



## **Futgolf Genlik ve Spor Derneđi**

### **2018 FIGG KURALLAR KİTABI**

2018 FIGG Kurallar Kitabı, oyuncu deneyimini, profesyonelliđi ve sportmenliđi artırmak üzere oluşturulmuştur.

FIGG Kurallar Komitesi, Yönetim Kurulu tarafından onaylanmadan önce ilk olarak dünya genelindeki FIGG Üye Ülkelerinin Başkanlarına sunulan asıl versiyona ilişkin eklemeleri ve tadilleri görüşmüştür. Kurallar Komitesinin üyeleri, tanımları netleştirmek üzere çalışmalarına devam ediyor.

2018 FIGG Kurallar Kitabı, 2018 FIGG Futgolf Dünya Kupası'nda kullanılmaya başlanacak ve 1 Ocak 2019 itibariyle tüm FIGG Üye Ülkelerinde resmi olarak yürürlüğe girecek.

## İçindekiler

<b>BÖLÜM 1 - Giriş.</b>	<b>7</b>
1-1 - Genel	7
1-1-1 Futgolf oyunu	7
1-2 - Oyunun türleri	7
1-2-1 Vuruş sayısı oyunu	7
1-2-2 Maç oyunu	7
1-2-3 Genel ceza	8
1-3 - Komite	8
1-3-1 Koşullar ve bir kuralın askıya alınması	8
1-3-2 Turnuva Direktörü ve Hakemler	8
1-3-3 Parkur	8
1-3-4 ÖZEL durumlar	8
1-3-5 Başlama saatleri ve Gruplar	8
1-3-6 Skor kartı	8
1-3-7 Beraberlik durumunda alınacak karar	9
1-3-8 Diskalifiye edilmeyi gerektiren ceza; Komite kararı	9
1-3-9 İtirazlar ve cezalar	9
1-3-10 Hakem ve/veya Komite kararı	9
1-3-11 Oyunun askıya alınması/yarıda kesilmesi	9
1-3-12 Özel Oyuncu Durumları	10
<b>BÖLÜM 2 - Oyuncu Davranış Kuralları</b>	<b>10</b>
2-1 - Genel	10
2-1-1 Davranış kurallarına saygı gösterilmesi - uyulması	10
2-1-2 Oyunun ruhu	11
2-1-3 Güvenlik	11
2-1-4 Diğer oyunculara karşı tutum	11
2-1-5 Skor tutma	11
2-1-6 Oyunun hızı	11
2-1-7 Parkurda öncelik	12
2-1-8 Bunker'da dikkat edilmesi gerekenler	12
2-1-9 Ayakkabıların sahada neden olduğu hasarlar	12
2-1-10 Gereksiz hasarların önlenmesi	12
2-1-11 Geçersiz bir oyun konusunda anlaşmaya varma	12
2-2 - Oyun esnasında dikkat edilmesi gereken hususlar	12
2-2-1 Kural bilgisi	12
2-2-2 Topun hareketine müdahale veya fiziksel koşulların değiştirilmesi	12
2-2-3 Başlama saati	13
2-2-4 Vuruşa hazır olmak	13
2-2-5 Gereksiz gecikmeler: oyunun gereksiz şekilde yavaşlatılması	13
2-2-6 Turu tamamlama süresi	13
2-2-7 Vuruş süresi kullanımı	13
2-2-8 Oyuncular arası oyun önerileri	13
2-2-9 Futgolf Green'i üzerinde	14
2-2-10 Tamamlanmamış çukur	14
2-2-11 Antrenman	14
2-2-12 Topu değiştirme/ Havasını ayarlamak	14
2-2-13 Tartışmalı konular	14
2-2-14 Mutabık kalınmayan skorlar	15
2-2-15 Turu tamamlayamama	15
2-2-16 Top pozisyonunun onaylanması	15
2-2-17 Kurallarda belirtilmeyen konular	15

2-3 - Ayakkabılar ve Kıyafetler	15
2-3-1 Doğru ayakkabı ve kıyafet	15
2-3-2 Ayakkabı ve kıyafetin değiştirilmesi	15
2-3-3 Topa ayakkabısız vurulması	15
<b>BÖLÜM 3 - Tanımlar</b>	<b>16</b>
3-1 - Genel	16
3-1-1 Öneriler	16
3-1-2 Top Marker'ı	16
3-1-3 Caddie	16
3-1-4 Komite	16
3-1-5 Oyun malzemeleri	16
3-1-6 Dış Etkenler	16
3-1-7 Onur	16
3-1-8 Markör- skor tutan ve oynayanoyuncu	16
3-1-9 Hakem	17
3-1-10 Ceza vuruşu	17
3-1-11 Terimler	17
3-2 - Oyunun alanları	17
3-2-1 Anormal parkur koşulları	17
3-2-2 Bunker	17
3-2-3 Geçici subirikintisi	17
3-2-4 Parkur	18
3-2-5 Drop alanı	18
3-2-6 Fairway	18
3-2-7 Bayrak direği	18
3-2-8 FutgolfGreen alanı	18
3-2-9 Onarım bölgesi	18
3-2-10 Çukur	19
3-2-11 Taşınmaz engeller	19
3-2-12 Köksüz cisimler - Parkura ait olmayan objeler	19
3-2-13 Taşınabilir - oynatılabilir / kaldırılabilir engeller	19
3-2-14 Sınır - Parkur dışı	20
3-2-15 Direkler (beyaz, kırmızı/sarı, mavi, diğerleri)	20
3-2-16 Tee alanı	20
3-2-17 Su engeli veya Ceza alanları (ÖN TARAFTAKİ - Sarı ve yan YAN TARAFT- Kırmızı)	20
3-2-18 Yanlış green	20
3-2-19 Yanlış çukur	21
3-3- Top hakkında	21
3-3-1 Top	21
3-3-2 Oyundaki top	21
3-3-3 Çukura girmiş top	21
3-3-4 İşaretlenen ve ardından yeniden yerleştirilen top	21
3-3-5 Kayıp top	21
3-3-6 Yerinden oynatılan top	21
3-3-7 Topun pozisyonları	22
3-3-8 Geçici top	22
3-3-9 Yedek top	22
3-3-10 Yanlış top	22
3-4- Vuruş hakkında	22
3-4-1 Avantajlı pozisyon	22
3-4-2 Hedeflenen vuruş çizgisi	22
3-4-3 TopuDrop etmek	23
3-4-4 Eşit uzaklıktaki nokta	23

3-4-5 Engellerden vuruş	23
3-4-6 Müdahale	23
3-4-7 En yakın vuruş yapılabilir nokta	23
3-4-8 Önceki vuruşun pozisyonu	24
3-4-9 Putt hattı	24
3-4-10 Vuruş	24
3-4-11 Duruş pozisyonu ve koşu	24
<b>BÖLÜM 4 - Oyun durumları</b>	<b>24</b>
4-1 - Genel	24
4-1-1 Durumları iyileştirme	24
4-1-2 Duruş pozisyonunu oluşturma - alma	25
4-1-3 Topu arama	25
4-1-4 Oyun (top, oynama şekli, pozisyon)	25
4-1-5 Topu marklamak	26
4-1-6 Kaybedilmiş veya yerinden oynatılmış top marker'ı	27
4-1-7 Topu yerinden kaldırma	27
4-1-8 Topu temizleme	27
4-1-9 Oynanamaz top	27
4-1-10 Hasarlı veya kayıp top	27
4-1-11 Oynama sırası	28
4-1-12 Sınır - Parkur dışı	29
4-1-13 Duran topun hareket ettirilmesi	29
4-1-14 Yönü değiştirilen veya durdurulan hareketli top	29
4-2 - Tee alanı	30
4-2-1 Topu yerleştirme ve vuruş yapma.	30
4-2-2 Teepin kullanımı	30
4-2-3 Tee vuruşu işaretleri	30
4-2-4 Hedeflenen vuruş çizgisinde engel	30
4-2-5 Yanlış teeden oynama	31
4-3 - Ceza alanları	31
4-3-1 Genel	31
4-3-2 Sarı ceza alanı (Ön taraftakisi engeli)	31
4-3-3 Kırmızı ceza alanı (Yan taraftakisi engeli)	31
4-4- Bunker	32
4-4-1 Top veya oyuncu Bunker'ın içerisinde	32
4-4-2 Top Bunker'ın dışında	32
4-4-3 Bunker'ın içerisinde birden fazla top	32
4-4-4 Bunker'ın tırmıkla düzeltilmesi	32
4-4-5 Bunker içerisinde geçici su	32
4-5 - Green, Fairway ve Engebe	33
4-5-1 Engeller	33
4-5-2 Putt hattına veya hedeflenen vuruş çizgisine müdahale etme	33
4-5-3 On saniye kuralı	33
4-5-4 Top golf greende veya onarım bölgesinde	33
4-5-5 Futgolf Green'i üzerinde marklamak	34
4-5-6 Bayrak direğine müdahale	34

## **BÖLÜM 1 - Giriş**

### **1-1 - Genel**

#### **1-1-1 Futgolf oyunu**

Futgolf oyunu, genellikle "Teeing alanı" olarak adlandırılan başlama noktasından başlayarak aşağıda belirtilen kurallara göre bir veya daha fazla vuruşla top çukurun içerisine girene kadar topa ayakla vurulmasından oluşur. Farklı uzunluklarda 9 veya 18 çukurdan ve bunları bitirmek için gerekli sayıda vuruştan (min. 3 ve maks. 5 olmak üzere PAR olarak adlandırılır) oluşan Futgolf Parkurlarında oynanır. Oyuncular, çukurların yanı sıra greene gelmeden önce su engelleri ve bunker gibi özel olarak tasarlanan engellerle de mücadele eder. Green, çukurun bulunduğu ve genellikle "Green Alanı" olarak adlandırılan yerdir. Komite veya yetkili kurum sınırları, engelleri, başlangıç noktalarını ve parkur lokasyonlarını belirler. Çukurlar, başlangıç pozisyonundan itibaren sırayla oynanmalıdır; aksi takdirde oyuncu diskalifiye edilir.

### **1-2 - Oyunun türleri**

#### **1-2-1 Vuruş sayısı oyunu**

Vuruş sayısı oyunu, öngörülen tur veya turlarda oyuncuların her çukuru bitirerek ve her tur bitiminde tüm çukurlar için gross skor yazılı olan skor kartı teslim etmek zorunda oldukları oyun şeklidir. Her oyuncu, katılan diğer tüm oyunculara karşı oynar. Öngörülen turu veya turları en düşük vuruş sayısı ile tamamlayan oyuncu oyunu kazanır.

#### **1-2-2 Maç oyunu**

Maç, öngörülen tur boyunca tarafların birbirlerine karşı oynamalarını kapsar. Maç oyunu çukur hesabına göre oynanır. Kurallarca başka bir yöntem öngörülmemişse, topu en az vuruşla çukura sokan taraf çukuru kazanır.

##### **1-2-2.1 'Golf tarzı' maç oyunu**

Maç durumunun değerlendirmesi şu kadar "çukur önde" veya "berabere" ve şu kadar "çukur oynanacak" terimleri ile yapılır. Bir oyuncunun önde olduğu çukur sayısının turun geri kalan "oynanacak çukur" sayısına eşit olması "dormi" olarak tanımlanır.

##### **1. Çukurun paylaşılması**

Tarafların aynı vuruş sayısı ile çukuru tamamlamalarında çukur "paylaşılmış" olur.

##### **2. Maçı kazanan taraf**

Bir tarafın kazandığı çukur sayısı, turun tamamlanması için geri kalan çukur sayısından fazla ise, o taraf maçı kazanmış olur. Komite, eşitlik halinde, beraberlik durumunu çözmek amacıyla, öngörülen turda oynanacak çukur sayısını bir taraf kazanıncaya kadar uzatabilir.

##### **1-2-2.2 'Futbol tarzı' maç oyunu**

Önde olunan çukur sayısı yerine, her kazanılan çukur bir gol sayılır. Bu durumda, futbol maçına benzer olarak toplamda 18 çukurun tamamında oyun oynanır. Bu aynı zamanda "Çukuru kazan, Gol at" maç oyunu olarak da adlandırılır.

##### **1. Çukurun paylaşılması**

Çukurun paylaşılması durumunda tarafların hanesine gol yazılmaz.

##### **2. Maçı kazanan taraf**

18 çukurun sonunda kazandığı çukur sayısı en fazla olan taraf maçı kazanmış sayılır.

Skor, 18 çukurun tamamının oynanmasının ardından kayıt altına alınır. Örnek: A Oyuncusu 7 çukur, B Oyuncusu 4 çukur kazanırsa, maç skoru 7-4'tür.

### **1-2-2.3 Maçın, çukurun veya sonraki vuruşun bağışlanması**

Oyuncu, ilgili çukurun oynanmaya başlamasından veya tamamlanmasından önce her an çukuru bağışlayabilir. Bağışlama kararı reddedilemez veya geri alınamaz. Bağışlamanın ardından oyuncu, çukuru "bitirmiş" sayılır.

### **1-2-3 Genel ceza**

Aksi düzenlenmediği sürece, herhangi bir kurala uyulmaması durumunda ceza +1 vuruştur (yani ikinci vuruşta kurala uyulmaması durumunda, oyuncular topun durduğu yerden oyuna dördüncü vuruşla devam eder). Ceza vuruşu, bir kuralın her ihlalinde uygulanır ve daha önceden farkına varılmayan durumlarda, tamamlanmış olan çukurlara da uygulanabilir.

### **1-3 - Komite**

#### **1-3-1 Koşullar ve bir kuralın askıya alınması**

Komite, format ve nihai yerel kurallar dahil olmak üzere müsabakanın oynanacağı koşulları belirlemelidir. Yerel kural, Komitenin spesifik Futgolf Parkuru koşulları/özellikleri nedeniyle gerekli görerek uygulayabileceği bir ek kuraldır.

Oyunun devam etmesi için söz konusu kuralın oluşturulmasını gerekli kılan koşullar bulunmadığı sürece, Komite bir Futgolf kuralını askıya alma yetkisine sahip değildir. Bu durum, FIG Kurallar Komitesi tarafından onaylanmalıdır ve bildirilmelidir.

#### **1-3-2 Turnuva Direktörü ve Hakemler**

Her bir eleme müsabakası için organizatör, müsabakanın düzgün bir şekilde yürütülmesini destekleyecek kararları alacak sorumlu turnuva direktörleri ve hakemleri atayacaktır. Bu kişiler, gruplar oyuna başlamadan önce parkurun durumunun ve başlama yerlerinin lokasyonunun kontrol edilmesinden sorumludur. Grupların ilerleme durumunu takip ederler ve yavaş oynanması durumunda müdahalede bulunurlar. Yapırimda bulunma izinleri vardır.

#### **1-3-3 Parkur**

Parkur, her türden oyuncu için eşit miktarda oynanabilir vuruş sağlayabilecek şekilde hazırlanacaktır. Bazı durumlarda, belirtilen oyun kategorileri (örn. Kadınlar veya Çocuklar) için ek başlama yerleri sağlanacaktır.

Oyuncular, birden fazla başlama yeri bulunduğu, bir genel kategoride mücadele edemez (örneğin, bir ileri başlama yeri pozisyonundan başlayarak oynamaları durumunda, yaşlılar yetişkin erkeklerle mücadele edemez).

#### **1-3-4 Aşırı durumlar**

Hasar veya aşırı bir durum halinde Komite, asıl çukura benzer bir yerde yeni bir çukur kullanılmasını (sadece turun başlamasından önce) belirleyebilir. Tur sırasında bir çukurun oynanamaz duruma gelmesi halinde Komite, oyunun normal bir şekilde ilerlemesini temin etmek üzere çukurların etkin bir şekilde oynanıp oynanmadığına bakılmaksızın tüm oyuncular için PAR skoru verilerek, grupların iptal edilen çukuru/çukurları oynamamasına izin verebilir. Ayrıca Komite, oynamayı anlık veya kalıcı olarak engelleyen durumlar nedeniyle oyunu askıya alabilir veya yarıda kesebilir.

#### **1-3-5 Başlama saatleri ve Gruplar**

Komite, başlama saatlerini belirler ve oyuncuların mücadele edeceği grupları oluşturur. Bir müsabaka birden fazla turdan oluşuyorsa, Komite tüm turların tamamlanacağı süreyi belirlemelidir.

### **1-3-6 Skor kartı**

Komite, üzerinde tarih ve oyuncunun ve skorerin adının ya da takım oyunu olması durumunda takımların adının yer aldığı bir skor kartını her oyuncuya vermekle yükümlüdür.

### **1-3-7 Beraberlik durumunda alınacak karar**

Komite, eşit çukur sayısı veya bir vuruş oyunu beraberliği ile ilgili kararı ne şekilde, hangi gün ve hangi saatte alacağını bildirmekle yükümlü olacaktır.

Eğer bir kör yaklaşım kullanılıyorsa, puan önceden belirlenmelidir ve her türden oyuncu için adil bir lokasyonda tüm oyunculara sunulmalıdır. Sırası gelmemiş olan oyuncu ilk vuruşu yapmamalıdır.

