

# Tervetuloa Green Card -kurssille

Golfin alkeiskurssisi lähestyy ja tähän materiaaliin on kerätty muutamia asioita, jotta golfharrastuksesi lähtee mahdollisimman hyvin käyntiin.

## Ennen kurssia

Vaatetuksena on hyvä olla liikuntaan sopivat säänmukaiset varusteet. Muita edellytyksiä ei ole. Kengiksi käy hyvin lenkki-/kävelykengät. Myös juomapullo on hyvä ottaa mukaan. Kurssille saavuttaessa ilmoittaudutaan caddiemasterin toimistossa.

Lisäksi on hyvä tutustua tähän materiaaliin, johon on kerätty pelaamisen ohjeistuksia, joita kurssilla myös käydään läpi.

## Green Cardin suoritus

Green Card kokeeseen sisältyy kaksi osiota, sääntö- ja etikettikoe sekä pelitaitokoe. Sääntökoe ja siihen tarvittava materiaali jaetaan kurssin alussa. Pelitaitokokeessa arvioidaan pelaajan kykyä pysyä annetuissa aikatauluissa ja pelaamisen turvallisuutta. Tämä materiaali antaa valmiuksia molempiin osa-alueisiin.

## Kenttä ja sen osat

Tiipaikka = alue, josta suoritetaan väylän aloituslyönti. Aloituspaikka on määritetty kahdella merkillä, jotka muodostavat linjan, jonka takaa avaus suoritetaan.

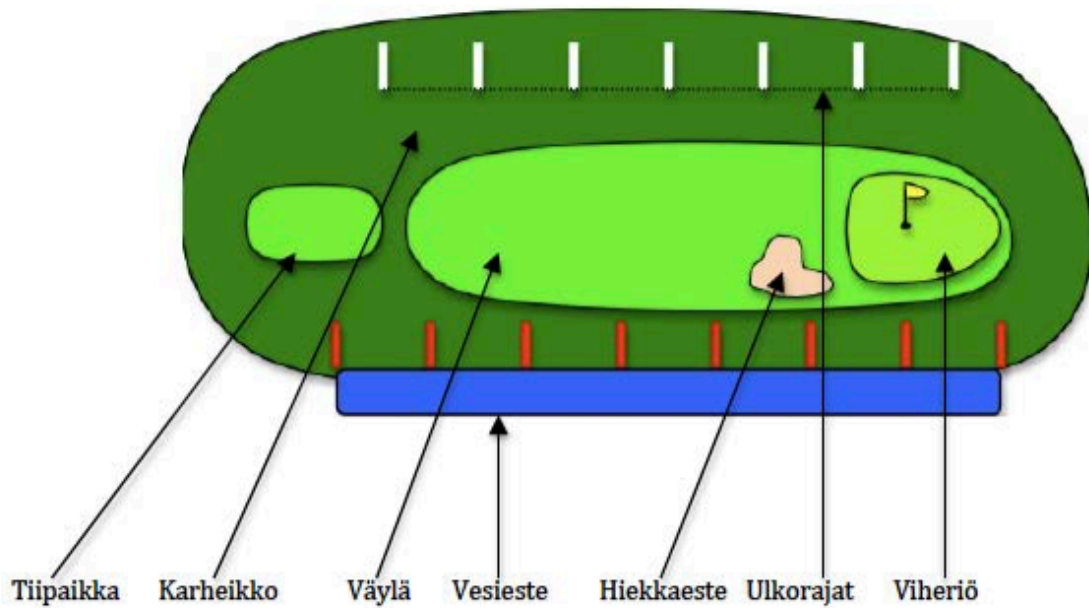
Väylä = tavoiteltava pelialue kohti viheriötä. Ruoho on väylällä leikattu lyhyemmäksi kuin karheikossa.

Karheikko = väylän vieressä oleva alue, jolla ruoho on pidempää kuin väylällä. Karheikosta pallon löytäminen ja sen pelaaminen on vaikeampaa kuin väylältä.

