Golfireeglid

Kehtiv jaanuarist 2019

The Official

Rules of Golf App

Available **FREE** on iPhone iPad and Android

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

Or for more information visit

RandA.org/apps

Golfireeglid

Kehtiv jaanuarist 2019

Reeglite tõlkimist ja raamatu
väljaandmist toetas:

Seesam
VIENNA INSURANCE GROUP

Reeglid tõlkisid: Anu Kendra, Rein Raudsepp, Sander Vallaots ja Teele Tohver.

© 2018 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.
Kõik õigused kaitstud.

St Andrews'is Šotimaal asuv R&A ja Liberty Corner'is New Jersey's asuv USGA üheskoos juhivad golfimängu ülemaailmselt, sealhulgas loovad ning tõlgendavad golfireegleid ning amatööristaatuse reegleid. R&A ja USGA teevad ühtse reeglite komplekti loomiseks koostööd, kuigi nad tegutsevad erinevates õigusruumides.

USGA vastutab reeglite rakendamise eest Ameerika Ühendriikides, tema territooriumidel ja Mehhikos, ning R&A-le on sama vastutuse kõikjal mujal maailmas andnud tema liikmesliidud. R&A-l ja USGA-l on alati õigus muuta nii reegleid kui nende tõlgendusi.

www.RandA.org www.USGA.org

Sisukord

Eessõna 8

Kuidas reegliraamatut kasutada 15

I. Mängu põhialused (Reeglid 1-4) 19

Reegel 1 – Golfimäng, Mängija käitumisstandard ja Reeglite järgimine 20

1.1 Golfimäng 20
1.2 Mängija käitumisstandard 20
1.3 Reeglite järgimine 21

Reegel 2 – Väljak 25

2.1 Väljaku piirid ja aut 25
2.2 Väljaku määratletud alad 25
2.3 Objektid või tingimused, mis võivad mängu sekkuda 27
2.4 Mängukeelu alad 27

Reegel 3 – Võistlus 28

3.1 Iga võistluse kesksed elemendid 28
3.2 Match Play 29
3.3 Löögimäng 34

Reegel 4 – Mängija varustus 38

4.1 Kepid 38
4.2 Pallid 43
4.3 Varustuse kasutamine 44

II. Mänguringi ja raja mängimine (Reeglid 5-6) 51

Reegel 5 – Mänguringi mängimine 52

5.1 Mänguringi tähendus 52
5.2 Enne mänguringi või mänguringide vahel väljakul harjutamine 52
5.3 Mänguringi alustamine ja lõpetamine 53
5.4 Gruppides mängimine 54
5.5 Harjutamine mänguringi jooksul või mänguseisaku ajal 55
5.6 Asjatult mängu viivitamine; Hoogne mängutempo 56
5.7 Mängimise katkestamine; mängu jätkamine 57

Reegel 6 – Raja mängimine 61
6.1 Raja mängimise alustamine 61
6.2 Tiialast palli mängimine 62
6.3 Raja mängimiseks kasutatav pall 65
6.4 Raja mängimise mängujärjekord 67
6.5 Raja lõpetamine 70

III. Palli mängimine (Reeglid 7-11) **73**

Reegel 7 – Palli otsimine: Palli leidmine ja tuvastamine 74
7.1 Kuidas ettevaatlikult palli otsida 74
7.2 Kuidas palli tuvastada 75
7.3 Tuvastamiseks palli üles tõstmine 75
7.4 Palli otsimise või tuvastamise käigus palli mittetahtlik liigutamine 76

Reegel 8 – Väljaku mängimine selliselt nagu see eest leitakse 77
8.1 Mängija tegevused, mis parendavad lööki mõjutavaid tingimusi 77
8.2 Mängija tahtlikud teod teiste füüsiliste tingimuste muutmiseks, mis mõjutavad mängija paigalseisvat palli võisooritatavat lööki 81
8.3 Mängija tahtlikud teod füüsiliste tingimuste muutmiseks, mis mõjutavad teise mängija paigalseisvat palli või sooritatavat lööki 82

Reegel 9 – Palli mängimine nii nagu see asub; Paigalseisva palli üles tõstmine või liigutamine 83
9.1 Palli mängimine nii nagu see asub 83
9.2 Palli liikumise ja liikumise põhjustaja tuvastamine 84
9.3 Pall liikus loodusjõudude tõttu 84
9.4 Palli üles tõstmine või liigutamine mängija poolt 85
9.5 Palli üles tõstmine või liigutamine rajamängus vastase poolt 86
9.6 Palli üles tõstmine või liigutamine välismõjutaja poolt 87
9.7 Pallimärgi üles tõstmine või liigutamine 88

Reegel 10 – Löögiks valmistumine ja löögi sooritamine; Nõuanne ja abistamine; Kädid 89
10.1 Löögi sooritamine 89
10.2 Nõuanne ja muu abi 91
10.3 Kädid 94

Reegel 11 – Liikuv pall tabab kogemata isikut, looma või objekti; Liikuva palli mõjutamiseks tehtavad tahtlikud teod 97
11.1 Liikuv pall tabab kogemata isikut või välismõjutajat 97
11.2 Liikuva palli tahtlik peatamine või suunast kõrvale kallutamine isiku poolt 98
11.3 Tahtlik objektide liigutamine või tingimuste muutmine liikuva palli mõjutamiseks 100

IV. Bunkri ja puttamisgriini erireeglid (Reeglid 12-13) 101

Reegel 12 – Bunkrid 102

12.1 Millal on pall bunkris 103
12.2 Palli mängimine bunkrist 103
12.3 Bunkris asuva palli erireeglid 104

Reegel 13 – Puttamisgriinid 105

13.1 Puttamisgriinil nõutud või lubatud tegevused 105
13.2 Lipuvarras 110
13.3 Lipuaugu äärel seisev pall 114

V. Palli üles tõstmine ja mängu tagasi panemine (Reegel 14) 115

Reegel 14 – Toimingud palliga: asukoha märgistamine, üles tõstmine ja puhastamine, kohale tagasi asetamine, vabastuse alasse kukutamine, valest kohast mängimine 116

14.1 Palli asukoha märgistamine, üles tõstmine ja puhastamine 116
14.2 Palli asukohta tagasi asetamine 117
14.3 Palli asukohta tagasi asetamine 120
14.4 Millal mängija pall on taas mängus, kui algne pall oli mängust väljas 125
14.5 Palli asendamisel, tagasi asetamisel, kukutamisel või asetamisel tehtud vea parandamine 125
14.6 Löögi sooritamine eelmise löögi asukohast 127
14.7 Valest kohast mängimine 129

VI. TRAHVITA VABASTUS (Reeglid 15-16) 131

Reegel 15 – Vabastus lahtisest risust ja teisaldatavast takistusest (hõlmates ka mängu segavat või abistavat palli või pallimärki) 132

15.1 Lahtine risu 132
15.2 Teisaldatavad takistused 133
15.3 Mängu takistav või abistav pall või pallimärk 136

Reegel 16 – Vabastus ebaharilikust väljaku seisukorrast (hõlmates teisaldamatuid takistusi), ohtliku looma olukord, kaevunud pall 139

16.1 Ebaharilik väljaku seisukord (hõlmates teisaldamatuidtakistusi) 139
16.2 Ohtliku looma olukord 146
16.3 Kaevunud pall 147
16.4 Palli üles tõstmine veendumaks, kas see asub vabastuse võtmist lubavas tingimuses 150

VII. Trahviga vabastus (Reeglid 17-19) 151

Reegel 17 – Trahvialad 152

17.1 Valikud, kui pall on trahviala sees 152
17.2 Valikud pärast palli trahvialast mängimist 157
17.3 Teiste reeglite alusel trahvialas vabastust ei saa 160

Reegel 18 – Trahv ja korduslöök vabastus, kadunud või audis pall, varupall 161

18.1 Trahv ja korduslöök vabastus on lubatud igal ajal 161
18.2 Kadunud või audis pall: peab võtma trahv ja korduslöök vabastuse 162
18.3 Varupall 164

Reegel 19 – Mittemängitav pall 168

19.1 Mängija võib otsustada võtta mittemängitava palli vabastuse igal pool väljakul välja arvatud trahvialas 168
19.2 Mittemängitava palli vabastuse võimalused edenemisalal või puttamisgriinil 168
19.3 Mittemängitava palli vabastuse võimalused bunkris 171

VIII. Tegevusjuhised mängijatele ja komiteele, kui reeglite rakendamisel tekivad küsimused (REEGEL 20) 173

Reegel 20 – Mänguringi jooksul tekkivate küsimuste lahendamine; Kohtuniku ja komitee reeglilahendid 174

20.1 Reeglikküsimuste lahendamine mänguringi jooksul 174
20.2 Reeglikküsimuste reeglilahendid 178
20.3 Olukorrad, mille kohta reeglid puuduvad 180

IX. Teised mänguvormid (Reeglid 21-24) 181

Reegel 21 – Teised individuaalsed löögimängu ja rajamängu vormid 182

21.1 Punktimäng 182
21.2 Suurim skoor 186
21.3 Par/Bogey 188
21.4 Three-Ball rajamäng 191
21.5 Teised golfimängu vormid 191

Reegel 22 – Foursomes 192

22.1 Foursomes mängu ülevaade 192
22.2 Kumbki partner võib esindada poolt 192
22.3 Pool peab lööke sooritama kordamööda 193
22.4 Mänguringi alustamine 193
22.5 Partnerid võivad keppe jagada 194

Rule 23 – Four-Ball 195
23.1 Four-Ball mängu ülevaade 195
23.2 Four-Ball mängutulemuste arvestamine 195
23.3 Millal mänguring algab ja lõppeb. Millal on rada lõpetatud Completed 197
23.4 Poolt võib esindada üks või mõlemad partnered 198
23.5 Mängija tegevused, mis mõjutavad partneri mängu 198
23.6 Poole mängujärjekord 199
23.7 Partnerid võivad keppe jagada 200
23.8 Millal rakendub karistus ühele ja millal mõlemale partnerile 200

Reegel 24 – Võistkondlikud võistlused 203
24.1 Võistkondliku võistluse ülevaade 203
24.2 Võistkondliku võistluse tingimused 203
24.3 Võistkonna kapten 203
24.4 Võistkondlikul võistlusel nõu andmise lubamine 204

X. Definitsioonid 205

Indeks 229

Teised väljaanded 248

See raamat sisaldab golfireegleid, mis kehtivad ülemaailmselt alates 1. jaanuarist 2019.

See väljaanne viib golfireeglid vastavaks tänaste golfimängu vajadustega. Käesolev raamat on Reeglite Moderniseerimise algatuse tulemus, mis viidi läbi koostöös eelmiste ja tänaste R&A ja USGA reeglikomiteede ja golfimängu erinevate tasemete esindajate poolt ning peegeldab ülemaailmselt tuhandetelt golfimängijatelt saadud tagasisidet. Tehtud töö oli põhjalik ja kaugeleulatuv võttes arvesse kõigi golfimängijate vajadusi, kuid säilitades samas golfimängu peamisi põhimõtteid ja olemust ning tehes golfireeglid kergemini arusaadavaks ja rakendatavaks. Uuendatud reeglid on ühtsemad, lihtsamad ja õiglasemad.

Uued reeglid näevad eelmistest väga erinevad välja. Te panete kindlasti tähele, et need on kirjutatud kaasaegses ja selges stiilis. Reeglite paigutus on kujundatud selliselt, et need oleksid kergemini jälgitavad ja võimaldavad teil hõlpsamini leida seda, mida Teil parasjagu vaja on. Samuti on pandud suuremat rõhku joonistele ning iga reegli alguses on ära kirjeldatud selle reegli eesmärk, mis aitab lugejal paremini mõista selle reegli tagamaid ja eesmärki. Golfireeglid peavad olema kõikehõlmavad ja andma vastuseid kõigile mänguolukordadele, mis võivad tekkida kogu maailmas erinevatel väljakutüüpidel ja erineva tasemega mängijatel. Mängijate abistamiseks lõime golfireeglitest ka Mängija Eriväljaande, millest eelduslikult saab kõige levinum trükis, mida kasutatakse nii väljakul kui ka väljaspool väljakut. See sisaldab mängu jaoks kõige olulisemaid reegleid ja on golfireeglite lühendatud versioon. Me avaldame ka Ametliku Juhendi komiteedele, kohtunikele ja kõigile, kes soovivad rohkemat detailsust, mis sisaldab lisaks ka Golfireeglite Tõlgendusi ja Komitee Toiminguid koos soovitustega, kuidas korraldada võistlusi ja tavamängu. Kõik mainitud trükised on saadaval nii paberkujul, kui ka digitaalselt.

Me usume, et golfimängijate jaoks on kaasajastatud reeglid õiglasemad, lihtsamad ja vastuvõetavamad ning tegelevad paremini golfimängu ees seisvate väljakutsetega nagu mängutempo parandamine ja keskkonna säilitamine.

Me täname südamest nii vastutavate komiteede liikmeid, kui ka kõiki teisi, kes andsid oma suure panuse selle ajaloolise väljaande ilmumisele.

David Bonsall
Esimees
Golfireeglite Komitee
R&A Rules Limited

Mark Reinemann
Esimees
Golfireeglite Komitee
United States Golf Association

TIMELESS.

The Rules of Golf have existed for over 270 years. Consistently evolving the Rules is a central tenet of golf, but this current iteration is a significant and laudable change, one that aspires to make the game more inclusive, approachable and welcoming to all.

ROLEX

PASSION.

Golfers of all abilities are universally passionate about the game. The significant changes outlined in this year's Rules of Golf reflect and embrace that passion among all golfers who play, in every corner of the world.

PRECISION.

Golf is a game that requires a certain mindset. A game in which precision is met with reward. The Rules of Golf reflect this mindset–a set of precise standards to which every golfer holds themselves accountable. A code of honour and integrity, they are meant to be easily accessible so each golfer can be their own Rules authority.

ROLEX

CONNECTION.

The modernization of the Rules of Golf is the byproduct of listening to the voices of those who play the game. As a singular set of Rules, they embody and reinforce the special connections that exist among the golf community as a whole.

EVOLUTION.

Golf's greatest traditions will always reign, and the Rules will always evolve. Modernizing the Rules is integral to leading the game of golf into the future.

ROLEX

FOREVER GOLF.

A game universally beloved for its elegance and splendour, golf will always be a game of honour. Alongside The R&A and USGA, Rolex is proud to be a part of, and stand behind, golf's new rules and all that they represent for the future of the game, and those who love and play it.

R&A USGA

ROLEX

Kuidas reegliraamatut kasutada

Golfireeglid peavad olema kõikehõlmavad ja andma vastuseid kõigile mänguolukordadele, mis võivad tekkida kogu maailmas erinevatel väljakutüüpidel ja erineva tasemega mängijatel.

See reegliraamat on mõeldud golfimängu haldajatele ja neile, kes peavad vastama võistluste ajal kõikvõimalikele üleskerkivatele küsimustele.

Mängijate abistamiseks lõime golfireeglitest ka Mängija Eriväljaande, mis sisaldab kõige sagedamini väljakul mängu sekkuvaid reegliolukordi ja on golfireeglite lühendatud versioon. Komitee liige või kohtunik peaks reeglilahendeid andes kasutama täisversiooni reeglitest. Väljakul küsimusele vastamiseks või reeglite olukorra lahendamiseks on raamatu alguses sisukord, mis on abiks vastava reegli leidmisel. Samuti on raamatu lõpus on viidete register, mis samuti aitavad leida sobivat reeglit. Näiteks, kui mängija liigutas kogemata oma palli puttamisgriinil, siis leiab viited vastavatele reeglitele (reegel 9.4 ja reegel 13.1d) võtmesõnade „Pall liikus“ või „Puttamisgriin“ viidete registri alajaotisest. Nende reeglite lugemine annab olukorrale sobiva vastuse. Lisaks sisukorrale ja viidete registrile aitab sobiva reegli kiirele leidmisele kaasa järgmised punktid:

Tunne definitsioone

Golfis on üle 70 defineeritud termini (näiteks ebaharilik väljaku seisukord, edenemisala jne), mille ümber on reeglid ehitatud. Reeglite korrektseks rakendamiseks on mõistete (mis on reegliraamatus märgitud läbivalt kursiivis ja sisalduvad raamatu lõpus eraldi peatükis) teadmine äärmiselt oluline.

Juhtumiga seotud asjaolud

Selleks, et vastata mistahes reegleid puudutavale küsimusele, peab detailselt kaaluma juhtumi asjaolusid.

- Välja peaks selgitama:
- Mänguvormi (nt rajamäng või löögimäng, üksikmäng, foursomes, four-ball jne)
- Seotud isikud (nt mängija, tema mängupartner või kädi, väline mõjutaja)
- Millisel väljaku alal juhtum aset leidis (nt tiialal, bunkris, trahvialas, puttamisgriinil jne)
- Mis täpselt juhtus
- Mis oli mängija eesmärk (mida mängija tegi ja mida mängija tahtis teha)
- Juhtumi toimumise aja (nt kas mängija on endiselt väljakul, kas mängija on oma tulemuskaardi juba tagastanud, kas võistlus on lõppenud)

Vaata õigest raamatust

Nagu eespool mainitud, siis peaks reegliraamat andma vastuse enamikele väljakul tekkivatele küsimustele, kuid me avaldame ka Ametliku Juhendi komiteedele, kohtunikele ja kõigile, kes soovivad rohkemat detailsust, mis sisaldab lisaks ka Golfireeglite Tõlgendusi ja Komitee Toiminguid koos soovitustega, kuidas korraldada võistlusi ja tavamängu.

Seesam
VIENNA INSURANCE GROUP
ON, MILLE
ÜLE RÕÕMUSTADA!
Seesam hüvitab 98% kahjudest.
Finantsteenuse pakkuja on **Seesam Insurance AS.**
Kindlustuse kohta uuri lähemalt www.seesam.ee või pea nõu spetsialistiga.
seesam.ee

I

Mängu põhialused

REEGLID 1-4

REEGEL 1 Mäng, mängija käitumine ja reeglid

Eesmärk:

Reegel 1 tutvustab mängijale neid peamisi mänguprintsiipe:

- **Mängi väljakut selliselt nagu sa selle eest leiad ja palli nii, nagu see asub.**
- **Mängi järgides Reegleid ja golfimängu vaimu**
- **Oled reeglit rikkudes vastutav endale karistuste määramise eest, et sa rajamängus ei saaks võimalikku eelist oma vastase või löögimängus teiste mängijate ees.**

1.1 Golfimäng

Golfi *mänguring* koosneb 18 (või vähemast) rajast ja seda mängitakse *väljakul* kepiga palli lüües.

Iga rada algab *tiialast* tehtud *löögiga* ja lõppeb siis, kui pall peatub *puttamisgriini lipuaugus* (või kui reeglid mõnel muul viisil kuulutavad raja lõppenuks).

Iga *löögi* puhul mängija:

- mängib *väljakut* nii nagu ta selle eest leiab ja
- mängib palli nii, nagu see asub.

Aga on erandeid, kus reeglid lubavad mängijal muuta *väljakul* esinevaid tingimusi ja kas nõuavad või lubavad mängijal enda palli mängida teisest kohast, kui see algselt asus.

1.2 Mängija käitumisstandard

1.2a Kõikide mängijate poolt oodatud käitumine

Kõikidelt mängijatelt oodatakse golfimängu vaimus mängimist:

- Käitudes väärikalt – näiteks järgides reegleid, rakendades kõiki karistusi ja jäädes ausaks kõikides mängu aspektides.
- Arvestades teiste mängijatega – näiteks mängides tempokalt, hoolitsedes turvalisuse eest ja teise mängu mitte häirides.

- Kandes hoolt *väljaku* eest – näiteks parandades löögijälgi, rehitsedes *bunkreid*, parandades palli kukkumisjälgi ja mitte *väljakut* asjatult lõhkudes.

Reeglid ei näe ette karistusi, kui mängija eirab neid nõudeid, **kuid** *komitee* võib mängija diskvalifitseerida golfimängu vaimu vastase käitumise eest, kui ta leiab, et mängija käitus väga vääritult.

Vääritu käitumise eest diskvalifitseerivast karistusest erineva karistuse saab mängijale määrata ainult siis, kui see on kirjeldatud reegli 1.2b käitumisstandardis.

1.2b Käitumisstandard

Komitee võib kohaliku reeglina luua omapoolse mängija käitumisstandardi.

- Käitumisstandard võib sisaldada rikkumiste eest nii ühe-löögilist kui ka *üldist karistust*.
- *Komitee* võib samuti käitumisstandardile mittevastavuse ja vääritu käitumise eest mängija diskvalifitseerida.

Vaata komitee toimingud, Lõige 5H (mängija käitumisstandardi selgitus, mida võib kasutusele võtta).

1.3 Reeglite järgimine

1.3a „Reeglite“ tähendus; Võistlustingimused

„Reeglid“ tähendavad:

- Käesolevates Golfireeglites kirjeldatud reeglid 1-24 ja definitsioonid ning
- Kõik „kohalikud reeglid“, mis *komitee* on *väljakul* või toimuva võistluse tarbeks kasutusele võtnud.

Samuti vastutavad mängijad kõigi *komitee* poolt kasutusele võetud „Võistlustingimuste“ järgimise eest (nagu näiteks võistlusel osalemise piirangud, mänguvorm ja võistluse kuupäevad, *mänguringide* arv ning *mänguringi* radade arv ja nende mängimise järjekord).

Vaata komitee toimingud, Lõige 5C ja Lõige 8 (Kohalikud reeglid ja ametlike kohalike reeglite näidised); **Lõige 5A** (Võistlustingimused).

1.3b Reeglite rakendamine

(1) **Mängija vastutus reeglite rakendamisel.** Mängijad on ise vastutavad reeglite rakendamises:

- Mängijatelt oodatakse, et nad tunneksid ära olukorrad, kus nad on rikkunud mõnd reeglit ja määraks ausalt iseendale vastava karistuse.
  - » Kui mängija teab, et on rikkunud reeglit, mis hõlmab endas karistust ning jätab karistuse endale meelega määramata, siis ta **diskvalifitseeritakse**.
  - » Kui kaks või enam mängijat lepivad teadlikult omavahel kokku mõne reegli või karistuse eiramises, mille kehtimisest nad on teadlikud ning mõni neist mängijatest on enda *mänguringi* alustanud, siis nad **diskvalifitseeritakse** (isegi kui nad pole veel kokkuleppe järgi käitunud).
- Faktiküsimuste üle otsustamisel vastutab mängija kõigi teadaolevate faktide (sealhulgas talle endale teadaolevate faktide ja muu kättesaadava informatsiooni) arvestamise eest.
- Mängija võib paluda reegliküsimustes abi *kohtuniku* või *komitee* käest, **kuid** olukorras, kus abi pole mõistliku aja jooksul kättesaadav, peab mängija mängu jätkama ning probleemi lahendamiseks pöörduma *kohtuniku* või *komitee* poole, kui nad on taas saadaval (vaata reegel 20.1).

(2) **Mängija „Mõistliku hinnangu" aktsepteerimine olukorras, kus reegleid rakendades tuleb kindlaks teha asukoht.**

- Paljud reeglid nõuavad mängijalt koha, punkti, joone, ala või muu reeglitega lubatud asukoha kindlakstegemist nagu näiteks:
  - » Hinnangulise koha määramine, kust pall viimati ületas *trahviala* serva,
  - » Vabastuse võtmiseks palli *kukutamise* või asetamise koha hinnanguline määramine või mõõtmine või
  - » Palli tema algsesse kohta *tagasi asetamine* (hoolimata, kas koht on teada või hinnanguliselt määratud).
- Taolised asukoha määramised tuleb teha koheselt ja hoolikalt, kuid need ei pruugi olla alati täpsed.
- Senikaua, kui mängija käitub koha määramisel võimalikult täpselt tehes seda ootuspäraselt ja mõistlikult, aktsepteeritakse mängija hinnangut vaatamata sellele, et *löögi* järgselt võib videotõend või muu informatsioon tõestada selle hinnangu valeks.
- Kui mängija saab enne *lööki* teada, et tema määratud koht on vale, peab mängija selle vea parandama (vaata reegel 14.5).

1.3c Karistused

(1) **Karistatavad tegevused.** Kui mängija või tema *kädi* tegevuse tõttu on rikutud reegleid, siis sellele järgneb karistus (vaata reegel 10.3.c).

Karistus järgneb ka kui:

- Kui mõni teine isik, tegutsedes mängija soovil või loal, teeb reeglivastase teo, mis mängija või *kädi* jaoks oleks reeglite rikkumine või
- Kui mängija näeb, et mõni teine isik on tegemas tema palli või *varustusega* reeglivastast tegu ja mängija on teadlik, et taoline tegu tooks endaga kaasa karistuse olukorras, kus tema ise või tema *kädi* seda teeks ning mängija ei peata ega takista mitte ühelgi mõistlikul viisil teist isikut seda tegu toime panemast.

(2) **Karistuste tasemed.** Karistuste eesmärk on tasandada igasugust võimalikku mängija saadud eelist. Karistuste peamisi tasemeid on kolm:

- Ühe-löögiline karistus. See on nii *rajamängus* kui ka *löögimängus* kindlate reeglite alusel määratav karistus, kus (a) rikkumisest saadud võimalik eelis on väike või (b) mängija võtab karistusega vabastuse, mängides palli teisest kohast, kui selle algne asukoht.
- Üldine karistus (raja kaotus rajamängus, kahe-löögiline karistus löögimängus). See karistus on määratav enamiku reeglite rikkumise eest, kus mängija saadud võimalik eelis on märkimisväärsem kui ühe trahvilöögiga piirduvad olukorrad.
- Diskvalifitseerimine.*Rajamängus* ja *löögimängus* võib mängija saada võistluselt diskvalifitseeriva karistuse nii kindlate tegevuste või vääritu käitumisega reeglite rikkumise eest (vaata reegel 1.2) kui ka olukordades, kus mängija saadud võimalik eelis osutub liiga suureks, et tema lõpptulemust saaks lugeda kehtivaks.

(3) **Karistuste muutmise keeld.** Karistusi tuleb määrata ainult sel viisil nagu on kirjeldatud reeglites:

- Mängijal ja *komiteel* pole õigust muul moel karistuste määramiseks ja
- Valel moel määratud või määramata jäetud karistuse saab jätta muutmata vaid siis, kui selle parandamiseks on liiga hilja (vaata reegleid 20.1b(2)-(4), 20.2d ja 20-2e).

Mängija ja *vastane* võivad *rajamängus* omavahel kokku leppida, kuidas reegliküsimus lahendatakse, välja arvatud juhul, kui kokkulepe sisaldab teadlikku reeglite valesti kohaldamist (vaata reegel 20.1b(1)).

(4) **Karistuste määramine mitmekordse reegli rikkumise korral.** Kui mängija rikub korraga mitut reeglit või sama reeglit mitu korda enne, kui juhtub mängija tegevust katkestatav sündmus (nagu näiteks *löögi* sooritamine või oma rikkumisest teadasaamine), sõltub määratav karistus sellest, mida mängija tegi:

- Rikkumised tulenesid teineteisest sõltumatutest tegudest. Mängija saab iga teo eest eraldi karistuse.
- Rikkumised tulenesid ühest või teineteisega seotud tegudest. Mängija saab vaid ühe karistuse, **kuid** juhul kui mängija tegu või teod rikkusid mitut reeglit, mis nägid ette erinevaid karistusi, saab mängija neist raskeima karistuse. Näiteks:
  - » Mitu protseduurilist rikkumist. Kui mängija tegu või seotud teod rikuvad rohkem kui üht palli asukoha *märgistamise*, tõstmise, puhastamise, *kukutamise*, *tagasi asetamise* või asetamise protseduurilist nõuet, mis kõik näevad ette ühe trahvilöögi (näiteks palli tõstmine ilma selle asukohta *märgistamata* ja tõstetud palli puhastamine olukorras, kus puhastamine oli reeglitega keelatud) saab mängija **kokku ühe trahvilöögi.**
  - » Valesti asendatud palli mängimine valest kohast. Kui mängija *löögimängus* mängib reeglit 6.3b rikkudes valesti *asendatud* palli ning ühtlasi mängib seda palli *valest kohast* rikkudes reeglit 14.7a, saab mängija **kokku kaks trahvilööki.**
  - » Kombineeritud protseduurilised ning palli asendamisega ja valest kohast mängimisega seotud rikkumised: Kui mängija tegu või seotud teod rikuvad *löögimängus* üht või mitut ühe trahvilöögiga karistatavat protseduurilist nõuet ning ühtlasi rikub mängija kas üht või mõlemat reeglit (mängides valesti *asendatud* palli ja mängides seda *valest kohast*), saab mängija **kokku kaks trahvilööki.**

Aga kõik trahvilöögid, mis mängija saab trahviga vabastust võttes (nagu näiteks ühe-löögilised karistused reeglite 17.1, 18.1 ja 19.2 alusel) liidetakse alati teistele karistustele lisaks.

REEGEL 2 Väljak

Eesmärk

Reegel 2 tutvustab põhilisi asju väljaku kohta, mida iga mängija peaks teadma:

- **Väljak koosneb viiest määratletud alast ja**
- **Väljakul leidub erinevat tüüpi määratletud objekte ja tingimusi, mis võivad mängu sekkuda.**

Väga oluline on teada millisel väljaku alal pall asub ning millist staatust omab igasugune mängu sekkuv objekt või tingimus, sest tihtipeale mõjutavad need palli mängimisel või nendest vabastuse võtmisel mängija valikuid.

2.1 Väljaku piirid ja aut

Golfi mängitakse *väljakul*, mille piirid on paika pannud *komitee*. Alad, mis ei ole *väljakul*, on *aut*.

2.2 Väljaku määratletud alad

Väljak koosneb viiest *väljaku alast*.

2.2a Edenemisala

Edenemisala katab kogu *väljakut* **välja arvatud** reeglis 2.2b kirjeldatud nelja spetsiifilist *väljaku ala*.

Seda kutsutakse “edenemise” alaks sellepärast, et:

- See katab enamiku *väljakust* ja sealt mängitakse enamasti palli kuni jõutakse palliga *puttamisgriinile*.
- See ala sisaldab igasugust liiki maapinda ning kasvavaid või püsivalt seotud objekte nagu näiteks feer, raff ja puud.

JOONIS 2.2: MÄÄRATLETUD VÄLJAKU ALAD

2.2b Neli spetsiifilist ala

Edenemisala hulka mittekuuluva nelja *väljaku ala* jaoks rakenduvad spetsiaalsed reeglid:

- *Tiiala*, millest mängija peab raja mängimist alustama (reegel 6.2),
- Kõik *trahvialad* (reegel 17),
- Kõik b*unkrid* (reegel 12), ja
- Mängitava raja *puttamisgriin* (reegel 13).

2.2c Väljaku ala kindlakstegemine, millel pall asub

Väljaku ala, kus mängija pall asub, mõjutab millised reeglid palli mängimisel või vabastuse võtmisel rakenduvad.

Pall saab alati asuda vaid ühel *väljaku alal*:

- Kui osa pallist on nii *edenemisalal* kui ka ühel neljast spetsiifilisest *väljaku alast*, asub pall sellel spetsiifilisel *väljaku alal*.
- Kui osa pallist asub kahel spetsiifilisel *väljaku alal*, asub pall sellel spetsiifilisel alal, mis on teisest eespool järgmise järjekorra alusel: *trahviala, bunker, puttamisgriin*.

2.3 Objektid või tingimused, mis võivad mängu sekkuda

Kindlad reeglid võivad mängijale anda trahvita vabastuse teatud määratletud objektidest või tingimustest, kui need sekkuvad mängu. Näiteks:

- *Lahtine risu (reegel 15.1),*
- *Teisaldatavad takistused (reegel 15.2), ja*
- *Ebaharilik väljaku seisukord,* mis hõlmab *endas looma auke, remondialasid, teisaldamatuid takistusi* ja *ajutist vett (reegel 16.1).*

Aga trahvita vabastust ei saa mängu sekkuvatest *piiriobjektidest* või *lahutamatutest objektides*

2.4 Mängukeelu alad

Mängukeelu ala on määratletud *ebahariliku väljaku seisukorra* (vaata reegel 16.1f) või *trahviala* osana (vaata reegel 17.1e), millest mängimine on keelatud.

Mängija peab võtma vabastuse, kui:

- Mängija pall on *mängukeelu alas*, või
- *Mängukeelu ala* segab mängijal enda palli väljastpoolt *mängukeelu ala* mängimast takistades kas tema planeeritavat l*öögiasendit* või svingiks vajaminevat ruumi (vaata reeglid 16.1f ja 17.1e).

Vaata komitee toimingud, Lõige 5H(1) (Käitumisstandard võib keelata mängijail *mängukeelu* alasse sisenemast).

REEGEL 3 Võistlus

Eesmärk:

Reegel 3 räägib kõikide golfivõistluste kolmest kesksest elemendist:

- **Rajamängu või löögimängu mängimine,**
- **Mängimine üksi või koos partneriga ning moodustades osa poolest ja**
- **Tulemuste arvestamine kas brutotulemusena (hädikäpilöökideta) või netotulemusena (gidhändikäpilöögid maha arvestatult).**

3.1 Iga võistluse kesksed elemendid

3.1a Mänguvorm: rajamäng või löögimäng

(1) **Rajamäng või tavaline löögimäng**. Tegu on väga erinevate mänguvormidega:

- *Rajamängus* (vaata reegel 3.2) võistlevad mängija ja *vastane* radade võitude, kaotuste ja viikide peale.
- Tavalises *löögimängus* (vaata reegel 3.3) võistlevad kõik mängijad üksteisega löökide kogutulemuse peale, mis tähendab, et mängijatel liidetakse kokku kõigi *mänguringide* jooksul igal rajal tehtud löögid (sisaldades tehtud *lööke* ja trahvilööke).

Enamus reegleid rakenduvad mõlemale mänguvormile, kuid teatud reeglid rakenduvad vaid kas ühele või teisele.

Vaata komitee toimingud, Lõige 6C (*komitee* kaalutlused, kui ta korraldab võistlust, mis kombineerib mõlemat mänguvormi ühes *mänguringis*).

(2) **Teised löögimängu vormid.** Teisi *löögimängu* vorme katab reegel 21 (*Punktimäng*, *Suurim skoor* ja *Par/Bogey*) ning need kasutavad teistsuguseid tulemuste arvestamise viise. Reegel 21 modifitseerib reeglite 1-20 rakendamist neis mänguvormides.

3.1b Kuidas mängijad omavahel võistlevad: Üksikmäng või partnerid

Golfi mängitakse kas üksi, kus mängija võistleb individuaalselt, või *partneritena*, kus koos moodustatakse *pool*.

Kuigi reeglid 1-20 keskenduvad üksikmängule, siis rakenduvad need ka:

- *Partnereid* hõlmavatel võistlustel (*Foursomes* ja *Four-Ball)*, mille modifikatsioonid on kirjeldatud reeglites 22 ja 23 ning
- Võistkondlikel võistlustel, mille modifikatsioonid on kirjeldatud reeglis 24.

3.1c Kuidas arvestatakse tulemusi: Brutotulemus ja netotulemus

(1) **Händikäpita võistlused.** Händikäpita võistlusel:

- On mängija raja või *mänguringi* brutotulemus tema löökide koguarv (sisaldades tehtud lööke ja trahvilööke).
- Mängija händikäppi ei rakendata.

(2) **Handikäpivõistlused.** Händikäpivõistlusel:

- On mängija raja või *mänguringi* "netotulemuseks" mängija brutotulemus, millest arvestatakse maha mängija händikäpilöögid.
- Seda tehakse, et erineva mänguoskusega mängijad saaksid teineteisega võrdsetel alustel võistelda

3.2 Rajamäng

Eesmärk:

Rajamängus kehtivad erireeglid (eriti mis puudutab rajavõidu loovutamist ja tehtud löökide arvu kohta informatsiooni andmist), sest mängija ja vastane:

- **Võistlevad igal rajal vaid teineteise vastu,**
- **Näevad teineteise mängu ja**
- **Võivad kaitsta enda huve.**

3.2a Raja ja mängu tulemus

(1) **Raja võitmine.** Mängija võidab raja, kui:

- Mängija teeb *vastasest* rajal vähem lööke (sisaldades tehtud *lööke* ja trahvilööke),
- *Vastane* loovutab rajavõidu või
- *Vastane* saab *üldise karistuse* (raja kaotus).

Kui *vastane* peab raja viigistamiseks *raja lõpetama* ning suvaline isik peatab või kallutab *vastase* liikuva palli tahtlikult suunast kõrvale hetkel, kui ei eksisteeri enam realistlikku võimalust pallil *lipuauku* minna (näiteks kui pall on *lipuaugust* mööda veerenud ning see ei veere tagasi), siis on raja tulemus otsustatud ning mängija võidab raja (vaata reegel 11.2a, Erand).

(2) **Raja viigistamine.** Rada on viigis (tuntud ka kui "jagatud"), kui:

- Mängija ja *vastane* lõpetavad raja sama arvu löökidega (sisaldades tehtud *lööke* ja trahvilööke) või
- Mängija ja *vastane* lepivad järgmise löögi, raja või mängu viiki (**aga** see on lubatud vaid siis, kui vähemalt üks neist on raja alustamiseks *löögi* sooritanud).

(3) **Mängu võitmine**. Mängija võidab mängu, kui:

- Mängija juhib *vastase* ees rohkemate radadega, kui on jäänud mängida,
- *Vastane* loovutab mängu võidu või
- *Vastane* diskvalifitseeritakse.

(4) **Viigilise mängu pikendamine**. Kui mäng on peale viimase raja lõpetamist viigis, siis:

- Mängu pikendatakse ühe raja kaupa, kuni selgub võitja. Vaata reegel 5.1 (pikendatud mäng on sama *mänguringi* jätk, mitte *uus mänguring*).
- Radu mängitakse *mänguringiga* samas järjekorras, kui *komitee* ei kehtesta teistsugust järjekorda.

Aga võistlustingimused võivad öelda mängu pikendamise asemel, et mäng lõppeb viigiga.

(5) **Millal on tulemus lõplik.** Mängu tulemus muutub lõplikuks *komitee* poolt kehtestatud viisil (viis tuleks võistlustingimustes kirjeldada), nagu näiteks:

- Kui tulemus on ametlikule tulemustahvlile või mujale määratud kohta protokollitud või dokumenteeritud või
- Tulemus on *komitee* poolt määratud isikule teada antud.

Vaata komitee toimingud, Lõige 5A(7) (soovitused, kuidas mängu tulemus muutub lõplikuks).

3.2b Loovutamised

(1) **Mängija võib loovutada löögi, rajavõidu või mängu.** Mängija võib loovutada *vastasele* tema järgmise *löögi*, rajavõidu või mängu:

- Järgmise löögi loovutamine. Seda on lubatud teha igal ajal enne *vastase* järgmise *löögi* sooritamist.
  - » *Vastase* raja tulemus sisaldab sel juhul loovutatud *lööki* ja palli võib eemaldada igaüks.
  - » Kui löögi loovutamine toimub hetkel, kui *vastase* pall on eelmisest *löögist* veel liikumises, loovutatakse *vastasele* tema järgmine *löök* välja arvatud juhul, kui pall veereb *lipuauku* (sel juhul loovutamine ei loe).
  - » Kui mängija soovib *vastasele* loovutada justnimelt tema järgmise *löögi*, võib mängija *vastase* liikuva palli peatada või kallutada selle suunast kõrvale, aga ainult sel juhul, kui pallil pole realistlikku võimalust *lipuauku* minna.

- Rajavõidu loovutamine. Seda on lubatud teha igal ajal enne raja lõpetamist (vaata reegel 6.5), isegi siis, kui mängijad pole veel rada alustanud.
- Mängu loovutamine. Seda on lubatud teha igal ajal enne, kui mängu tulemus on ametlikult otsustatud (vaata reegleid 3.2a(3) ja (4)) ja isegi siis, kui mängijad pole veel mängu alustanud.

(2) Kuidas loovutamisi teha. Loovutamine on tehtud siis, kui see on selgelt kommunikeeritud:

- Seda võib teha kas suuliselt või teoga, mis näitab selgelt mängija kavatsust *lõök*, rada või mäng loovutada (näiteks žest)
- Kui *vastane* tõstab reeglite vastaselt enda palli üles, sest mängija avalduse või teoga tekkis põhjendatav arusaamatus järgmise *löögi*, rajavõidu või mängu loovutamise osas, siis karistust ei järgne ja pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (mis tuleb hinnanguliselt määrata juhul, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2).

Loovutamine on lõplik ja sellest ei saa keelduda või seda tagasi võtta.

3.2c Händikäppide rakendamine händikäpi rajamängus

(1) Händikäppidest teavitamine. Mängija ja *vastane* peaksid teineteist oma händikäppidest enne mängu teavitama.

Kui mängija poolt mängu eelselt või mängu ajal teavitatud händikäp on vale ja mängija ei paranda enne *vastase* järgmist *lööki* oma viga, siis:

- Kui teavitatud händikäp on liiga kõrge. Mängija **diskvalifitseeritakse** juhul, kui see muudab mängijale etteantud löökide arvu suuremaks. Kui mitte, siis karistust ei järgne.
- Kui teavitatud händikäp on liiga madal. Karistust ei järgne ja mängija peab madalama händikäpiga mängima.

(2) Rajad, kus rakenduvad händikäpilöögid.

- Händikäpilööke antakse raja kaupa. Raja võidab madalam netotulemus.
- Kui viigilist mängu pikendatakse, siis antakse händikäpilööke samal viisil nagu *mänguringi* jooksul ehk raja kaupa (välja arvatud juhul, kui *komitee* kehtestab teistsuguse viisi).

Iga mängija vastutab kõigil radadel enda händikäpilöökide arvu teadmise eest. Händikäpilöögid põhinevad *komitee* poolt kehtestatud radade löögiindeksitel (mis tavaliselt on leitavad tulemuskaardilt).

Kui mängijad rakendavad raja tulemuses ekslikult händikäpilööke, jääb kehtima kokku lepitud raja tulemus välja arvatud juhul, kui mängijad parandavad õigeaegselt oma vea (vaata reegel 3.2d(3)).

3.2d Mängija ja vastase kohustused

(1) Tehtud löökide arvu ütlemine vastasele. *Vastane* võib raja mängimise jooksul suvalisel hetkel või peale raja lõpetamist küsida mängija tehtud löökide arvu sel rajal (sisaldades *lööke* ja trahvilööke).

See võimaldab *vastasel* otsustada, kuidas sooritada enda järgmine *löök* ja kuidas mängida ülejäänud rada või kinnitada lõppenud raja tulemus.

Kui küsitakse tehtud löökide arvu või edastatakse seda informatsiooni ilma küsimata, siis:

- Peab mängija ütlema õige tehtud löökide arvu.
- *Vastasele* vastamata jätmist käsitletakse vale tehtud löökide arvu ütlemisena.

Mängija saab ***üldise karistuse* (raja kaotus)** kui ta ütleb *vastasele* vale tehtud löökide arvu, välja arvatud juhul kui mängija vea õigeaegselt parandab:

- Vale tehtud löökide arv öeldi raja mängimise ajal. Mängija peab ütlema õige tehtud löökide arvu enne, kui *vastane* sooritab järgmise *löögi* või teeb midagi muud sarnast (näiteks loovutab mängijale tema järgmise *löögi* või rajavõidu).
- Vale tehtud löökide arv öeldi peale raja lõpetamist. Mängija peab ütlema õige tehtud löökide arvu:
  - » Enne, kui kumbki mängija sooritab järgmise rajal alustamiseks *löögi* või teeb midagi muud sarnast (näiteks loovutab mängijale järgmise rajavõidu või mängu) või,
  - » Viimase raja korral enne, kui mängu tulemus on lõplik (vaata reegel 3.2a(5)).

Erand – Karistust ei järgne, kui öeldu ei mõjuta raja tulemust: Kui mängija ütleb peale raja lõpetamist vale tehtud löökide arvu aga see ei mõjuta *vastase* arusaamist, kas rada võideti, kaotati või jäi viiki, siis karistust ei järgne.

(2) Karistuse saamisest vastase teavitamine. Kui mängija saab karistuse, siis:

- Peab mängija saadud karistusest *vastast* teavitama niipea, kui see on mõistlikkuse piires võimalik, arvestades kui lähedal on mängija *vastasele* ja muid praktilisi tegureid.
- See nõue kehtib isegi siis, kui mängija ise ei teadnud karistusest (sest mängijailt oodatakse arusaamist, millal nad on reegleid rikkunud).

Kui mängija jätab karistusest teavitamata ja ei paranda oma viga enne, kui *vastane* sooritab oma järgmise *löögi* või teeb midagi muud sarnast (näiteks loovutab mängijale järgmise löögi või rajavõidu), saab mängija ***üldise karistuse (raja kaotus).***

Erand – Karistust ei järgne, kui vastane oli mängija karistusest teadlik: Kui *vastane* teadis, et mängija sai karistada (näiteks nägi, kuidas mängija võttis trahviga vabastust), siis mängija ei saa *vastasele* karistusest teavitamata jätmise eest karistada.

(3) **Mängu seisu teadmine.** Mängijatelt oodatakse mängu seisu teadmist – kas üks juhib mingi teatud arvu radadega või on mäng viigis.

Kui mängijad lepivad ekslikult kokku vales mängu seisus, siis:

- Võivad nad mängu seisu korrigeerida enne, kui kumbki mängija sooritab järgmise raja alustamiseks *löögi*, või viimase raja korral enne, kui mängu tulemus on lõplik (vaata reegel 3.2a(5)).
- Kui selle aja jooksul pole seisu korrigeeritud, muutub vale mängu seis tegelikuks mängu seisuks.

Erand – Kui mängija esitab õigeaegselt soovi saada reeglilahendit: Kui mängija esitab õigeaegselt soovi saada reeglilahendit (vaata reegel 20.1b) ja leitakse, et *vastane* kas (1) ütles vale tehtud löökide arvu või (2) jättis mängijale karistuse saamisest teatamata, siis peab vale mängu seisu korrigeerima.

(4) **Enda huvide ja õiguste kaitsmine.** Rajamängu mängivad mängijad peaksid reeglite kaudu kaitsma iseenda õigusi ja huve:

- Kui mängija teab või usub, et *vastane* rikkus reeglit, mis hõlmab endas karistust, siis mängija võib rikkumisele vastavalt tegutseda või rikkumist ignoreerida.
- **Aga**, kui mängija ja *vastane* lepivad tahtlikult kokku mõne rikkumise eiramises või karistuse määramata jätmises, mille kehtimisest on mõlemad teadlikud, siis mõlemad mängijad **diskvalifitseeritakse** reegli 1.3b alusel.
- Kui mängija ja *vastane* on eriarvamusel, kas üks neist on reeglit rikkunud või mitte, võib kumbki mängija kaitsta oma õigusi ja paluda olukorrale reeglilahendit vastavalt reeglile 20.1b.

3.3 Löögimäng

Eesmärk:

Löögimängus kehtivad erireeglid (eriti mis puudutavad tulemuskaarte ja radade lõpetamist), sest:

- **Kõik mängijad võistlevad kõigi teiste mängijate vastu ja**
- **Kõiki mängijaid tuleb reeglite alusel võrdselt kohelda.**

Mängija ja märkija (isik, kes märgib üles mängija tulemust) peavad pärast mänguringi mängija iga raja tulemuse õigsust kinnitama ja mängija peab oma tulemuskaardi komiteele tagastama.

3.3a Löögimängu võitja

Võidab see mängija, kes lõpetab kõik *mänguringid* väikseima löökide arvuga (sisaldades tehtud *lööke* ja trahvilööke).

Händikäpivõistluste võitja on vähimate netolöökide arvuga mängija.

Vaata komitee toimingud, Lõige 5A6 (võistlustingimused peaksid kirjeldama, kuidas lahendatakse viigiolukorrad).

3.3b Tulemuste arvestamine löögimängus

Mängija tulemuse märgib *tulemuskaardile* üles *märkija*, kes on kas *komitee* poolt määratud või *komitee* poolt heakskiidetud viisil mängija poolt valitud.

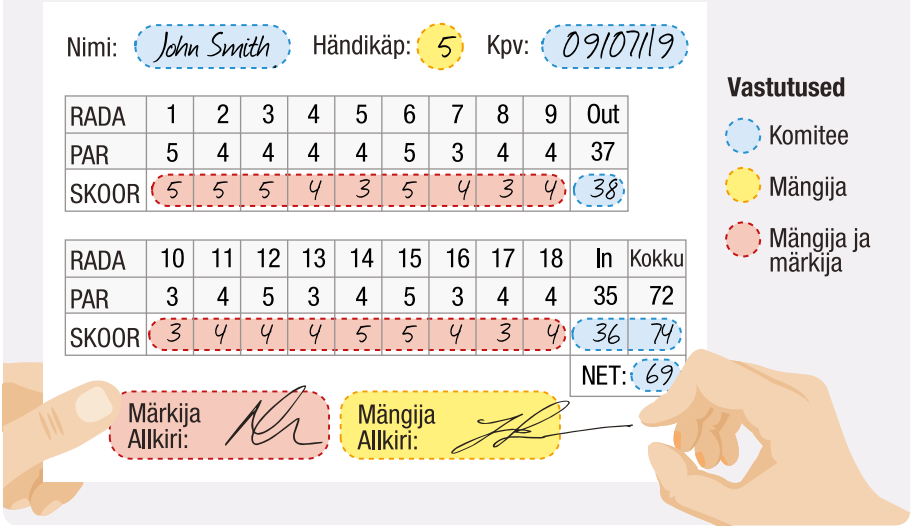
Mängija peab kasutama sama *märkijat* kogu *mänguringi* jooksul, välja arvatud juhul, kui *komitee* kiidab vahetuse heaks kas enne või pärast vahetuse toimumist.

(1) Märkija vastutus: Märkida tulemuskaardile üles ja kinnitada iga raja tulemus.
Mänguringi jooksul pärast iga raja lõpetamist peaks *märkija* koos mängijaga kontrollima mängija tehtud löökide arvu sellel rajal (sisaldades *lööke* ja trahvilööke) ning *tulemuskaardile* üles märkima mängija raja brutotulemuse.

Mänguringi lõppedes:

- *Märkija* peab radade tulemused *tulemuskaardil* allkirjaga kinnitama.
- Kui mängijal oli rohkem kui üks *märkija,* siis peavad kõik *märkijad* allkirjaga kinnitama nende radade tulemused, mis on nende märgitud.

JOONIS 3.3b: VASTUTUSED TULEMUSKAARDIGA HÄNDIKÄP LÖÖGIMÄNGUS



(2) Mängija vastutus: Kinnitada radade tulemused ja tagastada tulemuskaart. Mängija peaks kogu *mänguringi* jooksul enda radade tulemuste üle järge pidama.

Mänguringi lõppedes:

- Mängija peaks hoolikalt koos *märkijaga* üle kontrollima iga raja ülesmärgitud tulemuse ja probleemide korral pöörduma *komitee* poole,
- Mängija peab veenduma, et *märkija* kinnitab *tulemuskaardil* allkirjaga tema radade tulemused.
- Mängijal on keelatud muuta *märkija* märgitud raja tulemust **välja arvatud** juhul, kui *märkija* või *komitee* annab selleks loa ja
- Mängija peab radade tulemused *tulemuskaardil* oma allkirjaga kinnitama ja tulemuskaardi koheselt *komiteele* tagastama. Mängijal on keelatud tagastatud *tulemuskaarti* muuta.

Kui mängija rikub mõnda reeglis 3.3b kirjeldatud nõuetest, siis mängija **diskvalifitseeritakse**.

Erand – Karistust ei järgne, kui märkija ei täida oma kohustusi: Kui *komitee* leiab, et mängija rikkus reeglit 3.3b(2) seoses sellega, et *märkija* jättis enda kohustused täitmata (nagu näiteks *märkija* lahkus mängija *tulemuskaardiga* või jättis *tulemuskaardi* allkirjastamata) ja mängijal puudus võimalus seda takistada, siis karistust ei järgne.

Vaata komitee toimingud, Lõige 5A(5) (soovitused, kuidas määratleda millal on *tulemuskaart* tagastatud);

(3) **Vale tulemus rajal.** Kui mängija tagastab *tulemuskaardi*, millel on mõnele rajale märgitud vale tulemus, siis:

- Tagastatud tulemus on suurem, kui tegelik tulemus. Suurem raja tulemus läheb arvesse.
- Tagastatud tulemus on väiksem, kui tegelik tulemus või tulemus puudub. Mängija **diskvalifitseeritakse**.

Erand – Karistuse, mille saamisest mängija polnud teadlik, lisamata jätmine: Kui mängija tagastatud *tulemuskaardil* on üks või mitu rajatulemust väiksemad, kui tegelik tulemus põhjusel, et mängija jättis ühe või mitu trahvilööki lisamata, sest ta polnud teadlik karistuse saamisest, siis:

- Mängijat ei diskvalifitseerita.
- Kui viga avastatakse enne võistluse sulgemist, siis *komitee* lisab vastavate reeglite alusel **puuduvad trahvilöögid** nende radade tulemustele, kus rikkumine esines.

See erand ei kehti:

- Kui puuduolev karistus on diskvalifitseerimine, või
- Kui mängijat oli teavitatud võimalikust karistusest või mängija jättis karistuse lisamata, sest ta polnud karistuses kindel ja jättis enne *tulemuskaardi* tagastamist *komiteega* küsimuse lahendamata.

(4) **Tulemuste arvestamine händikäpivõistlusel.** Mängija vastutab, et tema *tulemuskaardil* on tema händikäp märgitud. Kui mängija tagastab vale händikäpiga *tulemuskaardi*:

- Händikäp tulemuskaardil on liiga kõrge või händikäp pole märgitud. Kui see mõjutab mängija saadud händikäpi löökide arvu, siis mängija **diskvalifitseeritakse** händikäpivõistluselt. Vastasel juhul karistust ei järgne.
- Händikäp tulemuskaardil liiga madal. Karistust ei järgne ja madalama händikäpiga saadud netotulemus kehtib.

(5) **Mängija ei vastuta kogutulemuse kokku liitmise ega händikäpi rakendamise eest.** Mängija radade tulemuste kokku liitmise eest vastutab *komitee*. Händikäpivõistlusel vastutab komitee ka kogutulemusest händikäpilöökide mahaarvamise eest.

Kui mängija tagastab *tulemuskaardi*, millel ta on teinud kogutulemuse kokku liitmisel või händikäpilöökide mahaarvamisel vea, siis selle eest karistust ei järgne.

3.3c Raja lõpetamata jätmine

Mängija peab *mänguringi* sees kõik rajad *lõpetama*. Kui mängija jätab mõne *raja lõpetamata*:

- Mängija peab oma vea parandama enne järgmise raja alustamiseks *löögi* sooritamist või viimase raja korral enne *tulemuskaardi* tagastamist.
- Kui viga ei parandata selle aja sees, siis mängija **diskvalifitseeritakse**.

Vaata reeglid 21.1, 21.2 ja 21.3 (teised *löögimängu* vormid (*Punktimäng, Suurim skoor* ja *Par/Bogey*), mis kasutavad teistsugust tulemuste arvestamise viisi ja mängijat ei diskvalifitseerita *raja lõpetamata* jätmise eest).

REEGEL 4 Mängija varustus

Eesmärk:

Reegel 4 räägib varustusest, mida mängijad võivad mänguringi jooksul kasutada. Põhinedes printsiibil, et golf on väljakutseid esitav mäng, kus edukus peaks sõltuma mängija võimest olukorda hinnata, osavusest ja oskustest, siis:

- **Mängija peab kasutama reeglitega lubatud keppe ja palle,**
- **Mängijal ei tohi olla rohkem kui 14 keppi ja üldjuhul on keelatud kahjustatud või kaotatud keppe asendada ja**
- **Mängija võimalused kasutada muud mängu hõlbustavat varustust on piiratud.**

Detailsemad keppidele, pallidele ja muule *varustusele* esitatud nõuded on kirjeldatud *varustuse* reeglites. Samuti leiab sealt juhised ja protseduurid, kuidas küsida *varustuse* kohta nõu ja kuidas lähetada *varustust* reeglitele vastavuse kontrolliks.

4.1 Kepid

4.1a Löögi sooritamiseks lubatud kepid

(1) **Reeglitele vastavad kepid.** Mängija peab *löögi* sooritamiseks kasutama *varustuse reeglites* kirjeldatud nõuetele vastavat keppi:

- *Löögi* sooritamiseks kasutatud kepp peab vastama nõuetele mitte ainult uuena, vaid ka siis, kui seda on tahtlikult või kogemata muudetud.
- **Aga** kui nõuetele vastava kepi mänguomadused muutuvad normaalse kasutamise jooksul kulumise tõttu, on kepp endiselt nõuetele vastav.

"Mänguomadused" tähendavad kepi kõiki osi, mis mõjutavad kepi sooritust *löögi* tegemise ajal nagu näiteks gripp, vars, laba või laba nurgad (sealhulgas muudetava labanurgaga kepp).

(2) **Kahjustatud kepi kasutamine või selle parandamine mänguringi jooksul.** Kui nõuetelevastav kepp saab *mänguringi* jooksul või reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisaku ajal kahjustada, siis üldjuhul on mängijal keelatud kahjustatud keppi mõne muu kepiga asendada. (Vaata reeglit 4.1b(3) piiratud **erandi** korral, olukorras, kus mängija ei põhjustanud kepi kahjustust).

Aga olenemata põhjusest, mis kahjustuse põhjustas, loetakse kahjustatud kepp nõuetele vastavaks kogu ülejäänud *mänguringi* ajaks (**aga** mitte *löögimängus* play-offi ajaks, mis on uus *mänguring*).

Kogu ülejäänud *mänguringi* jooksul võib mängija:

- Jätkata kahjustatud kepiga *löökide* sooritamist, või
- Kepi ära parandada taastades selle võimalikult ligilähedasse seisukorda, nagu see oli enne *mänguringi* jooksul või mänguseisaku ajal kahjustada saamist ning taastamisel tuleb kasutada algset grippi, vart ja laba. **Kuid** seda tehes:
  - » On keelatud asjatult mängu viivitada (vaata reegel 5.6a) ja
  - » On keelatud parandada kahjustusi, mis olid kepil enne *mänguringi* algust.

"*Mänguringi* jooksul kahjustada saanud" tähendab seda, kui *mänguringi* jooksul kepi mänguomadusi muudetakse suvalise tegevuse tagajärjel (sisaldades reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisakut), kas:

- Mängija poolt (näiteks kepiga *löögi* või proovisvingi sooritamisel, kepi kotti panekul või kotist võtmise käigus, kepi maha kukkumise või sellele toetamise käigus või kepi loopimise või väärkasutamise tõttu), või
- Mõne teise isiku, *välismõjutaja* või *loodusjõu* poolt.

Aga kepp ei ole "*mänguringi* jooksul kahjustada saanud", kui selle mänguomadusi on *mänguringi* jooksul mängija ise tahtlikult muutnud. Vaata reegel 4.1a(3).