Ceza Vuruşları kullanılıyorsa, mesafe 5 ila 10 metre arasında olmalıdır ve her oyuncunun 5 vuruş yapmasının ardından beraberlik durumu hala devam ediyorsa, sonuç elde edilene kadar altın gol uygulaması yapılmalıdır.

### **1-3-8 Diskalifiye edilmeyi gerektiren ceza; Komite kararı**

Komite bir oyuncunun oyun kurallarını ağır bir şekilde ihlal ettiğini tespit ederse, bu kural kapsamında bir diskalifiye cezası uygulayabilir.

Komitenin makul görmesi halinde, bazı olağanüstü, benzersiz durumlarda diskalifiye cezası askıya alınabilir veya değiştirilebilir. Diskalifiye edilmekten daha az ciddi olan diğer cezalar askıya alınamaz veya değiştirilemez.

### **1-3-9 İtirazlar ve cezalar**

Müsabaka sona erdikten sonra hiçbir ceza iptal edilmeyecektir, değiştirilmeyecektir veya verilmeyecektir. Hem skorcer hem de oyuncu tarafından skor kartı üzerinde imzalanmasının ve Komiteye teslim edilmesinin ardından skorlar kesinleşmiş sayılır.

**İstisnalar:** Müsabakanın sona ermesinin ardından bir ceza uygulanabilecektir. 30 gün içerisinde turnuva komitesine, film dahil olmak üzere her türlü kanıtın sunulması gerekmektedir. Oyuncu temel bir davranış veya sportmenlik kuralını ihlal ettiyse veya

1. Teslim ettikleri skor kartına çukurlarda elde ettikleri gerçek sonuçtan daha düşük bir sonuç işaretledilerse. Oyuncu için diskalifiye cezası ve markör için +1 vuruş.
2. Oyuncu, kural kitabını tam olarak bilmemesi nedeniyle kendisine karşı olan bir kuralı uygulamadıysa. Ceza: İhlalin meydana geldiği çukurun skoruna +1 ceza VEYA uygulanan ceza diskalifiye olduğunda diskalifiye edilme. Buna ek olarak, müdahalede bulunmama nedeniyle markör bir ceza alabilir.
3. Markör, kural kitabını tam olarak bilmemesi nedeniyle grup içerisinde yer alan oyuncusuna karşı bir kuralı uygulamadıysa. Bu durumda, ihlalin meydana geldiği çukurun skoruna +1 ceza. Bu, "kötü tavsiye" veya müdahalede bulunmama olarak adlandırılır.

Bir itirazda bulunulduysa, gerek duyulması halinde meydana gelen sorunun çözüme ulaşmasını sağlamak için Komite, kararını mümkün olduğunca erken alacaktır. Oyuncular, herhangi bir kuralın geçerliliğini ortadan kaldırma konusunda anlaşmaya varamaz veya verilen cezaları hiçe sayamaz; bunu yapmaya devam etmeleri halinde, herhangi bir süre kısıtlaması olmaksızın diskalifiye dahil olmak üzere kural ihlaline ilişkin bir ceza verilecektir.

Tartışmaya açık durumun organizasyonu yapan Komite ve şikayette bulunan oyuncu arasında çözüme ulaşmaması durumunda; verilen kararın adilliği konusundaki görüşlerini ifade edebilmek için, karşılıklı olarak onaylanmış bir sonuca ulaşmak üzere bir resmi FIFG makamı olarak hareket eden Kurallar Komitesine talepte bulunabilirler. Bir karara varılamaması

durumunda, Spor Tahkim Mahkemesi'ne danışılabilir. Bir oyuncunun itirazını sunması için azami 30 günlük süre verilir.

### **1-3-10 Hakem ve/veya Komite kararı**

Komite tarafından bir Hakem atanması durumunda, Hakemin aldığı kararlar karar nihai sayılacaktır. Bir Hakemin bulunmadığı durumlarda, kurallarla ilgili tartışmaya açık veya şüphe duyulan konularda oyuncuların Komite ile iletişime geçmesi gerekmektedir ve Komitenin kararı nihai olacaktır.

### **1-3-11 Oyunun askıya alınması/yarıda kesilmesi**

Aşağıda belirtilen durumların meydana gelmesi halinde oyuncular oyuna devam edemez:

1. Oyunun askıya alınması, bir siren veya bildirim aracılığıyla organizasyon Komitesi tarafından bildirilir. Böyle bir durumda oyuncular parkuru terk etmelidir ve organizasyon Komitesi tarafından yapılacak olan bir sonraki bildirim kadar kulüp binasında beklemelidir.
2. Bir oyuncu beklenmedik bir rahatsızlıkla (örn. yaralanma) karşılaşursa, Turnuva Direktöründen veya Hakemden yardım/destek isteyebilir. Oyun gecikmede bulunmadan devam etmelidir. Bu nedenle, arkadaki gruptan (sadece bir gruptan) oyuna devam etmesi istenmelidir ve sırası atlanan grup, arkadaki grup çukuru tamamladığında tekrar oynamaya devam etmelidir. Oyuncu oynamaya hazır hale gelemese, o çukur için oyuncuya PAR + 10 skor yazılacaktır (Örnek: PAR 3 olması durumunda oyuncuya 13 puan yazılır) ve takip eden diğer çukurlar atlanacaktır. Takip eden grup bulunmuyorsa, oyuncu en fazla 15 dakikaya sahip olabilir (örnek: son grup).
3. Bariz bir güvenlik sorununun oyuna devam etmeyi imkansız hale getirmesi durumunda, oyuncuların Turnuva Direktörüne veya Hakeme bilgi vermesi istenir.
4. Oyunun Komite tarafından askıya alınması durumunda, gruptaki oyuncular çukuru tamamlamayı (koşullar güvenlik parametrelerine uygunsuz) ya da topun yerini işaretlemeyi seçebilir. Ancak, mümkün olan en kısa sürede kulüp binasına ulaşmaları gerekir. Yukarıda belirtilen karar, halihazırda çukuru oynayan oyuncular arasında alınmalıdır ve çoğunluğun aldığı karar uygulanır. Eşitlik durumunda (örneğin 4 oyuncudan oluşan bir grupta 2-2), en fazla güvenlik sağlayan tedbir uygulanmalıdır ve bu nedenle oyuncuların topu işaretlemesi ve derhal parkurdan ayrılması gerekmektedir.

Oyunun olumsuz hava şartları, karanlık ya da organizasyon komitesi tarafından dikkate alınan bir başka gerekçe nedeniyle yarıda kesilmesi durumunda, aşağıda belirtilenler geçerli sayılır:

1. tüm oyuncuların oynamış olması halinde ilk 15 çukur.
2. tüm oyuncuların oynamış olması halinde ilk 12 çukur.
3. tüm oyuncuların oynamış olması halinde ilk 9 çukur.

Bir shotgun müsabakasında, tüm oyuncular tarafından tamamlanan asgari çukur sayısı geçerli olur.

Tüm oyuncular en az 9 çukur oynamadıysa, tur geçersiz sayılmalıdır.

### **1-3-12 Özel Oyuncu Durumları**

Bir oyuncunun turnuva kurallarının uyarlanmasını gerektiren özel bir duruma sahip olması halinde, buna ilişkin karar Turnuva Komitesi tarafından alınmalıdır.



## **BÖLÜM 2 - Oyuncu Davranış Kuralları**

### **2-1 - Genel**

#### **2-1-1 Davranış kurallarına saygı gösterilmesi**

Aşağıda yer alan kısımlar, Futgolfün düzgün bir şekilde oynanabilmesi için temel tutum ve davranış talimatları içermektedir. Bu talimatlara uyulması halinde tüm oyuncular spordan en fazla keyfi alacaktır. Temel kural, oyun sırasında herhangi bir istisna olmaksızın her oyuncuya saygı gösterilmesidir. Bu kılavuz ilkelerin sürekli olarak göz ardı edilmesi, ilgili oyuncunun diskalifiye edilmesiyle sonuçlanacaktır.

FIFG, Futgolf turnuvaları boyunca düzgün davranılması ve basın ve sosyal medya aracılığıyla uygun yorumlarda bulunulmasına ilişkin katı bir politikaya sahiptir. Profesyonellik dışı sayılan ve/veya FIFG'ye ya da FIFG üye ülke organizasyonuna zarar veren davranışlar disiplin cezasına tabi olacaktır.

Bu davranışı ihlal eden eylemler sınırlı kalmamak kaydıyla aşağıda belirtilenleri içerir:

1. Sosyal medya aracılığıyla olsa bile kaba veya tehdit edici davranış veya dil
2. Öfke içerisinde topu atmak veya topa vurmak
3. Hayvan ve bitki yaşamı dahil olmak üzere mülke kasıtlı ve aleni bir şekilde hasar verilmesi, kötüye kullanılması veya tahrip edilmesi
4. Parkurda davranış kurallarının sürekli olarak göz ardı edilmesi
5. Parkurda turnuva sırasında elektronik sigara dahil olmak üzere sigara içilmesi
6. Oyunun ardından bunker`ın düzeltilmemesi
7. Oyun sırasında müzik dinlenmesi (kulaklıkla dahil)
8. FIFG ile bağlantısı olmayan Futgolf organizasyonlarının logosu içeren kıyafetler giyilmesi

**Ceza:** Birinci ihlalde +1 vuruş, ikinci ihlalde diskalifiye

Kanunları, parkur yönetmeliklerini veya Futgolf parkur kurallarını ihlal eden eylemler, disiplin cezası ile sonuçlanabilir. Turnuva Direktörü ve/veya Komite, kötü davranışın derecesine bağlı olarak bir oyuncuyu diskalifiye etme yetkisine sahiptir.

Bunlara ek olarak, aşağıda belirtilen davranışlar da kabul edilmemektedir:

1. Yasa dışı maddelerin taşınması
2. Oyunun başından skor kartı teslim edilene kadar alkol taşınması ve tüketilmesi
3. Turnuva yerinde aşırı alkol tüketimi
4. Futgolf kurallarını uygulamama veya uygulamayı reddetme veya agresif ya da kaba davranışlar dahil olmak üzere turnuva görevlileri, çalışanlar veya yarışmacılar ile işbirliğinde bulunmamaya veya bulunmayı reddetme
5. Hile yapma

**Ceza:** Birinci ihlalde diskalifiye

Lütfen dikkate alınız: FIFG, yasa dışı uyuşturucu veya madde kullanımı konusunda sıfır tolerans politikasına sahiptir. Bir FIFG etkinliği sırasında bu politikayı ihlal eden oyuncu derhal diskalifiye edilecektir.

#### **2-1-2 Oyun ruhu**

Futgolf, çoğu zaman bir hakemin gözetimi olmadan oynanır. Oyun, kişinin diğer oyunculara ve kurallara saygı göstermesine dayanır. Her oyuncu, rekabet düzeyinden bağımsız olarak nezaket ve spor ruhu içerisinde disiplinli bir şekilde hareket etmelidir. Bir ceza alan yarışmacı, mümkün olan en kısa sürede markörüne durumu bildirmelidir. Ayrıca markörden, konunun görüşülmesi

gerekli olduđunda, oyuncudan bu bildirimini anında yapmasını istemesi tavsiye edilir. İŖte bu, Futgolf ruhudur.

### **2-1-3 Güvenlik**

Oyuncular, vuruŖ yapacakları sırada herhangi bir kiŖinin yakınında veya yaralanabileceđi bir pozisyonda olmadıđından emin olmalıdır. Oyuncular, parkurdaki diđer oyuncular yeterince uzaklaŖmadan oynamamalıdır. Ayrıca oyuncular, kendilerine yakın olan veya önlerinde duran parkur seyircilerine, onları tehlikeye sokabilecek bir vuruŖ yapmak üzereyken bilgi vermelidir. Oyuncular, tehlikeli hareketlerden (örneğin topu almak için göllere dalmak) kaçınarak her zaman için kendilerinin veya diđer kiŖilerin güvenliđini koruyacak Ŗekilde hareket etmelidir.

### **2-1-4 Diđer oyunculara karŖı tutum**

Diđer yarıŖmacıların sinirini bozmayınız veya dikkatini dađıtmayınız. Oyuncular, her zaman için diđer oyunculara saygı göstermelidir ve hareket ederek, konuŖarak ya da gereksiz sesler çıkartarak oyunlarını bozmamalıdır. Oyuncular, oyunda yanlarında getirdikleri elektronik cihazların, diđer oyuncuların dikkatini dađıtmamasını sađlamalıdır. Oyuncu, sırası gelene kadar topu baŖlama yerine koymamalıdır. Oyuncular, bir baŖka oyuncu oynamak üzereyken topun yanında veya arkasında durmamalıdır. Oyundaki bir topun iŖaretlenmesi istenmediđi sürece, tüm oyuncular oynayana kadar baŖlama yerinden ayrılmak yasaktır. Tüm oyuncular toplarını çukura sokana kadar greenden ayrılmak da yasaktır.

Birinci ihlal: Uyarı; İkinci ihlal ve devamındaki ihlaller: Her ihlal için +1 vuruŖ

### **2-1-5 Skor tutma**

Her oyuncu (bu açıklamada "markör olarak adlandırılmaktadır), oyunu kontrol etmelidir ve atandıkları "oyuncunun" vuruŖ sayısını ve ayrıca aldıkları ceza vuruŖu sayısını takip etmelidir. "Markör" oyun baŖlamadan önce atanır ve oyun baŖladıktan sonra deđiŖtirilemez (bir oyuncunun çekilmesi durumunda istisna yapılır). Herkes bir çukuru tamamladıđında, skor kartı imzalanmadan önce oyunun sonunda ve skor kartı Komiteye teslim edildiđinde genel kart kontrolü yapılması tavsiye edilmektedir. Her bir çukurda elde edilen skor, dikkate alınan tek skordur. Toplam skor, Turnuva Komitesi tarafından hesaplanmalı ve kontrol edilmelidir. Oyuncu ve markör, skor kartından sorumludur. Hatalar, oyuncu ve markörden birinin veya her ikisinin ceza alması ile sonuçlanabilir.

### **2-1-6 Oyunun hızı**

Oyun sona erene kadar iyi bir hızda oynayınız. Komite, oyun sırasında oyuncuların takip etmesi gereken oyun hızı hakkında talimatlar verebilir. Arkalarında baŖka gruplar olabileceđini düşünerek pozisyonlarını korumak grubun sorumluluđundadır. Öndeki grup diđer grupların beklemesine neden oluyorsa ilk grup, kaç oyuncunun bulunduđuna bakılmaksızın diđer grupların geçmesine ve çukuru oynamasına izin verecektir.

### **2-1-7 Parkurda öncelik**

Komite aksini söylemediđi sürece, parkurda öncelik bir grubun oyun hızına göre belirlenmektedir. Tam tur (müsabakayı oynamak için dikkate alınan çukur sayısı) oynayan gruplar, daha kısa bir tur oynayan bir grubun önüne geçme hakkına sahiptir. "Grup" ifadesi aynı zamanda tek bir oyuncuyu da içerir.

### **2-1-8 Kum engellerinin bakımı**

Bir bunker`dan ayrılmadan önce oyuncular, kendilerinin veya baŖkalarının neden olabileceđi bozulmaları düzeltmelidir. Bunker`ının yakınında bir tırmık varsa, bu tırmık kullanılmalıdır.

Bir sonraki vuruŖ öncesinde bunker`ındüzeltilmemesi, +1 vuruŖluk cezayla sonuçlanır.

### **2-1-9 Ayakkabıların sahada neden olduđu hasarlar**

Çukurun tamamlanmasının ardından, oyuncuların ayakkabılarının sahada neden olduđu bozulmalar düzeltilmelidir.

Oyuncular, tümsekler ve ayak izleri ve ayrıca top ya da oyuncu tarafından sahada neden olunan diđer bozulmalar dahil olmak üzere, parkurda neden oldukları hasarı dikkatlice düzeltilmelidir.

### **2-1-10 Gereksiz hasarların önlenmesi**

Oyuncular, vuruşlarını çalışırken ya da öfke veya bir başka nedenle parkurda ayaklarını yere vurduklarında çim parçalarının kopmasına neden olarak parkura hasar vermekten kaçınmalıdır. Oyuncular, hasar görmesini önlemek için çukura çok yakın durmamalıdır ve bayrak direğini tutarken ya da topu çukurdan çıkartırken dikkatli olmalıdır. Bayrak direği, oyuncular greenden ayrılmadan önce düzgün bir şekilde yerine yerleştirilmelidir. Oyunculardan çukurun yanında diz üstü durmamaları veya diđer oyuncuların putt hattı üzerinde durmamaları talep edilmektedir. Bunlar, kural ihlalleri sayılmaktadır.

### **2-1-11 Geçersiz bir oyun konusunda anlaşmaya varma**

Oyuncular, herhangi bir kuralın geçerliliğinin hariç tutulması veya verilen cezaların dikkate alınmaması konusunda anlaşmaya varamaz. Bir başka oyuncunun hakları ile ilgili bir kuralı yerine getirme konusunda istekli değilse, oyuncu müsabakadan diskalifiye edilebilir. Oyuncular, oyun sırasında veya sonrasında ciddi uygunsuz hareketlerden dolayı cezalandırılabilir. Turun/turnuvanın tamamlanmasının ardından, turnuvadan diskalifiye edilme veya müsabakaya katılmanın yasaklanması, giriş ücretinin, turnuva galibiyetlerinin veya para ödülünün kaybedilmesi gibi disiplin işlemleri uygulanacaktır.

