

**OULUN GOLFKERHON SENIOREIDEN LYÖNTIPELIN  
MESTARUUSKILPAILUT 2022**

- Ajankohta:** 23.- 24.7.2022
- Kenttä:** Vaara
- Osallistumisoikeus:** Oulun Golfkerho ry:tä kotiseuranaan pitävät jäsenet ovat oikeutettuja osallistumaan seuran mestaruuskilpailuun.
- Osallistumismaksu:** 20 € per pelaaja (lisäksi pelilippu tai sarjakorttimerkintä/pvä, jos ei pelioikeutta). Maksetaan caddiemasterille ennen kilpailun käynnistymistä.
- Pelimuoto:** Kaikki sarjat pelataan tasoituksettomana 36 reiän lyöntipelinä.  
**SENIORINAISET YLEINEN** tii 46  
**SENIORIMIEHET 50/60/65/70v.** tii 54  
**SENIORIMIEHET 80v.** tii 50
- Tasatilanne:** **Jaettu ensimmäinen sija ratkaistaan uusinnassa Sudden Death -menetelmällä. Muut sijat ratkaistaan matemaattisesti. Uusinta reiältä 1. eteenpäin.**  
  
Tasatuloksissa ratkaisee paras viimeisen 18 reiän tulos, sen jälkeen paras viimeisen yhdeksän (9) reiän tulos, tämän jälkeen paras viimeisen kuuden (6) reiän tulos, sitten paras viimeisen kolmen (3) reiän tulos, jonka jälkeen paras viimeisen reiän tulos, ja lopuksi arpa.
- Tiedoksi:** Mobiililaitteiden käyttö on sallittua Golfin säännöissä sallituilla tavoilla.  
  
Korjauksenlaiset alueet on merkitty valkoisella maalilla.  
  
Tulospalvelu tapahtuu Golf GameBook -sovelluksen kautta, joten jokaisella pelaajalla tulee olla kyseinen sovellus asennettuna valmiina. Voit ladata sovelluksen iOS-laitteille App Storesta ja Android-laitteille Google Play -kaupasta.  
  
Santikka Golf Shopin viereinen Harjoitusviheriö 1 leikattu ja jyrätty vastaamaan kentän olosuhteita.  
  
Siirtosääntö on voimassa (kts. paikallissäännöt §9).
- Aikatarkkailu:** Kilpailussa aikatarkkailu (kts. kohta ”pelinopeus”).
- Tuomari:** Jaakko Kempainen, puhelinnumero 044 313 4564.
- Palkintojen jako:** Palkintojenjako klubilla sunnuntaina tulosten selvittyä sarjoittain.
- Pelin keskeyttäminen ukkosella:** **Peli keskeytetään ukonilmalla sireenin soitolla.**  
**Yksi pitkä sireenin ääni:** Välitön pelin keskeytys  
**Kolme peräkkäistä sireenin ääntä:** Pelin keskeytys  
**Kaksi peräkkäistä sireenin ääntä:** Peli jatkuu  
  
Mahdollisen vaarallisen tilanteen sattuessa kaikki harjoitusalueet on suljettu ja pelaaja ei saa harjoitella kyseisillä alueilla ennen kuin siihen annetaan lupa.

## Paikallissäännöt

**§1** Kiinteästä haitasta saa vapautua Säännön 16.1 mukaisesti. Pelaajalla on käytössään myös seuraavat vapautumisvaihtoehdot, kun kiinteät haitat ovat lähellä viheriötä ja pelaajan pelilinjalla: Pallon ollessa yleisellä pelialueella. Pelaaja voi vapautua Säännön 16.1b mukaisesti kiinteän haitan ollessa:

» Pelilinjalla, ja kiinteä haitta on:

- Enintään kahden mailanmitan etäisyydellä viheriöstä, ja
- Enintään kahden mailanmitan etäisyydellä pallosta.

**Poikkeus – Vapautumista ei sallita, jos pelilinja ei ole tarkoituksenmukainen.** Vapautumista ei sallita tämän paikallissäännön perusteella, jos pelaaja valitsee pelilinjan, joka on selkeästi epätarkoituksenmukainen.

**Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen paikallissääntöä: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.**

**§2** Kaikki mittamerkit, kulunestopaalut (vihreä-valkoinen paalu) ja estealueen maahan upotetut "lätkätkät" ovat kiinteitä haittoja. Merkkien poistaminen on kielletty (Sääntö 16-1).

**§3 b)** Pelattaessa Vaara-kentän väylää 1, ovat väylän 9 valkoiset, ulkorajaa osoittavat paalut kiinteitä haittoja (Sääntö 16-1). Paalujen 1-väylän puoleinen sivu on musta (ei out of bounds). Paalujen poistaminen on kielletty. Sääntö 16.1.

