

Golfireeglite lühikokkuvõte

Kokkuvõte annab lihtsa ülevaate reeglite rakendamisest tavapärastes olukordades. Kokkuvõte ei asenda Golfireegleid ega Golfireeglite Väljaannet Mängijatele, millest tuleks kahtluse korral reegel üle kontrollida. Lisainformatsiooni saamiseks kokkuvõttes toodud teemade osas tuleks vaadata viidet vastavale reeglile. Täiendavate selgituste saamiseks kasutatud definitsioonide kohta kasutage sõnastikku juhise lõpus.

Mängija käitumine ja reeglid (Reegel 1)

Kõikidelt mängijatelt oodatakse golfimängu vaimus mängimist:

- Käituge väärikalt – näiteks järgides reegleid, rakendades kõiki karistusi ja jäädes ausaks kõikides mängu aspektides.
- Arvestage teiste mängijatega – näiteks mängige tempokalt, hoolitsedes turvalisuse eest ja teise mängu mitte häirides.
- Kandke hoolt väljaku eest – näiteks parandades löögijälgi, rehitsedes bunkreid, parandades palli kukkumise jälgi ja mitte väljakut asjatult lõhkudes.

Mängijalt eeldatakse reeglite rikkumisest arusaamist ning ausal teel endale karistuste määramist.

Karistuste eesmärk on tasandada igasugust võimalikku mängija saadud eelist. Karistuste peamisi tasemeid on kolm:

- Ühe-löögiline karistus: rakendatakse nii rajamängus kui ka löögimängus
 - Üldine karistus: raja kaotus rajamängus, kahe löögiline karistus löögimängus
 - Diskvalifitseerimine: rakendatakse nii rajamängus kui ka löögimängus
- Märkus: Punktimäng (stableford) on löögimängu vorm

Üldised punktid

Enne mänguringi algust on soovitatav:

- Lugeda läbi tulemuskaardilt (skoorkaardilt) ja teadetetahvlilt kohalikud reeglid
- Märgistada pall tunnusmärgiga; paljud mängijad kasutavad sama firma palle ja kui mängija ei ole võimeline enda palli identifitseerima, loetakse pall kadunuks (Reegel 18.2)
- Lugeda üle kepid; mängijal on keelatud omada mänguringi jooksul rohkem kui 14 keppi (Reegel 4.2)

Diagramm 3.3b: Skoorkaardi vastutused HCP-Löögimängus

Nimi: *John Smith* HCP: *5* Aeg: *09/07/19*

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>38</i>

HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>36</i>	<i>74</i>

NET: *69*

Märkija allkiri: *[Signature]* Mängija allkiri: *[Signature]*

 Komitee
 Mängija
 Mängija ja Märkija

Mänguringi ajal:

- Ära küsi nõu kelleltki peale enda kädi, partneri (enda võistkonnas olev mängija) või partneri kädi; ära anna nõu ühelegi mängijale peale enda partneri; lubatud on küsida infot reeglite, kauguste, trahvialade ning lipu asukohtade jms kohta (Reegel 10.2)
- Ära tee mänguringi ajal harjutuslööke (Reegel 5.5).

Mänguringi lõpus:

- Rajamängus veendu, et mängu tulemus on edastatud
- Löögimängus veendu, et tulemuskaart (skoorkaart) on korrektselt täidetud, allkirjastatud mängija ja märkija poolt ning tagastatud Komiteele esimesel võimalusel (Reegel 3.3)

Väljak (Reegel 2)

Väljak koosneb viiest väljaku alast. Edenemisala katab kogu väljakut, välja arvatud nelja spetsiifilist väljaku ala:

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

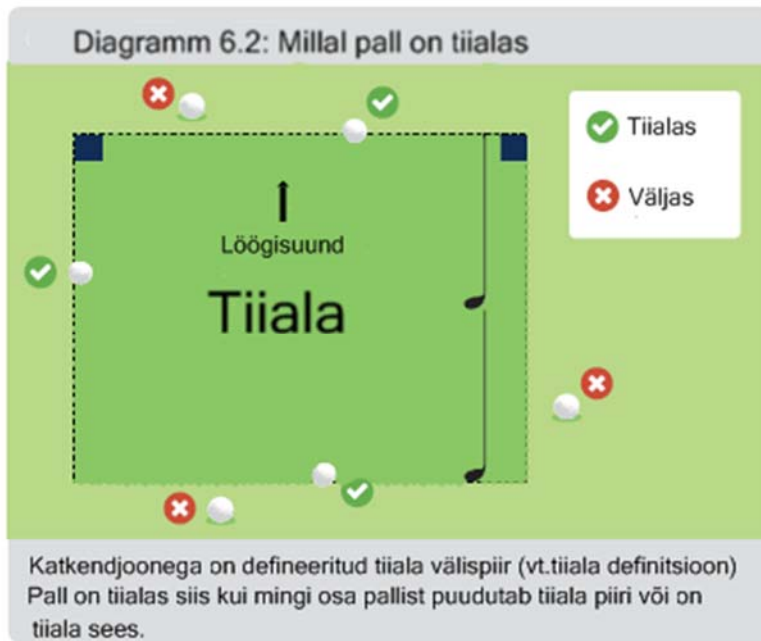
On oluline aru saada, millisel väljaku alal mängija pall asub, kuna see mõjutab reegleid, mille alusel jätkatakse palli löömist või vabastuse võtmist.



Tiiala (Reegel 6.2)

Kui mängija alustab rada, lüües palli väljastpoolt tiilöögiala (või ka sama raja valelt tiialalt või mõne teise raja tiialalt):

- Rajamäng. Karistust ei järgne ning pall on mängus ja seda tuleb mängida nii nagu see asub, **kuid** vastane võib löögi tühistada. Kui vastane tühistab löögi, peab mängija palli mängima õige tiiala seest ning endiselt on tema kord lüüa.
- Löögimäng. Mängija saab **üldise karistuse (kaks trahvilööki)** ja peab oma vea parandama mängides palli tiiala seest. Avalöök ja kõik järgnevad löögid ning trahvid, mis tehti enne vea parandamist ei lähe arvesse. Kui mängija ei paranda oma viga, siis mängija **diskvalifitseeritakse (punktimängus vastavalt rajalt punkte ei saa, kuid diskvalifitseerimist ei pruugi järgneda)**.



Edenemisala on kirjeldatud sektsioonis „Väljak“ ning hõlmab endas feeri, raffi ja puid, mis ei ole ühegi nelja spetsiifilise väljaku ala sees.

