



# Golfireeglid

Kinnitanud R&A Rules Ltd ja  
Ameerika Ühendriikide Golfiliit

32. väljaanne  
Kehtiv alates 1. jaanuarist 2012

©2011 R&A Rules Ltd and the United States Golf Association.  
All rights reserved.  
Tõlge eesti keelde © Eesti Golfi Liit, 2011  
ISBN 9949-10-928-0

## Sisukord

Eessõna.....	5
Peamised 2012. aastast kehtima hakkavad muudatused.....	6
Kuidas reegliraamatut kasutada.....	9
Golfireeglite lühikokkuvõte.....	11
<b>Peatükk 1: Etikett; käitumine väljakul.....</b>	<b>18</b>
<b>Peatükk 2: Definiitsioonid.....</b>	<b>21</b>
<b>Peatükk 3: Mängureeglid.....</b>	<b>33</b>
<b>Mäng</b>	
Reegel 1. Mäng.....	33
Reegel 2. Rajamäng.....	34
Reegel 3. Löögimäng.....	36
<b>Kepid ja pall</b>	
Reegel 4. Golfikepid.....	38
Reegel 5. Pall.....	41
<b>Mängija kohustused</b>	
Reegel 6. Mängija.....	43
Reegel 7. Harjutamine.....	48
Reegel 8. Nõuanne; mängujoone näitamine.....	50
Reegel 9. Informatsioon löökide arvu kohta.....	51
<b>Mängujärjekord</b>	
Reegel 10. Mängujärjekord.....	52
<b>Avalöögiaal</b>	
Reegel 11. Avalöögiaal.....	54

## Palli mängimine

Reegel 12. Palli otsimine ja tuvastamine.....	55
Reegel 13. Palli mängimine nii, nagu see asub.....	57
Reegel 14. Palli löömine .....	59
Reegel 15. Asendatud pall; vale pall.....	62

## Puttamisgriin

Reegel 16. Puttamisgriin.....	63
Reegel 17. Lipuvarras.....	65

## Palli liigutamine, suuna muutmine või peatamine

Reegel 18. Seisva palli liigutamine .....	67
Reegel 19. Liikuva palli suuna muutmine või peatamine.....	69

## Palli mängimisest vabastuse võtmine ja jätkamisvõimalused

Reegel 20. Palli tõstmine, kukutamine ja asetamine; valest kohast mängimine.....	72
Reegel 21. Palli puhastamine.....	78
Reegel 22. Mängimist soodustav või takistav pall.....	79
Reegel 23. Kõrvaldatavad takistused.....	80
Reegel 24. Tehislikud takistused.....	80
Reegel 25. Ebaharilikud pinnasetingimused, maandumisjäljes olev pall ja vale puttamisgriin.....	83
Reegel 26. Veetakistused (sh külgevetakistused).....	86
Reegel 27. Kadunud või audis olev pall; varupall.....	88
Reegel 28. Mitterängitav pall.....	90

## Muud mänguvormid

Reegel 29. Üks kahe vastu ja paarismängud.....	91
Reegel 30. Kolm-pall, parim-pall ja neli-pall rajamäng.....	91
Reegel 31. Neli-pall löögimäng.....	94
Reegel 32. Bogey, Par ja Stableford võistlused .....	96

## Juhtimine

Reegel 33. Komitee .....	99
Reegel 34. Vaidlused ja otsused .....	101

## Lisa I

Sisukord .....	103
Osa A: Kohalikud reeglid .....	105
Osa B: Kohalike reeglite näidised .....	107
Osa C: Võistlustingimused .....	119

## Lisa II

Keppide konstruktsioon .....	127
------------------------------	-----

## Lisa III

Pall .....	138
------------	-----

## Lisa IV

Seadmed ja muu varustus .....	139
-------------------------------	-----

<b>Amatööristaatuse reeglid .....</b>	<b>142</b>
---------------------------------------	------------

## Lisa

Hasartmängu poliitika .....	157
-----------------------------	-----

<b>Indeks .....</b>	<b>159</b>
---------------------	------------

## R&A Rules Limited

Alates 1. jaanuarist 2004 on St Andrews'i The Royal and Ancient Golf Club'i vastutus ja õigus golfireeglite kehtestamise, tõlgendamise ja neid puudutavate otsuste tegemise eest antud ettevõttele R&A Rules Limited.

## Puuetega mängijad

R&A väljaanne pealkirjaga „*A Modification of the Rules of Golf for Golfers with Disabilities*” sisaldab puuetega mängijatele lubatavaid mugandusi golfireeglites ning on kättesaadav R&A kaudu.

## Händikäpid

Golfireeglid ei anna õiguslikku alust händikäppide väljastamiseks ja korrigeerimiseks. Need küsimused kuuluvad vastava rahvusliku golfiliidu pädevusse ning järelepärimistega peaks pöörduma vastutavasse organisatsiooni.

## Eessõna golfireeglite 2012. aasta väljaandele

See raamat sisaldab golfireegleid, mis kehtivad ülemaailmselt alates 1. jaanuarist 2012. Trükkis on valminud R&A Rules Limited ja Ameerika Ühendriikide Golfliidu (USGA) nelja aasta pikkuse ühistöö tulemusena, millele eelnesid konsultatsioonid teiste golfiorganisatsioonidega kogu maailmas.

Ühelt poolt peetakse oluliseks golfireeglite vastavust ajaloolistele põhimõtetele, kuid samas peavad reeglid olema ka selged, põhjalikud ja kooskõlas tänapäevase golfiga, ning karistused peavad olema kohased. Nimetatud eesmärkide saavutamiseks peab reegleid regulaarselt üle vaatama ning käesolev reeglite kogu sisaldabki viimaseid parandusi. Peamised muudatused reeglites on toodud lehekülgedel 6-8.

R&A Rules Limited ja USGA soovivad säilitada golfimängu ühtsust kõigil mängutasemetel ja rõhutada austust reeglite ja neist kinnipidamise vastu.

Avaldame südamlikku tänu meie komiteede töös osalenutele ning neile, tänu kelle panusele sai reeglite uuendamine võimalikuks.

**Alan W.J. Holmes**

Esimees  
Golfireeglite komitee  
R&A Rules Limited

**Glen D. Nager**

Esimees  
Golfireeglite komitee  
Ameerika Ühendriikide Golfliit

September 2011

## Peamised 2012. aastast kehtima hakkavad muudatused

### Golfireeglid

#### Definitsioonid

##### Suunavõtt

Definitsiooni on muudetud selliselt, et mängija loetakse pallile suuna võtnuks siis, kui ta on lihtsalt oma kepi vahetult palli ette või taha maha pannud, hoolimata sellest, kas ta on võtnud sisse löögiasendi. Seega ei näe reeglid enam eraldi ette suunavõttu takistuses (vt ka vastavat muudatust reeglis 18-2b).

#### Reeglid

##### Reegel 1-2. Palli liikumisele jõu rakendamine või füüsiliste tingimuste muutmine

Reeglis on tätestatud selgemalt, et kui mängija teeb tahtlikult midagi, et mõjutada palli liikumist või muuta füüsilisi tingimusi, mis mõjutavad raja mängimist, ning see tegevusviis on reeglitega keelatud, kohaldatakse reeglit 1-2 ainult juhul, kui konkreetne tegevus ei lange ühegi teise reegli alla. Näiteks mängija, kes parandab oma palli asendit, rikub reeglit 13-2 ning seega kohaldub see reegel. Samas mängija tegevust, kes tahtlikult parandab kaasvõistleja palli asendit, reegel 13-2 ei reguleeri ja seetõttu kohaldub reegel 1-2.

##### Reegel 6-3a. Stardiaeg

Reeglit on täiendatud sättega, et karistus kuni 5 minutilise starti hilinemise eest ei ole diskvalifitseerimine, vaid rajamängus esimese raja kaotus või löögimängus 2 trahvilööki. Varasemalt võis sellist karistuse vähendamist rakendada vaid võistlustingimusena.

##### Reegel 12-1. Palli nägemine; palli otsimine

Reegel 12-1 on selguse huvides ümber formuleeritud. Lisaks on viidud sisse muudatus, millega (I) lubatakse mängijal otsida oma palli kõikjal väljakul, kui see võib olla liivaga kaetud ning selgitatakse, et sellises olukorras palli liigutamisele ei järgne karistus; ja (II) rakendatakse 1 trahvilöögi suurust karistust reegli 18-2a alusel, kui mängija liigutab oma palli takistuses seda otsides, kui pall arvatakse olevat kaetud kõrvaldatavate takistustega.

##### Reegel 13-4. Takistuses asuv pall; keelatud tegevused

Muudetud on reegli 13-4 erandit 2, lubades mängijal igal ajal tasandada takistuses liiva või mulda, sh enne takistusest löömist, tingimusel, et seda tehakse ainult

väljaku korrashoiu eesmärgil ning ei rikuta reeglit 13-2.

### **Reegel 18-2b. Palli liikumine pärast suuna võtmist**

Lisatud on uus erand, mis vabastab mängija karistusest, kui ta pall liigub pärast suuna võtmist, kuid kui on teada või kindel, et tema ei põhjustanud palli liikumist. Näiteks juhul, kui tuuleilil liigutab palli pärast sellele suuna võtmist, karistust ei järgne ja palli mängitakse selle uuest asukohast.

### **Reegel 19-1. Palli liigutamine välisteguri poolt**

Märkust on täiendatud erinevate jätkamisvõimalustega, mis järgnevad siis, kui liikuva palli on tahtlikult peatanud või selle suunda muutnud välistegur.

### **Reegel 20-7c. Valest kohast mängimine; löögmäng**

Märkust 3 on muudetud selliselt, et kui mängija saab karistada vales kohast mängimise eest, on enamikul juhtudel karistus piiratud kahe trahvilöögiga, isegi kui mängija on enne löögi sooritamist rikkunud mõnd reeglit.

### **Lisa IV**

Uus Lisa kirjeldab üldisi eeskirju seadmete ja muu varustuse (nt tiid, kindad ja kaugusmõõtjad) disainile.

## **Amatööristaatuse reeglid**

### **Definitsioonid**

#### **Amatöör-golfimängija**

Definitsiooni on muudetud selliselt, et oleks selgem, et „amatöör-golfimängija“ on isik, kes mängib golfi (ükskõik kas võistlustel või hobi korras) väljakutsete pärast, mida see mäng pakub, mitte elukutsena ega raha teenimise eesmärgil.

#### **Auhinnakupong**

Definitsiooni on laiendatud lubamaks auhinnakupongide kasutamist toodete või teenuste ostmiseks golfiklubist.

#### **Golfioskused või maine**

Sisse on viidud viieaastane ajapiirang, mille jooksul „golfi maine“ säilib pärast seda, kui mängija golfioskused on kadunud.

### **Reeglid**

#### **Reegel 1-3. Amatöörlus; reeglite eesmärk**

Muudatus seisneb selles, et on veelkord seletatud, miks on amatöörgolfi ja professionaalse golfi vahel erinevus ja miks amatöörgolfs on vajalikud kindlad piirangud ja kitsendused.

### **Reegel 2-1. Professionaalsus; üldist**

Olemasolevad professionaalsust puudutavad reeglid on koondatud ja ümber formuleeritud uude reeglisse 2-1.

### **Reegel 2-2. Professionaalsus; lepingud ja kokkulepped**

Rahvuslikud Golfiliidud ja Assotsiatsioonid – lisatud on uus reegel 2-2a, et lubada amatöör-golfimängijal sõlmida lepinguid ja/või kokkuleppeid oma rahvusliku golfiliidu või assotsiatsiooniga tingimusel, et ta ei saa amatöör-golfimängijaks olemise ajal mingit rahalist kasu ei otseselt ega kaudselt.

Professionaalsed agendid, sponsorid ja muud kolmandad isikud – lisatud on uus reegel 2-2b, et lubada vähemalt 18-aastasel amatöör-golfimängijal sõlmida lepinguid ja/või kokkuleppeid kolmandate isikutega ainult seoses mängija tulevikuga professionaalina, tingimusel, et ta ei saa amatöör-golfimängijaks olemise ajal mingit rahalist kasu ei otseselt ega kaudselt.

### **Reegel 3-2b. Hole-in-one auhinnad**

Uus reegel 3-2b jätab golfiringi mängimise käigus löödud hole-in-one'id üldisest auhinna piirangust välja (sh rahalised auhinnad). See erisus kehtib spetsiaalselt ainult hole-in-one auhindadele (mitte pikima avalöögi ega lähim lipule auhindadele) ja samuti mitte eraldiseisvatele võistlustele ega mitme katsega võistlustele.

### **Reegel 4-3. Elamiskulud**

Lisatud on uus reegel, mis lubab katta amatöör-golfimängijal elamiskulusid, et abistada teda üldiste elamisele tehtavate kuludega, tingimusel et kulud on heaks kiitnud ja välja maksnud mängija rahvuslik golfiliit või assotsiatsioon.



# Aus mäng

Juba aastal 1744 pani seltskond Šotimaa džentelmene aluse aususel ja eetilisusel põhinevatele golfireeglitele. Need on saatnud seda kuninglikku mängu juba üle 250 aasta. Ja kui reegleid aastate möödudes ka muudetud on, siis alati printsiiбил “muutus peab mängule midagi head kaasa tooma”.

1991. aastal asutatud kahju-kindlustusselts Seesam Insurance AS lähtub oma töös samadest põhitõdedest, sest ainult nii saab olla kliendile kindlustunnet pakkuv ja usaldusväärne partner.

Seesam





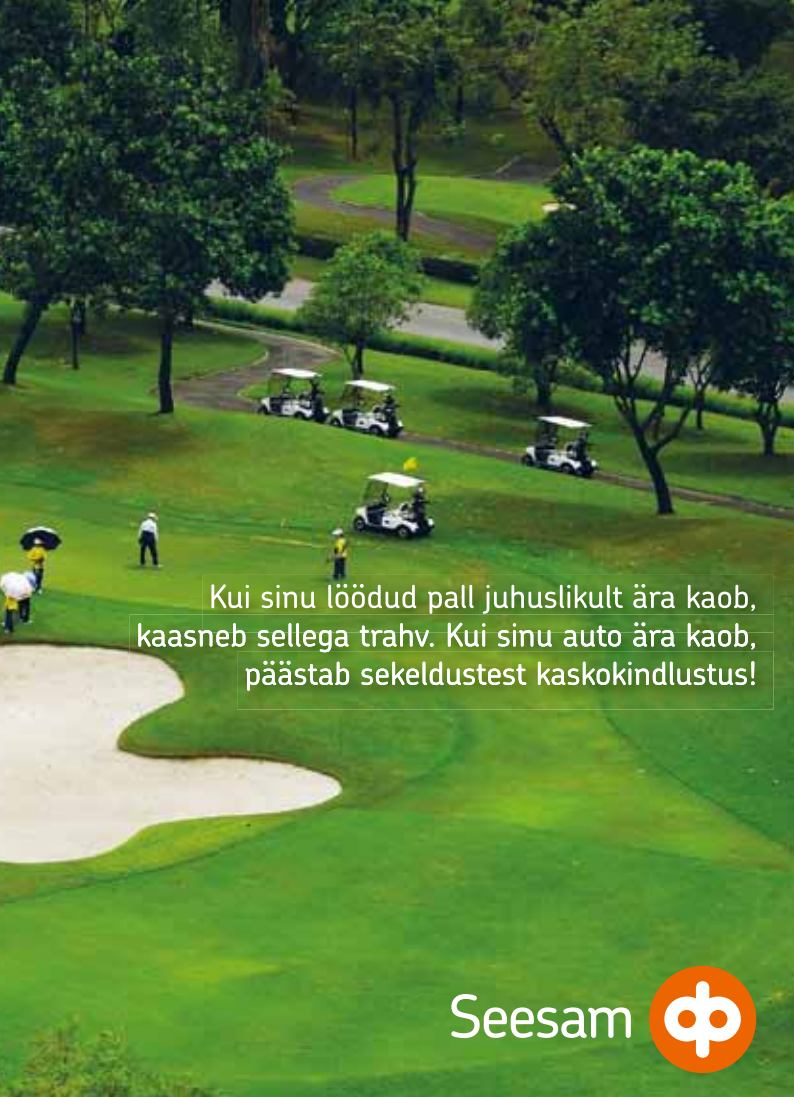
Kui golfipall reisima läheb, on sul selle  
leidmiseks 5 minutit. Meie anname  
sulle sobiva reisikindlustuse leidmiseks  
rohkem aega – mine tea, kuhu sa lähed.

Seesam






Kui hakkad oma mängutempoga tagumisi takistama, siis palu neil mööduda või vastasel juhul võta igaks juhuks õnnetusjuhtumikindlustus.



Kui sinu löödud pall juhuslikult ära kaob, kaasneb sellega trahv. Kui sinu auto ära kaob, päästab sekeldustest kaskokindlustus!

Seesam





Golfiväljakul on  
džentelmenidel löögi-  
jälgede parandamiseks  
alati kahvel taskus.  
Koduse veeavarii jälgede  
parandamiseks on neil  
taskus kodukindlustus.

Seesam



## Kuidas reegliraamatut kasutada

On mõistetav, et kõik, kellel on golfireeglistik olemas, ei loe seda kaanest kaaneni läbi. Enamik mängijaid kasutavad reeglistikku ainult väljakul, kui neil tekib mõni reegleid puudutav lahendamist vajav situatsioon. Selleks, et kindlustada algteadmised golfireeglitest ja et mõistlikult mängida, on siiski soovitatav lugeda vähemalt käesoleva raamatu Golfireeglite lühikokkuvõtet ja Etiketi peatükki.

Selleks et saada väljakul kerkinud reeglite küsimusele õige lahendus, on vajaliku reegli leidmisel abiks Indeksi peatükk raamatu tagaosas. Näiteks kui mängija liigutab kogemata puttamisgriinil palli üles võttes oma pallimärkjijat, tuvasta situatsioonis olulised märksõnad nagu „pallimärkija”, „palli tõstmine” ja „puttamisgriin” ning otsi indeksist need sõnad üles. Vajaliku reegli (reegel 20-1) leiab terminite „pallimärkija” ja „palli tõstmine” juurest ning vastava reegli lugemine annab vastuse kerkinud küsimusele.

Lisaks märksõnade tuvastamisele ja raamatu indeksi kasutamisele aitavad järgmised punktid sul reeglite raamatut tõhusalt ja täpselt kasutada:

### Mõista sõnade tähendust

Golfireeglite keelekasutus on väga täpne ja sihipärane. Sõnakasutuses peaks teadma ja mõistma järgmisi erinevusi:

- „võib” (nt mängija võib löögi tühistada) viitab tegevuse vabatahtlikkusele
- „peaks” (nt märkija peaks tulemust kontrollima) tähendab, et tegevus on soovituslik, mitte kohustuslik
- „peab” (nt mängija golfikepid peavad olema nõuetelevastavad) viitab korraldusele, mille mittetäitmisel rakendatakse karistust.

## Tea mõistete definitsioone

Golfis on üle 50 defineeritud termini (nt ebaharilikud pinnasetingimused, edenemisala jne), mille ümber reeglid on üles ehitatud. Reeglite korrektse rakedamise jaoks on mõistete (mis on reegliraamatus märgitud läbivalt *kursiivis*) teadmine äärmiselt oluline.

## Juhtumiga seotud asjaolud

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

Välja peaks selgitama:

- Mängu vormi (nt rajamäng või löögimäng, üksikmäng, paarismäng või nelipall)
- Seotud isikud (nt mängija, tema mängupartner või *caddie*, välistegurid)
- Kus juhtum aset leidis (nt avalöögiälal, bunkris või veetakistuses, puttamisgrünil)
- Mis täpselt juhtus
- Juhtumi aja (nt kas mängija on oma tulemuskaardi juba tagastanud, kas võistlus on lõppenud)

## Kasuta raamatut

Nagu eelnevalt mainitud, peaks raamatu indeks ja vastav reegel andma vastuse enamikule küsimustele, mis väljakul võib tekkida. Kui tekib kahtlus mistahes reeglis, tuleks mängida väljakut sellisena, nagu ta on, ning palli sealt, kus see asub. Jõudes tagasi klubihoonesse, räägi olukorrast komiteele ja võib juhtuda, et küsimusi, mida reeglid täielikult ei selgita, aitab lahendada kogumik „*Decisions on the Rules of Golf*”.



## Golfireeglite lühikokkuvõte

See peatükk keskendub sagedamini esinevatele reeglite situatsioonidele ning püüab vastavaid reegleid arusaadavalt selgitada. Selline kokkuvõte ei asenda siiski golfireeglistikku, mida peaks lugema alati, kui mõni kahtlus tekib. Lisateavet käesolevas peatükis käsitletavate punktide kohta vaata vastava reegli alt golfireeglistikus.

### Üldist

Golfi peaks mängima kindlas vaimus ja et seda mõista, peaks lugema golfireeglistikust etiketi peatükki. Eriti olulised aspektid:

- arvesta teiste mängijatega
- mängi tempokalt ja ole valmis kiiremaid gruppe mööda laskma
- hoia väljak korras, rehitsedes bunkrid ning parandades löögijäljed rajal ja pallijäljed griinil.

Enne mängu alustamist:

- loe kohalikke reegleid tulemuskaardilt või infotahvilt
- märgista oma pall; paljud mängijad mängivad sama marki ja sama mudeliga palliga ning kui sa ei suuda oma palli tuvastada, loetakse see kadunuks (reeglid 12-2 ja 27-1)
- loe üle oma kepid; sul tohib olla maksimaalselt 14 keppi (reegel 4-4).

Mängu ajal:

- ära küsi nõuandeid kelleltki peale oma mängupartneri (st mängija, kes on sinu meeskonnas) või oma *caddiede*; ära anna nõu kellelegi peale oma partneri; infot võib küsida reeglite, vahemaade ning takistuste, lipu, takistuste jmt asukoha kohta (reegel 8-1)
- rada mängides ära soorita harjutuslööke (reegel 7-2)
- ära kasuta tehislikke abivahendeid ega ebaharilikku varustust, kui see just ei ole eraldi kohaliku reeglina lubatud (reegel 14-3).

Pärast mängu lõppu:

- rajamängus tee kindlaks, et oled võistluse tulemuse registreerinud
- löögimängus kontrolli, et su tulemuskaart oleks korrektselt täidetud (sh sinu ja märkija poolt allkirjastatud) ja tagasta see komiteele esimesel võimalusel (reegel 6-6).

## Reeglid

### Avalöök (reegel 11)

Soorita avalöök avalöögiala tähiste vahelt, mitte neist eestpoolt.

Avalöögi võib sooritada kuni kahe kepipikkuse kauguselt avalöögiala tähiste eesmistest otstest moodustuvast piirist. Kui avalöök tehakse väljastpoolt nimetatud ala, siis:

- rajamängus karistust ei järgne, kuid *vastasmängija* võib paluda sul löögi uuesti sooritada (tingimusel, et ta seda kohe ütleb);
- löögimängus kaasneb sellega kaks trahvilööki ning viga tuleb parandada, sooritades avalöök õigest avalöögi alast.

### Palli mängimine (reeglid 12, 13, 14 ja 15)

Kui arvad, et pall on sinu oma, kuid ei näe oma märgistust, võid märkija või kaasvõistleja loal palli tuvastamiseks selle asukoha ära märkida ning palli üles tõsta (reegel 12-2).

Mängi palli selle asukohast. Ära paranda palli asendit, löögiasendi sissevõtmiseks või kavandatavaks löögiliigutuseks vajalikku ruumi ega mängujoont:

- liigutades, painutades või murdes kindlalt fikseeritud või kasvavat objekti, välja arvatud juhul, kui mängija võtab sisse löögiasendit, sooritab lööki või võtab löögiks hoogu;
- millegi maha surumise kaudu (reegel 13-2).

Kui su pall asub bunkris või veetakistuses, ära kummagi takistuse puhul enne löögi sooritamist:

- puuduta maapinda ega veetakistuse puhul vett ei käe ega kepiga;
- liiguta kõrvaldatavaid takistusi (reegel 13-4).

Kui sa mängid vale palli:

- kaotad rajamängus selle raja;
- löögimängus saad kaks trahvilööki ja kohustuse viga parandada, mängides õiget palli (reegel 15-3).

### Puttamisgriinil (reeglid 16 ja 17)

Puttamisgriinil tohib:

- palli ära märkida, üles tõsta ja puhastada (pall tuleb alati täpselt samasse kohta tagasi asetada);
- parandada pallijälgi ja lipuaukude eelmiste asukohtade jälgi, kuid mitte muid kahjustusi, näiteks golfikingade jälgi (reegel 16-1).

Puttamisgriinil lööki sooritades peaks veenduma, et lipuvarras on august eemaldatud või seda käsitsetakse. Lipuvarda võib august eemaldada või seda käsitseda ka siis, kui pall ei asu puttamisgriinil (reegel 17).

### Seisva palli liigutamine (reegel 18)

Üldjuhul kehtib reegel, et kui mängusoleva palli puhul:

- sa juhuslikult põhjustad palli liikumise;
- tõstad seda lubamatult; või
- see liigub pärast suuna võtmist,

karistatakse sind ühe trahvilöögiga ning pall tuleb asetada tagasi endisele kohale (erandeid vaata reegli 18-2a ja 18-2b alt).

Kui sinu seisvat palli liigutab keegi teine kui sina, sinu partner või teie caddied, või kui palli liikumise põhjustab teise mängija pall, aseta oma pall ilma trahvita tagasi selle endisele kohale.

Kui seisvat palli liigutab tuul või liigub see iseenesest, siis trahvi ei järgne ja mängi palli selle asukohast.

### Liikuva palli suuna muutmine või peatamine (reegel 19)

Kui sinu löödud pall muudab suunda või jääb seisma sinu enda, mängupartneri, teie *caddiede* või teie varustuse tõttu, saad ühe trahvilöögi ning jätkad palli mängimist selle uuest asukohast (reegel 19-2).

Kui sinu löödud pall muudab suunda või jääb seisma teise paigalseisva palli tõttu, siis tavaliselt karistust ei järgne ning palli tuleb edasi mängida sealt, kus see asub. Erandiks on löögimäng, kus kaks trahvilööki järgnevad juhul, kui mõlemad pallid asetsevad enne lööki puttamisgriinil (reegel 19-5a).

### Palli tõstmine, kukutamine ja asetamine (reegel 20)

Juhul, kui pall tuleb pärast ülestõstmist tagasi asetada (nt kui palli tõstetakse puttamisgriinil selle puhastamiseks), peab palli asukoha enne tõstmist ära märkima (reegel 20-1).

Kui pall tõstetakse üles selleks, et see teise kohta kukutada või asetada (nt kukutamine kahe kepipikkuse raadiusse mittemängitava palli reegli alusel), ei ole palli asukoha märkimine kohustuslik, kuid on soovitatav seda siiski teha.

Palli kukutamise ajal peab seisma sirgelt ja hoidma palli õla kõrgusel väljasirutatud käes ning laskma selle siis maha kukkuda.

Sagedamini esinevad olukorrad, kus maha kukutatud pall tuleb uuesti kukutada, on järgmised:

- kukutatud pall veereb sellisesse kohta, kus valitsevad samad tingimused, millest vabastust sooviti võtta (nt mitteteisaldatavad tehislikud takistused);
- pall jääb seisma kaugemal kui kaks kepipikkust kohast, kuhu see kukutati;
- pall veereb augule lähemale kui selle esialgne asukoht, lähim jätkamiskoht või koht, kus pall viimati ületas veetakistuse piiri.

Kokku eksisteerib 9 olukorda, mille puhul kukutatud pall tuleb uuesti kukutada ja need on üles loetletud reeglis 20-2c.

Kui pall veereb teistkordsel kukutamisel mõnda ülalmainitud paika, tuleb pall asetada väljakul sellesse kohta, kus ta teistkordsel kukutamisel kõigepealt maad puutus.

### Mängimist soodustav või takistav pall (reegel 22)

Sa võid:

- oma palli üles tõsta või nõuda teise palli ülestõstmist, kui sa arvad, et pall võib teist mängijat aidata;
- nõuda teise palli üles tõstmist, kui see võib takistada su mängu.

Sa ei tohi nõustuda palli paigalejätmisega selleks, et soodustada teise mängija lööki.

Palli, mis tõstetakse üles seetõttu, et ta soodustab või takistab kellegi mängu, ei tohi puhastada, välja arvatud juhul, kui see on üles tõstetud puttamisriinilt.

### Kõrvaldatavad takistused (reegel 23)

Iga kõrvaldatava takistuse (nt looduslikud kõrvaldatavad objektid nagu kivid, langenud lehed ja oksad) võib eemaldada, välja arvatud juhul, kui pall ja kõrvaldatav takistus asuvad samas takistuses. Kui kõrvaldatava takistuse eemaldamine põhjustab palli liikumise, tuleb pall endisele kohale tagasi asetada (välja arvatud juhul, kui pall asus puttamisriinil) ja sellega kaasneb karistusena üks trahvilööki.

### Teisaldatavad tehislikud takistused (reegel 24-1)

Teisaldatavaid tehislikke takistusi (nt tehislikke teisaldatavaid objekte nagu rehad, plekkpurgid jne) võib igal pool ilma karistuseta liigutada. Kui selle tulemusena pall liigub, tuleb pall ilma karistuseta endisele kohale tagasi asetada.

Kui mängitav pall asub teisaldatava tehisliku takistuse peal või sees, võib palli karistuseta üles tõsta, takistuse eemaldada ja palli karistuseta kukutada täpselt sellesse kohta, kus pall takistuse peal asus (välja arvatud puttamisriinil, kus pall kukutamise asemel asetatakse kohale).

## Mitteteisaldatavad tehislikud takistused ja ebaharilikud pinnasetingimused (reeglid 24-2 ja 25-1)

Mitteteisaldatav tehislik takistus on väljakul asuv tehislik objekt, mida ei ole võimalik liigutada (nagu näiteks hoone) või mida ei saa kerge vaevaga liigutada (nt tugevalt maa sees olev suunaviit).

Ebaharilikud pinnasetingimused on kas juhuvesi, remondiala või urulooma, roomaja või linnu poolt uuristatud auk, mullahunnik või rada.

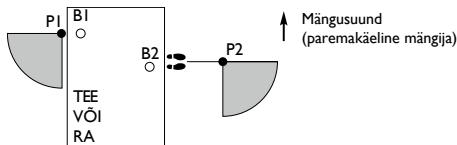
Kui pall ei ole veetakistuses, võib mitteteisaldatavatest tehislikest takistustest ja ebaharilikest pinnasetingimustest mängimisest karistuseeta vabastuse võtta juhul, kui tingimus füüsiliselt häirib palli asetsemist, löögiasendi sissevõtmist või kavandatavat löögiliigutust. Mängu jätkamiseks tohib palli üles tõsta ja kukutada see lähimast jätkamiskohest (vaata „lähim jätkamiskoht“ definitsiooni) ühe kepipikkuse raadiusesse, kuid mitte augule lähemale kui lähim jätkamiskoht (vaata järgnevat skeemi).

Kui pall asub puttamisgriinil, asetatakse see lähimasse jätkamiskohta, mis võib asuda ka griinilt väljas.

Mängujoonel asuvast mitteteisaldatavast tehislikust takistusest ja ebaharilikest pinnasetingimustest vabastust ei saa, välja arvatud juhul, kui nii pall kui takistus asuvad puttamisgriinil.

Kui pall asub bunkris, võib lisavõimalusena kukutada palli väljapoole bunkrit, saades karistuseks ühe trahvilöögi.

Alumine skeem illustreerib paremakäelise mängija puhul terminit „lähim jätkamiskoht“ reeglites 24-2 ja 25-1.



B1 = palli asukoht teel, remondialas (RA) vmt

P1 = lähim jätkamiskoht

P1 = varjutatud ala, kuhu palli peab kukutama; ühe kepipikkuse raadius P1-st, mõõdetuna suvalise kepi

B2 = palli asukoht teel, remondialas (RA) vmt

↔ = mõtteline asend, kust on soovitava kepi võimalik punktis P2 asuvat palli mängida

P2 = lähim jätkamiskoht

P2 = varjutatud ala, kuhu palli peab kukutama; ühe kepipikkuse raadius P2-st, mõõdetuna suvalise kepi

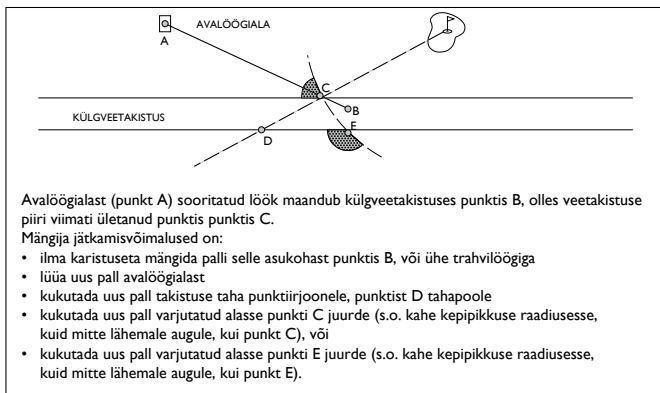
## Veetakistused (reegel 26)

Kui pall asub veetakistuses (kollased tähistusvaid ja/või jooned), võib mängida palli selle asukohalt või ühe trahvilöögiga:

- samast kohast, kust viimane löök sooritati, või
- kukutada pall veetakistuse taha suvalisele kaugusele, jättes koa, kus pall viimati ületas veetakistuse piiri, täpselt augu ja kukutamiskoha vahele.

Kui pall asub külgsveetakistuses (punased tähistusvaid ja/või jooned), võib lisaks veetakistuses oleva palli puhul kehtivatele tegutsemisvariantidele (vt ülal) ühe trahvilöögiga kukutada palli kahe kepipikkuse raadiusesse, kuid mitte augule lähemale:

- kohast, kus pall viimati ületas veetakistuse piiri, või
- kohast, mis asub veetakistuse vastaspoolel august samaväärsel kaugusel, kus pall viimati ületas veetakistuse piiri.



## Kadunud või audis olev pall; varupall (reegel 27)

Väljaku piiride tuvastamiseks tutvu tulemuskaardile märgitud kohalike reeglitega. Väljaku piirid on enamasti tähistatud tarade, müüride, valgete tähistusvaiade või valgete joontega.

Kui pall on kadunud väljaspool veetakistust või asub audis, peab lööma uue palli samast kohast, kust viimane löök sooritati, saades karistuseks ühe trahvilöögi, st „trahv ja korduslöök”.

Palli on lubatud otsida 5 minutit. Kui selle aja jooksul palli ei leita, loetakse see kadunuks.

Kui pärast löögi sooritamist on alust arvata, et pall võib olla kadunud mujal, kui veetakistuses, või asuda audis, peaks lööma varupalli. Sa pead teatama, et lööd varupalli ja sooritama löögi enne, kui lähed esialgset palli otsima.

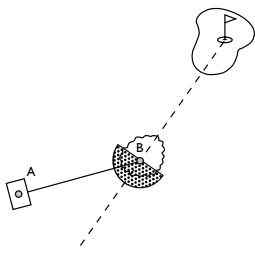
Kui selgub, et esialgne pall on kadunud (mujal kui veetakistuses) või audis, peab mängu jätkama varupalliga, saades ühe trahvilöögi. Kui esialgne pall leitakse väljaku piiridest, peab mängu jätkama sellega ja lõpetama mängu varupalliga.

### Mittemängitav pall (reegel 28)

Kui su pall asub veetakistuses ja sa ei soovi seda sealt mängida, peab kasutama veetakistuses asuva palli reeglit, mittemängitava palli reegel sel puhul ei kehti. Muul juhul väljakul, kui arvad, et pall on mittemängitav, võib ühe trahvilöögiga:

- mängida palli kohast, kust viimane löök sooritati, või
- kukutada pall suvalisele kaugusele mittemängitava koha taha, jättes koha, kus pall asus, täpselt augu ja kukutamiskoha vahelisele sirgjoonele, või
- kukutada pall kahe kepipikkuse raadiusesse sellest kohast, kus pall asus, kuid mitte augule lähemale.

Kui pall asub bunkris, võib jätkata mõnel ülalnimetatud viisil, kuid palli kukutamisel kahe viimase punkti puhul tuleb pall kukutada bunkrisse.



Avalöögiast punktist A löödud pall maandub põõsas punktis B. Kui mängija kuulutab palli mittemängitavaks, on tal jätkamiseks järgmised võimalused (lisandub üks trahvilöök):

- lüüa uus pall avalöögiast
- kukutada pall punktist B tahapoole punktiirjoonele
- kukutada pall varjutatud alasse (s.t. kahe kepipikkuse raadiusesse punktist B, kuid mitte augule lähemale kui punkt B).

## Peatükk I: Etikett; Käitumine väljakul

### Sissejuhatus

See peatükk annab juhiseid, mil viisil golfi peaks mängima. Kui neid juhiseid järgitakse, saavad kõik mängijad golfi maksimaalselt nautida. Läbivaks põhimõtteks golfi mängimisel on see, et väljakul tuleb alati teistega arvestada.

### Mängu vaim

Golfi mängitakse enamasti ilma kohtunikupoolse pideva järelevalveta. Mäng tugineb inimeste aususele - eeldusele, et hoolitakse teistest mängijatest ning peetakse kinni reeglitest. Kõik mängijad peaksid käituma distsiplineeritult, näidates alati üles viisakust ja järgides ausa mängu põhimõtteid, hoolimata sellest, kui võistluslik mängija ka poleks. Selline on golfimängu vaim.

### Ohutus

Mängijad peaksid olema veendunud, et keegi ei seisa löögi või proovilöögi tegemise ajal lähedal või sellises kohas, kus on oht saada pihta kepi, palli, kivide, okste või muu sarnasega.

Mängija ei tohi lööki sooritada enne, kui eelmised mängijad on löögiulatuses väljas.

Mängijad peaksid alati hoiatama lähedal- või eespool asuvaid väljakutöölisi, kui hakatakse sooritama lööki, mis võib neile ohtlik olla.

Kui mängija lööb palli suunas, kus on oht, et pall võib kedagi tabada, peaks viivitamata hüüdma hoiatuse. Tavapärane hoiatushüüe sellistes olukordades on „fore”.

### Teiste mängijatega arvestamine

#### Mängu ei tohi häirida ega segada.

Mängijad peaksid alati väljakul arvestama teiste mängijatega ja mitte häirima teiste mängu liikumise, rääkimise ega tarbetu müraga.

Mängijad peaksid tagama, et väljakule kaasa võetud mistahes elektrooniline seade teisi mängijaid ei segaks.

Avalöögi ajal ei tohiks mängija oma palli tii peale panna enne, kui on tema kord lüüa.

Kui mängija hakkab lööki sooritama, ei tohiks teised mängijad seista palli lähedal ega otse palli või augu taga.



### **Puttamisgriinil.**

Puttamisgriinil ei tohiks mängijad seista teise mängija puttamisjoonel ega heita löögi sooritamise ajal varju mängija puttamisjoonele.

Mängijad peaksid jääma puttamisgriinile või selle lähedusse seni, kuni kõik kaasmängijad on raja lõpetanud.

### **Tulemused.**

Löögimängus peaks märkija teel järgmisele rajale vajadusel mängijaga eelmise raja löökide arvu kontrollima ning tulemuse üles märkima.

## **Mängutempo**

### **Mängi tempokalt ja ära jää eesmärgivast grupist maha.**

Mängijad peaksid mängima tempokalt. Komitee võib anda mängutempo juhised, millest kõik mängijad peaksid kinni pidama.

Iga grupp vastutab eesmärgiva grupiga samas tempos liikumise eest. Kui grupp jääb terve raja võrra eelmisest maha ja takistab tagumise grupi mängu, peaks paluma tagumistel mööduda, hoolimata seal mängivate inimeste arvust. Kui grupp ei ole raja võrra maha jäänud, aga on ilmne, et tagumine grupp mängib kiiremini, peaks samuti paluma kiiremal grupil mööduda.

### **Ole mängimiseks valmis.**

Mängijad peaksid olema valmis mängima koheselt, kui nende kord tuleb. Puttamisgriinil või selle läheduses peaks golfikotid või -kärud jätma sellisesse kohta, mis võimaldaks kiiresti griinilt lahkuda ja järgmise raja poole suunduda. Kui rada on lõpetatud, peaks mängijad viivitamata puttamisgriinilt lahkuma.

### **Kadunud pall.**

Kui mängija arvab, et pall on kadunud väljaspool veetakistust või asub audis, peaks aja säästmiseks lööma varupalli.

Mängijad, kes otsivad palli, peaksid andma tagumise grupi mängijatele märku möödumiseks niipea, kui selgub, et pall ei ole kergesti leitav. Enne grupi mööda laskmist ei pea 5 minutit palli otsima. Kui tagumisel grupil on lubatud mööduda, ei tohi mänguga jätkata enne, kui grupp on möödas ning löögiulatusest väljas.

### **Eelisõigus väljakul.**

Eelisõiguse väljakul määrab grupi mängutempo (kui komitee ei ole otsustanud teisiti). Gruppidel, mis mängivad täisringi, on õigus mööduda gruppidest, mis mängivad väiksemat ringi. Termin „grupp“ all mõistetakse ka üksikmängijat.

## Väljaku korrashoid

### Bunkrid.

Enne bunkri juurest lahkumist peaksid mängijad hoolikalt liivaga täitma ja tasandama kõik enda ja lähedalasuvad teiste poolt jäetud augud ja jalajäljed. Selle tegemiseks peaks kasutama reha, kui see asub bunkrile mõistlikus läheduses.

### Löögi- ja pallijälgede ning kingade tekitatud kahjustuste parandamine.

Mängijad peaksid hoolikalt parandama kõik enda löögijäljed ja palli maandumise tõttu puttamisgriinile tekkinud kahjustused (olenemata sellest, kas mängija on ise need teinud). Pärast seda, kui kõik mängijad grupis on raja lõpetanud, peaks parandama golfikingade tõttu puttamisgriinile tekkinud kahjustused.

### Asjatute kahjustuste vältimine.

Mängijad peaksid vältima väljaku kahjustamist proovilöökide ajaks lahtiste murulappide eemaldamise kaudu või vihast või muul põhjusel kepipeaga vastu maad lüües.

Golfikotti või lipuvarrast maha pannes peaksid mängijad kindlustama, et see ei tekita kahjustusi puttamisgriinile.

Vältimaks kahjustusi augule, ei tohiks mängijad ega *caddied* seista augule liiga lähedal ning peaks olema hoolikas lipuvarda käsitsemisel ja palli august väljavõtmisel. Palli august välja võtmiseks ei tohiks kasutada golfikeppi.

Puttamisgriinil olles ei tohiks mängijad toetuda golfikepile, eriti palli august välja võttes.

Lipuvarda peab enne puttamisgriinilt lahkumist korralikult auku tagasi panema. Golfikärude liikumist reguleerivaid kohalikke reegleid peab rangelt järgima.

### Kokkuvõte; karistused rikkumiste eest.

Selles peatükis toodud juhiste järgimine muudab golfimängu nauditavamaks kõigile.

Kui mängija golfiringi ajal või pikema aja jooksul pidevalt neid juhiseid eirab, häirides sellega teisi mängijaid, on komiteel soovitatav kaaluda eeskirju rikkuvale mängijale distsiplinaarkaristuse määramist. Karistusteks võivad olla näiteks kindla aja jooksul väljakul mängimise või konkreetset arvul võistlustel osalemise keelamine. Neid karistusi peetakse õigustatuks, arvestades enamiku eeskirju järgida soovivate mängijate huvide kaitset.

Etiketireeglite tõsise rikkumise korral võib komitee mängija reegli 33-7 alusel diskvalifitseerida.

## Peatükk II: Definitsioonid

Terminite definitsioonid on toodud tähestikulises järjekorras ning on edaspidi märgitud raamatus läbivalt *kursiivis*<sup>1</sup>.

### Asendatud pall (*substituted ball*).

„Asendatud pall” on pall, mis on mängu pandud esialgse palli asemel, mis oli kas mängus, on kadunud, *audis* või üles tõstetud.

### Au (*honour*).

Mängija kohta, kellel on õigus lüüa *avalöögi*alalt esimesena, öeldakse, et „tal on au” rada alustada.

### Augus (*holed*).

Pall on „augus” siis, kui see on jäänud seisma augu piirides ja kogu pall on *augu* servast allpool.

### Auk (*hole*).

„Auku” diameeter peab olema  $4\frac{1}{4}$  tolli (108 mm) ja sügavus vähemalt 4 tolli (101,6 mm). Kui kasutatakse vooderdist, siis see peab olema süvendatud vähemalt 1 tolli (25,4 mm) võrra *puttamisgriini* pinnast allapoole, välja arvatud juhul, kui see osutub mulla olemuse tõttu ebapraktiliseks; vooderdise välisdiameeter ei tohi ületada  $4\frac{1}{4}$  tolli (108 mm).

### Aut (*out of bounds*).

„Aut” on ala, mis asub väljaspool *väljaku* piire või on *komitee* poolt *audina* märgistatud.

Kui *aut* on määratletud tähistusvaiade või tara abil või alana teisel pool vaiasid või tara, on *audi* piiriks tähistusvaiadele või tara postidele lähimad väljakupoolsed maapinnal asuvad punktid (välja arvatud nurgatoed). Kui *audi* tähistamiseks kasutatakse nii tähistusvaiaid kui jooni, tähistavad vaiad *auti* ning jooned *audi* piire.

Kui *audi* piire tähistavad ainult maapinnal asuvad jooned, asub joon ise *audis*. *Audi* piir ulatub vertikaalselt nii alla-, kui ülespoole.

Pall loetakse *audis* olevaks sellisel juhul, kui see asub tervenisti *audis*. *Väljaku* asuvat palli mängides võib mängija ise seista *audis*.

*Auti* tähistavad objektid nagu müürid, tarad, tähistusvaiad ja piirdeaiad ei ole *tehisklikud takistused* ja neid ei tohi liigutada. *Audi* piire tähistavad vaiad ei ole *tehisklikud takistused* ja neid käsitletakse maa külge fikseerituna.

<sup>1</sup> Lisaks on kursiivis toodud ingliskeelsed mõisted, mille tõlkimine ei ole otstarbekas.

**Märkus 1:** *auti* tähistavad tähistusvaid või jooned peaksid olema valged.

**Märkus 2:** *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, millega kuulutatakse *auti* tähistavad, kuid mitte selle piire märgistavad tähistusvaid *tehislikeks takistusteks*.

### Avalöögiala (*teeing ground*).

„*Avalöögiala*” on mängitava raja alguskoht. See on nelinurkne kahe kepipikkuse sügavune ala, mille eesmised nurgad on märgistatud 2 *avalöögiala* tähise välispiiridega. Pall loetakse olevat väljaspool *avalöögiala* siis, kui see asub tervenisti väljaspool nimetatud ala.

### Bunker (*bunker*).

„*Bunker*” on takistus, mis viitab spetsiaalselt valmistatud, piiritletud ja enamasti seest õõnsale maa-alale, kust on eemaldatud pinnas või muld ning see on asendatud liiva või muu sarnasega.

*Bunkri* ääres või sees asuv muruga kaetud maapind, sh ülestikku laotud pinnaskihidest serv (kaetud muru või mullaga) ei ole *bunkri* osa.

*Bunkri* sein või serv, mis ei ole kaetud muruga, on *bunkri* osa. *Bunkri* piir ulatub vertikaalselt alla-, kuid mitte ülespoole.

Palli loetakse *bunkris* olevaks sellisel juhul, kui pall asub või mingi selle osa puudutab *bunkrit*.

### Caddie (*caddie*).

„*Caddie*” on isik, kes vastavalt reeglitele mängijat abistab ja kelle tegevuse hulka võib kuuluda mängu ajal mängija keppide kandmine või käsitsemine.

Kui mitme mängija peale on palgatud üks *caddie*, peetakse *caddiet* alati selle mängija *caddieks*, kelle pall (või kelle *mängupartneri* pall) on konkreetse olukorraga seotud ja *caddie* kantavat varustust selle mängija varustuseks. Sellises olukorras loetakse *caddiet* teise mängija *caddieks* juhul, kui *caddie* on täitmas teise mängija (või tema *partneri*) antud tegevusjuhiseid.

### Ebaharilikud pinnasetingimused (*abnormal ground conditions*).

„*Ebaharilik pinnasetingimus*” on igasugune *juhuvesi*, *remondiala* või *urulooma*, *roomaja* või *linnu* poolt uuristatud auk, *mullahunnik* või *rada*.

### Edenemisala (*through the green*).

„*Edenemisala*” hõlmab kogu *väljakut*, välja arvatud:

- mängitava raja *avalöögiala* ja *puttamisriini*; ja
- kõiki *väljakul* asuvaid takistusi.

### Forecaddie (*forecaddie*).

„Forecaddie” on isik, kelle komitee on palganud mängu ajal mängijatele palli asukohta näitama. Teda käsitletakse välistegurina.

### Juhuvesi (*casual water*).

„Juhuvesi” on igasugune ajutiselt väljakule kogunenud vesi, mis ei asu veetakistuses ning on nähtav enne või pärast mängija poolt löögiasendi sisse võtmist. Lund ja looduslikku jääd (välja arvatud härmatis) käsitletakse mängija omal valikul kas juhuveena või kõrvaldatava takistusena. Kunstlikult toodetud jää on tehislik takistus. Kaste ja härmatis ei ole juhuvesi.

Pall loetakse juhuvees olevaks sellisel juhul, kui pall asub või mingi selle osa puudutab juhuveet.

### Kaasvõistleja (*fellow competitor*).

Vaata „Võistleja”.

### Kadunud pall (*lost ball*).

Pall loetakse „kadunuks” siis, kui:

- a) palli ei leita või mängija ei tuvasta seda enda pallina 5 minuti jooksul pärast seda, kui mängija pool või tema või nende caddied on seda otsima asunud;
- b) mängija on sooritanud löögi varupalliga kohast, kus esialgne pall peaks asuma, või sellest paigast augule lähemalt (vt reeglit 27-2b);
- c) mängija on pannud mängu teise palli „trahv ja korduslöök” karistusega reegli 26-1a, 27-1 või 28a alusel;
- d) mängija on pannud mängu teise palli, kuna on teada või kindel, et palli, mida ei leitud, on liigutanud välistegur (vt reeglit 18-1) või see asub tehislikus takistuses (vt reeglit 24-3), ebaharilikes pinnasetingimustes (vt reeglit 25-1c) või veetakistuses (vt reeglit 26-1b või c);
- e) mängija on löögi sooritanud asendatud palliga.

Aega, mis on kulunud vale palli mängimise peale, ei arvestata palli otsimiseks lubatava 5 minuti sisse.

### Kohtunik (*referee*).

„Kohtunik” on isik, kelle komitee on määranud otsustama faktilisi küsimusi ja rakendama reegleid. Ta peab reageerima iga reeglite rikkumise puhul, mida ta märkab või millest talle teatatakse.

Kohtunik ei tohiks lipuvarrast käsitseda, augu juures seista ega selle asukohast märku anda, palli üles tõsta ega selle asukohta märkida.

**Erisus rajamängus:** Juhul, kui *kohtunik* ei ole määratud mängijaid kogu rajamängu vältel saatma, ei ole tal õigust mängu sekkuda, välja arvatud reegleid 1-3, 6-7 või 33-7 puudutataval juhtudel.

### Kolm-pall (*three-ball*).

Vaata „*Rajamängu vormid*”.

### Komitee (*Committee*).

„*Komitee*” on võistluse, või väljaspool võistlust kerkiva juhtumi puhul, *väljaku* eest vastutav *komitee*.

### Kõrvaldatavad takistused (*loose impediments*).

„*Kõrvaldatavad takistused*” on looduslikud objektid, sealhulgas:

- kivid, lehed, oksad jmt
- sõnnik
- ussid, putukad jmt, nende kestad ning nende poolt uuristatud mullahunnikud

arvestades, et need ei ole:

- kinnitatud või kasvavad
- tugevalt maa küljes kinni või
- pallile kinnitunud.

Liiva ja lahtist mulda käsitletakse *kõrvaldatavate takistustena puttamisgriinil*, kuid mujal mitte.

Lund ja looduslikku jääd (välja arvatud härmatis) käsitletakse mängija omal valikul kas *juhuveena* või *kõrvaldatava takistusena*.

Kaste ja härmatis ei ole *kõrvaldatavad takistused*.

### Külgveetakistus (*lateral water hazard*).

„*Külgveetakistus*” on *veetakistus* või selle osa, mis paikneb selliselt, et sealt ei ole võimalik või on *komitee* poolt peetud ebapraktiliseks kukutada pall *veetakistuse* taha vastavalt reeglile 26-1 b. *Külgveetakistus* hõlmab kogu maapinda ja vett, mis jääb *külgveetakistuse* piiridesse.

Kui *külgveetakistuse* piirid on tähistatud tähistusvaiadega, asuvad vaiad *külgveetakistuse* sees ning *takistuse* piiriks on lähimad tähistusvaiadest väljaspool maapinnal asuvad punktid. Kui *külgveetakistuse* tähistamiseks kasutatakse nii tähistusvaiasid kui jooni, tähistavad vaiad *takistust* ning jooned *takistuse* piire. Kui *külgveetakistuse* piire tähistavad ainult maapinnal asuvad jooned, asub joon ise *külgveetakistuse* sees. *Külgveetakistuse* piir ulatub vertikaalselt nii alla- kui ülespoole.

Palli loetakse *külgeetakistus* olevaks sellisel juhul, kui pall asub või mingi selle osa puudutab *külgeetakistus*.

*Külgeetakistuse* piiride märkimiseks või takistuse tähistamiseks kasutatavad tähistusvaiad on *tehislikud takistused*.

**Märkus 1:** *veetakistuse* see osa, mille puhul kehtivad *külgeetakistuse* kohta kehtestatud eeskirjad, peab olema selgelt tähistatud. *Külgeetakistuse* piiride märkimiseks või vastava ala tähistamiseks kasutatavad tähistusvaiad või jooned peavad olema punased.

**Märkus 2:** *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, millega keelatakse mängimine *külgeetakistuseks* kuulutatud keskkonnatundlikul alal.

