

Lahden Golf MESTARI



Väyläopas

LAHDEN GOLF, PAIKALLISSÄÄNNÖT

1. Kentän ulkorajat

Kentän ulkoraja on valkoisten tolppien kentän puoleisten reunojen välinen maan tasolla kulkevalla suora linja.

Kisällin väylät 1 ja 2: ulkoraja vasemmalla on valtatie asfaltin reuna. Kisällin 2. greenin takana ulkoraja on Hepolammentien asfaltin reuna.

2. Kiinteitä haittoja (Sääntö 16.1)

- a) Kaikki yleisellä pelialueella olevat päällystetyt (myös hiekka- ja sorapäällysteiset) tiet ja polut ovat kiinteitä haittoja. Päällystämättömät tiet ja polut ovat kentän olennaisia rakenteita
- b) Kaikki mittamerkit kentällä. Merkin poistaminen on kielletty
- c) Mestarin 1. greenin takana oleva aita. Ylimääräisenä vaihtoehtona pelaaja voi vapautua pudottamalla alkuperäisen tai muun pallon pudottamisalueelle (DZ), joka sijaitsee aidan vasemmalla puolella. Pudottamisalue on vapautumisalue Säännön 14.3 mukaisesti
- d) Mestarin 2. greenin takana oleva aita. Ylimääräisenä vaihtoehtona pelaaja voi vapautua pudottaen alkuperäisen tai muun pallon pudottamisalueelle (DZ), joka sijaitsee aidan oikealla puolella. Pudottamisalue on vapautumisalue Säännön 14.3 mukaisesti.

3. Kunnostettavat alueet (Sääntö 16.1)

- a) sinisin paaluin merkityt alueet
- b) valkoisella tai sinisellä maalilla ympäröidyt alueet
- c) kentällä olevat isot tai kovat muurahaispesät ovat pelaajan valinnan mukaan joko irrallisia luonnonhaittoja, jotka voi poistaa Säännön 15.1 nojalla, tai kunnostettavia alueita, joista saa vapautua Säännön 16.1 nojalla
- d) yleisellä pelialueella ja bunkkereissa olevat syvät veden valumaurat
- e) sepeleillä tai hiekalla päällystetyt pintasalaajat

4. Kentän olennaiset rakenteet

Mestarin väylä 9: väylän ja retkeilytien välissä oleva vanha rakennuksen perusta.

5. Kiinteät haitat lähellä viheriötä (esim. kastelulaitteiden kannet)

Kiinteästä haitasta saa vapautua Säännön 16.1 mukaisesti. Pelaajalla on käytössään myös seuraavat vapautumisvaihtoehdot, kun kiinteät haitat ovat lähellä viheriötä ja pelaajan peliinjalla:

- Pallon ollessa yleisellä pelialueella. Pelaaja voi vapautua Säännön 16.1b nojalla kiinteän haitan ollessa peliinjalla ja se on:
 - enintään kahden mailanmitan etäisyydellä viheriöstä, ja
 - enintään kahden mailanmitan etäisyydellä pallostä.

Poikkeus – Vapautumista ei sallita tämän paikallissäännön perusteella, jos pelaaja valitsee peliinjän, joka on selkeästi epätarkoituksenmukainen.

6. Estealueiden pudottamisalue (DZ) Mestarin väylällä 8

Mestarin väylällä 8 pallon mentyä estealueelle punaisten tolppien väliseltä alueelta, on pelaajalla yhden lyönnin rangaistuksella käytössään seuraavat vaihtoehdot:

- Vapautua Säännön 17.1 mukaisesti, tai
- Ylimääräisenä vaihtoehtona pudottaa alkuperäinen tai muu pallo viheriön vasemmalla puolella sijaitsevalle pudottamisalueelle, joka on merkitty "DZ"-kyltilä. Pudottamisalue on vapautumisalue Säännön 14.3 mukaisesti. Pudotetun pallon täytyy pudota ja jäädä pudotusalueelle

Rangaistus paikallissäännön rikkomisesta: Reikäpeli: reiän menetys; Lyöntipeli: 2 lyöntiä

Mikäli paikallissäännöissä tapahtuu väliaikaisia muutoksia, niistä tiedotetaan caddiemas-terilla tai kilpailuohjeissa.

M1

"Kärkinen"

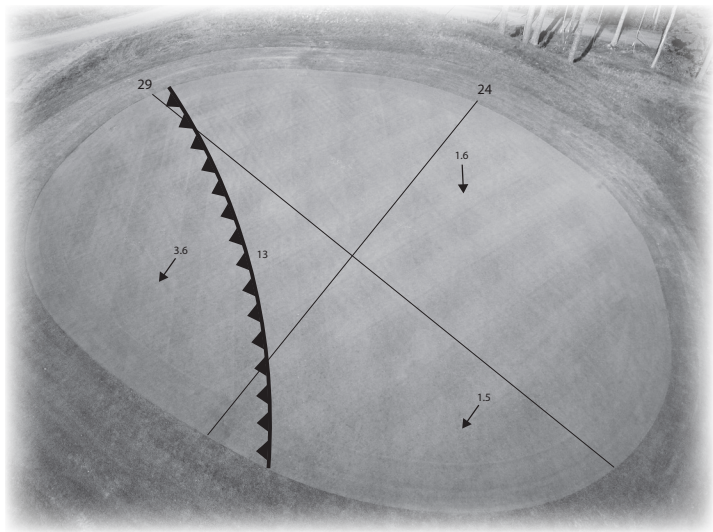
PAR 4 - HCP 16

273

268

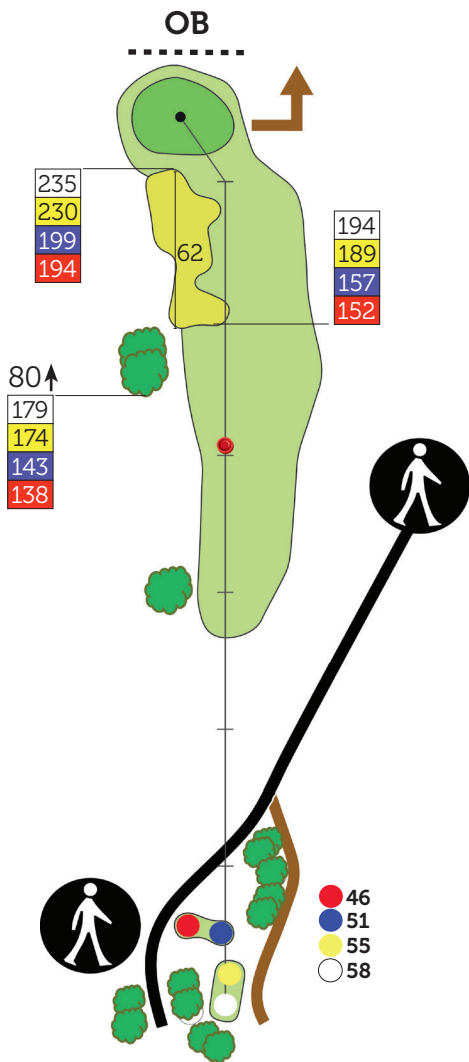
236

231



Lyhyt par 4, jonka viheriön edessä pitkä bunkkeri. Avaus kannattaa sijoittaa bunkkerin eteen, jolloin matkaa greenille jää alle 100 metriä.