Diagramm #1 17.1d : Vabastus kollases trahvialas olevale pallile

Legend:

- X Koht kust pall sisenes trahvialasse
- Lähtekoht
- Vabastuse alad

Kui on teada või põhimõtteliselt kindel, et pall asub kollasega tähistatud trahvialas ning mängija soovib võtta vabastuse, siis on ühe trahvilöögiga jätkamiseks kaks võimalust:

(1) Mängija võib võtta trahv-ja-korduslööku vabastuse, mängides algset palli või teist palli eelmise löögi asukohast (reegel 14.6 ja diagramm 14.6)

Lähtekoht	Vabastuse ala suurus	Vabastuse ala piirangud
Koht kust eelmine löök sooritati (kui pole teada siis tuleb määrata)	Üks kepipikkus	Vabastuse ala : ● Ei tohi olla lipuagule lähemal kui lähtekoht ● PEAB asuma samal väljaku alal kus lähtekoht

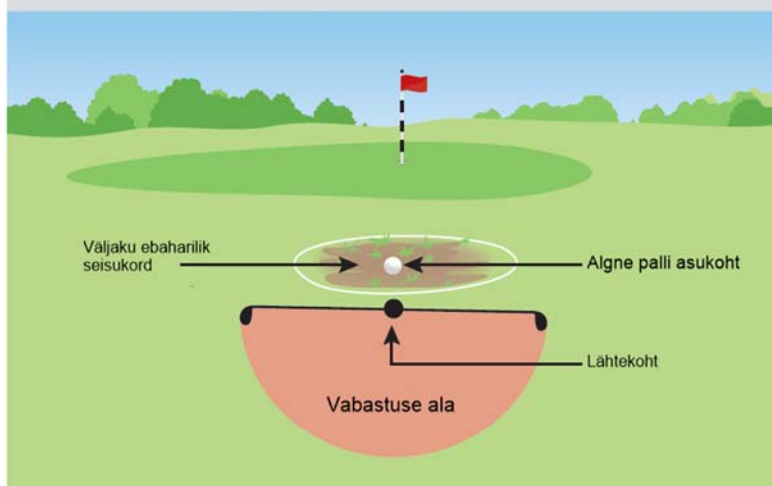
(2) Mängija võib võtta lipu-joonel tagasi vabastuse, kukutades algse või teise palli vabastuse alasse, mis asub lipuaugu ja palli asukoha vahelise sirge kujutletaval pikendusel minnes tagasi palju soovib.

Lähtekoht	Vabastuse ala suurus	Vabastuse ala piirangud
Mängija poolt valitud koht, mis asub sellel joonel ja on lipuaugust kaugemal, kui algne palli asukoht (joonel tagasimineku kaugus ei ole piiratud)	Üks kepipikkus lähtekohast. 	Vabastuse ala : • Ei tohi olla lähtekohast lipuaugule lähemal • Võib asuda mistahes väljaku alal
MÄRKUS: Lähtekoha valikul peaks mängija koha ära märkima. (kasutades näiteks tiid)		

(3) Mängija võib võtta külgvabastuse.

Lähtekoht	Vabastuse ala suurus	Vabastuse ala piirangud
Algse palli asukoht	Kaks kepipikkust lähtekohast 	Vabastuse ala : • Ei tohi olla lähtekohast lipuaugule lähemal • Võib asuda mistahes väljaku alal

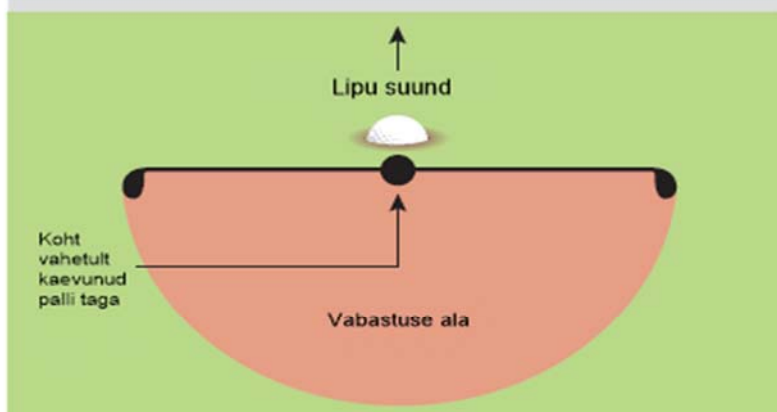
Diagramm 16.1b : Trahvita vabastus väljaku ebahariliku seisukorra tõttu edenemiselal.



Trahvita vabastus on lubatud, kui pall on edenemiselal ja väljaku ebaharilik seisukord takistab mängu. Tuleb leida täieliku vabastuse lähim koht edenemiselal ning kukutada pall nii, et see maandub ja peatub vabastuse alas.

Lähtekoht	Vabastuse ala suurus	Vabastuse ala piirangud
Täieliku vabastuse lähim koht	Üks kepipikkus lähtekohast 	Vabastuse ala : • Ei tohi olla lähemal lipuaugule kui lähtekoht • Peab asuma edenemiselal
Märkus : Ebaharilikust väljaku seisukorrast PEAB edenemiselal võtma TÄIELIKU vabastuse.		

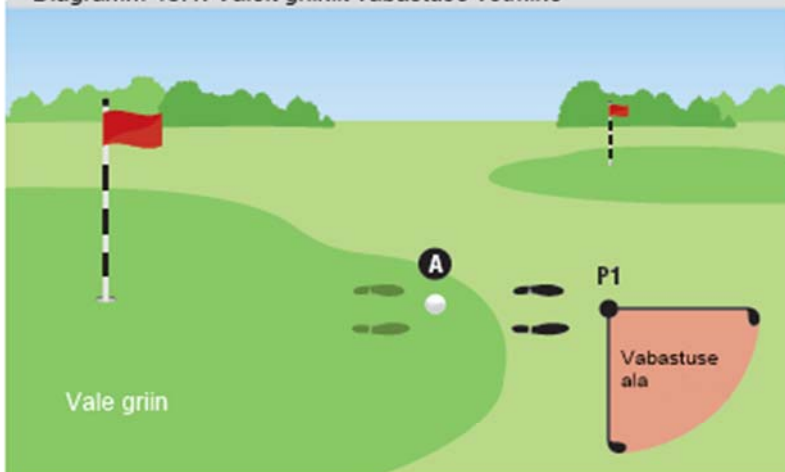
Diagramm 16.3b: Trahvita vabastus kaevunud palli korral



Kui pall on kaevunud edenemisalal, siis saab võtta trahvita vabastuse. Lähtekoht vabastuse võtmiseks on koht vahetult palli taga. Pall tuleb kukutada nii, et see maandub ja peatub vabastuse alas.

Lähtekoht	Vabastuse ala suurus	Vabastuse ala piirangud
Koht vahetult kaevunud palli taga	Üks kepipikkus lähtekohast	Vabastuse ala : • Ei tohi olla lähtekohast lipuaugule lähemal • Peab asuma edenemisalal

Diagramm 13.1f Valelt griinilt vabastuse võtmine



Valelt griinilt PEAB võtma vabastuse. Diagrammil on arvestatud paremakäelise mängijaga. Pall A asub valel griinil ning täieliku vabastuse lähim koht samal väljaku alal, kus algne pall peatus, asub punktis P1 (sellel juhul edenemisalal)

Lähtekoht	Vabastuse ala suurus	Vabastuse ala piirangud
Täieliku vabastuse lähim koht P1	Üks kepipikkus lähtekohast	Vabastuse ala : • Ei tohi olla lähtekohast lipuaugule lähemal • Peab olema samal väljaku alal kui lähtekoht

Märkus: Mängija on kohustatud võtma täieliku vabastuse, kui vale griin sekkub mängu.

