



Zaļās kartes apmācības noteikumi

Kāds ir piemērots apģērbs, ko Jūs izvēlētos vilkt golfa laukumā?

Polo krekls, auduma bikses, auduma šorti vai svārki.
Aizliegti džinsi, īsi svārki vai šorti un augstpapēžu apavi!



Kā spēlētājam jāuzvedas laukumā?

Ierodoties laicīgi uz savu spēles laiku. Pirms tam pārliecinieties, vai tas pieteikts recepcijā un pieteikti visi spēlētāji.

Ne vairāk kā 4 spēlētāji (katrs ar savu inventāru) viena grupa izspēlē bedrītes secīgi sākot ar pirmo vai desmito.

Bez traucēšanas un uzmanības novēršanas Spēlētājiem vienmēr būtu jāizrāda uzmanība pārējiem spēlētājiem laukumā, netraucējot viņu spēli ar kustēšanos, runāšanu vai lieku troksni.

Spēlētājiem būtu jāpārliecinās, ka jebkura laukumā līdzī paņemta elektroniska ierīce netraucēs pārējiem spēlētājiem.

Atlieciet atpakaļ velēnas, salabojiet bumbiņas trieciena pēdas uz grīna un sagrābiet bunkurus.

Atstājiet laukumu labākā kārtībā nekā saņēmī!

Spēlējiet raiti (ne vairāk kā 15min vienai bedrītei, ne vairāk kā 40sec vienam sitienam), laižam garām ātrākus spēlētājus, paceļot taisnu roku tā, lai spēlētāju grupa aiz jums to redz. Kad spēlētāji Jūs pamanījuši, jāļauj viņiem izdarīt sitienu, paejot malā ar visu inventāru.

Nesitam bumbiņu, ja tā var aizlidot līdz spēlētājiem, kas spēlē pirms Jums.

Ja bumbiņa lido citu spēlētāju virzienā, jāklie dz FORE!

Spēlējiet godīgi ievērojiet noteikumus, skaitiet visus sitienus un visus soda sitienus!

Bedrītes zonējums

1. Starta zona (jeb izsitienu vieta)
- Fervejs- stripainais zonējums (zaļa krāsa)
2. Bunkuri
3. Soda zonas
4. Ripināšanas grīns

DIAGRAMMA 2.2: NOTEIKTĀS LAUKUMA ZONAS



Kāda ir izspēles kārtība no starta zonas (izsitienu vietas)?

Kāda pēc tam ir izspēles kārtība no laukuma?

Pirmo sitienu, sākot spēli, izdara noteiktajā secībā.

Nākamajā bedrītē pirmo sitienu izdara spēlētājs, kurš iepriekšējo bedrīti izspēlēja ar mazāku sitienu skaitu.

Izspēles kārtība no laukuma - sitienu jāizdara tam spēlētājam, kura bumbiņa atrodas vistālāk no bedrītes.



Kas ir sitiens?

- Sitiens ir kustība ar mērķi trāpīt pa bumbiņu.

Kas ir kedijš un kādas ir viņa tiesības un pienākumi?

- Spēlētājam drīkst būt kedijš, kas nes nūjas, dod padomus un citādi palīdz raunda izspēlē, tomēr ir ierobežojumi, ko kedijam ir atļauts darīt. Spēlētājs ir atbildīgs par sava kedija rīcību un spēlētājs saņem sodu, ja viņa kedijš pārkāpj noteikumus. Attiecīgajā roundā spēlētājam drīkst būt tikai viens kedijš.

Kādos gadījumos ir jāizspēlē provizoriskā bumbiņa?

Kādos gadījumos to nedrīkst izspēlēt?

Ja tava bumbiņa varētu būt pazudusi ārpus soda zonas vai nonākusi autā, laika taupīšanas nolūkos ir atļauts izspēlēt citu bumbiņu, provizoriski ar 1 soda sitienu, ja provizoriskā bumbiņa kļūst par spēles bumbiņu.

Pirms provizoriskās bumbiņas izspēles, noteikti ir jāpasaka, ka tiks izspēlēta "provizoriskā" bumbiņa.

Ja ir skaidrs, ka vienīgā iespējamā sākotnējās bumbiņas pazušanas vieta varētu būt soda zona, spēlēt provizorisku bumbiņu nav atļauts un no iepriekšējās sitienu vietas izspēlēta bumbiņa automātiski kļūst par spēles bumbiņu ar 1 soda sitienu.

