



Eesti Golfi Liidu võistlustingimused ja kohalikud reeglid

Hard Card

Käesolevad kohalikud reeglid ning võistlustingimused kehtivad kõikidel Eesti Golfi Liidu korraldatavatel võistlustel.

Kui ei ole märgitud teisti, siis kohaldatakse kohalike reeglite rikkumise eest üldist karistust (raja kaotus rajamängus või kahe- löögiline karistus löögimängus).

1. Trahvialad (Reegel 17)

- Kui trahviala külgneb väljaku piiriga, siis trahviala piiriserv laieneb ja langeb kokku väljaku-piiriga.
- Kui mängija pall leiti või on teada või põhimõtteliselt kindel, et pall peatus punase trahviala sees, siis võib trahviala piirist, mida pall viimati ületas, võtta vabastuse 1 trahvilöögiga ka trahviala vastasküljele vastavalt kohaliku reegli näidisele B-2.1.

Trahvialade juures asuvad kukutamisalad on lisavõimalus mängu jätkamiseks 1 trahvilöögiga. Kukutamisala on vabastuse võtmise ala. Pall tuleb kukutada kukutamisala sisse ja see peab jääma seisma kukutamisala sisse.

2. Ebaharilik väljaku seisukord (k.a. teisedamatud takistused) (Reegel 16)

a) Remondiala

- Iga ala, mis on piiritletud valgete joontega
- Iga kahjustatud ala (nt. põhjustatud sõiduki liikumisest), mis kohtuniku poolt määratletakse kui ebaharilik
- Kividega täidetud äravoolu kraavid.

b) Teisedamatud takistused

- Kui valgete joontega ala (remondiala) ja teisedamatu takistus on omavahel seotud, siis käsitletakse seda ühe ebahariliku väljaku seisukorrana.
- Kujundatud aiaalaid ja kõike selle sees kasvavat, mis on ümbritsetud teisedamatu takistusega, käsitletakse ühe ebahariliku väljaku seisukorrana.
- Teed ja rajad, mis on kaetud puidulaastude või multsigaga. Üksikud laastud ja multsi tükid on lahtine risu.
- Teisedamatud takistused, mis on griini lähedal. *Kohalike reeglite näidis F-5 on kasutuses.* Reegel on kasutuses, kui nii pall kui teisedamatu takistus asuvad edenemisalal, mis on lõigatud feeri kõrguseks või madalamaks. Lisaks Reeglile 16.1a, teisedamatu takistuse mõju eksisteerib ka juhul, kui teisel-

damatu takistus asub mängija mängujoonel mitte kaugemal kui 2 kepi pikkust griinist ja 2 kepi pikkust pallist. Erand: Vabastust selle Kohaliku Reegli alusel ei saa, kui mängija valib mängujoone, mis on selgelt ebamõistlik.

3. Väljaku lahutamatud osad

Järgnevad on väljaku lahutamatud osad, millest trahvita vabastus ei ole lubatud:

- Kaablid, juhtmed ja nende katted või muu materjal, mis on tihedalt kinnitatud puude või muude püsivate objektide külge
- Tehislikud tugiseinad ja vaiad, mis asuvad trahvialas

4. Palli mängimine väljastpoolt vabastuse ala lipujoonel-tagasi vabastuse korral (kohalik reegel E-12)

Lipujoonel-tagasi (*back-on-the-line*) vabastuse võtmise korral (reeglid 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b või 19.3b) võib mängija täiendava trahvita mängida palli ka juhul, kui see vabastuse alasse kukutamisel veereb vabastuse alast välja ning jääb seisma kuni 1 kepipikkuse kaugusele kohast, kus pall kukutamisel esmalt maad puudutas.

Selliselt täiendava trahvita jätkamine on lubatud isegi juhul, kui pall veereb lähtekohast lipule lähemale. Siiski ei ole selliselt



täiendava trahvita jätkamine lubatud, kui pall veereb algsest asukohast või trahviala ületamise kohast lipule lähemale.

5. Ajutiselt teisaldamatud objektid

Kehtib Kohalike reeglite näidis F-23 koos võistluskomitee poolt tehtud muudatuste ja täiendustega täiendavatesse kohalikesse reeglitesse.

6. Löögi sooritamiseks liigselt kulunud aeg

Kui mängija kord on lüüa, siis ei tohiks tal löögi sooritamiseks kuluda üle 40 sekundi. Kui kohtunik märkab ükskõik millisel ajahetkel, et mängijal kulus löögiks rohkem kui 120 sekundit, teavitab kohtunik mängijat kulunud ajast ja annab mängu kiirendamiseks ametliku hoiatuse. Samuti võib komitee individuaalselt mängija löögiks kuluvat aega mõõta, isegi kui grupp ei ole positsioonist väljas.

7. Mängu katkestamine (Reegel 5.7)

Järgnevaid signaale kasutatakse mängu katkestamiseks ja jätkamiseks:

Kohene katkestamine läheneva ohu tõttu – 1 pikk signaal

Katkestamine mitte-ohtriku olukorra tõttu – 3 järjestikust signaali

Mängu jätkamine – 2 järjestikust signaali

Märkus: Kui mäng peatatakse läheneva ohu

tõttu, siis suletakse viivitamatult ka kõik harjutusalad.

8. Harjutamine väljakul

Löögimängus ei tohi mängija kahe raja mängimise vahel sooritada ühtegi harjutuslööki viimati mängitud raja puttamisgriinil ega selle lähedal.

9. Transport

Mänguringi jooksul ei tohi mängija või kädi kasutada enda liikumiseks ükskõik millist motoriseeritud transpordivahendit, välja arvatud võistluskomitee poolt lubatud või hiljem heaks kiidetud viisil.

Mängija, kes pöördub tagasi eelmisesse löögi kohta sooritamaks uut lööki, võib alati kasutada motoriseeritud transpordivahendit.

Reegli rikkumise eest karistatakse mängijat üldkaristusega iga raja kohta, millel rikkumine ilmnes. Radade vahel ilmnunud karistus rakendatakse järgnevale rajale.

10. Tulemuskaartide tagastamine

Mängija tulemuskaart on ametlikult tagastatud, kui mängija on lahkunud tulemuste sisestamise alast.

11. Kädi

Kädi riietus ja jalanõud peavad vastama väljaku kehtestatud reeglitele. Jalanõud

peavad olema sileda tallaga.

Kädi tuleb eelnevalt võistluse komitee juures registreerida ja kädi peab võistluse jooksul kandma kädi vesti, kui see talle antakse.

12. Isikuandmete kaitse

Võistlusel osaleja annab nõusoleku enda filmimiseks, teleülekanandes näitamiseks, pildistamiseks, isikutuvastuseks ning võistluse jooksul muul moel jäädvustamiseks. Võistluse korraldajal on õigus kasutada materjali võistluse ning korraldaja reklaamimiseks. Alaealiste mängijate puhul eeldab võistluse korraldaja lapsevanema nõusoleku olemasolu.

13. Aus Sport

Eesti Golfi Liit lähtub võistluste korraldamisel puhta spordi väärtustest ja põhimõtetest, Maailma Antidopingu Agentuuri (WADA) koodeksist, Rahvusvahelise Golfi Föderatsiooni antidopingu reeglitest ja Eesti Antidopingu ja Spordieetika Sihtasutuse (EADSE) Ausa Spordi reeglitest. Detailsem info: www.golf.ee/aus sport

14. Vastutusest loobumine

Võistlusel osaleja nõustub, et golfimängus on teatud riskid (s.h. tervislik seisund) ning aktsepteerib, et vastutab isiklikult kõigi nende riskide eest.