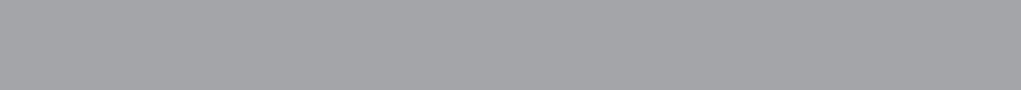


Toimikunnan ohjeet



Sisällys

I Toimikunta (Osa I)

Osa I	Toimikunnan rooli	376
IA	Tavallinen pelaaminen	376
IB	Kilpailut	376

II Tavallinen pelaaminen (Osat 2–4)

Osa 2	Kentän merkitseminen tavalliseen pelaamiseen	380
2A	Ulkona	380
	(1) Yleiset ohjeet rajojen määrittämiseksi ja merkitsemiseksi	380
	(2) Kentän sisäisten “ulkorajojen” merkinnät	382
2B	Tiiausalueet	382
2C	Estealueet	383
	(1) Milloin merkitä estealueeksi alue, joka ei sisällä vettä	383
	(2) Kuinka estealueen raja merkitään tai määritellään	384
	(3) Estealueen rajan määrittäminen	385
	(4) Milloin merkitä estealue punaisella ja milloin keltaisella	385
	(5) Estealueen statuksen muuttuminen punaisen ja keltaisen välillä	386
	(6) Estealueen määrittäminen kielletyksi pelialueeksi	386
	(7) Kenttään rajoittuva vesialue	387
2D	Bunkkerit	387
2E	Viheriöt	388
2F	Epänormaalit kenttäolosuhteet	388
	(1) Mitkä alueet tulisi merkitä kunnostettavaksi alueeksi	388
	(2) Kuinka kunnostettavan alueen raja merkitään ja määritellään	389

2G	Kielletyt pelialueet	389
(1)	Mitä voidaan merkitä kielletyksi pelialueeksi	389
(2)	Kuinka kielletty pelialue merkitään	390
2H	Olenaiset rakenteet	391
2I	Pudottamisalueet	391
(1)	Milloin tulisi käyttää pudottamisaluetta	391
(2)	Minne pudottamisalue tulisi sijoittaa	392
Osa 3	Paikallissäännöt tavalliselle pelaamiselle	393
Osa 4	Lisähuomioita tavalliseen pelaamiseen	393
4A	Pelinopeus ja käyttäytymissäännöt	393
(1)	Pelinopeusohjeet	394
(2)	Käyttäytymissäännöt	394
4B	Pelin keskeyttäminen	394
4C	Sääntöavun tarjoaminen	394

III Kilpailut (Osat 5–7)

Osa 5	Ennen kilpailua	396
5A	Kilpailumääräysten tekeminen	396
(1)	Osanotto-oikeus	396
(2)	Ilmoittautumisvaatimukset ja ajankohta	397
(3)	Pelimuoto ja saatavat tasoituslyönnit	398
(4)	Muiden pelimuotojen määräykset	398
(5)	Milloin tuloskortti on palautettu	400
(6)	Kuinka tasatilanteet ratkaistaan	401
(7)	Kilpailun päätyminen ja lopputulokset	403
(8)	Kilpailumääräysten muuttaminen kilpailun alkamisen jälkeen	404
(9)	Antidoping	405

5B	Kentän merkitseminen	405
(1)	Ulkona	405
(2)	Estealueet	406
(3)	Bunkkerit	407
(4)	Epänormaalit kenttäolosuhteet ja olennaiset	407
(5)	Kielletyt pelialueet	407
(6)	Tilapäiset haitat	407
5C	Paikallissäännöt (ml. sovelletut paikallissäännöt erityisgolfareille) . . .	408
5D	Harjoitusalueiden määrittely	409
5E	Tiiausalueet ja reikien paikat	409
(1)	Tiiausalueiden valinta	409
(2)	Reikien sijoittaminen viheriöllä	410
5F	Reikäpelikaavio, peliryhmät ja lähtöajat	411
(1)	Reikäpelikaavio	411
(2)	Lähtöajat ja peliryhmät	412
(3)	Merkitsijät	413
(4)	Lähtöalueet	413
5G	Pelinopeusmääräys	414
5H	Käyttätymissäännöt	415
(1)	Käyttätymissääntöjen laatiminen	415
(2)	Säännön rikkomisesta annettavien rangaistusten päättäminen	416
(3)	Esimerkkirakenne käyttätymissääntöjen rangaistuksista	416
(4)	Pelin henki ja vakava rikkomus	417
5I	Tietoa pelaajille sekä tuomareille	417
(1)	Paikallissäännöt	417
(2)	Peliryhmät tai kaaviot	418
(3)	Reikäkartta	418
(4)	Tuloskortit ml. reikäkohtaiset tasoitusindeksit	418
(5)	Pelinopeusmääräykset ja käyttätymissäännöt	418
(6)	Evakuointisuunnitelma (pelastussuunnitelma)	419

Osa 6	Kilpailun aikana	419
6A	Kierroksen aloittaminen	419
6B	Kenttä	420
	(1) Kentänhoito kierroksen aikana	420
	(2) Reiän- ja tiiausalueiden asettelu	420
6C	Pelaajien avustaminen säännöissä	422
	(1) Tuomari reikäpelissä	422
	(2) Tuomarit lyöntipelissä	422
	(3) Toimikunnan jäsenten ja tuomareiden roolin rajoittaminen	423
	(4) Tuomari antaa pelaajalle luvan rikkoa sääntöä	424
	(5) Tuomari varoittaa pelaajaa sääntörikkeestä	424
	(6) Erimielisyys tuomarin päätöksestä	424
	(7) Kuinka selvitetään tapahtuman tosiasiat	424
	(8) Reikäpeliottelun tuloksesta ei päästä yhteisymmärrykseen	425
	(9) Kuinka menetellä, kun pelaaja soveltaa väärää sääntöä	426
	(10) Väärien sääntötulkintojen käsittely reikäpelissä	427
	(11) Väärien sääntötulkintojen käsittely lyöntipelissä	428
	(12) Reikä- ja lyöntipelin yhdistäminen	432
6D	Pelinopeuden valvonta	433
6E	Pelin keskeyttäminen ja jatkaminen	433
	(1) Välitön sekä tavallinen pelin keskeyttäminen	433
	(2) Päätös pelin keskeyttämisestä ja jatkamisesta	433
	(3) Pelin jatkaminen	434
	(4) Kierroksen mitätöinti	435
	(5) Pelaaja ei suostu aloittamaan kilpailua tai jättää sen kesken sään takia	435
	(6) Tilapäisen veden tai irrallisten luonnonhaittojen poistaminen viheriöltä	436
	(7) Reikäpeliottelu aloitettiin kentällä, joka oli suljettu	436
6F	Tuloslaskenta	436
	(1) Reikäpeli	436
	(2) Lyöntipeli	436

6G	Cut:n tekeminen; Kaavioiden luominen; Uudet peliryhmät	437
(1)	Cut:n tekeminen ja uudet peliryhmät	437
(2)	Poisjäämisten ja hylkäämisten käsittely reikäpelissä	437
(3)	Poisjäämisten ja hylkäämisten käsittely lyöntipelissä	438
(4)	Karsinta reikäpelikilpailuun	438
(5)	Tasoituksen virheellinen soveltaminen vaikuttaa reikäpelikaavioon	438

Osa 7 **Kilpailun jälkeen** 439

7A	Tasatulosten ratkaiseminen lyöntipelissä	439
(1)	Hylkääminen tai luovutus lyöntipelin uusinnassa	439
(2)	Jotkut pelaajat eivät pelaa lyöntipelin äkkikuolemaratkaisua loppuun asti	439
7B	Tulosten viimeistely	439
7C	Palkintojenjako	440
7D	Kierroksen jälkeen esiintyvät sääntö- ja tulostapaukset	440

IV Mallipaikallissäännöt ja muut pelimuodot (Osa 8–9)

Osa 8	Mallipaikallissäännöt	447
8A	Ulkona ja kentän ulkorajat	449
8B	Estealueet	451
8C	Bunkkerit	457
8D	Viheriöt	458
8E	Eryityiset tai pakolliset vapautumismenettelyt	461
8F	Epänormaalit kenttäolosuhteet ja olennaiset rakenteet	475
8G	Eryitysten välineiden käytön rajoitukset	494
8H	Määrittely, ketkä saavat auttaa tai antaa neuvoja	499
8I	Määrittely, milloin ja missä pelaajat saavat harjoitella	501
8J	Menettelytavat huonon sään varalle ja pelin keskeyttämiseen	503
8K	Pelinopeusmääräykset	503
8L	Kielletyt paikallissäännöt	508

Osa 9	Muut pelimuodot	509
9A	Muokattu pistebogey	509
9B	Greensome	509
9C	Scramble	510
9D	Kaksi parasta tulosta neljästä	510



Toimikunta

I Toimikunnan rooli

Golfin Säännöt määrittelevät toimikunnan henkilöksi tai ryhmäksi henkilöitä, jotka ovat vastuussa kilpailusta tai kentästä. Toimikunta on välttämätön pelaamisen kannalta. Toimikunnilla on vastuu kentän osalta jokapäiväisessä pelaamisessa tai tietyn kilpailun järjestämisestä ja toimikuntien tulee aina toimia Golfin Sääntöjen mukaisesti. Tämä osa Golfsääntöjen virallisesta oppaasta antaa toimintaohjeita toimikunnille oman roolinsa täyttämässä.

Vaikka monet toimikunnan tehtävät ovat määrättyjä organisoidun kilpailujen järjestämisessä, tärkeä osa toimikunnan tehtävistä liittyy sen vastuuseen kentästä normaalin tai jokapäiväisen pelaamisen osalta.

IA Tavallinen pelaaminen

Vaikka kilpailua ei pelattaisikaan, tulee toimikunnan varmistaa, että Golfin Sääntöjä voidaan noudattaa normaaleilla kierroksilla tai pelaajien omissa keskinäisissä kilpailuissa. Tällaista pelaamista kutsutaan tavalliseksi pelaamiseksi Toimikunnan ohjeet-osassa.

Tavallisen pelaamisen aikana toimikunta on yleensä epävirallisempi kuin kilpailuissa ja monessa tapauksessa toimikunnan vastuut voidaan siirtää tai toteuttaa yhden tai useamman kentällä toimivan henkilön kuten kentän ammattilaisen, toiminnan-/toimitusjohtajan tai muun työntekijän toimesta. Toimikunnan velvollisuuksiin kuuluvat:

- Varmistaa, että kenttä on asianmukaisesti merkitty (Osa 2),
- Luoda paikallissäännöt tavallista peliä varten (Osa 3),
- Luoda ja valvoa pelinopeutta sekä käyttäytymissääntöjä (Osa 4A),
- Harkita milloin peli tulee keskeyttää sään tai muun tilanteen takia (Osa 4B), ja
- Tarjota tavallisessa pelissä pelaajille apua sääntöihin liittyvissä asioissa (Osa 4C).

IB Kilpailut

Kun toimikunnan on vastuussa kilpailusta, sillä on velvollisuuksia ennen kilpailua, sen aikana sekä sen jälkeen, jotta kilpailu saataisiin vietyä läpi mahdollisimman hyvin sääntöjä noudattaen.

Toimikunnan käytettävissä olevat resurssit voivat vaihdella kenttä- tai kilpailukohtaisesti ja tämän vuoksi toimikunta ei välttämättä pysty tekemään kaikkia suositeltuja toimenpiteitä. Tällöin toimikunnan tulee päättää mitä asioita priorisoidaan kuhunkin kilpailuun.

Kilpailua edeltävä aika on kiistatta kaikkein tärkein, jotta kilpailun moitteeton läpivienti saadaan taattua. Toimikunnan tehtäviin ennen kilpailua voivat kuulua:

- Kilpailumääräysten tekeminen (Osa 5A),
- Kentän merkintöjen tarkastaminen ja korjaaminen (Osa 5B),
- Paikallissääntöjen tarkastaminen ja mahdollisten lisäysten tekeminen (Osa 5C),
- Määritteleminen, jos ja missä pelaajat voivat harjoitella kentällä (Osa 5D),
- Käytettävistä tiiausalueista ja reiänpaikoista päättäminen (Osa 5E),
- Reikäpelikaavion tai lyöntipeliryhmien sekä lähtöaikojen luominen ja julkaiseminen (Osa 5F),
- Pelinopeus- ja käyttäytymissääntöjen määritteleminen (Osat 5G ja 5H), ja
- Materiaalien valmisteleminen pelaajille sekä tuomareille (Osa 5I).

Kilpailun käynnistyttyä toimikunnan vastuulla on varmistaa, että pelaajilla on tarvittava tieto, jotta he voivat pelata sääntöjen mukaisesti, sekä avustaa heitä noudattamaan sääntöjä:

- Saattamalla pelaajien tietoon voimassa olevat paikallissäännöt, pelinopeus- ja käyttäytymissäännöt sekä muut tarvittavat tiedot kuten käytettävät tiiaus- sekä reiänpaikat (Osa 6A),
- Lähettämällä reikäpeliottelut ja peliryhmät ajallaan kentälle (Osa 6A),
- Varmistamalla, että kenttä on asianmukaisesti valmisteltu, merkitty ja hoidettu (Osa 6B),
- Antamalla pelaajille apua sääntötilanteissa (Osa 6C),
- Huolehtimalla pelinopeusmääräyksestä (Osa 6D),
- Keskeyttämällä peli sään tai muun tilanteen takia sekä tämän jälkeen päättämällä pelin jatkamisesta (Osa 6E),
- Määrittelemällä alue, jonne reikäpelitulokset palautetaan tai missä tapahtuu lyöntipelitulosten palautus sekä tarkastus (Osa 6F),
- Vahvistamalla kaikki kierroksen lyöntipelitulokset (Osa 6F), ja
- Luomalla ja julkaisemalla mahdolliset seuraavan päivän peliryhmät sekä lähtöajat, jos kilpailussa on useampi kierros ja niitä ei ole tehty aiemmin (Osa 6G).

Kilpailun päätyttyä toimikunnan tehtäviin kuuluu:

- Ratkaista mahdolliset tasatulokset lyöntipelissä (Osa 7A),
- Vahvistaa lopputulokset ja sulkea kilpailu (Osa 7B),
- Suorittaa palkintojen jako (Osa 7C), ja
- Kilpailun päättymisen jälkeen esiin tulevien asioiden käsittely (Osa 7D).



Tavallinen pelaaminen

2 Kentän merkitseminen tavalliseen pelaamiseen

Kentän merkitseminen ja tarvittaessa kyseisten merkintöjen vahvistaminen on jatkuva prosessi, josta toimikunta on vastuussa.

Hyvin merkitty kenttä antaa pelaajille mahdollisuuden pelata sääntöjen mukaisesti ja välttää sekaannukset. Esimerkiksi pelaaja ei välttämättä tiedä kuinka toimia, jos lampea (estealuetta) ei ole merkitty tai jos pelaaja ei pysty määrittämään, onko pallo ulkona vai kentällä.

2A Ulkona

Toimikunnan on tärkeää merkitä kentän ulkorajat selkeästi ja ylläpitää merkintöjä niin, että pelaajan lyödessä pallonsa lähelle ulkorajaa, hän voi määrittää, onko hänen pallonsa ulkona vai kentällä.

(1) Yleiset ohjeet rajojen määrittämiseksi ja merkitsemiseksi

Toimikunta voi merkitä kentän rajat monella eri tavalla. Toimikunta voi asettaa paaluja tai maalata rajaviivoja. Olemassa olevia aitoja tai muureja voidaan käyttää ulkorajojen määrittämiseen samoin kuin muiden kiinteiden rakennelmien kuten teiden tai rakennusten reunoja.

Kentän rajoja määriteltäessä ja merkittäessä tulee toimikunnan ottaa huomioon useita asioita:

Kentän vieressä olevat alueet

- Yksityisten alueiden ja yleisten teiden ollessa kenttäalueen vieressä, on erittäin suositeltavaa, että toimikunta rajaa nämä alueet kenttäalueen ulkopuolelle. Usein näillä alueilla on muureja tai aitoja, joita voidaan käyttää ulkorajoina. Tällöin ei yleensä ole tarvetta merkitä ulkorajaa laittamalla paaluja näiden rakennelmien viereen. Toimikunta voi kuitenkin halutessaan siirtää ulkorajaa kentän puolelle (esim. paaluilla) suojatakseen paremmin vieressä olevaa aluetta.
- Kentällä ei ole pakko olla ulkorajoja, mutta on suositeltavaa estää pelaaminen alueilta, jotka eivät ole kentän omistuksessa. Joskus kuitenkin kentän vieressä on suuria alueita, jotka eivät ole kentän omistuksessa ja joista pelaamiselle ei ole mitään estettä. Tällaisissa tapauksissa ei tarvitse laittaa paaluja tai muutoin määritellä ulkorajaa.
- Kun jotain rakennelmaa kuten muuria tai aitaa käytetään ulkorajan määrittämiseen, on kyseinen rakennelma kokonaisuudessaan ulkorajan merkinä, josta ei saa vapautusta.

Paalujen käyttö

- Ulkorajaa merkitsevien paalujen tulisi olla valkoisia, vaikka muitakin värejä voidaan käyttää.

- Kentällä voi olla valmiiksi toisen värisiä paaluja tai toimikunnalla voi olla syy käyttää muun värisiä paaluja, jotta ulkoraja erottuisi muista kentällä olevista asioista. Tällaisissa tapauksissa toimikunnan tulee ilmoittaa tästä pelaajille tulokortissa, klubin ilmoitustaululla, paikallissäännöissä tai jollain muulla tavalla. Toimikunnan tulisi välttää punaisia ja keltaisia paaluja ulkorajan merkitsemiseen, jotta niitä ei sekoiteta estealueen merkintöihin.
- Paalujen välinen etäisyys voi vaihdella, mutta ihannetilanteessa paalulta näkee seuraavan paalun juureen, jolloin voidaan määritellä, onko pallo ulkona. On tärkeää tarkistaa, että pensaat, puut tai vastaavat eivät ole paalujen tiellä tai estä näkemistä paalulta toiselle. Yleensä paalujen välisen etäisyyden ei pitäisi olla yli 30 askelta, jotta näkyvyys paalulta toiselle olisi hyvä.

Maalattujen viivojen käyttö

- Ulkorajaa merkitsevien maalattujen viivojen tulisi olla valkoisia, vaikka muutakin väriä voidaan käyttää. Toimikunnan tulisi välttää punaista ja keltaista väriä ulkorajan merkitsemisessä, ettei sitä sekoiteta estealueen merkintöihin.
- Kun ulkoraja on määriteltä maahan maalatulla viivalla, toimikunta voi asettaa paaluja osoittamaan ulkorajan olemassaoloa. Toimikunnan tulee ilmoittaa selkeästi, että maalattu viiva määrittelee ulkorajan ja paalut kertovat vain ulkorajan olemassaolon kyseisellä alueella. Vaikka kyseiset paalut eivät määrittelekään ulkorajaa, ne ovat ulkorajan merkkejä, joista ei saa vapautusta, ellei paikallissäännössä siitä erikseen mainita (ks. Mallipaikallissäännöt A-5).
- Joskus toimikunta ei halua maalata valkoista viivaa tielle tai muulle päällysteelle. Tällöin huomaamattomin tapa on merkitä ulkoraja pienillä pisteillä maahan. Näin toimittaessa paikallissäännössä tulisi ilmoittaa pelaajille, kuinka ulkoraja on merkitty (ks. Mallipaikallissäännöt A-1).

Ulkorajojen merkitsemisen muut tavat

- Kun ulkoraja on määritetty muurilla, tien reunalla tai jollain muulla kuin paaluilla, aidalla tai viivoilla, toimikunnan tulee ilmoittaa missä ulkoraja tarkalleen sijaitsee. Esimerkiksi muurin toimiessa ulkorajana, tulee toimikunnan tarkentaa, kulkeeko ulkoraja muurin sisäreunassa vai onko pallo ulkona, kun se on muurin toisella puolella (ks. Mallipaikallissäännöt A-2).
- Ojaa voidaan käyttää ulkorajan määrittelemiseen siten, että pallo on ulkona, jos se on ojassa tai sen toisella puolella. Paaluja voidaan käyttää kertomaan pelaajalle ulkorajan olemassaolosta. Nämä paalut eivät määrittele ulkorajaa, mutta ovat ulkorajan merkkejä, joista ei saa vapautusta, ellei paikallissäännössä sitä erikseen mainita (ks. Mallipaikallissäännöt A-5).

Muuta huomioitavaa

- Tietyt alueet kuten huoltoalueet, klubitalot ja harjoittelualueet voidaan merkitä tai määritellä paikallissäännöissä olevan ulkona, vaikka ne olisivat kentän omistamalla alueella (ks. Mallipaikallissäännöt A-1).
- Säännöt eivät salli millään alueella olevan kaksi eri statusta samaa reikää pelattaessa. Niinpä mitään aluetta ei voi merkitä olevaksi ulkona tietylle lyönnille tai tietystä paikasta esim. tiiauspaikalta lyödyille lyönneille.
- Säännöt koskevat sitä aluetta, mille pallo pysähtyy lyönnin jälkeen, ei sitä aluetta, minkä se ylittää liikkeessä ollessaan; Toimikunta ei voi laatia paikallissääntöä, jossa kerrotaan pallon oleva ulkona, jos se ylittää tietyn alueen, vaikka se myöhemmin pysähtyisikin kentän alueelle.

(2) Kentän sisäisten ”ulkorajojen” merkinnät

Reiän luonteen säilyttämisen tai viereisillä väylillä pelaavien pelaajien turvallisuuden vuoksi voi toimikunta tehdä kentän sisäisen ”ulkorajan” kahden väylän välille.

Jos sisäinen ulkoraja ei ole yhteydessä muihin kentän ulkorajoihin, on tärkeää merkitä mistä ulkoraja alkaa ja minne se päättyy. On suositeltavaa, että kaksi viimeistä paalua asetetaan vierekkäin siten, että ne osoittavat mihin suuntaan ulkorajan halutaan jatkuvan loputtomiin.

Sisäinen ulkoraja voi olla voimassa yhdelle tai useammalle väylälle. Paikallissäännöllä tulee ilmoittaa ne väylät, missä sisäinen ulkoraja on voimassa ja mikä on paalujen status silloin, kun pelataan väyliä, joilla sisäinen ulkoraja ei ole voimassa (ks. Mallipaikallissäännöt A-4).

2B Tiiausalueet

Toimikunnan tulisi aina pyrkiä asettamaan tiimerkit siten, että pelaajan on mahdollista käyttää koko kahden mailanmitan pituista tiiausaluetta hyväkseen.

Tiiausalueen leveydelle ei ole mitään rajoitusta, mutta hyvä käytäntö on asettaa tiimerkit 5-7 askeleen etäisyydelle toisistaan. Jos tiimerkit asetetaan leveämmälle, niin pelaajan on vaikeampi havaita, onko hänen pallonsa tiattu tiiausalueelle ja par-3 rei’illä lyöntijäljet tulevat laajemmalle alueelle.

Ohjeet tiimerkkien asetteluun, jotta kenttä on tasoituskelpoinen, löytyvät kussakin maassa käytössä olevasta tasoitusjärjestelmästä.