**Märkus 3:** *komitee* võib defineerida *külgeetakistuse veetakistusena*.

### Liikuma või liikunud (*move or moved*).

Palli loetakse „*liikunuks*” siis, kui see nihkub oma kohalt ja jääb seisma ükskõik millises muus kohas.

### Lipuvarras (*flagstick*).

„*Lipuvarras*” on liigutatav sirge näidik, mille külge võib olla kinnitatud lipp või muu materjal ning mis asub keset *auku* näitamaks selle asukohta. Selle ristlääbilõige peab olema ümmargune. Polstrite või lööki pehmenitava materjali, mis võiks palli liikumist ülemäära mõjutada, kasutamine on keelatud.

### Lähim jätkamiskoht (*nearest point of relief*).

„*Lähim jätkamiskoht*” on koht, kust jätkatakse mängimist palli karistusega eemaldamisel mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* (reegel 24-2), *ebaharilike pinnasetingimuste* (reegel 25-1) või *vale puttamisgrüini* (reegel 25-3) mõjusfäärist.

See on palli asukohale lähim punkt *väljakul*:

- (I) mis ei ole *augule* lähemal, ja
- (II) kus palli asukohas ei avalda *löögile*, mida mängija esialgses asukohas ilma segava mõju olemasoluta oleks teinud, mõju sama tingimus, mille tõttu palli liigutati.

**Märkus:** selleks, et *lähim jätkamiskoht* täpselt tuvastada, peaks mängija sama kepi-ga, millega ta segava mõju puudumisel oma järgmise *löögi* oleks teinud, proovima *pallile suunavõttu*, mängusuunda ja kavandatavaks *löögiks* vajalikku löögiliigutust.

### Löögiase (*stance*).

„*Löögiase*” võtmine koosneb mängija jalgade asendi võtmisest ja löögi tegemiseks valmiduse loomisest.

### Löögimängu vormid (*forms of stroke play*).

Individuaalne mäng: võistlus, kus iga *võistleja* mängib individuaalselt.

Paarismäng: võistlus, kus kaks *võistlejat* mängivad *partneritena* ja ühte palli.

Neli-pall: võistlus, kus kaks *võistlejat* mängivad *partneritena*, mõlemad mängivad oma palli.

Raja tulemuseks on *partnerite* tulemustest madalam. Kui üks *partner* jätab mõnel rajal mängu pooleli, siis karistust ei kaasne.

**Märkus:** *bogey, par* ja *Stableford* võistluste kohta vaata reeglit 32-1.

### Löök (*stroke*).

„Löök” on tagant ettepoole suunatud kepiliigutus eesmärgiga palli lüüa ja seda liigutada, kui aga *mängija* kepi selle allatoomisel enne kepipeaga palli puutumist vabatahtlikult peatab, ei ole ta *lööki* sooritanud.

### Mängujoon (*line of play*).

„*Mängujoon*” on suund, kuhu *mängija* soovib, et ta pall pärast *löögi* sooritamist lendaks, pluss mõistlik kaugus mõlemal pool planeeritud lennusuunda. *Mängujoon* ulatub maapinnast vertikaalselt ülespoole ning see ei pikene *augu* taha.

### (Mängu)partner (*partner*).

„*Partner*” on teise *mängijaga* seotud, samal *poolel* mängiv *mängija*.

Üks kahe vastu mängus, paarismängus *parim-pallis* või *neli-pallis*, kui kontekst võimaldab, mõistetakse sõna „*mängija*” all ka tema *partnerit* või *partnereid*.

### Mängusolev pall (*ball in play*).

Pall on „*mängus*” niipea, kui *mängija* on sooritanud *löögi avalöögi*alal. Pall jääb mängu senikauaks, kuni see on *auku* löödud, välja arvatud juhul, kui see on *kadunud*, *audis* või üles tõstetud, või *asendatud* teise palliga, olenemata sellest, kas asendamine on lubatud või mitte; *asendatud* pall muutub *mängusolevaks* palliks.

Kui *mängija* mängib palli *avalöögi*alast väljastpoolt kas raja mängimise alustamisel või püüdes nimetatud viga parandada, ei ole pall *mängus* ja kohaldub reegel 11-4 või 11-5. Muul juhul tähendab *mängusolev* pall ka seda palli, mida *mängiti avalöögi*alast väljastpoolt, juhul kui *mängija* soovib või on kohustatud sooritama oma järgmise *löögi avalöögi*alalt.

**Erand rajamängus:** juhul, kui *vastasmängija* ei nõua *löögi* tühistamist vastavalt reeglile 11-4a, loetakse *mängusolevaks* palliks ka palli, mille *mängija* on raja mängimise alustamisel löönud väljastpoolt *avalöögi*alalt.



**Mängutõrge (*rub of the green*).**

„Mängutõrge” esineb siis, kui liikuva palli suunda on juhuslikult muutnud või palli on peatanud välistegur (vt reeglit 19-1).

**Märkija (*marker*).**

„Märkija” on isik, kelle komitee on määranud löögimängus võistleja tulemust kirja panema. „Märkijaks” võib olla kaasvõistleja. Märkija ei ole kohtunik.

**Neli-pall (*four-ball*).**

Vaata „Rajamängu vormid” ja „Löögimängu vormid”.

**Nõuanne (*advice*).**

„Nõuanne” on igasugune nõu või soovitus, mis võiks mõjutada mängijat tema mängu, kepi või löögi tegemise meetodika valikul.

Informatsioon reeglite, vahekauguste või üldise avaliku teabe nagu takistuste või lipuvarde positsiooni kohta puttamisriinil, ei ole nõuanne.

**Paarismäng (*foursome*).**

Vaata „Rajamängu vormid” ja „Löögimängu vormid”.

**Pall auku löödud/pall augus (*ball holed*).**

Vt „augus”.

**Pall kadunud (*ball lost*).**

Vaata „kadunud pall”.

**Pall liikus (*ball deemed to move*).**

Vaata „liikuma või liikus”.

**Parim-pall (*best ball*).**

Vaata „Rajamängu vormid”.

**(Mängu)partner (*partner*).**

„Partner” on teise mängijaga seotud, samal poolel mängiv mängija.

Üks kahe vastu mängus, paarismängus parim-pallis või neli-pallis, kui kontekst võimaldab, mõistetakse sõna „mängija” all ka tema partnerit või partnereid.

**(Sama) pool/osapool (*side*).**

„Sama pool” tähendab ühte kuni mitut mängijat, kes on mängupartnerid. Rajamängus on iga vastaspooltel mängiv mängija vastasmängija. Löögimängus on kõikide poolte liikmed võistlejad ja koos mängivad erinevate poolte liikmed on kaasvõistlejad.

**Puttamisgriin (putting green).**

„Puttamisgriin” on mängitava raja see ala, mis on spetsiaalselt puttamiseks valmistatud või komitee poolt selleks kuulutatud. Pall loetakse *puttamisgriinil* olevaks sellisel juhul, kui selle mingi osa *puttamisgriini* puudutab.

**Puttamisjoon (line of putt).**

„Puttamisjoon” on joon, mida mööda mängija soovib, et ta pall veereks pärast *puttamisgriinil* löögi sooritamist. Kui mitte arvestada reeglit 16-1e, hõlmab *puttamisjoon* mõistlikku kaugust mõlemal pool planeeritud palli liikumise joont. *Puttamisjoon* ei pikene *augu* taha.

**R&A (R&A).**

„R&A” viitab ettevõttele *R&A Rules Limited*.

**Rajamängu vormid (forms of match play).**

*Üksikmäng*: mäng, kus üks mängija mängib teise vastu.

*Üks kahe vastu*: mäng, kus üks mängija mängib kahe teise mängija vastu ja iga *pool* mängib ühte palli.

*Paarismäng*: mäng, kus kaks mängijat mängivad kahe teise mängija vastu ja iga *pool* mängib ühte palli.

*Kolm-pall*: kolm mängijat mängivad üksteise vastu, igaüks mängides oma palliga. Iga mängija mängib samaaegselt kaht erinevat mängu (mõlema mängija vastu).

*Parim-pall*: mäng, kus üks mängija mängib kahe teise mängija parema palli või kolme teise mängija parima palli vastu.

*Neli-pall*: mäng, kus kaks mängijat mängivad oma paremat palli teise kahe mängija parema palli vastu.

**Reegel või reeglid (rule, rules).**

Termin „reegel” tähendab:

- golfireeglid ja nende tõlgendused, nagu nad sisalduvad raamatus „*Decisions on the Rules of Golf*”;
- kõik komitee poolt reegli 33-1 ja lisa I alusel kehtestatud võistlustingimused;
- kõik komitee poolt reegli 33-8a ja lisa I alusel kehtestatud kohalikud reeglid; ja
- täpsustused, mis puudutavad:
  - lisades II ja III toodud keppide ja palli detailseid nõudeid ja nende tõlgendused, mis sisalduvad keppide ja pallide reeglite juhendis; ja
  - abivahendeid ja muud lisas IV kirjeldatud varustust.

### Remondiala (*ground under repair*).

„Remondiala” on väljaku mistahes osa, mis on komitee otsuse kohaselt vastavalt märgistatud või komitee õigusliku esindaja poolt selleks kuulutatud. Kogu maapind ja muru, põõsad, puud või muud kasvavad objektid, mis asuvad remondiala piirides, on osa remondialast. Remondiala alla kuuluvad ka eemaldamise eesmärgil hunnikusse või virna koondatud materjal ja väljakumeistri poolt tehtud augud, isegi kui need objektid ei ole vastavalt märgistatud. Väljakule maha jäetud niidetud hein ja muu materjal, mida ei ole planeeritud ära koristada ei ole remondiala, välja arvatud juhul, kui see on vastavalt märgistatud.

Kui remondiala piirid on tähistatud tähistusvaiadega, asuvad vaiad remondiala sees ning remondiala piiriks on lähimad tähistusvaiadest väljaspool maapinnal asuvad punktid. Kui remondiala tähistamiseks kasutatakse nii tähistusvaiasid kui jooni, tähistavad vaiad remondiala ning jooned remondiala piire. Kui remondiala piire tähistavad ainult maapinnal asuvad jooned, asub joon ise remondiala sees. Remondiala piir ulatub vertikaalselt alla-, kuid mitte ülespoole.

Pall loetakse remondialas olevaks sellisel juhul, kui pall asub või mingi selle osa puudutab remondiala.

Remondiala tähistamiseks kasutatavad tähistusvaiad on tehislikud takistused.

**Märkus:** komitee võib kehtestada kohaliku reegli, millega keelatakse mängimine remondialal või selleks kuulutatud keskkonnatundlikul alal.

### (Sama) pool/osapool (*side*).

„Sama pool” tähendab ühte kuni mitut mängijat, kes on mängupartnerid. Rajamängus on iga vastaspoolel mängiv mängija vastasmängija. Löögimängus on kõikide poolte liikmed võistlejad ja koos mängivad erinevate poolte liikmed on kaasvõistlejad.

### Suunavõtt (*addressing the ball*).

Mängija on pallile „suuna võtnud” siis, kui ta on oma kepi vahetult palli ette või taha maha pannud, hoolimata sellest, kas ta on võtnud sisse löögiasendi.

### Takistus (*hazard*).

„Takistus” on igasugune veetakistus või bunker.

### Tehislikud takistused (*obstructions*).

„Tehislik takistus” on kõik tehislik, sealhulgas tehislikud pinnased, teede ja radade ääred ning kunstlikult toodetud jää, välja arvatud:

- auti tähistavad objektid nagu seinad, tarad, tähistusvaiad ja piirdeaiad;
- audis asuva mitteteisaldatava tehisliku objekti mistahes osa; ja

c. mistahes ehitis, mille *komitee* on kuulutanud *väljaku* lahutamatuks osaks.

*Tehisliku takistust* loetakse teisaldatavaks *tehislikuks takistuseks* sel juhul, kui seda on võimalik mõistliku pingutusega liigutada, ilma mängu liigselt viivitamata ning kahju tekitamata. Muul juhul on tegemist mitteteisaldatava *tehisliku takistusega*.

**Märkus:** *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, millega ta kuulutab teisaldatava *tehisliku takistuse* mitteteisaldatavaks *tehislikuks takistuseks*.

### **Trahvilöök (*penalty stroke*).**

„*Trahvilöök*“ on kindlate reeglite alusel mängija või *poole* tulemusele lisatud löök. Üks kahe vastu mängus või *paarismängus* ei mõjuta *trahvilöögid* mängujärjekorda.

### **Täisring (*stipulated round*).**

„*Täisring*“ tähendab *väljakul* radade mängimist nende õiges järjekorras, kui *komitee* ei ole otsustanud teisiti. *Täisringi* kuulub 18 rada, kui *komitee* ei määranud väiksemat radade arvu. *Täisringi* kohta rajamängus vaata täpsemalt reeglit 2-3.

### **Uruloom (*burrowing animal*).**

„*Uruloom*“ on loom (välja arvatud uss, putukas või muud sarnased), kes uuristab eluasemeks või enda kaitsmiseks augu, nagu näiteks mutt, suslik või teised sarnased loomad.

**Märkus:** auk, mille on teinud muu loom peale *urulooma*, näiteks koer, ei ole *ebaharilik pinnasetingimus*, välja arvatud juhul, kui see on kuulutatud *remondialaks* või vastavalt märgistatud.

### **Vaatleja (*observer*).**

„*Vaatleja*“ on *komitee* poolt määratud isik, kes aitab *kohtunikul* otsustada faktilisi küsimusi ning teavitab *kohtunikku* kõigist reeglite rikkumistest. *Vaatleja* ei tohiks käsitseda *lipuvarrast*, *augu* juures seista ega selle asukohast märku anda, palli üles tõsta ega selle asukohta märkida.

### **Vale pall (*wrong ball*).**

„*Vale pall*“ on igasugune pall, mis ei ole mängija:

- *mängusolev pall*;
- *varupall*; või
- teine pall, mida on mängitud *löögimängus* reegli 3-3 või 20-7c alusel.

*Vale pall* on muuhulgas:

- teise mängija pall;
- maha jäetud pall; ja

- mängija esialgne pall, kui see ei ole enam *mängus*.

**Märkus:** *mängusolevaks palliks* loetakse muuhulgas palli, millega on asendatud *mängusolev pall* hoolimata sellest, kas asendamine on lubatud.

### Vale puttamisgriin (*wrong putting green*).

„Vale puttamisgriin“ on iga muu *puttamisgriin* peale mängitava raja griini. Selle termini alla kuuluvad ka *väljakul* asuv harjutus-puttamisgriin või *pitching-griin*, kui komitee ei ole otsustanud teisiti.

### Varupall (*provisional ball*).

„Varupall“ on pall, millega reegli 27-2 kohaselt mängitakse väljaspool veetakistust kadunud või *audis* oleva palli asemel.

### Varustus (*equipment*).

„Varustus“ hõlmab kõike, mida mängija kasutab, seljas või kaasas kannab, või kõike, mida mängija jaoks kannavad tema *mängupartner* või kummagi *caddie*. Varustuse hulka ei arvestata palli, millega konkreetsel rajal mängitakse ning väikeseid esemeid nagu näiteks münt või *tii*, kui neid kasutatakse palli asukoha või palli kukutamise ala piiride märkimiseks. Varustuse hulka kuulub ka nii mootoriga kui mittemotoriseeritud golfikäru.

**Märkus 1:** pall, millega konkreetsel rajal mängitakse, on *varustus* juhul, kui see on üles tõstetud ja seda ei ole enam mängu tagasi pandud.

**Märkus 2:** kui golfikäru jagavad kaks või enam mängijat, loetakse käru ja kõike selles olevat ühe mängija *varustuseks*.

Kui käru liigutab üks käru jagavatest mängijatest (või tema *partner*), loetakse käru ja kogu selles olevat *varustust* selle mängija *varustuseks*.

Muul juhul loetakse käru ja kõike selles sisalduvat selle mängija *varustuseks*, kelle pall (või kelle *partneri* pall) on konkreetse olukorraga seotud.

### Vastasmängija/vastane

„Vastasmängija“ on selle *poole* liige, kelle vastu mängija *pool* rajamängus võistleb.

### Veetakistus (*water hazard*).

„Veetakistus“ on igasugune meri, järv, tiik, jõgi, kraav, kuivenduskraav või muu avatud vee säng (hoolimata sellest, kas seal on vesi sees või ei) ja igasugune muu sarnast laadi objekt *väljakul*. Kogu maapind ja vesi, mis asuvad veetakistuse piirides, on osa veetakistusest.

Kui veetakistuse piirid on tähistatud tähistusvaiadega, asuvad vaiad veetakistuse sees ning veetakistuse piiriks on lähimad tähistusvaiadest väljaspool maapinnal

asuvad punktid. Kui *veetakistuse* tähistamiseks kasutatakse nii tähistusvaidid kui jooni, tähistavad vaid *veetakistust* ning jooned *veetakistuse* piire. Kui *veetakistuse* piire tähistavad ainult maapinnal asuvad jooned, asub joon ise *veetakistuse* sees. *Veetakistuse* piir ulatub vertikaalselt nii alla- kui ülespoole.

Palli loetakse *veetakistuses* olevaks sellisel juhul, kui pall asub või mingi selle osa puudutab *veetakistust*.

*Veetakistuse* või selle piiride tähistamiseks kasutatavad tähistusvaidid on *tehislikud takistused*.

**Märkus 1:** *veetakistuse* piiride märkimiseks või vastava ala tähistamiseks kasutatakse tähistusvaidid või jooned peavad olema kollased.

**Märkus 2:** *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, millega keelatakse mängimine *veetakistuseks* kuulutatud keskkonnatundlikul alal.

### Võistleja (*competitor*).

„*Võistleja*“ on mängija *löögimängu* võistluses. „*Kaasvõistleja*“ on iga mängija, kellega koos *võistleja* mängib. Nad ei ole omavahel *mängupartnerid*.

*Löögimängu paarismäng* ja *neli-pall* võistlustel, kui kontekst võimaldab, mõistetakse sõna „*võistleja*“ või „*kaasvõistleja*“ all ka mängija *partnerit*.

### Välisestegur (*outside agency*).

Rajamängus on „*välisesteguriks*“ iga tegur, mis ei ole ei mängija ega *vastasmängija pool*, kummagi *poole caddie*, ükski konkreetset rajal mängitav pall ega kummagi *poole varustus*. *Löögimängus* on „*välisesteguriks*“ iga tegur, mis ei ole *võistleja pool*, *poole caddie*, ükski konkreetset rajal mängitav pall ega *poole varustus*. *Välisesteguriks* on ka kohtunik, *märkija*, *vaatleja* ja *forecaddie*. *Välisesteguriteks* ei ole tuul ja vesi.

### Väljak (*course*).

„*Väljak*“ on kogu maa-ala, mis jääb *komitee* poolt määratud piiridesse (vaata reeglit 33-2).

### Üksik- (*single*).

Vaata „*Rajamängu vormid*“ ja „*Löögimängu vormid*“.

### Üks kahe vastu (*threesome*).

Vaata „*Rajamängu vormid*“.

## PEATÜKK 3: MÄNGUREEGLID

## Mäng

## REEGEL 1:

## Mäng

**Definitsioonid:**

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

**1-1. Üldist**

Golfimängus lüüakse pall kepiga *avalöögi*alalt *auku* ühe või mitme järjestikuse *löögi*ga vastavalt *reeglitele*.

**1-2. Palli liikumisele jõu rakendamine või füüsiliste tingimuste muutmine**

Mängija ei tohi (I) teha midagi eesmärgiga mõjutada *mängusoleva* palli liikumist ega (II) muuta füüsilisi tingimusi eesmärgiga mõjutada raja mängimist.

**Erandid:**

1. tegevust, mis on mõne muu reeglga selgesõnaliselt lubatud või keelatud, reguleeribki see muu *reegel*, mitte *reegel 1-2*.
2. tegevus, mille ainsaks eesmärgiks on *väljaku* korrashoid, ei ole *reegli 1-2* rikkumine.

**\*KARISTUS REEGLI 1-2 RIKKUMISE EEST:**

**Rajamäng** – raja kaotus; **löögimäng** – kaks lööki

**\*Reegli 1-2 tõsise rikkumise korral võib komitee karistuseks määrata diskvalifitseerimise.**

**Märkus 1:** mängija on sooritanud *reegli 1-2 tõsise rikkumise* siis, kui *komitee* arvab, et tema tegevus selle *reegli rikkumisel* on andnud temale või teisele mängijale märkimisväärse eelise või on pannud teise mängija, kes ei ole tema *partner*, oluliselt ebasoodsamasse olukorda.

**Märkus 2:** mängija, kes *löögimängus* rikub *reeglit 1-2* seoses oma palli liigutamisega, peab mängima palli sealt, kus pall seisma jäi, või kui palli suunda muudeti, siis

sealt, kus pall peatus (välja arvatud juhul, kui tegemist on tõsise rikkumisega, millele järgneb diskvalifitseerimine). Kui mängija palli liikumist on tahtlikult mõjutanud kaasvõistleja või mõni välistegur, kohaldatakse mängijale reeglit 1-4 (vt märkust reegli 19-1 juures).

### 1-3. Reeglite eiramise kokkulepe

Mängijad ei tohi kokku leppida reeglite eiramises ega ettenähtud karistustest loobumises.

## KARISTUS REEGLI 1-3 RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng – mõlema poole diskvalifitseerimine;**

**Löögimäng – asjaspepuutuvate võistlejate diskvalifitseerimine.**

(Kui kokkulepe puudutab löögimängu puhul vales järjekorras mängimist — vt reeglit 10-2c)

### 1-4. Olukord, mille kohta puuduvad reeglid

Kui mõne vaidlusaluse olukorra kohta puuduvad reeglid, peaks langetatav otsus olema õiglane.

## REEGEL 2:

### Rajamäng

#### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on kursiivis ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

#### 2-1. Üldist

Rajamängus mängib üks *pool* teise vastu *täisringi*, kui *komitee* ei ole otsustanud teisiti.

Rajamängus mängitakse iga raja võitmise peale.

Kui *reeglitega* ei ole ette nähtud teisiti, võidab raja see *pool*, kes lööb oma palli *auku* väiksema löökide arvuga. Händikäp-rajamängus võidab raja väiksema netotulemusega *pool*.

Mänguseisu arvestatakse terminitega: kui paljude "radadega juhtimas", "viik" ja kui mitu "rada on mängida".

Olukorda, kus üks *pool* juhhib sama arvu radadega, kui mitu rada on veel mängida, nimetatakse "dormie'ks".



## 2-2. Jagatud rada

Rada on jagatud, kui kumbki *pool* on löönud oma palli *auku* sama arvu *löökidega*.

Kui mängija on *palli auku löönud* ning vastasel on jäänud üks *lõök* saavutamaks raja jagamist, mängija aga saab seejärel karistuse, loetakse rada jagatuks.

## 2-3. Rajamängu võitja

Rajamäng on võidetud siis, kui üks *pool* juhib suurema arvu rajavõitudega, kui radasid mängida on jäänud.

Viigi puhul võib *komitee* pikendada *täisringi* nii mitme raja võrra, kui palju on vaja mängu võitja selgitamiseks.

## 2-4. Järgmise löögi, raja või mängu loovutamine

Mängija võib mängu loovutada igal hetkel enne konkreetse mängu alustamist või lõppu.

Mängija võib rajavõidu loovutada igal hetkel enne raja mängimise alustamist või lõppu.

Mängija võib oma *vastase* järgmise *löögi* loovutada igal hetkel, kui *vastase* pall seisab paigal. *Vastane* loetakse palli järgmise *löögiga auku löönuks* ja ükskõik kumb *pool* võib palli ära võtta.

*Löögi*, rajavõidu või mängu loovutamist ei saa tagasi lükata ega tagasi võtta.

(Augu äärel seisev pall – vt reeglit I 6-2)

## 2-5. Ebakindl tegutsemisviis; vaidlused ja kaebused

Kui rajamängus tekib mängijatel kahtlus või vaidlus, võib mängija esitada kaebuse. Kui ükski nõuetekohaselt volitatud *komitee* esindaja ei ole mõistliku aja jooksul kättesaadav, peavad mängijad viivituseeta mängu jätkama. *Komitee* võib kaebust arutada ainult juhul, kui see on esitatud õigeaegselt ja kui kaebust esitav mängija on oma *vastast* teavitanud (I) et ta esitab kaebuse või soovib lahendit *reegleid* puudutava olukorra kohta ja (II) kaebuse või otsuse asjaoludest.

Kaebus loetakse õigeaegselt esitatuks siis, kui kaebuse aluseks olevate asjaolude ilmnemisel esitab mängija kaebuse (I) enne, kui ükski mängus osaleja sooritab *löögi* järgmiselt *avalöögi*alalt; või (II) juhul, kui tegemist on mängu viimase rajaga, siis enne, kui kõik mängus osalejad *puttamisgriinilt* lahkuvad; või (III) juhul, kui kaebuse aluseks olevad asjaolud avastatakse pärast kõigi mängus osalevate mängijate viimaselt *puttamisgriinilt* lahkumist, siis enne võistluse tulemuse ametlikku välja kuulutamist.

Varem läbitud radadega seotud kaebusi võib *komitee* arutada ainult juhul, kui need põhinevad kaebust esitavale mängijale varem teadmata asjaoludel ja kui

*vastasmängija* oli talle valeinformatsiooni (reeglid 6-2a või 9) esitanud. Vastav kaebus tuleb samuti esitada õigeaegselt.

Kui võistluse tulemus on ametlikult välja kuulutatud, ei võta *komitee* enam ühtki kaebust arvesse, välja arvatud juhul, kui *komitee* on veendunud, et (I) kaebus põhineb võistluse tulemuse ametliku välja kuulutamise ajal kaebust esitavale mängijale varem teadmata asjaoludel, (II) *vastasmängija* andis kaebust esitavale mängijale valeinformatsiooni ja (III) *vastasmängija* teadis, et annab valeinformatsiooni. Sellise kaebuse arvestamisel ei ole ajalist piirangut.

**Märkus 1:** mängija võib *vastasmängija* poolset reeglite rikkumist eirata tingimusel, et *pooled* ei ole sõlminud kokkulepet reeglite eiramise kohta (reegel 1-3).

**Märkus 2:** kui rajamängus mängija kahtleb oma õigustes või õiges tegutsemisviisis, ei tohi ta mängida rada lõpuni kahe palliga.

## 2-6. Üldine karistus

Kui ei ole määratud teisiti, on karistuseks selle reegli rikkumise eest rajamängus on ühe raja kaotus.

## REEGEL 3:

## Löögimäng

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 3-1. Üldist; võitja

*Löögimängu* võistlus koosneb *võistlejatest*, kes mängivad *täisringi* või *-ringide* iga raja ning annavad iga ringi kohta sisse tulemuskaardi, millel on kirjas iga raja summaarne tulemus. Võistluses mängivad kõik *võistlejad* üksteise vastu.

Võitjaks on mängija, kes läbib *täisringi* või *-ringid* kõige väiksema löökide arvuga.

Händikäp-võistluses on võitjaks *võistleja*, kes on läbinud *täisringi* või *-ringid* kõige madalama netotulemusega.

### 3-2. Lõpetamata rada

Kui *võistleja* jätab mõnel rajal palli *auku* löömata ning ta ei paranda oma viga enne järgmiselt *avalöögi*alalt löögi sooritamist, või juhul, kui tegemist on viimase rajaga, siis enne *puttamisgrini*lt lahkumist, ta **diskvalifitseeritakse**.

### 3-3. Ebakindel tegutsemisviis

#### 3-3a. Tegutsemisviis

Kui *võistlejal* tekib *löögimängus* raja mängimisel kahtlusi oma õiguste või korrektse tegutsemisviisi suhtes, võib ta ilma karistuseta raja läbi mängida kahe palliga.

Vastava situatsiooni tekkides peaks *võistleja* enne edasist tegevust teatama *märkijale* või *kaasvõistlejale* otsusest mängida kahe palliga ning ütleva kumma palliga mängitavat tulemust ta soovib arvestada, kui *reeglid* lubavad.

*Võistleja* peab teavitama *komiteed* toimunust ja seotud asjaoludest enne tulemuskaardi ära andmist. Vastasel juhul **ta diskvalifitseeritakse**.

**Märkus:** kui *võistleja* tegutseb enne kaheldava olukorra lahendamist, reegel 3-3 ei kohaldu. Arvestatakse esialgse palliga mängitud tulemust või kui esialgne pall ei ole üks kahest mängitavast pallist, siis arvestatakse esimesena mängu pandud palli tulemust, isegi kui *reeglid* keelavad selle palli puhul konkreetse tegutsemisviisi. *Võistleja* aga ei saa karistust teise palli mängimise eest ja ainuüksi mitteamvestatava palli mängimise eest määratud *trahvilööke* tema tulemusele ei liideta.

#### 3-3b. Raja tulemuse otsustamine

- (I) Kui pall, mille tulemuse on *võistleja* eelnevalt arvestamiseks valinud, on mängitud lõpuni vastavalt *reeglitele*, loetakse raja tulemuseks selle palliga saavutatud tulemus. Muul juhul loeb teise palli tulemus, kui selle palli mängimine on olnud *reeglitepärane*.
- (II) Kui *võistleja* ei teata eelnevalt oma otsusest mängida rada lõpuni kahe palliga või millise palliga saavutatud tulemust ta soovib arvestada, loeb esialgse palliga saavutatud tulemus, juhul, kui seda palli on mängitud kooskõlas *reeglitega*. Kui kumbki mängitud pall ei ole esialgne pall, loeb esimesena mängu pandud palliga saavutatud tulemus, tingimusel, et palli on mängitud kooskõlas *reeglitega*. Muul juhul loeb teise palli tulemus, kui selle palli mängimine on olnud *reeglitepärane*.

**Märkus 1:** kui *võistleja* mängib vastavalt reeglile 3-3 teist palli, ei võeta pärast selle *reegli* rakendamist arvesse *trahvilööke* ja *lööke*, mis on saadud ainuüksi mitteamvestatava palli mängimise eest.

**Märkus 2:** vastavalt reeglile 3-3 mängitud teine pall ei ole *varupall* reegli 27-2 kohaselt.

### 3-4. Reegli järgimisest keeldumine

Kui *võistleja* keeldub järgimast *reeglit*, mis mõjutab teise *võistleja* õigusi, ta **diskvalifitseeritakse**.

### 3-5. Üldine karistus

Reegli rikkumise eest on löögimängus karistuseks ette nähtud kaks *trahvilööki* (kui ei ole teisiti määratud).

## Kepid ja pall

R&A-l on õigus millal tahes keppe ja palle puudutavaid *reegleid* muuta (vt Lisad II ja III) ning luua või muuta nende *reeglitega* seotud tõlgendusi.

### REEGEL 4:

### Golfikepid

Kui mängija kahtleb kepi nõuetele vastavuses, peaks ta konsulteerima R&A-ga.

Tootja peaks esitama valmistatava golfikepi näidise R&A-le otsustamiseks, kas antud kepp vastab *reeglitele*. Näidiskepp jääb hilisemaks võrdluseks R&A omanusse. Kui tootja enne kepi tootmist ja/või turustamist R&A-le näidist ei esita või ei oota ära otsust, riskeerib ta sellega, et konkreetne kepp ei vasta *golfireeglitele*.

#### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 4-1. Keppide kuju ja ehitus

#### 4-1a. Üldist

Mängija kepp peab vastama käesoleva reegli tingimustele ja lisa II toodud sätetele, spetsifikatsioonidele ning tõlgendustele.

**Märkus:** *komitee* võib võistlustingimustes (reegel 33-1) nõuda, et mängijal kaasas oleval draiveril peab olema mudeli ja kaldenurga järgi tuvastatav kepipea, mis on kantud R&A poolt välja antud nõuetele vastavate draiveripeade nimekirja (*List of Conforming Driver Heads*).

#### 4-1b. Kulmine ja muutused

Keppi, mis vastab *reeglitele* uuena, loetakse *reeglitekohaseks* ka pärast tavapärase kasutamisega kaasnevat kulumist. Iga kepi osa, mida on sihilikult muudetud, loetakse uueks ja see peab muudetud kujul vastama *reeglitele*.

## 4-2. Mänguomaduste muutumine ja võõrmaterjal

### 4-2a. Mänguomaduste muutumine

*Täisringi* ajal ei tohi kepi mänguomadusi sihilikult muuta ei kohandamise kaudu ega muul moel.

### 4-2b. Võõrmaterjal

Kepi esiküljele ei tohi palli liikumise mõjutamiseks lisada mingisugust võõrmaterjali.

---

### \*KARISTUS: REEGLI 4-1 VÕI 4-2 ALUSEL KEELATUD KEPIVÕI KEPPIDE KANDMINE, KUID MITTE KASUTAMINE:

**Rajamäng** – pärast selle raja lõpetamist, kus rikkumine avastati, korrigeeritakse mängu seisu, arvestades maha ühe raja iga raja kohta, kus rikkumine esines; ringi kohta arvestatakse maha maksimaalselt kaks rada.

**Löögimäng** – kaks trahvilööki iga raja kohta, kus rikkumine esines; maksimaalne karistus ringi kohta – 4 lööki (kaks trahvilööki kahele esimesele rajale, kus rikkumine toimus).

**Rajamäng või löögimäng** – kui rikkumine avastatakse kahe raja vahel, käsitletakse seda kui järgmisel rajal avastatud rikkumist ning karistust rakendatakse järgmisele rajale.

**Bogey ja par võistlused** – vaata märkust I reegli 32-1a juures.

**Stableford võistlused** – vaata märkust I reegli 32-1b juures.

\*Kõik kepid, mida kantakse vastuolus reegluga 4-1 või 4-2, peab mängija viivitamata pärast rikkumise avastamist mängust välja arvama, teavitades rajamängus oma vastast ja löögimängus märkijat või kaasvõistlejat. Kui mängija seda ei tee, siis ta diskvalifitseeritakse.

---

### REEGLITE 4-1 VÕI 4-2 ALUSEL KEELATUD KEPIGA LÖÖGI SOORITAMINE: diskvalifitseerimine.

---

## 4-3 Kahjustatud kepid: parandamine ja asendamine

### 4-3a. Kahjustus tavapärase mängu käigus

Kui *täisringi* mängimise käigus saab mängija kepp viga, võib mängija:

- (I) kasutada keppi ka kahjustatud kujul järelejäänud osal *täisringist*;
- (II) mängu liigselt viivitamata kepi ise ära parandada või lasta seda teha;
- (III) lisavõimalusena ainult juhul, kui kepp on mängukõlbmatu, asendada selle mistahes muu kepigä. Kepi asendamine ei tohi liigselt mängu viivitada (reegel

6-7), toimuda mõne teise väljakul mängiva mängija kepi laenamise teel ega pannes seda kokku täisringi ajal mängija poolt või tema jaoks kantavatest komponentidest.

---

**KARISTUS: REEGLI 4-3A RIKKUMISE EEST:** vt karistusi reegli 4-4a või b ja 4-4c rikkumise eest.

---

**Märkus:** kepp on mängukõlbmatu, kui see on tõsiselt kahjustatud, näiteks varre sisse on tekkinud sälgud, vars on oluliselt paindunud või tükkideks murdunud; kepipea logiseb, on lahti tulnud või märgatavalt deformeerunud, või grip on lahti tulnud. Kepp ei ole mängukõlbmatu, kui ainult selle varre ja pea vaheline kaldenurk või kepipea kaldenurk on muutunud või kepipea kriimustatud.

### 4-3b. Kahjustus muul viisil kui tavapärase mängu käigus

Kui mängija kepp saab täisringi mängimisel viga muul viisil kui tavapärase mängu käigus ning muutub mittevastavaks või selle mänguomadused muutuvad, ei tohi keppi enam kasutada ega ka sel mänguringil asendada.

---

**KARISTUS: REEGLI 4-3B RIKKUMISE EEST:** diskvalifitseerimine.

---

### 4-3c. Enne ringi tekkinud kahjustus

Mängija võib kasutada enne ringi kahjustada saanud keppi, kui see vastab ka vigastatud kujul reeglitele.

Enne ringi tekkinud kahjustuse võib ringi mängimise käigus parandada, kui sellest ei muutu kepi mänguomadused ja mängu liigselt ei viivitata.

---

**KARISTUS: REEGLI 4-3C RIKKUMISE EEST:** vt karistusi reegli 4-1 või 4-2 rikkumise eest.

---

(Liigne viivitus — vt reeglit 6-7).

## 4-4. Neljateistkümne kepi piirang

### 4-4a. Keppide valik ja lisamine

Mängija ei tohi alustada täisringi rohkema kui neljateistkümne kepigaga. Seega on mängija piiratud nende keppidega, mis ta mänguringiks valis, välja arvatud siis, kui ta alustas vähema kui neljateistkümne kepigaga; sel juhul võib lisada ükskõik mitu keppi seni, kuni keppide koguarv ei ületa neljateistkümnet.

Kepi või keppide lisamine ei tohi mängu liigselt viivitada (reegel 6-7) ja mängija ei tohi lisada ega laenata keppi üheltki teiselt väljakul mängivalt mängijalt ega pannes seda kokku täisringi ajal mängija poolt või tema jaoks kantavatest komponentidest.

#### 4-4b. Partnerid võivad keppe jagada

Partnerid võivad mängida samade keppidega eeldusel, et neil pole kahe peale rohkem kui 14 keppi.

#### KARISTUS: REEGLI 4-4A VÕI B RIKKUMISE EEST, SÕLTUMATA KANTAVATE ÜLELIIGSETE KEPPIDE ARVUST:

**Rajamäng** – pärast selle raja lõpetamist, millel rikkumine tuvastati, korrigeeritakse võistluse seisu, arvestades maha ühe raja iga raja kohta, kus rikkumine esines; maksimaalne karistus ringi kohta – kaks rajakaotust.

**Löögimäng** – lisatakse kaks lööki iga raja kohta, kus rikkumine esines; maksimaalne karistus ringi kohta – neli lööki (kaks trahvilööki kahele esimesele rajale, kus rikkumine toimus).

**Bogey ja par võistlused** – vaata märkust I reegli 32-1a juures.

**Stableford võistlused** – vaata märkust I reegli 32-1b juures.

#### 4-4c. Mängust välja arvatud üleliigne kepp

Kõik reeglit 4-3a(III) või 4-4 rikkudes kasutatud või kaasas kantud üleliigsed kepid peab mängija rikkumise avastamisel koheselt mängust välja arvama, teavitades sellest rajamängus oma vastast või löögimängus märkijat või kaasvõistlejat. Neid keppe ei tohi mängija täisringi järelejäanud radadel enam kasutada.

#### KARISTUS: REEGLI 4-4C RIKKUMISE EEST: diskvalifitseerimine.

## REEGEL 5:

## Pall

Kui mängija kahtleb palli nõuetele vastavuses, peaks ta konsulteerima R&A-ga.

Tootja peaks esitama valmistatava palli näidise R&A-le otsustamiseks, kas antud pall vastab reeglitele. Näidispall jääb hilisemaks võrdluseks R&A omandusse. Kui tootja enne palli tootmist ja/või turustamist R&A-le näidist ei esita või ei oota ära otsust, riskeerib ta sellega, et konkreetne pall ei vasta reeglitele.

#### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

#### 5-1. Üldist

Pall, mida mängija kasutab, peab vastama lisis III toodud nõuetele.

**Märkus:** võistlustingimustes (reegel 33-1) võib komitee seada kasutatavatele pal-

lidele tingimuseks, et need peavad olema kantud R&A poolt välja antud nõuetele vastavate golfipallide nimekirja (*List of Conforming Golf Balls*).

## 5-2. Võõrmaterjal

Mängitava pallile ei tohi tema mänguomaduste muutmise eesmärgil lisada mingisugust võõrmaterjali.

---

**KARISTUS: REEGLI 5-1 VÕI 5-2 RIKKUMISE EEST: diskvalifitseerimine.**

---

## 5-3. Mängukõlmatu pall

Pall on mängukõlmatu, kui see on nähtavalt katki, mõranenud või oma kuju muutnud. Pall ei muutu mängukõlmatuks ainuüksi selle külge kleepunud pori või muu aine tõttu, samuti mitte pealispinna kriimustuste ega värvikahjustuste või -muutuse korral.

Kui mängijal on alust arvata, et tema pall on mängitava raja jooksul muutunud mängukõlmatuks, võib ta selle ilma karistusega üles tõsta ja teha kindlaks, kas see on mängukõlmatu.

Enne palli ülestõstmist peab mängija oma kavatsusest teatama rajamängus oma *vastasmängijale* ning löögimängus *märkijale* või *kaasvõistlejale* ning märkima ära palli asukohta. Siis võib ta palli tõsta ja seda uurida, tingimuseks, et ta annab *vastasmängijale*, *märkijale* või *kaasvõistlejale* samuti võimaluse palli uurida ning jälgida palli tõstmist ja tagasiasetamist. Reegli 5-3 alusel palli tõstmise korral ei tohi palli puhastada.

Kui mängija ei järgi sellist tegutsemisviisi või mõnd selle nõuet või kui ta tõstab palli, ilma et tal oleks põhjust arvata, et see on mängitava raja jooksul mängukõlmatuks muutunud, **karistatakse mängijat ühe trahvilöögiga.**

Kui tehakse kindlaks, et mängitav pall muutus mängukõlmatuks mängitava raja jooksul, võib mängija palli teisega *asendada*, asetades uue palli samale kohale, kus asus esialgne pall. Muul juhul tuleb tagasi panna esialgne pall. Kui mängija *asendab* palli, kui see ei ole lubatud, ning sooritab lubamatult *asendatud* palliga *löögi*, **kohaldatakse talle üldist karistust reegli 5-3 rikkumise eest**, kuid lisakaristust selle reegli või reegli 15-2 rikkumise eest ta ei saa.

Kui pall puruneb *löögi* tulemusel tükkideks, *lөөk* tühistatakse ja mängija peab ilma karistusega lööma uue palli võimalikult lähedalt sellele kohale, kust mängiti esialgne pall (vt reeglit 20-5).

---

**\*KARISTUS: REEGLI 5-3 RIKKUMISE EEST:**

**Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.**

**\*Kui mängija saab üldise karistuse reegli 5-3 rikkumise eest, ei lisata enam karistust selle reegli alusel.**

---



**Märkus 1:** kui *vastane*, *märkija* või *kaasvõistleja* soovib palli mängukõlbmatuks tunnistamist vaidlustada, peab ta seda tegema enne, kui mängija uut palli mängib.

**Märkus 2:** kui palli algne koht, kuhu palli peab asetama või tagasi asetama, on muutunud, vaata reeglit 20-3b.

(Tõstetud palli puhastamine *puttamisgriinil* või muude *reeglite* alusel — vt reeglit 21).

## Mängija kohustused

### REEGEL 6:

### Mängija

#### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

#### 6-1. Reeglid

Mängija ja tema *caddie* vastutavad *reeglite* tundmise eest. *Täisringi* mängimisel saab mängija iga tema *caddie* poolt sooritatud rikkumise eest vastava karistuse.

#### 6-2. Händikäp

##### 6-2a. Rajamäng

Enne händikäp-võistluse algust peavad mängijad kindlaks tegema teineteise händikäpi. Kui mängija alustab võistlust, olles endal väitnud olevat suurema händikäpi, kui tal tegelikult on, ja see mõjutab antud või saadud *löövide* arvu, **on mängija diskvalifitseeritud**; muudel juhtudel peab mängija mängima deklareeritud händikäpiga.

##### 6-2b. Löögimäng

Händikäp-võistlusel peab *võistleja* igal ringil tagama selle, et ta händikäp oleks kantud ta tulemuskaardile enne, kui see *komiteele* üle antakse. Kui händikäp ei ole tulemuskaardile kantud enne selle tagastamist (reegel 6-6b) või kui kaardile märgitud händikäp on tegelikust suurem ja see mõjutab saadud *löövide* arvu, **on mängija diskvalifitseeritud** händikäp-võistlusest; muudel juhtudel jääb tulemus kehtima.

**Märkus:** mängija on ise kohustatud teadma, millistel radadel võib vastavalt händikäpile teha rohkem või vähem *lööke*.

## 6-3. Stardiaeg ja grupid

### 6-3a. Stardiaeg

Mängija peab mängu alustama *komitee* poolt määratud ajal.

---

#### KARISTUS: REEGLI 6-3A RIKKUMISE EEST:

Kui mängija jõuab stardipaika ja on valmis mängima 5 minuti jooksul pärast oma stardiaega, on starti hilinemise eest karistuseks rajamängus esimese raja kaotus või löögimängus kaks trahvilööki esimesel rajal. Muul juhul on selle reegli rikkumise eest karistuseks diskvalifitseerimine.

Bogey ja par võistlused – vaata märkust 2 reegli 32-1a juures.

Stableford võistlused – vaata märkust 2 reegli 32-1b juures.

---

**Erand:** karistust ei järgne juhul, kui *komitee* otsustab, et mängija ei saanud õigeaegselt startida erandlike asjaolude tõttu.

### 6-3b. Grupid

Löögimängus peab võistleja jääma kogu ringi ajaks *komitee* poolt määratud gruppi, välja arvatud juhul, kui *komitee* määrab või kinnitab gruppide muudatuse.

---

#### KARISTUS: REEGLI 6-3B RIKKUMISE EEST: diskvalifitseerimine.

(Parim-pall ja neli-pall võistlused - vt reegleid 30-3a ja 31-2)

## 6-4. Caddie

Mängijat võib mängus abistada *caddie*, kuid korraga võib kasutada ainult üht *caddie*.

---

#### \*KARISTUS: REEGLI 6-4 RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** – pärast selle raja lõpetamist, kus rikkumine avastati, korrigeeritakse mängu seisu, arvestades maha ühe raja iga raja kohta, kus rikkumine esines; ringi kohta arvestatakse maha maksimaalselt kaks rada.

**Löögimäng** – kaks trahvilööki iga raja kohta, kus rikkumine esines; maksimaalne karistus ringi kohta – 4 lööki (kaks trahvilööki kahele esimesele rajale, kus rikkumine toimus).

**Rajamäng või löögimäng** – kui rikkumine avastatakse kahe raja vahel, käsitletakse seda kui järgmisel rajal avastatud rikkumist ning karistust rakendatakse järgmisele rajale.

Bogey ja par võistlused – vaata märkust 1 reegli 32-1a juures.

### Stableford võistlused – vaata märkust I reegli 32-1b juures.

\*Mängija, kes rikkudes seda reeglit, omab rohkem kui üht caddiet, peab rikkumise ilmnemisel viivitamatult tagama, et käsiloleva täisringi lõpuni ei oleks tal ühelgi ajahetkel rohkem kui üks caddie. Vastasel juhul mängija diskvalifitseeritakse.

**Märkus:** komitee võib võistlustingimustes (reegel 33-1) keelata *caddiede* kasutamise või piirata mängija vabadust *caddie* valikul.

## 6-5. Pall

Mängija vastutab õige palliga mängimise eest. Iga mängija peaks oma palli tuvastamiseks selle ära märgistama.

## 6-6. Löögimängu tulemus

### 6-6a. Tulemuse ülesmärkimine

*Märkija* peaks pärast iga rada *võistlejaga* raja tulemust kontrollima ja selle üles märkima. Pärast ringi lõpetamist peab *märkija* tulemuskaardi allkirjastama ning selle *võistlejale* andma. Kui tulemust märgib mitu *märkijat*, peab igaüks viseerima selle osa, mille eest ta vastutab.

### 6-6b. Kaardi allkirjastamine ja tagastamine

Pärast ringi lõpetamist peaks *võistleja* kontrollima oma iga raja tulemust ja lahendada koos *komiteega* kõik kahtlusalsused olukorrad.

*Võistleja* peab tagama, et *märkija* või *märkijad* on tulemuskaardi viseerinud, kirjutama ise ka alla ning kaardi võimalikult kiiresti *komiteele* tagastama.

## **KARISTUS: REEGLI 6-6B RIKKUMISE EEST: diskvalifitseerimine.**

### 6-6c. Tulemuskaardi muutmine

Pärast seda, kui *võistleja* on tulemuskaardi *komiteele* üle andnud, ei tohi kaardil teha ühtki muudatust.

### 6-6d. Vale tulemus rajal

*Võistleja* vastutab iga raja õige tulemuse tulemuskaardile ülesmärkimise eest. Kui tagastatud tulemuskaardil on mõnel rajal märgitud tegelikust väiksem tulemus, ***võistleja* diskvalifitseeritakse**. Kui tagastatud tulemuskaardil on mõnel rajal märgitud tegelikust suurem tulemus, jääb märgitud tulemus kehtima.

**Märkus 1:** tulemuste kokkuliitmise ja tulemusele händikäpi kohaldamise eest vastutab *komitee* (vt reeglit 33-5).

**Märkus 2:** *neli-pall löögimängu* kohta vaata ka reegleid 31-3 ja 31-7a.

## 6-7. Liigne viivitus; aeglane mäng

Mängima peab liigsete viivusteta ja vastavalt *komitee* poolt kehtestatud mängu-tempo juhendile. Raja lõpetamise ja järgmisest *avalöögi*ast mängimise vahel ei tohi mängija mängu liigselt viivitada.

### KARISTUS: REEGLI 6-7 RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** – raja kaotus; **löögimäng** – kaks lööki.

***Bogey* ja *par* võistlused** – vaata märkust 2 reegli 32-1a juures.

***Stableford* võistlused** – vaata märkust 2 reegli 32-1b juures.

**Järgneva rikkumise puhul** – diskvalifitseerimine.

**Märkus 1:** kui mängija viivitab mängu liigselt kahe raja vahel, viivitab ta järgmise raja mängimisega ning välja arvatud *bogey*, *par* ja *Stableford* võistluste puhul (vt reeglit 32) kohaldatakse karistust järgmisele rajale.

**Märkus 2:** aeglase mängu ärahoidmiseks võib *komitee* võistlustingimustes (reegel 33-1) kehtestada mängutempo juhendi, määrates sealhulgas maksimaalse aja *täisringi*, raja või löögi lõpetamiseks.

Rajamängus võib *komitee* selliste tingimuste korral muuta karistusi käesoleva reegli rikkumise eest järgnevalt:

Esimene rikkumine – raja kaotus;

Teine rikkumine – raja kaotus;

Järgneva rikkumise puhul – diskvalifitseerimine.

Löögimängus võib *komitee* selliste tingimuste korral muuta karistusi käesoleva reegli rikkumise eest järgnevalt:

Esimene rikkumine — üks löök;

Teine rikkumine — kaks löök;

Järgneva rikkumise puhul - diskvalifitseerimine.

## 6-8. Mängu katkestamine; mängu jätkamine

### 6-8a. Lubatud katkestamine

Mängu ei tohi katkestada, välja arvatud, kui:

- (I) *komitee* on selle ajutiselt katkestanud;
- (II) mängija usub, et valitseb äikesest tulenev oht;
- (III) mängija otsib *komitee* käest otsust kahtlust või vaidlusi tekitanud küsimusele (vt reegleid 2-5 ja 34-3); või

(IV) esineb mõni muu mõjuv põhjus (näiteks äkiline haigus).

Halb ilm iseenesest ei ole mõjuv põhjus mängu katkestamiseks.

Kui mängija katkestab mängu ilma *komitee* eriloata, peab ta esimesel võimalusel sellest *komiteele* teatama. Kui ta seda teeb ja kui *komitee* peab ta põhjust piisavalt mõjuvaks, karistust ei rakendata. Muul juhul **mängija diskvalifitseeritakse**.

**Erand rajamängus:** kui mängijad lepivad mängu katkestamises kokku, ei diskvalifitseerita neid, välja arvatud juhul, kui sellega viivitatakse võistlust.

**Märkus:** *väljakult* lahkumine iseenesest ei tähenda mängu katkestamist.

### 6-8b. Mängu ajutine katkestamine komitee poolt

Kui *komitee* on mängu ajutiselt katkestanud ja kui rajamängus osalejad või võistlusgrupp on kahe raja vahel, ei tohi nad mängu jätkata enne, kui *komitee* on vastava loa andnud. Kui raja mängimist on juba alustatud, võib raja koheselt pooleli jätta või mängu jätkata, eeldusel, et seda tehakse viivituseeta. Kui mängijad on otsustanud raja mängimist jätkata, võivad nad mängimise katkestada enne raja lõpetamist. Pärast raja lõpetamist tuleb mäng igal juhul katkestada.

Kui *komitee* on andnud korralduse mängu jätkata, peavad mängijad mängu jätkama.

---

### KARISTUS: REEGLI 6-8B RIKKUMISE EEST: diskvalifitseerimine.

**Märkus:** *komitee* võib võistlustingimustes määrata (reegel 33-1), et potentsiaalselt ohtlike olukordade puhul tuleb mäng viivitamatult katkestada, millele järgneb mängu ajutine peatamine *komitee* poolt. Kui mängija ei katkesta mängu koheselt, **ta diskvalifitseeritakse**, kui asjaolud ei luba loobuda reegli 33-7 alusel ette nähtud karistusest.

### 6-8c. Palli tõstmine mängukatkestuse ajal

Kui mängija katkestab mängu vastavalt reeglile 6-8a, võib ta oma palli ilma karistuseeta üles tõsta ainult juhul, kui *komitee* on mängu katkestanud või palli ülestõstmiseks on mõjuv põhjus. Enne palli tõstmist peab mängija märkima selle asukoha. Kui mängija katkestab mängu ja tõstab oma palli üles ilma *komitee* eriloata, peab ta *komiteele* katkestamisest teatades (reegel 6-8a) teatama ka palli tõstmisest.

Kui mängija tõstab palli üles ilma mõjuva põhjusega, jätab selle asukoha enne tõstmist märkimata või ei teata palli tõstmisest, **karistatakse teda ühe trahvilöögi**ga.