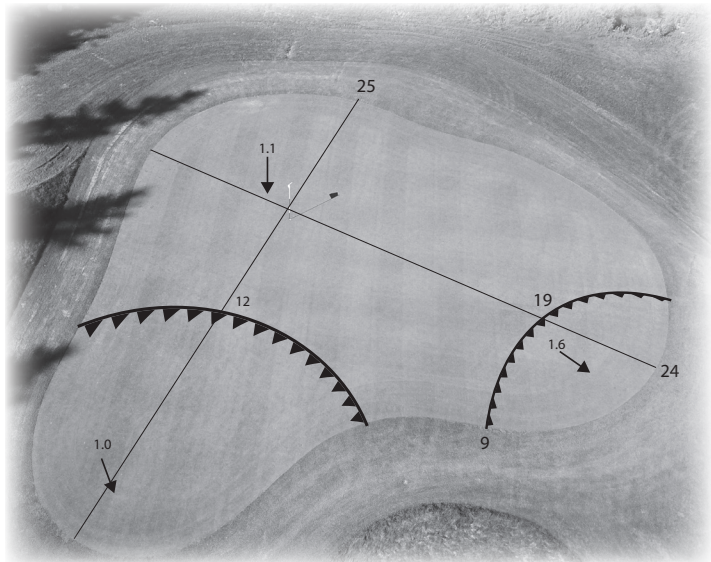
Älä lyö lähestymistä pitkäksi, takana vaanii out.



M2
"Kallio"

PAR 5 - HCP 2

504 452 407 401



Kentän pisin par 5, joka kannattaa pelata maltilla.

Avauksessa kannattaa suosia vasenta reunaa, sillä oikealla vaanii vesieste. Väylän vasemmassa reunassa oleva kallio jatkuu lähes viheriölle asti, joten jatkolyönti kannattaa sijoittaa väylän oikeaan reunaan. Kolmitasoisella viheriöllä on hyvä kiinnittää huomiota lipun paikkaan.

M3

"Tassu"

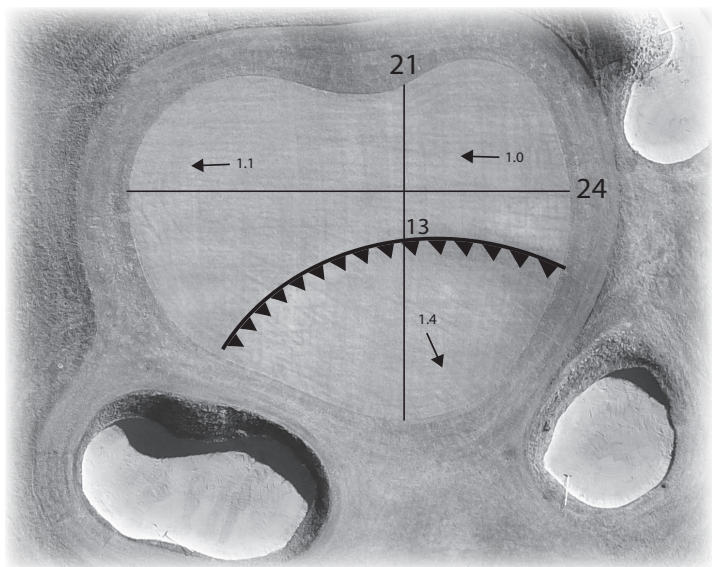
PAR 3 - HCP 14

164

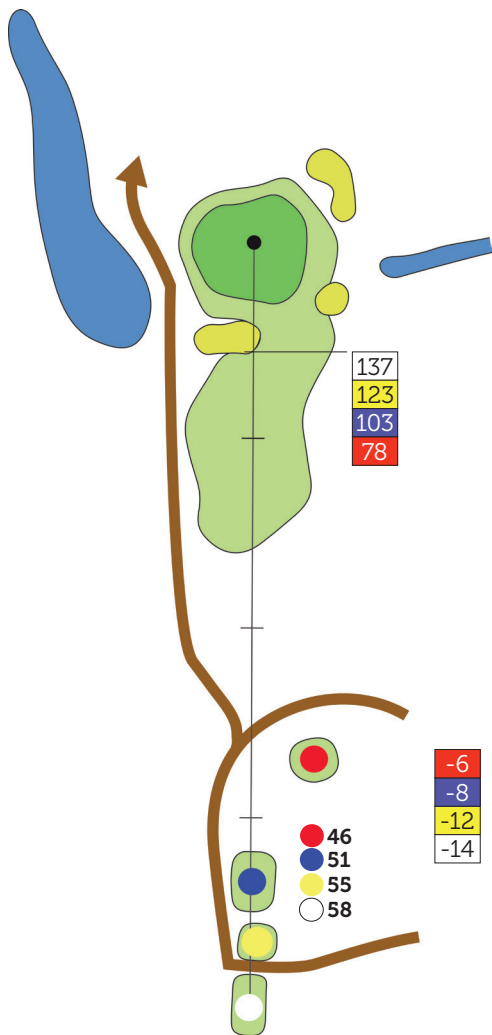
150

130

105



Kentän parhaat maisemat avautuvat tällä upealla, keskipitkällä par 3 -väylällä. Kaikki esteet näkyvät selkeästi lyöntipaikalle.



M4

"Tervaskanto"