2C Estealueet

Estealueet ovat alueita, joilta pelaaja voi vapautua yhden lyönnin rangaistuksella paikkaan, joka on estealueen ulkopuolella ja paikka voi olla huomattavasti eri paikassa kuin mihin pallo päätyi. Kuten ”estealueen” määritelmässä todetaan, alueet, jotka sisältävät vettä, kuten järvet, purot, joet tai lammet, ovat estealueita ja ne tulisi merkitä sellaisiksi.

Toimikunta voi merkitä muitakin kentän alueita estealueiksi. Syitä, miksi toimikunta voi haluta merkitä muita kentän osia tai paikkoja estealueeksi voivat olla:

- Antaa vaihtoehto Säännön 18.1 lyönti ja lyöntimatka -menettelylle silloin, kun on todennäköistä, että pallo lähes aina katoaa alueelle, jonne se päätyy (esim. erittäin tiheän kasvillisuuden alueelle).
- Antaa vaihtoehto Säännön 19.2 lyönti ja lyöntimatka -menettelylle (pallo pelaamattomassa paikassa) silloin, kun on todennäköistä, että vapautumalla Sääntöjen 19.2b ja 19.2c tarjoamilla vaihtoehdoilla paikasta, jonne pallo pysähtyi, ei saavuteta mitään todellista vapautusta esim. tulivuoriperäinen maa tai aavikko.

(1) Milloin merkitä estealueeksi alue, joka ei sisällä vettä

Toimikunnan tulee ottaa seuraavat asiat huomioon ennen kuin se päättää merkitä estealueeksi alueen, joka ei sisällä vettä:

- Se, että vaikean alueen merkitseminen estealueeksi parantaa pelinopeutta, ei tarkoita sitä, että toimikunnan pitäisi tehdä niin. On olemassa tätä vastaan olevia näkökohtia kuten reiän pelaamisen haasteellisuuden säilyttäminen, arkkitehdin alkuperäisen suunnitelman kunnioittaminen sekä johdonmukaisuuden säilyttäminen koko kentän estealueiden merkinnöissä. Esimerkiksi, jos tiheä ryteikkö sivuaa väylää yhdellä reiällä ja se on merkitty estealueeksi, tulisi toimikunnan harkita samankaltaisten alueiden merkitsemistä estealueeksi myös muilla väylillä.
- Toimikunnan tulisi huomioida, että pelaaja, joka hävittää pallonsa estealueen ulkopuolelle, saa suuremman rangaistuksen kuin pelaaja, joka hävittää pallonsa estealueelle. Jos estealueen vieressä on pitkää heinää, jonne pallo voi hävitä, kannattaa toimikunnan harkita niiden liittämistä estealueeseen.
- Toimikunnan tulisi muistaa, että pelaaja, jonka pallo on estealueella, ei pysty käyttämään Sääntöä 19, pallo pelaamattomassa paikassa. Kun pelaaja joutuu vapautuakseen palaamaan paikkaan, mistä pallo leikkasi estealueen rajan sen sijaan, että hän voisi pudottaa pallonsa kahden mailanmitan päähän, voi tällä olla hidastava vaikutus pelinopeuteen.

- Toimikunnan ei tulisi määritellä hiekka-alueita, jotka normaalisti olisivat bunkkereita, estealueeksi. Voi olla tilanteita, joissa hiekka-alue yhtyy estealueeseen kuten rantahiekka. Näissä tapauksissa estealue ja bunkkeri voivat olla toisissaan kiinni ja osa hiekasta voi olla estealueen puolella.
- Toimikunnan ei tulisi määritellä kentän viereisiä alueita estealueeksi, jos nämä alueet normaalisti olisivat ulkona.
- Jos toimikunta harkitsee ulkona olevan alueen merkitsemistä estealueeksi pelinopeuden parantamiseksi, niin vaihtoehtoisesti toimikunta voi päätyä käyttämään paikallissääntöä, jossa lyönti ja lyöntimatka -vapautumiselle annetaan vaihtoehto Mallipaikallissäännössä E-5. Vaikka tämä johtaa siihen, että pelaaja saa kaksi rangaistuslyöntiä, niin se antaa pelaajalle mahdollisuuden vapautua väylälle mikä ei ole vaihtoehto, jos alue on merkitty estealueeksi.
- Kun estealueita lisätään tai poistetaan, tulisi toimikunnan ottaa huomioon paikallisessa tasoitusjärjestelmässä olevat säännöt sekä suositukset ja vaikuttaako tämä kentän CR- ja Slope -määrittelyihin.

(2) Kuinka estealueen raja merkitään tai määritellään

Pelaajan vapautuessa estealueelta hänen tarvitsee yleensä tietää kohta, mistä pallo viimeksi leikkasi estealueen rajan ja onko estealue merkitty siltä kohdalta punaiseksi vai keltaiseksi.

- On suositeltavaa, että toimikunta merkitsee estealueen rajat paaluilla ja/ tai maalatulla viivalla siten, että pelaajille ei tule epäselvyyttä rajoista.
- Kun käytetään maalattuja viivoja estealueen rajan määrittelemiseen ja paaluja osoittamaan estealueen olemassaolo, on toimikunnan mietittävä, laitetaanko paalut maalatun rajan kohdalle vai juuri estealueen ulkopuolelle. Laittamalla paalut hieman maalatun viivan ulkopuolelle varmistetaan, että pelaajalla on mahdollisuus vapautua paalun aiheuttamasta reiästä, jos paalu on kaatunut tai se on otettu pois ja pallo päätty kyseiseen reikään.
- Toimikunta voi määritellä estealueen rajan pelkästään sanallisesti, mutta näin tulisi tehdä vain, jos rajan sijainnista ei ole epäselvyyttä. Esimerkiksi, jos on olemassa iso alue laavaa tai aavikkoa, jota käsitellään estealueena ja raja tämän ja halutun pelialueen välissä on hyvin selkeä, voi toimikunta määritellä estealueen rajan olevan siinä, mistä laava-alue tai aavikko alkaa.

(3) Estealueen rajan määrittäminen

Pelaajan vapautumista varten on tärkeää merkitä estealueen raja selvästi. Toimikunnan tulee harkita seuraavia asioita, kun määritetään millä kohdalla estealueen raja kulkee:

- Estealueen rajaa määrittävien viivojen ja paalujen tulisi olla mahdollisimman lähellä estealueen luonnollista reunaa, esimerkiksi siinä, missä maa laskee kohti vettä sisältävää painaumaan. Tällöin pelaajan ei tarvitse seistä huomattavasti pallon ylä- tai alapuolella eikä vedessä vapauduttuaan estealueelta. Sekä vasen- että oikeakätiset tulee ottaa huomioon näissä tilanteissa.
- Kun estealue rajoittuu yleisen pelialueen osaan, jonne pallo voi kadota, voi syntyä tilanne, jolloin pelaaja ei voi tietää tai olla käytännössä varma, että pallo on estealueella ja tällöin pelaaja ei voi vapautua Säännön 17 mukaisesti. Tästä syystä toimikunta voi päättää laajentaa estealuetta sen luonnollisten rajojen ulkopuolelle ja sisällyttää estealueeseen muitakin alueita, joista pallo on vaikea löytää.
- Toimikunnan tulisi ottaa huomioon, että pelaaja ei ole oikeutettu vapautumaan ilman rangaistusta epänormaalista kenttäolosuhteesta, kun hänen pallonsa on estealueella. Esimerkiksi jos kiinteä haitta, kuten päällystetty tie tai sadettajan kansi, on lähellä aluetta, jonka toimikunta on harkinnut merkittäväksi estealueeksi, voi toimikunta tällöin halutessaan merkitä estealueen siten, että haitta jää kyseisen alueen ulkopuolelle ja pelaaja voi saada siitä vapautuksen.

(4) Milloin merkitä estealue punaisella ja milloin keltaisella

Suurin osa estealueista tulisi merkitä punaisella, jotta pelaajilla olisi ylimääräinen sivuttaisen vapautumisen vaihtoehto (ks. Sääntö 17.1 d(3)). Kuitenkin, jos osa reiän pelaamisen haastetta on päästä estealueen yli, esim. viheriön edessä olevan poikittaisen puron ylitse, ja on hyvin mahdollista, että puron ylitse lyöty pallo voi vierii takaisin puroon, toimikunta voi päättää merkitsevänsä estealueen keltaiseksi. Näin varmistetaan, että estealueen ylittynyttä palloa, joka vierii takaisin estealueelle, ei voi pudottaa estealueen toiselle puolelle sivuttaista vapautumista käyttämällä.

Kun estealue merkitään keltaiseksi, toimikunnan tulee varmistaa, että pelaajalla on aina mahdollisuus pudottaa pallonsa linjassa taaksepäin Säännön 17.1 d(2) mukaisesti tai harkita pudottamisalueen lisäämistä, jotta pelaajalla olisi muukin vaihtoehto kuin lyönti ja lyöntimatka-vapautuminen.

Toimikunnan ei ole pakko merkitä mitään estealuetta keltaiseksi. Toimikunta voi yksinkertaistaakseen merkintöjä merkitä kaikki estealueet punaiseksi, jolloin pelaajilla ei ole sekaantumisen vaaraa mitä vapautumisvaihtoehtoja on käytettävissä.

(5) Estealueen statuksen muuttuminen punaisen ja keltaisen välillä

Toimikunta voi haluta merkitä osan samasta estealueesta punaiseksi ja osan keltaiseksi. Toimikunnan tulisi määritellä paras kohta esteen statuksen vaihdolle ja varmistaa, että pallon mennessä mistä tahansa keltaiselle estealueelle, pelaajalla on aina mahdollisuus pudottaa pallonsa linjassa taaksepäin Säännön 17.1 d(2) mukaisesti.

Tulisi muistaa, että pelaajan vapautumisvaihtoehdot perustuvat siihen, mistä kohdasta pallo viimeksi leikkasi estealueen rajan, eivät siihen, minne pallo pysähtyi.

On suositeltavaa, että estealueen statuksen muuttumiskohtassa punainen ja keltainen paalu sijoitetaan vierekkäin, jotta estealueen statuksen muuttumiskohta on tarkasti selvillä.

Estealueen status voi poiketa pelattaessa eri tiiauspaikoilta

Silloin kun pallon saaminen yli estealueen, esim. lampi par 3-reiällä, on osa reiän pelaamisen haastetta takatiiltä pelattaessa, mutta ei etutiiltä pelattaessa, toimikunta voi päättää merkitä estealueen keltaisilla paaluilla tai viivalla ja määritellä paikallissäännössä estealueen punaiseksi pelattaessa etutiiltä.

Estealueen status voi poiketa pelattaessa eri reikiä

Kun estealue on pelissä useammalla reiällä, toimikunta voi määritellä sen keltaiseksi estealueeksi pelattaessa yhtä reikää ja punaiseksi estealueeksi pelattaessa jotain toista reikää. Tällaisessa tilanteessa estealue tulisi merkitä keltaiseksi ja paikallissäännöllä määritellä sen punaiseksi halutuille rei'ille (ks. Mallipaikallissäännöt B-1).

Estealueen rajan status ei saa vaihtua reiän pelaamisen aikana

Vaikka estealueen status voi olla keltainen pelattaessa yhdeltä tiiauspaikalta ja punainen pelattaessa joltain muulta tiiauspaikalta, estealuetta ei saa määritellä niin, että tietty osa estealueen rajasta on samalle pelaajalle punainen pelattuna yhdestä paikasta ja keltainen toisesta paikasta. Esimerkiksi olisi väärin ja sekaannusta aiheuttavaa määritellä estealueen raja viheriön puolella lampea keltaiseksi pelattaessa palloa väylän puolelta estealuetta, mutta punaiseksi pelattaessa palloa viheriöltä.

(6) Estealueen määrittäminen kielletyksi pelialueeksi

Toimikunta voi määritellä estealueen kokonaan tai osan siitä kielletyksi pelialueeksi. Ks. Osasta 2G lisätietoja siitä, milloin estealue määritellään kielletyksi pelialueeksi.

(7) Kenttään rajoittuva vesialue

Kun joku vesialue, kuten joki, järvi tai meri, on kenttäalueen rajalla, on luvallista määrittää se estealueeksi sen sijaan, että merkittäisiin sen olevan ulkona. ”Estealueen” määritelmässä oleva maininta ”kentällä” ei tarkoita kentän omistuksessa olevaa aluetta, vaan se viittaa kaikkiin alueisiin, joita toimikunta ei ole määritellyt olevan ulkona.

- Kun on mahdollista, että pallo päätyy vesistön toiselle puolelle, mutta toimikunnan on mahdoton määritellä vastakkaista rajaa, toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jossa todetaan estealueen olevan merkitty vain toiselta puolelta ja sen katsotaan jatkuvan äärettömyyteen. Tällöin kaikki maa-alueet ja vesi määritellyn rajan toisella puolella on estealuetta (ks. Mallipaikallissääntö B-1).
- Kun estealue päättyy toiselta puolelta kentän ulkorajaan niin, että estealueen raja ja ulkoraja yhtyvät, voi toimikunta ottaa käyttöön paikallissäännön, jossa pelaajan sallitaan vapautua estealueen vastakkaiselle puolelle kuin mistä pallo viimeksi leikkasi estealueen rajan (ks. Mallipaikallissääntö B-2) ja tämän lisäksi paikallissäännön, että kyseistä estealueen rajaa ei tarvitse merkitä (ks. Mallipaikallissääntö B-1).

2D Bunkkerit

Normaalisti bunkkerin reunaa ei tarvitse merkitä, mutta joskus bunkkerin reunoja on vaikea määrittää. Toimikunnan tulisi joko merkitä bunkkerin reuna paaluilla tai maalaamalla viivat tai määritellä reuna sanallisesti paikallissäännöissä (ks. Mallipaikallissääntö C-1).

Haravien sijoittelu

Ei ole olemassa täydellistä vastausta mihin haravat tulisi sijoittaa ja kukin toimikunta voi päättää sijoitetaanko haravat bunkkerin sisä- vai ulkopuolelle.

Voidaan väittää, että todennäköisesti pallo kimpoaa haravasta bunkkeriin tai harava estää palloa menemästä bunkkeriin, kun harava on sijoitettu bunkkerin ulkopuolelle. Voidaan myös väittää, että jos harava on bunkkerissa niin on epätodennäköistä, että pallo kimpoaa bunkkerista ulos.

Kuitenkin käytännössä pelaajat, jotka jättävät haravat bunkkeriin, jättävät ne säännöllisesti bunkkerin reunalle estäen pallon menemisen bunkkerin tasaiselle osalle, jolloin seurauksena on paljon vaikeampi lyönti kuin ilman haravaa. Kun pallo jää haravan päälle tai nojaamaan sitä vasten ja pelaajan täytyy toimia Säännön 15.2 mukaisesti, niin voi olla mahdotonta asettaa pallo samaan paikkaan tai löytää paikka bunkkerista, joka ei ole lähempänä reikää kuin alkuperäinen paikka.

Jos haravat jätetään keskelle bunkkeria, ainoa tapa on heittää ne bunkkeriin, josta aiheutuu jälkiä hiekkaan. Myös jos harava on keskellä isoa bunkkeria, voi olla, että sitä ei joko käytetä tai pelaaja joutuu haravoimaan laajan alueen bunkkerista hakiessaan haravaa hidastaen peliä turhaan.

Siksi kaikki näkökohdat huomioiden ja koska haravien sijoittaminen on toimikunnan päätettävissä, suositellaan, että haravat tulisi jättää bunkkerin ulkopuolelle ja sellaiselle alueelle, jossa ne mahdollisimman vähän vaikuttavat pallon liikkeeseen.

Kuitenkin toimikunta voi päättää, että haravat sijoitetaan bunkkerin sisäpuolelle, jotta kenttähenkilökunnan on helpompaa leikata väyliä ja bunkkerin ympäristöjä.

2E Viheriöt

Viheriön reunaan ei yleensä ole tarvetta merkitä, mutta voi olla tilanteita, joissa viheriön reuna on hankala määritellä, esim. silloin kun viheriön ympäristö on leikattu samaan korkeuteen. Tällöin toimikunta voi haluta maalata pienet pisteet osoittamaan viheriön reunan. Kyseisten pisteiden status tulisi kertoa paikallissäännöissä (ks. Mallipaikallissääntö D-1).

2F Epänormaalit kenttäolosuhteet

Vaikka kiinteitä haittoja ei yleensä tarvitse merkitä mitenkään, on suositeltavaa, että kunnostettavat alueet on selkeästi merkitty toimikunnan toimesta.

(1) Mitkä alueet tulisi merkitä kunnostettavaksi alueeksi

Yleensä silloin, kun maanpinnan kunto poikkeaa muusta kentästä tai on kohtuutonta edellyttää pelaajan pelaavan tältä alueelta, se tulisi merkitä kunnostettavaksi alueeksi.

Ennen kuin mitään alueita merkitään kunnostettavaksi alueeksi, toimikunnan tulisi tarkastaa koko kenttä ja arvioida minkä tyyppiset alueet poikkeavat kentän sen hetkisestä kunnosta. Alueiden sijainti tulisi myös huomioida ennen kuin niitä merkitään:

- Alueet, jotka ovat väylämittaa leikatulla alueella tai lähellä sitä, tulisi normaalisti merkitä, jos toimikunnan mielestä alueella oleva vaurio on epänormaali.
 - » Jos väylämittaa leikatut alueet ovat yleisesti hyvässä kunnossa, voi olla tarkoituksenmukaista, että yksittäinen paljas alue merkitään kunnostettavaksi alueeksi.
 - » Kun olosuhteet ovat sellaiset, että kentällä on paljon paljaita alueita, ei ole järkevää merkitä tai julistaa näitä alueita kunnostettaviksi alueiksi. Tällöin kannattaa merkitä vain ne alueet, joilta pelaajan on vaikeaa lyödä kuten pahasti vaurioituneilta tai halkeilleilta alueilta.
- Mitä kauempana väylästä alue on, sitä tarpeettomampaa alueen merkitseminen on. Alueet, jotka ovat kaukana väylästä tai paljon ennen pallon alastuloaluetta tulisi merkitä vain, jos vauriot ovat huomattavia.

- Jos kaksi tai useampi kunnostettavaa aluetta on lähellä toisiaan siten, että pelaaja vapautuessaan yhdeltä alueelta saattaa joutua pudottamaan pallon niin, että toinen alue haittaa, on suositeltavaa merkitä vain yksi kunnostettava alue.

(2) Kuinka kunnostettavan alueen raja merkitään ja määritellään

On suositeltavaa, että toimikunta merkitsee kunnostettavan alueen maalilla, paaluilla tai muulla selkeällä tavalla niin, että mitään sekaantumisen vaaraa alueen reunan sijainnista ei ole.

- Kunnostettavan alueen merkitsemiseen käytettävien paalujen tai viivojen väriä ei ole määrätty, mutta yleensä käytetään valkoista tai sinistä väriä. Keltaisia tai punaisia paaluja tai viivoja ei pidä käyttää, ettei kunnostettavaa aluetta sekoiteta estealueeseen. Kunnostettavan alueen merkintätapa tulisi olla kerrottuna paikallissäännöissä.
- Kunnostettavan alueen ollessa lähellä kiinteää haittaa, hyvä käytäntö on yhdistää nämä kaksi aluetta yhteen, jolloin pelaaja voi vapautua molemmista olosuhteista kerralla. Tämä voidaan toteuttaa maalaamalla raja niin, että kunnostettava alue yhdistetään kiinteään haittaan. Paikallissäännössä tulisi kertoa, että kaikki viivoilla merkityt alueet, jotka liittyvät kiinteään haittaan, ovat samaa epänormaalia kenttäolosuhdetta (ks. Mallipaikallissääntö F-3).
- Toimikunta voi määritellä kunnostettavan alueen rajan sanallisesti, mutta näin tulisi tehdä vain, jos rajassa ei ole sekaantumisen vaaraa.
 - » Esimerkiksi eläinten huomattavat sorkanjäljet toimikunta voi määritellä sanallisesti kunnostettavaksi alueeksi (ks. Mallipaikallissäännöt F-10).
 - » Muuten ei ole tarkoituksenmukaista käyttää yleistä ilmoitusta. Esimerkiksi kaikkia työkoneiden renkaiden jälkiä ei kannata paikallissäännössä määritellä kunnostettavaksi alueeksi, koska suurin osa jäljistä on vähäisiä ja niistä ei pidä saada vapautusta. Sen sijaan syvät jäljet tulisi merkitä viivoilla tai paaluilla, ettei tule sekaannusta, koska pelaaja saa vapautua.

2G Kielletyt pelialueet

“Kielletyn pelialueen” määritelmässä sanotaan, että se on osa kenttää, mistä toimikunta on kieltänyt pelaamisen. Kielletty pelialue voi olla joko epänormaalin kenttäolosuhteen tai estealueen sisällä ja se voi käsittää koko alueen tai vain osan siitä.

(1) Mitä voidaan merkitä kielletyksi pelialueeksi

Toimikunta voi määritellä epänormaalin kenttäolosuhteen tai estealueen osittain tai kokonaan kielletyksi pelialueeksi. Yleisimpiä syitä tällaiseen ovat:

- Koskemattoman luonnon, eläinten elinympäristön ja ympäristösyistä herkkien alueiden suojeleminen.
- Nuorille puille, kukkaistutuksille, siirtonurmialueille, uudelleen nurmetetuille alueille tai muille istutuksille aiheutuvien vaurioiden estäminen.
- Pelaajien suojeleminen vaaratilanteilta.
- Historiallisesti tai kulttuurillisesti merkittävien alueiden suojeleminen.

Päätettäessä merkitäänkö kielletty pelialue epänormaalkiksi kenttäolosuhteeksi vai estealueeksi, toimikunnan tulisi pohtia, millainen alue on ja tulisiko siitä saada vapautus ilman rangaistusta vai rangaistuksella. Esimerkiksi:

- Jos alue sisältää vesialueen kuten joen, järven tai kosteikon, se tulisi merkitä estealueeksi.
- Harvinaisia kasveja sisältävä pieni alue lähellä viheriötä voi olla tarkoituksenmukaista merkitä epänormaalkiksi kenttäolosuhteeksi.
- Jos väylää reunustava laaja hiekkadyynialue on ympäristösyistä herkkää aluetta, on liian avokätistä merkitä koko alue epänormaalkiksi kenttäolosuhteeksi, joten se tulisi merkitä estealueeksi.

Kun kenttä rajoittuu yksityisomistuksessa olevaan alueeseen (esimerkiksi asuntoihin tai maatalaan), toimikunnan tulisi yleensä merkitä näiden alueiden olevan ulkona. Toimikunnan ei tulisi merkitä kenttään rajoittuvia yksityisomistuksessa olevia alueita estealueeksi ja kielletyksi pelialueeksi, koska tämä pienentää tälle alueelle päätyneen pallon rangaistusta. Jos halutaan, että pelaaja ei seiso kentän ulkopuolella olevalla alueella pelatessaan kentällä olevaa palloa, tämä alue voidaan merkitä kielletyksi pelialueeksi (ks. Mallipaikallissäännöt E-9).

(2) Kuinka kielletty pelialue merkitään

Toimikunnan tulisi määritellä kielletyn pelialueen raja viivalla tai paaluilla, jotta tiedetään, onko alue epänormaalin kenttäolosuhteen vai estealueen sisällä. Lisäksi viivan tai paalujen (tai paalujen päiden) tulisi myös ilmaista, että alue on kiellettyä pelialuetta.