(3) **Kepi mänguomaduste tahtlik muutmine mänguringi jooksul.** Mängijal on keelatud sooritada *lööki* kepiga, mille mänguomadusi on ta ise *mänguringi* jooksul (sisaldades reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisakut) tahtlikult muutnud järgmiselt:

- Kasutades kepi kohandamise võimalusi või keppi füüsiliselt muutes (**välja arvatud** reegli 4.1a(2) alusel kepi parandamise lubamine), või
- Kandes kepilabale mistahes võõrmaterjale (peale laba puhastamiseks vajaliku), et mõjutada kepi sooritust *löögi* tegemise ajal.

Erand – Kohandatav kepp taastatakse algsesse asendisse: Kui kepi mänguomadusi muudeti selle kohandamist võimaldavate omaduste kaudu ja kepi mänguomadused taastatakse enne *löögi* sooritamist võimalikult algse asendi lähedale, siis karistust ei järgne ja keppi võib *löögiks* kasutada.

Karistus reegli 4.1a rikkumise ja nõuetele mittevastava kepiga *löögi* sooritamise eest: Diskvalifitseerimine.

- Selle reegli alusel ei saa karistada pelgalt nõuetele mittevastava või *mänguringi* jooksul tahtlikult muudetud mänguomadustega kepi omamise eest (ainult sellega *löögi* sooritamine on karistatav).
- **Aga** selline kepp kuulub reegli 4.1b(1) alusel lubatud 14 kepi hulka.

4.1b 14 kepi piirang; mänguringi jooksul keppide jagamine, lisamine või asendamine

(1) 14 kepi piirang. Mängijal on keelatud:

- Alustada *mänguringi* rohkema, kui 14 kepiga, või
- Omada *mänguringi* jooksul rohkem kui 14 keppi.

Kui mängija alustab *mänguringi* vähem kui 14 kepiga, võib ta endale keppe lisada kuni 14 kepini (piirangud on kirjeldatud reeglis 4.1b(4)).

Kui mängija avastab, et ta on rikkunud käesolevat reeglit omades rohkem kui 14 keppi, peab mängija viivitamatult reeglit 4.1c(1) järgides liigsed kepid mängust välja võtma:

- Mängija võib valida, millise kepi või kepid ta mängust välja võtab, kui ta alustas *mänguringi* rohkem kui 14 kepiga.
- Kui mängija lisas *mänguringi* jooksul liigseid keppe, siis peab mängija mängust välja võtma lisatud kepid.

Kui mängija korjab *mänguringi* kestel üles teise mängija maha unustatud kepi või on mängija teadmata tema kotti ekslikult lisatud kepp, siis seda keppi ei loeta mängija 14 kepiga piiratud keppide hulka (**aga** seda keppi on keelatud kasutada).

(2) Keppide jagamise keeld. Mängija on piiratud nende keppidega, millega ta alustas või mis ta juurde lisas vastavalt punktis (1) lubatule:

- Mängijal on keelatud sooritada *lööki* teise *väljakul* mängiva isiku kasutuses oleva kepiga (isegi kui teine mängija mängib teises grupis või teist võistlust).
- Kui mängija avastab, et ta on rikkunud käesolevat reeglit sooritades teise mängija kasutuses oleva kepiga *löögi*, peab mängija viivitamatult reeglit 4.1c(1) järgides selle kepi mängust välja võtma.

Vaata Reegleid 22.5 ja 23.7 (piiratud erand *partnereid* hõlmavates mänguvormides, kus *partnerid* võivad omavahel keppe jagada, kui neil pole kahepeale kokku rohkem kui 14 keppi).

(3) Kadunud või kahjustatud keppide asendamise keeld. Kui mängija alustas 14 kepiga või lisas keppe kuni 14-ni ning seejärel kaotab või kahjustab *mänguringi* jooksul (või reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisaku ajal) kepi, on mängijal keelatud keppi mõne muu kepiga asendada.

Erand – Kahjustatud kepi asendamine olukorras, kus mängija ei põhjustanud kepi kahjustust: Kui mängija kepp saab *mänguringi* jooksul (sealhulgas mänguseisaku ajal) (vaata reegel 4.1a(2)) *välismõjutaja*, *loodusjõu* või mõne muu isiku poolt kahjustada, kes pole mängija ise ega tema *kädi*:

- Võib mängija kahjustatud kepi asendada mõne muu kepiga vastavalt reeglile 4.1b(4).
- **Aga** seda tehes peab mängija kahjustatud kepi mängust välja võtma järgides reeglit 4.1c(1).

(4) Keppide lisamise ja asendamise piirangud. Punkti (1) või (3) alusel kepi lisamise või asendamise korral on mängijal keelatud:

- Viivitada asjatult mängu (reegel 5.6a),
- Lisada või laenata mõne teise *väljakul* mängiva mängija keppi (isegi, kui teine mängija mängib teises grupis või teist võistlust), või
- *Mänguringi* jooksul kellegi poolt mängija tarbeks kantavatest osadest keppi ehitada.

Karistus reegli 4.1b rikkumise eest: Karistuse määramine sõltub asjaoludest, millal mängija avastas rikkumise:

- Mängija avastas rikkumise rajal. Karistus määratakse mängitava raja lõpus. *Rajamängus* peab mängija raja lõpuni mängima, kajastama raja tulemust mängu tulemuses ning seejärel rakendama karistust ning korrigeerima mängu seisu.
- Mängija avastas rikkumise kahe raja vahel. Karistus määratakse lõppenud raja tulemusele, mitte järgmisele rajale.

Karistus rajamängus – mängu tulemust korrigeeritakse arvates seisust maha üks rada, maksimaalselt kaks rada:

- Tegu on mänguseisu korrigeeriva karistusega. See pole samaväärne raja kaotuse karistusega.
- Mängitava raja lõppedes või äsja lõpetatud raja puhul korrigeeritakse mängu seisu arvestades maha **üks rada** iga raja kohta, kus rikkumine esines. **Maksimaalselt arvestatakse maha kaks rada** *mänguringi* kohta.
- Näiteks mängija avastab 3. rajal, et ta on alustanud 15 kepiga ning mängija võidab 3. raja minnes mängu juhtima 3 rajaga. Siin olukorras korrigeeritakse mänguseisu maksimaalselt kahe raja võrra ehk mängija juhib selles mängus 1 rajaga.

Karistus löögimängus – kaks trahvilööki, maksimaalselt kokku neli trahvilööki: Mängija saab ***üldise karistuse* (kaks trahvilööki)** iga raja tulemusele, kus rikkumine esines ja **maksimaalselt kokku neli trahvilööki** *mänguringi* kohta (lisades kaks trahvilööki nende radade tulemustele, kus rikkumine toimus).

4.1c Keppide mängust väljavõtmise juhised

(1) Mänguringi ajal. Kui mängija avastab *mänguringi* jooksul, et ta on rikkunud reegleid 4.1b(1), (2) või (3) omades rohkem kui 14 keppi või on sooritanud *löögi* teise mängija kepiga, peab mängija viivitamatult toimima viisil, mis selgelt viitab, milline kepp võetakse mängust välja.

Seda võib teha kas:

- Teatades sellest *rajamängu vastasele*, *märkijale* või teisele samas grupis mängivale mängijale, või
- Toimides mõnel muul selgel viisil (nagu näiteks pistes kepp laba ees golfikotti, asetades kepi golfiauto põrandale või andes kepi mõnele teisele isikule).

Mängijal on keelatud mängust väljavõetud kepiga järelejäänud *mänguringi* jooksul *lööki* sooritada.

Kui mängust väljavõetud kepp kuulub teisele mängijale, siis see teine mängija võib keppi edasi kasutada.

Karistus reegli 4.1c(1) rikkumise eest: Diskvalifitseerimine.

(2) Enne mänguringi. Kui mängija avastab vahetult enne *mänguringi* algust, et tal on kogemata rohkem kui 14 keppi, peaks mängija üritama üleliigsed kepid maha jätta.

Aga lisavõimalus, millega ei kaasne karistust, on:

- Mängija võib enne *mänguringi* alustamist võtta üleliigsed kepid mängust välja käitudes punktis (1) toodu järgi ning
- Mängija võib üleliigseid keppe *mänguringi* jooksul kaasas kanda (**aga** on keelatud neid kasutada) ja need ei kuulu 14 kepi piirangu hulka.

Kui mängija võtab esimesele *tiialale* tahtlikult kaasa rohkem kui 14 keppi, alustab *mänguringi* ning ei jäta liigseid keppe maha, siis ei saa seda lisavõimalust kasutada ja rakendub reegel 4.1b(1).

4.2 Pallid

4.2a Mänguringil kasutada lubatud pallid

(1) **Mängima peab nõuetele vastava palliga.** Mängija peab iga *löögi* sooritama *varustuse reeglite* nõuetele vastava palliga.

Mängija võib nõuetele vastava palli laenata igaühelt kaasarvatud *väljakul* mängiva teise mängija käest.

(2) **Tahtlikult muudetud palliga on keelatud mängida.** Mängijal on keelatud sooritada *lööki* palliga, mille mänguomadusi on tahtlikult muudetud näiteks lihvimise või soojendamise teel või pallile mistahes võõrmaterjalide (peale puhastamiseks vajaliku) kandmise teel.

Karistus reegli 4.2a rikkumise ja nõuetele mittevastava palliga *löögi* sooritamise eest: Diskvalifitseerimine.

4.2b Rada mängides puruneb pall tükkideks

Kui mängija pall puruneb *löögi* järgselt tükkideks, siis karistust ei järgne ja löök ei lähe arvesse.

Mängija peab mängima uue palli kohast, kust *löök* sooritati (vaata reegel 14.6).

Karistus reegli 4.2b rikkumise ja *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

4.2c Rada mängides saab pall viga või praguneb

(1) **Palli tõstmine veendumaks, kas pall on viga saanud või mõranenud.** Kui mängijal on mõistlik alus arvata, et tema pall on rada mängides saanud viga või mõranenud, siis:

- Mängija võib palli üles tõsta ja seda uurida, **kuid**:
- Mängija peab palli asukoha eelnevalt *märgistama* ja palli on keelatud puhastada (**välja arvatud** *puttamisgriinil*) (vaata reegel 14.1).

Kui mängija tõstab palli üles ilma sellise põhjendatud kahtluseta (**välja arvatud** *puttamisgriinil*, kus mängija võib palli üles tõsta reegli 13.1b alusel), jätab palli asukoha enne tõstmist *märgistamata* või puhastab palli, kui see pole lubatud, saab mängija **ühe trahvilöögi.**

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, mis kõik näevad ette ühelöögilist karistust, siis vaata reeglit 1.3c(4).

(2) **Millal võib palli teise palliga asendada.** Mängija võib palli *asendada* teise palliga vaid siis, kui on selgelt näha, et algne pall on viga saanud või mõranenud ja see kahjustus tekkis käesolevat rada mängides - **aga** mitte siis, kui pall on pelgalt kriimustatud või selle värvus on kahjustunud või muutunud.

- Kui algne pall on viga saanud või mõranenud, peab mängija kas teise või algse palli algsesse kohta *tagasi asetama* (vaata reegel 14.2).
- Kui algne pall ei ole viga saanud või mõranenud, peab mängija algse palli algsesse kohta *tagasi asetama* (vaata reegel 14.2).

Mitte miski siin reeglis ei keela mängijal enda palli *asendada* teise palliga mõne muu reegli alusel või palle radade vahel vahetada.

Karistus reegli 4.2c rikkumise ja valesti *asendatud* palli või *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

4.3 Varustuse kasutamine

Reegel 4.3 rakendub kõigile *varustuse* tüüpidele, mida mängijad pruugivad *mänguringi* ajal kasutada, **välja arvatud** nõue, et mängijad peavad kasutama nõuetele vastavaid keppe ja palle, mis on kaetud reeglitega 4.1 ja 4.2. Kepid ja pallid ei kuulu selle reegli alla.

See reegel puudutab seda, kuidas *varustust* kasutatakse ja ei piira millist *varustust* mängija võib endaga *mänguringi* jooksul kaasas kanda.

4.3a Varustuse lubatud ja keelatud kasutamine

Mängija võib *mänguringi* jooksul enda mängu hõlbustamiseks kasutada *varustust*, **kuid** mängijal on keelatud seda tehes luua endale võimalikku eelist:

- Kasutades *varustust* (muud kui kepp või pall), mis kunstlikult eemaldab või vähendab vajadust osavuse või olukorra hindamisoskuse järele, mis on golfimängu väljakutse põhiolemus, või
- Kasutades *varustust* (sealhulgas kepp või pall) *löögi* sooritamiseks ebaharilikul viisil. “Ebaharilik viis” tähendab viisi, mis on oma põhiolemuselt erinev tavapärasest eesmärgipärasest kasutusviisist ja pole tavapärase golfi mängu osa.

See reegel ei mõjuta mõne muu reegli rakendamist, mis piirab mängija võimalusi kepi, palli või mõne muu *varustusega* lubatud toimingu tegemist (nagu näiteks reegel 10.2b(3), mis keelab mängijal joondumiseks maha asetada keppi või muud objekti).

Tavalised *mänguringi* jooksul *varustuse* lubatud ja keelatud kasutamise näited on:

(1) Informatsioon kauguste ja suuna kohta.

- Lubatud. Kauguse või suuna kohta informatsiooni saamine (näiteks kaugusmõõdiku või kompassi abil).
- Keelatud.
  - » Mõõta kõrguste vahesid, või
  - » Kauguse või suuna kohta informatsiooni tõlgendamine (näiteks mõne seadme kasutamine, mis rehkendab mängija palli asukohta arvestades välja soovitusliku *mängujoone* või kepivaliku).

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis G-5 (*komitee* võib kasutusele võtta kaugusmõõdikuid keelava kohaliku reegli)

(2) Informatsioon tuule ja teiste ilmastikutingimuste kohta.

- Lubatud.
  - » Saada mistahes ilma kohta käivat informatsiooni (sealhulgas tuule kiirus), mis on saadaval ilmaennustustest, või
  - » Mõõta *väljakul* temperatuuri ja niiskust.
- Keelatud.
  - » Mõõta *väljakul* tuule kiirust, või
  - » Hankida muud tuule kohta käivat informatsiooni kasutades tehislikku objekti (näiteks tuule suuna hindamiseks puudri kasutamine).

(3) Enne mänguringi või mänguringi jooksul kogutud informatsioon.

- Lubatud.
  - » Kasutada enne *mänguringi* kogutud informatsiooni (nagu näiteks eelmiste *mänguringide* jooksul kogutud informatsioon, svingi nõuanded või kepisoovitused), või
  - » Salvestada (*mänguringi* järgseks kasutamiseks) *mängu* puudutavat või füsioloogilist informatsiooni (nagu näiteks löögipikkused, mängustatistika või pulss).

- Keelatud.
  - » Töödelda või tõlgendada mängu puudutavat informatsiooni käimasoleval *mänguringil* (nagu näiteks kepisoovitused käimasoleva *mänguringi* löögipikkuste alusel), või
  - » Kasutada käimasoleval *mänguringil* kogutud füsioloogilist informatsiooni.

(4) Audio ja video.

- Lubatud.
  - » Kuulata audiot või vaadata videot teemadel, mis pole käimasoleva võistlusega seotud (näiteks uudised või taustamuusika).
  - » **Aga** seda tehes tuleb arvestada ka teiste mängijatega (vaata reegel 1.2).
- Keelatud.
  - » Kuulata muusikat või muud audiot svingi tempo mõjutamiseks või teiste häirivate asjaolude elimineerimiseks, või
  - » Vaadata mängija enda või teise mängija mängu kajastavat videot samalt võistluselt, mis aitab mängijal teha kepivalikut, sooritada *lööki* või otsustada, kuidas *mänguringi* mängida.

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis G-8 (*komitee* võib kasutusele võtta *mänguringi* jooksul audio- ja videoseadmeid keelava või piirava kohaliku reegli).

(5) Kindad ja haaret parandavad ained.

- Lubatud.
  - » Kasutada *varustuse reeglite* nõuetele vastavat tavalist kinnast,
  - » Kasutada vaiku, puudreid ja teisi niisutavaid või kuivatavaid aineid või,
  - » Mähkida gripi ümber käte- või taskurätiku.
- Keelatud.
  - » Kasutada *varustuse reeglite* nõuetele mittevastavat kinnast, või
  - » Kasutada muud *varustust*, mis annab käte asendi või haarde tugevuse kaudu ebaausa eelise.

(6) Venitusvahendid ja treeningu või svingi abivahendid.

- Lubatud.
  - » Kasutada ükskõik millist *varustust* tavalise venitusharjutuse tegemiseks (välja arvatud proovisvingi tegemiseks) hoolimata kas *varustus* on venituse tegemiseks disainitud, mõeldud golfimängus kasutamiseks (näiteks õlgadele asetatud joondumisvarras) või golfiga mitteseotud eesmärkide tarbeks (näiteks kummivoolik või toru segment).
- Keelatud.
  - » Kasutada ükskõik millist golfi treeningu või svingi abivahendit (nagu näiteks joondumisvarras, raskusega kepimütsi või "sõõrikut"). Samuti nõuetele mittevastavat keppi proovisvingi tegemiseks või mingil muul viisil, mis aitab või loob mängijale *löögiks* ettevalmistudes võimaliku eelise (nagu näiteks aitab svingi trajektoori, haarde, joondumise, palli asukoha või keha hoiakuga).

Täpsemad juhised, kuidas ülaltoodud *varustust* kasutada ja teised *varustuse* liigid (nagu näiteks riided ja jalanõud) leiab *varustuse* reeglitest.

Mängija, kes pole kindel, kas ta tohib mõnd *varustust* mingil kindlal viisil kasutada, peaks *komiteelt* küsima reeglilahendit (vaata reegel 20.2b).

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis G-6 (*komitee* võib kasutusele võtta *mänguringi* jooksul motoriseeritud transpordi kasutamist keelava kohaliku reegli).

4.3b Meditsiinilistel põhjustel kasutatav varustus

(1) Meditsiiniline erand. Mängija ei riku reeglit 4.3, kui ta kasutab *varustust* meditsiinilise põhjuse leevendamiseks nii kaua kuni:

- Mängijal on *varustuse* kasutamiseks meditsiiniline põhjus ja
- *Komitee* otsustab, et selle kasutamine ei anna mängijale teiste ees ebaausat eelist.

(2) Teip või sarnased mähised. Mängija võib kasutada teipi või mõnd muud mähist igasugusel meditsiinilisel põhjusel (näiteks vigastuse ärahoidmiseks või vigastuse leevendamiseks), **aga** teip või mähis ei tohi:

- Olla üleliia kasutatud, või
- Aidata mängijat rohkem, kui meditsiinilise põhjuse leevendamiseks tarvis (näiteks ei tohi see muuta svingi hõlbustamiseks liigest liikumatuks).

Mängija, kes pole kindel, kus ja kuidas ta tohib teipi või sarnast mähist kasutada, peaks *komiteelt* küsima reeglilahendit.

Karistus reegli 4.3 rikkumise eest:

- **Esmase rikkumise eest üksiku teo või seotud tegude korral: *Üldine karistus*.**
- **Karistus järgneva, eelmisega mitteseotud rikkumise eest: Diskvalifitseerimine.** See karistus rakendub ka siis, kui rikkumise olemus oli täiesti erinev esmasest rikkumisest.

Seesam
VIENNA INSURANCE GROUP
ON, MILLE
ÜLE RÕÕMUSTADA!
Seesam hüvitab 98% kahjudest.
Finantsteenuse pakkuja on **Seesam Insurance AS.**
Kindlustuse kohta uuri lähemalt www.seesam.ee või pea nõu spetsialistiga.
seesam.ee

II

Mänguringi ja raja mängimine

REEGLID 5-6

REEGEL 5 Mänguringi mängimine

Eesmärk:

Reegel 5 räägib kuidas mänguringi mängida. Näiteks kus ja millal võib mängija enne või mänguringi jooksul väljakul harjutada, millal mänguring algab ja lõppeb ja mis juhtub, kui mäng tuleb peatada või kui mäng jätkub. Mängijailt oodatakse, et nad:

- **Alustavad iga mänguringi õigeaegselt ja**
- **Mängivad igal rajal vahetpidamata ja hoogsa mängutempoga kuni mänguringi lõpuni.**

Kui mängija kord on lüüa, siis ei tohiks tal löögi sooritamiseks kuluda üle 40 sekundi, tavapäraselt isegi vähem.

5.1 Mänguringi tähendus

"*Mänguring*" on 18 või vähema raja mängimine *komitee* määratud järjekorras.

Kui *mänguring* lõppeb viigiga ning mängu jätkatakse võitja selgumiseni, siis:

- Rajamängu viik, mida pikendatakse ühe raja kaupa. See on sama *mänguringi* jätk, mitte uus *mänguring*.
- Löögimängu Play-off. See on uus *mänguring*.

Mängija on *mänguringil* alates selle algusest, kuni lõpuni (vaata reegel 5.3), **välja arvatud** juhul, kui reegli 5.7a. alusel on välja kuulutatud mänguseisak.

Kui reegel viitab tegevusele, mis tehti "*mänguringi* jooksul", ei sisalda see reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisakut, välja arvatud juhul kui reegel ei sätesta teisiti.

5.2 Enne mänguringi või mänguringide vahel väljakul harjutamine

Selle reegli selguse mõttes:

- "Harjutamine *väljakul*" tähendab palli mängimist või ükskõik millise raja *puttamisgriini* testimist kas palli veeretades või palli griini pinnal hõõrudes ja
- Enne *mänguringi* või *mänguringide* vahel väljakul harjutamise piirangud kehtivad ainult mängijale ja mitte tema *kädile*.

5.2a Rajamäng

Mängija võib enne *rajamängu* võistluse *mänguringi* või *mänguringide* vahel *väljakul* harjutada.

5.2b Löögimäng

Löögimängu võistluspäeval:

- Mängijal on keelatud enne m*änguringi väljakul* harjutada, **kuid** mängija võib harjutada puttamist ja lühilööke esimesel *tiialal* või selle lähedal ning harjutada igal harjutusalal.
- Mängija võib *väljakul* harjutada, kui ta on sel päeval oma viimase *mänguringi* lõpetanud.

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis I-8 (mõlemas mänguvormis võib *komitee* kasutusele võtta enne *mänguringi* või *mänguringide* vahel *väljakul* harjutamist keelava, piirava või lubava kohaliku reegli).

Karistus reegli 5.2 rikkumise eest:

- **Esmase rikkumise eest: *Üldine karistus*** (määratakse mängija esimesele rajale).
- **Karistus järgneva rikkumise eest: Diskvalifitseerimine.**

5.3 Mänguringi alustamine ja lõpetamine

5.3a Millal mänguring algab

Mängija *mänguring* algab, kui mängija sooritab esimese raja alustamiseks *löögi* (vaata Reegel 6.1a).

Mängija peab alustama määratud stardiajal (ja mitte varem):

- See tähendab, et mängija peab olema *komitee* poolt määratud stardiajal ja stardipaigas mänguks valmis.
- *Komitee* poolt määratud stardiaega käsitletakse täpse ajana (näiteks 9:00 tähendab 9:00:00 aga mitte 9:00 ja 9:01 vahelist aega).

Kui stardiaeg nihkub suvalisel põhjusel (näiteks ilm, teiste gruppide aeglane mäng või vajadus *kohtuniku* reeglilahendi järele), siis selle reegli alusel karistust sellele mängijale ei järgne, kes jõuab kohale ja on valmis mängima siis, kui grupp saab alustada.

Karistus reegli 5.3a rikkumise eest: Diskvalifitseerimine, välja arvatud järgmisel kolmel juhul:

- **Erand 1 – Mängija hilineb stardipaika vähem kui 5 minutit ja on valmis mängima:** Mängija saab ***üldise karistuse*** ja seda rakendatakse mängija esimese raja tulemusele.
- **Erand 2 – Mängija alustab vähem kui 5 minutit varem**: Mängija saab ***üldise karistuse*** ja seda rakendatakse mängija esimese raja tulemusele.
- **Erand 3 – Komitee otsustab, et erandlikud asjaolud takistasid mängijat õigeaegselt startimast:** Reeglirikkumist ei ole ja karistust ei järgne.

5.3b Millal mänguring lõppeb

Mängija *mänguring* lõppeb, kui:

- *Rajamängus* on reeglite 3.2a(3) või (4) alusel mängutulemus otsustatud.
- *Löögimängus* on mängija viimase *raja lõpetanud* (sisaldades näiteks vea parandamist reegli 6.1 või 14.7b alusel).

Vaata reeglid 21.1e, 21.2e, 21.3e ja 23.3b (millal algab ja lõppeb *mänguring* teistes *löögimängu* vormides ja *Four-Ballis*).

5.4 Gruppides mängimine

5.4a Rajamäng

Mängija ja *vastane* peavad *mänguringi* jooksul kõigil radadel mängima samas grupis.

5.4b Löögimäng

Mängija peab *mänguringi* jooksul jääma *komitee* poolt määratud gruppi, välja arvatud, kui *komitee* aktsepteerib muudatuse kas enne või pärast selle toimumist.

Karistus reegli 5.4 rikkumise eest: Diskvalifitseerimine.

5.5 Harjutamine mänguringi jooksul või mänguseisaku ajal

5.5a Harjutuslöökide keeld raja mängimise ajal

Raja mängimise ajal on mängijal keelatud teha mistahes palliga harjutus*lööki*, olenemata kas pall asub *väljaku* peal või väljas.

Need ei ole harjutus*löögid*:

- Proovisvingi tegemine soovimata palli lüüa.
- Palli viisakusest harjutusalale või teisele mängijale tagasi löömine.
- Otsustatud tulemusega raja lõpetamiseks tehtud *löögid*.

5.5b Harjutuslöökide piirangud kahe raja vahel

Mängijal on keelatud teha kahe raja vahel harjutuslööke.

Erand – Mängijal on lubatud harjutada puttamist või lühilööke: Mängija võib harjutada puttamist või lühilööke:

- Lõpetatud raja puttamisgriinil ja kõigil harjutusgriinidel või nende lähedal (vaata reegel 13.1e), ja
- Järgmise raja *tiialal* või selle lähedal.

Aga neid harjutus*lööke* on keelatud teha *bunkrist* ja on keelatud sellega asjatult mängu viivitada (vaata reegel 5.6a).

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis I-8 (*komitee* võib kasutusele võtta lõpetatud raja *puttamisgriinil* või selle lähedal puttamist ja lühilöökide harjutamist keelava kohaliku reegli).

5.5c Harjutamine ajal, mil mäng on ajutiselt peatatud või muul moel katkestatud

Ajal, mil mäng on reegli 5.7a alusel ajutiselt peatatud või muul moel katkestatud, on mängijal keelatud sooritada harjutus*lööki* **välja arvatud**:

- Vastavalt reeglis 5.5b lubatule,
- Väljaspool *väljakut* ja
- Igal pool *väljakul*, kus *komitee* lubab.

Kui rajamäng mängijate kokkuleppel katkestatakse ja mängu samal päeval ei jätkata, võivad mängijad enne mängu jätkamist *väljakul* piiranguteta harjutada.

Karistus reegli 5.5 rikkumise eest: *Üldine karistus*.

Kui rikkumine esines kahe raja vahel, rakendatakse karistust järgmisele rajale.

5.6 Asjatult mängu viivitamine; Hoogne mängutempo

5.6a Asjatult mängu viivitamine

Mängijal on keelatud asjatult mängu viivitada nii rada mängides, kui ka radade vahel.

Mängija võib lubada lühikesi viivitusi mõnel kindlal põhjusel nagu näiteks:

- Kui mängija otsib *kohtunikult* või *komiteelt* abi,
- Kui mängija vigastab end või jääb haigeks, või
- Mingil muul olulisel põhjusel.

Karistus reegli 5.6a rikkumise eest:

- **Karistus esimese rikkumise korral: Üks trahvilöök.**
- **Karistus teise rikkumise korral: *Üldine karistus.***
- **Karistus kolmanda rikkumise korral: Diskvalifitseerimine.**

Kui mängija viivitab asjatult mängu radade vahel, siis rakendatakse karistust järgmisele rajale.

5.6b Hoogne mängutempo

Mänguringi tuleb mängida hoogsas tempos.

Iga mängija peaks endale tunnistama, et tema mängutempo mõjutab, kui kaua aega kulub teistel mängijatel enda *mänguringi* mängimisele ning see puudutab nii samas grupis mängijaid kui ka tagumistes gruppides mängijaid.

Mängijaid innustatakse kiiremaid gruppe endast mööda laskma.

(1) **Mängutempo soovitused.** Mängijad peaksid *mänguringi* jooksul mängima hoogsas tempos ja see sisaldab aega mis kulub:

- *Löögiks* valmistumisele ja löögi sooritamisele,
- *Löökide* vahel ühest kohast teise liikumisele ja
- Peale raja lõpetamist järgmise raja *tiialale* liikumisele.

Mängija peaks oma *löögiks* varakult valmistuma ja peaks olema valmis mängima, kui tuleb tema kord.

Kui on mängija kord mängida:

- Mängija peaks suutma oma *löögi* sooritada 40 sekundi jooksul hetkest, mil tal on (või peaks olema) võimalik segamatult mängida ja
- Üldjuhul peaks olema mängijal võimalik mängida isegi kiiremini ning mängijat innustatakse sedasi käituma.

(2) **Mängutempo parandamiseks löögijärjekorra eiramine.** Mängijad võivad, sõltuvalt mänguvormist, mängida löögijärjekorda eirates ja seda tehes tõsta mängutempot:

- *Rajamängu* mängivad mängijad võivad kokku leppida, et üks neist eirab aja säästmiseks löögijärjekorda (vaata reegel 6.4a).
- *Löögimängus* võivad mängijad mängida "ready golfi" tehes seda vastutustundlikult ja turvalisust silmas pidades (vaata reegel 6.4b erand).

(3) **Komitee kehtestatud mängutempo.** *Komitee* peaks tempoka mängu innustamiseks ja jõustamiseks kasutusele võtma mängutempo põhimõtteid kehtestava kohaliku reegli.

Need põhimõtted võivad kehtestada maksimaalse aja *mänguringi*, raja või järjestikuste radade läbimiseks ja *löögi* sooritamiseks ning karistused, kui neist põhimõtetest kinni ei peeta.

Vaata komitee toimingud, Lõige 5G (mängutempo põhimõtete sisu soovitused).

5.7 Mängimise katkestamine; mängu jätkamine

5.7a Millal mängijad võivad või peavad mängimise katkestama

Mängijal on keelatud *mänguringi* jooksul mängimist katkestada välja arvatud neil juhtudel:

- Komitee peatab mängu. Kõik mängijad peavad mängimise katkestama, kui *komitee* peatab mängu (vaata reegel 5.7b).
- Rajamängu mängivad mängijad katkestavad mängimise kokkuleppel. Rajamängu mängivad mängijad võivad mängimise katkestamises kokku leppida igasugusel põhjusel, **välja arvatud** siis, kui see viivitab võistlust. Kui mängijad on mängimise katkestamises kokku leppinud ning üks mängija soovib mängu jätkata, siis on kokkulepe lõppenud ja teine mängija peab mängu jätkama.
- Üksikmängija katkestab mängimise välgu tõttu. Mängija võib mängimise katkestada, kui tal on mõistlik alus arvata, et valitseb oht välguga pihta saada, **kuid** ta peab katkestamisest *komiteed* esimesel võimalusel teavitama.

Väljakult lahkumine pole iseenesest mängimise katkestamine. Mängijapoolset mängu viivitamist katab reegel 5.6a, aga mitte see reegel.

Kui mängija katkestab mängimise ükskõik millisel põhjusel, mis pole selle reegli alusel lubatud või ei teavita *komiteed* olukorras, kus see on nõutud, siis mängija **diskvalifitseeritakse**.

5.7b Mida peavad mängijad tegema, kui komitee peatab mängu

Komitee võib mängu peatada kahel moel ning mõlemal on eraldi nõuded millal mängijad peavad mängimise katkestama.

(1) **Kohene peatamine (näiteks kohe saabuva ohu korral).** Kui *komitee* kuulutab välja kohese mängu peatamise, siis peavad kõik mängijad koheselt mängimise lõpetama ja mängijal on keelatud sooritada järgmist *lööki* enne kui *komitee* jätkab mängu.

Komitee peaks kasutama selgelt eristatavat viisi, kuidas mängijatele kohesest peatamisest teada anda.

(2) **Tavapärane peatamine (Näiteks pimedus või mittemängitav väljak).** Kui *komitee* peatab mängu tavapärasel põhjusel, siis see mis järgmisena juhtub, sõltub kus mängiv grupp asub:

- Kahe raja vahel. Kui kõik grupis mängivad mängijad on kahe raja vahel, peavad nad mängimise katkestama ja neil on keelatud sooritada järgmise raja alustamiseks *lööki*, enne kui *komitee* jätkab mängu.
- Rada mängides. Kui mõni mängija grupis on rada alustanud, võivad mängijad valida, kas nad katkestavad mängimise või mängivad raja lõpuni.
  - » Mängijatele võimaldatakse lühike aeg (tavaliselt mitte rohkem kui kaks minutit), et otsustada, kas katkestada mängimine või mängida rada lõpuni.
  - » Kui mängijad jätkavad raja mängimist, siis võivad nad mängida raja lõpuni või katkestada mängimise enne raja lõppu.
  - » Kui mängijad on raja lõpetanud või otsustanud mängimise katkestada, on mängijatel keelatud sooritada järgmist *lööki*, enne kui *komitee* lubab reegli 5.7c alusel jätkata mängu.

Kui mängijad ei jõua otsuses kokkuleppele:

- » Rajamäng. Kui *vastane* katkestab mängimise, peab mängija samamoodi mängimise katkestama ning mõlemal mängijal on keelatud mängu jätkata, enne kui *komitee* lubab mängu jätkata. Kui mängija ei katkesta mängimist, saab mängija ***üldise karistuse* (raja kaotus).**
- » Löögimäng. Iga samas grupis mängiv mängija võib otsustada mängimine katkestada või raja mängimist jätkata hoolimata mida teised mängijad teha otsustavad, **kuid** mängija tohib mängimist jätkata vaid siis, kui kaasa jääb tema tulemust märkiv *märkija*.

Karistus reegli 5.7b rikkumise eest: Diskvalifitseerimine.

Erand – Karistust ei järgne, kui komitee otsustab, et mängimise katkestamata jätmine oli õigustatud: Seda reeglit pole rikutud ning karistust ei järgne, kui *komitee* otsustab, et mängija ei katkestanud mängu õigustatud asjaolude tõttu kuigi ta oli selleks kohustatud.

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis J-1 (soovitused *komiteele*, kuidas mängijaid kohesest ja tavapärasest peatamisest teavitada).

5.7c Mida mängijad peavad tegema, kui mäng jätkub

(1) **Millisest kohast mäng jätkub.** Mängija peab mängu jätkama kohast, kus ta rajal mängimise katkestas või kahe raja vahel olles, järgmise raja *tiialast*, isegi kui mängu jätkatakse mõnel järgneval päeval.

(2) **Millal mäng jätkub**. Mängija peab olema punktis (1) kirjeldatud asukohas ja valmis mängima:

- *Komitee* poolt mängu jätkamiseks määratud ajal ja
- Mängija peab mängu jätkama sellel määratud ajal (ja mitte varem).

Kui mängu jätkamisel tekib mistahes põhjusel viivitus (näiteks eeslikuva grupi mängijad peavad enne mängima ja eest ära liikuma), siis pole seda reeglit rikutud juhul, kui mängija on kohal ning valmis mängima siis, kui mängija grupp saab mängu jätkata.

Karistus reegli 5.7c rikkumise eest: Diskvalifitseerimine.

Diskvalifitseeriva otsuse erandid mängu õigeaegse mittejätkamise eest: Kehtivad Reegli 5.3a erandid 1, 2 ja 3 ja reegli 5.7b erand.

5.7d Palli tõstmine mängimise katkestamisel; Palli asetamine ja asendamine mängu jätkamisel

(1) **Palli tõstmine mängimise katkestamisel või enne mängu jätkamist**. Kui selle reegli alusel raja mängimine katkestatakse, võib mängija enda palli asukoha *märgistada* ja palli üles tõsta (vaata reegel 14.1).

Enne või mängu jätkudes:

- Kui mängija tõstis mängimist katkestades enda palli. Mängija peab algse palli *tagasi asetama* või teise palli algsesse kohta asetama (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2).
- Kui mängija ei tõstnud mängimist katkestades enda palli. Mängija võib enda palli mängida selliselt nagu see asub või palli asukoha *märgistada*, palli üles tõsta (vaata reegel 14.1) ja selle *tagasi asetada* või teise palli algsesse kohta asetada (vaata reegel 14.2).

Mõlemal juhul:

- Kui palli *asend* palli üles tõstmise tõttu muutub, peab mängija reeglit 14.2d järgides sama palli või teise palli *tagasi asetama*.
- Kui palli *asend* muutub peale palli üles tõstmist ja enne kui pall *tagasi asetatakse*, siis reegel 14.2d ei kehti:
  - » Algne pall või teine pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2).
  - » Kui *palli asend* või muud *lööki mõjutavad tingimused* muutusid selle aja jooksul halvemaks, siis kehtib reegel 8.1d.

(2) **Mida teha, kui pall või pallimärk on mänguseisaku ajal liikunud.** Kui enne mängu jätkamist on mängija pall või *pallimärk* mistahes viisil liikunud (hõlmates *loodusjõudusid*), siis peab mängija kas:

- Algse palli või teise palli algsesse kohta *tagasi asetama* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2), või
- Algse koha *pallimärgiga* ära *märgistama* ning seejärel sellesse kohta algse palli või teise palli *tagasi asetama* (vaata reeglid 14.1 ja 14.2).

Kui mänguseisaku ajal mängija *lööki mõjutavad tingimused* halvenesid, siis vaata reegel 8.1d.

Karistus reegli 5.7d rikkumise ja palli valest kohast mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

REEGEL 6 Raja mängimine

Eesmärk:

Reegel 6 räägib kuidas rada mängitakse. Näiteks on erireeglid raja alustamiseks, nõue kasutada sama palli kogu raja mängimise jooksul välja arvatud juhul, kui selle asendamine on lubatud, mängujärjekord (mis on olulisem rajamängus kui löögimängus) ja raja lõpetamine.

6.1 Raja mängimise alustamine

6.1a Millal rada algab

Mängija on rada alustanud, kui ta on teinud raja alustamiseks *löögi*.

Rada on alustatud isegi siis, kui *löök* tehti väljastpoolt *tiiala* (vaata reegel 6.1b) või *löök* tühistati mingi reegli alusel.

6.1b Palli tuleb mängida tiiala seest

Mängija peab reegli 6.2b alusel iga rada alustama, mängides palli suvalisest kohast *tiiala* seest.

Kui mängija alustab rada, lüües palli väljastpoolt *tiiala* (hõlmates sama raja valede tiitähistega tiipaika või muu raja tiipaika):

(1) Rajamäng.Karistust ei järgne, **kuid** *vastane* võib *löögi* tühistada:

- Seda tuleb teha koheselt ja enne, kui kumbki mängija teeb järgmise *löögi*. Kui *vastane* on *löögi* tühistanud, siis tühistamist ei saa enam tagasi võtta.
- Kui *vastane* tühistab l*öögi*, peab mängija palli mängima *tiiala* seest ning endiselt on tema kord lüüa.
- Kui *vastane* ei tühista *lööki*, läheb l*öök* arvesse ja pall on *mängus* ning seda tuleb mängida nii nagu see asub.

(2) **Löögimäng.** Mängija saab ***üldise karistuse* (kaks trahvilööki)** ja peab oma vea parandama mängides palli *tiiala* seest:

- Väljastpoolt *tiiala* mängitud pall ei ole *mängus*.
- See *löök* ja kõik järgnevad *löögid*, mis tehti enne vea parandamist (sisaldades *lööke* ja selle palli mängimisega saadud trahvilööke) ei lähe arvesse.
- Kui mängija ei paranda oma viga enne järgmise raja alustamiseks tehtud *lööki* või *mänguringi* viimase raja korral enne *tulemuskaardi* tagastamist, siis mängija **diskvalifitseeritakse.**

6.2 Tiialast palli mängimine

6.2a Millal tiiala reeglid rakenduvad

Tiiala reegel 6.2b rakendub siis, kui mängija peab või mängijal on lubatud palli mängida *tiiala* seest. See hõlmab endas:

- Mängija alustab rada (vaata reegel 6.1),
- Mängija mängib mingi reegli alusel *tiialast* uuesti (vaata reegel 14.6), või
- Pärast *lööki* või vabastuse võtmist asub mängija *mängus* pall *tiiala* sees.

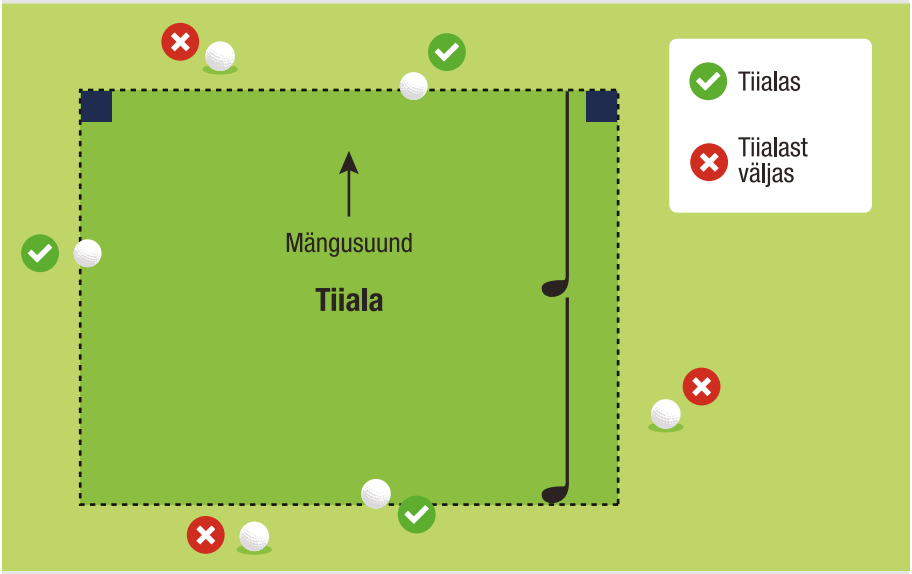
See reegel rakendub ainult sellele *tiialale* millest mängija peab rada alustama ja ei rakendu teistele *väljaku* tiipaikadele (nii samal kui ka teistel radadel).

6.2b Tiiala reeglid

(1) **Millal pall on tiiala sees**

- Pall on *tiiala* sees, kui palli mistahes osa puudutab *tiiala* mistahes osa või on *tiiala* mistahes osa kohal.
- Mängija võib *tiiala* sees asuva palliga *löögi* sooritamiseks seista *tiialast* väljaspool.

JOONIS 6.2b: MILLAL ON PALL TIIALAS



Punktiirjoon määratleb tiiala välimise serva (vaata Tiiala definitsioon). Pall on tiialas, kui mistahes osa pallist on tiiala kohal või puudutab tiiala.

(2) **Palli võib tiile tõsta või maapinnalt mängida.** Palli peab mängima kas:

- Maapinna sisse või peale pandud *tii* pealt, või
- Maapinna pealt.

Selle reegli mõttes hõlmab *tii* või palli asetamiseks kasutusele võetud "maapind" nii liiva kui ka teisi looduslikke materjale.

Mängijal on keelatud kasutada *löögi* sooritamiseks nõuetele mittevastavat *tiid* või asetada palli *tiile* seda reeglit rikkuval viisil.

Karistus reegli 6.2b(2) rikkumise eest:

- **Esmase rikkumise eest üksiku teo või seotud tegude korral: *Üldine karistus***
- **Karistus järgneva, eelmisega mitteseotud rikkumise eest: *Diskvalifitseerimine*.**

(3) **Tiiala sees võib teatud tingimusi parendada.** Mängija võib enne *löögi* sooritamist järgmisi *tiiala* sees valitsevaid *lööki mõjutavaid tingimusi parendada* (vaata reegel 8.1b(8)):

- Muuta maapinda (nagu näiteks tekitada kepi või jalaga lohu),

- Liigutada, painutada või murda rohtu, heina ja teisi püsivalt seotud või kasvavaid looduslikke objekte,
- Eemaldada või alla suruda liiva ja pinnast, ja
- Eemaldada kastet, härmatist ja vett.

Aga Aga mängija saab ***üldise karistuse***, kui ta p*arendab lööki mõjutavaid tingimusi* mingil muul viisil, rikkudes sellega reeglit 8.1a.

(4) **Tiialast mängides tiitähiste liigutamise piirang.**

- Tiitähiste asend on *komitee* poolt paika pandud tähistamaks iga *tiiala* ning nad peaksid jääma samale kohale kõigi mängijate jaoks, kes sellest *tiialast* mängivad.
- Kui mängija *parendab* enda *lööki mõjutavaid tingimusi* liigutades ükskõik millist kõnealust tiitähist enne *tiialast* mängimist, siis saab ta reegli 8.1a(1) rikkumise eest ***üldise karistuse.***

Kõigis teistes olukordades käsitletakse tiitähiseid tavaliste *teisaldatavate takistustena* ja need võib reegli 15.2 alusel eemaldada.

(5) **Pall pole mängus enne, kui on sooritatud löök.** Rada alustades või mõne reegli alusel *tiialast* uuesti mängides ning hoolimata, kas pall on *tii* peal või maapinnal:

- Pall ei ole *mängus* kuni mängija pole sooritanud sellega *lööki* ja
- Palli võib enne *löögi* sooritamist karistuseta üles tõsta ja *liigutada*.

Kui pall kukub või koksatakse mängija poolt *tii* pealt maha enne *löögi* sooritamist, siis võib palli karistuseta suvalises kohas *tiiala* sees uuesti *tiile* tõsta,

Aga kui mängija sooritab tiilt maha kukkuvale pallile või peale palli maha kukkumist *löögi*, siis karistust ei järgne ja *löök* läheb arvesse ning pall *on mängus*.

(6) **Kui mängus pall asub tiiala sees.** Kui mängija *mängus* pall asub kas *löögi* järgselt *tiiala* sees (näiteks pall jääb tiile, sest mängija *lõi* pallist mööda) või peale vabastuse võtmist, siis võib mängija:

- Karistuseta palli üles tõsta ja *liigutada* (vaata reegel 9.4b, Erand 1) ja
- Mängida seda või ka teist palli ning suvalisest kohast *tiiala* seest. Palli võib tõsta *tii* peale või mängida maapinnalt punkt (2) järgi, sh mängida palli selliselt nagu see asub.

Karistus reegli 6.2b(6) rikkumise ja *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

6.3 Raja mängimiseks kasutatav pall

Eesmärk:
Rada mängitakse löökide jadana, mida alustatakse tiialast ja lõpetatakse puttamisgriinil palli lipuauku löömisega. Peale avalööki on tavaliselt nõutud, et mängija mängib sama palliga raja lõpuni. Mängija saab vale palli või reeglite vastaselt asendatud palli löömise eest karistada.

6.3a Tiialast mängitud palliga raja lõpetamine

Mängija võib rada *tiialast* alustades mängida ükskõik millise nõuetelevastava palliga ja võib palle radade vahel vahetada.

Mängija peab *raja lõpetama* sama palliga, millega ta *tiialast* alustas **välja arvatud** juhul, kui:

- Pall *on kadunud* või *audis,* või
- Mängija *asendab* palli (hoolimata kas see oli lubatud või mitte).

Mängija peaks oma mängitava palli märgistama (vaata reegel 7.2).

6.3b Palli asendamine rada mängides

(1) **Millal on mängijal lubatud pall asendada ja millal mitte.** Mängijal on lubatud kindlate reeglite alusel enda mängitavat palli teise palliga *asendada* ning muuta seeläbi teine pall enda *mängus* palliks. Samuti on reeglid, mis sellise tegevuse keelavad:

- Mängija võib kasutada nii algset kui ka teist palli (reegel 14.6), kui ta võtab mõne reegli alusel vabastust, mis sisaldab endas kas, palli *kukutamist* või asetamist (näiteks pall ei peatu *vabastuse ala* sees või *puttamisgriinil* vabastust võttes),
- Mängija võib kasutada nii algset kui ka teist palli, kui ta mängib uuesti eelmise *löögi* sooritamise kohast (reegel 14.6) ja
- Palli mingisse kohta *tagasi asetamisel* on mängijal keelatud palli *asendada* ning ta peab teatud eranditega (reegel 14.2a) kasutama selleks esialgset palli.

(2) **Asendatud pall muutub mängus palliks.** Kui mängija *asendab* palli, muutes teise palli *mängus* palliks (vaata reegel 14.4), siis:

- Algne pall ei ole enam *mängus* pall, isegi kui see asub *väljakul*.
- See kehtib isegi siis, kui mängija:
  - » *Asendas* algse palli reeglite vastaselt (hoolimata kas mängija mõistis, et ta *asendab* palli), või

» *Asendatud palli tagasi asetas, kukutas* või *asetas* (1) *valesse kohta,* (2) valel moel või (3) kasutades mittekohaldatavat teguviisi.

- Vea parandamiseks enne *asendatud* palli mängimist vaata reeglit 14.5.

Kui mängija algset palli ei õnnestunud leida ja mängija pani teise palli *trahv ja korduslöögi* vabastuse alusel *mängu* (vaata reeglid 17.1d, 18.1, 18.2b ja 19.2a) või oli *teada või põhimõtteliselt kindel* mis palliga juhtus ning mängija rakendas selle alusel teist reeglit (vaata reegleid 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e and 17.1c), siis:

- Mängija peab mängu jätkama *asendatud* palliga ja
- Mängijal on keelatud mängida algset palli isegi siis, kui see leitakse enne 3-minutilise otsimisaja täitumist *väljakult* (vaata reeglit 18.2a(1)).

(3) **Valesti asendatud palli löömine**.Kui mängija *lööb* valesti asendatud palli, siis:

- Mängija saab ***üldise karistuse***.
- *Löögimängus* peab mängija valesti *asendatud* palliga raja lõpuni mängima.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

6.3c Vale pall

(1) **Vale palli löömine.** Mängijal on keelatud *lüüa valet palli*.

Erand – Pall liigub vees: *Ajutise vee* või *trahviala* vee sees liikuva *vale palli* löömise eest mängijale karistust ei järgne, ning:

- *Löök* ei lähe arvesse ja
- Mängija peab reeglite alusel vea parandama ja mängima õiget palli selle algsest kohast või võtma reeglite alusel vabastuse.

Karistus reegli 6.3c(1) rikkumise ja *vale palli* mängimise eest: *Üldine karistus*. *Rajamängus*:

- Kui mängija ja *vastane* mängivad rajal kumbki teineteise palli, siis esimene, kes teeb *vale palliga* löögi, saab ***üldise karistuse*** **(raja kaotus).**
- Kui pole teada kumb esimesena *vale palli* mängis, siis karistust ei järgne ja rada tuleb lõpuni mängida vahetatud pallidega.

Löögimängus peab mängija oma vea parandama jätkates mängu algse palliga selliselt nagu see asub või võttes reeglite alusel vabastuse:

- *Vale palliga* tehtud *löök* ja kõik järgnevad *löögid*, mis tehti enne vea parandamist (sisaldades *lööke* ja selle palli mängimisega saadud trahvilööke) ei lähe arvesse.

- Kui mängija ei paranda oma viga enne järgmise raja alustamiseks tehtud *lööki* või *mänguringi* viimase raja korral, enne *tulemuskaardi* tagastamist, siis mängija **diskvalifitseeritakse**.

(2) **Mida teha kui teine mängija mängis vale pallina mängija palli.** Kui on *teada või põhimõtteliselt kindel*, et teine mängija mängis *vale pallina* mängija palli, peab mängija kas algse või teise palli algsesse kohta *tagasi asetama* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2).

See kehtib ka siis, kui algset palli ei õnnestunud leida.

6.3d Millal mängija võib samaaegselt mängida mitme palliga

Mängija võib rajal samaaegselt mängida mitme palliga ainult:

- Mängides *varupalli* (mis muutub kas *mängus* palliks või see hüljatakse vastavalt reeglile 18.3c), või
- Mängides *löögimängus* kahte palli kas *valest kohast* mängimisega tekkinud võimalikku *tõsise rikkumise* parandamiseks (vaata reegel 14.7b) või õiges toimingus ebakindel olles (vaata reegel 20.1c(3)).

6.4 Raja mängimise mängujärjekord

Eesmärk:

Reegel 6.4 räägib raja mängimise mängujärjekorrast. Mängujärjekord tiialal sõltub sellest, kellel on au lüüa ning peale seda, kelle pall on lipuaugust kaugemal.

- **Rajamängus on mängujärjekord ülimalt oluline. Kui mängija mängib mängujärjekorda eirates, võib vastane tema löögi tühistada ja nõuda uue löögi sooritamist.**
- **Löögimängus mängujärjekorra eiramine karistust endaga kaasa ei too ning mängijaid innustatakse mängima "ready golfi", mis iseenesest tähendab mängida ranget mängujärjekorda eirates, kuid samas vastutustundlikult ja turvalisust silmas pidades.**

6.4a Rajamäng

(1) **Mängujärjekord**. Mängija ja *vastane* peavad mängima sellises järjekorras:

- Esimese raja alustamine. Esimese raja alustamise *mängujärjekorra* määrab *komitee* loosiga või kui loosi pole, siis kas mängijate omavahelisel kokkuleppel või mõnel muul juhuslikkust sisaldaval viisil (näiteks münti visates).

- Teiste radade alustamine.
  - » Raja võitnud mängijal on järgmisel *tiialal au* alustada.
  - » Kui rada jäi viiki, siis jääb *au* eelmisel *tiialal* alustanud mängijale alles.
  - » Kui mängija esitab rajal, mille tulemus pole veel *komitee* poolt otsustatud, õigeaegse reeglilahendi saamiseks (vaata reegel 20.1b) ning see võib mõjutada, kellel on *au* järgmisel rajal, siis otsustatakse *au* mängijate vahel kokkuleppe teel või juhuslikkust sisaldaval viisil.
- Kui mõlemad mängijad on rada alustanud.
  - » Esimesena mängitakse palli, mis on *lipuaugust* kaugemal.
  - » Kui pallid on *lipuaugust* sama kaugel või pole aru saada, milline pall on kaugemal, siis otsustatakse järjekord kokkuleppe teel või juhuslikkust sisaldaval viisil.

(2) **Vastane võib mängujärjekorda eiranud mängija löögi tühistada.** Kui mängija mängis palli siis, kui oli *vastase* kord mängida, siis karistust ei järgne, **kuid** *vastane* võib mängija *löögi* tühistada:

- Seda peab tegema koheselt ja enne, kui kumbki mängija teeb järgmise *löögi*. Kui *vastane* tühistab *löögi,* siis ta ei saa tühistamist tagasi võtta.
- Kui *vastane* tühistab löögi, siis peab mängija õiges järjekorras mängima palli kohast, kust ta oma *löögi* tegi (vaata reegel 14.6).
- Kui vastane l*ööki* ei tühista, siis läheb *löök* arvesse ja pall on *mängus* ning seda tuleb mängida nii nagu see asub.

Erand – Mängujärjekorra eiramises kokku leppimine aja säästmise eesmärgil:
Aja säästmise nimel:

- Mängija võib *vastaselt* paluda või nõustuda *vastase* sooviga mängujärjekorda eirata.
- Kui seejärel *vastane* sooritab löögijärjekorda eirates *löögi*, on mängija loobunud õigusest vastase *löök* tühistada.

Vaata reegel 23.6 (mängujärjekord *Four-Ballis*).

6.4b Löögimäng

(1) **Tavaline mängujärjekord.**

- Esimese raja alustamine. *Esimese raja* alustamise *mängujärjekorra* määrab *komitee* loosiga või kui loosi pole, siis kas mängijate omavahelisel kokkuleppel või mõnel muul juhuslikkust sisaldaval viisil (näiteks münti visates).

- Teiste radade alustamine.
  - » Mängija, kelle raja brutotulemus oli kõige väiksem, *alustab* järgmisel *tiialal* esimesena. Paremuselt järgmise raja brutotulemuse teinud mängija alustab järgmisena jne.
  - » Kui kahe või rohkema mängija rajatulemused on võrdsed peaksid nad säilitama eelmise *tiiala* mängujärjekorra.
  - » Ka händikäpivõistlustel põhineb *au* brutotulemustel.
- Kui kõik mängijad on rada alustanud.
  - » Esimesena mängitakse palli, mis on *lipuaugust* kaugemal.
  - » Kui pallid on *lipuaugust* sama kaugel või pole aru saada, milline pall on kaugemal, siis otsustatakse järjekord kokkuleppe teel või juhuslikkust sisaldaval viisil.

Kui mängijad eiravad mängujärjekorda, siis karistust ei järgne **välja arvatud** juhul, kui kaks või rohkem mängijat lepivad mängujärjekorra eiramises kokku selleks, et ühele neist anda eelis. Sellisel juhul saavad kõik osapooled ***üldise karistuse* (kaks trahvilööki).**

(2) **Mängujärjekorra eiramine vastutustundlikul viisil ja ohutust silmas pidades ("ready golf").** Mängijail on lubatud mängujärjekorda vastutustundlikult ja ohutust silmas pidades eirata, kui näiteks:

- Kaks või enam mängijat sedasi kas aja säästmiseks või grupi sujuvaks liikumiseks kokku lepivad,
- Mängija pall peatub *lipuaugule* väga lähedal ja mängija soovib *raja lõpetada*, või
- Mängija on valmis ja tal on võimalus mängida ajal, kui tavalist mängujärjekorda silmas pidades oleks teise mängija kord mängida (1), nii kaua kui mängujärjekorra eiramine ei sea ohtu, ei häiri või ei sega muul moel mõne teise mängija mängu.

Aga kui teine mängija, kelle kord on mängida (1) alusel, on valmis ja saab mängida ja annab soovist ise esimesena mängida teistele märku, siis peaksid teised üldjuhul ootama, kuni see mängija on edasi mänginud.

Mängija ei tohiks teiste mängijate ees edu saamiseks mängujärjekorda eirata.

6.4c Kui mängija lööb tiialast varupalli või teise palli

Sellisel juhul näeb mängujärjekord ette, et teised sama grupi mängijad sooritavad oma esimese *löögi* enne, kui mängija lööb *tiialast varupalli* või teise palli.

Kui rohkem kui üks mängijat löövad *tiialast varupalli* või teise palli, jääb mängujärjekord samaks nagu enne.

Löögijärjekorda eirates *varupalli* või teise palli mängimise korral vaata reeglit 6.4a(2) ja 6.4b

6.4d Kui mängija võtab vabastuse või mängib varupalli mujalt, kui tiiala

Sel puhul on reeglites 6.4a(1) ja 6.4b(1) toodud mängijärjekord järgmine:

(1) Vabastuse võtmise puhul palli mängimine teisest kohast, kui see asus.