Trahvialad – põhilised reeglid ning tüüpsituatsioonid vabastuse võtmiseks (Reegel 17)

Trahvialad on märgistatud punase või kollasega. Värvus mõjutab vabastuse võtmist (vaata diagramme allpool).

Mängija võib seista trahvialas selleks, et mängida trahvialast väljaspool asetsevat palli, sealhulgas ka pärast vabastuse võtmist samast trahvialast.

Pall on trahvialas, kui mistahes osa pallist asub või puudutab maapinda või midagi muud trahviala servast seespool (näiteks mõnd looduslikku või tehiskliku objekti), või asub trahviala serva või mistahes trahviala osa kohal.

Mängija võib trahviala seest palli mängida nii nagu see asub (puuduvad spetsiaalsed reeglid selle kohta, kuidas palli trahviala seest mängida tohib) või võtta trahviga vabastuse väljaspoole trahviala ja mängida palli sealt.

Kui mängija palli ei leitud ning on teada või põhimõtteliselt kindel, et pall peatus trahviala sees, siis, mängija võib võtta selle reegli alusel vabastuse. **Aga** kui pole teada või põhimõtteliselt kindel, et pall peatus trahviala sees ja pall on kadunud, peab mängija võtma trahvi ja korduslööki vabastuse.

Tüüpsituatsioonid vabastuse võtmiseks lahendatakse järgmiselt:

Diagramm #1 17.1d : Vabastus kollases trahvialas olevale pallile

X Koht kust pall sisenes trahvialasse
 ● Lähtekohad
 ○ Vabastuse alad

Kui on teada või põhimõtteliselt kindel, et pall asub kollasega tähistatud trahvialas ning mängija soovib võtta vabastuse, siis on ühe trahvilöögi jätkamiseks kaks võimalust:

(1) Mängija võib võtta trahv-ja-korduslööki vabastuse, mängides algset palli või teist palli eelmise löögi asukohast (reegel 14.6 ja diagramm 14.6)

Lähtekoht	Vabastuse ala suurus	Vabastuse ala piirangud
Koht kust eelmine löök sooritati (kui pole teada siis tuleb määrata)	Üks kepipikkus	Vabastuse ala : • Ei tohi olla lipuagule lähemal kui lähtekoht • PEAB asuma samal väljaku alal kus lähtekoht

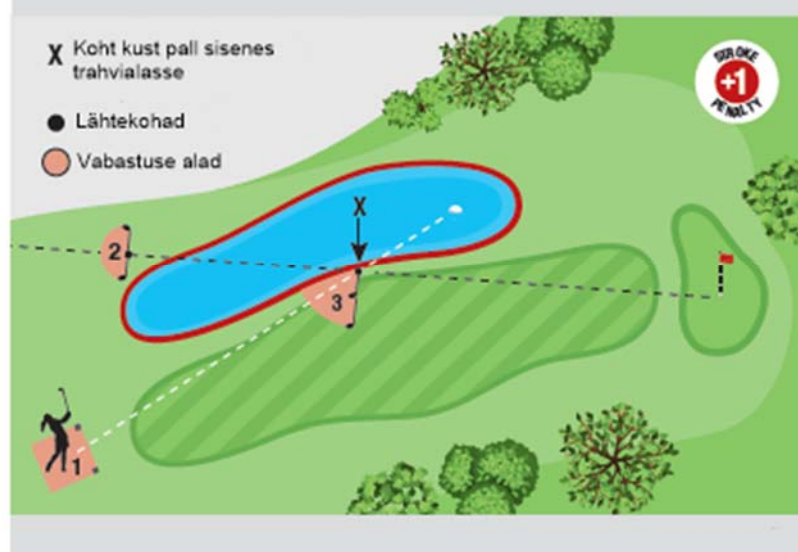
Continued overleaf.

(2) Mängija võib võtta lipu joonel tagasi vabastuse, kukutades algse või teise palli vabastuse alasse, mis asub lipuauku ja punkti X vahelise sirglõigu kujuteldaval pikenedusel sirgjoones tagasi minnes.

Lähtekoht	Vabastuse ala suurus	Vabastuse ala piirangud
Mängija poolt valitud koht, mis asub lipuauku ja punkti X (viimane koht kus pall ületas kollase trahviala piiri) vahelise sirglõigu pikenedusel. Tagasimineku kaugus pole piiratud.	Üks kepipikkus lähtekohast.	Vabastuse ala : • Ei tohi olla lähtekohast lipuagule lähemal. • Võib asuda mistahes väljaku alal, välja arvatud sama trahviala.

Märkus: Lähtekoha valimisel peaks mängija valitud koha mingi objektiga ära märkima (näiteks tiiga)

Diagramm #2 17.1d: Vabastus punases trahvialas olevale pallile.



Kui on teada või põhimõtteliselt kindel, et pall asub punasega märgitud trahvialas ning mängija soovib võtta vabastuse, siis on ühe trahvilöögiga jätkamiseks kolm võimalust:

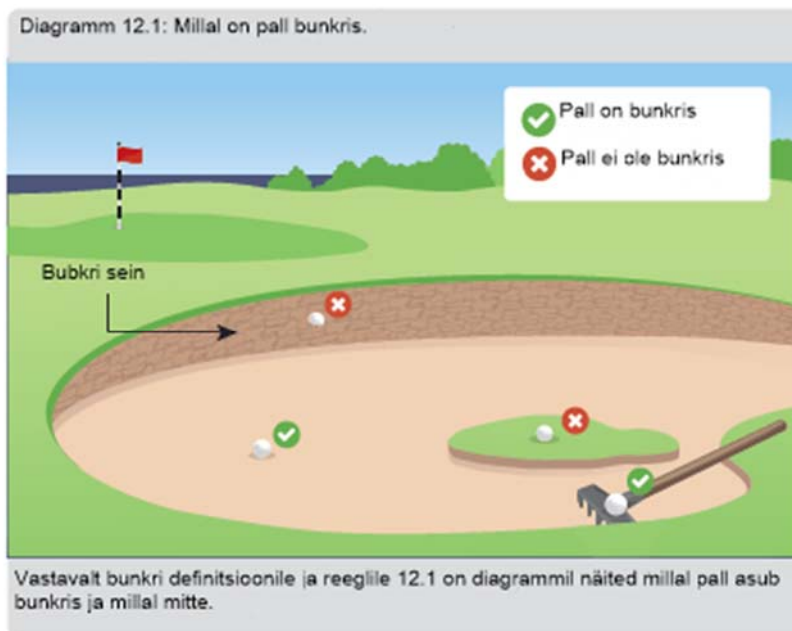
- 1) Mängija võib võtta trahvi ja korduslööki vabastuse (punkt 1 diagrammil #1 17.1d)
- 2) Mängija võib võtta lipujoonel tagasi vabastuse (punkt 2 diagrammil #1 17.1d)
- 3) Mängija võib võtta külgevabastuse (ainult punase trahviala korral). Lähtekoht külgevabastuse korral on punkt X.

