

# GOLFIREGLID

Heaks kiidetud  
R&A Rules Ltd.  
ja  
Ameerika Ühendriikide Golfliidu poolt

30. redaktsioon  
Kehtib 1. jaanuarist 2004

*© 2003 The Royal and Ancient Golf Club of St Andrews  
and the United States Golf Association.  
All Rights Reserved*

R&A Rules Limited

Royal and Ancient Golf Club of St Andrews annab 1. jaanuarist 2004 kõik oma kohustused ja võimu seoses golfireeglite ja amatöörgolfi reeglite loomise, tõlgendamise ja otsuste langetamisega R&A Rules Limited'ile.

Seetõttu on uued golfireglid ja amatöörgolfi reglid kinnitatud R&A Rules Ltd. poolt.

Alates 1. jaanuarist 2004 tegeleb golfireeglite ja amatöörgolfi reeglite loomise, muutmise, tõlgendamise ja rakendamisega R&A Rules Limited.

Puudega golfimängijad

R&A väljaanne "Muudatused golfireglites puuetega golfimängijatele", mis sisaldab puuetega inimestele mängimise võimalikuks tegemiseks lubatud muudatusi golfireglites, on saadaval R&A kaudu.

## Eessõna Golfireeglite 2004. a redaktsioonile

Alates 1. jaanuarist 2004 lähevad Royal and Ancient Golf Club of St Andrews'i võim ja haldamiskohustused üle R&A Rules Ltd.-le.

Käesolev raamat sisaldab golfireegleid, mis kehtivad üle maailma alates 1. jaanuarist 2004. Need on valminud nelja aasta jooksul Royal and Ancient Golf Club of St Andrews'i ja USA Golfiliidu ühise töö tulemusena ning nende loomisel on kasutatud nõuandeid teistelt golfiorganisatsioonidelt kogu maailmas.

Ehkki juba sissetöötatud numeratsioon on säilitatud ja ükski muudatus ei muuda mängu põhialuseid, on nende reeglite näol tegemist golfireeglite kõige põhjalikumaa uusredaktsiooniga viimase kahekümne aasta jooksul. Esimest korda on kogu reeglistik keeleliselt toimetatud, ühildatud on mänguetikett ja reglid. Need ja teised olulisemad muudatused on välja toodud lk 11–16.

Kõnealuste muudatuste tegemise juures on mõlemad reeglite haldajad pidanud silmas pidevat vajadust alati reegleid täpsustada ja lihtsustada. Ehkki sellised eesmärgid ei ole lihtsasti saavutatavad, usume, et oleme jõudnud mõistlikult tasakaaluka dokumendini.

Nii R&A kui USGA soovivad edendada austust reeglite vastu ja nende täpset järgimist ning säilitada golfi ühetaolisus kõigil tasemetel. Me võtame enda kohuseks jätkata tihedat koostööd golfimängu parima käekäigu huvides.

Lõpuks täname väga mitte ainult neid, kes osalesid meie vastavate komiteede töös, vaid ka neid, tänu kelle panusele erinevates valdkondades on see redaktsioon sündinud.

Ian R.H. Pattinson

Esimees

Golfireeglite komitee

Royal and Ancient Golf Club of St Andrews

Paul D. Caruso Jr

Esimees

Golfireeglite komitee

USA Golfiliit

September 2003

## Kuidas seda raamatut kasutada

### SÕNADE TÄHENDUSED

Reeglite keelekasutus on väga täpne ja sihipärane. Mängija peaks tundma ja mõistma järgmisi erinevusi sõnakasutuses:

võib	- vabal valikul
peaks	- soovituslik
peab/tuleb	- kohustuslik (mittetäitmine karistatav)
pall	- palli tohib asendada teise palliga (näiteks reeglites 26, 27 või 28)
see/mängitav pall	- palli ei tohi asendada teise palliga (näiteks reeglites 24-2 või 25-1)

### DEFINITSIOONID

Reeglites on üle kuuekümne defineeritud termini ja need moodustavad tuumiku, mille ümber reeglid on ehitatud. Defineeritud terminite (mis on läbi raamatu kursiivis) hea tundmine on reeglite õige rakendamise seisukohalt äärmiselt oluline.

### MILLINE REEGEL KEHTIB?

Vajaliku reegli leidmisel on abiks sisukord.

### MIDA REEGLID ÜTLEVAD?

Et vastata mistahes reeglitesse puutuvale küsimusele, tuleb esmalt selgeks teha juhtumiga seotud faktid. Selleks on tarvis teada

1. mänguvormi (näiteks löögi- või rajamäng, paarismäng või neli-pall),
2. keda küsimus puudutab (näiteks mängija, tema partner või caddie, välistegurid),

3. kus juhtum toimus (näiteks avalöögi ajal, bunkris või veetakistuses, puttamisgriinil või mujal rajal).
4. Mõnel juhul võib olla tarvis kindlaks teha ka
5. mängija kavatsus (näiteks, mida ta tegi ja mida soovib teha),
5. mistahes asjassepuutuvad sündmused (näiteks, kas mängija tagastas oma tulemuskaardi või kas võistlus oli lõppenud).

### KASUTAGE SEDA RAAMATUT

Reegliteraamatut on soovitatav kanda oma golfikotis ja kasutada seda alati, kui tekib küsimus. Kui on kahtlusi, mängige väljakut nii, nagu see on, ja palli nii, nagu see asetseb. Klubihoonesse tagasi jõudes leiate tõenäoliselt lahenduse "Decisions on the Rules of Golf'ist".

## Sisukord

EESSÓNA . . . . .	5
KUIDAS SEDA RAAMATUT KASUTADA . . . . .	6
SISUKORD. . . . .	8
PÕHILISED MUUDATUSED GOLFIREEGLITES 2004 . . . . .	11
GOLFIREEGLID I osa — Etikett; käitumine väljakul . . . . .	17
II osa — Definitsioonid . . . . .	21
III osa — Mängureeglid . . . . .	34
MÄNG Reegel 1. Mäng . . . . .	34
Reegel 2. Rajamäng . . . . .	35
Reegel 3. Löögimäng . . . . .	37
KEPID JA PALL . . . . .	39
Reegel 4. Golfikepid. . . . .	39
Reegel 5. Pall . . . . .	42
MÄNGIJA KOHUSTUSED Reegel 6. Mängija . . . . .	45
Reegel 7. Harjutamine . . . . .	51
Reegel 8. Nõuanne; mängujoone näitamine . . . . .	53
Reegel 9. Informatsioon löökide arvu kohta . . . . .	54
MÄNGUJÄRJEKORD Reegel 10. Mängujärjekord. . . . .	56
AVALÖÖGIALA Reegel 11. Avalöögiala . . . . .	59
PALLI MÄNGIMINE Reegel 12. Palli otsimine ja identiftseerimine . . . . .	61
Reegel 13. Palli mängimine selle asukohalt; palli asukoht, soovitud löögipiirkond ja mängujoon; asend . . . . .	63
Reegel 14. Palli löömine . . . . .	65
Reegel 15. Asendatud pall; vale pall . . . . .	67

PUTTAMISGRIIN Reegel 16. Puttamisgriin . . . . .	70
Reegel 17. Lipuvarras . . . . .	72
PALLI ON LIIGUTATUD, SUUNAST KÕRVALE KALLUTATUD VÕI PEATATUD Reegel 18. Seisvat palli liigutatakse . . . . .	74
Reegel 19. Liikuva palli suunast kõrvale kallutamine või peatamine . . . . .	77
TEATUD OLUKORDADE LAHENDAMINE Reegel 20. Palli tõstmine, kukutamine ja asetamine; valelt kohalt mängimine . . . . .	80
Reegel 21. Palli puhastamine . . . . .	86
Reegel 22. Mängimist takistav või soodustav pall . . . . .	87
Reegel 23. Kõrvaldatavad takistused . . . . .	88
Reegel 24. Tehislikud takistused (obstructions). . . . .	89
Reegel 25. Ebaharilikud pinnasetingimused, pall maandumisel ja vale puttamisgriin . . . . .	93
Reegel 26. Veetakistus (kaasa arvatud külgveetakistus) . . . . .	96
Reegel 27. Pall on kadunud või audis; varupall. . . . .	99
Reegel 28. Mittemängitav pall . . . . .	101
MUUD MÄNGUVORMID Reegel 29. Üks kahe vastu ja paarismängud	102
Reegel 30. Kolm-pall, parim-pall ja neli-pall rajamäng . . . . .	103
Reegel 31. Neli-pall löögimäng. . . . .	105
Reegel 32. Bogey, par ja Stableford võistlused . . . . .	108
JUHTIMINE Reegel 33. Komitee . . . . .	111
Reegel 34. Vaidlusküsimused ja nende lahendamine. . . . .	114
LISA I Kohalikud reeglid ja võistlustingimused . . . . .	117
Osa A: Kohalikud reeglid . . . . .	119
Osa B: Kohalikud näidisreeglid . . . . .	122
Osa C: Võistlustingimused . . . . .	133

Lisad II ja III . . . . .	141
Lisa II Kepi konstruktsioon . . . . .	141
Lisa III Pall . . . . .	151
Händikäpid . . . . .	151
AMATÖÖRGOLFI REEGLID . . . . .	152
Definitsioonid . . . . .	152
REEGEL 1. Amatöörlus . . . . .	154
REEGEL 2. Professionaalsus . . . . .	155
REEGEL 3. Auhinnad . . . . .	156
REEGEL 4. Kulud . . . . .	157
REEGEL 5. Juhendamine . . . . .	160
REEGEL 6. Golfoskuste või maine kasutamine . . . . .	161
REEGEL 7. Muu amatöörlusega sobimatu tegevus . . . . .	162
REEGEL 8. Reeglite täitmise tagamine . . . . .	163
REEGEL 9. Amatööristaatuse taastamine. . . . .	164
REEGEL 10. Komitee otsus. . . . .	166

## Põhilised muudatused Golfireeglites 2004

### ÜLDIST

Terve reegliteraamat on selguse huvides toimetatud kaasaegsemat stiili rakendades.

### ETIKETT

Täiendatud ja laiendatud, et anda paremaid juhiseid mänguetiketi kohta ning selgitada, et Komitee võib reegli 33-7 alusel jämedalt etiketti rikkunud mängija ka diskvalifitseerida.

### DEFINITSIOONID

#### Mängusolev pall (ball in play)

Laiendatud täpsustamaks palli olekut, kui seda mängitakse väljaspool avalöögiala.

#### Bunker

Täiendatud selgitamaks, et muru või pinnasega tugevdatud takistuse külg ei ole bunkri osa.

#### Kadunud pall (lost ball)

Punkt b täiendatud, defineerimaks, et pall loetakse kadunuks, kui mängija on sooritanud asendusballiga löögi, mitte lihtsalt "pannud mängu teise palli".

#### Lähim jätkamispunkt (nearest point of relief)

Täiendatud selguse huvides.

#### Reegel või reeglid

Täiendatud, hõlmamaks ka võistlustingimused (Conditions of Competition) ja golfireeglite kohta tehtud otsused (Decisions on the

Rules of Golf).

### **Asendatud pall**

Uus definitsioon, mis selgitab erinevust asendatud palli ja vale palli vahel.

### **Tii**

Uus definitsioon, mis määratleb tii.

## **REEGLID**

### **Reegel 2-5. Ebakindel tegutsemisviis; vaidlused ja pretensioonid**

Laiendatud selgitamiseks pretensiooni esitamise korda.

### **Reegel 3-3. Ebakindel tegutsemisviis**

Täiendatud nõudega, et mängija peab teatama komiteele kõigist kahtlusjuhtudest, kaasa arvatud juhud, mil ta on saanud sama skoori mõlema palliga. Karistus selle tegemata jätmise eest on diskvalifitseerimine.

### **Reegel 5-3. Mängu kolbmatu pall**

Täiendatud nii, et palli tõstmise protseduur reeglite 5-3 ja 12-2 järgi on järjekindlam.

### **Reegel 6-4. Caddie**

Karistus enam kui ühe caddie kasutamise eest on muudetud diskvalifitseerimisest augu kaotuseks rajamängus või kahe löögi lisamiseks löögimängus; maksimaalsed karistused on kahe augu kaotus rajamängus ja nelja löögi lisamine löögimängus.

### **Reegel 6-8d. Mängu jätkamine**

Lisatud märkus, mis sätestab, et kui kohta, kuhu pall peaks asetatama, ei ole võimalik täpselt määrata, tuleb see määrata umbkaudselt ning pall asetada sellesse kohta (vt ka vastav erand reeglile 20-3c).

### **Reegel 7-1b. Harjutamine enne ringi algust või kahe ringi vahel**

Laiendatud selgitamiseks, mida mõeldakse pinna katsetamise all enne

ringi algust.

### **Reegel 9-2. Informatsioon löökide arvu kohta; rajamäng**

Jagatud kahte kategooriasse — infoks löökide arvu kohta ja valeinformatsiooniks — ja selgitatud detailsemalt, millal loetakse mängija vale informatsiooni andnuks.

### **Reegel 10-1b ja 10-2b. Mängujärjekord**

Lisatud märkus, selgitamiseks mängujärjekorda juhul, kui palli ei mängita sealt, kus see asetseb (varem määratud otsustes 10/1, 10/2 ja 10/3).

### **Reegel 11-1. Avalööök**

Täiendatud selguse huvides ja lisatud karistus diskvalifitseerimise näol ebasobiva tii kasutamise eest.

### **Reegel 12-2. Palli identifitseerimine**

Täiendatud nii, et palli tõstmise protseduur reeglite 5-3 ja 12-2 järgi on järjekindlam.

### **Reegel 13-2. Palli asendi, kavetatud löögiasendi ja mängujoone parandamine**

Ümber kujundatud selguse huvides.

### **Reegel 13-4b. Takistuses asuv pall; keelatud tegutsemine**

Täiendatud, et kitsendada karistust tingivaid olukordi pinnase puudutamisele takistuses või vee puudutamisele veetakistuses; mõlemal juhul käe või kepiga.

### **Erand 2 reeglile 13-4. Takistuses asuv pall; keelatud tegutsemine**

Täiendatud nii, et caddie ei tohi enam enne mängija lööki tasandada liiva või mulda takistuses.

### **Reegel 15. Asendatud pall; vale pall**

Ümber kujundatud ja täiendatud selguse huvides.

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

Täiendatud, lubamaks mängijal eemaldada lahtisi takistusi puttamisgriinil mistahes viisil, tingimusel, et ta ei suru midagi maha.

### **Reegel 17. Lipuvarras**

Täiendatud selguse huvides.

### **Reegel 18-6. Palli liigutamine mõõtmise juures**

Reegel 10-4 on eemaldatud ja sisse on toodud uus reegel 18-6, mis sätestab, et mingit karistust ei kohaldata, kui palli või markerit reegli rakendamisel või selle rakendamise vajaduse määramisel liigutatakse.

### **Reegel 20-3c. Palli asetamine ja uuesti asetamine; asukohta pole võimalik kindlaks määrata**

Lisatud erand, mis määrab, et mängija, kes jätkab mängu vastavalt reeglile 6-8d, asetab palli umbkaudsesse kohta, kui täpset asukohta pole võimalik kindlaks määrata.

### **Reegel 20-7. Valelt kohalt mängimine**

Täiendatud selguse huvides.

### **Reegel 22. Mängimist takistav või soodustav pall**

Täiendatud selguse huvides.

### **Reegel 23-1. Kõrvaldatavad takistused; tegutsemine**

Reegel 18-2c on eemaldatud ja reeglit 23-1 on täiendatud nii, et karistus mängijale, kes põhjustab kõrvaldatava takistuse eemaldamisega oma väljaspool puttamisgriini asetseva palli liikumise, määratakse vastavalt reeglile 18-2a. Enam ei rakendata automaatselt karistust, kui pall liigub pärast kõrvaldatava takistuse puudutamist lähemal kui üks kepipikkus pallist.

### **Reegel 24-2b. Mitteteisaldatav tehnilik takistus; tegutsemine**

Täiendatud selguse huvides ja lubamaks mängijal jätkata pärast palli sattumist mitteteisaldatavasse tehnilikku takistusse bunkris, kikutades palli

väljapoole bunkrit ja saades ühe lisatud löögi.

### **Reegel 24-3. Takistusse kadunud pall**

Uus reegel, mis määrab tegutsemise, kui pall kaob teisaldatavasse või mitteteisaldatavasse tehnilikku takistusse (varem määratud reeglis 24-2c).

### **Reegel 25-1c. Ebaharilikud pinnasetingimused — pall on kadunud**

Täiendatud, et selgitada mängu jätkamise lähtepunkti, kui pall on kadunud ebaharilikes pinnasetingimustes (vastav parandus on tehtud ka uues reeglis 24-3b).

