

## LOKALNA PRAVILA IN TEKMOVALNI POGOJI GZS 2023

Golf zveza Slovenije objavlja lokalna pravila in tekmovalne pogoje, skupaj z morebitnimi dodatki, ki bodo v uporabi na vseh tekmovanjih pod okriljem GZS v letu 2023.

Kjer ni drugače navedeno, je kazen za kršitev lokalnega pravila – SPLOŠNA KAZEN (izguba luknje v Match Play-u oziroma dva kazenska udarca v seštevni igri).

### 1. OUT (PRAVILO 18.2)

- a) Ko je meja določena z zidom, je žogica v out-u, ko leži preko zidu, ki označuje mejo igrišča.

### 2. OBMOČJA S KAZNIJO (PRAVILO 17)

- a) Ko se območje s kaznijo razteza do meje igrišča, se območje s kaznijo razširi tako, da rob območja s kaznijo sovpada z mejo igrišča.
- b) Ko je znano ali skoraj gotovo, da se je igralčeva žogica umirila na območju s kaznijo in je zadnjič prečkala rob takega območja na točki, kjer ta rob sovpada z mejo igrišča, je dovoljena olajšava na nasprotni strani. Velja lokalno pravilo B-2.1.

### Drop cone za območja s kaznijo

Ko obstaja drop cona za določeno območje s kaznijo, je to dodatna možnost olajšave s kaznijo enega udarca. Celotna drop cona je območje za olajšavo. Žogica mora biti dropana na tako območje in obležati znotraj območja za olajšavo.

### 3. NENORMALNO STANJE IGRIŠČA (VKLJUČUJE TUDI NEPREMIČNE ZAPREKE) (PRAVILO 16)

#### a) Tla v popravilu

- 1) Vsako območje obkroženo s polno ali prekinjeno črto bele barve..
- 2) Vsako območje, kjer so tla poškodovana (npr. kolesnice) in ki ga je za nenormalno razglasil sodnik.
- 3) Drenažni kanal napolnjen s kamenjem.
- 4) Spoji položene travne ruše. Velja lokalno pravilo F-7.
- 5) Barvne črte ali pike na zelenici ali na splošnem območju, košenem na višino fairwaya ali nižje, se smatrajo za tla v popravilu. Možna je olajšava po pravilu 16.1.
- 6) Motnja ne obstaja, če črte ali pike motijo igralca le pri postavitvi.

#### b) Nepremične zapreke

- 1) Območje, obkroženo z belo črto, znotraj katerega se nahaja nepremična zapreka, se smatra kot skupno območje nenormalnega stanja igrišča.
- 2) Urejene površine z rastlinami, obkrožene z nepremično zapreko, se skupaj smatrajo kot nenormalno stanje igrišča.
- 3) Zavarovana travna ruša.
- 4) Poti in ceste prekrite s koščki lesa (zastirka). Posamezni koščki so nepritrjeni delci.
- 5) Nepremične zapreke v bližini zelenice. Velja lokalno pravilo F-5.

### c) Zarita žogica

Pravilo 16.3 se spremeni na način:

Ni olajšave za zarito žogico v steni ali robu bunkerja.

## 4. SESTAVNI DELI IGRIŠČA

Sledeči predmeti so sestavni deli igrišča, od katerih olajšava ni dovoljena:

- (a) Obloga bunkerja, ko je v prvotnem položaju.
- (b) Žice, kabli, ovoji in drugi predmeti, ki so tesno pritrjeni na drevo ali drug fiksen objekt.
- (c) Podporni zidovi ali stebrišča, ki so na območju s kaznijo.

## 5. ZAČASNE NEPREMIČNE ZAPREKE

Lokalno pravilo F-23 z vsemi dodatki in spremembami, ki jih objavi tekmovalna komisija.

## 6. MENJAVA PALICE, KI SE JE ZLOMILA ALI BISTVENO POŠKODOVALA

Velja lokalno pravilo G-9.