Mitään tiettyä väriä ei ole määritelty kielletyn pelialueen paalujen tai viivojen väriksi, mutta seuraavia suositellaan:

- Kielletty pelialue estealueella – punaiset tai keltaiset paalut joissa vihreä yläosa.
- Kielletty pelialue epänormaalin kenttäolosuhteessa – valkoiset tai siniset paalut joissa vihreä yläosa.

Ympäristösyistä herkät alueet voivat olla fyysisesti suojattuja estäen pelaajia pääsemästä sinne (esim. aidalla, varoituskylteillä tai vastaavilla). Toimikunta voi asettaa käyttäytymissäännöissä rangaistuksen pelaajalle, joka menee tällaiselle alueelle hakemaan palloa tai menee sinne jostain muusta syystä.

2H Olennaiset rakenteet

Olennaiset rakenteet ovat valmistettuja rakennelmia, joista ei voi vapautua ilman rangaistusta. Esimerkkejä rakennelmista, joita toimikunta voi määrittellä olennaisiksi rakenteiksi ovat:

- Rakennelmat, jotka on suunniteltu osaksi reiän pelaamisen haastetta kuten tiet tai polut, joista pelaajat ovat perinteisesti joutuneet pelaamaan.
- Portit, joista pääsee rajamuurin tai aidan toiselle puolelle (ks. teoksesta "Official Guide to the Rules of Golf" kohdasta "Interpretation" kohta "Boundary Object/2").
- Rakennelmat, jotka ovat niin lähellä kentän rajaa tai muuta kentän ominaispiirrettä, josta vapautuminen ilman rangaistusta sallisi pelaajan vapautua paikkaan, jossa samalla vapauduttaisiin ulkorajan tai muun häiriöstä. Esimerkiksi puiden ympärillä olevien myyräsuojien määrittelemisen olennaisiksi rakenteiksi varmistaa sen, että pelaaja ei sattumalta saa vapautumista puusta vain koska myyräsuoja haittaa lyöntiä.
- Rakennelmat kuten muurit tai paalutukset, jotka ovat estealueen sisällä tai keinotekoiset seinät tai reunusteet bunkkereissa. Esimerkiksi kun tällaiset ovat lähellä estealuetta pelaaja, jonka pallo on juuri estealueen ulkopuolella, voisi joutua seisomaan muurin päällä ja saisi vapautua muurista ilman rangaistusta, mutta pelaajan pallon ollessa juuri ja juuri estealueen sisällä vapautumista ilman rangaistusta ei sallita.

Toimikunnan tulisi määrittellä olennaiset rakenteet paikallissäännössä (ks. Mallipaikallissääntö F-1).

Kun vain osa haitasta katsotaan olennaiseksi rakenteeksi, tulee tämä osa merkitä selvästi ja merkinnästä ilmoittaa pelaajille. Merkintä voidaan tehdä merkitsemällä tietyn värisillä paaluilla tai maalilla se kohta tai alue, mistä vapautusta ilman rangaistusta ei sallita.

2I Pudottamisalueet

(1) Milloin tulisi käyttää pudottamisaluetta

Pudottamisalue on erityinen vapautumisalueen muoto, jonka toimikunta voi tehdä. Pelaajan käyttäessä pudottamisaluetta vapautumiseen, pelaajan on pudotettava pallo pudottamisalueelle ja pallon on jäätävä siihen. Toimikunnan tulisi lisätä paikallissääntö siinä, milloin pudottamisaluetta voi käyttää (ks. Mallipaikallissääntö E-1).

Pudottamisalueita tulisi käyttää silloin, kun pelaajalla voi olla käytännön ongelmia käyttää normaaleja sääntöjen mukaisia vapautusvaihtoehtoja kuten:

- Sääntö 13.1f – Väärä viheriö.
- Sääntö 16.1 – Epänormaalit kenttäolosuhteet (sisältäen kiinteän haitan).
- Sääntö 16.2 – Vaarallisen eläimen tilanne.
- Sääntö 17 – Estealueet.
- Sääntö 19 – Pallo pelaamattomassa paikassa.
- Mallipaikallissääntö kuten E-5 – vaihtoehto lyönti ja lyöntimatka-vapautumiselle, kun pallo on kadonnut tai ulkona, tai F-23 – tilapäinen kiinteä haitta.

Pudottamisalueita tulisi normaalisti käyttää antamaan pelaajalle ylimääräinen vapautumismahdollisuus. Toimikunta voi kuitenkin edellyttää pelaajaa käyttämään pudottamisaluetta ainoana vapautumisvaihtoehtona lyönti ja lyöntimatka-vaihtoehdon lisäksi. Toimikunnan määrätessä pudottamisalueen käytön pakolliseksi, poistaa se kaikki muut vapautumisvaihtoehdot käytettävästä säännöstä ja tämä tulee ilmaista selvästi pelaajille.

(2) Minne pudottamisalue tulisi sijoittaa

Toimikunnan tulisi sijoittaa pudottamisalue siten, että reiän arkkitehtuurinen haaste säilyy ja se ei olisi yleensä lähempänä reikää kuin mihin pelaaja pudottaisi pallon käyttäessään jotain käytettävän säännön vapautusvaihtoehtoista. Esimerkiksi sijoitettaessa estealueen pudottamisaluetta se tulisi sijoittaa niin, että pelaaja joutuu mieluummin edelleen tekemisiin estealueen kanssa kuin niin, että se sijoitetaan viheriön puolelle estealuetta.

Pudottamisalueet voidaan merkitä monella eri tavalla (kuten maahan maalatulla viivalla, tiimerkeillä, paaluilla tai kyltillä) ja ne voivat olla eri muotoisia kuten ympyröitä tai neliöitä. Pudottamisalueen koko voi riippua siitä, kuinka usein sieltä lyödään ja missä se sijaitsee, mutta koon oletetaan olevan normaalisti säteeltään noin mailanmitta tai pienempi. Jos alue on maalattu, niin kyltin tai maahan maalatun merkinnän tulisi kertoa pelaajalle alueen status.

Jos pudottamisaluetta käytetään usein, voi toimikunta miettiä pudottamisalueen määrittelyä paikallissääntöön. Esimerkiksi pudottamisalueen voi määrittellä olemaan yhden mailanmitan etäisyydellä fyysisestä kohteesta kuten kyltistä tai paalusta. Tämä mahdollistaa kohteen siirtämisen ja takaa pudottamisalueen pysymisen hyvässä kunnossa.

3 Paikallissäännöt tavalliselle pelaamiselle

Paikallissäännöt ovat sääntöjen mukauttamista tai lisäsääntöjä, jotka toimikunta haluaa ottaa käyttöön tavalliseen peliin tai johonkin kilpailuun. Toimikunta päättää mitkä paikallissäännöt otetaan käyttöön ja sen tulee varmistaa, että ne ovat Osasta 8 löytyvien periaatteiden mukaisia. Toimikunnan tulee varmistaa, että kaikki paikallissäännöt ovat pelaajien nähtävissä joko tulokortissa, erillisellä jaettavalla paperilla, ilmoitustaululla tai kentän nettisivuilla.

Paikallissäännöt, joita voidaan käyttää tavallisessa pelissä jakautuvat seuraaviin kategorioihin:

- Kentän ulkorajojen ja muiden kentän alueiden määrittäminen (Osa 8A-8D),
- Erityisten tai pakollisten vapautusmenettelyjen määrittäminen (Osa 8E), ja
- Epänormaalien kenttäolosuhteiden ja olennaisten rakenteiden määrittäminen (Osa 8F).

Toimikunnan tulisi huomioida myös Osa 8L – kielletyt paikallissäännöt.

Täydellinen luettelo mallipaikallissäännöistä löytyy Osan 8 alusta.

Katso Osa 5C muun tyyppisistä paikallissäännöistä, jotka ovat yleensä käytössä vain kilpailuissa, mutta eivät tavallisessa pelissä.

4 Lisähuomioita tavalliseen pelaamiseen

4A Pelinopeus ja käyttäytymissäännöt

Toimikunnalla on monta tapaa parantaa pelinopeutta sekä kannustaa pelaajia hyvään pelikäyttäytymiseen ja täten lisätä pelaajien pelinautintoa tavallisessa pelissä, kuten:

- Ryhmäkoon pienentäminen, lähtövälin pidentäminen ja tyhjen lähtöryhmien käyttäminen.
- Kenttäasettelun perusteellinen muuttaminen kuten väylien leventäminen, karheikon tiheyden tai korkeuden pienentäminen tai viheriönopeuksien hidastaminen.
- Pelaajien kannustaminen pelaamaan heidän taidoilleen oikean pituista kenttää.
- Pelinopeusmääräyksen ja käyttäytymissääntöjen käyttöönotto.

Seuraavat kappaleet antavat joitain suuntaviivoja toimikunnalle, joita sen tulisi ottaa huomioon, kun se laatii pelinopeusmääräyksiä tai käyttäytymissääntöjä.

(1) Pelinopeusohjeet

- Tällaisen käytännön toimivuus riippuu usein kentällä käytössä olevista resursseista.
- Esimerkiksi kenttä, jossa on rajallinen määrä henkilökuntaa, voi ilmoittaa, että kunkin ryhmän oletetaan pysyvän edellisen ryhmän perässä tai jokaisen ryhmän oletetaan pelaavan kentän tietyssä ajassa, kun taas toisella kentällä voi olla yksi tai useampia henkilöitä tarkkailemassa pelinopeutta ja tarvittaessa opastamassa ryhmiä, jotka eivät ole pysyneet aikataulussa.
- Tällaisen pelinopeusohjeen täytäntöönpano onnistuu parhaiten kurinpitomenettelyillä ja seuraamukset ovat erillisiä Golfin Säännöistä ja toimikunnan tehtävänä on kertoa ja tulkita näitä seuraamuksia.

(2) Käyttäytymissäännöt

- Toimikunta voi ilmoittaa klubitalolla tavallista peliä varten millainen käytös tai pukeutuminen ei ole suotavaa kentällä tai muulla kentän alueella.
- Tällaisen käytännön täytäntöönpano onnistuu parhaiten kurinpitomenettelyillä ja seuraamukset ovat erillisiä Golf Säännöistä ja toimikunnan tehtävänä on kertoa ja tulkita näitä seuraamuksia.

4B Pelin keskeyttäminen

Jokaisen toimikunnan olisi harkittava, kuinka peli keskeytetään, jos sääolosuhteet sen vaativat. Pelin keskeyttäminen voidaan tehdä usealla eri tavalla riippuen kentällä olevista resursseista, kuten sumutorven avulla tai henkilökohtaisella ilmoituksella pelaajille.

4C Sääntöavun tarjoaminen

Pelaajilla voi olla kysymyksiä kuinka tavallisen pelin aikana ilmenneet sääntötilanteet ratkaistaan. Jokaisella kentällä tulisi olla henkilö tai henkilöitä, jotka voivat ja osaavat auttaa pelaajia tällaisissa asioissa. Usein tällainen henkilö on seuran pro tai toimitus-/toiminnanjohtaja. Jos henkilö ei ole varma oikeasta sääntötulkinnasta, hän voi kysyä apua asianmukaiselta sääntöorganisaatiolta.



Kilpailut

5 Ennen kilpailua

Toimikunnan käytettävissä olevat resurssit vaihtelevat kentän ja kilpailun tason mukaan ja siten toimikunta ei välttämättä voi tehdä kaikkia haluamiaan toimenpiteitä. Tällaisessa tilanteessa toimikunnan tulee priorisoida asiat kullekin kilpailulle erikseen.

Kilpailun alkamista edeltävä aika on ehdottomasti tärkein kilpailun sujuvan läpiviennin kannalta. Toimikunnan tehtäviin tänä aikana kuuluu:

5A Kilpailumääräysten tekeminen

Kilpailumääräykset määrittelevät jokaisen kilpailun rakenteen, mukaan lukien kuka voi ilmoittautua kilpailuun, kuinka siihen ilmoitaudutaan, millainen aikataulu ja kilpailumuoto on kyseessä sekä kuinka tasatulokset ratkaistaan. Toimikunnan velvollisuuksiin kuuluu:

- Laatia selkeät ja tiiviit määräykset jokaiselle kilpailulle.
- Saattaa nämä määräykset pelaajien tietoon ennen kilpailua.
- Tulkita kilpailumääräyksiä, jos niistä herää kysymyksiä.

Muissa kuin aivan poikkeuksellisissa tilanteissa, toimikunnan tulee välttää kilpailumääräysten muuttamista kilpailun alkamisen jälkeen.

Jokaisen pelaajan vastuulla on tietää ja noudattaa kilpailumääräyksiä.

Esimerkkejä kilpailumääräyksistä löytyy RandA.org-sivuilta.

(1) Osanotto-oikeus

Toimikunta voi tehdä kilpailumääräyksen, joka rajoittaa kilpailun osanotto-oikeutta.

Sukupuolirajoitus

Kilpailu voi olla rajoitettu vain tietylle sukupuolelle.

Ikärajat

Kilpailu voi olla rajoitettu tietyille ikäryhmälle. Näin tehtäessä on tärkeää määritellä päivämäärä, jolloin pelaajan tulee olla tietyn ikäinen. Esimerkiksi:

- Nuorten kilpailussa, jossa pelaajat eivät saa olla yli 18 vuotiaita, kilpailumääräys voidaan kirjoittaa, että pelaajan tulee olla 18 vuotta tai nuorempi vuoden ensimmäisenä päivänä tai jonain muuna päivänä kuten kilpailun viimeisenä päivänä.
- Seniorikilpailuissa, jossa pelaajien tulee olla 50 vuotta tai vanhempia, kilpailumääräys voidaan kirjoittaa, että pelaajan tulee olla täyttänyt 50 vuotta kilpailun ensimmäisenä päivänä tai sitä ennen.

Amatööri- tai ammattilaisstatukset

Kilpailu voi olla rajoitettu vain amatööreille, vain ammattilaisille tai se voi olla sallittu kaikille. Kilpailun ollessa avoin kaikille pelaajille toimikunnan tulee varmistaa, että amatööripelaajat pelaavat oikealla statuksella ja että ennen kilpailun alkamista he luopuvat oikeudesta ottaa vastaan rahapalkintoja.

Tasoiusrajat

Toimikunta voi asettaa rajoituksia ja/tai rajat tasoituksille, joilla voi ilmoittautua tai joita voi käyttää kilpailussa. Tällaisia toimia ovat:

- Asetetaan tasoitukseen ylä- tai alaraja.
- Joukkuekilpailussa kuten Foursome tai Four-Ball:
 - » Rajoitetaan suurin mahdollinen pelipartnereiden välinen tasoiusero. Toimikunta voi myös päättää alentaa tasoitusta pelaajalle, jolla on suurempi tasoius, jotta tasoitusmääräys toteutuisi, tai
 - » Rajoitetaan pelipartnereiden suurinta yhteenlaskettua tasoitusta. Toimikunta voi myös päättää alentaa toisen tai molempien pelaajien tasoitusta, jotta tasoitusmääräys toteutuisi.
- Määräys koko kilpailun pelaamisesta ensimmäisen kilpailupäivän tasoituksilla tai tasoituksen muuttumisesta kierrosten välissä silloin, kun kilpailussa pelataan useampi kierros, joiden aikana tasoius voi muuttua.

Asuinpaikka ja jäsenyyden status

Toimikunta voi rajoittaa kilpailuun ilmoittautumista asuin- tai syntymäpaikan mukaan esim. kunnan, alueen, maan tai muun maantieteellisen alueen perusteella. Kilpailumääräyksissä voidaan myös edellyttää pelaajien olevan tietyn seuran, organisaation tai golfliiton jäseniä.

(2) Ilmoittautumisvaatimukset ja ajankohta

Kilpailun ilmoittautumistapa ja kilpailun alkamis- ja loppumispäivämäärät tulee määrittellä.

Esimerkkejä ovat mm.:

- Ilmoittautumismenetelmä: Esim. verkossa tehtävä ilmoittautuminen, ilmoittautumiskaavakkeen palautus postitse tai nimien lisääminen ilmoittautumislistaan ennen kuin pelaajat lähtevät kilpailukierrokselle.
- Kuinka ja milloin kilpailumaksu pitää maksaa.
- Milloin ilmoittautumisten tulee olla perillä. Toimikunta voi hyväksyä tiettyyn ajankohtaan mennessä tehdyt ilmoittautumiset tai ilmoittautumiset aina kilpailupäivään asti.

- Menetelmä, jolla päätetään kilpailuun osallistujat, jos ilmoittautuneita on enemmän kuin mahtuu mukaan, esim. ilmoittautumisjärjestys, karsinta tai tasoitusjärjestys.

(3) *Pelimuoto ja saatavat tasoituslyönnit*

Seuraavia asioita tulee tarvittaessa määrittellä koskien kilpailun pelimuotoa:

- Kilpailun pelipäivä(t) tai pidempikestoisessa reikäpelikilpailussa päivämäärä, mihin mennessä mikäkin ottelu tulee pelata.
- Pelimuoto (esim. reikäpeli, lyöntipeli tai lyöntipelikarsinnan sisältävä reikäpeli).
- Pelattavien reikien määrä ja järjestys.
- Pelattavien kierrosten määrä ja mahdollinen cut-raja.
- Jos kilpailussa on cut-raja, milloin cut suoritetaan, miten käsitellään cut-rajassa olevat tasatulokset ja kuinka monta pelaajaa jatkaa jäljellä oleville kierroksille.
- Miltä tiiausalueilta pelataan.
- Reikäkohtaiset tasoitusindeksit eli millä rei'illä pelaaja saa tai menettää tasoituslyönnejä.
- Jos on olemassa useita lähtöryhmiä, lohkoja tai kaavioita ja kuinka nämä on järjestetty, ks. Osa 5F(1).
- Miten palkintoja jaetaan (onko mahdollisia rajoituksia). Kilpailuissa, joissa on amatööripelaajia, toimikunnan tulisi varmistaa, että palkinnot ovat amatöörisääntöjen mukaisia ja että amatöörit ovat luopuneet ennen kilpailun alkua oikeudesta ottaa vastaan rahapalkintoja tai liian arvokkaita tavarapalkintoja.

(4) *Muiden pelimuotojen määräykset*

Muunlaiset tuloslaskennat

Kun pelimuotona on Pistebogey, Maksimitulos tai Par/Bogey-kilpailu, tulee kilpailumääräyksistä tarvittaessa käydä ilmi, kuinka pisteet lasketaan tai se maksimilyöntimäärä, jonka pelaaja voi tehdä kullekin reiälle.

Pistebogey

Pistebogey on lyöntipelin pelimuoto, missä pelaajan tulos kullakin reiällä perustuu pisteisiin, jotka määräytyvät vertaamalla pelaajan lyöntitulosta reiälle määriteltyyn tavoitelyöntimäärään. Asetettu tavoitelyöntimäärä on par-tulos, ellei toimikunta toisin määrää (ks. Sääntö 21.1b).

Jos toimikunta päättää asettaa jonkin toisen tavoitelyöntimäärän, se voidaan tehdä kilpailumääräyksissä esim. bogey, birdie tai jokin muu tavoitelyöntimäärä.

Maksimitulos

Pelimuodon ollessa Maksimitulos, kilpailumääräyksissä tulisi määrittellä maksimimäärä lyöntejä, mitä pelaaja voi tehdä kullekin väylälle (ks. Sääntö 21.2).

Maksimimäärä voidaan asettaa jollakin seuraavista tavoista:

- Suhteessa par-lukuun esim. 2 x par,
- Kiinteä luku esim. 8, 9 tai 10, tai
- Suhteessa pelaajan tasoitukseen esim. nettotuplabogey.

Kun mietitään, mikä asetetaan suurimmaksi mahdolliseksi tulokseksi Maksimituloskilpailussa, toimikunnan tulisi harkita seuraavaa:

- Suurin pelattavien reikien par-luku. Esimerkiksi par-3 kentälle maksimitulos voi hyvinkin olla 6, mutta kentällä, jossa on par-5 reikiä, maksimitulos 6 voi olla liian alhainen.
- Kilpailuun osallistuvien pelaajien taso. Esimerkiksi aloittelijoiden kilpailussa maksimituloksen tulisi olla niin suuri, että pelaajilla on kohtuullinen mahdollisuus pelata reikä loppuun, mutta kuitenkin sellainen, että heitä kannustetaan nostamaan pallo pois pelistä, jos heillä on ollut suuria vaikeuksia reikää pelattaessa.
- Tulosten tasoituskelpoisuus. Jos toimikunta haluaa kilpailun olevan tasoituskelpoinen, maksimitulos ei saisi olla pienempi kuin nettotuplabogey.

Par/Bogey

Pelimuodon ollessa Par/Bogey, kilpailumääräyksiensä tulisi määrittellä kiinteä luku kullekin reiälle, johon pelaajan tulosta verrataan ratkaistaessa, voittaako vai häviääkö pelaaja reiän. Par-kilpailussa määritelty kiinteä luku on yleensä par ja Bogey-kilpailussa se on bogey (yksi yli par-luvun).

Muut pelimuodot

On olemassa monia muita pelimuotoja kuten erilaiset Scramblet ja Greensomet. Lisätietoja muista kilpailumuodoista löytyy Osasta 9 ja/tai RandA.org-sivuilta.

Joukkuekilpailut

Toimikunnan tulee harkita, tarvitaanko lisäkilpailumääräyksiä, kun pelimuotona on joukkuekilpailu. Esimerkkejä näistä ovat mm.:

- Valmentajia tai neuvoja koskevat rajoitukset (ks. Mallipaikallissäännöt Osa 8H).
- Reikäpelissä:
 - » Voiko ottelu päättyä tasan vai jatketaanko ottelua, kunnes voittaja on selvillä.
 - » Voitoista ja tasapelistä saatavien pisteiden määrä.

- » Jos osa otteluista on pelattu loppuun ja osa otteluista on kesken ja niitä ei voida pelata loppuun kyseisenä päivänä pimeyden tai sään takia, tulisi kilpailumääräyksissä kertoa miten pelattuja ja kesken olevia otteluita käsitellään. Esimerkiksi toimikunta voi laskea jo pelatut ottelut sellaisenaan ja keskeneräiset ottelut tasataan tai pelataan ottelut uudestaan myöhempänä ajankohtana. Tai kaikki ottelut pelataan uudestaan ja joukkueita voi tällöin myös vaihtaa.
- » Pelataanko jäljellä olevat ottelut loppuun, jos tiedetään koko ottelun tai kilpailun voittaja.
- Lyöntipelissä:
 - » Kuinka monta tulosta lasketaan joukkueen kokonaistulokseen.
 - » Lasketaanko kokonaistulokset 18 reiän tuloksista vai parhaista reikäkohtaisista tuloksista.
- Kuinka tasatulokset käsitellään, esim. pelataanko ”sudden death”-uusinta, vertaillaanko mukaan laskettuja tuloksia vai vertaillaanko pois jätettyjä tuloksia.

(5) Milloin tulokortti on palautettu

Lyöntipelissä Säännön 3.3b mukaan pelaajan vastuulla on reikätulosten oikeellisuus ja tulokortin mahdollisimman nopea palauttaminen toimikunnalle pelatun kierroksen jälkeen.

Toimikunnan tulisi kertoa pelaajille, mihin tulokortit palautetaan ja siellä tulisi olla henkilö, joka pystyy ratkaisemaan mahdolliset sääntöihin liittyvät ongelmat sekä tarkastamaan pelaajien tulokset.

Mahdollisuuksien mukaan pelaajille tulisi järjestää rauhallinen erillinen tila, missä pelaajilla on mahdollisuus tarkistaa tuloksensa, keskustella tarvittaessa toimikunnan jäsenen kanssa ja palauttaa tulokorttinsa.