## **2-2 - Oyun sırasında**

### **2-2-1 Kural bilgisi**

Oyuncu, oyunun kuralları hakkında yeterli seviyede bilgi sahibi olmaktan ve Futgolftte kullanılan tanımları ve ifadeleri düzgün bir şekilde yorumlamaktan ve kullanmaktan sorumludur. Kötü tavsiyede (örn. hatalı kural veya müdahalede bulunmama) bulunan oyuncu ve markör, her olay için +1 ceza ile cezalandırılacaktır. Müdahalede bulunmama, sadece oyuncunun markörüne ya da oyuncuya uygulanacaktır.

### **2-2-2 Topun hareketine müdahale veya fiziksel koşulların değiştirilmesi**

Bir oyuncu, oyundaki topun hareketine müdahale etmek amacıyla herhangi bir girişimde bulunmamalıdır veya tüm oyunu etkilemek amacıyla fiziksel koşulları değiştirmemelidir. Ceza +1 vuruş

İstisna: Herhangi bir oyuncuya ait olan oyun malzemeleri, çarpışmayı önlemek amacıyla top hareket halindeyken kaldırılmalıdır. (Kural 4-1-14)

Ayrıca oyuncu, topun hareketini durdurmak için oyun malzemelerini veya engelleri hareket ettiremez. Cezası diskalifiyedir.

İstisna: Topun bir su engeline doğru, oyun alanının dışına ya da oyuncunun topun geri alınmasının zor olacağını düşündüğü bir yere vurulması durumunda, zamandan tasarruf etmek için bir başka oyuncudan veya izleyiciden topu bu alanlara girmeden önce durdurmasını isteyebilirler ve benzer durumlarda uygulanan kurallara göre ilerleyebilirler.

### **2-2-3 Başlama saati**

Belirlenen başlama veya brifing saatinde skor kartlarını almak ve belirlenen başlama yerinde hazır bulunmak oyuncuların sorumluluğundadır. Grubun ilk vuruşundan sonra gelen oyunculara

PAR +10 eklenir (Örnek: Par 3'te, oyuncunun skoru 13 olur). Sonraki çukurlarda da aynı kural uygulanır.

#### **2-2-4 Oynamaya hazırlık**

Oyuncular, kendi sıraları gelir gelmez oynamaya hazır olmalıdır. Her oyuncu bir çukuru oynamayı bitirdiğinde, tüm oyuncular derhal greenden ayrılmalıdır. Oyuncu, oynamaya hazır durumda değilse bir "yavaş oyun cezası" alabilir.

#### **2-2-5 Gereksiz gecikmeler: yavaş oyun**

Oyuncu, gereksiz gecikmelere neden olmadan ve Komitenin belirlemiş olduğu oyun hızına göre oynamalıdır. Oyuncu, bir çukuru tamamlaması ile bir sonraki çukurun başlama yerinden vuruşunu yapma arasını gereksiz olarak geciktiremez. Hakem veya Hakemin bulunmadığı durumlarda bir başka yarışmacı, oyuncuyu oyunu gereksiz yere geciktirdiği ve tüm hattı geciktirdiği konusunda uyarmalıdır (Komite tarafından belirtilen süreye göre). Oyuncunun oynamaya geciktirerek devam etmesi durumunda, bu kuralın ihlaline ilişkin ceza uygulanabilir. Bir grup, önlerinde boş bir çukur varsa "süresini kötüye kullanıyor" sayılacaktır. Grubun, sadece arkada kalan oyuncuların DEĞİL, aynı zamanda öndeki oyuncuların hızına da ayak uydurması önemlidir.

#### **2-2-6 Turu tamamlama süresi**

Her gruba, zaman çizelgesine (vuruşa başlama) göre turu tamamlaması için belirli bir süre verilir. Bir grup bu sürenin gerisine düştüğünde, pozisyonlarını tekrar kazanmaları gerekir. Kuralların uygulanmasına ilişkin süre ve yürüyüş süresi de verilen süreye dahil edilmiştir ve bu süre içerisinde hesaplanır. Pozisyon dışı ifadesi, bir grubun ilgili kontrol noktası çukurunu bitirmek için verilen süreyi aştığını gösterir. Bir grup kontrol noktasında pozisyon dışındaysa, Turnuva Direktörü tarafından kendilerine bilgi verilir ve ilk uyarıda bulunulur. Bir sonraki kontrol noktasına kadar pozisyonlarını geri kazanmaları beklenir. Bir sonraki kontrol noktasında grup hala pozisyon dışındaysa, o zaman gruba son uyarı verilir ve Turnuva Direktörü veya Hakem grubu takip eder. Grup içerisindeki herhangi bir oyuncu bu uyarılara yanıt vermeyen grup içerisindeki bir başka oyuncu konusunda endişe duyuyorsa, bu grubu takip etmek ve her bir oyuncunun süresini ölçmek için bir Hakem seçilecektir. Turnuva Direktörü, oyuncu sürelerine göre her bir oyuncunun süresini ölçecektir.

#### **2-2-7 Oyuncu süreleri**

Tek bir oyuncunun yavaş oynaması durumunda, Turnuva Direktörü ilgili oyuncuların süresini ölçecektir ve yavaş oynayıp oynamadıklarına karar vermek için aşağıda yer alanları kullanacaktır. Yarda olarak uzunluğu hesaplama, hizalama veya karar verme için kullanılan süre, bu süreler içerisinde dikkate alınacaktır. Süre, ilk oyuncu topuna ulaştığında veya bir önceki vuruş durduğunda/işaretlendiğinde başlar.

Birinci oyuncu: Top hareketsiz durumdayken parkurun her bölgesinden itibaren 60 saniye.

Sonraki oyuncular: En son oynanan top hareketsiz durumdayken parkurun her bölgesinden itibaren 40 saniye.

Grubu tekrar pozisyona sokmak için çaba göstermediği görülen oyunculara bir ceza verilecektir (Buna örnek olarak kendi gruplarında olmayan oyuncularla konuşmak ve/veya bir sonraki başlama noktası yerine greenden skor yapmak gösterilebilir).

Yavaş oyun durumunda cezalar:

1. Gruba "süreyi kötüye kullanma" konusunda ilk uyarı
2. Gruba veya oyuncuya son uyarı
3. Oyuncuya veya oyunculara +1 vuruş ceza

#### 4. Oyuncuya verilecek ikinci ceza, diskalifiye olacaktır

##### **2-2-8 Tavsiye**

Bir öngörülen tur sırasında oyuncu, aynı grup içerisinde olmak kaydıyla parkurda oynanan müsabakadaki bir kişiye tavsiye verebilir veya bu kişiden tavsiye alabilir ve tavsiye talebinde bulunabilir. Oyuncu, herhangi bir kişiden oyun hattını belirtmesini isteyebilir; ancak vuruşun yapıldığı sırada kimse, oyuncu tarafından istenmesi durumunda bile bu oyun hattında veya çukurun arkasında bu hattın devamında duramaz. Oyuncu tarafından veya oyuncunun bilgisi dahilinde oyun hattını belirtmek üzere yapılan işaretler, vuruş yapılmadan önce kaldırılmalıdır. Grup dışındaki bir kişiden tavsiye isteyen veya grup dışındaki bir kişiye tavsiyede bulunan oyuncuya +1 vuruş cezası verilir. Kötü tavsiyede (örn. hatalı kural veya müdahalede bulunmama) bulunan oyuncu ve markör, her olay için +1 ceza ile cezalandırılacaktır.

##### **2-2-9 Green üzerinde**

Oyuncular, green üzerinde diğer oyuncunun putt hattında (arkasında ve önünde) durmamalıdır veya vuruşun yapıldığı sırada putt hattı üzerinde bir gölge oluşturmamalıdır. Oyuncular, her oyuncu çukuru oynamayı bitirene kadar green alanının dışında durmalıdır.

Putt hattında oyuncu bulunması durumunda cezalar:

1. Oyuncuya ilk uyarı
2. Oyuncuya veya oyunculara +1 vuruş ceza
3. Oyuncuya verilecek ikinci ceza, diskalifiye olacaktır

İstisna: Takım etkinliklerinde, bir takım üyesi putt hattını görebilir.

##### **2-2-10 Tamamlanmamış çukur**

Herhangi bir çukurda veya herhangi bir oyun şeklinde bir oyuncu topunu çukura yuvarlamazsa ve bir sonraki başlama yerinde vuruş yapmadan önce veya son çukur olması durumunda greenden ayrılmadan önce hatasını düzeltmezse PAR +10 skor eklenecektir (Örnek: Par 3'te, oyuncunun skoru 13 olur).

##### **2-2-11 Antrenman**

###### **1. Tur öncesinde veya turlar arasında**

Bir müsabaka öncesinde oyuncuların, parkurun herhangi bir bölümünde antrenman yapmasına izin verilmez. İzin verilmesi halinde, turnuva organizasyonu oyuncuya, antrenman alanları ve süreleri hakkında bilgi verecektir. Antrenmana izin verildiği durumlar komite tarafından açıkça belirtilecektir. Antrenman, müsabaka sahası olan Futgolf parkurunun herhangi bir kısmından yapılan vuruştur. Parkur boyunca topa vurarak başlama alanlarına ulaşmak (örneğin shotgun müsabakalarında) antrenman sayılmaktadır ve bu nedenle yasaktır. Oyuncular, parkurda yürürken ve oynamıyorken toplarını her zaman için ellerinde taşımalıdır.

###### **2. Bir tur sırasında**

Oyuncu, oyun sırasında bir antrenman vuruşu yapmamalıdır. Benzer bir şekilde, oyuncu çukurlar arasında da bir antrenman vuruşu yapmamalıdır. Bir vuruşu tekrar etmek, her çukurda antrenman sayılır.

Top çukurdan çıkartıldığında, topa vurulmasına ya da bir sonraki çukura gönderilmesine izin verilmez.

Not: Her antrenman durumuna verilen ceza +1 vuruştur.

### **2-2-12 Topu deęiřtirme/modifiye etme**

Oyuncu, bir ukur sırasında topunu deęiřtiremez (kaybolan, geici veya yedek toplar iin istisna uygulanmaktadır) veya modifiye edemez (orneęin basıncını deęiřtiremez). Ancak bunlara, ukurlar arasında izin verilmektedir.

### **2-2-13 Tartıřmalı konular**

1. Vuruř oyununda bir durum oyuncuların bilgisi kapsamında özme ulařtırılmazsa, oyuncular bu durumu herhangi bir yetkili turnuva makamına veya Kurallar Komitesinin bir üyesine danıřmalıdır. Oyunu geciktirmeden özmün bulunması mümkün deęilse, oyuncular her iki "oyun durumunu" da oynayacaktır (iki topla oynama). Yani oyuncu, tartıřmalı konuyu kapsayan kuralı uygulayarak ve uygulamadan oynamalıdır. Ardından, skor kartlarını verirken görüřmek üzere oyun durumunu not etmelidirler.
2. Oyuncular arasında ma oyunu sırasında bir konuda řüpheye düřülmesi veya bir anlaşmazlık olması durumunda, oyuncular herhangi bir puan iin itirazda bulunabilir. İtiraz, oyuncular bir sonraki vuruř yerinden oyuna devam etmeden önce veya maın son ukuru olması durumunda oyuncular greenden ayrılmadan önce yapılmalıdır. Komite tarafından uygun bir şekilde yetki verilmiř kiřinin makul bir süre ierisinde bulunması mümkün deęilse, oyuncular gecikmede bulunmadan oyuna devam etmelidir. Komite, itirazda bulunan oyuncunun kendi grubundaki tüm oyuncuları ařaęıda belirtilen durumlar hakkında bilgilendirmesi halinde maın ardından dikkate alınabilir:
  - oyun sırasında, bir itirazda bulunmak istemesi
  - oyunun sonunda, bir itirazda bulunduęunu belirtmesi
  - duruma iliřkin bilgiler ve
  - konuyla ilgili bir karar alınmasına dair niyeti.

Not: İtiraz, resmi skor kartı imzalandıktan ve komiteye verildikten sonra yapılamaz.

### **2-2-14 Mutabık kalınmayan skorlar**

İmzalanan skor kartı Komiteye verildięinde, uyumsuz skorlar bulunması durumunda ařaęıda belirtilen cezalar uygulanır:

1. Oyuncunun skoru, gerek skordan düřük kaydedildiyse = diskalifiye ve marköre +1 puan
2. Oyuncunun skoru, gerek skordan yüksek kaydedildiyse = skor geerli sayılır

Oyuncu ve markör, skor kartından sorumludur. Turnuva Komitesi, her bir ukurda skoru ve bunların toplamı olarak elde edilecek toplam skoru hesaplar.

### **2-2-15 Turu tamamlayamama**

Oyuncular, gerek duymaları halinde (örn. sakatlanma, rahatsızlık vs.) oyunlarını durdurabilir. Geriye kalan oyuncular, kurallara göre düzenlenmiř olmasını saęlamak iin skor kartlarını yeniden düzenlemelidir.

### **2-2-16 Top pozisyonunun onaylanması**

Topu iřaretlemeye yönelik standart prosedürün dıřında topunun yerini deęiřtiren oyuncu (örneęin bir dıř etken nedeniyle top hareket ettięinde veya yönü deęiřtirildięinde oyuna devam etmek iin), her zaman iin gruptaki dięer oyuncuların öncesinde onayını almalıdır.

### **2-2-17 Kurallarda belirtilmeyen konular**

Tartıřmaya neden olan bir konu kurallarda yer almıyorsa, kararı verecek olan yetkili turnuva makamına danıřılarak tarafsız bir şekilde karar alınmalıdır. Kararda, oyuncunun bir avantaj elde etmek isteyip istemedięi veya bir avantaj elde edip etmedięi incelenir.

## **2-3 - Ayakkabılar ve Kıyafetler**

### **2-3-1 Doğru ayakkabı ve kıyafet**

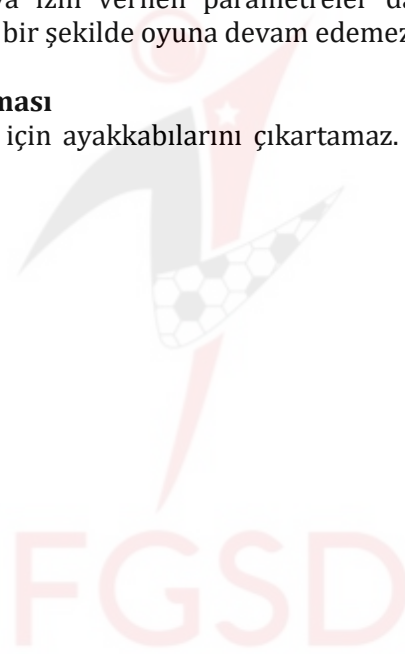
Futgolf oynanırken kullanılacak olan doğru ayakkabı, sadece AstroTurf veya kapalı alan sporları için tasarlanan ayakkabılardır. Golf ayakkabılarına, spor sırasında sürtünme sağlamak için tasarlanan ayakkabılara ve güçlendirilmiş/modifiye edilmiş uca sahip ayakkabılara izin verilmez. Herhangi bir türdeki kramponlar yasaktır. Resmi FIGF turnuvalarında doğru kıyafetler golf tarzı şort (kadınlar için şort veya etek), yakalı tişört ve her zaman için dizlere kadar çekili uzun çoraplardır. Bununla birlikte genel olarak kıyafetler, kulüp binası dahil olmak üzere ortama uygun ve saygılı olmalıdır. Bu kılavuz ilkelerden Turnuva Komitesi sorumludur. Hava durumuna özel kıyafetlere izin verilmektedir. Parkurda veya kulüp binasında yanlış ayakkabı veya kıyafet giyen oyuncu diskalifiye edilebilir.

### **2-3-2 Ayakkabı ve kıyafetin değiştirilmesi**

Oyuncu, ancak hasar görmüş olması durumunda ve oyunu geciktirmeyecek şekilde çukurlar arasında ayakkabılarını veya kıyafetlerini değiştirebilir. Bir öngörülen oyun sırasında bir oyuncunun ayakkabısı hasar görürse, oyuncu oyun sona erene kadar hasarlı ayakkabıyı kullanabilir, tamir edebilir veya izin verilen parametreler dahilinde başka ayakkabılar ile değiştirebilir, ancak ayakkabısız bir şekilde oyuna devam edemez.

### **2-3-3 Topa ayakkabısız vurulması**

Bir oyuncu, herhangi bir vuruş için ayakkabılarını çıkartamaz. +1 vuruş ceza verilir ve vuruş tekrar edilir.