### 6-8d. Mängu jätkamine

Mängimist peab jätkama seal, kus see katkestati, isegi kui jätkatakse mõnel teisel päeval. Mängija peab kas enne mängu jätkamist või selle jätkamisel toimima järgmiselt:

- (I) kui mängija oli mängitava palli üles tõstnud, peab ta, eeldades, et palli tõstmise oli reegli 6-8c kohaselt lubatud, asetama esialgse või *asendatud* palli tagasi samasse kohta, kust esialgne pall üles tõsteti. Muul juhul tuleb tagasi asetada esialgne pall;
- (II) kui mängijal oli reegli 6-8c alusel õigus oma palli tõsta, kuid ta ei teinud seda, võib ta palli tõsta, puhastada ja selle tagasi panna või selle *asendada*, pannes palli samasse kohta, kust esialgne pall tõsteti. Enne palli tõstmist peab mängija selle asukoha ära märkima; või
- (III) kui mängija pall või *pallimärkija* on mängukatkestuse ajal *liikunud* (sealhulgas tuule või vee mõjul), peab palli või *pallimärkija* asetama tagasi kohta, kus pall või *pallimärkija* algselt oli.

**Märkus:** kui kohta, kuhu palli peaks asetama, ei ole võimalik kindlaks teha, tuleb see määrata hinnanguliselt ja pall asetada umbkaudsesse kohta. Reegli 20-3c vastavad sätted siin ei kehti.

## KARISTUS: REEGLI 6-8D RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** – raja kaotus; **löögimäng** – kaks lööki.

\*Kui mängija üldise karistuse reegli 6-8d rikkumise eest, siis lisakaristust reegli 6-8c rikkumise eest tema suhtes enam ei kohaldata.

## REEGEL 7:

## Harjutamine

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 7-1. Enne ringi algust või kahe ringi vahel

#### 7-1a. Rajamäng

Rajamängus võib mängija igal võistluspäeval enne ringi algust võistlusväljakul harjutada.

#### 7-1b. Löögimäng

Võistluspäeval enne *löögimängu* ringi või *play-off'i* ei tohi *võistleja* harjutada *võistlusväljakul* ega testida *puttamisgriinide* pinda, sellel palli veeretades või pinda karestades või kraapides.

Kui *löögimängu* võistluses mängitakse kaks või enam ringi järjestikustel päevadel, ei tohi *võistleja* ringide vahel harjutada ühelgi veel mängimata *võistlusväljakul* ega

testida nende väljakute *puttamisgriinide* pinda, sellel palli veeretades või pinda karestades või kraapides.

**Erand:** puttamise ja lähilöökide harjutamine on enne mängu alustamist lubatud esimesel *avalöögi*al või selle lähedal või harjutusväljakul.

---

### KARISTUS: REEGLI 7-1B RIKKUMISE EEST: diskvalifitseerimine.

---

**Märkus:** *komitee* võib võistlustingimustes (reegel 33-1) keelata võistlusväljakul harjutamise rajamängu võistluse päevadel või lubada löögimängu võistlusel harjutamist tervel *võistlusväljakul* või selle osal (reegel 33-2c) nii igal võistluspäeval kui ka ringide vahelisel ajal.

#### 7-2. Ringi ajal

Raja mängimise jooksul ei tohi mängija sooritada harjutuslööki. Kahe raja mängimise vahel ei tohi mängija sooritada harjutuslööki, välja arvatud puttamist ja lähilööke:

- (a) viimase mängitud raja *puttamisgriinil* või selle lähedal,
- (b) harjutusgriinil või selle lähedal, või
- (c) järgmise mängitava raja *avalöögi*al (või selle lähedal), eeldusel, et harjutuslööki ei sooritata *takistusest* ning sellega ei viivitata liigselt mängu (reegel 6-7).

*Lööke*, mis on tehtud raja lõpetamiseks, kui raja tulemus on otsustatud, ei loeta harjutuslöökideks.

**Erand:** kui *komitee* on mängu ajutiselt katkestanud, võib enne mängu jätkamist harjutada (a) vastavalt käesolevas reeglis sätestatud, (b) kõikjal väljaspool võistlusväljakut ja (c) mõnel muul *komitee* poolt lubatud viisil.

---

### KARISTUS: REEGLI 7-2 RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.**

**Juhul, kui reeglit rikutakse kahe raja vahel, kohaldatakse karistust järgmisele rajale.**

---

**Märkus 1:** proovilöök (löögiliigutus) ei ole harjutuslöök ning seda võib sooritada igal pool, tingimusel, et mängija ei riku *reegleid*.

**Märkus 2:** *komitee* võib võistlustingimustes (reegel 33-1) keelata:

- (a) harjutamise viimasena mängitud raja *puttamisgriinil* või selle lähedal ja
- (b) palli veeretamise viimasena mängitud raja *puttamisgriinil*.

## REEGEL 8:

## Nõuanne; mängujoone näitamine

**Definitsioonid:**

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

**8-1. Nõuanne**

Mängija ei tohi *täisringi* ajal:

- anda *nõu* ühelegi võistluses osalevale isikule, kes *väljakul* mängib, välja arvatud oma *partnerile*, ega
- küsida nõu kelleltki teiselt peale oma *partneri* või enda või *partneri caddie*.

**8-2. Mängujoone näitamine****8-2a. Väljaspool puttamisgriiini**

Mängija võib ükskõik kellel lasta endale oma *mängujoont* näidata (välja arvatud *puttamisgriiinil*), kuid mängija ei tohi *löögi* sooritamise ajaks panna kedagi seisma *mängujoonele* ega selle lähedale ega selle joone pikendusele *august* kaugemale. Igasugune tähis, mis mängija poolt või tema teadmisel asetatakse *mängujoone* näitamiseks, tuleb eemaldada enne *löögi* sooritamist.

**Erand:** käsitsetav või üleval hoitud lipuvarras - vt reeglit 17-1.

**8-2b. Puttamisgriiinil**

Kui mängija pall asub *puttamisgriiinil*, võib mängija, tema *partner* või kummagi *caddie* enne *lööki*, kuid mitte selle ajal, näidata *puttamisjoont*, kuid seda tehes ei tohi puudutada *puttamisgriiini*. *Puttamisjoone* määramiseks ei või asetada mingit tähist.

**KARISTUS: REEGLI RIKKUMISE EEST:**

Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.

**Märkus:** võistkondlikel võistlustel võib *komitee* võistlustingimustes (reegel 33-1) lubada igal võistkonnal määrata ühe isiku, kes võib vastava võistkonna liikmetele *nõu* anda (kaasa arvatud *puttamisjoone* näitamine). *Komitee* võib kehtestada tingimusi selle isiku määramisele ning tema lubatavale käitumisele ning *komiteed* peab olema sellest isikust teavitatud enne *nõu* andmist.



**REEGEL 9:****Informatsioon löökide arvu kohta****Definitsioonid:**

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

**9-1. Üldist**

Mängija *löövide* arv peab sisaldama kõiki talle määratud trahvilööke.

**9-2. Rajamäng****9-2a. Informatsioon löökide arvu kohta**

Vastasel on õigus mängijalt raja mängimise ajal teada saada, mitu *lööki* ta on löönud, ja pärast raja lõpetamist, mitme *löögi* ta selle läbis.

**9-2b. Valeinformatsioon**

Mängija ei tohi anda vastasele valeinformatsiooni. Kui mängija annab valeinformatsiooni, **kaotab ta mängitava raja**.

Mängija loetakse valeinformatsiooni andnuks, kui ta:

- (I) ei teata esimesel võimalusel oma *vastasele*, et talle on määratud karistus trahvilöögi näol, välja arvatud juhul, kui ta (a) tegutses selgelt karistust määrava reegli kohaselt ning *vastane* jälgis seda, või (b) parandab vea enne, kui *vastane* sooritab oma järgmise löögi; või
- (II) annab raja mängimise käigus valeinformatsiooni sooritatud *löövide* arvu kohta ega paranda oma viga enne, kui *vastane* on sooritanud oma järgmise löögi; või
- (III) annab valeinformatsiooni raja läbimisel sooritatud *löövide* arvu kohta ja see mõjutab *vastase* arusaama raja tulemusest, välja arvatud juhul, kui mängija parandab oma vea enne, kui ükski mängija jõuab sooritada *löögi* järgmisest *avalöögi*alast, või juhul, kui tegemist on viimase rajaga, siis enne, kui kõik mängijad on *puttamisgriinilt* lahkunud.

Mängija on andnud valeinformatsiooni ka siis, kui ta ei võtnud karistust arvesse sellepärast, et ei teadnud rikkumise toimepanekust. Mängija kohus on *reegleid* tunda.

**9-3. Löögimäng**

Karistuse saanud *võistleja* peaks sellest nii ruttu kui võimalik *märkjale* teatama.

# Mängujärjekord

## REEGEL 10:

## Mängujärjekord

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 10-1. Rajamäng

#### 10-1a. Raja alustamine

*Poole*, kellel on esimesel *avalöögi*al au mängu alustada, määrab stardijärjekord. Stardijärjekorra puudumisel otsustatakse eesõigus loosiga.

Raja võitnud *poole*l on alustamise *au* järgmisel *avalöögi*al. Kui raja tulemus läheb jagamisele, on jätkuvalt aõustamise *au* sellel *poole*l, kellele see kuulus eelmisel *avalöögi*al.

#### 10-1b. Raja mängimise ajal

Kui mõlemad mängijad on raja mängimist alustanud, mängitakse esimesena *august* kaugemal asuvat palli. Kui pallid on *august* samal kaugusel või ei ole nende kaugust *august* võimalik määrata, peaks mängujärjekorra selgitama loosi abil.

**Erand:** reegel 30-3b (*parim-pall* ja *neli-pall rajamäng*).

**Märkus:** kui selgub, et esialgset palli ei mängita selle asukohalt ja mängija peab mängima palli nii lähedalt kui võimalik paigale, kust esialgset palli viimati löödi (vt reegel 20-5), siis otsustatakse mängujärjekord selle koha järgi, kust sooritati eelmine *lõök*. Kui palli võib mängida mujalt kui eelmise löögi sooritamise asukohalt, määratakse mängujärjekord selle koha järgi, kus esialgne pall peatus.

#### 10-1c. Vales järjekorras mängimine

Kui mängija mängib siis, kui oleks pidanud mängima tema *vastane*, karistust ei rakendata, kuid *vastane* võib viivitamata nõuda selliselt sooritatud löögi tühistamist ja õiges järjekorras mängides lüüa pall kohast, mis on võimalikult lähedal paigale, kust mängiti eelmine pall (vt reegel 20-5).

### 10-2. Löögimäng

#### 10-2a. Raja alustamine

*Võistleja*, kellel on esimesel *avalöögi*al au mängu alustada, määrab stardijärjekord. Stardijärjekorra puudumisel otsustatakse eesõigus loosiga.

Rajal madalaima tulemuse saanud *võistlejal* on alustamise au järgmisel *avalöögi*alal. Paremuselt teise tulemuse saanud *võistleja* mängib järgmisena ja nii edasi. Kui kaks või enam *võistlejat* saavad rajal võrdse tulemuse, mängivad nad järgmisel *avalöögi*alal samas järjekorras kui eelmise raja alustamisel.

**Erand:** reegel 32-1 (händikäp *bogey*, *par* ja *Stableford* võistlused).

### 10-2b. Raja mängimise ajal

Kui *võistlejad* on raja mängimist alustanud, mängitakse esimesena *august* kaugemal asuvat palli. Kui kaks või enam palli on ühekaugusel *august* või ei ole nende kaugust *august* võimalik määrata, peaks mängujärjekorra selgitama loosi abil.

**Erandid:** reeglid 22 (mängu soodustav või takistav pall) ja 31-4 (*neli-pall löögi*-mäng).

**Märkus:** kui selgub, et esialgset palli ei mängita selle asukohalt ja *võistleja* peab mängima palli nii lähedalt kui võimalik paigale, kust esialgset palli viimati löödi (vt reegel 20-5), siis otsustatakse mängujärjekord selle koha järgi, kust sooritati eelmine *löök*. Kui palli võib mängida mujalt kui eelmise *löögi* sooritamise asukohalt, määratakse mängujärjekord selle koha järgi, kus esialgne pall peatus.

### 10-2c. Vales järjekorras mängimine

Kui *võistleja* mängib siis, kui ei olnud tema kord, karistust ei rakendata ja palli mängitakse selle asukohast. Kui aga *komitee* leiab, et *võistlejad* on sõlminud kokkuleppe mängujärjekorra eiramise kohta, andes sellega mõnele mängijale eelise, siis **võistlejad diskvalifitseeritakse**.

(*Löögi* sooritamine siis, kui teine pall liigub pärast *lööki puttamisgrüünil* - vt reeglit 16-1f)

(Vale mängujärjekord *paarismängu löögimängus* - vt reeglit 29-3)

### 10-3. Varupall või teine pall mängituna avalöögi

Kui mängija lööb *avalöögi*alast *varupalli* või teise palli, tohib ta seda teha alles pärast seda, kui *vastane* või *kaasvõistleja* on sooritanud oma esimese *löögi* *avalöögi*alast. Kui mitu mängijat soovivad lüüa *varupalli* või peavad lööma teise palli *avalöögi*alast, tuleb *löögid* sooritada algses mängujärjekorras. Kui mängija mängib oma *varupalli* või teist palli mängujärjekorda rikkudes, rakendatakse reeglites 10-1c ja 10-2c sätestatud.

# Avalöögiala

## REEGEL 11:

## Avalöögiala

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 22-23.

### 11-1. Löömine avalöögialast

Kui mängija paneb palli mängu *avalöögialas*, tuleb palli mängida *avalöögiala* piirest ning maapinnalt või maapinnal või selle sees asuvalt nõuetele vastavalt tiilt (vt Lisa IV).

Selle reegli puhul hõlmab termin „maapind“ ka ebatasast pinnast (kas mängija loodud või mitte) ning liiva või muud looduslikku materjali (kas mängija pandud või mitte).

Kui mängija sooritab *löögi* mittevastava tii pealt või kasutab palli maast kõrgemale tõstmiseks mingit muud viisi, mis ei ole käesoleva reegluga lubatud, siis **ta diskvalifitseeritakse**.

*Avalöögialas* asuva palli löömiseks võib mängija ise seista väljaspool *avalöögiala*.

### 11-2. Avalöögiala tähised

Enne, kui mängija sooritab esimese *löögi* konkreetsel rajal, loetakse *avalöögiala* tähised olevat kindlalt paigale fikseeritud. Kui sellistes tingimustes mängija liigutab või lubab liigutada *avalöögiala* tähiseid, eesmärgiga vältida *takistusi löögiasendis*, kavandatavas löögiliigutuses või *mängujoones*, **karistatakse teda reegli 13-2 rikkumise eest**.

### 11-3. Tiilt maha kukkunud pall

Kui pall, mis ei ole *mängus*, kukub tiilt maha või lüüakse tiilt maha *suunavõtul*, võib selle ilma karistuseta *tiile* tagasi asetada. Kui aga sellistes tingimustes on sooritatud *lөөk* palli pihta, ükskõik kas pall liigub oma kohalt või mitte, loetakse *lөөk* soorituks ning karistust ei rakendata.

### 11-4. Mängimine väljastpoolt avalöögiala

#### 11-4a. Rajamäng

Kui mängija lööb raja alustamisel palli väljastpoolt *avalöögiala*, karistust ei järgne, kuid *vastane* võib koheselt nõuda *lөөgi* tühistamist ning *lөөgi* sooritamist *avalöögialast*.

### 11-4b. Löögimäng

Kui *võistleja* lööb raja alustamisel palli väljastpoolt *avalöögi*ala, **karistatakse teda kahe trahvilöögi**ga, misjärel tuleb tal palli mängida *avalöögi*alast.

Kui *võistleja* ei ole parandanud oma viga enne, kui ta sooritab *löögi* järgmisest *avalöögi*alast või viimase raja puhul lahkub *puttamisgrünilt* ilma, et ta enne avaldaks soovi oma vea parandamiseks, **järgneb diskvalifitseerimine**.

Väljastpoolt *avalöögi*ala sooritatud *lööki* ja sellele järgnevad *löögid*, mis on tehtud enne vea parandamist, ei lähe *võistleja* tulemusesse.

### 11-5. Valest avalöögi alast mängimine

Kehtivad reegli 11-4 sätted.

## Palli mängimine

### REEGEL 12:

### Palli otsimine ja tuvastamine

#### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

#### 12-1. Palli nägemine; palli otsimine

Mängija ei pea *löögi* hetkel tingimata palli nägema.

*Väljakul* palli otsides võib mängija puudutada ja painutada kõrget heina, kõrkjaid, põõsaid, kanarbikku, haljastustaimi ja muud sarnast, kuid ainult niipalju, kui on vajalik palli leidmiseks või tuvastamiseks, eeldusel, et seeläbi ei parandata palli asendit, kavandatavat *löögi*asendit, *löögi*liigutust ega *mängujoont*. Kui palli *liigutatakse*, kohalduv reegel 18-2a, välja arvatud käesoleva reegli punktides a-d toodud juhtudel.

Lisaks *reeglitega* lubatud palli otsimise ja tuvastamise meetoditele, võib mängija palli otsida ja tuvastada ka reegli 12-1 alusel järgmiselt:

#### 12-1a. Liivaga kaetud palli otsimine või tuvastamine

Kui mängija pall arvatakse mistahes kohas *väljakul* olevat kaetud liivaga sel määral, et ta ei ole leitav või tuvastatav, võib mängija palli leidmiseks või tuvastamiseks ilma trahvita liiva puudutada või liigutada. Kui pall on leitud ja mängija on selle enda pallina tuvastanud, peab mängija palli asendi võimalikult sarnaselt taastama, pannes liiva tagasi endisele kohale. Kui palli otsimise või tuvastamise ajal liiva puudutamise või liigutamise käigus pall *liigub*, karistust ei rakendata, pall asetatakse

tagasi oma kohale ja selle asend taastatakse.

Selle reegli alusel palli asendi taastamise käigus on mängijal lubatud väike osa pallist nähtavaks jätta.

### 12-1b. Takistuses asuva kõrvaldatavate takistustega kaetud palli otsimine või tuvastamine

Kui mängija pall, mis on *takistuses*, arvatakse olevat kaetud *kõrvaldatavate takistustega* sel määral, et see ei ole leitav või tuvastatav, võib mängija palli leidmiseks või tuvastamiseks ilma trahvita *kõrvaldatavaid takistusi* puudutada või liigutada. Kui pall on leitud või mängija on selle enda pallina tuvastanud, peab mängija *kõrvaldatavad takistused* samale kohale tagasi panema. Kui palli otsimise või tuvastamise ajal *kõrvaldatavate takistuste* puudutamise või liigutamise käigus pall liigub, rakendatakse reeglit 18-2a; kui pall *liigub kõrvaldatavate takistuste* tagasipanekul, siis karistust ei järgne ja pall tuleb tagasi asetada.

Kui pall oli tervenisti *kõrvaldatavate takistustega* kaetud, peab mängija palli uuesti kinni katma, kuid mängijal on lubatud väike osa pallist nähtavaks jätta.

### 12-1c. Palli otsimine veetakistuse vees

Kui mängija pall arvatakse asuvat *veetakistuse* vees, võib mängija ilma trahvita seda otsida, kompides kepiga või muul moel. Kui vees olevat palli on kompimise käigus juhuslikult *liigutatud*, karistust ei rakendata; pall asetatakse tagasi oma kohale, välja arvatud juhul, kui mängija soovib jätkata reegli 26-1 alusel. Kui *liigutatud* pall ei asunud vees või kui mängija *liigutas* palli juhuslikult muul moel kui kompimise ajal, kohaldub reegel 18-2a.

### 12-1d. Palli otsimine tehnilikus takistuses või ebaharilikes pinnasetingimustes

Kui *tehniliku takistuse* sees või peal või *ebaharilikes pinnasetingimustes* asuvat palli otsimise käigus juhuslikult *liigutatakse*, karistust ei järgne; pall tuleb oma kohale tagasi asetada, välja arvatud juhul, kui mängija soovib jätkata reegli 24-1b, 24-2b või 25-1b alusel. Kui mängija palli tagasi asetab, võib ta siiski jätkata mõne ülaltoodud reegli kohaselt, mis on selles olukorras rakendatav.

---

## KARISTUS: REEGLI 12-1 RIKKUMISE EEST:

Rajamäng — raja kaotus, Löögimäng — kaks lööki.

---

(Palli asetsemise, planeeritava *löögi*asendi või löögiliigutuse ruumi või *mängujoone* parandamine - vt reeglit 13-2.)

### 12-2. Palli tõstmine tuvastamise eesmärgil

Vastutus õige palliga mängimise eest lasub mängijal. Iga mängija peaks oma palli märgistama.

Kui mängija arvab, et seisev pall võib olla tema oma, aga tal ei ole võimalik seda tuvastada, võib mängija palli ilma karistusega tuvastamiseks üles tõsta. Õigus palli selle tuvastamiseks üles tõsta on lisavõimalus reegli 12-1 alusel lubatud tegevustele.

Enne palli tõstmist peab mängija oma kavatsusest teatama rajamängus oma vastasele või *löögimängus märkijale* või *kaasvõistlejale* ning märkima ära palli asukohta. Siis võib ta palli tõsta ja selle tuvastada, andes vastasele, *märkijale* või *kaasvõistlejale* võimaluse jälgida palli tõstmist ja tagasiasetamist. Reegli 12-2 alusel tõstetud palli ei tohi puhastada rohkem, kui on hädavajalik selle tuvastamiseks.

Kui tõstetud pall osutub mängija omaks ning mängija eksib eeltoodud protseduuri või mõne selle nõude vastu või kui ta tõstab oma palli selle tuvastamiseks, kui see ei ole piisavalt põhjendatud, **karistatakse teda ühe trahvilöögiga**. Kui tõstetud pall osutub mängija omaks, peab ta selle tagasi asetama. Kui mängija seda ei tee, **rakendatakse üldist karistust reegli 12-2 rikkumise eest**, aga lisakaristust selle reegli rikkumise eest tema suhtes ei kohaldata.

**Märkus:** kui tagasiasetatava palli algne koht on muutunud, vaata reeglit 20-3b.

---

## KARISTUS: REEGLI 12-2 RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.

---

\*Kui mängija saab üldise karistuse reegli 12-2 rikkumise eest, siis lisakaristust selle reegli rikkumise eest tema suhtes ei kohaldata.

## REEGEL 13:

## Palli mängimine nii, nagu see asub

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 13-1. Üldist

Kui *reeglid* ei näe ette teisiti, tuleb palli mängida nii, nagu see asub.

(Seisva palli liigutamine — vt reeglit 18).

### 13-2. Palli asendi, planeeritava löögiasendi või löögiliigutuse ruumi või mängujoone parandamine

Mängija ei tohi ise parandada ega lubada kellelgi teisel parandada:

- palli asukohta või asendit,
- planeeritava *löögiasendi* sissevõtmiseks või löögiliigutuseks vajalikku ruumi,

- *mängujoont* ega selle mõistlikku pikendust *augu* taha, ega
- ala, kuhu ta peab palli kukutama või asetama

mistahes järgneva tegevuse läbi:

- keppi vastu maad surudes,
- liigutades, painutades või murdes kasvavaid või kindlalt fikseeritud objekte (kaasa arvatud mitteteisaldatavad *tehislükud takistused* ja *audi* tähised),
- tekitades või kõrvaldades pinnase ebatasasusi,
- eemaldades või surudes kinni liiva, lahtist mulda, parandatud löögijälgi või muud kindlale kohale asetatud lahtist pinnast, või
- eemaldades kastet, härmatist või vett.

Mängija ei saa karistust, kui mõni ülalloetletud olukord esineb:

- *suunavõtul* keppi kergelt maha pannes,
- tavapäraselt *löögisendit* sisse võttes,
- sooritades *lööki* või võttes selleks hoogu, kui seejärel *lөөk* ka sooritatakse,
- luues või eemaldades pinna ebatasasusi *avalöögi*alal või eemaldades kastet, härmatist või vett *avalöögi*alast, või
- eemaldades *puttamisgriinil* liiva ja lahtist mulda või parandades kahjustusi (reegel 16-1).

**Erand:** *takistuses* asuv pall — vt reeglit 13-4.

### 13-3. Löögisendi sissevõtmine

*Löögisendit* sisse võttes on mängijal õigus toetada jalad kindlalt maapinnale, kuid ta ei tohi tekitada endale jalgealust.

### 13-4. Takistuses asuv pall; keelatud tegevused

Kui *reeglid* seda eraldi ei luba, on mängijal *takistuses* (nii *bunkris* kui *veetakistuses*) oleva palli puhul või juhul, kui *takistusest* tõstetud palli võib *takistus*se kukutada või asetada, enne *lөөgi* sooritamist keelatud:

- a. testida antud *takistuse* või sellega sarnase *takistuse* omadusi;
- b. puudutada käe või keppiga *takistuse* pinnast või *veetakistuse* puhul vett; või
- c. puudutada või liigutada *takistuses* asuvaid või seda puudutavaid *kõrvaldatavaid takistusi*.

**Erandid:**

1. eeldusel, et ei testita *takistuse* omadusi ega muudeta paremaks mängitava palli



asetsemist, ei saa mängija karistust, kui ta (a) puudutab maapinda või kõrvaldata-  
vaid takistusi mistahes takistuses või vett veetakistuses, kui see juhtub kukkumise  
tagajärjel või kukkumise ärahoidmiseks, eemaldades tehislukku takistust, mõõtmise  
käigus või märkides palli asukohta või palli otsides, tõstes, asetades või tagasi  
pannes mistahes reegli alusel või (b) asetab kepid takistusse.

2. mängija võib igal ajal takistuse liiva või mulda tasandada, tingimusel, et seda  
tehaakse ainult väljaku korrashoiu eesmärgil ega tehta midagi, mis tooks järgmise  
lööki arvestades kaasa reegli 13-2 rikkumise. Kui takistusest löödud pall jääb  
pärast lööki väljapoole takistust, võib mängija ilma piiranguteta takistuse liiva või  
mulda tasandada.

3. kui mängija sooritab takistusest löögi ja pall peatub teises takistuses, ei kohaldu  
reegel 13-4a järgnevale tegevustele selles takistuses, kust löök sooritati.

**Märkus:** mängija võib igal ajal, kaasa arvatud pallile suunda võttes ja löögiks hoo-  
võtul, puudutada nii kepiga kui ka muul viisil kõiki tehislukke takistusi, iga objekti,  
mille komitee on kuulutanud väljaku oluliseks osaks, samuti rohtu, põõsaid, puid ja  
muid kasvavaid objekte.

---

## KARISTUS: REEGLI RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.

---

(Palli otsimine – vt reeglit 12-1)

(Pall veetakistuses — vt reeglit 26)

## REEGEL 14:

## Palli löömine

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras  
*Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 14-1. Palli tuleb selgesti lüüa

Palli tuleb kepipeaga selgesti lüüa, seda ei tohi liigutada tõugates, riivates ega kepi  
otsaga ülespoole visates.

### 14-2. Abi kasutamine

#### 14-2a. Füüsiline abi ja kaitse loodusnähtuste eest

Löögi sooritamise ajal ei tohi mängija kasutada füüsilist abi ega kaitset loodusnä-  
tuste eest.

### 14-2b. Caddie või partneri paigutamine palli taha

Mängija ei tohi sooritada lööki, kui tema *caddie*, tema *partner* või *partneri caddie* asub palli taga *mängujoone* pikendusel või *puttamisjoonel* või nende lähedal.

**Erand:** karistust ei järgne, kui mängija *caddie*, tema *partner* või *partneri caddie* seisab tahtmatult palli taga *mängujoone* pikendusel või *puttamisjoonel* või nende lähedal.

---

### KARISTUS: REEGLI 14-1 VÕI 14-2 RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.

---

### 14-3. Tehislikud abivahendid, ebaharilik varustus ja varustuse ebaharilik kasutamine

R&A jätab endale õiguse millal tahes muuta tehislikke abivahendeid, ebaharilikku *varustust* ja *varustuse* ebaharilikku kasutamist puudutavaid *reegleid* ning luua ja muuta nende *reeglitega* seotud tõlgendusi.

Kui mängija kahtleb, et teatud *varustuse* kasutamine võib olla vastuolus reegluga 14-3, peaks ta pöörduma R&A poole.

Tootja peaks esitama valmistatava abivahendi näidise R&A-le otsustamiseks, kas antud vahendi kasutamine *täisringi* ajal oleks reegli 14-3 rikkumine. Näidis jääb hilisemaks võrdluseks R&A omandusse. Kui tootja enne abivahendi tootmist ja/ või turustamist R&A-le näidist ei esita või ei oota ära otsust, riskeerib ta sellega, et konkreetse abivahendi kasutamine võib olla vastuolus *golfireeglitega*.

Kui *reeglitega* ei ole sätestatud teisiti, ei tohi mängija *täisringil* kasutada mistahes tehislikke vahendeid ega ebaharilikku *varustust* (täpsustusi ja tõlgendusi vt Lisast IV) ega kasutada mistahes *varustust* ebaharilikul viisil:

- mis võib mängijat *löögi* sooritamisel või mängus abistada;
- hindamaks või mõõtmaks vahekaugusi või tingimusi, mis võivad mõjutada mängu;
- mis võib aidata kepit kinni hoida.

Lubatud on:

- kanda kindaid, tingimusel, et need on tavalised kindad,
- kasutada vaiku, puudrit ja kuivatavaid või niisutavaid aineid, ja
- mähkida käepideme ümber käte- või taskurätiku.

### Erandid:

I. mängija ei riku seda reeglit, kui (a) *varustus* või seade on loodud mõne

haigusseisundi tarvis või omab sellele leevendavat mõju, (b) mängijal on varustuse või seadme kasutamiseks arstlikult tõendatud vajadus, ja (c) komitee nõustub, et vahendi kasutamine ei anna mängijale teiste mängijate ees lubamatut eelist.

2. mängija ei riku reeglit, kui ta kasutab varustust tavapärasel viisil.

---

## KARISTUS: REEGLI 14-3 RIKKUMISE EEST:

### diskvalifitseerimine.

---

**Märkus:** komitee võib kehtestada kohaliku reegli, mille kohaselt on mängijatel lubatud kasutada seadmeid, mis mõõdavad või hindavad ainult kaugust.

### 14-4. Palli löömine rohkem kui üks kord

Kui mängija kepp puudutab löögi ajal palli rohkem kui üks kord, läheb löök arvesse ja tuleb lisada üks trahvilöök, saades kokku kaks lööki.

### 14-5. Liikva palli löömine

Mängija ei tohi sooritada lööki sel ajal, kui tema pall liigub.

#### Erandid:

- pall kukub tiilt maha — reegel 11-3;
- palli löömine rohkem kui üks kord — reegel 14-4;
- pall liigub vees — reegel 14-6.

Kui pall hakkab liikuma alles pärast seda, kui mängija on alustanud lööki või löögiks hoovõttu, ei saa ta liikva palli mängimise eest selle reegli alusel karistust, kuid see ei vabasta teda võimalikust karistusest järgnevate reeglite alusel:

- seisva palli liigutamine mängija poolt — reegel 18-2a;
- seisev pall liigub peale suunavõttu — reegel 18-2b;

(Mängija, partneri või caddie poolt palli suuna tahtlik muutmine või peatamine - vt reeglit 1-2).

### 14-6. Vees liikuv pall

Kui pall liigub veetakistuse vees, võib mängija ilma karistusega sooritada löögi, kuid ei tohi löögi sooritamise viivitada selleks, et tuul või hoovus palli asukohta parandaks. Kui mängija eelistab järgida reeglit 26, võib ta veetakistuse vees liikuva palli üles tõsta.

---

## KARISTUS: REEGLI 14-5 VÕI 14-6 RIKKUMISE EEST:

### Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.

---

**REEGEL 15:** Asendatud pall; vale pall**Definitsioonid:**

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

**15-1. Üldist**

Mängija peab mängima terve raja sama palliga, millega alustati *avalöögi*alast, välja arvatud juhul, kui pall *kaob*, läheb *auti* või mängija *asendab* palli, vaatamata sellele, kas asendamine on lubatud või mitte (vt reeglit 15-2). Kui mängija mängib *vale palli*, vt reeglit 15-3.

**15-2. Asendatud pall**

Mängija võib *asendada* palli siis, kui ta tegutseb vastavalt *reeglile*, mis lubab tal raja mängimise käigus teist palli mängida või see kukutada või asetada. *Asendatud pall* muutub sellega *mängusolevaks palliks*.

Kui mängija *asendab* palli olukorras, kus *reeglid* seda ei luba, ei ole *asendatud pall vale pall*, vaid sellest saab *mängusolev pall*. Kui viga vastavalt reeglis 20-6 ettenähtule ei parandata ja mängija sooritab valesti *asendatud palliga löögi*, **saab ta vastava reegli alusel rajamängus kirja raja kaotuse või löögimängus kaks trahvilööki**, ja peab löögimängus raja *asendatud palliga* lõpuni mängima.

**Erand:** kui mängija saab karistuse valest kohast *löögi* sooritamise eest, ei rakendata lisakaristust palli lubamatu asendamise eest.

(Mängimine valest kohast — vt reeglit 20-7)

**15-3. Vale pall****15-3a. Rajamäng**

Kui mängija sooritab *löögi vale palliga*, **kaotab ta raja**.

Kui *vale pall* kuulub teisele mängijale, peab palli omanik asetama selle tagasi kohta, kust *vale palli* esmakordselt löödi.

Kui mängija ning tema *vastane* vahetavad rajal omavahel pallid, siis mängija, kes esimesena *vale palli lööb*, **kaotab raja**; kui seda ei ole võimalik kindlaks teha, mängitakse rada lõpuni vahetatud pallidega.

**Erand:** karistust ei järgne siis, kui mängija lööb *vale palli*, mis liigub *veetakistuse* vees. *Löögid*, mis mängija sooritab *veetakistuse* vees liikuva *vale palliga* ei lähe mängija tulemuses arvesse. Mängija peab oma vea parandama, mängides õiget palli või tegutsema *reeglite* kohaselt.

(Asetamine ja tagasiasetamine – vt reeglit 20-3)

### 15-3b. Löögimäng

Kui võistleja sooritab löögi või mitu lööki vale palliga, karistatakse teda kahe trahvilöögiga.

Võistleja peab oma vea parandama, mängides õiget palli või jätkates vastavalt reeglitele. Kui ta ei paranda oma viga enne järgmisest avalöögiast löögi sooritamist või juhul, kui tegemist on viimase rajaga, siis ei teata enne puttamisgriinilt lahkumist oma kavatsusest viga parandada, ta diskvalifitseeritakse.

Vale palliga sooritatud löögid ei lähe võistleja tulemuses arvesse. Kui vale pall kuulub teisele võistlejale, peab palli omanik asetama selle tagasi kohta, kust vale palli esmakordselt löödi.

**Erand:** karistust ei järgne siis, kui võistleja lööb vale palli, mis liigub veetakistuse vees. Löögid, mis mängija sooritab veetakistuse vees liikuva vale palliga ei lähe võistleja tulemuses arvesse.

(Asetamine ja tagasiasetamine – vt reeglit 20-3)

## Puttamisgriin

### REEGEL 16:

### Puttamisgriin

#### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on kursiivis ning on toodud tähestikulises järjekorras Definitsioonide peatükis lehekülgedel 21-32.

#### 16-1. Üldist

##### 16-1a. Puttamisjoone puudutamine

Puttamisjoont ei tohi puudutada, välja arvatud järgmistel juhtudel:

- (I) mängija võib eemaldada kõrvaldatavad takistused, sealjuures midagi alla surumata;
- (II) mängija võib pallile suuna võtmisel asetada kepi palli ette maha, sealjuures midagi alla surumata;
- (III) vahemaa mõõtmisel — reegel 18-6;
- (IV) palli üles tõstmisel või tagasi asetamisel — reegel 16-1b;
- (V) pallimärkijat maasse vajutades;
- (VI) parandades vanu augukohti või palli maandumisejärgi puttamisgriinil — reegel

16-1c; ja

(VII) eemaldades teisaldatavaid *tehislikke takistusi* — reegel 24-1.

(*Puttamisgriinil puttamisjoone näitamine* – vt reeglit 8-2b)

### 16-1b. Palli tõstmine ja puhastamine

*Puttamisgriinil* asuva palli võib üles tõsta ja soovi korral puhastada. Enne palli tõstmist tuleb selle asukoht ära märkida ning pall tuleb samasse kohta tagasi asetada (vt reeglit 20-1). Teise palli liikumise ajal ei tohi oma palli üles tõsta juhul, kui see võib mõjutada liikuvat palli.

### 16-1c. Endiste lipuaukude ning pallijälgede ja muude kahjustuste parandamine

Mängija võib parandada endiste lipuaukude jälgi ning palli maandumise tõttu tekitatud kahjustusi *puttamisgriinil*, hoolimata sellest, kas mängija pall asub *puttamisgriinil* või mitte. Kui selle tegevuse käigus liigutatakse juhuslikult palli või pallimärkjat, tuleb see asetada samale kohale tagasi. Palli liigutamise eest karistust ei saa, eeldusel, et palli liikumine oli otseselt tingitud endise *lipuaugu* või pallijälgede parandamisest *puttamisgriinil*. Muul juhul rakendatakse reeglit 18.

Mängija ei tohi parandada ühtki muud *puttamisgriinile* tekitatud kahjustust, kui see teda antud rajal edasises mängus aitab.

### 16-1d. Pinnase testimine

*Täisringi* ajal ei tohi mängija testida ühegi *puttamisgriini* pinnast sellel palli veereta-des või pinda karestades või kraapides.

**Erand:** kahe raja mängimise vahel võib mängija harjutusgriinil ja viimase raja *puttamisgriinil* pinnast testida, välja arvatud juhul, kui *komitee* on selle ära keelanud (vt märkust 2 reegli 7-2 juures).

### 16-1e. Seismine puttamisjoonel või jalgadega teine teisel pool seda

Mängija ei tohi sooritada lööki *puttamisgriinil*, seistes jalgadega teine teisel pool *puttamisjoont* või selle pikendust, või selliselt, et kumbki jalg puudutab *puttamisjoont* või selle pikendust palli taga.

**Erand:** karistust ei rakendata, kui selline *löögiase* on tahtmatu või kui seda tehakse teise mängija *puttamisjoonel* või eeldataval *puttamisjoonel* seismise vältimiseks.

### 16-1f. Löögi sooritamine teise palli liikumise ajal

Mängija ei tohi sooritada lööki ajal, kui teine pall liigub *puttamisgriinil* sooritatud löögi järgselt. Kui ta seda siiski teeb, ei karistata teda juhul, kui oli tema kord lüüa.

(Mängu soodustava või takistava palli tõstmine ajal, mil teine pall liigub – vt reeglit 22)

**KARISTUS: REEGLI 16-1 RIKKUMISE EEST:**

**Rajamäng** – raja kaotus; **löögimäng** – kaks lööki.

(*Caddie* või partneri asukoht - vt reeglit 14-2)

(Vale puttamisriin — vt reeglit 25-3)

**16-2. Augu äärel seisev pall**

Kui mingi osa pallist ulatub üle augu ääre, tohib mängija ilma lubamatult viivitamata augu juurde jõudes oodata veel 10 sekundit veendumaks, kas pall seisab paigal või mitte. Kui pall selle aja jooksul *auku* kukkunud ei ole, loetakse see paigalseivaks. Kui pall kukub *auku* hiljem, loetakse mängija palli *auku* löönuks tema viimati sooritatud *löögiga*, **lisades raja tulemusele ühe trahvilöögi**; muul juhul selle reegli puhul karistust ei rakendata.

(Lubamatu viivitus - vt reeglit 6-7)

**REEGEL 17:****Lipuvarras****Definitsioonid:**

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

**17-1. Lipuvarda käsitlemine, august eemaldamine ja üleval hoidmine**

Enne *väljaku* mistahes punktist *löögi* sooritamist võib mängija paluda *lipuvarrast* käsitseda, selle eemaldada või seda *augu* asukoha näitamiseks üleval hoida.

Kui *lipuvarrast* ei käsitseta, eemaldada ega tõsteta üles enne, kui mängija sooritab *löögi*, ei tohi seda käsitseda, eemaldada ega üles tõsta ka *löögi* ajal ega seni, kuni mängija pall liigub, juhul, kui selline tegutsemine võib mõjutada palli liikumist.

**Märkus 1:** kui *lipuvarras* on *augus* ja keegi seisab *löögi* sooritamise ajal selle lähedal, loetakse ta *lipuvarda* käsitsejaks.

**Märkus 2:** kui enne *löögi* sooritamist keegi mängija teadmisel käsitseb *lipuvarrast*, on selle eemaldanud või üles tõstnud ja mängija vastuväiteid ei esita, loetakse seda mängijapoolseks heakskiiduks.

**Märkus 3:** kui keegi *löögi* ajal käsitseb *lipuvarrast* või hoiab seda üleval, loetakse ta *lipuvarda* käsitsejaks kuni mängitava palli seismajääamiseni.

(Käsitsetava, *august* eemaldatud või üleval hoitava *lipuvarda* liigutamine palli liikumise ajal – vt reeglit 24-1).

### 17-2. Heakskiitmata käsitsemine

Kui rajamängus *vastane* või tema *caddie* või *löögimängus kaasvõistleja* või tema *caddie* ilma mängija eelneva heakskiiduta või teadmata käsitseb *lipuvarrast*, eemaldab selle või hoiab üleval *löögi* sooritamise või palli liikumise ajal ja selline tegutsemine võib mõjutada palli liikumist, saab *vastane* või *kaasvõistleja* vastava karistuse.

---

#### KARISTUS: REEGLI 17-1 VÕI 17-2 RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** – raja kaotus; **löögimäng** – kaks lööki.

\*Kui löögimängus rikutakse reeglit 17-2 ja *võistleja* pall tabab *lipuvarrast*, seda käsitsevat või üleval hoidvat isikut või mistahes tema kantavat objekti, *võistleja* karistust ei saa. Palli mängitakse ilma karistuseta edasi selle asukohast, välja arvatud juhul, kui löök sooritati *puttamisriinilt*, mispuhul löök tühistatakse ning pall asetatakse tagasi endisele kohale ja löök sooritatakse uuesti.

---

### 17-3. Pall põrkub vastu lipuvarrast või selle käsitsejat

Mängija pall ei tohi põrkuda vastu:

- lipuvarrast*, mida käsitsetakse, mis on *august* eemaldatud või mida hoitakse üleval;
- isikut, kes käsitseb *lipuvarrast* või hoiab seda üleval või mistahes tema kantavat objekti; ega
- lipuvarrast*, mis asub *augus* ja mida ei käsitseta, juhul kui löök on sooritatud *puttamisriinilt*.

**Erand:** kui *lipuvarrast* käsitsetakse, see on eemaldatud või seda hoitakse üleval ilma mängija loata — vt reeglit 17-2.

---

#### KARISTUS: REEGLI 17-3 RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** – raja kaotus; **löögimäng** – kaks lööki ja palli mängimist jätkatakse selle asukohast.

---

### 17-4. Pall jääb seisma vastu lipuvarrast

Kui pall jääb seisma vastu *augus* seisvat *lipuvarrast* ning pall ei ole *augus*, võib mängija või tema poolt volitatud isik *lipuvarrast* liigutada või selle eemaldada, ja kui pall auku kukub, loetakse mängija selle oma viimase *löögiga auku* löönuks. Muul juhul asetatakse pall, kui see on *liikunud*, ilma karistuseta *augu* äärelle.



# Palli liigutamine, suuna muutmine või peatamine

## REEGEL 18: Seisva palli liigutamine

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 18-1. Palli liigutamine välisteguri poolt

Kui seisvat palli *liigutab välistegur*, tuleb pall ilma karistusega tagasi endisele kohale asetada.

**Märkus:** see, kas palli *liigutab välistegur*, peab olema faktiliselt tõestatud. Selle reegli kohaldamiseks peab olema teada või kindel, et palli on liigutanud *välistegur*. Vastava teadmise või kindluse puudumisel peab mängija palli mängima selle asukohast või kui palli ei leita, siis jätkama reegli 27-1 alusel.

(Seisva palli liigutamine teise palli poolt - vt reeglit 18-5)

### 18-2. Palli liigutamine mängija, partneri, caddie või varustuse poolt

#### 18-2a. Üldist

*Mängusoleva palli puhul (välja arvatud juhul, kui see on reeglitega lubatud):*

- (I) kui mängija, tema *partner* või kummagi *caddie*
- tõstab või *liigutab* palli,
  - puudutab seda tahtlikult (välja arvatud juhul, kui ta puudutab *suunavõtul* kepiga palli) või
  - põhjustab palli *liikumise* muul moel; või
- (II) kui mängija või tema *partneri varustus* põhjustab palli *liikumise*, **karistatakse mängijat ühe trahvilöögiga**.

Kui palli on *liigutatud*, asetatakse see esialgsele kohale tagasi, välja arvatud juhul, kui palli liikumine toimub pärast seda, kui mängija on alustanud *lööki* või hoovõttu *löögiks* ega katkesta seda ja *lөөk* sooritatakse.

Reeglite kohaselt ei karistata mängijat, kui ta juhuslikult põhjustab palli liikumise järgmistel juhtudel:

- otsides palli, mis on kaetud liivaga; pannes tagasi *takistuses* palli leidmise või

tuvastamise käigus liigutatud *kõrvaldatavaid takistusi*; kombates veetakistuse vees asuvat palli või otsides palli *tehislikus takistuses* või *ebaharilikes pinna- setingimustes* — reegel 12-1;

- parandades vana *augu* jälge või palli maandumisjälge — reegel 16-1c;
- mõõtmisel — reegel 18-6;
- vastavalt *reeglile* palli tõstes — reegel 20-1;
- vastavalt *reeglile* palli maha pannes või kohale tagasi asetades — reegel 20-3a;
- eemaldades *puttamisgriinil kõrvaldatavaid takistusi* — reegel 23-1;
- eemaldades teisaldatavaid *tehislikke takistusi* — reegel 24-1.

### 18-2b. Palli liikumine pärast suuna võtmist

Kui mängija *mängusolev pall liigub* pärast pallile *suuna võtmist* (muul juhul, kui *löögi tulemusel*), loetakse mängijat palli *liigutanuks* ning teda **karistatakse ühe trahvilöögiga**.

Pall tuleb asetada tagasi esialgsele kohale, välja arvatud juhul, kui palli liikumine toimub pärast seda, kui mängija on alustanud *lööki* või *hoovõttu löögiks* ja *lөөk* sooritatakse.

**Erand:** kui on teada või kindel, et palli liikumist ei põhjustanud mängija, siis reeglit 18-2b ei kohaldata.

### 18-3. Palli liigutamine vastasmängija, tema caddie või varustuse poolt rajamängus

#### 18-3a. Palli otsimisel

Kui palli otsimise ajal *vastane*, tema *caddie* või tema *varustus liigutab* või puudutab palli või põhjustab palli *liikumise*, siis karistust ei järgne. Kui pall *liikus* kohalt, tuleb see asetada tagasi esialgsele kohale.

#### 18-3b. Muul juhul, kui otsimisel

Kui *vastane*, tema *caddie* või tema *varustus liigutab* palli, puudutab seda sihilikult või põhjustab palli *liikumise* muul ajal, kui palli otsimisel, **karistatakse vastast ühe trahvilöögiga** (kui *reeglid* ei näe ette teisiti). Kui pall *liikus* kohalt, tuleb see asetada tagasi esialgsele kohale.

(Vale palli mängimine – vt reeglit 15-3)

(Palli liikumine mõõtmisel - vt reeglit 18-6)

### 18-4. Palli liigutamine kaasvõistleja, tema caddie või varustuse poolt löögimängus

Kui kaasvõistleja, tema *caddie* või tema *varustus liigutab* või puudutab mängija palli või põhjustab palli *liikumise*, siis karistust ei järgne. Kui pall *liikus* kohalt, tuleb see asetada tagasi esialgsele kohale.

(*Vale palli* mängimine - vt reeglit 15-3)

### 18-5. Palli liigutamine teise palli poolt

Kui seisvat *mängusolevat palli liigutab* teine, löögi mõjul liikuv pall, tuleb paigalt *liigutatud* pall asetada tagasi esialgsesse kohta.

### 18-6. Palli liikumine mõõtmisel

Kui palli või pallimärkjat *liigutatakse* mõõtmise käigus, mida tehakse *reeglite* täitmiseks või *reeglite* rakendamise otsustamiseks, asetatakse pall või pallimärkija oma kohale tagasi. Karistust ei rakendata, eeldusel, et palli või pallimärkija liikumine on otseselt tingitud mõõtmistegevusest.

Muul juhul kehtivad reeglite 18-2a, 18-3b või 18-4 sätted.

---

## KARISTUS: REEGLI RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.**

**\*Kui mängija, kes peaks asetama palli tagasi esialgsele kohale, seda ei tee, või kui ta sooritab löögi reegli 18 alusel asendatud palliga, kui selline asendamine ei ole lubatud, karistatakse teda üldise karistusega reegli 18 rikkumise eest, kuid lisakaristust selle reegli alusel ei kohaldata.**

---

**Märkus 1:** kui käesoleva reegli alusel tagasi asetatav pall ei ole koheselt leitav, võib selle *asendada* teisega.

**Märkus 2:** kui esialgne koht, kuhu palli peaks asetama või tagasi asetama, on muutunud — vt reeglit 20-3b.

**Märkus 3:** kui kohta, kuhu palli peaks asetama või tagasi asetama, ei ole võimalik kindlaks teha — vt reeglit 20-3c.

## REEGEL 19:

## Liikuva palli suuna muutmine või peatamine

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 19-1. Palli liigutamine välisteguri poolt

Kui mängija liikuva palli suunda on juhuslikult muutnud või palli on peatanud

välitegur, peetakse seda *mängutõrkeks*, mille puhul karistust ei rakendata ning palli mängitakse edasi selle asukohalt, välja arvatud juhul, kui:

- a. väljaspool *puttamisgriini* sooritatud *löögi* mõjul liikuv pall jääb seisma liikuva või elusa väliteguri peal või sees, peab mängija mängitava palli *edenemisalas* või *takistuses* kukutama, *puttamisgriinil* asetama nii lähedale kui võimalik selle koha alla, kus pall väliteguril seisma jäi, kuid mitte *augule* lähemale;
- b. *puttamisgriinil* sooritatud *löögi* mõjul liikuva palli suunda on muudetud, pall on peatatud või jäänud seisma liikuva või elusa väliteguri peal, sees või mõjul, välja arvatud putukas, uss või muu sarnane olend, tuleb *lөөk* tühistada. Pall tuleb asetada tagasi esialgsele kohale ning *lөөk* uuesti sooritada.

Kui see pall ei ole koheselt leitav, võib selle *asendada* teisega.

**Erand:** pall tabab *lipuvarrast* käsitsevat või seda üleval hoidvat isikut või mistahes tema kantavat objekti – vt reeglit 17-3b.

**Märkus:** kui mängija liikuva palli suunda on sihilikult muutnud või palli peatanud välitegur.

(a) pärast *lөөki* väljastpoolt *puttamisgriini*, tuleb koht, kus pall oleks seisma jäänud, määrata hinnanguliselt. Kui see koht asub:

- (I) *edenemisalal* või *takistuses*, tuleb pall kukutada võimalikult selle koha lähedale;
- (II) *audis*, siis peab mängija jätkama reegli 27-1 kohaselt; või
- (III) *puttamisgriinil*, tuleb pall sellesse kohta asetada.

(b) pärast *lөөki puttamisgriinilt*, *lөөk* tühistatakse. Pall tuleb tagasi asetada ja *lөөk* uuesti sooritada.

Kui väliteguriks on kaasvõistleja või tema *caddie*, rakendatakse kaasvõistlejale reeglit 1-2.

(Mängija palli suunda on muutnud või palli on peatanud teine pall — vt reeglit 19-5)

## 19-2. Palli liigutamine mängija, tema partneri, kummagi *caddie* või varustuse poolt

Kui mängija palli suunda muudab või palli peatab juhuslikult mängija ise, tema *partner*, kummagi *caddie* või *varustus*, saab mängija karistuseks ühe trahvilöögi. Palli tuleb edasi mängida selle asukohalt, välja arvatud juhul, kui pall jääb seisma *võistleja* enda, tema *partneri* või kummagi *caddie* riiete või *varustuse* peal või sees, mispuhul peab *edenemisalal* või *takistuses* palli kukutama või *puttamisgriinil* asetama palli võimalikult lähedale selle koha alla, kus pall objekti peal või sees seisma jäi, kuid mitte *augule* lähemale.

**Erandid:**

1. pall tabab *lipuvarrast* käsitsevat või seda üleval hoidvat isikut või tema kantavat objekti – vt reeglit 17-3b.
2. kukutatud pall - vt reeglit 20-2a.

(Mängija, tema *partneri* või kummagi *caddie* poolt palli suuna tahtlik muutmise või peatamine - vt reeglit 1-2)

**19-3. Palli liigutamine vastasmängija, tema caddie või varustuse poolt rajamängus**

Kui mängija palli suunda on juhuslikult muutnud või palli on peatanud mängija *vastane*, tema *caddie* või tema *varustus*, siis karistust ei järgne. Mängija võib, enne kui ükski *pool* on sooritanud järgmise *löögi*, oma *löögi* tühistada ning sooritada selle ilma karistusega uuesti võimalikult selle koha lähedalt, kust esialgset palli viimati löödi (reegel 20-5), või mängida oma palli edasi selle asukohalt. Kui aga mängija otsustab *lööki* mitte tühistada, ja pall on peatunud vastase või tema *caddie* riiete või *varustuse* peal või sees, peab mängija *edenemisalal* või *takistuses* palli kukutama, *puttamisgriinil* asetama palli võimalikult lähedale selle koha alla, kus pall objekti peal või sees seisma jäi, kuid mitte *augule* lähemale.

**Erand:** pall tabab lipuvarrast käsitsevat või seda üleval hoidvat isikut või tema kantavat objekti – vt reeglit 17-3b.

(Palli suuna tahtlik muutmise või palli peatamine *vastase* või tema *caddie* poolt - vt reeglit 1-2)

**19-4. Palli liigutamine kaasvõistleja, tema caddie või varustuse poolt löögimängus**

Vaata reeglit 19-1 *välitestguri* poolt palli liigutamise kohta.

**Erand:** pall tabab lipuvarrast käsitsevat või seda üleval hoidvat isikut või tema kantavat objekti – vt reeglit 17-3b.