Viheriö eli griini = todella lyhyeksi leikattu alue, jossa putti suoritetaan. Bunkkeri eli hiekkaeste = alue, joka on täytetty hiekalla. Bunkkerista pelaaminen on vaikeampaa kuin ruoholta ja siellä on voimassa hiekkaestettä koskevat säännöt (kts. sääntöopas s.35)

Vesieste = kentällä oleva vesialue joka on määritelty esteeksi esim. paaluilla. Vesiesteestä pelaamista ja siitä vapautumisesta on omat sääntönsä (sääntöopas s. 45--46)

Kentän ulkorajat merkitään valkoisilla paaluilla. ( sääntöopas s. 47-)



## Pelaaminen ja pelin sujuvuus

### 1. Tiipaikalla

#### o lyöntijärjestys

- 1. valkoinen 2. keltainen 3. sininen 4. Punainen
- ensimmäisellä reiällä joko tasoituksen mukaan tai arpomalla, yleensä arpomalla. Esim. tiin heitto
- tästä eteenpäin edellisen reiän pienin tulos, jos tasan kuka avasi edellisellä reiällä ensimmäisenä

#### o valmistautuminen

- valmistaudutaan samalla kun toinen lyö, kuitenkin häiritsemättä
- edellisen reiän tulosten merkkäminen
- tarkistuslista; varapallo, tii, oikea maila/ tarvittaessa eri vaihtoehtoja

#### o muiden pelaajien lyönnin seuraaminen

- lyönti seurataan lyöjän takaa loppuun asti
- mikäli pallolla on mahdollisuus hävitä, otetaan kiintopiste etsimisen helpottamiseksi

- varapallo
  - jos pallolla on mahdollisuus hävitä tai mennä pelialueelta ulos, pitää aina lyödä varapallo
- lyöntijälkien korjaaminen
  - irronneet turpeet painetaan takaisin paikoilleen
  - tiipaikalla levitetään siemenseosta
- edellisen reiän tulosten kirjaaminen
- kärryjen käyttö
  - kärryt jätetään tiipaikan ulkopuolelle siten, että matkan jatkaminen on mahdollisimman helppoa.

## **2. Väylällä**

- omalle pallolle
  - pelaajan kannattaa pelin sujuvuuden parantamiseksi mennä omalle pallolleen aina, kun se on mahdollista, kuitenkin vaaratilanteita aiheuttamatta
  - kuitenkin samalla seuraa muiden lyöntiä
- valmiina lyöntiin
  - muiden lyödessä pelaaja valmistautuu omaan lyöntiinsä, esim. valitsemalla mailan valmiiksi
- muiden seuraaminen
  - muiden lyöntejä seurataan joko lyöjän takaa tai omalta pallolta
- lyöntijälkien korjaaminen
  - irronneet turpeet painetaan takaisin paikoilleen
- pallon etsiminen
  - ne pelaajat joiden pallo on pelissä, voivat lyödä oman pallonsa eteenpäin ja mennä vasta tämän jälkeen etsimään kadonnutta palloa
  - OUT –rajojen ulkopuolelta pallon etsiminen on turhaa. Mikäli palloa ei ensisilmäyksellä näy, jatketaan peliä varapallolla

### 3. Viheriö

#### ○ mihin mailat

- mailat jätetään sellaiseen paikkaan, että pystyy jatkamaan matkaa suoraan lipulta seuraavalle tiipaikalle

#### ○ pallon merkkäminen

- pallo merkataan nostamista varten asettamalla esim. kolikko pallon taakse. Pallo asetetaan samaan paikkaan kolikon eteen.

#### ○ lyöntivuorot ja valmistautuminen

- vaikka lähtökohtana on, että kauimpana oleva lyö ensin, yleisesti noudatetaan käytäntöä, että valmiina oleva pelaaja lyö. Samoin, mikäli pelaaja on niin lähellä reikää, että uskoo saavansa pallon helposti reikään kannattaa hänen pelin sujumuuden lisäämiseksi lyödä palloa merkkäamisen sijaa.
- pelaaja valmistautuu omaan lyöntiinsä samalla kun pelikaveri suorittaa omaa lyöntiään.
- viheriön kallistukset tulee tutkia ennen omaa lyöntivuoroa

#### ○ lippu ja huoltaminen

- viheriöltä lyötäessä lippu otetaan usein pois, mutta jos pelaaja on niin kaukana, ettei näe reiän sijaintia ilman lippua, voi hän pyytää pelikaveriaan huoltamaan. Tämä tarkoittaa, että lipun annetaan olla paikoillaan kunnes pallo lähtee liikkeelle ja poistetaan vasta sitten.
- poistettu lippu asetetaan siten, ettei se ole kenenkään lyöntilinjalla (edes reiän takana)
- ensimmäisen reiän lopettanut pelaaja asettaa lipun takaisin reikään
- lippua ei ole pakko ottaa pois reiästä, sen voi siis antaa olla paikoillaan koko ajan.