## **BÖLÜM 3 - Tanımlar**

### **3-1 - Genel**

#### **3-1-1 Tavsiye**

“Tavsiye”, bir oyuncunun oynama şeklini, seçimini veya bir vuruşu yapma şeklini etkileyebilecek bir öneri veya tavsiyedir. Kurallar hakkında bilgi edinme veya engellerin yerleri, bayrak direğinin green üzerindeki konumu gibi genel konularla ilgili sorular tavsiye niteliğinde değildir.

Kural 2-2-8'e bakınız.

#### **3-1-2 Top Marker`ı**

“İşaretlendiğinde” veya “tutulduğunda” topun yerini belirtmek için kullanılan bir nesnedir. Silindir şeklinde ve düz olmalıdır ve çapı 60 mm'den, yüksekliği ise 5 mm'den fazla olamaz.

Not: Oyuncunun, kurallara uygun olmayan bir marker ile oyuna başlamasına izin verilmez.

#### **3-1-3 Caddie**

Caddie, oyun sırasında bir oyuncuyu takip eden, ona tavsiye ve yardımda bulunan yetkili bir kişidir. Müsabakanın başlamasından önce organizasyon komitesine bilgi verilmelidir. Caddie, bir yarışmacı olabilir. Caddie, hedeflenen oyun çizgisi alanında duramaz veya vuruş sırasında oyun hattını gösteremez. İyi davranış ve saygıya ilişkin tüm kurallara caddie tarafından da uyulmalıdır. Ayrıca, oyuncunun skor kartını yönetemezler - (Cezası +1 vuruştur). Bir caddienin kural ihlalinde bulunduğu durumlar, oyuncunun skoruna işlenir.

#### **3-1-4 Komite**

Komite, müsabakadan sorumlu komisyon veya organizasyondur. Parkurdan sorumlu komisyondur.

#### **3-1-5 Oyun malzemeleri**

Oyun malzemeleri, oyuncu tarafından giyilen ve taşınan her şeydir (sınırlı kalmamak kaydıyla çanta, ekstra top, tee (pin) veya şemsiye dahildir). Oyun malzemeleri ifadesi, oyuncunun caddiesini de kapsar. Bir oyuncu grubuna ait golf arabası veya hareketli cihaz, vuruş yapan oyuncuya ait sayılır.

Oyuncu, bir mesafe ölçme cihazı ya da mesafe kılavuzu kullanabilir. Parkurda kullanılan mobil cihazların sessize alınmış olması gerekir.

#### **3-1-6 Dış Etkenler**

Dış etkenler, Turnuva Direktörü ve/veya Hakem dahil olmak üzere grubun oyununa dahil olmayan nesnelere, hayvanlar veya kişilerdir. Aynı grubun oyuncusu bir DIŞ ETKEN DEĞİLDİR, ancak bir başka grubun oyuncusu bir DIŞ ETKENDİR. Rüzgar, dış etken sayılmaz.

#### **3-1-7 Onur**

Başlama yerinden oyuna ilk olarak başlayacak oyuncunun bu “onur” a sahip olduğu söylenir.

#### **3-1-8 Markör ve Oyuncu**

Markör, oyunu kontrol etmek ve oyuncu olarak adlandırılan bir yarışmacının sonuçlarını yazmak üzere Komite tarafından görevlendirilen kişidir. Her grupta tüm oyuncular, aynı anda hem bir oyuncudur hem de bir başkasının markörüdür.

#### **3-1-9 Hakem**

Hakem, kurallarla ilgili konularda karar vermek ve kuralları uygulamak üzere Komite tarafından görevlendirilen kişidir. Hakem, şahit olur olmaz veya farkına varır varmaz veya bir



soruşturmanın ardından kural ihlallerine yönelik tedbirler almalıdır. Hakem, çukurun yanında durabilir veya çukurun pozisyonunu gösterebilir, topu kaldırabilir veya topun pozisyonunu gösterebilir.

### 3-1-10 Ceza vuruşu

Ceza vuruşu, belirli kuralların uygulanması neticesinde oyuncunun skoruna eklenir. Aksi belirtilmediği sürece genel ceza +1 vuruştur. Örneğin, ilk vuruşun ardından ceza verilmesi durumunda, doğru kuralın ve ilgili cezanın uygulanmasının ardından, topun durduğu yerden üçüncü vuruş olarak devam edilir. Ceza vuruşu, her kural ihlali kanıtı için uygulanır.

### 3-1-11 Kullanılan sözcük dağarcığı

Futgolf kuralları oldukça hassas ve özenli bir şekilde yazılmıştır. Kullanılan farklı kelimeler dikkate alınmalıdır:

1. -ebilir/-ebilmek = isteğe bağlı
2. -malı = tavsiye
3. şart/zorunluluk = yükümlülük (uyum sağlanmaması durumunda cezalarla)
4. tekrar oynama/tekrar etme = vuruşun, topun orijinal pozisyonundan tekrar edilmesi
5. yeniden yerleştirme = topu orijinal pozisyonuna bırakma

### 3-2 - Oyun alanları

#### 3-2-1 Anormal parkur koşulları

Anormal parkur koşulu, normal ve beklenen koşullarda olmayan, bu nedenle olağandan farklı bir durumda olan alandır. Sınırlı kalmamak kaydıyla geçici su, onarılan çim, lastik veya araç hasarı, onarılan çukur, yer altında yuva yapan bir hayvanın, bir sürüngenin veya bir kuşun neden olduğu dışkılar veya yollar, büyük taş, ağaç, borular veya zeminin yüzeyine çıkan diğer beklenmedik materyaller ya da Green Personeli tarafından onarılan, ancak işaretlenmeyen alanlar buna dahildir. Anormal parkur koşulu, ilgili görevli tarafından izin verildiğinde bunker dahil olmak üzere bir ceza alanı hariç parkurun her bölgesinde meydana gelebilir.

Hedeflenen Oyun Çizgisi	Green EVET	Fairway EVET	Engebe HAYIR	Ceza Alanı HAYIR
Duruş Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı HAYIR
Topun Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı HAYIR*

\*İstisna: bunker`dageçici su ve onarım olması durumunda topun pozisyonu için kurtarma uygulanabilir.

Oyuncular, en yakın kurtulma noktası kuralına uymalıdır.

#### 3-2-2 Bunker (Kum engeli)

Bunker, özel olarak tasarlanmış olan ve etrafı çim ya da arazi ile tamamen kapalı olan bir kum alanıdır. Çim veya arazi ile çevrelenmeyen kum alanı boş alan olarak nitelendirilecektir ve ANA OYUN KURALLARI uygulanacaktır. Bunker`insınırı dikey olarak yukarı değil, sadece aşağı doğru gider. Bunker`niçerisinde olduğunda veya herhangi bir bölümü bunker`adeğdiğinde, bir top bunker`niçerisinde sayılır. Top bunker`niçerisinde olduğunda, oyuncunun pozisyonuna (örneğin, top bunker`niçerisinde, ancak oyuncu bunker`indışında) bakılmaksızın tüm kurallar uygulanır.

#### 3-2-3 Geçici su

Geçici su, orada olması beklenmeyen(örneğin fairwayin ortasında) ve oyuncu pozisyon almadan önce veya aldıktan sonra görünür olan geçici su birikintisidir. Kar ve doğal buz (don değil),

oyuncunun seçimine bağlı olarak ya geçici su ya da köksüz cisimdir. Çiy ve don, geçici su değildir. Oyuncu topun yanında duruş pozisyonu alırken topun üzerine basarsa ve zeminden su fırlarsa, o zaman bu geçici su sayılır.

Bu gibi durumlarda en yakın kurtulma noktası kuralı uygulanır:

Geçici su, kum engelleri dahil olmak üzere ceza alanları hariç parkurun her bölgesinde olabilir; ancak bir oyuncu, geçici suyun greende veya fairwayde olması durumunda hedeflenen oyun çizgisi ile ilgili topu kurtarma kuralını uygulayabilir.

Hedeflenen Oyun Çizgisi	Green EVET	Fairway EVET	Engebe HAYIR	Ceza Alanı HAYIR
Duruş Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı HAYIR
Topun Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı HAYIR*

\*İstisna: Bunker`dageçici su olması durumunda topun pozisyonu için kurtarma uygulanabilir.

### 3-2-4 Parkur

Parkur, komite tarafından belirlenen sınırlar içerisindeki tüm alandır. Parkurun dışındaki bölge sınır dışı sayılır.

### 3-2-5 Drop alanı

Drop alanı, topun spesifik bir onarım bölgesi altındaki alandan, spesifik bir su engelinden veya topun oynanamadığı diğer spesifik durumlardan kurtarılmasının ardından oyuncuların oyunlarına yeniden başlamaları gereken ve Komite tarafından belirlenen bir alandır. Böyle bir durumda oyuncular, en yakın kurtulma noktası veya eşit uzaklıktaki nokta kurallarını uygulamamalıdır.

### 3-2-6 Fairway

Fairway, çimleri iyice biçilmiş olarak başlama noktası ile greeni birbirine bağlayabilen, açıkça belirlenmiş bir alandır. Topun tabanı fairwaye değdiğinde, top fairwayde sayılacaktır.

### 3-2-7 Bayrak direği

Bayrak direği, üzerinde bayrak bulunması ve pozisyonunu göstermek üzere çukurun ortasına yerleştirilmesi gereken düz bir direktir. Dairesel olmalıdır ve yastıklı olmayan ya da topun gidişini yanlış şekilde etkilemeyecek uygun bir malzemeden yapılmalıdır. Çukurda veya bayrak direğinde hasar olması durumunda: Bayrak direği, dik olduğu sürece kaldırılabilir ve oyuncuya avantaj sağlamayacak şekilde tutulabilir.

### 3-2-8 Green alanı

Herhangi bir bölümü veya izdüşümü green alanında olduğunda, bir top green üzerinde sayılır. Greenin sınırlarının belirlenmemiş olduğu durumlarda, çukurdan en az üç metre mesafede olduğunda ve bir tehlike durumunda bulunmadığında green alanındadır. Bir green alanı tanımlandığında, azami yarıçapı bayraktan ve greeni tanımlayan hattan 10 metreden fazla olmamalıdır. Bu hatta degen bir top, green üzerinde sayılır.

### 3-2-9 Onarım bölgesi

Onarım bölgesi, Komitenin veya yetkili personelin talimatıyla bu şekilde (genellikle mavi kazıklarla) işaretlenmiş olan parkur bölgesidir. Onarım bölgesi içerisinde yer alan tüm alan ve doğal ya da yapay malzemeler, onarım bölgesinin bir parçasıdır. Onarım bölgesi, kaldırılmak üzere istiflenmiş doğal veya yapay malzemeleri de kapsar. Kazıklar veya yeni dikilen ağaçlar da onarım bölgesi içerisinde yer alır.

- Bölgenin sınırı kazıklarla belirlendiğinde, bunlar onarım bölgesinin bir parçasıdır ve sınırı, zemin seviyesinde kazıklara en yakın dış noktalarla tanımlanır.
- Bir onarım bölgesini belirtmek için kazıklar ve hatlar kullanıldığında, kazıklar onarım bölgesini gösterir ve hatlar da sınırlarını belirtir.
- Onarım bölgesinin sınırı zemin üzerinde bir hat ile belirtildiğinde, bu hat da onarım bölgesinin bir parçasıdır.

Onarım bölgesinin sınırı dikey olarak yukarı değil, sadece aşağı doğru gider. Onarım bölgesinin içerisinde olduğunda veya herhangi bir bölümü ya da izdüşümü onarım bölgesine değdiğinde, bir top onarım bölgesinde sayılır.

Bu gibi durumlarda oyuncular, hedeflenen oyun çizgisi, duruş pozisyonu veya topun pozisyonu nedeniyle onarım bölgesinden topu kurtarabilir (ayrıca, top engebede olduğunda, en yakın kurtarma noktasından oynanır). Bir onarım bölgesinin sınırını tanımlamak veya onarım bölgesini belirlemek için kullanılan kazıklar engel sayılır. Bu hatta değen bir top, onarım bölgesinin içerisinde sayılır.

Onarım bölgesi, su engeli hariç olmak üzere parkurun her bölgesinde olabilir.

**Not:** Onarım bölgesinde oynamak, yürümek ve koşmak yasaktır. Komite, ara sıra bir drop alanı belirleyebilir.

Hedeflenen Oyun Çizgisi	Green EVET	Fairway EVET	Engebe HAYIR	Ceza Alanı HAYIR
Duruş Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı HAYIR
Topun Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı HAYIR*

\*İstisna: Bunker içerisindeki onarım bölgesinden topun pozisyonu için kurtarma uygulanabilir.

### 3-2-10 Çukur

Çukurun çapı 50-52 santimetre ve derinliği ise en az 28 santimetre olacaktır. FIG Kurallar Komitesi tarafından aksi belirlenmediği sürece, bu değerlere uymayan çukurlar geçersiz sayılacaktır.

### 3-2-11 Taşınmaz engeller

Taşınmaz engel, parkurun üzerinde yer alan yapay (insan yapımı) bir nesnedir. Futgolf tee vuruşu işaretleri ve sınırları belirleyen beyaz çubuklar engel DEĞİLDİR ve hareket ettirilmemelidir. Yerinden kaldırılması kolay olmayan insan yapımı nesnelere, taşınmaz engel sayılmaz. Bunlara patikalar, elektrik kabloları ve direkleri, kanalizasyon ızgaraları, sulama sistemleri, rögar kapakları ve standlar ve turnuva materyalleri ve kulüp binası ve parkurdaki binalar da dahil olmak üzere zemin üzerinde yer alan veya sabit diğer yapay nesnelere dahildir.

Bunlar, oyuncunun bir taşınmaz engelden topu kurtarmak için en yakın kurtulma noktasına başvurabileceği durumlardır:

Hedeflenen Oyun Çizgisi	Green EVET*	Fairway EVET*	Engebe HAYIR	Ceza Alanı HAYIR
Duruş Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı HAYIR
Topun Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı HAYIR

\* Engelin topun 20 m çevresinde olması durumunda azami 2 m kurtarma.

### 3-2-12 Köksüz cisimler

Köksüz cisimler, aşağıda belirtilenler dahil olmak üzere doğal nesnelere:

1. Küçük taşlar, yapraklar, küçük odunlar, dallar ve benzeri
2. Hayvan dışkıları
3. Solucanlar, böcekler ve benzeri
4. Gevşek kum ve toprak (Örnek: Köstebek tepesi, gevşek topraktır)

Aşağıda belirtilen durumda olmadıkları sürece:

1. Sabit veya artan
2. Sağlam bir şekilde gömülü
3. Topa yapışık

Oyuncular, aşağıda belirtilen durumlarda köksüz cisimleri kaldırabilir:

Hedeflenen Oyun Çizgisi	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı HAYIR
Duruş Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı HAYIR
Topun Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı HAYIR

Kar ve doğal buz (don değil), oyuncunun seçimine bağlı olarak ya geçici su ya da köksüz cisim sayılır. Çiy ve don, köksüz cisim değildir.

### 3-2-13 Taşınabilir engeller

Taşınabilir engel, parkurun üzerinde yer alan yapay (insan yapımı) bir nesnedir. Futgolf tee vuruşu işaretleri ve sınırları belirleyen beyaz çubuklar engel DEĞİLDİR ve hareket ettirilmemelidir (nota bakınız). Büyük bir çaba göstermeden, oyunu gereksiz bir şekilde geciktirmeden veya herhangi bir hasara neden olmadan taşınabilmesi halinde, bir engel taşınabilir.

Tabelalar, tırmıklar, mesafeleri gösteren kazıklar, drop alanları, teneke kutular, şişeler, jenerik atıklar ve oyunun bir parçası olmayan (ve kolaylıkla kaldırılabilen) diğer nesnelere, taşınabilir engel sayılır ve bir vuruşun yapılmasından önce oyuncu tarafından kaldırılabilir.

Aşağıda belirtilen durumlarda oyuncu, bir taşınabilir engeli kaldırabilir:

Hedeflenen Oyun Çizgisi	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı EVET
Duruş Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı EVET
Topun Pozisyonu	Green EVET	Fairway EVET	Engebe EVET	Ceza Alanı EVET

Not: Futgolf tee vuruşu işaretleri ve sınırları belirleyen beyaz çubuklar hareket ettirilmemelidir. +1 vuruş ceza verilir ve vuruş tekrar edilir.

### 3-2-14 Sınır dışı

Sınır dışı, parkurun sınırlarının dışında olan ya da parkurun beyaz kazıklarla ve/veya zemin üzerinde beyaz hatlarla işaretlenmiş bir parçası olan arazilerdir.

- Sınır dışının kazıklar veya çit ile belirlenmiş olması ya da kazıkların veya çitin ötesinde bulunması durumunda sınır dışı hat, açılı destekler hariç olmak üzere çit direklerinin veya zemin seviyesindeki direklerin en dış kısmı ile belirlenir.

- Sınırları işaretlemek üzere kazıklar veya hatlar kullanıldığında, kazıklar sınırları tespit eder ve hatlar da sınırları tanımlar.
- Sınır dışının zemin üzerinde bir hat ile tanımlandığı durumlarda, hat sınırın içerisinde sayılır ve böylece topun bu hatta değen kısmı sınırların içerisinde olur.