**19-5. Palli liigutamine teise palli poolt****19-5a. Seisev pall**

Kui *löögi* järgselt liikuv pall muudab suunda või jääb seisma paigalseisva *mängusoleva palli* mõjul, tuleb palli edasi mängida selle asukohalt. Rajamängus karistust ei järgne. *Löögimängus* samuti karistust ei järgne, välja arvatud juhul, kui mõlemad pallid asetsevad enne *lööki puttamisgriinil*, mispuhul **karistatakse mängijat kahe trahvilöögiga**.

**19-5b. Liikuv pall**

Kui väljastpoolt *puttamisgriinil* sooritatud *löögi* järgselt liikuva palli suund muutub

või pall jääb seisma teise löögi järgselt liikuva palli mõjul, tuleb palli ilma karistusega edasi mängida selle asukohalt.

Kui *puttamisgriinilt* sooritatud löögi järgselt liikuv pall muudab suunda või jääb seisma teise löögi järgselt liikuva palli mõjul, löök tühistatakse. Pall tuleb ilma karistusega tagasi asetada ja löök uuesti sooritada.

**Märkus:** miski käesolevas reeglis ei tühista reeglites 10-I (mängujärjekord raja-mängus) või 16-1f (löögi sooritamine teise palli liikumise ajal) sätestatud.

### KARISTUS: REEGLI RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.

## Palli mängimisest vabastuse võtmine ja jätkamisvõimalused

### REEGEL 20:

Palli tõstmine, kukutamine ja asetamine; valest kohast mängimine

#### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

#### 20-1. Palli tõstmine ja märkimine

Palli, mis tuleb vastavalt *reeglitele* üles tõsta, võib tõsta nii mängija, tema *partner* kui mängija poolt selleks volitatud isik. Igal sellisel juhul vastutab *reeglite* rikkumise eest mängija.

Kui *mängusolev pall* tõstetakse üles vastavalt *reeglile*, mis nõuab palli tagasi-asetamist, tuleb palli asukoht enne palli tõstmist ära märkida. Kui seda ei tehta, **karistatakse mängijat ühe trahvilöögiga** ja mängitava palli peab asetama tagasi samale kohale. Kui palli tagasi ei asetata, **karistatakse mängijat üldise karistusega käesoleva reegli rikkumise eest**, kuid lisakaristust reegli 20-1 rikkumise eest ei kohaldata.

Kui palli *reeglitekohase* tõstmise või asukoha märkimise käigus juhuslikult palli või pallimärkijat *liigutatakse*, tuleb pall või pallimärkija asetada tagasi samale kohale. Karistust ei rakendata, eeldusel, et *mängusoleva* palli või selle märkija liikumine on otseselt tingitud palli asukoha märkimisest või selle tõstmisest. Muul juhul **karista-**

**takse mängijat ühe trahvilöögiga käeoleva reegli või reegli 18-2a rikkumise eest.**

**Erand:** kui mängija saab karistuse reegli 5-3 või 12-2 rikkumise eest, ei kohaldata enam lisakaristust reegli 20-1 alusel.

**Märkus:** ülestõstetava palli asukoht tuleks ära märkida, asetades kas pallimärkija, väikese mündi või muu sarnase eseme vahetult palli taha. Kui pallimärkija häirib teise mängija mängu, *löögiasendit* või *lööki*, peaks selle asetama ühe või enama kepipäa pikkuse võrra kõrvale.

## 20-2. Palli kukutamine ja uuesti kukutamine

### 20-2a. Kelle poolt ja kuidas

Palli, mis tuleb vastavalt *reeglitele* kukutada, peab kukutama mängija ise. Mängija peab seisma sirgelt, hoidma mängitavat palli õla kõrgusel väljasirutatud käes ning laskma selle siis maha kukkuda. Kui pall kukutatakse mõne teise isiku poolt või mõnel muul viisil ning tehtud viga ei parandata vastavalt reeglile 20-6, **karistatakse mängijat ühe trahvilöögiga.**

Kui pall puudutab kukutamisel enne või pärast *väljakule* maandumist ja enne seisma jäämist mõnda inimest või mõne mängija *varustust*, peab selle palli ilma karistuseta uuesti kukutama. Sellistes olukordades ei ole palli uuesti kukutamiste arv piiratud.

(Tegutsemine palli asukoha või liikumise mõjutamiseks - vt reeglit 1-2)

### 20-2b. Kuhu pall kukutada

Kui pall tuleb kukutada võimalikult lähedale mingile kindlale kohale, ei tohi seda kukutada sellest kohast *augule* lähemale; kui kukutamise koht ei ole mängijale teada, tuleb see määrata hinnanguliselt.

Kukutatav pall peab esmalt tabama seda kohta *väljakul*, kuhu rakendatav *reegel* käseb selle kukutada. Kui palli ei kukutata vastavalt, kohaldatakse reegleid 20-6 ja 20-7.

### 20-2c. Millal pall uuesti kukutada

Kukutatud pall tuleb ilma karistuseta uuesti kukutada, kui see:

- (I) veereb *takistus*se ja jääb sinna seisma;
- (II) veereb *takistus*est välja ja jääb sinna seisma;
- (III) veereb *puttamisgriinile* ja jääb sinna seisma;
- (IV) veereb *auti* ja jääb sinna seisma;
- (V) veereb sellisesse kohta, kus mõjuvad niisugused segavad tingimused, millest võib võtta vabastuse reeglite 24-2b (mitteteisaldatav *tehislik takistus*), 25-1

(ebaharilikud pinnasetingimused), 25-3 (vale puttamisgriin) või kohaliku reegli (reegel 33-8a) alusel, või veereb tagasi maandumisjälge, kust pall vastavalt reeglile 25-2 (maandumisjäljes olev pall) välja tõsteti;

(VI) veereb enama kui kahe kepipikkuse kaugusele kohast *väljakul*, mida pall kukkudes esmalt puudutas;

(VII) veereb ja jääb seisma kohta, mis on *augule* lähemal kui:

(a) palli esialgne asukoht või hinnanguline koht, kuhu palli pidi kukutama (vt reeglit 20-2b), välja arvatud juhul, kui *reeglid* seda lubavad; või

(b) *lähim jätkamiskoht* või maksimaalne vabastus sekkujast (reeglid 24-2, 25-1 või 25-3); või

(c) punkt, kus esialgne pall viimati ületas *veetakistuse* või *külgveetakistuse* (reegel 26-1) piiri.

Kui mängitav pall veereb teistkordselt kukutades mõnda ülalmainitud paika, tuleb pall asetada võimalikult lähedale sellele kohale *väljakul*, mida pall teistkordsel kukutamisel esimesena puudutas.

**Märkus 1:** kui pall kukutades või uuesti kukutades peatub ning seejärel uuesti *liigub*, peab palli mängima selle asukohast, välja arvatud juhul, kui mõni *reegel* teisiti sätestab.

**Märkus 2:** kui selle reegli alusel uuesti kukutatavat või asetatavat palli ei ole võimalik koheleida, võib selle *asendada* teise palliga.

(Kukutamise ala kasutamine – vt Lisa I; B osa; peatükk 8)

## 20-3. Palli asetamine ja tagasi asetamine

### 20-3a. Kelle poolt ja kuhu

Palli, mis tuleb vastavalt *reeglitele* maha asetada, peab asetama mängija või tema *partner*.

*Reeglite* kohaselt tagasiasetatava palli peab tagasi panema keegi järgnevatest: (I) isik, kes palli üles tõstis või seda *liigutas*, (II) mängija või (III) mängija *partner*. Palli peab asetama tagasi kohta, kust see üles tõsteti või *liigutati*. Kui palli asetab või asetab tagasi mõni muu isik ja viga ei parandata vastavalt reeglile 20-6, **karistatakse mängijat ühe trahvilöögiga**. Igal sellisel juhul vastutab palli asetamise või tagasi asetamisega seotud täiendava *reeglite* rikkumise eest mängija.

Kui palli asetamisel või tagasi asetamisel juhuslikult palli või pallimärkijat *liigutatakse*, tuleb pall või pallimärkija asetada tagasi samale kohale. Karistust ei rakendata, eeldusel, et *mängusoleva* palli või selle märkija liikumine on otseselt tingitud palli asetamisest või tagasi asetamisest või pallimärkija eemaldamisest. Muul juhul **karistatakse mängijat ühe trahvilöögiga reegli 18-2a või 20-1 rikkumise eest**.



Kui tagasi asetatav pall asetatakse mujale, kui kohta, kust see üles tõsteti või liigutati ja viga ei parandata vastavalt reeglile 20-6, **karistatakse mängijat üldise karistusega - rajamängus raja kaotuse või löögimängus kahe trahvilöögiga – vastava reegli rikkumise eest.**

### 20-3b. Asetatava või tagasi asetatava palli asukoha muutumine

Kui asetatava või tagasi asetatava palli esialgne koht on muutunud, siis:

- (I) tuleb mängitav pall, välja arvatud *takistuse* puhul, asetada lähimasse, esialgse asupaigaga võimalikult sarnasesse kohta, mis ei ole kaugemal kui üks kepipik-kus esialgsest asukohast, *augule* lähemal ega asu *takistuses*;
- (II) *veetakistuses* peab asetama mängitava palli vastavalt ülaltoodud punktile (I), välja arvatud see, et siinkohal tuleb pall asetada *veetakistuses*;
- (III) *bunkris* tuleb mängitava palli esialgne asend võimalikult täpselt taastada ja pall sinna asetada.

**Märkus:** kui asetatava või tagasi asetatava palli esialgne koht on muutunud ja palli asetamise või tagasi asetamise kohta ei ole võimalik määrata, kohaldatakse juhul, kui palli esialgne koht on teada, reeglit 20-3b ja kui esialgne koht ei ole teada, siis reeglit 20-3c.

**Erand:** kui mängija otsib või tuvastab liivaga kaetud palli – vt reeglit 12-1a.

### 20-3c. Palli asetamise koht ei ole tuvastatav

Kui ei ole võimalik kindlaks määrata kohta, kuhu mängitav pall asetada või tagasi asetada, siis:

- (I) *edenemisalas* peab palli kukutama võimalikult selle koha lähedusse, kus pall asus, kuid mitte *takistusse* ega *puttamisgriinile*;
- (II) *takistuse* puhul tuleb pall kukutada *takistuses* võimalikult selle koha lähedusse, kus pall algelt asus;
- (III) *puttamisgriinil* tuleb pall asetada võimalikult selle koha lähedale, kus pall asus, kuid mitte *takistusse*.

**Erand:** kui mängu jätkates (reegel 6-8d) on kohta, kuhu palli peaks asetama, võimatu kindlaks teha, tuleb see koht määrata hinnanguliselt ning asetada pall sinna.

### 20-3d. Pall ei jää asetamise kohta seisma

Kui asetatav pall ei jää asetamise kohta seisma, asetatakse see ilma karistuseta uuesti. Kui pall ka teisel asetamisel kohale püsima ei jää, siis:

- (I) tuleb pall (välja arvatud *takistuse* puhul) asetada lähimasse paika, kus see seisma jääb ning mis ei asu *augule* lähemal ega ole *takistuses*;

(II) *takistuse* puhul tuleb pall asetada *takistuse* sees lähimasse kohta, kus see seisma jääb ning mis ei asu *augule* lähemal.

Kui pall asetamisel vastavale kohale seisma jääb ning seejärel uuesti *liigub*, siis karistust ei järgne ja palli peab mängima selle asukohast, välja arvatud juhul, kui kohalduvad mõne muu *reegli* sätted.

---

### KARISTUS: REEGLI 20-1, 20-2 VÕI 20-3 RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** – raja kaotus; **löögimäng** – kaks lööki.

\*Kui mängija sooritab löögi mõne nimetatud reegli alusel *asendatud* palliga, kui selline *asendamine* ei ole lubatud, karistatakse teda üldise karistusega vastava reegli rikkumise eest, kuid lisakaristust selle reegli rikkumise eest tema suhtes ei kohaldata. Kui mängija kukutab palli ebakorrektselt ja mängib valest kohast või kui palli on pannud mängu isik, kes vastavalt *reeglitele* ei tohi seda teha, ja siis mängitakse palli valest kohast, vaata märkust 3 reegli 20-7c juures.

---

#### 20-4. Kukutatud või asetatud pall kui mängusolev pall

Kui mängija *mängusolev pall* on üles tõstetud, muutub see uuesti *mängusolevaks* pärast maha kukutamist või asetamist.

*Asendatud pallist* saab *mängusolev pall* pärast selle maha kukutamist või asetamist.

(Valesti *asendatud pall* - vt reeglit 15-2)

(Valesti kukutatud, *asendatud* või asetatud palli ülestõstmine — vt reeglit 20-6)

#### 20-5. Järgneva löögi sooritamine eelmise löögiga samast kohast

Kui mängija otsustab sooritada või on kohustatud sooritama oma järgmise löögi kohast, kust eelmine löök tehti, peab ta tegutsema järgnevalt:

- Avalöögi*alal: mängitavat palli tuleb lüüa *avalöögi*alal piiridest. Pall võib asuda mistahes kohas *avalöögi*alal ja võib olla asetatud tiile;
- Edenemis*alal: mängitav pall tuleb maha kukutada ning kukutamisel peab pall esimesena puudutama *väljaku* pinda *edenemis*alal;
- Takistus*es: mängitav pall tuleb maha kukutada ning kukutamisel peab pall esimesena puudutama *väljaku* pinda *takistus*es;
- Puttamis*griinil: mängitav pall tuleb asetada *puttamis*griinile.

---

### KARISTUS: REEGLI 20-5 RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** – raja kaotus; **löögimäng** – kaks lööki.

---

## 20-6. Valesti kukutatud, asendatud või asetatud palli ülestõstmine

Palli, mis on valesti *asendatud*, kukutatud või asetatud valesse kohta või mingil muul viisil *reeglitele* mittevastavalt, kuid millega ei ole veel mängitud, võib ilma karistuse ta üles tõsta ja mängija peab edasi toimima reeglitekohaselt.

## 20-7. Valest kohast mängimine

### 20-7a. Üldist

Mängija on mänginud vales kohast, kui ta sooritab oma *mängusoleva palliga löögi*:

- (I) *väljaku* osalt, kust *reeglid* ei luba *lööki* sooritada või kuhu ei tohi palli kukutada või asetada; või
- (II) kui *reeglid* nõuavad kukutatud palli uuesti kukutamist või *liigutatud* palli endisele kohale tagasi asetamist.

**Märkus:** kui palli on mängitud väljastpoolt *avalöögi*ala või valesst *avalöögi*alast — vt reeglit 11-4.

### 20-7b. Rajamäng

Kui mängija sooritab *löögi* vales kohast, **kaotab ta raja**.

### 20-7c. Löögimäng

Kui *võistleja* sooritab *löögi* vales kohast, **karistatakse teda vastava reegli rikkumise eest kahe *trahvilöögi***. Ta peab mängima raja lõpuni vales kohast löödud palliga ilma oma viga parandamata, tingimusel, et rikkumine ei ole tõsine (vt märkust 1).

Kui *võistleja* mõistab, et ta on palli vales kohast mänginud, ja usub, et tegemist on *reeglite* tõsise rikkumisega, peab ta enne järgmisest *avalöögi*alast *löögi* sooritamist mängima antud raja lõpuni teise palliga, mängides vastavalt *reeglitele*. Kui tegemist on ringi viimase rajaga, peab mängija enne *puttamisgrüünilt* lahkumist teatama, et mängib antud raja lõpuni teise palliga, mängides vastavalt *reeglitele*.

Kui *võistleja* on mänginud teise palliga, peab ta enne oma tulemuskaardi üleandmist toimunust *komiteele* teatama; kui ta seda ei tee, **järgneb diskvalifitseerimine**.

*Komitee* peab otsustama, kas *võistleja* poolt on tegemist tõsise *reeglite* rikkumisega või mitte. Kui esimese palliga mängides rikuti tõsiselt *reegleid*, läheb arvesse teise palliga saadud tulemus ning ***võistleja* peab saadud tulemusele lisama kaks *trahvilööki***. Kui *võistleja* on toime pannud tõsise *reeglite* rikkumise ja ei ole oma viga parandanud vastavalt ülalkirjeldatule, **ta diskvalifitseeritakse**.

**Märkus 1:** *võistleja* loetakse olevat kohaldatavat *reeglit* tõsiselt rikkunud juhul, kui *komitee* leiab, et ta on vales kohast mängides saavutanud märkimisväärse eelise.

**Märkus 2:** kui *võistleja* mängib teise palliga vastavalt reeglile 20-7c ja otsustatakse, et selle palliga saadud tulemus ei lähe arvesse, ei arvestata selle palliga sooritatud lööke ega *trahvilööke*, mis on saadud ainult selle palli mängimise eest. Kui arvesse läheb teise palliga mängitud tulemus, ei arvestata vales kohast sooritatud lööki ja kõiki sellele järgnenud esialgse palliga sooritatud lööke ja *trahvilööke*, mis on saadud ainult selle palli mängimise eest.

**Märkus 3:** kui mängija saab karistuse vales kohast löögi sooritamise eest, ei rakendata enam lisakaristust:

- palli lubamatu *asendamise* eest;
- palli kukutamise eest, kui *reeglid* nõuavad palli asetamist, või palli asetamise eest, kui *reeglid* nõuavad kukutamist;
- palli ebakorrekse kukutamise eest; ega
- selle eest, kui palli paneb mängu isik, kes *reeglite* järgi ei tohi seda teha.

## REEGEL 21:

## Palli puhastamine

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 22-23.

*Puttamisgriinil* asuvat palli võib puhastada, kui see on tõstetud üles vastavalt reeglile 16-1b. Mujal võib ülestõstetud palli puhastada, välja arvatud juhul, kui pall tõsteti üles:

- tuvastamaks, kas see on mängukõlbmatu (reegel 5-3);
- palli tuvastamiseks (reegel 12-2); sel juhul võib palli puhastada ainult nii palju, kui on hädavajalik palli tuvastamiseks; või
- seetõttu, et pall takistab või soodustab mängimist (reegel 22).

Kui mängija puhastab raja mängimise ajal palli muul juhul, kui selles reeglis sätestatud, **karistatakse teda ühe trahvilöögiga** ning pall, kui see on üles tõstetud, tuleb asetada tagasi oma kohale.

Kui mängija, kes peab asetama oma palli tagasi, ei tee seda, **karistatakse teda vastava reegli üldise karistusega**, kuid lisakaristust reegli 21 rikkumise eest enam ei kohaldata.

**Erand:** kui mängijat karistatakse reeglite 5-3, 12-2 või 22 rikkumise eest, ei kohaldata enam karistust reegli 21 alusel.

**REEGEL 22:****Mängimist soodustav või takistav pall****Definitsioonid:**

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

**22-1. Mängimist soodustav pall**

Kui mängija leiab (välja arvatud liikuva palli puhul), et pall võib mõne teise mängija mängimist soodustada, võib mängija:

- a. tõsta oma palli üles;
- b. lasta teine pall üles tõsta.

Selle reegli alusel üles tõstetud pall tuleb tagasi asetada (vt reeglit 20-3). Palli ei tohi puhastada, välja arvatud juhul, kui see asub *puttamisgriinil* (vt reeglit 21).

Löögimängus võib see mängija, kes peaks oma palli üles tõstma, palli tõstmise asemel esimesena mängida.

Löögimängus, kui *komitee* leiab, et *võistlejad* on leppinud kokku, et ei tõsta palli, mis võib mõne *võistleja* mängu soodustada, siis **mängijad diskvalifitseeritakse**.

**Märkus:** teise palli liikumise ajal ei tohi üles tõsta palli, mis võib mõjutada liikuvat palli.

**22-2. Mängimist takistav pall**

Kui mängija leiab (välja arvatud liikuva palli puhul), et pall võib tema mängimist takistada, võib mängija lasta selle palli üles tõsta.

Selle reegli alusel üles tõstetud pall tuleb tagasi asetada (vt reeglit 20-3). Palli ei tohi puhastada, välja arvatud juhul, kui see asub *puttamisgriinil* (vt reeglit 21).

Löögimängus võib see mängija, kes peaks oma palli üles tõstma, palli tõstmise asemel esimesena mängida.

**Märkus 1:** väljaspool *puttamisgriooni* ei tohi mängija oma palli üles tõsta lihtsalt sellepärast, et ta arvab, et see võib teise mängija mängimist segada. Kui mängija tõstab oma palli üles ilma et keegi oleks tal palunud seda teha, **karistatakse teda ühe trahvi-löögiga** reegli 18-2a rikkumise eest, kuid lisakaristust reegli 22 alusel ei rakendata.

**Märkus 2:** teise palli liikumise ajal ei tohi üles tõsta palli, mis võib mõjutada liikuvat palli.

**KARISTUS: REEGLI RIKKUMISE EEST:**

**Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.**

## REEGEL 23:

## Kõrvaldatavad takistused

## Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

## 23-1. Vabastus kõrvaldatavast takistusest

Iga *kõrvaldatava takistuse* võib ilma karistuseeta eemaldada, välja arvatud juhul, kui mängitav pall ja *kõrvaldatav takistus* asuvad samas *takistuses* või puudutavad seda.

Kui mängitav pall asub väljaspool *puttamisgriiini* ja *kõrvaldatava takistuse* eemaldamine mängija poolt põhjustab palli liikumise, rakendatakse reeglit 18-2a.

Kui mängitav pall või pallimärkija *puttamisgriinil* mängija poolt *kõrvaldatava takistuse* eemaldamise käigus juhuslikult liigub, tuleb pall või pallimärkija oma kohale tagasi asetada.

Karistust ei rakendata, eeldusel, et palli või pallimärkija liikumine on otseselt tingitud *kõrvaldatava takistuse* eemaldamisest. Muul juhul, kui mängija põhjustab palli liikumise, **karistatakse mängijat ühe trahvilöögiga reegli 18-2a rikkumise eest.**

Palli liikumise ajal ei tohi eemaldada neid *kõrvaldatavaid takistusi*, mis võivad mõjutada palli liikumist.

**Märkus:** kui pall asub *takistuses*, ei tohi mängija puudutada ega liigutada ühtki *kõrvaldatavat takistust*, mis asub samas *takistuses* või puudutab seda – vt reeglit 13-4c.

---

**KARISTUS: REEGLI RIKKUMISE EEST:**

**Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.**

---

(Palli otsimine takistuses - vt reeglit 12-1)

(Puttamisjoone puudutamine - vt reeglit 16-1a)

## REEGEL 24:

## Tehislikud takistused

## Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

## 24-1. Teisaldatav tehislik takistus

Teisaldatavast *tehislikust takistusest* võib mängija võtta vabastuse järgmiselt:

- a. kui mängitav pall ei asu *tehisliku takistuse* peal või sees, võib *takistuse* eemaldada. Kui pall *liigub*, tuleb see samale kohale tagasi asetada ja karistust ei järgne juhul, kui palli liikumine oli otseselt tingitud *tehisliku takistuse* liigutamisest. Muul juhul kohaldatakse reeglit 18-2a.
- b. kui mängitav pall asub *tehisliku takistuse* sees või peal, võib palli üles tõsta ja *takistuse* eemaldada.

*Edenemisalas* või *takistuses* tuleb pall kukutada, *puttamisgriinil* asetada võimalikult lähedale selle koha alla, kus pall *takistuse* peal või sees asus, kuid mitte *augule* lähemale.

Selle reegli alusel üles tõstetud palli võib puhastada.

Palli liikumise ajal ei tohi eemaldada sellist *tehislikku takistust*, mis võiks mõjutada palli liikumist, (välja arvatud mõne mängija *varustus* või käsitsetav, eemaldatud või üleval hoitav *lipuvarras*).

(Pallile jõu rakendamine - vt reeglit 1-2)

**Märkus:** kui käesoleva reegli alusel kukutatav või asetatav pall, ei ole koheselt leitav, võib selle *asendada* teise palliga.

## 24-2. Mitteteisaldatav tehislik takistus

### 24-2a. Mängu sekkumine

Mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* mängu sekkumine esineb siis, kui pall asub selle objekti peal või sees, või kui *tehislik takistus* segab mängija *löögisendi* võtmist või planeeritavat löögiliigutust. Kui mängija pall on *puttamisgriinil*, esineb sekkumine ka sel juhul, kui mitteteisaldatav *tehislik takistus* asub *puttamisjoonel* või puudutab seda. Muul juhul ei käsitleta *mängujoonel* asuvat *takistust* käesoleva reegli alusel sekkumisena.

### 24-2b. Vabastus mitteteisaldatavast tehislikust takistusest

Kui mängitav pall ei asu *veetakistuses* ega *külgveetakistuses*, võib mängija võtta vabastuse *mitteteisaldatava tehisliku takistuse* mõjusfäärist, toimides järgnevalt:

- (1) *Edenemisalas*: kui mängitav pall asub *edenemisalas*, peab mängija palli üles tõstma ja kukutama selle ilma karistuseta ühe kepipikkuse raadiusesse ning mitte *augule* lähemale kui *lähim jätkamiskoht*. *Lähim jätkamiskoht* ei tohi olla *takistuses* ega *puttamisgriinil*. Palli kukutamisel ühe kepipikkuse raadiusesse lähimast jätkamiskohast peab pall maandudes esimesena puudutama sellist *väljaku* osa, kus ei esine *mitteteisaldatava tehisliku takistuse* segav mõju ning mis ei asu *takistuses* ega *puttamisgriinil*.

- (II) *Bunkris*: kui mängitav pall asub *bunkris*, peab mängija palli üles tõstma ja kukutama selle:
- (a) ilma karistusest vastavalt ülaltoodud punktile (I), välja arvatud see, et *lähim jätkamiskoht* peab asuma *bunkris* ja pall tuleb kukutada *bunkrisse*, või
  - (b) **ühe trahvilöögiga** väljapoole *bunkrit*, jättes koha, kus pall asus, täpselt *augu* ja kukutamiskoha vahele, kukutades ükskõik kui kaugele *bunkrist* tahapoole.
- (III) *Puttamisgriinil*: kui mängitav pall asub *puttamisgriinil*, peab mängija selle üles tõstma ja ilma karistusest asetama *lähimasse jätkamiskohta*, mis ei asu *takistus*-es. *Lähim jätkamiskoht* võib olla väljaspool *puttamisgriooni*.
- (IV) *Avalöögialas*: kui mängitav pall asub *avalöögialas*, peab mängija selle üles tõstma ja kukutama ilma karistusest vastavalt punktile (I) ülalpool.

Selle reegli alusel üles tõstetud palli võib puhastada.

(Pall veereb paika, kus mõjuvad samad tingimused, mille pärast seda oli algselt tõstetud — vt reeglit 20-2c(V))

**Erand**: mängija ei tohi selle reegli alusel segavast asjaolust vabastust võtta, kui (a) on ilmselgelt ebamõistlik sooritada *lööki* mingi muu segaja tõttu kui mitteteisaldatav *tehislik takistus* või (b) mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* segav mõju ilmneb ainult selgelt ebamõistliku *löögi* või tarbetult ebahariliku *löögi*asendi, *löögi*liigutuse või mängusuuna kasutamisel.

**Märkus 1**: kui pall asub *veetakistuses* (sh *külgveetakistuses*), ei tohi mängija mitteisaldatavast *tehislikust takistusest* ilma karistusest vabastust võtta. Mängija peab mängima palli selle asukohast või jätkama vastavalt reeglile 26-1.

**Märkus 2**: kui käesoleva reegli alusel kukutatav või asetatav pall ei ole koheselt leitav, võib selle *asendada* teisega.

**Märkus 3**: *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, mille kohaselt peab mängija määrama *lähima jätkamiskoha* ilma *tehislikku takistust* ületamata, läbimata või selle alt läbi minemata.

### 24-3. Palli kadumine tehislikus takistuses

See, kas mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* suunas löödud ning kaduma läinud pall asub selles *tehislikus takistuses*, on fakti küsimus. Käesoleva reegli kohaldamiseks peab olema teada või kindel, et mängitav pall asub *tehislikus takistuses*. Vastavate andmete või kindluse puudumise korral peab mängija tegutsema vastavalt reeglile 27-1.

### 24-3a. Palli kadumine teisaldatavas tehislikus takistuses



Kui see on teada või kindel, et pall on kadunud teisaldatavas *tehisliku takistuses*, võib mängija käesoleva reegli alusel sellest ilma karistusega vabastuse võtta ja palli teisega *asendada*. Kui ta soovib nii teha, peab mängija *tehisliku takistuse* kõrvaldama ning *edenemisalas* või *takistuses* kukutama või *puttamisgriinil* asetama palli võimalikult lähedale täpselt selle koha alla, kus pall viimati ületas teisaldatava *tehisliku takistuse* piiri, kuid mitte *augule* lähemale.

### 24-3b. Palli kadumine mitteteisaldatavas tehisliku takistuses

Kui see on teada või kindel, et kadunud pall asub mitteteisaldatavas *tehisliku takistuses*, võib mängija sellest käesoleva reegli alusel ilma karistusega vabastuse võtta. Kui ta soovib nii teha, tuleb määrata koht, kus pall viimati ületas mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* välimise piiri ja selle reegli kohaldamiseks loetakse pall selles paigas asetsevaks ning mängija peab tegutsema järgnevalt:

- (I) *Edenemisalas*: kui mängitav pall viimati ületas mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* välimise piiri *edenemisalas*, võib mängija palli karistusega *asendada* uue palliga ja võtta vabastuse vastavalt reeglis 24-2b(I) kirjeldatule.
- (II) *Bunkris*: kui mängitav pall viimati ületas mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* välimise piiri *bunkris*, võib mängija palli karistusega uue palliga *asendada* ja võtta vabastuse vastavalt reeglis 24-2b(II) kirjeldatule.
- (III) *Veetakistuses (k.a külgveetakistuses)*: kui mängitav pall viimati ületas mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* välimise piiri *veetakistuses*, ei saa mängija karistusega vabastust võtta. Mängija peab jätkama mängu vastavalt reeglile 26-1.
- (IV) *Puttamisgriinil*: kui mängitav pall viimati ületas mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* välimise piiri *puttamisgriinil*, võib mängija palli karistusega uue palliga *asendada* ja võtta vabastuse vastavalt reeglis 24-2b(III) kirjeldatule.

---

### KARISTUS: REEGLI RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.

---

## REEGEL 25:

Ebaharilikud pinnasetingimused; maandumisjäljes olev pall ja vale puttamisgriin

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivs* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

## 25-1. Ebaharilikud pinnasetingimused

### 25-1a. Mängu sekkumine

Ebaharilike pinnasetingimuste segav mõju ilmneb siis, kui pall asub ebaharilikes pinnasetingimustes või puudutab neid, või kui need häirivad mängijat löögiasendi sissevõtmisel või kavandatava löögiliigutuse tegemisel. Kui mängija pall asub puttamisgriinil, avaldub sekkumine ka siis, kui puttamisgriinil asuvad ebaharilikud pinnasetingimused mõjutavad mängija mängujoont. Muul juhul ei ole mängujoonel asuvad taolised tingimused iseenesest selle reegli kohaselt mängu sekkuvad.

**Märkus:** komitee võib kehtestada kohaliku reegli, mille kohaselt ebaharilikke pinnasetingimusi, mis segavad mängijal löögiasendi sissevõtmist, ei käsitleta selle reegli alusel mängu sekkumisenä.

## 25-1b. Vabastus ebaharilikest pinnasetingimustest

Kui mängitav pall ei ole veetakistuses või külgeetakistuses, võib mängija võtta ebaharilike pinnasetingimuste mõjualas mängimisest vabastuse järgnevalt:

- (I) **Edenemisalas:** kui mängitav pall asub edenemisalas, peab mängija palli üles tõstma ja selle ilma karistusega kukutama ühe kepipikkuse raadiusesse, kuid mitte *augule* lähemale kui *lähim jätkamiskoht*. *Lähim jätkamiskoht* ei tohi olla takistuses ega puttamisgriinil. Kui pall kukutatakse ühe kepipikkuse raadiusesse *lähimast jätkamiskohast*, peab pall esimesena puudutama sellist kohta *väljakul*, kus ebaharilike pinnasetingimuste mõju puudub ning mis ei asu takistuses ega puttamisgriinil.
- (II) **Bunkris:** kui mängitav pall asub *bunkris*, peab mängija selle üles tõstma ja kukutama kas:
  - (a) ilma karistusega vastavalt ülaltoodud klauslile (I), kuid siinkohal peab *lähim jätkamiskoht* asuma *bunkris* ja pall tuleb kukutada *bunkrisse*, või kui ei ole võimalik saada täielikku vabastust, siis *bunkrisse* võimalikult lähedale palli asukohale, kuid mitte *augule* lähemal asuvasse kohta *väljakul*, mis võimaldab maksimaalset vabastust segavast mõjust; või
  - (b) **ühe trahvilöögiga** väljapoole *bunkrit* sellisel, et palli esialgne asukoht jääks täpselt *augu* ja palli kukutamiskoha vahele, sõltumata sellest, kui kaugele *bunkri* taha pall kukutatakse.
- (III) **Puttamisgriinil:** kui mängitav pall asub puttamisgriinil, peab mängija palli üles tõstma ja asetama selle ilma karistusega *lähimasse jätkamiskohta*, mis ei asu takistuses või kui ei ole võimalik saada täielikku vabastust siis esialgsele asukohale kõige lähemasse paika, mis annab häirivast mõjust maksimaalse vabastuse, kuid mitte *augule* lähemale ega takistusse. *Lähim jätkamiskoht* või maksimaalne vabastus sekkujast võib olla ka väljaspool puttamisgriooni.
- (IV) **Avalöögialas:** kui mängitav pall asub *avalöögialas*, peab mängija selle üles tõstma ja kukutama selle ilma karistusega vastavalt klauslile (I).

Reegli 25-1 b alusel üles tõstetud palli võib puhastada.

(Pall veereb tagasi paika, kus mõjuvad niisugused segavad tingimused, millest vabastus võeti — vt reeglit 20-2c(V))

**Erand:** mängija ei tohi selle reegli alusel segavast asjaolust vabastust võtta, kui (a) on ilmselgelt ebamõistlik sooritada lööki mingi muu segaja tõttu kui *ebaharilikud pinnasetingimused* või (b) *ebaharilike pinnasetingimuste* segav mõju ilmneks ainult selgelt ebamõistliku löögi või tarbetult ebahariliku *löögisendi*, löögiliigutuse või mängusuuna kasutamisel.

**Märkus 1:** kui pall asub *veetakistuses* (sh *külgveetakistuses*), ei tohi mängija ebaharilikest pinnasetingimustest ilma karistuseeta vabastust võtta. Mängija peab mängima palli selle asukohast (juhul, kui see ei ole keelatud kohaliku reeglina) või jätkama vastavalt reeglile 26-1.

**Märkus 2:** kui käesoleva reegli alusel kukutatav või asetatav pall ei ole koheselt leitav, võib selle *asendada* teisega.

### 25-1c. Palli kadumine ebaharilikes pinnasetingimustes

See, kas *ebaharilike pinnasetingimuste* suunas löödud ning kaduma läinud pall asub sellistes tingimustes, on fakti küsimus. Käesoleva reegli kohaldamiseks peab olema teada või kindel, et mängitav pall asub *ebaharilikes pinnasetingimustes*. Vastavate andmete või kindluse puudumise korral peab mängija tegutsema vastavalt reeglile 27-1.

Kui see on teada või kindel, et pall on kadunud *ebaharilikes pinnasetingimustes*, võib mängija sellest käesoleva reegli alusel ilma karistuseeta vabastuse võtta. Kui ta soovib nii teha, tuleb määrata koht, kus pall viimati ületas *ebaharilike pinnasetingimuste* välimise piiri ja selle reegli kohaldamiseks loetakse mängitav pall selles paigas asetsevaks ning mängija peab tegutsema järgnevalt:

- (I) *Edenemisalas*: kui mängitav pall viimati ületas *ebaharilike pinnasetingimuste* välimise piiri *edenemisalas*, võib mängija palli karistuseeta uue palliga *asendada* ja võtta vabastuse vastavalt reeglis 25-1 b(I) kirjeldatule.
- (II) *Bunkris*: kui mängitav pall viimati ületas *ebaharilike pinnasetingimuste* välimise piiri *bunkris*, võib mängija palli karistuseeta uue palliga *asendada* ja võtta vabastuse vastavalt reeglis 25-1 b(II) kirjeldatule.
- (III) *Veetakistuses* (ka *külgveetakistuses*): kui mängitav pall viimati ületas *ebaharilike pinnasetingimuste* välimise piiri *veetakistuses*, ei saa mängija karistuseeta vabastust võtta. Mängija peab jätkama mängu vastavalt reeglile 26-1.
- (IV) *Puttamisgriinil*: kui mängitav pall viimati ületas *ebaharilike pinnasetingimuste* välimise piiri *puttamisgriinil*, võib mängija palli karistuseeta uue palliga *asendada* ja võtta vabastuse vastavalt reeglis 25-1 b(III) kirjeldatule.

## 25-2. Maandumisjäljes olev pall

*Edenemisalal* madalaks püगतud murul oma maandumisjäljes kinni oleva palli võib üles tõsta, puhastada ning ilma karistusega kukutada võimalikult lähedale esialgsele kohale, kuid mitte *augule* lähemale. Palli kukutamisel peab see esimesena *väljakut* puudutama *edenemisalal*. "Madalaks püगतud muruga ala" hõlmab iga *väljaku* osa, kaasa arvatud teerajad *rough*'i sees, mis on püगतud *fairway* kõrguseks või madalamaks.

## 25-3. Vale puttamisgriin

### 25-3a. Mängu sekkumine

Vale puttamisgriini mängu sekkumiseks loetakse seda, kui pall asub valed puttamisgriinil.

Mängija löögiasendi võtmist või kavandatava löögiliigutuse häirimist selle reegli mõistes iseenesest sekkumiseks ei loeta.

### 25-3b. Vabastus valest puttamisgriinist

Kui mängija pall asub valed puttamisgriinil, ei tohi mängida palli selle asukohalt, vaid sellest tuleb ilma karistusega vabastus võtta järgnevalt:

Mängija peab palli üles tõstma ja kukutama selle ühe kepipikkuse raadiusesse lähimast jätkamiskohast, kuid mitte *augule* lähemale. Lähim jätkamiskoht ei tohi olla *takistuses* ega puttamisgriinil. Palli kukutamisel ühe kepipikkuse raadiusesse lähimast jätkamiskohast, peab pall esimesena puudutama sellist kohta väljakul, kus vale puttamisgriini mõju puudub ning mis ei asu *takistuses* ega puttamisgriinil. Selle reegli alusel üles tõstetud palli võib puhastada.

---

## KARISTUS: REEGLI RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.

---

## REEGEL 26:

## Veetakistused (sh külgveetakistused)

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

## 26-1. Vabastus veetakistuses olevale pallile

See, kas veetakistuse suunas löödud ning kaduma läinud pall asub veetakistuses, on fakti küsimus. Kui puuduvad andmed või kindlus selles suhtes, et veetakistuse suunas löödud ning ära kadunud pall asub veetakistuses, peab mängija tegutsema

vastavalt reeglile 27-1.

Kui pall leitakse *veetakistusest* või kui see on teada või kindel, et pall on kadunud *veetakistusse* (ükskõik, kas pall on vees või mitte), võib mängija **ühe trahvilöögiga**:

- a. jätkata reegli 27-1 sätte „trahv ja *korduslööök*“ alusel, mängides palli võimalikult selle koha lähedalt, kust esialgset palli viimati löödi (vt reeglit 20-5); või
- b. kukutada palli *veetakistuse* taha suvalisele kaugusele, jättes koha, kus pall viimati ületas *veetakistuse* piiri, täpselt *augu* ja kukutamiskoha vahele; või
- c. lisavõimalusena ainult juhul, kui mängitav pall viimati ületas *külgeveetakistuse* piiri, võib palli kukutada väljapoole *veetakistust* kahe kepipikkuse ulatuses, kuid mitte *augule* lähemale:
  - (I) kohast, kus esialgne pall viimati ületas *veetakistuse* piiri, või
  - (II) kohast, mis asub *veetakistuse* vastaspool *august* samaväärsel kaugusel, kus pall viimati ületas *veetakistuse* piiri.

Selle reegli alusel tegutsedes võib mängija palli üles tõsta ja seda puhastada või selle teise palliga *asendada*.

(Keelatud tegutsemine, kui pall on *takistuses* – vt reeglit 13-4)

(*Veetakistuse* vees liikuv pall – vt reeglit 14-6)

## 26-2. Veetakistuses mängitav pall

### 26-2a. Pall jääb seisma samas või teises veetakistuses

Kui pall, mida lüüakse *veetakistuse* sees, jääb pärast *lööki* seisma samas või mõnes teises *veetakistuses*, võib mängija:

- (I) tegutseda vastavalt reeglile 26-1a. Kui pärast palli *takistus* kukutamist otsustab mängija kukutatud palliga mitte edasi mängida, võib ta:
  - (a) jätkata vastavalt reeglile 26-1b või kui võimalik, vastavalt reeglile 26-1c, lisades **ühe täiendava trahvilöögi**, nagu reeglita ette nähtud, ja kasutades lähtekohana paika, kus esialgne pall enne *takistus* maandumist viimati ületas vastava *veetakistuse* piiri; või
  - (b) **ühe täiendava trahvilöögiga** mängida palli võimalikult selle koha lähedalt, kust sooritati viimane *lööök* väljaspool *veetakistust* (vt reeglit 20-5); või
- (II) tegutseda reegli 26-1b kohaselt või kui võimalik, siis reegli 26-1c kohaselt; või
- (III) **ühe trahvilöögiga** mängida palli võimalikult selle koha lähedalt, kust sooritati viimane *lööök* väljaspool *veetakistust* (vt reeglit 20-5).

### 26-2b. Väljaspool takistust või audis kadunud või mittemängitav pall

Kui *veetakistusest* löödud pall on *kadunud* või tunnistatud mittemängitavaks

väljaspool veetakistust või kui pall asub *audis*, võib mängija (pärast **ühe trahvilöögi arvestamist vastavalt reeglile 27-I või 28a**):

- (I) mängida palli *takistus*es võimalikult selle koha lähedalt, kust viimati esialgset palli löödi (vt reeglit 20-5); või
- (II) tegutseda vastavalt reeglile 26-1b või võimaluse korral vastavalt reeglile 26-1c, lisades **ühe täiendava trahvilöögi**, nagu reegluga ette nähtud, ja kasutades lähtekohana paika, kus esialgne pall enne *takistus*se maandumist viimati ületas vastava veetakistuse piiri; või
- (III) **ühe täiendava trahvilöögiga** mängida palli võimalikult selle koha lähedalt, kust sooritati viimane löök väljaspool veetakistust (vt reeglit 20-5).

**Märkus 1:** tegutsedes vastavalt reeglile 26-2b, ei pea mängija kukutama palli vastavalt reeglile 27-I või 28a. Kui mängija siiski kukutab palli, ei ole ta kohustatud seda lööma; tal on õigus jätkata ka vastavalt punktidele 26-2b(II) või 26-2b(III).

**Märkus 2:** kui veetakistusest mängitud pall tunnistatakse mitterahvastavaks väljaspool veetakistust, ei takista reegel 26-2b tegutsemast vastavalt reeglile 28b või c.

#### KARISTUS: REEGLI RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.

## REEGEL 27:

Kadunud või audis olev pall; varupall

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

27-1. „Trahv ja korduslöök”; audis olev pall; palli mitte leidmine viie minuti jooksul

#### 27-1a. Tegutsemine vastavalt „trahv ja korduslöök” põhimõttele

Mängija võib alati **ühe trahvilöögiga** mängida palli võimalikult lähedalt sellele kohale, kust esialgset palli viimati löödi (vt reeglit 20-5), st tegutseda vastavalt „**trahv ja korduslöök**” põhimõttele.

Kui mängija sooritab palliga löögi kohast, kust esialgset palli viimati löödi, loetakse ta tegutsenuks „trahv ja korduslöök” karistuse alusel (kui reeglites ei sätestatud teisiti).

#### 27-1b. Audis olev pall

Kui pall on *audis*, peab mängija **ühe trahvilöögiga** lööma uue palli võimalikult lähedalt sellele kohale, kust esialgset palli viimati löödi (vt reeglit 20-5).

## 27-1c. Palli mitte leidmine viie minuti jooksul

Kui pall on *kadunud*, kuna seda ei ole leitud või mängija ei ole seda enda pallina tuvastanud viie minuti jooksul pärast seda, kui mängija *pool* või tema või nende *caddied* on palli otsimist alustanud, peab mängija lööma uue palli võimalikult lähedalt sellele kohale, kust esialgset palli viimati löödi (vt reeglit 20-5), saades karistuseks **ühe trahvilöögi**.

**Erand:** kui on teada või kindel, et esialgset palli, mida ei ole leitud, on liigutanud välistegur (reegel 18-1), see asub *tehislikus takistuses* (reegel 24-3), *ebaharilikes pinnasetingimustes* (reegel 25-1) või *veetakistuses* (reegel 26-1), võib mängija tegutseda vastava reegli alusel.

---

## KARISTUS: REEGLI 27-1 RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.**

---

## 27-2. Varupall

### 27-2a. Tegutsemisviis

Kui pall võib olla *kadunud väljaspool veetakistust* või olla *audis*, tohib mängija aja säästmiseks lüüa *varupalli* vastavalt reeglile 27-1. Mängija peab teatama rajamängus oma vastasele ning löögimängus *märkijale* või *kaasvõistlejale* kavatsusest lüüa *varupall* ning seda tuleb teha enne, kui mängija ise või tema *partner* läheb esialgset palli otsima.

Kui ta seda ei tee ja lööb teist palli, ei ole see enam varupall, vaid muutub „**trahv ja korduslööök**” karistuse alusel (reegel 27-1) *mängusolevaks palliks*; esialgne pall loetakse *kadunuks*.

(Mängujärjekord *avalöögi*al – vt reeglit 10-3)

**Märkus:** kui reegli 27-2a alusel löödud varupall võib olla *kadunud väljaspool veetakistust* või olla *audis*, võib mängija lüüa teise *varupalli*. Kui mängitakse teise *varupalliga*, on sellel samasugune suhe eelmise *varupalliga* kui esimesel *varupallil* esialgse palliga.

### 27-2b. Varupall muutub mängusolevaks palliks

Mängija võib jätkata mängu *varupalliga* kohani, kus peaks asuma tema esialgne pall. Kui ta sooritab *löögi varupalliga* kohast, kus esialgne pall peaks asuma, või sellest paigast *augule* lähemal, loetakse esialgne pall *kadunuks* ja varupall muutub „**trahv ja korduslööök**” karistuse alusel (reegel 27-1) *mängusolevaks palliks*.

Kui esialgne pall *kaob väljaspool veetakistust* või on *audis*, muutub varupall „**trahv ja korduslööök**” karistuse alusel (reegel 27-1) *mängusolevaks palliks*.

**Erand:** kui on teada või kindel, et esialgset palli, mida ei ole leitud, on liigutanud

välitegur (reegel 18-1), see asub tehisklikus takistuses (reegel 24-3) või ebaharilikes pinnasetingimustes (reegel 25-1c), võib mängija tegutseda vastava reegli alusel.

### 27-2c. Varupallist loobumine

Kui esialgne pall ei ole *kadunud* ega *audis*, peab mängija katkestama mängu *varupalliga* ja jätkama mängu esialgse palliga. Kui on teada või kindel, et esialgne pall asub *veetakistuses*, võib mängija jätkata vastavalt reeglile 26-1. Kui mängija sooritab kummalgi juhul veel mõne *löögi varupalliga*, mängib ta *vale palliga* ja kohalduvad reegli 15-3 sätted.

**Märkus:** kui mängija mängib reegli 27-2a kohaselt *varupalliga*, ei arvestata tulemusel *lööke*, mis on sooritatud reegli 27-2c kohaselt mängust eemaldatud *varupalliga* pärast selle reegli rakendamist ning ainult selle palli mängimisest tulenevaid *trahvilööke*.

## REEGEL 28:

## Mittemängitav pall

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestiklises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

Mängija võib kuulutada oma palli mittemängitavaks mistahes kohas *väljakul*, välja arvatud juhul, kui mängitav pall asub *veetakistuses*. Otsuse, kas pall on mittemängitav, teeb mängija ainuisikuliselt.

Kui mängija kuulutab oma palli mittemängitavaks, peab ta **ühe trahvilöögiga**:

- jätkama reegli 27-1 sätte „trahv ja *korduslööök*“ alusel, mängides palli võimalikult selle koha lähedalt, kust esialgset palli viimati löödi (vt reeglit 20-5); või
- kukutama palli suvalisele kaugusele selle koha taha, kus pall asus, jättes palli endise asukoha täpselt *augu* ja kukutamispaiga vahele; või
- kukutama palli kahe kepipikkuse raadiusesse sellest kohast, kus pall asus, kuid mitte *augule* lähemale.

Kui mittemängitav pall asub *bunkris*, võib mängija tegutseda vastavalt ülaltoodud punktidele a, b või c. Kui ta otsustab toimida vastavalt punktidele b või c, tuleb pall kukutada *bunkrisse*. Selle reegli alusel tegutsedes võib mängija oma palli üles tõsta või selle teisega *asendada*.

### KARISTUS: REEGLI RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.



# Muud mänguvormid

## REEGEL 29: Üks kahe vastu ja paarismängud

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 29-1. Üldist

Üks kahe vastu ja paarismängus mängivad *partnerid* iga täisringi ajal *avalöögi*aladelt kordamööda ning samuti kordamööda ühe raja jooksul.

*Trahvilöögid* ei mõjuta mängujärjekorda.

### 29-2. Rajamäng

Kui mängija lööb palli siis, kui tema *partner* oleks pidanud lööma, kaotab tema *pool* raja.

### 29-3. Löögimäng

Kui *partnerid* sooritavad ühe või mitu *lööki* vales järjekorras, tuleb sooritatud *lөөk* või *lөөgid* tühistada ning **vastavat poolt karistatakse kahe trahvilöögiga**. See *pool* peab vea parandama, mängides palli uuesti õiges järjekorras võimalikult selle koha lähedalt, kust esmakordselt vales järjekorras mängiti (vt reeglit 20-5). Kui see *pool* ei paranda oma viga enne, kui sooritab *lөөgi* järgmisest *avalöögi*alast või ringi viimase raja puhul lahkub *puttamisgriinilt* enne, kui on teatanud oma kavatsusest viga parandada, see **pool diskvalifitseeritakse**.

## REEGEL 30: Kolm-pall, parim-pall ja neli-pall rajamäng

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 30-1. Üldist

Golfireeglid kehtivad *kolm-pall*, *parim-pall* ja *neli-pall* mängus niivõrd, kui võrd need ei satu vastuollu järgnevate erireeglitega.

## 30-2. Kolm-pall rajamäng

### 30-2a. Seisva palli liigutamine või tahtlik puudutamine vastase poolt

Kui *vastane* saab reegli 18-3b alusel karistuse, arvestatakse seda karistust ainult mängus selle mängijaga, kelle palli puudutati või liigutati. Mängus teise mängija vastu karistust ei saada.

### 30-2b. Palli suuna juhuslik muutmine või palli peatamine vastase poolt

Kui palli suunda on juhuslikult muutnud või palli on peatanud *vastasmängija*, tema *caddie* või *varustus*, siis karistust ei järgne. Mängus antud *vastasega* võib mängija enne kui ükski *pool* sooritab uue *löögi*, eelmise *löögi* tühistada ning sooritada *lөөk* ilma karistuseta uuesti võimalikult lähedalt sellele kohale, kust esialgset palli viimati löödi (vt reeglit 20-5); või mängib mängija palli edasi selle asukohalt. Mängus teise *vastasega* tuleb mängitavat palli lüüa selle asukohalt.

**Erand:** pall tabab *lipuvarrast* käsitsevat või seda üleval hoidvat isikut või tema kantavat objekti – vt reeglit 17-3b.

(*Vastase* poolt sihilikult suunast kõrvale juhitud või peatatud pall — vt reeglit 1-2)

## 30-3. Parim-pall ja neli-pall rajamäng

### 30-3a. Poole esindatus

Ühte *poolt* võib mõne või iga mängu osa ajal esindada üks *partner*; kõik *partnerid* ei pea kohal viibima. Puuduv *partner* võib mängu liituda radade mängimise vahel, kuid mitte raja mängimise ajal.

### 30-3b. Mängujärjekord

Ühele *poolele* kuuluvaid palle võib mängida sellises järjekorras, kuidas *pool* paremaks peab.

### 30-3c. Vale pall

Kui mängijat karistatakse reegli 15-3a alusel raja kaotusega *vale palli* löömise eest, **diskvalifitseeritakse ta antud rajal**, tema *partnerile* aga karistust ei kohaldata, isegi juhul, kui *vale pall* kuulus temale. Kui *vale pall* kuulus mõnele teisele mängijale, tuleb omanikul asetada see tagasi kohta, kust *vale palli* esmakordselt löödi.

(Asetamine ja tagasiasetamine – vt reeglit 20-3)

### 30-3d. Poole karistus

**Mängivat poolt karistatakse** mõne *partneri* toime pandud järgneva rikkumise eest:

- Reegel 4           Kepid
- Reegel 6-4       Caddie

• Iga kohaliku reegli või võistlustingimuse rikkumine, mille karistuseks on mängu seisu muudatus (st raja kaotus).

### 30-3e. Poole diskvalifitseerimine

- (I) **Pool diskvalifitseeritakse**, kui kumbagi *partnerit* karistatakse diskvalifitseerimisega mõne järgneva rikkumise eest:
- Reegel 1-3 Kokkulepe *reeglite* eiramise kohta
  - Reegel 4 Kepid
  - Reegel 5-1 või 5-2 Pall
  - Reegel 6-2a Händikäp
  - Reegel 6-4 *Caddie*
  - Reegel 6-7 Liigne viivitus; aeglane mäng
  - Reegel 11-1 Löömine *avalöögi*alast
  - Reegel 14-3 Tehislikud abivahendid, ebaharilik *varustus* ja *varustuse* ebaharilik kasutamine
  - Reegel 33-7 Diskvalifitseerimine *komitee* poolt
- (II) **Pool diskvalifitseeritakse**, kui kõiki *partnereid* karistatakse diskvalifitseerimisega mõne järgneva reegli alusel:
- Reegel 6-3 Stardiaeg ja grupid
  - Reegel 6-8 Mängu katkestamine
- (III) Kõigil muudel juhtudel, kus *reeglid* nõuavad diskvalifitseerimist, **diskvalifitseeritakse mängija ainult vastavalt rajalt**.