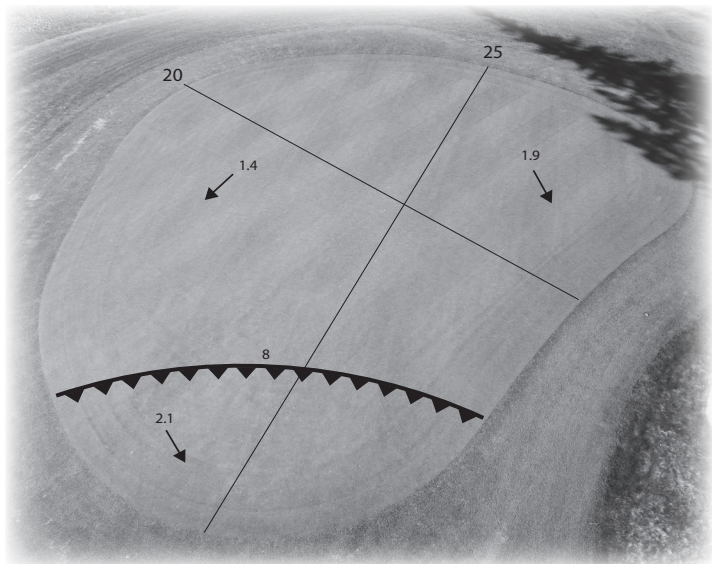
PAR 4 - HCP 10

354

322

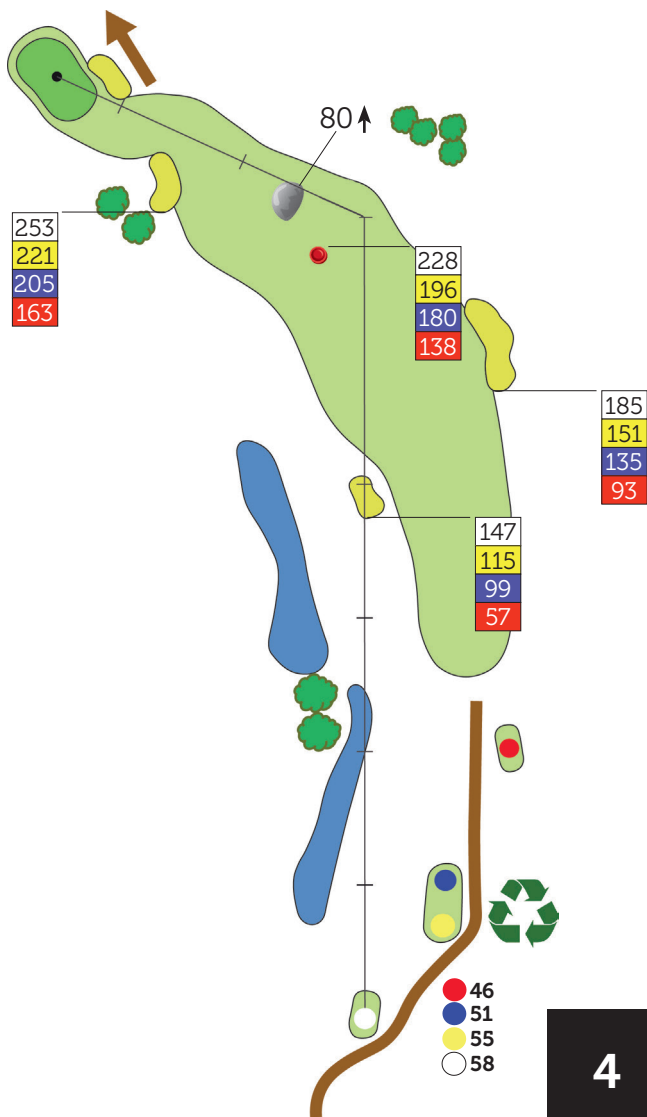
316

274



Vasemmalle kääntyvä par 4. Avauslyönti kannattaa suunnata väylällä näkyvän kallion oikealle puolelle.

Ole tarkka mailavalinnassa, avaus menee herkästi pitkäksi luonnonsuojelualueelle. Vältä oikealla olevaa bunkkeria lähestyessäsi tätä kaksitasoista viheriötä.

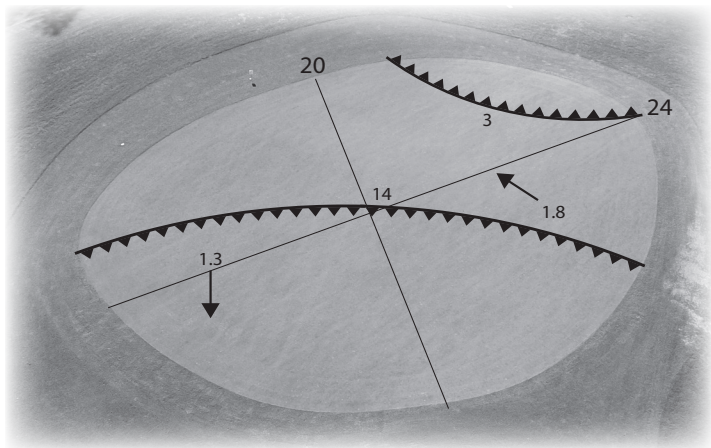


M5

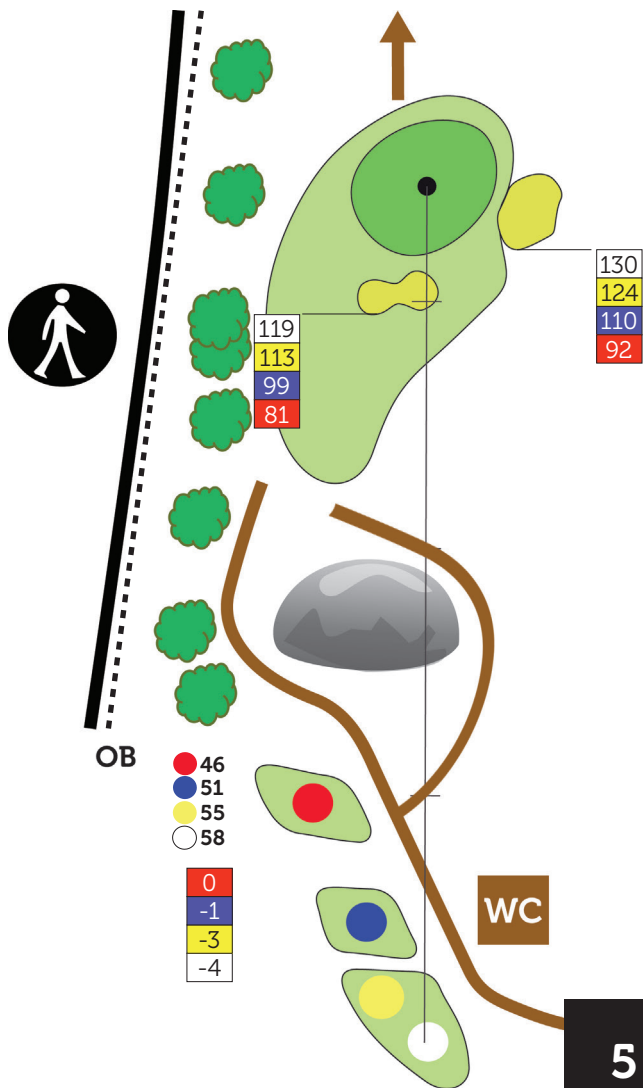
"Tex Willer"

PAR 3 - HCP 12

141	135	121	103
-----	-----	-----	-----



Lyhydestään huolimatta haastava par 3. Muodokas viheriö pitää paremmankin pelaajan varpaillaan.



M6

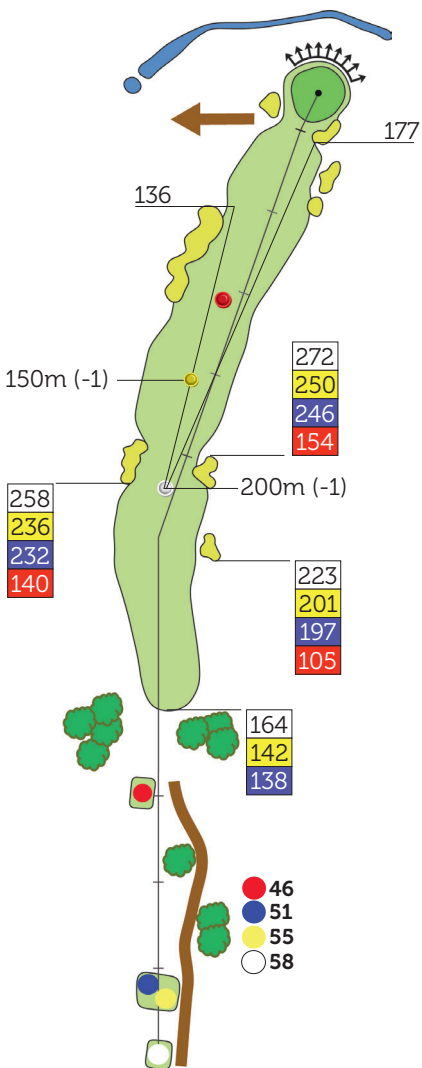
"Porrankulma"

PAR 5 - HCP 6

454	432	428	336
-----	-----	-----	-----



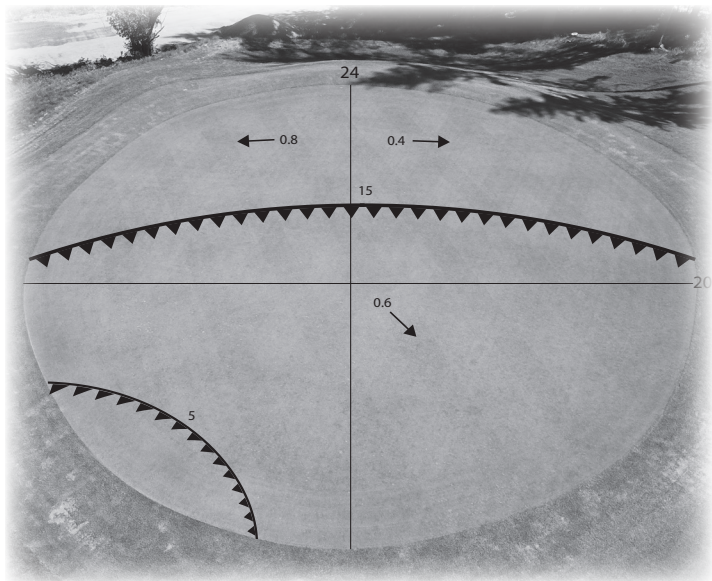
Leveä, oikealle kääntyvä par 5, jossa hyvä avaus antaa mahdollisuuden tavoitella viheriötä jo toisella lyönnillä. Lukuisat bunkkerit suojelevat väylää ja viheriötä molemmin puolin. Muodokkaan viheriön takana on syvä vesieste.



