



KEPPNISSKILMÁLAR OG STAÐARREGLUR 2019

Eftirfarandi keppnisskilmálar og staðarreglur, ásamt viðbótum og breytingum sem birtar verða á hverjum keppnisstað af mótisstjórn, munu gilda í mótum sem haldin eru á vegum Gólf Sambands Íslands árið 2019, samanber reglugerðir mótanna.

KEPPNISSKILMÁLAR

1. Þátttökuréttur

Keppt skal samkvæmt viðeigandi reglugerðum GSI og Móta- og keppendareglum GSI.

2. Skorkorti skilað

Skorkorti telst skilað þegar leikmaður hefur afhent fulltrúa mótisstjórnar skorkortið og yfirgefið svæðið sem til þess er ætlað. Ef skila á skorkorti í þar til gerðan kassa telst skorkortinu skilað þegar leikmaður hefur sett skorkortið í kassann.

3. Hvernig jafntefli er leyst

Upplýsingar um hvernig jafntefli skuli leyst verða birtar á mótisstað.

4. Birting úrslita

a) Holukeppni

Úrslit holukeppni teljast gild og endanleg þegar úrslitin hafa verið skráð á skortöflu.

b) Höggleikur

Þegar sigurvegari hefur fengið afhent verðlaun sín eru úrslit endanleg og keppni lokið.

5. Úrskurðarvald dómara

Ákveði mótisstjórn ekki annað hafa dómara endanlegt úrskurðarvald.

STAÐARREGLUR

1. Vallarmörk (regla 2.1)

Bolti er út af þegar hann hafnar

- handan girðingar, veggjar eða hvítra hæla sem afmarka völlinn;
- handan hvítrar vallarmarkalínu eða er allur á henni;
- í eða handan skurðar, stígs, stéttar eða byggingar, sem afmarkar völlinn.

2. Vítasvæði (regla 17)

- Ef vítasvæði er einungis merkt á einni hlið teljast mörk þess framlengjast óendanlega.
- Gulir eða rauðir hælur með hvítum toppi marka vítasvæði sem jafnframt er bannreitur.

3. Grund í aðgerð (regla 16.1)

- Svæði merkt með bláum línunum eða bláum hælum.
- Bláir hælur með hvítum toppi marka grund í aðgerð sem jafnframt er bannreitur.
- Hvert það skemmda svæði sem mótisstjórn eða tilnefndur fulltrúi hennar metur svo.

4. Brotin eða umtalsvert skemmd kylfa

Reglu 4.1b(3) er breytt, þannig:

Ef kylfa leikmanns „brotnar eða skemmist umtalsvert“ af leikmanninum eða kylfubera hans á meðan á umferð stendur, af öðrum orsökum en misbeitingu, má leikmaðurinn skipta um kylfu í samræmi við reglu 4.1b(4).

Þegar leikmaðurinn skiptir um kylfu verður hann að taka brotnu eða umtalsvert skemmdu kylfuna samstundis úr leik, í samræmi við ferlið í reglu 4.1c(1).

5. Samskeyti skorinna grasþakna

Ef bolti leikmanns liggur í eða snertir samskeyti grastorfa og samskeytin trufla fyrirhugað sveiflusvið leikmannsins:

- Bolti á almenna svæðinu. Leikmaðurinn má taka lausn samkvæmt reglu 16.1b.
- Bolti á flötinni. Leikmaðurinn má taka lausn samkvæmt reglu 16.1d.

Þó er truflun ekki fyrir hendi ef samskeytin trufla einungis stöðu leikmannsins.

Öll samskeyti innan sama svæðis tyrfingar teljast sömu samskeytin þegar lausn er tekin. Þetta merkir að ef leikmaður hefur truflun frá einhverjum samskeytanna eftir að hafa látið boltann falla verður leikmaðurinn að fara að eins og fram kemur í reglu 14.3c(2), jafnvel þótt boltinn liggja innan einnar kylfulengdar frá viðmiðunarstaðnum.

6. Staða hluta

- Jarðfastir steinar á snöggslegnu svæði á almenna svæðinu og fjarlægðarmerkingar eru óhreyfanlegar hindranir (regla 16.1).
- Auglýsingafánar (strandflögg) eru hreyfanlegar hindranir (regla 15.2).
- Trjáskurl, s.s. í stígum eða beðum, er lausung.

