

Každé družstvo môže mať dvoch poradcov /24.3/, ktorí dávajú rady členom tímu počas súťažného kola, nemôžu však vstupovať na jamkovisko, pokiaľ sa na ňom nachádza lopta člena ich tímu. Jedným poradcom musí byť kapitán družstva, druhým môže byť amatérsky, alebo profesionálny golfista. Jeho meno musí byť oznámené súťažnému výboru pred zahájením činnosti.
Porušenie: Diskvalifikácia družstva.

12 Nosič – Pravidlo 10.3

Hráč môže počas súťažného kola využívať služby nosiča. Nosičom nesmie byť profesionálny hráč golfu. Na podujatiach SKGA Junior Tour môže mať nosič max. 21 rokov, na TON by Rory Sabbatini je nosič povolený len pre hráčov do 10 rokov.

13 Sprevádzanie v mládežníckych súťažiach

V mládežníckych súťažiach SKGA je s výnimkou vážnych prípadov zakázané komunikovať verbálne, či inak nadväzovať kontakt s osobami, ktoré hráčov sprevádzajú. Sprevádzajúce osoby sú povinné udržovať dostatočný odstup od hráčov. Trest za porušenie podmienky je stanovený v podmienkach konkrétnej súťaže.

14 Odovzdanie výsledkových kariet

Výsledková karta je považovaná za odovzdanú, keď hráč opustí obomi nohami priestor určený na odovzdávanie (Scoring Area). Po opustení tohto priestoru sa hráč ku karte už nemôže vrátiť a riešiť žiadne zmeny, ani opravy.

15 Rozhodovanie pri rovnosti výsledkov

Spôsob, akým bude rozhodnuté v prípade rovnosti výsledkov určujú podmienky konkrétnej súťaže.

16 Výsledky súťaže, alebo zápasu

Výsledky súťaže sú oficiálne vyhlásené vyvesením výsledkovej listiny na výsledkovú tabuľu. Výsledok zápasu (hra na jamky) sa stáva oficiálnym jeho zapísaním na oficiálnu výsledkovú tabuľu. Po oficiálnom vyhlásení výsledkov je možné vykonať len zmeny v prípade diskvalifikácie hráča podľa pravidla 20.2e, bod 1, 2.

17 Anti – doping

Hráči sú povinní dodržiavať pravidlá Antidopingovej agentúry Slovenskej republiky.

18 Tréning Pravidlo 5.2

- 18a) V hre na rany, Pravidlo 5.2b je upravené nasledovne: Hráč nesmie trénovať na ihrisku pred a medzi kolami.
18b) V hre na jamky, Pravidlo 5.2b je upravené nasledovne: Hráč nesmie trénovať na ihrisku pred a medzi kolami.

Výnimka: Všetky plochy označené ako cvičné, môže hráč použiť na tréning počas ktoréhokoľvek dňa súťaže.



SLOVENSKÁ GOLFOVÁ ASOCIÁCIA

Podmienky súťaží a miestne pravidlá

Nasledujúce Podmienky súťaží a Miestne pravidlá platia pre

všetky súťaže usporiadané SKGA, pokiaľ nie je stanovené inak.

Tieto všeobecné miestne pravidlá platia pre všetky ihriská, na ktorých sa konajú turnaje SKGA. Lokálne sa dopĺňajú len v prípade špecifických podmienok jednotlivých ihrísk.

Pre plné znenie Miestnych pravidiel navštívte webovú stránku R&A – časť Official Guide to the Rules of Golf effective January 2019.

Porušenie Miestneho pravidla - všeobecný trest (strata jamky v hre na jamky, alebo dve trestné rany v hre na rany).

1 Lopta za hranicami ihriska – Pravidlo 18.2a

- 1a) Lopta je za hranicami ihriska, keď je za akoukoľvek stenou, alebo predmetom, ktorý definuje hranicu ihriska.
1b) Lopta je za hranicami ihriska, keď sa nachádza za bielymi kolíkmi, alebo bielou čiarou.
1c) Ak sú uplatnené vnútorné auty a dôjde k situácii, že aut platí len pre jednu z dvoch jamiek, medzi ktorými vedie, kolík je zo strany jamky, pre ktorú aut neplatí natretý na čierne. Pri hre na tejto jamke je autový kolík považovaný za nepohyblivú zábranu a je možné od neho čerpať beztrestnú úľavu podľa Pravidla 16.1b.

