

Regler för simulatorgolf

Endast de regler i Regler för golfspel som är angivna nedan gäller i tillämpliga delar:

- 1.1 (Golfspelet)
- 1.2 (Riktlinjer för spelares uppförande)
- 3.1, 3.2, 3.3 (Tävlingen, matchspel, slagspel)
- 4.1, 4.2 (Klubbor, bollar)
- 5.6 (Orimlig fördröjning; raskt speltempo)
- 8.1 (Banan spelas som den är)
- 10.1 (Slå ett slag)
- 10.2 (Råd och annan hjälp)

Allmänna regler:

Information

All information som simulatören kan ge enligt de inställningar som bestäms av tävlingsvillkoren är tillåtna att använda.

Slag

Alla slag som simulatören registrerar räknas och får inte spelas om. Ett slag som simulatören inte registrerar räknas inte.

Undantag: Ett slag som simulatören registrerat på ett uppenbart felaktigt sätt kan annulleras. OBSERVERA att det endast är en för tävlingen utsedd domare som kan besluta att ett slag är uppenbart felaktigt och göra domslutet att ett slag måste spelas om. Spelare som spelar om ett slag utan att en domare gjort ett sådant domslut bryter mot regeln.

Plikt för brott mot regeln: Allmän plikt (Slagspel: 2 slag, Matchspel: Förlorat hål)

Förtydliganden

- Regel 5.6: Spelaren får inte orimligt fördröja spelet, vare sig under spelet av ett hål eller mellan två hål.
- Regel 8.1: Att lägga en puttmatta eller liknande mellan slagplatsen och simulatorduken är ett brott mot Regel 8.1
- Regel 10.2: En spelare får inte ta en stans för slaget genom att använda sig av något föremål som placerats ut av eller för spelaren för att rikta in fötterna eller kroppen, t ex en klubba som lagts ned på marken för att visa spellinjen. Om spelaren tar sin stans i strid med denna regel, kan han/hon inte undvika plikt genom att backa undan från sin stans och ta bort föremålet. Dock är det tillåtet att sätta en markering för kalibreringen av simulatören, men den markeringen får inte vara utformad så att den kan hjälpa spelaren med siktet.