

Espoo Golf (EGS ja GG) – PAIKALLISSÄÄNNÖT 2024

1 Kentän ulkorajat

- **EGS:** Väyliä 1 ja 18 välissä olevat tolpat ovat ulkorajan merkkejä pelattaessa väylää 1. Muita väyliä pelattaessa ne ovat kiinteitä haittoja. Out-linja jatkuu kahden viimeisen paalun (paalut lähellä toisiaan) linjassa eteenpäin suunnilleen 18. keltaisen tiiusalueen oikeaa reunaa kohden.
- **GG:**
 - Väylän 3 oikealla oleva suoja-aita
 - Väyliä 3 ja 4 välissä olevat tolpat ovat ulkorajan merkkejä pelattaessa väylää 3. Muita väyliä pelattaessa ne ovat kiinteitä haittoja

2 Kunnostettavat alueet

- Sinisin paaluin merkityt alueet
- **GG:** sinisellä paalulla merkityt istutukset
- Valkoisella tai sinisellä maalilla ympäröidyt alueet
- Yleisellä pelialueella ja hiekkaesteissä olevat syvät veden valumaurat
- Sepelillä tai hiekalla päällystetyt pintasalaajat
- Bunkkereissa olevat vahingot, jotka ovat selvästi aiheutuneet eläinten kavioista tai sorkista. Mutta haittaamista ei ole, jos vahinko haittaa ainoastaan pelaajan lyöntiasentoa
- Bunkkerit, jotka on merkitty sinisellä paalulla, ovat kokonaisuudessaan kunnostettavaa aluetta (vapautuminen bunkkerin ulkopuolelle)

3 Kiinteät haitat

- Kaikki yleisellä pelialueella olevat päällystetyt (myös hiekka- ja sorapäällysteiset) tiet ja polut ovat kiinteitä haittoja. Päällystämättömät tiet ja polut ovat kentän olennaisia rakenteita
- Kaikki mittamerkit kentällä. Merkin poistaminen on kielletty
- **GG:** pelattaessa väylää 14, mikäli 15. teen vieressä oleva suoja-aita jää pelaajan peliinjalalle, pelaaja voi vapautua pudottamalla pallo rangaistuksesta aidan vieressä olevalle pudotusalueelle (DZ).

4 Kiinteät haitat lähellä viheriötä

- Kiinteästä haitasta saa vapautua Säännön 16.1 mukaisesti. Pelaajalla on käytössään myös seuraavat vapautumisvaihtoehdot, kun kiinteät haitat ovat lähellä viheriötä ja pelaajan peliinjalalla:
 - Pallon ollessa yleisellä pelialueella: Pelaaja voi vapautua Säännön 16.1b nojalla, kun kiinteä haitta on peliinjalalla ja kun se on enintään kahden mailanmitan etäisyydellä viheriöstä ja enintään kahden mailanmitan etäisyydellä pallosta. Vapautumista ei sallita, jos pelaaja valitsee pelilinjan, joka on selkeästi epätarkoituksenmukainen

5. Estealueiden pudottamisalueet (DZ)

- Pallon ollessa estealueella tai kun tiedetään tai on käytännössä varmaa, että pallo, jota ei ole löydetty, on estealueella, on pelaajalla yhden lyönnin rangaistuksella käytössään seuraavat vaihtoehdot:
 - Vapautua Säännön 17.1 mukaisesti, tai
 - Mikäli estealueelle on määritelty pudottamisalue, ylimääräisenä vaihtoehtona pudottaa alkuperäinen tai muu pallo pudottamisalueelle, joka on merkitty "Drop Zone"-kyltillä. Pudottamisalue on vapautumisalue Säännön 14.3 mukaisesti. Pudotetun pallon täytyy pudota ja jäädä pudotusalueelle

6. Varapallon lyöminen EGS:n väylällä 15 (Mallipaikallissääntö B-3)

- Jos pelaaja ei tiedä, onko hänen pallonsa keltaisella estealueella EGS:n väylällä 15, pelaaja voi pelata varapallon säännön 18.3 mukaisesti, jota on muokattu seuraavasti:
- Pelatessaan varapalloa pelaaja voi käyttää lyönti ja lyöntimatka-vapautusta (sääntö 17.1.d(1) tai linjassa taaksepäin-vapautusta (sääntö 17.1d(2))
- Pelaajan pelattua tämän säännön mukaisesti varapallon, ei hän voi enää käyttää muita säännön 17.1 mukaisia vaihtoehtoja suhteessa alkuperäiseen palloon. Päätettäessä milloin varapallosta tulee pelaajan pelissä oleva pallo tai milloin se pitää tai voidaan hylätä, Säännöt 18.3c(2) ja 18.3c(2) ovat voimassa, paitsi kun alkuperäinen pallo löytyy estealueelta kolmen minuutin etsinnän aikana. Pelaaja voi valita joko:
 - Jatkamisen alkuperäiselle estealueella olevalla pallolla, jolloin varapalloa ei saa enää pelata tai
 - Jatkamisen pelatulla varapallolla

7. Sähköjohdot kentällä

- Jos tiedetään tai on käytännössä varmaa, että pelaajan pallo on osunut sähköjohtoon, lyöntiä ei lasketa. Pelaajan tulee uusia lyönti ilman rangaistusta siitä paikasta mistä edellinen lyönti suoritettiin. HUOM! Sääntö koskee ainoastaan osumista sähköjohtoihin, ei sähkötolppaan ja tukirakenteisiin.

RANGAISTUS PAIKALLISSÄÄNNÖN RIKKOMISESTA: Reikäpeli – Reian menetykset, Lyöntipeli – Kaksi lyöntiä