Määriteltävä milloin tulokortti katsotaan palautetuksi

Toimikunnan tulisi määritellä milloin tulokortti katsotaan palautetuksi. Vaihtoehtoja ovat:

- Määritellään tulosten palautusalue, missä pelaaja voi vielä tehdä muutoksia tulokorttiinsa siihen asti, kunnes hän poistuu alueelta. Tämä tarkoittaa sitä, että vaikka pelaaja olisi antanut korttinsa tuomarille tai tulosten kirjaajalle, niin korjauksia korttiin on edelleen mahdollista tehdä, jos pelaaja ei ole poistunut alueelta.
- Järjestetään laatikko, johon pelaaja voi jättää tulokorttinsa, jolloin se katsotaan palautetuksi heti kun se sinne jätetään. Tällä tavalla pelaaja on alttiimpi palauttamaan väärin täytetyn tulokortin, mutta tämä voi olla paras vaihtoehto, jos käytössä on rajallinen määrä resursseja tai moni pelaaja palauttaa tulokortin samaan aikaan (esim. yhteislähtökilpailussa).

Muun tiedon pyytäminen pelaajilta tulokorttiin

Toimikunta voi pyytää pelaajia avustamaan toimikuntaa ja täyttämään tiettyjä tulokorttiin kuuluvia asioita, jotka normaalisti ovat toimikunnan vastuulla. Toimikunta ei voi antaa mitään sääntöjen mukaista rangaistusta pelaajalle, jos hän ei noudata näitä pyyntöjä tai tekee virheen niitä noudattaessaan, mutta toimikunta voi määrätä kurinpidollisia seuraamuksia pelaajalle, joka ei ole toistuvasti noudattanut näitä pyyntöjä. Esimerkiksi toimikunta voi pyytää pelaajia:

- Laskemaan reikäkohtaiset tulokset yhteen tai Four-Ball:ssa määrittelemään, kumpi tuloksista on pelaajaparin tulos.
- Laskemaan reikäkohtaiset pistebogey-pisteet tulokorttiin.
- Merkitsemään Par/Bogey-kilpailussa, oliko reikä voitettu, hävitty vai tasattu.
- Täyttämään tulokortti tietyin osin, kuten nimen, päivämäärän ja kilpailun nimen osalta.

Toimikunta voi myös pyytää pelaajaa avustamaan toimikuntaa ja syöttämään tulokset sähköisesti kierroksen jälkeen, mutta pelaajaa ei voi rangaista sääntöjen perusteella, jos hän ei noudata tätä pyyntöä tai tekee virheen sitä noudattaessaan. Mutta toimikunta voi määrätä kurinpidollisia seuraamuksia pelaajalle esimerkiksi käyttäytymissäännöissä, jos pelaaja ei toistuvasti noudata tätä pyyntöä.

(6) *Kuinka tasatilanteet ratkaistaan*

Reikä- ja lyöntipelissä kilpailumääräyksellä voidaan muokata tapaa, jolla tasatilanteet ratkaistaan.

Reikäpeli

Jos ottelu on tasan viimeisen reiän jälkeen, jatkuu ottelu reikä kerrallaan, kunnes voittaja on ratkennut (ks. Sääntö 3.2a(4)), ellei kilpailumääräyksissä toisin mainita.

Kilpailumääräyksissä tulisi määritellä, jos ottelu on mahdollista päätyä tasapeliin tai jos jatkoreikien pelaamistapa on muu kuin Säännössä 3.2a(4) määritelty tapa. Vaihtoehtoina voivat olla:

- Ottelu voi päättyä tasan,
- Ottelu voi jatkua joltain muulta reiältä kuin ensimmäiseltä reiältä tai
- Ottelussa voidaan pelata tietty määrä jatkoreikiä (esim. 9 tai 18 reikää).

Tasoituksellisessa ottelussa tulee noudattaa toimikunnan määräämiä reikäkohtaisia tasoitusindeksejä määriteltäessä reikiä, joilla pelaaja saa tai

antaa tasoituslyöntejä jatkoreikiä pelattaessa, ellei kilpailumääräyksissä toisin määrätä.

Tasatilanteessa olevaa reikäpeliottelua ei pidä ratkaista pelaamalla jatkoreikiä lyöntipelinä.

Lyöntipeli

Kilpailumääräyksissä tulisi määritellä voiko kilpailu päättyä siten, että voitto jaetaan vai pelataanko kilpailussa uusintareikiä voitosta vai verrataanko tuloskortteja voittajan sekä muiden sijoitusten määrittelymiseksi.

Tasatilanteessa olevaa lyöntipeliä ei pidä ratkaista pelaamalla uusintareikiä reikäpelinä.

Uusintareivät lyöntipelissä

Jos lyöntipelissä käytetään uusintareikiä, tulisi kilpailumääräyksissä olla seuraavat asiat määriteltynä:

- Milloin uusintareivät pelataan, kuten aloitetaanko tiettyä kellonaikana, heti kun mahdollista viimeisen ryhmän pelattua kierroksensa vai jonain toisena päivänä.
- Mitkä reiät pelataan uusintareikinä.
- Pelattavien reikien lukumäärä, esimerkiksi pelataanko reikä kerrallaan vai useampi reikä kuten 2, 4 tai 18 reikää ja miten jatketaan, jos voittaja ei ole selvillä vielä tämän jälkeenkään.
- Normaalisissa lyöntipelissä, jos uusintareikiä pelataan tasoituksellisessa kilpailussa vähemmän kuin 18 reikää, tulee tasoituslyöntien määrä suhteuttaa pelattavien reikien lukumäärään. Esimerkiksi, jos pelataan vain yksi reikä, 1/18 tasoituksesta poistetaan reikätuloksesta. Tasoituslyöntien murto-osia käsitellään sellaisenaan tai pyöristetään lähempään kokonaislukuun.
- Tasoituksellisten kilpailujen uusintareillä, joilla käytetään reikäkohtaisia tasoitusindeksejä, kuten Four-Ball-, Par/Bogey- tai Pistebogey-kilpailuissa, tasoituslyönnit tulisi antaa samalla tavalla kuin ne annettiin itse kilpailussa eli käyttäen reikäkohtaisia tasoitusindeksejä.
- Pelaajien tulee palauttaa tuloskortti uusintareiltä vain, jos toimikunta on antanut sellaiset pelaajille.

Matemaattinen menetelmä (tulokorttien vertailu)

Jos uusintareikiä ei ole mahdollista tai ei haluta pelata, kilpailumääräyksissä voidaan määritellä, että tasatulokset ratkaistaan matemaattisella menetelmällä. Vaikka voittaja ratkaistaisiin pelaamalla uusintareikiä, niin kaikki muut sijat voidaan ratkaista matemaattisella menetelmällä. Matemaattisessa

menetelmässä tulisi myös kertoa, kuinka menetellään, jos kyseinen menetelmä ei tuo ratkaisua tasatuloksiin.

Yksi tapa on ratkaista voittaja parhaan viimeisen kierroksen perusteella. Jos tasatuloksessa olevat pelaajat ovat pelanneet saman tuloksen viimeisellä kierroksella tai kilpailussa on pelattu vain yksi kierros, ratkaisee tuolloin viimeisten yhdeksän reiän, viimeisten kuuden reiän, viimeisten kolmen reiän tulos ja lopulta, jos tilanne on edelleen tasan, viimeisen reiän tulos. Jos tilanne on edelleen tasan, voidaan myös käyttää etuysin viimeisiä kuutta, kolmea ja viimeistä reikää ratkomaan tasatilannetta. Mikäli kierros on lyhyempi kuin 18 reikää, vertailtavien reikien määrää voidaan säätää sen mukaisesti.

Jos tämäkään menetelmä ei tuota voittajaa, toimikunta voi todeta kilpailun päättyneen tasapeliin tai vaihtoehtoisesti voittaja voidaan ratkaista arpomalla.

Suom. huom. Suomessa käytettävä tapa matemaattisessa menetelmässä on viimeiset 36, 18, 9, 6, 3 ja viimeinen reikä ja tämän jälkeen tarvittaessa arpa. Toinen Suomessa yleisesti käytettävä tapa tasoituksellisen kilpailun tasatuloksia ratkottaessa on se, että pienempi pelitasoitus voittaa ja jos tilanne on edelleen tasan, niin pienempi tarkka tasoitus voittaa.

Muuta huomioitavaa:

- Jos matemaattista menetelmää käytetään kilpailussa, joka aloitetaan useilta tiasuapaikoilta niin suositellaan, että ”viimeiset yhdeksän, kuusi, jne.” reikää ovat tuloskortin mukaiset reiät 10-18, 13-18, jne.
- Silloin kun tasoituksellisessa kilpailussa ei käytetä toimikunnan asettamia reikäkohtaisia tasoitusindeksejä (esim. henkilökohtaisessa lyöntipelissä) ja käytetään tasatilanteissa viimeisiä 9, 6, 3 ja viimeistä reikää, kyseisten reikien tuloksesta tulee vähentää 1/2, 1/3, 1/6, jne. tasoituksesta. Tasoituslyöntien murto-osia käsitellään sellaisenaan tai pyöristetään lähempään kokonaislukuun.
- Tasoituksellisissa kilpailuissa, joissa käytetään toimikunnan asettamia reikäkohtaisia tasoitusindeksejä, kuten Four-Ball-lyöntipelissä, Par/Bogey- tai Pistebogey-kilpailuissa, tasoituslyönnit tulisi antaa samalla tavoin kuin kilpailussa.

(7) Kilpailun päättyminen ja lopputulokset

On tärkeää, että toimikunta määrittelee kilpailumääräyksissä, milloin ja miten kilpailun tulokset ovat lopullisia, koska tämä vaikuttaa siihen, kuinka toimikunta käsittelee mahdollisia sääntötilanteita, jotka tulevat ilmi pelin päättyttyä. Tämä koskee sekä reikä- että lyöntipeliä (ks. Sääntö 20).

Reikäpeli

Esimerkkejä siitä, kuinka kilpailumääräyksissä voidaan määrittellä, milloin ottelun tulos on lopullinen:

- Kun ottelun tulos on kirjattu viralliselle tulostaululle tai muuhun määrättyyn paikkaan tai
- Kun ottelun tulos on ilmoitettu toimikunnan nimeämälle henkilölle.

Ottelun tuloksen katsotaan olevan lopullinen, kun se kirjataan viralliselle tulostaululle. Toimikunta voi kirjata voittajan nimen tulostaululle tai toimikunta voi edellyttää pelaajien kirjaavan sen tulostaululle. Joissain tapauksissa virallinen tulostaulu voi olla huomattavan kokoinen rakennelma ja joissain tapauksissa se voi olla paperiarkki ilmoitustaululla, pro-shopissa tai pukuhuoneessa.

Jos toimikunta on asettanut tuomarin otteluun, niin tuomarin viimeisellä viheriöllä ilmoittama ottelutulos ei ole virallinen lopputulos, ellei sitä ole kilpailumääräyksissä niin todettu.

Lyöntipeli

Esimerkkejä siitä, kuinka kilpailumääräyksissä voidaan määrittellä milloin tulokset lyöntipelikilpailussa ovat lopulliset:

- Kaikki tulokset on kirjattu tulostaululle tai ilmoitustaululle.
- Voittaja on julistettu palkintojen jaossa.
- Palkintopokaali on annettu voittajalle.

Lyöntipelikarsinnassa, jota seuraa reikäpeli, Sääntö 20.2e(2) sanoo, että lyöntipeliosuuden tulokset ovat lopulliset, kun pelaaja on aloittanut ensimmäisen reikäpeliottelunsa.

(8) Kilpailumääräysten muuttaminen kilpailun alkamisen

Kilpailumääräykset määrittelevät kilpailun rakenteen joten kilpailun alkamisen jälkeen kilpailumääräyksiä tulisi muuttaa vain aivan poikkeuksellisissa olosuhteissa.

Esimerkki tapauksesta, missä kilpailumääräyksiä ei tulisi muuttaa:

- Kun pelaaja aloittaa kierroksensa olettaen kilpailussa pelattavan tietty reikämäärä, hän saattaa laatia pelisuunnitelmansa tämän perusteella. Kierroksen alkamisen jälkeen sillä kierroksella pelattavien reikien määrää ei tulisi muuttaa. Esimerkiksi huonon sään keskeytettyä kierroksen, jossa kaikki pelaajat ovat jo pelanneet 9 reikää 18:sta, toimikunnan ei pitäisi julkistaa tuloksia lyhentämällä kierrosta 9 reiän kierrokseksi.

Esimerkkejä, joissa erityisen poikkeukselliset olosuhteet voivat puoltaa kilpailumääräysten muuttamista:

- Jos olosuhteet, kuten huono sää, vaikuttavat siihen, kuinka monta kilpailukierrosta voidaan pelata kilpailulle varatun ajan puitteissa, niin kierrosten lukumäärää tai pelattavien reikien lukumäärää niillä kierroksilla, joita ei vielä ole aloitettu, voidaan muuttaa, jotta kilpailu saadaan vietyä loppuun mahdollisimman hyvin. Vastaavasti, jos kyseiset olosuhteet vaikuttavat siihen, että suunniteltua kilpailumuotoa ei voida pelata, niin kilpailumuotoa voidaan muuttaa.
- Tasatulosten ratkaisutapaa ei tulisi muuttaa, elleivät poikkeukselliset olosuhteet niin vaadi. Esimerkiksi lyöntipelikilpailussa kilpailumääräyksissä ilmoitettu uusintareikien pelaaminen voidaan muuttaa toimikunnan toimesta esim. matemaattiseksi menetelmäksi, jos huono sää estää uusintareikien pelaamisen.

(9) Antidoping

Kilpailumääräyksessä voidaan edellyttää pelaajien noudattavan antidoping-säännöstöä. Toimikunnan tehtävänä on laatia ja tulkita omaa antidopinglinjaa, mutta kansallinen liitto voi yleensä auttaa säännösten tekemisessä.

5B Kentän merkitseminen

Toimikunnan tulisi varmistaa kilpailua valmistellessaan, että kenttä on merkitty asianmukaisesti ja vahvistaa merkinnät, jotka on tehty tavallista pelaamista varten tai muuttaa niitä tarvittaessa. Kun kentän merkitsemisessä ei ole yhtä ja ainoaa ”oikeaa” tapaa, niin jos kenttää ei merkitä huolellisesti tai jätetään kokonaan merkitsemättä, voi tämä johtaa tilanteisiin, joissa pelaaja ei pysty menettelemään sääntöjen mukaisesti tai toimikunta joutuu tekemään pelin aikana päätöksiä, joissa pelaajia kohdellaan eriarvoisesti.

Osa 2 antaa tarkemmat ohjeet ja suositukset, kuinka merkitä kenttä tavalliseen pelaamiseen, mutta nämä ohjeet toimivat myös kilpailuissa ja toimikunnan tulisi noudattaa niitä valmistellessaan kilpailua.

Kun kentän merkintöihin tehdään muutoksia kilpailua varten, toimikunnan tulisi varmistua, että kyseiset muutokset tiedotetaan selvästi säännöllisesti kenttää pelaaville pelaajille mahdollisten sekaannusten ja väärin menettelytapojen välttämiseksi.

Osassa 2 olevien tietojen lisäksi toimikunta voi halutessaan harkita seuraavia kohtia:

(1) Ulkona

Toimikunta on vastuussa siitä, että kaikki kentän ulkorajat on merkitty asianmukaisesti. Hyvä käytäntö on maalata pieni valkoinen ympyrä maahan kaikkien niiden ulkorajan merkkien kohdalle, jotka voivat siirtyä pelin aikana. Tällöin ne on helpompi laittaa takaisin alkuperäiselle paikalle. Jos viivoja tai pisteitä käytetään ulkorajan merkitsemiseen, tulisi näitä maalauksia

vahvistaa aika ajoin, jotta ne olisivat helposti havaittavissa. Paikallissäännössä tulisi mainita kaikki ulkorajamerkinnyt, jotka eivät ole paaluja tai aitoja (ks. Mallipaikallissääntö A-1).

(2) Estealueet

Toimikunta voi halutessaan arvioida uudelleen joidenkin tai kaikkien estealueiden merkintöjä ennen kilpailua.

- Vettä sisältäviä estealueita ei tulisi merkitä osaksi yleistä pelialuetta, mutta niiden rajoja voidaan tarkentaa.
- Muita estealueita voidaan poistaa tai lisätä tai niiden rajoja muuttaa reiän vaikeuden muuttamiseksi. Esimerkiksi silloin kun halutaan, että pelaajalle tulee enemmän ongelmia huonon lyönnin seurauksena. Toimikunta voi esimerkiksi päättää merkitä tiheän kasvuston estealueeksi tavallisessa pelissä, mutta poistaa merkit kilpailujen ajaksi. Toimikunnan tulisi varmistua, että kyseiset muutokset tiedotetaan selvästi säännöllisesti kenttää pelaaville pelaajille mahdollisten sekaannusten ja väärien menettelytapojen välttämiseksi.
- Kun estealueita lisätään tai poistetaan, tulisi toimikunnan ottaa huomioon paikallisessa tasoitusjärjestelmässä olevat säännöt sekä suositukset ja vaikuttaako tämä kentän CR- ja Slope -määrittelyihin.
- Joitakin estealueita voidaan muuttua punaisesta keltaiseksi estealueeksi tai päinvastoin. Esimerkiksi tietyissä kilpailuissa toimikunta voi haluta, että viheriön lähellä oleva estealue merkitään keltaiseksi, jotta palloa, joka on valunut takaisin estealueelle viheriön puolelta, ei voida pudottaa viheriön puolelle estealuetta. Joskus saattaa olla järkevää antaa pelaajille mahdollisuus käyttää pudottamisaluetta ylimääräisenä vaihtoehtona estealueelta vapautumiseen, jos kyseessä on esimerkiksi saariviheriö ja vesialueen ylitys on pitkä.
- Jos toimikunta on käyttänyt tavallisen pelin estealueiden merkitsemiseen mahdollisimman vähän tolppia tai niitä on siirretty, osa estealueesta voi olla merkintöjen ulkopuolella. Kilpailuja varten kaikki tolpitukset tulisi tarkastaa ja tarvittaessa lisätä tolppia, jotta estealueet tulevat asianmukaisesti merkityiksi.
- Hyvä tapa on mahdollisuuksien mukaan merkitä estealueet myös punaisella ja keltaisella viivalla eikä vain paaluilla. Viiva varmistaa, että oikeat alueet ovat estealueen sisä- tai ulkopuolella eikä alueen raja muutu paalun poistamisen myötä. Tällöin pelaaja voi myös helposti määrittellä mihin hän voi vapautua. Normaalisti rajan maalaamisen myötä tarvittavien paalujen määrä vähenee.

(3) Bunkkerit

Suurimmalla osalla kentistä toimikunnan ei tarvitse tehdä mitään erityistä bunkkereille kilpailua varten. Bunkkerien tulisi olla kilpailun aamuna haravoituja ja haravien sijoiteltuina paikkoihin, joihin toimikunta toivoo ne sijoitettavan (ks. Osa 2D). Jos bunkkerin reunaan on vaikea havaita, tulisi toimikunnan miettiä, voiko sitä merkitä (joko kentänhoidollisilla toimenpiteillä, maalaamalla tai paikallissäännöllä) niin, että bunkkerin rajasta ei synny epäselvyyttä pelaajien kesken.

(4) Epänormaalit kenttäolosuhteet ja olennaiset rakenteet

Toimikunnan tulisi käydä koko kenttä läpi varmistaakseen, että kentän kaikki kunnostettavat alueet ovat asianmukaisesti merkittyjä. Sen tulee myös tarvittaessa selvittää haittojen tai olennaisten rakenteiden status paikallissäännöissä (ks. Mallipaikallissääntö F-1).

Ihannetilanteessa toimikunta on merkinnyt kaikki kunnostettavat alueet ennen kilpailun alkua, mutta toimikunta voi tarvittaessa määritellä alueen kunnostettavaksi alueeksi myös kierroksen aikana sekä reikä- että lyöntipelissä.

Jos vapautus annetaan merkitsemättömästä alueesta kierroksen aikana, tulisi toimikunnan merkitä alue kunnostettavaksi alueeksi heti, kun se vain on mahdollista, jotta pelaajat tietävät, että kyseisen alueen status on muuttunut.

(5) Kielletyt pelialueet

Jos kentällä on kiellettyjä pelialueita, tulisi toimikunnan varmistua, että ne ovat selkeästi merkitty. Toimikunta voi myös harkita ilmoitusten laittamista tällaisille alueille, jotta pelaajat ovat varmasti tietoisia, että pelaaminen alueelta on kielletty.

(6) Tilapäiset haitat

Joihinkin kilpailuihin saatetaan rakentaa tilapäisiä rakennelmia kuten teltoja tai katsomoita. Näiden rakennelmien status tulee paikallissäännöissä määritellä joko kiinteiksi haitoiksi tai tilapäisiksi kiinteiksi haitoiksi (TIO). Jos ne ovat tilapäisiä kiinteitä haittoja, tulee käyttää tilapäisten haittojen paikallissääntöä (ks. Mallipaikallissääntö F-23). Tämä paikallissääntö antaa pelaajalle lisävaihtoehdon vapautumiselle, jos haitta on pallon ja reiän välisellä linjalla, jolloin pelaajan ei tarvitse pelata haitan yli tai kiertää sitä.

5C Paikallissäännöt (ml. sovelletut paikallissäännöt erityisgolfareille)

Toimikunta on vastuussa voimassa olevista paikallissäännöistä ja siitä, että ne ovat Osassa 8 löytyvien periaatteiden mukaisia. Paikallissäännöt ovat sääntöjen mukauttamista tai lisäsääntöjä, jotka toimikunta haluaa ottaa käyttöön tavalliseen peliin tai johonkin kilpailuun. Toimikunnan tulee varmistua, että kaikki paikallissäännöt ovat pelaajien nähtävissä joko tulokortissa, erillisellä jaettavalla paperilla, ilmoitustaululla tai kentän nettisivuilla.

Toimikunnan harkitessa jonkun paikallissäännön käyttöönottoa tulisi huomioida seuraavaa:

- Paikallissäännöllä on sama status kuin Golfin Säännöllä kyseiseen kilpailuun tai kentälle, ja
- Paikallissääntöjä tulisi ottaa käyttöön mahdollisimman niukasti ja käyttää niitä vain niissä tilanteissa ja tavoilla, jotka on esitelty Osassa 8.

Täydellinen luettelo sallituista mallipaikallissäännöistä löytyy Osan 8 alusta.

Paikallissäännöt, joita kilpailuissa voidaan käyttää, jakautuvat seuraaviin kategorioihin:

- Kentän ulkorajojen ja muiden alueiden rajojen määrittäminen (Osat 8A-8D),
- Erytysten vapautumismenettelyjen määrittäminen (Osa 8E),
- Epänormaalin kenttäolosuhteen ja olennaisen rakenteen määrittely (Osa 8F),
- Erytysten välineiden käyttö (Osa 8G),
- Kuka saa antaa neuvoja pelaajille (Osa 8H),
- Milloin ja missä pelaajat saavat harjoitella (Osa 8I),
- Kuinka peli keskeytetään (Osa 8J), ja
- Pelinopeusmääräykset (Osa 8K).

Toimikunnan tulisi myös huomioida Osa 8L – Kielletyt paikallissäännöt.