Lähtekoht	Vabastuse ala suurus	Vabastuse ala piirangud
Hinnanguline koht kus algne pall viimati punase trahviala piiri ületas (punkt X)	Kaks kepipikkust lähtekohast 	Vabastuse ala : • Ei tohi olla lähtekohast lipuaugule lähemal. • Võib asuda mistahes väljaku alal, välja arvatud sama trahviala

Bunkrid – põhilised reeglid ning tüüpsituatsioonid vabastuse võtmiseks (Reegel 12)

Pall on bunkris, kui mistahes osa pallist puudutab liiva või bunkri servast seespool asuvat maapinda. Pall on bunkris ka juhul, kui pall on bunkri servast seespool ja asub lahtise risu, teisaldatava takistuse, ebahariliku väljaku seisukorra või lahutamatu objekti sees või peal.

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



Mängija võib enne palli bunkrist mängimist eemaldada lahtist risu ja teisaldatavaid takistusi.

Mängijal on keelatud enne bunkrist palli löömist:

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

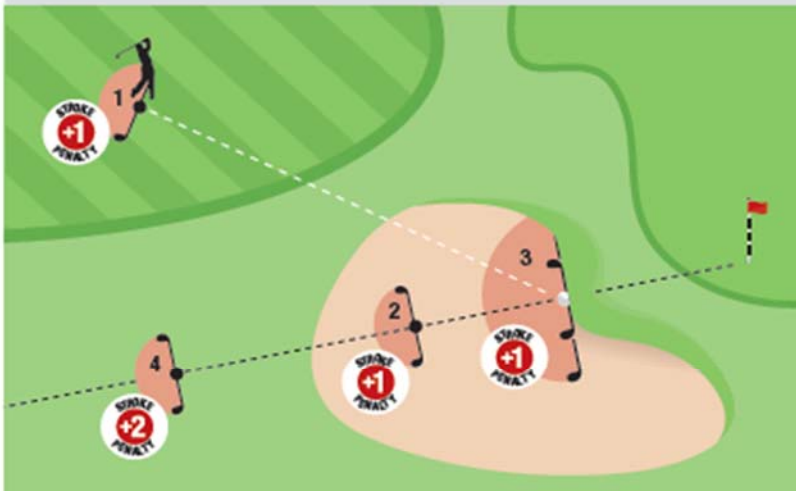
Välja arvatud eelnevas punktis loetletud olukordades, on järgnevad teguviisid lubatud:

- Löögiks või proovisvingiks löögiasendi sisse võtmisel jalgadega liiva kaevudes,

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

Tüüpsituatsioonid vabastuse võtmiseks juhul, kui pall on bunkris:

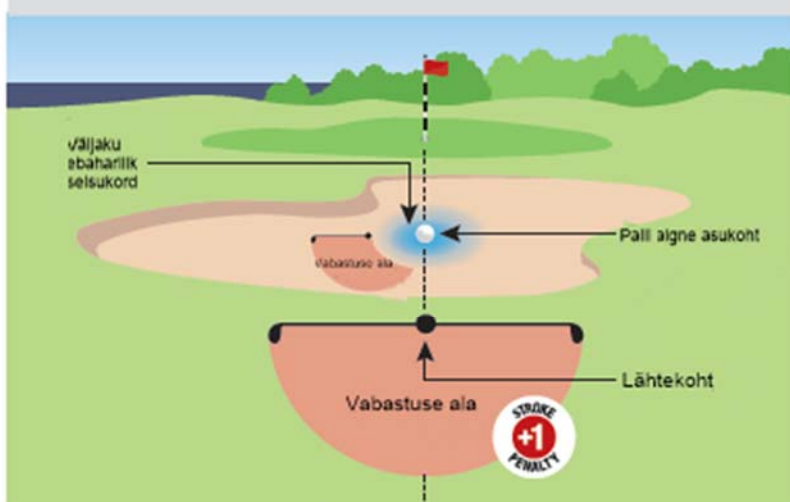
Diagramm 19.3: Mittemängitava palli vabastuse võtmine bunkris.



Mängija otsustab, et tema pall bunkris on mittemängitav. Mängijal on neli võimalust:

- 1) Trahv ja korduslöök vabastus - ühe trahvilöögiga.
- 2) Lipujoonel tagasi vabastus bunkrisse - ühe trahvilöögiga.
- 3) Külgevabastus bunkrisse - ühe trahvilöögiga.
- 4) Lipujoonel tagasi bunkrist välja, minnes palli algse asukoha ja lipuaugu vahelise sirgjoone kujuteldaval pikendusel sirgjoones tagasi piiramatult - kahe trahvilöögiga.

Diagramm 16.1c: Vabastus väljaku ebahariliku seisukorra tõttu bunkris.



Diagrammil on kujutatud paremakäelise mängija olukorda. Kui ebaharilik väljaku seisukord bunkris takistab mängu, siis võib mängija reegli 16.1b alusel võtta trahvita vabastuse bunkrisse.

Vabastuse võtmine bunkrist välja lisab ühe trahvilöögi. Mängija võib kukutada algse või teise palli lähtekoha ja lipuaugu vahelise sirglõigu kujuteldavale pikendusele, minnes tagasi piiramatult.

Lähtekoht	Vabastuse ala suurus	Vabastuse ala piirangud
Mängija poolt väljaspool bunkrit valitud koht, mis asub Palli algse asukoha ja lipuaugu vahelise sirglõigu pikendusel. (tagasimineku kaugus ei ole piiratud).	Üks kepipikkus lähtekohast 	Vabastuse ala : • Ei tohi olla lipuaugule lähemal kui lähtekoht • Võib asuda mistahes alal väljakul
Märkus : Lähtekoha valimisel peaks mängija koha mingi objektiga ära märkima (näiteks tiiga).		

Puttamisgriin - põhilised reeglid ning tüüpsituatsioonid vabastuse võtmiseks (Reegel 13)

Pall on puttamisgriinil, kui mistahes osa pallist:

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

Puttamisgriinil asuvat palli võib üles tõsta ja puhastada. Palli asukoht tuleb enne üles tõstmist märgistada ja pall tuleb algsesse kohta tagasi asetada.