Ir atļauts turpināt spēlēt provizorisko bumbiņu, kamēr tā tiek izspēlēta no vietas, kas no bedrītes ir tikpat tālu vai tālāk kā sākotnējās bumbiņas pieņemtā atrašanās vieta.

Cik ilgi drīkst meklēt bumbiņu un kā atpazīt to, kad esat to atradis?

Bumbiņu drīkst meklēt līdz 3 min vienā reizē.

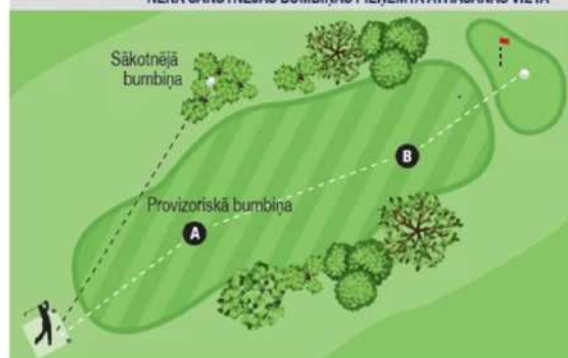
Ja atrasta bumbiņa varētu būt tava, bet tās pozīcijā to nevar noteikt, ir atļauts pacelt bumbiņu identificēšanai. Bet bumbiņas atrašanās vieta vispirms jānorāda un bumbiņu nedrīkst notīrīt vairāk, kā nepieciešams tās identificēšanai (izņemot uz ripināšanas grīna).

Ko darīt, ja Jūsu bumbiņa ir pazudusi?

Ja ir aizdomas, ka bumbiņu varētu neatrast, jāizspēlē provizorisko bumbiņu, to pasakot spēles partneriem, un doties meklēt pazaudēto bumbiņu.

Ja bumbiņa ir pazaudēta, bet nav izspēlēta provizoriskā bumbiņa, tad jaspēlē jauna bumbiņa no iepriekšējās sitienu vietas (pēc iespējās tuvāk vietai, no kuras tika izdarīts iepriekšējais sitiens).

DIAGRAMMA 18.3C: PROVIZORISKA BUMBIŅA SPĒLĒTA NO VIETAS TUVĀK BEDRĪTEI NEKĀ SĀKOTNĒJĀS BUMBIŅAS PIEŅEMTĀ ATRAŠANĀS VIETA



Kas ir nespēlējama bumbiņa un ko darīt, ja bumbiņa ir nespēlējama?

Spēlētājs ir vienīgā persona, kas drīkst izlemt, vai uzskatīt savu bumbiņu par nespēlējamu.

-Atvieglinājums nespēlējamai bumbiņai ir atļauts jebkurā vietā, izņemot soda zonā (sarkanajos vai dzeltenajos mietiņos)

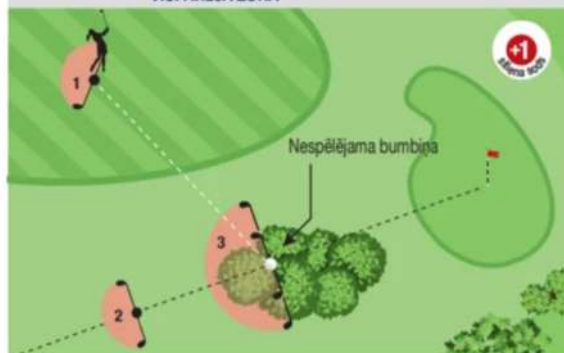
-Spēlēt bumbiņu, pieņemot atvieglinājumu ar 1 soda sitienu var sekojoši:

Izspēlēt bumbiņu no iepriekšējās sitienu vietas (vienas nūjas rādiusā no atskaites punkta, bet ne tuvāk bedrītei);

-Izspēlēt bumbiņu, ko nomet jebkurā attālumā divu nūju rādiusā pa līniju, ko nosaka velkot iedomātu taisnu līniju no bedrītes caur punktu, kur atrodas bumbiņa.

-Nomest bumbiņu 2 nūju attālumā no bumbiņas atrašanās vietas, bet ne tuvāk bedrītei. Punkti, starp kuriem bumbiņa jānomet, jāatzīmē, piemēram, ar tee kociņiem.