### **Reegel 25-3b. Vale puttamisgriin; tegutsemine**

Täiendatud selguse huvides.

### **Reegel 26-2a. Veetakistuses mängitud pall**

Täiendatud ja laiendatud selguse huvides.

### **Reegel 28. Mittemängitav pall**

Punktide b ja c järjekord vahetatud, et reegel oleks kooskõlas reegli 26-1 struktuuriga.

### **Reegel 34-1a. Pretensioonid ja karistused; rajamäng**

Parandatud, välja on jäetud reeglina 2-5 juba kaetud punktid.

### **Reegel 34-3. Komitee otsus**

Viiide “Sekretäriale” asendatud “Komitee poolt volitatud isikuga”.

## **Lisa I**

### **Sisukord lisale I**

Lisatud hõlpsama kasutamise huvides.

### **Eelispaid**

Kohalike reeglite näidist parandatud selguse huvides ja määramaks, et eelispaid kasutamiseks tuleb märkida palli asukoht. Nüüdsest tõlgendab seda kohalikku reeglit ka R&A.

## Mitteteisaldatavad takistused puttamisriini lähedal

Varasemat kohalikku reeglit stantsionaarsete sprinklerite kohta täiendatud nii, et see hõlmab ka mistahes muid mitteteisaldatavaid takistusi lähemal kui kaks kepipikkust puttamisriinist.

### Lisa II

#### Kepi pikkus

Punkt 1c parandatud, sätestades uue 48-tollise piirpikkuse. Ei käi putterite kohta.

#### Kepi pea

Punkt 4b parandatud, rakendades uusi piirmõõtmeid ja 470 cm<sup>3</sup> maksimaalset suurust puukeppidele.

## GOLFIREEGLID

### I osa — Etikett; käitumine väljakul

#### Sissejuhatus

Käesolev osa annab juhtnöörid selle kohta, mil viisil tuleb golfi mängida. Kui neid järgitakse, saavad kõik mängijad mängu maksimaalselt nautida. Põhiprintsiip on see, et rajal tuleb alati arvestada ka teiste mängijatega.

#### Mängu vaim

Erinevalt paljudest spordialadest mängitakse suurem osa golfimängust ilma kohtunike järelevalveta. Mäng eeldab mängijatelt ausust ning teiste mängijate ja reeglitega arvestamist. Kõik mängijad peaksid käituma distsiplineeritult, näidates üles viisakust ja head sportlikku vaimu alati, sõltumata sellest, kui võistluslik on olukord rajal. Niisugune on golfimängu vaim.

#### Ohutus

Löögiks valmistumisel ja harjutuslöökide sooritamisel peaks mängija olema kindel, et keegi ei seisa paigas ega paikade läheduses, mida võib tabada golfikepp, mängitav pall, ning samuti kivid, oksad jm esemed, mis võivad löögil või hoovõtul liikuda.

Mängija ei tohiks mängida, kuni tema ees olevad mängijad pole löögiväljatusest väljas.

Mängija peaks alati hoiatama lähedal või eespool olevat teenindavat personali, kui ta hakkab sooritama lööki, mis võib neid ohustada.

Kui mängija lööb palli suunas, kus see võib kedagi tabada, peaks ta viivitamatult hoiatuseks hüüdma. Traditsiooniline hoiatushüüatus sellises olukorras on "fore".

## Arvestamine teiste mängijatega

### *Mitte segada ega häirida*

Mängijad peaksid alati arvestama teiste rajal mängivate mängijatega ning mitte häirima ega segama nende mängu liikudes, kõneledes või tarbetut müra tekitades.

Mängijad peaksid tagama, et rajale kaasa võetud mistahes elektrooniline seade ei häiri teisi mängijaid.

Avalöögi ajal ei tohiks mängija asetada oma palli avalöögi kohale, kuni pole tema kord mängida.

Kui mängija sooritab lööki, ei tohiks ükski teine mängija seista selle palli ega augu taga.

### *Puttamisgriinil*

Puttamisgriinil ei tohiks mängijad seista teise mängija puttamisjoonle ega heita varju tema puttamisjoonlele, kui ta sooritab lööki.

Mängijad peaksid jääma puttamisgriinile või selle lähedale, kuni kõik nende grupis mängivad mängijad on raja lõpetanud.

### *Skoori lugemine*

Mängija, kes tegutseb löögimängus markerina, peaks vajaduse korral teel järgmisele avalöögi alale kontrollima mängijaga tolle skoori ja selle üles märkima.

## Mängutempo

### *Mängige heas tempos ning ärge jääge teistest maha*

Mängida tuleks heas tempos. Komitee võib kehtestada mängutempot puudutavad juhtnõuad, mida kõik mängijad peaksid järgima.

Iga mängijate grupi kohus on püsida ees liikuva grupi tempos. Kui grupp tekitab tagapool mängivale grupile viivitusi, peaks pakkuma neile võimalust mööduda, sõltumata mängijate arvust tagumises grupis.

## *Olge valmis mängima*

Mängija peaks olema valmis mängima niipea, kui jõuab kätte tema kord. Kui mängitakse puttamisgriinil või selle lähedal, tuleks jätta oma kotid või kärud sellisesse kohta, kust on võimalik kiiresti griinilt lahkuda ja järgmise avalöögi alale poole edasi liikuda. Kui raja mängimine on lõpetatud, peaksid mängijad viivitamatult puttamisgriinilt lahkuma.

### *Kadunud pall*

Kui mängija arvab, et ta pall võib olla kadunud väljaspool veetakistust või on audis, peaks ta aja säästmiseks mängima varupalliga.

Palli otsivad mängijad peaksid andma neile järgneva grupi mängijatele märku möödumiseks niipea, kui on selge, et pall ei ole kergesti leitav. Otsimiseks ei tohiks kulutada viit minutit. Kui tagumisel grupil on palutud mööduda, ei tohiks mängu jätkata enne, kui selle mängijad on mööda läinud ja asuvad väljaspool löögiulatust.

## Eelisõigus rajal

Kui Komitee pole määranud teisiti, määratakse eelisõigus rajal vastavalt grupi mängutempole. Iga täisringi mängiv grupp omab eelisõigust lühemat ringi mängivate gruppide ees.

## Väljaku korra shoid

### *Bunkrid*

Enne bunkrist lahkumist peaks mängija hoolikalt täitma ja siluma kõik augud ning jalajäljed, mille on jätnud nemad, samuti ka läheduses olevad teiste mängijate jäljed. Kui bunkri mõistlikus läheduses leidub reha, tuleks seda tasandamiseks ka kasutada.

### *Pinnaseflee (divot); pallitähiste ja kinganaastude tekitatud kahjustuste parandamine*

Mängija peaks hoolitsema selle eest, et tema poolt lahtilöödud pinnas asetataks edenemisalas otsekohe tagasi ja et kõik puttamisgriinile palliga tekitatud kahjustused parandataks hoolikalt (sõltumata sellest, kas kah-

justused on tema tekitatud). Kui kogu grupp on raja lõpetanud, tuleks samuti parandada kõik kinganaastade augud puttamisgriiinil.

#### *Asjatute kahjustuste vältimine*

Mängijad peaksid vältima kahjustuste tekitamist rajale pinnasefilee eemaldamise näol pärast harjutuslööke või keppi kas vihahoos või mõnel muul põhjusel vastu maad lüües.

Mängijad peaksid tagama, et kottide või lipuvarraste mahapanek ei rikuks puttamisgriiini.

Vältimaks augu kahjustamist ei tohiks mängijad ise ega caddied seista augule liiga lähedal ning peaksid olema ettevaatlikud lipuvarrast käsitsedes ja palli august välja võttes. Palli august välja võtmiseks ei tohiks kasutada golfikepi pead.

Mängijad ei tohiks puttamisgriiinil toetuda putterile, eriti mängitavat palli august välja võttes.

Lipuvarda peaks enne puttamisgriiinilt lahkumist korralikult auku tagasi asetama.

Golfikärudega liikumine peaks toimuma ranges kooskõlas vastavate kohalike reeglitega.

#### **Kokkuvõte; karistused**

Kui mängijad järgivad selles osas antud juhtnööre, on mäng kõigile nauditavam.

Kui mängija neid juhtnööre raja mängimise käigus või pikema aja jooksul pidevalt eirab, häirides sellega teisi, on komiteel soovitatav rakendada tema suhtes vajalikke distsiplinaarmeetmeid. Nii võib näiteks keelata teatud ajaks või teatud arvu võistlustel rajal mängimise. See on õiglane viis kaitsta enamiku golfimängijate huve, kes soovivad mängida kooskõlas käesolevate juhtnööridega.

Ränga etiketirikkumise korral võib Komitee vastavalt reeglile 33-7 mängija ka diskvalifitseerida.

## II osa — Definiitsioonid

Definiitsioonid on esitatud tähestikulises järjekorras ja reeglites on defineeritud mõisted kursiivis.

#### **Au (honour)**

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

#### **Augus pall (ball holed)**

Vt *Pall augus*.

#### **Auk (hole)**

*Auk* peab olema 4,25-tollise (108 mm) diameetriga ning vähemalt 4 tolli (101,6 mm) sügav. Kui kasutatakse auguvormi, peab see (kui pinnas võimaldab) asuma vähemalt 1 toll (25,4 mm) *puttamisgriiini* tasandist allpool ning selle väline diameeter ei tohi olla suurem kui 4,25 tolli (108 mm).

#### **Asend (stance)**

*Asend* on sisse võetud, kui mängija on asetanud jalad paigale ning valmistub *löögiks*.

#### **Asendatud pall**

*Asendatud pall* on pall, mis pannakse mängu esialgse palli asemel, mis oli *mängitav pall*, *kadunud*, *audis* või üles tõstetud.

#### **Avalöögiuala (teeing ground)**

*Avalöögi*alalt sooritatakse antud raja avalööök.

*Avalöögi*ala on kahe golfikepi pikkune ristkülikukujuline ala, mille piirid määratakse kahes esinurgas asuvate *avalöögi*ala tähiste väliste piiridega. Pall on *avalöögi*alalt väljas, kui ta asub tervikuna väljaspool *avalöögi*ala.

## Bunker (bunker)

*Bunker* (lohk, auk) on *takistus*, s.t erilisel ettevalmistatud maapind, tavaliselt süvend, kust pinnas on eemaldatud ning asendatud liiva või millegi muu taolisega.

*Bunkris* asuv ja seda ääristav rohuga kaetud maapind, kaasa arvatud kuhjatud pind (kas muru või mullaga kaetud) ei ole *bunkri* osa. *Bunkri* sein või äär, mis ei ole muruga kaetud, on *bunker*.

*Bunkri* piir kulgeb vertikaalselt ainult allapoole, mitte ülespoole. Pall on *bunkris*, kui asetseb seal tervenisti või puudutab seda.

## Caddie

*Caddie* on isik, kes abistab mängijat vastavalt *reeglitele*, abistamise hulka võib kuuluda mängija keppide kandmine ning nende eest hoolitsemine mängu ajal.

Kui üks *caddie* on seotud rohkem kui ühe mängijaga, peetakse teda antud hetkel alati selle mängija *caddieks*, kelle pall osaleb kujunenud situatsioonis, ning tema poolt kantav *varustus* loetakse sellesama mängija *varustuseks*. Kui *caddie* tegutseb mõne teise mängija otsesel korraldusel, peetakse teda käsu andnud mängija *caddieks*.

## Ebaharilikud pinnasetingimused (abnormal ground conditions)

*Ebaharilikud pinnasetingimused* on mistahes *juhuvesi*, *parandatav pinnas* või auk, lohk või jälg *väljakul*, mille on teinud *uruloom*, roomaja või lind.

## Edenemisala (through the green)

*Edenemisalaks* on kogu *väljak*, välja arvatud

- mängitava raja *avalöögi*ala ning *puttamisgriin* ja
- kõik *väljaku takistused*.

## Forecaddie

*Forecaddie* on *komitee* poolt määratud isik, kes mängu ajal näitab mängijatele palli asukohta. *Forecaddie* on *välitestegur*.

## Juhuvesi (casual water)

*Juhuveeks* peetakse iga *väljakul* leiduvat ajutist veekogu (lompi), mis ei kuulu *veetakistusse* ning on nähtav nii enne kui ka pärast *asendi* sissevõtmist. Lund ja looduslikku jääd (härmatis välja arvatud) võib mängija vabal valikul pidada kas *juhuveeks* või *kõrvaldatavaks takistuseks*. Tehisjää on *tehislik takistus*; kaste ja härmatis ei ole *juhuvesi*. Pall on *juhuvees*, kui asetseb seal tervenisti, osaliselt või puudutab seda.

## Kaasvõistleja (fellow-competitor)

Vt *Võistleja*.

## Kadunud pall (ball lost)

Vt *Pall kadunud*.

## Kadunud pall (lost ball)

Pall loetakse *kadunuks*,

- kui seda pole leitud või asukohta kindlaks tehtud viie minuti jooksul alates otsingute (mängija *pool*, mängija ise, *caddie*) algusest;
- kui mängija on sooritanud *löögi asendatud palliga*;
- kui mängija on sooritanud *varupalliga* kas või ühe *löögi* kohalt, kus esialgne pall peaks asuma, või kohalt, mis on sellest kohast augule lähemal.

*Vale palli* mängimiseks kulunud aega ei arvata selle viie minuti sisse, mis on lubatud palli otsimiseks.

## Kahevõistlus (single)

Vt *Võistlusvormid*.

## Kohtunik (referee)

*Kohtunik* on *komitee* poolt määratud isik, kelle ülesandeks on jälgida mängijaid ja lahendada esilekerkivad küsimused vastavalt *reeglitele*. *Kohtunik* peab reageerima igale määrustiku rikkumisele, mida ta näeb või millest teada saab. *Kohtunik* ei peaks hoolitsema *lipuvarda* eest, seis-

ma *augu* juures ega osutama selle asukohta, samuti tõstma mängitavat palli ega märkima selle asukohta.

### Kolm-pall (three-ball)

Vt *Võistlusvormid*.

### Komitee (committee)

*Komitee* on toimkond, kes vastutab võistluste läbiviimise eest; ning kui tegemist pole võistlusega, siis *väljaku* eest.

### Kõrvaldatavad takistused (loose impediments)

*Kõrvaldatavad takistused* on looduslikud objektid, näiteks:

- kivid, lehed, raod, oksad ja muu sarnane,
- väljaheitid,
- mitmesugused putukad, roomajad ja nende nahad ning mullahunnikud,

eeldusel, et need ei:

- kinnitu jäigalt ega kasva,
- ei ole istutatud pinnasesse,
- ei haaku palli külge.

Liiv ja lahtine pinnas loetakse *kõrvaldatavaks takistuseks* ainult *puttamis-griinil*.

Lumi ja jää (välja arvatud härmatis) on mängija valikul kas *juhuvesi* või *kõrvaldatav takistus*. Tehisjäa on *tehislik takistus*.

Kaste ja härmatis ei ole *kõrvaldatavad takistused*.

### Külgveetakistus (lateral water hazard)

*Külgveetakistus* on *veetakistus* või selle osa, mis paikneb nii, et pole võimalik või *komitee* meelest mõistlik palli kukutamine *veetakistuse* taha vastavalt reeglile 26-1b.

See osa *veetakistusest*, mis on mõeldud mängimiseks kui *külgveetakistus*, peaks olema erinevalt tähistatud. Pall on *külgveetakistuses*, kui ta asetseb

seal tervenisti või puudutab seda.

**Märkus 1:** vaiad või jooned, mida kasutatakse *külgveetakistuse* tähistamiseks, peavad olema punased. Kui *külgveetakistuse* tähistamiseks kasutatakse nii jooni kui vaiu, tähistavad vaiad *takistust* ja jooned *takistuse* piire.

**Märkus 2:** *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, mis keelab mängimise keskkonnatundlikult alalt, mis on märgitud *külgveetakistusena*.

**Märkus 3:** *komitee* võib *külgveetakistuse* kuulutada *veetakistuseks*.

### Liikunud pall (ball deemed to move)

Vt *Liikunud või liigutatud*.

### Liikunud või liigutatud (move or moved)

Pall loetakse *liikunuks*, kui see muudab oma asukohta ning peatub teises kohas.

### Lipuvarras (flagstick)

*Lipuvarras* on teisaldatav sirge tähis, kas lipuga või ilma, mis asetatakse *augu* keskele näitamaks selle asukohta. *Lipuvarras* peab olema ristlõikelt ümmargune. Polsterdus või lööki pehmendav materjal, mis võib mõjutada palli liikumist, on keelatud.