Mängija võib mänguringi jooksul teha puttamisgriinil järgmist kaht tegevust hoolimata, kas ta pall asub puttamisgriinil või sellest väljaspool:

- Liiva ja lahtist pinnast võib puttamisgriinilt (**aga** mitte mujalt väljakult) karistusest eemaldada.
- Mängija võib karistusest parandada puttamisgriini kahjustusi ja nende mõistlike tegevustega taastada puttamisgriin võimalikult selle algsesse seisukorda, **aga** ainult:
 - Kasutades enda käsi, jalgu või muid kehaosi või tavalist griinikahvli, tiid, keppe või muud tavapäraselt varustuse osa ja
 - Mängu asjatult viivitamata

Aga, kui mängija parandab puttamisgriini selle algse seisukorra taastamisel ning tema tegevused väljuvad mõistlikkuse piiridest, siis mängija saab **üldise karistuse**.

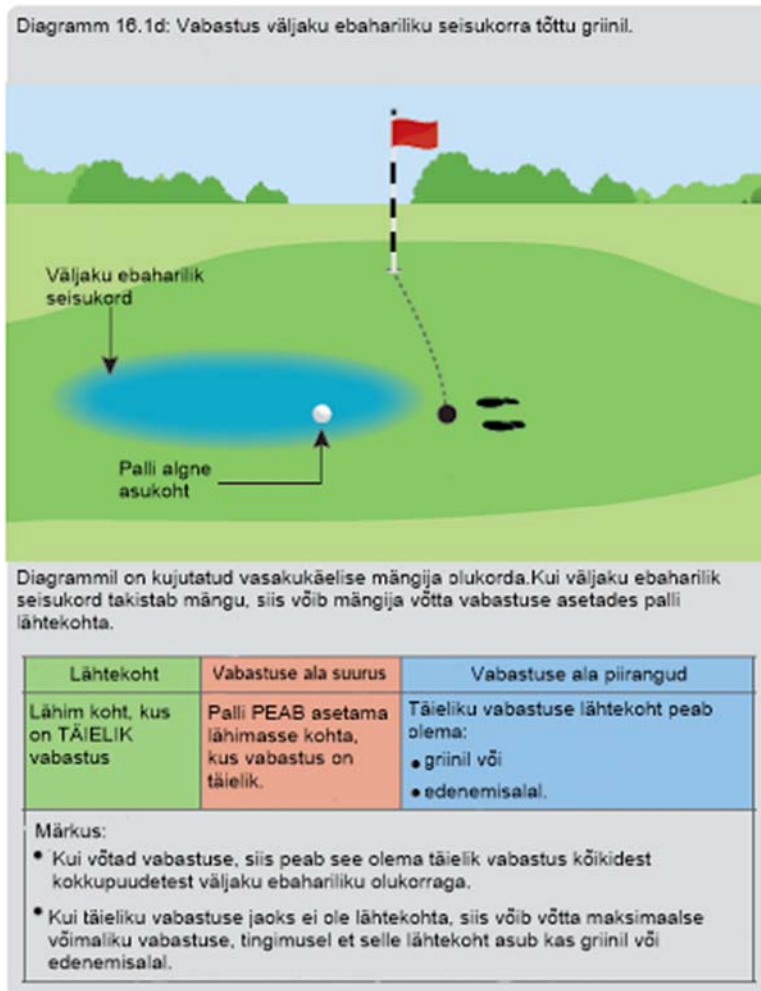
„Puttamisgriini kahjustused“ tähendavad mistahes isiku või välismõjutaja poolt tekitatud kahjustusi nagu näiteks:

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

Aga „puttamisgriini kahjustused“ ei hõlma mistahes kahjustusi või tingimusi, mis on tekkinud:

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

Tüüpsituatsioonid vabastuse võtmiseks juhul, kui pall on puttamisgriinil:



Lipuvarras (Reegel 13.2)

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

Mängija võib jätta lipuvarda lipuauku või paluda see eemaldada (sealhulgas variant, et keegi käsitseb lipuvarrast ja eemaldab selle löögi järgselt lipuaukust, **kui pall liigub**), kuid mängija peab selle otsustama enne oma löögi sooritamist.

Kui mängija otsustas lüüa jättes lipuvarda auku, siis juhul kui liikuv pall tabab lipuvarrast, siis sellele karistust ei järgne ning palli mängimist jätkatakse selle asukohast.

Palli leidmine ja tuvastamine (Reegel 7)

Mängija võib palli ettevaatlikult otsida, tehes selle leidmiseks ja tuvastamiseks mõistlikke tegevusi nagu liigutada või painutada heina, põõsaid, puuoksi ja teisi kasvavaid või püsivalt seotud looduslikke objekte.

Kui taolised ettevaatlikul otsimisel tehtud mõistlikud tegevused parendavad mängija lööki mõjutavaid tingimusi, siis karistust ei järgne, kui taoline parendamine tekkis ettevaatliku otsimise tulemusena. **Aga** kui parendamine tekkis tegevustest, mis ületasid ettevaatliku otsimise piire, siis mängija saab **üldise karistuse**.

Kui mängija, vastane või keegi teine kogemata liigutab palli otsimise või tuvastamise käigus mängija palli, siis karistust ei järgne, aga kui see juhtub, siis tuleb pall selle algsesse kohta tagasi asetada.

Mängija võib tuvastada palli, nähes palli peatumas või pallil enda märgistust nähes

Kui mängija arvab, et leitud pall kuulub talle, kuid ta ei suuda seda tuvastada selle asukohas, siis mängija võib palli tuvastamiseks üles tõsta, **aga** mängija peab palli asukoha eelnevalt märgistama ja palli on keelatud rohkem puhastada, kui tuvastamiseks vajalik (**välja arvatud** puttamisgriinil).

Väljaku mängimine selliselt nagu see eest leitakse (Reegel 8)

Tegemist on golfimängu keskse printsiibiga: „mängi väljakut selliselt nagu sa ta eest leiad.“

Mängija peab üldjuhul aktsepteerima kõiki neid lööki mõjutavaid tingimusi, milles tema pall peatub ja ei tohi neid tingimusi enne lööki parendada.

Ära paranda:

- paigalseisva palli asendit,
- planeeritavat löögiasendi ala,
- planeeritavat swingi ala,
- mängujoont ega
- vabastuse ala, kuhu kavatsetakse pall kukutada või asetada

liigutades, painutades või murdes ühtegi:

- kasvavat või püsivalt seotud looduslikku objekti,
- teisaldamatut takistust,
- lahutamatu objekti ega
- piiriobjekti.

Palli mängimine nii nagu see asub (Reegel 9)

Tegemist on golfimängu keskse printsiibiga, mis ütleb „mängi palli nii nagu see asub.“

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

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

Kui mängija paigalseisvat palli liigutab loodusjõud (näiteks tuul või vesi), siis tuleb palli mängida karistuseta selle uuest asukohast. **Erand:** palli liikumisel puttamisgriinil pärast seda, kui mängija on palli korra üles tõstnud ja tagasi asetanud, tuleb liikunud pall tagasi asetada.

Kui mängija paigalseisva palli tõstis üles või seda liigutas mistahes välismõjutaja enne löögi sooritamist, siis peab palli algsesse kohta tagasi asetama.

