

Sääntö- ja etikettiluento



1

Golfin kolme kantavaa periaatetta

- Pelaa kenttä sellaisena, kun se on.
- Pelaa pallo sijaintipaikaltaan.
- Jos ei kyetä pelaamaan kummankaan periaatteen mukaisesti, niin sitten palloa pelataan sääntöjen mukaisesti.

2

Etiketin osa-alueet

- Turvallisuus
- Huomaavaisuus
- Pelinopeus

3

Turvallisuus

- Älä ole pelikavereittesi etupuolella lyönnissä.
- Huomioi mailan vaatima liikerata.
- Älä lyö ilman lupaa toisia ihmisiä kohti.
- Älä swingaa toisia kohti edes harjoituslyöntiä.
- Jos pallosi lähtee muita kohti huuda Fore!

4

Pelikavereiden ja muiden huomiointi

- Älä liiku, puhu tai seiso liian lähellä pelaajaa hänen lyödessään palloa. Suoraan pelilinjan takana ei ole hyvä olla.
- Päästä nopeampi ryhmä ohitse. (Siirry sivuun ja anna selkeä merkki kädellä.)
- Pelikaveria ei saa neuvoa (huomaavaisuus).

5

Kentän kunnosta huolehtiminen

- Laitta irronneet turpeet paikalleen.
- Tasoita jälkesi hiekkasteessä.
- Korjaa pallon alastulojäljet viheriöllä.
- Älä vahingoita viheriön pintaa.
- Kärryjä ei tule vetää:
 - Avauslyöntipaikalle tai viheriölle
 - Hiekkasteen ja viheriön välistä, kahden hiekkasteen välistä.

6

Pukeutuminen

- Ohjeet klassiseen golfpukeutumiseen, jolla pääsee pelaamaan ympäri mailman. (ei sovelleta Suomessa)
 - 1 kauluksellinen paita päällä koko ajan (polo, tai normaali kaulus)
 - Ei denim farkkuja, verkkareita, tai tuulipuvun housuja.
 - Shortsit noin polvimittaiset
 - Naiset saavat pelata hihattomissa paidoissa ja hameella
 - Kengät sellaiset, jotka eivät vahingoita viheriötä. (Golf tai liikuntakengät)

7

Pelinopeus

- Valmistaudu omaan lyöntiisi sillä aikaa kun muut lyövät. Laita hansikas käteen, ja tii ja pallo valmiiksi ja ole valmis kun vuorosi tulee.
- Pääsääntönä on, että kauimmainen lyö ensin. Kuitenkin pienen eron vallitessa voit pyytää lyöntivuoroa, mikäli pelivuorossa oleva pelaaja ei ole valmis. Erityisesti lähipelissä aikasäästö on huomattava.
- Liiku reipasta tahtia.
- Kun tulet viheriölle vie varusteesi sille puolelle viheriötä, josta on lyhin matka seuraavalle tiipaikalle.

8

Pelinopeus jatkuu...

- Täytä tuloskorttisi vasta seuraavalla lyöntipaikalla.
- Katso tarkkaan minne oma ja pelikaverittesi pallot päätyvät.
- Lyö aina varapallo, jos olet epävarma löytyykö pallosi.
- Mikäli edessäsi on tyhjä väylä, päästä takaa tulevat ohitse.
- Yksi harjoituswingi on yleensä riittävästi.
- Mikäli pelaat pistebogia, nosta pallosi kun olet lyönyt niin monta lyöntiä, että et voi saada enää pisteitä. Tai et usko enää pystyväsi saamaan pisteitä. (par +5 tai 10 lyöntiä)

9

Mailat ja pallot

- Mailoja korkeintaan 14 kappaletta.
- Jos maila hajoaa lyönnissä, sillä saa pelata, sen saa korjata tai vaihtaa.
- Jos rikot mailan itse et saa pelata sillä vaikka se on pelikelpoinen.
- Rikkoutuneen pallon saa korvata.

10

Pelaajan vastuut

- Sääntöjen tunteminen
- Tasoituksen oikeellisuus
- Lähtöaika
- Lyöntipelin tulos
- Pelinopeus

11

Pelijärjestys

- Ensimmäisellä lyöntipaikalla arvottu järjestys.
- Edellisen reiän paras tulos, toiseksi paras, jne.
- Kauimmainen pallo pelataan ensin, yleensä ensin kaikki pallot viheriölle.

12

Pallon pelaaminen

- Pallo pelataan paikaltaan tai sovelletaan jotakin sääntöä.
- Risut, kivet ja lehdet saa poistaa muualla kuin esteessä, kunhan pallo ei liiku.
- Pallon saa nostaa tunnistamista varten.
- Jos palloon osuu tahattomasti useammin kuin kerran, niin lasketaan vain yhdeksi lyönniksi (muutos 2019).
- Jos lyö väärää palloa, saa 2 lyönnin rangaistuksen. Peliiä on jatkettava oikealla pallolla.

13

Tiipaikalla

- En vie kärryjä tai mailoja tiipaikalle.
- Vältä maahan osuneita harjoituswingejä.
- Olen valmis omalla vuorollani.
- Lyöntialue 2 mailanmittaa tiimerkeistä taaksepäin.
- Lyön vasta kun edellä menevät ovat riittävän kaukana.