Sınır hattı, dikey olarak yukarı ve aşağı uzatılır. Tamamı veya zemin üzerindeki dikey izdüşümü hattın (topun her iki tarafında iki adet beyaz diğeri bağlayan tanımlanmış veya hayali) dışında olduğunda top sınır dışında sayılır. Oyuncu, sınırın içerisinde yer alan topa vurmak için sınırın dışında durabilir. Duvarlar, çitler, kazıklar ve kapılar gibi sınırların dışını tanımlayan nesnelere engel değildir ve sabitlenmiş sayılır. Bu hatta değen bir top, sınır dışında DEĞİL, oyunun İÇİNDE sayılır.

Kural 4-1-12'e bakınız.

### **3-2-15 Direkler (beyaz, kırmızı/sarı, mavi, diğerleri)**

Direkler, parkurun farklı bölgelerini göstermek üzere parkur boyunca yerleştirilir. Parkurun herhangi bir bölgesinde hedeflenen oyun çizgisine, duruş pozisyonuna veya topun pozisyonuna müdahalede bulunması durumunda kaldırılabilir (beyaz hariç).

- Beyaz: sınır dışını tanımlar; **asla** kaldırılamazlar.
- Kırmızı/sarı: yan tehlikeleri/cephe tehlikelerini tanımlar; kaldırılabilirler.
- Mavi: onarım bölgelerini tanımlar; kaldırılabilirler.
- Diğer: diğer direkler (örn. green, mesafe tanımlayan vs.) kaldırılabilir.

Not: Tüm direkler, vuruşun ardından orijinal pozisyonuna geri yerleştirilmelidir. Direği yerinden kaldırıp geri takmayan oyuncuya +1 vuruş ceza verilir.

### **3-2-16 Tee alanı**

Başlama yeri, oyuncuların ilgili çukuru oynamaya başladıkları yerdir. İki metre derinliğinde dikdörtgen bir alandır ve önünde ve yanlarında, iki başlama işareti ile dış sınırları tanımlanır. Oyuncunun topu, başlama alanı içerisinde olmalıdır. Topun tamamı dışarıda olduğunda, top başlama alanının dışındadır. FIG'nin turnuva oyunu kuralı asgari üç metre genişliktir. Tee vuruşu işaretleri, hiçbir zaman hareket ETTİRİLEMEZ. Topun bu hatta dokunan izdüşümü, tee alanı içerisinde sayılır.

### **3-2-17 Su engeli veya Ceza alanları (cephe - Sarı ve yan - Kırmızı)**

Su engeli, sarı veya kırmızı kazıklarla ve/veya aynı renkteki hatlarla zemin üzerine işaretlenen parkur bölümüdür. Ceza alanı, komite tarafından yapılan belirlemeye göre su veya boş bir alan içerebilir veya içermeyebilir.

Not: Bir ceza alanının kırmızı veya sarı kazıklarla ya da hatlarla tanımlanmamış olması durumunda, uygunluğu oyun sırasında yetkili turnuva makamı tarafından belirlenecektir. Oyuncular, hakem ile iletişime geçmelidir veya 2-2-13'e uymalıdır.

Engel sınırı içerisinde yer alan tüm zemin, engeller ve su, su engelinin bir parçasıdır.

- Su engeli sınırı kazıklarla tanımlandığında, bu kazıklar engelin bir parçası SAYILMAZ.
- Bir su engelini belirtmek üzere kazıklar ve hatlar kullanıldığında, kazıklar sınırları tespit eder ve hatlarda zemin üzerinde sınırları tanımlar.
- Su engeli sınırı zemin üzerinde bir hat ile belirtildiğinde, bu hat su engelinin bir parçası DEĞİLDİR.

Su engeli sınırı, dikey olarak yukarı ve aşağı uzatılır. Top veya topun dikey izdüşümü tamamen engelin içerisinde olduğunda, top su engelinin içerisinde sayılır.

Bir su engelinin sınırını tanımlamak veya belirlemek için kullanılan kazıklar engel sayılır. Topun bu hatta dokunan izdüşümü, engelin dışında sayılır.

Kural 4-3-2 ve 4-3-3'e bakınız.

### **3-2-18 Yanlış green**

O anda oynanmakta olan çukura ait olmayan bir green, yanlış green sayılır. Komite tarafından aksi belirtilmediği takdirde bu terim, saha üzerindeki antrenman greenini ve parkurda kısa vuruş talim yapılan greeni de kapsar.

### **3-2-19 Yanlış çukur**

Yanlış çukur, grup tarafından o anda oynanan çukur olmayan Golf veya Futgolf çukurudur. Oyuncu, topa, duruş pozisyonuna veya hedeflenen oyun çizgisine müdahalede bulunması durumunda, ceza uygulanmadan yanlış çukurdan topu kurtarabilir (en yakın drop zone).

## **3-3 - Top hakkında**

### **3-3-1 Top**

Futgolf oynarken kullanılan top, futbol için kullanılan 5 ölçüsünde toptur. Çevresinin 68 ve 70 cm arasında ve ağırlığının 410 ve 450 gram arasında olması gerekmektedir ve sadece havayla şişirilmelidir. Diğer toplar yasaktır ve yanlış bir topa oynayan oyuncu diskalifiye edilir. Topun oynanma özellikleri, bir çukurun oynanılması sırasında değiştirilemez.

Not: Oyuncular, topun hasar görmesi veya kaybolması dahil olmak üzere her türlü olasılığı kabul etmeye hazır olmalıdır ve bu olasılıkları kabul etmekle yükümlüdür.

### **3-3-2 Top oyunda**

Oyuncu ilk oyun hattında ilk vuruşu yapar yapmaz top "oyunda" sayılır. Kaybolmadığı, parkur sınırlarının dışına çıkmadığı veya kaldırılmadığı ya da durumun izin verip vermediğine bakılmaksızın bir başka topa değiştirilmediği sürece top, çukura girene kadar oyunda olmaya devam eder. Bir diğer topun yerine geçen top, oyun topu olur. Temas edilip edilmediğine bakılmaksızın topa oynama girişimi veya niyeti, oyuncunun skoruna eklenir. İşaretlenip kaldırıldığında, bir top SADECE topa vurulduğunda oyunda sayılacaktır.

### **3-3-3 Top çukurda**

Top, çukurun içerisine girdiğinde ve tamamı çukuru çevreleyen kenarın altında olduğunda çukura girmiş sayılır. Çukura girmesinin ardından kendiliğinden çukurdan çıkan top, çukura girmiş sayılmayacaktır.

### **3-3-4 İşaretlenen ve ardından yeniden yerleştirilen top**

Topun nerede olduğuna ve rüzgar ya da Dış Etken nedeniyle hareket etmesine bakılmaksızın topun pozisyonunu belirtmek üzere oyuncunun top marker'ı zemin üzerinde doğru yere yerleştirildiğinde top işaretlenmiş olur. Top marker'ı yerinden kaldırılmış olsa bile, rüzgar nedeniyle yeri değişen ve hareket eden top, orijinal pozisyonuna yeniden yerleştirilebilir. Hala işaretli sayıldığından, bir ceza uygulanmaz. Oyuncu, topa dokunurken top marker'ının zeminde olduğundan emin olmalıdır. (Örnek: Bir topun rüzgar nedeniyle yeri değişiyor ve hareket ediyor. Oyuncu, top marker'ını orijinal pozisyona yerleştirmelidir ve ardından topu alarak yeniden yerine yerleştirmelidir.) "STOP" kuralı nedeniyle doğrulanan pozisyon, oyuncunun pozisyonunu işaretlemek üzere topun yanına gittiği anda topun işaretlendiği yer sayılır.

Not: Yeniden yerine yerleştirilen top yerinde hareketsiz durmuyorsa, eşit uzaklık kuralı uygulanarak çukura daha yakın olmayan ve hareketsiz durabileceği en yakın yere yerleştirilmelidir.

### 3-3-5 Kayıp top

Bir top, aşağıda belirtilen durumlarda “kaybedilmiş” sayılır ve artık “oyunda” olmaz:

1. Oyuncunun aramaya başlamasından itibaren üç dakika önce bulamaması veya yerini tespit edememesi; veya
2. Oyuncunun, artık “oyunda” sayılan geçici top ile ikinci vuruşu yapması; veya
3. Oyuncunun, yedek top ile bir vuruş yapması.

Oyuncu, bir başka oyuncunun oyundaki topunu yedek veya geçici top olarak kullanamaz.

### 3-3-6 Yerinden oynatılan top

Bulunduğu yerdeki pozisyonunu terk ederek başka bir yerde durması halinde, topun "yerinden oynatıldığı" varsayılır. Bulunduğu yerde hafifçe salınarak hareket eden top, yerinden oynatılmış SAYILMAYACAKTIR.

### 3-3-7 Topun pozisyonları

Topun pozisyonları şu şekildedir:

- Tee alanı: Topun izdüşümünün herhangi bir kısmı, en azından çevreyi tanımlayan hayali hatta dokunmalıdır.
- Fairway: Tabanı fairwaye dokunan top, fairway içerisinde sayılacaktır.
- Green veya Onarım Bölgesi: Topun izdüşümünün herhangi bir parçası green alanına değiyorsa, top green üzerinde sayılacaktır.
- Çukurda: Topun tamamı çukurun yüzeyinin altında olmalıdır.
- Sınır dışı: Topun izdüşümünün herhangi bir parçası sınır hattına dokunuyorsa, top sınırların İÇİNDE sayılır.
- Su engelleri: Topun izdüşümünün herhangi bir parçası engel hattına dokunuyorsa, top engelin DIŞINDA sayılır.
- Bunker: Tabanı bunker içerisindeki kuma dokunan top, bunker içerisinde sayılacaktır.

Engeller (taşınabilir ve taşınamaz) ve köksüz cisimlerden söz edilirken, topa dokunmaları halinde “topun pozisyonuna müdahalede buldukları” varsayılır.

### 3-3-8 Geçici top

Geçici top, oyuncu kendi topunun pozisyonu veya yerinden emin olmadığına (muhtemelen kaybolmuştur) oynadığı toptur. Oyuncu, geçici olduğunu beyan ederek bir geçici topa oynadığını açıkça belirtmelidir. Orijinal top kesinlikle kaybolduğunda veya sınır dışında olduğunda ve/veya geçici topa ikinci kez vurulduğunda, geçici top oyundaki top olur. Verilen süre içerisinde orijinal topun bulunması ve sınırların içerisinde olması durumunda, orijinal top ile oynanmalıdır. Oyuncu, bir başka oyuncunun oyundaki topunu geçici top olarak kullanamaz.

### 3-3-9 Yedek top

Yedek top, kaybolan veya parkur sınırlarının dışına çıkan veya kaldırılan orijinal topun yerine oynanan ya da orijinal topun hasar görmüş olması nedeniyle oynanan ve böylece oyunda sayılan toptur. Oyuncu, bir başka oyuncunun oyundaki topunu yedek top olarak kullanamaz.

### 3-3-10 Yanlış top

Yanlış top, aşağıda belirtilen özelliklere sahip OLMAYAN toptur:

1. Oyuncunun kendi topu
2. Oyuncunun geçici topu

**Not:** “Oyundaki top” terimi, yedek topa izin verilip verilmediğine bakılmaksızın oyundaki topun yerine kullanılan bir topu da içerir.

### **3-4 - Vuruş hakkında**

#### **3-4-1 Avantajlı pozisyon**

Bu, parkurun herhangi bir bölümünde sonraki oyunculara bir avantaj sunabilecek top ya da diğer taşınabilir nesne (dış etken veya oyun malzemesi dahil) pozisyonudur. Top, bir oyuncunun avantaj elde etmesi için parkurda kalmaz. Buna örnek olarak, bayrağa makul bir mesafede bir ceza alanının veya bunker`in kenarına yerleştirilen bir top gösterilebilir. Avantaj terimi, işaretlenmemiş olduğunda green alanının üzerinde veya çevresinde yer alan toplar için de geçerlidir. Hedeflenen oyun çizgisi üstünde/içerisinde bir top olmamasını sağlamak, vuruş yapan oyuncunun sorumluluğundadır. Ayrıca, sonraki oyunculara bir avantaj yaratmadıklarından emin olmak tüm oyuncuların sorumluluğundadır.

#### **3-4-2 Hedeflenen Oyun Çizgisi**

Hedeflenen oyun çizgisi, topun ve çukurun pozisyonu ile bağlantılı hayali bir direkt hattır. Buna oyuncu tarafından karar verilir, ancak haksız bir davranıştan kaçınmak için gruptaki diğer oyuncular ile hem fikir olunmalıdır.

#### **3-4-3 Drop etme**

Futgolfta drop etme terimi, beklenen ceza vuruşlarının alınmasının veya topun kurtarılmasının ardından parkurda topun elle yerleştirilmesi anlamına gelir. “Serbest drop etme”, ceza alınmadan topu drop etmektir. “En yakın kurtulma noktası”na bakınız.

#### **3-4-4 Eşit uzaklıktaki nokta**

Bayraktan topa hayali bir hat çizilir. Eşit uzaklıktaki nokta, topun bulunduğu yerden veya topun kurtarılmasını gerektiren bir pozisyondan (örneğin, oynamaya izin verilmiyorsa bir Golf green alanından) eşit mesafededir. Oyuncu, top ve bayrağı hat üzerinde tutarak topu sola veya sağa hareket ettirme veya geriye yerleştirme seçeneğine sahiptir. Top, eşit uzaklıktaki nokta kullanılarak top kurtarıldığında bir golf green alanından geçebilir.

#### **3-4-5 Engel vuruşu**

Engel vuruşu, top bir kum engelinin veya su engelinin içerisindeyken bir vuruş tekniği anlamına gelir. Oyuncu, sadece topa vurmayan ayağı topun yanında dururken adım atmadan veya koşmadan vuruşu yapmalıdır. Sabit ayağın, vuran ayak topla temas etmeden önce hareket etmesine izin verilmez. Vuruştan hemen önce ileriye doğru adım atan oyuncu, kural dışı vuruş yapmış sayılır; bununla birlikte, sabit ayağın vuruşa yardımcı olmak üzere hafifçe kaldırılmasına izin verilir.

Oyuncuların topun pozisyonunu veya topun etrafındaki alanı iyileştirmesine ya da topun yanında talim vuruşu yapmasına izin verilmez.

İstisna: Vurulan top geri gelerek oyuncuya çarpıyorsa, o zaman oyuncu çarpmadan kaçınmak için sabit ayağını kaldırabilir.

Not: Faullü engel vuruşu, +1 vuruş ceza ile sonuçlanır ve oyuncunun vuruşu tekrar etmesi gerekir.

#### **3-4-6 Müdahale**

Müdahale, top bir fiziksel koşulun üzerinde durduğunda veya bir fiziksel koşula değdiğinde veya fiziksel koşul oyuncunun duruş pozisyonuna (3-4-11'e bakınız) veya oyuncunun vuruş yaptığı alana (oyunun yönüyle ilgili) müdahalede bulunduğu meydana gelir. Müdahale, green veya



fairway üzerindeki fiziksel koşulun, fairwayden veya greenden oynama sırasında oyuncunun putt hattına veya hedeflenen oyun çizgisi hattına engel olması durumunda da meydana gelir.

### **3-4-7 En yakın kurtulma noktası- Drop Zone**

En yakın kurtulma noktası/ drop zone, bir taşınamaz engel, anormal zemin koşulları, yanlış çukur vs. nedeniyle meydana gelen müdahale neticesinde herhangi bir ceza alınmaksızın topu kurtarmak için kullanılan parkur üzerindeki referans noktadır.

Not: Uygulanabildiği durumlarda, eşit uzaklık kuralı kapsamında golf green top kurtarma uygulaması yapılmalıdır.

En yakın kurtulma noktası / Drop Zone:

Aşağıda belirtilen özelliklere sahip olan, parkurda sabit olarak duran topa **en yakın** noktadır:

1. Çukura daha yakın değildir
2. Top orada sabit durduğunda, oyuncunun topu kurtarmak istediği koşulun bir müdahalesi bulunmamaktadır.

**Not:** Oyuncu, solu veya sağı seçme hakkına sahip değildir.

#### Top kurtarma prosedürü 1:

- Topun orijinal pozisyonunu işaretleyiniz ve topu kaldırınız.
- Topu yeni pozisyona (en yakın kurtulma noktası ve ek olarak isteğe bağlı bir metre) yerleştiriniz.
- Gruptaki diğer oyuncuların onayını alınız.
- Top artık oyundadır ve orijinal işaretlenen nokta kaldırılabilir.

Topun orijinal pozisyonunun işaretlenmesi mümkün olmadığında (örneğin, topun suyun içerisinde olması)

#### Top kurtarma prosedürü 2:

- Yeni pozisyonu (en yakın kurtulma noktası ve ek olarak isteğe bağlı bir metre) işaretleyiniz.
- Gruptaki diğer oyuncuların onayını alınız.
- Topu yeni pozisyona yerleştiriniz. Top artık oyundadır ve yeni işaretlenen nokta kaldırılabilir.