Mängijad peaksid mistahes paigalseisva palli läheduses olema hoolsad, sest mängija, kes põhjustab enda või vastase palli liikumise, saab tavaliselt karistada (välja arvatud puttamisgriinil).

Palli asukoha märgistamine, üles tõstmine ja puhastamine (Reegel 14.1 ja 14.2)

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

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

Mängija palli võib reeglite alusel üles tõsta vaid mängija ise või isik, kellele mängija selleks loa annab, **aga** kui mängija pall on puttamisgriinil, siis võib seda teha ka tema kädi ilma loata.

Palli tagasi asetamisel peab kasutama algset palli.

Mängija palli peab reeglite alusel tagasi asetama vaid kas mängija ise või isik, kes palli üles tõstis või põhjustas selle liikumise.

Pall tuleb algsesse kohta tagasi asetada (mis tuleb hinnanguliselt määrata, kui see pole teada).

Palli kukutamine vabastuse alasse (Reegel 14.3)

Mängija võib iga kord, kui ta palli kukutab, kasutada selleks mistahes palli.

Mängija peab palli kukutama õigesti, mis tähendab järgnevat kolme asja:

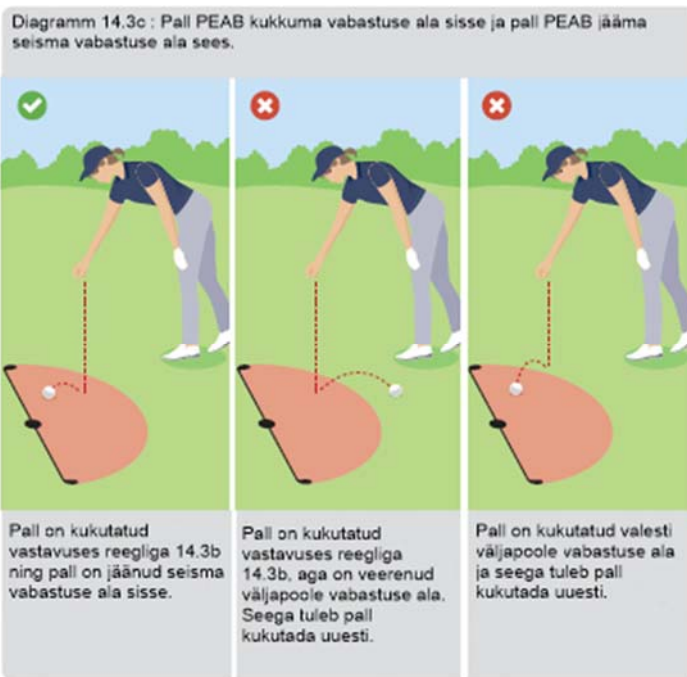
1. Palli peab kukutama mängija ise (keegi teine ei tohi seda teha)
2. Palli peab kukutama põlve kõrguselt otse alla ning pall ei tohi puutuda mängijat ega tema varustust. Mängija peab palli lahti laskma põlve kõrguselt selliselt, et pall:
 - Kukub sirgjooneliselt alla. Mängija ei tohi palli visata, keerlema panna, veeretada või kasutada mõnd muud liigutust, mis võib mõjutada, millises kohas pall peatub ning
 - Ei puutu enne maapinnale kukkumist ühtegi mängija kehaosa ega varustust.

„Põlve kõrgus“ tähendab püsti seisva mängija põlve kõrgust.

3. Palli peab kukutama vabastuse alasse. Mängija võib palli kukutamisel seista nii vabastuse ala sees kui väljas.

Mängija on vabastuse võtmise lõpetanud ainult siis, kui õigesti kukutatud pall peatub vabastuse alas.





Kui õigesti kukutatud pall peatub väljaspool vabastuse ala, siis peab mängija palli teist korda õigesti kukutama.

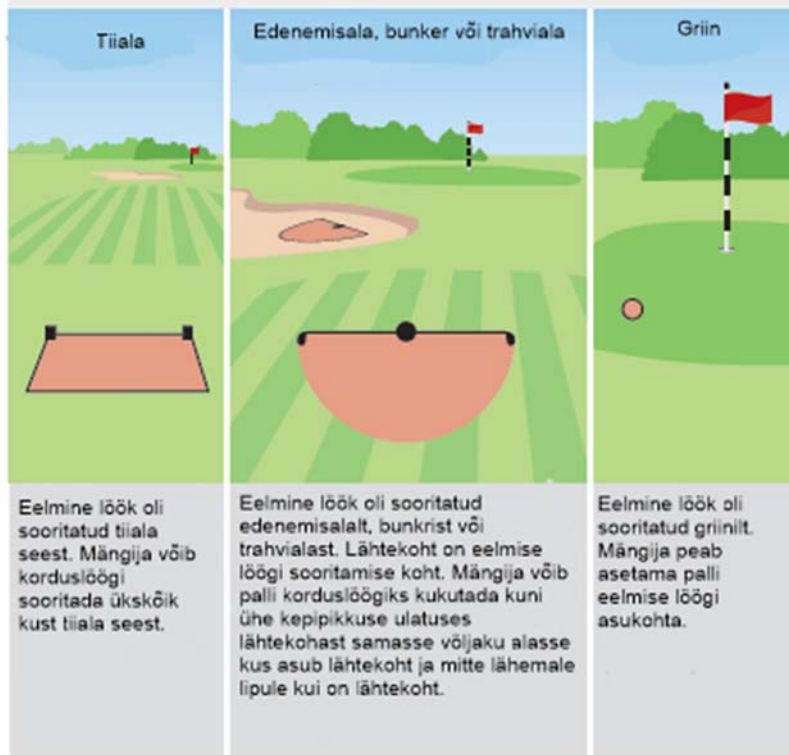
Kui ka seekord peatub pall väljaspool vabastuse ala, peab mängija palli asetama kohale, kus see teistkordsel kukutamisel esimest korda maapinda puutus.

Löögi sooritamine eelmise löögi asukohast

See reegel rakendub alati, kui mängija peab või tal on reeglite alusel lubatud sooritada löök eelmise löögi asukohast (näiteks võttes trahv-ja-korduslöök vabastust kadunud palli puhul või auti löömise korral).

Diagramm 14.6 : Korduslöök eelmise löögi asukohast.

Millal mängija PEAB või on tal lubatud sooritada korduslöök eelmise löögi asukohast. Kuidas mängija peab palli mängu panema sõltuvalt eelmise löögi asukohast.