### 30-3f. Teiste karistuste mõju

Kui mängijapoolne *reeglite* rikkumine soodustab tema *partneri* mängu või mõjutab ebasoodsalt *vastase* mängu, **saab lisaks mängija karistusele vastava karistuse ka partner**.

Muudel juhtudel, kui mängijat karistatakse *reeglite* rikkumise eest, ei laiene karistus tema *partnerile*. Kui karistuseks on raja kaotus, **rakendatakse seda mängija diskvalifitseerimisena antud rajal**.

## REEGEL 31:

## Neli-pall löögimäng

**Definitsioonid:**

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

**31-1. Üldist**

Golfireeglid kehtivad *neli-pall löögimängus* niivõrd, kuivõrd need ei satu vastuollu järgnevate erireeglitega.

**31-2. Poole esindatus**

Ühte *poolt* võib kogu või mõne *täisringi* osa ajal esindada üks *partner*; mõlemad *partnerid* ei pea kohal viibima. Puuduv *võistleja* võib oma *partneriga* liituda radade mängimise vahel, kuid mitte raja mängimise ajal.

**31-3. Tulemuse arvestamine**

*Märkija* on kohustatud iga raja kohta üles märkima ainult selle *partneri löökide* koguarvu, kelle tulemus arvesse läheb. Arvesse minevad kogutulemused peavad olema eraldi identifitseeritavad, vastasel juhul **pool diskvalifitseeritakse**. Reegli 6-6b tingimuste täitmise eest vastutab ainult üks *partneritest*.

(Vale tulemus – vt reeglit 31-7a)

**31-4. Mängujärjekord**

Ühele *poolele* kuuluvaid palle võib mängida sellises järjekorras, kuidas *pool* paremaks peab.

**31-5. Vale pall**

Kui *võistleja* on rikkunud reeglit 15-3b, sooritades löögi *vale palliga*, **karistatakse teda kahe trahvilöögiga**, misjärel ta peab oma vea parandama, mängides õige palliga või jätkates vastavalt reeglitele. *Võistleja partnerile* aga karistust ei kohaldata, isegi juhul, kui *vale pall* kuulus temale.

Kui *vale pall* kuulus mõnele teisele *võistlejale*, tuleb omanikul asetada see tagasi kohta, kust *vale palli* esmalt löödi.

(Asetamine ja tagasiasetamine – vt reeglit 20-3)

**31-6. Poole karistus**

**Mängivat poolt karistatakse** ükskõik kumma *partneri* toime pandud järgneva rikkumise eest:

- Reegel 4                      Kupid

- Reegel 6-4 *Caddie*
- Iga kohaliku reegli või võistlustingimuse rikkumine, mille karistuseks on ringi maksimaalne karistus.

### 31-7. Võistkonna diskvalifitseerimine

#### 31-7a. Rikkumine ühe partneri poolt

**Pool diskvalifitseeritakse võistlustelt**, kui ükskõik kumba *partnerit* karistatakse diskvalifitseerimisega mõne järgneva rikkumise eest:

- Reegel 1-3 Kokkulepe reeglite eiramise kohta
- Reegel 3-4 Reegli täitmisest keeldumine
- Reegel 4 Kepid
- Reegel 5-1 või 5-2 Pall
- Reegel 6-2b Händikäp
- Reegel 6-4 *Caddie*
- Reegel 6-6b Kaardi allkirjastamine ja tagastamine
- Reegel 6-6d Vale tulemus rajal
- Reegel 6-7 Liigne viivitus; aeglane mäng
- Reegel 7-1 Harjutamine enne ringi algust või kahe ringi vahel
- Reegel 10-2c Kokkulepe mängujärjekorra eiramise kohta
- Reegel 11-1 Löömine *avalöögi*alast
- Reegel 14-3 Tehislikud abivahendid, ebaharilik *varustus* ja *varustuse* ebaharilik kasutamine
- Reegel 22-1 Mängimist soodustav pall
- Reegel 31-3 Arvesse minevad kogutulemused ei ole eraldi identifitseeritavad
- Reegel 33-7 Diskvalifitseerimine *komitee* poolt

#### 31-7b. Rikkumine mõlema partneri poolt

**Pool diskvalifitseeritakse võistlustelt:**

- (I) kui mõlemat *partnerit* karistatakse diskvalifitseerimisega reegli 6-3 (Stardiaeg ja grupid) või 6-8 (Mängu katkestamine) rikkumise eest, või
- (II) kui mõlemad *partnerid* rikuvad samal rajal *reeglit*, mille karistuseks on diskvalifitseerimine võistlustelt või vastavalt rajalt.

### 31-7c. Ainult ühel rajal

Muudel juhtudel, kui reegli rikkumisele järgneb diskvalifitseerimine, **diskvalifitseeritakse võistleja ainult sellelt rajalt, kus reegli rikkumine aset leidis.**

### 31-8. Teiste karistuste mõju

Kui reeglite rikkumine võistleja poolt soodustab tema partneri mängu, **saab lisaks võistleja karistusele konkreetsele olukorrale kohaldatava karistuse ka partner.**

Muudel juhtudel, kui võistlejat karistatakse reeglite rikkumise eest, ei laiene karistus tema partnerile.

## REEGEL 32:

## Bogey, Par ja Stableford võistlused

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on kursiivis ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 32-1. Tingimused

*Bogey, par* ja *Stableford* on löögimängu vormid, kus iga rajal mängitakse kindlate tulemuste peale. Löögimängu kohta käivad reeglid kehtivad neis mängudes niivõrd, kuivõrd need ei satu vastuollu järgnevate erireeglitega.

Händikäp *bogey, par* ja *Stableford* võistlustel on eelmise raja kõige madalama netotulemusega võistlejal au alustada esimesena mängu järgmiselt *avalöögi*alt.

### 32-1a. Bogey ja par võistlused

*Bogey* ja *par* võistlustel käib arvestus samamoodi nagu rajamängus. Iga rada, millel võistleja ei saavuta nõutud tulemust, loetakse kaotatud rajaks. Võitjaks osutub see võistleja, kes on edukaim radade üldsummas.

*Märkija* on kohustatud üles märkima võistleja löökide koguarvu kõikidel nendel radadel, kus võistleja netotulemus on sama või väiksem kui nõutud tulemus.

**Märkus 1:** kui karistuseks on muu, kui diskvalifitseerimine, **korrigeeritakse järgmiste radade puhul võistleja tulemust vastava reegli alusel raja või radade mahaarvamise läbi:**

- Reegel 4           Kepid
- Reegel 6-4       Caddie
- Iga kohaliku reegli või võistlustingimuse rikkumine, mille karistuseks on ringi maksimaalne karistus.

Võistleja on kohustatud taolisi rikkumisi puudutavatest asjaoludest komiteele tea-

tama enne oma tulemuskaardi tagastamist, et *komitee* võiks karistust kohaldada. Kui *võistleja* oma rikkumisest *komiteele* ei teata, **ta diskvalifitseeritakse.**

**Märkus 2:** kui *võistleja* rikub reeglit 6-3 (stardiaeg), kuid jõuab stardipaika ja on valmis mängima 5 minuti jooksul pärast oma stardiaega, või reeglit 6-7 (liigne viivitus, aeglane mäng), **arvab komitee radade koguarvust ühe raja maha.** Reegli 6-7 korduva rikkumise puhul vt reeglit 32-2a.

### 32-1b. Stableford võistlused

*Stableford* võistlustel arvestatakse tulemus vastavalt igal rajal saadud punktidele võrdluses järgmiste ettemääratud tulemustega:

Raja tulemus	Punkte
enam kui üks löök üle nõutava tulemuse või tulemust ei ole märgitud	0
üks löök üle nõutava tulemuse	1
võrdne nõutava tulemusega	2
üks löök alla nõutava tulemuse	3
kaks lööki alla nõutava tulemuse	4
kolm lööki alla nõutava tulemuse	5
neli lööki alla nõutava tulemuse	6

Võidab see *võistleja*, kes kogub kõige rohkem punkte.

*Märkija* on kohustatud üles märkima ainult *võistleja* löökide koguarvu kõikidel nendel radadel, kus *võistleja* netotulemus on väärt vähemalt ühte punkti.

**Märkus 1:** kui *võistleja* rikub reeglit, mille eest on karistuseks määratud ringi maksimaalne karistus, peab ta rikkumist puudutavatest asjaoludest *komiteele* teatama enne oma tulemuskaardi tagastamist; kui ta seda ei tee, **ta diskvalifitseeritakse.** *Komitee* arvab ringil saadud **punktide kogusummast maha kaks punkti iga raja kohta, kus rikkumine esines; maksimaalseks mahaarvatavaks punktisummaks ringi kohta on neli punkti iga reegli rikkumise kohta.**

**Märkus 2:** kui *võistleja* rikub reeglit 6-3 (stardiaeg), kuid jõuab stardipaika ja on valmis mängima 5 minuti jooksul pärast oma stardiaega, või reeglit 6-7 (liigne viivitus, aeglane mäng), **arvab komitee ringil saadud punktide kogusummast kaks punkti maha.** Reegli 6-7 korduva rikkumise puhul vt reeglit 32-2a.

**Märkus 3:** aeglase mängu ärahoidmiseks võib *komitee* võistlustingimustes (reegel 33-1) kehtestada mängutempo juhendi, määrates sealhulgas maksimaalse aja täisringi, raja või löögi lõpetamiseks.

## 32-2. Diskvalifitseerimine

### 32-2a. Võistlustelt

**Võistleja diskvalifitseeritakse** võistlustelt, kui teda karistatakse diskvalifitseerimisega mõne järgneva rikkumise eest:

- Reegel 1-3      Kokkulepe reeglite eiramise kohta
- Reegel 3-4      Reegli täitmisest keeldumine
- Reegel 4        Kepid
- Reegel 5-1  
või 5-2          Pall
- Reegel 6-2b     Händikäp
- Reegel 6-3      Stardiaeg ja grupid
- Reegel 6-4      *Caddie*
- Reegel 6-6b     Kaardi allkirjastamine ja tagastamine
- Reegel 6-6d     Vale tulemus rajal, st kui kaardile märgitud tulemus on madalam kui tegelikult saavutatud tulemus, kuid karistust ei kohaldata juhul, kui selle reegli rikkumine ei mõjuta raja tulemust
- Reegel 6-7      Liigne viivitus; aeglane mäng
- Reegel 6-8      Mängu katkestamine
- Reegel 7-1      Harjutamine enne ringi algust või kahe ringi vahel
- Reegel 11-1     Löömine *avalöögi*alast
- Reegel 14-3     Tehislikud abivahendid, ebaharilik *varustus* ja *varustuse* ebaharilik kasutamine
- Reegel 22-1     Mängimist soodustav pall
- Reegel 33-7     Diskvalifitseerimine *komitee* poolt

### 32-2b. Rajalt

Igal muul juhul, kui rikkumise eest on karistuseks ette nähtud diskvalifitseerimine, **diskvalifitseeritakse võistleja ainult sellelt rajalt, kus reegli rikkumine aset leidis.**



# Juhtimine

## REEGEL 33:

## Komitee

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 33-1. Tingimused; reeglite eiramine

*Komitee* määrab tingimused, mille alusel võistlused läbi viiakse.

*Komitee* pole õigust eirata ametlikke golfireegleid.

Teatud spetsiifilised löögi- ja rajamängu *reeglid* erinevad üksteisest sedavõrd oluliselt, et nende kahe mänguvormi ühendamine ei ole võimalik ega lubatud. Sellistes tingimustes mängitud ringi tulemus on tühine ja löögimängu võistlustel *võistlejad* diskvalifitseeritakse.

Löögimängu puhul võib *komitee* vähendada *kohtuniku* kohustusi.

### 33-2. Väljak

#### a. Piiride ja äärte määratlemine

*Komitee* peab täpselt ära määrama:

- (I) väljaku ja audi piirid,
- (II) vee - ja külgevetakistuste piirid,
- (III) remondiala, ja
- (IV) tehislikud takistused ja väljaku lahutamatud osad.

#### 33-2b. Uued augud

Uued *augud* tuleks teha löögimängu võistluse alguspäeval ning muul ajal, kui *komitee* seda vajalikuks peab, eeldusel, et ühe ringi jooksul mängivad kõik *võistlejad* samade *augupositsioonidega*.

**Erand:** kui kahjustatud *auku* ei ole võimalik parandada selliselt, et see vastaks definitsioonile, võib *komitee* teha uue *augu* lähedalasuvasse sarnasesse kohta.

**Märkus:** kui ühte ringi mängitakse rohkem kui ühel päeval, võib *komitee* võistlustingimustes (reegel 33-1) kehtestada, et *augud* ja *avalöögiälad* võivad paikneda igal võistluse päeval erinevas kohas eeldusel, et kõik *võistlejad* mängivad igal konkreetsetel päeval iga *auku* ja iga *avalöögiälala* samalt positsioonilt.

### 33-2c. Harjutusväljak

Kui väljaspool võistlusväljakut harjutamine ei ole võimalik, peaks *komitee* vajadusel määrama ala, kus mängijad võivad igal võistluspäeval harjutada. Löögimängu ühelgi võistluspäeval ei tohiks *komitee* tavapäraselt lubada harjutamist võistlusväljaku puttamisgriinil ega –griinile võistlusväljakul asuvast takistusest.

### 33-2d. Mittemängitav väljak

Kui *komitee* või tema poolt volitatud isik leiab, et väljak ei ole mingil põhjusel mängitavas seisukorras või et nõuetele vastav mängimine ei ole mingil tingimusel võimalik, võib ta nii raja- kui löögimängus mängu ajutiselt katkestada, või löögimängu puhul mängu ning kõik antud ringi tulemused tühistada. Kui mäng tühistatakse, annulleeritakse ka kõik sellel ringil saadud karistused.

(Tegevus mängu katkestamisel ja jätkamisel — vt reeglit 6-8)

### 33-3. Stardiajad ja grupid

*Komitee* peab määrama kindlaks stardiajad ja löögimängus ka grupid, kus *võistlejad* mängivad.

Kui rajamängu võistlus mängitakse pikema aja jooksul, määrab *komitee* ajaperioodi, mille jooksul iga ring tuleb lõpetada. Kui mängijatel on lubatud omavahelise võistluse aeg antud ajaperioodi piires ise kokku leppida, peaks *komitee* teatama, et võistlus tuleb pidada kindlal ajal perioodi viimasel päeval, kui mängijad ei lepi kokku varasemat aega.

### 33-4. Händikäp-löökide tabel

*Komitee* peab avaldama tabeli, mis fikseerib radade raskusastmed ehk nende händikäppide järjekorra.

### 33-5. Tulemuskaart

Löögimängu puhul peab *komitee* andma igale *võistlejale* tulemuskaardi, millel on kirjas kuupäev ja *võistleja* nimi või *paaris-* ning *neli-pall löögimängus võistlejate* nimed.

Löögimängus vastutab *komitee* tulemuskaardil märgitud tulemuste kokkuliitmise ja vastava händikäpi kohaldamise eest.

*Neli-pall löögimängus* vastutab *komitee* iga raja parema palli tulemuse märkimise, kaardil märgitud händikäpi kohaldamise ja vastavate tulemuste kokkuliitmise eest.

*Bogey, par* ja *Stableford* võistlustel vastutab *komitee* kaardile märgitud händikäpi kohaldamise ja iga raja tulemuse kindlaksmääramise ning lõpptulemuse või kogutud punktide liitmise eest.

**Märkus:** *komitee* võib paluda, et iga *võistleja* märgib ise kuupäeva ja oma nime tulemuskaardile.

### 33-6. Otsused viigi puhul

*Komitee* peab teatama jagatud tulemuse või viigi puhul lahenduse leidmise viisi, päeva ja aja, vaatamata sellele, kas mängiti võrdsetel tingimustel või händikäpiga. Jagatud võistluse tulemust ei või otsustada löögimäng. Viiki löögimängus ei tohi lahendada rajamängu võistlusega.

### 33-7. Diskvalifitseeriv karistus; komitee kaalutusõigus

Erandlikel üksikjuhtudel võib diskvalifitseerivast karistusest loobuda, seda muuta või kohaldada, juhul, kui *komitee* peab seda õigustatuks.

Ühtki diskvalifitseerimisest madalamat karistust ei tohi muuta ega sellest loobuda. Kui *komitee* leiab, et mängija on süüdi tõsisel etiketirikkumises, võib ta mängija selle reegli alusel diskvalifitseerida.

### 33-8. Kohalikud reeglid

#### 33-8a. Põhimõtted

*Komitee* võib kehtestada kohalikud reeglid kohalike ebatavaliste tingimuste jaoks, kui need reeglid on kooskõlas käesolevate golfireeglite lisa I toodud põhimõtetega.

#### 33-8b. Reeglist loobumine või selle muutmine

Golfireeglitest ei tohi kohalike reeglite tõttu loobuda ega neid muuta. Kui aga *komitee* leiab, et kohalikud ebaharilikud tingimused segavad golfi reeglitekohast mängimist sedavõrd, et on vajalik kehtestada kohalik reegel, mis muudab golfireegleid, peab sellise kohaliku reegli kinnitama R&A.

## REEGEL 34:

## Vaidlused ja otsused

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

### 34-1. Pretensioonid ja karistused

#### 34-1a. Rajamäng

Kui pretensioon on esitatud *komiteele* vastavalt reeglile 2-5, tuleb see lahendada võimalikult kiiresti, et vajaduse korral saaks mängu seisu muuta.

Kui pretensiooni ei esitata reegli 2-5 kohaselt, ei tohi *komitee* seda arutusele võtta.

Reegli 1-3 rikkumise eest diskvalifitseerimisel ajalimiiti ei ole.

### 34-1b. Löögimäng

Löögimängus ei tohi pärast võistluse lõpetamist ühtegi karistust tühistada, muuta ega määrata. Võistlus loetakse lõpetatuks, kui selle tulemused on ametlikult välja kuulutatud või (juhuil kui löögimängule järgneb peale kvalifitseerimist rajamäng) kui mängija on sooritanud esimeses rajamängus esimese löögi *avalöögi*alast.

**Erandid:** mängija diskvalifitseerimist peab rakendama ka pärast võistluse lõpetamist juhul, kui *võistleja*:

- (I) on rikkunud reeglit 1-3 (reeglitest kõrvalekaldumise kokkulepe); või
- (II) on tagastanud tulemuskaardi, millele ta on märkinud händikäpi, mille osas ta enne võistluse lõpetamist teadis, et see on kõrgem kui ta tegelik händikäp ja see on mõjutanud saadud *löövide* arvu (reegel 6-2b); või
- (III) on tagastanud tulemuskaardi, kus on mõnel rajal märgitud tulemuseks tegelikust tulemusest väiksem *löövide* arv (reegel 6-6d), ning seda muul põhjusel, kui karistuse, mida ta enne võistluse lõpetamist ei teadnud endale määratud olevat, arvestamata jätmise tõttu; või
- (IV) teadis enne võistluse lõpetamist, et ta on rikkunud mistahes *reeglit*, mille eest karistatakse diskvalifitseerimisega.

### 34-2. Kohtuniku otsus

*Komitee* poolt määratud *kohtuniku* otsus on lõplik.

### 34-3. Komitee otsus

*Kohtuniku* puudumisel tuleb iga *reegleid* puudutava vaidluse või kahtluse puhul pöörduda *komitee* poole, kelle otsus on lõplik.

Kui *komitee* ei suuda otsust langetada, võib ta vaidluse või kahtluse lahendamiseks pöörduda R&A golfireeglite *komitee* poole, kelle otsus on lõplik.

Kui vaidluse või kahtluse puhul ei ole pöördutud golfireeglite *komitee* poole, on mängijal või mängijail õigus nõuda lahenduse edastamist *komitee* poolt volitatud isiku kaudu golfireeglite *komitee*le, saamaks teada lõplikku arvamust antud lahenduse õigsuse kohta. Vastus saadetakse nimetatud volitatud isikule.

Kui asjassepuutuv mäng ei vastanud golfireeglitele, ei anna golfireeglite *komitee* vastust ühelegi vastavat mängu puudutavale küsimusele.

## Lisa I:

## Sisukord

## OSA A

Kohalikud reeglid; võistlustingimused

1. Piiride ja äärte määratlemine .....	105
2. Veetakistused.....	105
a. Külgveetakistused .....	105
b. Reegli 26-1 alusel varupalli mängimine .....	105
3. Kaitset vajavad väljaku osad; keskkonnatundlikud alad .....	105
4. Väljakutingimused — pori, vesine pinnas, halvad tingimused ja väljaku kaitsmine.....	106
a. Maandumisjäljes oleva palli ülestõstmine; palli puhastamine.....	106
b. "Eelispaidad" ja "talvereeglid" .....	106
5. Tehislikud takistused.....	106
a. Üldist.....	106
b. Kivid bunkrites .....	106
c. Teed ja rajad.....	106
d. Mitteteisaldatavad tehislikud takistused puttamisriini läheduses.....	106
e. Noorte puude kaitse .....	107
f. Ajutised tehislikud takistused .....	107
6. Kukatamisalad .....	107

## OSA B

Kohalike reeglite näidised

1. Veetakistused; reegli 26-1 alusel varupalli mängimine .....	107
2. Kaitset vajavad väljaku osad; keskkonnatundlikud alad .....	110
a. Remondiala; mängimine keelatud .....	110
b. Keskkonnatundlikud alad .....	110
3. Noorte puude kaitse .....	112
4. Väljakutingimused —	
pori, vesine pinnas, halvad tingimused ja väljaku kaitsmine.....	113
a. Tegevus maandumisjäljes oleva palli korral.....	113

b. Palli puhastamine.....	113
c. „Eelispaiad” ja „talvereegliid” .....	113
d. Õhutusaugud.....	114
e. Muru ebatasasused.....	115
5. Kivid bunkrites .....	115
6. Mitteteisaldatavad tehislikud takistused puttamisgrüini läheduses.....	115
7. Ajutised tehislikud takistused.....	115
a. Ajutised mitteteisaldatavad tehislikud takistused.....	117
b. Ajutised elektriliinid ja kaablid .....	119
8. Kukutamisalad .....	120
9. Kauguse mõõtmise seadmed.....	121

## OSA C

### Võistlustingimused

1. Keppide ja pallide spetsifikatsioon .....	121
a. Nõuetele vastavate draiveripeade nimekiri.....	121
b. Nõuetele vastavate golfipallide nimekiri .....	122
c. Ühe palli tingimus.....	122
2. Caddie .....	123
3. Mängutempo .....	124.
a. Mängu ajutine katkestamine ohtliku olukorra tõttu.....	124
5. Harjutamine.....	125
a. Üldist.....	125
b. Harjutamine radade vahel.....	125
6. Nõuanne meeskondlikel võistlustel .....	125
7. Uued augud.....	125
8. Transport.....	125
9. Anti-doping.....	126
10. Kuidas lahendada viigisituatsioonid .....	126
11. Rajamängu loosimine; üldine numberloosimine.....	127

## LISA I – Kohalikud reeglid; võistlustingimused

### Osa A:

### Kohalikud reeglid

#### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

Vastavalt reeglis 33-8a sätestatule võib *komitee* kehtestada ja avaldada kohalikke reegleid kohalike ebaharilike tingimuste jaoks, kui sellised reeglid on kooskõlas käesolevas lisas kirjeldatud põhimõtetega. Lisaks on üksikasjalik informatsioon lubatavate ja keelatud kohalike reeglite kohta toodud „*Decisions on the Rules of Golf*” lahendite reegli 33-8 juures ja võistluste korraldamise juhendis „*Guidance on Running a Competition*”.

Kui kohalikud ebaharilikud tingimused segavad golfi reeglitekohast mängimist ja *komitee* peab vajalikuks golfireegleid muuta, peab R&A selle heaks kiitma.

#### 1. Piiride ja äärte määratlemine

*Audi*, *veetakistuste*, *külgveetakistuste*, *remondiala*, tehilike *takistuste* ja *väljaku* oluliste osade tähistamise vahendite määratlemine (reegel 33-2a).

#### 2. Veetakistused

##### a. Külgveetakistused

*Veetakistuste*, mis võivad olla ka *külgveetakistused*, staatuse täpsustamine (reegel 26).

##### b. Reegli 26-1 alusel varupalli mängimine

Reegli 26-1 alusel esialgse palli asemel *varupalliga* mängimise lubamine, kui esialgne pall võib olla sellises *veetakistuses* (sealhulgas *külgveetakistuses*), mille puhul on siis, kui esialgset palli ei leita, teada või kindel, et see on kadunud *veetakistusse* ning kui selle kindlakstegemine on ebapraktiline või viivitaks liigselt mängu.

#### 3. Kaitset vajavad väljaku osad; keskkonnatundlikud alad

*Väljaku* säilitamisele kaasa aitamine, määrates alad, sh muru kasvualad, noorendikud või muud kultiveerimisel olevad *väljaku* osad *remondialaks*, millelt mängimine on keelatud.

Kui *komitee* peab keelama mängimise keskkonnatundlikelt aladelt *väljakul* või selle vahetus läheduses, peaks ta kehtestama kohaliku reegli, mis täpsustab tegevused sealt vabastuse võtmisel.

#### 4. Väljakutingimused — pori, vesine pinnas, halvad tingimused ja väljaku kaitsmine

##### a. Maandumisjäljes oleva palli ülestõstmine, puhastamine

Ajutised tingimused, mis võivad häirida reeglitekohast mängu, sh pori ja vesine pinnas, vabastuse võtmise võimalused mistahes kohas *edenemisalal* maandumisjäljes oleva palli korral või palli ülestõstmise, puhastamise ja tagasi asetamise lubamine kõikjal *edenemisalal* või madalaks püगतud muruga alal *edenemisalal*.

##### b. “Eelispaigad” ja “talvereeglid”

Ebasoodsaid tingimusi, sh *väljaku* halba seisukorda või pori esineb mõnikord nii suurel määral, eriti talvekuudel, et *komitee* võib *väljaku* kaitsmiseks või ausa ning meeldiva mängu soodustamiseks lubada tegutseda vastavalt ajutisele kohalikule reeglile. Selline kohalik reegel tuleb tühistada kohe, kui tingimused seda võimaldavad.

#### 5. Tehislikud takistused

##### a. Üldist

*Tehislike takistuste* hulka kuuluda võivate objektide staatuse täpsustamine (reegel 24).

Mistahes ehitise kuulutamine *väljaku* oluliseks osaks, mitte *tehislikuks takistuseks*, nt *avalöögi*alade, *puttamisgriinide* ja *bunkrite* kõrgemaks ehitatud ääred (reeglid 24 ja 33-2a).

##### b. Kivid bunkrites

Kivide liigutamise lubamine *bunkris*, kuulutades need teisedatavateks *tehislikeks takistusteks* (reegel 24-1).

##### c. Teed ja rajad

- (I) tehislike pindade ning teede ja radade äärte kuulutamine *väljaku* oluliseks osaks;
- (II) reeglis 24-2b kirjeldatud viisil vabastuse võtmine teedest ja radadest, mis ei oma tehispinna ega tehislikke ääri, kui need võivad mängimist ebaõiglaselt mõjutada.

##### d. Mitteteisaldatavad tehislikud takistused puttamisgriini läheduses

*Puttamisgriinil* või sellest kahe kepipikkuse raadiuses asuvate mitteteisaldatavate *tehislike takistuste* segavast mõjust vabastuse võtmise lubamine, kui mängitav pall paikneb kahe kepipikkuse kaugusel *takistusest*.



### e. Noorte puude kaitse

Noorte puude kaitsmise eesmärgil vabastuse võtmise lubamine.

### f. Ajutised tehislikud takistused

Vabastuse võtmise lubamine ajutistest *tehislikest takistustest* (nt tribüünid, TV-kaablid ning *varustus* jms).

## 6. Kukatamisalad

Spetsiaalsete alade määramine, kuhu palli võib või peab kukutama, kui ei ole võimalik või praktiline tegutseda täpselt reeglite 24-2b või 24-3 (mitteteisaldatav *tehislik takistus*), 25-1b või 25-1c (*ebaharilikud pinnasetingimused*), 25-3 (*vale puttamisgriin*), 26-1 (*veetakistused* ja *külgveetakistused*) ning 28 (mittemängitav pall) kohaselt.

## Osa B:

## Kohalike reeglite näidised

Käesoleva lisa A osas määratud piirides võib *komitee* kasutada kohalike reeglite näidist, viidates tulemuskaardil või teadetetahvil alljärgnevatele näidetele. Ajutise kehtivusega kohalike reeglite näidiseid ei peaks tulemuskaardile trükkima.

### I. Veetakistused; reegli 26-1 alusel varupalli mängimine

Kui *veetakistus* (sh *külgveetakistus*) on sellise suuruse ja kujuga ja/või paikneb sellises asukohas, et:

- (I) oleks ebapraktiline või liigselt aeganõudev kindlaks teha, kas pall on *veetakistuses*, ja
- (II) kui esialgset palli ei leita, on teada või kindel, et see asub *veetakistuses*, võib *komitee* kehtestada kohaliku reegli, millega lubatakse reegli 26-1 alusel mängida täiendavalt *varupalli*. *Varupalli* mängitakse reegli 26-1 mistahes jätkamisvariandi või rakendatava kohaliku reegli alusel. Sellisel juhul, kui mängitakse *varupalli* ja esialgne pall asub *veetakistuses*, võib mängija mängida esialgset palli selle asukohast või jätkata mängimist *varupalliga*, kuid esialgse palliga reegli 26-1 alusel jätkamine ei ole lubatud.

Selliste olukordade jaoks soovitatakse kehtestada järgmine kohalik reegel:

„Kui esineb kahtlus, et pall on *veetakistuses* või sinna kadunud (täpsusta asukoht), võib mängija lüüa igaks juhuks teise palli, rakendades mistahes jätkamisvõimalust reeglis 26-1.

Kui esialgne leitakse üles väljastpoolt *veetakistus*, peab mängija sellega mängu

jätkama.

Kui esialgne pall leitakse *veetakistusest*, võib mängija palli mängida selle asukohalt või jätkata mängu reegli 26-I alusel mängitud palliga.

Kui esialgset palli ei leita ega tuvastata 5-minutilise otsimisperioodi jooksul, peab mängija jätkama mängu teise palliga.

---

## KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng – raja kaotus; löögimäng – kaks lööki.**

---

### 2. Kaitset vajavad väljaku osad; keskkonnatundlikud alad

#### a. Remondiala; mängimine keelatud

Kui *komitee* soovib münd *väljaku* osa kaitsta, peaks ta selle kuulutama *remondialaks* ja sellel alal mängimise ära keelama. Soovitatav on kehtestada järgmine kohalik reegel:

“ \_\_\_\_\_ (märgistatud \_\_\_\_\_) ala on *remondiala*, millelt mängimine on keelatud. Kui mängija pall asub sellel alal või kui see ala segab mängijat *löögisendi* sissevõtmisel või kavandataval löögiliigutusel, tuleb võtta palli mängimisest vabastus vastavalt reeglile 25-I.

---

## KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng — raja kaotus; löögimäng — kaks lööki.**

---

#### b. Keskkonnatundlikud alad

Kui vastav ametkond (näiteks riiklik amet või inspeksioon) keelab keskkonnakaitse eesmärgil sisenemise ja/või mängimise *väljakul* asuvalt või sellega külgnevalt alalt, peaks *komitee* kehtestama vastava kohaliku reegli, mis sätestab vastavalt alalt mängimisest vabastuse võtmise protseduuri.

*Komitee* otsustada jääb, kas ala kuulutatakse *remondialaks*, *veetakistuseks* või audiks. Küll aga ei tohi ala lihtsalt kuulutada *veetakistuseks*, kui see ei vasta „*veetakistuse*“ definitsioonile.

*Komitee* peaks seejuures püüdma säilitada raja üldist olemust.

Soovitatav on kehtestada järgmine kohalik reegel:

#### „I Definitsioon

Keskkonnatundlik ala (KTA) on vastava ametkonna poolt selleks kuulutatud ala, millele sisenemine ja/või millelt mängimine on keskkonna säästmise eesmärgil keelatud. Sellised alad võib *komitee* kuulutada kas *remondialaks*, *veetakistuseks*,

külgveetakistuseks või *audiks*, tingimusel, et kui KTA on kuulutatud veetakistuseks või külgveetakistuseks, siis peab see ala vastama veetakistuse definitsioonile.

**Märkus:** komitee ei saa kuulutada ala keskkonnatundlikuks.

## II Keskkonnatundlikul alal asuv pall

### a. Remondiala

Kui pall asub KTA-s, mis on kuulutatud *remondialaks*, tuleb pall kukutada vastavalt reeglile 25-1b.

Kui on teada või kindel, et pall on kadunud *remondialaks* kuulutatud keskkonnatundlikul alal, võib mängija karistamata jätkata vastavalt reeglis 25-1c sätestatule.

### b. Veetakistused ja külgveetakistused

Kui on teada või kindel, et pall on kadunud *veetakistuseks* või *külgveetakistuseks* kuulutatud keskkonnatundlikul alal, peab mängija jätkama vastavalt reeglile 26-1, saades karistuseks ühe trahvilöögi.

**Märkus:** kui vastavalt reeglile 26 kukutatud pall veereb paika, kus KTA segab tema *löögi*asendi võtmist või kavandatavat löögiliigutust, peab mängija jätkama mängu, nagu kirjeldatud käesoleva kohaliku reegli lõigus III.

### c. Aut

Kui pall asub *audiks* kuulutatud keskkonnatundlikul alal, peab mängija ühe trahvilöögiga sooritama uue löögi võimalikult lähedalt kohale, kust esialgset palli viimati mängiti (vt reeglit 20-5).

## III Löögiasendi võtmise või löögiliigutuse segamine

KTA loetakse segavaks teguriks juhul, kui see takistab mängijal sisse võtmast *löögi*asendit või mängija kavandatavat löögiliigutust. Kui esineb selline olukord, peab mängija segajast vabastuse võtma järgmiselt:

- (a) *Edenemisalal*: kui mängitav pall asub *edenemisalal*, tuleb määrata palli asukohale lähim koht *väljakul*, mis (a) ei ole *augule* lähemal, (b) asub väljaspool segavat mõju, (c) ei asu *takistuses* ega *puttamisgriinil*. Mängija peab palli üles tõstma ning kukutama selle ilma karistusega ühe kepipikkuse raadiusesse punktist *väljakul*, mis vastab ülaltoodud tingimustele (a), (b) ja (c).
- (b) *Takistuses*: kui mängitav pall asub *takistuses*, peab mängija selle palli üles tõstma ning kukutama kas:
  - (l) ilma karistusega *takistuses* võimalikult lähedale palli esialgsele asukohale, kuid mitte *augule* lähemale kohas *väljakul*, mis asub täielikult väljaspool KTA segavat mõju; või

(ll) ühe trahvilööbiga väljapoole *takistust* suvalisele kaugusele palli esialgse asukoha taha selliselt, et palli esialgne asukoht jääb täpselt *augu* ja kuku- tamiskoha vahele. Palli võib kukutada ükskõik kui kaugele *takistuse* taha. Lisaks võib mängija, kui võimalik, jätkata vastavalt reeglitele 26 või 28.

- (c) *Puttamisgriinil*: kui mängitav pall asub *puttamisgriinil*, peab mängija palli üles tõstma ja asetama selle ilma karistuseta esialgsele asukohale lähimasse punkti, mis asub täielikult väljaspool KTA segavat mõju, kuid mitte augule lähemal ega *takistuses*.

Käesoleva kohaliku reegli lõigu III alusel üles tõstetud palli võib puhastada.

**Erand:** mängija ei tohi jätkata käesoleva kohaliku reegli lõigu III alusel, kui

- (a) on ilmselt ebamõistlik sooritada *lööki* mingi muu segaja tõttu kui KTA või  
 (b) KTA segav mõju ilmneks ainult selgelt ebamõistliku löögi või tarbetult ebahariliku *löögi*asendi, löögiliigutuse või mängusuuna kasutamisel.

## KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** — raja kaotus; **löögimäng** — kaks lööki.

Märkus: käesoleva kohaliku reegli tõsise rikkumise korral võib *komitee* mängija diskvalifitseerida.”

### 3. Noorte puude kaitse

Kui soovitakse kaitsta noori puud kahjustuste eest, on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

“Noorte puude kaitsmine on tuvastatav \_\_\_\_\_ kaudu. Kui selline puu segab mängijat *löögi*asendi sissevõtmisel või kavandatava löögiliigutuse tegemisel, peab palli ilma karistuseta üles tõstma ja kukutama vastavalt reeglis 24-2b (mitteteisaldatavad *tehislisud takistused*) kirjeldatud protseduurile. Kui mängitav pall asub *veetakistuses*, peab mängija palli üles tõstma ja kukutama selle vastavalt reeglile 24-2b(l), kuid siinkohal peab *lähim jätkamiskoht* asuma *veetakistuses* ja palli peab kukutama *veetakistusse*, või mängija võib jätkata vastavalt reeglile 26. Selle kohaliku reegli alusel üles tõstetud palli võib puhastada.

**Erand:** mängija ei või võtta vabastust käesoleva kohaliku reegli alusel, kui

- (a) on ilmselt ebamõistlik sooritada *lööki* mingi muu segaja tõttu kui puu või  
 (b) puu segav mõju ilmneks ainult selgelt ebamõistliku löögi või tarbetult ebahariliku *löögi*asendi, löögiliigutuse või mängusuuna kasutamisel.

## KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** — raja kaotus; **löögimäng** — kaks lööki.”

#### 4. Väljakutingimused — pori, vesine pinnas, halvad tingimused ja väljaku kaitsmine

##### a. Tegevus maandumisjäljes oleva palli korral

Reegli 25-2 kohaselt võib kõikjal madalaks pügatud muruga *edenemisalal* oma maandumisjäljes kinni oleva palli ilma karistusega välja võtta. *Puttamisgriinil* võib palli üles tõsta ja maandumisest tekkinud kahjustused võib parandada (reeglid 16-1b ja c). Kui antakse luba kinnijäänud palli mängimisest kõikjal *edenemisalal* vabastus võtta, on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

*“Edenemisalal* võib oma maandumisjäljes oleva palli ilma karistusega üles tõsta, puhastada ja kukutada see võimalikult lähedale palli esialgsele kohale, kuid mitte augule lähemale. Kukutamisel peab pall esimesena puudutama kohta *väljaku edenemisalas*.

**Erand 1:** mängija ei tohi käesoleva kohaliku reegli alusel palli mängimisest vabastust võtta, kui pall asub liiva sees alal, mis ei ole madalaks pügatud.

**Erand 2:** mängija ei tohi käesoleva kohaliku reegli alusel palli mängimisest vabastust võtta, kui on ilmselgelt ebamõistlik sooritada *lööki* mingi muu segaja tõttu kui selles reeglis reguleeritud tingimused.

---

#### KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

Rajamäng — raja kaotus; löögimäng — kaks lööki.

---

##### b. Palli puhastamine

Mängutingimused, näiteks vesine pinnas, mis põhjustab palli sagedase poriseks saamise, võivad olla sellised, et on mõistlik lubada mängitavat palli tõsta, puhastada ja tagasi asetada. Sellisel juhul on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

*“(Täpsustatud maa-ala) ... võib palli ilma karistusega üles tõsta, puhastada ja asetada tagasi oma kohale.*

**Märkus:** mängitava palli asukoht tuleb enne selle reegli alusel ülestõstmist ära märkida – vt reeglit 20-1.

---

#### KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

Rajamäng — raja kaotus; löögimäng — kaks lööki.

---

##### c. „Eelispaigad” ja „talvereeglid”

*Remondiala* kasutamist reguleerib reegel 25, ning juhuslikud kohalikud ebaharilikud tingimused, mis võivad ausat mängu häirida ning mis ei ole laialt levinud, tuleb kuulutada *remondialaks*.

Ometi võivad halvad mängutingimused, nagu näiteks tugev lumesadu, kevadine sula, pikad vihmaperioodid või äärmuslik kuumus, muuta *fairway*'d ebarahuldavaks ning vahel takistada raskemate niidukite kasutamist.

Kui sellised tingimused on kogu *väljakul* nii ulatuslikud, et *komitee* arvates aitaksid „eelispaigad“ või „talvereegliid“ kaasa ausa mängu säilimisele või võimaldaksid kaitsta *väljakut*, on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

“Palli, mis asub madalaks pügatud muruga *edenemisalal* [või määratleda veelgi täpsem ala - näiteks 6. rajal], võib ilma karistuseta üles tõsta ja puhastada. Enne palli ülestõstmist tuleb selle asukoht ära märkida. Kui pall on tõstetud, tuleb see asetada [täpsustada raadius – näiteks 15 cm või ühe kepipikkuse] kaugusele palli esialgsest asukohast, kuid mitte augule lähemale ega *takistusse* ega *puttamisgriinile*.

Mängija võib oma palli asetada ühe korra ja kui pall on maha asetatud, loetakse see pall *mängusolevaks* (reegel 20-4). Kui pall ei jää püsima kohale, kuhu see asetati, rakendub reegel 20-3d. Kui asetatud pall jääb püsima punktis, kuhu see asetati ja liigub hiljem, karistust ei rakendata ja palli tuleb mängida selle asukohast, välja arvatud juhul, kui kohalduvad mõne teise reegli sätted.

Kui mängija ei märgista enne palli tõstmist selle asukohta või liigutab palli mõnel muul viisil, näiteks kepiga veeretades, karistatakse teda ühe trahvilöögiga.

**Märkus:** „Madalaks pügatud muruga ala“ hõlmab iga *väljaku* osa, kaasa arvatud teerajad *rough*'is, mis on pügatud *fairway* kõrguseks või madalamaks.

#### \*KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** — raja kaotus; **löögimäng** — kaks lööki.

\*Kui mängija saab käesoleva kohaliku reegli rikkumise eest üldise karistuse, siis täiendavaid karistusi selle kohaliku reegli alusel enam ei rakendata.”

#### d. Õhusaugud

Kui *väljakut* on õhutatud, võib olla vajalik kehtestada reegel, mis reguleerib õhusaugust mängimisest vabastuse võtmist. Soovitatav on kehtestada järgmine kohalik reegel:

“Kui pall jääb *edenemisalal* seisma õhusaugu peal või selle sees, võib selle ilma karistuseta üles tõsta, puhastada ning kukutada võimalikult esialgse koha lähedusse, kuid mitte *augule* lähemale. Kukutamisel peab pall esimesena puudutama *väljakut edenemisalas*.

Kui pall jääb *puttamisgriinil* seisma õhusaugu peal või selle sees, võib selle asetada võimalikult esialgse asukoha lähedale väljapoole segavat mõju, kuid mitte *augule* lähemale.

## KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

Rajamäng — raja kaotus; löögimäng — kaks lööki.

### e. Muru ebatasasused

Kui *komitee* soovib lubada vabastust muru ebatasasustest, kuid mitte lõigatud murupinnalt, on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

„*Edenemisalas* käsitletakse muru ebatasasusi (mitte murulappi ennast) *remondialana*. Ebatasasuste segavat mõju mängija *löögiasendile* ei loeta aga iseenesest segavaks mõjuks reegli 25-1 alusel. Kui mängitav pall asub muru ebatasasustes või puudutab neid või segab ebatasane ala kavandatavat löögiliigutust, võib võtta vabastuse reegli 25-1 alusel. Kõiki kumerusi ebatasasel pinnal loetakse samaks ebatasasuseks.

## KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

Rajamäng — raja kaotus; löögimäng — kaks lööki.

### 5. Kivid bunkrites

Kivid on definitsiooni järgi *kõrvaldatavad takistused* ja kui pall on *takistuses*, ei tohi *takistuses* olevaid ega seda puudutavaid kive puudutada ega liigutada (reegel 13-4). Kivid bunkrites võivad aga olla mängijatele ohtlikud (mängija võib saada vigastada palli löömise käigus kepiga tabatud kivist) ja need võivad segada normaalset mängimist.

Kui antakse luba *bunkris* olevaid kive liigutada, on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

“*Bunkris* olevad kivid on teiseldatavad *tehislikud takistused* (rakendada reeglit 24-1).”

### 6. Mitteteiseldatavad tehislikud takistused puttamisgriiini läheduses

Reegel 24-2 võimaldab mitteteiseldatava *tehisliku takistuse* mõjusfäärist karistusega vabastuse võtta, kuid ütleb ka, et väljaspool *puttamisgriiini* ei ole sellised *takistused mängujoonel* iseenesest selle reegli kohaselt mängu segavad tegurid.

Ometi on mõnel *väljakul puttamisgriiine* ümbritsev muru nii lühikeseks püगतud, et mängijad võivad soovida putata väljastpoolt griini. Sellisel juhul võivad griini ääres asuvad mitteteiseldatavad *tehislikud takistused* häirida tavapärasest mängu ja on mõistlik järgneva kohaliku reegluga anda täiendav võimalus ilma trahvita *mitteteiseldatavast tehislikust takistusest* vabastuse võtmiseks:

“Mitteteiseldatavate *tehislike takistuste* segavast mõjusfäärist võib võtta vabastuse vastavalt reeglile 24-2.

Lisaks sellele võib juhul, kui pall asub *edenemisalal* ja mitteteisaldatav *tehislik takistus* asub *puttamisgriinil* või sellest kahe kepipikkuse ulatuses ning kahe kepipikkuse kaugusel mängitavast pallist ning on segavaks teguriks palli ja *augu* vahelisel *mängujoonel*, mängija võtta vabastuse järgnevalt:

mängitava palli peab üles tõstma ja kukutama selle palli asukohale lähimasse kohta, mis:

- (a) ei ole *augule* lähemal,
- (b) asub väljaspool *takistuse* segavat mõju ning
- (c) ei asu *takistuses* ega *puttamisgriinil*.

Kui mängija pall asub *puttamisgriinil* ja mitteteisaldatav *tehislik takistus* asub kahe kepipikkuse raadiuses *puttamisgriinist* ning segab tema *puttamisjoont*, võib mängija võtta segajast vabastuse:

mängitava palli peab üles tõstma ja asetama selle palli asukohale lähimasse kohta, mis:

- (a) ei ole *augule* lähemal,
- (b) asub väljaspool *takistuse* segavat mõju ning
- (c) ei asu *takistuses*.

Palli üles tõstmisel võib seda puhastada.

**Erand:** mängija ei tohi selle kohaliku reegli alusel vabastust võtta juhul, kui on ilmselgelt ebamõistlik sooritada *lööki* mingi muu segaja tõttu kui puu *mitteteisaldatav tehislik takistus*.

## KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

Rajamäng — raja kaotus; löögimäng — kaks lööki.”

**Märkus:** Komitee võib soovi korral piirata selle kohaliku reegli kasutamist ainult kindlatele radadele, ainult neile pallidele, mis asuvad madalaks pügatud muruga alal, kindlatele *tehislikele takistustele* või väljaspool *puttamisgriini* asuvate *tehislike takistuste* puhul ainult madalaks pügatud muruga alal asuvatele *tehislikele takistustele*. "Madalaks pügatud muruga ala" hõlmab iga *väljaku* osa, kaasa arvatud teerajad *rough*'i sees, mis on pügatud *fairway* kõrguseks või madalamaks.

## 7. Ajutised tehislikud takistused

Kui *väljakule* või selle vahetusse lähedusse on paigutatud ajutisi *tehislikke takistusi*, peaks *komitee* määratlema nende *takistuste* staatuse kas teisaldatavate, mitteteisaldatavate või ajutiste mitteteisaldatavate *tehislike takistustena*.



### a. Ajutised mitteteisaldatavad tehislikud takistused

Kui *komitee* kuulutab sellised *tehislikud takistused* ajulisteks mitteteisaldatavateks *tehislikeks takistusteks*, on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

#### „I Definiitsioon

Ajutine mitteteisaldatav *tehislik takistus* (AMTT) on mittestatsionaarne tehislik objekt, mis paigaldatakse enamasti seoses võistlustega ning mis on kas kinnitatud või raskesti liigutatav.

AMTT-d on näiteks (kuid mitte ainult) telgid, tulemustetahvlid, tribüünid, televisioonitornid ja tualettruumid.

Toestavad trossid on osa AMTT-st, välja arvatud juhul, kui *komitee* kuulutab need käsitlevavaks õhu-elektriliinide või kaablitena.

#### II Mängu sekkumine

AMTT sekkub mängu, kui (a) mängitav pall asub selle ees nii lähedal, et AMTT ei võimalda mängijal sisse võtta *löögiase* või takistab kavandatavat löögiliigutust, või (b) mängitav pall asub AMTT-is, selle peal, all või taga niimoodi, et mõni AMTT-i osa jääb täpselt mängija palli ja augu vahele ning asub *mängujoonel*; mäng on takistatud ka juhul, kui mängitav pall asetseb samal kaugusel august ning ühe kepipikkuse ulatuses paigast, kus takistav mõju esineks.

**Märkus:** pall on AMTT-i all, kui ta on allpool *takistuse* välimisi ääri, isegi kui need välimised osad ei ulatu maapinnani.

#### III Vabastus AMTT-st

Mängija võib mängu takistava AMTT-i mõjusfäärist vabastuse võtta (sealhulgas ka juhul, kui AMTT asub *audis*) järgmistel tingimustel:

- (a) *Edenemisalal*: kui mängitav pall asub *edenemisalal*, tuleb määrata selle palli asukohale lähim punkt *väljakul*, mis (a) ei ole *augule* lähemal, (b) asub väljaspool lõigus II kirjeldatud sekkumise mõjusfääri ning (c) ei asu *takistuses* ega *puttamisgriinil*. Mängija peab selle palli üles tõstma ning kukutama selle ilma karistuseta ühe kepipikkuse raadiusesse määratud kohast *väljaku* sellises osas, mis vastab eeltoodud nõudmistele (a), (b) ja (c).
- (b) *Takistuses*: kui mängitav pall on *takistuses*, peab mängija palli üles tõstma ning kukutama selle kas:
  - (l) karistuseta vastavalt ülaltoodud lõigule III(a), kuid siinkohal peab lähim koht *väljakul*, mis annab sekkuja mõjusfäärist täieliku vabastuse, olema *takistuses* ning palli peab kukutama *takistusse*, või kui täielik vabastus ei ole võimalik, siis kohale *väljakul*, mis asub *takistuses* ja annab sekkujast maksimaalse võimaliku vabastuse;

(II) ühe trahvilöögiga väljapoole *takistust* järgnevalt: tuleb määrata selle palli asukohale lähim punkt *väljakul*, mis (a) ei ole *augule* lähemal, (b) asub väljaspool löigus II kirjeldatud sekkumise mõjusfääri ning (c) ei asu *takistuses*. Mängija peab palli kukutama ühe kepipikkuse raadiusesse määratud kohast *väljaku* sellises osas, mis vastab eeltoodud nõudmistele (a), (b) ja (c).

Löigu III alusel üles tõstetud palli võib puhastada.

**Märkus 1:** kui mängitav pall asub *takistuses*, ei keela miski käesolevas kohalikus reeglis mängijat võimaluse korral jätkamast vastavalt reeglitele 26 ja 28.

**Märkus 2:** kui mängitav pall, mille peaks vastavalt käesolevale kohalikule reeglile kukutama, ei ole koheselt leitav, võib selle asendada teisega.

**Märkus 3:** *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, mis (a) lubab või kohustab mängijat AMTT-ist vabastust võttes palli kukutamiseks kasutada kukutamisalad, või (b) lubab mängijal täiendava võimalusena kukutada pall löigus III määratud punktist teisele poole AMTT-i, kuid muus osas kooskõlas löiguga III.

#### Erandid:

kui mängija pall asub AMTT-i ees või taga (mitte selle peal, all või sees), ei või mängija jätkata vastavalt löigule III, kui:

1. mingi muu segaja tõttu kui AMTT on ilmselgelt ebamõistlik sooritada *lööki* või sekkumise puhul lüüa palli nii, et see maanduks otse *mängujoonele*;
2. AMTT-i segav mõju ilmneks ainult mittevajalikult ebahariliku *löögi*asendi, *löögiligutuse* või *mängusuuna* kasutamisel; või
3. sekkumise korral oleks ilmselgelt ebamõistlik eeldada, et mängija suudaks lüüa palli nii kaugele *augu* suunas, et see jõuaks AMTT-ini.

Mängija, kes ei saa eeltoodud erandite tõttu vabastust võtta, võib juhul, kui pall asub *edenemisalal* või *bunkris*, jätkata vastavalt reeglile 24-2b, kui see on võimalik. Kui pall asub *veetakistuses*, võib mängija palli üles tõsta ja kukutada vastavalt reeglile 24-2b(I) selle erisusega, et *lähim jätkamiskoht* peab asuma *veetakistuses* ja palli peab kukutama *veetakistusesse*, või saab mängija jätkata reegli 26-I alusel.

#### IV AMTT-is kadunud pall

Kui on teada või kindel, et kadunud pall asub AMTT-i sees, peal või all, võib palli võimaluse korral kukutada vastavalt löikudes III või V sätestatule. Löikude III ja V rakendamiseks loetakse see pall asuvaks punktis, kus see viimati AMTT-i välimise piiri ületas (reeglid 24-3).

#### V Kukutamisalad

Kui mängu segab AMTT, võib *komitee* lubada või nõuda kukutamisalad kasutamist.

Kui mängija kasutab vabastuse võtmiseks kukutamisala, peab ta kukutama palli oma palli esialgsele kohale või kohta, mis vastavalt lõigule IV selleks loetakse (isegi kui lähim kukutamisala asub *augule* lähemal).