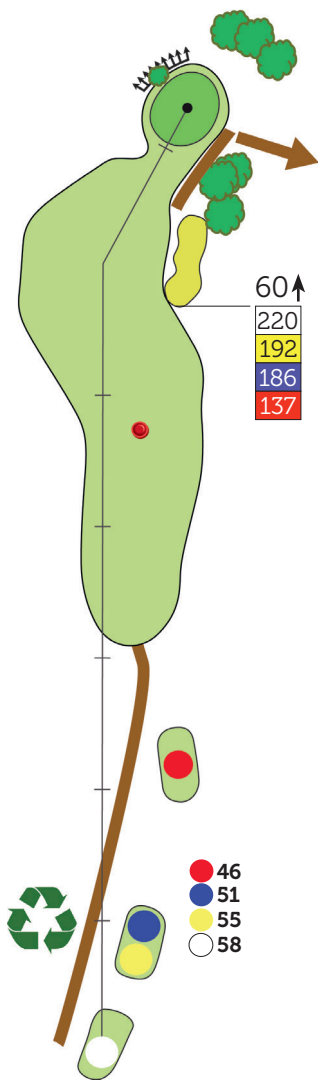
M7
"Fore!"

PAR 4 - HCP 18

292 264 258 209



Monien mahdollisuuksien par 4. Avauksella voi tavoitella viheriötä, mutta varman päälle pelaavan kannattaa suosia väylän vasenta reunaa. Kaksitasoisen viheriön takana on rotko.



M8

"Pallopesuri"

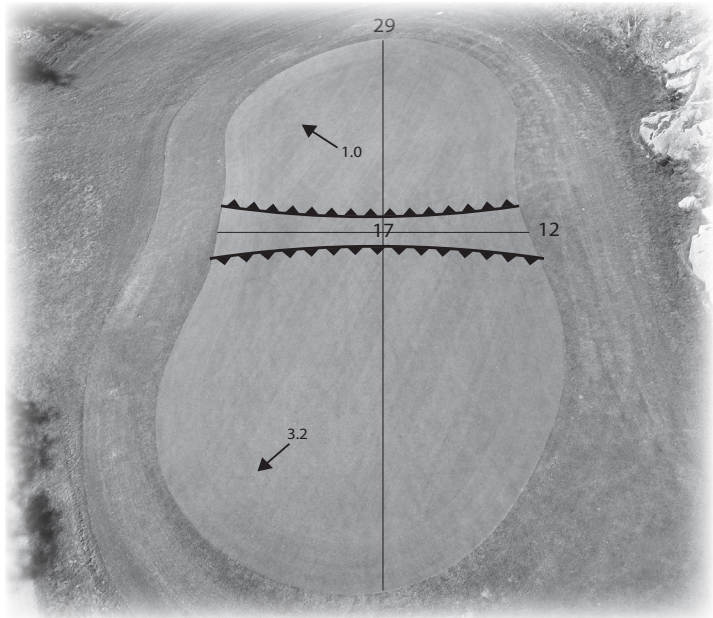
PAR 3 - HCP 8

149

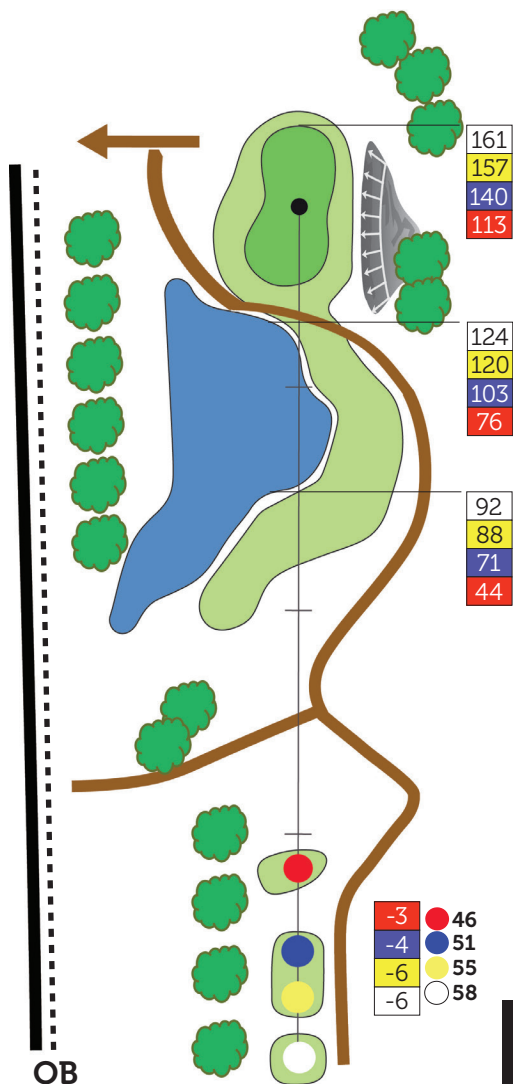
145

128

101



Kaunis par 3, jossa haasteita riittää:
vesieste, kallio ja muodokas viheriö.



M9

"Vaahtera"