## 7. PALICE IN ŽOGICE

- a) Seznam dovoljenih glav driverjev: Velja lokalno pravilo G-1.  
Kazen za udarec izveden s palico v nasprotju z lokalnim pravilom: **DISKVALIFIKACIJA**.
- b) Seznam dovoljenih zarez in gravur na železih: Velja lokalno pravilo G-2.  
Kazen za udarec izveden s palico v nasprotju z lokalnim pravilom: **DISKVALIFIKACIJA**.
- c) Seznam dovoljenih žogic: Velja lokalno pravilo G-3.  
Kazen za udarec izveden z žogico v nasprotju z lokalnim pravilom: **DISKVALIFIKACIJA**. OPOMBA : Seznam dovoljenih palic in žogic je dosegljiv na [www.randa.org](http://www.randa.org).

## 8. HITROST IGRANJA (PRAVILO 5.6B)

### a) Dovoljeni čas

Za vsako luknjo je določen maksimalni dovoljen čas, na osnovi dolžine in težavnosti luknje. Maksimalni dovoljen čas za 18 lukenj bo objavljen pred začetkom igre.

### Definicija »Izven pozicije«

Prva skupina in vsaka skupina po startnem intervalu je izven pozicije, če njen skupni čas presega maksimalni dovoljeni čas za število odigranih lukenj. Vsaka naslednja skupina je izven pozicije, če je njen zaostanek za skupino pred njo večji od startnega intervala.

### b) Postopek, ko je skupina izven pozicije

- i. Skupina, ki je izven pozicije bo opozorjena naj pospeši igranje.
- ii. Če se skupina ne vrne v pozicijo in je sprejeta odločitev, da se bo meril čas, bodo vsi igralci opozorjeni, da so izven pozicije in, da bodo podvrženi merjenju časa.

- iii. Največji dovoljeni čas za posamezni udarec je 40 sekund, 10 dodatnih sekund pa je dovoljenih igralcu, ki igra prvi v naslednjih primerih:
- začetni udarec na paru 3
  - drugi udarec na parih 4 ali 5
  - tretji udarec na paru 5
  - udarec (čip) v bližini zelenice
  - udarec, ko žogica leži na zelenici.

Merjenje časa bo pričelo potem, ko je igralec imel dovolj časa, da pride do svoje žogice, je na vrsti za igranje in lahko nemoteno odigra.

Na zelenici se merjenje časa začne potem, ko je imel igralec dovolj časa za dvig, čiščenje in ponovno polaganje žogice, za popravilo poškodb zelenice in odstranitev nepritrjenih delcev z linije igranja. Čas porabljen za ogled linije igranja (pata) z vseh strani in čas za poravnavo žogice, bo upoštevan kot porabljeni čas za naslednji udarec.

- vi. Merjenje časa preneha, ko se skupina vrne v pozicijo, o čemer bodo obveščeni vsi igralci v skupini.

Opomba: V nekaterih okoliščinah se lahko meri čas samo enemu ali dvema igralcema v skupini namesto vsem igralcem v skupini.

Kazen za kršitev tega pravila: »Prekoračeni čas« se prenaša naprej preko celotnega tekmovanja v seštevni igri. Če igralec dobi »prekoračeni čas« v prvem krogu (opozorilo), bo naslednji »prekoračeni čas« v istem ali enem od naslednjih krogov kaznovan z enim kazenskim udarcem, nato z dvema in nato z DISKVALIFIKACIJO.

V Match Play-u se »prekoračeni časi« upoštevajo le znotraj iste runde (18 ali 36 lukenj).

<b>Prva prekoračitev</b>	Sodnik igralca opozori, da bo pri naslednji prekoračitvi kaznovan.	
	<b>Seštevna igra</b>	<b>Match Play</b>
<b>Druga prekoračitev</b>	Kazen enega udarca	Kazen enega udarca
<b>Tretja prekoračitev</b>	Dodatna kazen dveh udarcev	Izguba luknje
<b>Četrta prekoračitev</b>	<b>Diskvalifikacija</b>	<b>Diskvalifikacija</b>

#### c) Pretirano dolg porabljeni čas za udarec

Če sodnik opazi, da je igralec porabil za udarec več kot 120 sekund, bo igralca opozoril na pretirano dolg porabljeni čas in mu izrekel opozorilo, naj pospeši igranje. Prav tako bo opozorjen, da je lahko podvržen merjenju časa, čeprav skupina ni izven pozicije.