**Märkus:** *komitee* võib kehtestada reegli, mis keelab *augule* lähemal oleva kukutamisala kasutamise.

---

## KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** — raja kaotus; **löögimäng** — kaks lööki.”

---

### b. Ajutised elektriliinid ja kaablid

Kui *väljakule* on paigaldatud ajutisi elektriliine, kaableid või telefonijuhtmeid, on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

“Ajutised elektriliinid, kaablid ja telefonijuhtmed ning neid katvad matid või toetavad postid on *tehislikud takistused*:

1. Kui need on kergelt teisaldatavad, kehtib reegel 24-1.
2. Kui need on statsionaarsed või mitte hõlpsasti teisaldatavad, võib mängija, kui mängitav pall asub *edenemisalal* või *bunkris*, võtta palli mängimisest vabastuse vastavalt reeglile 24-2b. Kui pall asub *veetakistuses*, võib mängija palli üles tõsta ja kukutada vastavalt reeglile 24-2b(1), kuid siinpuhul peab *lähim jätkamiskoht* asuma *veetakistuses* ja see pall tuleb kukutada *veetakistusse*. Mängija võib jätkata ka vastavalt reeglile 26.
3. Kui pall tabab õhu-elektriliini või kaablit, tuleb tehtud *lөөk* tühistada ning see sooritatakse karistuseta uuesti võimalikult lähedalt kohale, kust eelmine *lөөk* tehti, käitudes vastavalt reeglile 20-5 (järgneva löögi sooritamise eelmise löögiga samast kohast).

**Märkus:** AMTT-i toetavad trossid on osa AMTT-ist, kui *komitee* neid kohaliku reegli kaudu õhu-elektriliinide või kaablitenä käsitletavaks ei kuuluta.

**Erand:** kui pall tabab kõrgendatud kohta, kus kaabel väljub maa alt, siis uut *lөөki* ei sooritata.

4. Muruga kaetud kaablikraavid on *remondiala*, isegi kui need pole vastavalt tähistatud ning nende kohta kehtib reegel 25-1b.

---

## KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** — raja kaotus; **löögimäng** — kaks lööki.”

---

## 8. Kukutamisalad

Kui *komitee* leiab, et ei ole võimalik või praktiline jätkata mängu vastavalt vabastuse võtmist reguleerivale reeglile, võib ta määrata kukutamisalad, mille piiresse vabastuse võtmisel palli võib või peab kukutama. Üldjuhul peaksid sellised kukutamisalad olema lisaks reegli enese alusel kehtestatud võimalustele vabastuse võtmise täiendavaks võimaluseks, mitte olema kohustuslikud.

Kasutades näitena *veetakistuse* jaoks loodud kukutamisala, kui selline ala on määratud, on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

„Kui pall asub *veetakistuses* või on teada või kindel, et kadunud pall asub *veetakistuses* (täpsusta asukoht), võib mängija:

- (I) jätkata vastavalt reeglile 26; või
- (II) lisavõimalusena kukutada pall ühe trahvilöögiga kukutamisalasse.

---

### KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:

**Rajamäng** — raja kaotus; **löögimäng** — kaks lööki.”

---

**Märkus:** kukutamisala kasutamisel kehtivad palli kukutamisele ja uuesti kukutamisele järgmised sätted:

- (a) Mängija ei pea palli kukutamise ajal seisma kukutamisas.
- (b) Kukutatud pall peab esimesena puudutama *väljakut* kukutamisala piirides.
- (c) Kui kukutamisala märgistavad jooned, asuvad need kukutamisas sees.
- (d) Kukutatud pall ei pea jääma seisma kukutamisalasse.
- (e) Kukutatud pall tuleb uuesti kukutada, kui see veereb ja jääb seisma kohas, mida käsitleb reegel 20-2c(i-vi).
- (f) Kukutatud pall võib veereda *augule* lähemale kui koht *väljakul*, mida pall kukutamisel esimesena puudutas, kuid pall peab jääma seisma sellest kohast kahe kepipikkuse raadiusesse ning mitte punktis (e) kirjeldatud kohtadesse.
- (g) Kooskõlas punktidega (e) ja (f) võib kukutatud pall veereda ja jääda seisma *augule* lähemal kui:
  - selle esialgne asukoht või hinnanguline asukoht (vt reeglit 20-2b);
  - *lähim jätkamiskoht* või maksimaalne vabastus sekkujast (reeglid 24-2, 25-1 või 25-3); või
  - koht, kus esialgne pall viimati ületas *veetakistuse* või *külgeveetakistuse* piiri (reegel 26-1).

## 9. Kauguse mõõtmise seadmed

Kui *komitee* soovib tegutseda vastavalt reegli 14-3 juures olevale märkusele, on soovitatav kasutada järgmist sõnastust:

„[Täpsustada vastavalt olukorrale, nt „Selle võistluse ajal” või „Kõigi sellel väljakul peetavates mängudes” jne] võib mängija saada kauguste kohta informatsiooni seadme abil, mis mõõdab vaid kaugusi. Kui mängija kasutab *täisringi* ajal kauguse mõõtmise seadet, mis võimaldab mõõta või hinnata ka muid tingimusi, mis võivad mängu mõjutada (nt kallet, tuule kiirust, temperatuuri vmt), rikub mängija reeglit 14-3, mille karistuseks on diskvalifitseerimine, hoolimata sellest, kas vastavat funktsiooni tegelikult kasutati või ei.”

### Osa C:

### Võistlustingimused

Reegel 33-I sätestab, et “*komitee* määrab tingimused, mille alusel võistlused läbi viiakse”. Tingimused peaksid katma mitmeid aspekte, näiteks võistlustele registreerimise korda, nõudeid osalejatele, mängitavate ringide arvu jne, mida ei reguleeri golfireeglid ega käesolev lisa. Üksikasjalik informatsioon nende tingimuste kohta leidub raamatu „*Decisions on the Rules of Golf*” reegli 33-I all ja juhendmaterjalis „*Guidance on Running a Competition*”.

Siiski on mitmed teemad, mida võiks võistlustingimustes käsitleda ja millele peaks *komitee* eriliselt tähelepanu juhtima. Need on:

#### 1. Keppide ja pallide spetsifikatsioon

Järgnevat tingimusi soovitakse rakendada ainult võistlustel, kus mängivad kõrge tasemega mängijad.

##### a. Nõuetele vastavate draiveripeade nimekiri

R&A väljastab korrapäraselt oma internetileheküljel ([www.randa.org](http://www.randa.org)) nõuetele vastavate draiveripeade nimekirja, mis sisaldab neid draivereid, mille kepipäid on analüüsitud ning leitud need olevat golfireeglitele vastavad. Kui *komitee* soovib nõuda nimekirjas oleva teatud kindla mudeli ja kaldenurgaga draiveri kasutamist, tuleb nimekiri kõigile kättesaadavaks teha ning kehtestada järgmine võistlustingimus:

“Mängija poolt kantaval draiveril peab olema selline kepipea, mille mudel ja kaldenurk on kantud kehtivasse R&A poolt väljastatud nõuetele vastavate draiveripeade nimekirja.

**Erand:** see tingimus ei laiene enne 1999. aastat toodetud draiveritele.

---

**\*KARISTUS SELLELE TINGIMUSELE MITTEVASTAVA KEPI VÕI KEPPIDE KANDMISE, KUID MITTE LÖÖGI SOORITAMISE EEST:**

Rajamäng – pärast selle raja lõpetamist, kus rikkumine avastati, korrigeeritakse mängu seisu, arvestades maha ühe raja iga raja kohta, kus rikkumine esines; ringi kohta arvestatakse maha maksimaalselt kaks rada.

Löögimäng – kaks *trahvilööki* iga raja kohta, kus rikkumine esines; maksimaalne karistus ringi kohta – 4 lööki (kaks *trahvilööki* esimesel kahel rajal, kus rikkumine esines).

Rajamäng või löögimäng – kui rikkumine avastatakse kahe raja vahel, loetakse see avastatuks järgmisel rajal ning karistust rakendatakse järgmisele rajale.

Bogey ja par-i võistlused – vaata märkust I reegli 32-1a juures.

Stableford võistlused – vaata märkust I reegli 32-1b juures.

\* Kõik kepid, mida kantakse vastuolus käesoleva tingimusega, peab mängija viivitamata pärast rikkumise avastamist mängust välja arvama, teavitades rajamängus oma vastast ja löögimängus märkijat või kaasvõistlejat. Kui mängija seda ei tee, siis ta diskvalifitseeritakse.”

---

**KARISTUS TINGIMUSELE MITTEVASTAVA KEPIGA LÖÖGI SOORITAMISE EEST:**

**Diskvalifitseerimine.”**

---

**b. Nõuetele vastavate golfipallide nimekiri**

R&A väljastab korrapäraselt oma internetileheküljel ([www.randa.org](http://www.randa.org)) nõuetele vastavate golfipallide nimekirja, mis sisaldab neid golfipalle, mida on testitud ning mis on leitud olevat *golfireeglitele* vastavad. Kui *komitee* soovib nõuda nimekirjas oleva teatud kindlat marki ja tüüpi palli kasutamist, tuleb nimekiri kõigile kättesaadavaks teha ning kehtestada järgmine võistlustingimus:

“Mängija poolt kasutatav pall peab olema kantud kehtivasse R&A poolt väljastatud nõuetele vastavate golfipallide nimekirja.

---

**KARISTUS TINGIMUSE RIKKUMISE EEST: Diskvalifitseerimine.”**

---

**c. Ühe palli tingimus**

Kui tahetakse keelata golfipallide margi ja tüübi vahetamist *täisringi* jooksul, on soovitatav kehtestada järgmine tingimus:

**“Ringi jooksul kasutatavate pallide piirangud (märkus reegli 5-1 juurde)**

(l) “Ühe palli” tingimus

*Täisringi* jooksul peavad mängija poolt kasutatavad pallid olema sama marki

ja tüüpi, nagu määrab detailne sissekanne kehtivas nõuetele vastavate pallide nimekirjas.

**Märkus:** kui kukutatakse või asetatakse erinevat marki ja/või tüüpi pall, võib selle ilma karistuseta üles tõsta ja mängija peab kukutama või asetama tingimustele vastava palli (reeglid 20-6).

---

## KARISTUS TINGIMUSE RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – pärast selle raja lõpetamist, kus rikkumine avastati, korrigeeritakse mängu seisu, arvestades maha ühe raja iga raja kohta, kus rikkumine esines; ringi kohta arvestatakse maha maksimaalselt kaks rada.

Löögimäng – kaks *trahvilööki* iga raja kohta, kus rikkumine esines; maksimaalne karistus ringi kohta – 4 *lööki* (kaks *trahvilööki* esimesel kahel rajal, kus rikkumine esines).

Bogey ja par-i võistlused – vaata märkust I reegli 32-1a juures.

Stableford võistlused – vaata märkust I reegli 32-1b juures.

## (II) Tegutsemine rikkumise avastamisel

Kui mängija avastab, et ta on kasutanud selle reegli alusel keelatud palli, peab ta sellest pallist enne järgmisest *avalöögi*alast mängimist loobuma ning lõpetama ringi tingimustele vastava palliga; vastasel korral mängija diskvalifitseeritakse. Juhul, kui rikkumine avastatakse raja mängimise ajal ja mängija eelistab palli asendada tingimustele vastava palliga enne raja lõpetamist, peab mängija uue palli asetama samale kohale, kus paiknes võistlustingimustele mittevastav pall."

---

## 2. Caddie (märkus reegli 6-4 juures)

Reegel 6-4 lubab mängijal kasutada *caddie* tingimusel, et ta kasutab korraga ainult ühte *caddie*. Siiski võib esineda olukordi, kus *komitee* võib soovida *caddiede* kasutamise keelata või piirata mängija võimalusi *caddie* valikul, näiteks professionaalse golfimängija, õe või venna, vanema, teise võistlusel osaleva mängija jne kasutamise puhul. Sellisel juhul on soovitatav järgmine sõnastus:

### *Caddie* kasutamine keelatud

"Mängijal on keelatud *täisringi* jooksul kasutada *caddie*."

Kitsendus *caddie*ks olemise suhtes

"Mängijal on keelatud kasutada *täisringi* mängimise jooksul *caddiena*

.....

---

## KARISTUS TINGIMUSE RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – pärast selle raja lõpetamist, kus rikkumine avastati, korrigeeritakse

mängu seisu, arvestades maha ühe raja iga raja kohta, kus rikkumine esines; ringi kohta arvestatakse maha maksimaalselt kaks rada.

Löögimäng – kaks *trahvilööki* iga raja kohta, kus rikkumine esines; maksimaalne karistus ringi kohta – 4 *lööki* (kaks *trahvilööki* esimesel kahel rajal, kus rikkumine esines).

Rajamäng või löögimäng – kui rikkumine avastatakse kahe raja vahel, loetakse see avastatuks järgmisel rajal ning karistus rakendatakse järgmisele rajale.

Bogey ja pari võistlused – vaata märkust I reegli 32-1a juures.

Stableford võistlused – vaata märkust I reegli 32-1b juures.

\*Mängija, kelle *caddie* ei vasta sellele tingimusele, peab rikkumise avastamisel koheselt tagama, et ülejäänud osa *täisringist* mängides vastab ta sellele tingimusele. Vastasel korral mängija diskvalifitseeritakse."

### 3. Mängutempo

Komitee võib aeglase mängu ärahoidmiseks kehtestada vastavalt reegli 6-7 juures olevale märkusele 2 mängutempo hoidmise juhiseid.

### 4. Mängu ajutine katkestamine ohtliku olukorra tõttu (märkus reegli 6-8b juures)

Kuna golfiväljakutel on esinenud palju äikesega seotud surma- ja vigastusjuhtumeid, soovatakse tungivalt kõigil klubidel ja golfivõistluste sponsoritel võtta kasutusele ettevaatusabinõud inimeste kaitsmiseks äikese eest. Tähelepanu juhitakse reeglitele 6-8 ja 33-2d. Kui *komitee* soovib kehtestada tingimuse vastavalt märkusele reegli 6-8b juures, on soovitatav järgmine sõnastus:

"Kui *komitee* katkestab mängu ohtliku olukorra tõttu ning kui *võistlejad* või *võistlejate* grupp on lõpetanud raja ega ole veel alustanud uut, ei tohi nad mängu jätkata enne, kui *komitee* on andnud korralduse mängu jätkamiseks. Kui raja mängimine on pooleli, peab mängu viivitamatult katkestama ning ei tohi jätkata enne *komitee* vastavat korraldust. Kui mängija koheselt mängu ei katkesta, diskvalifitseeritakse ta, kui asjaolud ei luba loobuda reegli 33-7 alusel ette nähtud karistusest.

Ohtliku situatsiooni tõttu mängu katkestamise märguandeks on üks pikk sireen."

Enamasti kasutatakse järgnevaid märguandeid ja kõigil *komiteedel* soovatakse neid rakendada:

Mäng koheselt katkestada: üks pikk sireen.

Mäng katkestada: kolm järjestikust sireeni korduvalt.

Jätkake mängu: kaks järjestikust sireeni korduvalt.



## 5. Harjutamine

### a. Üldist

Komitee võib reguleerida harjutamist vastavalt reegli 7-1 juures olevale märkusele, erandile (c) reegli 7-2 juures, märkusele 2 reegli 7 juures ning reeglile 33-2c.

### b. Harjutamine radade vahel (märkus 2 reegli 7 juures)

Kui komitee soovib tegutseda vastavalt märkusele 2 reegli 7-2 juures, on soovitatav järgmine sõnastus:

"Kahe raja mängimise vahel ei tohi mängija sooritada ühtki *harjutuslööki* viimati mängitud raja *puttamisgriinil* ega selle lähedal, ega testida viimati mängitud raja *puttamisgriini* pinnast, veeretades sellel palli.

---

## KARISTUS TINGIMUSE RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – järgmise raja kaotus.

Löögimäng – kaks *trahvilööki* järgmisel rajal.

Rajamäng või löögimäng – rikkumise toimepanemisel *täisringi* viimasel rajal, saab mängija karistuse sellel rajal."

---

## 6. Nõuane meeskondlikel võistlustel (märkus reegli 8 juures)

Kui komitee soovib tegutseda vastavalt reegli 8 juures olevale märkusele, on soovitatav järgmine sõnastus:

"Vastavalt märkusele reegli 8 juures võib iga võistkond määrata ühe isiku (lisaks nendele, kellelt vastavalt viidatud reeglile võib nõu küsida), kes võib anda *nõu* selle võistkonna liikmetele. Selline isik [kui soovitakse kehtestada kitsendusi isikute suhtes, keda võib nõuandjaks nimetada, loetleda vastavad kitsendused siin] peab olema *komitee* teada enne *nõuande* jagamist."

## 7. Uued augud (märkus reegli 33-2b juures)

Vastavalt märkusele reegli 33-2b juures, võib komitee kehtestada, et kui ühte võistlusringi mängitakse rohkem kui ühel päeval, võivad *augud* ja *avalöögi*alad asetteda eri päevadel erinevates kohtades.

## 8. Transport

Kui soovitakse, et mängijad käiksid võistluse käigus jalgsi, on soovitatav kehtestada järgmine tingimus:

"Mängijad ei tohi *täisringi* mängides kasutada ühtki transpordivahendit, kui *komitee* ei ole seda eraldi lubanud.

## KARISTUS TINGIMUSE RIKKUMISE EEST:

Rajamäng – pärast selle raja lõpetamist, kus rikkumine avastati, korrigeeritakse mängu seisu, arvestades maha ühe raja iga raja kohta, kus rikkumine esines; ringi kohta arvestatakse maha maksimaalselt kaks rada.

Löögimäng – kaks *trahvilööki* iga raja kohta, kus rikkumine esines; maksimaalne karistus ringi kohta – 4 lööki (kaks *trahvilööki* esimesel kahel rajal, kus rikkumine esines).

Rajamäng või löögimäng – kui rikkumine avastatakse kahe raja vahel, loetakse see avastatuks järgmisel rajal ning karistust rakendatakse järgmisele rajale.

Bogey ja pari-i võistlused – vaata märkust I reegli 32-1a juures.

Stableford võistlused – vaata märkust I reegli 32-1b juures.

\*Keelatud transpordivahendi kasutamisest peab rikkumise avastamisel koheselt loobuma. Vastasel juhul mängija diskvalifitseeritakse.”

## 9. Anti-doping

Komitee võib võistlustingimustes nõuda, et mängijad järgiksid dopinguvastaseid põhimõtteid.

## 10. Kuidas lahendada viigisituatsioonid

Nii raja- kui löögimängus võib viik olla aktsepteeritav tulemus. Kui aga soovitakse selgitada üks ainuisikuline võitja, annab reegel 33-6 *komiteele* õiguse määrata, kuidas ja millal viikijäänud võistluse kohta otsus langetatakse. Otsus tuleb eelnevalt avalikuks teha.

### R&A soovitab:

#### Rajamäng

Võistlust, mis lõppeb viigiga, peaks rajahaaval edasi mängitama, kuni üks *pool* ühe raja võidab. *Play-off* peaks algama rajalt, millelt algas võistlus. Händikäp-võistlusel peaks händikäp-lööke antama samuti nagu eelnenud *täisringis*.

#### Löögimäng

(a) Kui *scratch* löögimänguvõistlusel on tulemuseks viik, soovitatakse korraldada *play-off*. *Play-off* võib olla 18-rajaline või lühem, vastavalt *komitee* otsusele. Kui see ei ole võimalik või peale *play-off*i on seis endiselt viigis, soovitatakse kasutada *play-off*i ühe raja haaval.

(b) Kui händikäp-löögimänguvõistlusel on tulemuseks viik, soovitatakse rakendada händikäppidega *play-off*i. *Play-off* võib olla 18-rajaline või lühem, vastavalt *komitee* otsusele. On soovitatav, et selline *play-off* oleks vähemalt 3-rajaline.

Võistlustel, kus händikäp-löökide andmise tabel ei ole oluline ja kui *play-off* on lühem kui 18-rajaline, rakendatakse mängijate *play-off* händikäpi arvutamiseks vastavat protsenti mängijate händikäppidest. Händikäp-löökide murdosad, mis on üle poole, loetakse täislöögiks ja alla selle olevad jäetakse arvestamata.

Võistlustel, kus händikäp-löökide tabel on oluline, näiteks *neli-pall löögimäng* ja *bogey, par* ja *Stableford* võistlused, peaks händikäp-lööke arvestama selliselt, nagu võistlustel ette oli nähtud, kasutades vastavaid mängijate löökide jaotuse tabeleid.

(c) Kui mistahes liiki *play-off*i ei ole võimalik korraldada, on soovitatav võrrelda tulemuskaarte. Kaartide võrdlemise meetodist tuleb eelnevalt teavitada, samuti tuleb sätestada, mis saab, kui see protseduur võitjat ei selgita. Aktsepteeritav tulemuskaartide võrdlusmeetod on võitja väljaselgitamine viimase üheksa raja parima tulemuse alusel. Kui viigiseisus olevatel mängijatel on viimase üheksa raja tulemus sama, võib võitja määrata viimase kuue, kolme ja lõpuks ka 18. raja tulemuse järgi. Kui sellist meetodit rakendatakse võistlustel, kus alustatud on erinevatelt radadelt, soovitatakse "viimaseks üheksaks, viimaseks kuueks jne rajaks" lugeda rajad 10-18, 13-18 jne.

Võistlustel, kus händikäp-löökide tabel ei ole oluline, nagu näiteks individuaalne löögimäng, ja kui kasutatakse viimase üheksa, viimase kuue, viimase kolme jne raja meetodikat, lahutatakse nende radade tulemustest vastavalt pool, kolmandik, kuundik jne händikäppidest.

Selliste arvutuste puhul murdosade arvestamise osas peaks komitee tegutsema lähtuvalt vastava händikäpi arvestamise institutsiooni soovitudele.

Võistlustel, kus händikäp-löökide tabel on oluline, nagu näiteks *neli-pall löögimäng* ja *bogey, par* ja *Stableford* võistlused, peaks händikäp-lööke arvestama selliselt, nagu võistlustel ette oli nähtud, kasutades vastavaid mängijate löökide jaotuse tabeleid.

## 11. Rajamängu loosimine

Ehkki rajamängu loosimine võib olla täiesti juhuslik või teatud mängijad võivad olla jaotatud erinevatesse tabeli osadesse, soovitatakse juhul, kui valik tehakse kvalifikatsiooniringiga, kasutada üldist numberloosimist.

### Üldine numberloosimine

Loosiks asetuste jagamiseks määratakse kohad kvalifikatsiooniringides, mis ei otsusta viimaseid kvalifitseerujaid, tulemuskaartide laekumise järjekorras nii, et esimene laekuv tulemus saab parima võimaliku asetuse jne. Kui tulemuste laekumist on võimatu kasutada, määratakse kohad loosi teel.

Vt tabel lk 126

TUGEVAM POOL	NÖRGEM POOL	TUGEVAM POOL	NÖRGEM POOL
64 KVALIFITSEERUJAT		32 KVALIFITSEERUJAT	
1 vs. 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 KVALIFITSEERUJAT	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 KVALIFITSEERUJAT	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

## LISA II, III, IV

### Definitsioonid:

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning on toodud tähestikulises järjekorras *Definitsioonide* peatükis lehekülgedel 21-32.

R&A jätab endale õiguse ükskõik millal muuta keppe, palle, seadmeid ja muud *varustust* puudutavaid *reegleid*, samuti koostada või muuta vastavaid *reegleid* puudutavaid tõlgendusi. Ajakohase teabe saamiseks pöörduge R&A poole või vaadake veebilehte [www.randa.org/equipmentrules](http://www.randa.org/equipmentrules).

Kõigi keppide, pallide, seadmete või muu *varustuse* disainilahenduste osas, mida *reeglid* ei kata, mis on vastuolus *reeglite* eesmärgi ja kavatsusega või mis võivad mängu olemust oluliselt muuta, langetab otsuse R&A. Lisades II ja III sisalduvad mõõdud ja piirangud on toodud ühikutes, milles vastavust hinnatakse (tollimõdustik). Lihtsuse huvides on lisatud ka vastavad mõõtmed meetermõõdustikus teisendusteguriga 1 toll = 25,4 mm.

## LISA II: Keppide konstruktsioon

Kui mängija kahtleb kepi vastavuses *reeglitele*, peaks ta konsulteerima R&A-ga.

Tootja peaks esitama R&A-le valmistatava golfikepi näidise otsustamiseks, kas antud kepp vastab *reeglitele*. Näidiskepp jääb R&A omandusse, et seda oleks võimalik hiljem võrdlusena kasutada. Kui tootja enne kepi tootmist ja/või turustamist R&A-le näidist ei esita või ei oota ära otsust, riskeerib ta sellega, et konkreetne kepp ei vasta *golfireeglitele*.

Järgnevates lõikudes kirjeldatakse üldisi nõudeid keppide konstruktsioonile koos täpsustuste ja tõlgendustega. Täpsem informatsioon nende nõuete ja õige tõlgendamise kohta on toodud keppide ja pallide *reeglite* juhendis "A Guide to the Rules on Clubs and Balls".

Kui golfikepp või selle osa peab vastama mingile spetsifikatsioonile, peab kepp olema disainitud ja toodetud vastavat spetsifikatsiooni arvestades.

### I. Kupid

#### a. Üldist

Golfikepp on palli löömiseks produtseeritud vahend ja üldiselt on neid kolme liiki: puukepid, raudkepid (raud) ja putterid, mida kõiki nende eristab kuju ning

kasutusviis. Putter on kepp, mille kaldenurk ei ole suurem kui 10 kraadi, ning mis on mõeldud kasutamiseks eelkõige *puttamisgriinil*.

Kepp ei tohi oluliselt erineda traditsioonilisest ning tavapärasest kujust ja ehitusest.

Golfkepp peab koosnema varrest ja peast ning selle varre küljes võib olla eraldi materjal, mis võimaldab mängijal saada tugeva haarde (vt allolevat punkti 3). Kõik kepi osad peavad olema ühendatud nii, et kepp moodustaks ühtse terviku ja sellel ei tohi olla väliseid lisandusi. Erandid on lubatud lisandustele, mis ei mõjuta kepi toimimist.

### b. Kohandamine

Kõik kepid võivad sisaldada kaalukohandamise tunnuseid. Muud kohandamised võivad pärast R&A poolset analüüsi samuti lubatud olla.

Järgmised nõuded kohalduvad kõigile lubatud kohandamismeetoditele:

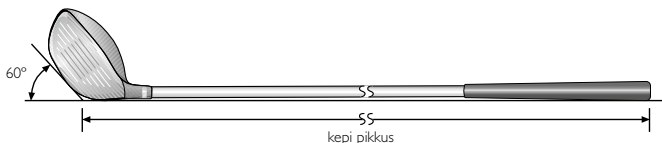
- (I) kohandus ei ole hõlpsasti tehtav;
- (II) kõik reguleeritavad osad on tugevalt kinnitatud ning ei ole tõenäoline, et need võiksid ringi mängimise ajal logisema hakata;
- (III) kõik kohanduste paigutused vastavad *reeglitele*.

*Täisringi* ajal ei tohi kepi mängulisi omadusi sihilikult muuta ei kohandamise ega muu vahendi kaudu (vt reeglit 4-2a).

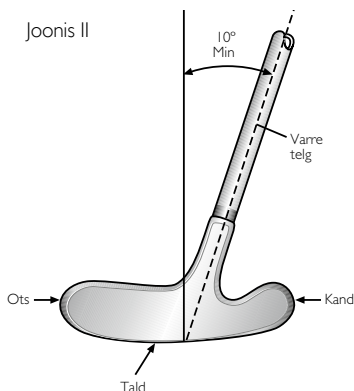
### c. Pikkus

Kepi kogupikkus peab olema vähemalt 18 tolli (0,457 m) ja välja arvatud putterid, ei tohi see ületada 48 tolli (1,219 m). Puu- ja raudkeppide pikkust mõõdetakse asetades kepp horisontaalsele pinnale, ja kepi tald on vastu 60° nurga all asetsevat pinda, nagu näidatud joonisel I. Kepi pikkuseks loetakse vahemaad kahe pinna lõikumiskohast kuni käepideme ülemise otsani. Putterite pikkust mõõdetakse käepideme ülemisest otsast mööda varre telge või selle sirget pikendust kuni kepi tallani.

Joonis I



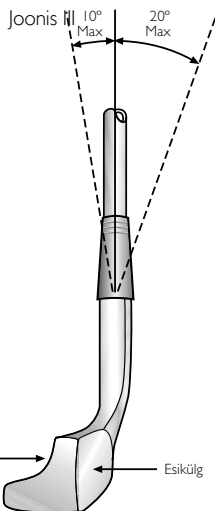
Joonis II

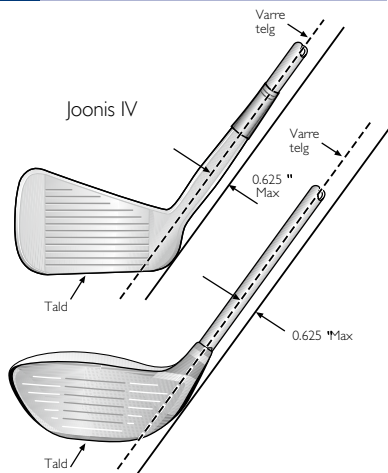


(II) varre sirge osa telje projektsiooni kavandatava mängujoone tasandile ja vertikaaltelje vaheline nurk ei tohi olla enam kui 20 kraadi ettepoole ja 10 kraadi tahapoole (vt joonist III).

#### d. Paigutus

Kui kepp on normaalses suunavõtu asendis, peab vars paiknema nii, et: (I) varre sirge osa telje pikenduse ning kepi otsa ja kanda ühendava joonega risti oleva joone vaheline nurk peab olema vähemalt 10 kraadi (vt joonist II). Kui kepi üldine kuju on selline, et mängija saab seda edukalt kasutada ka püstises või peaaegu püstises asendis, võib olla kaldenurgaks nõutud 25 kraadi;





Kõigil keppidel peale putterite peab kepi kand asuma 0,625 tolli (15,88 mm) tagapool varre sirge osa teljest ja kavandatavast (horisontaalsest) mängujoonest (vt joonist IV).

## 2. Vars

### a. Sirgjoonelisus

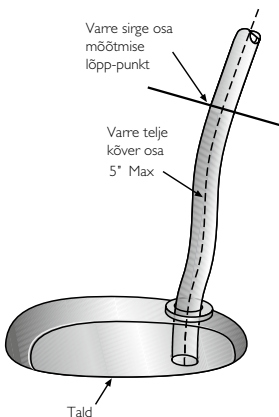
Vars peab olema sirge käepideme tipust kuni punktini, mis on mitte rohkem kui 5 tolli (127 mm) kõrgusel tallast, mõõdetuna kohast, kus vars lakkab olemast sirge mööda kõvera osa telge ja kepipea kinnituskohta ja/või kinnituspesa (vt joonist V).

### b. Paindumis- ja väändumisomadused

Vars peab kogu pikkuses:

- (I) painduma nii, et deformatsioon oleks samade jõudude korral ühesugune hoolimata sellest, kuidas vart tema pikkustelge suhtes painutatakse; ja
- (II) väänduma ühepalju mõlemas suunas.

Joonis V

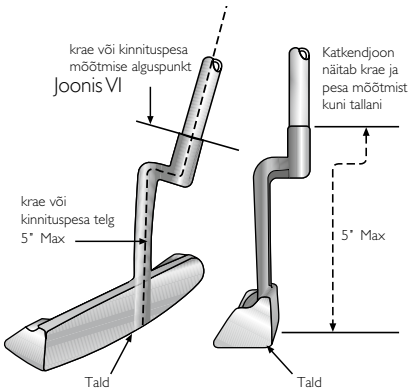




### c. Kepipea kinnitus

Vars peab olema kepipea külge kinnitatud kannu juures kas otse või lihtsa krae ja/või kinnituspesa abil. Krae ja/või pesa telje pikkus selle ülemisest servast kepipea tallani ei tohi ületada 5 tolli (127 mm), mõõdetuna piki telge, järgides pesa ja/või krae kõiki käänakuid (vt joonist VI).

**Erand putterite osas:** putteri vars, krae või kinnituspesa võib olla ühendatud kepipea ükskõik millise punktiga.

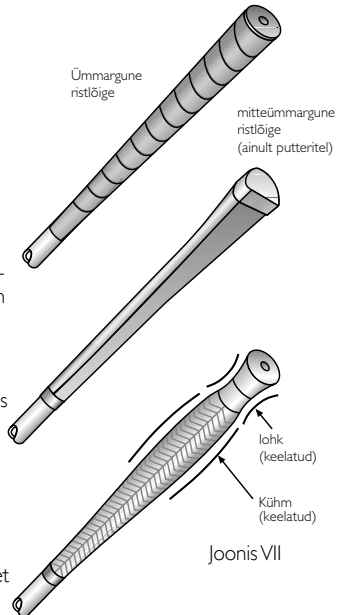


### 3. Käepide (grip) (vt joonist VII)

Käepide koosneb varre ümber lisatud materjalist, et võimaldada mängijale kindlamat haaret. Grip peab olema kindlalt kepi külge kinnitatud, sirge ja kujult lihtne, ulatuma kepi otsani ega tohi olla vormitud käe järgi. Kui varre ümber ei ole materjali lisatud, loetakse gripiks kepi seda osa, mis on mõeldud sellest kinnihoidmiseks.

(I) Kõigil keppidel peale putterite peab grip olema ümmarguse ristlõikega ning kogu gripi pikkuses võivad sellel olla pinnast veidi kõrgemad pidevad, sirged jooned ja mähitud materjal või selle imitatsioon võib moodustada spiraalse mustrit.

(II) Putteri grip ei pea olema ümmarguse ristlõikega, eeldusel, et



ristlõikes ei ole lohku, see on sümmeetriline ning üldiselt samasugune kogu gripi pikkusel (vt lõiku (V) allpool).

(III) Grip võib olla polsterdatud, kuid sellel ei tohi olla kühmusid ega lohke. Gripi läbimõõt mistahes suunas mõõdetuna ei tohi ületada 1,75 tolli (44,45 mm).

(IV) Kõigil keppidel peale putterite peab gripi telg langema kokku varre teljega.

(V) Putteril võib olla kaks grippi tingimusel, et mõlemad on ümmarguse ristlõikega, mõlema telg langeb kokku varre teljega ja nende vahele jääb vähemalt 1,5 tolli (38,1 mm).

## 4. Kepipea.

### a. Lihtne kuju

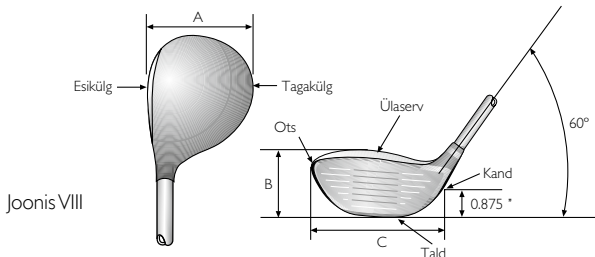
Kepipea peab üldiselt olema kujult lihtne. Kõik selle osad peavad olema jäigad, täismaterjalist ja funktsionaalsed. Kepipea või selle osad ei tohi olla disainitud ühegi muu objekti sarnaseks. Ei ole praktiline defineerida, mida "lihtne kuju" täpselt ja lõplikult tähendab, kuid omadused, mida peetakse seda nõuet rikkuvaks ning mis ei ole seetõttu lubatud, on muuhulgas:

#### (I) Kõik kepid:

- kepipea esikülge läbivad augud;
- kepipead läbivad augud (erandid on lubatud putteritele ja tagant õõnsatele raudadele);
- väljaulatuvad osad, mille eesmärgiks on tagada vastavus mõõtudele;
- väljaulatuvad osad, mis ulatuvad kepipea esiküljest sisse või ettepoole;
- väljaulatuvad osad, mis ulatuvad oluliselt kepipea ülemisest äärest kõrgemale;
- vaod või jalased kepipeal, mis ulatuvad kepipea esiküljele (erandid on lubatud putteritele); ja
- optilised või elektroonilised seadmed.

#### (II) Puu-ja raudkepid:

- kõik punktis (I) loetletud omadused;
- õõnsused kepi kanna ja/või esiotsa kontuuris, mis on ülalt nähtavad;
- tugevad või suurel hulgal õõnsusi kepipea tagaosas kontuuris, mis on ülalt nähtavad;
- kepipeale lisatud läbipaistvad materjalid eesmärgiga muuta nõuetele vastavaks omadused, mis ei ole muidu lubatud; ja
- väljaulatuvad osad, mis ulatuvad ülalt vaadates kepipea kontuurist väljapoole.



## b. Mõõtmed, ruumala ja inertsimoment

### (I) Puukepid

Kui kepp on  $60^\circ$  lööginurga all, peavad kepipea mõõtmed olema niisugused, et:

- vahemaa kepipea kannast ja otsa vahel on suurem kui esikülje ja tagakülje vahel;
- vahemaa kannast otsani ei ületa 5 tolli (127 mm); ja
- vahemaa tallast ülaservani (arvestades kõiki lubatud väljaulatuvaid osi) ei ületa 2,8 tolli (71,12 mm).

Need vahemaad mõõdetakse:

- kannast ja otsa ning
- esi- ja tagakülje välimiste punktide vertikaalsete projektsioonide vahelistelt horisontaaljoontelt (vt joonist VIII, mõõde A);

ning tallast ja ülaservani välimiste punktide horisontaalprojektsioonide vahelist vertikaaljoonelt (vt joonist VIII, mõõde B). Kui kannast välimine punkt pole selgelt eristatav, loetakse see olevaks 0,875 tolli (22,23 mm) ülalpool horisontaalset pinda, millele toetub normaalses löögisendis kepi pea (vt joonist VIII, mõõde C).

Kepipea ruumala ei tohi ületada  $460 \text{ cm}^3$  (28,06 kuuptolli), pluss tolerants  $10 \text{ cm}^3$  (0,61 kuuptolli).

Kui kepp on  $60^\circ$  lööginurga all, ei tohi inertsimomendi komponent ümber püsttelje läbi kepipea gravitatsioonikeskuse ületada  $5900 \text{ g/cm}^2$  (32,259 untsi ruuttolli kohta), pluss testi tolerantsi  $100 \text{ g/cm}^2$  (0,547 untsi ruuttolli kohta).

## (II) Raudkepid

Kui kepipea on tavalise lööginurga all, peavad selle mõõtmed olema niisugused, et vahemaa kepipea kanna ja otsa vahel on suurem kui esikülje ja tagakülje vahel.

## (III) Putterid (vt joonist IX)

Kui kepipea on tavalise lööginurga all, peavad kepipea mõõtmed olema niisugused, et:

- vahemaa kepipea kanna ja otsa vahel on suurem kui esikülje ja tagakülje vahel;
- vahemaa kannast otsani on väiksem või võrdne 7 tolliga (177,8 mm);
- vahemaa kepi esikülje kannast otsani on suurem või võrdne 2/3 vahemaa kepi esikülje ja tagakülje vahel;
- vahemaa kepi esikülje kannast otsani on suurem või võrdne poole vahemaa kepipea kanna ja otsa vahel; ja
- vahemaa tallast ülaservani (arvestades kõiki lubatud väljaulatuvaid osi) ei ületa 2,5 tolli (63,5 mm).

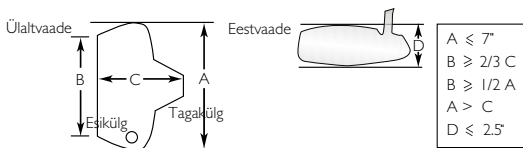
Traditsioonilise kujuga kepipeade puhul mõõdetakse need mõõdud:

- kepipea kanna ja otsa,
- kepipea esikülje kanna ja otsa; ning
- esikülje ja krae

välimate punktide vertikaalsete projektsioonide vahelistelt horisontaaljoontelt, ning talla ja ülaserva välimate punktide horisontaalprojektsioonide vahelistelt vertikaaljoonelt.

Ebahariliku kujuga kepipeade puhul võib kanna ja otsa vahelise kauguse mõõta kepipea esiküljelt.

Joonis IX



### c. Põrkemõju ja dünaamilised omadused

Kepipea disain, materjal ja/või konstruktsioon, või igasugune kepipea töötlus (mis hõlmab ka kepipea esikülge) ei tohi:

- (I) omada põrkemõju, mis ületab R&A pendlitesti protokollis (*Pendulum Test Protocol*) määratud limiite; või
- (II) sisaldada omadusi ega tehnoloogiat, muuhulgas (kuid mitte ainult) eraldi pörkujaid või põrkemõjuga objekte, mille abil soovitakse mõjutada või mis mõjutavad liigselt kepipea pörkeefekti; või
- (III) mõjutada liigselt palli liikumist.

**Märkus:** lõik (I) ei kohaldu putteritele.

### d. Löögipind

Kepipeal peab olema ainult üks löögipind. Putteritel võib olla ka kaks sellist pinda, mille löögiomadused on täpselt samad ja mis asuvad täpselt teineteise vastas.

## 5. Kepi esikülg

### a. Üldist

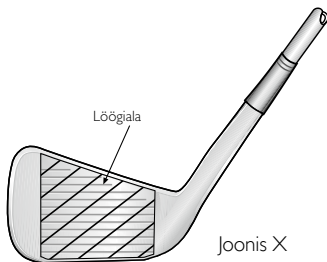
Kepi esikülg peab olema tugev ja jäik ning ei tohi anda pallile oluliselt tugevamat või väiksemat vinti kui tavaline terasest esikülg (putterite puhul on erandid lubatud). Kepi esikülg peab olema sile, välja arvatud allkirjeldatud pinnastruktuurid, ja mittenõgus.

### b. Löögiala karedus ja materjal

- Peale alltoodud pinnastruktuuride ei tohi pinna karedus alas, millega palli lüüakse (nn löögialas), olla suurem kui dekoratiivsel liivase pinna või peene puru imitatsioonil (vt joonist X).
- Kogu löögiala peab olema samast materjalist (erandeid võib lubada puust kepipeade puhul).

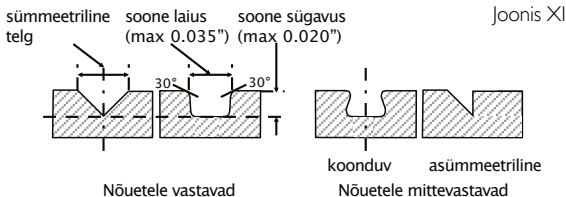
### c. Löögiala pinnastruktuurid

- Kui kepi löögiala pinnastruktuuridel on sooned ja augud, peavad need vastama järgmistele nõuetele:



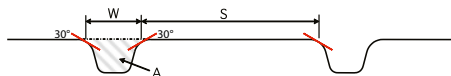
## (I) Sooned.

- Sooned peavad olema sirged ja paralleelsed.
- Sooned peavad olema sümmeetrilise ristlõikega ja nende küljed ei tohi koonuda (vt joonist IX).



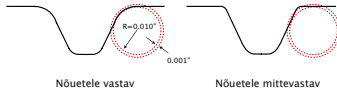
- \*Keppidel, mille kaldenurk on 25 kraadi või suurem, peavad soontel olema lihtsad ristlõiked.
- Soonte laius, nende vahed ja ristlõiked peavad kogu löögiala piires olema samad (erandid on lubatud puukeppidele).
- Soone laius ( $W$ ) ei tohi ületada 0,035 tolli (0,9 mm), kasutades mõõtmismetodina R&A poolt 30 kraadi meetodit.
- Vahemaa kõrvuti asetsevate soonte servade vahel ( $S$ ) ei tohi olla väiksem kui kolmekordne soone laius ja mitte vähem kui 0,075 tolli (1,905 mm).
- Soone sügavus ei tohi ületada 0,020 tolli (0,508 mm).
- \*Keppide, välja arvatud draiverite puhul ei tohi soone ristlõike ala ( $A$ ) jagatuna soone kaldega ( $W+S$ ) ületada 0,0030 ruuttollit tolli kohta (0,0762 mm<sup>2</sup>/mm) (vt joonis XII).

Joonis XII:  
 $A/(W+S) \leq 0,0030$  toll<sup>2</sup>/toll



- Soontel ei tohi olla teravaid ääri ega esilelatuvaid osi.
- \*Keppidel, mille kaldenurk on 25 kraadi või suurem, peavad soonte ääred olema sisuliselt ümarakujulised, tegeliku raadiusega minimaalselt 0,010 tolli (0,254 mm) mõõdetuna selliselt, nagu näha joonisel XIII, ja raadiusega maksimaalselt 0,020 tolli (0,508 mm). Tegeliku raadiuse mõõtudes on lubatud kõrvalekalded kuni 0,001 tolli (0,0254 mm).

Joonis XIII:



## (II) Augud

- Ühegi augu mõõtmed ei tohi ületada 0,075 tolli (1,905 mm).
- Auk ei tohi olla kõrvalasuvale augule lähemal kui 0,168 tolli (4,27 mm) mõõdetuna keskpunktidest.
- Augu sügavus ei tohi ületada 0,040 tolli (1,02 mm).
- Aukudel ei tohi olla teravaid ääri ega esilelatuvaid osi (vastavalt testidele).
- \*Keppidel, mille kaldenurk on 25 kraadi või suurem, peavad aukude ääred olema sisuliselt ümarakujulised, tegeliku raadiusega minimaalselt 0,010 tolli (0,254 mm) mõõdetuna selliselt, nagu näha joonisel XIII, ja raadiusega maksimaalselt 0,020 tolli (0,508 mm). Tegeliku raadiuse mõõtudes on lubatud kõrvalekalded kuni 0,001 tolli (0,0254 mm).

**Märkus 1:** soonte ja aukude nõuded, mis on ülal tähistatud tärmiga (\*), kehtivad ainult keppide uutele mudelitele, mis on toodetud 1. jaanuaril 2010 või hiljem ning dubleeritud keppidele, mille esikülje märgistus on tahtlikult muudetud, näiteks uute soonte tegemise kaudu. Enne 1. jaanuari 2010 saadaolevate keppide staatuse kohta informatsiooni saamiseks kasuta „Equipment Search“ jaotust veebilehel [www.randa.org](http://www.randa.org).

**Märkus 2:** komitee võib võistlustingimustes nõuda, et kõik mängija kantavad kepid vastaksid ülal tärmiga (\*) tähistatud soontele ja märgistustele esitatud nõuetele. See tingimus on soovitatav kehtestada ainult ekspertmängijate võistlustel. Lisainformatsiooni leiab otsusest 4-1/1 kogumikus „Decisions on the Rules of Golf“.

#### d. Dekoratiivsed märgistused

Löögiala keskpunkt võib olla tähistatud ruuduga, mille külgede pikkus on 0,375 tolli (9,53 mm). Selline tähistus ei tohi liigselt mõjutada palli liikumist. Dekoratiivmärgistused on lubatud väljaspool löögiala.

#### e. Mittemetallist kepi esikülje märgistused

Ülaltoodud nõudmised ei kehti kepipeade kohta, mis on valmistatud puust, kus löögiala materjal on väiksema kõvadusega kui metallil ja mille kõrglööginurk on 24 kraadi või vähem, kuid märgistused, mis võivad lubamatult mõjutada palli liikumist, on keelatud.

#### f. Putteri esikülje märgistused

Putteri esiküljel olevatel märgistustel ei tohi olla teravaid ääri ega esileulatuvaid osi. Eeltoodud nõuded löögiala kareduse, materjali ja pinna märgistuste kohta putteritele ei kohaldu.

## LISA III: Pall

### 1. Üldist

Pall ei tohi oluliselt erineda traditsioonilisest ning tavapärasest kujust ja ehitusest. Palli materjal ja ehitus ei tohi olla vastuolus *reeglite* eesmärgi ja kavatsustega.

### 2. Kaal

Palli kaal ei tohi ületada 1,620 *avoirdupois'* untsi (45,93 g).

### 3. Suurus

Palli läbimõõt ei tohi olla väiksem kui 1,680 tolli (42,67 mm).

### 4. Sfääriline sümmeetria

Palli ei tohi projekteerida, toota ega sihilikult ümber teha nii, et see omandaks mingi muu kuju peale sümmeetrilise sfääri.

### 5. Algkiirus

Palli algkiirus ei tohi ületada määratud piiranguid vastavalt golfipallide algkiiruse standardiga kehtestatud tingimustele, mis on R&A poolt heaks kiidetud.

### 6. Summaarse kauguse nõue

Palli lennu- ja veeremiskaugus kokku ei tohi ületada R&A poolt heaks kiidetud aparaadiga teostatud mõõtmistel kaugusi, mis on golfipallide summaarse kauguse standardiga (*Overall Distance Standard*) määratud tingimustel ette nähtud.



## LISA IV: Seadmed ja muu varustus

Kui mängija kahtleb, kas mingi seadme või *varustuse* kasutamine on *reeglitega* lubatud, peaks ta konsulteerima R&A-ga.

Tootja peaks esitama valmistatava seadme või *varustuse* näidise R&A-le otsustamiseks, kas selle kasutamine *täisringi* ajal tooks mängijale kaasa reegli 14-3 rikkmise. Seadme või *varustuse* näidis jääb hilisemaks võrdluseks R&A omandusse. Kui tootja enne seadme tootmist ja/või turustamist R&A-le näidist ei esita või ei oota ära otsust, riskerib ta sellega, et konkreetne seade või *varustus* ei vasta *golfireeglitele*.

Järgmised sätted kirjeldavad üldisi nõudeid, sh tingimusi ja tõlgendusi seadmete ja muu *varustuse* disainile. Neid peaks lugema paralleelselt reeglitega 11-1 (Löömine *avalöögi*alast) ja 14-3 (Tehislikud abivahendid, ebaharilik *varustus* ja *varustuse* ebaharilik kasutamine).

### 1. Tiid (reegel 11-1)

Tii on palli maast kõrgemale tõstmise vahend. See ei tohi:

- olla pikem kui 4 tolli (101,6 mm);
- olla disainitud ega toodetud selliselt, et see võiks näidata *mängujoone* suunda;
- liialt mõjutada palli liikumist; ega
- muul moel abistada mängijat *löögi* sooritamisel või tema mängus.

### 2. Kindad (reegel 14-3)

Kindaid tohib kanda selleks, et aidata mängijal kepi kinni haarata, kuid tingimusel, et tegemist on tavaliste kinnastega.

„Tavalised“ kindad peavad:

- koosnema käele vastavalt sobitatud käekattest, milles on igale sõrmele ja põidlale eraldi sõrmeosa või avaus; ja
- olema peopesas ja sõrmede ja põidla haardeosades valmistatud siledast materjalist.

„Tavalistel“ kinnastel ei tohi olla:

- haardeosadel ega kinda sees materjali, mille peamine eesmärk on olla pehmemduseks või millel on pehmemdust tekitav efekt. Pehmemduseks loetakse kindamaterjali sellist piirkonda, mis on rohkem kui 0,025 tolli (0,635 mm) paksem kui kinda muu pind, millel ei ole lisatud materjali;

**Märkus:** materjali võib lisada kinnaste kulumise vähendamiseks, niiskuse imamiseks või muudel funktsionaalsetel eesmärkidel, tingimusel, et see ei ületa pehmeduse definitsioonis toodud paksust (vt ülalt).

- paelu, mis aitaksid takistada kepi libisemist või mis kinnitaksid käe kepi külge;
- mistahes vahendeid sõrmede kokkusidumiseks;
- küljes materjali, mis haakub kepi gripi peal oleva materjaliga;
- omadusi (välja arvatud visuaalseid abivahendeid), mis on loodud mängija abistamiseks gripil käte alati samasse ja/või kindlasse asendisse panemisel;
- lisatud raskust, et abistada mängijat *löögi* sooritamisel;
- mistahes omadust, mis võiks piirata randme liikumist; ega
- ühtki muud omadust, mis võiks aidata mängijat *löögi* sooritamisel või tema mängus.

### 3. Kingad (reegel 14-3)

Kingad, mis aitavad mängijal võtta sisse kindlalt toetavat *löögi*asendit, on lubatud. Sellised omadused nagu kinga talla all olevad *spike*'id on lubatud (võistlustingimustes võib need ka ära keelata), kuid golfkingad ei tohi:

- olla disainitud eesmärgiga abistada mängijat *löögi*asendi sisse võtmisel ja/või *löögi*asendi tekitamisel;
- olla disainitud eesmärgiga aidata mängijal *suunda võtta*; ega
- omada selliseid tunnuseid, mis võiksid muul moel aidata mängijat *löögi* sooritamisel või tema mängus.

### 4. Riietus (reegel 14-3)

Riideesemed ei tohi olla disainitud omadustega:

- mis aitavad mängijal *suunda võtta*; või
- mis võivad muul moel abistada mängijat *löögi* sooritamisel või tema mängus.

## 5. Kauguse mõõtmise seadmed (reegel 14-3)

Täisringi mängimise ajal ei ole mängijal lubatud kasutada ühtki kauguse mõõtmise seadet, välja arvatud juhul, kui *komitee* on kehtestanud selle lubamise kohta kohaliku reegli (vt märkust reegli 14-3 juures ja Lisa I, osa B, peatükk 9).

Isegi kui kehtib kohalik reegel, peab seade võimaldama mõõta ainult kaugust. Omadused, mille puhul seadet kohaliku reegli alusel kasutada ei tohi on (nimekiri ei ole ammendav):

- kalde mõõtmine või hindamine;
- muude potentsiaalselt mängu mõjutavate tingimuste hindamine või mõõtmine (nt tuule kiirus või suund või muu ilmastikku puudutav informatsioon nagu näiteks õhutemperatuur; niiskus jne);
- soovitusel, mis võivad abistada mängijat *löögi* sooritamisel või tema mängus (nt kepi valik, löögi tüübi valik, griini lugemine või mistahes muu nõu andmisega seotud teema); või
- kahe punkti vahelise tegeliku kauguse arvutamine kalde või muude löögi pikkust mõjutavate tingimuste alusel.

Sellised mittevastavad omadused muudavad seadme kasutamise *reeglitevastaseks*, hoolimata sellest, kas:

- neid omadusi saab välja lülitada või deaktiveerida; ja
- need omadused on välja lülitatud või deaktiveeritud.

Multifunktsionaalset seadet nagu näiteks nutitelefoni või PDA-d võib kasutada kaugust mõõtvana tingimusel, et sellel on kauguse mõõtmise rakendus, mis on kooskõlas kõigi ülaltoodud piirangutega (st see peab mõõtma ainult kaugusi). Lisaks, kui kasutatakse kauguse mõõtmise rakendust, ei tohi olla seadmesse paigaldatud mistahes muud rakendust või omadusi, mis oleksid kasutamise korral vastuolus *reeglitega*, hoolimata sellest, kas neid tegelikult kasutati või mitte.



