

VGC:n PAIKALLISSÄÄNNÖT 2021

1. KIINTEÄT HAITAT LÄHELLÄ VIHERIÖTÄ (esim. kastelulaitteen kannet)

Kiinteiden haittojen vaikutuksesta 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 nojalla kiinteän haitan ollessa **pelilinjalla**, ja se 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.

2. MITTAMERKIT TAI TUKIPUIN TUETUT ISTUTUKSET KENTÄLLÄ

Kaikki mittamerkit ja tukipuun tuetut istutukset ovat kiinteitä haittoja. Merkkien tai tukien poistaminen on kielletty. Mikäli mittamerkki tai tuettu istutus häiritsee pelaajan lyöntiasentoa tai hänen mailansa aiottua heilahdusrataa, vapautuminen haitasta ilman rangaistusta Säännön 16.1 mukaisesti.

3. SÄHKÖJOHDOT KENTÄLLÄ

Jos tiedetään tai on käytännössä varmaa, että pelaajan pallo on osunut sähköjohtoon tai pylvääseen, tukivaijereihin tai sähköpylvääseen kuuluvaan osaan pelattaessa väyliä 9 tai 13, lyöntiä ei lasketa. Pelaajan tulee uusia lyönti ilman rangaistusta siitä paikasta mistä edellinen lyönti suoritettiin (katso Säännöstä 14.6 kuinka toimia).

4. KUNNOSTETTAVAA ALUETTA (Sääntö 16.1c)

Bunkkerissa olevat veden aiheuttamat syvät valumaurat ovat kunnostettavaa aluetta. Vapautuminen vain pallon, ei lyöntiasennon osalta.

5. KIVETETTY ESTEEN REUNA

Väylän 9. viheriön viereistä vesiestettä ympäröivä kivetys on kiinteä haitta. Kiinteästä haitasta saa vapautua rangaistuksetta, mikäli haitta on luonnollisen svingin esteenä.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen paikallissääntöä: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla (lyöntipelissä kaksi lyöntiä, reikäpelissä reiän menetys).