## 9. PREKINITEV IGRANJA (PRAVILO 5.7)

Za prekinitve igranja in ponovni pričetek igranja se bodo uporabljali sledeči signali:

- takojšnja prekinitve zaradi nevarnosti – dolgi signal s trobljo ali sireno
- prekinitve brez nevarnosti (mrak) – trije kratki, zaporedni signali
- ponovni pričetek igranja – dva kratka, zaporedna signala.

Opomba : Ko je igra prekinjena zaradi nevarnosti, so zaprte tudi vse vadbene površine.

## 10. VADBA (PRAVILO 5.2)

Vse vadbene površine (območja) znotraj meja igrišča se lahko uporabljajo za vadbo vse dni tekmovanja.

## 11. TRANSPORT

Med igranjem kroga ne sme igralec, niti njegov kedi uporabljati kakršnegakoli motoriziranega prevoznega sredstva, razen tistih, ki jih odobri tekmovalna komisija.

Prav tako lahko igralec, ki bo, ali je pravkar igral po pravilu udarca in razdalje, uporabi motorizirani transport. V ostalih primerih igralec dobi splošno kazen za vsako luknjo, kjer je kršil določilo. Če pride do kršitve med dvema luknjama, dobi kazen na naslednji luknji.

## 12. VODJE EKIP IN NASVETI V EKIPNIH TEKMOVANJIH

### a) Vodje ekip (pravilo 24.3)

Vsaka ekipa mora imenovati vodjo ekipe, ki mora biti amater v skladu s pravili amaterskega statusa odobrenimi s strani R&A in USGA.

Kazen za kršitev lokalnega pravila: **diskvalifikacija ekipe**.

Postopek, ko ekipa ni imenovala vodje ekipe: Za vodjo ekipe bo imenovan igralec, čigar priimek je prvi po abecednem redu.

### b) Nasveti (pravilo 24.4)

Vsaka ekipa lahko imenuje dva svetovalca, ki lahko svetujeta vsem članom ekipe. Prvi mora biti vodja ekipe (glej 13.a), drugi je lahko profesionalni igralec ali amater.

Svetovalec se mora identificirati pri tekmovalni komisiji pred pričetkom tekmovanja. Svetovalec ne sme stopiti na zelenico, ko je žogica igralca njegove ekipe na tej zelenici.

Kazen za kršitev tega pravila: Splošna kazen.

## 13. PRAVICA DO UDELEŽBE

Igralci morajo izpolnjevati zahteve navedene v tekmovalnih pogojih za posamezno tekmovanje.

## 14. PREPOVED DOPINGA

Igralci ne smejo zaužiti nobenih substanc, s katerimi bi povečali svojo učinkovitost. Seznam prepovedanih substanc izdaja WADA . Vsak igralec, ki krši ta tekmovalni pogoj, ali zavrne testiranje, je lahko diskvalificiran.

## 15. ODDAJA ŠTEVNE KARTICE

Šteje se, da je igralec oddal števno kartico, ko igralec zapusti prostor ali območje, določeno za oddajo števnih kartic (Scoring area).

#### **16. ENAK REZULTAT**

Način določanja zmagovalca v primeru enakega rezultata je določen v tekmovalnih pogojih.

#### **17. OBJAVA REZULTATOV – ZAKLJUČEK TEKMOVANJA**

##### **a) Match play**

Rezultat tekme (match-a) je uraden, čim je oddan tekmovalni komisiji.

##### **b) Seštevna igra**

Ko je nagrada podeljena zmagovalcu, je rezultat uradno objavljen in tekmovanje je zaključeno.

#### **18. PRIMERNO VEDENJE**

Igralci, vodje ekip in svetovalci se morajo ves čas obnašati disciplinirano, spoštljivo in športno do ostalih udeležencev. Vsako neprimerno vedenje je lahko obravnavano pred disciplinsko komisijo GZS in podvrženo sankcijam.