### Lisatud löök (penalty stroke)

*Lisatud löök* lisatakse vastavate *reeglite* kohaselt ühe *poole* või mängija tulemusele. *Üks kahe vastu* ja *paarismängudes* ei mõjuta *lisatud löök* mängu järjekorda.

### Lähim jätkamispunkt (nearest point of relief)

*Lähim jätkamispunkt* on punkt, kust võib karistust saamata mängu jätkata, kui mängimist takistab tehislik *takistus* (reegel 24-2), *ebaharilikud pinnasetingimused* (reegel 25-1) või *vale griin* (reegel 25-3).

*Lähim jätkamispunkt* on mängitava palli asukohale lähim punkt *väljakul*, (i) mis pole *augule* sellest pallist lähemal ja

(ii) millest mängides, kui see pall asuks seal, ei oleks mingeid takistusi *löögile*, mille mängija oleks teinud algsest punktist, kui takistavaid tingimusi poleks olnud.

**Märkus:** mängija peaks leidma *lähima jätkamispunkti*, kasutades keppi, millega kavatses sooritada järgmise *löögi*, et teha kindlaks, kas selles punktis on ruumi pallile *suuna võtmiseks* ja swingiks.

### Löök (stroke)

*Löök* tähendab keppiga ettepoole suunatud liikumist eesmärgiga tabada mängitavat palli ja liigutada seda. Kui mängija katkestab hoovõtu tahtlikult, enne kui kepp seda palli puudutab, loetakse *lööök* mittetoimunuks.

### Mängujoon (line of play)

*Mängujoon* on suund, mida mängija soovib anda pallile pärast *lööki*, pluss mõõdukas vahemaa selle suuna mõlemal poolel. *Mängujoon* kulgeb vertikaalselt maapinnast ülespoole, kuid ei pikene *augu* taha.

### Mängusolev pall (ball in play)

Pall on mängus alates sellest hetkest, mil mängija on seda *lõõnud avalöögi*alal. Pall on mängus seni, kuni see on löödud auku — välja arvatud *kadumise, väljaspool mänguruumi* ehk *audis* oleku või ülestõstmise korral. Kui pall *asendatakse* teisega, saab teisest pallist *mängusolev pall* isegi selle reeglitevastase *asendamise* puhul.

Kui mängija alustab rada alustades mängimist väljastpoolt *avalöögi*alal või püüab seda viga parandada, ei loeta palli *mängusolevaks* ning kehtivad reeglid 11-4 või 11-5. Muul juhul tähendab *mängusolev pall* ka palli, mis mängitakse väljastpoolt *avalöögi*alal, kui mängija otsustab või peab looma oma järgmise *löögi avalöögi*alalt.

Erand rajamängus: *mängusolev pall* on ka mängija poolt raja mängimist alustades väljastpoolt *avalöögi*alal mängitud pall, kui tema vastane ei nõua *löögi* tühistamist vastavalt reeglile 11-4a.

### Mängutõrge (rub of the green)

*Mängutõrge* ilmneb, kui liikuv pall kaldub ootamatult kõrvale mingi *välisesteguri* mõjul (vt reegel 19-1).

### Märkija (marker)

*Märkija* on *komitee* poolt määratud isik, kes märgib üles *võistleja* tulemuse löögimängus. *Märkijaks* võib olla ka *kaasvõistleja*. Märkija ei ole *kohtunik*.

### Neli-pall (four-ball)

Vt *Võistlusvormid*.

### Nõuanne (advice)

*Nõuandeks* loetakse iga soovitus või ettepanekut, mis võib mõjutada mängijat mängu viisi, kepi valiku või *löögi* sooritamise mooduse otsustamisel.

Informatsiooni *reeglitest* või üldistest asjaoludest, nagu näiteks *takistusest* või *lipuvardest griinil*, ei peeta nõuandeks.

### Paarismäng (foursome)

Vt *Võistlusvormid*.

### Pall augus (holed)

*Pall on augus*, kui ta asub *augu* ringjoone sees ning tervenisti allpool *augu* serva.

### Parandatav pinnas (ground under repair)

*Parandatav pinnas* on *komitee* või tema volitatud esindaja poolt eriliselt märgistatud *väljaku* osa. Mõiste sisaldab samuti äraviimiseks kokkukogutud materjale ning väljakutõelise tehtud auku, isegi kui need ei ole vastavalt tähistatud.

Kogu pinnas ja muru, põõsas, puu või mingi muu taim *parandataval pinnasel* loetakse *parandatava pinnase* osaks. *Parandatava pinnase* piirid ulatuvad vertikaalselt allapoole, mitte ülespoole. *Parandatavat pinnast*

tähistavad vaiad ja liinid asuvad selle pinnase sees. Sellised vaiad loetakse *takistusteks*. Pall on *parandataval pinnasel*, kui see asetseb seal tervenisti või puudutab seda.

**Märkus 1:** löigatud muru ja muu materjal, mis on *väljakule* jäetud ning mida pole kavas ära viia, ei ole *parandataval pinnas* juhul, kui seda pole vastavalt märgistatud.

**Märkus 2:** *komitee* võib kohalike reeglitega keelustada mängu *parandataval pinnasel* või niisugusel keskkonnakaitse alla kuuluval alal, mida määratletakse kui *parandatavat pinnast*.

### Parim-pall (best-ball)

Vt *Võistlusvormid*.

### Partner (partner)

*Partner* on mängija, kes on teise mängijaga samal *poolel*.

Mängus *üks kahe vastu* (threesome), *paarismängus* (foursome), *parim-pall* (best-ball) või *neli-pall* (four-ball) mängus hõlmab mõiste 'mängija', kui kontekst seda lubab, ka *partneri* või *partnerid*.

### Puttamisgriin (putting green)

*Puttamisgriin* on tasane raja osa, mis on eriliselt ette valmistatud puttamiseks või *komitee* poolt selleks vastavalt defineeritud. Pall asub *puttamisgriinil*, kui mingi osa sellest puudutab puttamisgriooni.

### Puttamisjoon (line of putt)

*Puttamisjoon* on suund, mille mängija soovib anda oma pallile *löögiga puttamisgriinil*. Välja arvatud reeglga 16 määratule, hõlmab *puttamisjoon* ka mõõduka vahemaa selle suuna mõlemal poolel. *Puttamisjoon* ei pike-ne *augu* taha.

### R&A

*R&A* tähendab R&A Rules Limited.

### Reegel (rule) või reeglid

Termin *reegel* hõlmab

- golfireegleid ja nende tõlgendusi, mis on toodud "Decisions on the Rules of Golf'is";
- mistahes võistlustingimusi, mille *komitee* sätestab vastavalt reeglile 33-1 ja lisale I;
- mistahes kohalikke reegleid, mis *komitee* sätestab vastavalt reeglile 33-8a ja lisale I;
- lisades II ja III toodud keppide ja pallide spetsifikatsiooni.

### Suuna võtmine (addressing the ball)

Mängija *võtab* mängitavale pallile *suuna*, kui ta on võtnud sisse *asendi* ning pannud kepiotsa maha. *Takistuses* tähendab sellele pallile *suuna võtmist asendi* sissevõtmine.

### Takistused (hazards)

*Takistus* on iga *bunker* või *veetakistus*.

### Tehislikud takistused (obstructions)

*Tehislikud takistused* on kõik tehislik, kaasa arvatud kunstlikud pinnad, tee- ja rajaservad ning tehisjääd, välja arvatud

- objektid, mis määravad *audi* piiri, nagu näiteks seinad, müürid, tarad, vaiad ja käsipuud;
- iga *väljaspool mänguruumi* asuva mitteteisaldatava tehisobjekti osa;
- iga tehisobjekt, mille *komitee* on määratlenud kui *väljaku* orgaanilise osa.

*Takistus on teisaldatav*, kui seda on võimalik teisaldada mõistlike jõupingutustega, mängu viivitamata ja *väljakut* kahjustamata. Muul juhul on takistus *mitteteisaldatav*.

**Märkus:** *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, mis kuulutab *teisaldatava takistuse mitteteisaldatavaks*.

## Tii

*Tii* on abivahend palli tõstmiseks maapinnast kõrgemale. See ei tohi olla pikem kui 4 tolli (101,6 mm) ega olla konstrueeritud ega valmistatud nii, et see võiks osutada *mängujoont* või mõjutada palli liikumist.

## Täisring (stipulated round)

*Täisring* kujutab endast *väljaku* radade mängimist nende õiges järjekorras või vastavalt *komitee* poolt määratud järjekorrale. Kui *komitee* pole otsustanud teisiti, koosneb *täisring* 18-st rajast. Rajamängus jätkub *täisring* vastavalt reeglile 2-3.

## Uruloom (burrowing animal)

*Uruloom* on loom, kes kaevab elupaigaks või varju otsimiseks augu, näiteks jännes, mutt, metsümiseja, uurik või salamander.

**Märkus:** mitte-urulooma, näiteks koera kaevatud auk ei ole *ebaharilik pinnasetingimus*, kui see pole märgitud või *parandatavaks pinnaseks* kuulutatud.

## Vaatleja (observer)

*Vaatleja* määratakse *komitee* poolt, et abistada *kohtunikku* tekkinud probleemide lahendamisel ja kanda talle ette igast *reeglite* rikkumisest. *Vaatleja* ei pea hoolitsema *lipuvarda* eest, seisma *augu* juures ega osutama selle asukohta, ta ei pea ka tõstma mängitavat palli ega märkima selle asukohta.

## Vale pall (wrong ball)

*Vale pall* on iga pall, mis pole

- *mängusolev pall*,
- *varupall*,
- teine pall löögimängus — vastavalt reeglitele 3-3 ja 20-7e, kaasa arvatud:
- mõne teise mängija pall;
- hüljatud pall;

- mängija algne pall, kui see ei ole enam *mängusolev*.

**Märkus:** *mängusoleva palli* mõiste hõlmab ka reeglitekohaselt *asendatud mängitavat palli*, sõltumata sellest, kas *asendus* oli reeglitepärane.

## Vale puttamisgriin (wrong putting green)

*Vale puttamisgriin* on mistahes muu *griin* peale selle raja oma, mida parajasti mängitakse. Kui *komitee* pole teisiti sätestanud, kuulub selle mõiste alla ka *väljaku* harjutusgriin ja harjutusala.

## Varupall (provisional ball)

*Varupall* mängitakse vastavalt reeglile 27-2 palli eest, mis on kadunud väljaspool *veetakistust* või asub *audis*, s.o *väljaspool mänguruumi* (out of bounds).

## Varustus (equipment)

*Varustusse* kuulub kõik see, mida kasutab, kannab või millesse on riietatud mängija, samuti see, mida kasutatakse tema eest, välja arvatud pall, millega ta mängib antud rajal, pluss mitmesugused väiksemad esemed, näiteks mündid või *tii*, millega märgitakse palli asukohta või määratakse ala, kuhu pall tuleb kukutada. *Varustusse* kuulub ka golfikäru, ükskõik kas mootoriga või ilma. Kui üht golfikäru kasutab mitu mängijat, loetakse see selle mängija *varustuseks*, kelle pall osaleb tekkinud situatsioonis, välja arvatud juhul, kui käru liigutab teine kasutaja, siis loetakse käru koos kõigi esemetega selle *varustuseks*, kes seda hetkel liigutas.

**Märkus:** *varustuseks* loetakse ka palli, millega algselt mängitakse antud rajal, kuid tõstetakse siis üles ega panda tagasi mängu.

## Veetakistus (water hazard)

*Veetakistus* on igasugune lahtine veekogu ja kõik, mis selle sarnane (olenemata, kas see sisaldab vett või mitte), meri, järv, tiik, jõgi, kuivenduskraav vms.

Igasugune *veetakistuse* märgistuse sees asuv maa ja vesi on *veetakistuse* osa. *Veetakistuse* tähised kulgevad vertikaalselt nii üles- kui ka allapoole.

*Veetakistuse* piire tähistavad vaiad ja liinid asuvad *veetakistuses*. Sellised vaiad on *takistused*. Pall asub *veetakistuses*, kui ta asetseb mistahes *veetakistuse* osas või puudutab *veetakistust*.

**Märkus 1:** Vaiad või jooned, mida kasutatakse *veetakistuse* tähistamiseks, peavad olema kollased. Kui *veetakistuse* tähistamiseks kasutatakse nii jooni kui vaiu, tähistavad vaiad *takistust* ja jooned *takistuse* piire.

**Märkus 2:** *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, mis keelab mängimise keskkonnatundlikul alal, mis on kuulutatud *veetakistuseks*.

### **Võistleja (competitor)**

*Võistlejaks* kutsutakse mängijat löögivõistluses. *Kaasvõistleja* on iga isik, kellega koos võistleja mängib, sel puhul ei ole kumbki teineteise *partner*.

Löögivõistluse *paaris-* ja *neli-pall*-mängus, kui asjaolud seda lubavad, tähendab mõiste *võistleja* või *kaasvõistleja* ka *partnerit*.

### **Võistlusvormid (matches)**

Kahevõistlus (single): kaks võistlejat mängivad teineteise vastu.

Üks kahe vastu (threesome): üks mängija mängib kahe vastu, kusjuures kumbki *pool* ühe palliga.

Paarismäng (foursome): kaks paari mängivad teineteise vastu, kumbki *pool* ühe palliga.

Kolm-pall (three-ball): kolm mängijat mängivad üksteise vastu, igaüks oma palliga; iga mängija peab kahte erinevat võistlust.

Parim-pall (best-ball): üks mängija mängib kahe või kolme mängija parima palli vastu.

Neli-pall (four-ball): paarismäng, kus paarid mängivad teineteise parema palli vastu.

### **Võistkond, pool (side)**

*Võistkond* või *pool* on üks, kaks või mitu mängijat, kes on omavahel *partnerid*.

### **Välisestegurid (outside agency)**

*Välisesteguriks* loetakse igäüht, kes ei võta võistlusest osa ega ole löögimängus võistleja *pool*el. Mõiste hõlmab ka *kohtunikku*, *märkijat*, *vaatlejat* ja *forecaddiet*. Tuul ja vesi ei kuulu *välisestegurite* hulka.

### **Väljak (course)**

Mõiste *väljak* hõlmab kogu selle ala, mille piires *komitee* on lubanud mängida (vt reegel 33-2).

### **Väljaspool mänguruumi ehk aut (out of bounds)**

*Väljaspool mänguruumi* on ala, mis jääb väljapoole *väljaku* piire või mistahes *komitee* poolt *väljakul* tähistatud ala.

Kui *väljaspool mänguruumi* on määratletud vaiade, aia või nendetaguse alaga, tõmmatakse piir mööda maas asuvaid sisemisi vaiu või aiaposte, arvestamata nurgatugesid.

*Aut* tähistavad objektid, näiteks müürid, aiad, vaiad ja piirded ei ole *takistused* ning loetakse püsivateks.

Kui *audi* piir on tõmmatud maa peale, asub see joon ise *väljaspool mänguruumi*.

*Audi* piir kulgeb vertikaalselt nii üles- kui ka allapoole.

Pall on *audis* ehk *väljaspool mänguruumi*, kui see asub tervenisti väljaspool piire. Et lüüa *väljakul* asuvat palli, võib mängija seista *väljaspool mänguruumi*.

### **Üks kahe vastu (threesome)**

Vt *Võistlusvormid*.

## III osa — Mängureeglid

### MÄNG

#### Reegel 1. Mäng

##### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetilises nimestikus lk 21–33.

##### 1-1. Üldist

Golfis mängitakse pall *reegleid* järgides *avalöögi*alt *auku* ühe või mitme *löögi*ga.

##### 1-2. Pallile jõu rakendamine

Mängija ega *caddie* ei tohi mõjutada palli teistmoodi, kui *reeglitega* on ette nähtud.

(Teisaldatavate takistuste eemaldamine vt reegel 24-1.)

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

rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

**Märkus:** reegli 1-2 eriti raske rikkumise korral võib *komitee* mängija diskvalifitseerida.

##### 1-3. Reeglitest kõrvalekaldumise kokkulepe

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

##### KARISTUS REEGLI 1-3 RIKKUMISE EEST:

rajamängus — mõlema poole diskvalifitseerimine;  
löögimängus — reeglit rikkunud mängijate diskvalifitseerimine.

(Löögimängu puhul, kui kokkulepe puudub vales järjekorras mängmist — vt reegel 10-2c.)

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

Kui mõne vaidlusaluse olukorra kohta puuduvad *reeglid*, peaks otsus olema õigluspärane.

#### Reegel 2. Rajamäng

##### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetilises nimestikus lk 21–33.

##### 2-1. Üldist

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

Rajamängus mängitakse iga raja võitmise peale.