7. Óhreyfanlegar hindranir nærri flötum

Veitt er lausn frá truflun vegna óhreyfanlegrar hindrunar samkvæmt reglu 16.1. Leikmaðurinn hefur einnig eftirfarandi viðbótarmöguleika við að taka lausn þegar slíkar óhreyfanlegar hindranir eru nærri flötinni og í leiklínunni:

Bolti á almenna svæðinu. Leikmaðurinn má taka lausn samkvæmt reglu 16.1b ef óhreyfanleg hindrun er í leiklínunni, og er:

- Bæði innan tveggja kylfulengda frá flötinni og
- Innan tveggja kylfulengda frá boltanum.



KEPPNISSKILMÁLAR OG STAÐARREGLUR 2019

Undantekning - Engin lausn ef leiklínar er greinilega óraunsæ. Engin lausn er veitt samkvæmt þessari staðarreglu ef leikmaðurinn velur leiklínur sem er greinilega óraunsæ.

8. Tímabundnar óhreyfanlegar hindranir

- Fyrirmynd staðarreglu F-23 í opinberu leiðbeiningunum munu gilda, ásamt hugsanlegum viðbótum eða breytingum sem birtar verða á mótstað.
- Ef fallreitir er innan 10 metra frá tímabundinni óhreyfanlegri hindrun má láta bolta falla vítalaut í nálægasta fallreit, auk þeirra lausna sem staðarreglan gefur kost á, ef tímabundna óhreyfanlega hindrunin truflar legu boltans, stöðu leikmannsins eða sveiflusvið hans.
- Þar sem tímabundnar óhreyfanlegar hindranir eru staðsettar svo nærri hver annarri að minna en 5 metra bil er á milli þeirra teljast hindranirnar ein tímabundin óhreyfanleg hindrun. Lausn er þá veitt frá samstæðunni í heild sinni.

9. Tímabundnar raffínur og kaplar

Fyrirmynd staðarreglu F-22 í opinberu leiðbeiningunum er í gildi.

10. Frestun leiks vegna hættulegra aðstæðna

Frestun leiks vegna hættulegra aðstæðna verður tilkynnt með löngu samfelldu hljóðmerki. Öll önnur frestun leiks verður tilkynnt með þremur stuttum hljóðmerkjum. Í öllum tilvikum verður tilkynnt um að leikur hefjist aftur með tveimur stuttum hljóðmerkjum, endurteknum. Sjá reglu 5.7b.

11. Bolta leikið utan lausnarsvæðis þegar tekin er aftur-á-línu lausn

Fyrirmynd staðarreglu E-12 um bolta sem leikið er utan lausnarsvæðis þegar tekin er aftur-á-línu lausn er í gildi.

12. Akstur

Á meðan umferð er leikin má leikmaður eða kylfuberi ekki ferðast á neinu vélknúnu ökutæki nema eins og leyft er, eða síðar staðfest, af

nefndinni eða samkvæmt reglugerð um golfbíla í GSÍ mótum.

Víti fyrir brot á staðarreglunni: Leikmaðurinn fær almenna vítið fyrir hverja holu þar sem staðarreglan er brotin. Ef brotið á sér stað á milli hola er vítinu beitt á næstu holu.

13. Æfing

Reglu 5.5b er breytt þannig í höggleik: Á milli hola má leikmaður ekki:

- Slá nein æfingahögg á eða nærri flöt holunnar sem hann var að ljúka, eða
- Prófa yfirborð flatarinnar með því að nudda flötina eða rúlla bolta.

Víti fyrir brot á staðarreglu: Almenn víti.

14. Hegðunarreglur

Almennar staðarreglur um hegðun leikmanna á GSÍ mótum eru í gildi.

15. Leikhraði

Almennar staðarreglur um leikhraða og staðarreglur um leikhraða á mótaröðum GSÍ eru í gildi, eftir því sem við á.

16. Ráðgjafar í sveitakeppnum

Sérhver sveit má tilnefna einn ráðgjafa sem leikmenn sveitarinnar mega biðja um ráð og þiggja ráð frá á meðan umferð er leikin. Sveitin verður að tilkynna hvern ráðgjafa til nefndarinnar áður en einhver leikmaður í sveitinni byrjar umferð sína. Sveitin má skipta um ráðgjafa á meðan umferðin er leikin en þarf að tilkynna það nefndinni. Viðkomandi skal bera viðeigandi merkingu, óski mótsstjórn þess.

17. Kylfuberar

Kylfuberar skulu klæðast vestum frá Gólf sambandi Íslands, óski mótsstjórn þess. Leikmaður ber ábyrgð á að skila vestinu um leið og skorkorti síðustu umferðar er skilað.