Sovelletut paikallissäännöt erityisgolfareille

Erytisgolfareille on olemassa sovellettuja sääntöjä. Sovelletut säännöt ovat voimassa vain, jos toimikunta on ottanut ne käyttöön. Ne eivät ole voimassa automaattisesti kaikissa kilpailuissa, joissa pelaa erityisgolfareita.

Jokainen toimikunta päättää ottaako se mitään sovellettuja sääntöjä käyttöön kilpailussa pelaaville erityisgolfareille.

Sovellettujen sääntöjen tarkoitus on antaa erityisgolfareille mahdollisuus pelata reilulla tavalla muiden pelaajien sekä muiden erityisgolfareiden kanssa.

Lisätietoa ja ohjeistuksia löytyy opuksesta "Modified Rules for Players with Disabilities".

5D Harjoitusalueiden määrittely

Useilla kentillä on tietyt alueet harjoittelua varten, esim. range ja harjoitusviheriöt. Pelaajat saavat harjoitella näillä alueilla, ovat ne kentän rajojen sisä- tai ulkopuolella. Kentän rajojen sisäpuolella olevat harjoitusalueet suositellaan määriteltäviksi paikallissäännöissä, joissa myös kerrotaan saavatko pelaajat harjoitella niillä ennen kierrosta tai sen jälkeen. Toimikunta voi joutua määrittelemään rajat, joiden sisäpuolella harjoittelu on sallittua.

Toimikunta voi myös muuttaa lupia missä ja milloin saa harjoitella seuraavasti:

- Paikallissääntö voi antaa luvan harjoitella rajoitetulla ja määritellyllä kentän alueella esimerkiksi silloin, kun kentällä ei ole vakituista harjoittelualuetta. Näin tehtäessä suositellaan kuitenkin, että pelaajien ei sallita harjoitella millään kentän viheriöistä tai bunkkereista.
- Paikallissääntö voi sallia harjoittelun kentällä yleisesti, esimerkiksi:
 - » Jos kilpailu alkaa myöhään päivällä ja toimikunta ei halua rajoittaa pelaajien pelaamista kentällä aikaisin aamulla, tai
 - » Jos peli on ollut keskeytettynä ja ajan säästämiseksi on hyödyllisempää antaa pelaajien lyödä muutama lyönti kentällä kuin tuoda heidät takaisin rangelle.
- Sääntö 5.2 käsittelee tilanteita, joissa harjoittelu on sallittua ennen kilpailukierrosta tai kierrosten välissä, mutta toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla muutetaan näitä ehtoja (ks. Mallipaikallissääntö I-1).
- Sääntö 5.5 antaa toimikunnalle mahdollisuuden ottaa käyttöön paikallissäännön, joka kieltää harjoittelun juuri pelatulla viheriöllä tai sen läheisyydessä (ks. Mallipaikallissääntö I-2).

5E Tiiusalueet ja reikien paikat

(1) Tiiusalueiden valinta

Kilpailussa käytettävien tiiusalueiden valinnassa toimikunnan tulisi etsiä tasapaino kentän vaikeuden ja pelaajien tason kanssa. Esimerkiksi ei ole viisasta valita sellaista tiiusaluetta, jolta edellytetään pelaajan lyövän palloa ilmassa pidemmälle, kuin mitä suurin osa pelaajista pystyy lyömään. Tällä on vaikutus myös pelinopeuteen.

Toimikunta voi päättää, että kilpailussa käytetään normaalista pelistä poikkeavia tiiusalueita. Tällöin toimikunnan tulisi huomioida tasoitusjärjestelmässä olevat säännöt sekä suositukset ja miten muutokset vaikuttavat kentälle laskettuihin CR- ja Slope -arvoihin. Isojen muutosten myötä tulokset eivät välttämättä ole tasoituskelpoisia.

Tiiusalueita voidaan muuttaa kierrosten välissä ja näin voidaan tehdä myös silloin, kun samana päivänä pelataan useampi kierros.

Hyvä tapa on merkitä maalipisteellä se kohta tiimerkin viereen tai alle, jossa tiimerkki on. Tällöin liikkunut tiimerkki on helppo palauttaa oikealle paikalleen. Silloin kun pelataan useampi kierros, pisteiden lukumäärällä voidaan erotella eri kierrosten tiimerkkien paikat.

Jos kilpailu pelataan kentällä, missä ei ole kylttejä väylien tunnistamiseksi, tai jos toimikunta on päättänyt kentän pelaamisesta normaalista poikkeavassa järjestyksessä, kentälle tulisi asettaa opasteet osoittamaan väylien sijainnit ja järjestyksen.

(2) Reikien sijoittaminen viheriöllä

Reikien sijoittaminen viheriöllä voi vaikuttaa merkittävästi kilpailun tulostasoon ja pelinopeuteen. Monet tekijät vaikuttavat reikien paikkojen valintaan ja seuraavia kohtia painotetaan:

- Reikien paikkoja valittaessa tulisi huomioida pelaajien taso niin, että ne eivät ole liian vaikeita ja hidasta peliä huomattavasti tai sellaisia että niistä ei ole riittävästi haastetta paremmille pelaajille.
- Viheriönopeudella on suuri vaikutus reikien paikkojen valintaan. Joku reiän paikka voi olla hyvä hitaalla viheriöllä, mutta se voi osoittautua liian vaikeaksi, jos viheriönopeus kasvaa liian suureksi.
- Toimikunnan tulisi välttää reiän sijoittamista sellaiseen rinteeseen, mihin pallo ei pysähdy. Jos viheriömuodot sallivat, niin reiän ympärillä tulisi olla 60-90 cm (2-3 jalkaa) melko tasaista aluetta niin, että oikealla nopeudella lyöty pallo pysähtyy reiän lähelle.

Joitakin lisähuomioita:

- Reikä tulisi sijoittaa siten, että viheriöllä on riittävästi tilaa reiän ja viheriön etureunan sekä reiän ja viheriön sivureunan välissä, jolloin tälle reiälle voi lyödä normaalin lähestymislyönnin. Esimerkiksi reiän sijoittamista heti suuren bunkkerin taakse ei suositella, jos suurimmalta osalta kilpailijoista edellytetään pitkää lähestymislyöntiä viheriölle.
- Reikien sijoittelun tasapainon tulisi olla sellainen, että ne sijaitsevat tasaisesti vasemmalla, oikealla ja keskellä sekä edessä että takana.

5F Reikäpelikaavio, peliryhmät ja lähtöajat

(1) Reikäpelikaavio

Reikäpelikilpailun kaaviossa julkaistaan kaikkien reikäpeliotteluiden pelijärjestys ja siinä näkyy ensimmäisen kierroksen otteluparit. Kaavio voidaan laatia monella eri tavalla kuten:

- Arpomalla – Pelaajat asetetaan arvotussa järjestyksessä kaavioon.
- Karsinnan perusteella – Pelaajat voivat pelata yhden tai useamman kierroksen karsinnan. Pelaajat asetetaan kaavioon tulosten perusteella.
- Tasoitusjärjestyksessä – Pelaajat voidaan asettaa kaavioon tasoitusjärjestyksessä niin, että pienimmän tasoituksen omaava pelaaja pelaa suurimman tasoituksen omaavaa pelaaja vastaan ensimmäisellä kierroksella, toiseksi pienin toiseksi suurinta vastaan, jne.
- Sijoittamalla – Tietyt pelaajat, esim. puolustava mestari, voidaan sijoittaa kaavion tiettyyn paikkaan, kun muut pelaaja arvotaan tai sijoitetaan karsinnan perusteella.

Kaavio tulisi tehdä niin, että kaksi korkeimmalle sijoitettua pelaajaa olisivat eri puolilla kaaviota ja samoin seuraavat kaksi jne. Seuraavassa esimerkki sijoittelusta.

YLÄOSA	ALAOSA	YLÄOSA	ALAOSA
64 SIOJITETTUA		32 SIOJITETTUA	
1 vs. 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 SIOJITETTUA	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 SIOJITETTUA	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

Ratkaistaessa muita kuin viimeistä paikkaa, karsintatulosten tasatulosten sijoittaminen kaavioon voidaan tehdä seuraavasti:

- Järjestys, missä tulokset on palautettu, jolloin ensimmäiseksi palautettu tulos sijoitetaan pienimmälle numerolle,
- Matemaattisella menetelmällä tai
- Arpomalla paikat tasatuloksissa olevien pelaajien kesken.

Jos kaavion viimeiselle paikalle on tasapeli, toimikunta voi päättää, että paikoista pelataan uusinta tai kilpailuun voidaan lisätä ylimääräinen reikäpelikierros. Tämä tulee mainita kilpailumääräyksissä.

Joissain tapauksissa toimikunta voi sijoittaa puolustavan mestarin kaavioon ja yleensä hänet sijoitetaan paikalle yksi tai kaksi. Toimikunta voi antaa puolustavan mestarin pelata karsintakilpailussa, jolloin hän luopuu oikeudestaan tulla sijoitetuksi suoraan itse kilpailuun.

Useita sarjoja (lohkoja tai divisioonia)

Useimmissa kilpailuissa pelaajat pelaavat kaikkia muita pelaajia vastaan, mutta välillä toimikunta voi jakaa kilpailuun useampaan kaavioon (kutsutaan myös lohkoiksi tai divisiooniksi). Tämä tehdään usein siksi, että saataisiin samantasoiset pelaajat pelaamaan toisiaan vastaan tai jotta saataisiin useampia voittajia.

Lohkojako voidaan tehdä tasoituksen perusteella, karsinnalla tai jollain muulla toimikunnan määrittelemällä tavalla. Toimikunnan tulisi määritellä kilpailumääräyksissä, kuinka jako tehdään.

Kun jako lohkoihin on tehty tasoitusten perusteella, niin silloin ei ole tarpeen käyttää tasoituksia kilpailussa, koska kaikki pelaajat ovat kuta kuinkin samantasoisia.

Reikäpelikilpailussa on hyvä tehdä kaaviosta sellainen, että pelaajille ei tule suotta vapaita kierroksia. Ihannetilanteessa pelaajamäärä on sellainen, että kaikki vastakkain pelaavat pelaajat pelaavat yhtä monta pudotuspeliä eli pelaajamäärät ovat esim. 8, 16, 32, 64 tai 128. Jos pelaajamäärä ei ole tarpeeksi suuri lopulliseen lohko-kaavioon, niin osa pelaajista tulisi päästää suoraan toiselle kierrokselle. Kaikissa sarjoissa tai kaavioissa ei tarvitse olla samaa määrää pelaajia. Esimerkiksi yhdessä sarjassa ja kaaviossa voi olla 32 pelaajaa ja muissa 16 pelaajaa.

(2) Lähtöajat ja peliryhmät

Toimikunta voi määrätä lähtöajat ja peliryhmät tai antaa pelaajien itse valita ne.

Toimikunnan antaessa pelaajien itse valita lähtöaikansa on tällä lähtöajalla sama status kuin, jos toimikunta olisi sen määrännyt (ks. Sääntö 5.3a).

Kun määritellään kuinka monta pelaajaa ryhmässä tulisi olla ja mikä ryhmien lähtövälin pitäisi olla, on otettava huomioon lukuisia seikkoja. Lähtöaikoja ja -ryhmiä päätettäessä on tärkeää huomioida pelinopeus ja käytettävissä oleva peliaika. Kahden pelaajan ryhmä pelaa nopeammin kuin kolmen tai neljän pelaajan ryhmä. Lähtöväli voi olla pienempi pienemmille ryhmille. Toimikunnan käyttäessä useamman tiiauspaikan lähtöjä (esim. rei'iltä I ja 10), on tärkeää varmistaa, että pelaajat eivät joudu odottamaan liian kauan, jos he tulevat toiselle lähtöreialle ennen kuin kyseisen lähtöreian viimeinen ryhmä on ehtinyt aloittaa peliään.

Kun reikäpelikilpailu pelataan pidemmän ajanjakson aikana ja pelaajat voivat sopia milloin he pelaavat vastakkain tänä aikana, tulisi toimikunnan:

- Asettaa päivämäärä ja aika mihin mennessä kukin ottelu tulee pelata.
- Päittää kuinka ottelun tulos ratkaistaan, jos pelaajat eivät ole pelanneet ottelua määräaikaan mennessä, esim. hylätäänkö heidät molemmat vai pääseekö toinen heistä jatkoon tavalla tai toisella.

Reikäpelissä toimikunta määrittelee kaavion ja asettaa peliparit jokaiseen otteluun tai muutoin määrittelee, kuinka otteluparit muodostetaan. Olisi hyvä, jos jokaisella ottelulla olisi oma lähtöaika, mutta voi olla tilanteita, jolloin kaksi ottelua lähtee samassa ryhmässä.

(3) Merkitsijät

Lyöntipelissä pelaajalla tai pelaajaparilla tulee aina olla joku muu kuin itse pelaaja tai pelaajaparin jäsen, joka merkitsee tulokset tuloskorttiin. Toimikunta voi määritellä tai rajoittaa sitä, kuka voi toimia merkitsijänä pelaajalle määrittelemällä esimerkiksi, että merkitsijän tulee olla pelaaja samasta kilpailusta ja peliryhmästä, tasoituksen omaava pelaaja tai jollain muulla tavalla.

Pelimuodossa, missä kaksi tai useampi pelaajaa pelaavat pelaajaparina (esim. Foursome- tai Four-ball-kilpailut), ei heistä kukaan voi toimia pelaajaparin merkitsijänä. Jos pelaajaparin lukumäärä on sellainen, että joku pelaajapari jäisi ilman merkitsijää, voi toimikunta joutua hankkimaan sille merkitsijän tai yhdistämään tämän pelaajaparin johonkin muuhun lähtöryhmään.

(4) Lähtöalueet

Toimikunta voi määritellä tietyn alueen ensimmäiselle tiiauspaikalle tai sen läheisyyteen, jossa pelaajien tulee olla paikalla ja valmiina pelaamaan lähtöaikanaan (ks. Sääntö 5.3a).

Tämä alue voidaan määritellä maahan piirretyllä viivalla, naruilla tai jollain muulla tavalla.

5G Pelinopeusmääräys

Toimikunta voi asettaa oman pelinopeusmääräyksen paikallissääntöihin (ks. Sääntö 5.6b). Käytännössä tällaisen määräyksen luonne riippuu siitä, kuinka monta toimikunnan jäsentä ja/tai tuomaria on käytettävissä sen valvomiseen (ks. Osasta 8K).

Pelinopeusmääräys voi sisältää:

- Enimmäisajan, jonka pelaaja voi käyttää kierroksen, reiän, jonkin reikämäärän tai lyönnin suorittamiseen.
- Määritelmän, milloin ensimmäinen ryhmä on jäänyt aikataulusta ja milloin muut ryhmät ovat jääneet jälkeen edessä olevasta ryhmästä.
- Milloin ja kuinka ryhmää tai yksittäistä pelaajaa voidaan tarkkailla ja kellottaa.
- Jos ja kuinka pelaajia varoitetaan, että heitä kellotetaan tai he ovat ylittäneet annetun enimmäisajan.
- Määräyksen rikkomisesta seuraavat rangaistukset.

Toimikunta on vastuussa kilpailun sujumisesta hyvällä pelinopeudella. Hyvä pelinopeus voi vaihdella riippuen kentästä, kilpailun pelaajamäärästä ja peliryhmien koosta. Tämän saavuttamiseksi:

- Toimikunnan tulisi ottaa käyttöön paikallissääntö, jossa asetetaan pelinopeusmääräys (ks. Sääntö 5.6b).
- Tällaisessa määräyksessä tulisi olla vähintään enimmäisaika koko kierrokselle tai osalle kierrosta.
- Määräyksessä tulisi olla rangaistukset siitä, jos pelaaja rikkoo kyseisiä määräyksiä.
- Toimikunnan tulisi myös olla tietoinen muista toimenpiteistä, joilla voi olla positiivista vaikutusta pelinopeuteen. Näitä ovat:
 - » Ryhmien koon pienentäminen, lähtövälien pidentäminen tai tyhjien lähtöjen laittaminen aika-ajoin.
 - » Kenttäasettelun perusteellinen muuttaminen kuten väylien leventäminen, karheikon tiheyden tai korkeuden pienentäminen tai viheriönopeuksien hidastaminen. Tällaisten muutosten tekemisen yhteydessä tulisi toimikunnan huomioida paikallisessa tasoitusjärjestelmässä olevat säännöt ja suositukset sekä muutosten vaikutukset kentän CR- ja Slope -määrittelyihin ja tehdä sen mukaiset muutokset kyseisiin arvoihin.

5H Käyttäytymissäännöt

Toimikunta voi asettaa omat normit pelaajien käyttäytymiselle käyttäytymissäännöissä, jotka se on määritellyt paikallissääntöihin (ks. Sääntö 1.2b). Jos toimikunta ei määrittele käyttäytymissääntöjä, se ei voi rangaista pelaajaa huonosta käytöksestä Säännön 1.2a nojalla. Ainoa rangaistus, joka voidaan antaa pelin hengen vastaisesta käyttäytymisestä, on tuloksen hylkääminen (ks. Osasta 5H(4) lisätietoja).

(1) Käyttäytymissääntöjen laatiminen

Toimikunnan tulisi huomioida seuraavia asioita käyttäytymissääntöjä laadittaessa:

- Asetettaessa rajoja tai kiellettyä toimia käyttäytymissäännöissä, toimikunnan tulisi huomioida eri kulttuurit, joista pelaajat tulevat. Esimerkiksi tietynlaista käyttäytymistä voidaan pitää epäasiallisena yhdessä kulttuurissa ja toisessa se voi olla normaalia käytöstä.
- Sääntöjen rikkomisesta seuraavat rangaistukset (ks. Osasta 5H(2) esimerkkejä).
- Kenellä on oikeus antaa rangaistuksia ja sanktioita. Esimerkiksi tietyt henkilöt toimikunnasta voivat antaa rangaistuksia käyttäytymisrikkeestä tai tietyn määrän toimikunnan henkilöitä tulee olla antamassa rangaistusta tai kuka tahansa toimikunnasta voi antaa rangaistuksen.
- Onko valitusprosessia olemassa.

Toimikunta voi liittää seuraavia asioita käyttäytymissääntöön:

- Kieltää pelaajia menemästä mille tahansa tai tietyille kielletyille pelialueelle.
- Erityisiä yksityiskohtia epäasiallisesta käyttäytymisestä, joista pelaajaa voidaan rangaista kierroksen aikana kuten:
 - » Kentän kunnosta huolehtimisen laiminlyönti, esim. bunkkerien haravoimatta jättäminen tai lyöntijalkien korjaamatta jättäminen.
 - » Epäasiallinen kielenkäyttö.
 - » Mailojen väärinkäyttö kentällä.
 - » Epäkunnioittava käytös toisia pelaajia, tuomareita tai katsojia kohtaan.
- Pukeutumissäännöt.

Toimikunta voi sisällyttää käyttäytymissääntöihin, että niiden rikkomisen aiheuttaa ensin varoituksen ja vasta sen jälkeen rangaistuksen, ellei toimikunta katso rikkeen olevan vakava.

Toimikunnan tulee määritellä, koskevatko käyttäytymissäännöt myös pelaajan caddieta ja voidaanko pelaajaa rangaista hänen caddiensa kierroksen aikana tekemistä käyttäytymissääntöjen rikkomuksista.

Ei ole tarkoituksenmukaista rangaista pelaajaa käyttäytymissäännön rikkomisesta, jos pelaajan perheen jäsenet tai hänen kannattajansa käyttäytyvät huonosti. Esimerkiksi juniorikilpailussa, jossa perheen jäsenten ei sallita kävellä väylillä tai olla liian lähellä pelaajia, pelaajaa ei tulisi rangaista mistään katselijan tekemästä rikkeestä.

(2) Säännön rikkomisesta annettavien rangaistusten päättäminen

Sanktioita ja rangaistuksia päätettäessä toimikunnan tulisi harkita seuraavaa:

- Annetaanko varoitus ennen kuin rangaistus tai muu sanktio annetaan.
- Ovatko sanktiot kurinpidollisia vai annetaanko sääntöjen mukaisia rangaistuksia.
- Seuraako jokaisesta rikkeestä yhden lyönnin rangaistus, yleinen rangaistus vai kasvavatko rangaistukset lisärikkeiden myötä. Toimikunnan ei tulisi antaa minkään muun tyyppisiä rangaistuksia, jotka vaikuttaisivat pelaajan tulokseen.
- Mahdollistaako käyttäytymissäännön vakava rikkominen tuloksen hylkäämisen.
- Saako pelaaja automaattisesti rangaistuksen heti, kun hän rikkoo yhtä säännöistä vai saako hän sen toimikunnan harkinnan jälkeen.
- Saako käyttäytymissääntöjen eri kohtien rikkomisesta erilaisia rangaistuksia.
- Kurinpitoseuraamukset, joita toimikunta voi antaa, pitävät sisällään pelaajan estämisen osallistumasta seuraavaan tai seuraaviin toimikunnan alaisiin kilpailuihin tai sallia pelaajan pelaavan ainoastaan tiettyyn aikaan päivästä. Tällaiset rangaistukset eivät sisälly Golfin Sääntöihin ja on toimikunnan asia kirjoittaa ja tulkita tällaisia sanktioita.

(3) Esimerkkirakenne käyttäytymissääntöjen rangaistuksista

Seuraava malli rangaistusasteikosta antaa esimerkin, kuinka toimikunta voi määrätä paikallissäännöissä rangaistuksia käyttäytymissääntöjen rikkomisesta.

Toimikunta voi päättää luoda sellaisen rangaistusasteikon, missä ei anneta varoitusta tai sanktiota ensimmäisestä rikkeestä tai se voi laatia kullekin rikkeelle oman rangaistuksen. Esimerkiksi tietyt rikkomukset voivat antaa yhden lyönnin rangaistuksen ja muut rikkomukset yleisen rangaistuksen.

Rangaistusasteikkomalli

- Ensimmäinen käyttäytymissäännön rikkomus – varoitus tai toimikunnan sanktio
- Toinen rikkomus – yhden lyönnin rangaistus
- Kolmas rikkomus – yleinen rangaistus
- Neljäs rikkomus tai mikä tahansa vakava rikkomus – tuloksen hylkääminen.

(4) *Pelin henki ja vakava rikkomus*

Säännön 1.2a nojalla toimikunta voi hylätä pelaajan, jos hän tekee pelin hengen vastaisen vakavan rikkeen. Tämä on voimassa, olipa kilpailuun laadittu käyttäytymissäännöt tai ei.

Kun päätetään, syylistyikö pelaaja vakavaan rikkeeseen, toimikunnan tulisi harkita oliko pelaajan toimi tahallinen ja oliko toimenpide tarpeeksi merkittävä, jotta hylkääminen on tarpeen ilman, että pelaajalle annetaan ensin varoitus ja/tai jokin muu käyttäytymissääntöjen rikkomisen mukainen rangaistus.

Esimerkkejä toimenpiteistä, jotka voivat aiheuttaa hylkäämisen Säännön 1.2a nojalla, löytyy teoksesta ”Official Guide to the Rules of Golf” kohdasta ”Interpretation” kohta 1.2a/1.

51 Tietoa pelaajille sekä tuomareille

(1) *Paikallissäännöt*

Toimikunnan tulisi varmistaa, että kaikki paikallissäännöt ovat pelaajien nähtävillä joko erillisellä jaettavalla paperilla lähtöpaikalla, tulokortissa, ilmoitustaululla tai kentän nettisivuilla.