- Kui mängija avastab, et ta peab võtma trahv ja korduslöök vabastuse. Mängija mängujärjekord sõltub eelmise *löögi* sooritamise kohast.
- Kui mängijal on valik, kas mängida palli nii nagu see asub või võtta vabastus.
  - » Mängija mängujärjekord sõltub algse palli asukohast (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2).
  - » See rakendub ka siis, kui mängija on juba otsustanud võtta *trahv* ja *korduslöök* vabastuse või vabastuse võtmiseks peab mängima teisest kohast, kui on algse palli asukoht (näiteks kui pall on *trahvialas* või on kuulutatud mittemängitavaks).

(2) Varupalli mängimine. Mängija mängib koheselt enne järgmisi mängijaid *varupalli* eelmise *löögi* asukohast **välja arvatud:**

- *Tiialast* raja alustamiseks (vaata reegel 6.4c), või
- Mängija ootab enne kui langetab otsuse, kas mängida *varupalli*. Kui mängija on *varupalli* mängimise otsuse langetanud, sõltub tema mängujärjekord eelmise *löögi* asukohast.

6.5 Raja lõpetamine

Mängija on raja lõpetanud:

- *Rajamängus*, kui:
  - » Mängija lööb palli *lipuauku* või tema järgmine löök loovutatakse, või
  - » Raja tulemus on otsustatud (näiteks *vastane* loovutab rajavõidu, *vastase* rajatulemus on väiksem, kui mängija suudaks saavutada, või *vastane* saab *üldise karistuse* (raja kaotus)).
- *Löögimängus* kui mängija lööb vastavalt reeglile 3.3c palli *lipuauku*.

Vaata reeglid 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) ja 23.3c millal mängija on raja teistes *löögimängu* vormides või *Four-Ballis* lõpetanud).

Seesam
VIENNA INSURANCE GROUP

ON, MILLE ÜLE RÕÕMUSTADA!

Seesam hüvitab 98% kahjudest.

Finantsteenuse pakkuja on **Seesam Insurance AS.**
Kindlustuse kohta uuri lähemalt www.seesam.ee või pea nõu spetsialistiga.

seesam.ee

III

Palli mängimine

REEGLID 7-11

REEGEL 7 Palli otsimine: Palli leidmine ja tuvastamine

Eesmärk:

Reegel 7 lubab mängijal löögi järgselt enda palli ettevaatlikult otsimiseks teha mõistlikke tegevusi.

- **Aga mängija peab endiselt olema hoolas, sest kui mängija teeb ülemääraseid tegevusi ja parendab sellega oma lööki mõjutavaid tingimusi, siis järgneb sellele karistus.**
- **Mängija ei saa karistada, kui ta otsimise või tuvastamise käigus palli kogemata liigutab, kuid ta peab palli seejärel selle algsesse kohta tagasi asetama.**

7.1 Kuidas ettevaatlikult palli otsida

7.1a Mängija võib teha palli otsimiseks ja tuvastamiseks mõistlikke tegevusi.

Mängija vastutab iga *löögi* järgselt enda *mängus* palli leidmise eest.

Mängija võib palli ettevaatlikult otsida, tehes selle leidmiseks ja tuvastamiseks mõistlikke tegevusi nagu näiteks:

- Liigutada liiva ja vett ning
- Liigutada või painutada heina, põõsaid, puuoksi ja teisi kasvavaid või püsivalt seotud looduslikke objekte ning isegi neid objekte murda, **aga** ainult siis, kui murdmine oli palli otsimiseks või tuvastamiseks tehtud teiste mõistlike tegevuste tagajärg.

Kui taolised ettevaatlikul otsimisel tehtud mõistlikud tegevused *parendavad mängija lööki mõjutavaid tingimusi*, siis:

- Reegli 8.1a alusel karistust ei järgne, kui taoline *parendamine* tekkis ettevaatliku otsimise tulemusena.
- **Aga** kui *parendamine* tekkis tegevustest, mis ületasid ettevaatliku otsimise piire, siis mängija saab ***üldise karistuse*** reegli 8.1a rikkumise eest.

Palli otsimiseks ja tuvastamiseks võib mängija eemaldada *lahtist risu* vastavalt reeglile 15.1 ja eemaldada *teisaldatavaid takistusi* vastavalt reeglile 15.2.

7.1b Mida teha kui liiva, mis mõjutab mängija palli asendit, palli otsimise või tuvastamise käigus liigutatakse

- Mängija peab liivas algse *palli asendi* taastama, **kuid** mängija võib jätta väikse osa pallist nähtavale, kui pall oli liivaga kaetud.
- Kui mängija mängib palli ilma *palli asendit* taastamata, saab mängija ***üldise karistuse.***

7.2 Kuidas palli tuvastada

Paigalseisvat mängija palli võib tuvastada kõikidel järgnevatel viisidel:

- Mängija palli võib tuvastada mängija ise või keegi teine, kes nägi palli peatumas oludes, kus on teada, et tegu on mängija palliga.
- Mängija palli võib tuvastada pallil enda märgistust nähes (vaata reegel 6.3a).
- Mängija palli võib tuvastada leides sama brändi, mudeli, numbriga ja samas seisukorras palli sellest piirkonnast, kus tema pall oodatavalt asub (**aga** see ei kehti, kui samas piirkonnas on identne pall ning pole võimalik eristada, kumb on mängija pall).

Kui mängija *varupall* pole eristatav tema algsest pallist, siis vaata reeglit 18.3c(2).

7.3 Tuvastamiseks palli üles tõstmine

Kui mängija arvab, et leitud pall kuulub talle, kuid ta ei suuda seda tuvastada selle asukohas:

- Mängija võib palli tuvastamiseks üles tõsta (lubatud on ka palli kohapeal keeramine), **aga**:
- Mängija peab palli asukoha eelnevalt *märgistama* ja palli on keelatud rohkem puhastada, kui tuvastamiseks vajalik (**välja arvatud** *puttamisgriinil*) (vaata reegel 14.1).

Kui ülestõstetud pall kuulub mängijale või mõnele teisele mängijale, tuleb see algsesse kohta *tagasi asetada* (vaata reegel 14.2)

Kui mängija tõstab selle reegli alusel oma palli üles olukorras, kus see pole tuvastamiseks põhjendatult vajalik (**välja arvatud** *puttamisgriinil*, kus mängija võib palli reegli 13.1b alusel üles tõsta), või jätab palli asukoha enne üles tõstmist *märgistamata* või puhastab palli, kui see pole lubatud, siis saab mängija **ühe trahvilöögi.**

Karistus reegli 7.3 rikkumise ja *valesti asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

7.4 Palli otsimise või tuvastamise käigus palli mittetahtlik liigutamine

Kui mängija, *vastane* või keegi teine kogemata *liigutab* palli otsimise või tuvastamise käigus mängija palli, siis karistust ei järgne.

Kui see juhtub, siis tuleb pall selle algsesse kohta *tagasi asetada* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2). Seda tehes:

- Kui pall oli kas *teisaldamatu takistuse*, *lahutamatu objekti*, *piiriobjekti* või kasvava või püsivalt seotud loodusliku objekti peal, all või vastas, peab palli selle algsesse kohta (selle objekti peale, alla või vastu) *tagasi asetama* (vaata reegel 14.2c).
- Kui pall oli kaetud liivaga, tuleb algne *palli asend* taastada ja pall tuleb oma algsesse *palli asendisse* tagasi *asetada* (vaata reegel 14.2d(1)). **Aga** mängija võib jätta väikese osa pallist nähtavale.

Vaata ka reegel 15.1a (enne palli *tagasi asetamist* tahtlikult teatud *lahtise risu* eemaldamise piirang).

Karistus reegli 7.4 rikkumise eest: *Üldine karistus.*

REEGEL 8 Väljaku mängimine selliselt nagu see eest leitakse

Eesmärk

Reegel 8 räägib golfimängu kesksest printsiibist: "mängi väljakut selliselt nagu sa ta eest leiad." Mängija peab üldjuhul aktsepteerima kõiki neid lööki mõjutavaid tingimusi, milles tema pall peatub ja ei tohi neid tingimusi enne lööki parendada. Ometi võib mängija teha kindlaid mõistlikke tegevusi isegi kui need parandavad tema olukorda ning piiratud juhtudel võib mängija need tingimused karistuseta taastada algsesse seisukorda pärast seda, kui need kas paranesid või halvenesid.

8.1 Mängija tegevused, mis parendavad lööki mõjutavaid tingimusi

Printsiibi **"mängi** *väljakut* nii nagu sa ta eest leiad" toetuseks piirab käesolev reegel mängijale lubatud tegevusi, mis *parendavad* mistahes järgnevaid kaitstud „*lööki mõjutavaid tingimusi*" (igal pool *väljaku* peal ja *väljakult* väljas) enne tema järgmist *lööki*:

- Paigalseisva *palli* asend,
- Mängija planeeritava *löögiasendi* ala,
- Mängija planeeritava svingi ala,
- Mängija *mängujoon* ja
- *Vabastuse ala*, kuhu mängija kavatseb p*alli kukutada* või asetada.

See reegel kehtib mängija tegevustele nii *mänguringi* ajal kui ka reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisaku ajal.

See reegel ei kehti:

- *Lahtise risu ja teisaldatavate takistuste* eemaldamisele, mis on teatud piirideni lubatud reegel 15 alusel, või
- Mängija tegevusele, mis tehti ajal, mil mängija pall liikus ning on kaetud reegliga 11.

8.1a Keelatud tegevused

Välja arvatud reeglites 8.1b, c ja d lubatud piiratud juhtudel, on mängijal keelatud teha järgnevaid tegevusi, kui need *parendavad* tema *lööki mõjutavaid tingimusi*:

(1) Liigutada, painutada või murda mistahes:

- Kasvavat või püsivalt seotud looduslikku objekti,
- *Teisaldamatut takistust*, *lahutamatut objekti* või *piiriobjekti*, või

- Selle *tiiala* tiitähist, mille seest mängija palli mängib.

(2) Liigutada *lahtist risu* või *teisaldatavat takistust* sellisesse kohta, kus see aitab mängijal tekitada l*öögiasendiks* jalgealust või parandab tema *mängujoont*.

(3) Muuta maapinda sisaldades:

- Murukamara löögijälge tagasi panemine,
- Juba tagasipandud murukamara või muu lõigatud muruga pinnase eemaldamine või alla surumine, või
- Lohkude, ebatasase pinna või aukude loomine ja eemaldamine.

(4) Eemaldada liiva või lahtist pinnast.

(5) Eemaldada kastet, härmatist või vett.

Karistus reegli 8.1a rikkumise eest: *Üldine karistus.*

8.1b Lubatud tegevused

Löögiks ettevalmistudes või seda sooritades, võib mängija karistuseta teha järgnevaid tegevusi isegi siis, kui need *parendavad* tema lööki m*õjutavaid tingimusi*:

(1) Mängija võib palli ettevaatlikult otsida rakendades selle leidmiseks ja tuvastamiseks mõistlikke meetmeid (vaata reegel 7.1a).

(2) Mängija võib rakendada mõistlikke meetmeid *lahtise risu* (vaata reegel 15.1) ja *teisaldatavate takistuste* (vaata reegel 15.2) eemaldamiseks.

(3) Mängija võib rakendada mõistlikke meetmeid palli asukoha *märgistamiseks* ja palli reeglite 14.1 ja 14.2 alusel üles tõstmiseks ja t*agasi asetamiseks*.

(4) Mängija võib kepilaba kergelt vahetult palli ette või taha maha toetada.

Aga sellega on keelatud:

- Kepilaba vastu maapinda suruda, või
- Vahetult palli ees või taga liiva puudutada, kui pall asub *bunkris* (vaata reegel 12.2b(1))

(5) Mängija võib *löögiasendit* sisse võttes oma jalad kindlalt maapinnale toetada sisaldades ka mõistlikus hulgas jalgadega liivas või lahtises pinnas kaevamist.

(6) Mängija võib rakendada palli juurde liikumiseks ja ettevaatlikult *löögiasendi* sisse võtmiseks mõistlikke tegevusi.

Aga seda tehes:

- Ei ole mängijal õigust normaalsele *löögiasendile* ega svingile, ja
- Mängija peab igas olukorras tegutsema vähimat kahju põhjustades.

(7) Mängija võib *lööki* sooritades või *löögi* sooritamiseks keppi üles viies tingimusi parandada, kui sellele järgneb *löök*.

Aga kui pall asub *bunkris*, siis mängijal on keelatud reegli 12.2b(1) alusel löögi sooritamiseks keppi üles viies liiva puudutada.

(8) Mängija võib *tiiala* sees:

- Asetada *tii* maapinna sisse või peale (vaata reegel 6.2b(2)),
- Liigutada, painutada või murda mistahes kasvavat või püsivalt seotud looduslikku objekti (vaata reegel 6.2b(3)) ja
- Muuta maapinda, eemaldada või alla suruda liiva või pinnast või eemaldada kastet, härmatist või vett (vaata reegel 6.2b(3)).

(9) Mängija võib peale palli *bunkrist* mängimist siluda *väljaku* eest hoolitsemise eesmärgil liiva, kui mängitud pall asub väljaspool *bunkrit* (vaata reegel 12.2b(3)).

(10) Mängija võib eemaldada *puttamisgriinilt* liiva ja lahtist pinnast ning parandada kahjustusi (vaata reegel 13.1c).

(11) ängija võib liigutada looduslikku objekti, et näha, kas see on lahti.

Aga kui selgub, et see objekt kasvab või on püsivalt seotud, siis peab objekt jääma püsivalt seotuks ning see tuleb võimalikult ligilähedaselt tagasi panna algsesse asendisse.

8.1c Reeglite 8.1a(1) või 8.1a(2) rikkumise eest karistuse vältimiseks algsete tingimuste taastamine

Kui mängija rikkus reeglit 8.1a(1) ja liigutas, painutas või murdis mingi objekti või rikkus reeglit 8.1a(2) ja liigutas objekti selles reeglis keelatud asendisse ning seeläbi *parendas* enda *lööki mõjutavaid tingimusi*, siis:

- Karistust ei järgne, kui mängija enne enda *lööki* elimineerib selle *parenduse* ja taastab algsed tingimused mistahes allpool toodud punktides (1) ja (2) lubatud viisidel.
- **Aga** kui mängija *parendab* enda lööki *mõjutavaid tingimusi r*eeglites 8.1a(3)-(5) toodud tegevustega, siis pole mängijal võimalik algseid tingimusi taastades karistust vältida.

(1) **Kuidas taastada objekti liigutamise, painutamise või murdmise teel parendatud tingimusi.** Mängijal on võimalik enne *löögi* sooritamist karistust reegli 8.1a(1) rikkumise eest vältida, kui ta taastab algse objekti võimalikult ligilähedaselt selle algsele asendile nii, et *parendust* ei eksisteeri nagu

- Pannes eemaldatud *piiriobjekti* tagasi (näiteks audi vai) või liigutades *piiriobjekti* tagasi algsesse asendisse (nagu näiteks tõstes audi vaia tagasi püsti, kui see oli teise nurga alla painutatud) või
- Pannes puu oksa, heina või *teisaldamatu takistuse* tagasi oma algsesse kohta.

Aga mängijal ei õnnestu karistust vältida:

- Kui mängijal ei õnnestu *parendust* elimineerida (näiteks, kui *piiriobjekt* või puu oks on painutatud või murtud selliselt, et seda ei saa enam algsesse asendisse panna), või
- Kui mängija kasutab algsete tingimuste taastamiseks mõnd teist objekti peale algse objekti nagu näiteks:
  - » Kasutades muud või täiendavat objekti (näiteks kasutades eemaldatud *audi* vaia asemel teist *audi* vaia või sidudes liigutatud puu oksa tema algsele kohale), või
  - » Kasutades teisi materjale algse objekti parandamiseks (näiteks kasutada teipi murtud *piiriobjekti* või oksa parandamiseks).

(2) Kuidas taastada objekti spetsiifilisse kohta liigutamisega parendatud tingimusi. Mängijal on võimalus enne oma *löögi* sooritamist karistust reegli 8.1a(2) rikkumise eest vältida, kui ta eemaldab objekti, mis liigutati spetsiifilisse kohta, kus see aitab mängijal tekitada *löögiasendiks* jalgealust või parandab tema *mängujoont*.

8.1d Palli asukohas pärast palli peatumist halvenenud tingimuste taastamine

Kui pärast palli peatumist muutuvad palli asukohas *lööki mõjutavad tingimused* halvemaks:

(1) Millal halvemaks muutunud tingimusi võib taastada. Kui *lööki* mõjutavaid *tingimusi* muutis halvemaks mõni muu isik peale mängija või tingimusi muutis halvemaks *loom* või *tehislik objekt*, siis võib mängija reegli 8.1a alusel karistuseta:

- Taastada võimalikult täpselt algsed *tingimused*.
- *Märgistada* palli asukoht ja pall üles tõsta, puhastada ja *tagasi asetada* (vaata reegleid 14.1 ja 14.2), kui selline tegutsemisviis on algsete *tingimuste* taastamiseks mõistlik või on palli külge *tingimuste* halvenedes kleepunud võõrmaterjale.
- Kui algsed *tingimused* pole hõlpsasti taastavad, siis võib mängija palli üles tõsta ja *tagasi asetada* lähimasse kohta (mitte *lipuaugule* lähemale), kus (1) on algse kohaga kõige sarnasemad *lööki mõjutavad tingimused*, (2) on algsest kohast ühe k*epipikkuse* raadiuses ja (3) asub samal *väljaku* alal kui algne koht.

Erand – Palli asend halveneb palli üles tõstmise või liigutamise ajal või peale palli üles tõstmist või liigutamist ja enne palli tagasi asetamist: Seda olukorda katab reegel 14.2d. Käesolevat reeglit saab taolisele olukorrale rakendada juhul, kui palli *asend* halvenes mänguseisaku ajal ja pall oli sel ajal ülestõstetud.

(2) **Millal halvemaks muutunud tingimuste taastamine on keelatud.** Kui mängija *lööki mõjutavad tingimused* halvenesid mängija, loodusliku objekti või *loodusjõudude* (näiteks tuul või vesi) tõttu, siis on mängijal keelatud neid halvenenud tingimusi reegli 8.1a alusel *parendada* (**välja arvatud** reeglites 8.1c(1), 8.1c(2), 8.1c(3) ja 13.1c toodud lubatud juhtudel).

Karistus reegli 8.1d rikkumise ja *valesti asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

Vaata reegel 22.2 *(Foursomes* mänguvormis võib kumbki *partneri* tegutseda *poole* nimel ja *partneri* teod loetakse mängija tegudeks); **reegel 23.5** (*Four-Ball* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda poole nimel ja mängija palliga või *varustusega* tehtud *partneri* teod loetakse mängija tegudeks).

8.2 Mängija tahtlikud teod teiste füüsiliste tingimuste muutmiseks, mis mõjutavad mängija paigalseisvat palli võisooritatavat lööki

8.2a Millal reegel 8.2 rakendub

See reegel räägib mängija tahtlikest tegudest teiste füüsiliste tingimuste muutmiseks, mis mõjutavad mängija paigalseisvat palli või sooritatavat *lööki*.

See reegel ei kehti järgmistele mängija tegudele:

- Mängija peatab või kallutab tahtlikult suunast kõrvale enda palli, või muudab tahtlikult selle koha mistahes füüsilisi tingimusi, kus tema pall võib peatuda (selles olukorras kehtivad reeglid 11.2 ja 11.3), või
- Mängija muudab *lööki mõjutavaid tingimusi* (selles olukorras kehtib reegel 8.1a).

8.2b Keelatud tegevused teiste füüsiliste tingimuste muutmiseks

Mängijal on keelatud tahtlikult teha reeglis 8.1a loetletud tegevusi (**välja arvatud** tegevused, mis on reeglites 8.1b, c või d alusel lubatud) eesmärgiga seeläbi muuta mistahes muid füüsilisi tingimusi ja mõjutada:

- Kuhu mängija pall võib veereda või seisma jääda peale mängija järgmist *lööki* või hilisemaid *lööke*, või
- Kuhu mängija paigalseisev pall võib veereda või seisma jääda, kui see peaks *löögi* eelselt *liikuma* (näiteks pall on peatunud järsu kallaku peal ja mängija kardab, et see võib veereda põõsasse).

Erand – Väljaku eest hoolitsemise eesmärgil tehtud tegevused: Selle reegli alusel ei järgne mängijale karistust, kui ta *väljaku* eest hoolitsemise eesmärgil muudab mistahes teisi füüsilisi tingimusi (näiteks riisub *bunkris* jälgi või paneb murukamara löögijälge tagasi).

Karistus reegli 8.2 rikkumise eest: Üldine *karistus*.

Vaata reegel 22.2 (*Foursomes* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja *partneri* teod loetakse mängija tegudeks); **reegel 23.5** (*Four-Ball* mänguvormis võib kumbki p*artneri* tegutseda *poole* nimel ja mängija palliga või *varustusega* tehtud *partneri* teod loetakse mängija tegudeks).

8.3 Mängija tahtlikud teod füüsiliste tingimuste muutmiseks, mis mõjutavad teise mängija paigalseisvat palli või sooritatavat lööki

8.3a Millal reegel 8.3 rakendub

This Rule only covers a player's deliberate actions to alter physical conditions to See reegel räägib mängija tahtlikest tegudest teiste füüsiliste tingimuste muutmiseks, mis mõjutavad teise mängija paigalseisvat palli või sooritatavat *lööki*.

See reegel ei kehti olukorras, kus mängija peatab või kallutab tahtlikult suunast kõrvale teise mängija palli, või muudab tahtlikult selle koha mistahes füüsilisi tingimusi, kus teise mängija pall võib peatuda (selles olukorras kehtivad reeglid 11.2 ja 11.3)

8.3b Keelatud tegevused teiste füüsiliste tingimuste muutmiseks

Mängijal on keelatud tahtlikult teha reeglis 8.1a loetletud tegevusi (**välja arvatud** tegevused, mis on reeglites 8.1b, c või d alusel lubatud), et:

- *Parendada* või *halvendada* teise mängija *lööki mõjutavaid tingimusi*, või
- Muuta mistahes teisi füüsilisi tingimusi, et mõjutada:
    - » Kuhu teise mängija pall võib veereda või seisma jääda peale teise mängija järgmist *lööki* või hilisemaid *lööke*, või
    - » Kuhu teise mängija paigalseisev pall võib veereda või seisma jääda, kui see peaks *löögi* eelselt *liikuma*.

Erand – Väljaku eest hoolitsemise eesmärgil tehtud tegevused:Selle reegli alusel ei järgne mängijale karistust, kui ta *väljaku* eest hoolitsemise eesmärgil muudab mistahes teisi füüsilisi tingimusi (näiteks riisub *bunkris* jälgi või paneb murukamara löögijälge tagasi).

Karistus reegli 8.2 rikkumise eest: *Üldine karistus*.

Vaata reegel 22.2 (*Foursomes* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja *partneri* teod loetakse mängija tegudeks); **reegel 23.5** (*Four-Ball* mänguvormis võib kumbki partn*er* tegutseda *poole* nimel ja mängija palliga või *varustusega* tehtud *partneri* teod loetakse mängija tegudeks).

REEGEL 9 Palli mängimine nii nagu see asub; Paigalseisva palli üles tõstmine või liigutamine

Eesmärk

Reegel 9 räägib golfi peamisest mänguprintsiibist: "mängi palli nii, nagu see asub."

- **Kui mängija pall peatub ning pärast seda liigutab palli loodusjõud (näiteks tuul või vesi), peab mängija üldjuhul jätkama mängu palli uuest asukohast.**
- **Kui ükskõik kes või mistahes välismõjutaja tõstab üles või liigutab paigalseisvat palli enne lööki, siis tuleb pall oma algsele kohale tagasi asetada.**
- **Mängijad peaksid mistahes paigalseisva palli läheduses olema hoolsad, sest mängija, kes põhjustab enda või vastase palli liikumise, saab tavaliselt karistada (välja arvatud puttamisgriinil).**

Reegel 9 rakendub *väljakul* paigalseisvale *mängus* pallile ja rakendub nii *mänguringi* kui ka reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisaku ajal.

9.1 Palli mängimine nii nagu see asub

9.1a Palli mängimine sealt, kuhu see seisma jäi

Mängija *väljakul* paigaseisvat palli peab *mängima* nii nagu see asub, **välja arvatud** siis, kui reeglid nõuavad või lubavad mängijal:

- Palli mängida teisest kohast *väljakul*, või
- Palli üles tõsta ja selle algsesse kohta *tagasi asetada*.

9.1b Mida teha, kui pall keppi üles viies või lööki sooritades liigub

Kui mängija paigaseisev pall hakkab liikuma hetkel, kui mängija on alustanud *lööki* või on *löögi* sooritamiseks alustanud kepi ülesviimist ning mängija sooritab löögi, siis:

- Palli on keelatud *tagasi asetada* hoolimata, mis põhjustas selle *liikumise*.
- Mängija peab palli mängima kohast, kus see *löögi* järgselt seisma jäi.
- Kui palli *liikumise* põhjustas mängija, siis vaata reeglist 9.4b, kas sellele järgneb karistus või mitte.

Karistus reegli 9.1 rikkumise ja valesti *asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus reegli* 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

9.2 Palli liikumise ja liikumise põhjustaja tuvastamine

9.2a Palli liikumise tuvastamine

Mängija paigalseisev pall on *liikunud* ainult siis, kui see on *teada* või *põhimõtteliselt* kindel.

Kui paigaseisev pall võis *liikuda* aga see pole *teada* või *põhimõtteliselt kindel*, siis see pole *liikunud* ja palli tuleb mängida nii nagu see asub.

9.2b Palli liikumise põhjuse tuvastamine

Kui mängija paigalseisev pall *liikus*, siis:

- Tuleb tuvastada, mis põhjustas *palli liikumise*.
- Sellest sõltub, kas mängija peab palli *tagasi asetama* või mängima palli nii, nagu see asub ja kas olukorrale järgneb karistus.

(1) **Neli võimalikku põhjust.** Reeglid tunnistavad vaid nelja võimalikku põhjust, mis võivad mängija palli *löögi* eelselt *liigutada*:

- *Loodusjõud* nagu tuul või vesi (reegel 9.3),
- Mängija, hõlmates ka mängija *kädi* (reegel 9.4),
- *Rajamängus vastane*, hõlmates ka *vastase kädi* (reegel 9.5), või
- *Välismõjutaja*, hõlmates mistahes teist mängijat *löögimängus* (reegel 9.6).

Vaata reegel 22.2 (*Foursomes* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja *partneri* teod loetakse mängija tegudeks); **reegel 23.5** (*Four-Ball* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja mängija palliga või *varustusega* tehtud *partneri* teod loetakse mängija tegudeks).

(2) **"Teada või põhimõtteliselt kindel" standardi kasutamine palli liikumise põhjuse tuvastamiseks.**

- Mängijat, *vastast* või *välismõjutajat* loetakse palli *liikumise* põhjuseks ainult siis, kui see on *teada* või p*õhimõtteliselt kindel*.
- Kui pole *teada* või *põhimõtteliselt kindel*, et palli *liikumise* põhjus oli üks loetletutest, siis loetakse pall *liikunuks loodusjõudude* mõjul.

Selle standardi rakendamiseks tuleb arvesse võtta kõik mõistlikult kättesaadav informatsioon, mis tähendab kogu informatsiooni, mida mängija teab või mille ta on suuteline mõistliku pingutusega ja mängu asjatult viivitamata hankima.

9.3 Pall liikus loodusjõudude tõttu

Kui mängija paigalseisvat palli *liigutab loodusjõud* (näiteks tuul või vesi), siis:

- Karistust ei järgne ja

- Palli tuleb mängida selle uuest asukohast.

Erand – Puttamisgriinil tuleb liikunud pall tagasi asetada, kui mängija on palli korra üles tõstnud ja tagasi asetanud (vaata reegel 13.1d): Kui *puttamisgriinil* on mängija palli juba korra üles tõstnud ja algsesse kohta *tagasi asetanud* ning pall seejärel *liigub*, siis:

- Peab mängija oma palli algsesse kohta *tagasi asetama* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2).
- See kehtib mistahes palli *liikumise* põhjuse puhul (hõlmates ka *loodusjõude*).

Karistus reegli 9.3 rikkumise ja *valesti asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus reegli* 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

9.4 Palli üles tõstmine või liigutamine mängija poolt

See reegel kehtib ainult siis, kui on *teada* või *põhimõtteliselt kindel*, et mängija ise (sh mängija *kädi*) tõstis üles või põhjustas enda paigalseisva palli *liikumise*.

9.4a Millal tuleb ülestõstetud või liigutatud pall tagasi asetada

Kui mängija *liigutab* või tõstab enda paigalseisva palli üles, tuleb pall selle algsesse kohta *tagasi asetada* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2), **välja arvatud:**

- Kui mängija tõstab enda palli üles reeglitega lubatud vabastuse võtmiseks või palli teise kohta *tagasi asetamiseks* (vaata reeglid 14.2d ja 14.2e), või
- Kui pall *liigub* pärast seda, kui mängija on alustanud *lööki* või on *löögi* sooritamiseks alustanud kepi ülesviimist ning mängija sooritab *löögi* (vaata reegel 9.1b).

9.4b Karistus palli üles tõstmise, palli tahtliku puudutamise või palli liigutamise eest

Kui mängija tõstab enda paigalseisva palli üles või puudutab seda tahtlikult või *liigutab* enda paigalseisvat palli, saab mängija **ühe trahvilöögi.**

Aga on olemas neli **erandit:**

Erand 1 – Mängijal on lubatud palli üles tõsta või liigutada: Karistust ei järgne, kui mängijal on lubatud palli üles tõsta või *liigutada* mõne reegli alusel, mis:

- Lubab palli üles tõsta ning seejärel selle algsesse kohta *tagasi asetada*,
- Nõuab *liikunud* palli algsesse kohta *tagasi asetamist*, või
- Nõuab või lubab mängijal palli uuesti kas *kukutada* või asetada või nõuab või lubab mängijal palli teisest kohast mängida.

Erand 2 – Palli kogemata liigutamine enne selle leidmist: Karistust ei järgne, kui mängija *liigutab* kogemata palli selle otsimise või tuvastamise käigus (vaata reegel 7.4).

Erand 3 – Palli kogemata liigutamine puttamisgriinil: Karistust ei järgne, kui mängija *liigutab* kogemata palli *puttamisgriinil* (vaata reegel 13.1d) hoolimata, kuidas see juhtus.

Erand 4 – Reegli rakendamise käigus palli kogemata liiutamine mujal, kui puttamisgriinil: Karistust ei järgne, kui mängija *liigutab* kogemata palli mujal, kui *puttamisgriinil* järgmisi tegevusi mõistlikult läbi viies:

- Palli asukoha *märgistamise*, palli üles tõstmise või palli *tagasi asetamise* käigus, kui see on lubatud (vaata reeglid 14.1 ja 14.2),
- *Teisaldatava takistuse* eemaldamise käigus (vaata reegel 15.2),
- Halvenenud tingimuste taastamise käigus, kui see on lubatud (vaata reegel 8.1d),
- Reegli alusel vabastuse võtmise käigus, hõlmates endas ka vabastuse võtmise võimalikkuse üle otsustamist (näiteks kepi svingimine, et teha kindlaks kas selle liikumist takistab mingi tingimus), või kuhu vabastus võtta (näiteks *täieliku vabastuse lähima koha* määramine), või
- Mõne reeglitega lubatud meetme rakendamise käigus (näiteks reegli 6.4 alusel mängujärjekorra määramise käigus).

Karistus reegli 9.4 rikkumise ja *valesti asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

9.5 Palli üles tõstmine või liigutamine rajamängus vastase poolt

See reegel kehtib ainult siis, kui on *teada või põhimõtteliselt kindel*, et *vastane* (sh *vastase kädi*) tõstis üles või põhjustas mängija paigalseisva palli *liikumise*.

Kui *vastane* mängib vale pallina mängija palli, siis see olukord on kaetud reegliga 6.3c(1) aga mitte selle reegliga.

9.5a Millal tuleb ülestõstetud või liigutatud pall tagasi asetada

Kui *vastane liigutab* või tõstab mängija paigalseisva palli üles, tuleb pall selle algsesse kohta *tagasi asetada* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2) **välja arvatud:**

- Kui *vastane* loovutab mängijale järgmise *löögi*, rajavõidu või mängu (vaata reegel 3.2b), või
- Kui *vastane liigutab* või tõstab mängija palli üles mängija palvel, sest mängija soovib võtta reeglitega lubatud vabastust või palli teise kohta *tagasi asetada*.

9.5b Karistus palli üles tõstmise, palli tahtliku puudutamise või palli liigutamise eest

Kui *vastane* tõstab mängija paigalseisva palli üles või puudutab seda tahtlikult või *liigutab* mängija paigalseisvat palli, saab *vastane* **ühe trahvilöögi.**

Aga on olemas mitu **erandit**:

Erand 1 – Vastasel on lubatud mängija palli üles tõsta: Karistust ei järgne, kui *vastane* tõstab palli üles:

- *Löögi*, rajavõidu või mängu mängijale loovutamiseks, või
- Mängija palvel.

Erand 2 – Puttamisgriinil ekslikult mängija palli asukoha märgistamine ja üles tõstmine: Karistust ei järgne, kui *vastane* ekslikult *märgistab puttamisgriinil* mängija palli asukoha ja tõstab palli üles arvates, et tegemist on *vastase* palliga.

Erand 3 – Mängijaga samad erandid: Karistust ei järgne, kui *vastane* põhjustab kogemata reeglis 9.4b erandites 2, 3 või 4 kirjeldatud juhtudel palli *liikumise*.

Karistus reegli 9.5 rikkumise ja *valesti asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

9.6 Palli üles tõstmine või liigutamine välismõjutaja poolt

Kui on *teada* või *põhimõtteliselt kindel*, et *välismõjutaja* (sh *löögimängus* teist mängijat või palli) tõstis üles või *liigutas* mängija paigalseisvat palli, siis:

- Karistust ei järgne ja
- Palli peab algsesse kohta *tagasi asetama* (mis tuleb hinnanguliseltmäärata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2).

See kehtib ka siis, kui mängija palli ei õnnestu leida.

Aga kui pole *teada* või *põhimõtteliselt kindel*, et *välismõjutaja* tõstis üles või liigutas mängija palli ning pall on *kadunud*, peab mängija võtma reegel 18.2 alusel *trahv ja korduslöök* vabastuse.

Kui teine mängija mängib *vale pallina* mängija palli, siis see olukord on kaetud reegliga 6.3c(2), aga mitte selle reegliga.

Karistus reegli 9.6 rikkumise ja *valesti asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

9.7 Pallimärgi üles tõstmine või liigutamine

See reegel räägib, mida teha siis, kui ülestõstetud palli asukohta *märgistav pallimärk* enne palli *tagasi asetamist* üles tõstetakse või seda liigutatakse.

9.7a Pall või pallimärk tuleb tagasi asetada

Kui mängija *pallimärk* tõstetakse üles või seda liigutatakse mistahes viisil (hõlmates *loodusjõude*) enne palli t*agasi asetamist*, peab mängija kas:

- Palli algsesse kohta *tagasi asetama* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata 14.2), või
- Algset kohta *märgistava pallimärgi* tagasi asetama.

9.7b Karistus pallimärgi üles tõstmise või liigutamise eest

Kui mängija või tema *rajamängu vastane* tõstab mängija ülestõstetud ja *tagasi asetamata* palli asukohta märgistava *pallimärgi* üles või põhjustab selle liikumise, saab mängija või *vastane* **ühe trahvilöögi.**

Erand – Pallimärgi üles tõstmise või liigutamise puhul rakenduvad reeglite 9.4b ja 9.5b erandid: Kõigil juhtudel, kus mängija või *vastane* ei saa mängija palli üles tõstmise või kogemata liigutamise eest karistada, ei järgne samamoodi karistust ka mängija *pallimärgi* üles tõstmise või kogemata liigutamise eest.

Karistus reegli 9.7 rikkumise ja *valesti asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

REEGEL 10 Löögiks valmistumine ja löögi sooritamine; Nõuanne ja abistamine; Kädid

Eesmärk

Reegel 10 räägib kuidas löögiks valmistuda ja lööki sooritada, hõlmates nõuannet ja muud abi, mida mängija võib teistelt saada (sealhulgas kädidelt). Golfimängu aluspõhimõtteks on, et golf on osavust nõudev ja väljakutseid esitav mäng.

10.1 Löögi sooritamine

Eesmärk:

Reegel 10.1 räägib sellest, kuidas lööki sooritada ning mitmest tegevusest, mida seejuures on keelatud teha. Löögi sooritamiseks nimetatakse kepilabaga palli selget löömist. Põhiväljakutse seisneb kogu kepi liikumise kontrollimises ja suunamises selliselt, et see liiguks vabalt ja ilma keha külge ankurdamata.

10.1a Palli löömine

Löögi sooritamiseks:

- Mängija peab kepilabaga palli selgelt lööma tehes seda selliselt, et palli ja kepilaba kontakt on hetkeline ning mängijal on keelatud palli kepilabaga tõugata, tõmmata või koukida.
- Kui mängija kepp tabab kogemata palli rohkem, kui üks kord, siis karistust ei järgne ning kirja läheb üks *löök*.

10.1b Kepi ankurdamine

Mängijal on keelatud *lööki* sooritades keppi ankurdada, kas:

- Otseselt, hoides keppi või gripikätt mistahes kehaliikme vastas (**kuid** on lubatud hoida keppi või gripikätt käe või küünarvarre vastas), või
- Kaudselt läbi “ankrupunkti”, hoides küünarvart mistahes kehaosa vastas stabiliseerides seekaudu gripikäe selles punktis ja võimaldades teisel käel vabalt keppi svingida.

Kui kepp, gripikäsi või küünarvars vaid pelgalt puudutab *löögi* sooritamisel mängija keha või riideid, aga ei toetu mängija keha vastu, siis seda reeglit pole rikutud.

Selle reegli mõttes tähendab “küünarvars” käevarre seda osa, mis on allpool küünarliigest ja sisaldab rannet.

JOONIS 10.1b: KEPI ANKURDAMINE

10.1c Mängujoonega risti või mängujoonel seistes löögi sooritamine

Mängijal on keelatud sooritada *lööki* sellisest *löögiasendist*, kus jalad on tahtlikult asetatud kummalegi poole *mängujoont* või kus üks jalg puudutab *mängujoont* või selle pallitagust pikendust.

Ainult selle reegli tarbeks ei sisalda *mängujoon* mõistlikku kaugust mõlemal pool seda joont.

Erand – Karistust ei järgne, kui löögiasend võeti sisse kogemata või teise mängija mängujoonel seismise vältimiseks.

10.1d Liikuva palli mängimine

Mängijal on keelatud liikuva palliga *lööki* sooritada:

- *Mängus pall* „liigub“ siis, kui see ei seisa ühe koha peal paigal.
- Kui seisma jäänud pall võbeleb (ehk ostsilleerib) aga püsib või naaseb oma algsesse kohta tagasi, siis loetakse pall paigalseisvaks mitte liikuvaks palliks.

Aga on kolm **erandit**, millele ei järgne karistust:

Erand 1 – Pall hakkab liikuma pärast seda, kui mängija hakkab löögi sooritamiseks keppi üles viima: Olukorda, kus mängija sooritab *löögi* liikuvale palliga käsitleb/reguleerib Reegel 9.1..

Erand 2 – Pall kukub tii pealt maha: Olukorda, kus mängija sooritab *löögi tii* pealt maha kukkuva palliga käsitleb/reguleerib Reegel 6.2(b). .

Erand 3 – Pall liigub vees: Kui pall liigub *trahviala vees* või *ajutises vees*, siis:

- Mängija võib karistuseta sooritada liikuva palliga *löögi*, või
- Mängija võib liikuva palli üles tõsta ning võtta reeglite 16-1 või 17 alusel vabastuse.

Mõlemal juhul on mängijal keelatud mängu asjatult viivitada (vaata reegel 5.6a), oodates millal tuul või vesi palli paremasse kohta kannab.

Karistus reegli 10.1 rikkumise eest: *Üldine karistus.*

Löögimängus seda reeglit rikkudes tehtud *löök* läheb arvesse ja mängija saab lisaks **kaks trahvilööki.**

10.2 Nõuanne ja muu abi

Eesmärk: Mängustrateegia ja taktika valik on iga mängija jaoks oluline väljakutse. Seetõttu eksisteerivad piirangud, millist nõuannet või abi võib mängija mänguringi jooksul saada.

10.2a Nõuanne

Mänguringi jooksul on mängijal keelatud:

- Anda *nõu* ükskõik kellele, kes *väljakul* mängib ja osaleb võistlusel,
- Küsida ükskõik kellelt *nõu*, peale mängija *kädi*, või
- Puutuda teise mängija *varustust*, et saada informatsiooni, mida saab lugeda *nõuandeks*, kui seda informatsiooni oleks teiselt mängijalt küsitud või tema poolt antud (näiteks mängija keppide või golfikoti puutumine, et näha millise kepiga mängitakse).

See ei rakendu *mänguringi* eelselt, reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisaku ajal või võistluse *mänguringide* vahel.

Vaata reeglid 22, 23 ja 24 (*partnereid* hõlmavates mänguvormides, võib mängija *partnerile* või tema *kädile* nõu anda ja võib *partnerilt* või tema *kädilt nõu* küsida).

10.2b Muu abi

(1) **Mängujoone näitamine väljaspool puttamisgriini.** Mängija võib paluda endale *mängujoont* näidata:

- Paludes enda *kädil* või mistahes teisel isikul *mängujoone* näitamiseks seista enda *mängujoone* lähedal või peal, **aga** see isik peab eemalduma enne, kui mängija sooritab *löögi*.
- Paludes *mängujoone* näitamiseks asetada *väljakule* mingisugune objekt (näiteks golfikott või käterätik), **aga** see objekt tuleb eemaldada enne, kui mängija sooritab *löögi*.

(2) **Mängujoone näitamine puttamisgriinil.** Enne mängija *lööki* võivad mängija *mängujoont* näidata ainult mängija ise või tema *kädi*, **kuid** järgmiste piirangutega:

- Mängija või *kädi* võivad käega, jalaga või muu käes hoitava esemega *puttamisgriini* puudutada, kuid seda tehes on keelatud *parendada* mängija *lööki mõjutavaid tingimusi* (kirjeldatud reeglis 8.1a) ja
- Mängijal või *kädil* on keelatud *puttamisgriinile* või sellest väljapoole mängijale *mängujoone* näitamiseks maha asetada ühtegi objekti. See on keelatud isegi siis, kui objekt enne mängija *lööki* eemaldatakse.

Kädil on keelatud *löögi* sooritamise ajal seista tahtlikult mängija *mängujoone* lähedal või peal või muul moel *mängujoont* näidata (näiteks *puttamisgriinil* osutada mingile punktile või heita varju).

Erand – Lipuvarrast käsitsev kädi: *Kädi* võib lipuvarda käsitsemiseks seista mängija *mängujoone* peal või lähedal.

(3) **Löögiasendi sissevõtmist abistava objekti maha asetamise keeld.** Mängijal on keelatud *löögi* sooritamiseks vajaliku *löögiasendi* sissevõtmiseks ja keha või jalgade joondumiseks kasutada mängija poolt maha asetatud või mängija jaoks maha asetatud mistahes objekti nagu näiteks *mängujoone* näitamiseks maha asetatud keppi.

Kui mängija võtab *löögiasendi* reeglit rikkudes sisse, siis tal ei õnnestu karistust *löögiasendist* väljumise ja objekti eemaldamisega vältida.

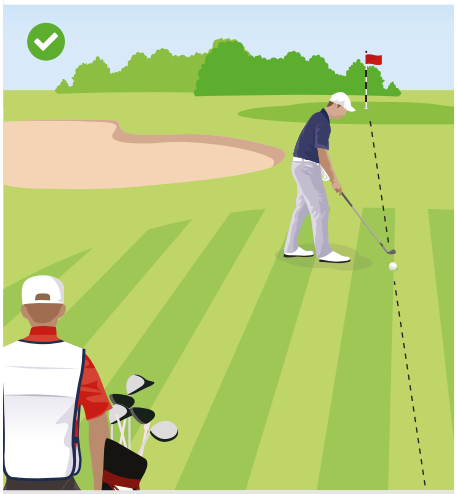
(4) **Kädi piirangud mängija selja taga seismisele.** Kui mängija hakkab *löögiks* sisse võtma *löögiasendit* ning hetkeni, mil *löök* sooritatakse, on *kädil* keelatud:

- Mistahes põhjusel seista tahtlikult mängija palli taga *mängujoone* pikenduse lähedal või peal.
- Kui mängija võtab *löögiasendi* reeglit rikkudes sisse, siis tal ei õnnestu karistust *löögiasendist* väljumisega vältida.

Erand – Puttamisgriinil asuv pall: Kui mängija pall on *puttamisgriinil*, siis karistust ei järgne, kui mängija *löögiasendist* väljub ja ei alusta *löögiasendi* uuesti sissevõtmist enne, kui *kädi* on sellisest asukohast eemaldunud.

JOONIS 10.2b: KÄDI SEISAB PALLI TAGA MÄNGUJOONE PIKENDUSEL VÕI SELLE LÄHEDAL

Lubatud



Reeglit 10.2b(4) ei rikuta, sest kädi ei seisa mängija palli taga mängujoone pikenduse lähedal ega peal sel ajal, kui mängija hakkab löögiks sisse võtma löögiasendit eeldusel, et kädi ei liigu taolisesse kohta enne löögi sooritamist.

Keelatud

Reeglit 10.2b(4) rikutakse, sest kädi seisab mängija palli taga mängujoone pikenduse lähedal või peal sel ajal, kui mängija hakkab löögiks sisse võtma löögiasendit.

Vaata reeglid 22, 23 ja 24 (*partnereid* hõlmavates mänguformaatides võivad mängija *partner* ja tema *kädi* tegutseda samal viisil (ja samade piirangutega) nagu mängija *kädi* võib reeglite 10.2b(2) ja (4) alusel).

(5) **Füüsiline abi ja kaitse loodusnähtuste eest.** Mängijal on keelatud sooritada *lööki*, kui:

- Mängija *kädi* või suvaline isik teda füüsiliselt abistab, või
- Mängija paigutab tahtlikult oma *kädi*, suvalise isiku või objekti selliselt, et see kaitseb mängijat päikesepaiste, vihma, tuule või teiste loodusnähtuste eest.

Selline kaitse on lubatud vaid enne *lööki*, **välja arvatud** reeglites 10.2b(3) ja (4) keelatud juhtudel.

See reegel ei keela mängijal ise end *löögi* sooritamisel loodusnähtuste eest kaitsta. Näiteks kandes kaitseriietust või hoides vihmavarju pea kohal.

Karistus reegli 10.2 rikkumise eest: *Üldine karistus*.

10.3 Kädid

Eesmärk:
Mängijal võib olla kädi, kes kannab tema keppe, annab talle nõuandeid ja abistab mänguringi jooksul mängijat muul viisil, kuid kädile lubatud tegevused on piiratud. Mängija vastutab mänguringi jooksul kädi tegevuste eest ja saab karistada, kui kädi rikub reegleid.

10.3a Kädi võib mänguringi jooksul mängijat aidata

(1) **Mängijal võib olla igal ajahetkel vaid üks kädi.** Mängijal võib olla *kädi*, kes kannab, transpordib ja käsitseb mängija keppe, annab *nõu* ja aitab *mänguringi* jooksul mängijat kõikidel teistel lubatud viisidel, **aga** selliste piirangutega:

- Mängijal võib igal ajahetkel olla vaid üks *kädi*.
- Mängija võib *mänguringi* jooksul *kädisid* vahetada, **kuid** tal on keelatud uuelt *kädilt nõuande* saamise eesmärgil oma kädi ajutiselt vahetada.

Iga teine suvaline isik, kes mängijaga kaasa kõnnib, kaasa sõidab või kes kannab mängija muid asju (näiteks vihmariideid, vihmavarju või toitu ja jooki) ei ole mängija *kädi*, kui see isik ei kanna, transpordi ja ei käsitse lisaks mängija keppe või mängija ei ole teda nimetanud enda *kädiks*.

(2) **Kaks või rohkem mängijat võivad kädi jagada.** Kui jagatud *kädi* tegevus on segatud mõnda reegli intsidenti ja tuleb otsustada millise mängija hüvanguks see tegevus tehti, siis:

- Kui jagatud *kädi* käitus ühe kindla mängija korralduste järgi, siis *kädi* käitus selle mängija hüvanguks.
- Kui ükski *kädi* jagavatest mängijatest ei andnud *kädile* korraldust, siis *kädi* käitus selle mängija hüvanguks, kelle palli olukord puudutas.

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis H-1 (*Komitee* võib võtta kasutusele kohaliku reegli, mis keelab või nõuab *kädide* kasutamise või piirab mängija võimalus*i kädi* valikul).

Karistus reegli 10.3a rikkumise eest:

- Mängija saab ***üldise karistuse*** iga raja kohta, mille jooksul teda aitas suvalisel hetkel rohkem kui üks *kädi*.
- Kui see rikkumine juhtub või jätkub radade vahel, saab mängija ***üldise karistuse*** järgmisele rajale.

10.3b Mida kädi teha tohib

Järgnevad tegevused, mida *kädi* tohib teha ja mis on keelatud:

(1) **Tegevused, mis on alati lubatud.** *Kädi* võib alati teha neid tegevusi, kui reeglid seda lubavad:

- Kanda, transportida ja käsitseda mängija keppe ja muud *varustust* (hõlmates golfiauto juhtimist või golfikäru lükkamist).
- Mängija palli otsida (reegel 7.1).
- Anda mängijale enne löögi sooritamist informatsiooni, *nõu* või muud abi (reeglid 10.2a ja 10.2b).
- Riisuda *bunkreid* või teha teisi tegevusi *väljaku* eest hoolitsemiseks (reeglid 8.2 erand, 8.3 erand ning 12.2b(2) ja (3)).
- Eemaldada *puttamisgriinilt* liiva ja lahtist pinnast ning parandada kahjustusi (reegel 13.1c).
- Eemaldada või käsitseda *lipuvarrast* (reegel 13.2b).
- *Puttamisgriinil* mängija palli asukohta *märgistada* ning mängija palli üles tõsta ja *tagasi asetada* (reeglid 14.1b erand ja 14.2b).
- Puhastada mängija palli (reegel 14.1c).
- Eemaldada lahtist risu ja *teisaldatavaid takistusi* (reeglid 15.1 ja 15.2).

(2) **Tegevused mis on lubatud vaid mängija heakskiidul.** Mängija *kädi* võib järgmisi tegevusi teha vaid siis, kui need on mängijale reeglite alusel lubatud ja mängija neile heakskiidu annab (mis tuleb anda iga kord eraldi, mitte üldsõnaliselt kogu *mänguringi* tarbeks):

- Taastada tingimusi, mis halvenesid pärast mängija palli seisma jäämist (reegel 8.1d).
- Tõsta mängija pall üles igal pool mujal peale *puttamisgriini*, tõsta mängija pall üles mõne reegli alusel, mis nõuab selle *tagasi asetamist* või tõsta mängija pall üles peale seda, kui mängija on otsustanud reeglitega lubatud vabastuse võtta (Reegel 14.1b).

(3) **Keelatud tegevused.** *Kädil* on keelatud mängija hüvanguks teha järgmisi tegevusi:

- Loovutada *vastasele* järgmist *lööki*, rajavõitu või mängu või leppida *vastasega* mängu tulemuses kokku (reegel 3.2).

- Seista tahtlikult mängija *mängujoone* pallitagusel pikendusel või selle lähedal, kui mängija alustab *löögiks löögiasendi* sissevõtmist ja seda kuni *löök* on sooritatud (reegel 10.2b(4)) või teha muid reeglis 10.2b toodud keelatud tegevusi.
- Palli *tagasi asetada* välja arvatud juhul, kui *kädi* palli üles tõstis või *liigutas* (reegel 14.2b).
- Palli *vabastuse alasse kukutada* või asetada (reegel 14.3).
- Otsustada reeglitega lubatud vabastuse võtmise üle (näiteks palli reegli 19 alusel mittemängitavaks kuulutamine või *ebaharilikust väljaku seisukorrast* või *trahvialast* reegli 16-1 või 17 alusel vabastuse võtmine). *Kädi* võib mängijal soovitada vabastusi võtta, kuid otsuse peab langetama mängija.

10.3c Mängija vastutab kädi tegevuse ja reeglite rikkumiste eest

Mängija on *kädi* tegevuse eest vastutav nii *mänguringi* jooksul, kui ka reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisaku ajal, kuid mitte enne ja pärast *mänguringi*.

Kui *kädi* rikkus oma tegevusega reeglit või rikub reeglit mängija asemel, siis karistuse reegli rikkumise eest saab mängija.

Kui reegli rakendamine sõltub sellest, kas mängija teadis teatud fakte toimunu kohta, siis mängija teadmiste hulka arvestatakse ka kõik see, mida teadis tema *kädi*.

REEGEL 11 Liikuv pall tabab kogemata isikut, looma või objekti; Liikuva palli mõjutamiseks tehtavad tahtlikud teod

Eesmärk

Reegel 11 räägib mida teha, kui mängija liikuv pall tabab isikut, looma, varustust või mistahes teist väljakul leiduvat objekti. Kui see juhtub kogemata, siis karistust ei järgne ning tavaliselt peab mängija tulemust aktsepteerima (nii soodsat kui ebasoodsat) ja mängima palli sealt, kuhu see seisma jäi. Samuti keelab reegel 11 mängijal tahtlikult ette võtta tegusid, mis mõjutavad, kuhu mistahes liikuv pall võib seisma jääda.

See reegel rakendub iga kord, kui *mängus* pall on liikumises (kas *löögi* tagajärjel või mõnel teisel põhjusel) **välja arvatud**, kui pall *kukutati vabastuse alasse* ja see pole veel peatunud. Seda olukorda katab reegel 14.3.

11.1 Liikuv pall tabab kogemata isikut või välismõjutajat

11.1a Karistust ei järgne ühelegi mängijale

Kui mängija liikuv pall tabab kogemata teist isikut või *välismõjutajat*, siis:

- Karistust ei järgne ühelegi mängijale.
- See kehtib ka siis, kui pall tabab mängijat ennast, *vastast* või mõnda teist mängijat, nende *kädi* või mistahes *varustust*.

Erand – Palli mängiti löögimängus puttamisgriinilt: Kui mängija liikuv pall tabab teist *puttamisgriinil* paigalseisvat palli ning mõlemad pallid olid *löögi* eelselt *puttamisgriinil*, siis mängija saab ***üldise karistuse*** **(kaks trahvilööki).**

11.1b Palli tuleb mängida nii nagu see asub

Kui mängija liikuv pall tabab kogemata teist isikut või *välismõjutajat*, siis tuleb palli edasi mängida nii nagu see asub, **välja arvatud** kahel juhul:

Erand 1 – Kui palli mängiti puttamisgriinist väljastpoolt ning pall peatub isiku, looma või liikuva välismõjutaja peal: Mängijal on keelatud palli mängida nii nagu see asub. Selle asemel peab mängija võtma vabastuse:

- Kui pall asub väljaspool puttamisgriini. Mängija peab algse palli või teise palli *kukutama* järgmisesse *vabastuse alasse* (vaata reegel 14.3):
  - » Lähtekoht: Hinnanguline koht, mis asub selle koha all, kus pall peatus isiku, *looma* või liikuva *välismõjutaja* peal.

» Vabastuse ala suurus lähtekohast: Üks *kepipikkus*, **aga** selliste piirangutega:

» Vabastuse ala asukoha piirangud:

– Peab asuma samal *väljaku alal*, kui *lähtekoht* ja

– Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal.

- Kui pall asub puttamisgriinil. Mängija peab algse palli või teise palli asetama hinnangulisse kohta, mis asub selle koha all, kus pall inimese, *looma* või *välismõjutaja* peal esmalt peatus, järgides reeglites 14.2b(2) ja 14.2e kirjeldatud *tagasi asetamise* toiminguid.

Erand 2 – Kui puttamisgriinilt mängitud pall tabab puttamisgriinil mistahes isikut, looma või teisaldatavat takistust (hõlmates teist liikuvat palli): *Löök* ei lähe arvesse ning algne pall või teine pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2) **välja arvatud** neil kahel juhul:

- Liikuv pall tabab puttamisgriinil teist paigalseisvat palli või pallimärki. *Löök* läheb arvesse ja palli tuleb mängida nii nagu see asub. (*löögimängu* karistust vaata reeglist 11.1a).
- Liikuv pall tabab kogemata lipuvarrast või lipuvarrast käsitsevat isikut. Seda olukorda katab reegel 13.2b(2), mitte see reegel.

Karistus reegli 11.1 rikkumise ja *valesti asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

11.2 Liikuva palli tahtlik peatamine või suunast kõrvale kallutamine isiku poolt

11.2a Millal reegel 11.2 rakendub

See reegel rakendub ainult siis, *kui on teada või põhimõtteliselt kindel*, et mängija liikuva palli peatas või kallutas tahtlikult suunast kõrvale teine isik, mis tähendab, et:

- Teine isik puudutab tahtlikult liikuvat palli, või
- Liikuv pall tabab mistahes *varustust* või mõnd muud objekti (**välja arvatud** *pallimärki* või teist paigaseisnud palli, enne kui see palli mängimise tõttu või muul moel liikuma hakkas) või suvalist isikut (näiteks mängija *kädi*), kelle või mille mängija tahtlikult sellisesse kohta paigutas või jättis, et pall võimalusel peatada või suunast kõrvale kallutada.

Erand – Palli tahtlik peatamine või suunast kõrvale kallutamine rajamängus, kui ei eksisteeri realistlikku võimalust pallil lipuauku minna: Olukorda, kus *vastase pallil* ei

eksisteeri realistlikku võimalust *lipuauku* minna ning mängija selle tahtlikult peatab või suunast kõrvale kallutab ja mängija teeb seda kas loovutamiseks või kui pall tuli raja viigistamiseks *lipuauku* lüüa, katavad reeglid 3.2a(1) või 3.2b(1), mitte see reegel.

Vaata reegel 15.3, mis kirjeldab mängija löögi eelselt õigust paluda abistav või segav pall või *pallimärk* üles tõsta.

11.2b Millal rakendub mängijale karistus

- Mängija saab ***üldise karistuse***, kui ta tahtlikult peatab või kallutab suunast kõrvale mistahes liikuva palli. See kehtib nii mängija enda palli, *vastase* palli kui ka *löögimängus* teise mängija palli puhul.

Erand – Pall liigub vees: Kui mängija tõstab reegli 16.1 või 17 alusel vabastuse võtmiseks üles enda trahviala vees või ajutises vees liikuva palli, siis karistust ei järgne (vaata reegel 10.1d erand 3).

Vaata reegel 22.2 (*Foursomes* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda poole nimel ja *partneri* teod loetakse mängija tegudeks); **reegel 23.5** (*Four-Ball* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja mängija palliga või *varustusega* tehtud *partneri* teod loetakse mängija tegudeks).