Kui *reeglitega* pole teisiti ette nähtud, võib raja see *pool*, kes lööb oma palli *auku* vähema *lööki*de arvuga. Händikäp-rajamängus võib raja väiksema netotulemusega *pool*.

Mänguseisu arvestatakse terminitega: kui palju "auke mängida", "viik" ja kui mitu "rada on mängida".

Olukorda, kus üks *pool* juhib sama arvu aukudega, kui mitu auku on veel mängida, nimetatakse "dormie'ks".

##### 2-2. Jagatud rada

Rada on jagatud, kui kumbki *pool* on löönud oma palli *auku* sama *lööki*de arvuga.

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

### 2-3. Rajamängu võitja

Rajamängu võidab see *pool*, kes juhib suurema arvu rajavõitudega, kui radasid on mängida.

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

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

Mängija võib igal hetkel, kui vastase pall seisab paigal, möönda, et vastane lööb järgmise *löögiga* palli *auku*. Vastane loetakse järgmise *löögiga auku löönuks* ja ükskõik kumb *pool* võib mängitava palli ära võtta.

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

Mängija võib loovutada mängu igal hetkel enne raja mängimise algust või lõppu.

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

(Augu äärel rippuv pall – vt reegel 16-2.)

### 2-5. Ebakindel tegutsemisviis; vaidlused ja pretensioonid

Kui rajamängus tekib mängijate vahel kahtlus või vaidlus, võib mängija esitada pretensiooni. Kui ühtki nõuetekohaselt volitatud *komitee* esindajat pole rahuldava aja jooksul võimalik kätte saada, peavad mängijad jätkama mängu viivitusega. *Komitee* võib arutada pretensiooni ainult juhul, kui mängija teatab oma vastasele, (i) et ta esitab pretensiooni, (ii) olukorra üksikasjad, (iii) et ta soovib kohtunike otsust. Pretensioon tuleb esitada enne, kui ükski matšis osaleja alustab mängimist järgmiselt *avalöögi*alalt; juhul aga, kui tegemist on viimase rajaga, enne, kui kõik matšis osalejad on lahkunud *puttamisgrüinilt*.

Hilisemaid pretensioone ei arutata, välja arvatud juhul, kui need on tekkinud selliste faktide ilmnemisel, mida pretensiooni esitaja varem ei teadnud, samuti juhul, kui vastasmängija on andnud pretensiooni esita-

jale valeinformatsiooni (reeglid 6-2a ja 9).

Kui ametlikud võistlustulemused on välja kuulutatud, ei võta *komitee* arvesse enam ühtki pretensiooni, välja arvatud juhul, kui *komitee* on veendunud, et vastaspool andis teadlikult valeinformatsiooni.

### 2-6. Üldine karistus

Karistuseks selle reegli rikkumise eest rajamängus on (kui pole teisiti määratud) ühe raja kaotus.

## Reegel 3. Löögimäng

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalises nimestikus lk 21–33.

#### 3-1. Võitja

Võitjaks osutub see *võistleja*, kes läbib *täisringi* vähima löökide arvuga.

Händikäp-rajamängus võidab *täisringi* eest väiksema netotulemuse saanud *võistleja*.

#### 3-2. Ebaõnnestunud rada

Kui *võistlejal* ei õnnestu palli auku lüüa ning ta ei paranda oma viga enne mängimist järgmiselt *avalöögi*alalt, (juhul kui on tegemist viimase rajaga — enne *puttamisgrüinilt* lahkumist), ta diskvalifitseeritakse.

#### 3-3. Ebakindel tegutsemisviis

##### a. Tegutsemisviis

Löögimängus, juhul kui *võistlejal* on kahtlusi oma õiguste või tegutsemisviisi suhtes, võib ta lüüa rada mängides ilma karistusega teist palli.

Vastava situatsiooni tekkides peaks *võistleja* enne jätkamist teatama *märkjale* või *kaasvõistlejale* otsusest mängida kahe palliga ning näitama mängitavat palli, mida ta *reeglit* rakendades soovib mängida. Kui ta seda

ei tee, rakendatakse reeglit 3-3b(ii).

*Võistleja* peab enne tulemuskaardi loovutamist teatama *komiteele* toimumust ja asjaoludest. Vastasel korral ta diskvalifitseeritakse.

#### b. Raja tulemuse kindlaksmääramine

- (i) Kui pall, mille *võistleja* on eelnevalt mänguks valinud, mängitakse lõpuni vastavalt *reeglitele*, loetakse raja tulemuseks selle palliga saavutatud tulemus. Muul juhul loeb teise palli tulemus, juhul, kui selle palli mängu toomine on olnud *reeglitepärane*.
- (ii) Kui *võistleja* ei teata ette oma otsusest mängida rada lõpuni kahe palliga või millise palliga saavutatud tulemust ta soovib lugeda, loeb algse palliga saavutatud tulemus, eeldusel, et see on saavutatud kooskõlas *reeglitega*. Kui kumbki kasutatud pall ei ole algne pall, loeb esimesena mängu pandud palliga saavutatud tulemus, eeldusel, et see on saavutatud kooskõlas *reeglitega*. Muul juhul loeb teise palli tulemus, juhul, kui selle palli mängu toomine on olnud *reeglitepärane*.

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

**Märkus 2:** teine pall, mis mängitakse vastavalt reeglile 3-3, ei ole *varupall*, nagu nähtub reeglist 27-2.

#### 3-4. Reegli järgimisest keeldumine

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

#### 3-5. Üldine karistus

Reegli rikkumise eest on löögimängus ette nähtud karistuseks (kui pole teisiti määratud) kaks lisatud lööki.

## Kepid ja pall

*R&A* jätab endale õiguse muuta keppe ja palle puudutavaid *reegleid* (vt lisad I ja II), samuti koostada või muuta vastavaid reegleid puudutavaid tõlgendusi.

## Reegel 4. Golfikepid

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*. Kui tootja ei esita näidist enne kepi tootmist ja/või turustamist, riskeerib ta sellega, et konkreetne kepp ei vasta golfireeglitele. Kõik *R&A*-le saadetud näidised jäävad klubi omandusse, et neid oleks võimalik hiljem võrdlemiseks kasutada.

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetilises nimistikus lk 21–33.

#### 4-1. Keppide kuju ja ehitus

##### a. Üldist

Kasutatav kepp peab vastama käesoleva reegli tingimustele ja lisas II toodud spetsifikatsioonidele ning tõlgendustele.

##### b. Kulumine ja muutused

Kepp, mis uuena vastab *reeglitele*, loetakse reeglitekohaseks ka pärast kulumist tavapärasel kasutamisel. Iga kepi osa, mida on sihilikult muudetud, loetakse uueks ja see peab vastama *reeglitele*.

#### 4-2. Mänguliste omaduste muutumine ja võormaterjal

##### a. Mänguliste omaduste muutumine

*Täisringi* ajal ei tohi kepi mängulisi omadusi tahtlikult muuta ei seadistamise ega mingil muul eesmärgil.

#### **b. Võõrmaterjal**

Kepi esiküljele ei tohi palli liikumise mõjutamiseks lisada mingisugust võõrmaterjali.

KARISTUS REEGLITE 4-1, 4-2 RIKKUMISE EEST:  
diskvalifitseerimine.

#### **4-3 Vigastatud kepid: parandamine ja asendamine**

##### **a. Vigastus normaalse mängu käigus**

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

- (i) kasutada keppi ka vigastatud kujul ainult järelejäanud osal sellest *täisringist*, kus vigastus aset leidis;
- (ii) keppi parandada, juhul kui see ei viivita liigselt mängu;
- (iii) asendada kepi mistahes muu keppiga juhul, kui kepp on mängukõlbmatu. Kepi vahetamine ei tohi mängu liigselt viivitada ega toimuda mõne teise *väljakul* mängiva mängija valitud kepi laenamise teel.

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

**Märkus:** kepp on mängukõlbmatu, kui see on tõsiselt vigastatud, näiteks vars on saanud sälke, oluliselt väändunud, tükkideks purunenud või ots logiseb, on lahti tulnud või märgatavalt deformeerunud. Kepp ei ole mängukõlbmatu, kui ainult selle vars on kõver, selle kaju on muutunud või pea kriimustatud.

##### **b. Vigastus muul viisil kui normaalse mängu käigus**

Kui mängija kepp saab *täisringi* mängimisel viga muul viisil kui normaalse mängu käigus ning muutub reeglitele mittevastavaks või selle mänguomadused muutuvad, ei tohi keppi mängus enam kasutada ega

ka seda välja vahetada.

##### **c. Vigastused enne ringi mängimist**

Mängija võib kasutada enne ringi mängimist vigastatud keppi, kui see vastab ka vigastatud kujul *reeglitele*.

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

KARISTUS REEGLI 4-3b VÕI c RIKKUMISE EEST:  
diskvalifitseerimine.

(Liigne viivitus — vt reegel 6-7.)

#### **4-4. Neljateistkümne kepi piirang**

##### **a. Keppide valik ja asendamine**

Mängija ei tohi alustada *täisringi* rohkema kui neljateistkümne keppiga. Ringi ajal ei või vahetada keppe, välja arvatud juhul, kui alustati vähema kui neljateistkümne keppiga; sel juhul võib neid lisada kuni neljateistkümneni.

Kepi või keppide lisamine ei tohi mängu liigselt viivitada ja mängija ei tohi laenata teistelt *väljakul* mängijatelt keppi või keppe lisamiseks neid omadele või asendamaks omi.

##### **b. Partnerid võivad jagada mängukeppe**

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

KARISTUS REEGLI 4-4a VÕI 4-4b RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — ühe raja kaotus iga raja kohta, kus reeglit rikuti (ringi kohta arvestatakse maksimaalselt kaks rajakaotust); löögimängus — kaks lööki iga raja kohta, kus reeglit rikuti (ringi kohta maksimaalselt neli lööki).

Bogey ja par võistlustel — karistused nagu rajamängus.  
Stableford võistlustel — vt märkus 1 reegli 32-1b kohta.

### c. Mängust välja arvatud üleliigne kepp

Reeglit 4-3a(iii) või 4-4 rikkudes kasutatud või kaasas kantud üleliigsed kepid tuleb rikkumise avastamisel kohe mängust välja arvata; mängija peab rajamängus sellest teavitama oma vastast või löögimängus *kaasvõistlejat*. Neid keppe ei tohi mängija *täisringi* mängides edaspidi enam kasutada.

KARISTUS REEGLI 4-4c RIKKUMISE EEST:  
diskvalifitseerimine.

## Reegel 5. Pall

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfabeeetilises nimestikus lk 21–33.

#### 5-1. Üldist

Pall, mida mängija kasutab, peab vastama lisa III toodud määratlusele.

**Märkus:** konkreetse võistluse tingimusi sätestades (reegel 33-1) võib *komitee* seada kasutatavatele pallidele erilised nõudmised, mis peavad mahtuma lisa III esitatud tingimustesse ning võivad omada erilisi markeeringuid vastavalt "Nõuetele vastavate golfipallide nimekirjale" (List of Conforming Golf Balls), mille on välja andnud *R&A*.

#### 5-2. Võõrmaterjal

Pallile ei tohi lisada mingisugust lisamaterjali muutmaks tema mänguomadusi.

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

### 5-3. Mänguks kõlbmatu pall

Pall on mänguks kõlbmatu, kui see on nähtavalt katki, möranenud või muutnud oma kuju. Pall ei muutu mängukõlbmatuks ainuüksi sellepärast, et see on mudane või midagi on selle külge kleepunud, samuti pealispinna kriimustuste, kahjustuse või värvi muutuse korral.

Kui mängija kahtlustab, et tema pall on muutunud mängukõlbmatuks, võib ta selle ilma karistuseta üles tõsta ja teha kindlaks, kas see on mängukõlblik või mitte.

Enne selle palli ülestõstmist peab mängija teatama vastasmängijale, *märkijale* või *kaasvõistlejale* oma kavatsusest ning märkima ära selle palli asukoha. Siis võib ta tõsta selle palli ja uurida seda ilma puhastamata, andes samuti võimaluse vastasele, *märkijale* või *kaasvõistlejale* seda palli uurida ning jälgida palli tõstmist. Palli ei tohi reegli 5-3 alusel tõstmise korral puhastada. Vastava tegutsemisviisi vastu eksimisel karistatakse mängijat ühe *lisatud löögiga*.

Kui tehakse kindlaks, et mängitav pall muutus mänguks kõlbmatuks antud rada mängides, võib mängija *asendada* selle palli teisega, asetades selle samale kohale, kus asus esialgne pall. Muul juhul tuleb tagasi panna esialgne pall. Kui mängija *asendab* palli lubamatul viisil ning sooritab lubamatult asendatud palliga *löögi*, kohaldatakse talle üldist karistust reegli 5-3 rikkumise eest, eraldi karistust selle või reegli 15-1 rikkumise eest ette nähtud ei ole.

Kui pall puruneb *löögi* mõjul tükkideks, tühistatakse *lööki* ja mängitakse uus pall ilma karistuseta võimalikult lähedalt kohale, kust mängiti esialgne pall (vt reegel 20-5).

KARISTUS REEGLI 5-3 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

Kui mängija saab reegli 5-3 rikkumise eest tavalise karistuse, ei lisata enam teist.

**Märkus:** kui vastane, *märkija* või *kaasvõistleja* tahab vaidlustada palli tunnistamist mängukõlbmatuks, peab ta seda tegema enne uue palli mängimist.

(Palli tõstmine ja puhastamine puttamisgriinil või teiste reeglite järgi — vt reegel 21.)

## Mängija kohustused

### Reegel 6. Mängija

#### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfabeeetilises nimestikus lk 21–33.

#### 6-1. Reeglid

Mängija ja tema *caddie* peavad tundma *reegleid*. *Täisringi* mängimisel saab mängija iga tema *caddie* poolt sooritatud rikkumise eest vastava karistuse.

#### 6-2. Händikäp

##### a. Rajamäng

Enne händikäp-võistluse algust peavad mängijad kindlaks tegema teineteise händikäpi. Kui mängija deklareerib võistluse algul suurema händikäpi, kui tal tegelikult on, ja see mõjutab antud või saadud löökide arvu, järgneb diskvalifitseerimine, vastasel korral tuleb tal mängida deklareeritud händikäpiga.

##### b. Löögimäng

Händikäp-võistlusel peab *võistleja* igal ringil muretsema selle eest, et ta händikäp oleks kantud tulemuskaardile, enne kui see antakse üle *komiteele*. Kui händikäp ei ole märgitud tulemuskaardile enne selle tagastamist (reegel 6-6b) või kui sinna on märgitud tegelikust suurem händikäp ja see mõjutab saadud löökide arvu, siis järgneb sellele võistlusel diskvalifitseerimine, muul juhul jääb tulemus kehtima.

**Märkus:** mängija on ise vastutav selle eest, et ta teab, millistel radadel vastavalt händikäpile tasanduslööke antakse või saadakse.

### 6-3. Stardiaeg ja grupid

#### a. Stardiaeg

Mängija peab olema valmis alustama *komitee* poolt määratud ajal.

#### b. Grupid

Löögimängus püsib *võistleja* kogu ringi jooksul *komitee* poolt määratud grupis, välja arvatud juhul, kui *komitee* määrab või kinnitab teistsuguse tegutsemise.

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

(Parim-pall ja neli-pall võistluse puhul vt reegleid 30-3a ja 31-2.)

**Märkus:** *komitee* poolt kehtestatud korra kohaselt (vt reegel 33-1) võib mõjuvatel põhjustel starti hilinemise eest vähem kui 5 minutit, diskvalifitseerimise asemel karistada rajamängus esimese raja kaotusega, löögimängus vastavalt kahe lisatud löögiga esimesel rajal.

### 6-4. Caddie

Mängijat võib mängus abistada *caddie*, kuid korraga võib kasutada ainult üht *caddie't*.

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

rajamäng – pärast raja lõppu, millel rikkumine tuvastati, korregeeritakse matši seisu lahutades ühe augu igast rajast, mille mängimisel rikkumine tuvastati; maksimaalne karistus ringi kohta – kaks auku.

Löögimäng – lisatakse kaks lööki igalt augult, mille mängimisel rikkumine esines; maksimaalne karistus ringi kohta – neli lööki.

Raja- või löögimäng – juhul, kui rikkumine toimub kahe augu mängimise vahel, rakendatakse karistus järgmisele augule. Mängija, kellel on seda reeglit rikkudes rohkem kui üks *caddie*, peab rikkumise ilmnemisel viivitamatult tagama, et käsiloleva *täisringi* lõpuni ei oleks tal ühelgi hetkel enam kui üks *caddie*. Vastasel korral mängija diskvalifitseeritakse.

