

Helyi Szabályok

[A] JÁTÉKTÉREN KÍVÜLI TERÜLETEK

A-1 Játéktéren kívüli terület

- A pálya egészén a kerítésen túli területek pályahatáron kívüli területnek számítanak. (18.2 szabály)
- A 14. szakasz végén a kerítés meghosszabbításában, illetve a 17. szakasz jobb és baloldalán fehér karók vagy fehér festett vonalak jelölik a határon kívüli területet.

[B] BÜNTETŐ TERÜLETEK

B-1 Büntető területek meghatározása

- Jelölésük: sárga, illetve piros karókkal vagy azonos színű festett vonalakkal
- A 15 szakasz jobb és bal oldalán piros karók zöld fejjel „NO PLAY” zónát jelölnek. A labdáért be lehet menni, de azt onnan megjátszani tilos, még abban az esetben is ha a „NO PLAY” zóna csak a játékos beállítását vagy lendítési területét érinti. A labdát a büntető terület szabályai szerint kell megjátszani – 17.1 szerinti könnyítés kötelező!

[E] KÜLÖNLEGES KÖNNYÍTÉSEK

E-1 Ejtési területek, Dropping zónák:

- A 15-ös szakaszon lévő büntető területhez ejtési zóna van kijelölve. Ha a labda a büntető területen van, beleértve azt is, ha tény vagy biztos, hogy ott veszett el, a játékos egy büntető ütésért a következő könnyítési lehetőségekkel élhet: vagy könnyíti a 17.1 szabály szerint, vagy extra lehetőségként labdát ejthet a kijelölt ejtési zónában, amennyiben a játékos nem tud szabályosan, nem közelebb a zászlóhoz labdát ejteni. A Dropping Zóna (DZ)teljes terjedelmében 14.3 szerinti könnyítési terület.

E-11 Felsővezeték által eltérített labda:

- Ha a játékos a 14. szakaszon eltalálja a felsővezetékét, az ütés érvénytelen, és a labdát, vagy egy új labdát, büntetőütés nélkül újra kell játszania az eredeti ütés helyéről. (14.6 szabály)

[F] RENDELLENES PÁLYAVISZONYOK

F-1 Rendellenes körülmények meghatározása

- A rendellenes pályaviszonyokat kék karók és/vagy fehér körbe festés jelzi. (16. szabály)
- Az általános területen található öntöző rendszer alkatrészei, illetve a távolságjelző karók mozdíthatatlan akadálynak minősülnek. A fairway-ek szélein található távolságjelző karók a green elejének közepétől mérik a távolságot, tilos őket kihúzni vagy elmozdítani.
Távolság jelölések: 100 m – fehér karón 1 piros csíkkal, 200 m – fehér karón 2 piros csíkkal,
- Az elütők melletti (jelölés nélküli) virágágyások, rendellenes pályaviszonynak minősülnek, ahonnan tilos a játék. Ha a játékos labdája ezen a területen fekszik, vagy ha érinti a játékos beállítását vagy szándékolt lendítésének területét, a játékosnak könnyítést kell igénybe vennie!
- Az 5. szakasz végén lévő ház, valamint a 13-as szakaszon lévő magasles is mozdíthatatlan akadálynak minősül
- Amennyiben a rendellenes pályaviszony zavarja a játékos beállítását vagy szándékolt lendítésének területét, abban az esetben a 16.1-es szabály értelmében a játékos büntetés nélküli könnyítést vehet igénybe

F-23 Ideiglenes mozdíthatatlan akadályok

- Ideiglenes mozdíthatatlan akadályok (TIO)- A pályán bárhol kihelyezett reklámtáblák, zászlók, molinók ideiglenes mozdíthatatlan akadályok. A zavaró hatás akkor is fennáll, ha a TIO a labda és a lyuk között van, és a játékos ütésvonalában áll.

A játékos akkor is igénybe veheti a könnyítést, ha a TIO maga játékhatáron kívül van. Ha a labda a játéktéren van, a legközelebbi könnyítési pont az, (a) amely nincs közelebb a lyukhoz, (b) a zavar már nem áll fenn, és (c) nincs akadályban vagy a célterületen.

[J] A JÁTÉK FELFÜGGESZTÉSE

J-1 A játék leállítása és újraindítása

- A játék felfüggesztésére, illetve folytatására használt jelzések.
 - 1 hosszú kürtjel: a játék azonnali felfüggesztése vész helyzetben.
 - 3 egymás utáni kürtjel, ismételve: normál felfüggesztés.
 - 2 rövid kürtjel, ismételve: a játék folytatása mindkét esetben.
- Versenyen a játék felfüggesztéséről az MGSZ Versenyszabályzat 18. pontja rendelkezik.
- A legközelebbi menedékhelyeket, gyülekezési pontokat és a menekülési útvonalakat a klubház hirdető tábláján kifüggesztett kiürítési terv tartalmazza

[K] A JÁTÉK TEMPÓJA

K-2 A játék tempója stroke play versenyen

- A Versenybizottság a szakasz hosszától és nehézségétől függően minden szakaszra előírt játékidőt állapít meg, továbbá az előírt körhöz megszabott összjátékidőt. Egy csoport akkor tartja a pozícióját, ha a kör során nem lépi túl a befejezett szakaszokra előírt játékidőt és/vagy nem marad le az öt megelőző flight-tól.
- A szintidő 18 szakaszon 4 óra 30 perc
- A játék tempójáról, a pozícióból kiesett csoportok kezeléséről, a lassú játék büntetéséről az MGSZ Versenyszabályzat 17. pontja rendelkezik

K-3 A játék tempója stableford versenyen

- U.a.m. K-2. Eltérés: A büntető pontokat a kör összesített eredményéből kell levonni. Az MGSZ Versenyszabályzat 17. hatályos

K-5 Enyhített büntetések

- A lassú játék büntetése: első alkalommal szóbeli figyelmeztetés, a második alkalommal 1 ütés, a harmadik alkalommal 2 ütés a második alkalommal kapott büntetésen felül, a negyedik alkalommal kizárás. Az MGSZ Versenyszabályzat 17. hatályos.

Távolságmérő használata:

- A távolságmérő eszköz használata engedélyezett, de az nem járhat indokolatlan idővesztéssel!
- A játékos távolságmérő eszközzel csak a távolságról szerezhet információt. Ha az előírt kör folyamán a játékos a távolságmérő olyan egyéb funkcióját használja, amely más paramétereket is képes megbecsülni vagy megmérni és azok befolyásolhatják a játékát, (mint pl. lejtés, szélesség, hőmérséklet stb.) akkor a játékos ezzel megsérti a 4-3. szabályt. Ennek büntetése az első esetben 2 ütés, a második esetben kizárás!

Általános büntetés a Helyi Szabály megsértéséért: általános büntetés

Match Play - szakaszvesztés; Stroke Play – két ütés