11.2c Koht, kust tahtlikult suunast kõrvale kallutatud või peatatud palli peab mängima

Kui on *teada või põhimõtteliselt kindel*, et mängija liikuv pall on tahtlikult suunast kõrvale kallutatud või peatatud teise isiku poolt (hoolimata kas pall leitakse või mitte), siis mängijal on keelatud palli mängida nii nagu see asub, vaid mängija peab võtma vabastuse:

(1) **Kui löök tehti väljastpoolt puttamisgriini.** Mängija peab võtma vabastuse hinnangulisest kohast, kus pall oleks peatunud, kui seda poleks suunast kõrvale kallutatud või peatatud:

- Kui pall oleks peatunud väljakul väljaspool puttamisgriini. Mängija peab algse palli või teise palli *kukutama* järgmisesse *vabastuse* alasse (vaata reegel 14.3):
  - » Lähtekoht: Hinnanguline koht, kus pall oleks peatunud.
  - » Vabastuse ala suurus lähtekohast: Üks *kepipikkus*, **aga** järgmiste piirangutega:
  - » Vabastuse ala asukoha piirangud:
  - – Peab asuma samal *väljaku alal*, kui lähtekoht ja
  - – Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal.

- Kui pall oleks peatunud puttamisgriinil. Mängija peab algse palli või teise palli asetama hinnangulisse kohta, kus pall oleks peatunud järgides reeglites 14.2b(2) ja 14.2e kirjeldatud *tagasi asetamise* toiminguid.
- Kui pall oleks peatunud audis. Mängija peab võtma reegli 18.2 alusel *trahv ja korduslöök* vabastuse.

(2) Kui löök tehti puttamisgriinilt. *Löök* ei lähe arvesse ja algne pall või teine pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2).

Karistus reegli 11.2 rikkumise ja *valesti asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

11.3 Tahtlik objektide liigutamine või tingimuste muutmine liikuva palli mõjutamiseks

Palli liikumise ajal on mängijal keelatud tahtlikult teha järgmisi tegevusi (hoolimata kas tegu on mängija või teise mängija palliga) mõjutamaks, kus pall võib peatuda:

- Reeglis 8.1a loetletud tegevustega muuta füüsilisi tingimusi (näiteks murukamara löögijälge tagasi asetamine või ülestõusnud muru allasurumine), või
- Tõsta või liigutada:
  - » *Lahtist risu* (vaata reegel 15.1a, erand 2), või
  - » *Teisaldatavat takistust* (vaata reegel 15.2a, erand 2).

Erand – Lipuvarda liigutamine, puttamisgriinil paigalseisva palli liigutamine ja muu mängija varustuse liigutamine: See reegel ei keela mängijal tõsta või liigutada:

- Eemaldatud *lipuvarrast*,
- *Puttamisgriinil* paigalseisvat palli, või
- Iga muud mängija *varustust* (välja arvatud väljaspool *puttamisgriini* paigalseisvat palli või kustahes *väljakul* asuvat *pallimärki*).

Lipuvarda *lipuaugust* eemaldamine (hõlmates selle käsitsemist) ajal, mil pall liigub on kaetud reegliga 13.2, mitte selle reegliga.

Karistus reegli 11.3 rikkumise eest: *Üldine karistus*.

Vaata reegel 22.2 (*Foursomes* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja *partneri* teod loetakse mängija tegudeks); **reegel 23.5** (*Four-Ball* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja mängija palliga või *varustusega* tehtud *partneri* teod loetakse mängija tegudeks).

IV

Bunkri ja puttamisgriini erireeglid

REEGEL 12-13

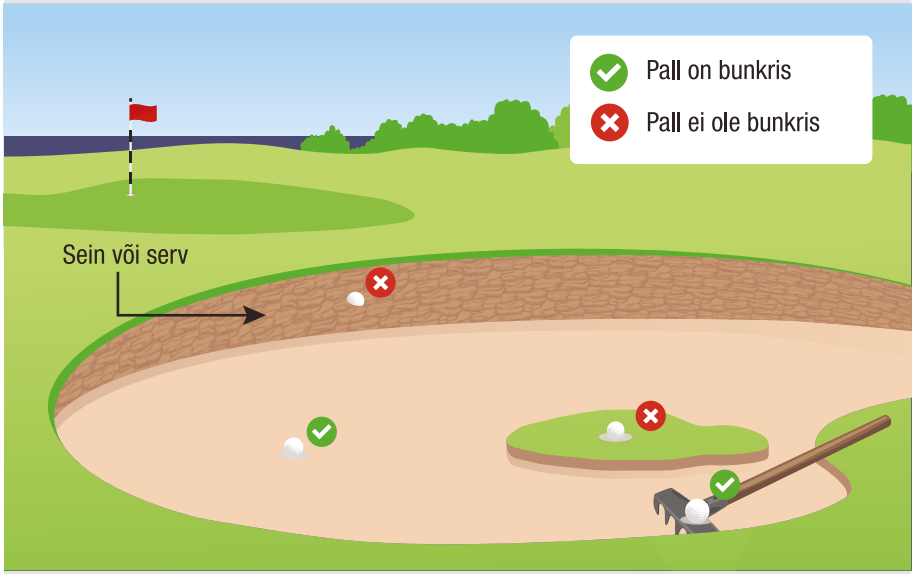
REEGEL 12

Xxx Bunkrid Xxx

Eesmärk

Reegel 12 on bunkri erireegel. Bunkrid on spetsiaalselt ettevalmistatud alad, mis panevad mängija liivast mängimise oskused proovile. Selleks, et mängija nende väljakutsetega silmitsi seisaks, kehtivad bunkris piirangud löögieelsele liiva puudutamisele ning bunkris asuvale pallile vabastuse võtmisele.

JOONIS 12.1: MILLAL ON PALL BUNKRIS



Sellel joonisel on Bunkri definitsiooni ja Reegli 12.1 alusel toodud näited, millal on ja millal ei ole pall bunkris.

12.1 Millal on pall bunkris

Pall on *bunkris*, kui mistahes osa pallist:

- Puudutab liiva või *bunkri* servast seespool asuvat maapinda, või
- On *bunkri* servast seespool ja asub:
  - » Maapinnal, kus harilikult on liiv (näiteks kohas, kust tuul või vesi on liiva minema puhunud või uhtnud), või
  - » *Lahtise risu, teisaldatava takistuse, ebahariliku väljaku seisukorra* või *lahutamatu objekti* sees või peal, mis puudutab liiva või asub maapinna peal, kus harilikult on liiv.

Kui pall asub *bunkri* äärest seespool pinnasel, murul või mõnel muul kasvaval või püsivalt seotud looduslikul objektil ilma liiva puudutamata, siis pall ei ole *bunkris*.

Kui osa pallist on nii *bunkris*, kui ka muul *väljaku alal*, siis vaata reegel 2.2c.

12.2 Palli mängimine bunkrist

See reegel kehtib nii *mänguringi* jooksul, kui ka reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisaku ajal.

12.2a Lahtise risu ja teisaldatavate takistuste eemaldamine

Mängija võib enne palli *bunkrist* mängimist eemaldada reegli 15.1 alusel *lahtist risu* ja reegli 15.2 alusel *teisaldatavaid takistusi*.

See hõlmab *bunkris* ka mõistlikult liiva puudutamist või liigutamist, mis kaasneb nende tegevustega.

12.2b Bunkris liiva puudutamise piirangud

(1) Millal liiva puudutamine on karistatav. Mängijal on keelatud enne *bunkrist* palli *löömist*:

- Puudutada käe, kepi, reha või muu objektiga tahtlikult *bunkris* liiva, et testida liiva tingimusi ja saada *lööki* abistavat informatsiooni, või
- Puudutada kepiga *bunkris* liiva:
  - » Vahetult palli ees või taga (**välja arvatud** reegli 7.1a alusel palli ettevaatlikult otsides või reegli 12.2a alusel *lahtise risu* või *teisaldatava takistuse* eemaldamisel),
  - » Proovisvingi tehes, või
  - » *Löögi* sooritamiseks kepi ülesviimisel.

(2) **Millal liiva puudutamine ei ole karistatav. Välja arvatud** punktis (1) loetletud olukordades, ei keela see reegel mängijal *bunkris* liiva puudutada mistahes muul viisil nagu näiteks:

- *Löögiks* või proovisvingiks *löögiasendi* sisse võtmisel jalgadega liiva kaevudes,
- *Väljaku* eest hoolitsedes *bunkrit* riisudes,
- Keppe, *varustust* või teisi objekte *bunkrisse* asetades (kas neid visates või maha asetades),
- Mõõtes, palli asukohta *märgistades*, palli üles tõstes, palli *tagasi asetades* või teisi reeglitega lubatud tegevusi tehes,
- Toetudes kepile puhkamiseks, tasakaalu hoidmiseks või kukkumise vältimiseks, või
- Liiva vihas või frustratsioonis lüües.

Aga mängija saab ***üldise karistuse***, kui tema teod *parendavad lööki mõjutavaid tingimusi* ja rikuvad reeglit 8.1a. (Teiste mängu mõjutavate füüsiliste tingimuste *parendamise* või halvendamise piirangute osas vaata ka reegleid 8.2 ja 8.3).

(3) **Kui pall on bunkrist välja mängitud, siis piirangud kaovad.** Pärast seda, kui pall on *bunkrist* välja mängitud, võib mängija:

- *Bunkris* reeglit 12.2b(1) rikkumata liiva puudutada, ja
- *Bunkris* reeglit 8.1a rikkumata *väljaku* eest hoolitsemise eesmärgil liiva riisuda.

See kehtib ka siis, kui pall peatus väljaspool *bunkrit*, kuid:

- Mängijal tuleb või on tal reeglite alusel lubatud võtta *trahv ja korduslöök* vabastus ning pall tuleb *kukutada* tagasi *bunkrisse*, või
- *Bunkris* asuv liiv on mängija väljastpoolt bunkrit tehtava *löögi mängujoonel*.

Aga kui *bunkrist* mängitud pall tuleb *bunkrisse* tagasi või kui mängija võtab vabastuse ja *kukutab* palli *bunkrisse*, siis rakenduvad *bunkris* asuvale mängus pallile uuesti reegli 12.2b(1) ja 8.1a piirangud.

Karistus reegli 12.2 rikkumise eest: *Üldine karistus.*

12.3 Bunkris asuva palli erireeglid

Kui pall on *bunkris*, siis rakenduvad järgmistele olukordadele eririeeglid:

- *Ebahariliku väljaku seisukorra* mängu sekkumine (reegel 16.1c),
- Ohtliku *looma* mängu sekkumine (reegel 16.2) ja
- Mittemängitav pall (reegel 19.3).

REEGEL 13 Xxx Puttamisgriinid Xxx

Eesmärk:

Reegel 13 on puttamisgriinide erireegel. Puttamisgriinid on palli maad mööda veeretamiseks ehitatud spetsiaalsed alad ja igal puttamisgriinil asub raja lipuauk ja lipuvarras, mistõttu rakenduvad siin teistest väljaku aladest teistsugused ja ainult puttamisgriinile omased reeglid.

13.1 Puttamisgriinil nõutud või lubatud tegevused

Eesmärk:

See reegel lubab mängijal teha puttamisgriinil tegevusi, mis pole üldjuhul väljaspool puttamisgriini lubatud, nagu näiteks palli asukoha märgistamine, palli üles tõstmine, puhastamine ja palli tagasi asetamine ning puttamisgriini kahjustuste parandamine ja liiva või lahtise pinnase eemaldamine. Samuti ei järgne puttamisgriinil palli või pallimärgi kogemata liigutamise eest karistust.

Xx.1a Millal on pall puttamisgriinil

Pall on *puttamisgriinil*, kui mistahes osa pallist:

- Puudutab *puttamisgriini*, või
- Asub *puttamisgriini* servast seespool ja on mistahes objekti peal või sees (näiteks *lahtine risu* või *takistus*)

Kui osa pallist on nii *puttamisgriinil*, kui ka muul *väljaku alal*, siis vaata reegel 2.2c.

13.1b Puttamisgriinil palli asukoha märgistamine, palli üles tõstmine ja puhastamine

Puttamisgriinil asuvat palli võib üles tõsta ja puhastada (vaata reegel 14.1).

Palli asukoht tuleb enne üles tõstmist *märgistada* ja pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (vaata reegel 14.2).

13.1c Lubatud parendused puttamisgriinil

Mängija võib *mänguringi* jooksul ja reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisaku ajal teha *puttamisgriinil* järgmist kaht tegevust hoolimata, kas ta pall asub *puttamisgriinil* või sellest väljaspool:

(1) **Liiva ja lahtise pinnase eemaldamine.** Liiva ja lahtist pinnast võib *puttamisgriinilt* (**aga** mitte mujalt *väljakult*) karistuseta eemaldada.

(2) **Kahjustuste parandamine.** Mängija võib karistuseta parandada *puttamisgriini* kahjutusi ja nende mõistlike tegevustega taastada *puttamisgriin* võimalikult selle algsesse seisukorda, **aga** ainult:

- Kasutades enda käsi, jalgu või muid kehaosi või tavalist griinikahvlit, *tiid*, keppi või muud tavapärast *varustuse* osa ja
- Mängu asjatult viivitamata (vaata reegel 5.6a).

Aga, kui mängija *parendab puttamisgriini* selle algse seisukorra taastamisel ning tema tegevused väljuvad mõistlikkuse piiridest (näiteks tekitab selgelt eristuva raja pallist *lipuauguni* või kasutab taastamiseks keelatud eset), siis mängija saab ***üldise karistuse*** reegli 8.1a rikkumise eest.

"*Puttamisgriini* kahjustused " tähendavad mistahes isiku või *välismõjutaja* poolt tekitatud kahjustusi nagu näiteks:

- Palli kukkumisjäljed, kingakahjustused ja *varustuse* või *lipuvarda* poolt tekitatud kriimustused ja muljumisjäljed,
- Vanade *lipuaukude* korgid, asendatud murukamara korgid, eemaldatud murukamara praod ja hooldusmasinate tekitatud kriimustused ja muljumisjäljed,
- *Looma* jäljed või sõrgade muljumisjäljed ja
- Kaevunud objektid (näiteks kivi, käbi või *tii*).

Aga "*puttamisgriini* kahjustused" ei hõlma mistahes kahjustusi või tingimusi, mis on tekkinud:

- Tavalistest *puttamisgriini* hooldamise praktikatest (nagu näiteks aereerimisaugud ja vertikaalsest niitmisest tekkinud vaod),
- Kastmisest või vihmast või muudest *loodusjõududest*,
- Loomulikest pinnadefektidest (nagu näiteks umbrohi või paljastunud, haigusega või ebaühtlase murukasvuga alad), või
- *Lipuaugu* loomulik kulumine.

13.1d. Kui pall või pallimärk puttamisgriinil liigub

Puttamisgriinil palli või *pallimärgi liikumise* puhuks on kaks erireeglit.

(1) Kogemata palli liigutamise eest karistust ei järgne. Karistust ei järgne, kui mängija, *vastane* või teine mängija *löögimängus* kogemata mängija palli või *pallimärki puttamisgriinil* liigutab.

Sel juhul peab mängija:

- Palli algsesse kohta *tagasi asetama* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2), või
- *Pallimärgiga* selle algse koha *märgistama*.

Erand – Palli tuleb mängida nii nagu see asub, kui pall hakkab kepi ülesviimise või löögi ajal liikuma ja löök sooritatakse (vaata reegel 9.1b).

Kui mängija või *vastane* tõstis *puttamisgriinil* mängija palli või *pallimärgi* tahtlikult üles, siis vaata reeglitest 9.4 või 9.5, kas sellele järgneb karistus või mitte.

(2) Millal loodusjõudude poolt liigutatud pall tagasi asetada. Kui mängija *puttamisgriinil* oleva palli *liikumise* põhjustas *loodusjõud*, siis sõltub koht, kust mängija peab mängu jätkama asjaolust, kas pall oli juba algsest kohast üles tõstetud ja *tagasi asetatud*.

- Pall oli juba üles tõstetud ja tagasi asetatud. Pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2) isegi siis, kui palli *liigutas loodusjõud*, mitte mängija, *vastane* ega *välismõjutaja* (vaata reegel 9.3 erand).
- Pall ei olnud üles tõstetud ja tagasi asetatud. Palli tuleb mängida uuest asukohast (vaata reegel 9.3).

13.1e Griinide tahtliku testimise keeld

Mängijal on keelatud *mänguringi* jooksul ja reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisaku ajal teha tahtlikult kumbagi tegevust *puttamisgriini* või *vale griini* testimise eesmärgil:

- Puttamisgriini pinda hõõruda, või
- Palli veeretada.

Erand – Griinide testimine kahe raja vahel: Mängija võib kahe raja vahel viimasena lõpetatud raja *puttamisgriinil* ja kõigil harjutusgriinidel pinda hõõruda või sellel palli veeretada (vaata reegel 5.5b).

Karistus reegli 13.1e rikkumise ja *puttamisgriini* või *vale griini* testimise eest: *Üldine karistus.*

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis I-2 (*Komitee* võib kasutusele võtta kohaliku reegli, mis keelab mängijal lõpetatud raja *puttamisgriinil* palli veeretada.)

13.1f Valelt griinilt peab võtma vabastuse

(1) **Millal vale griin mängu sekkub.** Selle reegli alusel tekib mängu sekkumine siis, kui:

- Mistahes osa mängija pallist puudutab *vale griini* või on mistahes objekti peal või sees (näiteks *lahtine risu* või *takistus*) ning asub *vale griini* servast seespool, või
- *Vale griin* segab füüsiliselt mängija *löögiasendi* sissevõtmist või planeeritavat svingi.

(2) **Vabastuse võtmise kohustus.** Mängijal on keelatud mängida oma palli nii nagu see asub, kui *vale griin* sekkub tema mängu.

Selle asemel peab mängija võtma trahvita vabastuse, *kukutades* algse palli või teise palli järgmisesse *vabastuse alasse* (vaata reegel 14.3):

- Lähtekoht: Täieliku vabastuse *lähim koht* samal *väljaku alal*, kus algne pall peatus.
- Vabastuse ala suurus lähtekohast: Üks *kepipikkus*, **aga** selliste piirangutega:
- Vabastuse ala asukoha piirangud:
  - » Peab asuma *samal väljaku alal*, kus asub lähtekoht,
  - » Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal.
  - » *Vale griini* segavast mõjust peab olema täielik vabastus.

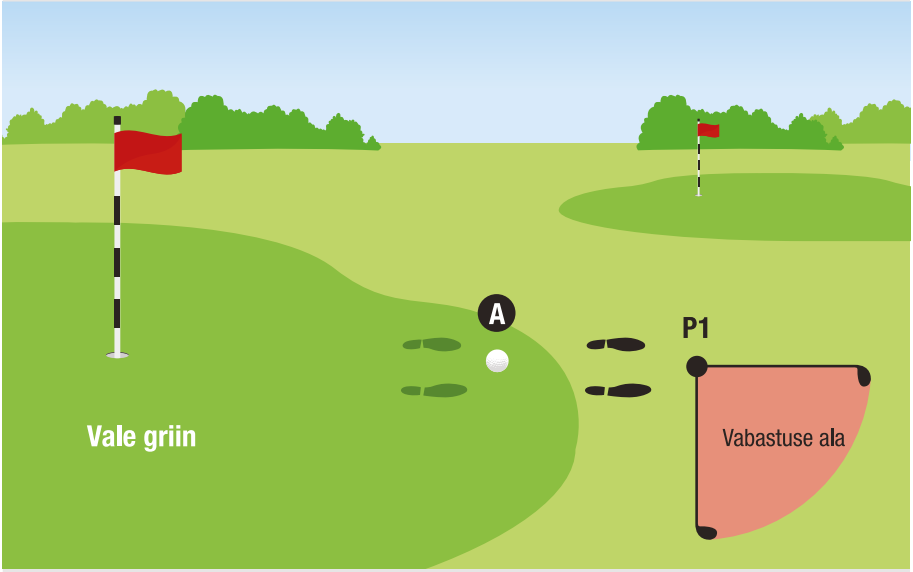
(3) **Vabastust ei ole, kui see on selgelt ebamõistlik.** Reegli 13.1f alusel ei saa vabastust võtta, kui *vale griin* sekkub mängu ainult sel juhul, kui mängija valib endale sellise kepi, *löögiasendi* või mängu suuna, mis oleks sellises olukorras selgelt ebamõistlik.

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis D-3 (*Komitee* võib kasutusele võtta kohaliku reegli, mis ei luba vabastust sellisest *valest griinist*, mis segab ainult planeeritud *löögiasendi* sissevõtmist).

Karistus reegli 13.1 rikkumise ja *valesti asendatud* palli mängimise või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

JOONIS 13.1f: VALEST GRIINIST TRAHVITA VABASTUSE VÕTMINE



Vale griini mõjualast peab vabastuse võtma. Joonisel on kujutatud paremakäelise mängija vabastuse võtmise protseduuri. Pall asub valel griinil ja täieliku vabastuse lähim koht palli A jaoks on punktis P1, mis peab asuma samal väljaku alal, kus pall algselt peatus (antud juhul edenemisalal). Vabastuse ala suurus on lähtekohast üks kepipikkus, mis ei ole lähtekohast lipuaugule lähemal ja asub samal väljaku alal, kus pall algselt peatus. Mängija peab valest griinist võtma täieliku vabastuse.

13.2 Lipuvarras

Eesmärk:

See reegel räägib mängija valikutest, mis puudutavad lipuvarrast. Mängija võib jätta lipuvarda lipuauku või paluda see eemaldada (mis tähendab, et keegi käsitseb lipuvarrast ja eemaldab selle löögi järgselt lipuaugust), kuid mängija peab selle otsustama enne oma löögi sooritamist. Kui liikuv pall tabab lipuvarrast, siis sellele tavaliselt karistust ei järgne.

See reegel rakendub kogu *väljakult*, mitte ainult *puttamisgriinilt* mängitud palli puhul.

13.2a Lipuvarda lipuauku jätmine

(1) **Mängija võib jätta lipuvarda lipuauku.** Mängija võib sooritada *löögi* jättes *lipuvarda lipuauku*, et liikuval pallil oleks võimalus tabada *lipuvarrast*.

Mängija peab *löögi* eelselt otsustama, kas:

- Jätta *lipuvarras lipuauku* nii nagu see parasjagu on või liigutada seda *lipuaugus* selliselt, et see oleks *lipuaugu* keskel, või
- Paluda eemaldatud *lipuvarras lipuauku* tagasi panna.

Mõlemal juhul:

- Mängijal on keelatud eelise saamise eesmärgil tahtlikult liigutada *lipuvarrast* teistsugusesse asendisse, kui *lipuaugu* keskel.
- Kui mängija on selliselt käitunud ja pall tabab *lipuvarrast*, saab mängija ***üldise karistuse***.

(2) **Karistust ei järgne, kui pall tabab lipuauku jäetud lipuvarrast.** Kui mängija sooritab *lipuauku* jäetud *lipuvardaga löögi* ja liikuv pall tabab *lipuvarrast*, siis:

- Karistust ei järgne (**välja arvatud** punktis (1) kirjeldatud juhul), ja
- Palli tuleb mängida nii nagu see asub.

(3) **Mängija piirangud palli liikumise ajal lipuaugus lipuvarda liigutamisele või eemaldamisele.** Kui on sooritatud *löök* ja *lipuvarras* on jäetud *lipuauku*, siis:

- Mängijal või tema *kädil* on keelatud tahtlikult *lipuvarrast* liigutada või eemaldada, et mõjutada, kus mängija liikuv pall võiks peatuda (näiteks vältida *lipuvarda* tabamist). Kui seda tehakse, siis mängija saab ***üldise karistuse***.
- **Aga** karistust ei järgne, kui mängija palub *lipuaugus lipuvarrast* liigutada või eemaldada mistahes muul põhjusel, nagu näiteks juhul, kui mängijal on alust arvata, et liikuv pall ei taba enne seisma jäämist *lipuvarrast*.

(4) **Teiste mängijate piirangud lipuvarda liigutamisele või eemaldamisele, kui mängija on otsustanud lipuvarda lipuauku jätta.** Kui mängija on otsustanud jätta *lipuvarras lipuauku* ja pole kellelegi andnud luba *lipuvarrast* käsitseda (vaata reegel 13.2b), siis on teisel mängijal keelatud tahtlikult *lipuvarrast* liigutada või eemaldada, et mõjutada, kus mängija liikuv pall võiks peatuda.

- Kui teine mängija või tema *kädi* selliselt enne *lööki* või *löögi* sooritamise ajal käitub ja mängija sooritab *löögi* olles sellisest tegevusest mitteteadlik, või teine mängija või tema *kädi* käitub selliselt mängija palli liikumise ajal, saab teine mängija ***üldise karistuse.***
- **Aga** karistust ei järgne, kui teine mängija või tema *kädi* liigutab või eemaldab *lipuaugus lipuvarda* mistahes muul põhjusel nagu näiteks, kui:
  - » Tal on alust arvata, et liikuv pall ei taba enne seisma jäämist *lipuvarrast*, või
  - » Ta ei ole teadlik, et mängija on kohe palli mängimas või mängija pall on liikumises.

Vaata reegel 22.2 (*Foursomes* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja *partneri* teod loetakse mängija tegudeks); **reegel 23.5** (*Four-Ball* mänguvormis võib kumbk*i partner* tegutseda *poole* nimel ja mängija palliga või *varustusega* tehtud *partneri* teod loetakse mängija tegudeks).

13.2b Lipuvarda lipuaugust eemaldamine

(1) **Mängija võib paluda lipuvarda lipuaugust eemaldada.** Mängija võib sooritada *löögi*, olles *lipuvarda* eelnevalt *lipuaugust* eemaldanud või palunud selle eemaldada, et liikuv pall *lipuvarrast* ei tabaks.

Mängija peab *löögi* eelselt otsustama, kas:

- Paluda *lipuvarras lipuaugust* enne palli mängimist eemaldada, või
- Lubada kellelgi *lipuvarrast* käsitseda, mis tähendab selle eemaldamist järgmiselt:
  - » Hoida *löögi* eelselt ja *löögi* ajal *lipuvarrast lipuaugu* sees, kohal või kõrval, et näidata mängijale, kus *lipuauk* asub ja
  - » *Löögi* järgselt eemaldada *lipuvarras*.

Mängija on *lipuvarda* käsitsemiseks loa andnud, kui:

- Mängija *kädi* hoiab *löögi* eelselt ja *löögi* ajal *lipuvarrast lipuaugu* sees, kohal või kõrval või seisab *löögi* sooritamise hetkel vahetult *lipuaugu* kõrval isegi siis, kui mängija ei ole *kädi* tegevusest teadlik,
- Kui mängija palub teisel mängijal *lipuvarrast* käsitseda ja teine mängija seda teeb, või
- Mängija näeb mistahes teist mängijat *lipuvarrast lipuaugu* sees, kohal või kõrval hoidmas või vahetult *lipuaugu* kõrval seismas ja mängija sooritab *löögi* ilma, et paluks teisel mängijal eemalduda või *lipuvarras lipuauku* jätta.

(2) **Mida teha, kui pall tabab lipuvarrast või lipuvarrast käsitsevat isikut.** Kui mängija liikuv pall tabab *lipuvarrast*, mille mängija otsustas vastavalt punktis (1) toodule eemaldada või tabab *lipuvarrast* käsitsevat isikut (või mistahes eset, mida see isik hoiab), siis sõltub edasine sellest, kas tegu oli juhuslik või tahtlik:

- Pall tabab kogemata lipuvarrast või lipuvarda eemaldanud või käsitsevat isikut. Kui mängija liikuv pall tabab kogemata *lipuvarrast* või isikut, kes selle eemaldas või seda käsitseb (või mistahes eset, mida see isik hoiab), siis karistust ei järgne ja palli tuleb mängida nii nagu see asub.
- Tahtlikult palli peatamine või suunast kõrvalekallutamine lipuvarrast käsitseva isiku poolt. Kui *lipuvarrast* käsitsev isik tahtlikult peatab või kallutab suunast kõrvale mängija liikuva palli, rakendub reegel 11.2c:
  - » Kust palli mängida. Mängijal on keelatud palli mängida nii nagu see asub ja ta peab selle asemel võtma reegli 11.2c alusel vabastuse.
  - » Millal rakendub karistus. Kui palli tahtlikult peatanud või suunast kõrvalekallutanud isik oli mängija või tema *kädi*, siis see mängija saab ***üldise karistuse*** reegli 11.2 rikkumise eest.

Selle reegli selguse mõttes tähendab „tahtlik palli peatamine või suunast kõrvale kallutamine“ sama nagu reeglis 11.2a kirjeldatu ja sisaldab lisaks, kui mängija liikuv pall tabab:

- Eemaldatud *lipuvarrast*, kui see oli tahtlikult paigaldatud või jäetud maapinnal sellisesse kohta, kus see võib palli peatada või suunast kõrvale kallutada,
- Käsitsetud *lipuvarrast*, mille käsitseja jätab tahtlikult *lipuaugust* eemaldamata või palli eest võtmata, või
- *Lipuvarrast* käsitsevat isikut (või mistahes eset, mida see isik hoiab), kui see isik jätab tahtlikult palli eest minemast (või eest võtmast).

Erand – Lipuvarda tahtliku liigutamise piirang liikuva palli mõjutamiseks (vaata reegel 11.3).

Vaata reegel 22.2 (*Foursomes* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja *partneri* teod loetakse mängija tegudeks); reegel 23.5 (*Four-Ball* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja mängija palliga või *varustusega* tehtud *partneri* teod loetakse mängija tegudeks).

13.2c Lipuaugus lipuvarda vastas seisev pall

Kui mängija pall peatub *lipuaugus lipuvarda* vastas:

- Kui mistahes osa pallist on *lipuaugus* ja allpool *puttamisgriini* tasapinda, siis on pall *augus* isegi siis, kui kogu pall pole allpool *puttamisgriini* tasapinda.
- Kui ükski osa pallist pole *lipuaugus* ja allpool *puttamisgriini* tasapinda, siis:
  - » Pall ei ole *augus* ja palli peab mängima nii nagu see asub.
  - » Kui *lipuvarrast* eemaldades pall *liigub* (kas kukub *lipuauku* või veereb eemale), siis karistust ei järgne ja pall tuleb *lipuaugu* äärele *tagasi asetada* (vaata reegel 14.2).

Karistus reegli 13.2c rikkumise ja *valesti asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus reegli* 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

Löögimängus mängija **diskvalifitseeritakse**, kui ta jätab reegli 3.3c alusel *raja lõpetamata*.

13.3 Lipuaugu äärel seisev pall

13.3a Aeg, mis on lubatud oodata veendumaks, kas lipuaugu äärel seisev pall kukub lipuauku

Kui mistahes osa pallist on üle *lipuaugu* ääre, siis:

- Mängijale on lubatud mõistlik aeg *lipuaugu* juurde jõudmiseks ja lisaks veel kümme sekundit veendumaks, kas pall kukub *lipuauku* või mitte.
- Kui pall kukub *lipuauku* selle ooteaja sees, on mängija *raja lõpetanud* eelmise *löögiga*.
- Kui pall selle aja sees *lipuauku* ei kuku, siis:
  - » Pall loetakse paigalseisvaks.
  - » Kui pall seejärel kukub *lipuauku* enne, kui seda on mängitud, siis mängija *lõpetas raja* eelmise löögiga, **kuid** saab selle raja tulemusele lisaks **ühe trahvilöögi.**

13.3b Mida teha, kui lipuaugu äärel seisev pall üles tõstetakse või seda liigutatakse enne ooteaja lõppemist

Kui *lipuaugu* äärel seisev pall tõstetakse üles või seda *liigutatakse* enne reeglis 13.3a toodud ooteaja lõppemist, siis loetakse pall paigalseisvaks ja:

- Pall tuleb *lipuaugu* äärele *tagasi asetada* (vaata reegel 14.2), ning
- Reeglis 13.3a toodud ooteaeg pallile enam ei rakendu (vaata reegel 9.3, mida teha siis, kui *tagasi asetatud* palli *liigutab loodusjõud*).

Kui *rajamängus vastane* või *löögimängus* teine mängija enne ooteaja lõppu tahtlikult tõstab üles või *liigutab* mängija lipuaugu äärel seisvat palli:

- *Rajamängus* loetakse, et mängija pall oli eelmise löögiga augus ja *vastasele* reegli 11.2b alusel karistust ei järgne.
- *Löögimängus* saab mängija, kes palli üles tõstis või *liigutas* ***üldise karistuse (kaks trahvilööki).*** Pall tuleb lipuaugu äärele *tagasi asetada* (vaata reegel 14.2).

V

Palli üles tõstmine ja mängu tagasi panemine

REEGEL 14

REEGEL 14 XX

Toimingud palliga: asukoha märgistamine, üles tõstmine ja puhastamine, kohale tagasi asetamine, vabastuse alasse kukutamine, valest kohast mängimine

Eesmärk

Reegel 14 räägib millal ja kuidas võib mängija paigalseisva palli asukoha märgistada, selle üles tõsta ja puhastada ning kuidas pall mängu tagasi panna selliselt, et palli mängitaks õigest kohast.

- **Kui üles tõstetud või liigutatud pall tuleb algsele kohale tagasi asetada, siis peab kasutama sama palli.**
- **Kui võetakse trahvita või trahviga vabastust, siis peab vastavasse vabastuse alasse kukutama algse või asendatud palli.**

Kui mainitud toimingutes tehti viga, siis võib vea enne lööki karistuseta parandada. Mängija saab karistada, kui ta mängib palli valest kohast.

14.1 Palli asukoha märgistamine, üles tõstmine ja puhastamine

See reegel rakendub mängija paigalseisva palli tahtlikult „üles tõstmise“ puhul ja sisaldab endas käega üles tõstmist, koha peal keerutamist või mõnel muul moel palli omalt kohalt tahtlikult *liigutamist*.

14.1a Ülestõstetava ja tagasi asetatava palli asukoha peab märgistama

Enne palli ülestõstmist reegli alusel, mis nõuab palli algsesse kohta *tagasi asetamist*, tuleb mängijal eelnevalt palli algne asukoht *märgistada*, mis tähendab:

- *Pallimärgi* vahetult palli taha või kõrvale asetamist, või
- Kepi vahetult palli taga või kõrval maapinnal hoidmist.

Kui asukohta *märgistati pallimärgiga*, siis peab mängija pärast palli *tagasi asetamist* ja enne *löögi* sooritamist pallimärgi eemaldama.

Kui mängija tõstab palli üles selle asukohta *märgistamata*, *märgistab* asukoha valesti või sooritab *löögi pallimärki* eemaldamata, saab mängija **ühe trahvilöögi.**

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

Kui mängija tõstab palli üles mõne reegli alusel vabastuse võtmiseks, siis mängija ei pea palli asukohta *märgistama*.

14.1b Kes võib palli üles tõsta

Mängija palli võib reeglite alusel üles tõsta vaid:

- Mängija ise, või
- Isik, kellele mängija selleks loa annab, **kuid** luba tuleb anda iga kord eraldi enne palli üles tõstmist, mitte üldiselt kogu *mänguringile*.

Erand – Mängija kädi võib puttamisgriinil mängija palli ilma loata üles tõsta: Kui mängija pall on *puttamisgriinil*, siis tema *kädi* võib palli ilma loata üles tõsta.

Kui mängija *kädi* tõstab ilma loata mängija palli üles mujal, kui *puttamisgriinil*, saab mängija **ühe trahvilöögi** (vaata reegel 9.4).

14.1c Ülestõstetud palli puhastamine

Puttamisgriinilt ülestõstetud palli võib alati puhastada (vaata reegel 13.1b).

Igalt poolt mujalt ülestõstetud palli võib alati puhastada, **välja arvatud** siis, kui pall tõsteti üles:

- Veendumaks, kas pall on viga saanud või mõranenud. Puhastamine on keelatud (vaata reegel 4.2c(1)).
- Tuvastamiseks. Puhastamine on lubatud ainult sel määral, et palli saaks tuvastada (vaata reegel 7.3).
- Sest pall takistab mängimist. Puhastamine on keelatud (vaata reegel 15.3b(2)).
- Veendumaks, kas pall asub tingimuses, millest saab vabastuse. Puhastamine on keelatud, välja arvatud siis, kui mängija otsustab mõne reegli alusel vabastuse võtta (vaata reegel 16.4).

Kui mängija puhastab ülestõstetud palli, kui see on keelatud, saab mängija **ühe trahvilöögi.**

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

Vaata reegel 22.2 (*Foursomes* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja *partneri* teod loetakse mängija tegudeks); **reegel 23.5** (*Four-Ball* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja mängija palliga või *varustusega* tehtud *partneri* teod loetakse mängija tegudeks).

14.2 Palli asukohta tagasi asetamine

See reegel rakendub alati, kui pall on *üles tõstetud* ja reegel nõuab selle *tagasi asetamist*.

14.2a Peab kasutama algset palli

Palli *tagasi asetamisel* peab kasutama algset palli.

Erand – Teist palli võib kasutada, kui:

- Algne pall pole mõistliku pingutusega ja mõne sekundi jooksul kättesaadav ning juhul, kui mängija ei muutnud tahtlikult palli kättesaamatuks,
- Algne pall on viga saanud või mõranenud (vaata reegel 4.2c),
- Mäng jätkub pärast mänguseisakut (vaata reegel 5.7d), või
- Teine mängija mängis algset palli *vale pallina* (vaata reegel 6.3c(2)).

14.2b Kes peab palli tagasi asetama ja kuidas

(1) **Kes võib palli tagasi asetada:** Mängija palli peab reeglite alusel *tagasi asetama* vaid:

- Mängija ise, või
- Isik, kes palli üles tõstis või põhjustas selle *liikumise* (isegi kui see isik ei tohtinud reeglite alusel palli üles tõsta).

Kui mängija mängib kellegi teise poolt *tagasi asetatud* palli, siis saab mängija **ühe trahvilöögi.**

(2) **Kuidas peab palli tagasi asetama.** Pall tuleb tagasi asetada, pannes pall nõutud kohta maha ja lastes sellest lahti nii, et pall jääb sellesse kohta paigale.

Kui mängija mängib valel moel, kuid õigesse kohta *tagasi asetatud* palli, siis mängija saab **ühe trahvilöögi.**

14.2c Palli tagasi asetamise koht

Pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada), **välja arvatud** siis, kui pall tuleb *tagasi asetada* reeglite 14.2d(2) ja 14.2e alusel teise kohta.

Kui pall asus mistahes *teisaldamatu takistuse*, *lahutamatu objekti*, *piiriobjekti* või kasvava või püsivalt seotud loodusliku objekti peal, all või vastas, siis:

- Palli „koht“ sisaldab endas vertikaalset asukohta maapinna suhtes.
- See tähendab, et pall tuleb *tagasi asetada* algsesse kohta taolise objekti peal, all või vastas.

Kui palli üles tõstmise või liigutamise käigus või enne palli *tagasi asetamist* eemaldati *lahtist risu*, siis seda ei pea tagasi panema.

Ülestõstetud palli *tagasi asetamise* eel *lahtise risu* eemaldamise piirangute kohta vaata reegel 15.1a erand 1.

14.2d Kuhu pall tagasi asetada, kui palli esialgne asend on muutunud

Kui ülestõstetud või *liikunud palli asend* on muutunud ja pall tuleb *tagasi asetada*, siis mängija peab palli *tagasi asetama* järgmisel moel:

(1) **Pall oli liivas.** Kui pall oli liivas, kas *bunkris* või mujal *väljakul*:

- Palli algsesse kohta *tagasi asetamisel* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2c), peab mängija taastamavõimalikult algsele sarnase *palli asendi*.
- Kui pall oli liivaga kaetud, siis *palli asendit* taastades võib mängija jätta väikese osa pallist nähtavale.

Kui mängija seda reeglit rikkudes ei taasta *palli asendit*, siis on mängija mänginud *valest kohast*.

(2) **Pall oli mujal, kui liivas.** Kui pall oli mujal, kui liivas, siis peab mängija palli *tagasi asetama* lähimasse võimalikult sarnast *palli asendit* pakkuvasse kohta, mis:

- On algsest kohast (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2c) *ühe kepipikkuse* raadiuses,
- Ei ole *lipuaugule* lähemal ja
- On samal *väljaku alal* kui algne koht.

Kui mängija teab, et *palli asendit* on muudetud, aga ei tea, milline oli algne *palli asend*, siis peab mängija algse *palli asendi* hinnanguliselt määrama ja palli punktide (1) või (2) alusel sinna *tagasi asetama*.

Erand – Ülestõstetud palli algset asendit muudeti mänguseisaku ajal, vaata reegel 5.7d.

14.2e Mida teha, kui tagasi asetatud pall ei jää algsesse kohta

Kui mängija üritab palli *tagasi asetada*, kuid see ei jää algsesse kohta püsima, peab mängija proovima palli teist korda *tagasi asetada*.

Kui pall taaskord ei jää algsesse kohta püsima, peab mängija palli *tagasi asetama* lähimasse kohta, kuhu pall püsima jääb, **aga** järgmiste piirangutega:

- Koht ei tohi olla *lipuaugule* lähemal.
- Algne asukoht on edenemisalal. Lähim koht peab asuma *edenemisalal*.
- Algne asukoht on bunkris või trahvialas. Lähim koht peab asuma kas samas *bunkris* või samas *trahvialas*.
- Algne asukoht on puttamisgriinil. Lähim koht peab asuma kas *puttamisgriinil* või *edenemisalal*.

Karistus reegli 14.2 rikkumise ja valesti *asendatud* palli või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

Vaata reegel 22.2 (*Foursomes* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja *partneri* teod loetakse mängija tegudeks); reegel **23.5** (*Four-Ball* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja mängija palliga või *varustusega* tehtud *partneri* teod loetakse mängija tegudeks).

14.3 Palli kukutamine vabastuse alasse

See reegel rakendub iga kord, kui mängija peab mingi reegli alusel vabastuse võtmiseks *palli kukutama*, hõlmates olukordi, kus mängija peab täieliku vabastuse võtmiseks palli reegli 14.3c(2) alusel asetama.

Kui mängija *parendab vabastuse ala*, kas enne *kukutamist* või *kukutamise* ajal, siis vaata reegel 8.1.

14.3a Kasutada võib kas algset palli või teist palli

Mängija võib kasutada kas algset palli või teist palli.

See tähendab, et mängija võib iga kord, kui ta selle reegli alusel palli kas *kukutab* või asetab, kasutada selleks mistahes palli.

14.3b Palli peab kukutama õigesti

Mängija peab palli *kukutama* õigesti, mis tähendab järgnevat kolme asja:

(1) **Palli peab kukutama mängija.** Palli peab *kukutama* mängija, mitte tema *kädi* ega keegi teine.

(2) **Palli peab kukutama põlve kõrguselt otse alla ning pall ei tohi puutuda mängijat ega tema varustust.** Mängija peab palli lahti laskma põlve kõrguselt selliselt, et pall:

- Kukub sirgjooneliselt alla. Mängija ei tohi palli visata, keerlema panna, veeretada või kasutada mõnd muud liigutust, mis võib mõjutada, millises kohas pall peatub ning
- Ei puutu enne maapinnale kukkumist ühtegi mängija kehaosa ega *varustust*.

"Põlve kõrgus " tähendab püsti seisva mängija põlve kõrgust.

JOONIS 14.3b: PÕLVE KÕRGUSELT KUKUTAMINE

Palli peab kukutama põlve kõrguselt otse alla. "Põlve kõrguselt" tähendab püsti seisva mängija põlve kõrguselt, kuid mängija ise ei pea kukutamise ajal tingimata püsti seisma.

(3) **Palli peab kukutama vabastuse alasse.** Palli peab *kukutama vabastuse alasse*. Mängija võib palli *kukutamisel* seista nii *vabastuse ala* sees kui väljas.

Kui pall *kukutatakse* valel moel, rikkudes üht või mitut ülalmainitud kolmest nõudest, siis:

- Mängija peab palli uuesti ja õigesti *kukutama* ning kukutamise kordade arv pole piiratud.
- Valesti *kukutatud* pall ei lähe arvesse ühena kahest *kukutamisest*, mida peab tegema enne, kui pall reegli 14.3c(2) alusel asetada tuleb.

Kui mängija ei *kukuta* uuesti ja sooritab valesti *kukutatud* palliga *löögi* sealt, kuhu see seisma jäi, siis:

- Kui pall peatus *vabastuse alas*, saab mängija ***ühe trahvilöögi*** (aga ei ole mänginud palli *valest kohast* vastavalt reeglile 14.7a).
- **Aga**, kui palli mängiti väljastpoolt *vabastuse ala* või kui pall asetati olukorras, kus see tuli *kukutada* (hoolimata sellest, kustkohast seda mängiti), saab mängija ***üldise karistuse.***

14.3c Õigesti kukutatud pall peab peatuma vabastuse alas

See reegel rakendub vaid siis, kui pall *kukutati* õigesti vastavalt reeglile 14.3b.

(1) **Mängija on vabastuse võtmise lõpetanud, kui õigesti kukutatud pall peatub vabastuse alas.** Pall peab peatuma *vabastuse alas*.

Kui peale maapinna puudutamist ja enne paigale jäämist, puudutab pall mistahes isikut, *varustust* või muud *välismõjutajat*, siis see ei oma tähtsust:

- Kui pall peatub *vabastuse alas*, siis mängija on vabastuse võtmise lõpetanud ja peab mängima palli nii nagu see asub.
- Kui pall peatub väljaspool *vabastuse ala*, siis peab mängija toimima vastavalt reeglile 14.3c(2).

Kummalgi juhul mängijale karistust ei järgne, kui õigesti *kukutatud* pall tabab enne seisma jäämist kogemata mistahes isikut, *varustust* või *välismõjutajat*.

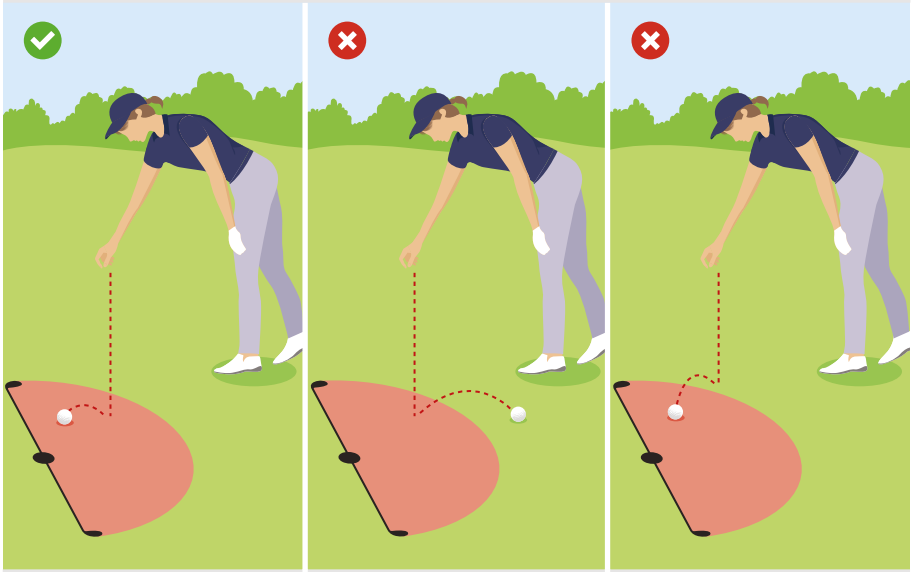
Erand – Kui mistahes isik tahtlikult peatab või kallutab suunast kõrvale õigesti kukutatud palli: Vaata reeglit 14.3d, kui mistahes isik tahtlikult peatab või kallutab suunast kõrvale õigesti *kukutatud* palli enne, kui pall on peatunud.

(2) **Mida teha, kui õigesti kukutatud pall peatub väljaspool vabastuse ala.** Mängija peab palli teist korda õigesti *kukutama*, kui pall peatub väljaspool *vabastuse ala*.

Kui ka seekord peatub pall väljaspool *vabastuse ala*, peab mängija vabastuse võtmise lõpetama asetades palli vastavalt reeglites 14.2b(2) ja 14.2e kirjeldatud palli *tagasi asetamise* toimingutele:

- Mängija peab palli asetama kohale, kus see teistkordsel *kukutamisel* esimest korda maapinda puutus.
- Kui asetatud pall ei jää sinna kohta paigale, peab mängija palli teist korda sellesse kohta asetama.
- Kui teistkordselt asetatud pall ei jää sinna kohta paigale, peab mängija palli asetama lähimasse kohta, kus see paigale jääb. Sellele kohale rakenduvad piirangud on kirjeldatud reeglis 14.2e.

JOONIS 14.3c: PALLI PEAB KUKUTAMA JA PALL PEAB SEISMA JÄÄMA VABASTUSE ALASSE



Pall kukutatati reegli 14.3b alusel õigesti ja pall peatus vabastuse alas. Vabastuse võtmise protseduur on lõppenud.

Pall kukutatati reegli 14.3b alusel õigesti, kuid pall peatus vabastuse alast väljas. Palli peab teist korda õigesti kukutama.

Pall kukutatakse valesti, sest see maandus vabastuse alast väljas. Palli peab uuesti õigesti kukutama.

14.3d Mida teha, kui mistahes isik tahtlikult peatab või kallutab suunast kõrvale õigesti kukutatud palli

Selle reegli selguse mõttes tähendab *kukutatud* palli „tahtlik peatamine või suunast kõrvale kallutamine“ järgmist:

- Isik puudutab tahtlikult liikuvat palli pärast selle maapinnale kukkumist, või
- Liikuv pall tabab mistahes *varustust*, objekti või isikut (näiteks mängija *kädi*), mille mängija tahtlikult sellisesse kohta paigutas või jättis, kus see võib liikuva palli peatada või suunast kõrvale kallutada.

Kui mistahes isik tahtlikult peatab või kallutab suunast kõrvale õigesti *kukutatud* palli enne selle seisma jäämist (hoolimata, kas see juhtus *vabastuse ala* sees või väljas):

- Peab mängija vastavalt reeglile 14.3b palli uuesti *kukutama* (mis tähendab, et tahtlikult peatatud või suunast kõrvale kallutatud palli *kukutamine* ei lähe reegli 14.3c(2) mõistes arvesse ühena kahest *kukutamisest*).
- Kui palli peatas või kallutas suunast kõrvale tahtlikult mistahes mängija või tema *kädi*, siis see mängija saab ***üldise karistuse.***

Erand – Kui puudub reaalne võimalus, et pall peatub vabastuse ala sees: Kui õigesti *kukutatud* pall tahtlikult peatatakse või kallutatakse suunast kõrvale (olenemata sellest, kas see juhtub *vabastuse ala* sees või väljas) olukorras, kus pallil puudub reaalne võimalus peatuda *vabastuse ala* sees, siis:

- Karistust ei järgne ühelegi mängijale ja
- *Kukutatud* pall loetakse peatunuks väljaspool *vabastuse ala* ning *kukutamine* läheb arvesse reegli 14.3c(2) mõistes ühena kahest *kukutamisest*.

Karistus reegli 14.3 rikkumise ja *valest kohast* mängimise või *kukutamise* asemel asetatud palli mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

Vaata reegel 22.2 (*Foursomes* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja *partneri* teod loetakse mängija tegudeks); **reegel 23.5** (*Four-Ball* mänguvormis võib kumbki *partner* tegutseda *poole* nimel ja mängija palliga või *varustusega* tehtud *partneri* teod loetakse mängija tegudeks).

14.4 Millal mängija pall on taas mängus, kui algne pall oli mängust väljas

Kui mängija *mängus* pall tõstetakse *väljakult* üles või see on *kadunud* või *audis*, siis see pall ei ole enam *mängus*.

Mängijal on taas pall *mängus* siis, kui ta:

- *Tiialast* mängib algset või teist palli, või
- Algse või teise palli *väljakule tagasi asetab*, *kukutab* või asetab eesmärgiga see pall *mängu panna*.

Kui mängija paneb palli *väljakule* tagasi mistahes viisil eesmärgiga see pall *mängu* panna, siis see pall on *mängus* isegi siis, kui:

- Sellega *asendati* algne pall, kui see polnud reeglite alusel lubatud, või
- See pall *asetati tagasi*, *kukutati* või asetati (1) *valesse kohta, (2) valel moel või (3) valel viisil*.

Asendatud pall on *mängus* isegi siis, kui selle asukohta *märgistavat pallimärki* pole eemaldatud.

14.5 Palli asendamisel, tagasi asetamisel, kukutamisel või asetamisel tehtud vea parandamine

14.5a Mängija võib vea parandamiseks palli enne mängimist üles tõsta

Kui mängija on algse palli *asendanud* teise palliga olukorras, kus see pole reeglite alusel lubatud või mängija *mängus* pall *asetati tagasi*, *kukutati* või asetati (1) *valesse kohta* või see peatus *vales kohas*, (2) valel moel või (3) kasutades vale protseduuri, siis:

- Mängija võib vea parandada ja palli karistuseta üles tõsta.
- **Aga** see on lubatud vaid enne palli mängimist.

14.5b Millal mängija võib valida teise reegli või vabastuse võimaluse, kui ta parandab vabastuse võtmisel tehtud viga

Mängija peab kasutama vabastuse võtmisel tehtud vea parandamisel kas algselt valitud reeglit ja vabastuse võimalust või muuta oma valikut, mis sõltub tehtud vea loomusest:

(1) **Kui pall pandi mängu vale reegli alusel.**

- Selle vea parandamiseks võib mängija kasutada mistahes reeglit, mis tema olukorras rakendub.
- Näiteks kui mängija võttis *trahvialas* mittemängitava palli vabastuse (mida reegel 19.1 ei luba), siis peab mängija vea parandama kas reegli 9.4 alusel palli *tagasi asetamisega* (kui see on üles tõstetud) või võtma reegli 17 alusel trahviga vabastuse ja kasutama selles reeglis kirjeldatud vabastuse võtmise võimalusi, mis tema olukorrale rakenduvad.

(2) **Kui pall pandi mängu sobiva reegli alusel, kuid kukutati või asetati valesse kohta.**

- Selle vea parandamiseks peab mängija jätkama sama reegli alusel vabastuse võtmist ja võib kasutada ainult selle reegliga ettenähtud vabastuse võtmise võimalusi, mis tema olukorrale rakenduvad.
- Näiteks kui mängija võttis mittemängitava palli külgvabastust (reegel 19.2c) ja *kukutas* palli kogemata nõutud *vabastuse alast* välja, siis peab mängija selle vea parandamiseks jätkama reegli 19.2 alusel vabastuse võtmist, kuid võib kasutada kõiki reeglites 19.2a, b või c kirjeldatud vabastuse võtmise võimalusi.

(3) **Kui pall pandi mängu sobiva reegli alusel ja kukutati või asetati õigesse kohta, kuid reegel nõuab palli uuesti kukutamist või asetamist.**

- Selle vea parandamiseks peab mängija jätkama sama reegli ja sama vabastuse võimaluse alusel vabastuse võtmist.
- Näiteks kui mängija võttis mittemängitava palli külgvabastust (reegel 19.2c) ja pall (1) *kukutati* õigesse *vabastuse alasse*, aga (2) *kukutati* valel moel (vaata reegel 14.3b) või pall peatus väljaspool *vabastuse ala* (vaata reegel 14.3c), siis peab mängija selle vea parandamiseks jätkama reegli 19.2 alusel vabastuse võtmist ja peab kasutama reeglis 19.2c (külgvabastus) kirjeldatud vabastuse võtmise võimalust.

14.5c Vea parandamiseks ülestõstetud palliga karistusi ei järgne

Kui pall tõstetakse reegli 14.5a alusel vea parandamiseks üles, siis:

- Mängijale ei arvestata ühtegi karistust, mis selle palliga seotud tegevuste puhul pärast vea tegemist ja enne palli üles tõstmist rakendusid (näiteks palli kogemata *liigutamine* (reegel 9.4b)).
- **Aga** kui need tegevused rikkusid ühtlasi ka vea parandamiseks *mängu* pandud pallile rakenduvaid reegleid (näiteks kui tegevused *parendasid lööki mõjutavaid tingimusi* nii *mängus* palli kui ka algse palli jaoks enne, kui see üles tõsteti), siis rakendub karistus *mängus* pallile.

14.6 Löögi sooritamine eelmise löögi asukohast

See reegel rakendub alati, kui mängija peab või tal on reeglite alusel lubatud sooritada *löök* eelmise *löögi* asukohast (teisisõnu võttes *trahv* ja *korduslöök* vabastust või peale tühistatud või muul moel mitte arvesse läinud *löögi* kordamiseks).

- See, kuidas mängija peab palli *mängu* panema, sõltub milliselt *väljaku alalt* sooritati eelmine *löök*.
- Kõigil juhtudel võib mängija kasutada kas algset või teist palli.

14.6a Eelmine löök sooritati tiialast

Suvalisest kohast *tiiala* seest peab mängima kas algset või teist palli (ja palli võib *tiile* asetada) vastavalt reeglile 6.2b.

14.6b Eelmine löök sooritati edenemisalalt, trahvialast või bunkrist

Algse või teise palli peab *kukutama* järgmisesse *vabastuse alasse* (vaata reegel 14.3):

- Lähtekoht: Koht, kust tehti eelmine *löök* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada).
- Vabastuse ala suurus lähtekohast: Üks *kepipikkus*, **aga** selliste piirangutega:
- Vabastuse ala asukoha piirangud:
  - » Peab asuma samal *väljaku alal*, kui *lähtekoht* ja
  - » Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal.

14.6c Eelmine löök sooritati puttamisgriinilt

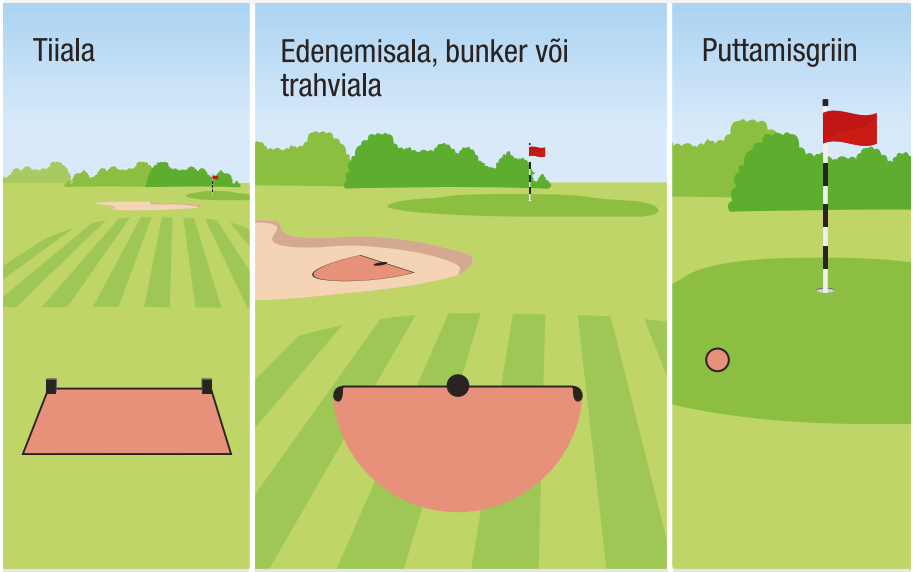
Algse või teise palli peab asetama kohta, kust tehti eelmine *löök* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2), kasutades reeglites 14.2b(2) ja 14.2e kirjeldatut palli *tagasi asetamise* toiminguid.