### **3-4-8 Önceki vuruşun pozisyonu**

Bir oyuncu önceki vuruşunun yerine dönmek istediğinde (örneğin, oynanamayan top veya sınır dışı durumunda), oyuncunun topu almadan önce bu pozisyonu işaretlemesi tavsiye edilmektedir. Önceki vuruş yeri, gruptaki tüm oyuncular tarafından onaylanmalıdır.

### **3 3-9 PPutt hattı**

Bir oyuncunun, green üzerinde topa vuruşunu yaptıktan sonra, topun izlemesini beklediği hatta putt hattı denir. Putt hattı, her iki tarafa da makul boyutlar içinde sapmaları kapsar. Putt hattı çukurun ötesine geçmez.

### **3-4-10 Vuruş**

Vuruş, topa vurma ve topu hareket ettirme amacıyla topa ayakla vurmak için bacağına geriye doğru çekilip ardından ileriye itilmesi hareketidir.

Topun yanında vuruş için bacağı sallama talimi yapılmasına izin verilir ve bunun için oyuncuya bir ceza uygulanmaz (bunker`dakıtop veya oyuncu ve su engelindeki top istisnadır).

Oyuncular, sadece bir vuruş yapmak için ayağını kullanabilir. Vücutun herhangi bir diğer parçasının topa değmesi ceza vuruşu ile sonuçlanır ve oyuna devam edilmesi için topun orijinal pozisyonuna tekrar yerleştirilmesi gerekir.

Not: Oyuncu, vuruş yaparken elleriyle veya vücuduyla sabit veya yerden yüksek bir şeye dokunamaz (İstisna: Oyuncu, topa vurmak için yere yatabilir).

### **3-4-11 Duruş pozisyonu ve koşu**

Duruş pozisyonu, vuruş yapmak için alınabilecek minimal pozisyonudur. Bu nedenle, tüm vücudun kapladığı alan ve tasarlanmış vuruş hattına göre topun yanına sabit ayak (herhangi bir ayak) yerleştirilerek vuruş hareketi (vuruş öncesinde bacağın geriye gitmesi) yapılırken kaplanan alan buna dahildir.

Vuruşu yapmak amacıyla oyuncunun topa yaklaşırken attığı adımlar koşu sayılır.

Duruş pozisyonu ve koşu, topun veya şutun durumunu veya pozisyonunu iyileştiremez (4-1-1'e bakınız).



## **BÖLÜM 4 – Oyun durumları**

### **4-1 - Genel**

Bu bölümde yer alan kurallar “**ANA OYUN KURALLARI**”dır. Genel kurallar, topun veya oyuncunun bulunduğu oyuna ilişkin her durumda geçerlidir.

#### **4-1-1 Durumları iyileştirme**

Top kurtarma veya cezanın yer aldığı bir durum uygulanmadığı sürece, top bulunduğu haliyle oynanmalıdır. Oyuncu, aşağıda belirtilenlere ilişkin herhangi bir iyileştirme yapmamalıdır veya yapılmasına izin vermemelidir:

1. Topun pozisyonu.
2. Topa yönelik sallama hareketini, duruş pozisyonlarını veya koşularını talim edecekleri alan.
3. Hedeflenen oyun çizgisi veya çukurun ya da topun ötesinde bu hattın makul bir uzantısı.
4. Topu drop etmeleri veya yerleştirmeleri gereken alan.

Aşağıda belirtilen hareketlerde bulunarak:

1. Zemine ayaklarıyla bastırmak.
2. Zeminden çıkan veya zemine sabitlenmiş (taşınmaz engeller ve sınırları belirleyen nesnelere dahil) şeyleri hareket ettirmek, döndürmek veya kırmak.
3. Yüzeyde düzensizlikler oluşturmak veya yüzeydeki düzensizlikleri gidermek.
4. Çiy, su veya donu temizlemek.
5. Kendilerini veya oyun hattını hava koşullarından korumak. (Örnek: Bir şemsiye tutmak veya bir şemsiyenin altında durmak ya da kendilerini veya topu rüzgardan veya rüzgar nedeniyle hareket etmektan korumak.)

Bununla birlikte oyuncu, aşağıda belirtilen durumlar meydana geldiğinde bir ceza almayacaktır:

1. Oyuncunun vuruş yapmaya hazırlanırken ayaklarıyla hafifçe basınç uygulaması.
2. Oyuncunun normal duruş pozisyonunda olması. (Oyuncu, duruş pozisyonunu korumak için ağaçlar veya çalılarda alan yaratmak üzere vücudunu kullanabilir, ama ellerini kullanamaz.)
3. Oyuncunun vuruş yapması veya vuruş yapmak için bacağına arkaya hareket ettirmesi ve vuruşu yapması.
4. Oyuncunun, teeing zemininin yüzeyinde düzensizlikler oluşturması veya bulunan düzensizlikleri düzeltmesi.

Oyuncu, yavaş bir hareket olması durumunda topu orijinal pozisyonuna geri yerleştirmelidir.

**Not:** Bu kuralın ihlal edilmesinin cezası +1 vuruştur ve orijinal pozisyondan topa tekrar vurulur.

#### **4-1-2 Duruş pozisyonunu oluşturma**

Oyuncu, duruş pozisyonu alırken topun etrafına iki ayağını yerleştirebilir, ama duruş pozisyonunu oluşturmak için ayaklarının etrafındaki alanı değiştiremez (örneğin, bitkilere veya çalılara dokunmak/bunları tutmak).

İstisna: Oyuncu, duruş pozisyonunu korumak için ağaçlar veya çalılarda alan yaratmak üzere vücudunu kullanabilir, ama ellerini kullanamaz.

**Not:** Oyuncu, vuruş yaparken elleriyle sabit veya yerden yüksek bir şeye dokunamaz.

Bu kuralın ihlali +1 vuruştur ve vuruş tekrarlanır.

Oyuncu duruş pozisyonu alırken top kazara hareket ederse, bir ceza verilmez ve oynamaya başlamadan önce top yerine yerleştirilir.

#### **4-1-3 Topu arama**

Bir oyuncu parkurun herhangi bir yerinde topu ararken (kendi topu veya rakibin topu), yüksek çimlere, çalılara, fundalıklara dokunabilir, ancak sadece topu bulmak için gerekli olduğunda bunu yapabilir. Her zaman için parkura ve doğaya ve topun pozisyonunu, duruş pozisyonunu talim edecekleri veya bacaklarını arkaya doğru atacakları alanı ya da oyun hattını değiştirmemeye dikkat eder. Topun hareket etmesi durumunda, topu arayan oyuncuya ceza verilmez ve topun tekrar yerine yerleştirilmesi gerekir.

#### **4-1-4 Oyun (top, oynama şekli, pozisyon)**

##### **4-1-4.1 Doğru topla oynama**

Oyuncu, doğru topla (kendisine ait olan ve oyundaki top) oynamaktan sorumludur. Her oyuncu, kendi topuna ayırt edici bir işaret koymalıdır. Bir yarışmacı yanlış topa vurursa veya yanlış topla oynarsa, +1 vuruş ceza verilir ve mümkün olan en kısa sürede doğru topa vurarak veya Kurallara göre hareket ederek bu hatayı düzeltmelidir. Hatanın düzeltilmemesi durumunda, oyuncuya ceza olarak ilgili çukur için toplamda +2 vuruş eklenir. Yanlış topun bir başka yarışmacıya ait olması durumunda, topun sahibi yanlış topun ilk olarak oynandığı yere (diğer oyuncuların da onayını alarak) yerleştirmelidir ve böyle bir durumda topun sahibine ceza verilmez.

##### **4-1-4.2 Doğru şekilde oynama**

Topa doğrudan ayakla vurulmalıdır ve kasıtlı olarak itilmemelidir, sürüklenmemelidir, üzerine basılmamalıdır, kepeçlenmemelidir, çarpılmamalıdır ve doğrudan etkisi olmayan bir başka hareket yapılmamalıdır. Oyuncunun kasıtlı olarak ayakkabısının tabanıyla topa vurabileceği bir durum bulunmamaktadır. Bu kuralın ihlal edilmesinin cezası +1 vuruştur ve orijinal pozisyondan topa tekrar vurulur. Vuruşun yapılması sırasında oyuncu topa vücudunun herhangi bir kısmıyla birden fazla kez vurursa (çift vuruş), oyuncunun her dokunuşu bir vuruş sayılmalıdır ve top, durduğu yerden oynanmalıdır.

Güçlü bir rüzgar veya durumu bozan koşullar nedeniyle topun hareket ederek oyuncunun ayağına değmesi durumunda, bu bir vuruş sayılmaz ve topun orijinal yerine tekrar yerleştirilmesi gerekir.

Her zaman için, top ele alındığında, topun orijinal pozisyonunu belirtmek üzere zemine bir top marker'ı koyulmalıdır.

##### **4-1-4.3 Doğru pozisyondan oynama**

Oyuncu topa yanlış bir pozisyonda vurursa (örneğin, bir çarpanın ardından topu yerine geri koymazsa veya top marker'ının önünde vurursa), oyuncuya +1 vuruş ceza verilir ve yanlış pozisyonla vuruş yapıldığı için geçerli bir vuruş sayılmayacağından topu orijinal pozisyonuna koyarak tekrar oynamalıdır.

Oyuncunun doğru pozisyondan oynamaması ve oyuna devam edilerek bu ihlalin ilerideki bir çukurda farkına varılması durumunda, ihlalin meydana geldiği çukur için skora +1 eklenmelidir.

##### **4-1-4.4 Hareketli topla oynama**

Oyuncu, top hareket halindeyken vuruş yapmamalıdır. Vuruşa başladıktan sonra hareketsiz bir top hareket etmeye başlarsa, oyuncuya ceza verilmez.

Not: Oyuncu avantaj elde etmek için hareketli bir topa vurursa, oyuncu diskalifiye edilir.

#### 4-1-5 Topu işaretleme

Topun pozisyonu, bir madeni para veya silindir şeklinde düz bir nesne (60 mm'den büyük olmamak kaydıyla) kullanılarak ve marker'ı çukura paralel olarak topun arkasına yerleştirilerek işaretlenmelidir. Top, marker'ın yerleştirilmesinin ardından tam olarak aynı pozisyona yerleştirilmelidir.

Oyuncunun marker'ı bir engelse, mesafe kılavuzu olarak oyuncunun ayağı kullanılarak bu marker'ı herhangi bir ceza uygulanmadan sola veya sağa taşınabilir. Oyuncunun işaretleme için kullanılan ayağı, topu orijinal noktasına geri koymak için işlemi tekrar ederken marker'ın yerini alan ayak olmalıdır.

Oyuncu, aşağıda belirtilen durumlarda bu kuralda belirtilen prosedüre her zaman uyarak topu işaretlemeli, kaldırmalı ve sonrasında temizlemelidir:

1. Diğer oyuncuların oyununa müdahale etmesi nedeniyle diğer oyuncular tarafından topun pozisyonunun işaretlenmesi istendiğinde
2. Top green alanda olduğunda (Green işaretlenmediyse, top çukurdan itibaren 3 metrelik bir mesafe içerisindeyse bir engel teşkil etmez). Bir tanesi greende ve diğeri greene yaklaşan iki topun birbirine çarpması durumunda her iki oyuncuya da +1 vuruş ceza uygulanır. Greende bulunan oyuncunun "topu işaretleme" kuralına uyması, ancak doğru bir şekilde hareket etmek için vakti olmaması durumunda, sadece topu yaklaşan oyuncuya +1 vuruş ceza uygulanır.
3. Bir engelin kaldırılması gerektiğinde (kurallara göre) ve bu engelin kaldırılması topu hareket ettirdiğinde.
4. Top bayrağa veya greene yakınsa veya bir sonraki oyuncu için açık bir şekilde **avantajlı** pozisyondaysa (örneğin diğer topların içerisine düşmesini engelleme olasılığıyla bir su engelinin kenarındaysa). Grubun çoğunluğu bu hususta mutabıksa, top bir avantajlı konumda sayılabilir. Topların çarpması halinde, greene yaklaşan topa vuran oyuncuya +1 vuruş ceza uygulanır.
5. Oyuncunun, ilgili çukurun oynanması sırasında topunun oyunu etkileyecek şekilde hasar gördüğüne inanmak için gerekçeleri varsa. Oyuncu, gruptaki diğer oyuncuların öncesinde onayını almalıdır.
6. Top, oyuncunun incelenmesi gerektiğine inanmak için gerekçesi bulunan bir alandaysa ve topun kendisi bunu imkansız kılıyorsa (örneğin topun, topu kaldırmadan görülemeyecek bir sulama sistemi veya rögar kapağı üzerinde olması). Oyuncu, gruptaki diğer oyuncuların öncesinde onayını almalıdır.
7. Güçlü bir rüzgar veya oyunu bozucu koşullar bulunması durumunda "Stop Kuralı" uygulanabilir ve oyuncu, "STOP" talebinde bulunma hakkına sahiptir ve hareket etmiş olması halinde topunu ilk pozisyonuna koymasına izin verilir (henüz işaretlenmemiş olsa bile). Sadece top tamamen durursa.

**Not:** "Stop Kuralı" daimi bir kuraldır, bu nedenle koşullara bakılmaksızın her zaman geçerlidir. Bir oyuncu "STOP" talebinde bulunmazsa ve ilgili durum nedeniyle top hareket ederse, topun hareketsiz hale geldiği zamana bakılmaksızın oyuncu topla yeni pozisyonundan oynamalıdır.

STOP Kuralı Prosedürü:

- Oyuncu, top hareketsiz durumdayken elini kaldırmalı ve "STOP" demelidir.
- Gruptaki diğer oyuncular, pozisyonu onaylamalıdır. Anlaşmazlık durumunda, çoğunluğun kararına uyulur. (Böyle bir durumda bir hakem veya Turnuva Direktörü karar verebilir.)
- "STOP" denildiğinde, oyuncu onaylanmış pozisyona marker koymalıdır.

- “STOP” denildikten sonra top hareket ederse onaylanmış pozisyon, bir başka oyuncu tarafından talep edilmediği sürece elle tutulmaması gereken topun işaretlendiği yer sayılacaktır.

Top marker'ı, vuruş yapılmadan önce kaldırılmalıdır. Futgolf green içerisinde topa istisna uygulanmaktadır.

Not: Top ancak vurulduğu zaman oyunda sayılacaktır; bu nedenle, top marker'ının kaldırılmasının ardından top hareket ederse, oyuncu herhangi bir ceza almadan topu orijinal pozisyonuna koymalıdır.

Not: Bir top drop edildiğinde ve belirlenen yerde durmadığında, bir ceza uygulanmaz ve topun, marker'ın önüne yerleştirilmesi gerekir.

Not: Yeniden yerine yerleştirilen top yerinde hareketsiz durmuyorsa, eşit uzaklık kuralı uygulanarak çukura daha yakın olmayan ve hareketsiz durabileceği en yakın yere yerleştirilmelidir.

Not: Oyuncuların, gruptaki bir başka oyuncunun topunu işaretlemesine izin verilir (örneğin, topun sahibi için topun bulunduğu yere yürümek uzun sürüyorsa ve diğer oyuncu daha yakınsa, zamandan tasarruf etmek için yapılabilir). Böyle bir durumda top, topu işaretleyen oyuncu tarafından yerine yerleştirilmelidir. Topun yanlış bir kişi tarafından yerleştirilmesi durumunda, her iki oyuncuya da genel ceza uygulanır.

İzinsiz olarak topu işaretleyen, grup dışındaki bir oyuncunun topunu işaretleyen veya grup dışındaki bir oyuncudan topu işaretlemesini isteyen oyuncuya 1+ vuruş ceza verilir.

Not: Caddielerin topu işaretlemesine ve işaretlemiş olmaları halinde topu tekrar yerine koymalarına izin verilir.

#### **4-1-6 Kaybedilmiş veya yerinden oynatılmış top marker'ı**

##### **4-1-6.1 Kayıp top marker'ı**

Oyuncu topunu işaretlerse ve sonrasında oyuna devam etmek için 3 dakika içerisinde top marker'ını bulamıyorsa, gruptaki oyuncuların çoğunluğunun top marker'ının olması gerektiğini düşündüğüne yakın bir pozisyona top yerleştirilmelidir. Bu durumda +1 vuruş cezası uygulanır.

İstisna: Oyunu askıya almak için bir çukurdan ayrıldıktan sonra kayıp top marker'ı için bir ceza beklenmemektedir.

##### **4-1-6.2 Hareket ettirilmiş top marker'ı**

###### **1. Top sahibi tarafından**

Ararken veya kazara olan durumlar haricinde, bir sonraki vuruş için avantaj elde etmek veya durumu iyileştirmek için oyuncunun top marker'ını hareket ettirmesi durumunda, Futgolf ruhuna aykırı hareket etmesi nedeniyle oyuncu diskalifiye edilir.

###### **2. Bir başka oyuncu tarafından**

Ararken veya kazara olan durumlar haricinde, bir sonraki vuruş için avantaj elde etmek veya durumu iyileştirmek için oyuncunun bir yarışmacının (bir başka oyun grubunda olsa bile) top marker'ını hareket ettirmesi durumunda, Futgolf ruhuna aykırı hareket etmesi nedeniyle oyuncu diskalifiye edilir.