Vabastus lahtisest risust ja teisaldatavast takistusest

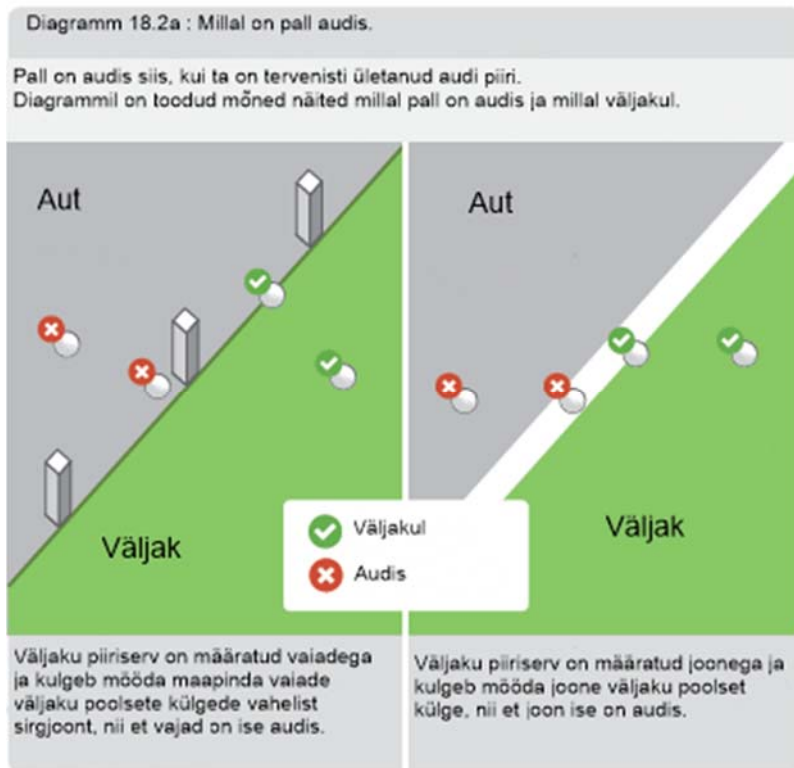
Liigutatavaid looduslikke ja tehislikke objekte ei loeta väljaku mängimisega kaasnevate väljakutsete hulka ja mängijal on harilikult lubatud need mängu sekkudes eemaldada.

Sellegipoolest peab mängija lahtist risu palli lähedusest eemaldades olema

hoolikas, kui pall asub väljaspool puttamisgrüini, sest kui pall lahtise risu eemaldamise käigus liigub, saab mängija karistada.

Kadunud või audis pall (Reegel 18.2)

- Pall on kadunud, kui seda pole kolme minuti jooksul leitud. Aega arvestatakse hetkest, kui mängija või tema kädi alustab palli otsimist.
- Paigalseisev pall on audis siis, kui kogu pall on väljaku piiriservast väljas.



Kui pall on kadunud või audis, peab mängija **ühe trahvilöögiga** võtma trahv-ja-korduslöök vabastuse ja mängima algset või teist palli eelmise löögi asukohast (vaata reegel 14.6).

Varupall (Rule 18.3)

Kui pall võib olla kadunud väljapoole trahviala või olla audis, siis aja säästmiseks võib mängija mängida teist palli trahv ja korduslöök vabastuse alusel varupallina. **Aga** kui mängija on teadlik, et ainus koht, kuhu pall võis kaduda, on trahviala, siis varupalli mängimine on keelatud.

Enne löögi sooritamist peab mängija varupalli mängimisest teisi teavitama. Ei piisa, kui mängija ütleb, et ta mängib teise palli või mängib uuesti. Mängija peab kasutama sõna „varu“ või „varupall“ või muul moel selgelt märku andma, et ta mängib palli reegli 18.3 alusel varupallina.

Kui mängija seda ei teavita (isegi kui ta kavatses palli varupallina mängida) ja sooritab eelmise löögi asukohast löögi, siis see pall on trahv ja korduslöök vabastuse alusel mängija mängus pall.

Varupall muutub trahv ja korduslöök vabastuse alusel mängija mängus palliks:

- Kui algne pall on väljakul kadunud mujale kui trahviala või on audis.
- Kui varupalli mängitakse kohast, mis on lipuaugule lähemal, kui esialgse palli arvatav asukoht.

Kui varupall ei ole veel muutunud mängus palliks, siis tuleb varupall hüljata järgmistel juhtudel:

- Kui algne pall leitakse väljastpoolt trahviala väljaku pealt enne kolmeminutilise otsimisaja lõppu.
- Kui algne pall leitakse trahvialast või on teada või põhimõtteliselt kindel, et pall on trahvialas. Mängija peab kas algset palli mängima nii nagu see asub või võtma trahviga vabastuse.

Mittemängitav pall (Reegel 19)

Mängija on ainus isik, kes võib kuulutada oma palli mittemängitavaks. Mittemängitava palli vabastus on lubatud väljakul igal pool, **välja arvatud** trahvialas.

Juhiste saamiseks vabastuse võtmise jaoks vaata diagramme „Edenemisala“ ja „Bunkrid“.

Tähtsamad Mõisted ja Selgitused

Ebaharilik väljaku seisukord: Looma auk, remondiala, teisaldamatu takistus või ajutine vesi.

Kepipikkus: 14-st (või vähemast) mänguringiks valitud keppidest kõige pikema kepi pikkus peale putteri. Näiteks kui mängija kõige pikem kepp (peale putteri) on 109,22 cm-ne (43-tolline) draiver, siis on mängija kepipikkus selle mänguringi jaoks 109,22 cm.

Kaevunud: Mängija pall asub eelmise löögi tulemusena iseenda kukkumisejäljes ja osa pallist on maapinnast allpool. Pall ei pea puudutama maapinda, et olla kaevunud (näiteks võib palli ja maapinna vahel olla muru ja lahtine risu).



Augus: Kui pall seisab löögi järgselt lipuaugus ja kogu pall on allpool puttamisgriooni tasapinda.

Erijuhul, kui mängija pall toetub vastu lipuaugus seisvat lipuvarrast, siis on pall augus kui osa pallist on allpool puttamisgriooni tasapinda.

Teisaldamatu takistus: Igasugune takistus, mis ei ole kergesti liigutatav või mille liigutamisel saab takistus või väljak viga.

Parendama: Lööki mõjutavate tingimuste või muude mängu mõjutavate füüsiliste tingimuste muutmine, mille tulemusena saab mängija lööki sooritades võimaliku edu.

Lahutamatu objekt: Komitee poolt määratletud väljakul paiknev ja väljakutset esitav tehnilik objekt, millest trahvilöökideta vabastust ei saa.

Teadmine või põhimõtteline kindlus: Mängija palliga toimunud sündmuse üle otsustamise standard. Näiteks kas pall peatus trahvialas või kas pall liikus või mis põhjustas palli liikumise jne.

Teadmine või põhimõtteline kindlus tähendab rohkemat kui võimalust või tõenäosust. See tähendab üht kahest:

- On ümberlükkamatud tõendid mängija palliga toimunud sündmuse kohta nagu näiteks mängija ise või keegi teine nägi toimunut, või
- Vaatamata väikestele kahtlustele, on mõistlikult kättesaadava informatsiooni alusel võimalik vähemalt 95% kindlusega väita, et palliga juhtunud sündmus reaalselt toimus.