Monilla useita kilpailuita järjestävillä organisaatioilla on laadittuna dokumentti, joka sisältää kaikki paikallissäännöt, jotka ovat käytössä kaikissa heidän kilpailuissaan. Perinteisesti tämä dokumentti on painettu paksummalle paperille tai pahville ja se tunnetaan nimellä ”Hard Card”.

Jos pelaajien tulee pelata hyväksytyjen pallojen listalla (Conforming Ball List) olevalla pallolla (ks. Mallipaikallissääntö G-3) tai käyttää hyväksytyjen draivereiden listalla (List of Conforming Driver Heads) olevaa draiveria (ks. Mallipaikallissääntö G-1) tai mailojen urien ja lyöntipinnan merkintöjen tulee olla sääntöjen mukaiset (ks. Mallipaikallissääntö G-2), tulisi toimikunnan varmistaa, että lista näistä välineistä on tarvittaessa pelaajien nähtävissä.

(2) Peliryhmät tai kaaviot

Peliryhmät, kaaviot ja lähtöajat tulee luoda ja olla pelaajien nähtävillä, jotta pelaajat tietävät milloin, kenen kanssa ja/tai ketä vastaan he pelaavat. Vaikka pelaajille lähetetään nykyään nämä tiedot sähköisesti tai he voivat tarkistaa asian nettisivuilta, tulisi niiden olla nähtävillä myös kentällä, jotta pelaajat voivat tarvittaessa tarkastaa tiedot.

(3) Reikäkartta

Toimikunta voi haluta tehdä pelaajille reikäkartan, jossa näkyy reikien sijainnit viheriöllä. Reikäkartta voi pitää sisällään ympyröitä, joissa kerrotaan reiän etäisyys viheriön etureunasta ja lähimmästä reunasta, paperin, jossa on pelkät mitat tai yksityiskohtaisempi piirros viheriöstä ja sen ympäristöstä sekä reiän paikasta.

(4) Tulokortit ml. reikäkohtaiset tasoitusindeksit

Toimikunta on vastuussa reikäkohtaisten tasoitusindeksien ilmoittamisesta tulokortissa tai jossain muualla, näkyvällä paikalla (esim. lähellä ensimmäistä tiiausaluetta), jossa selviää, millä rei'illä tasoituslyöntejä saa tai joutuu antamaan. Tätä indeksointia käytetään tasoituksellisissa reikäpeleissä ja joissakin muissa tasoituksellisissa lyöntipeleissä kuten Four-Ball-, Pistebogey-, Maksimitulos- (kun pelaajan maksimitulos riippuu pelaajan nettotuloksesta) ja Par/Bogey-kilpailuissa. Halutessasi ohjeistusta indeksoinnin tekoon, katso lisätietoa paikallisen tasoitusjärjestelmän säännöistä sekä suosituksista tai ota yhteyttä Golfliittoon.

Reikäpeli – Toimikunnan tulisi tasoituksellisen reikäpelin kilpailumääräyksissä täsmentää seuraavaa:

- Käytetäänkö täysien tasoitusten vai tasoitusten osien erotusta.
- Reikäkohtainen tasoitusindeksointi, jotta tiedetään millä rei'illä pelaaja saa tai joutuu antamaan tasoituslyöntejä.

Jos toimikunta on antanut luvan ottelun aloittamiseen joltain muulta kuin ensimmäiseltä tiiauspaikalta, voi toimikunta halutessaan muuttaa reikäkohtaista tasoitusindeksointia tähän otteluun.

Lyöntipeli – Toimikunnan tulisi tasoituksellisessa lyöntipelissä määritellä saatavien tasoituslyöntien määrä paikallisen tasoitusjärjestelmän sääntöjen sekä suositusten mukaisesti, kuten käytetäänkö kilpailussa täysiä tasoituksia vai tasoituksen osia.

(5) Pelinopeusmääräykset ja käyttäytymissäännöt

Pelinopeusmääräykset ja käyttäytymissäännöt tulisi olla pelaajien nähtävillä ennen kilpailun alkua. Jos pelaajat eivät tunne näitä määräyksiä ja sääntöjä, voi toimikunta käydä ne läpi pelaajien kanssa ennen kilpailua.

Tuomareiden sekä muiden, jotka valvovat näitä määräyksiä ja sääntöjä, tulisi olla koulutettuja ja heille pitäisi antaa kaikki muu lisämateriaali kuten pelaikatarkkailun taulukot ja tieto, kuinka pelaajille ilmoitetaan mahdollisista varoituksista tai rikkeistä.

(6) Evakuointisuunnitelma (pelastussuunnitelma)

Kaikkien toimikuntien tulisi pohtia kuinka pelaajat evakuoidaan äärimmäisissä sääoloissa tai muussa hätätilanteessa. Jos evakuointisuunnitelman tekeminen katsotaan tarpeelliseksi, se tulee jakaa pelaajille. Lisätietoja löytyy Mallipaikallissäännöstä J-I.

6 Kilpailun aikana

Kilpailun alkamisen jälkeen toimikunta on vastuussa, että pelaajilla on tarvittavat tiedot pelatakseensa sääntöjen mukaisesti ja auttaa pelaajia soveltamaan sääntöjä.

6A Kierroksen aloittaminen

Ennen kuin pelaajat aloittavat kierroksen, heille tulisi antaa kaikki tarvittava tieto, jotta he voivat pelata kierroksen sääntöjen mukaisesti.

Lyöntipelissä jokaiselle pelaajalle tulisi antaa tuloskortti ja tasoituksellisissa kilpailuissa, kuten Pistebogey-, Maksimitulos- tai Four-Ball-kilpailut, toimikunnan määräämät reikäkohtaiset tasoitusindeksit tulisi olla saatavilla.

Jos toimikunta on valmistellut lisämateriaalia, kaikki tämä materiaali tulisi toimittaa pelaajien saataville ennen kierroksen alkua, ja jos mahdollista niin ennen kuin pelaajat saapuvat ensimmäiselle tiiuspaikalle, jotta heillä olisi riittävästi aikaa tutustua niihin. Nämä voivat pitää sisällään:

- Paikallissäännöt.
- Pelinopeusmääräykset.
- Käyttäytymissäännöt.
- Evakuointisuunnitelman.

Riippuen saatavilla olevista resursseista toimikunta voi laittaa dokumentit pelaajille luettavaksi esim. ilmoitustaululle tai nettisivuille. Muutoin ne voidaan jakaa pelaajille ennen kuin he aloittavat kierroksensa.

Resurssien antaessa myöten toimikunnalla tulisi olla startteri aloitustiiuspaikalla varmistamassa, että pelaajilla on kaikki heidän tarvitsemansa tieto ja että he aloittavat kierroksen ajallaan.

When the time comes for starting the group, the starter should start the Kun ryhmän on aika aloittaa kierros, tulee startterin lähettää ensimmäinen pelaaja kierrokselle ryhmälle määrättyinä aikana. Jos tämä ei ole mahdollista

edessä olevan ryhmän vuoksi (esim. he etsivät palloa), todellinen lähtöaika tulee huomioida ja ilmoittaa toimikunnalle, jotta tämä osataan ottaa huomioon pelinopeuden seurannassa.

Toimikunnan tulisi noudattaa johdonmukaista tapaa käsitellä tilanteet, joissa pelaajat voivat saapua myöhässä ensimmäiselle tiiuspaikalle. Tähän voi kuulua, että toimikunnan jäsenet tai muut henkilöt yrittävät etsiä puuttuvaa pelaajaa tai ryhmän muiden jäsenten läsnäollessa tehdään ”lähtölaskenta”, jotta kaikki tietävät, saapuuko pelaaja ajallaan aloitus tiiuspaikalle. Hyvä tapa on laittaa viralliseen aikaan asetettu kello lähelle aloitustiiuspaikkaa ja kaikki toimitsijat säätävät kellonsa tähän samaan aikaan.

6B Kenttä

(1) Kentänhoito kierroksen aikana

Vaikka on suositeltavaa, että kaikki kentänhoidolliset tehtävät saataisiin tehtyä ennen kuin ensimmäinen ryhmä saapuu kullekin reiälle, jotta kaikki pelaisivat kentän samanlaisessa kunnossa, ei tämä aina ole mahdollista. Vaikka kentänhoitoa kuten viheriöiden, väylien tai karheikoiden leikkausta, tai bunkkerien haravointia suoritettaisiin kierroksen aikana, ne eivät vaikuta kilpailun tuloksiin.

Vaikka toimikunnan tulisi yrittää merkitä kaikki tarvittavat alueet kunnostettaviksi alueiksi ennen kilpailun alkua, joskus kilpailun alkamisen jälkeen löytyy alueita, jotka olisi pitänyt merkitä. Joskus myös sää, ajoneuvot, pelaajat tai katselijat voivat aiheuttaa lisävahinkoja kentälle. Tällaisissa tapauksissa toimikunta voi merkitä kyseiset alueet kunnostettaviksi alueiksi. Päätös alueen merkitsemisestä tulee tehdä riippumatta siitä, onko joku pelaaja jo pelannut kyseiseltä alueelta.

(2) Reiän- ja tiiusalueiden asettelu

Lyöntipelikilpailussa kaikkien pelaajien tulee pelata kenttä niin, että tiimerkit ja reiät ovat samoilla paikoilla. Toimikunnan tulisi välttää minkään tiimerkkien tai reiänpaikan siirtämistä yhdenkään ryhmän pelattua reiän, mutta voi olla tilanteita, milloin tätä ei voida välttää tai joku on siirtänyt niitä vahingossa.

Tiiusalue tulee käyttökelvottomaksi kierroksen alkamisen jälkeen

Jos tiiusalue joutuu tilapäisen veden peittämäksi tai jonkun muun syyn takia se ei enää ole käyttökelpoinen sen jälkeen, kun kierros on alkanut, voi toimikunta keskeyttää pelin ja sijoittaa tiiuspaikan uudelleen, jos se pystytään tekemään ilman, että kukaan pelaajista saa tästä huomattavaa etua tai haittaa.

Tiimerkki tai reiän paikka vaihdettu

Jos tiimerkkejä tai reiänpaikkaa on siirtänyt kenttähenkilökunta tai jos tiimerkkejä on siirtänyt pelaaja tai joku muu, toimikunnan tulee arvioida ovatko pelaajat saaneet tästä huomattavaa etua tai haittaa. Jos näin on tapahtunut, niin yleensä kierros tulisi mitätöidä. Jos kenttää ei ole muutettu huomattavasti ja yksikään pelaaja ei ole saanut huomattavaa etua tai haittaa, voi toimikunta päättää, että kierroksen tulokset pysyvät voimassa.

Reiän paikan siirtäminen liian hankalan reiän paikan vuoksi

Jos lyöntipelissä kierroksen aikana tulee ilmi, että reikä on asetettu sellaiseen paikkaan, jossa pallo ei pysähdy lähelle reikää jyrkän rinteen takia ja tämä on aiheuttanut usealle pelaajalle lukuisia ylimääräisiä putteja, toimikunnalla on useita vaihtoehtoja.

Toimikunnan tulisi harkita kaikkia seikkoja, kuten kuinka mahdoton kyseinen paikka on, kuinka monta pelaajaa on jo pelannut reiän ja millä kohtaa kierrosta reikä on, ja sen jälkeen tehdä päätös, jonka se katsoo olevan kaikkein reiluin kaikkia pelaajia kohtaan. Esimerkiksi:

- Annetaan pelin jatkoa reiän paikkaa muuttamatta sillä perusteella, että olosuhteet ovat samat kaikille kilpailun pelaajille.
- Pidetään reikä samalla paikalla, mutta tehdään jotain olosuhteiden parantamiseksi kuten kastellaan viheriötä peliryhmien välissä.
- Mitätöidään kierros ja annetaan kaikkien pelaajien aloittaa kierros uudestaan ja sijoitetaan reikä uudelle paikalle.
- Keskeytetään kierros ja sijoitetaan reikä uudelle paikalle ja annetaan reiän jo pelanneiden pelaajien pelata reikää uudestaan oman kierroksensa jälkeen. Näiden pelaajien reikätulokseksi lasketaan se tulos, jonka he tekevät uudelleen sijoitetulle reiän paikalle.
- Hylätään kaikilta pelaajilta kyseisen reiän tulos ja pelataan jokin muu reikä tämän tilalla (joko kilpailukentällä tai jossain muualla) ja tästä tulee poistetun reiän tulos.

Kaksi viimeistä vaihtoehtoa tulisi ottaa käyttöön vain äärimmäisissä olosuhteissa, koska ne muuttavat joidenkin tai kaikkien pelaajien kierrosta.

Reikäpelissä toimikunta voi siirtää reiän paikkaa otteluiden välissä.

Reiän paikan vaihtaminen sen jälkeen, kun pallo on viheriöllä reiän läheisyydessä

Jos pallo on viheriöllä, kun reikä vaurioituu, toimikunnan tulee yrittää korjata reikä siten, että se täyttää reiän määritelmän. Jos korjaaminen ei onnistu, pelaajat voivat pelata reiän loppuun reiän ollessa vaurioitunut.

Reiän paikan siirtäminen ei ole toivottavaa ennen kuin kaikki ryhmän pelaajat ovat pelanneet reiän loppuun. Toimikunta voi kuitenkin siirtää reiän samankaltaiseen, aiempaa reikää lähellä olevaan paikkaan, jos se on tarpeellista pelin asianmukaisen pelaamisen varmistamiseksi. Jos näin tehdään ennen kuin ryhmässä olevat pelaajat ovat pelanneet reiän loppuun, toimikunnan tulisi vaatia kaikkien pelaajien, joiden pallo on viheriöllä, siirtämään pallo sellaiseen paikkaan, joka mahdollisimman hyvin vastaa pelaajan alkuperäiselle reiän paikalle tarvitsemaa lyöntiä. Pallot, jotka eivät ole viheriöllä, pelataan alkuperäisiltä paikoiltaan.

6C Pelaajien avustaminen säännöissä

Toimikunta voi asettaa tuomareita avustamaan kilpailun sujumisessa. Tuomari on toimikunnan nimeämä toimitsija, joka selvittää tapahtuneet asiat ja soveltaa sääntöjä.

(1) Tuomari reikäpelissä

Reikäpelissä tuomarin tehtävät ja valtuudet riippuvat hänen roolistaan:

- Kun tuomari on määrätty yhteen otteluun koko kierroksen ajaksi. Koska tuomari on ottelussa koko kierroksen ajan, on hänen puututtava kaikkiin sääntörikkkeisiin, jotka hän havaitsee tai mitä hänelle kerrotaan (ks. Sääntö 20-1b(1) ja määritelmä "Tuomari").
- Kun tuomari on määrätty useammalle ottelulle tai tietyille rei'ille tai kentän osalle. Koska tuomaria ei ole ottelun mukana koko kierrosta, ei hänen tule puuttua otteluun muutoin kuin jos:
 - » Ottelussa oleva pelaaja kysyy apua säännöistä tai pyytää sääntötulkintaa (ks. Sääntö 20.1b(2)). Kun sääntötulkintaa tehdään pelaajan pyynnöstä, niin tuomarin tulee varmistua, että pelaaja on tehnyt pyynnön ajoissa (ks. Säännöt 20.1b(2) ja 20.1b(3)).
 - » Reikäpelissä pelaaja tai pelaajat ovat saattaneet rikkoa Sääntöä 1.2b (käyttäytymissäännöt), Sääntöä 1.3b(1) (kaksi tai useampi pelaajaa sopivat, etteivät noudata jotain sääntöä tai huomioi jotain rangaistusta), Sääntöä 5.6a (kohtuuton pelin viivyttäminen) tai Sääntöä 5.6b (riipeä pelinopeus).
 - » Pelaaja saapuu myöhässä ensimmäiselle tiiuspaikalle (ks. Sääntö 5.3).
 - » Pelaaja on etsinyt palloaan kolme minuuttia (ks. Sääntö 5.6a ja määritelmä "Kadonnut").

(2) Tuomarit lyöntipelissä

Lyöntipelissä:

- Tuomarin on puututtava kaikkiin sääntörikkkeisiin, jotka hän havaitsee tai mistä hänelle kerrotaan.

- Tämä koskee tilanteita, joissa tuomari on asetettu seuraamaan joko yhtä ryhmää koko kierroksen ajan tai seuraamaan useita ryhmiä tai tiettyjä reikiä tai osia kentästä.

(3) Toimikunnan jäsenten ja tuomareiden roolin rajoittaminen

Toimikunta on henkilö tai joukko henkilöitä, jotka ovat vastuussa kilpailusta tai kentästä, mutta tämän toimikunnan sisällä:

- Joidenkin jäsenten roolia voidaan rajoittaa.
- Jotkut päätökset voivat vaativat tiettyjen jäsenten hyväksyntää.
- Jotkut vastuut voidaan delegoida toimikunnan ulkopuolisille henkilöille.

Esimerkkejä näistä ovat mm.:

- Määritellään, että vain tietyt toimikunnan jäsenet voivat valvoa pelinopeusmääräystä tarkkailemalla ja kellottamalla pelaajia tai ryhmiä sekä päättää milloin varoituksia tai rangaistuksia annetaan.
- Todetaan, että tarvitaan vähintään kolme toimikunnan jäsentä, jotta pelaajan tulos voidaan hylätä vakavan käyttäytymisrikkeen vuoksi Säännön 1.2 nojalla.
- Annetaan lupa ammattilaiselle, toiminnan-/toimitusjohtajalle tai muulle henkilölle, antaa sääntötulkintoja toimikunnan puolesta.
- Valtuutetaan kentänhoidosta vastaava henkilö keskeyttämään peli toimikunnan puolesta.
- Kielletään kilpailussa pelaavaa toimikunnan jäsentä tekemästä päätöstä pelin keskeyttämisestä kesken pelin.
- Rajoitetaan ketkä tuomareista saavat määritellä alueen kunnostettavaksi alueeksi kilpailun aikana.

Toimikunta voi rajoittaa tuomarin tehtäviä lyönti- tai reikäpelissä (jos tämän katsotaan auttavan sääntötulkintojen yhdenmukaisuudessa kaikille pelaajille) toteamalla ne asiat, joita vain toimikunta tai määrätty joukko tuomareita saa tehdä.

Esimerkkejä tästä ovat:

- Alueen julistaminen kunnostettavaksi alueeksi.
- Pelinopeusmääräysten valvonta tarkkaillen ja kellottaen pelaajia tai ryhmiä, ja päättäen milloin varoituksia ja rangaistuksia annetaan.
- Pelaajien sulkeminen pelistä vakavan käytösrikkeen takia Säännön 1.2 nojalla.

(4) Tuomari antaa pelaajalle luvan rikkoa sääntöä

Tuomarin päätös on lopullinen, joten jos tuomari antaa pelaajalle luvan rikkoa sääntöä vahingossa, pelaajaa ei tästä rangaista. Mutta katso Sääntö 20.2d ja Osa 6C(10) tai 6C(11) tilanteista, joissa virhe voidaan korjata.

(5) Tuomari varoittaa pelaajaa sääntörikkeestä

Vaikka tuomari ei ole velvollinen varoittamaan pelaajaa sääntörikkomuksesta, on erittäin suositeltavaa, että tuomari tekee näin aina kun on mahdollista estääkseen pelaajaa saamasta rangaistusta. Tuomarin, joka toimii tämän suosituksen mukaisesti estääkseen sääntörikkomuksia, tulisi tehdä näin tasapuolisesti kaikille pelaajille.

Reikäpelissä, jossa tuomaria ei ole asetettu yhdelle ottelulle koko kierroksen ajaksi, ei tuomarilla ole oikeutta puuttua tilanteisiin. Tuomari ei saa varoittaa pelaajaa, ellei pelaaja sitä kysy, ja jos pelaaja rikkoo sääntöä, ei tuomari saa antaa siitä rangaistusta, ellei vastustaja pyydä sääntötulkintaa asiasta.

(6) Erimielisyys tuomarin päätöksestä

Jos pelaaja ei ole samaa mieltä tuomarin päätöksestä reikä- tai lyöntipelissä, pelaajalla ei yleensä ole oikeutta toiseen mielipiteeseen toiselta tuomarilta tai toimikunnalta (ks. Sääntö 20.2a). Tästä huolimatta tuomari, jonka sääntötulkinta kyseenalaistetaan, voi suostua pyyntöön ja pyytää toista mielipidettä.

Toimikunta voi ottaa käytännön, jossa pelaajalle sallitaan aina toinen mielipide, mikäli hän ei ole samaa mieltä tuomarin päätöksestä.

(7) Kuinka selvitetään tapahtuman tosiasiat

Tapahtuman tosiasioiden selvittäminen on yksi hankalimmista tehtävistä, joita tuomari tai toimikunta kohtaa.

- Kaikki epäselvät tilanteet tulisi ratkaista huomioiden kaikki tilanteeseen liittyvät yksityiskohdat, olosuhteet ja todisteet sekä tarvittaessa todennäköisyyksiin perustuen. Jos toimikunta ei mieleisellään tavalla pysty selvittämään tilanteen tapahtumia, tulisi sen käsitellä tilanne tavalla, joka on kohtuullinen, oikeudenmukainen ja yhdenmukainen sen kanssa, miten säännöt käsittelevät samankaltaisia tilanteita.
- Tilanteessa mukana olleiden pelaajien todistus on tärkeä ja se on otettava asianmukaisesti huomioon.
 - » Joissakin tilanteissa, missä tosiasiat eivät ole selviä, epäselvä tilanne on ratkaistava sen pelaajan hyväksi, jonka pallo on kyseessä.
 - » Muissa tilanteissa epäselvä tilanne on ratkaistava sitä pelaajaa vastaan, jonka pallo on kyseessä.

- Ei ole olemassa toimintamallia siitä, kuinka pelaajan todistus arvioidaan tai millainen painoarvo tälle tulee antaa. Jokainen tapaus tulee käsitellä erillisesti. Asianmukainen toiminta riippuu kunkin tapauksen olosuhteista ja sen arviointi tulisi jättää tuomarille tai toimikunnalle.
- Kun pelaajan on pitänyt määritellä paikka, piste, linja, alue tai sijainti sääntöjen mukaisesti, tulisi toimikunnan arvioida, tekikö pelaaja määrityksen riittävän huolellisesti. Jos näin tapahtui, ratkaisu on ollut hyväksyttävä, vaikka lyönnin jälkeen selviäisikin, että määritys oli tehty väärin (ks. Sääntö 1.3b(2)).
- Kilpailuun osallistumattomien henkilöiden, myös katselijoiden, todistus tulisi ottaa huomioon ja arvioida. On myös hyväksyttävää käyttää tv-kuvaa tai vastaavaa hyväksi epäselvyyksien ratkaisemisessa, vaikka ”paljaan silmän”-standardia tulisi soveltaa tällaista todistusaineistoa huomioitaessa (ks. Sääntö 20.2c).
- On tärkeää, että jokainen tilanne ratkaistaan nopeasti, jotta kilpailu voi jatkua sujuvasti. Tällöin tuomarilla saattaa olla käytössään hyvin rajallinen määrä tietoa ratkaisua tehdessään. Tällaisen sääntötulkinnan tuomari tai toimikunta voi arvioida uudelleen, jos uutta todistusaineistoa tulee esiin alkuperäisen sääntötulkinnan antamisen jälkeen.

