



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 spojnica vnútorných bodov kolíkov, alebo stĺpikov plota. Lopta je mimo ihriska, ak celým objemom leží za touto spojnicou.
- Šikmé podpory hraničného plota 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 prešla v mieste, 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 beztrestnú 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 (samostatne, mimo cesty ležiace kúsky dreva, či kôry sú voľným prírodným predmetom)
- Okrasné záhony
- Dekoratívne plochy a záhony dotýkajúce sa nepohyblivej zábrany sú jej súčasťou
- Smetné koše, informačné tabule, čističe loptičiek, zabudované lavičky

3c) Zaborená lopta

Pravidlo 16.3 je upravené týmto spôsobom: beztrestná úľava nie je povolená pre loptu zaborenú v trávinatej stene nad okrajom pieskovej prekážky.

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, hráč musí svoju ranu zrušiť a opakovať z pôvodného miesta podľa Pravidla 14.6.

UPOZORNENIE: Pokiaľ hráč zasiahne stĺpy vedenia, alebo inú jeho časť, ktoré je priamo spojená so zemou, alebo z nej vychádza, rana sa nesmie opakovať a hráč hrá loptu ako leží, prípadne uplatní úľavu od nepohyblivej zábrany, ak to podmienky umožnia a vyžadujú.

6 Integrálna súčasť ihriska

Od nasledujúcich objektov nie je úľava povolená:

- 6a) Podkladové textílie 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 trestných zónach.

7 Lopty a palice

7a) Zoznam schválených hláv driverov: Vzor miestneho pravidla G-1. Trestom 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 Prístroje na meranie vzdialenosti Pravidlo - 4.3

Hráč môže v priebehu kola použiť prístroje na meranie vzdialenosti, prípadne iné zariadenie za účelom získania informácie o vzdialenosti a smere (svetové strany). Môže tiež sledovať aktuálnu predpoveď počasia a údaje o vlhkosti vzduchu. Akékoľvek iné informácie, napr. meranie sklonu, či aktuálnej rýchlosti vetra (meraním špeciálnym prístrojom, nie na základe predpovede pre danú oblasť) sú porušením pravidiel.

TREST ZA PORUŠENIE MIESTNEHO PRAVIDLA:

Hra na rany: dve trestné rany

Hra na jamky: strata jamky

9 Tempo hry Pravidlo 5.6

Súťažný výbor zverejní časový plán na odohratie súťažného kola na oficiálnej 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. 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, čakaní 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.

TRESTY PRI NEDODRŽANÍ TEMPA HRY:

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

10 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

11 Doprava

Hráči sa behom stanoveného kola nesmú žiadnym spôsobom na ničom voziť, s výnimkou prípadov schválených Súťažným výborom. Pokiaľ je v súťaži otvorená kategória Masters (65+), hráči v tejto kategórii majú možnosť využiť golfové autíčka.

12 Súťaže družstiev – Pravidlo 24

Každé 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/. Kapitán družstva môže byť aj profesionálny hráč, po ihrisku sa musí pohybovať peši.

Každé družstvo môže určiť poradcu /24.3/, ktorý dáva rady členom tímu počas súťažného kola, nemôže však vstupovať na jamkovisko a robiť členom družstva nosiča. Poradcom môže byť kapitán družstva, tréner alebo iný člen družstva hrajúci v súťaži, jeho meno musí byť oznámené súťažnému výboru pred zahájením činnosti a počas súťaže sa môže meniť. Pokiaľ je poradcom hrajúci kapitán alebo iný člen družstva hrajúci súťaž, platia pre neho obmedzenia ohľadne poskytovania rád počas hry súťažného kola podľa pravidla 10.2a.

12 Nosič – Pravidlo 10.3

Hráč môže počas súťažného kola využívať služby nosiča. Nosičom nesmie byť profesionálny hráč golfu. Na podujatiach SKGA Junior Tour je nosič zakázaný všeobecne, na Túre olympijských nádejí je 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 udržiavať dostatočný odstup od hráčov. Trest za porušenie podmienky je rovnaký ako pri tempe hry.

15 Odovzdanie výsledkových kariet

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

16 Rozhodovanie pri rovnosti výsledkov

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

17 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

18 Anti – doping

Hráči sú povinní dodržiavať pravidlá Antidopingovej agentúry Slovenskej republiky.

19 Tréning Pravidlo 5.2

11a) V hre na rany, Pravidlo 5.2b je upravené nasledovne: Hráč nesmie trénovať na ihrisku pred a medzi kolami.

11b) 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.