# Amatööristaatuse reeglid

Kinnitanud R&A Rules Ltd ja  
Ameerika Ühendriikide Golfiliit  
Kehtivad alates 1. jaanuarist 2012

## Eessõna

Amatöörlust on tänapäeval spordis palju vähem kui seda oli minevikus. Seetõttu on R&A Rules Ltd (edaspidi: R&A) ja Ameerika Ühendriikide Golfiliit (edaspidi: USGA) golfireeglite juhtorganisatsioonidena viimase nelja aasta jooksul läbi viinud põhjaliku amatööristaatuse reeglite ülevaatuse.

R&A ja USGA on jõudnud järeldusele, et erinevus amatöörgolfi ja professionaalse golfi vahel peab säilima ning et amatöör-golfimängijatele kehtestatud piirangute ja kitsenduste täielik kaotamine ei ole tänapäevase golfi huvides. Eriti leiti, et kuna amatöörgolf on suurel määral isereguleeriva olemusega nii mängureeglite kui händikäpi arvestamise osas, siis kontrollimatu rahaline stiimul võib panna neile kahele olulisele aspektile liialt suure surve ja võib kahjustada golfimängu terviklikkust.

Uute reeglite põhieesmärgid:

- olla rahvusvaheliselt aktsepteeritud seisukoht, mis järgib golfimängu parimaid huviseid;
- tänapäevane reeglistik, mis vastavalt võimalustele järgib mängu traditsioone;
- reeglistik, mis on pikaealine ja rakendatav; ja
- reeglistik, mis toimib golfi kõigi tasemetega jaoks (st klubitasandi golf, amatöörgolfi kõrgeim tase ja professionaalne golf (oma erinevate tasemetega)).

Reeglite eesmärk on sobivate piirangute ja kitsenduste kaudu julgustada amatöör-golfimängijaid keskenduma mängu väljakutsetele ja kaasnevale rahuldustundele, mitte niivõrd rahalisele tulule.

R&A ja USGA usuvad, et see uus reeglistik on leidnud õige tasakaalu amatöör-golfi traditsioonilise olemuse säilitamise ja mõistmise vahel, et noored ja andekad golfimängijad võivad vajada toetust. Samal ajal on jõutud tõdemuseni, et erinevad sotsiaalsed ja majanduslikud tingimused esitavad erinevates riikides inimestele ja organisatsioonidele erinevaid väljakutseid ning et eriti kujunemisejärgus golfiriigid võivad vajada golfimängu arenguks liberaalsemaid ja paindlikumaid struktuure. Peamised muudatused on välja toodud lehekülgedel 7 ja 8.

Need on argumendid, mille taustal R&A ja USGA on uued amatööristaatuse reeglid loonud.

**Clive Edginton**

**Esimees**

**Amatööristaatuse Komitee**

**R&A Rules Ltd**

**Christie Austin**

**Esimees**

**Amatööristaatuse Komitee**

**Ameerika Ühendriikide Golfiliit**

## Sissejuhatus

R&A-l on õigus millal tahes muuta amatööristaatuse reegleid ja anda ning muuta reeglite tõlgendusi. Uusima informatsiooni saamiseks võtke palun ühendust R&A-ga või vaadake [www.randa.org](http://www.randa.org).

## Definitsioonid

Definitsioonid on toodud tähestikulises järjekorras ja on reeglites märgitud läbivalt kursiivis.

### Amatöör-golfimängija (amateur golfer)

„Amatöör-golfimängija” on isik, kes mängib golfi (ükskõik kas võistlustel või hobi korras) väljakutsete pärast, mida see mäng pakub, mitte elukutsena ega raha teenimise eesmärgil.

### Auhinnakupong (prize voucher)

„Auhinnakupong” on võistlusi korraldava komitee poolt heaks kiidetud kupong, kinkekaart või muu sarnane vahend *PRO-shop*’ist, golfiklubist või mõnest muust jaemüügikohast kaupade ostmiseks.

### Golfioskused või maine (golf skill or reputation)

Otsuse, kas konkreetne amatöör-golfimängija omab *golfioskusi* või *mainet*, teeb juhtorganisatsioon.

Üldjuhul loetakse amatöör-golfimängijat *golfioskusi* omavaks ainult juhul, kui ta:

- on olnud edukas piirkondlikel või rahvuslikel võistlustel või on valitud esindama oma rahvuslikku, piirkondlikku või kohalikku golfiliitu või assotsiatsiooni; või
- võistleb eliidi tasemel.

Golfi *maine* võib olla saavutatud ainult *golfioskuste* kaudu ja selliselt saavutatud *maine* kestvuseks loetakse viit aastat pärast seda, kui vastava mängija *golfioskused* on langenud allapoole juhtorganisatsiooni määratud taset.

### Jaeväärtus (retail value)

Auhinna „*jaeväärtus*” on see hind, millega auhind selle andmise ajal üldiselt jaekaubandusest kättesaadav on.

### Juhendamine (instruction)

„*Juhendamise*” alla kuulub golfimängu füüsiliste aspektide, st löögiks hoo võtmise ja palli löömise õpetamine.

**Märkus:** *juhendamine* ei hõlma golfi psüühiliste aspektide, etiketi ega golfireeglite õpetust.

### Juhtorganisatsioon (governing body)

Amatööristaatuse reeglite administratiivseks „juhtorganisatsiooniks” on igas riigis vastav rahvuslik golfiliit või -assotsiatsioon.

**Märkus:** Suurbritannias ja Iirimaa on juhtorganisatsiooniks R&A.

### Juunior-golfimängija (junior golfer)

„Juunior-golfimängija” on amatöör-golfimängija, kes ei ole jõudnud juhtorganisatsiooni poolt määratud vanusesse.

### Komitee (comitee)

„Komitee” on golfi juhtorganisatsiooni vastav komitee.

### R&A

„R&A” viitab R&A Rules Ltd-le.

### Reegel või reeglid (rule or rules)

Termin „reegel” või „reeglid” viitab amatööristaatuse reeglitele ja nende tõlgendustele, mis on toodud kogumikus „Decisions on the Rules of Amateur Status”.

### Sümboolne auhind (symbolic prize)

„Sümboolne auhind” on kullast, hõbedast, keraamikast, klaasist või muust samasest materjalist valmistatud karikas, millel on alaline ja selgesti võistlusele viitav graveering.

### Tunnustusauhind (testimonial award)

„Tunnustusauhind” on auhind, mis erinevalt võistlusauhindadest antakse märkimisväärtete tulemuste või panuse eest golfimängu edendamisse. *Tunnustusauhind* ei tohi olla rahaline.

### USGA

Lühend „USGA” tähendab Ameerika Ühendriikide Golfliitu.

## REEGEL 1:

## Amatöörlus

### 1-1. Üldist

Amatöör-golfimängija peab mängima ja käituma reeglite kohaselt.

### 1-2. Amatööristaatus

Amatööristaatus on üldine tingimus amatöör-golfimängijana võistlustel osalemi-

seks. Isik, kes käitub *reeglite* vastaselt, võib kaotada oma amatööristaatuse ning ei ole seega õigustatud amatööride võistlustel osalema.

### 1-3. Reeglite eesmärk

*Reeglite* eesmärk on säilitada erinevust amatöör- ja professionaalse golfi vahel ning tagada, et amatöörgolf, mis on golfireeglite ja händikäpi arvestuse osas suurel määral isereguleeriva loomuga, oleks vaba survetest, mis võivad tuleneda kontrollimatust sponsoreerimisest ja finantsstiimulitest.

Sobivate piirangute ja kitsenduste kaudu on *reeglite* eesmärk ka julgustada *amatöör-golfimängijaid* keskenduma mängu väljakutsetele ja kaasnevale rahuldustun- dele, mitte rahalisele tulule.

### 1-4. Kahtlus reeglite osas

Isik, kes kahtleb oma kavandatava tegevuse *reeglite*pärasuses, peaks konsulteerima *juhtorganisatsiooniga*.

Amatöörgolfivõistluse või *amatöör-golfimängijatele* avatud võistluse korraldaja või sponsor, kes kahtleb oma kavandatava võistluskutse *reeglite*pärasuses, peaks konsulteerima *juhtorganisatsiooniga*.

## REEGEL 2:

## Professionaalsus

### 2-1. Üldist

*Amatöör-golfimängija* ei tohi käituda professionaalse golfimängijana ega end sellena identifitseerida.

Nende *reeglite* rakendamise eesmärgil on professionaalseks golfimängijaks isik, kes:

- mängib golfi elukutsena; või
- töötab professionaalse golfimängijana; või
- osaleb professionaalina golfivõistlusel; või
- omab või säilitab liikmelisust mõnes Professionaalsete Golfimängijate Assot- siatsioonis (PGA); või
- omab või säilitab liikmelisust üksnes professionaalsetele golfimängijatele avatud professionaalide võistlustel (tuuril).

**Erand:** *amatöör-golfimängija* võib omada või säilitada PGA liikme kategooriat tingimusel, et see kategooria ei anna mingisuguseid mänguõigusi ning on puhtalt administratiivsetel eesmärkidel.



**Märkus 1:** *amatöör-golfimängija* võib uurida oma võimalusi tegutseda professionaalse golfimängijana, sealhulgas kandideerides edutult professionaalse golfimängija positsioonile; samuti võib ta töötada golfipoes ning saada selle eest palka või kompensatsiooni tingimusel, et ta ei riku *reeglid* muul viisil.

**Märkus 2:** kui *amatöör-golfimängija* peab professionaalide turniirile pääsemiseks võistlema ühel või enamal kvalifikatsioonivõistlusel, võib ta seda oma *amatöör-golfimängija* staatust ohustamata teha tingimusel, et ta enne võistlusi loobub kirjalikult selle võistluse mistahes rahalisest auhinnast.

## 2-2. Lepingud ja kokkulepped

### a. Rahvuslikud Golfliidud või Assotsiatsioonid

*Amatöör-golfimängija* võib sõlmida lepingu ja/või kokkuleppe oma rahvusliku golfiliidu või assotsiatsiooniga tingimusel, et ta ei saa *amatöör-golfimängijaks* olemise ajal tasu, kompensatsiooni ega mistahes rahalist tulu ei otseselt ega kaudselt (kui *reeglid* ei sätesta teisiti).

### b. Professionaalsed agendid, sponsorid ja muud kolmandad isikud

*Amatöör-golfimängija* võib sõlmida lepingu ja/või kokkuleppe kolmanda isikuga (sealhulgas professionaalse agendi või sponsoriga) tingimusel, et:

- (I) golfimängija on vähemalt 18 aastat vana,
- (II) leping või kokkulepe puudutab üheselt ainult golfimängija tulevikku professionaalse golfimängijana ja ei sea tingimuseks osalemist *amatöör-golfimängijana* kindlatel amatööride või professionaalide võistlustel, ja
- (III) *amatöör-golfimängija* ei saa *amatöör-golfimängijaks* olemise ajal tasu, kompensatsiooni ega mistahes rahalist tulu ei otseselt ega kaudselt (kui *reeglid* ei sätesta teisiti).

**Erand:** erandlikel individuaalsetel juhtudel võib *amatöör-golfimängija*, kes on noorem kui 18 aastat, pöörduda *juhtorganisatsiooni* poole, et saada luba sõlmida taoline leping tingimusel, et lepingu pikkus ei ületa 12 kuud ja see ei ole uuendatav.

**Märkus 1:** *amatöör-golfimängijal* on soovitatav enne kolmanda osapoolega lepingu ja/või kokkuleppe sõlmimist konsulteerida *juhtorganisatsiooniga*, et olla kindel, et see vastab *reeglitele*.

**Märkus 2:** kui *amatöör-golfimängija* saab haridusametuse golfstipendiumi (vt reeglit 6-5) või saab ta sellist stipendiumi taotleda tulevikus, on tal soovitatav kontakteeruda taoliste stipendiumide jagamist reguleeriva rahvusliku ametuse ja/või vastava haridusametusega, et olla kindel, et stipendiumi eeskirjad lubavad lepinguid ja/või kokkuleppeid kolmandate isikutega.

## REEGEL 3:

## Auhinnad

### 3-1. Mängimine auhinnaraha pärast

*Amatöör-golfimängija* ei tohi mängida golfi auhinnaraha ega sellega samaväärse auhinna pärast ei rajamängus, võistlusel ega esitlusel.

*Amatöör-golfimängija* tohib aga osaleda rajamängus, võistlusel ja esitlusel, kus jagatakse auhinnaraha või sellega samaväärseid auhindu tingimusel, et ta enne osalemist loobub oma õigusest sel üritusel auhinnaraha vastu võtta.

**Erand:** kui auhinnaraha pakutakse golfiringi mängimise ajal löödud *hole-in-one*'i eest, siis *amatöör-golfimängija* ei ole enne osalemist kohustatud loobuma oma õigusest seda raha vastu võtta (vt reeglit 3-2b).

(Reeglite eesmärgiga vastolus olev käitumine – vt reeglit 7-2)

(Hasartmängu poliitika – vt lisa)

### 3-2. Piirangud auhindadele

#### a. Üldist

*Amatöör-golfimängija* ei tohi võtta vastu auhinda (välja arvatud sümboolset auhinda) ega auhinnakupongi, mille jaeväärtus ületab £ 500 või sellega samaväärset või väiksemat auhinda, kui selle on kehtestanud juhtorganisatsioon. See piirang kehtib kõigi ühel võistlusel või võistluste seeria jooksul *amatöör-golfimängija* poolt saadavate auhindade või auhinnakupongide koondsumma kohta.

**Erand:** *hole-in-one* auhinnad – vt reeglit 3-2b.

**Märkus 1:** auhinnapiirangud kehtivad igale golfivõistluse vormile, hoolimata sellest, kas see toimub golfiväljakul, harjutusväljakul või golfisimulaatoril, kaasa arvatud lähim lipule ja pikima avalöögi võistlused.

**Märkus 2:** iga konkreetse auhinna jaeväärtuse tõendamine on võistlusi korraldava komitee kohustus.

**Märkus 3:** on soovitatav, et *scratch* võistluse auhindade summa ega iga händikäpi võistluse grupi auhindade summa ei ületaks kahekordset 18-raja, kolmekordset 36-raja, viiekordset 54-raja ega kuuekordset 72-raja võistluse puhul ettenähtud auhinna piirmäära.

#### b. *Hole-in-one* auhinnad

*Amatöör-golfimängija* võib golfiringi mängimise ajal löödud *hole-in-one*'i eest võtta vastu auhinna (sh sularaha), mille suurus ületab reeglis 3-2a sätestatud limiiti.

**Märkus:** *hole-in-one* peab olema löödud golfiringi mängimise ajal ja peab olema

selle ringiga kaasnev. Eraldiseisvad mitme katsega võistlused, väljaspool golfiväljakut (nt harjutusväljakul või golfisimulaatoril) toimuvad võistlused ja puttamisvõistlused ei kvalifitseeru käesoleva sätte alla ning neile kehtivad reeglites 3-1 ja 3-2 sätestatud piirangud ja kitsendused.

### 3-3. Tunnustusauhinnad

#### a. Üldist

*Amatöör-golfimängija* ei tohi võtta vastu *tunnustusauhinda*, mille *jaeväärtus* ületab reeglis 3-2 toodud piirangud.

#### b. Mitu auhinda

*Amatöör-golfimängija* võib võtta vastu enam kui ühe *tunnustusauhinna* erinevatelt auhinna andjalt isegi kui nende summaarne *jaeväärtus* ületab ettenähtud piiri tingimusel, et need ei ole antud ühele auhinnale seatud piiride vältimiseks.

## REEGEL 4:

## Kulud

### 4-1. Üldist

Kui reeglitega ei ole ette nähtud teisiti, ei tohi *amatöör-golfimängija* lasta mitte kellelgi hüvitada rahas või muul viisil oma golfivõistlustel või esitlusel osalemise kulusid.

### 4-2. Võistluskulude katmine

võib lubada katta oma golfivõistlusel või esitlusel osalemise kulud, mis ei ületa tegelikult tehtud kulusid, vastavalt käesoleva reegli punktides a-g sätestatule.

Kui *amatöör-golfimängija* saab haridusasutuse golfistipendiumi (vt reeglit 6-5) või saab ta sellist stipendiumi taotleda tulevikus, on tal soovitatav kontakteeruda taoliste stipendiumide jagamist reguleeriva rahvusliku asutuse ja/või vastava haridusasutusega, et olla kindel, et stipendiumi eeskirjad lubavad lepinguid ja/või kokkuleppeid kolmandate isikutega.

#### a. Perekonna toetus

*Amatöör-golfimängija* võib lasta kulusid katta oma perekonnaliikmel või seadusjärgsel eestkostjal.

#### b. Juunior-golfimängijad

*Juunior-golfimängija* võib lasta oma kulusid katta ainult spetsiaalselt *juunior-golfimängijate* võistlustel osalemiseks.

**Märkus:** kui võistlus ei ole suunatud spetsiaalselt *juunior-golfimängijatele*, võib *juunior-golfimängija* lasta oma sellisel võistlusel osalemise kulusid katta vastavalt reeglile 4-2c.

### c. Individuaalvõistlused

*Amatöör-golfimängija* võib saada hüvitust oma kulude katteks individuaalvõistlustel võistlemiseks järgmistel tingimustel:

- I Kui võistlus toimub mängija enda riigis, peab kulud heaks kiitma ja välja maksuma mängija rahvuslik, piirkondlik või kohalik golfiliit või assotsiatsioon, või mõne nimetatud organisatsiooni nõusolekul tohib makseid teostada mängija golfiklubi.
- II Kui võistlus toimub mõnes muus riigis, peab kulud heaks kiitma ja välja maksuma mängija rahvuslik, piirkondlik või kohalik golfiliit või assotsiatsioon, või mängija rahvusliku liidu või assotsiatsiooni nõusolekul võib maksed teostada võistluse toimumise riigi golfi kontrollorgan.

*Juhtorganisatsioon* võib piirata kulude hüvitamist kindla võistluspäevade arvuga kalendriaastas ning *amatöör-golfimängija* ei tohi seda limiiti ületada. Sellisel juhul loetakse kulutuste hulka ka võistluspäevadega kaasnevat mõistlikku reisiaega ning harjutuspäevi.

**Erand:** *Amatöör-golfimängija* ei tohi lasta oma kulusid hüvitada ei otse ega kaudselt professionaalse agendi poolt (vt reeglit 2-1) ega ühestki muust samasest allikast, mille võib määrata *juhtorganisatsioon*.

**Märkus:** *golfioskuste* või *mainega amatöör-golfimängija* ei tohi tutvustada ega reklaamida ühtegi oma kulude katjat (vt reeglit 6-2), kui *reeglites* ei ole sätestatud teisiti.

### d. Meeskondlikud võistlused

*Amatöör-golfimängija* kulutusi võib katta juhul, kui ta esindab:

- oma riiki
- oma piirkondlikku või kohalikku golfiliitu või assotsiatsiooni
- oma golfiklubi
- oma ettevõtet või töövaldkonda
- muud sarnast organisatsiooni
- meeskondlikel võistlustel, harjutuspäevadel või treeninglaagrites.

**Märkus 1:** „muu sarnane organisatsioon“ hõlmab ka tunnustatud haridusasutusi ning sõjaväeteenistusi.

**Märkus 2:** kui ei ole sätestatud teisiti, peab väljamaksed teostama asutus, keda

*amatöör-golfimängija* esindab, või võistluse toimumise riigi golfi kontrollorgan.

#### e. Mänguoskustest sõltumatu kutse võistlustele

*Amatöör-golfimängija*, keda on kutsutud golfiüritusel osalema golfi mänguoskustega mitteseotud põhjustel (nt kuulus, äripartner või klient), võib saada kulude katteks hüvitust.

#### f. Esitlused

*Amatöör-golfimängija*, kes osaleb tunnustatud heategevusorganisatsiooni esitlusel, võib saada kulude katteks hüvitust tingimusel, et esitus ei toimu seoses muu golfivõistlusega, kus võistleja osaleb.

#### g. Sponsoreeritud händikäp-võistlused

*Amatöör-golfimängija* võib saada hüvitust kulude katteks osalemiseks sponsoreeritud händikäp-võistlustel, eeldusel, et võistlus on heaks kiidetud järgmiselt:

- (I) kui võistlus toimub mängija enda riigis, peab sponsor olema igal aastal eelnevalt saanud *juhtorganisatsiooni* poolt heakskiidu;
- (II) kui võistlus toimub enam kui ühes riigis või sellel osaleb mitme riigi võistlejaid, peab sponsor olema eelnevalt saanud iga-aastase heakskiidu kõigilt vastavateelt *juhtorganisatsioonidelt*. Taotlus selleks tuleb saata selle riigi golfi *juhtorganisatsioonile*, kus võistlus algab.

### 4-3. Elamiskulud

*Amatöör-golfimängija* võib lubada katta mõistlikul määral oma elamiskulud, et saada toetust üldistele toimetulekukuludele (kaetud kulud ei tohi ületada tegelikult tehtud kulutusi), tingimusel, et kulutused on heaks kiidetud ja välja makstud mängija rahvusliku golfiliidu või assotsiatsiooni poolt.

Otsustamiseks, kas selliste elamiskulude katmine on vajalik ja/või sobilik, peaks kulude heakskiitmise osas ainuõigust omav rahvuslik golfiliit või assotsiatsioon arvestama muude aspektide hulgas ka sotsiaalmajanduslikke tingimusi.

**Erand:** *amatöör-golfimängija* ei tohi lubada elamiskulude katmist professionaalse agendi poolt ei otseselt ega kaudselt (vt reeglit 2-2) ega ühegi muu samase allika poolt, mille üle võib otsustada *juhtorganisatsioon*.

## REEGEL 5:

## Juhendamine

### 5-1. Üldist

*Amatöör-golfimängija* ei tohi, välja arvatud reeglites ette nähtud juhtudel, saada

tasu või hüvitist ei otseselt ega kaudselt golfimängu juhendamise eest.

## 5-2. Lubatud tasustamine

### a. Koolid, ülikoolid, laagrid jne

*Amatöör-golfimängija*, kes töötab (I) haridusasutuses või –süsteemis või (II) nõustajana laagris või muus sarnases organiseeritud programmis, võib saada tasu või hüvitist vastava asutuse, süsteemi või laagri õpilastele golfimängu juhendamise eest tingimusel, et sellisele juhendamisele kuluv aeg moodustab alla 50% selle töötaja või nõustaja kõigist ametikohustustest.

### b. Heakskiidetud programmid

*Amatöör-golfimängija* võib saada hüvitust, tasu või kompensatsiooni golfimängu juhendamise eest, kui see on osa eelnevalt juhtorganisatsiooni poolt heaks kiidetud programmist.

## 5-3. Kirjalik juhendamine

*Amatöör-golfimängija* võib saada tasu või hüvitist golfimängu kirjaliku juhendamise eest eeldusel, et tema võimekus või maine golfimängijana ei olnud peamine põhjus tema palkamisel, talle vastava ülesande määramisel ega tema töö müügil.

## REEGEL 6:

## Golfioskuste või maine kasutamine

Järgnevad reeglis 6 toodud sätted kehtivad ainult *golfioskusi* või *mainet* omavatele *amatöör-golfimängijatele*.

### 6-1. Üldist

*Golfioskusi* või *mainet* omav *amatöör-golfimängija* ei tohi, välja arvatud reeglites ette nähtud juhtudel, kasutada seda oskust või mainet rahalise kasu teenimise eesmärgil.

### 6-2. Tutvustamine, reklaam ja müük

*Golfioskusi* või *mainet* omav *amatöör-golfimängija* ei tohi kasutada seda oskust või mainet selleks, et saada tasu, hüvitist, isiklikku kasu või rahalist kasu kas otseselt või kaudselt (I) millegi tutvustamise, reklaamimise või müümise eest, või (II) kolmanda osapoole poolt oma nime või välimuse kasutamise eest millegi tutvustamiseks, reklaamimiseks või müümiseks.

**Erand:** *golfioskusi* või *mainet* omav *amatöör-golfimängija* võib lubada oma nime või välimuse kasutamist selleks, et tutvustada:

- oma rahvuslikku, piirkondlikku või kohalikku golfiliitu või assotsiatsiooni; või

- tunnustatud heategevusprojekti (või muud sarnast eesmärki); või
- oma rahvusliku golfiliidu või assotsiatsiooni loal mistahes golfivõistlust või muud üritust, mis toimub golfimängu või selle arendamise huvides.

*Amatöör-golfimängija* ei tohi saada oma nime ja näo eest sel moel tasu, hüvitist ega rahalist kasu ei otseselt ega kaudselt.

**Märkus 1:** *golfioskusi* või *mainet* omav *amatöör-golfimängija* võib vastu võtta varustust ükskõik kellelt, kes varustusega tegeleb, tingimusel, et sellega ei kaasne mingit reklaami.

**Märkus 2:** nime ja logo piiratud määral kasutamine on lubatud golfivarustusel ja riietusel. Rohkem käesoleva märkuse ja selle õige rakendamisega seotud informatsiooni on toodud kogumikus „*Decisions on the Rules of Amateur Status*“.

### 6-3. Isiklik esinemine

*Golfioskusi* või *mainet* omav *amatöör-golfimängija* ei tohi kasutada seda oskust või *mainet* selleks, et saada tasu, hüvitist, isiklikku või mistahes rahalist kasu otseselt või kaudselt avalikkusele esinemise eest.

**Erand:** *golfioskusi* või *mainet* omav *amatöör-golfimängija* isikliku esinemisega seotud tegelikud kulud võib katta eeldusel, et esinemine ei ole seotud ühegi golfivõistluse ega esitlusega.

### 6-4. Raadio-ja teleülekanded ja kirjalik kajastamine

*Golfioskusi* või *mainet* omav *amatöör-golfimängija* võib saada tasu, hüvitist, isiklikku või rahalist kasu raadio-ja teleülekannetest või kirjalikest kajastustest eeldusel, et:

- (I) kajastamine on osa tema põhiametist või karjäärist ja selles ei sisaldu golfimängu juhendamist (reegel 5); või
- (II) kui kajastamine toimub osalise töökohana, mängija on tegelikult kommentaari, artiklite või raamatute autor ning neis ei sisaldu golfimängu juhendamist.

**Märkus:** *golfioskusi* või *mainet* omav *amatöör-golfimängija* ei tohi oma kommentaarides, artiklites ega raamatutes midagi tutvustada ega reklaamida (reegel 6-2).

### 6-5. Haridusasutuse toetused, stipendiumid ja abirahad

*Golfioskusi* või *mainet* omav *amatöör-golfimängija* tohib võtta vastu haridusasutuse toetusi, stipendiume ja abirahasid, mille tingimused on heaks kiitnud *juhtorganisatsioon*.

*Juhtorganisatsioon* võib haridusasutuse toetuste, stipendiumide ja abirahade tingimused eelnevalt heaks kiita, näiteks sellised, mis vastavad *National Collegiate Athletic Association* (NCAA) nõuetele Ameerika Ühendriikides või muude sarnaste haridusasutustes sportlasi juhendavate organisatsioonide nõuetele.

Kui *amatöör-golfimängija* saab haridusametuse golfstipendiumi või saab ta sellist stipendiumi taotleda tulevikus, on tal soovitatav kontakteeruda taoliste stipendiumide jagamist reguleeriva rahvusliku ametuse ja/või vastava haridusametusega, et olla kindel, et stipendiumi eeskirjad lubavad lepinguid ja/või kokkuleppeid kolmandate isikutega (reegel 2-2b) või võistluskulude katmist (reegel 4-2).

## 6-6. Liikmelisus

*Golfioskusi* või *mainet* omav *amatöör-golfimängija* võib võtta vastu golfklubi liikmelisuse pakkumist ja privileege golfväljakul ilma nende eest täies mahus tasumata, välja arvatud juhul, kui sellise pakkumise eesmärgiks on vastava klubi või väljaku esindamine.

## REEGEL 7:

### Muu amatöörilusega sobimatu tegevus

#### 7-1. Amatöörgolfi kahjustav käitumine

*Amatöör-golfimängija* ei tohi käituda viisil, mis kahjustab amatöörgolfi huve.

#### 7-2. Reeglite eesmärgiga vastuolus olev käitumine

*Amatöör-golfimängija* ei tohi teha midagi, sh golfi hasartmängudega seonduvad tegevused, mis on vastolus reeglite eesmärgiga.

(Hasartmängu poliitika – vt lisa)

## REEGEL 8:

### Reeglite järgimise tagamine

#### 8-1. Otsus rikkumise kohta

Kui *komitee* saab teada võimalikust amatööristaatuse reeglite rikkumisest mängija poolt, kes väidab end olevat *amatöör-golfimängija*, otsustab *komitee*, kas rikkumine on aset leidnud. Iga juhtumit uuritakse *komitee* otsusel vastavalt asjaoludele. *Komitee* otsus on lõplik ja apellatsioon sellele esitatakse vastavalt käesolevates reeglites ettenähtud korrale.

#### 8-2. Otsuse elluviimine

Pärast otsuse langetamist, et isik on amatööristaatuse reegleid rikkunud, võib *komitee* kuulutada selle isiku amatööristaatuse kaotanuks või nõuda mängijalt amatööristaatuse säilitamise tingimusena kindlatest tegevustest hoidumist või loobumist.

*Komitee* peaks teavitama asjassepuutuvat isikut ning võib teavitada ükskõik millist



asjast huvitatud golfi liitu või assotsiatsiooni igasugusest reegli 8-2 alusel astunud sammust.

### 8-3. Apellatsiooni esitamise kord

Iga *juhtorganisatsioon* peaks kehtestama korra või protseduuri, mille alusel võib asjassepuutuv isik iga käesolevate *reeglite* rikkumist puudutava otsuse edasi kaevata.

## REEGEL 9:

## Amatööristaatuse taastamine

### 9-1. Üldist

*Komitee* omab ainuõigust:

- professionaalse golfimängija ja/või teiste *reeglid* rikkunud isikute *amatööristaatuse* taastamiseks,
- staatuse taastamiseks vajaliku ooteaja määramiseks, või
- staatuse taastamisest keeldumiseks.

Apellatsioon *komitee* otsusele esitatakse vastavalt käesolevates *reeglites* ettenähtud korrale.

### 9-2. Taotlus staatuse taastamiseks

Iga õiguste taastamise taotlust arutatakse vastavalt asjaoludele, juhindudes enamasti järgmistest põhimõtetest:

#### a) Staatuse taastamise ootamine

Amatöörgolf ja professionaalne golf on kaks golfimängu eraldiseisvat vormi, mis pakuvad erinevaid võimalusi, ning kumbki vorm ei võida sellest midagi, kui staatuse muutmine professionaalist amatööriks on liiga lihtne. Vastupidi, see peab olema hirmutamiseks *reeglite* rikkumise vastu. Seetõttu peab amatööristaatuse taastamise taotleja oma õiguste tagasi saamiseks läbima *komitee* määratud ooteaja.

Staatuse taastamise ooteaeg algab üldiselt mängija viimase *reeglite* rikkumise kuupäevast juhul, kui *komitee* ei otsusta, et see algab kas (a) kuupäevast, millal mängija viimane rikkumine sai *komiteele* teatavaks, või (b) muust *komitee* poolt määratud ajast.

#### b) Staatuse taastamise ooteaeg

##### (I) Professionaalsus

Üldjuhul on õiguste taastamise periood seotud ajaperioodiga, mille jooksul isik

reegleid rikkus. Siiski ei vasta enamasti ükski taotleja õiguste taastamisnõuetele enne, kui ta on vähemalt ühe aasta jooksul käitunud vastavalt reeglitele.

Komiteel soovitatakse kasutada staatuse taastamise ooteajana järgmisi perioode:

Rikkumise periood	Staatuse taastamise ooteaeg
Alla 5 aasta	1 aasta
Üle 5 aasta	2 aastat

Ooteaega võib pikendada, kui taotleja on laialdaselt võistelnud auhinnaraha peale, hoolimata tema tulemustest. Kõikide juhtumite puhul on komiteel õigus staatuse taastamise ooteaega pikendada või lühendada.

## (II) Muud reeglite rikkumised

Üldjuhul on kohustuslik ühe aasta pikkune õiguste taastamise ooteaeg. Seda perioodi võib pikendada, kui rikkumist peetakse tõsiseks.

### c) Mitmekordne staatuse taastamine

Üldjuhul ei taastata mängija õigusi rohkem kui kaks korda.

### d) Prominentsed mängijad

Kui riiklikult prominentne mängija on rikkunud reegleid üle viie aasta, siis üldjuhul tema õigusi ei taastata.

### e) Mängija õigused staatuse taastamise ooteajal

Staatuse taastamise taotleja peab oma ooteajal kinni pidama käesolevatest reeglitest, samuti nagu neid kohaldatakse amatöör-golfimängijale.

Staatuse taastamise taotleja ei tohi osaleda võistlustel amatöör-golfimängijana. Küll aga võib ta klubi nõusolekul võtta osa nendel võistlustel ja võita auhinna, mis peetakse üksnes selle klubi liikmete vahel, mille liige ta on. Ta ei tohi esindada oma klubi teiste klubide vastu, välja arvatud võistlevate klubide ja/või korraldava komitee nõusolekul.

Staatuse taastamise taotleja võib, kui võistlustingimused seda lubavad, ilma oma taotlust ohtu seadmata osaleda võistlustel, mis ei ole avatud ainult amatöör-golfimängijatele, eeldusel, et ta osaleb staatuse taastamise taotlejana. Ta peab loobuma oma õigusest võistluses jagatavale auhinnarahale ning ei tohi vastu võtta ühtki amatöör-golfimängijale mõeldud auhinda (reegel 3-1).

## 9-3. Taotluste esitamise kord

Iga taotlus staatuse taastamiseks esitatakse komiteele vastavalt komitee poolt kehtestatud korrale ning see peab sisaldama komitee poolt nõutavat informatsiooni.

## 9-4. Apellatsiooni esitamise kord

Iga juhtorganisatsioon peaks kehtestama korra või protseduuri, mille alusel võib asjassepuutuv isik iga amatööristaatuse taastamist puudutava ostuse edasi kaevata.

### REEGEL 10:

### Komitee otsus

#### 10-1. Komitee otsus

Komitee otsus on lõplik ning kuulub edasikaebamisele reeglite 8-3 ja 9-4 alusel.

#### 10-2. Kahtlus reeglites

Kui juhtorganisatsiooni komitee leiab juhtumi olevat kahtlase või reeglitega reguleerimata, võib ta enne otsuse langetamist konsulteerida R&A amatööristaatuse komiteega.

## LISA: Hasartmängu poliitika

### Üldist

„Amatöör-golfimängija” on isik, kes mängib golfi (ükskõik kas võistlustel või hobi korras) väljakutsete pärast, mida see mäng pakub, mitte elukutsena ega raha teenimise eesmärgil.

Ülemäärased rahalised ajendid amatöörgolfis, mis võivad tuleneda mõnda tüüpi hasartmängudest või kihlvedudest, võivad suurendada reeglite kuritarvitamist nii golfimängus kui händikäppidega manipuleerimise näol ning see kahjustab golfi terviklikkust.

On olemas erinevus auhinnaraha peale mängimise (reegel 3-1), golfireeglite eesmärgiga vastuolus olevate (reegel 7-2) hasartmängude ja kihlvedude ning hasartmängude ja kihlvedude nende vormide vahel, mis iseenesest reeglitega vastuolus ei ole. Amatöör-golfimängija või amatöör-golfimängijate võistlusi korraldav komitee peaks vähimagi reeglite rakendamise kahtluse korral konsulteerima juhtorganisatsiooniga. Vastava juhendamise puudumisel on reeglite järgimise tagamiseks soovitatav rahalisi auhindu mitte anda.

### Hasartmängude lubatud vormid

Mitteametlikud hasartmängud ja kihlveod üksikmängijate või mängijate meeskondade vahel ei ole keelatud, kui need on golfimängule kõrvalise tähtsusega.

Mitteametlike hasartmängude või kihlvedude täpne defineerimine ei mõistlik, kuid selline tegevus hõlmab üldiselt järgmisi omadusi:

- mängijad üldjuhul tunnevad üksteist;
- hasartmängus või kihlveos osalemine on vabatahtlik ning piirdub golfimängus osalejatega;
- kogu mängijate poolt võidetava raha panustavad mängijad ise;
- mängu pandud rahasummad ei ole üldjuhul väga suured.

Seega on mitteametlikud hasartmängud ja kihlveod aktsepteeritavad eeldusel, et mängimise peamine eesmärk on selle nautimine, mitte rahaline kasu.

### Hasartmängude keelatud vormid

Hasartmängude ja kihlvedude muud vormid, kus mängijatel on kohustus osaleda (nt kohustuslik loterii) või mis võivad sisaldada märkimisväärseid rahasummasid (nt panustamine ja oksjon, kus mängijaid ja meeskondi oksjonil müüakse) ei ole lubatud.

Muul juhul on keeruline hasartmängude või kihlvedude keelatud vorme täpselt defineerida, kuid selline tegevus üldiselt hõlmab järgmisi omadusi:

- hasartmängus või kihlveos võivad osaleda mitte-golfimängijad; ja
- mängu pandud rahasummad on üldjuhul suured.

*Amatöör-golfimängija* osalemist keelatud hasartmängudes või kihlvedudes võib käsitleda *reeglite* eesmärgiga vastuolus oleva tegevusena (reegel 7-2) ja see võib ohustada tema amatööristaatust.

Samuti ei ole lubatud organiseeritud üritused, mis on loodud või mida esitletakse rahaliste auhindade kogumise eesmärgiga. Sellistel üritustel osalevaid golfimängijaid, kes ei ole eelnevalt pöördumatult loobunud auhinnarahast, käsitletakse auhinnaraha peale mänginutena, rikkudes reeglit 3-1.

**Märkus:** amatööristaatuse reeglid ei kohaldu *amatöör-golfimängijate* poolt sõlmitavatele kihlvedudele selliste võistluste tulemuste üle, kus osalevad ainult professionaalsed golfimängijad.

## Indeks

(sinisega on trükitud amatööristaatuse reeglitega seotud märksõnad)

**Abi**

Karistus (reegel 14-2) .....59

**Aeglane mäng**

Karistus (reegel 6-7) .....46

Löögimäng, karistust muutev tingimus (reegli 6-7 märkus 2).....46

**Ajutised tingimused, st väljakutingimused****Amatööristaatus. Reeglid.Vt Reeglid**

**Amatöör-golfimängija** – definitsioon ..... 144

**Apellatsiooni protseduur** – amatööristaatus (reeglid 8-3, 9-4)..... 155, 157

**Au.Vt ka mängujärjekord**

Definitsioon .....21

Händikäp *bogey, par* ja *Stableford* võistlused (reegel 32-1) .....96

Raja alustamise au otsustamine (reeglid 10-1a, 10-2a) .....52

**Augujäljed**

Augujälgede parandamine (reegel 16-1c).....64

**Auk /rada.Vt ka mängujoon; rajamäng**

Augu äärel seisev pall (reegel 16-2) .....65

Definitsioon .....21

Jagatud rada (reegel 2-2).....35

Kahjustatud auk (reegel 33-2b).....99

Loovutamine rajamängus (reegel 2-4).....35

Lipuvarda auku tagasi panemine (etikett).....20

**Palli auku löömine**

Lõpetamata rada, löögimäng (reegel 3-2) .....36

Palli mängimine avalöögialalt (reeglid 1-1, 15-1).....33, 62

Puttamisriini pinnase testimine raja mängimisel (reegel 16-1d) .....64

Radade arv täisringis („täisringi” definitsioon).....30

Raja lõpetamiseks ettenähtud aeg (reegli 6-7 märkus 2) .....46

Raja tulemuse kindlaks määramine, kui löögimängus on mängitud kahte palli (reegel 3-3b).....	37
Raja võitja (reegel 2-1).....	34
Vale tulemus (reegel 6-6d).....	45
Väljakumeistri poolt tehtud („remondiala” definitsioon).....	29
Urulooma poolt uuristatud („urulooma” definitsioon).....	30
Urulooma, roomaja või linnu poolt uuristatud („ebaharilike pinnasetingimuste” definitsioon).....	22
Uued augud võistluseks (reegel 33-2b, lisa I).....	99, 123

## Auhinnad

Raha, raha peale mängimine (reegel 3-1).....	148
Vastu võtmine (reegel 3).....	148

## Aut.Vt ka tehislilikud takistused

### Auti tähistavad objektid

Kindlalt fikseeritud (reegel 13-2).....	57
Mitte tehislilikud takistused („tehisliku takistuse” definitsioon).....	29
Definitsioon.....	21
Komitee otsus (lisa I).....	105
Kukatatud palli veeremine auti (reegel 20-2c).....	73
Löögiase audis („audi” definitsioon).....	21
Mängutempo (etikett).....	18
Tegutsemisvõimalused (reegel 27-1).....	88
Varupalli mängimine, kui esialgne pall võib olla audis (reegel 27-2a).....	89

### Avalöögiala.Vt ka au

Definitsioon.....	22
Eelmise löögi sooritamine avalöögialt (reegel 20-5).....	76
Harjutamine avalöögi alal või selle läheduses	
Enne ringi või kahe ringi vahel (reegel 7-1).....	48
Ringi ajal (reegel 7-2).....	49
Kaebuse esitamine enne järgmiselt avalöögialt löögi sooritamist (reegel 2-5).....	35

Kahjustuste vältimine (etikett).....	20
Kaste, härmatis ja vesi, nende eemaldamine (reegel 13-2).....	57
Löögi sooritamine väljastpoolt avalöögiala (reegel 11-4).....	54
Mängujärjekord	
Löögimäng (reegel 10-2a).....	52
Rajamäng (reegel 10-1a).....	52
Üks kahe vastu ja paarismäng (reegel 29-1).....	91
Palli tii peale panemine (reegel 11-1).....	<b>54</b>
Pinnase ebatasasused, nende tekitamine või kõrvaldamine (reegel 13-2).....	57
Raja lõpetamata jätmine, vea parandamine (reegel 3-2).....	36
Raja lõpetamine avalöögialt löödud palliga (reegel 15-1).....	62
Seismine väljaspool avalöögiala, mängides avalöögialas asuvat palli (reegel 11-1).....	54
Vale avalöögiala (reegel 11-5).....	55
Varupalli või teise palli löömine avalöögiast (reegel 10-3).....	53
<b>Avalöögiala tähised</b>	
Staatus (reegel 11-2).....	54
<b>Bogey võistlused</b>	
Kirjeldus (reegel 32-1).....	96
Liigne viivitus või aeglane mäng (reegli 32-1a märkus 2).....	<b>97</b>
Rikkumine, mis nõuab võidetud radade mahaarvamist (reegli 32-1a märkus 1).....	96
Tulemused (reegel 32-1a).....	96
Tulemuste üles märkimine (reegel 32-1a).....	96
<b>Bunkrid (def).Vt ka takistused</b>	
Definitsioon.....	22
Kivid bunkris, kohalik reegel (lisa I).....	106, 113
Lähim jätkamiskoht (reeglid 24-2b, 25-1b).....	81, 84
Mittemängitav pall bunkris (reegel 28).....	90

**Caddie. Vt ka varustus**

Asukoht löögi ajal (reegel 14-2b).....	60
Caddie jagamine (caddie definitsioon).....	22
Caddiede kasutamise keelamine, võistlustingimus (lisa I).....	121
Definitsioon .....	22
Lipuvarda käsitsemine (reegel 17).....	65
Palli liigutamine (reeglid 18-2, 18-3, 18-4).....	67, 68
Piirangud caddieks olemisele, võistlustingimused (lisa I).....	121
Reegli rikkumine (reegel 6-1) .....	43
Üks caddie mängija kohta (reegel 6-4).....	44

**Diskvalifitseerimine. Vt karistus****Dormie**

Definitsioon (reegel 2-1).....	34
--------------------------------	----

**Ebaharilikud pinnasetingimused**

Definitsioon .....	22
Lähim jätkamiskoht (def).....	25
Mängu sekkumine (reegel 25-1a).....	83
Palli liigutamine otsimise käigus (reegel 12-1d).....	56
Vabastus (reegel 25-1b).....	83

**Ebakindel tegutsemisviis**

Löögimäng (reegel 3-3).....	37
Rajamäng (reegel 2-5).....	35

**Eelispaijad**

Komitee otsus (lisa I).....	106
Kohalik reegel (lisa I).....	111

**Eemaldamise eesmärgil virna koondatud materjal („remondiala” definitsioon)**

Edenemisala .....	22
Definitsioon .....	29
Eelmise löögi sooritamine edenemisalalt (reegel 20-5).....	76
Lähim jätkamiskoht (reeglid 24-2, 25-1).....	81, 83
Palli liikumine pärast kõrvaldatava takistuse puudutamist (reegel 23-1).....	80



<b>Õhutusaugud (lisa I)</b> .....	112
<b>Elamiskulud – kulude katmine (reegel 4-3)</b> .....	151
<b>Forecaddie</b>	
Definitsioon .....	23
Definitsioon („välisteguri” definitsioon) .....	32
Füüsiline abi (reegel 14-2a).....	59
Füüsiliste tingimuste muutmine (reegel 1-2).....	33
<b>Golfiautod</b>	
Asjatute kahjustuste vältimine (etikett) .....	20
Golfiautode kasutamist keelav tingimus (lisa I).....	123
<b>Golfikingad</b>	
Golfikingade tekitatud kahjustuste parandamine (etikett) .....	19
Puttamisgriinile tekitatud kahjustuste parandamine (reegel 16-1c).....	64
Üldised nõuded (lisa IV).....	140
<b>Golfimäng</b>	
Definitsioon (reegel 1-1).....	33
<b>Golfioskused või maine - definitsioon</b> .....	144
<b>Griin.Vt puttamisgriin</b>	
<b>Grip.Vt kepid</b>	
<b>Grupid.Vt ka löögimäng</b>	
Eelisõigus väljakul (etikett) .....	19
Palli otsimise ajal möödumise lubamine (etikett).....	19
<b>Haridusametuse toetused, stipendiumid ja abirahad – amatöörstaatus (reegel 6-5)</b> .....	153
<b>Harjutamine.Vt ka harjutusväljak; proovilöögid</b>	
Enne ringi algust või kahe ringi vahel (reegel 7-1).....	48
Harjutamise keelamine viimase raja puttamisgriinil või selle läheduses, võistlustingimus (lisa I) .....	123
Ringi ajal (reegel 7-2) .....	49
<b>Harjutusväljak</b>	
Komitee otsus (reegel 33-2c).....	100

<b>Hasartmängud – kehtiv poliitika</b> .....	157
<b>Hole-in-one</b> auhinnad – auhind (reegel 3-2b).....	148
<b>Händikäp</b>	
Händikäp-löökide tabel (reegel 33-4).....	100
Kohaldamine, komitee kohustus (reegel 33-5).....	100
Mängija kohustus (reegel 6-2).....	43
Rajamäng (reegel 6-2a) .....	43
Vale händikäpiga mängimine	
Löögimängus (reegel 6-2b).....	43
Rajamängus (reegel 6-2a).....	43
Teadlikult löögimängus (reegel 34-1b).....	102
<b>Informatsioon löökide arvu kohta</b>	
Löögimängus (reegel 9-3).....	51
Rajamängus (reegel 9-2).....	51
Üldist (reegel 9-1).....	51
<b>Isiklik esinemine – amatöörstaatus kaotamine (reegel 6-3)</b> .....	153
<b>Jaeväärtus - definitsioon</b> .....	144
<b>Jagatud rada</b> (reegel 2-2).....	35
<b>Jagatud tulemus</b>	
Komitee otsus viigi puhul (reegel 33-6).....	101
<b>Jooned, mis tähistavad</b>	
Auti (def).....	21
Külgveetakistus (def).....	24
Remondiala (def).....	29
Veetakistus (def).....	31
<b>Juhendamine</b>	
Tasustamine (reegel 5).....	151
Definitsioon .....	144
<b>Juhuvesi</b>	
Definitsioon .....	23
Sekkumine ja vabastuse võtmine (reegel 25-1).....	83

**Juhuslik loos**

Rajamängu loos (lisa I) .....	125
-------------------------------	-----

**Juunior-golfimängija**

Definitsioon .....	145
--------------------	-----

Kulud (reegel 4-2b).....	149
--------------------------	-----

**Kaasvõistleja**

Definitsioon .....	23
--------------------	----

Ebakiindel tegutsemisviis (reegel 3-3).....	37
---	----

Liikuv pall tabab kaasvõistlejat (reegel 19-4).....	71
---	----

Lipuvarda käsitsemine (reegel 17).....	65
--	----

Palli liigutamine kaasvõistleja poolt (reegel 18-4).....	68
--	----

Palli mängukõlbmatuks tunnistamise vaidlustamine (reegli 5-3 märkus 1).....	43
---	----

Palli tuvastamine (reegel 12-2) .....	56
---------------------------------------	----

Palli uurimine (reegel 5-3) .....	42
-----------------------------------	----

**Kadunud pall**

Ajutised mitteteisaldatavad tehnilikud takistused (lisa I).....	115
---	-----

Definitsioon .....	23
--------------------	----

Ebaharilikud pinnasetingimused (reegel 25-1c).....	85
--	----

Juhuvesi, remondiala vmt (reegel 25-1c) .....	85
---	----

Mängutempo arvestamine (etikett).....	18
---------------------------------------	----

Tegutsemisvõimalused (reegel 27-1).....	88
---	----

Tehislik takistus (reegel 24-3).....	82
--------------------------------------	----

Varupalli mängimine, kui pall võib olla kadunud (reegel 27-2a).....	89
---	----

Veetakistus (reegel 26-1).....	86
--------------------------------	----

**Kahjustatud pall**

Mänguks kõlbmatu (reegel 5-3).....	43
------------------------------------	----

<b>Kaitse keskkonnatingimuste eest</b> (reegel 14-2a).....	60
--	----

**Karistus**

Diskvalifitseeriv karistus; sellest loobumine, muutmine, kohaldamine (reegel 33-7) .....	101
--	-----

Karistuse tühistamine löögimängus ringi tühistamisel (reegel 33-2d) .....	100
---	-----

Loobumine	
Kohaliku reeglga (reegel 33-8b).....	101
Kokkuleppel (reegel 1-3).....	34
Maksimaalse karistusega reegli rikkumisest komitee teavitamine <i>bogey</i> , <i>par</i> või <i>stableford</i> võistlustel (reegel 32-1a märkus 1).....	96
Rakendamise aja piirang	
Löögimäng (reegel 34-1b).....	102
Rajamäng (reegel 34-1a).....	101
Vastasmängija või märkija teavitamine saadud karistusest (reeglid 9-2, 9-3).....	51
Üldine karistus	
Löögimängus (reegel 3-5).....	38
Rajamängus (reegel 2-6).....	36
<b>Kaugus</b>	
Kauguse hindamine või mõõtmine (reegel 14-3, reegli 14-3 märkus, lisa IV).....	60, 61, 139
Kaugusemõõtmise seadme kohalik reegel (lisa I).....	119
Kaugusi puudutava informatsiooni jagamine („nõuande” definitsioon).....	27
<b>Kepid</b>	
Konstruksioon (lisa II).....	127
Esikülg (lisa II).....	135
Grip	
Kunstlik abi kepest kinni võtmisel (reegel 14-3).....	60
Spetsifikatsioonid (lisa II).....	127
Kahjustused	
Enne ringi mängimist (reegel 4-3c).....	40
Muul viisil kui tavapärase mängu käigus (reegel 4-3b).....	40
Tavapärase mängu käigus (reegel 4-3a).....	39
Karistused	
Mittetavastavad kepid (reegel 4-1).....	38
Mänguliste omaduste muutmine (reegel 4-2a).....	39
Võõrmaterjali lisamine (reegel 4-2b).....	39

Üleliigsed kepid (reegel 4-4) .....	40
Kepi asendamine ringi jooksul (reegel 4-3a) .....	39
Kepi mahapanemine	
Takistuses (reegel 13-4) .....	58
Kergelt (reegel 13-2) .....	57
Kepi mängust välja arvamine (reegel 4-4c) .....	41
Keppide jagamine partnerite poolt (reegel 4-4b) .....	41
Kohandamine (lisa II) .....	128
Kulumine ja muutused (reegel 4-1b) .....	38
Laenamine (reegid 4-3b, 4-4b) .....	40, 41
Maksimaalne lubatud keppide arv (reegel 4-4a) .....	40
Mängukõlbmatu kepp (reegel 4-3a) .....	39
Mänguliste omaduste muutmine (reegel 4-2) .....	39
Nõuetele vastavate draiveripeade tingimus (lisa I) .....	119
Näidiste esitamine vastavuskontrolliks (reegel 4) .....	38
Parandamine (reegid 4-3a, 4-4a) .....	39, 40
Pikkus (lisa II) .....	128
Spetsifikatsioonid (reegel 4-1, lisa II) .....	38, 127
Vars (lisa II) .....	130

## Kindad

Tavaliste kinnaste nõue (reegel 14-3, lisa IV) .....	60, 139
--	---------

## Kirjutamine

Amatöörstaatusel loobumine (reegel 6-4) .....	153
Kirjalik juhendamine (reegel 5-3) .....	152

## Kohalike reeglite näidised

Ajutised elektriliinid (lisa I) .....	117
Ajutised tehislükud takistused (lisa I) .....	114
Eelispaijad ja talvereigid (lisa I) .....	106, 111
Keskkonnatundlikud alad (lisa I) .....	105, 108
Kivid bunkrites (lisa I) .....	106, 113

Kukutamisalad (lisa I).....	107
Maandumisjäljes olev pall (lisa I).....	106, 111
Mitteteisaldatav tehislik takistus puttamisgrüni läheduses (lisa I).....	106, 113
Muru ebatasasused (lisa I).....	113
Noorte puude kaitse (lisa I).....	107, 110
Palli puhastamine (lisa I).....	106, 111
Reeglite näidiste kasutamine (lisa I, osa B).....	107
Remondiala, mängimine keelatud (lisa I).....	108
Veetakistused; varupalli löömine (lisa I).....	105
Õhutusaugud (lisa I).....	112