###### **3. Dış etken tarafından**

Böyle bir durumda oyuncu, grubun çoğunluğu tarafından top marker'ını hareket etmesinden önce bulunduğu pozisyondan, herhangi bir ceza puanı olmadan topu oynamalıdır.

#### **4-1-7 Topu elle tutma**

Oyun başladığında, kurallar veya yerel kurallar tarafından açıkça izin verilen koşullar kapsamında olmadığı sürece top oyuncu tarafından yerden kaldırılamaz veya elle tutulamaz. Topu kaldırmaya izin verilen durumlarda oyuncu, nedenini belirterek her zaman için marker'ına veya diğer oyunculara topu kaldıracağına dair bildirimde bulunacaktır ve topun pozisyonunu işaretleyecektir (topu işaretleme). Bu işlemin ardından top yerinden kaldırılabilir. Top, topu işaretleyen kişi tarafından tekrar yerine yerleştirilmelidir.

#### **4-1-8 Topu temizleme**

Oyuncu, ancak kurallara göre işaretlediğinde veya çukurlar arasındayken topu temizleyebilir. Oyuncular, sadece temizlemek amacıyla topu işaretleyemez ve/veya kaldıramaz (greendeki top için istisna uygulanmaktadır).

#### **4-1-9 Oynanamaz top**

Oyuncu, parkurun herhangi bir noktasında topunun oynanamaz olduğunu belirtebilir. Ancak, bir ağaçta, çalılıkta veya bitkilerde sıkışıp kalan ya da suyun üzerinde yüzen ve bu nedenle zeminle doğrudan temas halinde olmayan top "zorunlu olarak oynanamaz" sayılır. Uzun çimenler bu tanımın kapsamına girmez. Bu gibi bir durumda, aşağıda belirtildiği şekilde ilerlenebilir:

Topu yukarıda kalan oyuncu, topun kurallara göre oynanabilir (doğrudan veya dolaylı müdahale olmadan) duruma gelmesi için, olayın ortaya çıkmasından itibaren 30 saniye bekler. Bu sürenin ardından top, oynanamaz sayılır ve ağaç/çalılık sınır dışında yer alıyorsa, vuruş orijinal pozisyondan tekrar edilir ve eğer sınırların içerisinde yer alıyorsa, oynanamaz top kuralı uygulanır. Her iki durumda da bir ceza vuruşu skora eklenir.

Oyuncu topunun oynanamaz olduğuna karar verirse:

1. Eşit uzaklık kuralı kullanılarak çukura daha yakın olmamak üzere, topu pozisyonundan (veya topun yüksekte kalması durumunda zemin üzerindeki dikey izdüşümünden) 2 metre uzağa drop etmelidir; VEYA
2. Herhangi bir mesafe sınırlaması olmaksızın, çukur ve topun drop edildiği yer arasındaki noktayı doğrudan koruyarak topu, topun durduğu noktanın arkasına drop eder; VEYA
3. Topu, önceki vuruşun yerine döndürür.

#### **4-1-10 Hasarlı veya kayıp top**

##### **4-1-10.1 Hasarlı top**

Bir top, görünür bir şekilde yırtıldığında, kesildiğinde veya deforme olduğunda oyun açısından hasarlı sayılır. Sadece çamur ya da bir başka maddeyle lekelenmiş olan, dışı çizilmiş olan ya da boyası hasar görmüş olan top, oyun açısından hasarlı ve kullanılamaz sayılmaz. Oyuncunun bir çukuru oynarken topunun hasar gördüğüne inanmak için gerekçeleri varsa oyuncu, belirlenmiş olan kurala göre topun hasar görüp görmediğini belirlemek üzere herhangi bir ceza almaksızın topu işaretleyebilir ve yerden kaldırabilir. Bir çukurun oynanması sırasında topun hasar görmüş olduğunun tespit edilmesi durumunda, oyuncu herhangi bir ceza almaksızın orijinal topu işaretleyerek ve orijinal topun bulunduğu yere yeni bir top yerleştirerek yedek topla oyuna devam edebilir. Oyuncu topun hasar gördüğüne inanmak için iyi bir gerekçe olmaksızın bu talimatlara uymazsa, +1 vuruşluk bir ceza uygulanır. Hasarlı topla oynamaya izin verilir.

##### **4-1-10.2 Kayıp top**

Bir çukurun oynanması sırasında oyuncu topunun kaybolduğuna inanırsa (örneğin bir su engeline veya parkur dışında), zaman kazanmak için kaybolmadan önce orijinal topun

bulunduđu yere bir geçici top yerleřtirebilir. Orijinal top kesinlikle kaybolduđunda veya sınır dıřında olduđunda ve/veya geçici topa ikinci kez vurulduđunda, geçici top oyundaki top olur. Verilen süre içerisinde orijinal topun bulunması ve sınırların içerisinde olması durumunda, orijinal top ile oynanmalıdır. Oyuncu, bir bařka oyuncunun oyundaki topunu geçici top olarak kullanamaz.

#### **4-1-10.3 Hasarlı veya kayıp top ile devam etme**

Oyun gecikmede bulunmadan devam etmelidir. Bu nedenle, arkadaki gruptan (sadece bir gruptan) oyuna devam etmesi istenmelidir ve sırası atlanan grup, arkadaki grup çukuru tamamladıđında tekrar oynamaya devam etmelidir. Oyuncu oynamaya hazır deđilse, o çukur ve bir top olmadan devamındaki her çukur için azami PAR +10 (örneğin Par 3'te oyuncuya 13 vuruř kaydederek) skor verilir.

#### **4-1-11 Oyun sırası**

##### **4-1-11.1 Oyuncular bir çukura bařlarken**

İlk çukurdaki bařlama sırası, resmi grup listesine göre belirlenir. Liste bulunmadıđında, ilk vuruř onuruna sahip olacak oyuncu bir çekiliřle belirlenir. Önceki çukurda en düşük skora sahip olan yarışmacı, bir sonraki çukurda ilk vuruřu yapma onuruna sahip olur. İkinci en düşük skora sahip olan oyuncu ise ikinci olarak vuruř yapar. Bir çukurda iki veya daha fazla yarışmacı aynı skora sahipse, bir önceki çukurdaki sıralamaya göre bir sonraki çukuru oynarlar. Bir oyun sıraya göre oynanmazsa, bir avantaj elde etmek/bir avantajı ortadan kaldırmak için yapıldıđı varsayılmadıđı sürece ceza verilmez. Bir avantaj elde etmek/bir avantajı ortadan kaldırmak için yapılması durumunda, biri sırası gelmiř olan oyuncu ve diđeri de onun yerine oynamıř olan oyuncu olmak üzere her iki oyuncuya da +1 vuruř ceza verilir.

İstisna: Takım formatlarında, aynı takımda iki veya daha fazla oyuncu arasındaki oyun sırasının deđiřtirilmesine izin verilir.

##### **4-1-11.2 Bir çukuru oynarken**

Yarışmacılar çukuru oynamaya bařladıđında, ilk olarak çukura en uzaktaki top oynanır. İki veya daha fazla top çukura aynı mesafedeysen veya çukura iliřkin pozisyonları tespit edilemiyorsa, oyun sırası çukura bařlandıđı zamankiyle aynı olacaktır. Oyuncular, en uzaktaki topun arkasında beklemelidir ve ařađıda belirtilen durumlar meydana gelmediđi sürece her zaman en uzaktaki topun arkasında kalarak ve sırayla oynayarak çukura yaklařmalıdır:

1. Bir topun iřaretlenmesi istendiđinde, ki bu durumda oyuncunun, bir bařka oyuncunun hedeflenen oyun çizgisi hattında veya oyuncunun putt hattında bulunmaması gerekir.
2. Oyun topu, topun hızlıca iřaretlenmesini gerekli kılabilecek bir bařka oyuna müdahalede bulunarak bir bařka grup tarafından oynanan bir çukuru iřgal ettiđinde.
3. Parkurun sınırlarına göre topun pozisyonu konusunda bir řüphe varsa, ki böyle bir durumda oyuncunun ilk olarak yapması gereken řey, vuruřun yapıldıđı yeri iřaretlemek ve pozisyonunu görebilmek için onun skorunu tutan oyuncu ile topun yanına gitmektir. Top sınırların dıřındaysa, "sınır dıřı" kuralı uygulanarak marklanmış olan bir önceki pozisyona dönülür. Sınır dıřında deđilse, oyun normal devam eder.

Oyunun önünde giden oyuncunun kurallara uymadıđı varsayılır. Bir oyun sıraya göre oynanmazsa, bir avantaj elde etmek için yapıldıđı varsayılmadıđı sürece ceza verilmez. (Örneđin bir oyuncunun, çukurdan en az 3 metre uzakta yani futgolf green alanında bulunması durumunda topa hafifçe dokunabilir.) Bir avantaj elde etmek/bir avantajı ortadan kaldırmak için yapılması durumunda, biri sırası gelmiř olan oyuncu ve diđeri de onun yerine oynamıř olan oyuncu olmak üzere her iki oyuncuya da +1 vuruř ceza verilir.



İstisna: Takım formatlarında, aynı takımda iki veya daha fazla oyuncu arasındaki oyun sırasının değiştirilmesine izin verilir.

#### **4-1-11.3 Aynı anda birden fazla topun oynanması (sıra dışı oynama)**

Toplar çarpışmadığı sürece ceza uygulanmaz.

Bir oyuncu, kendi sırası gelmeden bir başka oyuncu ile aynı anda oynarsa ve hareket eden toplar birbirine çarparsa, sırası gelmeyen oyuncuya bir ceza verilir ve oyuncunun, orijinal pozisyonundan vuruşu tekrarlaması gerekir. Oyun hakkına sahip olan oyuncu, herhangi bir ceza almadan orijinal pozisyonundan vuruşunu tekrar edebilir (öncesinde grubun diğer oyuncularından onay alarak) ya da topun bulunduğu pozisyonundan oynar.

#### **4-1-12 Sınır dışı**

Top sınırın dışında çıktıysa oyuncu, bir ceza vuruşuyla birlikte topu, topun en son oynandığı yere mümkün olan en yakın noktadan oynar. Parkurun sınırlarına göre topun pozisyonu konusunda bir şüphe varsa, oyuncunun ilk olarak yapması gereken şey topun tahmini pozisyona ulaşmasından önce vuruşun yapıldığı yeri işaretlemektir. Top sınırların dışındaysa oyuncu, "sınır dışı" kuralı uygulanarak top ilk marklanmış olan noktaya geri konur. Sınır dışında değilse, oyun normal devam eder. Oyuncu doğru pozisyonundan doğru bir şekilde oynamazsa diskalifiye edilir.

#### **4-1-13 Duran topun hareket ettirilmesi**

##### **4-1-13.1 Dış etken nedeniyle**

Dış etken, Hakem dahil olmak üzere grubun oyununa dahil olmayan nesnelere, hayvanlar veya kişilerdir. Rüzgar, dış etken sayılmaz. Hareketsiz bir topun bir dış etken nedeniyle hareket etmesi durumunda herhangi bir ceza verilmez ve top, grubun diğer oyuncularından öncesinde onay alınarak topun sahibi oyuncu tarafından yerine yerleştirilmelidir.

##### **4-1-13.2 Oyuncu veya partner, caddie veya takımdan bir oyuncu nedeniyle**

Yukarıda belirtilen kişilerden bir tanesi normal çukur oyunu sırasında topu elle tutarsa veya hareket ettirirse, kasıtlı olarak topa dokunursa veya topun hareket etmesine neden olursa, oyuncuya bir ceza vuruşu verilir. Oyuncunun aşağıda belirtilen durumlarda topun hareket etmesine kazara neden olması halinde ceza uygulanmaz:

1. kayıp topu ararken
2. topu bir kurala göre işaretlerken
3. topu yerleştirirken veya değiştirirken
4. köksüz cisimleri kaldırırken
5. taşınabilir engelleri kaldırırken
6. duruş pozisyonu alırken

Hareketsiz haldeki top hareket ettirilirse, öncesinde grubun diğer oyuncularının onayını alması gereken topun sahibi tarafından orijinal pozisyonuna yeniden yerleştirilmelidir.

##### **4-1-13.3 Rakip veya rakip takım tarafından**

Bir rakip veya rakip takım topu hareket ettirirse, topa dokunursa veya kazara hareket etmesine neden olursa (örneğin topu ararken veya işaretlerken), bir ceza uygulanmaz. Diğer durumlarda, bir rakip veya rakip takım topu hareket ettirirse, topa dokunursa veya kasıtsız olarak hareket etmesine neden olursa, +1 vuruş ceza verilir. Top, öncesinde grubun diğer oyuncularının onayını alması gereken topun sahibi tarafından yeniden yerleştirilmelidir.

##### **4-1-13.4 Bir başka top tarafından**

Hareketsiz haldeki top bir başka hareketli top tarafından hareket ettirilirse, grubun diğer oyuncularının öncesinde onayını alması gereken topun sahibi tarafından yeniden yerleştirilmelidir.

#### **4-1-13.5 Rüzgar tarafından**

Bir oyuncu "STOP" talebinde bulunmazsa ve rüzgar nedeniyle top hareket ederse, topun hareketsiz hale geldiği zamana bakılmaksızın oyuncu topla yeni pozisyonundan oynamalıdır.

Not: Oyuncu doğru pozisyonundan oynamazsa, +1 vuruş ceza alır.

#### **4-1-14 Yönü değiştirilen veya durdurulan hareketli top**

##### **4-1-14.1 Bir dış etken tarafından (Kural 3-1-6)**

Bir oyuncunun hareket halindeki topunun bir dış etken tarafından kazara yönü değiştirilirse veya top durdurulursa, bu durum kazara müdahale sayılır. Top, bulunduğu yerden oynanır.

##### **4-1-14.2 Oyuncu, oyuncunun partnerleri veya takımı tarafından**

Oyuncunun topunun kendisi, partneri veya takımı tarafından yönü değiştirilirse veya top durdurulursa, oyuncu +1 vuruş ceza alır ve vuruş yeniden yapılır.

##### **4-1-14.3 Rakip veya rakip takım tarafından**

Bir yabancı top kendilerine, takımlarından bir kişiye, kıyafetlerine veya oyun malzemelerine veya golf arabasına çarparsa rakip oyuncu bir vuruş ceza alacağından (elbette kasıtlı olarak onlara doğru vurulmadıysa), oyun hattının gerisinde kalmak oyuncuların sorumluluğundadır. Top, herhangi bir ceza olmadan orijinal pozisyonundan ya da bulunduğu yerden tekrar oynanabilir. Vuruşu yapan oyuncu seçimi yapacaktır.

##### **4-1-14.4 Bir başka top tarafından**

Yapılan vuruş neticesinde hareketsiz bir topa çarpılırsa, çarpan top herhangi bir ceza olmaksızın durduğu yerden oynanmalıdır. (İstisna: Çarpılan top green alanındaysa veya avantajlı pozisyona sahipse, kurallara göre çarpan oyuncuya bir ceza uygulanır.) Çarpılan top, kurallara göre topun sahibi tarafından herhangi bir ceza olmadan yerine yerleştirilir. Çarpılan top green alanındaysa, çarpan oyuncuya bir ceza uygulanır.

Bir oyuncu, kendi sırası gelmeden bir başka oyuncu ile aynı anda oynarsa ve hareket eden toplar birbirine çarparsa, sırası gelmeyen oyuncuya bir ceza verilir ve oyuncunun, orijinal pozisyonundan vuruşu tekrarlaması gerekir. Oyun hakkına sahip olan oyuncu, herhangi bir ceza almadan orijinal pozisyonundan vuruşunu tekrar edebilir (öncesinde grubun diğer oyuncularından onay alarak) ya da topun bulunduğu pozisyonundan oynar.

#### **4-2 - Tee alanı**

##### **4-2-1 Topu yerleştirme ve vuruş yapma**

Oyuncu topu başlama yerine yerleştirdiğinde, top ile bulunduğu yüzeyde, zeminde veya zemine yerleştirilen bir tee (pin) üzerinden oynanmalıdır. Bir çukurun başlangıcında bir yarışmacı başlama yerinin dışından topa vurursa, bu yarışmacıya bir ceza vuruşu verilir ve tekrar başlama yerinden oynaması gerekir. Oyuncu tee alanından doğru bir şekilde oynamazsa diskalifiye edilir. Oyuncular, zemini modifiye etmeden (örneğin, topu yükseltmek için ayaklarıyla zemini kazmadan) topu koyacakları en iyi yeri bulabilir. Topa, başlama yerinin herhangi bir tarafından vurulabilir. İki tee vuruşu işareti tam ortası ve arasından topa vurulması zorunlu değildir.