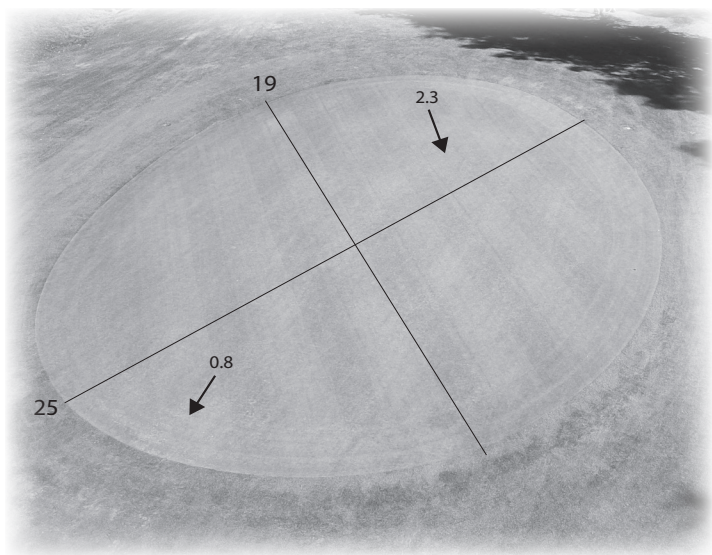
PAR 4 - HCP 4

418

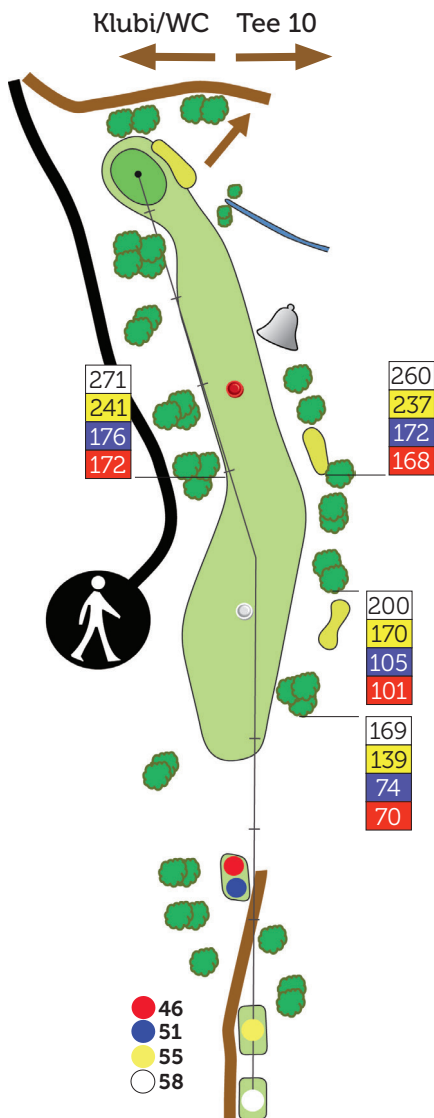
388

323

319



Pitkä, vasemmalle kääntyvä par 4. Avaus kannattaa suunnata väylän oikeaan reunaan, varmistaaksesi parhaan lähestymislinjan kohti viheriötä. Tasaista viheriötä vartioi suuri vaahtera.



M10

"Kuningas"

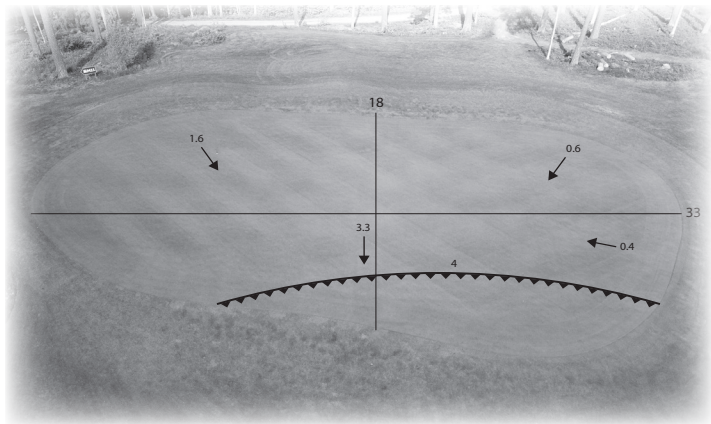
PAR 4 - HCP 1

401

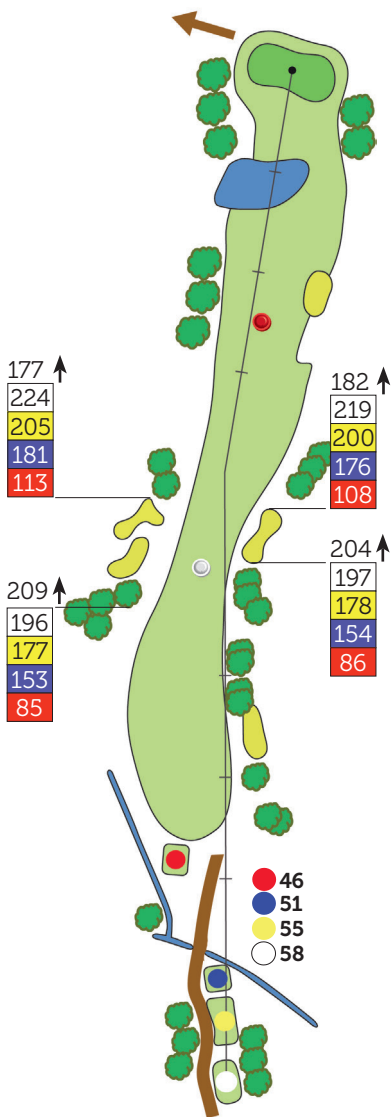
382

358

290



Oikealle kääntyvä, pitkä par 4, jossa avauksen linja tulee valita huolella. Pidä huolta, että lyöt lähestymislyöntisi perille asti. Suurella viheriöllä on lukusia erilaisia lipunpaikkoja.



M11

"Sianselkä"

PAR 4 - HCP 3

309

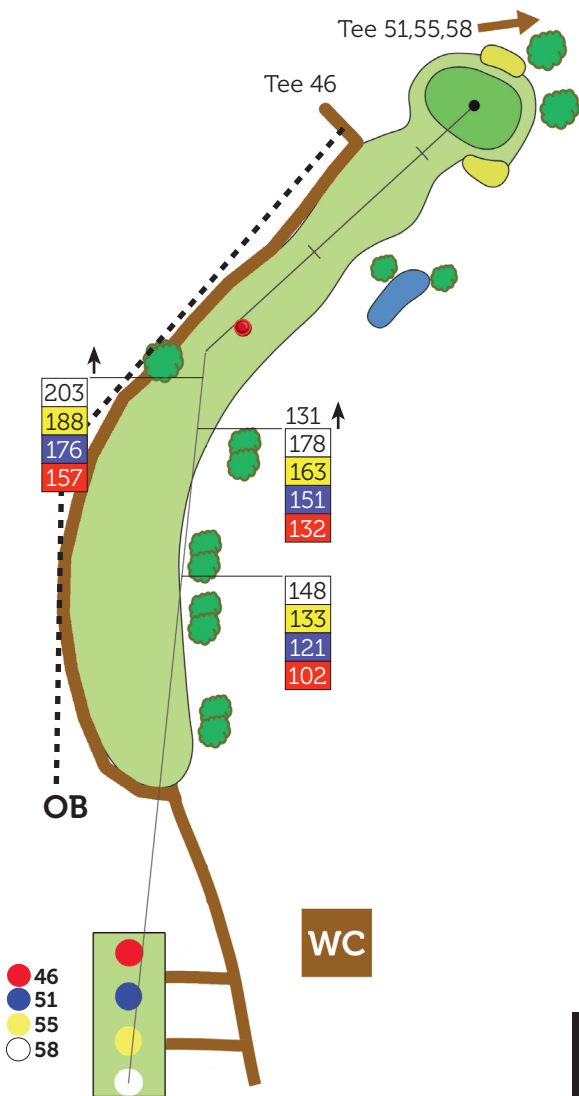
294

282

263



Ylämäkeen lyötävä, oikealle kääntyvä juonikas par 4. Väylän vasemmassa reunassa on koko matkalla kentän ulkoraja (OB). Avausta ei myöskään kannata jättää oikealle maskiin. Lähestymisessä on hyvä ottaa huomioon, että viheriö viettää voimakkaasti oikealle.