DIAGRAMMA 19.2: ATVIEGLINĀJUMA IESPĒJAS NESPĒLĒJAMAI BUMBIŅAI VISPĀRĒJĀ ZONĀ



Ko darīt, ja esat iesitis bumbiņu smilšu šķērslī? Ko darīt, ja bumbiņa, kas atrodas smilšu šķērslī, ir nespēlējama?

Spēli turpina no smiltīm, ievērojot uz bunkuru attiecināmos noteikumus. Pirms spēlēt bumbiņu, kas atrodas bunkurā, ir atļauts aizvākt brīvos kavēkļus un kustamos traucēkļus.

Pirms sitienu izdarīšanas ir aizliegts ar nūju pieskarties smiltīm. Iespējams ņemt atvieglinājumu bunkurā, ja spēlētājs nolemj, ka bumbiņa ir nespēlējama.

-Ar 1 soda sitienu spēlētājs drīkst izdarīt vēl vienu sitienu no iepriekšējās sitienu vietas.

-Ar 1 soda sitienu spēlētājs drīkst nomest bumbiņu pa līniju, nepametot bunkuru.

-Ar 1 soda sitienu spēlētājs drīkst nomest bumbiņu 2 nūju rādiusā, bet ne tuvāk bedrītei.

-Ar 2 soda sitienu spēlētājs drīkst nomest bumbiņu pa līniju, pametot bunkuru.

DIAGRAMMA 19.3: ATVIEGLINĀJUMA IESPĒJAS NESPĒLĒJAMAI BUMBIŅAI BUNKURĀ



Kādos gadījumos jānomet bumbiņa un kā pareizi tas jā dara?

1. Bumbiņa ir jānomet, kad saņem atvieglinājumu ar vai bez soda (no ūdens šķēršļa, nespēlējamas bumbiņas gadījuma, ja trauce nekustams traucēklis utt.).

2. Bumbiņa ir jānomet pareizi, ievērojot sekojošo:

-Bumbiņa jānomet pašam spēlētājam (to nedrīkst darīt ne kedijs, ne kāds cits);

-Bumbiņa ir jāpalaiž no ceģa augstuma, lai bumbiņa brīvi kristu lejup bez mešanas, iegriešanas vai kādas citas kustības, kas ietekmē bumbiņas apstāšanās vietu.

-Bumbiņa nedrīkst pieskarties spēlētājam vai kādam citam priekšmetam pirms piezemēšanas.

3. Bumbiņai pēc nomešanas ir jāapstājas atvieglinājuma platībā. Ja pareizi nomesta bumbiņa apstājas ārpus atvieglinājuma platības, atkārtoti izdara vēl vienu pareizu metienu. Ja arī 2. reizi bumbiņa apstājas ārpus atvieglinājuma platības, 3. reizi bumbiņu atļauts novietot, to noliekot vietā, kur otrajā reizē nomestā bumbiņa vispirms atsitās pret zemi. Ja šajā vietā bumbiņa nestāv, tad to novieto tuvākajā vietā, kur bumbiņa paliek miera stāvoklī atvieglinājuma platības robežās.

DIAGRAMMA 14.3B: BUMBIŅAS NOMEŠANA NO CEĢALA AUGSTUMA



Bumbiņu jānomet taisni lejup no ceģa augstuma. "Ceģa augstums" nozīmē ceģa augstumu spēlētāja stāvītajā stāvoklī. Tomēr spēlētājam nav prasīts stāvēt stāvoklī, kad bumbiņa tiek nomesta.

Kādas darbības ir atļautas un kādas aizliegtas, spēlējot uz grīna?

1. Bumbiņa uz ripināšanas grīna drīkst tikt pacelta un tīrīta. Bumbiņas atrašanās vietai pirms pacelšanas ir jābūt nomarkētai un šo bumbiņu jānovieto atpakaļ tajā pašā vietā.

2. Uz ripināšanas grīna ir atļauts:

-Bez soda aizvēkt smiltis un atrautus augsnes gabalus;

-Salabot bojājuma (piem., pitch mark, apavu nospiedumi, zvēru atstātas pēdas u.c.) bez soda, veicot samērīgas darbības, lai ripināšanas grīnu atjaunotu cik vien iespējams tuvu tā sākotnējam stāvoklim.