##### **4-2-2 Tee(pin) kullanımı**

Tee(pin), ancak teeing alanında kullanılabilir. Sadece FIG tarafından onaylı tee(pin) kullanılabilir (2 cm yükseklik x 4 cm en x 7 cm taban). Oyuncu, tee(pin) kullanıp kullanmayacağına karar verebilir. Parkurun bir başka noktasında tee(pin) kullanan oyuncu diskalifiye edilir. Top (herhangi bir nedenle) tee(pin)den düşerse veya vuruşa hazırlanan oyuncu tarafından tee(pin)den kaldırılırsa, herhangi bir ceza olmaksızın tekrar yerine yerleştirilebilir. Yine de vuruş top hareketliyken veya hareketsizken yapıldığında, topun nereye indiğine bakılmaksızın vuruş geçerlidir.

#### **4-2-3 Tee vuruşu işaretleri**

Başlangıç vuruşu işaretleri herhangi bir nedenle yerinden oynatılamaz. Bu kuralı ihlal etmenin cezası +1 vuruştur. Bir başka çukuru oynarken tee vuruşu işaretleri hedeflenen oyun çizgisi hattına veya putt hattına (top fairwayde veya greendeyse), duruş pozisyonuna veya topun pozisyonuna (engebedeki top dahil) müdahale ediyorsa, 3-2-11 uygulanabilir.

#### **4-2-4 Hedeflenen oyun çizgisinde engel**

Oyuncu, tee alanında hedeflenen oyun çizgisinde yer alan taşınabilir engelleri (örneğin, golfe ait tee markörü vuruşu işaretleri) yerinden kaldırabilir.

#### **4-2-5 Yanlış teeden oynama**

Oyuncu, doğru çukura ait yanlış tee (örneğin, kadın teesiyle başlayan erkek) veya bir başka çukura ait tee üzerine topu yerleştiriyorsa, bu hatayı düzeltmelidir, doğru teeden yeniden başlamalıdır ve yapılan yanlış vuruş sayısına bakılmaksızın doğru çukurun skoruna +1 ceza eklenir. Hatanın gerçekleştiği çukuru tamamlayarak hatayı düzeltmezlerse, oyuncu diskalifiye edilir.

#### **4-3 - Ceza alanları**

##### **4-3-1 Genel**

Top bir su engelinde veya ceza alanındaysa, oyuncu engelin içerisinde yer alan veya hedeflenen oyun çizgisi üzerinde yer alan taşınmaz engelleri veya köksüz cisimleri engelin (onarım bölgesi, geçici su, anormal zemin koşulları ve benzeri dahil) dışına taşıyamaz. Oyuncu, alanın içerisinde veya dışında bulunan taşınabilir engelleri kaldırabilir. Ancak "engel vuruşu" (3-4 Engel vuruşuna bakınız) yapmaları gerekmektedir.

Bir ağaçta, çalılıkta veya bitkide takılı kalan VEYA su üzerinde yüzen ve bu nedenle doğrudan zeminle temas halinde olmayan top, zorunlu olarak oynanamaz top sayılır ve oyuncu, kurallara göre bir ceza dropu yapmalıdır. Uzun çimenler bu tanımın kapsamına girmez.

##### **4-3-2 Sarı ceza alanı (Cephe su engeli)**

Top bir cephe su engelini (kazıklar ve/veya sarı hatlar) düştüğünde top yüzmüyorsa veya yerden yüksekte değilse, oyuncu aşağıda belirtildiği şekilde devam edebilir:

1. Topun pozisyonuna, duruş pozisyonuna veya hedeflenen oyun çizgisine (engelin dışı dahil) müdahale eden engelin içerisinde yer alan taşınmaz engelleri (onarım bölgesi, geçici su, anormal zemin koşulları ve benzeri dahil) veya köksüz cisimleri dışarı taşıma imkanı olmadan "engel vuruşu" yapılarak ANA OYUN KURALLARINA uygun bir şekilde topu oynar

Veya +1 ceza alır

1. Topu, en son vuruşun yapıldığı yerden oynar, veya
2. Topu, herhangi bir mesafe sınırlaması olmaksızın çukurla bağlantılı bir noktadan ve engele giriş noktasından oynar. Green tarafındaysa, 2 metreden daha yakın olmamak kaydıyla engel hattına veya yan tarafa topu drop edebilirler.

Bu kuralın ihlal edilmesinin cezası +1 vuruştur ve doğru pozisyondan topa tekrar vurulur.

#### 4-3-3 Kırmızı ceza alanı (Yan su engeli)

Top bir yan su engeline (kazıklar ve/veya kırmızı hatlar) düştüğünde top yüzmüyorsa veya yerden yüksekte değilse, oyuncu aşağıda belirtildiği şekilde devam edebilir:

1. Topun pozisyonuna, duruş pozisyonuna veya hedeflenen oyun çizgisine(engelin dışı dahil) müdahale eden engelin içerisinde yer alan taşınmaz engelleri (onarım bölgesi, geçici su, anormal zemin koşulları ve benzeri dahil) veya köksüz cisimleri dışarı taşıma imkanı olmadan “engel vuruşu” yapılarak ANA OYUN KURALLARINA uygun bir şekilde topu oynar

Veya +1 ceza alır

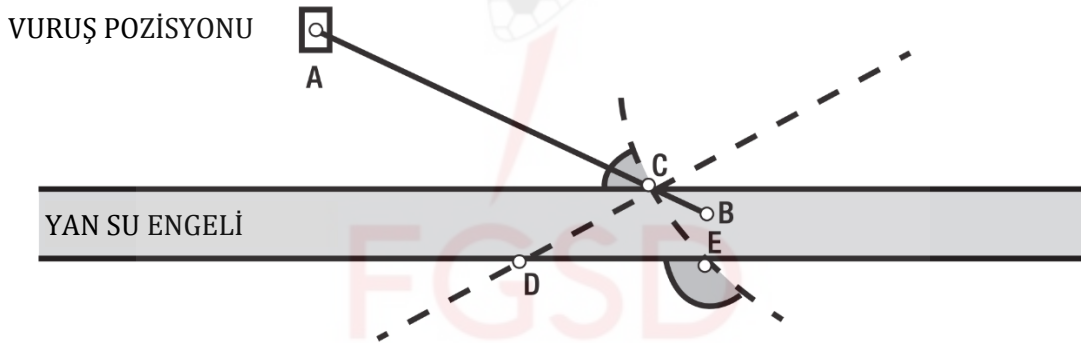
**b)** Topu, en son vuruşun yapıldığı yerden (A noktası) oynar, veya

**c)** Topu, D noktasından geriye olacak şekilde hat üzerinde başka bir noktada engelin gerisine drop eder, veya

**d)** Çukura daha yakın olmamak kaydıyla iki metrelik mesafe içerisinde, topun su engeli sınırını en son aşmış olduğu noktaya (C noktası) topu drop eder, veya

**e)** Çukura daha yakın olmamak kaydıyla iki metrelik mesafe içerisinde, topun su engeli sınırını en son aşmış olduğu noktadan çukura eşit uzaklıkta olacak şekilde engel sınırının karşısına (E noktası) topu drop eder.

Bu kuralın ihlal edilmesinin cezası +1 vuruştur ve doğru pozisyondan topa tekrar vurulur.



#### 4-4 - Bunker (Kum engeli)

##### 4-4-1 Top veya oyuncu bunker`ın içerisinde

Topu bir bunker`ın içerisinde olan oyuncu veya bir bunker`dantopa vuran oyuncu, ANA OYUN KURALLARINA göre oynayarak bir “engel vuruşu” yapmalıdır. Top kum engelini bunker`ın içerisinde olduğunda, oyuncu bunker`ın içerisinde yer alan veya bunker`ın dışında (onarım bölgesi, geçici su, anormal zemin koşulları ve benzeri dahil) hedeflenen oyun çizgisi üzerinde yer alan taşınmaz engelleri kaldıramaz ve ayrıca topun pozisyonuna, duruş pozisyonuna veya hedeflenen oyun çizgisine (engelin dışı dahil) müdahalede bulunan bunker içerisindeki köksüz cisimleri kaldıramaz. Oyuncu, bunker`ın içerisinde veya dışında bulunan taşınabilir engelleri kaldırabilir.

İstisna: Oyuncu, sadece topun pozisyonuna müdahalede bulunan geçici su veya onarım bölgesi için kurtarma uygulayabilir.

Yani:

1. Oyuncu, kumu hareket ettirerek topun duruşunu iyileştiremez
2. Bir bunker içerisinde sadece sabit ayağı ile duruş pozisyonu alabilir
3. Topu kum engeli bunker içerisinde yer alan oyuncu, topu bunker`ındışına çıkana kadar bunker`ıDÜZLEŞTİREMEZ veya DÜZELTEMEZ. (İstisna: hedeflenen oyun çizgisi üzerinde bulunması nedeniyle bir başka oyuncunun topun işaretlenmesini istemesi durumunda, sadece kendi ayak izleriyle kumu düzleştirmelidirler.)

Bu kuralın ihlal edilmesinin cezası +1 vuruştur ve doğru pozisyondan topa tekrar vurulur.

#### **4-4-2 Top bunker`ındışında**

Topu bunker`ındışında olan oyuncu, bunker içerisinde bir başka top bulunmadığı sürece, vuruş yapmadan önce bunker`ıdüzleştirebilir veya düzeltebilir. Bunker içerisinde bir top bulunduğunda, oyun sonrasında kumun düzleştirilmesi dışında kurallar gereğince bunker içerisinde yer alan topa dokunulamaz (bunker içerisinde birden fazla top).

(İstisna: Kendi hedeflediği oyun çizgisi üzerinde bulunması nedeniyle bir başka oyuncudan topunu işaretlemesinin istenmesi. 4-4-1c'ye bakınız.)

Oyuncu, bunker içerisinde hedeflenen oyun çizgisi üzerinde yer alan geçici su durumunda kurtarma uygulayamaz.

#### **4-4-3 Bunker içerisinde birden fazla top**

Bunker içerisinde birden fazla top olduğunda, bu toplar işaretlenebilir ve bozulmalar (oyuncu ya da vuruş nedeniyle meydana gelen), sonraki oyuncular için düzeltilebilir. Oyuncu bunker`ındışında vuruş yapamıyorsa, kendi oyun sıraları gelmediyse bozulmaları düzeltebilir. Ancak kendi sıraları geldiğinde, bu bozulmaları düzeltemezler.

#### **4-4-4 Bunker`ıntırmıkla düzeltilmesi**

Oyuncular, bunker`dan ayrılmadan önce (içerisinde herhangi bir top bulunmuyorsa), neden oldukları bozulmaları ve adımları dikkatli bir şekilde düzleştirmelidir. Bir tırmık varsa, bu işlem yapılırken kullanılmalıdır.

Herhangi bir oyuncunun sonraki vuruşu için bunker`ındüzleştirilmemesinin cezası +1 vuruştur.

İstisna: Oyuncu, oyun hızını korumak için, topu çukura yakın olduğunda (green alanı içerisinde) çukuru bitirebilir.

#### **4-4-5 Bunker içerisinde geçici su**

Oyuncu, topunun bir kum engeli içerisinde yer alan geçici suya düştüğünü görürse, herhangi bir ceza almaksızın bunker içerisinde en yakın kurtulma noktasına topunu yerleştirebilir.

Bunker tamamen geçici suyla kaplı olduğunda ve bu nedenle içerisinde en yakın kurtulma noktasını bulmak imkansız olduğunda, oyuncu herhangi bir mesafe sınırlaması olmaksızın bayrak ve bunker içerisindeki topun pozisyonunu koruyarak topu, çukura çok yakın olmayacak şekilde bunker`ın dışına drop edebilir. Ancak oyuncunun "engel vuruşu" yapması gerekmektedir.

Oyuncu, bunker dışında olduğunda, bunker içerisinde yer alan geçici sudan kurtarma uygulayamaz. Örnek olarak hedeflenen oyun çizgisi gösterilebilir.

### **4-5 - Green, Fairway ve Engebe**

#### **4-5-1 Engeller**

#### **4-5-1.1 Top greende ve fairwayde**

Tüm engeller (anormal zemin koşulları, geçici su, engeller, köksüz cisimler vs.), topun pozisyonuna veya duruş pozisyonuna, putt hattına (green) veya hedeflenen oyun çizgisi (fairway) müdahalede bulunmaları durumunda her zaman için ANA OYUN KURALLARINA uyarak cezasız bir şekilde çözüme ulaştırılabilir.

#### **4-5-1.2 Top engebeye**

Taşınabilir engeller (şişeler, teneke kutular vs.), oyun hattına, duruş pozisyonuna veya topun pozisyonuna müdahale etmeleri durumunda kaldırılabilirler. Oyuncular, ancak duruş pozisyonuna veya topun pozisyonuna müdahale bulunan taşınmaz engeller için kurtarma ("serbest drop etme") uygulayabilir. Köksüz cisimler (yapraklar, dallar vs.), topun pozisyonuna, duruş pozisyonuna veya oyun hattına müdahale etmeleri durumunda kaldırılabilirler. Oyuncular, oyun hattı hariç olmak üzere duruş pozisyonuna veya topun pozisyonuna müdahale bulunmaları halinde anormal zemin koşulları, onarım bölgesi, geçici su ve benzeri durumlarda kurtarma uygulayabilir. Oyuncular, ANA OYUN KURALLARINA uymalıdır.

#### **4-5-2 Putt hattına veya hedeflenen oyun çizgisi dokunma**

Baskı yapmadıkları ve kendi vücut ağırlıklarıyla zemine baskı yaparak yürümedikleri sürece köksüz cisimleri veya taşınabilir engelleri kaldıran oyuncu istisna olmak üzere, bu hatlara dokunulmamalıdır.

Oyuncunun, hatta ait parkuru düzleştirmek amacıyla zemindeki tepecikleri ayağıyla ezmesine izin verilmez.

İstisnalar:

1. Topu kaldırırken veya değiştirirken
2. Bir top marker'ını bastırırken
3. Taşınabilir engelleri kaldırırken

Bu kuralı ihlal etmenin cezası 1 vuruştur.

#### **4-5-3 On saniye kuralı**

Bir oyuncu green alanında hareketsiz bir topa vururken, yeni bir vuruş yapmadan veya topu işaretlemeyen önce, topun hareket etmesi durumunda on saniye (oyuncu topa ulaştığı andan itibaren) bekleme hakkı vardır. Bu sürenin sonunda top çukura düşmemiş durumdaysa, top hareketsiz sayılır. On saniye içerisinde çukura girmesi durumunda top, herhangi bir vuruş eklenmeksizin en son vuruş yapan oyuncu tarafından çukura sokulmuş sayılır. Top bu on saniyelik sürenin ardından çukura düşerse, oyuncu topu orijinal pozisyonuna yerleştirerek devam etmelidir.

Not: Oyuncu STOP çağrısında bulduysa, on saniye içerisinde çukura düşmesine bakılmaksızın top oyun dışında sayılır.

#### **4-5-4 Top golf greende veya onarım bölgesinde**

Golf parkuru greeninden (açıkça izin verilen bir parkur olmadığı sürece) veya onarım bölgesi içerisinde topun oynanması yasaktır. Top bu alanlarda hareketsiz olarak duruyorsa, oyuncu tarafından oldukça dikkatli bir şekilde bu alandan çıkartılmalıdır ve golf green için eşit uzaklık kuralı ve onarım bölgesi için en yakın kurtulma noktası kuralı uygulanarak devam edilmelidir. Ayrıca, oyuncunun golf greende (ayrıca onarım bölgesinde) koşması kesinlikle yasaktır. Sadece yavaş adımlarla topa vurulmasına izin verilir (onarım bölgesinde izin verilmez).

Bu kuralı ihlal etmenin cezası 1 diskalifiyedir.

Not: Top, alanın dışından vurulması durumunda bir golf greeninden veya onarım bölgesinden geçebilir.

#### **4-5-5 Futgolf Green'i üzerinde işaretleme**

Güçlü rüzgar veya oyunu bozan koşullar olması durumunda oyuncular, topun hareket etmesi durumunda tam orijinal pozisyonu bulabilmek için top marker'ını kaldırmadan green üzerinde topa vurabilir.

Oyuncular, green alanında olması durumunda toplarını işaretleyerek temizleyebilir.

#### **4-5-6 Bayrak direğinin yönetilmesi**

Parkurun herhangi bir noktasında vuruş yapmadan önce oyuncu, istemesi halinde bayrak direğini çıkartabilir, ancak bayrak hiçbir yerde elde taşınamaz. Oyuncu vuruşu yapmadan önce bayrak direği kaldırılmadıysa, vuruş yapıldığında veya top hareket halindeyken bayrak direği kaldırılmamalıdır.

Bir oyuncunun topu, çukurun içerisinde yer alan bayrak direğine yaslandıysa, ama çukurun içerisine girmediyse, bu oyuncudan önce oynayan yarışmacı bayrak direğini dikey olarak kaldırmalıdır. Top çukurun içine düşerse, skora bir ek vuruş eklenmeden top çukura girmiş sayılır. Top çukurun içine düşmezse veya hareket ederse, herhangi bir ceza uygulanmaksızın çukurun kenarına yerleştirilmelidir.

Oyuncu, aynı anda hem bayrağı tutup hem de vuruş yapamaz.

Bu kuralı ihlal etmenin cezası, bayrağı tutan oyuncu ve vuruş yapan oyuncu için +1 vuruştur.

İyi oyunlar.

FGSD