Lahtine risu: Kõik lahtised looduslikud objektid nagu näiteks:

- Kivid, lahtine muru, langenud lehed ja oksad
- Surnud loomad ja loomade jäätmel
- Ussid, putukad ja sarnased loomad, mida saab hõlpsasti eemaldada ning samuti nende ehitatud kuhjad või võrgud (näiteks usside uuristatud mullahunnikud, sipelgapesad) ja
- Kokku pressitud pinnas (sisaldab aereerimise korke)

Looduslikud objektid ei ole lahtised kui nad:

- On millegi küljes kinni või kasvavad
- On tugevalt maasse kaevunud (ei saa hõlpsasti üles korjata) või
- On palli külge kleepunud

Kadunud: Palli olek, kui seda pole kolme minuti jooksul leitud. Kolme minutit arvestatakse hetkest, kui mängija või tema kädi (või mängija partner või partneri kädi) on alustanud palli otsimist.

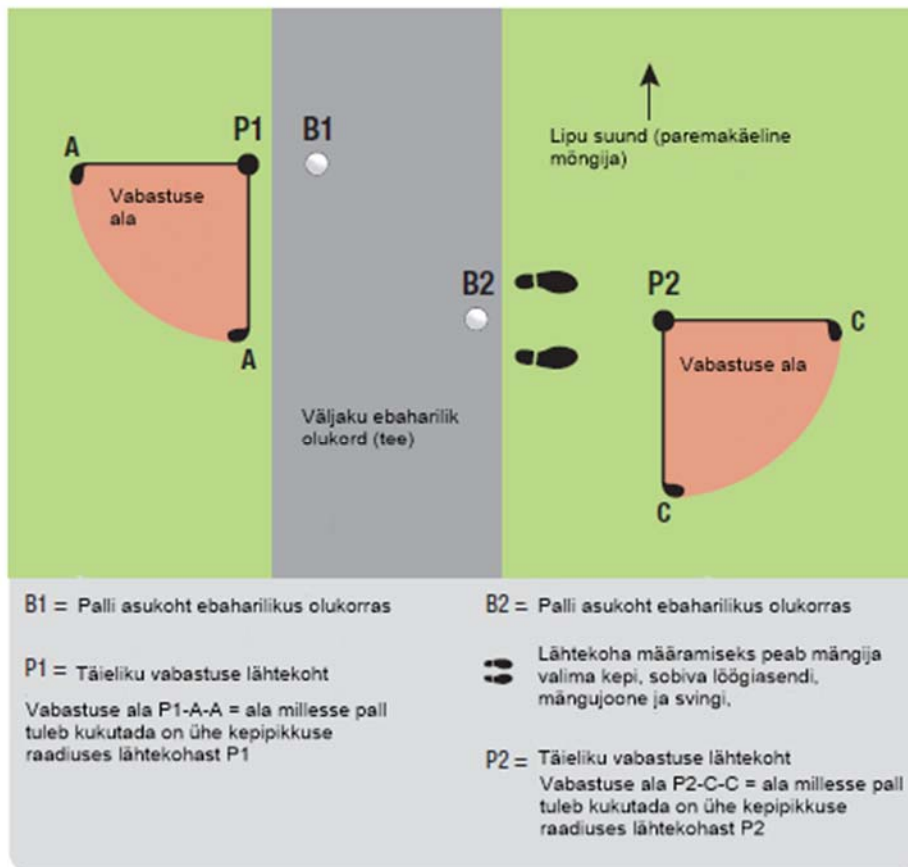
Teisaldatav takistus: Takistus, mis on mõistliku pingutusega liigutatav ja mille liigutamine ei kahjusta takistust ega väljakut.

Täieliku vabastuse lähim koht: Ebahariliku väljaku seisukorra või vale griini tõttu trahvita vabastuse võtmise lähtekoht.

See on hinnanguline koht, kus pall asuks arvestades et:

- See on lähim koht palli esialgsele kohale, **kuid** mitte lipuaugule lähemal kui esialgne koht,
- See asub nõutud väljaku alal ja
- Selles kohas ei ole segavat mõju mängija löögile, mille ta oleks sooritanud siis, kui segajat selles kohas ei eksisteerinuks.

Lähtekoha määramiseks peab mängija valima kepi, sobiva löögiasendi, mängujoone ja swingi, mida ta oleks esialgsest kohast löögi sooritamiseks kasutanud.



Takistus (vaata ka teiseldata ja teiseldata takistus): Igasugune tehnilik objekt, **välja arvatud** lahutamatud objektid ja piiriobjektid.

Takistus on näiteks:

- Kunstkattega tee ja käigurada ning nende tehnilikud äärised.
- Hooned ja sõidukid.
- Vihmutite kastmispead, drenaažikaevud või kastmissüsteemi juhtkilbid.
- Mängija varustus, lipuvarjad ja rehad.

Trahviala: Kui mängija pall asub selles alas, saab mängija võtta sellest alast ühe trahvilöögiga vabastuse.

Trahv ja korduslöök: Karistus ja toiming, kui mängija võtab vabastuse, mängides palli kohast, kust ta sooritas eelmise löögi.

Tiiala: Ala, mille seest peab mängija sooritama raja alustamiseks avalöögi. Tiiala on nelinurk, mis on kahe kepipikkuse sügavune.

Ajutine vesi: Igasugune ajutiselt kogunenud vesi maapinnal (näiteks vihmast või kastmisest

tekkinud lombid või veekogu ülevool), mis ei ole trahviala ja on nähtav kas enne või pärast mängija löögiasendi sisse võtmist (ilma jalgadega ülemääraselt surumata).

Vale griin: Iga griin väljakul, mis pole mängitava raja puttamisgriin. Valed griinid on edenemisala osad.

Mängutempo soovitus

Mänguringi tuleb mängida hoogsas tempos.

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

Mängijaid innustatakse kiiremaid gruppe endast mööda laskma.

Mängijad peaksid mänguringi jooksul mängima hoogsas tempos ja see sisaldab aega, mis kulub:

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

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

Kui on mängija kord mängida:

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

Löögimängus võivad mängijad mängida “ready golfi” tehes seda vastutustundlikult ja turvalisust silmas pidades.

Rajamängu mängivad mängijad võivad kokku leppida, et üks neist eirab aja säästmiseks löögijärjekorda.

Ready Golf

- „Ready Golf“ tähendab mängimist, kui ollakse valmis - ei oodata, kuni lipust kõige kaugemal asuv mängija löögi sooritanud on.
- Näiteks käivad Ready Golfi alla:
 - Kui kaugeimal asuval mängijal on keeruline löök ning ta alles kaalub võimalusi
 - Kui pikema löögiga mängija peab ootama griini vabanemist
 - Tii-alal löömine, kui mängija, kelle kord peaks olema, hilineb
 - Enne teise mängija palli otsima minemist enda löögi sooritamine
- Kui võimalik, tuleb mängijal teistele teada anda, kui ta sooritab löögi esimesena.