



FUTBOLGOLFA SPĒLES DUBULTSPĒĻU SACENSĪBU NOTEIKUMI

Vīrietis + vīrietis un sieviete + sieviete
(piem. Tētis+dēls, brālis+brālis, draugs+draugs, mamma+meita, māsa+māsa,
draudzene+draudzenes utt.)

!Ja dalībniekam nav pārinieka savā grupā dubultspēlēm, atļauts startēt JAUKTĀ PĀRĪ (sieviete+vīrietis), BET ŠĀDS PĀRIS DUBULTSPĒLĒS STARTĒ PIE VĪRIEŠU PĀRU GRUPAS!

1. Šī spēle tiek spēlēta bez tiesneša klātbūtnes. Tā balstās uz godīguma, savstarpējās cieņas un sportiskās sacensības principiem gan ievērojot spēles noteikumus, gan izturoties pieklājīgi pret citiem spēlētājiem. Spēlē uzvar tas dalībnieku pāris, kuram ir vismazākais punktu skaits kopvērtējumā.
2. Katrai bedrītei ir noteikts PAR. Maksimālais spērienu skaits uz bedrīti ir **2** reizināt ar noteiktās bedrītes PAR. Ja bumba nav iesperta bedrītē pēc noteiktā spēles aprēķina, rezultātam pieskaita 1 soda punktu.
Piemērs: Bedrītes PAR 3. Maksimālais punktu skaits=2x PAR3=6 Ja bumba nav iesperta bedrītē ar 6 spērieniem, tad +1soda punkts un spēle tiek pabeigta ar rezultātu 7 punkti.
3. Komandas spēlētāji izdara sākotnējo spērienu pēc kārtas. Pirmā spēriena secību nosaka punktu kartītē ierakstītā dalībnieku secība. Turpmāko bumbu speršanas secību spēlētāji nosaka pēc bumbu atrašanās vietas. Bumba, kas atrodas vistālāk no bedrītes uz jebkuru pusi, tiek izspēlēta pirmā.
4. Katrs pāris izlemj, kurš no viņiem spers pirmais katrā no bedrītēm, nākošie spērieni konkrētā bedrītē jāspēr uz maiņām. Dubultspēlē viens un tas pats spēlētājs nedrīkst spert 2 reizes pēc kārtas! Ja viens un tas pats spēlētājs izsper 2 reizes pēc kārtas, pārim tiek pieskaitīts 1 soda punkts, **arī tad, ja tas tiek izdarīts netīšām.**
5. Pirms spēriena bumbai jābūt pilnīgi nekustīgai un jāatrodas uz zemes. Bumbu novieto uz starta laukuma jebkurā vietā vai uz starta laukuma starp abiem starta marķējumiem, ja tādi novietoti, bet ne tālāk spēlēs laukumā. Katrs spēriens 1 punkts.
6. Bumbu nedrīkst spert no rokas vai pametot gaisā, kā arī mest ar abām kājām.
7. Pie nākošās bedrītes uzsāk spēli tas pāris, kuram iepriekšējā bedrītē bija mazākais PAR. Ja iepriekšējā bedrītē dalībniekiem punktu skaits vienāds, dalībnieki savstarpēji vienojas, par to, kurš uzsāks spēli.
8. Nākošā bedrītē uzsāk spēli tikai tad, kad iepriekšējā komanda spēli konkrētā bedrītē ir beigusi.
9. Atsevišķās bedrītēs ir objekti, kas marķēti ar sarkanu krāsu vai zonas ar sarkanās krāsas robežu atzīmēm, kas veido koridorus. Spēlētājam bumba obligāti jāizsper cauri šim objektam vai koridoram spēles virzienā. Ja spēlētājs pasper bumbu garām šim objektam vai koridoram, otrs spēlētājs turpina spēli atpakaļ:

- a) Slēgtos objektos sper atpakaļ pa jebkuru pusi vai pa vidu, sper uz maiņām, kamēr izpilda nosacījumu. Par katru spērienu atpakaļ saņemot 1 punktu;
 - b) Sarkanās krāsas robežu atzīmēm, kas veido koridorus sper atpakaļ tieši pa to pašu pusi, kur paspēra garām, sper uz maiņām, kamēr izpilda nosacījumu. Par katru spērienu saņemot 1 punktu.
10. Ja bumba iekrīt ūdenī (dīķī), tā jāizvelk ar tam paredzēto tīklu un jāatgriežas vietā, no kuras tika sperts. Pirms došanās pakaļ bumbai sava speršanas vieta ir jānomarķē. Par to tiek pieskaitīts 1 soda punkts. Atkārtoto spērienu izdara otrs spēlētājs.
 11. Ja, izdarot spērienu, bumba aizribo un apstājas vietā, kas otru pāra spēlētāju neapmierina, bumbu var pacelt un atgriezties uz iepriekšējo spēriena vietu. Pirms došanās pakaļ bumbai sava speršanas vieta ir jānomarķē. Par atgriešanos iepriekšējā spēriena vietā tiek pieskaitīts 1 soda punkts. Ja spēlētājs nav nomarķējis spēriena vietu uzreiz pēc spēriena, šo punktu piemērot aizliegts.
 13. Aizliegts noliekt, aizskart kokus, krūmus un zāli, lai uzlabotu bumbas spēriena trajektoriju.
 14. Ja kāda no spēlētāju bumbām atrodas cita spēlētāja bumbas spēriena trajektorijā, viņš lūdz otru spēlētāju noņemt savu bumbu, nomarķējot tās atrašanās vietu. Pēc spēriena spēlētājs, kurš noņēmis bumbu, to noliek atpakaļ.
 15. Bumbas marķēšana: marķieri novieto tieši pirms bumbas, un tikai tad noņem bumbu. Bumbas atpakaļ nolikšana – pieliek bumbu marķierim tieši priekšā, un tikai tad noņem marķieri. Par nekorektu bumbas marķēšanu un bumbas atlikšanu atpakaļ, dalībnieks saņem 1 soda punktu.
 16. Ja bumba atrodas ļoti tuvu bedrītei, sacensību dalībnieks, vienojoties ar komandas biedriem, var pabeigt bedrīti, sperot pirmais, lai nav jāmarķē bumba.
 17. Ja bumbas saskaras, izsistā bumba jānovieto atpakaļ. Otra bumba tiek izspēlēta no vietas, kur tā ir nonākusi pēc atsišanās pret pirmo bumbu.
 18. Ja vējš izkustina jau apstājušos dalībnieka bumbu, un tā maina savu atrašanās vietu, dalībnieks turpina spēli no bumbas jaunās apstāšanās vietas.
 19. Dalībniekam ir tiesības nomarķēt bumbas atrašanās vietu pēc spēriena, kad tā pilnībā apstājusies un nolikt to atpakaļ pirms sava nākošā spēriena.
 20. Karodziņu no bedrītes drīkst izņemt tikai pirms spēriena izdarīšanas, pēc tam noliekot atpakaļ. Bumbas kustībā karogu ņemt ārā aizliegts.
 21. Lai trāpījums tiktu ieskaitīts, bumbai jāpaliek bedrītē.
 22. Ja sperot pastāv risks kādam trāpīt, pirms spēriena brīdiniet citus spēlētājus. Par spēles drošību ir atbildīgi paši spēlētāji.

23. Sacensību dalībnieki ir atbildīgi par to, lai viņu skatītāji un atbalstītāji netraucētu spēli. Sacensību dalībniekiem saviem skatītājiem ir jāaizrāda vai jānoraida no spēles laukuma, ja tas viņiem traucē uzsākt spēli konkrētā bedrītē.
24. Sacensību dalībnieki ir atbildīgi, lai viņu skatītāji visu spēles laiku turētos viņiem aiz muguras.
25. Ja sacensību dalībnieks trāpa ar bumbu kādam no dalībniekiem vai skatītājiem, bumba ir jāskaita kā izspēlēta, un atsitiens ir jāskaita kā atsitiens pret šķērsli.
26. Padomi sacensību dalībniekiem ir atļauti, ja tas neaizkavē spēli. Padomdevējiem jāatrodas aiz sacensību dalībniekiem. Nedrīkst stāvēt konkrētās bedrītes ne laukumā, ne laukuma malās.
27. Katra spēlētāja spēriena izdarīšanas maksimālais laiks – 2 minūtes. Ja spēlētājs apzināti kavē spēriena izdarīšanas laiku, par to tiek piemērots 1 soda punkts par katru aizkavēto spērienu.
28. Strīda gadījumā, ja tiesnesis apstiprina pārkāpumu, dalībnieks pārsper spērienu, par ko ir strīds.
29. Alkohola un citu apreibinošu vielu lietošana, no sacensību sākuma brīža līdz spēlētāja kartiņas iesniegšanai, nav atļauta. Par nesportisku rīcību (rupjībām, nekorektu attieksmi pret citiem spēlētājiem, skatītājiem, nesaudzīgu attieksmi pret inventāru, teritorijā esošiem objektiem), tai skaitāt par alkohola un citu neatļautu vielu lietošanu, dalībnieks var tikt diskvalificēts.
30. Ja spēles laikā ir strīdus situācija vai kāda neskaidrība saistībā ar sacensību noteikumu interpretāciju, sacensību dalībnieks sazinās ar tiesnesi vai izsauc uz konkrēto bedrīti, zvanot pa norādīto telefonu, kurš tiks paziņots sapulcē sacensību dienā **un spēle konkrētā bedrītē obligāti ir jāaptur**. Apstrīdēt spēli pēc bedrītes izspēles nedrīkst, izņemot, ja tiek apstrīdēts pēdējais spēriens.
31. Laukumā nedrīkst atrasties ar futbola bučiem vai naglenēm!
32. Sacensībās tiek izmantotas 5.izmēra futbola bumbas. Var izmantot Siguldas futbolgolfa parka pieejamās bumbas vai savas.
33. Bumbas vienā spēles aplī mainīt nedrīkst, ja tā nav neatgriezeniski bojāta. Bumbas spiedienu vienā spēles aplī mainīt aizliegts.