Karistus reegli 14.6 rikkumise ja *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

JOONIS 14.6: LÖÖGI SOORITAMINE EELMISE LÖÖGI ASUKOHAST

Kui mängija peab või tal on lubatud sooritada löök eelmise löögi asukohast, siis see, kuidas mängija peab palli mängu panema, sõltub milliselt väljaku alalt sooritati eelmine löök.



Kui eelmine löök sooritati tiialalt, siis võib palli mängida igalt poolt tiiala seest.

Kui eelmine löök sooritati edenemisalalt, bunkrist või trahvialast, siis lähtekohaks on eelmise löögi asukoht ning pall kukutatakse lähtekohast ühe kepipikkuse raadiusega alasse, kuid lähtekohaga samale väljaku osale ja lähtekohast mitte lipuaugule lähemale.

Kui eelmine löök sooritati puttamisgriinilt, siis asetatakse pall eelmise löögi asukohta.

129

14.7 Valest kohast mängimine

14.7a Koht, kust palli peab mängima

Pärast raja alustamist:

- Peab mängija sooritama iga *löögi* kohast, kus tema pall peatus, **välja arvatud** juhul, kui reeglid nõuavad või lubavad mängijal palli mõnest teisest kohast mängida (vaata reegel 9.1).
- Mängijal on keelatud mängida oma *mängus* palli *valest kohast*.

Karistus reegli 14.7a rikkumise ja valest kohast mängimise eest: *Üldine karistus*.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

14.7b Kuidas lõpetada rada, kui löögimängus on mängitud valest kohast

(1) **Mängija peab otsustama, kas lõpetada rada valest kohast mängitud palliga või parandada tehtud viga palli õigest kohast mängides.** Edasine mängija tegevus, sõltub sellest, kas tegemist oli *tõsise rikkumisega* või mitte - see tähendab, kas mängija sai v*alest kohast* mängides märkimisväärse eelise või mitte:

- Ei olnud tõsine rikkumine. Mängija peab viga parandamata ja *valest kohast* mängitud palliga raja lõpetama.
- Oli tõsine rikkumine.
  - » Mängija peab palli reeglite järgi õigest kohast mängides vea parandama ja raja selle palliga lõpetama.
  - » Kui mängija ei paranda oma viga enne järgmise raja alustamiseks tehtud *lööki* või *mänguringi* viimase raja korral, enne *tulemuskaardi* tagastamist, siis mängija **diskvalifitseeritakse**.
- Mida teha, kui pole kindel, kas rikkumine on tõsine. Mängija peaks raja lõpetama kahe palliga, mängides üht palli *valest kohast* ja teist palli reeglite järgi õigest kohast.

(2) **Mängija, kes üritab viga parandada, peab sellest komiteele teada andma.** Kui mängija üritab (1) alusel palli õigest kohast mängides oma viga parandada siis:

- Mängija peab enne *tulemuskaardi* tagastamist *komiteed* faktidest teavitama.
- See rakendub mõlemal juhul, olenemata kas mängija lõpetas raja ainult selle palliga või ta mängis kaht palli (isegi kui mõlema palli raja tulemus oli sama).

Kui mängija *komiteed* faktidest ei teavita, siis ta **diskvalifitseeritakse**.

(3) **Komitee otsustab mängija raja tulemuse, kui mängija üritas viga parandada.**
Mängija raja tulemus sõltub, kuidas *komitee* algse palli *valest kohast* mängimise osas otsustab:

- Ei olnud tõsine rikkumine.
  - » *Valest kohast* mängitud palli tulemus läheb arvesse ja mängija saab lisaks ***üldise karistuse*** **reegli 14.7a alusel** (mis tähendab, et **kaks trahvilööki** lisatakse selle palliga tehtud mängija tulemusele).
  - » Kui mängiti ka teist palli, siis kõik löögid (sisaldades *lööke* ja selle palli mängimisega saadud trahvilööke), mis tehti teise palliga, ei loe.
- Oli tõsine rikkumine.
  - » Selle palli tulemus, mida mängiti *valest kohast* mängimise parandamiseks, läheb arvesse ja mängija saab lisaks ***üldise karistuse*** **reegli 14.7a alusel** (mis tähendab, et **kaks trahvilööki** lisatakse selle palliga tehtud tulemusele).
  - » Kõik *löögid* (sisaldades *lööke* ja selle palli mängimisega saadud trahvilööke), mis tehti algse palliga *valest kohast*, ei loe.
  - » Kui vea parandamiseks mängitud palli mängiti samuti *valest kohast:*
    - **Kui komitee otsustab, et see polnud tõsine rikkumine, siis saab mängija lisanduva üldise karistuse (kaks trahvilööki lisaks) reegli 14.7a alusel tehes kokku neli trahvilööki, mis lisatakse selle palliga tehtud tulemusele (kaks algse palli valest kohast mängimise eest ja kaks teise palli valest kohast mängimise eest).**
    - **Kui komitee otsustab, et see oli tõsine rikkumine, siis mängija diskvalifitseeritakse.**

VI

TRAHVITA VABASTUS

REEGLID 15-16

REEGEL 15 Vabastus lahtisest risust ja teisaldatavast takistusest (hõlmates ka mängu segavat või häirivat palli või pallimärki)

Eesmärk

Reegel 15 räägib millal ja kuidas võib mängija võtta trahvita vabastuse lahtisest risust ja teisaldatavast takistusest.

- **Neid liigutatavaid looduslikke ja tehislikke objekte ei loeta väljaku mängimisega kaasnevate väljakutsete hulka ja mängijal on harilikult lubatud need mängu sekkudes eemaldada.**
- **Aga mängija peab lahtist risu palli lähedusest eemaldades olema hoolikas, kui pall asub väljaspool puttamisgriini, sest kui pall lahtise risu eemaldamise käigus liigub, saab mängija karistada.**

15.1 Lahtine risu

15.1a Lahtise risu eemaldamine

Mängija võib *lahtist risu* karistuseta eemaldada nii *väljaku* pealt kui ka väljaspoolt *väljakut* ja võib seda teha mistahes viisil (näiteks käega, jalaga, kepiga või muu *varustusega*).

Aga on kaks **erandit**:

Erand 1 – Lahtise risu eemaldamine kohast, kuhu pall tuleb tagasi asetada: Enne väljaspoolt *puttamisgriini* üles tõstetud või *liigutatud* palli *tagasi asetamist*:

- Mängijal on keelatud tahtlikult eemaldada sellist *lahtist risu*, mille eemaldamine oleks selles kohas paigalseisvat palli *liigutanud*.
- Kui mängija selliselt tegutseb, saab mängija ühe **trahvilöögi**, **aga** eemaldatud *lahtist risu* ei pea tagasi panema.

See erand rakendub nii *mänguringi* jooksul kui ka reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisaku ajal. See ei rakendu sellisele *lahtisele risule*, mis eemaldus palli asukoha *märgistamise*, üles tõstmise või *tagasi asetamise* või palli *liigutamise* tulemusel.

Erand 2 – Liikuva palli mõjutamiseks tahtlikult lahtise risu eemaldamise piirangud (vaata reegel 11.3).

15.1b Lahtise risu eemaldamisel liikunud pall

Kui mängija põhjustab *lahtist risu* eemaldades oma palli *liikumise*:

- Pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2).
- Kui *liikunud* pall oli eelnevalt paigal väljaspool *puttamisgriini* (vaata reegel 13.1d) või tiiala (vaata reegel 6.2b(6)), saab mängija **ühe trahvilöögi** reegli 9.4b alusel, **välja arvatud**, kui rakendub reegel 7.4 (otsimise ajal palli *liigutamise* eest karistust ei järgne) või rakendub mõni muu reegli 9.4b erand.

Karistus reegli 15.1 rikkumise ja valesti *asendatud palli* või *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

15.2 Teisaldatavad takistused

See reegel räägib trahvita vabastusest, mis on lubatud võtta sellistest tehislikest objektidest, mis vastavad *teisaldatava takistuse* definitsioonile.

See ei anna vabastust t*eisaldamatutest takistustest* (nende puhul on lubatud teist tüüpi trahvita vabastus reegli 16.1 alusel), *piiriobjektidest* ega *lahutamatutest objektidest* (kummastki trahvita vabastust ei saa).

15.2a Vabastus teisaldatavast takistusest

(1) T**eisaldatava takistuse eemaldamine.** Mängija võib *teisaldatava takistuse* karistuseta eemaldada nii *väljaku* pealt kui ka väljastpool *väljakut* ja võib seda teha mistahes viisil.

Aga on kaks **erandit:**

Erand 1 – Tiialast palli mängides on keelatud tiitähiseid liigutada (vaata reeglid 6.2b(4) ja 8.1a(1)).

Erand 2 – Liikuva palli mõjutamiseks teisaldatava takistuse tahtliku eemaldamise piirangud (vaata reegel 11.3).

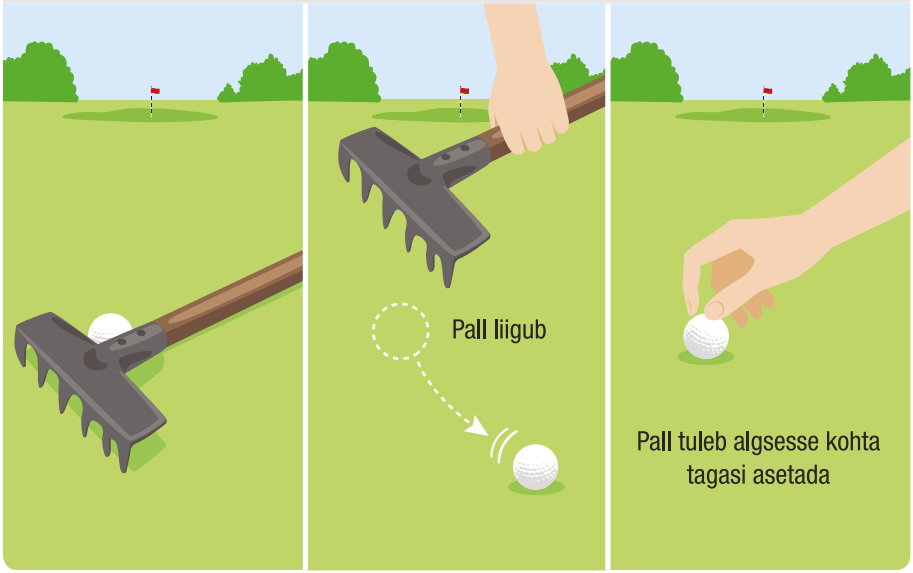
Kui mängija pall *teisaldatavat takistust* eemaldades *liigub*, siis:

- Karistust ei järgne ja
- Pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada) (vaata reegel 14.2).

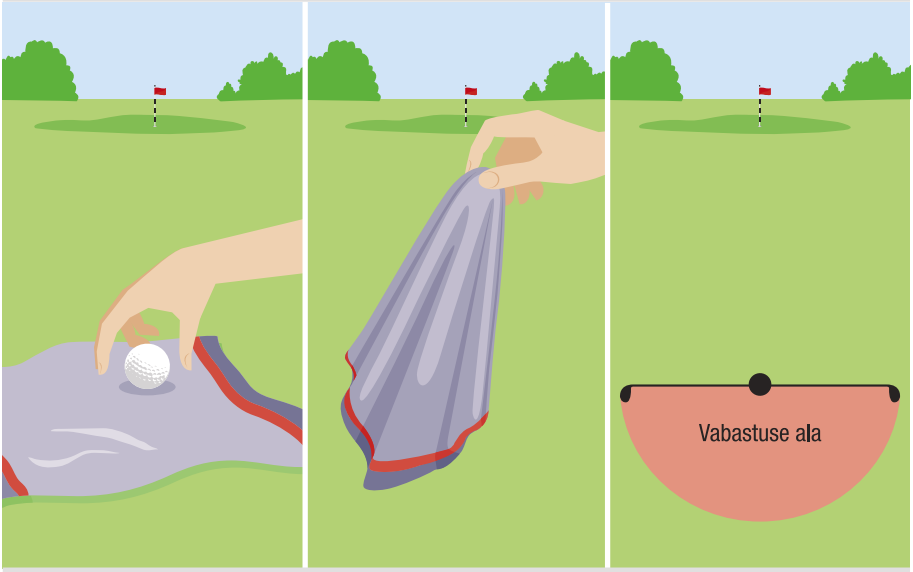
(2) **Vabastus, kui pall asub väljakul väljaspool puttamisgriini teisaldatava takistuse sees või peal.** Mängija võib võtta trahvita vabastuse tõstes palli üles, eemaldades *teisaldatava takistuse* ja *kukutades* algse või teise palli järgmisesse *vabastuse alasse* (vaata reegel 14.3):

- Lähtekoht: Hinnanguline koht *teisaldatava takistuse* all, mille kohal pall teisaldavata takistuse sees või peal asus.
- Vabastuse ala suurus lähtekohast: Üks *kepipikkus*, **aga** selliste piirangutega:
- Vabastuse ala asukoha piirangud:
  - » Peab asuma samal *väljaku alal*, kui *lähtekoht* ja
  - » Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal.

JOONIS #1 15.2a: TEISALDATAVAT TAKISTUST EEMALDADES PALL LIIGUB (KUI PALL EI ASU TAKISTUSE PEAL VÕI SEES)



JOONIS #2 15.2a: PALL TEISALDATAVA TAKISTUSE PEAL VÕI SEES



Kui pall on mistahes kohas väljakul teisaldatava takistuse peal või sees (näiteks käterätik), võib mängija võtta trahvita vabastuse. Selleks tuleb pall üles tõsta, teisaldatav takistus eemaldada ja algne pall või uus pall vabastuse alasse kukutada (välja arvatud puttamisgriinil, kus pall asetatakse lähtekohta). Vabastuse ala lähtekohaks on hinnanguline koht teisaldatava takistuse all mille peal või sees pall oli. Vabastuse ala suurus väljaspool puttamisgriini on ühe kepipikkuse raadiusega ala lähtekohast, mis ei asu lipuaugule lähemal ja asub lähtekohaga samal väljaku alal.

(3) **Vabastus, kui pall asub puttamisgriinil teisaldatava takistuse sees või peal.**
Mängija võib võtta trahvita vabastuse:

- Tõstes palli üles ja eemaldades *teisaldatava takistuse* ja
- Asetades algse või teise palli hinnangulisse kohta *teisaldatava takistuse* all, mille kohal pall *teisaldatava takistuse* sees või peal asus, järgides reeglites 14.2b(2) ja 14.2e kirjeldatud palli *tagasi asetamise* toiminguid.

15.2b Vabastus, kui pall on kadunud teisaldatava takistuse sisse või peale

Kui mängija palli ei leitud ning on *teada või põhimõtteliselt kindel,* et pall peatus *väljakul teisaldatava takistuse* sees või peal, võib mängija kasutada *trahv ja korduslöök* vabastuse asemel järgmist vabastust:

- Mängija võib võtta reeglite 15.2a(2) või 15.2a(3) alusel trahvita vabastuse, kasutades lähtekohana hinnangulist kohta *väljakul*, kust pall viimati *teisaldatava takistuse* serva ületas.
- Hetkest, mil mängija paneb sel moel vabastust võttes teise palli algse palli asemel *mängu*:
  - » Algne pall ei ole enam *mängus* ja selle mängimine on keelatud.
  - » See kehtib ka siis, kui algne pall leitakse *väljakult* enne 3-minutilise otsimisaja möödumist (vaata reegel 6.3b).

Aga kui *pole teada või põhimõtteliselt kindel*, et pall peatus *teisaldatava takistuse* sees või peal ja pall on *kadunud*, peab mängija võtma reegli 18.2 alusel *trahv ja korduslöök* vabastuse.

Karistus reegli 15.2 rikkumise ja valesti *asendatud* palli või *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

15.3 Mängu takistav või abistav pall või pallimärk

15.3a Puttamisgriinil mängu abistav pall

Reegel 15.3a rakendub ainult paigalseisvale pallile *puttamisgriinil*, mitte mujal *väljakul*.

Kui mängijal on mõistlik alus arvata, et *puttamisgriinil* asuv pall võib kellegi mängu abistada (näiteks pall on *lipuaugu* taga ja see võib teise palli kinni pidurdada), siis võib mängija:

- Palli asukoha *märgistada* ja palli reegli 13.1b alusel üles tõsta, kui see on tema pall, või kui see on kellegi teise pall, siis paluda palli omanikul pall *märgistada* ja üles tõsta (vaata reegel 14.1).
- Ülestõstetud pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (vaata reegel 14.2).

Ainult *löögimängus*:

- Mängija, kelle pall paluti üles tõsta, võib selle asemel palli esimesena mängida ja
- Kui kaks või enam mängijat lepivad omavahel kokku mängu abistava palli eemaldamata jätmises, siis kõik kokkuleppes osalenud mängijad saavad ***üldise karistuse* (kaks trahvilööki),** kui mõni mängijatest sooritab selliselt paigale jäetud palliga *löögi*.

15.3b Mujal väljakul mängu takistav pall

(1) **Mängu takistava palli tähendus.** Selle reegli mõistes takistab teise mängija seisev pall mängu, kui:

- Pall võib segada mängija planeeritud *löögiasendit* või planeeritud svingi,
- Pall on mängija *mängujoonel* või selle lähedal selliselt, et planeeritud *löögiga* on reaalne võimalus, et mängija liikuv pall tabab seda palli, või
- Pall on piisavalt lähedal, et häirida mängijat *löögi* sooritamisel.

(2) **Millal on lubatud vabastus mängu takistavast pallist.** Kui mängijal on mõistlik alus arvata, et teise mängija *väljakul* seisev pall võib tema mängu takistada, siis:

- Mängija võib teisel mängijal paluda *märgistada* oma palli asukoht ja pall üles tõsta (vaata reegel 14.1) ning palli ei tohi seejuures puhastada (**välja arvatud** kui see tõsteti üles *puttamisgriinilt* reegli 13.1b alusel). Pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (vaata reegel 14.2).
- Kui teine mängija ei *märgista* enne palli üles tõstmist selle asukohta või puhastab ülestõstetud palli, kui see polnud lubatud, siis saab ta **ühe trahvilöögi**.
- *Löögimängus* võib mängija, kellel paluti selle reegli alusel pall üles tõsta, selle asemel palli esimesena mängida.

Mängijal on keelatud selle reegli alusel enda palli üles tõsta pelgalt mängija enda arvamuse põhjal, et pall võib kellegi teise mängu takistada.

Kui mängija tõstab enda palli üles ilma, et seda oleks teise mängija poolt palutud teha (**välja arvatud** reegli 13.1b alusel *puttamisgriinilt* palli üles tõstmine), saab mängija **ühe trahvilöögi.**

15.3c Pallimärk abistab või takistab mängu

Kui *pallimärk* võib mängu abistada või takistada, siis võib mängija:

- *Pallimärgi* eest ära liigutada, kui see on tema oma, või
- Kui *pallimärk* kuulub teisele mängijale, siis paluda sellel mängijal *pallimärk* eest ära liigutada täpselt samadel põhjustel nagu mängija võib paluda palli reeglite 15.3a ja 15.3b alusel üles tõsta.

Pallimärgi peab algsest kohast eest ära liigutama, kasutades uue asukoha määramiseks näiteks üht või mitut kepilaba pikkust mõõdetuna algsest kohast.

Algsesse kohta tuleb *tagasi asetada* kas ülestõstetud pall (vaata reegel 14.2) või seda kohta *märgistanud pallimärk*.

Karistus reegli 15.3 rikkumise eest: *Üldine karistus*.

See karistus rakendub ka siis, kui mängija:

- Sooritab enne *löögi*, kui abistav pall või *pallimärk* üles tõstetakse või neid liigutatakse, olles teadlik, et teine mängija (1) kavatses seda selle reegli alusel teha või (2) palus seda teisel mängijal teha, või
- Keeldub enda palli üles tõstmast või *pallimärki* liigutamast, kui ta on kohustatud seda tegema ning teine mängija, kelle mängu see pall või *pallimärk* abistada või takistada võib, sooritab seejärel *löögi*.

Karistus reegli 15.3 rikkumise ja valesti *asendatud* palli mängimise või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

REEGEL 16 Vabastus ebaharilikust väljaku seisukorrast (hõlmates teisaldamatuid takistusi), ohtliku looma olukord, kaevunud pall

Eesmärk:

Reegel 16 räägib millal ja kuidas võib mängija võtta trahvita vabastuse, mängides palli teisest kohast, näiteks kui mängu sekkub väljaku ebaharilik seisukord või ohtlik loom.

- **Neid tingimusi ei loeta väljaku mängimisega seotud väljakutsete hulka ja mängija võib üldjuhul võtta neist trahvita vabastuse, välja arvatud trahvialas.**
- **Üldjuhul võtab mängija vabastuse, kukutades palli täieliku vabastuse lähimast kohast lähtuvasse vabastuse alasse.**

See reegel räägib lisaks trahvita vabastusest, kui mängija pall on edenemisalas kaevunud iseenda maandumisjälge.

16.1 Ebaharilik väljaku seisukord (hõlmates teisaldamatuid takistusi)

See reegel räägib trahvita vabastuse võtmise võimalusest kui l*ooma auk, remondiala, teisaldamatu takistus või ajutine vesi* mängu takistab:

- Neid koos kutsutakse *ebaharilikeks väljaku seisukordadeks*, kuid igaühel on eraldi definitsioon.
- See reegel ei anna vabastust *teisaldatavatest takistustest* (nende puhul on lubatud teist tüüpi trahvita vabastus reegli 15.2 alusel), *piiriobjektidest* ja *lahutamatutest objektidest* (kummastki trahvita vabastust ei saa).

16.1a Millal on vabastus lubatud

(1) **Mida tähendab mängu takistamine ebahariliku väljaku seisukorra poolt.**
Mängu takistav mõju eksisteerib siis, kui vähemalt üks järgnevast on tõene:

- Mängija pall puudutab *väljaku ebaharilikku seisukorda* või on selle sees või peal,
- *Väljaku ebaharilik seisukord* füüsiliselt takistab mängija planeeritavat *löögiasendit* või planeeritavat svingi, või
- Kui pall on *puttamisgriinil* ja *puttamisgriinil* või sellelt väljas asuv *ebaharilik väljaku seisukord on mängujoone* peal.

REEGEL

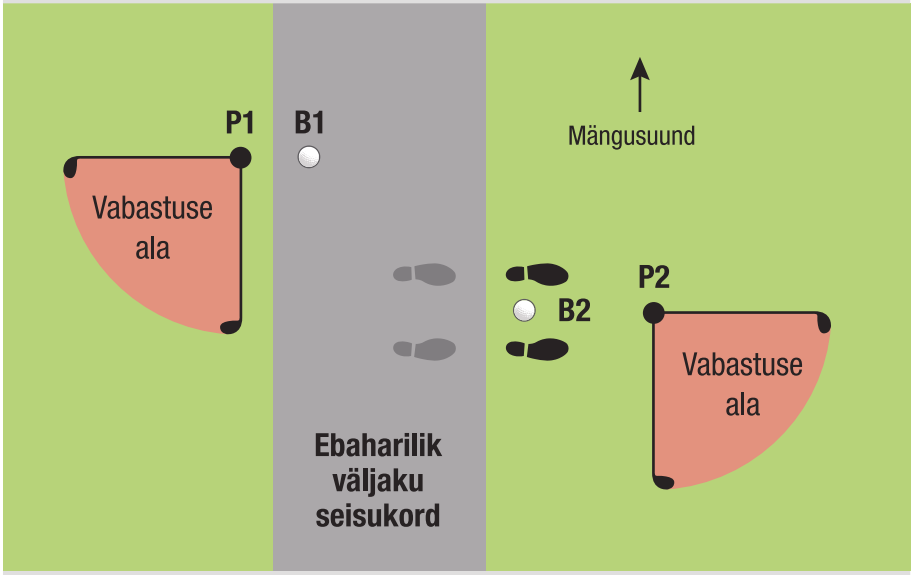
Kui *ebaharilik väljaku seisukord* pelgalt häirib mängijat, kuid selle mõju ei vasta tingimusele, siis selle reegli alusel *ebaharilik väljaku seisukord* ei takista mängu.

Vaata komitee kohustusi, Lõige 8; kohaliku reegli näidis F-6 (*Komitee* võib kasutusele võtta kohaliku reegli, mis ei luba mängijal e*baharilikust väljaku seisukorrast* vabastust võtta, kui see takistab vaid mängija planeeritud *löögiasendit*).

Eesmärk

Cit idellaborem nectionem vent facerspe molorepero magnatur, ut ma nihicati

JOONIS 16.1a: MILLAL SAAB EBAHARILIKUST VÄLJAKU SEISUKORRAST VABASTUSE



Joonisel on kujutatud paremakäelise mängija ebaharilikust väljaku seisukorrast (hõlmates ka teisaldamatuid takistusi) trahvita vabastuse võtmise võimalusi, kui mängija pall puudutab või asub tingimuse (B1) peal või sees või see segab mängija planeeritavat algasendit (B2) või svingi. Lähim täieliku vabastuse koht B1 jaoks on punktis P1 ja on tingimusele endale väga lähedal. B2 jaoks on lähim täieliku vabastuse koht punktis P2 ja on tingimusest kaugemal, sest tingimus ei tohi segada mängija algasendit.

141

(2) **Vabastus on lubatud kogu väljakul, välja arvatud kui pall on trahvialas.** Mängu takistavast *ebaharilikust väljaku seisukorrast* on reegli 16.1 alusel lubatud vabastus võtta ainult siis, kui:

- *Ebaharilik väljaku seisukord* asub *väljakul* (mitte *audis*) ja
- Pall on *väljakul*, **aga mitte** *trahvialas* (kust mängija saab vabastust võtta ainult reegli 17 alusel).

(3) **Vabastust ei saa, kui palli mängimine on ilmselgelt ebamõistlik.** Reegli 16.1 alusel ei saa vabatust, kui:

- Palli mängimine selliselt nagu see asub on ilmselgelt ebamõistlik, sest miski muu peale *ebahariliku väljaku seisukorra*, muudab *löögi* ebapraktiliseks (näiteks mängija seisab *ajutises vees* või *teisaldamatu takistuse* peal, aga selliselt *löögi* sooritamine pole võimalik, sest pall asub põõsas), või
- Mängu takistus eksisteerib vaid seetõttu, et mängija valis sellise kepi, *löögiasendi*, svingi või mängusuuna, mis on antud tingimustes selgelt ebamõistlik.

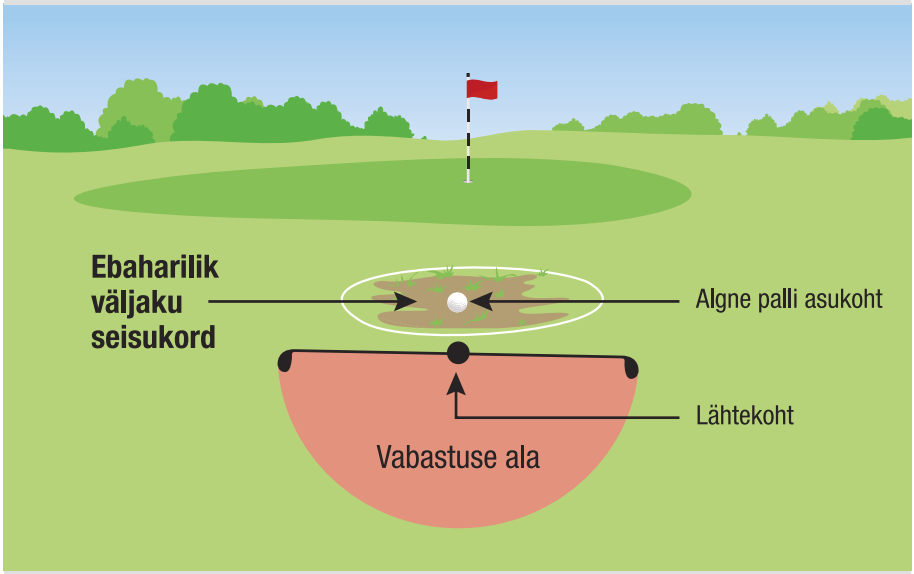
Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis F-23 (*Komitee* võib kasutusele võtta kohaliku reegli, mis lubab mängijal ajutisest teisaldamatust takistusest vabastust võtta olenemata, kas see asub *väljakul* või *väljakult* väljas).

16.1b Vabastus, kui pall on edenemisalal

Kui mängija pall on *edenemisalal* ja *väljakul* asuv *ebaharilik väljaku seisukord* takistab tema mängu, siis mängija võib trahvita vabastuse võtmiseks algse või teise palli *kukutada* järgmisesse *vabastuse alasse* (vaata reegel 14.3):

- Lähtekoht: *Täieliku vabastuse lähim koht edenemisalal.*
- Vabastuse ala suurus lähtekohast: Üks *kepipikkus*, **aga** selliste piirangutega:
- Vabastuse ala asukoha piirangud:
  - » Peab asuma *edenemisalal*
  - » Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal ja
  - » *Ebaharilikust väljaku seisukorrast* peab olema täielik vabastus.

JOONIS 16.1b: EDENEMISALAL EBAHARILIKUST VÄLJAKU SEISUKORRAST VABASTUSE VÕTMINE



Kui pall asub edenemisalal ja ebaharilik väljaku seisukord takistab mängu, siis on võimalik võtta trahvita vabastus. Selleks tuleb leida lähim täieliku vabastuse koht, kukutada pall sellest lähtekohast ühe kepipikkuse raadiusega vabastuse alasse (pall peab peatuma vabastuse alas), mis peab asuma edenemisalal ja ei asu lähtekohast lipuaugule lähemal. Vabastust võttes peab mängija võtma ebaharilikust väljaku seisukorrast täieliku vabastuse.

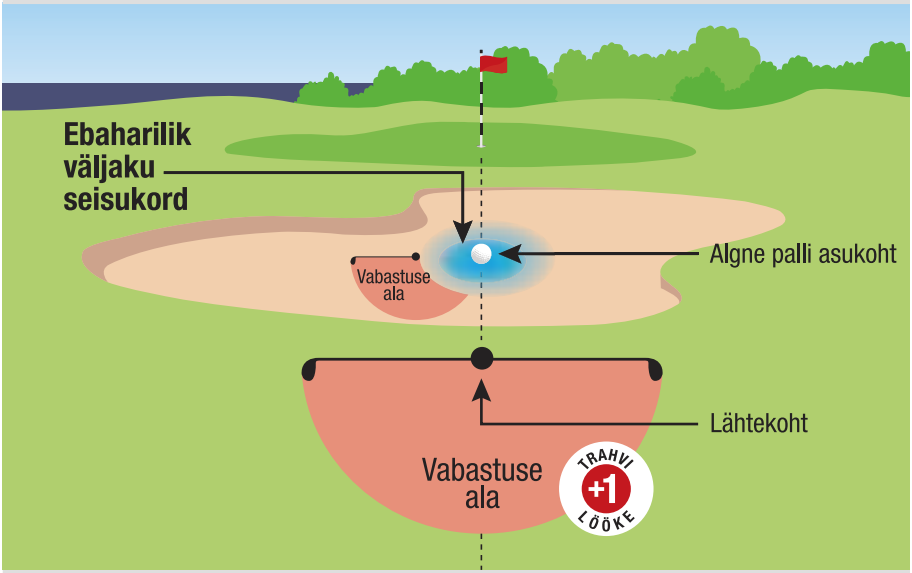
16.1c Vabastus, kui pall on bunkris

Kui mängija pall on *bunkris* ja *väljakul* asuv *ebaharilik väljaku seisukord* takistab tema mängu, siis mängija võib vabastuse võtta kas trahvita (1) alusel või trahviga (2) alusel:

(1) **Trahvita vabastus: Bunkrist mängimine.** Mängija võib reegli 16.1b alusel trahvita vabastuse võtta **järgmistel tingimustel:**

- *Täieliku vabastuse lähim koht ja vabastuse ala* peavad olema samas *bunkris*.
- Kui sellist *täieliku vabastuse lähimat kohta bunkris* ei leidu, võib mängija endiselt jätkata selle vabastuse võtmist kasutades lähtepunktina *maksimaalset vabastuse kohta*.

JOONIS 16.1c: BUNKRIS EBAHARILIKUST VÄLJAKU SEISUKORRAST VABASTUSE VÕTMINE



Joonisel on kujutatud paremakäelise mängija ebaharilikust väljaku seisukorrast vabastuse võtmise võimalusi, kui ebaharilik väljaku seisukord on bunkris. Reegli 16.1b alusel võib trahvita vabastuse võtta bunkrisse või ühe trahvilöögiga vabastuse bunkrist välja. Bunkrist välja vabastuse võtmiseks tuleb lipuaugust algaval ja palli algset asukohta bunkris läbival kujuteldaval sirgjoonel tagasi minna nii kaugele, kui soovi on, valida sellel joonel lähtekoht ja kukutada pall sellest lähtekohast ühe kepipikkuse raadiusega vabastuse alasse, mis võib asuda mistahes väljaku alal. Valitud lähtekoha peaks mängija märgistama (näiteks tiiga).

(2) **Trahviga vabastus: Väljastpoolt bunkrit mängimine (lipu-joonel-tagasi vabastus).** Mängija võib *kukutada* algse või teise palli (vaata reegel 14.3) *vabastuse alasse*, mis asub algse palli asukohast *lipuaugu* suunal sirgjoones tagasi kulgeval kujuteldaval joonel , lisades endale **ühe trahvilöögi:**

- Lähtekoht: Mängija poolt valitud koht *väljakul*, mis asub sellel joonel ja on *lipuaugust* kaugemal, kui palli algne koht (joonel tagasimineku kaugus ei ole piiratud):

  » Lähtekoha valimisel peaks mängija koha mingi objektiga ära märkima (näiteks *tii*).

» Kui mängija *kukutab* palli seda kohta valimata, siis loetakse lähtekohaks kohta joonel, mis asub *lipuaugust* sama kaugel kui koht, kus pall *kukutamisel* esimest korda maapinda puudutas.

- Vabastuse ala suurus lähtekohast mõõdetuna: Üks *kepipikkus*, **aga** selliste piirangutega:
- Vabastuse ala asukoha piirangud:
  - » Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal ja
  - » Võib asuda mistahes *väljaku alal*, **kuid**
  - » Kui lähtekohast ühe *kepipikkuse* raadiuses on mitu *väljaku ala*, siis peab pall peatuma *vabastuse ala* sees *sellel väljaku alal,* kus pall *kukutamisel* esimest korda maapinda puudutas.

16.1d Vabastus, kui pall on puttamisgriinil

Kui mängija pall on *puttamisgriinil* ja *väljakul* asuv *ebaharilik väljaku seisukord* takistab tema mängu, siis mängija võib trahvita vabastuse võtmiseks algse või teise palli asetada *täieliku vabastuse lähimasse kohta* kasutades reeglites 14.2b(2) ja 14.2e kirjeldatud palli *tagasi asetamise* toiminguid.

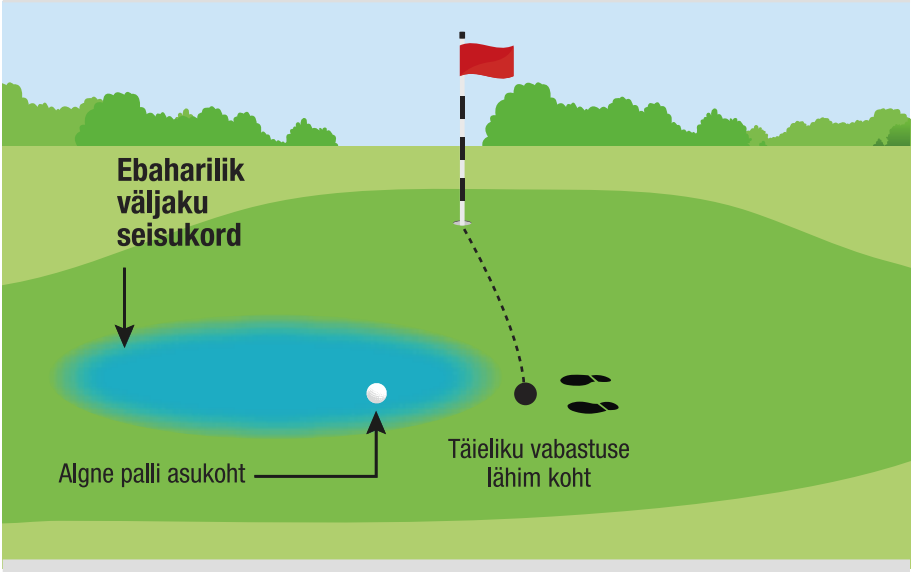
- *Täieliku vabastuse lähim koht* peab olema kas *puttamisgriinil* või *edenemisalal*.
- Kui sellist *täieliku vabastuse lähimat kohta* ei leidu, võib mängija endiselt jätkata trahvita vabastuse võtmist, kasutades lähtepunktina *maksimaalset vabastuse kohta*, mis peab asuma kas *puttamisgriinil* või *edenemisalal*.

16.1e Vabastus, kui pall on kadunud ebahariliku väljaku seisukorra sisse või peale

Kui mängija palli ei leitud ning on *teada või põhimõtteliselt kindel*, et pall peatus *väljakul ebahariliku väljaku seisukorra* sees või peal, võib mängija kasutada *trahv ja korduslöök* vabastuse asemel järgmist vabastust:

- Mängija võib võtta reeglite 16.1b, c või d alusel trahvita vabastuse, kasutades *täieliku vabastuse lähima koha* määramisel palli asukohana hinnangulist kohta *väljakul*, kust pall viimati *ebahariliku väljaku seisukorra* serva ületas.
- Hetkest, mil mängija paneb sel moel vabastust võttes teise palli algse palli asemel *mängu*:
  - » Algne pall ei ole enam *mängus* ja selle mängimine on keelatud.
  - » See kehtib ka siis, kui algne pall leitakse enne 3-minutilise otsimisaja möödumist *väljakult* (vaata reegel 6.3b).

JOONIS 16.1d: PUTTAMISGRIINIL EBAHARILIKUST VÄLJAKU SEISUKORRAST VABASTUSE VÕTMINE



Joonisel on kujutatud vasakukäelise mängija ebaharilikust väljaku seisukorrast vabastuse võtmise võimalusi, kui ebaharilik väljaku seisukord on puttamisgriinil. Trahvita vabastuse võtmiseks tuleb pall asetada lähimasse täieliku vabastuse kohta. Täieliku vabastuse koht peab olemas kas puttamisgriinil või edenemisalal. Kui sellist kohta ei eksisteeri, võib mängija võtta vabastuse maksimaalsesse vabastuse kohta, mis peab olema kas puttamisgriinil või edenemisalal.

Aga kui pole *teada või põhimõtteliselt kindel*, et pall peatus *väljakul ebahariliku väljaku seisukorra* sees või peal ja pall on *kadunud*, peab mängija võtma reegli 18.2 alusel *trahv ja korduslöök* vabastuse.

16.1f Kohustuslik vabastus, kui mängu takistab ebahariliku väljaku seisukorra sees asuv mängukeelu ala.

Järgnevatel juhtudel on keelatud palli mängida nii, nagu see asub:

(1) Kui pall on mängukeelu alas. Kui mängija pall on *mängukeelu alas* ja see ala asub e*bahariliku väljaku seisukorra* sees või peal väljaspool *trahviala*:

- Mängukeelu ala on edenemisalal. Mängija peab reegli 16.1b alusel võtma trahvita vabastuse.

- Mängukeelu ala on bunkris. Mängija peab reeglite 16.1c(1) või (2) alusel võtma kas trahvita või trahviga vabastuse.
- Mängukeelu ala on puttamisgriinil. Mängija peab reegli 16.1d alusel võtma trahvita vabastuse.

(2) **Kui mängukeelu ala takistab trahvialast väljaspool asuva palli mängimiseks vajalikku löögiasendit või svingi.** Kui mängija pall asub väljaspool *mängukeelu ala* ja on *edenemisalal*, *bunkris* või *puttamisgriinil* ning *mängukeelu ala* (hoolimata, kas see asub *ebaharilikus väljaku seisukorras* või *trahvialas*) takistab kas mängija planeeritavat *löögiasendit* või planeeritavat svingi, peab mängija:

- *Võtma vabastuse,* kui see on reeglite 16.1b, c või d alusel lubatud (olenevalt kas pall asub *edenemisalal, bunkris või puttamisgriinil), või*
- Võtma reegli 19 alusel mittemängitava palli vabastuse.

Vaata reegel 17.1e, kui *mängukeelu ala* takistab *trahvialas* asuva palli mängimist.

Karistus reegli 16.1 rikkumise ja *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

16.2 Ohtliku looma olukord

16.2a Millal on vabastus lubatud

„Ohtliku *looma* olukord“ eksisteerib siis, kui palli lähedal on mõni ohtlik *loom* (näiteks mürkmaod, mesilased, alligaatorid, tulisipelgad või karud) ning *loom* võib põhjustada mängijale tõsiseid vigastusi, kui mängijal tuleks palli mängida sealt, kus see asub.

Mängija võib reegli 16.2b alusel võtta ohtliku *looma* olukorrast vabastuse hoolimata sellest, kus kohas *väljakul* tema pall asub, **kuid** vabastust ei saa:

- Kui palli mängimine selliselt nagu see asub on ilmselgelt ebamõistlik, sest miski muu, peale ohtliku *looma*, muudab *löögi* ebapraktiliseks (näiteks *löögi* sooritamine pole võimalik, sest pall asub põõsas), või
- Kui mängu takistus eksisteerib vaid seetõttu, et mängija valis sellise kepi, *löögiasendi*, svingi või mängusuuna, mis on antud tingimustes selgelt ebamõistlik.

16.2b Vabastus ohtliku looma olukorrast

Kui mängu takistab ohtliku *looma* olukord:

(1) **Kui pall asub mujal kui trahvialas.** Mängija võib võtta vabastuse reeglite 16.1b, c või d alusel (olenevalt, kas pall asub *edenemisalal*, *bunkris* või *puttamisgriinil*).

(2) **Kui pall asub trahvialas.** Mängija võib võtta trahvita või trahviga vabastuse:

- Trahvita vabastus: Trahvialast mängimine. Mängija võib reegli 16.1b alusel võtta trahvita vabastuse, **kuid** *täieliku vabastuse lähim koht* ja *vabastuse ala* peavad olema samas *trahvialas*.
- Trahviga vabastus: Väljastpoolt trahviala mängimine.
  - » Mängija võib reegli 17.1d alusel võtta trahviga vabastuse.
  - » Kui *trahvialast* väljaspool trahviga vabastuse võtmise kohas takistab ohtliku *looma* olukord endiselt mängu, siis võib mängija jätkata punkt (1) alusel trahvita vabastuse võtmist.

Selle reegli selguse mõttes tähendab *täieliku vabastuse lähim koht* lähimat kohta (mitte *lipuaugule* lähemal), kus ohtliku *looma* olukorda enam ei eksisteeri.

Karistus reegli 16.2 rikkumise ja *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

16.3 Kaevunud pall

16.3a Millal on vabastus lubatud

(1) **Pall peab olema kaevunud edenemisalal.** Reegli 16.3b alusel on vabastus lubatud ainult siis, kui mängija pall on *edenemisalal kaevunud*.

- Vabastust selle reegli alusel ei saa, kui pall on *kaevunud mujal*.
- **Aga** kui pall on *kaevunud puttamisgriinil*, võib mängija palli asukoha *märgistada*, palli üles tõsta ja puhastada, maandumisest tekkinud kahjustuse parandada ning palli algsesse kohta *tagasi asetada* (vaata reegel 13.1c(2)).

Erandid – Millal edenemisalal kaevunud pallist vabastust ei saa: Reegli 16.3b alusel vabastust ei saa:

- Kui pall on *kaevunud* liivas *edenemisalas*, mis pole pöetud feeri kõrguseks või madalamaks, või
- Kui miski muu peale *kaevunud* palli takistab mängu ja muudab *löögi* ebapraktiliseks (näiteks *löögi* sooritamine pole võimalik, sest pall asub põõsas).

(2) **Kaevunud palli kindlakstegemine.** Mängija pall on *kaevunud* vaid siis, kui:

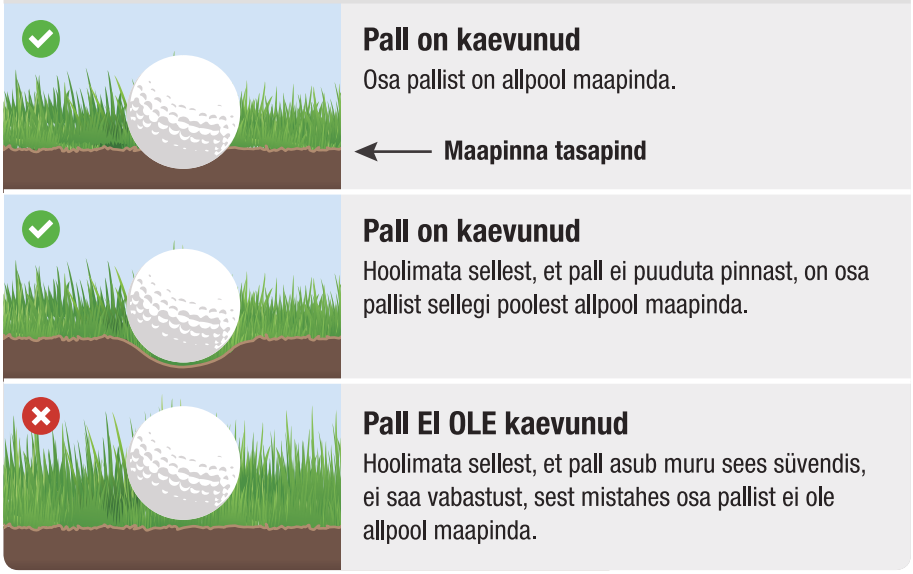
- Pall on mängija eelmise *löögi* tagajärjel tekkinud iseenda maandumisjäljes ja
- Osa pallist on allpool maapinda.

Kui mängija ei suuda kindlaks teha, kas pall on enda või mõne teise palli maandumisjäljes, võib mängija lugeda palli enda maandumisjäljes *kaevunuks*, kui seda saab olemasoleva informatsiooni põhjal mõistlikult järeldada.

Pall ei ole *kaevunud* kui see asub allpool maapinda mingil muul põhjusel, kui mängija eelmine *löök*, nagu näiteks:

- Pall on maa sisse surutud, sest keegi astus sellele peale, Pall löödi otse maa sisse ilma, et see oleks õhku tõusnud, või
- Pall *kukutati* mõne reegli alusel vabastust võttes.

JOONIS 16.3a: MILLAL ON PALL KAEVUNUD



16.3b Vabastus kaevunud pallist

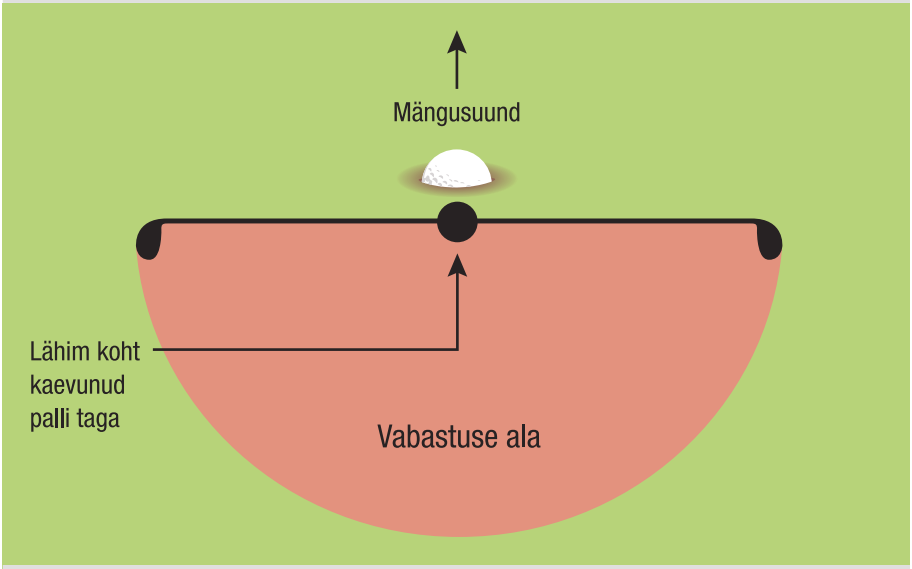
Kui mängija pall on *edenemisalal kaevunud* ja reegli 16.3a alusel on lubatud sellest vabastust võtta, siis võib mängija trahvita vabastuse võtmiseks *kukutada* algse või teise palli järgmisesse *vabastuse alasse* (vaata reegel 14.3):

- Lähtekoht: Koht vahetult *kaevunud* palli taga.
- Vabastuse ala suurus lähtekohast: Üks *kepipikkus*, **aga** selliste piirangutega:
- Vabastuse ala asukoha piirangud:
  - » Peab asuma *edenemisalal*
  - » Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal.

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis F-2 (*Komitee* võib kasutusele võtta kohaliku reegli, mis lubab *kaevunud* pallist vabastust võtta vaid feeri kõrguseks või madalamaks pügatud alal).

Karistus reegli 16.3 rikkumise ja *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

JOONIS 16.3b: TRAHVITA VABASTUS KAEVUNUD PALLIST



Kui pall on edenemisalal kaevunud, võib sellest olukorrast võtta trahvita vabastuse. Vabastuse võtmise lähtekohaks on punkt vahetult kaevunud palli taga ja pall tuleb kukutada sellest kohast ühe kepipikkuse raadiusega vabastuse alasse, mis asub edenemisalal ja ei ole lähtekohast lipuaugule lähemal.

16.4 Palli üles tõstmine veendumaks, kas see asub vabastuse võtmist lubavas tingimuses

Kui mängijal on alust arvata, et tema pall asub reeglite 15.2, 16.1 või 16.3 alusel vabastuse võtmist lubavas tingimuses, kuid ei suuda seda palli üles tõstmata kindlaks teha, siis:

- Mängija võib palli üles tõsta veendumaks, kas vabastuse võtmine on lubatud, **kuid**:
- Palli asukoht tuleb esmalt *märgistada* ja ülestõstetud palli ei tohi puhastada (**välja arvatud** *puttamisgriinil*) (vaata reegel 14.1).

Kui mängija tõstab oma palli üles taolist mõistlikku alust omamata (**välja arvatud** *puttamisgriinil*, kus mängija võib palli reegli 13.1b alusel üles tõsta), saab ta **ühe trahvilöögi.**

Kui vabastuse võtmine on lubatud ja mängija ka vabastuse võtab, siis palli asukoha *märgistamata* jätmise või palli puhastamise eest karistust ei järgne.

Kui vabastuse võtmine ei ole lubatud või mängija otsustab vabastust mitte võtta:

Kui mängija jättis palli asukoha *märgistamata* või puhastas palli, kui see polnud lubatud, saab mängija **ühe trahvilöögi** ja

- Pall tuleb algsesse kohta *tagasi asetada* (vaata reegel 14.2).

Karistus reegli 16.4 rikkumise ja valesti *asendatud* palli mängimise või palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 6.3b või 14.7a alusel.

Kui ühe teoga või seotud tegudega pannakse toime mitu rikkumist, siis vaata reeglit 1.3c(4).

151

VII

Trahviga vabastus

REEGLID 17-19

Xxx Trahvialad Xxx

Eesmärk

Reegel 17 on trahvialade erireegel. Trahvialad on komitee poolt määratletud veekogud või muud alad kuhu pall tihtipeale ära kaob või muul moel mängimise võimatuks muudab. Mängijad võivad palli väljastpoolt trahviala mängimiseks kasutada trahvialale eriomast ühe trahvigalöögiga vabastuse võtmise võimalust.

17.1 Valikud, kui pall on trahviala sees

Trahvialasid määratletakse kas punaste või kollastena. See mõjutab mängija vabastuse võtmise valikuid (vaata reegel 17.1d).

Mängija võib seista *trahviala* sees ja mängida *trahvialast* väljas asuvat palli. See kehtib ka siis, kui *trahvialast* võetakse vabastust.

17.1a Millal on pall trahviala sees

Pall on *trahvialas*, kui mistahes osa pallist:
Xxx

- Asub või puudutab maapinda või midagi muud *trahviala* servast seespool (näiteks mõnd looduslikku või tehislikku objekti), või
- Asub *trahviala* serva või mistahes *trahviala* osa kohal.

Kui osa pallist on nii *trahvialas*, kui ka muul *väljaku alal*, siis vaata reegel 2.2c.

17.1b Mängija võib trahviala seest palli mängida nii nagu see asub või võtta trahviga vabastuse

Mängija võib kas:

- Mängida palli trahvita nii, nagu see asub vastavalt samadele reeglitele, mis rakenduvad siis, kui pall on *edenemisalal* (mis tähendab, et erireegleid, kuidas palli *trahvialast* mängida ei ole), või
- Võtta vastavalt reeglitele 17.1d või 17.2 trahviga vabastus väljaspoole *trahviala* ja mängida palli sealt.

Erand – Vabastuse peab võtma trahviala sees paiknevast mängukeelu alast (vaata reegel 17.1e).

17.1c Vabastus trahviala sees kadunud pallile

Kui mängija palli ei leitud ning on teada või *põhimõtteliselt kindel*, et pall peatus *trahviala* sees, siis:

- Mängija võib võtta reeglite 17.1d või 17.2 alusel trahviga vabastuse.
- Hetkest, mil mängija paneb sel moel vabastust võttes teise palli algse palli asemel *mängu*:
  - » Algne pall ei ole enam *mängus* ja selle mängimine on keelatud.
  - » See kehtib ka siis, kui algne pall leitakse enne 3-minutilise otsimisaja möödumist *väljakult* (vaata reegel 6.3b).

Aga kui pole *teada või põhimõtteliselt kindel*, et pall peatus *trahviala* sees ja pall on *kadunud*, peab mängija võtma reegli 18.2 alusel trahv ja *korduslöök* vabastuse.

17.1d Vabastus trahvialas olevale pallile

Kui mängija pall on *trahvialas*, (sh ka siis kui palli ei leitud, aga on t*eada või põhimõtteliselt kindel*, et pall on *trahvialas*), on mängijal järgmised **ühe trahvilöögiga** vabastuse võtmise valikud:

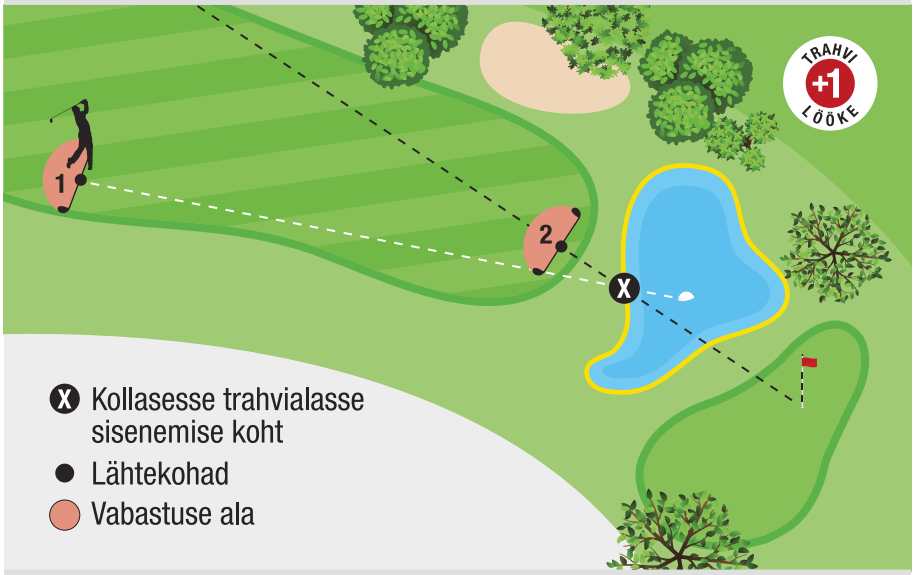
(1) Trahv ja korduslöök vabastus. Mängija võib mängida algse või teise palli eelmise *löögi* asukohast (vaata reegel 14.6).

(2) Lipu-joonel-tagasi vabastus. Mängija võib *kukutada* algse või teise palli (vaata reegel 14.3) *vabastuse alasse*, mis asub algse palli *trahviala* serva hinnangulisest ületamise kohast *lipuaugu* suunal sirgjoones tagasi kulgeval kujuteldaval joonel:

- Lähtekoht: Mängija poolt valitud koht *väljakul*, mis asub sellel joonel ja on *lipuaugust* kaugemal, kui palli algne koht (joonel tagasimineku kaugus ei ole piiratud):
  - » Lähtekoha valimisel peaks mängija koha mingi objektiga ära märkima (näiteks *tii*).
  - » Kui mängija *kukutab* palli seda kohta valimata, siis loetakse lähtekohaks punkti joonel, mis asub *lipuaugust* sama kaugel, kui koht, kus pall *kukutamisel* esimest korda maapinda puudutas.
- Vabastuse ala suurus lähtekohast mõõdetuna: Üks *kepipikkus*, **aga** selliste piirangutega:

- Vabastuse ala asukoha piirangud:
  - » Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal ja
  - » Võib asuda mistahes *väljaku alal*, välja arvatud samas *trahvialas*, **kuid**
  - » Kui lähtekohast ühe *kepipikkuse* raadiuses on mitu *väljaku ala*, siis peab pall peatuma *vabastuse ala* sees sellel *väljaku alal*, kus pall *kukutamisel*

JOONIS #1 17.1d: VABASTUS KOLLASEST TRAHVIALAST

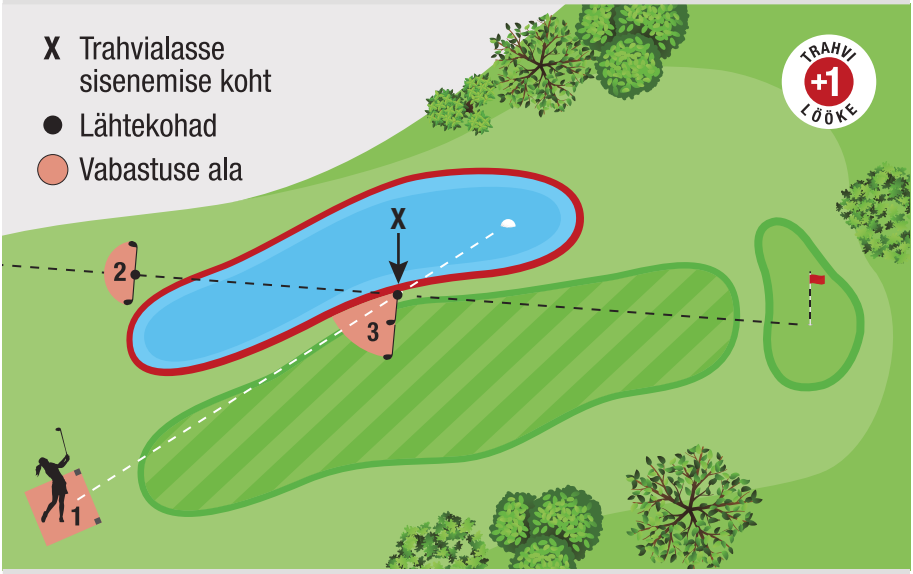


Kui on teada või põhimõtteliselt kindel, et pall on kollase trahviala sees ja mängija soovib võtta vabastuse, siis mängijal on **kaks valikut**, millega kaasneb üks trahvilöök:

(1) Mängija võib võtta trahv-ja-korduslöök vabastuse ja mängida algse palli või uue palli eelmise löögikoha vabastuse alast (vaata reegel 14.6 ja joonis 14.6).