Bogey ja par võistlused – karistused nagu rajamängus.  
Stableford võistlus – vt märkus 2 reegli 32-1b kohta.

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

### 6-5. Pall

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

### 6-6. Löögimängu tulemus

#### a. Tulemuse ülesmärkimine

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

#### b. Kaardi viseerimine ja tagastamine

Peale ringi lõpetamist kontrollib *võistleja* iga raja tulemust ja teeb koos *komiteega* kindlaks kõik kahtlusalused tulemused. Võistleja peab olema kindel, et kaart on viseeritud *märkija* või *märkijate* poolt, kirjutama ka ise alla ning tagastama kaardi viivitamatult *komiteele*.

#### KARISTUS REEGLI 6-6b RIKKUMISE EEST: diskvalifitseerimine.

#### c. Kaardi parandamine

Kaardil ei tohi teha ühtki parandust pärast seda, kui *võistleja* on selle üle andnud *komiteele*.

#### d. Vale tulemus ühel rajal

*Võistleja* vastutab iga raja õige tulemuse ülesmärkimise eest. Kui mõnel rajal on märgitud tegelikust väiksem tulemus, järgneb *võistleja* diskvalifitseerimine. Kui mõnel rajal on märgitud tegelikust suurem tulemus, jääb see muutmata.

**Märkus 1:** tulemuse liitmise ja händikäpi fikseerimise eest kaardile vastutab *komitee* (vt reegel 33-5).

**Märkus 2:** *neli-pall* löögimängu korral vt ka reegleid 31-4 ja 31-7a.

## 6-7. Liigne viivitus

Mängima peab liigsete viivitusteta. Raja lõpetamise ja järgmiselt *avalöögi*alalt löömise vahel ei tohi mängu liigselt viivitada.

### KARISTUS REEGLI 6-7 RIKKUMISE EEST:

rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

Bogey ja par võistlustel — vt märkus 3 reegli 32-1a kohta.

Stableford võistlustel — vt märkus 3 reegli 32-1b kohta.

Korduva rikkumise puhul järgneb diskvalifitseerimine.

**Märkus 1:** kui mängija viivitab mängu liigselt kahe raja vahel, viivitab ta seega mängimist järgmisel rajal ning, välja arvatud bogey, par ja Stableford võistlustel (vt reegel 32), kohaldatakse karistus mängitavale rajale.

**Märkus 2:** aeglase mängu ärahoidmiseks võib *komitee* võistlustingimustega (reegel 33-1) anda juhiseid mängu kiirendamiseks, sealhulgas vähendada maksimaalset lubatud aega *väisringi*, raja või *löögi* lõpetamiseks.

Löögimängu puhul, ja ainult, võib *komitee* muuta antud olukorras karistusi selle reegli rikkumise eest järgnevalt:

esimene rikkumine — üks löök;

teine rikkumine — kaks lööki;

järgmisele rikkumisele järgneb diskvalifitseerimine.

## 6-8. Mängu katkestamine; mängu jätkamine

### a. Lubatud katkestamine

Mängu tohib katkestada

- (i) kui *komitee* on selle ajutiselt katkestanud;
- (ii) kui mängija usub, et pikne võib osutada antud hetkel ohtlikuks;
- (iii) otsimaks *komitee* käest lahendust ebaselgele küsimusele (vt reeglid 2-5 ja 34-3);
- (iv) mõnel teisel mõjuval põhjusel (näiteks äkiline haigusshoo). Halb ilm iseenesest ei ole mõjuv põhjus mängu katkestamiseks.

Kui mängija katkestab mängu ilma *komitee* loata, peab ta esimesel võimalusel teatama sellest *komiteele*. Sel viisil toimides, ning kui põhjus leitakse olevat mõjuv, ei rakendata karistust. Vastasel korral mängija diskvalifitseeritakse.

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

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

### b. Komitee katkestab ajutiselt mängu

Kui *komitee* on katkestanud ajutiselt mängu ja rajamängu, osalised või grupp on parasjagu kahe raja vahel, ei tohi nad jätkata mängu enne *komitee* luba. Poolelioleva raja mängimise puhul võib selle lõpetada või mängu jätkata, eeldusel, et ei teki viivitust. Kui on otsustatud jätkata mängu, võivad mängijad raja mängimise enne lõppu katkestada. Igal juhul tuleb mäng lõpetada pärast raja lõpetamist.

Kui mäng on *komitee* poolt ajutiselt katkestatud, peab mängija, pärast *komitee* sellekohast otsust, mängu jätkama.

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

diskvalifitseerimine.

**Märkus:** *komitee* võib võistlustingimustega määrata (reegel 33-1), et potentsiaalselt ohtliku olukorra puhul tuleb mäng katkestada viivitamatult, millele järgneb mängu ajutine peatamine *komitee* poolt. Kui mängija ei

katkesta mängu koheselt, ta diskvalifitseeritakse, kui mitte asjaolud ei luba sätestada säärast karistust, nagu näeb ette reegel 33-7.

#### c. Palli tõstmine mängukatkestuse ajal

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

Kui mängija tõstab mängitava palli piisava põhjusega, jätab selle asukoha enne tõstmist märkimata või ei teata selle palli tõstmisest, karistatakse teda ühe löögiga.

#### d. Mängu jätkamine

Mängimist jätkatakse sealt, kus see katkestati, isegi kui jätkatakse mõnel järgmisel päeval. Mängija talitab enne mängu jätkamist või seda tehes järgmiselt:

- (i) kui mängija on mängitava palli üles tõstnud, peab ta, eeldades, et tõstmine toimus reegli 6-8c kohaselt, asetama palli tagasi samasse kohta, kust pall tõsteti. Muul juhul tuleb algne pall tagasi panna sinna, kust see tõsteti;
- (ii) kui mängijal on reegli 6-8c alusel õigus oma palli tõsta, aga ta pole seda teinud, võib ta seda tõsta, puhastada ja tagasi panna või *asendada* see pall uue vastu samas kohas, kust see tõsteti. Enne mängitava palli tõstmist peab mängija selle asukoha märkimata;
- (iii) kui mängija pall või pallimärk on mängukatkestuse ajal liikunud (ka tuule või vee mõjul), asetatakse pall või pallimärk tagasi kohta, kus pall või pallimärk algsest oli.

Märkus: kui kohta, kuhu palli peaks asetama, ei ole võimalik kindlaks teha, tuleb see määrata umbkaudselt ja pall asetada umbkaudsesse koh-

ta. Reegli 20-3c vastavad sätted siin ei kehti.

KARISTUS REEGLI 6-8c või d RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus, löögimängus — kaks lööki.

Kui mängija saab 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 leiduvad alfaabetaalses nimestikus lk 21–33.

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

##### a. Rajamängus

Rajamängu võistluspäeval võib mängija enne ringi algust võistlusväljakul harjutada.

##### b. Löögimängus

Enne löögimängu ringi või play-off võistluspäeval ei tohi harjutada võistlusväljakul ega testida *grünide* pinda, veeretades sellel palli või pinda karestades või kraapides.

Kui kaks või enam ringi löögimängus mängitakse järjestikustel päevadel, ei tohi *võistleja* ringide vahel harjutada ühelgi veel mängimata võistlusväljakul ega testida *grünide* pinda, veeretades sellel palli või pinda karestades või kraapides.

**Erand:** esimesel *avalöögi*alal või selle lähedal on lubatud puttamise ja chippingu harjutamine.

KARISTUS REEGLI 7-1b RIKKUMISE EEST:  
diskvalifitseerimine.

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

### 7-2. Ringi ajal

Mängija ei tohi sooritada harjutuslööki rada mängides.

Kahe raja mängimise vahel ei tohi mängija sooritada harjutuslööki, välja arvatud puttamist ja chippingut

(a) viimase raja *puttamisgriinil* või selle lähedal,

(b) harjutusgriinil või

(c) järgmise raja *avalöögi*alal,

seada eeldusel, et lööki ei sooritata *takistusest* ega viivitata mängu (reegel 6-7).

Löögimängu ajal tehtud harjutuslööke, kui tulemus on otsustatud, ei loeta sooritatud löökideks.

**Erand:** kui *komitee* on katkestanud mängu, võib enne mängu jätkumist harjutada a) vastavalt käesolevale reeglile, b) väljaspool võistlusväljakut või c) mõnel muul *komitee* poolt lubatud viisil.

KARISTUS REEGLI 7-2 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus, löögimängus — kaks lööki.

Juhul, kui reeglit rikutakse kahe raja vahel, kohaldatakse karistus järgmisel rajal.

**Märkus 1:** harjutushoovõtt ei ole harjutuslөөk ning seda võib sooritada igal pool, kui see ei riku *reegleid*.

**Märkus 2:** *komitee* võib võistlustingimustega (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 leiduvad alfaabetilises nimestikus lk 21–33.

#### 8-1. Nõuanne

Mängija ei tohi *täisringi* ajal

(a) anda *nõu* kellelegi teisele kui ainult oma *partnerile* ega

(b) küsida *nõu* kelleltki peale oma *partneri* või enda või *partneri caddie*.

#### 8-2. Mängujoone näitamine

##### a. Väljaspool puttamisgriooni

Mängija võib kasutada ükskõik kelle poolt näidatud *mängujoont*, välja arvatud *puttamisgriinil*, kuid keegi ei tohi seista antud joonel ega selle lähedal ajal, mil löök peaks sooritama. Igasugune tähis, mis raja mängimisel asetatakse mängija poolt või tema teadmisel *mängujoone* näitamiseks, tuleb eemaldada enne *löögi* sooritamist.

**Erand:** asukohta näitav või tõstetud *lipuvarras*, vt reegel 17-1.

##### b. Puttamisgriinil

Kui pall paikneb *puttamisgriinil*, võivad mängija, tema *partner* või ühe *caddie* enne lööki (kuid mitte selle ajal) näidata puttamisjoont, kuid seda tehes ei tohi puudutada *puttamisgriooni*. *Puttamisjoone* määramiseks ei või asetada mingit tähist.

KARISTUS REEGLI 8 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus, löögimängus — kaks lööki.

**Märkus:** võistkondlikel võistlustel võib *komitee* sätestatud võistlustingimustega lubada igal võistkonnal määrata üks isik, kapten või treener,

kes annab *nõu* (kaasa arvatud puttamisjoone määramine) vastava võistkonna liikmetele. See persoon peab olema komiteele teada enne *nõu* andmist.

## Reegel 9. Informatsioon löökide arvu kohta

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfa beetilises nimestikis lk 21–33.

### 9-1. Üldist

Mängija *löökide* arv peab sisaldama kõik talle määratud *lisatud löögid*.

### 9-2. Rajamängus

#### a. Informatsioon löökide arvu kohta

Vastasel on õigus mängijalt raja mängimise ajal teada saada, mitu *lööki* ta on löönud, ja pärast raja lõpetamist, mitu *lööki* selleks kulus.

#### b. Valeinformatsioon

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

Mängija loetakse valeinformatsiooni andnuks, kui ta

- (i) ei teata esimesel võimalusel vastasmängijale, et teda on karistatud lisalöögiga, välja arvatud juhul, kui ta (a) tegutseb selgesti karistust määrava *reegli* kohaselt ning vastane näeb seda pealt, või (b) parandab vea enne, kui vastane sooritab oma järgmise *löögi*; või
- (ii) annab mängu käigus valeinformatsiooni sooritatud *löökide* kohta ega paranda oma viga enne, kui vastane on sooritanud järgmise *löögi*; või

- (iii) annab valeinformatsiooni raja lõpetamiseks sooritatud *löökide* arvu kohta ja see mõjutab vastase arusaama raja mängimise tulemustest, juhul, kui mängija ei paranda oma viga enne, kui vastane jõuab sooritada järgmise *löögi* järgmiselt *avalöögi*alalt; juhul aga, kui see toimus viimasel rajal, siis enne, kui kõik mängijad on lahkunud *puttamisgriinilt*.

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

### 9-3. Löögimängus

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

# Mängujärjekord

## Reegel 10. Mängujärjekord

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetilises nimestikus lk 21–33.

### 10-1. Rajamängus

#### a. Mängimine avalöögiälal

Esimese avalöögi eesõiguse määrab stardijärjekord. Stardijärjekorra puudumisel otsustatakse eesõigus loosiga.

Raja võitnud *pool* omab eelist järgmisel *avalöögiälal*. Kui raja tulemus läheb jagamisele, omab eelist see *pool*, kellele see kuulus eelmisel *avalöögiälal*.

#### b. Raja mängimise ajal

Kui mõlemad mängijad on raja mängimist alustanud, tuleb esimesena mängida *august* kaugemal paiknevat palli. Kui need pallid on ühekaugusel või pole võimalik nende kaugust *august* võrrelda, otsustab mängujärjekorra loos.

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

**Märkus:** kui algset palli ei mängita nii, nagu see asetseb, ja mängija peab mängima palli nii lähedalt algele paigale kui võimalik (vt reegel 20-5), otsustatakse mängujärjekord koha järgi, kust sooritati eelmine *lööök*. Kui palli võib mängida mujalt kui sealt, kust sooritati eelmine *lööök*, määratakse mängujärjekord selle koha järgi, kus algne pall peatus.

#### c. Järjekorra rikkumine

Kui mängija mängib siis, kui oleks pidanud mängima tema vastane, ei

rakendata mingit karistust, kuid vastane võib nõuda niimoodi sooritatud *löögi* tühistamist ja mängida õiges järjekorras pall kohast, mis on võimalikult lähedal kohale, kust mängiti eelmine pall (vt reegel 20-5).

### 10-2. Löögimängus

#### a. Mängimine avalöögiälal

Esimese *avalöögiälal* eelise määrab stardijärjekord. Stardijärjekorra puudumisel otsustatakse eelis loosiga.

Rajal parima tulemuse saanud *võistleja* omab eelist järgmisel *avalöögiälal*. Paremusest teise tulemuse saanud *võistleja* mängib järgmisena jne. Kui kaks või enam *võistlejat* saavad rajal võrdse tulemuse, mängivad nad järgmisel *avalöögiälal* eelmise raja järjekorras.

#### b. Raja mängimise ajal

Kui *võistlejad* on raja mängimist alustanud, tuleb esimesena mängida *august* kaugemal paiknevat palli. Kui need pallid on ühekaugusel või pole võimalik nende kaugust *august* võrrelda, otsustab mängujärjekorra loos.

**Erand:** reeglid 22 (mängu segav või soodustav pall) ja 31-5 (*neli-pall* löögimäng).

**Märkus:** kui algset palli ei mängita nii, nagu see asetseb, ja mängija peab mängima palli nii lähedalt algele paigale kui võimalik (vt reegel 20-5), otsustatakse mängujärjekord koha järgi, kust sooritati eelmine löök. Kui palli võib mängida mujalt kui sealt, kust sooritati eelmine löök, määratakse mängujärjekord selle koha järgi, kus algne pall peatus.

#### c. Järjekorra rikkumine

Kui *võistleja* mängib siis, kui ei olnud tema kord, ei rakendata mingit karistust ja pall mängitakse sellest kohast, kus ta asub. Kui *komitee* avastab, et *võistlejad* on leppinud mängujärjekorras kokku, eirates reegleid 10-2a ja 10-2b nii, et see toob kasu ühele mängijatest, nad diskvalifitseeritakse.

(Löögi sooritamine siis, kui teine pall liigub pärast lööki puttamisgriinil vt reegel 16-1f.)

(Vale mängujärjekord üks-ühe vastu ja paarismängu löögmängudes vt reegel 29-3.)

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

*Varupalli* või teist palli mängitakse *avalöögialt* alles pärast seda, kui vastane või *kaasvõistleja* on sooritanud oma esimese *löögi avalöögialt*. Kui mängija mängib oma *varupalli* või teist palli järjekorda rikkudes, tuleb tegutseda vastavalt reeglitele 10-1c ja 10-2c.

## Avalöögiala

### Reegel 11. Avalöögiala

#### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetsilises nimestikus lk 21–33.

#### 11-1. Löömine avalöögialt

Kui mängija pall tuleb lahti lüüa *avalöögialt*, tuleb see asetada

- *avalöögiala* pinnale, kaasa arvatud ebaharilikule pinnasele (kas mängija loodud või mitte), või
- *tiile*, mis on paigaldatud *avalöögialale* või selle pinnasesse, või
- liivale või mõnele muule looduslikule materjalile *avalöögiala* pinnal.

Et lüüa *avalöögialt* asuvat palli, võib mängija seista väljaspool *avalöögiala*.

Kui mängija kasutab avalöögil reeglitele mittevastavat *tiid* või mingit muud objekti palli maast kõrgemale tõstmiseks, siis ta diskvalifitseeritakse.

