä on oma ihannetuloksensa. Pelaajan on suoriuduttava väylästä enintään viidellä (5) potkulla yli ihannetuloksen. Tämän määrän ylittyessä tulokseksi merkataan joka tapauksessa viisi (5) potkua yli ihannetuloksen oleva tulos. Koko kierroksen tulos on enimmillään 81 potkua.

### 9. Pelaajien järjestys

Edellisen reitin parhaalla tuloksella selvittänyt aloittaa seuraavan väylän. Seuraavaksi parhaan tuloksen saanut pelaaja pelaa toisena jne. Jos useammalla pelaajalla on sama tulos edelliseltä väylältä, pelaajat pelaavat samassa järjestyksessä kuin edellisellä väylällä.

Pelin aloittamisen jälkeen reiästä kauimpana oleva pallo pelataan aina ensin.

Jos pallo on lähellä kohdetta, voi pelaaja muiden pelaajien suostumuksella yrittää pelata pallon kohteeseen, vaikka ei vielä olisikaan pelaajan vuoro.

Väärällä vuorolla pelaamisesta ei rangaista.

### 10. Aloitusalue

Aloituspotku: Aloituspotku tulee pelata aloitusalueen sisältä. Pallon tulee olla paikallaan maassa. Pelaaja voi ottaa vauhtia aloitusalueen ulkopuolelta, kunhan pallo on aloitusalueen sisäpuolella.

SÄÄNNÖN RIKKOMISESTA SEURAAVA RANGAISTUS: kahden (2) potkun lisääminen väylän lopputulokseen.

### 11. Pallon etsiminen ja sen tunnistaminen

Pallon etsintä: Palloa etsiessään pelaaja saa liikutella puskia, oksia, heinikkoa jne. Jos pallo liikkuu etsinnän ja tunnistuksen yhteydessä, tulee se asettaa takaisin alkuperäiseen asemaansa. Kentälle ei saa aiheuttaa vahinkoa pallon etsinnän yhteydessä.

Pallon tunnistaminen: On pelaajan vastuulla pelata omaa palloaan. Jos palloa tulee nostaa sen omistajan tunnistamiseksi, on se sallittua. Teosta tulee kuitenkin ilmoittaa ennen palloon koskemista.

Jos pelaaja nostaa pallon turhaan tai ei ilmoita pallon nostamisesta etukäteen, rangaistaan pelaajaa yhden (1) potkun lisäämisellä lopputulokseen.

Jos nostettu pallo on pelaajan oma pallo, tulee se asettaa takaisin paikoilleen.  
SÄÄNNÖN 11 RIKKOMISESTA SEURAAVA RANGAISTUS: yhden (1) potkun lisääminen väylän lopputulokseen.

## 12. Pallon pelaaminen

Yleistä: Palloa saa pelata uudestaan vasta sen pysähtyttyä. Pallo tulee pelata siitä asennosta ja kohdasta johon se on pysähtynyt.

Pallo vesiesteessä - kts. sääntö 12

Paikallaan olevan pallon siirtäminen – kts. sääntö 17

Pallon asennon korjaaminen: Pelaaja ei saa liikuttaa paikallaan olevaa palloa suosiollisempaan asemaan. Pelaaja ei myöskään saa koskea väylällä esiintyviin esteisiin esim. puskat, heinikko jne. (HUOM. poikkeus).

Potkaisuasennon ottaminen: Pelaajalla on oikeus asettaa jalkansa tukevasti maahan potkaisuasentoaan ottaessa. Pelaaja ei kuitenkaan saa aiheuttaa kentälle vahinkoa potkaisuasentoa hakiessaan.

Pallo vesiesteessä: Pelaaja ei saa pelata palloa vesiesteestä (pallon noutaminen vesiesteestä kts. Sääntö 25)

Mando: Väylillä on merkattuja mandoja. Nämä on kierrettävä ratakartan osoittamalta puolelta. Mikäli pelaajan potkaisema pallo ohittaa mandon väärältä puolelta, jatkuu peli enintään kolmen (3) metrin päästä mandon takaa ja tästä tuomitaan yksi (1) rangaistuspotku. Pelaaja saa itse päättää jatkamiskohdan, kunhan se on enimmillään kolmen (3) metrin päässä mandosta, mutta kuitenkin ei lähempänä kohdetta kuin mando.