Poznámky:

- Pokiaľ je hranica ihriska označená bielou čiarou, táto samotná je za hranicami ihriska. Lopta je za hranicami ihriska, ak leží celým objemom na čiare, alebo za ňou.
- Pokiaľ je hranica ihriska označená kolíkmi, alebo plotom, hranicu ihriska tvorí spojnicu vnútorných bodov kolíkov, alebo stĺpkov plotu. Lopta je mimo ihriska, ak celým objemom leží za touto spojnicou.
- Šikmé podpery hraničného plotu nie sú objektmi označujúcimi hranicu ihriska.
- Hráč nie je oprávnený čerpať beztrestnú úľavu pri prekážaní objektmi stojacimi za hranicami ihriska, prípadne tvoriacimi hranicu ihriska.

2 Trestné zóny – Pravidlo 17

- 2a) Trestné zóny sú označené žltými, alebo červenými kolíkmi a čiarami. Pokiaľ je trestná zóna ohraničená hranicou ihriska, táto zároveň tvorí aj hranicu trestnej zóny.
2b) Pokiaľ je hráčova lopta nájdená, alebo je známe, či prakticky isté, že skončila v pokoji v červenej farbe označenej trestnej zóne, ktorej okraj posledný raz pretála v bode, kde tento susedí s hranicou ihriska, je možné využiť postrannú úľavu na opačnej strane trestnej zóny, podľa Vzoru miestneho pravidla B - 2.1.

Drop zóny pre trestné zóny

V prípade využitia dropovacích zón, hráč spúšťa loptu s jednou trestnou ranou. Lopta sa musí po spustení dotknúť pôdy v dropovacej zóne a musí v tejto zóne aj ostať.

3 Abnormálne podmienky ihriska (vrátane nepohyblivých zábran) – Pravidlo - 16

3a) Pôda v oprave

- Všetky plochy ohraničené bielymi čiarami (s výnimkou čiar označujúcich hranice ihriska)
- Mraveniská (abnormálne podmienky ihriska, z ktorých je zakázané hrať, prípadne zaujať v nich postoj)
- Plochy vážne poškodené strojmi na údržbu ihriska, či inak
- Francúzske drenáže
- Erózie v pieskových prekážkach
- Okraje trávnatých kobercov a záplat
- Namaľované, alebo iné vzdialenostné značky na krátko strihaných plochách (fervej a nižšie) – z týchto miest nie je možné čerpať beztretnú úľavu v prípade prekážania v zaujatí postoja

3b) Nepohyblivé zábrany

- Cesty s umelým, spevneným povrchom (nie piesok a hlina)
- Cesty pokryté drevnou štiepkou, alebo kôrou (jednotlivé kúsky dreva, či kôry sú voľným prírodným predmetom)
- Okrasné záhony a plochy a všetky z nich vyrastajúce
- Dekoratívne plochy a záhony dotýkajúce sa nepohyblivej zábrany sú jej súčasťou
- Smetné koše, informačné tabule, čističe loptičiek, zabudované lavičky

4 Nepohyblivé zábrany v blízkosti jamkoviska

Vzor miestneho pravidla F-5. Pravidlo platí, pokiaľ sa lopta, aj nepohyblivá zábrana nachádzajú na krátko strihanej ploche (fervej a nižšie) v blízkosti jamkoviska. Doplnkom Pravidla 16.1a, prekážanie nastáva aj vtedy, ak nepohyblivá zábrana leží v smere hráčovej hry a nachádza sa maximálne dve dĺžky palice od okraja jamkoviska a lopta maximálne dve dĺžky palice od nej.

5 Drôty trvalého elektrického vedenia

Pri zasiahnutí drôtov, prípadne káblov elektrického vedenia, ale aj stĺpov a stožiarov nesúcich toto vedenie, hráč musí svoju ranu zrušiť a opakovať z pôvodného miesta podľa Pravidla 14.6.