Jos tuomari on tehnyt päätöksen, pelaaja on oikeutettu jatkamaan tämän sääntötulkinnan perusteella, on se sitten Golfin Sääntöjen tulkinta tai päätelmä tosiasioiden perusteella. Jos myöhemmin tulee esiin, että tilanteen sääntötulkinta on ollut virheellinen, toimikunnalla saattaa olla oikeus korjata virhe (ks. Sääntö 20.2d ja Osa 6C(10) tai 6C(11)). Kuitenkin kaikissa tilanteissa, niin reikä- kuin lyöntipelissäkin, Sääntö 20.2d rajoittaa tuomaria tai toimikuntaa korjausten tekemisestä sääntötulkintoihin.

Kun sääntöihin liittyvässä tilanteessa on pelaajan sana toisen pelaajan sanaa vastaan ja todistusaineisto ei ole kummankaan puolella, etu tulisi antaa silloin pelaajalle, joka löi tai kenen tuloksesta on kyse.

(8) Reikäpeliottelun tuloksesta ei päästä yhteisymmärrykseen

Jos kaksi pelaajaa lopettavat ottelun, mutta eivät ole samaa mieltä lopputuloksesta, tulee heidän kääntyä toimikunnan puoleen.

Toimikunnan tulee kerätä kaikki saatavilla oleva todistusaineisto ja yrittää selvittää ottelun todellinen tilanne. Jos tämänkään jälkeen toimikunta ei pysty määrittämään ottelun todellista tilannetta, tulee sen ratkaista asia mahdollisimman oikeudenmukaisesti, mikä voi tarkoittaa ottelun uudelleen pelaamista, jos se vain on mahdollista.

(9) Kuinka menetellä, kun pelaaja soveltaa väärää sääntöä

Kun pelaaja menettelee sellaisen säännön mukaan, joka ei sovellu hänen tilanteeseensa ja pelaa palloa, toimikunnan velvollisuutena on määrittellä sääntö, jonka perusteella pelaajan tekemistä toimenpiteistä annetaan sääntötulkinta.

Esimerkiksi:

- Pelaaja vapautui ulkorajan merkistä Säännön 16.1b mukaisesti, jolloin hän sovelsi väärää sääntöä. Sääntö 19.1 (Pallo pelaamattomassa paikassa) edellyttää pelaajaa päättämään, että hän soveltaa kyseistä sääntöä ennen kuin vapautuu, joten toimikunta ei voi katsoa pelaajan toimenpiteiden olevan Säännön 19 mukaisia. Koska mikään sääntö ei antanut pelaajalle oikeutta nostaa palloaan kyseisessä tilanteessa, tulee toimikunnan todeta, että tilanteessa sovelletaan Sääntöä 9.4 eikä mikään säännön poikkeuksista pelasta pelaajaa saamasta rangaistusta.
- Pelaaja päätti, että pallo on pelaamattomassa paikassa estealueella, pudotti sen Säännön 19.2 vaihtoehdon b tai c mukaisesti ja pelasi sen estealueelta. Koska Sääntö 17.1 oli ainoa sääntö, joka olisi oikeuttanut pelaajan nostamaan pallon estealueella, on toimikunnan todettava, että tilanteessa olisi kuulunut soveltaa Sääntöä 17 ja toimia sen mukaisesti. Tämän seurauksena pelaaja oli pelannut palloa väärästä paikasta (ks. Sääntö 14.7) ja hän saa tämän lisäksi yhden lyönnin rangaistuksen Säännön 17.1 perusteella.
- Pelaajan pallo oli tilapäisessä vedessä, jota hän luuli estealueeksi. Pelaaja pudotti pallonsa ja pelasi sitä Säännön 17.1d(2) mukaisesti. Koska Sääntö 16.1b oli ainoa sääntö, joka olisi oikeuttanut pelaajan nostamaan pallon vapautumistilanteessa, tulisi toimikunnan todeta, että tilanteessa olisi kuulunut soveltaa Sääntöä 16.1b ja toimia sen mukaisesti. Tämän seurauksena, olettaen, että pelaaja ei pudottanut ja pelannut palloa alueelta, joka olisi ollut Säännön 16.1b mukainen, katsotaan pelaajan pelanneen palloa väärästä paikasta (ks. Sääntö 14.7).
- Pelaaja ei tiennyt alkuperäisen pallonsa sijaintia, mutta oletti sen olevan kunnostettavalla alueella ilman, että hän tiesi tai oli siitä käytännössä varma. Pelaaja pudotti ja pelasi toisen pallon Sääntöjen 16.1e ja 16.1b mukaisesti. Koska pelaaja ei tiennyt alkuperäisen pallon sijaintia, niin tässä tapauksessa Sääntö 18.1 olisi ollut ainoa oikea sääntö, jonka mukaisesti pelaaja olisi voinut toimia. Näin ollen toimikunnan tulisi todeta, että Sääntöä 18.1 olisi pitänyt soveltaa tilanteessa ja toimia sen mukaisesti. Tämän seurauksena pelaajan oletetaan laittaneen pallon peliin lyönti ja lyöntimatka -rangaistuksella ja pelanneen väärästä paikasta (ks. Sääntö 14.7). Tämän lisäksi hän saa lyönti ja lyöntimatka -rangaistuksen Säännön 18.1 perusteella.

(10) Väärien sääntötulkintojen käsittely reikäpelissä

Säännön 20.2a mukaisesti pelaajalla ei ole oikeutta haastaa tuomarin sääntötulkintaa. Jos tuomarin tai toimikunnan sääntötulkinta myöhemmin osoittautuu virheelliseksi, tulee sääntötulkinta korjata, jos se on mahdollista sääntöjen nojalla (ks. Sääntö 20.2d). Seuraavassa selvitetään, milloin reikäpelissä annettu väärä sääntötulkinta tulee korjata.

Ottelun aikana tuomarin antaman virheellisen sääntötulkinnan korjaaminen

- Tuomarin ei tulisi korjata väärää sääntötulkintaa sen jälkeen, kun jompikumpi pelaajista on lyönyt seuraavan lyönnin reiällä.
- Jos yhtään lyöntiä ei ole lyöty reiällä sen jälkeen, kun sääntötulkinta on annettu, tuomarin ei tulisi korjata väärää sääntötulkintaa, jos jompikumpi pelaajista on lyönyt seuraavalta tiiauspaikalta.
- Muulloin tuomarin väärä sääntötulkinta tulee korjata.
- Tilanteessa, jossa väärä sääntötulkinta voidaan korjata ja jos väärä sääntötulkinta on johtanut siihen, että yksi tai useampi pelaaja on nostanut pallonsa, tuomari on velvollinen ohjeistamaan pelaajat asettamaan pallot takaisin paikalleen ja pelaamaan reikä loppuun oikean sääntötulkinnan mukaisesti.
- Edellä olevat periaatteet ovat voimassa myös, jos tuomari ei anna rangaistusta pelaajalle sääntörikkkeestä johtuen väärin ymmärretystä reikätuloksesta.
 - » Esimerkiksi, jos tuomari ei huomaa kertoa pelaajalle reiän menetyksestä pelinopeussäännön rikkomisesta, koska luulee pelaajan jo hävinneen reiän. Seuraavalla reiällä tuomari saa tietoonsa, että pelaaja ei hävinnytkään reikää. Jos pelaaja tai vastustaja on jo lyönyt tiiauspaikalta, tuomari ei voi enää korjata virhettä.

Ottelun viimeisellä reiällä annetun virheellisen sääntötulkinnan korjaaminen ennen kuin tulos on virallisesti vahvistettu

Jos tuomarin tekee väärän sääntötulkinnan viimeisellä väylällä, se tulee korjata milloin tahansa ennen kuin ottelun tulos on virallisesti vahvistettu, tai jos ottelu menee jatkorei'ille ennen kuin kumpikaan on lyönyt seuraavalta tiiusalueelta.

Reikäpelissä tuomarin väärän sääntötulkinnan vuoksi pelaaja pelaa väärästä paikasta

Jos reikäpelissä pelaaja toimii tuomarin antaman sääntötulkinnan mukaisesti ja tämän vuoksi pallo on pudotettu ja pelattu väärästä paikasta ja toimikunta saa tämän tietoonsa, niin seuraavat periaatteet pätevät:

- Jos kyse ei ole vakavasta rikkeestä tai jos pelaaja ei ole kokenut huomattavaa haittaa pelatessaan väärästä paikasta, ei sääntötulkintaa voi enää korjata, jos pelaaja on jo lyönyt väärästä paikasta. Väärän sääntötulkinnan jälkeiset lyönnit ovat voimassa eikä pelaaja saa rangaistusta väärästä paikasta pelaamisesta.
- Jos kyseessä on vakava rike tai jos pelaaja on kokenut huomattavaa haittaa väärästä paikasta pelaamisesta, toimikunnan tulisi korjata virhe, jos vastustaja ei ole vielä lyönyt seuraavaa lyöntiään kyseisellä reiällä. Muutoin sääntötulkintaa on liian myöhäistä korjata.
- Jos kyseessä on vakava rike ja vastustaja ei lyö seuraavaa lyöntiään sääntötulkinnan jälkeen, toimikunnan tulisi korjata virhe, jos kumpikaan pelaajista ei ole lyönyt seuraavalta tiiusalueelta tai viimeisen reiän kyseessä ollessa ottelun tulosta ei ole virallisesti ilmoitettu. Muutoin sääntötulkintaa on liian myöhäistä korjata.
- Jos kyseessä on vakava rike ja väärää sääntötulkintaa ei voi korjata, väärän sääntötulkinnan jälkeiset lyönnit ovat voimassa ilman rangaistusta.

(11) Väärien sääntötulkintojen käsittely lyöntipelissä

Pelaajalla ei ole oikeutta haastaa tuomarin sääntötulkintaa (ks. Sääntö 20.2a). Jos tuomarin tai toimikunnan sääntötulkinta myöhemmin osoittautuu virheelliseksi, tulee sääntötulkinta korjata, jos se on mahdollista sääntöjen nojalla (ks. Sääntö 20.2d). Seuraavassa selvitetään, milloin lyöntipelissä annettu väärä sääntötulkinta tulee korjata.

Tuomarin antaman virheellisen sääntötulkinnan korjaaminen lyöntipelissä

Kun on mahdollista, lyöntipelissä tuomarin tulee korjata väärä sääntötulkinta, jos kilpailu ei ole päättynyt (ks. Sääntö 20.2e), kun on annettu väärä määrä rangaistuksia tai rangaistusta ei ole annettu.

Lyöntipelissä pelaajalle on kerrottu, että lyöntiä ei lasketa

Kun lyöntipelissä tuomari informoi pelaajaa virheellisesti, että hänen lyöntiään ei lasketa ja hänen tulee pelata uudestaan ilman rangaistusta, sääntötulkinta jää voimaan ja pelaajan tulos uudestaan lyödyllä pallolla on hänen tuloksensa.

Lyöntipelissä väärän sääntötulkinnan vuoksi pelaaja lyö väärästä paikasta; Pelaajan menettelytapa, kun virhe havaitaan

Jos lyöntipelissä pelaaja toimii tuomarin antaman sääntötulkinnan mukaisesti ja tämän vuoksi pallo on pudotettu ja pelattu väärästä paikasta ja toimikunta saa tämän tietoonsa, niin seuraavat periaatteet pätevät:

- Ellei kyse ole vakavasta rikkeestä tai pelaaja ei ole kokenut huomattavaa haittaa pelatessaan väärästä paikasta, sääntötulkintaa ei voi enää korjata ja väärän sääntötulkinnan jälkeiset lyönnit jäävät voimaan eikä pelaaja saa rangaistusta väärästä paikasta pelaamisesta.
- Jos kyseessä on vakava rike tai jos pelaaja on kokenut huomattavaa haittaa väärästä paikasta pelaamisesta ja pelaaja ei ole lyönyt seuraavalta tiiauspaikalta tai viimeisen reiän kyseessä ollessa palauttanut tuloskorttiaan, tulisi toimikunnan korjata väärä sääntötulkinta. Toimikunnan tulee ohjeistaa pelaajaa mitätöimään lyöntinsä ja sitä seuranneet lyönnit sekä toimimaan sääntöjen mukaisesti. Pelaajaa ei rangaista väärästä paikasta pelaamisesta. Jos väärää sääntötulkintaa ei voi enää korjata, niin väärän sääntötulkinnan jälkeiset lyönnit lasketaan, mutta pelaajaa ei rangaista väärästä paikasta pelaamisesta.

Tuomari antaa pelaajalle väärää tietoa; Pelaaja toimii tämän tiedon mukaisesti myöhemmin pelin aikana

Pelaajien oletetaan tietävän milloin he ovat rikkoneet sääntöjä ja olevan rehellisiä soveltaessaan omia rangaistuksiaan (ks. Sääntö I.3b). Mutta jos tuomari antaa pelaajalle väärää tietoa säännöistä, on pelaajalla oikeus toimia näiden tietojen perusteella myöhemmin pelin aikana.

Siksi toimikunta voi joutua tekemään päätöksen siitä, kuinka kauan pelaajalla on oikeus pelata väärän tiedon perusteella sekä päätöksen pelaajan oikeasta tuloksesta, sillä pelatessaan väärän tiedon mukaisesti pelaaja todennäköisesti saisi rangaistuksen sääntöjen mukaan.

Toimikunnan tulisi näissä tilanteissa ratkaista tilanne sellaisella tavalla, minkä se katsoo olevan kaikista oikeudenmukaisin, ottaen huomioon kaikki tosiasiat ja siten, ettei kukaan pelaajista saa kohtuutonta hyötyä tai haittaa. Tilanteissa, joissa väärä tieto vaikuttaa huomattavasti kilpailun tuloksiin, toimikunnan ainoa vaihtoehto voi olla mitätöidä kierros. Seuraavia periaatteita sovelletaan:

- Yleiset ohjeet säännöistä

Kun toimikunnan jäsen tai tuomari antaa virheellistä tietoa opastaessaan säännöissä yleisluonteisesti, pelaajaa ei tulisi vapauttaa rangaistukselta.

- Yksittäinen sääntötulkinta

Kun tuomari antaa yksittäisen sääntötulkinnan, joka on sääntöjen vastainen kyseisessä tilanteessa, pelaajaa ei rangaista. Toimikunnan tulisi sallia pelaajan toimia väärin kierroksen loppuun asti niissä tilanteissa, joissa pelaaja itsenäisesti toimii täsmälleen samalla tavalla kuin tuomari neuvoi antaessaan väärän sääntötulkinnan. Tämä erivapaus loppuu kuitenkin silloin, jos kyseisellä kierroksella pelaaja saa tietoonsa oikean menettelytavan tai hänen toimenpiteitään kyseenalaistetaan.

Esimerkiksi jos pelaaja kysyy tuomarilta apua vapautuessaan punaiselta estealueelta ja tuomari kertoo virheellisesti, että pelaajan tulee pudottaa pallo uudestaan, koska hänen lyöntiasentonsa on estealueella. Jos pelaaja tämän takia pudottaa pallon uudestaan samasta syystä vapautuessaan punaiselta estealueelta kolme reikää myöhemmin, toimikunnan ei tule rangaista pelaajaa väärästä paikasta pelaamisesta.

- Ohjeistus paikallissäännöistä tai kilpailumääräyksistä

Kun toimikunnan jäsen tai tuomari antaa väärää tietoa joko voimassa olevista paikallissäännöistä tai kilpailumääräyksistä, ei pelaajaa rangaista, jos hän toimii tämän tiedon perusteella. Tämä erivapaus kestää koko kierroksen ajan, ellei sitä korjata aikaisemmin, jolloin erivapaus loppuu välittömästi.

Esimerkiksi jos tuomari kertoo pelaajalle, että etäisyyttä mittavat laitteet ovat sallittuja, vaikka niiden käyttö olisi kielletty paikallissäännöissä, ei pelaajaa rangaista tällaisen laitteen käytöstä. Kuitenkin jos toimikunta huomaa tällaisen väärän sääntötulkinnan, pelaajaa tulee informoida siitä mahdollisimman pian.

- Sääntötulkinta varusteista

Kun toimikunnan jäsen tai tuomari antaa sääntötulkinnan, että ei-hyväksytyt maila on sallittu, pelaaja ei saa rangaistusta mailan käyttämisestä. Tämä erivapaus kestää koko kilpailun ajan, ellei sitä korjata aikaisemmin, jolloin erivapaus kestää vain kyseessä olevan kierroksen loppuun asti.

Pelaaja nostaa pallonsa ilman lupaa, koska ymmärsi tuomarin ohjeet väärin

Jos pelaaja nostaa pallonsa, kun se ei ole sallittua, koska pelaaja selkeästi ymmärsi väärin tuomarin ohjeet, rangaistusta ei seuraa. Tällöin pallo täytyy asettaa takaisin paikalleen, ellei pelaaja etene jonkun toisen säännön mukaisesti.

Esimerkiksi, pelaajan pallo päätyy nojaamaan vasten liikuteltavaa haittaa ja pelaaja pyytää vapautusta. Tuomari neuvoo pelaajaa oikein, että haittan saa poistaa Säännön 15.2 nojalla ja pallon paikka tulisi merkitä siltä varalta, että pallo liikkuu haittaa poistettaessa. Pelaaja merkitsee pallon paikan ja nostaa sen ennen kuin tuomari ehtii pysäyttää hänen toimintansa.

Pelaaja saisi normaalisti yhden lyönnin rangaistuksen Säännön 9.4 nojalla pallon nostamisesta, kun se ei ollut sallittua, mutta tuomarin ollessa varma siitä, että pelaaja ymmärsi väärin hänen ohjeensa, pallo asetetaan takaisin paikalleen ilman rangaistusta.

Tuomari neuvoo pelaajaa väärin jatkamaan varapallolla

Pelaajalla oli syy pelata varapallo tiousalueelta ja hän löytää alkuperäisen pallon estealueelta. Tuomari kertoo tämän jälkeen väärin, että pelaajan täytyy jatkaa varapallolla ja pelaaja pelaa reiän loppuun tällä pallolla. Pelaaja ei rangaista väärän pallon pelaamisesta (varapallo, joka pelaajan olisi tullut hylätä Säännön 18.3c mukaisesti).

Jos toimikunta tämän jälkeen saa tietoonsa väärän sääntötulkinnan, tulee sen todeta, että pelaajan väylätulos koostuu alkuperäisellä pallolla tehdystä avauslyönnistä sekä väärän sääntötulkinnan jälkeen varapallolla tehdyistä lyönneistä. Toiseksi lyönniksi lasketaan pelaajan toinen lyönti varapallolla. Jos katsotaan, että pelaajan lyönti alkuperäisellä pallolla estealueelta olisi ollut selvästi epätarkoituksenmukainen, tulee pelaajan lisätä myös yhden lyönnin rangaistus Säännön 17.1 mukaisesti väylätulokseen.

Toimikunta tekee väärän sääntötulkinnan, kun pelaaja on pelannut kahta palloa Säännön 20.1c(3) mukaisesti; Milloin sääntötulkinta tulee korjata

Pelaaja pelaa kahta palloa lyöntipelissä Säännön 20.1c(3) mukaisesti, ilmoittaa tilanteen tosiasiat toimikunnalle, ja toimikunta käskee pelaajan merkitä tuloksekseen virheellisesti pelatulla pallolla tehdyn tuloksen. Kyseinen virhe on väärä sääntötulkinta eikä hallinnollinen virhe. Tämän takia sovelletaan Sääntöä 20.2d, mutta miten, riippuu siitä, milloin toimikunta havaitsee virheen:

- Jos toimikunta havaitsee väärän sääntötulkinnan ennen kuin kilpailu on päättynyt, tulee sen korjata sääntötulkinta vaihtamalla pelaajalle oikein pelatun pallon tulos kyseiselle väylälle.
- Jos toimikunta havaitsee väärän sääntötulkinnan kilpailun päättymisen jälkeen, virheellisesti pelatun pallon tulos jää voimaan pelaajan tulokseksi kyseiselle väylälle. Säännön 20.2d mukaan tällainen sääntötulkinta on lopullinen, kun kilpailu on päättynyt.

Kilpailun voittaja hylätään ilman syytä; Virhe havaitaan sen jälkeen, kun kaksi muuta pelaajaa ovat pelanneet uusinnan ensimmäisestä sijasta

Jos kilpailun oikea voittaja on hylätty väärän sääntötulkinnan vuoksi ja kaksi muuta pelaajaa pelaavat uusintaa ensimmäisestä sijasta, paras toimintatapa riippuu siitä, milloin toimikunta havaitsee virheen. Jos toimikunta havaitsee virheellisen sääntötulkinnan ennen kuin kilpailun tulokset ovat lopulliset, toimikunnan tulee korjata virheellinen sääntötulkinta kumoamalla hylkääminen ja julistamalla oikean pelaajan voittajaksi. Jos toimikunta havaitsee virheen, kun kilpailun tulokset ovat jo lopulliset, tulokset pysyvät muuttumattomana ja pelaajan hylkäys pysyy voimassa.

Hylkäämisrangaistus kilpailussa, jossa kaikkia tuloksia ei käytetä kilpailun voittajan ratkaisemiseksi

Sellaisessa joukkuekilpailussa, jossa on useampi kierros ja kaikkien pelaajien tuloksia ei huomioida joukkueen kierrostulokseen, pelaajan tulosta ei voida huomioida joukkueen tulokseen niiltä kierroksilta, joilta hänen tuloksensa on hylätty, mutta hänen tuloksensa voidaan ottaa mukaan muilta kierroksilta. Esimerkiksi, jos kahden pelaajan tulos kolmen pelaajan joukkueesta lasketaan joukkuetulokseen ja pelaajan tulos on hylätty ensimmäisellä kierroksella neljästä, tuloksen hylkääminen koskee vain ensimmäistä kierrosta ja pelaajan muiden kierrosten tuloksia voidaan käyttää.

Tämä pätee kaikkiin kilpailuihin, joissa kaikkia tuloksia ei käytetä kilpailun voittajan ratkaisemiseksi (esim. henkilökohtainen kilpailu, jossa pelaajan kolme parasta tulosta neljästä lasketaan tuloksiin).

Jos pelaaja hylätään Säännön 1.3b tai toimikunnan laatimien käyttäytymissääntöjen perusteella, tulee toimikunnan päättää, koskeeko hylkääminen koko kilpailua vai pelkästään kyseistä kierrosta.

(12) Reikä- ja lyöntipelin yhdistäminen

Reikä- ja lyöntipelin yhdistämistä ei suositella, koska tietyt säännöt poikkeavat oleellisesti näiden kahden eri pelimuodon välillä. Mutta joskus pelaajat joko pyytävät näiden pelimuotojen yhdistämistä tai ovat jo omatoimisesti tehneet niin ja pyytävät sääntötulkintaa. Toimikunnan tulisi tällöin tehdä parhaansa tukeakseen pelaajia ja sen tulisi tällöin seurata seuraavia ohjenuoria.

Kun pelaajat pyytävät reikä- ja lyöntipelin yhdistämistä

Jos toimikunta päättää antaa pelaajille luvan pelata reikäpeliä lyöntipeli-kilpailun yhteydessä, on toivottavaa, että pelaajille kerrotaan, että lyöntipelin säännöt ovat voimassa myös reikäpeliä pelattaessa. Esimerkiksi lyöntejä ei voi antaa, ja jos pelaaja pelaa väärällä vuorolla, ei toinen pelaaja voi pyytää lyöntiä uusittavaksi.