SÄÄNNÖN 12 RIKKOMISESTA SEURAAVA RANGAISTUS: kahden (2) potkun lisääminen väylän lopputulokseen.

## 13. Pallon potkaiseminen

Pallon potkaiseminen: Palloa tulee liikuttaa potkaisemalla

Avustaminen: Potkaisun yhteydessä pelaaja ei saa vastaanottaa fyysistä apua.

SÄÄNTÖJEN 13 RIKKOMISESTA SEURAAVA RANGAISTUS: kahden (2) potkun lisääminen lopputulokseen.

#### 14. Pallon vaihtaminen; väärä pallo

**Yleistä:** Pelaajan tulee pelata koko kierros samalla pallolla, ellei pallo katoa tai palloa todeta käyttökelvottomaksi (kts. Sääntö 4).

**Väärä pallo:** Väärän pallon potkaisemisesta seuraa kahden (2) lisäpotkun rangaistus. Väärä pallo tulee palauttaa takaisin potkua edeltävään paikkaan.

#### 15. Viheriö

**Yleistä:** Pallo katsotaan viheriöllä olevaksi, kun se on 10 metrin päässä kohteesta.

**Pallon nostaminen ja putsaus:** Viheriöllä sijaitseva pallo voidaan pelaajan niin halutessa nostaa ylös ja putsata. Ennen nostamista pallon paikka tulee merkata ja putsauksen jälkeen pallo tulee palauttaa samalle paikalle. (kts. Sääntö 20).

**Kohteen välittömässä läheisyydessä oleva pallo:** Jos pallo on kohteen lähellä, pelaajalla on pallon luokse päästyään 10 sekuntia aikaa odottaa, josko pallo osuisi kohteeseen. Jos pallo ei tänä aikana osu kohteeseen, katsotaan sen olevan levossa ja pelaajan tulee potkaista palloa uudestaan. Vaikka pallo osuisi kohteeseen itsestään annetun ajan jälkeen, lasketaan se yhdeksi potkuksi.

**Pallon potkaisu, kun toinen pallo on vielä liikkeessä:** Pelaaja ei saa potkaista omaa palloaan, kun jonkun toisen pelaajan pallo on vielä liikkeessä. Jos pelaaja kuitenkin potkaisee omalla vuorollaan, ei häntä rangaista (kts. myös sääntö 22 Oman pallon liikuttaminen toisen pelaajan pallon ollessa liikkeessä.).

#### 16. Lipputanko

**Lipputangon nosto tai poisto:** Kohteen vieressä olevia kohdelipputankoja ei poisteta missään vaiheessa kilpailua, sillä ne ovat osa kunkin väylän kohdetta.

**Luvaton lipputangon siirto:** Jos pelaaja siirtää lipputankoa toisen pelaajan sitä hyväksymättä tai siitä tietämättä, voi se vaikuttaa pelaajan peliin. Lipun siirtäjää rangaistaan kahdella (2) lisäpotkulla.

#### 17. Levossa olevan pallon liikuttaminen

**Ulkopuolisen liikuttama pallo:** Jos pelin ulkopuolinen henkilö liikuttaa palloa, tulee pallo siirtää takaisin paikoilleen eikä tilanteesta seuraa rangaistusta. Huom.! Voi olla vaikeaa tunnistaa onko ulkopuolinen tekijä liikuttanut palloa. Tämän takia, jotta palloa voidaan siirtää, tulee ulkopuolisen tekijän osallisuudesta olla täysi varmuus. Muussa tapauksessa pallo tulisi pelata omalta paikaltaan. (Pallon liikuttaminen toisen pelaajan pallon johdosta)

**Pelaajan tai varusteiden johdosta liikkunut pallo:** Pelaajan ollessa itse kyseessä, lisätään tälle yksi (1) lisäpotku lopputulokseen. Jos palloa on liikutettu, tulee se palauttaa alkuperäiselle paikalleen.