**§4** Kunnostettavat alueet on merkitty valkoisin viivoin tai sinisin paaluin.

Bunkkerissa oleva sateen aiheuttama vesivaluma on kunnostettavaa aluetta (Sääntö 16-1b).

**§5** Muurahaiskeot kentällä ovat kunnostettavaa aluetta (Sääntö 16-1b).

**§7** Kaikessa pelaamisessa voi pelaaja hankkia etäisyystietoa käyttämällä etäisyyttä mittaavaa laitetta. Jos pelaaja täyden kierroksen aikana käyttää etäisyyttä mittaavaa laitetta arvioimaan tai mittaamaan jotain muuta olosuhdetta, joka voi vaikuttaa hänen pelaamiseensa (esim. korkeusvaihtelua, tuulen nopeutta, jne.), rikkoo pelaaja Sääntöä 4-3.

**§8** Vaara-kentän väylällä 15 pallon ollessa estealueella tai kun tiedetään tai on käytännössä varmaa, että pallo, jota ei ole löydetty, on pelaajalla yhden lyönnin rangaistuksella käytössään seuraavat vaihtoehdot:

- Vapautua Säännön 17.1 mukaisesti,
- tai ylimääräisenä vaihtoehtona pudottaa alkuperäinen tai muu pallo pudottamisalueelle, joka on merkitty valkoisella maalilla ja DZ-merkinnällä. Pudottamisalue on vapautumisalue Säännön 14.3 mukaisesti.

**§9** Pelaajan pallon ollessa *yleisen pelialueen* osalla, joka on leikattu väyläkorkeuteen tai lyhyemmäksi, voi pelaaja vapautua ilman rangaistusta yhden kerran asettamalla alkuperäisen tai muun pallon seuraavanlaiselle *vapautumisalueelle*:

- Vertailupiste: Alkuperäisen pallon paikka.
- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: 15 cm vertailupisteestä, **mutta** seuraavin rajoituksin:
- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:

- » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste, ja
- » Täytyy olla *yleisellä pelialueella*.

Toimiessaan tämän paikallissäännön mukaisesti pelaajan on valittava paikka, johon hän asettaa pallonsa ja toimittava pallon *takaisin asettamisessa* Säännöissä 14.2b(2) ja 14.2e olevien toimintatapojen mukaisesti.

### **Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen paikallissääntöä: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.**

#### **Yleinen pelialue (General Area)**

Yleinen pelialue kattaa koko kentän pois lukien neljä muuta määriteltyä aluetta:

1. tiiusalue, jolta pelaajan on aloitettava kyseisen reiän pelaaminen,
2. kaikki bunkkerit,
3. kaikki estealueet ja
4. pelattavan reiän viheriö.

#### **Yleinen pelialue käsittää:**

- Kaikki muut kentän tiiuspaikat paitsi edellä mainitun tiiusalueen sekä
- Kaikki väärät viheriöt.

#### **Pelinopeus**

**Kilpailussa käytetään aikatarkkailua.** Mikäli pelaajaryhmä jää kilpailuun annetusta aikataulusta tai muiden kuin ensimmäisen kilpailuryhmän kyseessä ollessa enemmän kuin lähtövälin verran edellä pelaavasta ryhmästä, heidät voidaan asettaa aikatarkkailuun. Aikatarkkailusta ei välttämättä ilmoiteta ryhmälle. Mikäli pelaaja ollessaan aikatarkkailussa käyttää lyöntiinsä enemmän aikaa kuin 40 sekuntia siitä, kun on hänen vuoronsa lyödä, saa pelaaja rangaistuksen pelin viivyttämisestä seuraavasti:

- |              |                         |
|--------------|-------------------------|
| 1. rikkomus: | Varoitus                |
| 2. rikkomus: | Yksi rangaistuslyönti   |
| 3. rikkomus: | Kaksi rangaistuslyöntiä |
| 4. rikkomus: | Kilpailusta sulkeminen  |

**Aikatarkkailua tekevät vain kilpailun toimikunnan jäsenet.** Lyöntiin käytettävän ajan mittaaminen alkaa, on pelaajan vuoro lyödä. Aikatarkkailu päättyy tuomarin ilmoituksesta tai kun ryhmä saavuttaa aikataulun tai edellä menevän ryhmän. Mikäli ryhmä joutuu aikatarkkailuun useamman kerran kierroksen aikana, edellisen aikatarkkailun rangaistukset huomioidaan seuraavassa aikatarkkailussa. Edellä mainitun lisäksi pelaajaa voidaan aikatarkkailla ilmoittamatta siitä pelaajalle riippumatta siitä onko hänen ryhmänsä jäljessä tai ei. Mikäli pelaaja tällöin käyttää aikaa lyönteihinsä enemmän kuin 60 sekuntia, hän saa rangaistukset samalla tavalla kuin hän olisi aikatarkkailussa.