### **Kohalikud reeglid.Vt ka kohalike reeglite näidised**

Eelispaigad ja talvereeglid (lisa I).....	106, 111
Karistusest loobumine (reegel 33-8b).....	101
Komitee kohustused (reegli 33-8a, lisa I).....	101, 105
Kukutamisalad, nende kasutamine (lisa I).....	107, 118
Lähim jätkamiskoht (reegel 24-2b märkus 3).....	82
Mängimise keelamine	

Keskonnatundlikult alalt ("remondiala" definitsioon,  
"veetakistuse" definitsioon, lisa I).....29, 31, 108

Remondialast ("remondiala" definitsioon, lisa I).....29, 108

Vabastuse mittelubamine löögiasendit segavatest ebaharilikest pinnasetingimustest (reegel 25-1a märkus).....	84
Vastuolud golfireeglitega (reegel 33-8).....	101

### **Kohtunik**

Definitsioon.....	23
Kohustuste vähendamine komitee poolt (reegel 33-1).....	99
Lõplik otsus (reegel 34-2).....	102
Välistegur („välisteguri" definitsioon).....	32

### **Kolm-pall rajamäng**

Definitsioon ("rajamängu vormide" definitsioon).....	28
--	----

Palli juhuslik suuna muutmine või peatamine vastasmängija poolt (reegel 30-2b).....	92
Seisva palli liigutamine vastasmängija poolt (reegel 30-2a).....	92
<b>Komitee.Vt ka tingimused</b>	
Aeglase mängu vältimine (reegli 6-7 märkus 2).....	46
Definitsioon.....	24
Ehitis kuulutatud väljaku oluliseks osaks ("tehisliku takistuse" definitsioon, reegel 33-2a).....	29, 99
Händikäp-löökide tabel (reegel 33-4).....	100
Kahe palli mängimisest teavitamine (reegel 3-3a).....	37
Kohalike reeglite kehtestamine (reegel 33-8a, lisa I).....	101, 105
Kohustused ja õigused (reegel 33).....	99
Mängu ajutine katkestamine (reegel 6-8).....	46
Märkija määramine („märkija" definitsioon).....	27
Määratlemine	
Harjutusväljak (reegel 33-2c).....	100
Teisaldatavate tehislake takistuste määratlemine mitteteisaldatavatena („tehisliku takistuse" def).....	29
Veetakistused (veetakistuste ja külgeveetakistuste definitsioon).....	31, 24
Väljaku piirid ja ääred (reegel 33-2, lisa I).....	99, 105
Otsus	
Löplik otsus (reegel 34-3).....	102
Viigi korral (reegel 33-6, lisa I).....	101, 124
Piirangud harjutamisele (reegli 7-1 märkus, reegli 7-2 märkus 2).....	49
Stardiaegade ja gruppide määramine (reegel 6-3, 33-3).....	44, 100
Tingimuste kehtestamine (reegel 33-1, lisa I).....	99, 105
Tulemuste kokkuliitmine ja	
händikäpi kohaldamine (reegli 6-6d märkus 1, 33-5).....	45, 100
Täisringi pikendamine rajamängus, et selgitada võitja viigiolukorras (reegel 2-3).....	35
Valest kohast mängimist puudutava tõsise rikkumise parandamisest teavitamine (reegel 20-7c).....	77

**Keskkonnatundlikud alad**

Kohalik reegel (lisa I)..... 105, 108

Komitee otsus (lisa I)..... 105

**Koolide võistlused – kulud (reegel 4-2d)**..... 150**Kõrvaldatavad takistused.Vt ka takistused; tehislükud takistused**

Definitsioon .....24

## Eemaldamine

Puttamisjoonelt (reegel 16-1a).....63

Takistuses (reegel 13-4).....58

Palli liikumise ajal (reegl 23-1).....80

Juhuvesi ("juhuvée" definitsioon).....23

Kivid bunkris, kohalik reegel (lisa I)..... 106, 113

Puttamisgriinil ("kõrvaldatava takistuse" definitsioon).....24

Vabastuse võtmine (reegel 23-1).....80

**Kukutamisalad**

Üldist (lisa I)..... 107, 118

**Kukatatud pall.Vt ka edenemisala**

Kindlale kohale (reegel 20-2b).....73

Kukatatud pall on mängus (reegel 20-4) .....76

Kukatatud palli valest kohast mängimine (reegel 20-7) .....77

Mängija peab kukutama (reegel 20-2a).....73

Mängija või tema varustuse puudutamine (reegel 20-2a).....73

Uuesti kukutamine (reegel 20-2c).....73

Valesti kukutatud palli ülestõstmine (reegel 20-6) .....77

## Veeremine

Auti, takistusse, augule lähemale jne (reegel 20-2c) .....73

Sellisesse paika, kus mõjuvad samad segavad tingimused, 73

millest vabastus võeti (reegel 20-2c) .....73

**Kulud – kulude katmise lubamine (reeglid 4-2, 4-3)** ..... 149, 151**Käitumine**

Amatöörgolfi kahjustav käitumine (reegel 7-1) ..... 154



Reeglite eesmärgiga vastuolus olev käitumine (reegel 7-2) .....	154
<b>Külgeetakistus.Vt ka takistused; tähistusvaid</b>	
Definitsioon .....	24
Komitee otsus (lisa I).....	105
Vabastuse võtmine (reegel 26-1).....	86
<b>Liigne viivitus.Vt aeglane mäng</b>	
Karistus (reegel 6-7) .....	46
<b>Liigutatud pall.Vt ka palli tõstmine</b>	
Augu- või pallijälje parandamisel (reegel 16-1c).....	64
Definitsioon („liikuma või liikunud“ definitsioon) .....	25
Eemaldamisel	
Kõrvaldatava takistuse eemaldamisel (reegel 23-1) .....	80
Pallimärkija eemaldamisel (reeglid 20-1, 20-3a).....	72, 74
Teisaldatava tehisliku takistuse eemaldamisel (reegel 24-1) .....	81
Kaasvõistleja poolt (reegel 18-4).....	68
Liikuva palli löömine (reegel 14-5).....	61
Möötmisel (reegel 18-6).....	69
Mängija poolt	
Juhuslikult (reegel 18-2a).....	67
Pärast kõrvaldatava takistuse puudutamist (reegel 23-1).....	80
Pärast suuna võtmist (reegel 18-2b).....	68
Tahtlikult (reeglid 1-2, 18-2a) .....	33, 67
Pall ei ole koheselt leitav (reegli 18 märkus 1).....	69
Palli otsimise ajal (reeglid 18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4).....	67, 68
Palli otsimisel	
Ebaharilikes pinnasetingimustes (reegel 12-1d).....	56
Mittenähtava palli otsimine takistuses (reegel 12-1).....	55
Veetakistuse vees (reeglid 12-1c, 14-6).....	56, 61
Pärast kõrvaldatava takistuse puudutamist (reegel 23-1).....	80
Pärast suuna võtmist (reegel 18-2b).....	68

Teise palli poolt (reegel 18-5) .....	69
Vastasmängija poolt	
Kolm-pall rajamängus (reegel 30-2a).....	92
Muul juhul, kui otsingute ajal (reegel 18-3b).....	68
Palli otsimise ajal (reegel 18-3a).....	68
Välitesturi poolt (reegel 18-1).....	67
<b>Liikmelisus – amatöörstaatus kaotamine (reegel 6-6).....</b>	<b>154</b>
<b>Lipuvarras</b>	
Asjatute kahjustuste vältimine (etikett) .....	20
Definitsioon .....	25
Heakskiitmata käsitsemine (reegel 17-2) .....	66
Käsitsemine, august eemaldamine või üleval hoidmine (reegel 17-1) .....	65
Lipuvarda liigutamine palli liikumise ajal (reegel 24-1) .....	81
Palli pörkimine vastu lipuvarrast (reegel 17-3) .....	66
<b>Loom, uruloom, looma poolt tehtud auk</b>	
Definitsioon .....	30
<b>Loos</b>	
Rajamängus (lisa I).....	125
Üldine numberloosimine (lisa I).....	125
<b>Loovutamine</b>	
Mängu, raja või järgmise löögi loovutamine (reegel 2-4) .....	35
<b>Lähilöögid (chip)</b>	
Harjutamine enne ringi (reegel 7-1b) .....	48
Harjutamine ringi ajal (reegel 7-2).....	49
<b>Lähim jätkamiskoht</b>	
Definitsioon .....	25
Edenemisalas (reeglid 24-2b, 25-1b).....	81, 84
Bunkris (reeglid 24-2b, 25-1b) .....	81, 84
Puttamisgriinil (reeglid 24-2b, 25-1b).....	81, 84
Uuesti kukutamise koht (reegel 20-2c(vii)) .....	74

**Löögiasend.Vt ka löök**

Aut („audi“ definitsoon).....	21
Avalöögiala tähistete vältimine (reegel 11-2).....	54
Definitsioon .....	25
Ebaharilik löögiasend, sekkumine	
Ebaharilike pinnasetingimuste poolt (reegli 25-1b erand).....	84
Mitteteisaldatava tehniliku takistuse poolt (reegli 24-2b erand).....	81
Kohalik reegel, vabastuse võtmise keelamine löögiasendi puhul (reegel 25-1a märkus).....	83
Löögiasendit tavapäraselt sisse võttes (reegel 13-2).....	57
Löögiasendi tekitamine (reegel 13-3).....	58
Seismine jalgadega teine teisel pool puttamisjoont või puudutades seda (reegel 16-1e).....	64
Sekkumine	
Ebaharilike pinnasetingimuste poolt (reegli 25-1a).....	83
Mitteteisaldatava tehniliku takistuse poolt (reegli 24-2a).....	81
Väljaspool avalöögiala (reegel 11-1).....	54
<b>Löögijäljed</b>	
Löögijälje parandamine (etikett).....	19
Parandatud löögijalg (reegel 13-2).....	57
<b>Löögimäng.Vt ka neli-pall löögimäng; karistused; tulemused</b>	
Aeglane mäng, karistuse muutmine (reegel 6-7 märkus 2).....	46
Ebakindel tegutsemisviis (reegel 3-3a).....	37
Grupid	
Grupi vahetamine (reegel 6-3b).....	44
Komitee poolt määratud (reegel 33-3).....	100
Händikäp (reegel 6-2b).....	43
Informatsioon löökide arvu kohta (reegel 9-3).....	51
Kahe palli mängimine (reegel 3-3a).....	37
Karistused	
Diskvalifitseerimine, komitee kaalutusõigus (reegel 33-7).....	101

Karistusest loobumise kokkulepe (reegel 1-3).....	34
Märkija teavitamine saadud karistusest (reegel 9-3).....	51
Rakendamise aja piirang (reegel 34-1b).....	102
Üldine karistus (reegel 3-5).....	38
Kirjeldus (reegel 3-1).....	36
Lipuvarras, heakskiitmata käsitsemine (reegel 17-2).....	66
Mängujärjekord (reeglid 10-2a, 10-2c, 29-3).....	52, 53, 91
Palli löömine väljastpoolt avalöögiala (reegel 11-4b).....	55
Raja lõpetamata jätmine (reegel 3-2).....	37
Reeglite järgimisest keeldumine (reegel 3-4).....	37
Uued augud (reegel 33-2b, lisa I).....	99, 123
Vale palliga sooritatud löögid (reegel 15-3b).....	63
Vales järjekorras mängimine (reegel 10-2c).....	53
Valest kohast mängimine (reegel 20-7c).....	77
Võitja (reegel 3-1).....	36
Ühendamine rajamänguga (reegel 33-1).....	99
<b>Löök.Vt ka löögiasend</b>	
Abi	
Füüsilise abi kasutamine (reegel 14-2a).....	59
Tehislikud abivahendid (reegel 14-3).....	60
Definitsioon.....	26
Järgneva löögi sooritamise eelmise löögiga samast kohast (reegel 20-5).....	76
Löögi loovutamine (reegel 2-4).....	35
Löögi sooritamise väljastpoolt avalöögiala (reegel 11-4).....	54
Löögi tühistamine (reegel 10-1c).....	52
<b>Löök vale palliga</b>	
Löögimäng (reegel 15-3b).....	63
Neli-pall löögimäng (reegel 31-5).....	94
Parim-pall või neli-pall rajamäng (reegel 30-3c).....	92
Rajamäng (reegel 15-3a).....	62

**Löök varupalliga (reegel 27-2b)**

Nõu küsimine (reegel 8-1).....	50
Ohutusega arvestamine (etikett).....	17
Palli kahjustamine löögi tagajärjel (reegel 5-3).....	42
Palli löömine rohkem kui ühe korra (reegel 14-4).....	61
Raja jagamine (reegel 2-2).....	35

**Maandumisjäljes olev pall**

Kohalik reegel (lisa I).....	106, 111
Vabastuse võtmine (reegel 25-2).....	86

**Meeskondlikud võistlused – kulud (reegel 4-2d).....** 150

**Militaarvõistkonnad – kulud (reegel 4-2d).....** 150

**Mittemängitav pall**

Kahjustatud, mänguks kõlbmatu pall (reegel 5-3).....	42
Vabastuse võtmine (reegel 28).....	90
Veetakistusest mängitud palli kuulutamine 87 mittemängitavaks (reegel 26-2).....	87

**Mittemängitav väljak**

Komitee otsus (reegel 33-2d).....	100
-----------------------------------	-----

**Muru**

Lahtised murulibled, mis ei ole palli külge kleepunud („kõrvaldatavate takistuste“ definitsioon).....	24
Muru bunkri ääres või sees, mitte takistus („bunkri“ definitsioon).....	22
Eemaldamise eesmärgil virna koondatud niidetud hein („remondiala“ definitsioon).....	29
Puudutamine	
Kepiga takistuses (reegli 13-4 märkus).....	58
Palli otsimisel ja identifitseerimisel (reegel 12-1).....	55

**Mõõtmine**

Palli liikumine mõõtmisel (reegel 18-6).....	69
Tehislik abivahend (reegel 14-3).....	60

**Mäng.Vt ka pooled**

Definitsioon („rajamängu vormide“ definitsioon).....	28
Loovutamine (reegel 2-4).....	35
Võitja (reegel 2-3).....	35

**Mängija**

Kaebuse esitamine (reegel 2-5).....	35
Palli tuvastamine (reegel 12-2).....	56
Palli liigutamine	
Juhuslikult (reegel 18-2a).....	67
Pärast kõrvaldatava takistuse puudutamist (reegel 23-1).....	80
Pärast suunavõttu (reegel 18-2b).....	68
Tahtlikult (reegel 18-2a).....	67
Palli uurimine (reegel 5-3).....	42
Teiste mängijatega arvestamine (etikett).....	18
Vastutus õige palli mängimise eest (reeglid 6-5, 12-2).....	45, 56

**Mängu ajutine katkestamine**

Palli tõstmine mängukatkestuse ajal (reegel 6-8c).....	47
Tegevus mängu ajutisel katkestamisel komitee poolt (reegel 6-8b).....	47
Tingimused, mis lubavad mängu katkestada (reegel 6-8a).....	46
Viivitamatut katkestamist nõudvad tingimused (reegli 6-8b märkus, lisa I) ...	47, 122
Komitee otsus (reegel 33-2d).....	100
Mängu kohest katkestamist nõudvad tingimused (lisa I).....	122
Tegutsemisviis mängijatele (reegel 6-8b).....	47

**Mängujoon.Vt ka puttamisjoon**

Avalöögiala tähistamine (reegel 11-2).....	54
Caddie või partneri caddie asukoht (reegel 14-2b).....	60
Definitsioon.....	26
Mängujoone näitamine	
Väljaspool puttamisriini (reegel 8-2a).....	50
Puttamisriinil (reegel 8-2b).....	50
Mängujoone parandamine (reegel 13-2).....	57

Mängu sekkumine (reeglid 24-2a, 25-1a).....	81, 83
Mängu sekkumine, kohalik reegel	
Mitteteisaldatavad tehnilikud takistused	
puttamisgrüini läheduses (lisa I).....	106, 113
Ajutised mitteteisaldatavad tehnilikud takistused (lisa I).....	115

### **Mängujärjekord.Vt ka au**

Au händikäp <i>bogey</i> , <i>par</i> ja <i>Stableford</i> võistlustel (reegel 32).....	96
Löögimäng (reegel 10-2).....	52
Palli mittemängimine nii, nagu see asub (reegli 10-1 märkus, 10-2 märkus)...	52, 53
Parim-pall ja neli-pall rajamäng (reegel 30-3b).....	92
Rajamäng (reegel 10-1).....	52
Teiste mängijatega arvestamine (etikett).....	18
Varupalli või teise palli mängimine avalöögialt (reegel 10-3).....	53

### **Mängusolev pall.Vt ka pall; liikunud pall**

Asendatud pall (reegel 20-4).....	76
Definitsioon.....	26
Varupalli muutumine mängusolevaks palliks (reegel 27-2b).....	89

### **Mängutempo**

Aeglase mängu vältimine (reegli 6-7 märkus 2, lisa I).....	46, 122
Palli otsimise ajal (etikett).....	19

### **Mängutõrge**

Definitsioon.....	27
Kui pall on juhuslikult suunast kõrvale kallutatud või peatatud välisteguri poolt (reegel 19-1).....	69

### **Märkija**

Definitsioon.....	27
Ebakindel tegutsemisviis (reegel 3-3).....	37
Märkija teavitamine saadud karistusest (reegel 9-3).....	51
Palli tuvastamine (reegel 12-2).....	56
Palli mängukõlbmatuks tunnistamise vaidlustamine (reegel 5-3 märkus 1).....	43
Palli uurimine (reegel 5-3).....	42

Tulemuste üles märkimine	
<i>Bogey ja par</i> võistlused (reegel 32-1a).....	96
Löögimäng (reegel 6-6a).....	45
Neli-pall löögimäng (reegel 31-3).....	94
<i>Stableford</i> võistlused (reegel 32-1b).....	97
Välistegur („välisteguri“ definitsioon).....	32
<b>Neli-pall löögimäng</b>	
Definitsioon („löögimängu vormide“ definitsioon).....	26
Karistus	
Diskvalifitseerimine (reegel 31-7).....	95
Teiste karistuste mõju (reegel 31-8).....	96
Võistkonna karistus (reegel 31-6).....	94
Mängujärjekord (reegel 31-4).....	94
Puuduv partner (reegel 31-2).....	94
Tulemuse üles märkimine (reegli 6-6d märkus 2, 31-3, 31-7).....	45, 94, 95
<b>Neli-pall rajamäng</b>	
Definitsioon („rajamängu vormide“ definitsioon).....	28
Karistus	
Poole diskvalifitseerimine (reegel 30-3e).....	93
Teiste karistuste mõju (reegel 30-3f).....	93
Võistkonna karistus (reegel 30-3d).....	92
Mängujärjekord (reegel 30-3b).....	92
Puuduv partner (reegel 30-3a).....	92
<b>Nime või välimuse kasutamine - amatööristaatuse kaotamine (reegel 6-2).....</b>	<b>152</b>
<b>Noored puud</b>	
Noorte puude kaitse, kohalik reegel (lisa I).....	107, 110
<b>Numberloosimine</b>	
Kohtade määramine üldises numberloosimises (lisa I).....	125
<b>Nõuanne</b>	
Definitsioon.....	27



Meeskondlikel võistlustel; võistlustingimused (lisa I) .....	123
Täisringi ajal (reegel 8-1).....	50
<b>Nõuetele vastavate draiveripeade nimekiri</b>	
Võistlustingimused (reegel 4-1, 33-1, lisa I) .....	38, 99, 119
<b>Nõuetele vastavate golfipallide nimekiri</b>	
Võistlustingimused (reegel 5-1, 33-1, lisa I) .....	41, 99, 121
<b>Ohutus</b>	
Ohutusega arvestamine (etikett) .....	17
<b>Otsused.Vt ka komitee</b>	
Kohtuniku otsus on lõplik (reegel 34-2).....	
Õiglus (reegel 1-4) .....	
<b>Paarismäng</b>	
Löögimäng (reegel 29-3).....	
Löögimängu definitsioon („löögimängu vormide“ definitsioon).....	26
Mängujärjekord (reegel 29-1).....	
Rajamäng (reegel 29-2).....	
Rajamängu definitsioon („rajamängu vormide“ definitsioon).....	28
<b>Pall.Vt ka pallile suunavõtt; kukutatud pall; palli tõstmine; nõuetele vastavate golfipallide nimekiri; kadunud pall; liigutatud pall; aut; palli asetamine; varupall; teine pall; palli löömine</b>	
<b>Asend</b>	
Muudetud (reegel 20-3b).....	75
Parandamine (reegel 13-2).....	57
<b>Asendamine</b>	
Definitsioon .....	21
Kadunud ebaharilikes pinnasetingimustes (reegel 25-1 c).....	
Kadunud tehislikus takistuses (reegel 24-3).....	82
Kui pall ei ole koheselt leitav (reegli 18 märkus 1, 19-1, 24-2b märkus 2, 25-1b märkus 2).....	67, 69, 82, 85
Muutumine mängusolevaks palliks (reegel 15-2, 20-4) .....	62
Raja mängimise käigus (reegel 15-2).....	62
Valesti asendamine (reegel 20-6).....	77

Juhuvesi (def).....	23
Kahjustatud, mänguks kõlbmatu (reegel 5-3) .....	42
Liikumise mõjutamine (reegel 1-2).....	33
Liikuv pall	
Kõrvaldatava takistuse eemaldamine (reegel 23-1) .....	80
Suuna muutmine või peatamine (reegel 19).....	69
Tehisliku takistuse eemaldamine (reegel 24-1).....	81
Lisatud võõrmaterjal (reegel 5-2).....	42
Maandumisäljes olev pall	
Kohalik reegel (lisa I).....	106, 111
Vabastus (reegel 25-2).....	86
Mittemängitav pall	
Edasine tegevus (reegel 28).....	90
Kahjustatud, mänguks kõlbmatu (reegel 5-3) .....	42
Mängu takistamine (reegel 22-2) .....	79
Mängu soodustamine (reegel 22-1) .....	79
Nõuetele vastavate golfipallide nimekiri.....	120
Otsimine (reegel 12-1).....	55
Pall augus	
Augu äärel seismine (reegel 16-2) .....	65
Definitsioon .....	27
Pall seisab vastu lipuvarrast (reegel 17-4).....	66
Palli auku löömine	
Avalöögiast löödud pall (reeglid 1-1, 15-1).....	33, 62
Lõpetamata rada löögimängus (3-2) .....	36
Pallile jõu rakendamine (reegel 1-2).....	33
Palli mängimine	
Selle asukohast (reegel 13-1).....	57
Selle liikumise ajal (reeglid 14-5, 14-6).....	61
Valest kohast, löögimäng (reegel 20-7c).....	77
Valest kohast, rajamäng (reegel 20-7b).....	77

Palli nägemine löögi sooritamise ajal (reegel 12-1) .....	55
Palli puudutamine	
Mängija poolt tahtlikult (reegel 18-2a).....	67
Vastasmängija poolt (reegel 18-3).....	68
Palli selgesti löömine (reegel 14-1) .....	59
Pallide vahetusse minek raja mängimise käigus (reegel 15-3a) .....	62
Puhastamine (reegel 21).....	78
Remondialas (definiitsioon) .....	29
Spetsifikatsioonid	
Detailid (lisa III).....	138
Üldist (reegel 5-1).....	41
Suunamuutus või peatatud pall (reegel 19) .....	69
Tiilt maha kukkumine (reegel 11-3) .....	54
Tuvastamine	
Palli märkimine (reeglid 6-5, 12-2).....	45, 56
Palli tõstmine (reegel 12-2).....	56
Vale pall	
Definiitsioon .....	30
Neli-pall löögimäng (reegel 31-5).....	94
Neli-pall rajamäng (reegel 30-3c) .....	92
Palli mängimisele kulutatud aeg „kadunud palli” definiitsioon.....	23
Veetakistus	
Vabastus (reegel 26-1) .....	86
Veetakistuses liikumine (reegel 14-6) .....	61
Veetakistuses mängimine, palli kadumine või mittemängitavaks muutumine väljaspool takistust (reegel 26-2b).....	87
Veetakistuses mängimine, pall jääb seisma samas takistuses (reegel 26-2a).....	87
Võõrmaterjali lisamine (reegel 5-2).....	42

## **Palli asend.Vt pall**

## **Palli asetamine**

Kohale, kust palli liigutati (reegel 20-3a).....	74
Kui asetamise koht ei ole tuvastatav (reegel 20-3c) .....	75
Kui esialgne asend on muutunud (reegel 20-3b).....	75
Kui kukutatud või asetatud pall on mängus (reegel 20-4) .....	76
Kui pall ei jää koha peale seisma (reegel 20-3d) .....	75
Pärast juhuslikku liigutamist (reegel 20-3a) .....	74
Pärast valesti asendamist, kukutamist või asetamist (reegel 20-6) .....	77
Tegutsemisvõimalused mängu jätkamisel (reegel 6-8d).....	47
<b>Palli liigutamine otsimise käigus (reegel 12-1 d).....</b>	<b>56</b>
<b>Palli löömine</b>	
Rohkem kui ühe korra (reegel 14-4).....	61
Selgesti (reegel 14-1) .....	59
Vastu lipuvarrast või selle käsitsejat (reegel 17-3).....	66
<b>Pallimärkija</b>	
Liigutamine	
Augu- või pallijälgede parandamisel (reegel 16-1c) .....	64
Juhuslikult (reegel 20-1).....	72
Palli tagasiasetamisel (reegel 20-3a).....	74
Palli tõstmisel (reegel 20-1) .....	72
<b>Palli puhastamine</b>	
Kohaliku reeglga lubatud (lisa I).....	106, 111
Millal lubatud ja millal keelatud (reegel 21).....	78
Mängu jätkamisel (reegel 6-8d).....	47
Puttamisgriinil (reeglid 16-1b, 21, 22) .....	64, 78, 79
Vabastuse võtmisel	
Ebaharilikest pinnasetingimustest (reegel 25-1).....	83
Keskonnatundlikult alalt (lisa I).....	105, 108
Mittemängitava palli korral (reegel 28).....	90
Mitteteisaldatavast tehislikust takistusest (reegel 24-2).....	81
Taisaldatavast tehislikust takistusest (reegel 24-1) .....	81
Veetakistusest (reegel 26-1).....	86

Väljakutingimused, vabastus (lisa I)..... 106, 111

### **Palli puudutamine.Vt pall**

#### **Palli tõstmine.Vt ka palli puhastamine; lähim jätkamiskoht**

Väljakutingimuste sekkumine mängu (lisa I)..... 106, 111

Bunkris (reeglid 12-2, 13-4, 24-2b(II), 25-1b(II)).....56, 58, 81, 84

Edenemisalas, ilma karistusest

(reeglid 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b)..... 42, 47, 56, 79, 81, 84

Karistus (reeglid 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1)..... 42, 47, 56, 67, 72

Mängukatkestuse ajal (reegel 6-8c).....47

Palli mängukõlblikkuse otsustamiseks (reegel 5-3).....42

Palli märkimine enne tõstmist (reegel 20-1).....72

Puttamisgriinil (reegel 16-1b).....64

Teisaldatava tehniliku takistuse sees või peal (reegel 24-1).....81

Teise mängija mängu mõjutav pall (reegel 22).....79

Tuvastamiseks tõstmine (reegel 12-2).....56

Valesti kukutatud palli tõstmine (reegel 20-6).....77

Valest kohast tõstmine (reegel 20-6).....77

Veetakistuses

(reeglid 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-2b, 26-1, 26-2)..... 42, 47, 56, 79, 81, 86, 87

### **Palli tuvastamine.Vt pall.**

#### **Pallile suunavõtt - asend**

Lähima jätkamiskoha tuvastamine (def).....25

#### **Pallile suunavõtt, vt ka löögiasend**

Definitsioon .....25

Palli liikumine pärast suunavõttu ; trahvilöök (reegel 18-2b).....68

Puttamisjoone puudutamine (reegel 16-1a).....63

#### **Par võistlused**

Liigne viivitus või aeglane mäng (reegli 32-1 märkus 2).....97

Rikkumine, mis nõuab radade mahaarvamist (reegel 32-1a märkus 1).....96

Tulemused (reegel 32-1a).....96

Tulemuste üles märkimine (reegel 32-1a).....96

Võistluste kirjeldus (reegel 32-1a).....96

**Parim-pall rajamäng (vt ka neli-pall rajamäng)**

Definitsioon (rajamängu vormide definitsioon) .....28

## Karistused

Poole diskvalifitseerimine (reegel 30-3e).....93

Teiste karistuste mõju (reegel 30-3f).....93

Võistkonna karistus (reegel 30-3d).....92

Maksimaalne keppide arv (reegel 30-3d).....92

Mängujärjekord (reegel 30-3b).....92

Puuduv partner (reegel 30-3a) .....92

**Partner**

Definitsioon .....27

Keppide jagamine (reegel 4-4b).....41

Nõu küsimine (reegel 8-1).....50

Partneri asukoht löögi sooritamise ajal (reegel 14-2b).....60

## Puudumine

Neli-pall löögimäng (reegel 31-2).....94

Parim-pall ja neli-pall rajamäng (reegel 30-3a).....92

**Pinnas**Bunkri ääres olevad ülestikku laotud pinnasekihid,  
mitte takistus („bunkri” definitsioon).....22

Lahtine, oma kohale tagasi pandud (reegel 13-2).....57

Pinnase ebatasasused, kohaliku reegli alusel vabastuse võtmine (lisa I).....

Pinnase ebatasasused (reegel 13-2).....57

**Pool.Vt ka mäng.**

Definitsioon .....27

## Diskvalifitseerimine

Neli-pall löögimäng (reegel 31-7).....95

Parim-pall või neli-pall rajamäng (reegel 30-3e).....93

## Karistus, maksimaalne keppide arv 14

Neli-pall löögimäng (reegel 31-6).....94

Parim-pall või neli-pall rajamäng (reegel 30-3d).....92

Mängujärjekord	
Neli-pall löögimäng (reegel 31-4).....	94
Parim-pall või neli-pall rajamäng (reegel 30-3b).....	92
Raja alustamise au (reegel 10-1a).....	52
Poole esindatus	
Neli-pall löögimäng (reegel 31-2).....	94
Parim-pall või neli-pall rajamäng (reegel 30-3a).....	92
<b>Pretensioonid</b>	
Löögimäng, pretensioonid ja karistused (reegel 34-1b).....	102
Rajamäng, pretensioonid ja karistused (reegel 34-1a).....	101
Ebakindel tegutsemisviis, vaidlused või pretensioonid (reegel 2-5).....	35
<b>Professionaalsus</b>	
Professionaalsuse tähendus (reegel 2-1).....	146
Staatuse taastamise ooteaeg (reegel 9-2b (i)).....	155
<b>Proovilöögid</b>	
Asjatute kahjustuste vältimine (etikett).....	20
Mitte harjutuslöögid (reegli 7-2 märkus 1).....	49
<b>Puttamisgriin.Vt ka takistused; kõrvaldatavad takistused; tehislikud takistused</b>	
Definitsioon.....	28
Harjutamine	
Enne ringi algust või kahe ringi vahel (reegel 7-1b).....	48
Ringi ajal (reegel 7-2).....	49
Kaebuse esitamine enne lahkumist (reegel 2-5).....	35
Kahjustuste parandamine puttamisgriinil (etikett, reegel 16-1c).....	64
Kõrvaldatavad takistused puttamisgriinil („kõrvaldatava takistuse” definitsioon).....	24
Lähim jätkamiskoht (reeglid 24-2b, 25-1b).....	81, 84
Mitteteisaldatav tehislik takistus puttamisgriooni läheduses (lisa 1).....	106, 113
Pall	
Augu äärel seisev (reegel 16-2).....	65
Ebaharilikes pinnasetingimustes (reegel 25-1b).....	84

Puhastamine (reeglid 16-1b, 21, 22).....	64
Tõstmine (reeglid 16-1b, 20-1).....	64
Pinnase testimine (reegel 16-1d).....	64
Puttamisjoon	
Caddie või partneri asukoht (reegel 14-2b).....	60
Pinnase testimine (reegel 16-1d).....	64
Puudutamine (reegel 16-1a).....	63
Seismine puttamisjoonel või jalgadega teine teisel pool seda (reegel 16-1e).....	64
Puttamisjoone näitamine (reegel 8-2b).....	50
Raja lõpetamata jätmise löögimängus (reegel 3-2).....	36
Teiste mängijatega arvestamine (etikett).....	18
Vale puttamisgriin	
Definitsioon .....	31
Mängu sekkumine (reegel 25-3a).....	86
Vabastuse võtmine (reegel 25-3b).....	86
Vastasele järgmise löögi loovutamine (reegel 2-4).....	35
Õhutusaugud (lisa I).....	112
<b>Puttamisjoon.Vt ka mängujoon</b>	
Augu- ning pallijälgede ja muude kahjustuste parandamine (reegel 16-1c).....	64
Caddie või partneri asukoht (reegel 14-2b).....	60
Definitsioon .....	28
Kõrvaldatavate takistuste eemaldamine (reegel 16-1a).....	64
Puttamisjoone näitamine (reegel 8-2b).....	50
Puttamisjoone puudutamine (reegel 16-1a).....	64
Seismine puttamisjoonel või jalgadega teine teisel pool seda (reegel 16-1e).....	64
<b>Rajamäng.Vt ka parim-pall rajamäng; neli-pall rajamäng; karistused; tulemused</b>	
Aeglane mäng (reegel 6-7).....	46
Harjutamine	
Enne ringi algust või kahe ringi vahel (reegel 7-1a).....	48



Ringi ajal (reegel 7-2) .....	49
Händikäp (reegel 6-2a).....	43
Informatsioon löökide arvu kohta (reegel 9-2a).....	51
Jagatud rada (reegel 2-2).....	35
Kaebused (reegel 2-5).....	35
Karistused	
Diskvalifitseerimine, komitee kaalutusõigus (reegel 33-7) .....	101
Kaebused (reegel 2-5).....	35
Karistuse eiramise kokkulepe (reegel 1-3).....	34
Rakendamise aja piirang (reegel 34-1a).....	101
Vastasmängija teavitamine saadud karistusest (reegel 9-2b).....	51
Üldine karistus (reegel 2-6) .....	36
Kolm-pall rajamäng, juhuslik palli suuna muutmine või palli peatamine vastasmängija poolt (reegel 30-2b).....	92
Lipuvarras, heakskitmata käsitsemine (reegel 17-2) .....	66
Loosimine (lisa I).....	125
Mängujärjekord (reeglid 10-1a, 30-3b).....	52, 92
Mängu katkestamine kokkuleppel (reegel 6-8a).....	46
Mängu, raja või järgmise löögi loovutamine (reegel 2-4).....	35
Mänguseis (reegel 2-1) .....	34
Mängutempo (etikett).....	18
Palli liigutamine mängija poolt (reegel 18-2).....	67
Palli liigutamine vastasmängija poolt	
Muul juhul, kui otsingute ajal (reegel 18-3b).....	68
Otsingute ajal (reegel 18-3a).....	68
Vale palli löömine (reegel 15-3a).....	62
Valeinformatsiooni andmine sooritatud löökide arvu kohta (reegel 9-2).....	51
Valest kohast mängimine (reegel 20-7b).....	77
Viigid, nende lahendamine (reegel 2-3, lisa I).....	35, 124
Võitja	
Mängu võitja (reegel 2-3).....	35

Raja võitja (reegel 2-1).....	34
Väljastpoolt avalöögiala (11-4a).....	54
Ühendamine löögimänguga (reegel 33-1).....	99
<b>Reeglid.Vt ka karistus</b>	
Amatööristaatuse reeglid.....	142
Definitsioon.....	28
Kohaldamine kolm-pall, parim-pall ja neli-pall rajamängudes (reegel 30-1).....	91
Kohalikud reeglid (reegel 33-8, lisa I).....	101, 105, 107
Loobumine	
Kokkuleppel (reegel 1-3).....	34
Komitee otsus loobumise kohta (reegel 33-1).....	99
Mängija kohustused (reegel 6-1).....	43
Olukord, mille kohta puuduvad reeglid (reegel 1-4).....	34
Reegli järgimisest keeldumine, löögimäng (reegel 3-4).....	37
Rikkumine, üldine karistus	
Rajamängus (reegel 2-6).....	36
Löögimängus (reegel 3-5).....	38
Õigus reegleid muuta (reegel 33-8, lisa I).....	101, 105
<b>Reklaam – amatööristaatuse kaotamine (reegel 6-2).....</b>	<b>152</b>
<b>Remondiala.Vt tähistusvaid</b>	
Definitsioon.....	29
Eemaldamise eesmärgil virna koondatud materjal („remondiala” definitsioon).....	29
Kohalik reegel, lubatavad kukutamisalad (lisa I).....	107, 118
Mängu keelav kohalik reegel (lisa I).....	108
Määratlemine komitee poolt (reegel 33-2a).....	99
Remondialas kasvav objekt (definitsioon).....	29
Remondialas oleva palli liigutamine palli otsimisel (reegel 12-1d).....	56
Tähistusvaid (definitsioon).....	29
Vabastuse võtmine (reegel 25-1b).....	84

**Riietus**

Üldised nõuded (lisa IV)..... 139

**Sponsoreeritud händikäp-võistlused – kulud (reegel 4-2g) ..... 151**

**Stableford võistlused**

Diskvalifitseerivad karistused (reegel 32-2).....98

Liigne viivitus või aeglane mäng (reegli 32-1 märkus 2).....96

Sellise reegli rikkumine, mis näeb ette maksimaalse karistuse ringi kohta (reegli 32-1b märkus 1).....97

Tulemused (reegel 32-1b) .....97

Tulemuste üles märkimine (reegel 32-1b) .....97

**Stardiaeg**

Komitee kohustused (reegel 33-3)..... 100

Mängija kohustused (reegel 6-3a).....44

**Stipendiumid – stipendiumi vastu võtmine (reegel 6-5) .....453**

**Sümboolne auhind – definitsioon..... 145**

**Taastamine – amatöörstaatuse (reegel 9)..... 155**

**Takistused.Vt ka tehnilikud takistused, tähistusvaiad**

Bunkrid („bunkri“ definitsioon).....22

Definitsioon .....29

Eelnev löök sooritatud takistusest (reegel 20-5).....76

Harjutamine keelatud (reegel 7-2).....49

Juhuvesi („juhuvee“ definitsioon).....23

Kepi mahapanemine (reegel 13-4) .....58

Keppide asetamine (reegel 13-4).....58

Kukutamisalad, kohalik reegel (lisa I)..... 107, 118

Külgveetakistus („kulgveetakistuse“ definitsioon).....24

Löögid takistuses vale palliga (reegel 15-3).....62

Mittenähtava palli otsimine (reegel 12-1).....55

Omaduste testimine (reegel 13-4).....58

## Pall takistuses

Veereb takistusse, augule lähemale jne, kas peab palli uuesti kukutama (reegel 20-2c) .....	73
Ülestõstetud palli võib kukutada või asetada tagasi takistusse (reegel 13-4) .....	58
Pall veetakistuses, vabastuse võtmine	
Ebaharilikest pinnasetingimustest keelatud (reegli 25-1 märkus 1) .....	85
Tegutsemisvõimalused (reegel 26-1) .....	86
Teisaldamatust tehislükust takistusest keelatud (reegli 24-2b märkus 1) .....	81
Palli tuvastamine takistuses (reegel 12-2) .....	56
Takistuse vees liikuva palli löömine (reegel 14-6) .....	61
Takistusest löödud palli kadumine või mittemängitavaks muutmine väljaspool takistust, või auti löömine (reegel 26-2b) .....	87
Takistusest löödud pall peatub samas või mõnes teises takistuses (reegel 26-2a) .....	87
Vabastus ajutistest tehislükstest (lisa I) .....	107, 114
Varupall, kohalik reegel (lisa I) .....	105, 107
Vees kompamine palli otsimisel (reegel 12-1c) .....	56
Veetakistus („veetakistuse“ definitsioon) .....	31
Veetakistuse tähistusviad („veetakistuse“ ja „külgveetakistuse“ definitsioon) .....	31, 24
Veetakistuses maapinna või vee puudutamine käe või kepiga (reegel 13-4) .....	58
Ühest takistusest löödud pall peatub teises takistuses (reegli 13-4 erand 3) .....	59
<b>Talveregolid.Vt eelispaigad</b>	
<b>Tehislükud takistused.Vt ka takistused, kõrvaldatavad takistused, aut</b>	
Ajutine (lisa I) .....	107, 114
Definitsioon .....	29
Eemaldamine takistuses (reegel 13-4) .....	58
Kivid bunkrites (lisa I) .....	106, 113
Kohalik reegel	

Ajutised elektriliinid ja kaablid (lisa I).....	117
Ajutised mitteteisaldatavad tehislikud takistused (lisa I).....	115
Kivid bunkrites (lisa I).....	106, 113
Kukutamisalad, millal lubatud (lisa I).....	107, 118
Mitteteisaldatav tehislik takistus puttamisgrüini läheduses (lisa I).....	106, 113
Komitee otsus (lisa I).....	105
Pall kadunud tehislikus takistuses (reegel 24-3).....	82
Planeeritava löögiliigutuse ruum (reegel 24-2a).....	81
Mitteteisaldatav tehislik takistus (reegel 24-2, lisa I).....	81, 115
Mitteteisaldatav tehislik takistus puttamisgrüini läheduses (lisa I).....	106, 113
Sekkumine palli asendisse, löögiasendisse, mängu- või puttamisjoonesse (reeglid 24-1, 24-2a, lisa I).....	81, 106
Tehislikus takistuses oleva palli liigutamine palli otsimisel (reegel 12-1d).....	56
Tehisliku takistuse puudutamine (reegli 13-4 märkus).....	59
Teisaldatav tehislik takistus (reegel 24-1).....	81

## **Tehisobjektid**

Tehisliku takistuse definitsioon.....	29
---------------------------------------	----

## **Tehislikud abivahendid**

Tehislikud abivahendid, ebaharilik varustus ja varustuse ebaharilik kasutamine (reegel 14-3).....	60
Üldist (Lisa IV).....	139

## **Teine pall**

Raja tulemuse kindlaks tegemine (reegel 3-3b).....	37
Teise palli mängimine avalöögiolalt (reegel 10-3).....	53
Teise palli mängimine ebakindla tegutsemisviisi korral (reegel 3-3).....	37

<b>Tele- ja raadioülekanded – amatööristaatuse kaotamine (reegel 6-4).....</b>	<b>44</b>
--	-----------

## **Tii.Vt ka avalöögiala**

Definitsioon (lisa IV).....	139
Nõuetele mittevastava tii kasutamine (reegel 11-1).....	54
Pall kukub tiilt maha (reegel 11-3).....	54
Palli maapinnalt kõrgemale tõstmise meetodid (reegel 11-1).....	54

**Tii ja avalöögi sooritamine.Vt ka avalöögiala**

Avalöögi sooritamise meetodid (reegel 11-1) .....	54
Mittevastava tii kasutamine (reegel 11-1) .....	54
Pall kukub tiilt maha (reegel 11-3) .....	54

**Tingimused**

Anti-doping (lisa I) .....	124
----------------------------	-----

*Caddie*

<i>Caddiede</i> kasutamise keelamine (lisa I) .....	121
---	-----

Piirangud <i>caddieks</i> olemisele (lisa I) .....	121
--	-----

Harjutamine (lisa I) .....	123
----------------------------	-----

Komitee poolt kehtestatavad tingimused (reegel 33-1, lisa I) .....	99, 119
--	---------

Loos rajamängus (lisa I) .....	125
--------------------------------	-----

Mängija kohustus tingimusi teada (reegel 6-1) .....	43
---	----

Mängu ajutine katkestamine ohtliku olukorra tõttu (lisa I) .....	122
--	-----

Mängutempo (lisa I) .....	122
---------------------------	-----

Nõuanne võistkondlikel võistlustel (lisa I) .....	123
---	-----

Otsused viigi korral (lisa I) .....	124
-------------------------------------	-----

**Palli ja keppide spetsifikatsioonid**

Nõuetele vastavate draiveripeade nimekiri (lisa I) .....	119
--	-----

Nõuetele vastavate golfipallide nimekiri (lisa I) .....	120
---	-----

Ühe palli tingimus (lisa I) .....	120
-----------------------------------	-----

Transport (lisa I) .....	123
--------------------------	-----

Uued augud (lisa I) .....	123
---------------------------	-----

**„Trahv ja korduslöök” karistus**

Kadunud pall (reegel 27-1) .....	88
----------------------------------	----

Mittemängitav pall (reegel 28a) .....	90
---------------------------------------	----

Pall audis (reegel 27-1) .....	88
--------------------------------	----

Pall veetakistuses (reegel 26-1a) .....	87
---	----

**Trahvilöök**

Definitsioon .....	30
--------------------	----

## Transport

Kasutamise keeld, võistlustingimus (lisa I) ..... 123

## Tunnustusauhind

Definitsioon ..... 145

Vastu võtmine (reegel 3-3) ..... 149

## Tähistusvaid

Aut (def) ..... 21

Külgeetakistus (def) ..... 24

Remondiala (def) ..... 29

Veetakistus (def) ..... 31

## Täisring

Definitsioon ..... 30

### Kepid

Kahjustatud (reegel 4-3) ..... 39

Muutunud mängulised omadused (reegel 4-2a) ..... 39

Läbimiseks lubatud aeg (reegel 6-7 märkus 2) ..... 46

Maksimaalne lubatud keppide arv (reegel 4-4a) ..... 40

Nõu andmine täisringi ajal (reegel 8-1) ..... 50

Tehislikud abivahendid, ebaharilik varustus ja varustuse ebaharilik kasutamine (reegel 14-3) ..... 60

Täisringi läbimine jalgsi, võistlustingimus (lisa I) ..... 123

Täisringi pikendamine rajamängus,

et selgitada võitja viigiolukorras (reegel 2-3) ..... 123

### Tulemused

Komitee kohustused (reegel 33-5) ..... 35

Muutmine pärast tulemuskaardi sisseandmist keelatud (reegel 6-6c) ..... 45

Märkija vastutus (reeglid 6-6a, 31-3, 32-1b) ..... 45, 94, 97

Neli-pall löögimäng (reegel 31-3) ..... 94

Raja tulemuse kindlaks tegemine,

kui mängiti kahe palliga, löögimäng (reegel 3-3b) ..... 37

Vale tulemus (reegel 6-6d) ..... 45

Võistleja vastutus (reeglid 6-6b, 6-6d, 31-3).....	45, 94
<b>Uruloomad (def), uruloomade poolt tehtud augud</b>	
Definitsioon .....	30
Palli liigutamine otsimise ajal (reegel 12-1d).....	56
Uruloomade tehtud augud (reegel 25-1) .....	83
<b>Vaatleja</b>	
Definitsioon .....	30
Välistegur („välisteguri” definitsioon).....	32
<b>Vaidlused</b>	
Pretensioonid (reeglid 2-5, 34).....	35, 101
Reeglitega reguleerimata olukorrad (reegel 1-4).....	34
<b>Valeinformatsioon</b>	
Kaebuse esitamise ajapiirang (reeglid 2-5, 34-1).....	35, 101
Rajamängus sooritatud löökide kohta (reegel 9-2a).....	51
<b>Vale koht</b>	
Palli mängimine vales kohast	
Löögimängus (reegel 20-7c) .....	77
Rajamängus (reegel 20-7b).....	77
Üles tõstetud palli kukutamine või asetamine valesse kohta (reegel 20-6) .....	77
<b>Vale pall</b>	
Definitsioon .....	30
Neli-pall	
Löögimäng (reegel 31-5).....	94
Rajamäng (reegel 30-3c).....	92
Vale palli mängimisele kulutatud aeg, „kadunud palli” definitsioon .....	23
Vale palliga sooritatud löögid	
Löögimängus (reegel 15-3b).....	63
Rajamängus (reegel 15-3a).....	62
<b>Vale puttamisgriin</b>	
Definitsioon .....	31



Lähim jätkamiskoht, definitsioon.....	25
<b>Vale tulemus</b>	
Rajal (reegel 6-6d).....	45
<b>Varupall</b>	
Definitsioon.....	31
Kohalik reegel, mis lubab veetakistuse puhul mängida varupalli (lisa I).....	105, 107
Millal varupalli mängimine lubatud (reegel 27-2a).....	89
Muutumine mängusolevaks palliks („kadunud palli“ definitsioon, reegel 27-2b).....	23, 89
Mängutempo arvestamine (etikett).....	18
Varupallist loobumine (reegel 27-2c).....	90
Varupall mängituna avalöögialt (reegel 10-3).....	53
<b>Varustus.Vt ka pall; nõuetele vastavate draiveripeade nimekiri, nõuetele vastavate pallide nimekiri</b>	
Definitsioon.....	31
Golfikäru jagamine („varustuse“ definitsioon).....	31
Haigusseisundi leevendamise varustus (reegli 14-3 erand 1).....	60
Kasutamine tavapärasel viisil (reegli 14-3 erand 2).....	61
Palli liikumine varustuse tõttu (reeglid 18-2a, 18-3, 18-4).....	67, 68
Palli liikumine varustuse tõttu rajamängus palli otsimise ajal (reeglid 18-2a, 18-3b).....	67, 68
Tehislikud abivahendid, ebaharilik varustus ja varustuse ebaharilik kasutamine (reegel 14-3).....	60
Varustuse liigutamine palli liikumise ajal (reegel 24-1).....	81
Varustuse vastuvõtmine (reegel 6-2).....	43
<b>Vastasmängija</b>	
Definitsioon.....	31
Lipuvarda heakskiitmata käsitlemine (reegel 17-2).....	66
Palli liigutamine (reegel 18-3).....	68
Palli suuna muutmine (reeglid 19-3).....	71
Palli suuna muutmine kolm-pall rajamängus (reegel 30-2b).....	92
Vastasmängija teavitamine saadud karistusest (reegel 9-2).....	51

**Veetakistused.Vt takistused****Viigiolukorrad**

Komitee kohustused (reegel 33-6).....	101
Soovitus viigiolukordade lahendamiseks; võimalused (lisa I) .....	124
Täisringi pikendamine rajamängus, et selgitada võitja viigiolukorras (reegel 2-3) .....	35

**Võistleja.Vt ka kaasvõistleja**

Definitsioon .....	32
Ebakindel tegutsemisviis (reegel 3-3).....	37
Liikuv pall tabab võistlejat (reegel 19-2) .....	70
Löömine väljastpoolt avalöögiala (reegel 11-4b) .....	55
Raja lõpetamata jätmine (reegel 3-2).....	36
Reeglite järgimisest keeldumine (reegel 3-4).....	37
Tulemuse ülesmärkimise kohustus (reegel 6-6).....	45
Vale palliga löögi sooritamine (reegel 15-3b).....	63
Vales järjekorras mängimine (reegel 10-2c).....	53

**Välitestegur**

Definitsioon .....	32
<i>Forecaddie</i> (def) .....	23
Kaasvõistleja (def).....	23
Kohtunik (def).....	23
Liikuva palli peatamine või suuna muutmine (reegel 19-1).....	69
Märkija (def) .....	27
Seisva palli liigutamine (reegel 18-1) .....	67
Vaatleja (def).....	30

**Väljak**

Definitsioon .....	32
Eelisõigus väljakul (etikett) .....	19
Korrashoid (etikett).....	19
Mittemängitav väljak (reegel 33-2d) .....	100
Väljaku piiride ja äärte määratlemine (reegel 33-2a).....	99

## Väljaku lahutamatu osa

Komitee poolt väljaku lahutamatuks osaks määratud ehitis („tehisliku takistuse” definitsioon, reegel 33-2a, lisa I)..... 29, 99, 105

## Väljakumeister

Väljakumeistri poolt tehtud auk („remondiala” definitsioon)..... 29

## Väljakutingimused

Kohalikud reeglid väljakutingimuste kohta (lisa I) ..... 106, 111

Komitee otsus väljakutingimuste kohta (lisa I)..... 106, 111

## Õhutusaugud

Kohalik reegel (lisa I)..... 112

## Õiglus

Vaidlusaluse olukorra lahendamine (reegel 1-4)..... 34

## Äike

Mängu ajutine katkestamine (reegel 6-8a) ..... 46

Ohtlik olukord (lisa I) ..... 122

**Äriettevõtete esindusvõistkonnad – kulud (reegel 4-2d)..... 150**

## Ühe palli tingimus

Võistlustingimused (lisa I)..... 120

## Üks kahe vastu rajamäng

Definitsioon (rajamängu vormide definitsioon) ..... 28

Mängujärjekord (reegel 29-1)..... 91

## Üksikmäng

Rajamäng, definitsioon (rajamängu vormide definitsioon) ..... 28

Löögimäng, definitsioon (löögimängu vormide definitsioon)..... 26

## Üldine karistus.Vt karistus

### Üldine numberloosimine

Kohtade määramine üldises numberloosimises (lisa I)..... 125

**Ülikoolide esindusmeeskonnad – kulud (reegel 4-2d) ..... 150**



R&A tegevus kõigis valdkondades on detailselt ära toodud aadressil [www.randa.org](http://www.randa.org). Hõia ennast kursis kõige värskemate uudistega reeglite, Open Championship võistluste, golfi arengu ja väljaku haldamise kohta ning avasta R&A ülemaailmset rolli puudutavad faktid ja ajalugu.

**[www.randa.org](http://www.randa.org)**



Golfi kõige vanema ja kõige rahvusvahelisema suurvõistluse The Open Championship aastaringsete uudiste, videomaterjali, informatsiooni, ajaloo ja kvalifitseeritud ülekannete jälgimiseks külasta võistluse ametlikku kodulehekülge

**[TheOpen.com](http://TheOpen.com)**



**WORLD  
AMATEUR  
GOLF  
RANKING**

Maailma amatöörgolfi edetabel (World Amateur Golf Ranking, WAGR) loodi 2007. aastal, kui avaldati meeste edetabel. Naiste edetabel sai avalikuks 2011. aastal ja WAGR'ist, mida nüüd administree-ritakse koos Ameerika Ühendriikide Golfiliiduga, on lühikese ajaga saanud maailma silmapaistvaim amatöörgolfi edetabeli süsteem.