Pelaajaa ei kuitenkaan rangaista jos pallon liikkumisen aiheuttaa yksi seuraavista syistä:

- Pallo liikkuu pallon etsimisen yhteydessä
- Pallon nostaminen sääntöjen puitteissa – sääntö 19
- Liikkuvan esteen liikuttamisen yhteydessä – sääntö 22
- Liikkuvien näköesteiden liikuttamisen yhteydessä – sääntö 23

Kanssakilpailijan tai varusteiden johdosta liikkunut pallo: Jos kanssakilpailija tai tämän varusteet liikuttavat pelaajan palloa, tulee pallo siirtää takaisin paikoilleen. Pallon liikuttamisesta ei seuraa rangaistusta. (Väärän pallon pelaaminen – kts. sääntö 14)

Toisen pallon vuoksi liikkunut pallo: Jos toinen pallo liikuttaa lepäävää palloa, tulee se siirtää takaisin paikoilleen. Tapahtumasta ei seuraa rangaistusta. Tuomaristo osoittaa paikan, johon liikkunut pallo palautetaan.

**SÄÄNNÖN RIKKOMISESTA SEURAAVA RANGAISTUS:** kahden (2) potkun lisääminen lopputulokseen.

#### 18. Liikkuvan pallon pysäyttäminen tai suuntaan vaikuttaminen

Ulkopuolisen tekijän johdosta: Jos pelaajan pallon pysäyttää ulkopuolinen tekijä, tulee pallo pelata siitä mihin se pysähtyy, eikä teosta seuraa rangaistusta. Jos tuomaristo toteaa pallon olleen tahallisesti pysäytetty, pelaajaan kohdistuu sääntö 1. Jos ulkopuolinen tekijä on kanssakilpailija, käsitellään asia säännön 1 mukaisesti.

Pelaajan tai tämän varusteiden johdosta: Jos pelaaja pysäyttää pallon tai vaikuttaa sen kulkusuuntaan, seuraa pelaajalle yhden (1) lisäpotkun rangaistus.

Vastustajan tai varusteiden johdosta Kts. sääntö 17

Toisen pallon takia:

- Paikallaan oleva pallo: Jos toisen pelaajan paikallaan oleva pallo pysäyttää pelaajan oman pallon tai vaikuttaa sen liikkeeseen tulee pallo pelata siitä mihin se pysähtyy.
- Liikkuva pallo: Jos toisen pelaajan liikkuva pallo pysäyttää pelaajan pallon tai vaikuttaa sen liikkeeseen tulee pallo pelata siitä mihin se pysähtyy.

**RANGAISTUS SÄÄNNÖN RIKKOMISESTA:** kahden (2) potkun lisääminen yhteistulokseen.

#### 19. Nostaminen, merkkaus ja asettaminen

Nostaminen ja merkkaus: Sääntöjen niin salliessa, pelaaja tai pelaajan valtuuttama henkilö voi nostaa pallon. Pelaaja on vastuussa mahdollisista sääntörikkomuksista.

Pallon paikka tulee merkata ennen sen nostamista. Jos pallon paikkaa ei merkata, kärsii pelaaja yhden (1) lisäpotkun rangaistuksen. (kts. myös sääntö 21)

Huom.! Pallon sijainti tulee merkata asettamalla merkki pallon taakse.

Asettaminen: Pelaajan tulee asettaa pallo. Pallo tulee asettaa sille merkitylle paikalle aivan merkin eteen. Jos pelaajan palloa ei saada paikalleen, tulee se asettaa uudestaan.

SÄÄNTÖJEN 19 RIKKOMISESTA SEURAAVA RANGAISTUS: kahden (2) potkun lisääminen yhteistulokseen.

## 20. Pallon peseminen

Viheriöllä sijaitsevan pallon voi putsata säännön 15 nojalla. Muualla väylällä palloa ei saa putsata ellei:

- Pallo putsataan jotta nähdään onko se pelikelpoinen (sääntö 4)
- Pallon omistajan selvittämiseksi (sääntö 11)
- Koska se avustaa tai estää pelin kulkua (sääntö 21)

## 21. Pallo avustaa tai estää pelin kulkua

Pallo avustaa pelin kulkua: Jos pelaaja katsoo oman paikallaan olevan pallonsa auttavan kanssakilpailijoita, voi hän halutessaan nostaa sen maasta muiden vuoron ajaksi. Tällä tavoin nostetun pallon paikka tulee merkata ja se tulee palauttaa paikalleen (kts. sääntö 19). Palloa ei saa putsata ellei se sijaitse viheriöllä (kts. sääntö 20).