(2) Mängija võib võta lipu-joonel-tagasi vabastuse ja kukutada algse palli või uue palli vabastuse alasse, mis asub punktist X (palli viimane trahvialasse sisenemise koht) lipuaugu suunal sirgjoones tagasi kulgeval kujuteldaval joonel. Lähtekoht on mängija poolt valitud koht väljakul, mis asub sellel joonel ja on lipuaugust kaugemal, kui palli algne asukoht (joonel tagasimineku kaugus ei ole piiratud). Vabastuse ala suurus on lähtekohast üks kepipikkus ja võib asuda mistahes väljaku alal (välja arvatud sama trahviala) ning see ei tohi olla lipuaugule lähemal, kui lähtekoht. Valitud lähtekoha peaks mängija märgistama (näiteks tiiga).

JOONIS #2 17.1d: VABASTUS PUNASEST TRAHVIALAST



Kui on teada või põhimõtteliselt kindel, et pall on punase trahviala sees ja mängija soovib võtta vabastuse, siis mängijal on **kolm valikut**, millega kaasneb üks trahvilöök:

(1) Mängija võib võtta trahv-ja-korduslöök vabastuse (joonis #1 17.1d asukoht (1)).

(2) Mängija võib võtta lipu-joonel-tagasi vabastuse (joonis #1 17.1d asukoht (2))

(3) Mängija võib võtta külgvabastuse (ainult punane trahviala). Külgvabastuse võtmise lähtekoht on punkt X, mis on algse palli hinnanguline punase trahviala serva viimati ületamise koht. Vabastuse ala on lähtekohast kahe kepipikkuse raadiusega ala, mis ei ole lähtekohast lipuaugule lähemal ja võib asuda mistahes väljaku alal (välja arvatud sama trahviala).

(3) **Külgvabastus (ainult punase trahviala puhul).** Kui pall ületas viimasena punase *trahviala* serva, siis võib mängija algse või teise palli *kukutada* külgmisesse *vabastuse alasse* (vaata reegel 14.3):

- Lähtekoht: Hinnanguline koht, kust algne pall viimati punase *trahviala* serva ületas.

- Vabastuse ala suurus lähtekohast mõõdetuna: Kaks *kepipikkust*, **aga** selliste piirangutega:
- Vabastuse ala asukoha piirangud:
  - » Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal ja
  - » Võib asuda mistahes *väljaku alal*, välja arvatud samas *trahvialas*, **kuid**
  - » Kui lähtekohast kahe *kepipikkuse* raadiuses on mitu *väljaku ala*, siis peab pall peatuma *vabastuse ala* sees sellel *väljaku alal*, kus pall *kukutamisel* esimest korda maapinda puudutas.

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis B-2 (*Komitee* võib kasutusele võtta kohaliku reegli, mis lubab mängijal võtta külgvabastuse punase *trahviala* vastaskaldalt sellisest kohast, mis jääb *lipuaugust* sama kaugele, kui palli sisenemiskoht).

17.1e Kohustuslik vabastus, kui trahviala sees asuv mängukeelu ala takistab mängu.

Järgnevatel juhtudel on mängijal keelatud palli mängida nii, nagu see asub:

(1) **Kui pall on trahviala sees asuvas mängukeelu alas.** Mängija peab võtma reegli 17.1d või 17.2 alusel trahviga vabastuse.

(2) **Kui väljakul asuv mängukeelu ala takistab trahvialas asuva palli mängimiseks vajalikku löögiasendit või svingi.** Kui mängija pall on *trahvialas*, kuid väljaspool *mängukeelu ala* ning *mängukeelu ala* (hoolimata sellest, kas see asub *ebaharilikus väljaku seisukorras* või *trahvialas*) takistab mängija planeeritavat *löögiasendit* või planeeritavat svingi, peab mängija:

- Võtma reegli 17.1d või 17.2 alusel trahviga vabastuse *trahvialast* välja, või
- Võtma trahvita vabastuse, *kukutades* algse või teise palli trahviala sisse järgmisesse *vabastuse alasse* (kui see eksisteerib) (vaata reegel 14.3):
  - » **Lähtekoht:** *Mängukeelu alast täieliku vabastuse lähim koht.*
  - » **Vabastuse ala suurus lähtekohast:** Üks *kepipikkus*, **aga** selliste piirangutega:
  - » **Vabastuse ala asukoha piirangud:**
    - **Peab asuma samas trahvialas**
    - **Ei tohi olla lähtekohast lipuaugule lähemal.**

Aga punkt (2) alusel trahvita vabastust mängu takistavast *mängukeelu alast* ei saa:

- Kui palli mängimine selliselt nagu see asub on ilmselgelt ebamõistlik, sest miski muu peale *mängukeelu ala* muudab *löögi* ebapraktiliseks (näiteks *löögi* sooritamine pole võimalik, sest pall asub põõsas), või
- Kui mängu takistus eksisteerib vaid seetõttu, et mängija valis sellise kepi, *löögiasendi*, svingi või mängusuuna, mis on antud tingimustes selgelt ebamõistlik.

Vaata reegel 16.1f, kui *mängukeelu ala* takistab väljaspool *trahviala* asuva palli mängimist.

Karistus reegli 17.1 rikkumise ja *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

17.2 Valikud pärast palli trahvialast mängimist

17.2a Kui trahvialast mängitud pall peatub samas või teises trahvialas

Kui *trahvivalast* mängitud pall peatub samas või teises *trahvialas*, võib mängija mängida oma palli nii nagu see asub (vaata reegel 17.1b).

Või võtta **ühe trahvilöögiga** vabastuse järgmiste valikute alusel:

(1) Tavalised vabastuse valikud. Mängija võib võtta reegli 17.1d(1) alusel *trahv ja korduslöök* vabastuse, reegli 17.1d(2) alusel lipu-joonel-tagasi vabastuse või punase *trahviala* korral reegli 17.1d(3) alusel külgvabastuse.

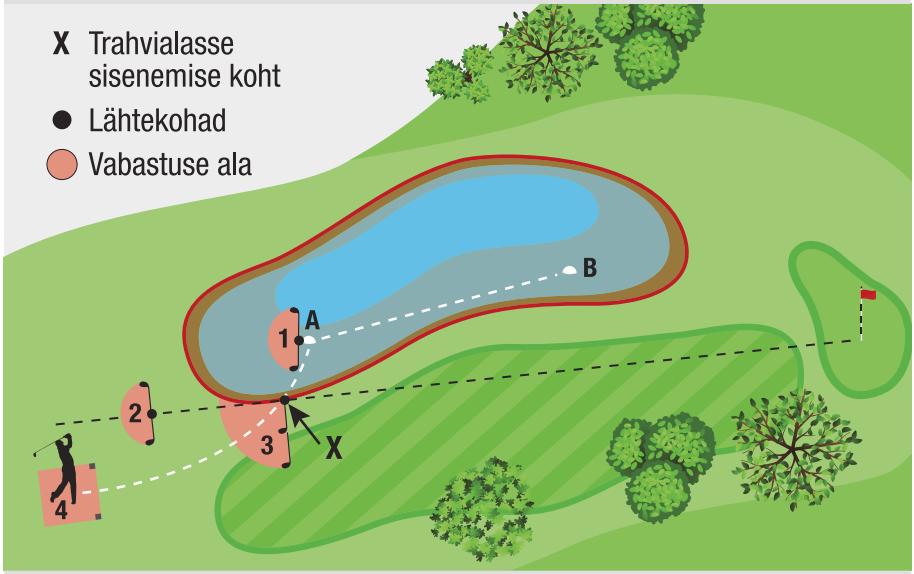
Reeglite 17.1d(2) või (3) alusel vabastust võttes määratakse *vabastuse ala* hinnangulisest kohast, kust algne pall viimati selle *trahviala* serva ületas, milles pall hetkel asub.

Kui mängija võtab *trahv* ja *korduslöök* vabastuse ja *kukutab* palli *trahvialasse* (vaata reegel 14.6) ning seejärel otsustab *kukutatud* palli selle asukohast mitte mängida, siis:

- Mängija võib jätkata väljaspoole *trahviala* vabastuse võtmist reeglite 17.1d(2) või (3) (punase *trahviala* korral) või reegli 17.2a(2) alusel.
- Kui mängija sedasi teeb, saab ta **ühe trahvilöögi** lisaks, saades kokku **kaks trahvilööki**: üks trahvilöök *trahv ja korduslöök* vabastuse eest ja teine *trahvialast* väljapoole vabastuse eest.

(2) Täiendav vabastuse võtmise valik: Palli mängimine viimati väljastpoolt trahviala tehtud löögi asukohast. Selle asemel, et kasutada üht punktis (1) kirjeldatud tavalistest vabastuse valikutest, võib mängija valida ka võimaluse

JOONIS #1 17.2a: TRAHVIALAST MÄNGITUD PALL PEATUB SAMAS TRAHVIALAS



Mängija lööb tiialalt palli punkti A. Mängija lööb punktist A palli punkti B. Kui mängija otsustab seejärel võtta vabastuse, on tal ühe trahvilöögiga **neli valikut**.

Mängija võib:

(1) Võtta trahv-ja-korduslöök vabastuse ja mängida algse palli või uue palli eelmise löögikoha (punkt A) vabastuse alast (vaata reegel 14.6 ja joonis 14.6) sooritades oma neljandat lööki.

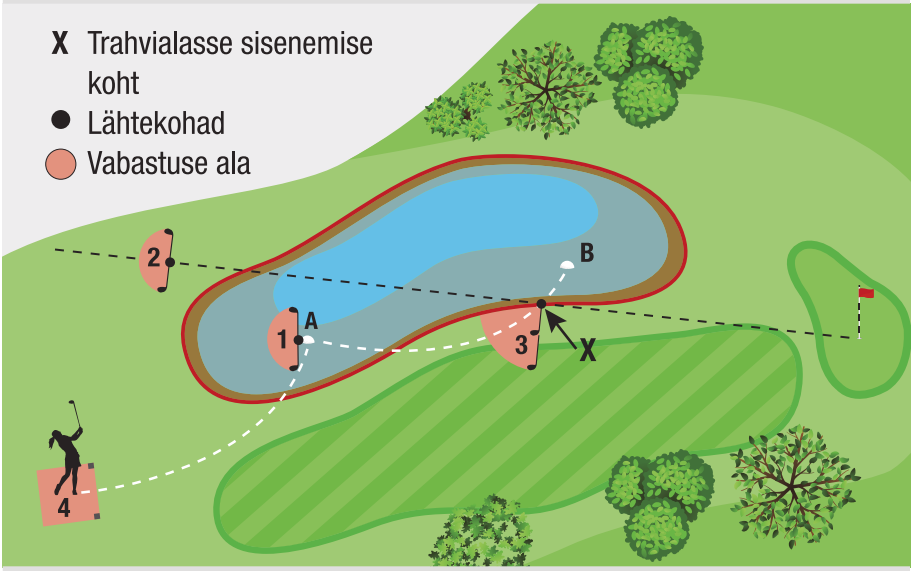
(2) Võtta lipu-joonel-tagasi vabastuse ja kukutada algse palli või uue palli vabastuse alasse, mis asub punktist X lipuaugu suunal sirgjoones tagasi kulgeval kujuteldaval joonel sooritades oma neljandat lööki.

(3) Võtta külgvabastuse (ainult punane trahviala). Külgvabastuse võtmise lähtekoht on punkt X ning algne pall või uus pall tuleb kukutada kahe kepipikkuse raadiusega vabastuse alasse (pall peab peatuma vabastuse alas) Mängija sooritab sealt oma neljandat lööki.

(4) Mängida algset palli või uut palli tiialast, sest sealt sooritati viimane löök väljaspoolt trahviala ja sooritades oma neljandat lööki.

Kui mängija valik oli (1) ning ta otsustas kukutatud palli mitte edasi mängida, siis võib mängija valida punktist X lipu-joonel-tagasi vabastuse, külgvabastuse või mängida uuesti tiialalt, kuid sellega lisandub veel üks trahvilöök (kokku kaks), mis tähendab, et mängija sooritab oma viiendat lööki.

JOONIS #2 17.2a: TRAHVIALAST MÄNGITUD PALL VÄLJUB TRAHVIALAST, KUID NAASEB SAMASSE TRAHVIALASSE



Mängija lööb tiialalt palli punkti A. Mängija lööb punktist A palli punkti B saades palli trahvialast välja, kuid pall naaseb trahvialasse punktis X. Kui mängija otsustab seejärel võtta vabastuse, on tal ühe trahvilöögiga **neli valikut.**

Mängija võib:

(1) Võtta trahv-ja-korduslöök vabastuse ja mängida algse palli või uue palli eelmise löögikoha (punkt A) vabastuse alast (vaata reegel 14.6 ja joonis 14.6) sooritades oma neljandat lööki.

(2) Võtta lipu-joonel-tagasi vabastuse ja kukutada algse palli või uue palli vabastuse alasse, mis asub punktist X lipuaugu suunal sirgjoones tagasi kulgeval kujuteldaval joonel sooritades oma neljandat lööki.

(3) Võtta külgvabastuse (ainult punane trahviala). Külgvabastuse võtmise lähtekoht on punkt X ning algne pall või uus pall tuleb kukutada kahe kepipikkuse raadiusega vabastuse alasse (pall peab peatuma vabastuse alas) Mängija sooritab sealt oma neljandat lööki.

(4) Mängida algset palli või uut palli tiialast, sest sealt sooritati viimane löök väljaspoolt trahviala ja sooritades oma neljandat lööki.

Kui mängija valik oli (1) ning ta otsustas kukutatud palli mitte edasi mängida, siis võib mängija valida punktist X lipu-joonel-tagasi vabastuse, külgvabastuse või mängida uuesti tiialalt, kuid sellega lisandub veel üks trahvilöök (kokku kaks), mis tähendab, et mängija sooritab oma viiendat lööki.

mängida algset või teist palli viimati väljastpoolt *trahviala* tehtud *löögi* asukohast (vaata reegel 14.6).

17.2b Kui trahvialast välja mängitud pall on kadunud, audis või mittemängitav

Aeg-ajalt tuleb mängijal *trahvialast* välja mängitud palli puhul võtta või ta on valinud *trahv ja korduslöök* vabastuse, sest algne pall on kas:

- *Audis* või *kadunud* väljapoole *trahviala* (vaata reegel 18.2), või
- Mittemängitav väljaspool *trahviala* (vaata reegel 19.2a).

Kui mängija võtab *trahv ja korduslöök* vabastuse ja *kukutab* palli *trahvialasse* (vaata reegel 14.6) ning seejärel otsustab *kukutatud* palli selle asukohast mitte mängida, siis:

- Mängija võib jätkata väljapoole *trahviala* vabastuse võtmist reeglite 17.1d(2) või (3) (punase *trahviala* korral) või reegli 17.2a(2) alusel.
- Kui mängija sedasi teeb, saab ta **ühe trahvilöögi** lisaks, saades kokku **kaks trahvilööki**: üks trahvilöök *trahv ja korduslöök* vabastuse eest ja teine *trahvialast* väljapoole vabastuse eest.

Mängija võib selle vabastuse võtta ka kohe *trahvialast* väljapoole, jättes palli *trahvialasse kukutamata*, **kuid** sellegipoolest saab mängija **kokku kaks trahvilööki.**

Karistus reegli 17.2 rikkumise ja *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

17.3 Teiste reeglite alusel trahvialas vabastust ei saa

Kui mängija pall on *trahvialas*, siis mängija ei saa vabastust:

- *Ebaharilikust väljaku seisukorrast* (reegel 16.1),
- *Kaevunud* pallist (reegel 16.3), või
- Mittemängitavast pallist (reegel 19).

Mängija ainus valik on võtta reegli 17 alusel trahviga vabastus.

Aga kui *trahvialas* takistab mängu ohtliku *looma* olukord, võib mängija võtta kas trahvita vabastuse *trahvialasse* või trahviga vabastuse väljapoole *trahviala* (vaata reegel 16.2b(2)).

REEGEL 18 Trahv ja korduslöök vabastus, kadunud või audis pall, varupall

Eesmärk

Reegel 18 räägib trahv ja korduslöök vabastuse võtmisest. Kui pall on kadunud väljapoole trahviala või peatub audis, siis tavapärane mängu kulgemine tiialast lipuauku katkeb. Mängija peab mängu tavapärase kulgemise taastama ja uuesti mängima eelmise löögi sooritamise kohast.

See reegel räägib samuti kuidas ja millal võib aja säästmiseks mängida varupalli, kui mängus pall võis minna auti või kaduda väljapoole trahviala.

18.1 Trahv ja korduslöök vabastus on lubatud igal ajal

Igal ajahetkel võib mängija võtta *trahv ja korduslöök v*abastuse, lisades endale **ühe trahvilöögi** ning mängides algset või teist palli uuesti eelmise *löögi* sooritamise kohast (vaata reegel 14.6).

Mängijal on alati *trahv ja korduslöök* vabastuse valik:

- Olenemata, kus kohas *väljakul* mängija pall asub ja
- Isegi siis, kui mõni reegel nõuab mängijalt vabastuse võtmist mingil kindlal moel või palli mingist kindlast kohast mängimist.

Hetkest, mil mängija paneb *trahv ja korduslöök* vabastust võttes teise palli algse palli asemel *mängu* (vaata reegel 14.4):

- Algne pall ei ole enam *mängus* ja selle mängimine on keelatud.
- See kehtib ka siis, kui algne pall leitakse enne 3-minutilise otsimisaja möödumist *väljakult* (vaata reegel 6.3b).

Kuid see ei rakendu pallile, mida mängiti eelmise *löögi* asukohast, kui mängija:

- Teatab, et ta mängib *varupalli* (vaata reegel 18.3b),
- Mängib *löögimängus* reeglite 14.7b või 20.1c alusel teist palli.

18.2 Kadunud või audis pall: peab võtma trahv ja korduslöök vabastuse

18.2a Kui pall on kadunud või audis

(1) **Millal on pall kadunud.** Pall on *kadunud*, kui seda pole kolme minuti jooksul leitud. Aega arvestatakse hetkest, kui mängija või tema *kädi* alustab palli otsimist.

Kui selle aja jooksul leitakse pall, aga pole kindel, kas pall kuulub mängijale, siis:

- Mängija peab liigselt viivitamata üritama palli tuvastada (vaata reegel 7.2) ja talle on lubatud selleks mõistlik aeg, isegi kui see läheb kolmeminutilisest otsimisajast üle.
- See hõlmab endas mõistlikku aega, mis kulub pallini jõudmiseks, kui mängija ei ole leitud palli läheduses.

Kui mängija selle mõistliku aja sees enda palli ei tuvasta, siis on pall *kadunud*.

(2) **Millal on pall audis**. Paigalseisev pall on *audis* siis, kui kogu pall on *väljaku* piiriservast väljas.

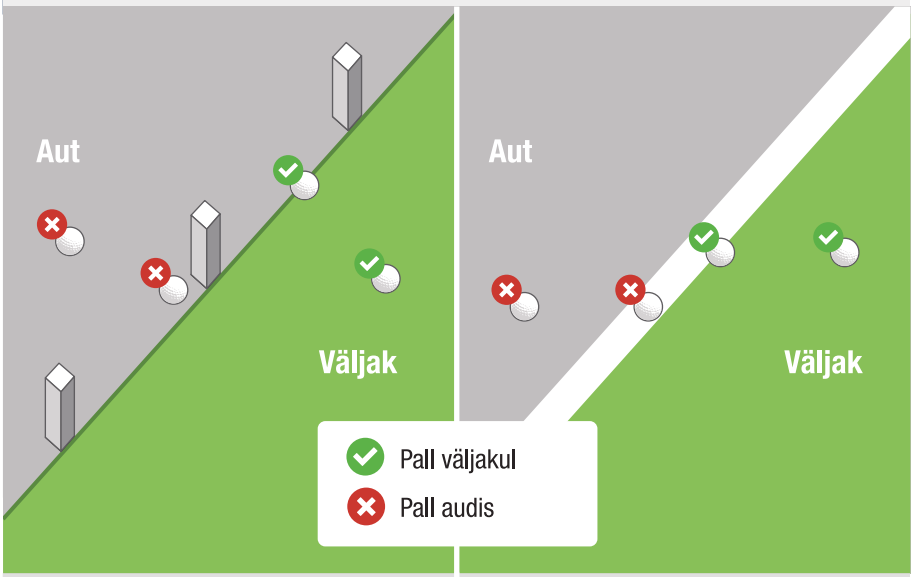
Pall on väljakul, kui mistahes osa pallist:

- Asub või puudutab piiriservast seespool maapinda või mistahes objekti (näiteks looduslikku või tehislikku), või
- On piiriserva või mistahes *väljaku* osa kohal.

Mängija võib *väljakul* asuva palli mängimiseks seista *audis*.

JOONIS 18.2a: MILLAL ON PALL AUDIS

Pall on audis vaid siis, kui kogu pall on väljaku piiriservast väljas.
Joonised illustreerivad, millal pall on väljakul ja millal pall on audis.



Piiriserva määratleb maapinnal vaiade väljakupoolsete külgede vahel kulgev joon ja vaiad ise on audis.

Piiriserva määratleb joone väljakupoolne serv ja joon ise on audis.

18.2b Mida teha, kui pall on kadunud või audis

Kui pall on kadunud või *audis*, peab mängija **ühe trahvilöögiga** võtma *trahv ja korduslöök* vabastuse ja mängima algset või teist palli eelmise *löögi* asukohast (vaata reegel 14.6).

Erand – Mängija võib mõne reegli alusel palli teise palliga asendada, kui on teada või põhimõtteliselt kindel, mis algse palliga juhtus: Mängija võib *trahv ja korduslöök* vabastuse asemel *asendada* algse palli mõne reegli alusel teise palliga, kui algset palli ei leitud ja on *teada või põhimõtteliselt kindel*, et pall:

- Peatus *väljakul* ja seda *liigutas välismõjutaja* (vaata reegel 9.6) või seda mängis *vale pallina* teine mängija (vaata reegel 6.3c(2)),
- Peatus *väljakul teisaldatava takistuse* peal või sees (vaata reegel 15.2b) või *ebahariliku väljaku seisukorra* peal või sees (vaata reegel 16.1e),

164

- On *trahvialas* (vaata reegel 17.1c), või
- Peatati või suunati tahtlikult suunast kõrvale teise isiku poolt (vaata reegel 11.2c).

Karistus reegli 18.2 rikkumise ja *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

18.3 Varupall

18.3a Millal on varupalli mängimine lubatud

Kui pall võib olla *kadunud* väljapoole *trahviala* või olla *audis*, siis aja säästmiseks võib mängija mängida teist palli *trahv ja korduslöök* vabastuse alusel *varupallina* (vaata reegel 14.6).

Pall, mis võib olla *kadunud*, tähendab:

- Algset palli ei ole leitud ja tuvastatud ja see pole veel *kadunud* ja
- Algne pall võib olla *kadunud trahvialasse*, kuid võib *väljakul* samal ajal olla *kadunud* ka mujale.

Aga kui mängija on teadlik, et ainus koht, kuhu pall võis *kaduda*, on *trahviala*, siis *varupalli* mängimine on keelatud ja pall, mida mängiti eelmise *löögi* kohast, on *trahv ja korduslöök* vabastuse alusel mängija *mängus* pall (vaata reegel 18.1).

Kui *varupall* ise võib olla *kadunud* väljapoole *trahviala* või olla *audis*, siis:

- Mängija võib mängida uue *varupalli*.
- See *varupall* omab samasugust seost esimese *varupalliga* nagu esimene *varupall* algse palliga.

18.3b Varupalli mängimisest teavitamine

Enne *löögi* sooritamist peab mängija *varupalli* mängimisest teisi teavitama:

- Ei piisa, kui mängija ütleb, et ta mängib teise palli või mängib uuesti.
- Mängija peab kasutama sõna „varu“ või „varupall“ või muul moel selgelt märku andma, et ta mängib palli reegli 18.3 alusel varupallina.

Kui mängija seda ei teavita (isegi kui ta kavatses palli *varupallina* mängida) ja sooritab eelmise *löögi* asukohast *löögi*, siis see pall on t*rahv ja korduslöök* vabastuse alusel mängija *mängus* pall (vaata reegel 18.1).

18.3c Varupalli mängimine kuni see muutub mängus palliks või see hüljatakse

(1) **Varupalli rohkem kui üks kord mängimine.** Mängija võib *varupalli* mängida ilma et see kaotaks oma staatust, kohani, mis on *lipuaugust* sama kaugel või kaugemal, kui esialgse palli arvatav asukoht.

See kehtib ka siis, kui *varupalli* mängitakse mitu korda.

Aga *varupall* kaotab oma staatuse, kui see muutub (2) alusel *mängus* palliks või see (3) alusel hüljatakse ja muutub seeläbi *valeks palliks*.

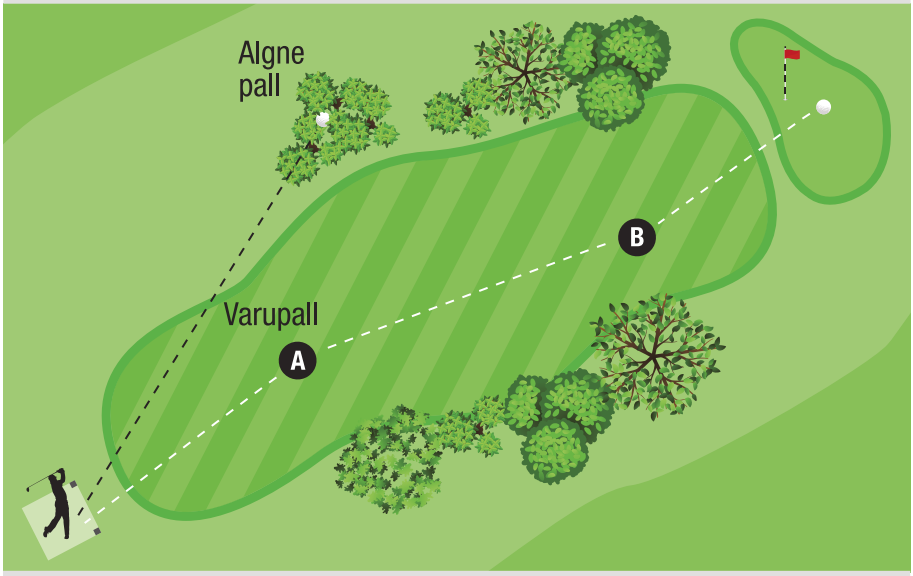
(2) **Millal muutub varupall mängus palliks**. Varupall muutub *trahv ja korduslöök* vabastuse alusel mängija *mängus* palliks:

- Kui algne pall on väljakul kadunud mujale kui trahviala või on audis. Algne pall ei ole enam *mängus* (isegi kui see leitakse väljakult pärast kolmeminutilist otsimisaega) ja on nüüd *vale pall* mida on keelatud mängida (vaata reegel 6.3c).
- Kui varupalli mängitakse kohast, mis on lipuaugule lähemal, kui esialgse palli arvatav asukoht. Algne pall ei ole enam *mängus* (isegi kui see leitakse *väljakult* pärast kolmeminutilist otsimisaega või see leitakse *lipuaugule* lähemalt kui oli selle arvatav asukoht) ja on nüüd *vale pall*, mida on keelatud mängida (vaata reegel 6.3c).

Kui mängija mängib *varupalli* samasse alasse, kus on algne pall ja ei suuda enam tuvastada, kumb pall on kumb:

- Kui *väljakult* leitakse ainult üks pall, siis seda palli loetakse *varupalliks*, mis on nüüd *mängus* pall.
- Kui *väljakult* leitakse mõlemad pallid, peab mängija otsustama, kumb on *varupall* ja see pall on *mängus*. Teine pall on *kadunud* ja seda on keelatud mängida.

JOONIS 18.3c: VARUPALLI MÄNGIMINE LIPUAUGULE LÄHEMALT, KUI ESIALGNE PALL HINNANGULISELT ASUB



Mängija algne pall võib olla kadunud põõsasse, mistõttu mängija teavitab, et lööb varupalli. Varupall peatub punktis A. Kuna punkt A on lipuaugust kaugemal, kui algse palli arvatav asukoht, võib mängija lüüa varupalli edasi ilma, et see kaotaks varupalli staatust. Mängija lööb varupalli punktist A punkti B. Kuna punkt B on lipuaugule lähemal, kui esialgse palli arvatav asukoht, siis hetkest, mil mängija mängib varupalli punktist B, muutub see mängus palliks ja on tiialalt trahv-ja-korduslöök alusel ühe karistuslöögiga mängu pandud.

Erand – Mängija võib mõne reegli alusel palli teise palliga asendada, kui on teada või põhimõtteliselt kindel, mis algse palliga juhtus: Mängijal on lisavõimalus asendada algne pall mõne reegli alusel teise palliga, kui algset palli ei leitud ja on *teada või põhimõtteliselt kindel*, et pall:

- Peatus *väljakul* ja seda *liigutas välismõjutaja* (vaata reegel 9.6),
- Peatus *väljakul teisaldatava takistuse* peal või sees (vaata reegel 15.2b) või *ebahariliku väljaku seisukorra* peal või sees (vaata reegel 16.1e),
- Peatati või suunati tahtlikult suunast kõrvale teise isiku poolt (vaata reegel 11.2c).

Kui mõni ülalmainitud reeglitest rakendub, siis võib mängija:

- Oma palli *asendada* teise palliga vastavalt sellele reeglile, või
- *Trahv ja korduslöök* vabastuse alusel kohelda oma *varupalli mängus* pallina.

(3) **Millal tuleb varupall hüljata.** Kui *varupall* ei ole veel muutunud *mängus* palliks, siis tuleb *varupall* hüljata järgmistel juhtudel:

- Kui algne pall leitakse väljastpoolt trahviala väljaku pealt enne kolmeminutilise otsimisaja lõppu. Mängija peab algset palli mängima nii nagu see asub.
- Kui algne pall leitakse trahvialast või on teada või põhimõtteliselt kindel, et pall on trahvialas. Mängija peab kas algset palli mängima nii nagu see asub, või reegli 17.1d alusel võtma trahviga vabastuse.

Mõlemal juhul:

- Mängijal on keelatud *varupalliga* sooritada *lööki*, kuna see on nüüd *vale pall* (vaata reegel 6.3c) ja
- Kõik *varupalliga* hülgamiseni tehtud eelnevad löögid (sisaldades *lööke* ja selle palli mängimisega saadud trahvilööke) ei lähe arvesse.

Karistus reegli 18.3 rikkumise ja *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

REEGEL 19 Mittemängitav pall

Eesmärk:

Reegel 19 räägib mittemängitava palli puhul mängija erinevatest vabastuse võtmise võimalusest. See lubab mängijal valida, millist võimalust ta kasutada soovib, et saada väljakul tavaliselt ühe trahvilöögiga välja mistahes keerulisest olukorrast (välja arvatud trahvialas).

19.1 Mängija võib otsustada võtta mittemängitava palli vabastuse igal pool väljakul välja arvatud trahviala

Mängija on ainus isik, kes võib kuulutada reegli 19.2 või 19.3 alusel oma palli mittemängitavaks.

Mittemängitava palli vabastus on lubatud *väljakul* igal pool, **välja arvatud** *trahvialas*.

Kui pall on mittemängitav *trahvialas*, siis mängijal on ainus võimalus võtta trahviga vabastus reegli 17 alusel.

19.2 Mittemängitava palli vabastuse võimalused edenemisalal või puttamisgriinil

Mängija võib võtta mittemängitava palli vabastuse, valides reeglis 19.2a, b või c toodud võimaluste vahel ning iga võimaluse kasutamisega kaasneb **üks trahvilöök.**

- Mängija võib võtta reegli 19.2a alusel *trahv ja korduslöök* vabastuse isegi siis, kui tema palli ei leitud või ei suudetud tuvastada.
- **Aga** selleks, et võtta reegel 19.2c alusel lipu-joonel-tagasi vabastust või reegli 19.2b alusel külgvabastust, peab mängija teadma algse palli asukohta.

19.2a Trahv ja korduslöök vabastus

Mängija võib mängida algset või teist palli eelmise *löögi* asukohast (vaata reegel 14.6).

19.2b Lipu-joonel-tagasi vabastus

Mängija võib *kukutada* algse või teise palli (vaata reegel 14.3) *vabastuse alasse*, mis asub algse palli asukohast *lipuaugu* suunas sirgjoones tagasi kulgeval kujuteldaval joonel:

169

- Lähtekoht: Mängija poolt valitud koht *väljakul*, mis asub sellel joonel ja on *lipuaugust* kaugemal, kui palli algne koht (joonel tagasimineku kaugus ei ole piiratud):
  - » Lähtekoha valimisel peaks mängija koha mingi objektiga ära märkima (näiteks *tii*).
  - » Kui mängija *kukutab* palli seda kohta valimata, siis loetakse lähtekohaks sellel kohta joonel, mis asub *lipuaugust* sama kaugel, kui koht, kus pall *kukutamisel* esimest korda maapinda puudutas.
- Vabastuse ala suurus lähtekohast mõõdetuna: Üks *kepipikkus*, **aga** selliste piirangutega:
- Vabastuse ala asukoha piirangud:
  - » Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal ja
  - » Võib asuda mistahes *väljaku alal*, **kuid**
  - » Kui lähtekohast ühe *kepipikkuse* raadiuses on mitu *väljaku ala*, siis peab pall peatuma *vabastuse ala* sees sellel *väljaku alal*, kus pall *kukutamisel* esimest korda maapinda puudutas.

Eesmärk:

Cit idellaborem nectionem vent faceripe molorepero magnatur, ut ma nihicati volorerio. Libusdant, volupta tiandi dolut veles eiciae eost odipsam autatem lit iunt que sitatqui de nimin lam ipsus eostdae. Es et eos doluptiis eos ea liquosa ne molorpor ilio issint ducitatis et, nonsera temque voluptatur?

19.2c Külgvabastus

Mängija võib algse või teise palli *kukutada* külgmisesse *vabastuse alasse* (vaata reegel 14.3):

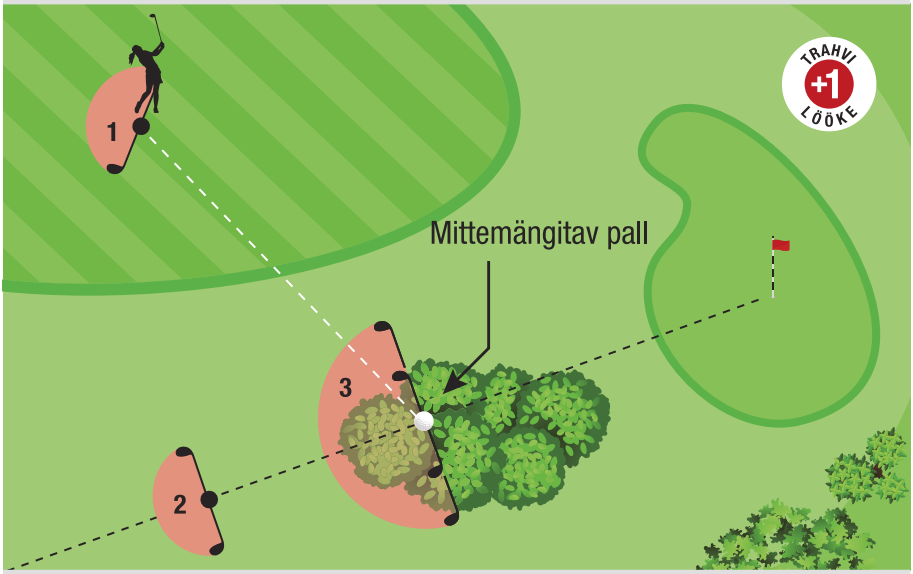
XXX

- Lähtekoht: Algse palli asukoht.
- Vabastuse ala suurus lähtekohast mõõdetuna: Kaks *kepipikkust*, **aga** selliste piirangutega:
- Vabastuse ala asukoha piirangud:
  - » Ei tohi olla lähtekohast *lipuaugule* lähemal ja
  - » Võib asuda mistahes *väljaku alal*, **kuid**
  - » Kui lähtekohast kahe *kepipikkuse* raadiuses on mitu *väljaku ala*, siis peab pall peatuma *vabastuse ala* sees sellel *väljaku alal*, kus *kukutatud* pall esimest korda maapinda puudutas.

Karistus reegli 19.2 rikkumise ja palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

170

JOONIS 19.2: EDENEMISALAL MITTEMÄNGITAVA PALLI VABASTUSE VALIKUD



Mängija otsustab, et tema pall on põõsas mittemängitav. Mängijal on ühe trahvilöögiga **kolm valikut.**

(1) Mängija võib võtta trahv-ja-korduslöök vabastuse ja mängida algse palli või uue palli eelmise löögikoha vabastuse alast (vaata reegel 14.6 ja joonis 14.6).

(2) Mängija võib võtta lipu-joonel-tagasi vabastuse ja kukutada algse palli või uue palli vabastuse alasse, mis asub esialgse palli asukohast lipuaugu suunal sirgjoones tagasi kulgeval kujuteldaval joonel. Lähtekoht on mängija poolt valitud koht väljakul, mis asub sellel joonel ja on lipuaugust kaugemal, kui palli algne asukoht (joonel tagasimineku kaugus ei ole piiratud). Vabastuse ala suurus on lähtekohast üks kepipikkus ja võib asuda mistahes väljaku alal ning see ei tohi olla lipuaugule lähemal, kui lähtekoht. Valitud lähtekoha peaks mängija märgistama (näiteks tiiga).

(3) Mängija võib võtta külgvabastuse. Külgvabastuse võtmise lähtekoht on algse palli asukoht ja vabastuse ala suurus on lähtekohast kahe kepipikkuse raadiusega ala, mis pole lipuaugule lähemal, kui lähtekoht ning võib asuda mistahes väljaku alal.

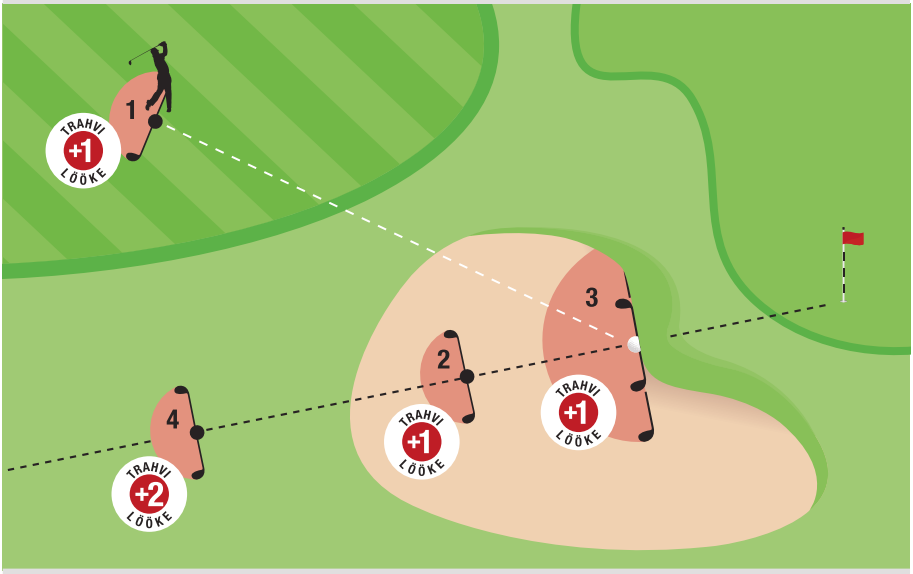
19.3 Mittemängitava palli vabastuse võimalused bunkris

19.3a Tavalised vabastuse võimalused (üks trahvilöök)

Kui mängija pall on *bunkris*:

- Mängija võib mittemängitava palli vabastuse võtta, kasutades mistahes reeglis 19.2 toodud võimalust ning lisades endale **ühe trahvilöögi**, **kuid**:
- Pall tuleb *kukutada* ja see peab peatuma *bunkri* sees asuvas *vabastuse alas*. Seda nii reegli 19.2b alusel lipu-joonel-tagasi või reegli 19.2c alusel külgvabastust võttes.

JOONIS 19.3: BUNKRIS MITTEMÄNGITAVA PALLI VABASTUSE VALIKUD



Mängija otsustab, et tema pall on bunkris mittemängitav. Mängijal on **neli valikut**:

(1) Mängija võib ühe trahvilöögiga võtta trahv-ja-korduslöök vabastuse.

(2) Mängija võib ühe trahvilöögiga võtta lipu-joonel-tagasi bunkrisse vabastuse.

(3) Mängija võib ühe trahvilöögiga võtta bunkrisse külgvabastuse.

(4) Mängija võib kahe trahvilöögiga võtta lipu-joonel-tagasi bunkrist välja vabastuse minnes algse palli asukohast lipuaugu suunal sirgjoones tagasi.

19.3b Täiendav vabastuse võimalus (kaks trahvilööki)

Täiendava võimalusena on mängijal võimalik võtta reegel 19.2b alusel lipu-joonel-tagasi vabastus *bunkrist* välja, lisades endale **kaks trahvilööki.**

Karistus reegli 19.3 rikkumise ja palli *valest kohast* mängimise eest: *Üldine karistus* reegli 14.7a alusel.

VIII

Tegevusjuhised mängijatele ja komiteele, kui reeglite rakendamisel tekivad küsimused

REEGEL 20

REEGEL 20 Mänguringi jooksul tekkivate küsimuste lahendamine; Kohtuniku ja komitee reeglilahendid

Eesmärk

Reegel 20 räägib, mida teha, kui mänguringi jooksul tekivad reeglite kohta küsimused, hõlmates ka toiminguid (mis on rajamängus ja löögimängus erinevad), mis lubavad mängijal kaitsta enda õigust saada olukorrale reeglilahend hiljem.

See reegel räägib ka kohtunike rollist, kellel on luba otsustada faktiküsimuste üle ja reegleid rakendada. Kohtuniku või komitee reeglilahendid on kõigi mängijate jaoks siduvad.

20.1 Reeglikküsimuste lahendamine mänguringi jooksul

20.1a Mängijad peavad hoiduma asjatult mängu viivitamast

Mängijail on keelatud *mänguringi* jooksul reeglite kohta abi otsides asjatult mängu viivitada:

- Kui *kohtunik* või *komitee* ei ole mõistliku aja jooksul reeglikküsimuse lahendamiseks kättesaadav, peab mängija ise otsustama, mida teha ning edasi mängima.
- Mängija võib *rajamängus* enda õigusi kaitsta ja küsida reeglilahendit (vaata reegel 20.1b(2)) või *löögimängus* mängida kahte palli (vaata reegel 20.1c(3)).

20.1b Reeglikküsimused rajamängus

(1) **Küsimuste lahendamine kokkuleppe teel.** Rajamängu mängivad mängijad võivad *mänguringi* jooksul omavahel kokku leppida, kuidas mingi reeglikküsimus lahendada ning:

- Kokkulepitud lahend on lõplik isegi siis, kui see osutub reeglite alusel valeks, nii kaua kui mängijad ei leppinud omavahel kokku tahtlikult mõne reegli või karistuse eiramises, mille rakendumisest nad olid teadlikud (vaata reegel 1.3b(1)).
- **Aga** kui mängule on määratud *kohtunik*, siis peab *kohtunik* kõik üleskerkivad reeglikküsimused lahendama ja mängijad peavad neid reeglilahendeid järgima.

Kui *kohtunikku* kaasas pole ja mängijad ei jõua reeglite rakendamises kokkuleppele või nad pole kindlad, kuidas reeglit rakendada, võib kumbki mängija paluda reeglilahendit vastavalt reeglile (20.1b(2)).

(2) **Reeglilahendi palumine enne mängu tulemuse lõplikuks muutumist.** Kui mängija soovib, et *kohtunik* või *komitee* otsustaks, kuidas mõnda reeglit mängija enda mängule või vastase mängule rakendada, võib mängija paluda reeglilahendit.

Kui *kohtunik* või *komitee* ei ole mõistliku aja jooksul reegliküsimuse lahendamiseks kättesaadav, võib mängija *vastast* teavitada, et ta palub olukorrale reeglilahendit hiljem, kui *kohtunik* või *komitee* on saadaval.

Kui mängija teeb taolise teavituse enne, kui mängu tulemus on lõplik:

- Reeglilahend antakse ainult siis, kui taoline teavitus tehakse õigeaegselt, mis sõltub sellest, millal mängija sai reegliküsimuse faktidest teadlikuks:
  - » Kui mängija sai faktidest teadlikuks enne, kui kumbki mängija alustas mängu viimast rada. Faktidest teadlikuks saades tuleb teavitus reegliküsimusele reeglilahendi saamiseks esitada enne, kui kumbki mängija sooritab järgmise raja alustamiseks *löögi*.
  - » Kui mängija sai faktidest teadlikuks mängu viimase raja jooksul või peale viimase raja lõpetamist. Teavitus reeglilahendi saamiseks tuleb teha enne, kui mängu tulemus on lõplik (vaata reegel 3.2a(5)).
- Kui mängija ei teavita õigeaegselt, siis *kohtunik* või *komitee* ei anna tekkinud olukorrale/olukordadele reeglilahendit ja raja tulemused jäävad kehtima, isegi kui reegleid rakendati valesti.

Kui mängija palub reeglilahendit mõnel varasemal rajal tekkinud olukorra kohta, siis antakse reeglilahend vaid sel juhul, kui kehtivad kõik kolm tingimust:

- Kui *vastane* rikkus reeglit 3.2d(1) (valeinformatsioon tehtud löökide arvu kohta) või reeglit 3.2d(2) (saadud trahvist teavitamata jätmine),
- Kui palve põhineb faktidel, millest mängija ei olnud teadlik enne, kui kumbki mängija sooritas järgmise raja alustamiseks *löögi* või kahe raja vahel olles enne eelmise raja lõpetamist ja
- Mängija teavitas reeglilahendi soovist õigeaegselt (vastavalt ülaltoodule).

(3) **Reeglilahendi palumine pärast mängu tulemuse lõplikuks muutumist.** Kui mängija palub reeglilahendit pärast mängu tulemuse lõplikuks muutumist:

- *Komitee* teeb reeglilahendi vaid siis, kui kehtivad mõlemad tingimused:
  - » Palve põhineb faktidel, millest mängija ei olnud teadlik enne mängu tulemuse lõplikuks muutumist ja
  - » Kui *vastane* rikkus reeglit 3.2d(1) (valeinformatsioon tehtud löökide arvu kohta) või reeglit 3.2d(2) (saadud trahvist teavitamata jätmine) ja teadis oma rikkumisest enne mängu tulemuse lõplikuks muutumist.
- Sellise reeglilahendi tegemisele ei ole ajalisi piiranguid.

(4 **Kahe palli mängimise keeld**. Mängijal, kes pole kindel, milline on mängu jätkamiseks õige toiming, on keelatud *rajamängus* kahe palliga rada lõpuni mängida. See on lubatud ainult *löögimängus* (vaata reegel 20.1c).

20.1c Reeglisimused löögimängus

(1) **Küsimuste lahendamine kokkuleppe teel on keelatud.** Kui *kohtunik* või *komitee* ei ole mõistliku aja jooksul reeglisimuse lahendamiseks kättesaadav:

- Mängijaid julgustatakse teineteist reegli rakendamisel abistama, **kuid** neil puudub õigus otsustada reeglisimus kokkuleppe teel ja igasugune taoline kokkulepe ei ole ühelegi mängijale, *kohtunikule* ega *komiteele* siduv.
- Mängija peaks igasuguse reeglisimuse esitama *komiteele* enne oma *tulemuskaardi* tagastamist.

(2) **Mängijad peaksid kaitsma teisi võistlusel osalevaid mängijaid.** Kõigi teiste mängijate huvide kaitsmiseks:

- Kui mängija teab või arvab, et teine mängija on rikkunud või võis rikkuda reegleid ning teine mängija ei ole sellest teadlik või eirab rikkumist, peaks mängija teist mängijat, tema *märkijat*, *kohtunikku* või *komiteed* asjaoludest teavitama.
- Seda tuleks teha koheselt, kui mängija on saanud asjaoludest teadlikuks ja võimalusel enne, kui teine mängija on oma *tulemuskaardi* tagastanud.

Kui mängija seda ei tee, siis võib *komitee* mängija reegli 1.2a alusel diskvalifitseerida, kui leitakse, et mängija käitus vääritult ja golfimängu vaimu vastaselt.

(3) **Kahe palli mängimine, kui pole kindel, kuidas käituda.** Mängija, kes pole kindel, milline on mängu jätkamiseks õige toiming, võib karistuseta lõpetada raja kahe palliga:

- Mängija peab enne *lööki* otsustama, et soovib ebakindlas olukorras mängida kahte palli.
- Mängija peaks valima, millise palliga tehtud raja tulemus arvesse läheb, kui reeglid sellist toimingut lubavad, ja oma *märkijat* või teist mängijat oma otsusest enne *lööki* teavitama.
- Kui mängija ei langeta õigeaegselt valikut, siis esimesena mängitud pall loetakse vaikimisi valituks.
- Mängija peab enne *tulemuskaardi* tagastamist olukorra faktidest *komiteed* teavitama isegi siis, kui ta mõlema palliga tegi sama raja tulemuse. Kui mängija seda ei tee, siis ta **diskvalifitseeritakse**.
- Kui mängija sooritas enne kahe palliga mängimise otsust *löögi*, siis:
  - » See reegel ei kehti ja enne otsust mängitud palliga tehtud raja tulemus läheb arvesse.
  - » **Aga** mängija ei saa teise palli mängimise eest karistada.

Selle reegli alusel mängitud pall ei ole sama nagu reegli 18.2 alusel mängitud *varupall*.

(4) **Komitee otsus raja tulemuse kohta**. Kui mängija mängib punkt (3) alusel kahte palli, siis *komitee* otsustab, milline on mängija tulemus sellel rajal järgmiselt:

- Valitud palli tulemus (hoolimata kas vaikimisi või mängija valikul) läheb arvesse, kui reeglid selle palliga tehtud toimingut lubavad.
- Kui reeglid selle palliga tehtud toimingut ei luba, siis läheb arvesse teise palli tulemus, kui reeglid teise palliga tehtud toimingut lubavad.
- Kui reeglid ei luba kummagi palliga tehtud toimingut, läheb arvesse valitud palli tulemus (hoolimata kas vaikimisi või mängija valikul), välja arvatud, kui selle palliga tehti *tõsine rikkumine*, mängides seda *valest kohast*. Sel juhul läheb arvesse teise palli tulemus.
- Kui mõlema palliga tehti *tõsine rikkumine*, mängides mõlemat palli *valest kohast*, siis mängija **diskvalifitseeritakse**.
- Kõik löögid, mis tehti arvesse mittemineva palliga (sisaldades *lööke* ja selle palli mängimisega saadud trahvilööke) ei lähe mängija raja tulemuses arvesse.

“Kui reeglid sellist toimingut lubavad” tähendab kas (a) algset palli mängiti nii nagu see asub ja selle mängimine selliselt oli lubatud, või (b) mängitud pall pandi *mängu* vastavalt reeglitele õigel viisil, õigel moel ja õigesse kohta.

20.2 Reegliküsimuste reeglilahendid

20.2a Kohtuniku reeglilahendid

Kohtunik on *komitee* poolt määratud isik, kes otsustab faktilisi küsimusi ja rakendab reegleid.

Mängijad peavad *kohtuniku* poolt faktide või reeglite alusel tehtud reeglilahendeid järgima.

- Mängijal ei ole õigust *kohtuniku* reeglilahendit *komiteele* edasi kaevata.
- *Kohtunik* võib enne reeglilahendi tegemist *komiteega* konsulteerida või reeglilahendi *komiteele* ülevaatamiseks anda, **kuid** see pole kohustuslik.

Vaata komitee toimingud, Lõige 6C (*kohtuniku* volituste ulatuse selgitus).

20.2b Komitee reeglilahendid

Kui reeglilahendeid tegevat *kohtunikku* pole või *kohtunik* annab reeglilahendi tegemise *komiteele*, siis:

- Reeglilahendi teeb *komitee* ja
- *Komitee* reeglilahend on lõplik.

Kui *komitee* otsusele ei jõua, siis võib küsimuse lahendamiseks edastada R&A Golfireeglite Komiteele, kelle otsus on lõplik.

20.2c Videotõendite kasutamisel „palja silmaga“ standardi rakendamine

Kui *komitee* tuvastab reeglilahendi jaoks fakte, siis selleks otstarbeks on videotõendite kasutamine piiratud „palja silmaga“ standardiga:

- Kui videol nähtavad faktid ei olnud mõistlikkuse piires palja silmaga nähtavad, siis see videotõend jäetakse kõrvale, isegi kui sellelt on näha reeglite rikkumine.
- **Aga** isegi kui videotõend jäetakse „palja silmaga“ standardi alusel kõrvale, on mängija endiselt reeglit rikkunud, kui ta oli muul moel teadlik faktidest, mis viisid reeglite rikkumiseni (näiteks kui mängija tundis, et kepp puudutas *bunkris* liiva, kuigi seda polnud palja silmaga näha).

20.2d Millal valed reeglilahendid korrigeeritakse

Kui *kohtuniku* või *komitee* tehtud reeglilahend osutub hiljem valeks:

- Kui see on reeglite alusel võimalik, siis reeglilahendit korrigeeritakse.
- Kui selleks on juba liiga hilja, jääb vale reeglilahend kehtima.

Kui mängija ja *kohtuniku* või *komitee* antud juhiste vahel valitseb mõistlik arusaamatus ja mängija tegutseb valesti mõistetud juhiste järgi ning rikub seetõttu *mänguringi* jooksul või reegli 5.7a alusel väljakuulutatud mänguseisaku ajal reeglit (näiteks tõstes üles *mängus* palli, kui see polnud reeglite alusel lubatud), siis karistust ei järgne ja juhiseid loetakse valeks reeglilahendiks.

Vaata komitee toimingud, Lõige 6C (mida peaks *komitee* tegema vale reeglilahendi korral);.

20.2e Mängijate diskvalifitseerimine, kui rajamängu või löögimängu võistluse tulemused on lõplikud

(1) **Rajamäng.** Reegli 1.2 (vääritu käitumine) või reegli 1.3b(1) (tahtlik reegli rikkumise või karistuse eiramine või teise mängijaga reegli või karistuse eiramises kokku leppimine) alusel mängija diskvalifitseerimisele ajalisi piiranguid pole.

Seda võib teha ka pärast mängu tulemuse lõplikuks muutumist (vaata reegel 3.2a(5)).

Muul juhul vaata reeglist 20.1b(3), millal ja mis tingimustel annab *komitee* reeglilahendi, kui taotlus on tehtud pärast seda, mängu tulemus on lõplik.

(2) **Löögimäng**. Üldjuhul on keelatud *löögimängu* võistluse sulgemise järel karistusi lisada või muuta. Võistlus on suletud, kui:

- Tulemused muutuvad *komitee* poolt määratud viisil lõplikuks, või
- *Rajamängule* eelnenud *löögimängu* kvalifikatsioon on suletud, kui mängija on startinud oma esimesele *rajamängule*.

Aga mängija peab **diskvalifitseerima** isegi pärast võistluse sulgemist, kui ta:

- Tagastas tulemuskaardi, millel on mõnel rajal märgitud tegelikust väiksem tulemus ja see ei olnud põhjustatud ühe või mitme karistuse, mille saamisest mängija ei olnud enne võistluse sulgemist teadlik, lisamata jätmisest (vaata reegel 3.3b(3)),
- Teadis enne võistluse sulgemist, et tema tagastatud *tulemuskaardile* oli märgitud kõrgem händikäp, kui tal tegelikult on ja see mõjutas tema tulemuses arvestatud händikäpilöökide arvu (vaata reegel 3.3b(4)),
- Teadis enne võistluse sulgemist, et ta on rikkunud reeglit, mille karistuseks on diskvalifitseerimine, või
- Leppis tahtlikult kokku teise mängijaga reegli või karistuse eiramises, mille rakendumisest olid mõlemad teadlikud (vaata reegel 1.3b(1)).

Komitee võib samuti peale võistluse sulgemist diskvalifitseerida mängija reegli 1.2 alusel (vääritu käitumine).

20.3 Olukorrad, mille kohta reeglid puuduvad

Komitee peaks lahendama kõik olukorrad, mille kohta reeglid puuduvad, järgmiselt:

- Arvestades kõiki asjaolusid ja
- Käsitledes olukorda mõistlikul, ausal ja järjepideval viisil nagu on reeglites käsitletud teised sarnased olukorrad.

IX

TEISED MÄNGUVORMID

REEGLID 21-24

REEGEL 21 Xxxx Xxxxed individuaalsed löögimängu ja Xxxx rajamängu vormid

Eesmärk

Reegel 21 räägib neljast muust üksikmängu vormist hõlmates endas kolme löögimängu erivormi, kus tulemuste arvestamine erineb harilikust löögimängust. Nendeks on punktimäng (tulemust arvestatakse igal rajal saadud punktides), Suurim skoor (iga raja suurim võimalik tulemus on piiratud) ja Par/Bogey (rajamängu tulemuste süsteem iga raja kohta).

21.1 Punktimäng

21.1a Punktimängu ülevaade

Punktimäng on *löögimängu* vorm, kus:

- Mängija või *poole* raja tulemus põhineb punktidel, mida antakse rajal tehtud löökide (sisaldades tehtud *lööke* ja mistahes trahvilööke) arvu võrdlemisel *komitee* poolt sellel rajal ettenähtud löökide arvuga ja
- Võistluse võidab see mängija või *pool* kellel on *mänguringide* lõppedes kõige Xxx xohkem punkte.

Punktimängus rakenduvad harilikud *löögimängu* reeglid (kirjeldatud reeglites 1-20), täiendatuna järgnevate erireeglitega. Reegel 21.1 on kirjutatud järgmiste võistluste jaoks:

- Händikäpita võistlused, kuid võib kohandada ka händikäpivõistluste jaoks ja
- Üksikmängu võistlused, kuid võib kohandada ka *partnereid* hõlmavate võistluste jaoks, mida täiendavad reeglid 22 (*Foursomes*) ja 23 (*Four-Ball*) ning võistkondlike võistluste jaoks, mida täiendab reegel 24.