#### 11-2. Avalöögiala tähised

*Avalöögiala* tähised peavad olema asetatud kindlalt paika, enne kui mängija sooritab esimese *löögi* antud rajal. Kui mängija liigutab või arvatakse olevat liigutanud *avalöögiala* tähiseid saavutamaks paremat *löögisendit*, kavatsetavat hoovõttu või *mängujoont*, karistatakse teda reegli 13-2 rikkumise eest.

#### 11-3. Pall, mis kukub tiilt maha

Kui pall, mis ei ole *mängus*, kukub *tiilt* maha või lüüakse *tiilt* maha pallile *suunda võttes*, võib selle ilma karistuseta tiile tagasi asetada. Kui aga sellistes tingimustes on sooritatud *lөөk*, ükskõik kas see pall liigub

oma kohalt või mitte, loetakse *löök* sooritatuks ja mingit karistust ei rakendata.

#### 11-4. Väljaspool avalöögiala mängimine

##### a. Rajamängus

Kui mängija alustab rada, lüües palli väljaspool *avalöögiala*, võib vastane koheselt nõuda *löögi* tühistamist ning mängu alustamist *avalöögi*alalt, mispuhul karistust ei kohaldata.

##### b. Löögimängus

Kui *võistleja* alustab rada, lüües palli väljaspool *avalöögiala*, karistatakse teda kahe lisatud löögiga, misjärel tal tuleb pall mängida *avalöögi*alalt.

Kui *võistleja* sooritab *löögi* järgmiselt *avalöögi*alalt ega ole parandanud oma viga (viimase raja puhul enne *puttamisgrüni*lt lahkumist), järgneb diskvalifitseerimine.

Väljaspool *avalöögiala* tehtud ja nendele järgnenud enne vea parandamist sooritatud *löögid* ei lähe *võistleja* tulemustes arvesse.

#### 11-5. Valelt avalöögi

Kehtivad reegli 11-4 tingimused.

## Palli mängimine

### Reegel 4. Palli otsimine ja identifitseerimine

#### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetilises nimestikus lk 21–33.

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

*Väljakul* palli otsides võib puudutada ja painutada rohtu, kõrkjaid, põõsaid, kanarbikku jms, kuid ainult selles ulatuses, mis on vajalik palli leidmiseks ning äratundmiseks — eeldusel, et see ei avalda mõju palli asukohale, kavatsetavale *löögi*asendile või *mängujuonele*.

Mängija ei pea *löögi* hetkel tingimata palli nägema.

*Takistuse* puhul, kui pall arvatakse olevat kaetud *kõrvaldatavate takistuste* või liivaga, võib mängija kompides, rehitsedes jne teha osa pallist endale nähtavaks. Kui ta aga eemaldab rohkem kui vaja, kaetakse see pall uuesti nii, et ainult osa sellest jääb nähtavaks, karistust sel puhul ei rakendata. Kui mängitav pall *liigub* vastava tegevuse käigus, asetatakse see uuesti oma kohale tagasi ning vajadusel kaetakse osaliselt; karistust ei rakendata. *Kõrvaldatavate takistuste* eemaldamise kohta väljaspool *takistust* vt reegel 23.

Kui *ebaharilikel pinnasetingimustel* asuvat palli *liigutatakse* juhuslikult otsimise ajal, siis asetatakse see ilma karistuseta tagasi samale kohale, mängija võib toimida ka vastavalt reeglile 25-1b. Kui mängija paneb mängitava palli tagasi, võib ta siiski jätkata vastavalt reeglile 25-1b.

Kui pall arvatakse asuvat *veetakistuses*, võib mängija proovida kepiga või mõnel muul viisil kombates see sealt leida. Kui mängitav pall selle tõttu

*liigub*, asetatakse see samale kohale tagasi, mängija võib toimida samuti vastavalt reeglile 26-1. Palli *liigutamise* eest ei ole karistust ette nähtud tingimusel, et palli *liikumine* toimus otseselt palli kompimise tulemusena. Muul juhul saab mängija *lisatud löögi* vastavalt reeglile 18-2a.

KARISTUS REEGLI 12-1 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

## 12-2. Palli identifitseerimine

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

Mängija võib, välja arvatud *takistuse* puhul, tõsta ilma karistuseta üles palli, mille ta arvab kuuluvat endale, selle täpseks identifitseerimiseks.

Enne selle palli tõstmist tuleb rajamängus teatada vastasmängijale, löögimängus aga *märkijale* või *kaasvõistlejale* oma kavatsusest ning ära märkida selle palli asukoht. Seejärel peab andma vastasele, *märkijale* või *kaasvõistlejale* võimaluse jälgida palli tõstmist ning tagasiasetamist. Reegli 12-2 alusel tõstetud palli ei tohi puhastada rohkem, kui selle identifitseerimiseks tingimata vajalik. Kui mängija eksib eeltoodud protseduuri vastu või tõstab palli üles *takistuses*, karistatakse teda ühe lisatud löögiga.

Kui see pall osutub mängija omaks, asetatakse pall tagasi. Kui mängija seda ei tee, karistatakse teda tavalise karistusega reegli 12-2 rikkumise eest, aga eraldi karistust selle eest ette nähtud ei ole.

KARISTUS REEGLI 12-2 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

Kui mängija saab karistuse reegli 12-2 rikkumise eest, siis lisakaristust reegli rikkumise eest tema suhtes enam ei kohaldata.

## Reegel 13. Palli mängimine selle asukohalt; palli asukoht, soovitud löögipiirkond ja mängujoon; asend

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalises nimestikus lk 21–33.

### 13-1. Üldist

Kui *reeglid* ei näe ette teisiti, tuleb mängitav pall mängida sealt, kus see asub. (Seisva palli liigutamine — vt reegel 18.)

### 13-2. Palli asukoha, soovitud asendi või hoovõtuala või mängujoone parandamine

Mängija ei tohi parandada ega lubada muuta paremaks

- palli asukohta,
  - *asendi* sissevõtmiseks või svingiks vajalikku ruumi,
  - *mängujoont* ega selle mõõdukat pikendust *augu* taha,
  - ala, kuhu ta tahab kukutada või asetada palli mistahes järgneva tegevuse läbi:
  - painutades ja murdes kasvavat või nihutades kindlalt paiknevat objekti (kaasa arvatud statsionaarsed *tehislikud takistused* ja *audi* tähised),
  - pinnase ebatasasusi juurde tekitades või kõrvaldades,
  - liigutades ja tallates kinni liiva, lahtist pinnast, tasandatud löögijalg, lahtist pinnast või pinna ebatasasusi, või
  - eemaldades kastet, halla või vett.
- Mängija ei saa karistust, kui nii juhtub
- sisse võttes *asendit*,
  - sooritades *lööki* või võttes selleks hoogu,
  - luues või tasandades pinna ebatasasusi *avalöögi*alal (reegel 11-1), või

- eemaldades *puttamisgriinil* liiva või lahtist pinnast vastavalt reeglile 16-1.

Kepp võib toetuda maale ainult kergelt, seda ei tohi vastu maad suruda.

**Erand:** *takistuses* asuv või seda puudutav pall — vt reegel 13-4.

### 13-3. Asendi sissevõtmine

Löögiasendit sisse võttes on mängijal õigus asetada jalad kindlalt maapinnale, kuid ta ei tohi teha endale jalgealust.

### 13-4. Takistuses asuv takistust puudutav pall; keelatud tegutsemine

Kui *reeglid* seda ei luba, ei tohi mängija *takistuses* oleva või seda puudutava palli puhul (ükskõik, kas tegemist on *bunkri* või *veetakistusega*) enne löögi sooritamist

- proovida antud *takistuse* või sellega sarnase *takistuse* omadusi;
- puudutada käe või keppiga *takistuse* pinnast või vett;
- puudutada ega liigutada *takistuses* asuvaid või seda puudutavaid *kõrvaldatavaid takistusi*.

#### **Erandid:**

1. Eeldusel, et ei proovita *takistuse* omadusi ega muudeta paremaks mängitava palli asukohta, võib mängija ilma karistusega (a) puudutada maapinda või vett *takistuses*, kui see juhtub kukkumise tagajärjel või kukkumise ärahoidmiseks, eemaldades *tehislikku takistust*, mõõtes, otsides, tõstes või tagasi pannes palli vastavalt *reeglitele* või (b) asetada kepid *takistusse*.

2. Pärast löögi sooritamist võib mängija või tema *caddie* tasandada igal ajal takistuse liiva ja pinnast eeldusel, et kui mängitav pall asub *takistuses*, siis ei tehta midagi, mis parandaks selle palli asukohta või aitaks mängijat edasises mängus.

**Märkus:** mängija võib puudutada ükskõik millal, kaasa arvatud pallile *suunda võttes* ja *löögiks* hoovõtul, nii keppiga kui ka muul viisil kõiki

*tehislikke takistusi*, igat objekti, mida *komitee* on määratlenud väljaku orgaanilisteks osadeks, samuti rohtu, pöõsaid, puid jms.

KARISTUS REEGLI 13 RIKKUMISE EEST:  
 rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

(Palli otsimise kohta vt reegel 12-1.)

(Pall veetakistuses — vt reegel 26.)

## Reegel 14. Palli löömine

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfabeetilises nimestikus lk 21–33.

### 14-1. Palli tuleb selgesti lüüa

Mängitavat palli tuleb kepi peaga selgesti lüüa; seda ei tohi liigutada tõugates, riivates ega kepi otsaga ülespoole visates.

### 14-2. Abi kasutamine

*Löögi* ajal ei tohi mängija

- kasutada füüsilist abi ega kaitset loodusjõudude vastu;
- lubada oma *caddiel*, *partneril* või *partneri caddiel* olla *mängu-* või *puttamisjoonel*, selle pikendusel või selle lähedal mängitava palli taga.

KARISTUS REEGLITE 14-1 VÕI 14-2 RIKKUMISE EEST:  
 rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

### 14-3. Tehislikud abivahendid ja ebaharilik varustus

*R&A* jätab endale õiguse muuta tehislikke abivahendeid puudutavaid reegleid millal tahes ning luua ja muuta nendega seotud tõlgendusi.

Vähimagi kahtluse korral, et teatud tööstuslikult toodetud abivahend võib seada mängija vastuollu reeglga 14-3, tuleks selles küsimuses konsulteerida *Re&A*-ga.

Tootja võib esitada *Re&A*-le toodangunäidise, et määratleda, kas see võib *täisringil* põhjustada reegli 14-3 rikkumist. Vastav näidis jääb *Re&A* omanduseks. Kui tootja ei esita näidist enne tootmise andmist ja/või turustamist, võtab ta endale riski seada mängija vastuollu *reeglitega*.

Kui *reeglitega* pole teisiti sätestatud, ei tohi mängija kasutada *täisringil* tehislikke vahendeid ega kasutatut varustust,

- a. mis võivad abistada *löögi* sooritamisel või mängus;
- b. hindamaks ja mõõtmaks vahekaugusi või tingimusi, mis võivad mõjutada mängu;
- c. mis võivad abistada kepi parema haarde saamisel. Küll aga võib
  - (i) kanda siledaid kindaid,
  - (ii) kasutada puudrit ja kuivatavaid/niisutavaid aineid, samuti teipi või sidet käepideme ümber (eeldusel, et käepide ei muutu mittevastavaks reeglile 4-1c),
  - (iii) samuti mähkida käepideme ümber käte- või taskurätiku.

KARISTUS REEGLI 14-3 RIKKUMISE EEST:  
diskvalifitseerimine.

#### 14-4. Mängitava palli löömine rohkem kui üks kord

Kui mängija kepp puudutab *löögi* ajal mängitavat palli rohkem kui üks kord, lisatakse arvesseminevale *löögile* veel teine, saades kokku kaks *lööki*.

#### 14-5. Liikuva palli löömine

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

#### Erandid:

- pall kukub *tiilt* maha — reegel 11-3;
- seda palli lüüakse rohkem kui üks kord — reegel 14-4;

- pall liigub vees — reegel 14-6.

Kui mängitav pall hakkab *liikuma* pärast seda, kui mängija on alustanud *lööki* või hoovõttu, ei karistata teda vastavalt antud reeglile, kuid see ei vabasta teda vastutusest järgnevate *reeglite* rikkumise eest:

- seisva palli *liigutamine* — reegel 18-2a;
  - seisv pall liigub peale *suuna võtmist* — reegel 18-2b;
- (Mängija, partneri ja caddie poolt tahtlikult kõrvale kallutatud või peatatud palli kohta vt reegel 1-2).

#### 14-6. Vees liikuv pall

Kui pall liigub *veetakistuse* vees, võib mängija ilma karistusega sooritada *löögi*, kuid ei tohi viivitada oodates, kuni veekeeris või hoovus parandab selle palli asukohta. *Veetakistuses* liikuva palli võib mängija üles tõsta, järgides reeglit 26.

KARISTUS REEGLITE 14-5 JA 14-6 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

## Reegel 15. Asendatud pall; vale pall

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalses nimestikus lk 21–33.

#### 15-1. Üldist

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

#### 15-2. Asendatud pall

Mängija võib *asendada* palli vastavalt reeglile, mis lubab mängijal raja

mängimise käigus palli mängida või kukutada või võtta mängu uus pall.  
*Asendatud pall* muutub sellega *mängusolevaks palliks*.

Kui mängija *asendab* palli olukorras, kus reeglid seda ei luba, ei ole *asendatud pall vale pall*; sellest saab *mängusolev pall*. Kui viga ei parandata, nagu reeglis 20-6 ette nähtud, ja mängija sooritab valesti *asendatud palliga löögi*, saab ta vastava reegli rikkumise eest ettenähtud karistuse ja peab löögimängus mängima raja lõpuni *asendatud palliga*.

(Mängimine valest kohast — vt reegel 20-7.)

### 15-3. Vale pall

#### a. Rajamäng

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

*Takistuses vale palli löömise* eest karistust ei rakendata; *vale palliga* sooritatud *lööke* ei arvestata mängija tulemuses.

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

Kui mängija ning tema vastane vahetavad rajal pallid omavahel, siis esimene neist, kes *lööb vale palli* väljaspool *takistust*, kaotab raja; kui vahetust pole võimalik kindlaks teha, mängitakse rada lõpuni vahetatud mängitavate pallidega.

#### 15-3. Löögimäng

Kui *võistleja* sooritab *löögi* või mitu *lööki vale palliga*, mis ei ole *takistuses*, karistatakse teda kahe *lisatud löögiga*.

Kui löödi *takistuses* asuvat *vale palli*, siis karistust ei rakendata. *Vale palliga* sooritatud *lööke* ei arvestata *võistleja* tulemuses.

*Võistleja* peab parandama vea, mängides õige palliga või jätkates vastavalt *reeglitele*. Kui ta ei paranda oma viga enne järgmiselt *avalöögi* alustamist, viimase raja korral aga ei teata oma kavatsusest parandada viga enne *puttamisgrüinilt* lahkumist, ta diskvalifitseeritakse.

*Vale palliga* sooritatud *löögid* ei lähe arvesse *võistleja* tulemuses.

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

(Tagasiasetatava palli asukoha muutmise kohta — vt reegel 20-3b.)

(Palli asukohta pole võimalik kindlaks määrata — vt reegel 20-3c.)

# Puttamisgriin

## Reegel 16. Puttamisgriin

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetilises nimestikus lk 21–33.

### 16-1. Üldist

#### a. Puttamisjoone puudutamine

*Puttamisjoont* ei tohi puudutada. Erandina võib mängija seda teha:

- (i) liigutades *kõrvaldatavaid takistusi*, sealjuures ei tohi midagi alla suruda;
- (ii) pallile *suuna võtmisel*, asetades kepi selle palli ette maha, kuid nii ei tohi midagi alla suruda;
- (iii) vahemaa mõõtmisel — vt reegel 18-6;
- (iv) seda palli tõstes — vt reegel 16-1b;
- (v) palli asukoha markerit maasse surudes;
- (vi) parandades vana *augu* kohta või palli maandumiseljalgi *puttamisgriinil* — vt reegel 16-1c;
- (vii) liigutades lahtisi *tehislikke takistusi* — vt reegel 24-1.  
(Puttamisgriinil puttamisjoone ettenäitamise kohta vt reegel 8-2b.)

#### b. Palli tõstmine ja puhastamine

Palli võib *puttamisgriinil* üles tõsta ja soovi korral ka puhastada. Ülestõstetud palli koht tuleb märkida ja pall asetada samasse kohta tagasi (vt reegel 20-1).