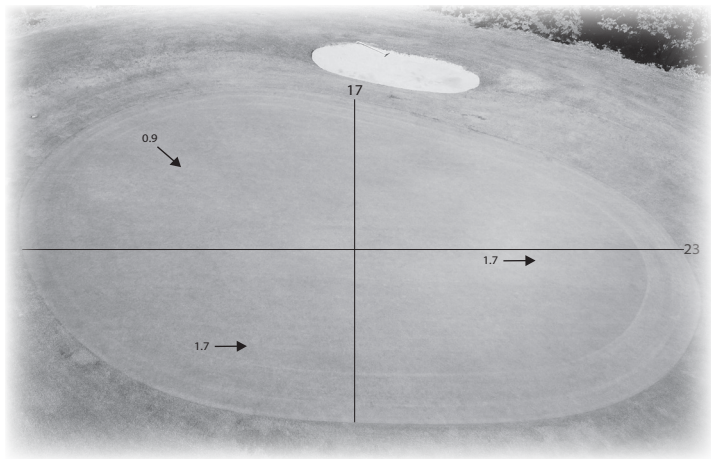


M12

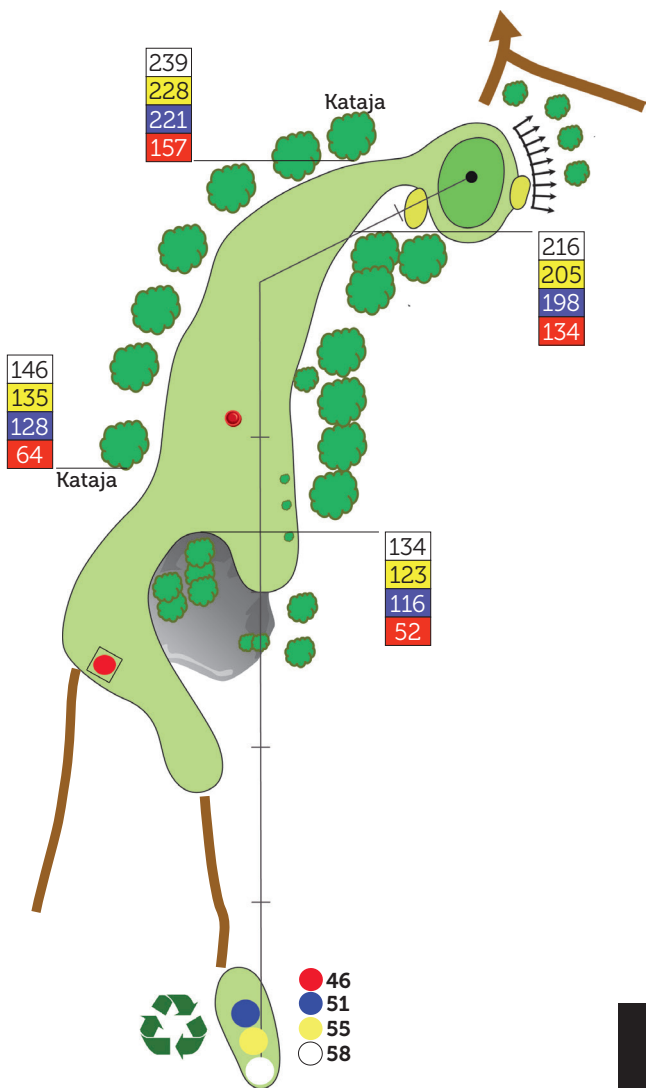
"Kärmes"

PAR 4 - HCP 17

266 255 248 184



Kentän lyhyin, muttei välttämättä helpoin par 4. Keskisaarekkeen jälkeen väylä on leveä, mutta väylän vasen reuna on viisas valinta lähestymistä varten. Pienen viheriön edessä ja takana on bunkkerit.



M13

"Repolainen"

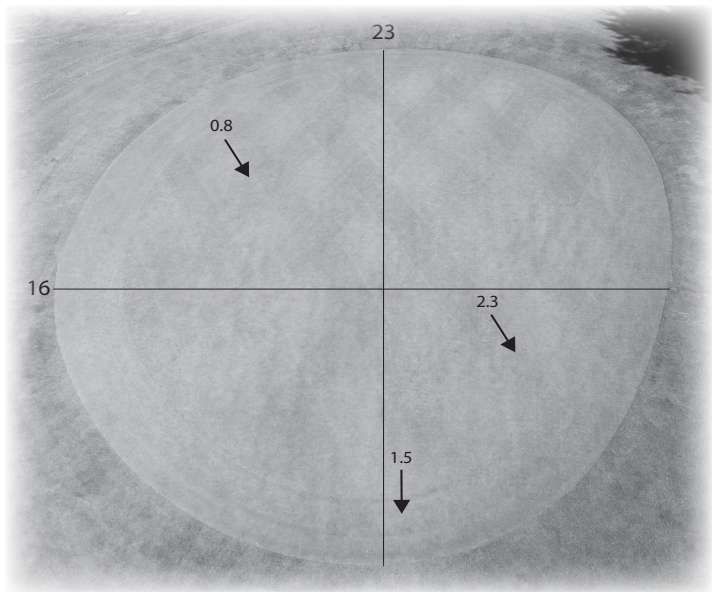
PAR 4 - HCP 5

327

314

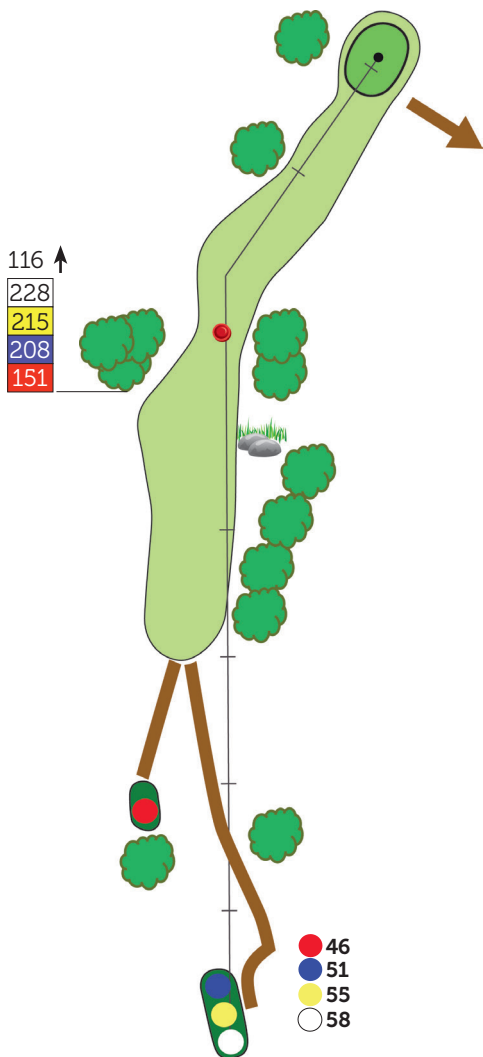
307

250



Suoraa avausta vaativa par 4. Suuntaa avauksesi väylän keskilinjän vasemmalle puolelle varmistaaksesi esteettömän linjan lähestymislyönnille.

Lähestymislyönnin pudotusalue tulee valita huolella tällä viheriöllä.