6 Integrovaná súčasť ihriska

Od nasledujúcich objektov nie je úľava povolená:

- 6a) Podkladové textilie v pieskových prekážkach, pokiaľ sú na svojom pôvodnom mieste.
- 6b) Drôty, káble, obalovací materiál a iné materiály tesne priliehajúce ku stromom, prípadne iným trvalo stojacim objektom
- 6c) Umelo vybudované steny a opory v tretných zónach.

7 Lopta a palice

- 7a) Zoznam schválených hláv driverov: Vzor miestneho pravidla G-1. Treťou za použitie neschválenej palice je diskvalifikácia
- 7b) Zoznam schválených lôpt: Vzor miestneho pravidla G-3
Porušenie týchto miestnych pravidiel znamená diskvalifikáciu
Poznámka: zoznam schválených lôpt a palíc nájdete na www.randa.org

8 Tempo hry Pravidlo 5.6

Súťažný výbor zverejní časový plán na odohratie súťažného kola na oficiálne nástenke podujatia. Pokiaľ bude skupina v omeškaní oproti predchádzajúcej viac, ako jeden štartovací interval, môže byť hráčom v skupine meraný čas prípravy na hru. Maximálny povolený čas na odohratie rany je 40 sek. Extra čas 10 sek. získa hráč pokiaľ ako prvý odpaľuje na PAR 3 jamke, pri prihrávke na jamkovisku, chippe a putte.

Meranie začína vo chvíli, kedy hráč pristúpi k svojej lopte, je na rade hrať a nič mu neprekáža v hre. Na jamkovisku má hráč navyše čas na povolené opravy poškodení jamkoviska, odstránenie voľných prírodných predmetov, zdvihnutie, očistenie a vrátenie svojej lopty. Správne tempo hry zahŕňa aj presuny medzi jamkami a údermi. Pri presunoch nesmie dochádzať k neodôvodnenému zdržiavaniu. Hráčom v pomalších skupinách je odporúčané púšťať rýchlejšie skupiny pred seba (napr. pri hľadaní lopty, čakani na rozhodcu a pod.). Rovnako je odporúčané hrať aj mimo poradia hráčovi, ktorý je pripravený na hru (Ready golf). Ak je však na hru pripravený hráč, ktorý je na rade (ďalej od jamky), tento hráč má prednosť. Hráč nemusí byť upozornený, že mu je meraný čas prípravy na úder. Je možné merať čas na prípravu všetkým hráčom v skupine, alebo len niektorým hráčom zo skupiny.

TRÉSTY PRI NEDODRŽANÍ TEMPA HRY:

1. Ústne napomenutie rozhodcom
2. Jedna tretná rana/strata jamky
3. Ďalšie dve tretné rany/strata ďalšej jamky
4. Diskvalifikácia

9 Prerušenie, obnovenie hry Pravidlo 5.7

Pokiaľ je hra prerušená Súťažným výborom z dôvodu nebezpečnej situácie, hráči nesmú pokračovať v hre, pokiaľ nie je hra oficiálne obnovená. Pokiaľ hráč okamžite nepreruší hru, je diskvalifikovaný. Hráč môže označiť polohu lopty a zdvihnúť ju, pokiaľ je v momente prerušenia v jej blízkosti. Môže však loptu aj nechať na mieste. Signálom na okamžité prerušenie hry z dôvodu nebezpečnej situácie je dlhý zvukový signál.

Okamžité prerušenie: jeden dlhý zvukový signál.

Prerušenie hry: tri po sebe idúce zvukové signály, opakovane.

Obnovenie hry: dva po sebe idúce zvukové signály, opakovane.

Poznámka: Hráč môže sám prerušiť hru, ak sa cíti ohrozený (napr. blesky).

Pozri Pravidlo 5.7

10 Doprava

Hráči sa behom stanoveného kola nesmú žiadnym spôsobom na ničom vozí. Pokiaľ je v súťaži otvorená kategória Masters (65+), hráči v tejto kategórii majú možnosť využiť golfové autička.

11 Súťaž družstiev – Pravidlo 24

Kždé družstvo môže menovať kapitána tímu, ktorý ho vedie a robí rozhodnutia v mene družstva. Kapitán družstva môže byť súčasne hráčom družstva v súťaži /24.3/. Kapitánom družstva nesmie byť profesionálny hráč. Kapitán sa po ihrisku musí pohybovať peši. **Porušenie: Diskvalifikácia družstva.**