#### c. Endiste augu- ning pallijalgede jm kahjustuste parandamine

Mängija võib *puttamisgriinil* parandada endiste *aukude* jälgi ning palli poolt tekitatud kahjustusi, vaatamata sellele, kas mängija pall asub

*puttamisgriinil* või mitte. Kui vastava toimingu käigus *liigutatakse* seda palli või palli märki, tuleb see asetada samale kohale tagasi. Karistust selle eest ette nähtud ei ole, eeldusel, et pall liikus endise *augu-* ning pallijalgede parandamise käigus. Muul juhul saab mängija vastavalt reeglile 18-2a ühe *lisatud löögi*.

Ükskõik milliseid teisi *puttamisgriinile* tekitatud kahjustusi ei tohi mängija parandada juhul, kui see tuleb talle kasuks edasises mängus antud rajal.

#### d. Pinnase proovimine

Rada mängides ei tohi mängija proovida *puttamisgriini* pinnast, veeretades palli või kraapides pinnast.

#### e. Puttamisjoonel seismine

Mängija ei tohi sooritada *lööki puttamisgriinil*, seistes *puttamisjoonel* või selle pikendusel selle palli taga.

#### f. Löögi sooritamine teise palli liikumise ajal

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

(Mängu häiriva või soodustava palli tõstmine ajal, mil teine pall liigub, vt reegel 22.)

KARISTUS REEGLI 16-1 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

(Caddie või partneri paiknemise kohta vt reegel 14-2.)

(Vale puttamisgriin — vt reegel 25-3.)

### 16-2. Augu äärel rippuv pall

Kui teatud osa sellest pallist ulatub üle *augu* ääre, võib mängija *augu* juurde jõudes oodata 10 sekundit veendumaks, kas see pall seisab paigal või mitte — eeldusel, et see toimub ilma sobimatu viivitusega. Kui see

pall selle aja jooksul *auku* ei kuku, loetakse see paigalseisvaks. Kui see pall kukub *auku* hiljem, arvestatakse, et mängija lõi palli *auku* tema poolt viimati sooritatud *löögiga*, lisades antud raja tulemusele ühe *löögi*; muul juhul ei järgne selle reegli järgi karistust.

(Sobimatu viivituse kohta vt reegel 6-7.)

## Reegel 17. Lipuvarras

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalses nimestikus lk 21–33.

#### 17-1. Lipuvarra käsitsemine, selle eemaldamine ja ülestõstmine

Enne *lööki* ükskõik millisest *väljaku* punktist ja *löögi* ajal võib vastavalt mängija soovile kanda hoolt *lipuvarra* eest, selle võib eemaldada või üles tõsta, et tähistada *augu* asukohta.

Kui *lipuvarrast* ei käsitseta, eemaldata ega tõsteta üles enne, kui mängija sooritab *löögi*, ei tohi seda käsitseda, eemaldada ega üleval hoida, 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 *lipuvarra* käsitsejaks.

**Märkus 2:** kui keegi manipuleerib *lipuvarraga*, kui see on eemaldatud või üles tõstetud enne *lööki* mängija teadmisel ja vastuväiteid pole esitatud, loetakse see mängijapoolseks heakskiitmiseks.

**Märkus 3:** kui *löögi* ajal keegi tegeleb *lipuvarraga*, on selle üles tõstnud või seisab *augu* lähedal, loetakse ta *lipuvarra* käsitsejaks kuni mängitava palli seismajäämiseni.

#### 17-2. Heakskiitmata ümberkäimine

Kui rajamängus vastane või tema *caddie* ja löögimängus *kaasvõistleja* või

*caddie* ilma mängija eelneva sooviavaldusest ja teadmata manipuleerib *lipuvarraga*, eemaldab selle või hoiab üleval *löögi* sooritamise või palli liikumise ajal, nii et selline tegutsemine võib muuta palli liikumist, saab vastane või *kaasvõistleja* vastava karistuse.

#### KARISTUS REEGLITE 17-1 JA 17-2 RIKKUMISE EEST:

rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

Kui löögimängus tekib reegli 17-2 rikkumine ja *võistleja* pall põrkub vastu *lipuvarrast*, sellega manipuleerivat isikut või viimase poolt kantavaid esemeid, ei saa *võistleja* karistust. Seda palli tuleb ilma karistuseta edasi mängida sealt, kus see asub, välja arvatud juhul, kui löök sooritati *puttamisgrünilt*, mispuhul *lөөk* tühistatakse, mängitav pall asetatakse tagasi kohale ja *lөөk* sooritatakse uuesti.

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

Mängija pall ei tohi põrkuda vastu

- lipuvarrast*, mida käsitsetakse, eemaldatakse või hoitakse üleval;
- isikut, kes käsitseb *lipuvarrast* või hoiab seda üleval;
- lipuvarrast*, mis asub *augus* ja mille eest ei kanna keegi hoolt, juhul kui *lөөk* on sooritatud *puttamisgrünilt*.

**Erand:** kui *lipuvarrast* käsitsetakse, eemaldatakse või tõstetakse üles mängija loata — vt reegel 17-2.

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

rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

Pall tuleb edasi mängida sealt, kus see asub.

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

Kui mängitav pall jääb seisma vastu *augus* asuvat *lipuvarrast*, võib mängija või tema poolt volitatud isik liigutada *lipuvarrast* või eemaldada selle; kui see pall kukub *auku*, loetakse, et mängija lõi selle *auku* oma viimase *löögiga*. Muul juhul asetatakse *liigutatud* pall ilma karistuseta *augu* äärel.

## Palli on liigutatud, suunast kõrvale kallutatud või peatatud

### Reegel 18. Seisvat palli liigutatakse

#### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabeetilises nimestikus lk 21–33.

#### 18-1. Palli liigutab välistegur

Kui seisvat palli *liigutab välistegur*, tuleb see pall asetada ilma karistuse ta tagasi endisele kohale.

(Seisva palli liigutamise kohta teise palli poolt vt reegel 18-5.)

#### 18-2. Palli liigutab mängija, partner, caddie või varustus

##### a. Üldist

*Mängusoleva palli puhul:*

- (i) kui mängija, tema *partner* või üks *caddie* tõstab või *liigutab* palli, puudutab seda tahtlikult (välja arvatud juhul, kui ta puudutab *suunda võttes* palli kepiga) või põhjustab *liikumise* muul moel kui *reeglites* ette nähtud; või
- (ii) kui mängija *varustus* või tema *partner* põhjustab mängitava palli *liikumise*,

karistatakse mängijat ühe *lisatud löögiga*. Kui pall *liigub*, asetatakse see esialgsele kohale tagasi, välja arvatud juhul, kui selle palli liikumine toimub pärast seda, kui mängija on alustanud hoovõttu *löögiks* ega katkesta seda.

Mängijat ei karistata, kui ta põhjustab palli *liikumise* juhuslikult järgmistel tingimustel:

- otsides *kõrvaldatavate takistuste* või liivaga kaetud palli *takistuses* või *ebaharilikes pinnaseingimustes* või palli, mis arvatakse olevat vees *veetakistuses* — vt reegel 12-1;
- parandades vana *augu* jälge või palli maandumisjälge — vt reegel 16-1c;
- määtmise juures — vt reegel 18-6;
- tõstes palli vastavalt *reeglitele* — vt reegel 20-1;
- pannes palli maha või asetades tagasi esialgsele kohale — vt reegel 20-3a;
- eemaldades *kõrvaldatavaid takistusi puttamisgriinil* — vt reegel 23-1;
- eemaldades *tehislukku takistust* — vt reegel 24-1.

##### b. Pall liigub pärast suuna võtmist

Kui *mängusolev pall liigub* pärast *suuna võtmist* (välja arvatud *löögi* tulemusel), peetakse mängijat palli *liigutanuks* ning teda karistatakse ühe *lisatud löögiga*. See pall tuleb asetada tagasi esialgsele kohale — välja arvatud juhul, kui selle palli liikumine toimub pärast seda, kui mängija on alustanud *lööki* või swingi ega katkesta seda ja *lөөk* sooritatakse.

#### 18-3. Palli liigutab vastane, caddie või varustus rajamängus

##### a. Otsingute ajal

Kui palli *liigutatakse* vastase, tema *caddie* või nende *varustuse* poolt palli otsingutel, karistust ei rakendata. Kui pall *liikus*, asetatakse see tagasi kohale.

##### b. Mitte otsingute ajal

Kui mängitavat palli puudutatakse sihilikult või *liigutatakse* vastase, tema *caddie* või nende *varustuse* poolt mitte otsingute ajal ja kui *reeglid* ei näe ette teisiti, karistatakse vastast ühe *lisatud löögiga*. Kui pall *liikus*, asetatakse see tagasi kohale.

(Vale palli mängimise kohta vt reegel 15-3.)

(Palli liikumise kohta määtmisel vt reegel 18-6.);

#### 18-4. Palli liigutab kaasvõistleja, caddie või varustus löögimängus

Kui *võistleja* palli liigutatakse kaasvõistleja, tema *caddie* või nende *varustuse* poolt, ei rakendata mingit karistust. Kui pall *liikus*, asetatakse see tagasi oma kohale.

(Vale palli mängimise kohta vt reegel 15-3.)

#### 18-5. Palli liigutab teine pall

Kui seisvat *mängusolevat palli liigutab* teine, *löögi* mõjul liikuv pall, tuleb kohalt liigutatud pall asetada tagasi endisesse paika.

#### 18-6. Pall liigub mõõtmise ajal

Kui pall või palli marker *liiguvad* mõõtmise käigus, mida toimetatakse *reeglite* täitmiseks või vastava vajaduse kindlakstegemiseks, asetatakse pall või palli marker oma kohale tagasi. Mingit karistust ei rakendata, eeldusel, et pall või palli marker liikus otseselt mõõtmise tulemusena. Muul juhul kehtivad reeglite 18-2a, 18-3b või 18-4 tingimused.

#### KARISTUS REEGLI 18 RIKKUMISE EEST:

rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

Kui mängija, kes peaks asetama palli tagasi esialgsele kohale, ei tee seda, karistatakse teda üldise reegli 18 rikkumise kohaselt ega lisata lisakaristusi sama reegli järgi, välja arvatud juhul, kui pall on valesti *asendatud* (reegel 15-2).

**Märkus 1:** kui käesoleva reegli järgi tagasiasetatavat palli ei suudeta koheselt leida, võib selle *asendada* teisega.

**Märkus 2:** kui pole võimalik kindlaks teha kohta, kus pall algselt asus — vt reegel 20-3b.

**Märkus 3:** kui pole võimalik kindlaks teha kohta, kuhu palli peaks asetama — vt reegel 20-3c.

## Reegel 19. Liikuva palli suunast kõrvale kallutamine või peatamine

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetilises nimestikus lk 21–33.

#### 19-1. Palli liigutab välistegur

Kui liikuva palli on juhuslikult suunast kõrvale kallutanud või peatanud *välistegur*, peetakse seda *mängutõrkeks* ning karistust ei rakendata. See pall mängitakse edasi sealt, kus pall asub, välja arvatud juhul, kui

- a. väljaspool *puttamisgriiini* sooritatud *löögi* mõjul liikuv pall jääb seisma liikuvale või elusal *välisteguri*l. Siis peab mängija *edenemisalal* või *takistuses* kukutama mängitava palli, *puttamisgriiinil* aga asetama selle palli nii lähedale kui võimalik kohale, kus *välistegur* selle palli seiskumise hetkel asus;
- b. *puttamisgriiinil* sooritatud *löögi* mõjul liikuv pall on suunast kõrvale kallutatud, peatatud või seiskunud liikuva või elusa *välisteguri* peal, sees või mõjul, välja arvatud putukas või ussike. Siis tuleb *lөөk* tühistada, see pall asetada tagasi kohale ning sooritada *lөөk* uuesti.

Kui seda palli pole võimalik koheselt leida, võib selle *asendada* teisega. (Pall on suunast kõrvale kallutatud või peatatud teise palli poolt — vt reegel 19-5.)

**Märkus:** kui *kohtunik* või *komitee* otsustab, et mängija pall on *välisteguri* poolt tahtlikult suunast kõrvale kallutatud või peatatud, rakendatakse mängija kohta reeglit 1-4; kui *välisteguri*ks osutub *kaasvõistleja* või tema *caddie*, rakendatakse *kaasvõistleja* kohta reeglit 1-2.

#### 19-2. Palli liigutab mängija, partner, caddie või varustus

##### a. Rajamängus

Kui palli kallutab juhuslikult suunast kõrvale või peatab mängija ise, tema *partner*, *caddie* või *varustus*, kaotab mängija raja.

## b. Löögimängus

Kui pall kaldub juhuslikult suunast kõrvale või peatub *võistleja* enda, tema *partneri*, *caddie* või *varustuse* mõjul, karistatakse *võistlejat* kahe *lisatud löögiga*. Mängitav pall tuleb edasi mängida sealt, kus pall asub — välja arvatud juhul, kui pall seiskub *võistleja* enda, *partneri* või *caddie* riiete või *varustuse* peal/sees, siis peab *võistleja edenemisalal* või *takistuses* kukutama, *puttamisriinil* aga asetama selle palli nii lähedale kui võimalik kohale, kus antud objekt oli selle palli seiskumise hetkel.

**Erand:** kukutatud palli kohta vt reegel 20-2a.

(Mängija, tema partneri või nende *caddie* poolt tahtlikult kõrvale kallutatud palli kohta vt reegel 1-2.)

## 19-3. Palli liigutab vastasmängija, tema caddie või varustus rajamängus

Kui pall on juhuslikult suunast kõrvale kallutatud või peatatud mängija vastase, tema *caddie* või *varustuse* poolt, ei järgne mingit karistust. Mängija võib, enne kui kumbki pool on sooritanud järgmise *löögi*, tühistada *löögi* ning sooritada see uuesti võimalikult selle koha lähedalt, kus see pall enne asus (vt reegel 20-5), või mängida oma palli edasi sealt, kus see asub. Kui mängija otsustab *lööki* mitte tühistada, ja pall on peatunud vastase, tema *caddie* riiete või *varustuse* peal/sees, peab mängija *edenemisalal* või *takistuses* kukutama, *puttamisriinil* aga asetama selle palli nii lähedale kui võimalik kohale, kus antud objekt oli selle palli seiskumise hetkel.

**Erand:** pall pörkub vastu *lipuvarda* hoidjat — vt reegel 17-3b.

(Pall on vastase või tema *caddie* poolt tahtlikult suunast kõrvale kallutatud või peatatud — vt reegel 1-2.)

## 19-4. Palli liigutab kaasvõistleja, tema caddie või varustus löögimängus

Vaata reegel 19-1 *välitegurite* kohta.

## 19-5. Palli liigutab teine pall

### a. Seisev pall

Kui *löögijärgselt* liikuv pall kaldub suunast kõrvale või jääb seisma paigalseisva *mängusoleva palli* mõjul, tuleb palli edasi mängida sealt, kus see asub. Rajamängus karistust ei järgne. Löögimängus, kui mõlemad pallid asetsevad enne *lööki puttamisriinil*, karistatakse mängijat kahe *lisatud löögiga*.

### b. Liikuv pall

Kui *löögijärgselt* liikuv pall kaldub suunast kõrvale või jääb seisma teise liikuva palli mõjul, tuleb palli edasi mängida sealt, kus see asub. Juhul, kui mängija ei rikkunud reeglit 16-1f, ei järgne mingit karistust, vastasel korral karistatakse teda vastavalt antud reeglile.

**Erand:** kui pärast *puttamisriinil* sooritatud *lööki* liikuv pall kaldub suunast kõrvale või peatub liikuva või elusa *väliteguri* mõjul — vt reegel 19-1b.

KARISTUS REEGLI 19 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

## Teatud olukordade lahendamine

### Reegel 20. Palli tõstmine, kukutamine ja asetamine; valelt kohalt mängimine

#### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetsilises nimestikus lk 21–33.

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

Palli, mis tuleb vastavalt *reeglitele* üles tõsta, võib tõsta nii mängija, tema *partner* kui volitatud isik. Igal vastaval juhul vastutab *reeglite* rikkumisega eest mängija.

Kui see pall tõstetakse üles vastavalt *reeglile*, mis nõuab selle tagasiasetamist, tuleb palli asukoht enne ära märkida. Kui seda ei tehta, karistatakse mängijat ühe *lisatud löögiga* ja see pall asetatakse tagasi samale kohale. Kui seda tagasi ei panda, karistatakse mängijat reegli 20 tildkaristusega, lisamata sellele erikaristust 20-1 järgi.

Kui palli või palli märki *liigutatakse* juhuslikult palli *reeglite* kohal tõstmisel või asukoha märkimisel, tuleb see pall või palli märk asetada tagasi samale kohale. Eeldusel, et selle palli või selle märgi liikumine on otseselt seotud selle palli asukoha märkimise või selle tõstmisega, ei rakendata mingit karistust. Vastasel korral karistatakse mängijat reeglite 20 või 18-2a rikkumise eest ühe *lisatud löögiga*.