Kun pelaajat pyytävät sääntötulkintaa yhdistetyssä reikä- ja lyöntipelissä

Jos toimikunnalta pyydetään sääntötulkintaa pelaajien pelatessa omatoimisesti reikä- ja lyöntipeliä samanaikaisesti, tulee sen soveltaa sääntöjä siten kuin niitä sovellettaisiin erikseen reikä- ja lyöntipelille. Esimerkiksi jos pelaaja ei pelannut reikää loppuun minkä tahansa syyn takia, hylätään hänen lyöntipelikilpailusta Säännön 3.3c nojalla, mutta Pistebogey-, Maksimitulos- ja Par/Bogey-kilpailussa katso Säännöt 21.1c(2), 21.2c ja 21.3c(2).

6D Pelinopeuden valvonta

Kun kilpailussa käytetään pelinopeusmääräyksiä, on tärkeää, että toimikunta ymmärtää määräykset ja aktiivisesti valvoo, että pelaajat noudattavat määräyksiä ja pelaavat niiden mukaisesti.

Lisätietoa ja esimerkkimääräyksiä löytyy Mallipaikallissäännöistä Osassa 8K.

6E Pelin keskeyttäminen ja jatkaminen

(1) Välitön sekä tavallinen pelin keskeyttäminen

On olemassa kaksi tapaa, miten toimikunta voi keskeyttää pelin ja kummallekin tavalla on omat sääntönsä, milloin pelaajan tulee keskeyttää peli (ks. Sääntö 5.7b).

- Välitön pelin keskeyttäminen (esim. kun kyseessä on välitön vaara). Jos toimikunta ilmoittaa välittömästi pelin keskeyttämisestä, tulee kaikkien pelaajien lopettaa pelaaminen heti ja he eivät saa suorittaa yhtään lyöntiä ennen kuin toimikunta antaa luvan jatkaa peliä.
- Tavallinen pelin keskeyttäminen (esim. pimeys tai kentän ollessa pelaamattomassa kunnossa). Jos toimikunta keskeyttää pelin normaalin syyn vuoksi, jatkotoimenpiteet riippuvat siitä, onko ryhmä reikien pelaamisen välissä vai onko heidän reian pelaaminen kesken.

Kun toimikunta keskeyttää pelin välittömästi, tulee se tehdä sellaisella tavalla, joka eroaa tavanomaisesta pelin keskeyttämisestä. Erilaiset pelin keskeyttämistavat tulisi olla mainittuna paikallissäännöissä.

Katso Mallipaikallissääntö J-I – Menetelmät pelin keskeyttämiseen.

Kun peli on keskeytetty, tulee toimikunnan arvioida, jätetäänkö pelaajat kentälle odottamaan vai evakuoidaanko heidät klubille.

Sekä välittömän että tavanomaisen pelin keskeyttämisen jälkeen toimikunnan tulisi jatkaa peliä heti, kun se on mahdollista. Pelaajat jatkavat peliä siitä kohdasta, jossa he olivat, kun peli keskeytettiin (ks. Sääntö 5.7c).

(2) Päätös pelin keskeyttämisestä ja jatkamisesta

Toimikunnalle päätös pelin keskeyttämisestä ja/tai sen jatkamisesta saattaa olla vaikeaa. Toimikunnan tulisi ottaa huomioon seuraavia seikkoja:

Ukkonen ja salamointi

Toimikunnan tulisi selvittää kaikin mahdollisin keinoin, onko ukkosesta vaaraa ja sen jälkeen toimia niin kuin katsoo tarpeelliseksi. Pelaajat voivat myös keskeyttää pelin omatoimisesti, jos he katsovat, että salamointi aiheuttaa vaaraa (ks. Sääntö 5.7a).

Toimikunnan todetessa, että vaaraa ukkosesta ei enää ole ja päättää jatkaa peliä, tulee pelaajien jatkaa pelaamista. Katso teoksesta ”Official Guide

to the Rules of Golf” kohdasta ”Interpretation 5.7c/1” miten menetellä, jos pelaaja kieltäytyy jatkamasta peliä, koska hän kokee edelleen ukkosen uhkaavaksi.

Näkyvyys

Jos pelaaja ei näe alastuloaluetta (esim. sumun tai pimeyden takia), niin suositellaan, että peli keskeytetään. Peli tulisi keskeyttää myös silloin, jos pelaaja ei pysty lukemaan viheriöllä puttilinjaa.

Vesi

Jos reiän koko ympäristö on tilapäisen veden vallassa ja vettä ei saada poistetuksi, pitäisi lyöntipelissä todeta kenttä pelikelvottomaksi ja toimikunnan tulisi keskeyttää peli Säännön 5.7 mukaisesti.

Jos vettä ei voida poistaa reikäpelissä, voi toimikunta keskeyttää pelin tai siirtää reiän uuteen paikkaan.

Tuuli

Useamman pallon liikkuminen tuulen voimasta voi olla syynä pelin keskeyttämiseen, mutta jos vain yksi tai kaksi palloa liikkuu tuulen vuoksi yhdellä viheriöllä, ei tämä yleensä anna aiheutta toimikunnalle keskeyttää peliä. Viheriöllä on voimassa sääntöjä, jotka estävät pelaajaa saamasta rangaistuksia, hyötyä tai haittaa, mikäli pallo liikkuu lähemmäksi tai kauemmaksi reiästä tuulen voimasta (ks. Säännöt 9.3 ja 13.1).

Toimikunnan tulisi harkita pelin keskeyttämistä tuulen vuoksi ainoastaan silloin, jos on useita tapauksia, joissa pallo liikkuu tuulen vuoksi tai pelaajan on vaikea asettaa palloa takaisin paikalleen tai edes mahdollisimman lähelle tätä paikkaa, koska pallo ei pysy paikallaan alkuperäisessä paikassa.

(3) Pelin jatkaminen

Kun peliä jatketaan keskeytyksen jälkeen, pelaajat jatkavat peliä kohdasta, jossa he sen keskeyttivät (ks. Sääntö 5.7d).

Toimikunnan tulisi olla valmistautunut seuraaviin yksityiskohtia:

- Jos pelaajat evakuoitiin kentältä, annetaanko heille aikaa lämmittelyyn ennen kuin peliä jatketaan.
- Jos harjoitusalueet olivat suljettuina keskeytyksen aikana, milloin ne avataan, jotta pelaajilla on tarpeeksi aikaa valmistautua peliin.
- Kuinka pelaajat saadaan takaisin kentälle.
- Kuinka varmistetaan siitä, että pelaajat ovat kentällä takaisin omilla paikoillaan ennen kuin peliä jatketaan. Tämä voi vaatia toimikunnan jäseniä olemaan kentällä ja tarkkailemaan tilannetta sekä ilmoittamaan siitä, milloin kaikki pelaajat ovat valmiita pelaamaan.

(4) Kierroksen mitätöinti

Reikäpeli

Reikäpeliottelua ei pitäisi mitätöidä sen alkamisen jälkeen, koska molemmat pelaajat pelaavat samoissa olosuhteissa, jolloin kumpikaan ei saa niistä hyötyä.

Jos pelaajat lopettavat pelaamisen Säännön 5.7a sallimalla yhteisellä sopimuksella tai toimikunta katsoo, että olosuhteet ovat sellaiset, että peli pitäisi keskeyttää, ottelun jatkumisen pitäisi tapahtua siitä kohdasta, missä se oli keskeytyshetkellä.

Joukkuekilpailussa, jos osa otteluista on jo pelattu loppuun ja muita ei pystytä pelaamaan loppuun sovittuna päivänä pimeyden tai sään takia, kilpailumääräyksissä tulisi olla määräys, kuinka loppuun pelattuja ja kesken jääneitä otteluita käsitellään (ks. Osa 5A(4)). Esimerkiksi:

- Loppuun pelattujen otteluiden tulos jää voimaan ja kesken jääneet pelit pelataan loppuun tai uudestaan myöhempänä ajankohtana,
- Kaikki ottelut pelataan uudestaan ja jokainen joukkue saa vaihtaa kokoonpanoan, tai
- Kaikki ottelut, joita ei pystytty pelaamaan loppuun, tasataan.

Lyöntipeli

Lyöntipelissä ei ole olemassa tarkkaa ohjetta, milloin toimikunnan tulisi mitätöidä kierros. Oikea ratkaisu riippuu jokaisen tapauksen yksityiskohdista ja päätös jätetään toimikunnan harkintaan.

Kierros tulisi mitätöidä vain, jos olisi erittäin epäoikeudenmukaista olla mitätöimättä sitä. Esimerkiksi pieni määrä pelaajia on aloittanut kierroksen erittäin huonoissa olosuhteissa ja olosuhteet vain huononevat eikä peliä voida pelata loppuun samana päivänä, mutta seuraavana päivänä peliä jatkettaessa on hyvä ilma.

Kun kierros mitätöidään, kaikki tulokset ja kierroksella saadut rangaistukset mitätöidään. Tämä pitää tavallisesti sisällään myös hylkäämiset, mutta jos pelaaja on hylätty vakavan sääntöriikkeen (ks. Sääntö 1.2) tai käyttäytymissääntöjen rikkomisen vuoksi, niin tällaista hylkäämistä ei pitäisi mitätöidä.

(5) Pelaaja ei suostu aloittamaan peliään huonon sään vuoksi kesken sään takia

Jos pelaaja ei suostu aloittamaan peliään huonon sään vuoksi toimikunnan antamana aikana tai keskeyttää pelin kierroksen aikana ja toimikunta myöhemmin mitätöi kierroksen, ei pelaaja saa mitään rangaistuksia, koska kaikki mitätöidyn kierroksen aikana saadut rangaistukset mitätöidään.

(6) Tilapäisen veden tai irrallisten luonnonhaittojen poistaminen viheriöltä

Jos tilapäistä vettä, hiekkaa, lehtiä tai muita irrallisia luonnonhaittoja kertyy kierroksen aikana viheriölle, toimikunta voi yrittää poistaa nämä olosuhteet parhaaksi katsomallaan keinolla, esim. lanaamalla, lakaisemalla tai puhaltamalla. Toimikunnan ei ole välttämätöntä keskeyttää peliä tämän takia.

Tällaisissa tapauksissa pelaajat voivat tarvittaessa avustaa toimikuntaa irrallisten luonnonhaittojen tai hiekan poistamisessa. Mutta jos pelaaja poistaa tilapäistä vettä peliinjaltaan ilman toimikunnan lupaa, pelaaja rikkoo Sääntöä 8.1.

Toimikunta voi määrittellä ne toimenpiteet, jotka se katsoo soveliaiksi silloin, kun tilapäistä vettä poistaa viheriöltä toimikunnan jäsen, toimikunnan valtuuttamat henkilöt (esim. kenttähenkilökunta) tai pelaajat itse.

Katso Mallipaikallissääntö J-2: Mallipaikallissääntö tilapäisen veden poistamiseksi viheriöltä lanaamalla.

(7) Reikäpeliottelu aloitettiin kentällä, joka oli suljettu

Jos pelaajat aloittavat reikäpeliottelun suljetulla kentällä ja toimikunta saa tästä tiedon, tulisi ottelu pelata kokonaan uudestaan, koska suljetulla kentällä pelaaminen katsotaan mitätöidyksi.

6F Tuloslaskenta

(1) Reikäpeli

Yleensä pelaajien vastuulla on ilmoittaa ottelun tulos toimikunnan määrittelemään paikkaan. Jos ottelulle on asetettu tuomari, niin tämä voi kuulua hänen tehtäviinsä.

Jos pelaaja pyytää sääntötulkintaa ottelussa, joka ei ole vielä ratkennut, niin toimikunnan tulee selvittää täyttääkö pyyntö Säännössä 20.1b(2) mainitut edellytykset ja tehdä sitten sääntötulkinta. Tämä voi johtaa siihen, että pelaajat joutuvat palaamaan kentälle jatkamaan ottelua.

Kun tulos on raportoitu, katsotaan sen olevan lopullinen ja sääntötulkintoja ei enää voi pyytää, ellei se täytä Säännön 20.1b(3) edellytyksiä.

(2) Lyöntipeli

Lyöntipelissä pelaajille tulisi antaa mahdollisuus saada toimikunnan ratkaisu kaikkiin kysymyksiin, jotka heille on tullut kierroksen aikana (ks. Säännöt 14.7b ja 20.1c(4)), tarkastaa tulokorttinsa ja korjata kaikki mahdolliset virheet. Jos tulokortissa on virhe, pelaaja voi pyytää merkitsijää tai toimikuntaa korjaamaan tai hyväksymään korjauksen tulokorttiinsa (ks. Sääntö 3.3b(2)) ennen sen palautusta.

Kun tulokortti on palautettu, tulee toimikunnan tarkastaa, että siihen on merkitty pelaajan nimi ja tasoitus (jos kyseessä on tasoituksellinen kilpailu), tarvittavat allekirjoitukset ja oikeat reikäkohtaiset tulokset. Toimikunnan tulee laskea kokonaistulos ja soveltaa siihen tasoitus tasoituksellisessa kilpailussa.

Muissa lyöntipelimuodoissa kuten Pistebogey-, Par/Bogey-, tai Four-Ball-kilpailussa, tulee toimikunnan määrittellä pelaajan tai joukkueen lopullinen tulos. Esimerkiksi Pistebogey-kilpailussa toimikunta on vastuussa reikäkohtaisten pisteiden laskemisesta sekä kierroksen kokonaispistemäärän laskemisesta.

6G Cut:n tekeminen; Kaavioiden luominen; Uudet peliryhmät

(1) Cut:n tekeminen ja uudet peliryhmät

Kilpailuissa, joissa on useampi kierros, kilpailumääräyksissä voi lukea:

- Pelaajat asetetaan uusiin peliryhmiin myöhemmille kierroksille perustuen heidän sen hetkisiin tuloksiin.
- Kilpailijoiden määrää vähennetään viimeiselle tai viimeisille kierroksille (kutsutaan yleensä nimellä ”cut”).

Molemmissa tapauksissa toimikunnan tulisi luoda uudet peliryhmät ja julkaista ne. Tavallisesti suurimman lyöntituloksen omaavat pelaajat aloittavat ensimmäisenä ja ne pelaajat, joilla on pienin lyöntitulos starttaavat viimeisenä, mutta toimikunta voi päättää myös toisenlaisesta lähtöjärjestyksestä.

Toimikunta voi valita kuinka se järjestää ryhmiin ne pelaajat, joilla on sama tulos. Esimerkiksi toimikunta voi päättää, että tasatuloksissa olevista pelaajista se pelaaja, joka ensimmäisenä on palauttanut tulokorttinsa, lähtee näistä pelaajista viimeisenä seuraavalle kierrokselle.

Jos käytetään kahden tiiauspaikan lähtöjä (esim. puolet pelaajista aloittaa pelin ykköstiiltä ja puolet kymppiiltä), toimikunta voi päättää järjestää peliryhmät siten, että suurimman yhteistuloksen omaavat pelaajat aloittavat pelin viimeisinä toiselta tiiauspaikalta (esim. kymppiiltä) ja pelaajat, joilla on pienin yhteistulos, aloittavat pelin viimeisinä toiselta tiiauspaikalta (esim. ykköstiiltä). Tämä johtaa siihen, että tuloslistalla puolessa välissä olevat ovat niitä, jotka aloittavat pelinsä ensimmäisinä (U-käännös – U-draw).

(2) Poisjäämisten ja hylkäämisten käsittely reikäpelissä

Jos reikäpelissä pelaaja jää pois tai hänet suljetaan kilpailusta ennen ensimmäistä ottelua ja toimikunta ei ole määritellyt kilpailumääräyksissä kuinka tällaisessa tilanteessa menetellään, toimikunnan vaihtoehdot ovat seuraavat:

- Julistaa pelaajan seuraava vastustaja voittajaksi luovutuksella, tai
- Jos pelaaja jää pois kilpailusta ennen ensimmäisen kierroksen otteluaan:
 - » Jos aika sallii, niin tehdä uusi kaavio, tai
 - » Korvata pelaaja toisella pelaajalla jonotus- tai varasijalistalta, tai
 - » Korvata pelaaja ensimmäisellä karsiutuneella pelaajalla, jos pelaajat ovat pelanneet lyöntipelikarsintakilpailun reikäpelikilpailua varten.
- Jos pelaaja jää pois tai hylätään kilpailusta hänen ensimmäisen tai myöhemmän ottelunsa jälkeen, toimikunta voi:
 - » Julistaa pelaajan seuraava vastustaja voittajaksi luovutuksella, tai
 - » Pyytää kaikkia tämän pelaajan reikäpelissä pudottamia pelaajia pelaamaan uusinta pääsemisestä kaavioon poisjääneen pelaajan paikalle.

Jos reikäpelikilpailussa molemmat finalistit hylätään, toimikunta voi päättää, että kilpailulla ei ole voittajaa. Vaihtoehtoisesti toimikunta voi päättää, että välierissä hävinneet pelaajat pelaavat ottelun reikäpelikilpailun voitosta.

Jos pelaaja hylätään reikäpelikilpailussa, pelaaja on oikeutettu saamaan kaikki kilpailussa aiemmin voittamansa palkinnot, esimerkiksi lyöntipelikarsinnan voitto.

(3) Poisjäämisten ja hylkäämisten käsittely lyöntipelissä

Jos pelaaja jää pois tai hänet suljetaan kilpailusta ennen ensimmäistä kilpailukierrosta (esim. myöhästyy lähtöajasta), toimikunta voi korvata pelaajan toisella pelaajalla, joka ei ole vielä kilpailussa mukana (kutsutaan usein vaihto- tai varapelaajaksi), jos sellainen on saapuvilla. Jos pelaaja on jo aloittanut kilpailun, ei häntä tulisi korvata toisella pelaajalla.

(4) Karsinta reikäpelikilpailuun

Kun lyöntipelikilpailua käytetään karsintana reikäpelikilpailuun sekä kaavion tai kaavioiden tekoon, voi toimikunta päättää, että tasatilanteet eri sijalukujen kesken ratkaistaan arvalla tai matemaattisella menetelmällä tai uusinnalla. Kyseinen ratkaisutapa tulisi ilmoittaa kilpailumääräyksissä.

(5) Tasoituksen virheellinen soveltaminen vaikuttaa reikäpelikaavioon

Jos toimikunta soveltaa väärin pelaajan tasoitusta reikäpelikilpailun lyöntipelikarsinnassa ja tämän seurauksena reikäpelikaaviosta tulee virheellinen, toimikunnan tulisi toimia mahdollisimman oikeudenmukaisella tavalla. Toimikunnan tulisi harkita kaavion korjaamista ja niiden pelattujen otteluiden, joihin tämä vaikutti, mitätöintiä.

Jos virhe huomataan toisen reikäpelikierroksen jo alettua, kaavion korjaaminen ei ole enää mahdollista.

7 Kilpailun jälkeen

7A Tasatulosten ratkaiseminen lyöntipelissä

Kun lyöntipelissä kaikki tuloskortit on palautettu, voi toimikunta joutua ratkaisemaan tasatilanteita voittajan ja muista sijojen suhteen. Toimikunnan tulee määritellä menettelytapa kilpailumääräyksissä ennen kilpailun alkua (ks. Osa 5A(6)).

Karsintakilpailussa, jossa tietty määrä pelaajia jatkaa reikäpelivaiheeseen tai joka on karsinta myöhemmin pelattavaan kilpailuun, voi syntyä tarve uusinnalle tai uusinoille, joissa ratkaistaan jatkoon menijät. Toimikunta vastaa näiden järjestämisestä.

(1) Hylkääminen tai luovutus lyöntipelin uusinnassa

Kahden pelaajan kesken pelattavassa lyöntipelin uusinnassa, jos toisen pelaajan tulos hylätään tai hän luovuttaa pelin, ei toisen pelaajan tarvitse pelata reikää tai reikiä loppuun asti voittaakseen uusinnan.

(2) Jotkut pelaajat eivät pelaa lyöntipelin äkkikuolemaratkaisua loppuun asti

Kolmen tai useamman pelaajan kesken pelattavassa lyöntipelin uusinnassa, jos kaikki pelaajat eivät pelaa reikää tai reikiä loppuun asti, niin järjestys, missä pelaajat on hylätty tai he ovat luovuttaneet, määrittelee tarvittaessa uusinnan tuloksen.

7B Tulosten viimeistely

Kuten Osassa 5A(7) kerrotaan, on tärkeää, että toimikunta on määritellyt kilpailumääräyksissä milloin tulokset ovat lopulliset, koska tämä vaikuttaa siihen, kuinka toimikunta käsittelee mahdollisesti pelin jälkeen esiin tulevia sääntötapauksia niin reikä- kuin lyöntipelissä (ks. Sääntö 20).

Toimikunnan tulisi varmistaa, että reikä- ja lyöntipelikilpailussa se hoitaa vastuunsa tulosten viimeistelemisestä kilpailumääräysten mukaisesti. Esimerkiksi:

- Kun ottelun tuloksen katsotaan olevan lopullinen silloin, kun toimikunta kirjaa sen tulostaululle, toimikunnan tulisi varmistaa, että se tehdään mahdollisimman nopeasti.
- Jos on olemassa sääntöihin liittyviä kysymyksiä, jotka voivat vaikuttaa lyöntipelikilpailun tuloksiin, tulee toimikunnan ratkaista nämä, vaikka se viivästyttäisi kilpailun päättymistä ja palkintojen jakoa.

7C Palkintojenjako

Jos kilpailussa on amatööripelaajia, toimikunnan tulee huolehtia, että palkinnot ovat amatöörisääntöjen mukaisia ja amatöörit voivat ottaa niitä vastaan ilman, että he rikkovat amatöörisääntöjä. Toimikuntien tulee tutustua amatöörisääntöihin ja niiden tulkintoihin, jotka löytyvät osoitteesta RandA.org. Seuraavassa jotain rajoitteita:

- Amatöörigolfari ei saa ottaa vastaan rahaa.
- Amatöörigolfari ei saa ottaa vastaan palkintoa tai lahjakorttia, jonka arvo ylittää amatöörisääntöjen suurimman sallitun arvon.
- Amatöörigolfari saa hyväksyä minkä arvoisen tahansa symbolisen palkinnon. Esimerkiksi symbolisesta palkinnosta on palkinto, joka on tehty kullasta, hopeasta, posliinista, lasista tai vastaavasta ja joka on pysyvästi ja selkeästi kaiverrettu, kuten pokaali, mitali tai laatta.
- Amatöörigolfari voi ottaa vastaa minkä tahansa arvoisen palkinnon, myös rahaa, Hole-in-One:sta, joka on tehty golfkierrosta pelattaessa.

7D Kierroksen jälkeen esiintulevat sääntö- ja tulostapaukset

Kun sääntötapaus tuodaan toimikunnan tietoon kilpailun päättymisen jälkeen, lopputulos riippuu tapauksen luonteesta. Jos tapaus on sellainen, missä pelaaja on saattanut toimia sääntöjen mukaan väärin, tulee toimikunnan katsoa Säännöstä 20.2e, pitääkö pelaaja hylätä.

Jos kysymys on toimikunnan hallinnollisesta virheestä, tulee toimikunnan korjata virhe ja julistaa uudet tulokset. Tarvittaessa toimikunnan tulisi hankkia väärin jaetut palkinnot takaisin ja jakaa ne oikeille saajilleen.

Hallinnollisia virheitä ovat:

- Pelaaja on hyväksytty kilpailuun, vaikka hän ei ollut kilpailukelpoinen.
- Pelaajan tulos on laskettu väärin.
- Pelaajan tasoitus on huomioitu väärin tai pelaaja on jätetty pois lopputuloksista.
- Tasatulokset on ratkaistu väärällä menetelmällä.