3. Ja spēlētājs vai viņa partneris/pretinieks uz ripināšanas grīna nejauši izkustina bumbiņu vai bumbiņas marķieri, soda nav. Bumbiņa vai marķieris jānovieto atpakaļ sākotnējā atrašanās vietā.

4. Ja dabas spēki izraisa bumbiņas izkustēšanos uz grīna, soda nav un jāturpinās sekojoši:

-Ja bumbiņa jau bijusi pacelta un novietota atpakaļ uz grīna, pēc izkustēšanās bumbiņa jānovieto atpakaļ tās sākotnējā atrašanās vietā.

-Ja bumbiņa vēl nav tikusi pacelta, bumbiņu jāspēlē no tās jaunās atrašanās vietas.

5. Ja bumbiņa ir apstājusies uz nepareiza grīna, spēlētājs saņem atvieglinājumu bez soda - bumbiņa vienas nūjas rādiusā, bet ne tuvāk bedrītei bez soda jānomet atbilstoši noteikumiem tuvākajā vietā, kur bumbiņa vai spēlētāja kājas sietiena stājā neatrodas uz nepareiza ripināšanas grīna.

6. Karogu, izdarot sietenu uz ripināšanas grīna, ir atļauts atstāt bedrītē un, ja bumbiņa pēc sietiena pa to trāpa, soda nav un bumbiņa jāspēlē tālāk no tās atrašanās vietas.

7. Ja, izdarot sietenu uz ripināšanas grīna, bumbiņa trāpa pa cita spēlētāja bumbiņu vai no bedrītes izņemtu karoga kātu, spēlētājs saņem vispārējo sodu - 2 soda sietenus.

Kas ir brīvie kavēkļi? Ko darīt ja tie traucē bumbiņas izspēlei?

-Brīvie kavēkļi - jebkurš nepiesaistīts dabas objekts, piemēram, akmeņi, zemei nepiesaistīta zāle, lapas, zari, žagari, miruši dzīvnieki un dzīvnieku atliekas, mazi dzīvnieki, kurus viegli aizvēkt (kukaiņi, tārpi u.c.), vai to veidojumi (skudru pūžņi, tīkli u.c.), sablīvētas augsnes pikas (t.sk. aerācijas aizdares).

-Ir atļauts jebkur laukumā bez soda aizvēkt brīvos kavēkļus.

-Ja, aizvēcot brīvos kavēkļus, bumbiņa tiek izkustināta, tā jānovieto atpakaļ un spēlētājs saņem 1 soda sietenu.

Kas ir kustamie traucēkļi? Ko darīt ja tie traucē bumbiņas izspēlei?

-Kustamie traucēkļi - traucēklis, ko ar samērīgu piepūli var izkustināt, nebojājot šo traucēkli vai laukumu.

-Ir atļauts jebkur laukumā un ārpus tā bez soda aizvēkt kustamus traucēkļus.

-Ja, aizvēcot kustamos traucēkļus, bumbiņa tiek izkustināta, bumbiņa jānovieto atpakaļ tās sākotnējā atrašanās vietā bez soda sietena.

Kas ir nekustamie traucēkļi?

-Nekustamie traucēkļi - jebkurš traucēklis, ko nevar pārvietot bez nesamērīgas piepūles vai bez traucēkļa vai laukuma bojāšanas.

-Atvieglinājums nekustamu traucēkļu gadījumā bez soda sietieniem pienākas pie sekojošiem nosacījumiem:

-Bumbiņa pieskaras vai ir uz nekustamā traucēkļa.

-Traucēklis traucē ieņemt stāju vai izdarīt vēzienu.

-(Tikai uz grīna.) Ja traucēklis ietekmē sietena līniju.

Atvieglinājums bez soda pienākas uz tuvāko vietu, kur nekustamais traucēklis neietekmē ne bumbiņas atrašanās vietu, ne stāju un vēzienu, ne sietena līniju (ja bumbiņa atrodas uz grīna). Atrodot tuvāko punktu, kur abnormāli laukuma apstākļi netraucē spēli, bumbiņu var nomest vienas nūjas rādiusā no šī punkta, bet ne tuvāk bedrītei bez soda sietieniem.



Kas ir anormāli laukuma apstākļi un ko darīt ja bumbiņa iesista tādā vietā?

1. Anormāli laukuma apstākļi - dzīvnieka alas, remonta platība/zona, nekustamie traucēkļi, pagaidu ūdens (pelņķes) u.c., bet tas neattiecas, ja bumbiņa ir soda zonā vai autā.

2. Atvieglinājums anormāla laukuma apstākļu gadījumā bez soda sietieniem pienākas pie sekojošiem nosacījumiem:

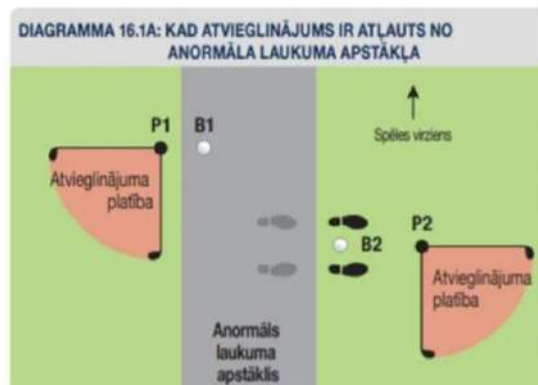
-Bumbiņa pieskaras vai ir uz anormāla laukuma apstākļa vai tā iekšpusē.

-Anormāls laukuma apstākļi traucē ieņemt stāju vai izdarīt vēzienu

-(Tikai uz grīna.) Ja anormāls laukuma apstākļi ietekmē sitienu līniju.

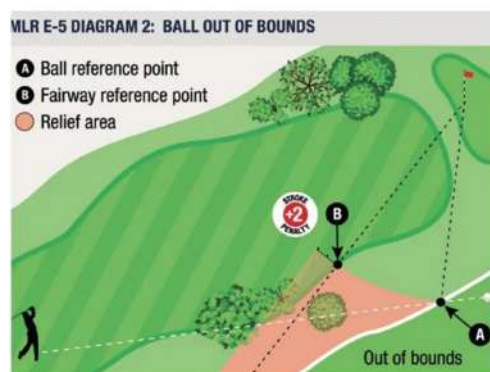
3. Atvieglinājums bez soda pienākas uz tuvāko vietu, kur anormālie laukuma apstākļi neietekmē ne bumbiņas atrašanās vietu, ne stāju un vēzienu, ne sitienu līniju (ja bumbiņa atrodas uz grīna).

4. Atrodot tuvāko punktu, kur anormāli laukuma apstākļi netraucē spēli, bumbiņu var nomest vienas nūjas rādiusā no šī punkta, bet ne tuvāk bedrītei bez soda sitienu.



Kā apzīmē autu un ko darīt ja bumbiņa izsista autā?

1. Autu apzīmē ar baltiem mietiņiem, kas sasprausti zemē un auta robeža ir līnija, kas savieno mietiņu laukuma malas punktus zemes līmenī (paši mietiņi ir autā). Lai bumbiņu definētu kā izsistu autā, tai visai jāatrodas ārpus laukuma robežas malas. Ja bumbiņa tikai daļēji šķērso šo robežu, tā nav uzskatāma par esošu autā.



Kādas ir soda zonas? Kā tās apzīmē? Ko darīt ja bumbiņa iesista tādā?

Soda zonas ir ūdenstilpnes, kuru robežas pa perimetru apzīmētas ar sarkanām vai dzeltenām krāsām mietiņiem.

Ja bumbiņa atrodas soda zonā, ir atļauts:

-Spēlēt bumbiņu no tās atrašanās vietas bez soda;

-Spēlēt bumbiņu ārpus soda zonas, pieņemot atvieglinājumu ar 1 soda sitienu:

-Izspēlēt bumbiņu no iepriekšējās sitienu vietas (vienas nūjas rādiusā no atskaites punkta, bet ne tuvāk bedrītei);

-Izspēlēt bumbiņu, ko noņem jebkurā attālumā vienas nūjas rādiusā pa līniju, ko nosaka velkot iedomātu taisnu līniju no bedrītes caur punktu, kur bumbiņa šķērsoja ūdens šķēršļa robežu.

-Nomest bumbiņu 2 nūju attālumā no vietas, kur bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja šķēršļa robežu, bet ne tuvāk bedrītei.

Punkti, starp kuriem bumbiņa jānomet, jāatzīmē, piemēram, ar tee kociņiem.