M14

"Karhu"

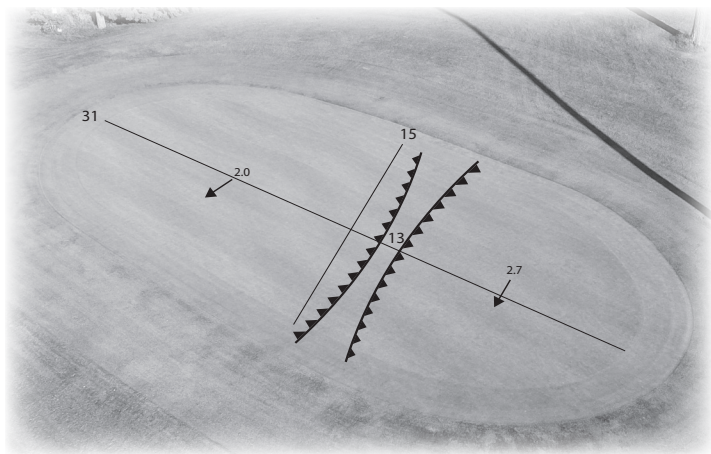
PAR 5 - HCP 7

452

434

416

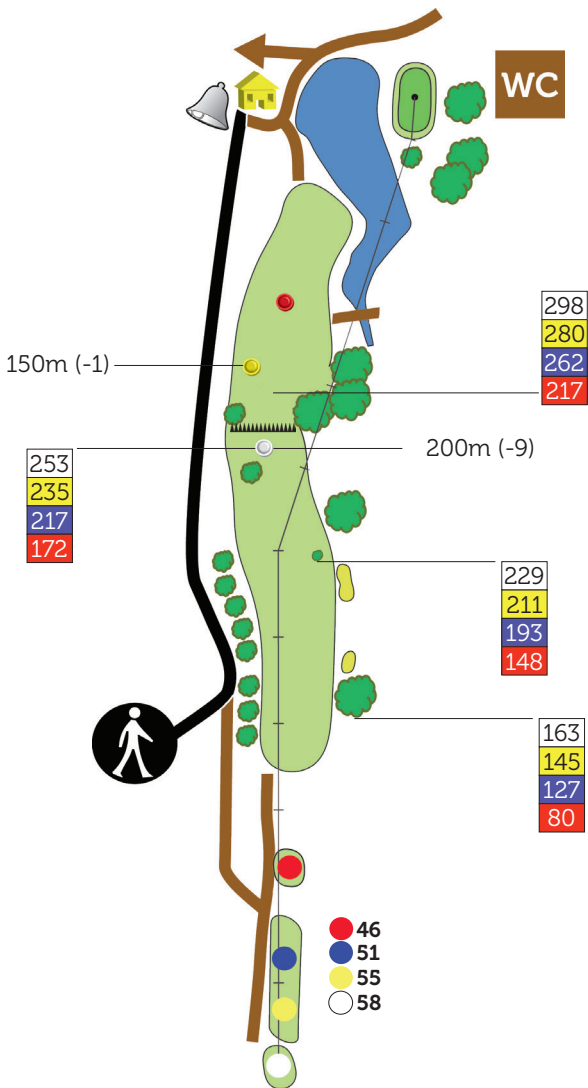
371



Upea, useita vaihtoehtoja tarjoava par 5.
Tarkka ja pitkä avaus mahdollistaa viheriön
tavoittelun toisella lyönnillä.

Varman päälle pelatessa kannattaa toinen lyönti
tähdätä kohti alhaalla näkyvää pumppukoppia.

Pitkällä viheriöllä kallistuksia riittää.



M15

"Lampinen"

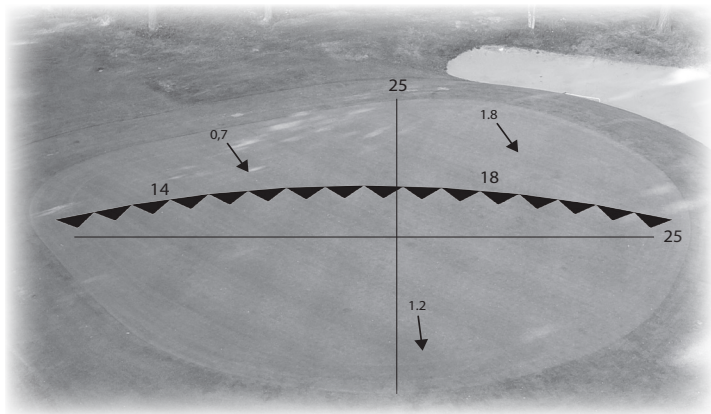
PAR 4 - HCP 15

329

294

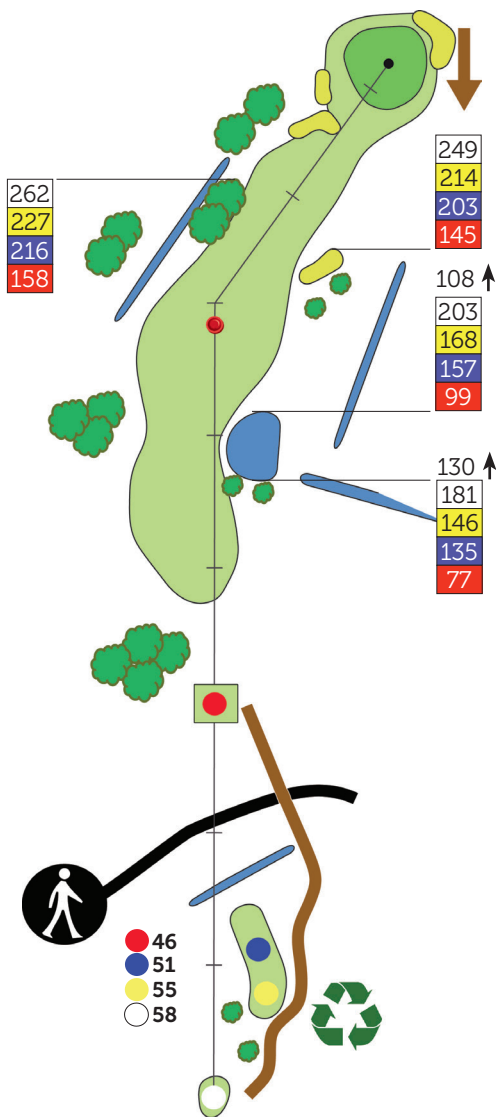
283

225



Oikealle kääntyvä, lyhyehkö par 4, jossa avauksessa tulee huomioida oikealla oleva lampi.

Kolmitasoisella viheriöllä lipunpaikalla on suuri merkitys pelitaktiikkaa valittaessa. Vältä viheriön oikeassa takareunassa olevaa bunkkeria.



M16

"Paarviis"