Jos tuomaristo tulkitsee pallon tulleen nostetuksi turhaan, pallon nostanut pelaaja voidaan diskata.

Pallo estää pelin kulkua: Jos pelaaja kokee toisen pallon estävän omaa peliään, voi hän pyytää, että sen paikka merkataan ja se nostetaan edestä. Tällä tavoin nostettu pallo tulee palauttaa paikalleen (kts. Sääntö 20). Palloa ei saa putsata ellei se sijaitse viheriöllä (kts. sääntö 20).

SÄÄNNÖN RIKKOMISESTA SEURAAVA RANGAISTUS: kahden (2) potkun lisääminen yhteistulokseen

## 22. Irtonaiset esteet

Jos pallo pysähtyy keskelle tai on kosketuksissa irralisten esteiden (kuten irtonaiset oksat yms.) kanssa, voidaan esteet siirtää ilman rangaistusta. Jos pallo liikkuu estettä siirtäessä, toimitaan säännön 17 mukaisesti.

Jos pallo liikkuu irtonaisia esteitä siirrettäessä sen ollessa viheriöllä, tulee pallo siirtää takaisin paikalleen. Pallon ollessa liikkeessä siihen mahdollisesti vaikuttavia esteitä ei saa siirtää.

## 23. Näköesteet

Siirrettävät näköesteet: Liikuteltavat näköesteet voidaan siirtää paikoiltaan potkun ajaksi.

Liikkumattomat näköesteet: Liikkumattoman esteen kohdalla pelaaja voi siirtää palloaan irti esteestä enintään 3 metrin verran.

Pallo ei kuitenkaan saa siirtämällä tulla 3 metriä lähemmäs reikää, vaan palloa on siirrettävä taaksepäin.

#### 24. Epätavalliset kenttäolosuhteet

Tuomaristo päättää kuinka paikallisten erikoisten kenttäolosuhteiden kanssa tulee toimia. 25.

Pallo vesiesteessä: Jos pallo päätyy vesiesteeseen, peliä jatketaan maksimissaan kolmen (3) metrin päässä kohdasta, josta pallo meni vesiesteeseen. Palloa ei kuitenkaan saa asettaa kolmea (3) metriä lähemmäs reikää, vaan palloa on siirrettävä taaksepäin. Pelaajalle lisään yksi (1) rangaistuspotku yhteistulokseen. Vesiesteestä noudetun pallon voi putsata.

SÄÄNNÖN 25 RIKKOMISESTA SEURAAVA RANGAISTUS: kahden (2) potkun lisääminen yhteistulokseen

#### 25. Hävinnyt tai radan ulkopuolelle ajautunut pallo

Jos palloa ei löydetä viiteen (5) minuuttiin etsintöjen alkamisen jälkeen, tulee pelaajan pallo vaihtaa. Peli jatkuu potkua edeltävästä sijainnista ja pelaajalle lisätään yksi rangaistuspotku yhteistulokseen. Jos pelaajan pallo ajautuu ulos radalta, toimitaan samoin.

#### 26. Palloa mahdoton pelata

Pelaaja voi halutessaan pelin aikana julistaa pallonsa sijaintinsa puolesta mahdottomaksi pelata (lukuun ottamatta, jos se on vesiesteessä, kts. sääntö 25). Kun pallo on todettu pelikelvottomaksi, pelaaja voi joko siirtyä sille paikalle, josta edellinen potku suoritettiin tai siirtää palloa kolme (3) metriä sen lepäämispaikasta, ei kuitenkaan lähemmäksi kohdetta kuin se pelikelvottomaksi todettaessa oli. Pallon pelikelvottomaksi julistamisesta seuraa yhden (1) potkun rangaistus.