21.1b Punktimängu tulemuste arvestamine

(1) Kuidas punkte antakse. Mängijale antakse punkte iga raja kohta, võrreldes mängija raja tulemust *komitee* poolt sellel rajal ettenähtud löökide arvuga, mis üldjuhul on par tulemus, kui komitee pole ette näinud teistsugust ettenähtud löökide arvu:

Rada mängitud	Punkte
Rohkem kui üks üle ettenähtud löökide arvust või ilma tulemuseta	0
Üks üle ettenähtud löökide arvust	1
Ettenähtud löökide arvuga võrdne	2
Üks vähem, kui ettenähtud löökide arv	3
Kaks vähem, kui ettenähtud löökide arv	4
Kolm vähem, kui ettenähtud löökide arv	5
Neli vähem, kui ettenähtud löökide arv	6

Mängija, kes mingil põhjusel reeglite alusel *rada ei lõpeta*, saab sellel rajal null punkti.

Mängutempo huvides julgustatakse mängijaid lõpetama raja mängimine niipea, kui nende tulemus on null punkti vääriline.

Rada on läbi, kui mängija *raja lõpetab*, otsustab *raja lõpetamata* jätta või tema tulemus on null punkti väärt.

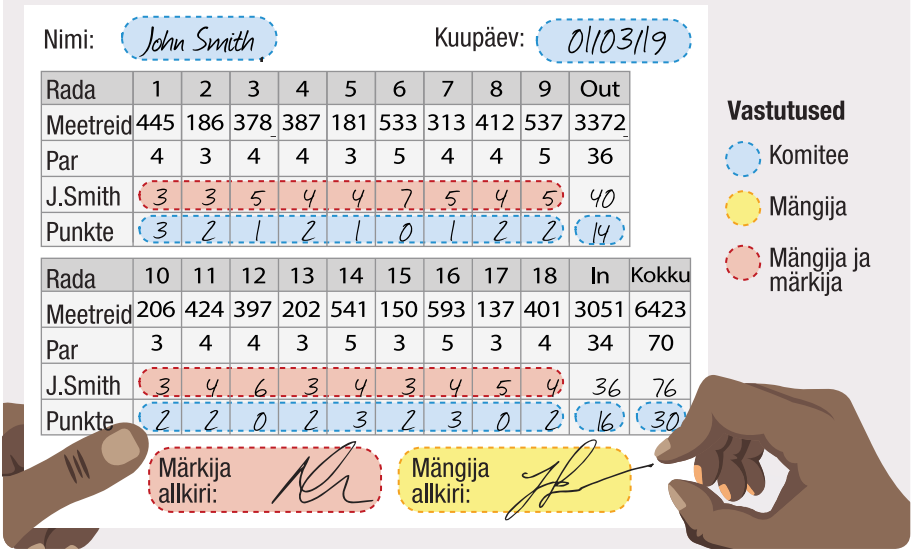
(2) Igale rajale märgitav tulemus. *Tulemuskaardi* täitmine reegli 3.3b nõuete täitmiseks:

- Kui rada lõpetati:
  - » Kui tulemus annab punkte. *Tulemuskaardil* peab olema tegelik tulemus.
  - » Kui tulemus ei anna punkte. *Tulemuskaardil* peab olema kas tühi tulemus või mistahes tulemus, mis punkte ei anna.
- Kui rada ei lõpetatud. Kui mängija jätab reeglite alusel *raja lõpetamata*, peab *tulemuskaardil* olema kas tühi tulemus või mistahes tulemus, mis punkte ei anna.

Komitee vastutab mängija igal rajal teenitud punktide arvutamise eest ja händikäpivõistlusel vastutab *komitee* lisaks enne punktide arvutamist igal rajal händikäpilöökide mahaarvamise eest.

Vaata komitee toimingud, Lõige 5A(5) (Võistlustingimused võivad mängijaid julgustada, kuid mitte kohustada, *tulemuskaardile* igal rajal saadud punkte märkima).

JOONIS 21.1b: TULEMUSTE ARVESTAMINE BRUTO PUNKTIMÄNGUS



Nimi: John Smith Kuupäev: 01/03/19

Rada	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Meetreid	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Punkte	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Rada	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Kokku
Meetreid	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Punkte	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Märkija allkiri: Mängija allkiri:

21.1c Punktimängu karistused

(1) Karistused välja arvatud diskvalifitseerimine. Kõik trahvilöögid lisatakse mängijale sellele rajale, kus rikkumine esines, **aga** on kolm **erandit**:

Erand 1 – Liigsed, jagatud, lisatud või asendatud kepid: Kui mängija rikub reeglit 4.1b(14 kepi piirang; *mänguringil* keppide jagamine, lisamine või asendamine), siis *komitee* lahutab maha **kaks punkti** (kui rikkumine esines vaid ühel rajal) või **neli punkti** (kui rikkumine esines kahel või rohkemal rajal) reegli 4.1b alusel mängija kogu *mänguringi* punktitulemusest.

Erand 2 – Stardiaeg: Kui mängija rikub reeglit 5.3a kas (1) hilinedes starti vähem kui viis minutit või (2) startides varem, aga mitte rohkem kui viis minutit (vaata reegli 5.3 karistuse lõigus erandid 1 ja 2), siis *komitee* lahutab maha **kaks punkti** mängija kogu *mänguringi* punktitulemusest.

Erand 3 – Asjatu mängu viivitamine: Kui mängija rikub reeglit 5.6a, siis *komitee* lahutab mängija kogu *mänguringi* punktitulemusest maha **ühe punkti** esimese rikkumise korral ja täiendavalt **kaks punkti** teise rikkumise korral. (Kolmanda rikkumise korral vaata reegel 21.1c(2).)

Mängija peab iga erandi puhul *komiteed* rikkumise faktidest teavitama enne *tulemuskaardi* tagastamist, et *komitee* saaks karistusi rakendada. Kui mängija seda ei tee, siis ta **diskvalifitseeritakse**.

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis K-3 (kuidas võtta *punktimängus* kasutusele mängutempo põhimõtted, mille rikkumiste puhul punkte maha lahutada).

(2) **Diskvalifitseerivad karistused.** Mängijat, kes rikub järgnevat nelja reeglit, ei diskvalifitseerita, **aga** ta saab sellel rajal **null punkti**, kus rikkumine esines:

- Reegli 3.3c alusel *raja lõpetamata* jätmine,
- *Tiialast* väljaspoolt raja alustamiseks tehtud *löögi* parandamata jätmine (vaata reegel 6.1b(2)),
- *Vale palli* mängimise vea parandamata jätmine (vaata reegel 6.3c), või
- *Valest kohast* mängimise ja sellega tehtud tõsise *rikkumise* vea parandamata jätmine (vaata reegel 14.7b).

Kui mängija rikub mõnd muud reeglit, mille karistuseks on diskvalifitseerimine siis mängija **diskvalifitseeritakse**.

21.1d Reegli 11.2 Erand punktimängus

Reegel 11.2 ei rakendu järgmises olukorras:

Kui mängija peab rajalt ühe punkti saamiseks *raja lõpetama* ning suvaline isik peatab või kallutab mängija liikuva palli tahtlikult suunast kõrvale hetkel, kui ei eksisteeri enam realistlikku võimalust pallil *lipuauku* minna, siis sellele isikule karistust ei järgne ja mängija saab null punkti.

21.1e Millal punktimängu mänguring lõppeb

Mängija *mänguring* lõppeb, kui mängija:

- Lööb enda viimasel rajal palli *lipuauku* (sisaldades ka vea parandamist näiteks reegli 6.1 või 14.7b alusel), või
- Jätab enda viimase *raja lõpetamata* või ei saa selle raja eest enam punkte.

21.2 Suurim skoor

21.2a Suurima skoori ülevaade

Suurim skoor on *löögimängu* vorm, kus mängija või *poole* raja tulemus on *komitee* poolt piiratud suurima võimalike löökide arvuga. Näiteks kahekordne raja par, konkreetne number või kaks lööki üle raja neto par'i.

Suurimas skooris rakenduvad harilikud *löögimängu* reeglid (kirjeldatud reeglites 1-20), täiendatuna järgnevate erireeglitega. Reegel 21.2 on kirjutatud järgmiste võistluste jaoks:

- Händikäpita võistlused, kuid võib kohandada ka händikäpivõistluste jaoks ja
- Üksikmängu võistlused, kuid võib kohandada ka *partnereid* hõlmavate võistluste jaoks, mida täiendavad reeglid 22 (*Foursomes*) ja 23 (*Four-Ball*), ning võistkondlike võistluste jaoks, mida täiendab reegel 24.

21.2b Suurimas skooris tulemuste arvestamine

(1) **Mängija raja tulemus.** Mängija raja tulemus põhineb mängija löökide arvul (sisaldades tehtud *lööke* ja mistahes trahvilööke), **kuid** mängija saab tulemuseks suurima võimaliku tulemuse, kui tegelik tulemus ületab suurimat võimalikku tulemust.

Mängija, kes mingil põhjusel reeglite alusel *rada ei lõpeta*, saab sellel rajal suurima võimaliku tulemuse.

Mängutempo huvides julgustatakse mängijaid lõpetama raja mängimine niipea, kui nende tulemus on võrdne suurima võimaliku tulemusega.

Rada on läbi, kui mängija *raja lõpetab*, otsustab *raja lõpetamata* jätta, või tema tulemus on võrdne suurima võimaliku tulemusega.

(2) **Igale rajale märgitav tulemus.** *Tulemuskaardi* täitmine reegli 3.3b nõuete täitmiseks:

- Kui rada lõpetati:
  - » Kui tulemus on väiksem, kui suurim võimalik tulemus. *Tulemuskaardil* peab olema tegelik tulemus.
  - » Kui tulemus on suurem, kui suurim võimalik tulemus. *Tulemuskaardil* peab olema kas tühi tulemus või mistahes tulemus, mis on suurem kui suurim võimalik tulemus.
- Kui rada ei lõpetatud. Kui mängija jätab reeglite alusel *raja lõpetamata*, peab *tulemuskaardil* olema kas tühi tulemus või mistahes tulemus, mis on suurem või võrdne kui suurim võimalik tulemus.

Neil radadel, kus mängija tulemus oli tühi või ületas suurimat võimalikku tulemust, vastutab mängija tulemuste muutmise eest suurimaks võimalikuks tulemuseks *komitee*.Händikäpivõistlusel vastutab *komitee* lisaks igast rajatulemusest händikäpilöökide mahaarvamise eest.

21.2c Suurima skoori karistused

Suurimas skooris rakenduvad kõik *löögimängu* karistused, **kuid** mängijat, kes rikub mõnda järgnevast neljast reeglist, ei diskvalifitseerita, **vaid** ta saab sellel rajal, kus rikkumine esines **suurima võimaliku tulemuse:**

- Reegli 3.3c alusel *raja lõpetamata* jätmine,
- *Tiialast* väljaspoolt raja alustamiseks tehtud löögi parandamata jätmine (vaata reegel 6.1b(2)),
- *Vale palli* mängimise vea parandamata jätmine (vaata reegel 6.3c), või
- *Valest kohast* mängimise ja sellega tehtud *tõsise rikkumise* vea parandamata jätmine (vaata reegel 14.7b).

Kui mängija rikub mõnd muud reeglit, mille karistuseks on diskvalifitseerimine, siis mängija **diskvalifitseeritakse**.

Mängija raja tulemus ei saa pärast mistahes trahvilöökide lisamist ületada *komitee* poolt seatud suurimat võimalikku tulemust.

21.2d Reegli 11.2 erand suurimas skooris

Reegel 11.2 ei rakendu järgmises olukorras:

Kui mängija peab rajal suurimast võimalikust ühe võrra väiksema tulemuse saamiseks *raja lõpetama* ning suvaline isik peatab või kallutab mängija liikuva palli tahtlikult suunast kõrvale hetkel, kui ei eksisteeri enam realistlikku võimalust pallil *lipuauku* minna, siis sellele isikule karistust ei järgne ja mängija saab raja tulemuseks suurima võimaliku tulemuse.

21.2e Millal suurima skoori mänguring lõppeb

Mängija *mänguring* lõppeb, kui mängija:

- *Lööb* enda viimasel rajal palli *lipuauku* (sisaldades ka vea parandamist näiteks reegli 6.1 või 14.7b alusel), või
- Jätab enda viimase *raja lõpetamata* või saab selle raja eest juba suurima võimaliku tulemuse.

21.3 Par/Bogey

a. Par/Bogey mängu ülevaade

Par/Bogey on *löögimängu* vorm, mis kasutab *rajamängu* tulemuste süsteemi, kus:

- Mängija või *pool* võidab või kaotab raja, kui ta teeb rajal *komitee* poolt sellel rajal ettenähtud löökide arvust vähem või rohkem lööke ja
- Võistluse võidab see mängija või *pool*, kellel on kõige rohkem võidetud radu kaotatud radade vastu (st võidetud radade summast lahutatakse kaotatud radade summa).

Par/Bogey mängus rakenduvad harilikud *löögimängu* reeglid (kirjeldatud reeglites 1-20), täiendatuna järgnevate erireeglitega. Reegel 21.3 on kirjutatud järgmiste võistluste jaoks:

- Händikäpita võistlused, kuid võib kohandada ka händikäpivõistluste jaoks ja
- Üksikmängu võistlused, kuid võib kohandada ka *partnereid* hõlmavate võistluste jaoks, mida täiendavad reeglid 22 (*Foursomes*) ja 23 (*Four-Ball*) ning võistkondlike võistluste jaoks, mida täiendab reegel 24.

21.3b Par/Bogey mängu tulemuste arvestamine

(1) **Kuidas radu võidetakse või kaotatakse.** Tulemuste arvestamine käib sarnaselt *rajamängule*, kus radu võidetakse või kaotatakse, võrreldes tehtud löökide (sisaldades tehtud *lööke* ja mistahes trahvilööke) arvu *komitee* poolt ettenähtud löökide arvuga (tavaliselt kas par või bogey):

- Kui mängija tulemus on väiksem, kui ettenähtud löökide arv, siis mängija võidab raja.
- Kui mängija tulemus on ettenähtud löökide arvuga võrdne, siis rada jääb viiki (rada on „pooleks“).
- Kui mängija tulemus on suurem, kui ettenähtud löökide arv, siis mängija kaotab raja.

Mängija, kes mingil põhjusel reeglite alusel *rada ei lõpeta*, kaotab raja.

Mängutempo huvides julgustatakse mängijaid lõpetama raja mängimine niipea, kui nende tulemus ületab ettenähtud löökide arvu (sest nad on raja kaotanud).

Rada on läbi, kui mängija *raja lõpetab*, otsustab raja lõpetamata jätta või tema tulemus on suurem kui ettenähtud löökide arv.

(2) **Igale rajale märgitav tulemus.** *Tulemuskaardi* täitmine reegli 3.3b nõuete täitmiseks:

- Kui rada lõpetati:
  - » Kui tulemus on raja võit või viik. *Tulemuskaardil* peab olema tegelik tulemus.
  - » Kui tulemus on raja kaotus. *Tulemuskaardil* peab olema kas tühi tulemus või mistahes suurem tulemus, kui raja võiduks vajalik.
- Kui rada ei lõpetatud. Kui mängija jätab reeglite alusel *raja lõpetamata*, peab *tulemuskaardil* olema kas tühi tulemus või mistahes suurem tulemus kui raja võiduks vajalik.

Komitee vastutab otsuste eest, millistel radadel mängija tulemus võitis, kaotas või oli viigiline ja händikäpivõistlusel vastutab komitee lisaks enne raja seisu otsustamist igal rajal mängija tulemusest händikäpilöökide mahaarvamise eest.

Erand – Karistust ei järgne, kui mängija tulemus ei mõjuta raja seisu: Kui mängija tagastab *tulemuskaardi*, millel on rajale märgitud tegelikust madalam tulemus, kuid see ei mõjuta, kas mängija võitis, kaotas või viigistas raja, siis reegli 3.3b alusel karistust ei järgne.

Vaata komitee toimingud, Lõige 5A(5) (Võistlustingimused võivad mängijaid julgustada, kuid mitte kohustada *tulemuskaardile* iga raja seisu märkima).

c. Par/Bogey mängu karistused

(1) **Karistused välja arvatud diskvalifitseerimine.** Kõik trahvilöögid lisatakse mängija selle raja tulemusele, kus rikkumine esines, **aga** on kolm **erandit**:

Erand 1 – Liigsed, jagatud, lisatud või asendatud kepid: Kui mängija rikub reeglit 4.1b(14 kepi piirang; mänguringil keppide jagamine, lisamine või asendamine), siis *komitee* lahutab maha **ühe raja** (kui rikkumine esines vaid ühel rajal) või **kaks rada** (kui rikkumine esines kahel või rohkemal rajal) reegli 4.1b alusel mängija kogu mänguringi radade võitude ja kaotuste vahest.

Erand 2 – Stardiaeg: Kui mängija rikub reeglit 5.3a kas (1) hilinedes starti vähem kui viis minutit või (2) startides varem, aga mitte rohkem kui viis minutit (vaata reegli 5.3 karistuse lõigus erandid 1 ja 2), siis *komitee* lahutab maha **ühe raja** mängija kogu mänguringi radade võitude ja kaotuste vahest.

Erand 3 – Asjatu mängu viivitamine: Kui mängija rikub reeglit 5.6a, siis:

- Karistus esimese rikkumise korral: Mängija saab **ühe karistuslöögi** rajal, kus rikkumine esines.
- Karistus teise rikkumise korral: *Komitee* lahutab mängija kogu mänguringi radade võitude ja kaotuste vahest maha **ühe raja**.
- Reegli 5.6a kolmanda rikkumise korral vaata reegel 21.1c(2).

Mängija peab iga erandi puhul *komiteed* rikkumise faktidest teavitama enne *tulemuskaardi* tagastamist, et *komitee* saaks karistusi rakendada. Kui mängija seda ei tee, siis ta **diskvalifitseeritakse**.

(2) **Diskvalifitseerivad karistused.** Mängijat, kes rikub järgnevat nelja reeglit, ei diskvalifitseerita, vaid ta **kaotab selle raja**, kus rikkumine esines:

- Reegli 3.3c alusel *raja lõpetamata j*ätmine,
- *Tiialast* väljaspoolt raja alustamiseks tehtud *löögi* parandamata jätmine (vaata reegel 6.1b(2)),
- *Vale palli* mängimise vea parandamata jätmine (vaata reegel 6.3c), või
- *Valest kohast* mängimise ja sellega tehtud tõsise *rikkumise* vea parandamata jätmine (vaata reegel 14.7b).

Kui mängija rikub mõnd muud reeglit, mille karistuseks on diskvalifitseerimine, siis mängija **diskvalifitseeritakse**.

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis K-4 (kuidas võtta *Par/Bogey* mängus kasutusele mängutempo põhimõtted,mille rikkumiste puhul radu maha lahutada).

21.3d Reegli 11.2 Erand Par/Bogey mängus

Reegel 11.2 ei rakendu järgmises olukorras:

Kui mängija peab raja viigistamiseks *raja lõpetama* ning suvaline isik peatab või kallutab mängija liikuva palli tahtlikult suunast kõrvale hetkel, kui ei eksisteeri enam realistlikku võimalust pallil *lipuauku* minna, siis sellele isikule karistust ei järgne ja mängija kaotab raja.

21.3e Millal Par/Bogey mänguring lõppeb

Mängija *mänguring* lõppeb, kui mängija:

- *Lööb* enda viimasel rajal palli *lipuauku* (sisaldades ka vea parandamist näiteks reegli 6.1 või 14.7b alusel), või
- Jätab enda viimase *raja lõpetamata* või on selle raja juba kaotanud.

21.4 Three-Ball rajamäng

21.4a Three-Ball rajamängu ülevaade

Three-Ball rajamäng on *rajamängu* vorm, kus:

- Kõik kolm mängijat mängivad samaaegselt teise kahe mängija vastu, ja
- Iga mängija mängib ühte palli, millega tehtud tulemust kasutatakse teise kahe mängija tulemuste vastu.

Three-Ball rajamängus rakenduvad kõigile kolmele mängule harilikud *rajamängu* reeglid (kirjeldatud reeglites 1-20), **aga** on kaks olukorda, kus harilike reeglite rakendamine ühes mängus läheks vastuollu nende rakendamisega teises mängus ja neile olukordadele kehtivad järgmised erireeglid.

21.4b Mängujärjekorra eiramine

Kui mängija eirab mängujärjekorda ükskõik kummas mängus, siis selle mängu *vastane*, kelle kord oli mängida, võib mängija *löögi* reegli 6.4a(2) alusel tühistada:

Kui mängija eiras mängujärjekorda mõlemas mängus, võivad mõlemad *vastased* enda mängus mängija *löögi* tühistada.

Kui mängija *löök* tühistatakse vaid ühes mängus:

- Mängija peab jätkama algse palliga teises mängus.
- See tähendab, et mängija peab raja lõpuni mängima kummaski mängus eraldi pallidega.

21.4c Palli või pallimärgi üles tõstmine või liigutamine ühe vastase poolt

Kui *vastane* saab **ühe karistuslöögi** reeglite 9.5b või 9.7b alusel mängija palli või *pallimärgi* üles tõstmise või liigutamise eest, siis see karistus rakendub vaid selle mängijaga mängus.

Vastane ei saa karistust teise mängijaga mängus.

21.5 Teised golfimängu vormid

Olgugi, et reeglid 3, 21, 22 ja 23 räägivad vaid teatud mänguvormidest, siis golfi mängitakse veel paljudes teistes vormides nagu näiteks scramble ja greensomes mänguvormides ning reeglid on kohandatavad ka nende ja paljude teiste mänguvormide jaoks.

Vaata komitee toimingud, Lõige 9 (Soovitused reeglite kohandamiseks teiste levinud mänguvormide jaoks).

REEGEL 22 Foursomes

Eesmärk:

Reegel 22 räägib Foursomes mänguvormist (mängitakse kas rajamängu või löögimängu vormis), kus kaks partnerit võistlevad koos poolena ühte palli kordamööda lüües. Selle mänguvormi reeglid on sisuliselt samad üksikmängu reeglitega, välja arvatud see, et partnerid peavad kordamööda radasid alustama ja rajal kordamööda lööke sooritama.

22.1 Foursomes mängu ülevaade

Foursomes (tuntud ka kui „Alternate Shot“) on *partnereid* kaasav mänguvorm (mängitakse kas *rajamängu* vormis või *löögimängu* vormis), kus kahest *partnerist* koosnev *pool* mängib igal rajal kordamööda ühte palli.

Foursomes mängus rakenduvad reeglid 1-20 (ühte palli mängivat *poolt* käsitletakse kui üksikmängijat), täiendatuna järgnevate erireeglitega.

Selle mänguvormi *rajamängu* variatsiooni tuntakse Threesome nime all, kus üks mängija võistleb kahest *partnerist* koosneva *poole* vastu, kes vastavalt neile erireeglitele mängivad kordamööda üht palli.

22.2 Kumbki partner võib esindada poolt

Kuna ühe palli mängimisel võistlevad mõlemad *partnerid poolena*, siis:

- Kumbki *partner* võib enne *löögi* sooritamist teha mistahes lubatud tegevusi nagu näiteks *märgistada* palli asukohta ja palli üles tõsta, *tagasi asetada*, kukutada või asetada, olenemata, kumma *partneri* kord on *poole* eest järgmisena mängida.
- *Partner* ja tema *kädi* võivad teist *partnerit* samal moel aidata, mis on lubatud teise *partneri kädile* (nagu näiteks anda ja küsida *nõu* ja teha teisi reegli 10 alusel lubatud tegevusi), **aga** tal on keelatud anda mistahes muud abi, mis pole teise *partneri kädil* reeglite alusel lubatud.
- Mistahes tegevus või reeglite rikkumine kummagi *partneri* või kummagi *kädi* poolt rakendub *poolele*.

Löögimängus on poole rajatulemuste kinnitamiseks vajalik, et *tulemuskaardi* allkirjastab ainult üks *partner* (vaata reegel 3.3b).

22.3 Pool peab lööke sooritama kordamööda

Partnerid peavad igal rajal *poole* eest sooritama *lööke* kordamööda:

- Üks *partner* alustab esimesena *tiialast* raja mängimist paaritutel radadel ja teine *partner* paaris radadel.
- Pärast raja *tiialast* sooritatud poole esimest *lööki*, peavad partnerid ülejäänud raja jooksul palli kordamööda edasi *lööma*.
- Kui *löök* tühistatakse või ei lähe mistahes reegli alusel muul moel arvesse (välja arvatud, kui *löök* sooritati seda reeglit rikkudes vales järjekorras), siis *löögi* sooritanud *partner* sooritab *poole* järgmise *löögi*.
- Kui *pool* otsustab mängida *varupalli*, siis seda peab mängima see *partner*, kelle kord on sooritada *poole* järgmine *löök*.

Mistahes *poole* saadud karistuslöögid ei mõjuta *partnerite* mängu järjekorda.

Karistus reegli 22.3 rikkumise ja vales järjekorras *löömise* eest: *Üldine karistus*.

Löögimängus peab pool vea parandama:

- *Partner*, kelle kord oli lüüa, peab esimesest vales järjekorras sooritatud *löögi* asukohast sooritama uue *löögi*.
- Vales järjekorras sooritatud *löök* ja kõik enne vea parandamist sellele järgnenud löögid (sisaldades *lööke* ja selle palli mängimisega saadud trahvilööke) ei lähe arvesse.
- Kui *pool* ei paranda oma viga enne järgmise raja alustamiseks tehtud *lööki* või *mänguringi* viimase raja korral enne *tulemuskaardi* tagastamist, siis *pool* **diskvalifitseeritakse**.

22.4 Mänguringi alustamine

22.4a Kumb partner alustab esimest rada

Pool võib valida, kumb *partner* esimese raja *tiialast mänguringi* alustab, välja arvatud juhul, kui võistlustingimused määravad kumb *partner* alustab.

Poole mänguring algab, kui see *partner* sooritab *poole* esimese raja alustamiseks *löögi*.

22.4b Stardiaeg ja stardipaik

Reegel 5.3a rakendub kummalegi *partnerile* erinevalt sõltuvalt sellest, kumb mängib *poole* eest esimesena:

- *Partner*, kes mängib esimesena, peab olema määratud stardiajal ja stardipaigas mänguks valmis ja peab sellel ajal (ja mitte varem) alustama.
- Teisena mängiv *partner* peab samuti määratud stardiajal olema kas stardipaigas või rajal kohas, kus *tiialast* mängitud pall arvatavalt peatub.

Kui kumbki *partner* ei ole sel moel kohal, siis rikub *pool* reeglit 5.3a.

22.5 Partnerid võivad keppe jagada

Reeglit 4.1b(2) on muudetud ja see lubab *partnereil* keppe teineteisega jagada, kui keppide koguarv kahepeale ei ületa 14 keppi.

REEGEL 23 Four-Ball

Eesmärk

Reegel 23 räägib Four-Ball mänguvormist (mängitakse kas rajamängu või löögimängu vormis), kus kaks partnerit võistlevad koos poolena ja kumbki partner mängib oma palliga. Poole raja tulemus on partnerite mängitud tulemustest väiksem tulemus.

23.1 Four-Ball mängu ülevaade

Four-Ball on *partnereid* kaasav mänguvorm (mängitakse kas *rajamängu* vormis või *löögimängu* vormis), kus:

- Kahest *partnerist* koosnev *pool* mängib igal rajal enda palliga ja
- *Poole* raja tulemuseks on partnerite sel rajal mängitud tulemustest väiksem tulemus.

Four-Ball mängus rakenduvad reeglid 1-20, täiendatuna järgnevate erireeglitega.

Selle mänguvormi *rajamängu* variatsiooni tuntakse Best-Ball nime all, kus üks mängija võistleb kahest või kolmest *partnerist* koosneva *poole* vastu ja iga *partner* mängib reeglitele ja nendele erireeglitele vastavalt enda palliga. (Kolmest *partnerist* koosneva *poole* korral tähendab viitamine teisele *partnerile* viitamist teisele kahele *partnerile*).

23.2 Four-Ball mängutulemuste arvestamine

23.2a Poole raja tulemus rajamängus ja löögimängus

- Kui mõlemad partnerid löövad pallid lipuauku või lõpetavad raja muul reeglipärasel viisil. Madalam tulemus on *poole* raja tulemus.
- Kui ainult üks partner lööb palli lipuauku või lõpetab raja muul reeglipärasel viisil. Selle *partneri* tulemus on *poole* raja tulemus. Teine *partner* ei pea *rada* lõpetama.
- Kui kumbki partner ei löö palli lipuauku või ei lõpeta rada muul reeglipärasel viisil. *Poolel* ei ole sellel rajal tulemust, mis tähendab:
  - » *Rajamängus* **kaotab *pool* raja**, välja arvatud juhul, kui vastas*pool* on raja võidu loovutanud või muul moel raja kaotanud.
  - » *Löögimängus pool* ***diskvalifitseeritakse***, välja arvatud juhul, kui viga õigeaegselt reegli 3.3c alusel parandatakse.

23.2b Poole tulemuskaart löögimängus

(1) **Poole vastutus**. Ühele *tulemuskaardile* peab märkima *poole* iga raja brutotulemuse ja händikäpivõistlusel peavad *tulemuskaardile* olema märgitud mõlema *partneri* händikäpid.

Iga raja kohta:

- Vähemalt ühe *partneri* brutotulemus peab olema märgitud *tulemuskaardile*.
- Karistust ei järgne, kui *tulemuskaardile* märgitakse rohkem kui ühe *partneri* tulemus.
- Iga tulemuse puhul *tulemuskaardil* peab olema selgelt tuvastatav, millise *partneri* tulemusega on tegu. Kui see pole tuvastatav, siis *pool* **diskvalifitseeritakse**.
- Ei piisa, kui tulemus on tuvastatav vaid kui *poole* tulemus.

Poole rajatulemuste kinnitamiseks on vajalik, et *tulemuskaardi* allkirjastab reegli 3.3b(2) alusel ainult üks *partner*.

(2) **Komitee vastutus.** *Komitee* vastutus on otsustada milline *poole* tulemustest raja kohta arvesse läheb ja hõlmab endas ka kõikide händikäppide rakendamist, kui tegu on händikäpivõistlusega:

- Kui raja kohta on *pool* märkinud vaid ühe tulemuse, siis see tulemus läheb arvesse.
- Kui märgitud on mõlema *partneri* raja tulemus:
  - » Kui tulemused on erinevad, siis neist madalam (bruto või neto) läheb arvesse.
  - » Kui tulemused on võrdsed, siis *komitee* võib ükskõik kumma arvesse minevaks lugeda. Kui mingil põhjusel leitakse, et üks tulemus on vale, siis *komitee* loeb teise tulemuse arvesse minevaks.

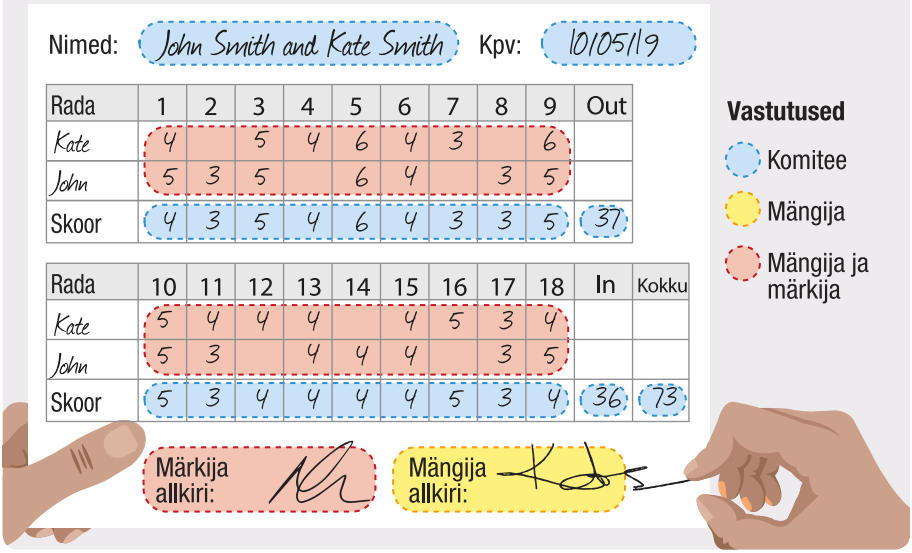
Kui *poole* arvesse minev tulemus ei ole selgelt eristatav kumma *partneri* tulemusega on tegu või see *partner* on sellel rajal diskvalifitseeritud, siis pool **diskvalifitseeritakse**.

23.2c Reegli 11.2 Erand Four-Ball mängus

Reegel 11.2 ei rakendu järgmises olukorras:

Kui mängija, kelle *partner* on raja lõpetanud, peab *poole* rajatulemuse ühe löögi võrra parandamiseks *raja lõpetama* ning suvaline isik peatab või kallutab mängija liikuva palli tahtlikult suunast kõrvale hetkel, kui ei eksisteeri enam realistlikku võimalust pallil *lipuauku* minna, siis sellele isikule karistust ei järgne ja selle palli tulemus ei lähe arvesse.

JOONIS 23.2b: TULEMUSTE ARVESTAMINE FOUR-BALL LÖÖGIMÄNGUS



23.3 Millal mänguring algab ja lõppeb. Millal on rada lõpetatud

23.3a Millal mänguring algab

Poole mänguring algab, kui üks *partneritest* sooritab esimese raja alustamiseks *löögi*.

23.3b Millal mänguring lõppeb

Poole mänguring lõppeb:

- Kui *rajamängus* on kumbki *pool* mängu võitnud (vaata reeglid 3.2a(3) ja (4)).
- Kui *löögimängus* on *pool* viimase raja lõpetanud. Selleks on kas mõlemad *partnerid* palli lipuauku *löönud* (sisaldades ka vea parandamist näiteks reegli 6.1 või 14.7b alusel) või ainult üks *partner* ja teine otsustas mitte *rada lõpetada*.

23.3c Millal on rada lõppenud

(1) **Rajamäng.** *Pool* on raja lõpetanud, kui mõlemad *partnerid* on palli *lipuauku löönud* või neile loovutati nende järgmised *löögid* või kumbki pool loovutas teisele rajavõidu.

(2) **Löögimäng.** *Pool* on raja lõpetanud, kui üks *partner lööb* palli *lipuauku* ja teine on kas juba eelnevalt oma palli *lipuauku löönud* või otsustanud *raja lõpetamata* jätta.

23.4 Poolt võib esindada üks või mõlemad partnerid

Poolt võib *mänguringi* mistahes osa või kogu *mänguringi* jooksul esindada üks *partner*. Mõlema *partneri* kohalolu ei ole kohustuslik. Kui mõlemad *partnerid* on kohal, siis ei pea teine *partner* rada mängima.

Kui üks *partneritest* puudub ja saabub hiljem, siis see *partner* saab *poolega* liituda ainult kahe raja vahel, mis tähendab:

- Rajamäng – Enne kui ükski mängija on rada alustanud. Kui *partner* saabub peale seda, kui kummagi *poole* üks mängijatest on raja mängimist alustanud, siis sellel *partneril* pole lubatud kuni järgmise rajani *poole* eest mängida.
- Löögimäng – Enne kui partner on rada alustanud. Kui *partner* saabub peale seda, kui teine *partner* on raja mängimist alustanud, siis sellel partneril pole lubatud kuni järgmise rajani *poole* eest mängida.

Saabunud *partner*, kellel pole lubatud rada mängida, võib teisele *partnerile* sellel rajal *nõu* anda või muul moel tegutseda (vaata reeglid 23.5a ja 23.5b).

Karistus reegli 23.4 rikkumise eest: *Üldine karistus*.

23.5 Mängija tegevused, mis mõjutavad partneri mängu

23.5a Mängija võib partneri palliga teha mistahes tegevusi, mis on partnerile lubatud

Kuigi iga *poole* mängija peab mängima oma palliga, siis:

- Mängija võib *partneri* palliga teha mistahes tegevusi, mis on *partnerile* lubatud enne *löögi* sooritamist, nagu näiteks *märgistada* palli asukohta ja palli üles tõsta, *tagasi asetada*, *kukutada* või asetada.
- Mängija ja tema *kädi* võivad *partnerit* aidata samal moel kui partneri *kädi* (näiteks anda ja küsida *nõu* ja teha teisi reegli 10 alusel lubatud tegevusi), **aga** neil on keelatud anda mistahes muud abi, mis pole *partneri kädile* reeglite alusel lubatud.

Löögimängus on *partneritel* keelatud kokku leppida ükskõik millist mängijat abistava palli *puttamisgriinile* paigale jätmise osas (vaata reegel 15.3a).

23.5b Partner vastutab mängija tegude eest

Iga mängija tegevust, mis puudutavad *partneri* palli või *varustust*, käsitletakse *partneri* tegevustena.

Kui mängija tegevus rikub reeglit, kui seda oleks teinud *partner*, siis:

- Reeglit rikkus *partner* ja saab vastava karistuse (vaata reegel 23.8a).
- Sellekohased näited on:
  - » *Partneri lööki mõjutavate tingimuste parendamine,*
  - » *Partneri* palli kogemata *liigutamine*, või
  - » *Partneri* palli asukoha *märgistamata* jätmine enne selle üles tõstmist.

See rakendub ka mängija *kädi* poolt *partneri* palli suhtes tehtavatele tegevustele, mis oleks reeglite vastane, kui seda oleks teinud *partner* või tema *kädi*.

Kui mängija või tema *kädi* tegevused mõjutasid nii mängija enda, kui ka *partneri* palli mängimist, siis vaata reeglist 23.8a(2), kas sellel järgneb karistus mõlemale *partnerile* või mitte.

23.6 Poole mängujärjekord

Partnerid võivad mängida sellises järjekorras, kuidas *pool* paremaks peab.

See tähendab, kui on mängija kord reeglite 6.4a (*rajamäng*) või 6.4b (*löögimäng*) alusel mängida, siis võib esimesena mängida kas mängija ise või tema *partner*.

Erand – Raja mängimise jätkamine peale löögi loovutamist rajamängus:

- Mängijal on keelatud rada edasi mängida, kui talle on tema järgmine *löök* loovutatud ja see abistaks tema *partnerit*.
- Kui mängija sedasi käitub, siis karistust ei järgne, kuid tema tulemus rajal läheb *poole* tulemusena arvesse. *Partneri* tulemus ei saa arvesse enam minna.

23.7 Partnerid võivad keppe jagada

Reeglit 4.1b(2) on muudetud ja see lubab *partneritel* keppe teineteisega jagada, kui keppide koguarv kahepeale ei ületa 14 keppi.

23.8 Millal rakendub karistus ühele ja millal mõlemale partnerile

Kui mängija saab reegli rikkumise eest karistuse, siis see võib rakenduda kas ainult sellele mängijale või mõlemale *partnerile* (mis tähendab *poolele*). See sõltub karistusest ja mänguvormist:

23.8a Karistused, välja arvatud diskvalifitseerimine

(1) **Üldjuhul rakendub karistus mängijale ja mitte partnerile.** Kui mängija saab diskvalifitseerivast karistusest erineva karistuse, siis rakendub see üldjuhul ainult mängijale, mitte tema *partnerile*, **välja arvatud** punktis (2) kirjeldatud olukordades.

- Kõik trahvilöögid lisatakse mängija tulemusele, kuid mitte *partneri* tulemusele.
- Mängija, kes saab *rajamängus* ***üldise karistuse*** **(raja kaotus)**, ei saa sellel rajal *poole* eest tulemust, **aga** see karistus ei mõjuta *partnerit*, kes võib *poole* eest sellel rajal edasi mängida.

(2) Kolm olukorda, kui mängija karistus rakendub ka partnerile.

- Kui mängija rikub reeglit 4.1b (14 kepi piirang; mänguringil keppide jagamine, lisamine või asendamine). *Rajamängus* on *poole* karistuseks **mängu tulemuse korrigeerimine.** *Löögimängus* saab *partner* mängijaga **sama karistuse.**
- Kui mängija rikkumine aitab partnerit tema mängus. Nii *rajamängus* kui ka *löögimängus* saab *partner* mängijaga **sama karistuse**.
- Kui mängija rikkumine kahjustab rajamängus vastase mängu. *Partner* saab mängijaga **sama karistuse**.

Erand – Mängija, kes lööb vale palli, ei ole partnerit aidanud ega vastase mängu kahjustanud:

- Ainult mängija (ja mitte *partner*) saab ***üldise karistuse*** reegli 6.3c rikkumise eest.
- See kehtib ka siis, kui *vale pallina* mängitud pall kuulus *partnerile*, *vastasele* või kellelegi teisele.

23.8b Diskvalifitseerivad karistused

(1) **Millal ühe partneri rikkumine tähendab poole diskvalifitseerimist.** *Pool* **diskvalifitseeritakse**, kui üks *partneritest* saab järgmiste reeglite alusel diskvalifitseeriva karistuse:

- Reegel 1.2 Mängija käitumisstandard
- Reegel 1.3 Reeglite järgimine
- Reegel 4.1a Löögi sooritamiseks lubatud kepid
- Reegel 4.1c Keppide mängust väljavõtmise juhised
- Reegel 4.2a Mänguringil kasutada lubatud pallid
- Reegel 4.3 Varustuse kasutamine
- Reegel 5.6a Asjatult mängu viivitamine
- Reegel 5.7b-c Kui komitee peatab mängu ja mäng jätkub
- Reegel 6.2b Tiiala reeglid

Ainult rajamängus:

- Reegel 3.2c Händikäppide rakendamine händikäpi rajamängus

Ainult löögimängus:

- Reegel 3.3b(2) Mängija vastutus: Allkirjastada ja tagastada tulemuskaart
- Reegel 3.3b(3) Vale tulemus rajal
- Reegel 3.3b(4) Tulemuste arvestamine händikäpivõistlusel
- Reegel 23.2b Poole tulemuskaart löögimängus
- Reegel 5.2b Enne mänguringi või mänguringide vahel väljakul harjutamine

(2) **Millal mõlema partneri rikkumine tähendab poole diskvalifitseerimist**. *Pool* **diskvalifitseeritakse**, kui mõlemad *partnerid* saavad järgmiste reeglite alusel diskvalifitseeriva karistuse:

- Reegel 5.3 Mänguringi alustamine ja lõpetamine
- Reegel 5.4 Gruppides mängimine
- Reegel 5.7a katkestama Millal mängijad võivad või peavad mängimise

Ainult löögimängus:

Pool **diskvalifitseeritakse**, kui mõlemad *partnerid* saavad samal rajal järgmiste reeglite mistahes kombinatsiooni alusel diskvalifitseeriva karistuse:

- Reegel 3.3c Raja lõpetamata jätmine
- Reegel 6.1b Raja alustamine väljaspoolt tiiala
- Reegel 6.3c Vale pall
- Reegel 14.7 Valest kohast mängimine

(3) **Millal ühe mängija rikkumine tähendab vaid, et sellel mängijal ei ole kehtivat tulemust.** Kõigil muudel juhtudel, kus mängija saab reeglite alusel diskvalifitseeriva karistuse, mängijat ei diskvalifitseerita, **kuid** tema tulemus sellel rajal ei saa *poole* eest arvesse minna.

Kui mõlemad *partnerid* rikuvad *rajamängus* samal rajal mõnd sellist reeglit, siis *pool* **kaotab raja**.

REEGEL 24 Võistkondlikud võistlused

Eesmärk:

Reegel 24 räägib võistkondlikest võistlustest (mida mängitakse kas rajamängu või löögimängu vormis), kus mitu mängijat või poolt võistlevad võistkonnana ning iga mängija mänguringi või rajamängu tulemused kombineeritakse üheks võistkonna tulemuseks.

24.1 Võistkondliku võistluse ülevaade

- "Võistkond" koosneb grupist mängijatest, kes mängivad kas üksi või *pooltena* teiste võistkondade vastu.
- Võistkondlikul võistlusel võib nende mäng olla ka osa teisest võistlusest (näiteks individuaalne *löögimäng*), mis toimub samal ajal.

Reeglid 1-23 rakenduvad võistkondlikel võistlustel, täiendatuna järgnevate erireeglitega.

24.2 Võistkondliku võistluse tingimused

Komitee otsustab võistluse mänguvormi, kuidas võistkondade tulemusi arvutatakse ja teiste võistluste tingimuste üle nagu:

- Mitu punkti saab *rajamängu* võidu või viigi eest.
- Mitu tulemust läheb *löögimängus* iga võistkonna kohta arvesse.
- Kas võistlus võib lõppeda viigiga ning kui mitte, siis kuidas viigiolukorrad lahendatakse.

24.3 Võistkonna kapten

Igal võistkond võib nimetada endale kapteni, kes juhib võistkonda ning langetab võistkonna eest otsuseid, näiteks millised mängijad milliseid *mänguringe* või *rajamänge* mängivad, millises järjekorras nad mängivad ja kes mängivad *partneritena* koos.

Võistkonna kapten võib olla ise võistlusel mängija.

24.4 Võistkondlikul võistlusel nõu andmise lubamine

24.4a Isik, kellel on lubatud nõu anda (nõuandja)

Komitee võib kasutusele võtta kohaliku reegli, mis lubab igal võistkonnal määrata ühe isiku ("nõuandja"), kes võib *mänguringi* jooksul võistkonna mängijatele reegli 10.2(b) alusel *nõuandeid* anda või muud moodi abistada ja kelle käest võivad võistkonna mängijad *nõuandeid* küsida:

- Nõuandja võib olla võistkonna kapten, võistkonna treener või mõni muu isik (sh võistlusel mängiv võistkonnaliige).
- Nõuandja peab olema enne *nõuannete* andmist *komiteele* teada.
- *Komitee* võib lubada *mänguringi* või võistluse jooksul nõuandja vahetamist.

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis H-2 (*komitee* võib kasutusele võtta kohaliku reegli, mis lubab igal võistkonnal nimetada kaks nõuandjat).

24.4b Nõuandja piirangud mängimise ajal

Kui võistkonna nõuandja on võistkonnas mängiv mängija, siis ta ei tohi selles rollis tegutseda enda *mänguringi* jooksul.

Enda *mänguringi* jooksul käsitletakse nõuandjat kui mistahes teist võistkonnas mängivat mängijat reeglis 10.2a kirjeldatud *nõuannet* puudutavate keelatud tegevuste eesmärgil.

24.4c Nõuanne on keelatud võistkonnaliikmete, välja arvatud partnerite vahel

Välja arvatud juhul, kui mängijad mängivad *partneritena*, moodustades *poole*:

- Mängijal on keelatud küsida või anda *väljakul* mängivale võistkonnaliikmele *nõu*.
- See kehtib ka juhul, kui võistkonna liige mängib *väljakul* kas mängijaga samas grupis või mõnes muus grupis.

Vaata komitee toimingud, Lõige 8; kohaliku reegli näidis H-5 (võistkondlikul *löögimängu* võistlusel, kus mängija *mänguringi* tulemus loeb ainult osana võistkonna tulemusest, võib *komitee* kasutusele võtta kohaliku reegli, mis lubab samas grupis mängivatel võistkonnakaaslastel teineteisele *nõu* anda isegi siis, kui nad pole *partnerid*).

Karistus reegli 24.4 rikkumise eest: *Üldine karistus*.

X

Definitsioonid

Ebaharilik väljaku seisukord

Üks järgnevaist määratletud tingimustest:

- *Looma auk,*
- *Remondiala,*
- *Teisaldamatu takistus, või*
- *Ajutine vesi*

Nõuanne, Nõu

Igasugune suuline kommentaar või tegevus (näiteks äsja sooritatud *löögiks* kasutatud kepi näitamine), mille eesmärk on mõjutada mängija:

- Kepivalikut,
- *Löögi* sooritamist, või
- Mängitava raja või *mänguringi* mänguotsuseid.

Kuid *nõuanne* ei ole avaliku informatsiooni jagamine nagu näiteks:

- Objektide asukohad väljakul (*lipuaugu* asukoht, *puttamisgriini* ja feeri asukoht, *trahvialade* ning *bunkrite* asukohad või teise mängija palli asukoht)
- Kahe punkti vahelise kauguse teatamine
- Reeglite tutvustamine

Loom

Igasugune loomariigi isend (v.a. inimene) hõlmates imetajaid, linde, roomajaid, kahepaikseid ja selgrootuid (näiteks ussid, putukad, ämblikud ning koorikloomad).

Looma auk

Igasugune *looma* poolt maa sisse kaevatud auk **välja arvatud** *loomade* poolt kaevatud augud, mis on samaaegselt määratletud *lahtiseks risuks* (näiteks usside ja putukate uuristatud augud).

Looma auk hõlmab:

- Kogu lahtist materjali, mille *loom* on august välja kaevanud
- Igasugune auguni viiv sissekulunud käigurada ja
- Maa-aluse augu kaevamise tulemusena üles tõstetud või moonutatud ala maapinnal.

Väljaku alad

Väljak koosneb viiest määratletud alast:

- *Edenemisala*,
- Mängitava raja *tiiala*, millest mängija peab sooritama raja avalöögi,
- Kõik *trahvialad*,
- Kõik *bunkrid*, ja
- Mängitava raja *puttamisgriin*.

Pallimärk

Tehislik objekt, millega *märgitakse* enne palli tõstmist selle asukoht, nagu näiteks tii, münt, *pallimärgiks* kohandatud objekt või muu väiksem *varustuse* hulka kuuluv objekt.

Kui golfireegel viitab liikunud *pallimärgile*, siis peetakse selle all silmas olukorda, kus ülestõstetud palli asukoht *väljakul* oli *pallimärgiga märgitu*d ning palli polnud veel *tagasi asetatud*.

Piiriobjekt

Tehislikud objektid, mis määratlevad või osutavad *audi* piiri nagu näiteks müürid, aiad, vaiad ja käsipuud. *Piiriobjektidest* mängija trahvilöökideta vabastust ei saa.

Piiriobjektiks loetakse piiriaia postide vundament ja postid.

Piiriobjektide hulka ei kuulu:

- Aiast või müürist eenduvad toetustalad või trossid
- Aia või müüri ületamiseks ehitatud trepp, sild või muu sarnane ehitis

Piiriobjekte käsitletakse teisaldamatutena isegi kui nad on või mõni nende osa on teisaldatav (vt reegel 8.1a).

Piiriobjektid ei ole takistused või *lahutamatud objektid*.

Bunker

Spetsiaalselt ettevalmistatud liivane ala, mis tihtipeale on pinnase eemaldamise teel tekitatud süvend.

Bunkri osad ei ole:

- Ettevalmistatud ala piiril asuv lõikeserv, müür või sein, mis koosneb mullast, murust, laotud murukamarast või tehislikest materjalidest
- Ettevalmistatud ala servast seespool paiknev igasugune kasvav või sinna lisatud looduslik objekt (näiteks muru, põõsad või puud)

- Ettevalmistatud ala servast väljapoole pudenenud liiv ja
- Kõik teised *väljakul* paiknevad liivased alad, mis pole ettevalmistatud ala servast seespool (näiteks kõrb ja teised looduslikud liivased alad mida aegajalt nimetatakse ka jäätmaaks)

Bunkrid on üks viiest määratletud *väljaku alast*.

Komitee võib määratleda ettevalmistatud liivase ala *edenemisala* osaks, mis tähendab, et tegemist ei ole enam *bunkriga* või kuulutada ettevalmistamata liivase ala *bunkriks*.

Kui *bunker* on taastamisel ja *komitee* määratleb *bunkri* tervenisti *remondialaks*, siis käsitletakse *bunkrit* kui *edenemisala*, mis tähendab, et tegemist ei ole enam *bunkriga*.

Sõna „liiv“, nagu seda kasutatakse käesolevas definitsioonis ja reeglis 12 hõlmab igasugu liivataolist materjali, mida kasutatakse *bunkris* (näiteks purustatud teokarbid) ja ka igasugu liivaga segatud pinnast.

Kädi

Isik, kes aitab mängijat *mänguringi* jooksul, sealhulgas järgmises:

- Keppide kandmine, transportimine ja käsitsemine: Isik, kes mängu ajal kannab, transpordib (näiteks golfiauto või -käruga) või käsitseb mängija keppe, on mängija *kädi* isegi juhul, kui ta pole mängija poolt oma *kädiks* nimetatud, **välja arvatud** juhul, kui ta viisakusest tõstab mängija keppe või liigutab golfiautot või bägi enda eest ära või ulatab mängijale maha unustatud kepi.
- Nõu andmine: Mängija *kädi* on ainus isik (peale partneri või partneri *kädi*), kelle käest mängija võib nõuannet küsida.

Kädi võib mängijat aidata ka teistes reeglitega lubatud tegevustes (vt reegel 10.3b)

Kepipikkus

14-st (või vähemast) *mänguringiks* valitud keppidest kõige pikema kepi pikkus peale putteri.

Näiteks kui mängija kõige pikem kepp (peale putteri) on 109,22 cm-ne (43-tolline) draiver, siis on mängija *kepipikkus* selle *mänguringi* jaoks 109,22 cm.

Kepipikkust kasutatakse selle mängija *tiialade* ja reeglipäraste *vabastuse ala* suuruste määramiseks.

Komitee

Isik või isikute grupp, kes vastutavad võistluse või *väljaku* eest.

Vaata komitee toiminguid, Lõige 1 (*Komitee* rolli selgitus).

Lööki mõjutavad tingimused

Paigal seisva *palli asend*, planeeritava *löögiasendi* ala, planeeritava svingi ala, *mängujoon* ja *vabastuse ala*, kuhu mängija kavatseb palli *kukutada* või asetada.

- "Planeeritava *löögiasendi* ala" sisaldab endas nii kohta, kuhu mängija toetab oma jalad, kui ka kogu muud vajalikku ruumi, mis mõjutab kuhu ja kuidas mängija paigutab oma keha, et valmistuda ja sooritada planeeritud *löök*.
- "Planeeritava svingi ala" sisaldab kogu vajalikku ala, mida mängija kasutab *löögi* sooritamiseks ja hõlmab endas kepi ülesviimise, allatoomise või *löögi* lõpetamiseks vajalikku ruumi.
- "*palli asukoht*", "*mängujoon*" ja "*vabastuse ala*" on eraldi defineeritud.

Väljak

Komitee poolt piiritletud mänguks mõeldud ala:

- Kõik alad, mis jäävad piiriservast sissepoole on mänguala ja kuuluvad *väljaku* juurde.
- Kõik alad, mis jäävad piiriservast välja on *aut* ja ei kuulu *väljaku* juurde.
- Piiriserv läheb maapinnalt nii üles, kui ka maa alla

Väljak koosneb viiest määratletud *väljaku alast*.

Kukutamine

Pallist lahtilaskmine selliselt, et see kukub läbi õhu eesmärgiga pall *mängu* panna.

Kui mängija eesmärk ei olnud palli lahti lastes palli *mängu* panna, siis palli pole *kukutatud* ja pall ei ole *mängus* (vt reegel 14.4).

Reegel määrab täpse v*abastuse ala*, kuhu pall tuleb *kukutada* ja kuhu see peab paigale jääma.

Vabastust võttes peab mängija palli lahti laskma põlve kõrguselt selliselt, et:

- Pall kukuks sirgjooneliselt alla. Mängija ei tohi palli visata, keerlema panna, veeretada või kasutada mõnd muud liigutust, mis võib mõjutada, millises kohas pall peatub ning
- Pall ei puutu enne maapinnale kukkumist ühtegi mängija kehaosa ega *varustust* (vt reegel 14.3b)

Kaevunud

Mängija pall asub eelmise *löögi* tulemusena iseenda kukkumisjäljes ja osa pallist on maapinnast allpool.

Pall ei pea puudutama maapinda, et olla *kaevunud*. Näiteks võib palli ja maapinna vahel olla muru ja *lahtine risu*.

Varustus

Kõik, mida mängija või tema *kädi* kasutab või kannab seljas või kaasas.

Väljaku hoolduseks kasutatavad esemed (nt rehad) on selle mängija *varustus*, kes või kelle *kädi* neid käes hoiab või kaasas kannab.

Varustuse reeglid

Mänguringi jooksul mängijatele kasutada lubatud keppide, pallide ja muu *varustuse* spetsifikatsioonid ning muud regulatsioonid. *Varustuse reeglid* leiab RandA.org/EquipmentStandards

Lipuvarras

Komitee poolt *lipuaugu* asukohta tähistav teisaldatav varras. Lipukangas ja muu varda külge kinnitatud materjal või objekt on *lipuvarda* osa.

Nõuded *lipuvardale* on sätestatud *varustuse reeglites*.

Four-Ball

Mänguvorm, kus kahest *partnerist* koosnevad *pooled* võistlevad omavahel. Kõik mängijad mängivad oma palliga. Igal rajal läheb *poole* tulemusena kirja *partnerite* mängitud tulemustest väiksem tulemus.

Neli-palli võib mängida kahest *partnerist* koosneva kahe *poole* vahel *rajamängu* vormis või kahest *partnerist* koosneva mitme *poole* vahel *löögimängu* vormis.

Foursomes (tuntud ka kui „Alternate Shot“)

Mänguvorm, kus kahest *partnerist* koosnev *pool* mängib igal rajal kordamööda ühte palli.

Foresomes mängu võib mängida kahest *partnerist* koosneva kahe *poole* vahel *rajamängu* vormis või kahest *partnerist* koosneva mitme *poole* vahel *löögimängu* vormis.

Edenemisala

Väljaku ala, mis hõlmab kogu *väljakut* **välja arvatud** nelja määratletud ala:

(1) *Tiiala*, millest mängija peab sooritama mängitava raja avalöögi, (2) kõik *trahvialad*, (3) kõik *bunkrid* ja (4) mängitava raja *puttamisgriin*.

Edenemisala sisse kuuluvad:

- *Väljaku* kõik teised tiipaigad peale *tiiala* ja
- Kõik *valed griinid*

Üldine karistus

Rajamängus raja kaotus või *löögimängus* kaks trahvilööki.

Remondiala

Igasugune väljaku osa, mida *komitee* määratleb *remondialaks* (kas vastava märgistusega või muul moel määratletav). *Remondiala* hõlmab:

- Kogu maapinda määratletud ala servast seespool ja
- Määratletud ala piirides kasvavat muru, põõsast, puud või muud looduslikku objekti ning selle iga osa, mis on ülevalpool maapinda ja ulatub väljaspoole ala serva (**aga** mitte, kui see on maa all ja ulatub väljaspoole ala serva, näiteks ala sees kasvava puu juur).

Remondiala hõlmab lisaks eeltoodule järgmist (isegi, kui *komitee* ei ole sedasi määratlenud):

- Igasugune *komitee* või hooldemeeskonna poolt tehtud auk:
  - » *Väljakut* ette valmistades tekkinud auk (näiteks eemaldatud vaia auk või *lipuauk*, mida kasutakse teise raja lõpetamiseks (kaksikgriin), või
  - » *Väljakut* hooldades tekkinud auk (näiteks murukamara- või kännu eemaldamisel või torude paigaldamise käigus tekkinud auk, **kuid** mitte aereerimise tagajärjel tekkinud augud).
- Muru niitmisjäätmed, lehed ja igasugune muu hilisemaks eemaldamiseks kuhjatud materjal. **Kuid**:
  - » Kõik hilisemaks eemaldamiseks kuhjatud looduslik materjal on samas ka *lahtine risu*
  - » Kõik muu *väljakule* jäetud materjal, mida pole plaanis hiljem eemaldada, ei ole *remondiala*, kui *komitee* pole sedasi määratlenud.
- *Looma* elupaik (näiteks linnupesa), mis on mängija pallile sedavõrd lähedal, et mängija võib seda *löögiasendit* sissevõttes või *lööki* sooritades kahjustada, **välja arvatud** kui elupaik on tehtud *looma* poolt, mida määratletakse *lahtise risuna* (näiteks ussid ja putukad).