#### ○ alastulojäljet

- alastulojäljet paikataan kääntämälle ulkoreunoja sisälle päin
- myös muilta paikkaamatta jääneet reiän pitää paikata

## 4. Yleiset

- tavoite aikataulu
  - noin. 4 tuntia koko kierros
- tauko
  - 9 reiän jälkeen voi pitää tauon, mikäli aikataulu ja kentän yleinen tilanne sen sallii
- pallojen etsiminen, kannattaako
  - syvällä metsässä olevaa palloa on vaikea jatkaa, vaikka se sieltä löytyisikin
  - mikäli varapallo on hyvin jatkettavissa, ei alkuperäistä palloa kannata etsiä täyttä viittä minuuttia. On hyvin epätodennäköistä saada alkuperäisellä pallolla parempaa tulosta
  - vesiesteestä ei etsitä palloa
- kuka vastaa ryhmästä
  - alimmalla tasoituksella pelaava vastaa koko ryhmän toiminnasta, aikataulusta ja yleisestä toiminnasta kentällä
  - kaikki ryhmän jäsenet ovat vastuussa aikataulusta
- ohittaminen kentällä

### **Ensisijaisesti pyritään pysymään edellä menevän ryhmän tahdissa!**

- jos takana tuleva ryhmä on selvästi nopeampi ja joutuvat odottamaan koko ajan, pitää heille tarjota mahdollisuus ohittaa. Hyviä esimerkkejä sujuvaan ohittamiseen:
- lyödään tiipaikalla omat avauslyönnit ja annetaan takana tulevan ryhmän lyödä samalla omat avauslyöntinsä, tämän jälkeen he jatkavat lyöntinsä viheriölle ja pelaavat reiän loppuun.
- lyödään pallot viheriölle tai sen läheisyyteen ja mennään tämän jälkeen turvalliseen paikkaan (josta myös näkee takana tulevien lyönnit) ja annetaan takana tuleville merkki ohitusluvasta esim. nostamalla käsi pystyyn.

## o pistebogey

- pb on pelimuoto, jossa pelaaja kerää pisteitä. Pisteitä saa sitä mukaan, miten suoriutuu reiästä omaan tasoonsa nähden. Tässä esimerkki: Pelaaja pelitasoitus (slope) on 18, eli hän saa jokaisella kentän reiällä yhden tasoitus lyönnin reiän par -lukuun verrattaessa. Eli pelaajan henkilökohtainen ihannetulos on tasoituslyönti + par, eli tässä tapauksessa par 4 väylällä 5. Pisteitä tulee seuraavasti;
  - henk. koht. par eli 5 lyöntiä = 2 pistettä
  - henk. koht. bogey eli 6 lyöntiä = 1 piste
  - henk. koht. birdie eli 4 lyöntiä = 3 pistettä
  - henk. koht. eagle eli 3 lyöntiä = 4 pistettä jne.
  - jos pelaaja lyö 7 lyöntiä tai enemmän, ei hän saa ko. reiältä pisteitä (aloittelijalla, hcp 54, vastaava lyöntimäärä on 9 lyöntiä)
  - pelin sujuvuuden kannalta on siis parempi nostaa pallo 7 lyönnin jälkeen ja merkitä korttiin viiva. Tämä vaihtoehto ei ole mahdollinen lyöntipelikilpailuissa.

## o turvallisuus

- turvallisuus on aina lyöjän vastuulla.
- älä lyö palloa mikäli se voi yltää edellä menevään ryhmään
- tarkista ennen harjoituslyöntiä ettei mailasi voi osua keneenkään pelikaveriin
- mikäli pallo on vaarassa osua muihin pelaajiin, huudetaan kovalla äänellä FORE!

Ja vielä tärkein sääntö kaikista

**Pidä hauskaa!**

Lähde: [www.gogolf.fi](http://www.gogolf.fi)