14

Viheriöllä

- Lipputanko reiässä, pois reiästä tai huollettuna.
- Kauimmainen pelaa ensin.
- Älä astu pelikaverittesi puttiiinjalle.
- Älä vie varjoasi pelikaverin puttiiinjalle.
- Pallon saa merkata, nostaa ja puhdistaa. Merkkää palloasi aina jos pelikaverisi pallo voi osua siihen.
- Pelikaverin palloon osumisesta saa kahden lyönnin rangaistuksen, jos on lyönyt viheriöltä.
- Jos lippu otetaan pois, niin laita lippu sellaiseen paikkaan että se ei häiritse muita pelaajia.
- Lyhyet putit (alle 1m) on hyvä jatkaa reikään. Sano pelikaverille että "pelaan pois".

15

Pallon liikuttaminen

- Jos pallo liikahtaa paikaltaan on se asetettava mahdollisimman lähelle paikkaa, jossa se oli.
- Mikäli pelaaja liikuttaa omaa palloaan tulee yhden lyönnin rangaistus (ei viheriöllä).
- Jos pallot osuvat toisiinsa osunut pallo pelataan siitä, missä se on ja liikkunut pallo siirretään siihen missä se oli.

16

Nostaminen, pudottaminen, ja asettaminen

- Merkkää aina pallo, kun nostat sen.
- Pudotus polven korkeudelta.
- Ei lähemmäksi reikää.
- Uusi pudotus, jos pallo menee:
 - esteeseen, ulos tai haitan alueelle.
 - vierii pois pudotusalueelta.
 - 2 pudotusta, asetus.

17

Haitat

- Irrallinen
 - Oksat, kivet, lehdet, risut ym.
 - Saa poistaa
- Kiinteä
 - Rakennukset, tiet, ihmisen rakennelmat.
 - Vapaa vapautuminen (lähin vapauttava paikka+ 1 mailanmitta)
 - Muista katsoa paikallissääntö, onko julistettu kentän oleelliseksi osaksi (ei vapautusta)

18

Epänormaalit kenttäolosuhteet

- Vapautuminen lähimpään vapauttavaan paikkaan + 1 mailanmitta.
- Maahan painunut pallo.
 - Saa nostaa, jos väylällä tai viheriöllä. Ei saa nostaa muualla ilman paikallissääntöä.
- Kunnostettava alue
 - Sininen, saa pelata. Sinivalkoinen, ei saa pelata.
- Tilapäinen vesi.
 - Vesi jota ei ole merkattu kentällä.
- Jos pallo todistettavasti hukkuu epänormaaliin kenttäolosuhteeseen, niin sen saa korvata kuten se löytyisi sieltä.

19

Estealueet: Keltainen, punainen ja hiekka

- Maila ei saa koskettaa vettä tai maapohjaa (2 rankkaria).
- Keltainen alue yhdellä rangaistuslyönnillä
 - Pelata sieltä, mistä tehtiin edellinen lyönti.
 - Lipun linjassa taaksepäin siitä missä pallo meni alueelle.
- Punainen alue edellisen lisäksi
 - 2 mailanmitan päähän alueen reunasta siitä missä se leikkasi esteen rajan
- Hiekkaesteessä maila ei saa koskettaa hiekkaa ennen lyöntiä.

20

Pallo kadonnut tai ulkona; Varapallo.

- Lyödään siitä missä edellinen lyönti tehtiin ja lisätään 1 rangaistus (3. lähtee)
- Varapallo lyödään aina, kun ollaan epävarmoja löytyykö alkuperäinen pallo
- Jos ei löydy 3 min kuluessa tai pallo ulkona jatketaan varapalloa. Jos varapalloa ei lyöty, niin mentävä takaisin sinne mistä edellinen lyönti lyötiin.

21

Pelaamaton paikka

- Pallo sellaisessa paikassa, josta ei haluta tai pystytä pelaamaan
- Yhdellä rangaistuslyönnillä
 - a) Sieltä mistä edellinen lyötiin
 - b) Lipun linjassa taaksepäin niin pitkälle kuin haluaa
 - c) 2 mailanmittaa siitä missä pallo oli
- Ei voi todeta estealueilla
- Hiekassa jos vapautuu kohtien b tai c mukaan pallo pudotettava esteeseen.

22

Tasointi ja tuloskortti

- Pelitasointu katsotaan tasoituslaskusta.
 - Tiedä tii mistä pelaat ja tarkka tasointuksesi.
- Aluksi 54
 - Esim Pelitasointuksella 54 joka väylällä 3 tasointuslyöntiä. (par +3 lyöntiä)
- Pistebogey.
 - Oma par=2 pistettä.
 - esim par 3 slope 54.
- Hcp luku tarkoittaa reikien vaikeusjärjestystä.
 - hcp 1 vaikein, hcp 18 helpoin.
- Tuloskortissa pitää olla aina lyödyt lyönnit. Pisteet voi laskea halutessaan.
- Muista allekirjoittaa tuloskorttisi, muuten tuloksesi hylätään.

23

Pistetaulukko, Pelitasointu 54

Par 3	Lyönnit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Pisteet	7	6	5	4	3	2	1	-	-	-
Par 4	Lyönnit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Pisteet	8	7	6	5	4	3	2	1	-	-
Par 5	Lyönnit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Pisteet	9	8	7	6	5	4	3	2	1	-

Väyläkohtainen maksimitulos ympyröity, jonka jälkeen voit nostaa pallon ylös.

24