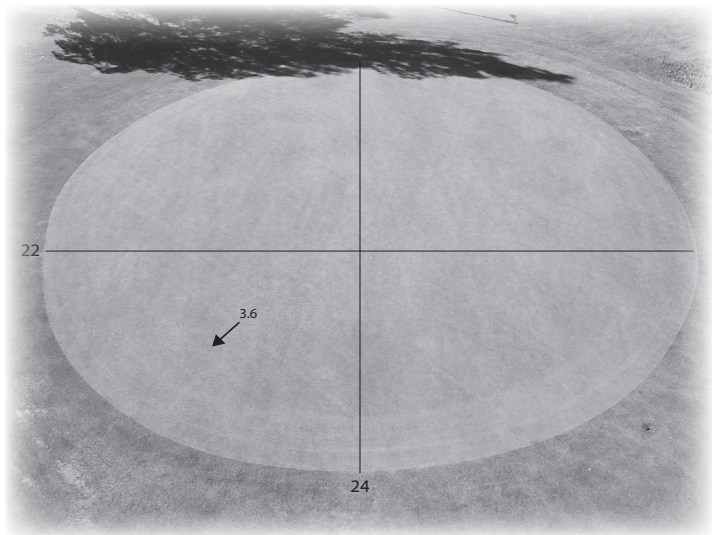
PAR 3 - HCP 9

182

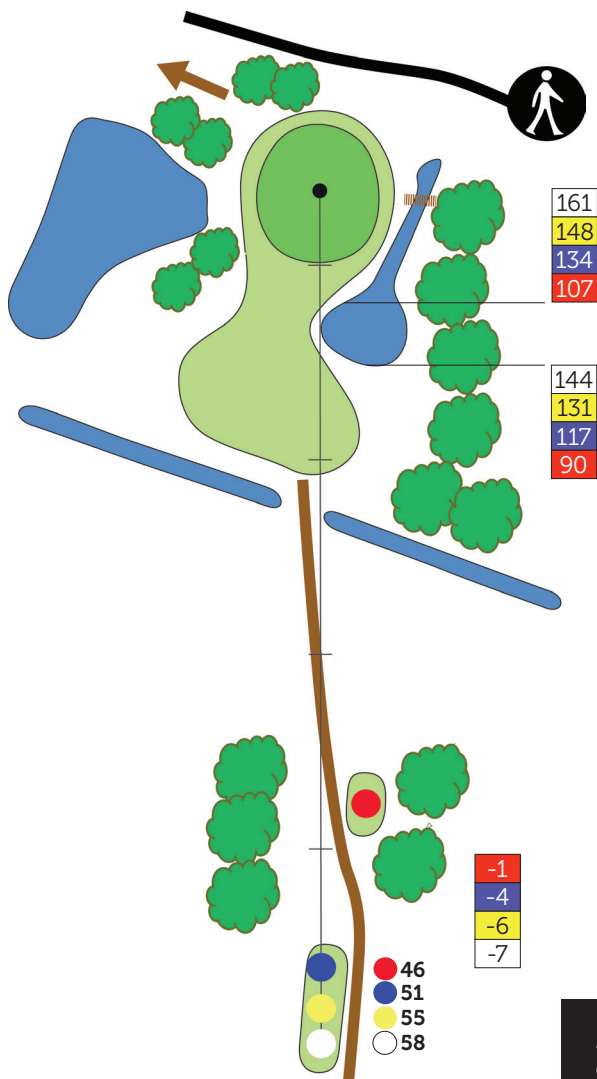
169

155

128



Vaativa par 3, jossa vettä on joka puolella.
Viheriö on kalteva ja haastava.



M17

"Ankkalampi"

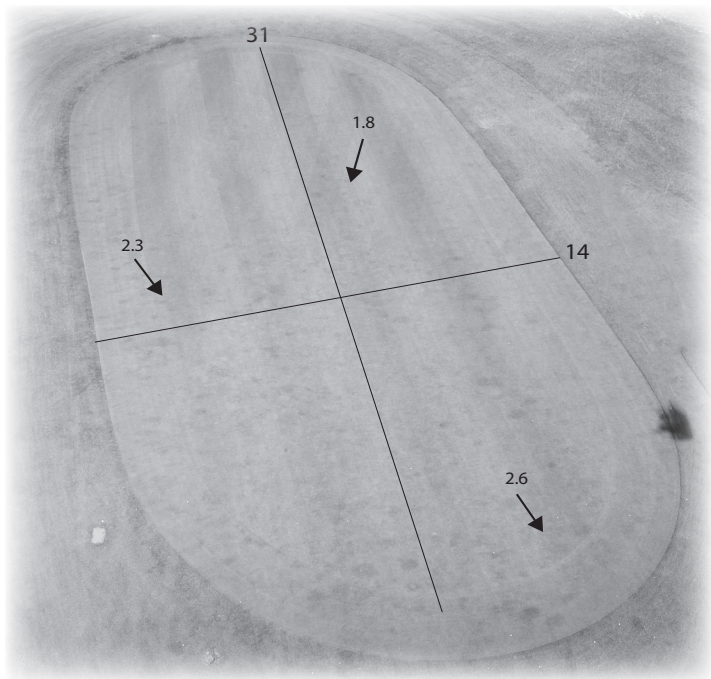
PAR 4 - HCP 11

345

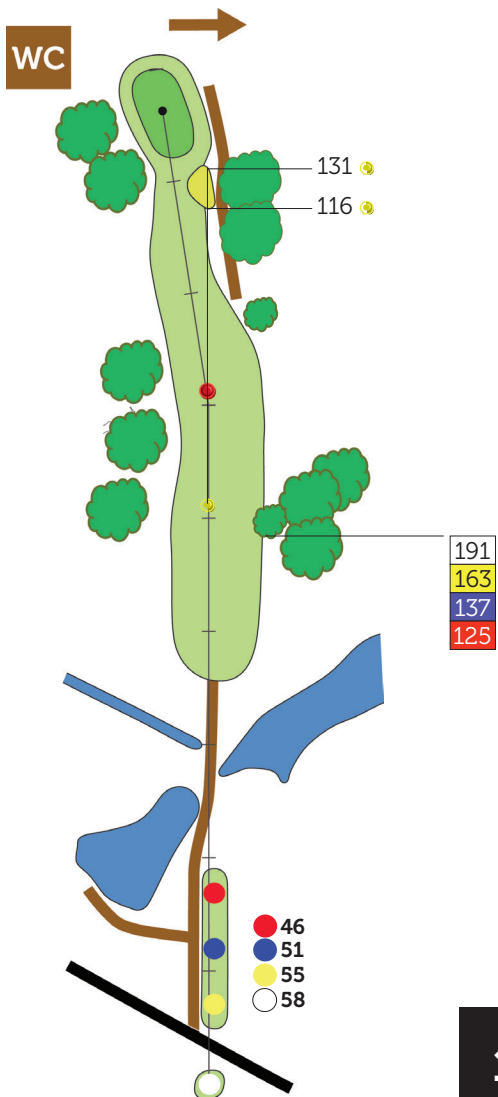
317

291

279



Selkeä, ylämäkeen lyötävä par 4. Pitkän ylätasanteen puolesta välistä alkaa vastaanottava viheriö. Vältä bunkkeria oikealla ennen viheriötä.



M18

"Ilonen"

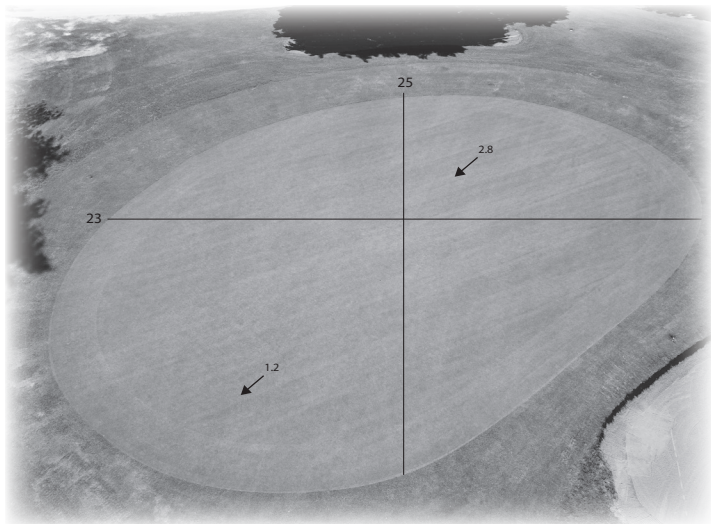
PAR 5 - HCP 13

459

441

399

399



Ylhäältä lyötävä, komea päätösväylä.

Tällä par 5 -väylällä avaus kannattaa suunnata keskellä näkyvien koivujen vasemmalle puolelle.

Jos et lähde tavoittelemaan viheriötä toisella lyönnillä, kannattaa pallo pelata noin sataan metriin kallion viereen. Kolme bunkkeria piirittää tätä vastaanottavaa viheriötä.