Remondiala serv tuleks määratleda vaiade, joonte või füüsiliste tunnustega:

- Vaiad: Kui serva määratlemiseks kasutatakse vaiasid, kulgeb *remondiala* serv mööda maapinda piki vaiade väliskülgi ja vaiad ise on *remondiala* sees
- Jooned: Kui serva määratlemiseks kasutatakse jooni, kulgeb *remondiala* serv mööda maapinda pikki joone välisserva ja joon ise on *remondiala* sees
- Füüsilised tunnused: Kui serva määratlemiseks kasutatakse füüsilisi tunnuseid (nagu näiteks lillepeenar, või murukasvandus), peaks *komitee* selgelt väljendama, kuidas määratleda *remondiala* serva.

Kui *remondiala* piirid on määratletud joonte või füüsiliste tunnuste kaudu, võib *remondialale* osutamiseks kasutada vaiasid, **kuid** neil puudub muu tähendus.

Lipuauk

Puttamisgriinil paiknev ja mängitava raja lõppu tähistav koht:

- *Lipuauk* peab olema 108 mm (4 ¼ tollise) läbimõõduga ja vähemalt 101.6 mm (4 tolli) sügav
- Kui kasutatakse vooderdust, siis selle väline diameeter ei tohi olla üle 108 mm (4 ¼ tolli). Vooderdus peab olema uputatud vähemalt 25.4 mm (1 tolli) jagu *puttamisgriini* tasapinnast allapoole välja arvatud juhul, kui pinnasetingimused seda ei võimalda.

Augus

Kui pall seisab *löögi* järgselt *lipuaugus* ja kogu pall on allpool *puttamisgriini* tasapinda.

Kui reeglid viitavad sõnadele „*rada lõpetama*“ või „*raja lõpetamine*“, siis tähendab see, et mängija pall on *augus*.

Erijuhul, kui mängija pall toetub vastu *lipuaugus* seisvat *lipuvarrast*, vaata reeglit 13.2c *(pall on augus* kui osa pallist on allpool *puttamisgriini* tasapinda).

Au

Mängija õigus sooritada esimesena *tiialalt* avalöök (vt reegel 6.4)

Teisaldamatu takistus

Igasugune *takistus*, mis:

- Ei ole kergesti liigutatav või mille liigutamisel saab *takistus* või *väljak* viga ja
- Muul viisil ei täida t*eisaldatava takistuse* definitsiooni

Komitee võib igasuguse *takistuse* määratleda *teisaldamatuks takistuseks* isegi, kui see vastab *teisaldatava takistuse* definitsioonile.

Parendama

Lööki mõjutavate tingimuste või muude mängu mõjutavate füüsiliste tingimuste muutmine, mille tulemusena saab mängija *lööki* sooritades võimaliku edu.

Mängus

Mängija palli olek, kui see asub *väljakul* ja seda kasutatakse raja mängimiseks.

- Pall pannakse *mängu*, kui:
  - » Mängija sooritab *tiiala* seest pallile *löögi*, või
  - » Mängija sooritab *rajamängus* pallile *löögi* väljaspoolt *tiiala* ja *vastane* ei nõua *löögi* tühistamist vastavalt reeglile 6.1b.
- Pall jääb *mängu*, kuniks see on *augus*, **kuid** pall ei ole enam *mängus*, kui:
  - » see on *väljakult* üles tõstetud,
  - » see on *kadunud* (isegi, kui see asub *väljakul*) või *audis*.
  - » see on *asendatud* teise palliga isegi, kui asendus oli reeglite vastane.

Pall, mis ei ole *mängus*, on *vale pall*.

Mängijal ei tohi *mängus* olla rohkem kui üks pall (piiratud olukorrad, kus mängija saab rajal mängida enama kui ühe palliga, on kirjeldatud reeglis 6.3d).

Kui reeglid viitavad paigal seisvale või liikuvale pallile, siis kohaldub see *mängus* pallile.

Kui *mängus* palli asukoha *märgistamiseks* kasutatakse *pallimärki*, siis:

- Pall on *mängus*, kui seda pole üles tõstetud ja
- Pall on *mängus* hetkest, kui see on peale ülestõstmist *tagasi asetatud* isegi, kui *pallimärki* pole eemaldatud.

Lahutamatu objekt

Komitee poolt määratletud *väljakul* paiknev ja väljakutset esitav tehislik objekt, millest trahvilöökideta vabastust ei saa.

Lahutamatuid objekte käsitletakse teisaldamatutena (vt reegel 8.1a). **Kuid** *lahutamatu objekti* osa (näiteks värav, uks või kinnitustrossi osa) võib käsitleda *teisaldatavate takistustena*, kui see vastab *teisaldatava takistuse* definitsioonile.

Tehislikud objektid, mis on komitee poolt määratud väljaku *lahutamatuteks objektideks*, ei ole *takistused* ega *piiriobjektid*.

Teadmine või põhimõtteline kindlus

Mängija palliga toimunud sündmuse üle otsustamise standard. Näiteks kas pall peatus *trahvialas*, või kas pall *liikus* või mis põhjustas palli *liikumise* jne.

Teadmine või *põhimõtteline kindlus* tähendab rohkemat, kui võimalust või tõenäosust. See tähendab üht kahest:

- On ümberlükkamatud tõendid mängija palliga toimunud sündmuse kohta nagu näiteks mängija ise või keegi teine nägi toimunut, või
- Vaatamata väikestele kahtlustele, on mõistlikult kättesaadava informatsiooni alusel võimalik vähemalt 95% kindlusega väita, et palliga juhtunud sündmus reaalselt toimus.

„Mõistlikult kättesaadav informatsioon“ sisaldab kõike, mida mängija teab ja mida ta suudab mõistliku pingutusega ning asjatult venitamata hankida.

Palli asend

Palli asukohas valitsevad tingimused, sealhulgas palli kõrval paiknev või palli puudutav igasugune kasvav või palli külge kleepunud looduslik objekt, *teisaldamatu takistus*, *lahutamatu objekt* või *piiriobjekt*.

Lahtine risu ja *teisaldatavad takistused* ei ole seotud palli *asendiga*.

Mängujoon

Suund, kuhu mängija soovib, et ta pall pärast *löögi* sooritamist liiguks ning sisaldades endas mõistlikku kõrgust maapinnast ja kaugust mõlemal pool seda joont.

Mängujoon ei pea olema kahe punkti vaheline sirgjoon (näiteks võib see olla kaardus, põhinedes kuhu mängija soovib palli selliselt lüüa).

Lahtine risu

Kõik lahtised looduslikud objektid nagu näiteks:

- Kivid, lahtine muru, langenud lehed ja oksad
- Surnud *loomad* ja *loomade* jäätmed
- Ussid, putukad ja sarnased *loomad*, mida saab hõlpsasti eemaldada ning samuti nende ehitatud kuhjad või võrgud (näiteks usside uuristatud mullahunnikud, sipelgapesad) ja
- Kokku pressitud pinnas (sisaldab aereerimise korke)
- Looduslikud objektid ei ole lahtised kui nad:
- On millegi küljes kinni või kasvavad
- On tugevalt maasse kaevunud (ei saa hõlpsasti üles korjata) või
- On palli külge kleepunud

Erijuhud:

- **Liiv ja lahtine pinnas** ei ole *lahtine risu*.
- **Kaste, härmatis ja vesi** ei ole *lahtine risu*.
- **Lumi ja looduslik jää** (välja arvatud härmatis) on l*ahtine risu*, või kui jää ja lumi on maapinnal, siis mängija valikul ka *ajutine vesi*.
- **Ämblikuvõrgud** on *lahtine risu* hoolimata asjaolust, et need on muu objekti küljes kinni.

Kadunud

Palli olek, kui seda pole kolme minuti jooksul leitud. Kolme minutit arvestatakse hetkest, kui mängija või tema *kädi* (või mängija *partner* või *partneri kädi*) on alustanud palli otsimist.

Kui otsingut alustatakse ning selle käigus otsing ajutiselt põhjendatult katkestatakse (näiteks mängija peatab palli otsingud, sest mäng peatatakse või mängija on sunnitud varjuma, et teine mängija saaks oma palli mängida) või mängija tuvastab ekslikult *vale palli*, siis:

- Aega, mis kulus otsingute katkestamisest otsingute jätkamiseni ei loeta otsimisaja hulka ja
- Palli leidmiseks on aega kokku kolm minutit. Selle hulka loetakse aeg, mis kulus otsimisele enne otsingute katkestamist ja pärast otsingute jätkamist.

Märgistama

Paigal seisva palli asukoha märkimine ühel järgneval viisil:

- *Pallimärgi* asetamine vahetult palli taha või kõrvale, või
- Kepi asetamine maapinnale vahetult palli taha või kõrvale

Seda tehakse ülestõstetud palli *tagasi asetamise* koha märkimiseks.

Märkija

Isik, kes *löögimängus* vastutab mängija tulemuse tema *tulemuskaardile* üleskirjutamise ning kinnitamise eest. *Märkija* võib olla teine mängija, **kuid** mitte *partner*.

Komitee võib mängijale *märkija* määrata või teatada mängijatele, kuidas nad omale *märkija* valida võivad.

Rajamäng

Mänguvorm, kus mängija või *pool* mängib ühe *vastase* või teise *poole* vastu ühe või mitu *mänguringi*, kus:

- Mängija või *pool* võidab raja, kui ta läbib raja vähemate löökidega (sisaldades tehtud *lööke* ja trahvilööke), ja
- Mäng lõppeb, kui mängija või *pool* juhib *vastase* või teise *poole* ees rohkemate radadega, kui on mängida jäänud.

Rajamängu võib mängida üksikmänguna, kus mängija mängib ühe *vastase* vastu. Samuti *Three-Ball*, *Foursomes* või *Four-Ball* vormis, kus kahest *partnerist* koosnevad *pooled* mängivad teineteise vastu.

Suurim skoor

Löögimängu vorm, kus mängija või *poole* raja tulemus on *komitee* poolt piiratud suurima võimalike *löökide* arvuga (sisaldades tehtud *lööke* ja mistahes trahvilööke). Näiteks kahekordne raja par, konkreetne number või kaks lööki üle raja neto par'i.

Teisaldatav takistus

Takistus, mis on mõistliku pingutusega liigutatav ja mille liigutamine ei kahjusta *takistust* ega *väljakut*.

Kui *teisaldamatu takistuse* või *lahutamatu objekti* osa (näiteks värav, uks või kinnitustrossi osa) vastab mainitud kahele tingimusele, võib neid osi käsitleda *teisaldatavate takistustena*.

Kuid eelpool mainitu ei rakendu, kui *teisaldamatu takistuse* või *lahutamatu objekti* liikuva osa liigutamist ei ole ette nähtud (näiteks kivimüüri osaks olev lahtine kivi).

Isegi, kui *takistus* on liigutatav, võib *komitee* määratleda selle *teisaldamatuks takistuseks*.

Liikus

Paigal seisvat palli loetakse liikunuks, kui see nihkub oma kohalt ja jääb seisma ükskõik millises muus kohas ning nihkumine on silmaga tuvastatav (hoolimata, kas keegi nägi seda juhtumas või mitte).

See kehtib ka siis, kui pall nihkus oma algsest kohast nii üles või alla suunas, kui ka horisontaalselt igas suunas.

Kui pall ainult võbiseb (tihtipeale viidatakse sellele, kui ostsilleerimisele) aga jääb pidama või naaseb oma algsesse kohta, siis pall pole *liikunud*.

Loodusjõud

Loodusmõjud nagu tuul, vesi või kui midagi juhtub ilma selge põhjuseta gravitatsiooni mõjul.

Täieliku vabastuse lähim koht

Ebahariliku väljaku seisukorra (reegel 16.1), ohtliku *looma* (reegel 16.2), *vale griini* (reegel 13.1f) või *mängukeelu ala* (reegel 16.1f ja 17.1e) mõjust trahvita vabastuse võtmise lähtekoht. Samuti mõne Kohaliku Reegli alusel vabastuse võtmise lähtekoht.

See on hinnanguline koht, kus pall asuks arvestades et:

- See on lähim koht palli esialgsele kohale, **kuid** mitte *lipuaugule* lähemal, kui esialgne koht,
- See asub nõutud *väljaku ala*l ja
- Selles kohas ei ole segavat mõju mängija *löögile*, mille ta oleks sooritanud siis, kui segajat selles kohas ei eksisteerinuks.

Lähtekoha määramiseks peab mängija valima kepi, sobiva *löögiasendi*, *mängujoone* ja svingi, mida ta oleks esialgsest kohast *löögi* sooritamiseks kasutanud.

Mängija ei pea *löögi* simuleerimiseks sisse võtma vajalikku *löögiasendit* ja valitud kepiga sooritama svingi (**kuid** see on soovitatav, et mängija suudaks selle koha määrata võimalikult täpselt).

Täieliku vabastuse lähim koht on seotud ainult kindla segajaga ja võib asuda kohas, kus mõni teine segaja mängijat häirib:

- Kui mängija võtab vabastuse ning selle tulemusena satub ta mõne teise segaja mõjualasse, millest on lubatud vabastust võtta, võib mängija määrata uue *täieliku vabastuse lähima koha* uuest segajast.

- Iga segaja mõjualast tuleb võtta eraldi vabastus **välja arvatud** juhul, kui kummastki segajast vabastuse võtmise järel selgub, et pall jääb endiselt kummagi segaja mõjualasse. Sellisel juhul võib mängija võtta vabastuse mõlemast segajast määrates *täieliku vabastuse lähima koha* mõlemast segajast.

Mängukeelu ala

Väljaku osa, kus *komitee* on keelanud mängida. *Mängukeelu ala* peab olema määratletud kas *ebahariliku väljaku seisukorra* või *trahviala* osana.

Komitee võib *mängukeelu alasid* kasutada mistahes põhjusel nagu näiteks:

- Looduse, loomade pesitsuskohtade ja keskkonnatundlike alade kaitseks,
- Noorte puude, lillepeenarde, murukasvanduste, värskelt külvatud muruga alade või muude istutatud alade kaitseks,
- Mängijate ohutuse tagamiseks ja
- Ajalooliste muististe või teiste kultuuriväärtuste säilitamiseks.

Komitee peaks *mängukeelu ala* serva määratlema kas joonte või vaiadega ning joon või vaiad (või vaiade tipud) peaksid *mängukeelu ala* selgelt eristama tavalisest *ebaharilikust väljaku seisukorrast* või *trahvialast*, mis ei sisalda endas *mängukeelu ala*.

Takistus

Igasugune tehislik objekt **välja arvatud** *lahutamatud objektid* ja *piiriobjektid*.

Takistus on näiteks:

- Kunstkattega tee ja käigurada ning nende tehislikud äärised.
- Hooned ja vihmavarjendid.
- Vihmutite kastmispead, drenaažikaevud või kastmissüsteemi juhtkilbid.
- Vaiad, müürid, käsipuud ja aiad (**kuid** mitte siis, kui nad on *piiriobjektid*, mis määratlevad või osutavad *väljaku* piiriserva).
- Golfiautod, niidukid, autod jt sõidukid.
- Prügikastid, suunaviidad ja pingid.
- Mängija *varustus*, *lipuvardad* ja rehad.

Takistus võib olla kas *teisaldatav takistus* või *teisaldamatu takistus*. Kui *teisaldamatu takistuse* osa (näiteks värav, uks või kinnitustrossi osa) vastab *teisaldatava takistuse* definitsioonile, võib seda osa käsitleda *teisaldatava takistusena*.

Vaata komitee toiminguid, Lõige 8; kohaliku reegli näidis F-23 (*Komitee* võib kehtestada kohaliku reegli määratledes teatud *takistused* ajutistelt teisaldamatuteks takistusteks, mille kohta kehtivad vastavad vabastuse võtmise toimingud).

Vastane

Isik, kelle vastu mängija *rajamängus* mängib. Termin *vastane* kehtib ainult *rajamängu* mänguvormi kohta.

Välismõjutaja

Mängija palli, *varustuse* või *väljakuga* toimunud sündmuse põhjustaja, kes võib olla üks neist:

- Inimene (kaasa arvatud teine mängija), **välja arvatud** mängija ise, tema *kädi* või mängija *partner*, *vastane* või nende kummagi *kädi*,
- *Loom*, ja
- Looduslik või tehislik objekt või muu sarnane (kaasa arvatud teine liikuv pall) **välja arvatud** *loodusjõud*.

Aut

Kõik *komitee* poolt määratletud *väljaku* piiriservast väljaspoole jäävad alad. Kõik alad, mis jäävad sellest servast sissepoole on mänguala.

Väljaku piiriserv ulatub maapinnast nii üles, kui alla ja tähendab järgmist:

- Piiriservast sissepoole jääv maapind ja muu (nagu igasugused looduslikud või tehislikud objektid), on mängualal hoolimata, kas nad on maapinnal, maapinna kohal või maapinna all.
- Juhul kui objekt on samaaegselt nii piiriservast seespool, kui ka väljas (nagu näiteks piiriaia külge kinnitatud trepiastmed või servast väljas kasvav puu, mille oksad ulatuvad servast sissepoole või vastupidi), siis on *audis* selle objekti need osad, mis jäävad servast välja.

Piiriserv tuleks määratleda *piiriobjektidega* või joonega:

- Piiriobjektid: Kui piiriserv on määratletud vaiade või aiaga, kulgeb piiriserv mööda maapinda vaiade või aiapostide *väljaku*-poolsete külgede vahelt (välja arvatud eenduvad toetustalad) ning vaiad või postid ise on *audis*.

  Kui piiriserv on määratletud teiste objektidega nagu müür või on *komiteel* soov käsitleda piirdeaeda teisiti, peaks *komitee* määratlema piiriserva.

- Jooned: Kui piiriserv on määratletud joonega, kulgeb piiriserv maapinnal mööda joone *väljaku*-poolset külge ja joon ise on *audis*.

  Kui piiriserv on määratletud joonega, võib piiriservale osutamiseks kasutada vaiasid, **kuid** neil puudub muu tähendus.

Piirivaiad või jooned peaksid olema valged.

Par/Bogey

Löögimängu vorm, mis kasutab *rajamängu* tulemuste süsteemi, kus:

- Mängija või *pool* võidab või kaotab raja, kui ta teeb rajal *komitee* poolt sellel rajal ettenähtud löökide arvust vähem või rohkem lööke (sisaldades tehtud *lööke* ja mistahes trahvilööke).
- Võistluse võidab see mängija või *pool*, kellel on kõige rohkem võidetud radu kaotatud radade vastu (mis tähendab, et võidetud radade summast lahutatakse kaotatud radade summa).

Partner

Mängija, kes mängib kas *rajamängus* või *löögimängus* teise mängijaga samal *poolel*.

Trahviala

Kui mängija pall asub selles alas, saab mängija võtta sellest alast ühe trahvilöögiga vabastuse.

Trahviala on:

- Igasugune veekogu *väljakul* (kas *komitee* poolt vastavalt märgistatud või mitte) nagu meri, järv, tiik, jõgi, kraav, kuivenduskraav või muu avatud vee säng (isegi kui see ei sisalda vett), ja
- Igasugune muu *väljaku* osa, mida *komitee* määratleb *trahvialana*.

Trahviala on üks viiest määratletud *väljaku alast*.

Trahvialasid on kahte tüüpi, mida eristatakse teineteisest märgistamisel kasutatud värvi järgi:

- Kollased *trahvialad* (märgistatakse kas kollase joone või kollaste vaiadega) annavad mängijale kaks vabastuse võtmise võimalust (reeglid 17.1d(1) ja (2)).
- Punased *trahvialad* (märgistatakse kas punase joone või punaste vaiadega) annavad mängijale kahele kollase *trahviala* vabastustele lisaks külgmise vabastuse võtmise võimaluse (reegel 17.1d(3)).

Kui *komitee* pole *trahviala* vastava värviga märgistanud või sellele osutanud, siis käsitletakse seda punase *trahvialana*.

Trahviala serv ulatub maapinnast nii üles, kui ka alla ja tähendab järgmist:

- Servast sissepoole jääv maapind ja muu (nagu igasugused looduslikud või tehislikud objektid), on *trahviala* osa hoolimata, kas nad on maapinnal, maapinna kohal või maapinna all.
- Juhul kui objekt on samaaegselt nii servast seespool, kui ka servast väljas (nagu näiteks *trahviala* ületav sild või ala sees kasvav puu, mille oksad ulatuvad servast välja või vastupidi), siis on *trahviala* osa selle objekti need osad, mis jäävad servast sissepoole.

Trahviala serv tuleks määratleda vaiade, joonte või füüsiliste tunnustega:

- Vaiad: Kui piiride määratlemiseks kasutatakse vaiasid, kulgeb *trahviala* serv mööda maapinda pikki vaiade väliskülgi ja vaiad ise on *trahviala* sees
- Jooned: Kui piiride määratlemiseks kasutatakse jooni, kulgeb *trahviala* serv mööda maapinda pikki joone välist serva ja joon ise on trahviala sees
- Füüsilised tunnused: Kui piiride määratlemiseks kasutatakse füüsilisi tunnuseid (nagu näiteks rand või kõrb või tugimüür), peaks *komitee* selgelt väljendama, kuidas määratleda *trahviala* serva.

Kui *trahviala* serv on määratletud joonte või füüsiliste kaudu, võib *trahvialale* osutamiseks kasutada vaiasid, **kuid** neil puudub muu tähendus.

Kui veekogu piirid ei ole *komitee* poolt määratletud, on veekogu servaks selle loomulik kaldajoon (see tähendab kohta, millest maapind hakkab vett hoidva süvendi poole langema).

Kui avatud veesäng ei sisalda tavaliselt vett (nagu kuivenduskraav või vee ärajuhtimiseks mõeldud kraav, mis täitub veega vaid vihmasel perioodil), võib *komitee* selle määratleda *edenemisala* osaks (mis tähendab, et tegu ei ole *trahvialaga*).

Maksimaalse vabastuse koht

Bunkris ebahariliku väljaku seisukorra (reegel 16.1c), või *puttamisgriinil ebahariliku väljaku seisukorra* (reegel 16.1d) mõjust trahvita vabastuse võtmise lähtekoht , kui ei eksisteeri *täieliku vabastuse lähimat kohta*.

See on hinnanguline koht, kus pall asuks arvestades et:

- See on lähim koht palli esialgsele kohale, kuid mitte *lipuaugule* lähemal, **kui** esialgne koht,
- See asub nõutud *väljaku alal* ja
- Selles kohas on kõige väiksem *ebahariliku väljaku seisukorra* mõjuala mängija *löögile*, mille ta oleks sooritanud, kui segajat poleks eksisteerinud.

Lähtekoha määramiseks, peab mängija valima kepi, *löögiasendi*, *mängujoone* ja svingi, mida ta oleks esialgsest kohast *löögi* sooritamiseks kasutanud.

Mängija ei pea löögi simuleerimiseks sisse võtma vajalikku *löögiasendit* ja valitud kepiga sooritama svingi (**kuid** see on soovitatav, et mängija suudaks selle koha määrata võimalikult täpselt).

Maksimaalse vabastuse koht leitakse viisil, kus võrreldakse segaja häiriva mõju suurust mängija *palli asendi* ja planeeritava svingi suhtes, *puttamisgriinil* ka *mängujoone* suhtes. Näiteks võttes vabastust *ajutisest veest*:

- Võib *maksimaalse vabastuse koh*t asuda kohas, kus pall on madalamas vees, kui see, milles mängijal tuleks seista (mõjutades rohkem *löögiasendit* kui *palli asendit* või svingi), või kus pall on sügavamas vees, kui see, milles mängijal tuleb seista (mõjutades rohkem *palli asendit* või svingi kui *löögiasendit*).
- *Puttamisgriinil* võib *maksimaalse vabastuse koha* määrata *mängujoonest* lähtuvalt, kus pallil tuleb läbida *ajutise vee* kas madalaim või kitsaim osa.

Varupall

Mängija poolt esialgsele pallile järgnevalt löödud teine pall olukorras, kus esialgne pall võib:

- Olla *audis*, või
- *Kadunud* väljapoole *trahviala*

Varupall ei ole mängija *mängus* pall välja arvatud juhul, kui see muutub reegli 18.3c alusel *mängus* palliks.

Puttamisgriin

Ala mängitaval rajal, mis:

- On spetsiaalselt puttamiseks valmistatud, või
- *Komitee* on selle *puttamisgriiniks* määratlenud (nagu näiteks ajutine griin).

Raja *puttamisgriinil* paikneb *lipuauk*, kuhu mängija üritab oma palli mängida.

Puttamisgriin on üks viiest määratletud *väljaku alast*. Teiste radade puttamisgriinid (rajad, mida mängija parasjagu ei mängi) on *valed griinid* ja *edenemisala* osad.

Puttamisgriini serv kulgeb kohast, kus on näha, et spetsiaalselt valmistatud ala algab (näiteks on serva näitamiseks muru eriliselt madalaks pügatud) välja arvatud juhul, kui *komitee* määratleb serva mõnel muul viisil (näiteks kasutades joont või täppe).

Juhul, kui on kasutusel üks griin kahe erineva raja jaoks (kaksikgriin), siis:

- Kogu ettevalmistatud ala, millel paiknevad mõlemad *lipuaugud*, käsitletakse mõlema raja *puttamisgriinina*.
- **Kuid** *komitee* võib määratleda serva, mis jagab kaksikgriini kaheks eraldi *puttamisgriiniks*. Kui mängija mängib üht rada neist kahest, siis see osa kaksikgriinist, mis asub teisel pool seda serva on *vale griin*.

Kohtunik

Komitee poolt määratud isik, kes otsustab faktilisi küsimusi ja rakendab reegleid.

Vaata komitee toimingud, Lõige 6C (selgitab *kohtuniku* vastutusi ja volitusi).

Vabastuse ala

Ala, mille sisse peab reegli alusel vabastust võttev mängija oma palli *kukutama*. Iga vabastust võimaldav reegel nõuab mängijalt kindla *vabastuse ala* kasutamist, mille suuruse ja asukoha määravad järgmised kolm faktorit:

- Lähtekoht: Koht, millest mõõdetakse *vabastuse ala* suurust
- Vabastuse ala suurus mõõdetuna lähtekohast: Vabastuse ala on lähtekohast mõõdetuna kas ühe või kahe *kepipikkuse* raadiusega ala, **kuid** teatud piirangutega:
- Vabastuse ala asukoha piirangud: *Vabastuse ala* asukoht võib olla piiratud ühel või mitmel moel, nagu näiteks:
  - » See saab olla ainult kindlatel määratletud v*äljaku aladel* nagu näiteks ainult *edenemisalal* või mitte *bunkris* või mitte trahvialas,
  - » See ei asu *lipuaugule* lähemal kui lähtekoht või peab asuma väljaspool *trahviala* või *bunkrit*, millest vabastust võetakse, või
  - » See asub kohas, kus (konkreetses reeglis määratletud) segaja häirivat mõju, millest vabastust võetakse, ei eksisteeri.

Kepipikkusi kasutades võib mängija *vabastuse ala* suuruse määramiseksmõõta vahemaid otse üle kraavi, augu või muu taolise ning otse üle või läbi mingi objekti (nagu puu, aed, müür, tunnel, kaev või vihmuti kastmispea), kasutades *vabastuse ala* suuruse mõõtmiseks *kepipikkusi*, **kuid** mängijal on keelatud mõõta vahemaid läbi loomuliku üles ja alla kalduva maapinna.

Vaata komitee toiminguid, Lõige 2I (*Komitee* võib mängijale anda võimaluse või kohustada mängijat kasutama *vabastuse alana* kukutamisala, kui mängija võtab teatud vabastust).

Tagasi asetama

Palli maha asetamine ja lahti laskmine eesmärgiga panna pall *mängu*.

Kui mängija asetab palli maha ilma eesmärgita seda *mängu* panna, ei ole pall *tagasi asetatud* ja ei ole *mängus* (vt Reegel 14.4).

Kui reegel nõuab palli *tagasi asetamist*, siis see reegel määrab ka kindla koha, kuhu pall tuleb *tagasi asetada*.

Mänguring

18 või vähema raja mängimine *komitee* määratud järjekorras.

Tulemuskaart

Dokument, millele *löögimängus* märgitakse üles mängija iga raja tulemus.

Tulemuskaart võib olla nii paberil kui *komitee* poolt tunnustatud elektroonsel kujul ning see võimaldab:

- Üles märkida mängija iga raja tulemuse
- Üles märkida mängija händikäpi, kui tegemist on händikäpivõistlusega ja
- Mängijal ja *märkijal* kinnitada tulemuste õigsust ning hädikäpivõistlusel händikäpi õigsust kas füüsilise allkirjaga või *komitee* poolt heakskiidetud elektroonsel viisil.

Rajamängus pole *tulemuskaart* kohustuslik, kuid võib olla mängijatele abiks seisu jälgimisel.

Tõsine rikkumine

Olukord, kus mängija võiks *löögimängus* saada *valest kohast* mängides olulise eelise võrreldes *löögiga* õigest kohast.

Selleks, et otsustada, kas toimus *tõsine rikkumine* või mitte, tuleb muuhulgas arvesse võtta järgmisi faktoreid:

- *Löögi* keerukus
- Palli kaugus *lipuaugust*
- *Mängujoonel* paiknevate tõkete mõju ja
- *Lööki* mõjutavad tingimused.

Tõsise rikkumise mõiste ei kehti *rajamängus*, sest mängija kaotab raja, kui ta mängib *valest kohast*.

Pool

Kaks või rohkem *partnerit*, kes võistlevad ühe üksusena *rajamängu* või *löögimängu mänguringil*.

Iga *partnerite* komplekt on *pool* hoolimata sellest, kas kõik *partnerid* mängivad enda palliga (*Neli-Pall*) või *partnerid* mängivad ühe palliga (*Foursomes*).

Pool ei ole sama, mis võistkond. Võistkondlikel võistlustel koosneb iga võistkond mängijatest, kes võistlevad kas üksi või *pooltena*.

Punktimäng

Löögimängu vorm, kus:

- Mängija või *poole* raja tulemus põhineb punktidel, mida antakse rajal tehtud löökide (sisaldades tehtud *lööke* ja mistahes trahvilööke) arvu võrdlemisel *komitee* poolt sellel rajal ettenähtud löökide arvuga
- Võistluse võidab see mängija või *pool* kellel on *mänguringide* lõppedes kõige rohkem punkte.

Löögiasend

Löögiks ettevalmistuva ja *lööki* sooritava mängija jalgade ning keha asend.

Löök

Tagant ette suunatud kepiliigutus eesmärgiga palli lüüa.

Kuid *lööki* pole tehtud, kui mängija:

- Otsustab keppi alla tuues palli mitte lüüa ning peatab meelega kepilaba enne, kui see pallini jõuab või lööb pallist meelega mööda, kui kepilaba pole enam võimalik peatada.
- Tabab *löögiks* ettevalmistudes proovisvingi tehes kogemata oma palli.

Kui reeglid viitavad terminile „palli mängima“, siis see tähendab sama, kui *lööki* sooritama.

Mängija raja tulemust või *mänguringi* tulemust väljendatakse „löökide“ arvuna või „tehtud löökide“ arvuna, mis tähendab nii sooritatud *lööke* kui ka kõiki trahvilööke (vt reegel 3.1c).

Trahv ja korduslöök

Karistus ja toiming, kui mängija võtab vabastuse reeglite 17, 18 või 19 alusel mängides palli kohast, kust ta sooritas eelmise *löögi* (vt reegel 14.6).

Termin *trahv ja karistuslöök* tähendab, et mängija:

- Saab ühe karistuslöögi ja
- Kaotab eelmise *löögi* asukohast *lipuaugu* suunal igasuguse kaugusest saadud edu.

Löögimäng

Mänguvorm, kus mängija või *pool* võistleb kõigi teiste mängijate või *poolte* vastu.

Tavalises *löögimängus* (vt reegel 3.3):

- On mängija või *poole* mänguringi tulemuseks löökide summa (sisaldades tehtud *lööke* ja mistahes trahvilööke) ning ta peab kõik *rajad lõpetama*, ja
- Võidab see mängija või *pool*, kes lõpetas kõik *mänguringid* kokku vähimate löökidega.

Teised *löögimängu* vormid on *Punktimäng*, *Suurim skoor* ja *Par/Bogey*, kuid neil on teistsugused tulemuste arvestamise meetodid (vt reegel 21).

Kõiki *löögimängu* vorme saab mängida kas individuaalvõistlusena (iga mängija võistleb üksi) või *partneritest* koosnevaid *pooli* hõlmava võistlusena (*Foursomes* või *Four-Ball*).

Asendama

Mängitaval rajal mängija palli vahetamine teise palli vastu, mis muutub seeläbi *mängus* palliks.

Mängija on *asendanud* palli, kui ta paneb teise palli ühel reeglis 14.4 kirjeldatud moel *mängu* esialgse palli asemel, isegi kui esialgne pall:

- Oli *mängus*, või
- Ei olnud *mängus*, sest see oli *väljakult* üles tõstetud või oli *kadunud* või *audis*.

Asendatud pall on mängija *mängus* pall isegi siis kui:

- See oli *tagasi asetatud*, *kukutatud* või asetatud valel moel või *valesse kohta*, või
- *Asendamise* asemel oli reeglite järgi mängijal kohustus esialgne pall *mängu* tagasi panna.

Tii

Tiialas avalöögi sooritamiseks palli maapinnast ülestõstmise tarbeks kasutatav ese. See ei tohi olla pikem kui 101.6mm (4 tolli) ja peab vastama *Varustuse reeglitele*.

Tiiala

Ala, mille seest peab mängija sooritama raja alustamiseks avalöögi.

Tiiala on nelinurk, mis on kahe *kepipikkuse* sügavune ja mille:

- Esiserv on *komitee* poolt paika pandud kahe tiitähise eesmiste tippude vahelt kulgeva kujuteldava joonega, ja
- Külgmised servad on määratletud tiitähiste välimistest servadest tahapoole kulgeva kujuteldava joonega.

Tiiala on üks viiest määratletud *väljaku alast.*

Kõik teised *väljakul* paiknevad tiipaigad (kas samal rajal või teistel radadel) on *edenemisala* osad.

Ajutine vesi

Igasugune ajutiselt kogunenud vesi maapinnal (näiteks vihmast või kastmisest tekkinud lombid või veekogu ülevool) mis:

- Ei ole *trahviala*, ja
- On nähtav kas enne või pärast mängija *löögiasendi* sisse võtmist (ilma jalgadega ülemääraselt surumata).

Ei piisa, kui maapind on vaevalt märg, mudane või pehme või kui vesi ilmub vaid hetkeks nähtavale, kui mängija maapinnale astub. Kogunenud vesi peab jääma nähtavaks, kas enne või pärast mängija *löögiasendi* sisse võtmist.

Erijuhud:

- **Kaste ja härmatis** ei ole *ajutine vesi*
- **Lumi ja looduslik jää** (välja arvatud härmatis) on *lahtine risu*, või kui jää ja lumi on maapinnal, siis mängija valikul ka *ajutine vesi.*
- **Tehislik jää** on *takistus*.

Three-Ball

Rajamängu vorm, kus:

- Kõik kolm mängijat mängivad samaaegselt teise kahe mängija vastu, ja
- Iga mängija mängib ühte palli, millega tehtud tulemust kasutatakse teise kahe mängija tulemuste vastu.

Vale pall

Iga teine pall peale mängija:

- *Mängus* palli (kas esialgse palli või *asendatud* palli)
- *Varupalli* (enne, kui see on hüljatud reegli 18.3c alusel), või
- *Löögimängus* reegli 14.7b või 20.1c alusel mängitud teine pall.

Vale palli näited on:

- Teise mängija *mängus* pall
- Leiupall
- Mängija enda pall, mis asub *audis*, on muutunud *kadunuks* või on üles tõstetud ja pole veel tagasi *mängu* pandud.

Vale griin

Iga griin *väljakul*, mis pole mängitava raja *puttamisgriin*. *Valed griinid* on:

- Teiste radade puttamisgriinid, mida mängija hetkel ei mängi,
- Raja tavapärane puttamisgriin, kui kasutusel on ajutine griin, ja
- Kõik puttamise, lähilöögi või lähestumislöögi harjutamiseks mõeldud harjutusgriinid välja arvatud, kui *komitee* neid kohaliku reegliga sellest loendist ei välista.

Valed griinid on *edenemisala* osad.

Vale koht

Iga muu koht *väljakul*, kui see koht, kust mängija peab või tal on lubatud oma palli reeglite päraselt mängida.

Valest kohast mängimise näited on:

- Palli mängimine pärast valesse paika *tagasi asetamist* või palli *tagasi asetamata* jätmine kuigi reegel seda nõudis.
- *Kukutatud* palli mängimine nõutud *vabastuse alast* väljastpoolt
- Vale reegli alusel vabastust võttes palli *kukutamine* ja mängimine kohast, mis pole reeglitega lubatud.
- Palli mängimin *mängukeelu* alast või olukorras, kus *mängukeelu* ala häirib mängija svingi või *löögiasendit*.

Raja avalöögi sooritamine *tiialast* väljastpoolt või selle vea parandamise käigus taas väljastpoolt *tiiala* uue löögi sooritamine ei ole *valest kohast* mängimine (vt reegel 6.1b).

Indeks

	Reegel	Lehekülg
Ajutine vesi	Vt ebaharilik väljaku seisukord	139
Alternate Shot	Vt Foursomes	192
Aut		
- Mida teha kui pall on audis	18.2b	163
- Kui pall on audis	18.2a(2)	162
Bunker		
- Ebaharilik väljaku seisukord	16.1c	142
- Lahtine risu	12.2a, 15.1	103, 132
- Millal liiva puudutamise eest ei saa trahvi	12.2b(2)	104
- Millal liiva puudutamise eest saab trahvi	12.2b(1)	103
- Millal pall on bunkris	12.1	103
- Ohtliku looma olukord	16.2	146
- Mittemängitav pall	19.3	171
- Teisaldatav takistus	12.2a, 15.2	103, 133
Brutotulemus	3.1c(1)	29
Ebaharilik väljaku seisukord		
- Bunker	16.1c	142
- Edenemisala	16.1b	141
- Kui palli ei leitud	16.1e	144
- Löök ilmselgelt ebamõistlik	16.1a(3)	141
- Mängukeelu ala	16.1f	145
- Millal on vabastus lubatud	16.1a(1)	139
- Puttamisgriin	16.1d	144
- Remondiala	16.1	139
- Trahviala	16.1a(2)	141
- Ülestõstmine veendumaks et vabastus on lubatud	16.4	150
Edenemisala	2.2a	25
Four-Ball	23	195
- Jätkamine peale löögi loovutamist rajamängus	23.6	199
- Karistused	23.8	200
- Mängija tegevused, mis mõjutavad partneri mängu	23.5a	198
- Mängija vastutab partneri tegude eest	23.5b	199
- Mängu järjekord	23.6	199
- MIllal mänguring algab	23.3a	197
- MIllal mänguring lõpeb	23.3b	197
- Millal võib puuduv partner grupiga liituda	23.4	198
- Pall tahtlikult kõrvale kallutatud	23.2c	196

	Reegel	Lehekülg
- Partnerid võivad keppe jagada	23.7	200
- Poole rajatulemus rajamängus ja löögimängus	23.2a	195
- Poole tulemuskaart löögimängus	23.2b	196
- Poolt võib esindada üks või mõlemad partnerid	23.4	198
Foursomes	22	192
- Kui vale partner mängib	22.3	193
- Kumb partner alustab esimest rada	22.4a	193
- Kumbki partner võib esindada poolt	22.2	192
- Partnerid võivad keppe jagada	22.5	194
- Pool peab lööke sooritama kordamööda	22.3	193
- Stardiaeg ja stardipaik	22.4b	194
Golfimäng	1.1	20
Grupid		
- Löögimäng	5.4b	54
- Rajamäng	5.4a	54
Halvemaks muutunud tingimused	8.1d	80
Harjutamine		
- Enne mänguringi või mänguringide vahel - Löögimäng	5.2b	53
- Enne mänguringi või mänguringide vahel - Rajamäng	5.2a	53
- Harjutamine mänguseisaku ajal	5.5c	55
- Harjutamine radade vahel	5.5b	55
- Harjutamine raja mängimise ajal	5.5a	55
Kaevunud pall		
- Kuidas võtta vabastust	16.3b	148
- Millal on vabastus lubatud	16.3a	147
Kadunud pall		
- Kui pall on kadunud	18.2a(1)	162
- Mida teha kui pall on kadunud	18.2b	163
Kepid		
- 14 kepi limiit	4.1b(1)	40
- Jagatud kepid	4.1b(2), 22.5, 23.7	40, 194, 200
- Kahjustatud kepi kasutamine või parandamine mänguringi jooksul	4.1a(2)	38
- Keppide mängust välja võtmine	4.1c	42
- Lisamine või parandamine	4.1b(3),(4)	40, 41
- Lubatud kepid	4.1a(1)	38
- Mänguomaduste muutmine	4.1a(3)	39
Kunstkattega teed	Vt Ebaharilik väljaku seisukord	139

	Reegel	Lehekülg
Kädi		
- Alati lubatud tegevused	10.3b(1)	95
- Jagatud kädi	10.3a(2)	94
- Keelatud tegevused	10.3b(3)	95
- Lubatud igal ajahetkel üks kädi	10.3a(1)	94
- Mängija heakskiidul lubatud tegevused	10.3b(2)	95
- Piirangud mängija selja taga seismisele	10.2b(4)	92
- Reeglite rikkumine	10.3c	96
Küsimuste lahendamine		
- Hoidumine asjatult mängu viivitamast	20.1a	174
- Kohtuniku reeglilahendid	20.2a	178
- Komitee reeglilahendid	20.2b	178
- Löögimäng	20.1c	176
- Mängijate diskvalifitseerimine, kui löögimängu võistluse tulemused on lõplikud	20.2e	179
- Mängijate diskvalifitseerimine, kui rajamängu võistluse tulemused on lõplikud	20.2e	179
- Olukorrad, mille kohta reeglid puuduvad	20.3	180
- Rajamäng	20.1b	174
- Vale reeglilahendi korrigeerimine	20.2d	178
- Videotõendite kasutamisel „palja silmaga“ standardi rakendamine	20.2c	178
Lahtine risu		
- Lahtise risu eemaldamine	15.1a	132
- Lahtise risu eemaldamisel liikunud pall	15.1b	133
Liikuv pall		
- Lipuvarda liigutamine	11.3	100
- Palli tõstmine puttamisgriinilt	11.3	100
- Tabab isikut	11.1	97
- Tabab välistegurit	11.1	97
- Tahtlik objektide liigutamine või tingimuste muutmine liikuva palli mõjutamiseks	11.3	100
- Tahtlik peatamine või kõrvale kallutamine	11.2	98
Lipuvarras		
- Lipuaugus lipuvarda vastas seisev pall	13.2c	103
- Lipuvarda lipuaugust eemaldamine	13.2b(1)	112
- Lipuvarda lipuauku jätmine	13.2a	110
- Pall tabab lipuvarrast või lipuvarrast käsitsevat isikut	13.2b(2)	112
Looma auk	Vt Ebaharilik väljaku seisukord	139

	Reegel	Lehekülg
Löögimäng		
- Löögimängu võitja	3.3a	34
- Tulemuskaart - Märkija vastutus	3.3b(1)	34
- Tulemuskaart - Mängija vastutus	3.3b(2)	35
- Tulemuskaart - Vale tulemus rajal	3.3b(3)	36
- Tulemuskaart - Handicap on Scorecard	3.3b(4)	36
- Raja lõpetamata jätmine	3.3c	37
Löögi sooritamine		
- Kepi ankurdamine	10.1b	89
- Mängujoonega risti või mängujoonel seistes löögi sooritamine	10.1c	90
- Pall hakkab liikuma pärast seda, kui mängija hakkab löögi sooritamiseks keppi üles viima	10.1d	90
- Pall kukub tii pealt maha	10.1d	90
- Pall liigub vees	10.1d	90
- Palli löömine	10.1a	89
Lööki parendavad tingimused		
- Keelatud tegevused	8.1a	77
- Lööki mõjutavad tingimused	8.1	77
- Lubatud tegevused	8.1b	78
- Taastatud tingimusete parenadamine	8.1c	79
Löök tühistatud	14.6	127
Mittemängitav pall	19	168
- Bunker - Vabastus bunkris	19.3a	171
- Bunker - Vabastus väljaspool bunkrit	19.3b	172
- Edenemisala	19.2	168
- Külgvabastus	19.2c	169
- Lipu-joonel-tagasi vabastus	19.2b	168
- Millal võib vabastuse võtta	19.1	168
- Puttamisgriin	19.2	168
- Trahv ja korduslöök vabastus	19.2a	168
- Trahvialas	19.1	168
Mängimise katkestamine		
- Kohene peatamine komitee poolt	5.7b(1)	58
- Komitee peatab mängu	5.7a	57
- Mäng jätkub	5.7c	59
- Millal mängijad võivad või peavad mängimise katkestama	5.7a	57
- Pall või pallimärk on mänguseisaku ajal liikunud	5.7d(2)	60

	Reegel	Lehekülg
- Palli tõstmine	5.7d(1)	59
- Rajamängus mängijad katkestavad kokkuleppel	5.7a	57
- Tavapärane peatamine komitee poolt	5.7b(2)	58
- Välk	5.7a	57
Mängujärjekord		
- Four-Ball	23.6	193
- Foursomes	22.3, 22.4	187
- Löögimäng	6.4b(1)	68
- Rajamäng	6.4a(1)	67
- Rajamäng - mängujärjekorra eiramine	6.4a(2)	67
- Ready Golf	6.4b(2)	69
- Uuesti tiiala seest mängimine	6.4c	69
- Vabastuse võtmine	6.4d(1)	70
- Varupalli mängimine mujalt, kui tiiala - Varupalli mängimine tiialast	6.4d(2) 6.4c	70 69
Mängukeelu ala	16.1f, 17.1e	145, 156
Mänguring lõpeb	5.3b	54
Mänguringi alustamine	5.3a	53
Mängus pall	14.4	125
Mängutempo		
- Asjatult mängu viivitamine	5.6a	56
- Hoogne mängutempo	5.6b(1)	56
- Löögijärjekorra eiramine	5.6b(2)	57
- Komitee kehtestatud mängutempo	5.6b(3)	57
- Ready Golf	5.6b, 6.4	56, 67
Mänguvormid: rajamäng või löögimäng	3.1a	28
Mõistlik hinnang	1.3b(2)	22
Netotulemus	3.1c(2)	29
Nõuanne ja muu abi		
- Füüsiline abi ja kaitse loodusnähtuste eest.	10.2b(5)	93
- Mängujoon	10.2b	92
- Nõuanne	10.2a	91
- Objekt aitamaks joondumisel	10.2b(3)	92
Ohtlik loom		
- Kuidas võtta vabastust	16.2b	147
- Millal on vabastus lubatud	16.2a	146
Pall		
- Katki või mõranenud	4.2c	43

	Reegel	Lehekülg
- Mängu abistamine - Puttamisgriinil	15.3a	136
- Mängu sekkumine – Igal pool	15.3b	137
- Palli asendamine	4.2c(2), 14.2	44, 117
- Puruneb tükkideks	4.2b	43
Palli kukutamine		
- Juhuslikult suunast kõrvale kallutatud pall pärast maapinna tabamist	14.3c	122
- Kasutada võib algset või teist palli	14.3a	120
- Kuidas palli peab kukutama	14.3b	120
- Pall peatub väljaspoole vabastuse ala	14.3c(2)	122
- Palli peab kukutama ja pall peab jäma vabastuse alasse seisma	14.3c(1)	122
- Tahtlikult suunast kõrvale kallutatud	14.3d	124
Palli liigutamine		
- Kädi poolt	9.4	85
- Keppi löögiks tahaviimise ajal	9.1b	83
- Looma poolt	9.6	87
- Mängija poolt	9.4	85
- Mängija poolt, kui lisandub trahv	9.4b	85
- Mängu abistamine - Puttamisgriinil	15.3a	136
- Otsustamine kas pall liikus	9.2a	84
- Otsustamine, mis põhjustas palli liikumise	9.2b	84
- Partneri poolt	22.2, 23.5b	192, 199
- Teise isiku poolt	9.6	87
- Teise isiku poolt löögimängus	9.6	87
- Tuule, vee ja teiste loodusjõudude poolt	9.3	84
- Välisteguri poolt	9.6	87
- Vastase kädi poolt rajamängus	9.5	86
- Vastase poolt rajamängus	9.5	86
- Vastase poolt rajamängus, kui lisandub trahv	9.5b	87
Palli mängimine nii nagu see asub	9.1a	83
Pallimärk		
- Abistab või takistab mängu	15.3c	137
- Karistus vastasele ülestõstmise või liigutamise eest	9.7b	88
- Üles tõstetud või liikunud	9.7	88
Palli otsimine		
- Otsimise või tuvastamise käigus palli mittetahtlik liigutamine	7.4	76

	Reegel	Lehekülg
- Ettevaatlikult palli otsimine	7.1a	74
- Liiva liigutamine otsimisel	7.1b	75
Palli puhastamine	14.1c	117
Palli tagasi asetamine		
- Kes võib palli tagasi asetada	14.2b(1)	118
- Palli esialgne asend on muutunud - liivas	14.2d(1)	119
- Palli esialgne asend on muutunud – va liivas	14.2d(2)	119
- Palli tagasi asetamise koht	14.2c	118
- Tagasi asetatud pall ei jää algsesse kohta	14.2e	119
Palli tuvastamine		
- Kuidas palli tuvastada	7.2	75
- Palli otsimise või tuvastamise käigus liigutamine	7.4	76
- Tuvastamiseks palli üles tõstmine	7.3	75
Palli ülestõstmine	14.1b	117
Palli ülestõstmine ja tagasi asetamine	Vt palli tagasi asetamine	
- Asukoha peab märgistama	14.1a	116
- Kuidas palli tagasi asetada	14.2b	118
- Peab kasutama algset palli	14.2a	117
Par/Bogey		
- Mängu tulemuste arvestamine	21.3b	188
- Trahvid	21.3c	189
- Palli tahtlik kõrvale kalutamine	21.3d	190
- Millal mänguring lõpeb	21.3e	190
Punktimäng		
- Tulemuste arvestamine	21.1b	182
- Karistused	21.1c	184
- Pall tahtlikult kõrvale kallutatud	21.1d	185
- Millal mänguring lõpeb	21.1e	185
Puttamisgriin		
- Millal on pall puttamisgriinil	13.1a	105
- Märgistamine, üles tõstmine ja puhastamine	13.1b	105
- Liiva ja lahtise pinnase eemaldamine	13.1c(1)	106
- Kahjustuste parandamine	13.1c(2)	106
- Pall või pallimärk liigub - kogemata	13.1d(1)	107
- Pall või pallimärk liigub – loodusjõudude poolt	13.1d(2)	107
- Tahtlik testimine	13.1e	107
- Vale griin	13.1f	108
- Lipuaugu äärel seisev pall	13.3	114

	Reegel	Lehekülg
Raja alustamine		
- Millal rada algab	6.1a	61
- Tiiala seest mängimine - Löögimäng	6.1b(2)	62
- Tiiala seest mängimine - Rajamäng	6.1b(1)	61
Raja lõpetamine	6.5	70
Rajamäng		
- Enda huvide ja õiguste kaitsmine	3.2d(4)	33
- Händikäppide rakendamine	3.2c	31
- Karistuse saamisest vastase teavitamine	3.2d(2)	32
- Loovutamised	3.2b	30
- Mängu seisu teadmine	3.2d(3)	33
- Mängu võitmine	3.2a(3)	30
- Millal on tulemus lõplik	3.2a(5)	30
- Raja viigistamine	3.2a(2)	29
- Raja võitmine	3.2a(1)	29
- Tehtud löökide arvu ütlemine vastasele	3.2d(1)	32
- Viigilise mängu pikendamine	3.2a(4)	30
Reeglid		
- Reeglite kohaldamine	1.3b(1)	22
- Reeglite tähendus	1.3a	21
Remondiala	Vt Väljaku ebaharilik seisukord	139
Standard		
- Käitumisstandard	1.2b	21
- Mängijate oodatud käitumne	1.2a	20
Suurim skoor		
- Millal mänguring lõpeb	21.2e	187
- Tahtlikult palli suunast kõrvale kallutamine	21.2d	187
- Trahvid	21.2c	187
- Tulemuste arvestamine	21.2b	186
Tahtlik tingimuste muutmine		
- Keelatud tegevused	8.3b	82
- Mõjutavad palli asendit	8.2, 22.2, 23.5b	81,192,199
- Mõjutavad teise mängija palli	8.3	82
- Mõjutavad teisi füüsilisi tingimusi	8.2	81
Teisaldamatud takistused	Vt Ebaharilik väljaku seisukord	139
Teisaldatavad takistused	15.2	133
- Pall kadunud	15.2b	135

	Reegel	Lehekülg
- Teisaldatava takistuse eemaldamine	15.2a(1)	133
- Vabastus puttamisgriinil	15.2a(3)	135
- Vabastus väljakul väljaspool puttamisgriini	15.2a(2)	134
Teised mänguvormid	21.5	181
Three-Ball Rajamäng		
- Mängujärjekorra eiramine	21.4b	191
- Palli või pallimärgi üles tõstmine või liigutamine ühe vastase poolt	21.4c	181
Tiiala	6.2	62
- Palli võib tiile tõsta	6.2b(2)	63
- Lubatud parendused	6.2b(3)	63
- Tiitähiste liigutamine	6.2b(4)	64
- Millal pall on tiiala sees	6.2b(1)	62
- Millal tiiala reeglid rakenduvad	6.2a	62
Trahvialad		
- Kui trahvialast mängitud pall peatub trahvialas	17.2a	157
- Kui trahvialast välja mängitud pall on kadunud, audis või mittemängitav	17.2b	160
- Kuidas võtta vabastust	17.1d	153
- Mängi palli nii nagu see asub	17.1b	152
- Mängukeelu ala	17.1e	156
- Millal on pall trahviala sees	17.1a	152
- Teiste reeglite alusel vabastust ei saa	17.3	160
- Trahviala sees kadunud pall	17.1c	153
- Vabastuse valikud kollasest trahvialast	17.1d	153
- Vabastuse valikud punasest trahvialast	17.1d	153
Trahvid	1.3c	23
Trahv ja korduslöök		
- Eelmine löök sooritati edenemisalalt, trahvialast või bunkrist	14.6b	127
- Eelmine löök sooritati puttamisgriinilt	14.6c	127
- Eelmine löök sooritati tiialast	14.6a	127
Trahv ja korduslöök vabastus	18.1	161
Vale pall		
- Teine mängija mängis vale pallina mängija palli	6.3c(2)	67
- Vale palli löömine	6.3c(1)	66
Vale koht		
- Ei olnud tõsine rikkumine	14.7b	129
- Kas parandada tehtud viga või mitte	14.7b(1)	129

	Reegel	Lehekülg
- Koht, kust palli peab mängima	14.7a	129
- Oli tõsine rikkumine.	14.7b	129
Varupall		
- Millal muutub varupall mängus palliks	18.3c(2)	165
- Millal on lubatud	18.3a	164
- Millal tuleb varupall hüljata	18.3c(3)	167
- Varupalli mängimisest teavitamine	18.3b	164
- Varupalli rohkem kui üks kord mängimine	18.3c(1)	165
Varustus		
- Audio ja Video	4.3a(4)	46
- Enne mänguringi või mänguringi jooksul kogutud informatsioon	4.3a(3)	45
- Informatsioon ilmastikutingimuste kohta	4.3a(2)	45
- Informatsioon kauguste ja suuna kohta	4.3a(1)	45
- Kindad ja haaret parandavad ained	4.3a(5)	46
- Meditsiinilised erandid	4.3b(1)	47
- Teip või sarnased mähised	4.3b(2)	47
- Venitusvahendid, treeningu ja svingi abivahendid.	4.3a(6)	47
Vea parandamine		
- Millal järgneb karistus	14.5c	126
- Millal on muutmise valik lubatud	14.5b	125
Võistkondlikud võistlused		
- Nõuanne	24.4	204
- Võistkonna kapten	24.3	203
- Tingimused	24.2	203
Väljak		
- Kui pall puudutab kahte ala	2.2c	27
- Spetsiifilised alad	2.2b	26

Amatöör staatuse reeglid

Amatöör staatuse reeglid eristavad neid, kes mängivad mängu ainult oma väljakutsete ja naudingu pärast nendest, kes tegelevad mänguga kutseala või rahalise kasu pärast. Läbi sobivate limiitide ja piirangute, nagu võidetud auhindade väärtus, on amatöör staatuse reeglid mõeldud julgustama amatöör golfimängijad nautima võistluse vaimu, mitte keskenduma rahalisele tasule. Amatöör golfimängija, kes rikub neid reegleid võib jääda ilma oma amatöör staatusest ja kaotada võimaluse mängida amatöör võistlustel. Seetõttu on oluline, et mängijad ja korraldajad mõistavad amatöör staatuse reeglid. Need võib leida aadressilt RandA.org

Varustuse reeglid

Varustuse reeglid sisaldavad terviklikke reegleid, täpsustusi ja suuniseid, et abistada varustuse tootjaid ja disainereid, turniiriametnikke ja osalisi, kes mõistavad ja kohaldavad golfikeppide, pallide ja teiste seadmete projekteerimise ja tootmisega seotud eeskirju. On mängija kohustus tagada, et varustus, mida ta kasutab, vastab reeglitele. Varustuse reeglite interaktiivne versioon on kättesaadav RandA.org-is, mis sisaldab linke ametlikele testimisprotokollidele ja/või videodemonstratsioonidele, mis on seotud konkreetse reegli, spetsifikatsiooni või mõõtmistehnikaga.

Puuetega mängijate golfireeglid

Muudetud reeglites kohandatakse golfi reegleid nelja kindlaksmääratud puudekategooria puhul. Nende eesmärk on võimaldada puudega mängijal õiglaselt mängida teiste mängijatega, kellel ei ole puudeid, sama puuet või erinevat tüüpi puudeid. Muudetud reegleid ei kohaldata automaatselt ning iga komitee otsustab, kas võtta oma võistlustel vastu mõni neist muudetud reeglitest. Muudetud reeglid avaldatakse golfi reeglite ametlikus juhendis ja neid võib leida ka aadressil RandA.org

THE DAY-DATE 40

The international symbol of performance and success, reinterpreted
with a modernized design and a new-generation mechanical movement.
It doesn't just tell time. It tells history.

OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40

ROLEX

R&A
USGA
Golf on ülemaailmne mäng ning
R&A ja USGA on välja andnud
ühtse reeglistiku, mis kehtib kõigile
golfimängijatele maailmas.
ROLEX
PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF