

## **[A] JÁTEKTÉREN KÍVÜLI TERÜLETEK**

### **A-1 Játéktéren kívüli terület**

A pálya kerítésén túl minden, valamint a pályán fehér karókkal vagy festett vonallal körülhatárolt terület.

- Ha a kerítésen belül fehér karó is van, akkor a pályahatárt a karók vonala jelzi.

### **A-4 Belső játékon kívüli területek**

- Kizárólag a 18-as szakasz lejátszása során a szakasztól jobbra elterülő pályarész játékon kívüli terület, távolsági korlát nélkül az elütőtől a büntető területig. A 18-as szakaszcól e területre játszott labda esetén a 18.2b szerint kell eljárni. Bármely más szakasz lejátszásakor ugyanez a terület rendes játékrész. A határvonalat fekete/fehér karósor jelzi, amelyek a 18-as szakasz felől fix határjelzők, a 17-es szakasz felől mozdíthatatlan akadályok és nem jelölnek határon kívüli területet. A karósor végén a terület határát az utolsó két karó vonalának meghosszabbítása képezi.

## **[B] BÜNTETŐ TERÜLETEK**

### **B-1 Büntető területek meghatározása**

- A pályán csak piros büntető területek vannak, karókkal jelezve.
- A játéktól elzárt büntető területeket zöld fejű karók jelzik.

## **[E] KÜLÖNLEGES KÖNNYÍTÉSEK**

### **E-1 Ejtési területek**

- Az 1-es, 3-as szakasz green mögött 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 könnyít a 17.1 szabály szerint, vagy extra lehetőségként labdát ejtethet a kijelölt ejtési zónában, amely teljes terjedelmében 14.3 szerinti könnyítési terület.

### **E-8 Tilos zónák**

- Az 1, 2, 3, 9, 10 és 11-es szakaszokat szegélyező piros büntető területek teljes terjedelmükben játéktól elzárt zónák, melyeket zöld fejű piros karók jeleznek. A területről a játék tilos akkor is, ha csak a beállítás van a területen belül, a labda azon kívül van. A tilos zónából a 17.1e szabály szerint kötelező könnyítést igénybe venni. A területre a belépés szabad, csak a játék tilos.

## **[F] RENDELLENES PÁLYAVISZONYOK**

### **F-1 Rendellenes körülmények meghatározása**

- A rendellenes pályaviszonyokat kék karók vagy fehér festékekkel fújtt vonalak jelzik.
- Az általános területen lévő footgolf lyukak mozdíthatatlan akadályok, melyekre a 16.1 szerinti könnyítések érvényesek. A lyukban lévő vas zászlórúd mozdítható akadály, amire a 15.2 szerinti könnyítések vonatkoznak.

Megjegyzés: Definíció szerint az utak és ösvények mesterségesen burkolt felülete vagy szegélye mozdíthatatlan akadály. A földutak, kitaposott ösvények, traktornyomok, kocsik keréknyoma a pálya szerves része, ahonnan a labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik a 9.1 szerint.

### **F-23 Ideiglenes mozdíthatatlan akadályok**

- A pályán bárhol kihelyezett reklámtáblák, zászlók, molinók ideiglenes mozdíthatatlan akadályok.
- Az R&A Model F-23 helyi szabály minta hatályos.

Megjegyzés1: A zavaró hatás akkor is fennáll, ha a TIO a labda és a lyuk között van, és a játékos ütésvonalában áll.

Megjegyzés2: A játékos akkor is igénybe veheti a könnyítést, ha a TIO maga játékhátáron 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) ugyanazon a pályaterületen van, amelyen a labda eredetileg volt.

## **[G] ESZKÖZHASZNÁLAT KORLÁTOZÁSA**

### **G-7 Bizonyos cipők tilalma**

- A pályán csak soft spike cipők használata megengedett.

**A Magyar Golf Club által 2019. május 5. után rendezett versenyekre az alábbi  
Helyi Szabályok érvényesek, melyek felülírnak minden korábban megjelent Helyi Szabályt.**

---

**[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 vészhelyzetben. 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 menekülési útvonalakat a klubház hirdető tábláján kifüggesztett kiürítési terv tartalmazza.

**[K] A JÁTÉK TEMPÓJA**

**K-1 A versenykör szintideje**

- 18 szakaszon 4:30 óra.

**K-2 A játék tempója stroke play versenyen**

- 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 eredményéből kell levonni.

**K-5 Enyhített büntetések**

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

X-X-X