**Erand:** kui mängijat karistatakse antud olukorras reeglite 5-3 või 12-2 rikkumise eest, ei lisata sellele enam 20-1 vastavat karistust.

**Märkus:** tõstmisele kuuluva palli asukoht tuleb ära märkida kas palli märgiga, väikese müüdi vms, asetades selle vahetult selle palli taha. Kui palli märk häirib teise mängija mängu, *asendit* või *lööki*, asetatakse see

ühe või enama kepipikkuse võrra ükskõik kummale poole.

#### 20-2. Palli kukutamine ja tagasi kukutamine

##### a. Kes ja kuidas

Palli, mis tuleb vastavalt *reeglitele* maha kukutada, kukutab mängija ise, kes peab seisma sirgelt ja hoidma seda 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 *lisatud löögiga*.

Kui pall puudutab enne või pärast maandumist mängijat, tema *partnerit* või nende *caddi* või *varustust*, kukutatakse see pall ilma karistuseta uuesti — toimides vastavalt nii kaua, kuni pall saab kukutatud reeglite kohaselt.

(Tegutsemise kohta palli asukoha või liikumise mõjutamiseks vt reegel 1-2.)

##### b. Kuhu

Pall tuleb kukutada võimalikult selle koha lähedale, kuhu see peab sattuma; palli ei tohi lasta kukkuda antud paigast *augule* lähemale.

Kukatav pall peab esmalt tabama seda kohta *väljakul*, kuhu rakendatav *reegel* käsib selle kukutada. Kui palli ei kukutata vastavalt, kohaldatakse reeglit 20-6 või 20-7.

##### c. Millal kukutada pall uuesti

Kukatatud pall tuleb uuesti ilma karistuseta maha kukutada, kui see

- (i) veereb *takistusse* ja jääb sinna pidama;
- (ii) veereb *takistusest* välja ja jääb sinna pidama;
- (iii) veereb *puttamisgrünile* ja jääb sinna pidama;
- (iv) veereb *väljaspoole mänguruumi*, s.o *auti* ja jääb sinna pidama;
- (v) veereb sellisesse paika, kus mõjuvad niisugused segavad tingimused, millest vabanemiseks tegutseti vastavalt situatsioonireeglitele 24-2b (liikumatu tehnilik takistus), 25-1 (ebaharilik pinnas), reegel 25-3

(vale puttamisriin) või kohalik reegel (reegel 33-8a), või veereb tagasi maandumisjälge, kust see vastavalt reeglile 25-2 tõsteti (maandumisjäljes kinni olev pall);

- (vi) veereb enama kui kahe kepipikkuse kaugusele kohast väljakul, mida pall esmalt puudutas;
- (vii) veereb ja jääb pidama kohta, mis on *augule* lähemal kui
  - (a) koht, kus pall asus või kuhu see pidi kukutatama (vt reegel 20-2b), välja arvatud juhul, kui seda lubavad *reeglid*;
  - (b) *lähim jätkamispunkt* või parim jätkamispunkt (reeglid 24-2, 25-1 või 25-3), või
  - (c) punkt, kus esialgne pall viimati ületas *veetakistuse* või *külgveetakistuse* (reegel 26-1) piirid.

Kui see pall uuesti kukutades veereb mõnda ülalmainitud paika, tuleb pall asetada nii lähedale kui võimalik kohale *väljakul*, mida pall uuesti kukutades esimesena puudutas.

Kui uuesti kukutatavat või asetatavat palli ei ole võimalik kohe leida, võib selle *asendada* teisega.

**Märkus:** kui pall kukutades või uuesti kukutades peatub ja seejärel uuesti *liigub*, mängitakse see pall sealt, kus see asub, juhul kui mõni *reegel* teisiti ette ei näe.

### 20-3. Palli asetamine ja uuesti asetamine

#### a. Kes ja kuhu

Kui pall tuleb vastavalt *reeglitele* maha asetada, teeb seda mängija või tema *partner*. Kui pall tuleb tagasi asetada, peab mängija, tema *partner* või isik, kes palli tõstis või *liigutas*, asetama selle tagasi endisesse kohta. Antud tegevuse puhul vastutab *reeglite* rikkumise eest mängija.

Kui palli või palli märki *liigutatakse* juhuslikult nende maha või tagasi asetamisel, tuleb see pall või palli märk asetada tagasi samasse paika. Kui selle palli või palli märgi liikumine on otseselt seotud selle palli maha või tagasi asetamise, samuti palli märgi eemaldamisega, ei järgne sellele karistust. Vastasel korral karistatakse mängijat *lisatud löögiga* vastavalt

reeglile 18-2a või 20-1.

#### b. Maha või tagasi asetatava palli esialgse asukoha teisenemine

Kui maha või tagasi asetatava palli esialgne asukoht on aja jooksul teisenenud, siis

- (i) tuleb see pall, välja arvatud *takistuse* puhul, asetada lähimasse, algse asupaigaga võimalikult samaväärsesse kohta, mis ei tohi olla kaugemal kui üks kepipikkus esialgsest asukohast, *augule* lähemal ega asuda *takistuses*;
- (ii) *veetakistuses* asetatakse see pall vastavalt punktile (i), välja arvatud juhul, kui see pall tuleb paigutada *veetakistusesse*;
- (iii) *bunkris* tuleb selle palli esialgne asukoht taastada võimalikult täpselt ja panna see pall sinna.

#### c. Kui algset asukohta pole võimalik kindlaks määrata

Kui pole võimalik kindlaks määrata mängitava palli esialgset asukohta, siis

- (i) *edenemisalas* kukutatakse see pall võimalikult selle koha lähedusse, kus pall asus, kuid mitte *takistuses* ega *puttamisriinil*;
- (ii) *takistuse* puhul tuleb see pall kukutada *takistuses* võimalikult selle koha lähedusse, kus pall algelt asus;
- (iii) *puttamisriinil* asetatakse see pall võimalikult selle koha lähedale, kus pall asus, kuid mitte *takistusesse*.

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

#### d. Pall ei jää algses asukohas paigale

Kui pall ei jää tagasi asetades oma esialgsesse kohta püsima, asetatakse see ilma karistuseta uuesti. Kui pall ei jää ikka püsima, siis

- (i) tuleb pall (välja arvatud *takistuse* puhul) asetada lähimasse paika, kus see võib püsima jääda ning mis ei asu *augule* lähemal ega ole *takistuses*;

(ii) *takistuses* tuleb pall *takistuse* piires asetada lähimasse kohta, kus see võib jääda püsima ning mis ei asu *augule* lähemal.  
Kui pall jääb tagasi asetades püsima, kuid *liigub* hiljem, ei rakendata karistust ja see pall mängitakse nii, nagu see asetseb, juhul, kui sellega ei rikota mõnd teist *reeglit*.

KARISTUS REEGLI 20-1, 20-2 VÕI 20-3 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

#### 20-4. Maha kukutatud või asetatud pall kui mängusolev pall

Kui *mängusolev pall* tõstetakse üles, on see uuesti mängus tagasi pärast maha kukutamist või asetamist.

*Asendatud pallist* saab *mängusolev pall* pärast selle maha kukutamist või asetamist. (Valesti asendatud palli kohta vt reegel 15-2.)

(Ülestõstetud pall valesti asendatud, kukutatud või asetatud — vt reegel 20-6).

#### 20-5. Järgnev löök eelmisega samalt kohalt

Kui mängija otsustab sooritada või on kohustatud sooritama järgmise *löögi* samalt kohalt kui eelmisegi, peab ta tegutsema järgnevalt:

- Avalöögi**alal: see pall peab *löögi* tegemisel asuma ükskõik kus *avalöögi*alal piirides ja võib olla asetatud *tiile*;
- Edenemis**alal või *takistuses*: see pall tuleb maha kukutada;
- Puttamis**griinil: see pall asetatakse maha.

KARISTUS REEGLI 20-5 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

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

Palli, mis on kukutatud, *asendatud* või asetatud valesse kohta või mingil muul viisil *reeglitele* mittevastavalt, kuid millega ei ole veel jätkatud mängu, võib ilma karistuseta üles tõsta ja toimida edasi *reeglite*kohaselt.

#### 20-7. Valelt kohalt mängimine

##### a. Üldist

Mängija on mänginud valelt kohalt, kui ta sooritab oma *mängusoleva palliga löögi*

- väljaku* osalt, kus *reeglid* ei luba palli *lüüa*, kukutada või asetada;
- kui *reeglid* nõuavad kukutatud palli uuesti kukutamist või *liikunud* palli oma kohale tagasi asetamist.

**Märkus:** kui pall on mängitud väljastpoolt *avalöögi*alal või valelt *avalöögi*alalt — vt reegel 11-4.

##### b. Rajamängus

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

##### c. Löögimängus

Kui *võistleja* sooritab *löögi* vales kohast, karistatakse teda asjakohase reegli rikkumise eest kahe *lisatud löögiga*. Ta peab mängima raja lõpuni vales kohast löödud palliga ilma oma viga parandamata, eeldusel, et rikkumine pole tõsine (vt märkus 1).

Kui pärast valelt kohalt mängimist saab *võistleja* sellest teadlikuks ja usub, et on toimunud tõsine reeglite rikkumine, võib ta, eeldusel, et ta pole alustanud järgmiselt *avalöögi*alalt, mängida antud raja lõpuni teise palliga, mis on kukutatud või asetatud vastavalt *reeglitele*. Kui tegemist on ringi viimase rajaga, peab mängija enne *puttamisgriinilt* lahkumist teatama, et mängib antud raja lõpuni teise palliga, mis kukutatakse või asetatakse maha vastavalt *reeglitele*.

*Võistleja* peab enne oma tulemuskaardi üleandmist *komiteele* teatama juhtunud asjaoludest; kui ta seda ei tee, järgneb diskvalifitseerimine.

*Komitee* otsustab, kas leidis aset tõsine *reeglite* rikkumine või mitte. Kui esimese palliga mängides rikuti tõsiselt reegleid, arvestatakse teise palliga saadud tulemust, millele *lisatakse* kaks *lööki*. Kui on leidnud aset tõsine reeglite rikkumine ja *võistleja* ei paranda seda vastavalt ülalkirjeldatule,

ta diskvalifitseeritakse.

**Märkus 1:** *võistleja* loetakse vastavat *reeglit* tõsiselt rikkunuks, kui *komitee* leiab, et ta on valelt kohalt mängides saavutanud märgatava eelse.

**Märkus 2:** kui *võistleja* mängib teise palliga vastavalt reeglile 20-7c ja otsustatakse, et see ei lähe arvesse, ei arvestata ainult selle palliga sooritatud *lööke* ega *lisatud lööke*. Kui teise palliga sooritatud *löögid* lähevad arvesse, ei arvestata selle palliga valest kohast sooritatud mistahes *lööke* ja *lisatud lööke*.

## Reegel 21. Palli puhastamine

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalses nimestikus lk 21–33.

*Puttamisgriinil* asuvat palli võib puhastada, tõstes selle üles vastavalt reeglile 16-1b. Teistes kohtades võib ülestõstetud palli puhastada, välja arvatud juhul, kui pall tõsteti üles

- a. määramaks selle mängukõlblikkust (reegel 5-3);
- b. identifitseerimiseks (reegel 12-2); sel juhul võib puhastada ainult nii palju, kui läheb vaja palli äratundmiseks;
- c. vastavalt reeglile 22, kui see takistab või soodustab mängimist.

Kui mängija puhastab palli teistsugusel viisil, kui seda lubab käesolev reegel, karistatakse teda ühe lisatud löögiga; see pall tuleb asetada tagasi oma kohale.

Kui mängija, kes peab asetama oma palli tagasi, ei tee seda, karistatakse teda reegli 20-3a rikkumise eest, lisamata sellele reegli 21 karistust.

**Erand:** kui mängijat karistatakse reeglite 5-3, 12-2 või 22 rikkumise eest, ei lisata reegli 21 karistust.

## Reegel 22. Mängimist takistav või soodustav pall

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalses nimestikus lk 21–33.

### 22-1. Mängimist soodustav pall

Kui pall ei liigu ja mängija leiab, et see võib mõne teise mängija mängimist soodustada, võib mängija

- a. tõsta oma palli üles;
- b. nõuda teise palli ülestõstmist.

Selle reegli kohaselt tõstetud pall tuleb kindlasti tagasi asetada (vt reegel 20-3). Palli ei tohi puhastada, välja arvatud juhul, kui see asub *puttamisgriinil* (vt reegel 21).

Löögimängus võib see mängija, kes peaks oma palli tõstma, mängima selle asemel esimesena.

Löögimängus, kui *komitee* leiab, et *võistlejad* on leppinud kokku, et ei tõsta palli, mis võib mõne mängija mängu soodustada, siis mängijad diskvalifitseeritakse.

### 22-2. Mängimist takistav pall

Kui pall ei liigu ja mängija leiab, et see võib tema mängimist takistada, võib mängija lasta selle palli üles tõsta.

Selle reegli kohaselt tõstetud pall tuleb kindlasti tagasi asetada (vt reegel 20-3). Palli ei tohi puhastada, välja arvatud juhul, kui see asub *puttamisgriinil* (vt reegel 21).

Löögimängus võib mängija, kes peaks oma palli tõstma, mängida selle asemel esimesena.

**Märkus:** väljaspool *puttamisgriini* ei tohi mängija oma palli üles tõsta

lihtsalt sellepärast, et ta leiab, et see võib teise mängija mängimist segada. Kui mängija tõstab oma palli, ilma et keegi oleks seda palunud teha, karistatakse teda ühe *lisatud löögiga* reegli 18-2a alusel, kuid täiendavat karistust reegli 22 alusel ei rakendata.

KARISTUS REEGLI 22 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

## Reegel 23. Kõrvaldatavad takistused

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalses nimestikus lk 21–33.

#### 23-1. Tegutsemine

Iga *kõrvaldatava takistuse* võib ilma karistuse eemaldada, välja arvatud juhul, kui see pall ja *kõrvaldatav takistus* asuvad *takistuses* või puudutavad seda.

Kui see pall asub väljaspool *puttamisriini* ja *kõrvaldatava takistuse* eemaldamine mängija poolt põhjustab palli *liikumise*, kehtib reegel 18-2a.

Kui see pall või palli marker mängija poolt *kõrvaldatava takistuse* eemaldamise käigus *puttamisriinil liigub*, tuleb pall või marker oma kohale tagasi panna. Kui palli või palli markeri liikumine oli põhjustatud otseselt *kõrvaldatava takistuse* eemaldamise tulemusena, mingit karistust ei kohaldata. Muul juhul, kui mängija põhjustab palli *liikumise*, karistatakse teda ühe *lisatud löögiga* vastavalt reeglile 18-2a.

Palli liikumise ajal ei tohi liigutada neid *kõrvaldatavaid takistusi*, mis võivad mõjutada selle palli liikumist.

**Märkus:** kui pall asub *takistuses*, ei tohi mängija puudutada ega liigutada ühtki *kõrvaldatavat takistust*, mis asub samas *takistuses* või puudutab seda.

KARISTUS REEGLI 23 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

(Palli otsimise kohta takistuses vt reegel 12-1.)

(Puttamisjoone puudutamise kohta vt reegel 16-1a.)

## Reegel 24. Tehislikud takistused

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalses nimestikus lk 21–33.

#### 24-1. Teisaldatav tehislik takistus

*Teisaldatava tehisliku takistuse* mõjusfäärist saab vabaneda järgmisel viisil:

- kui mängitav pall ei asu *tehisliku takistuse* peal või sees, võib takistuse eest ära nihutada. Kui see pall *liigub*, tuleb ta panna tagasi samale kohale ja karistust ei järgne juhul, kui selle palli liikumine oli otseselt põhjustatud *tehisliku takistuse* liigutamisest; vastasel korral talitatakse reegli 18-2a kohaselt;
- kui mängitav pall asub *tehisliku takistuse* sees või peal, võib selle palli karistuse üles tõsta ja nihutada *takistuse* teise kohta. *Edenemisalas* ja *takistuses* tuleb see pall kukutada, *puttamisriinil* aga asetada nii lähedale kui võimalik selle koha alla, kus pall asus *takistuse* peal või sees, kuid antud kohast *augule* mitte lähemale. Kui see pall on üles tõstetud vastavalt käesolevale reeglile, võib seda puhastada.

Palli liikumise ajal ei tohi niisugust *tehislikku takistust*, mis võiks mõjutada selle palli liikumist (välja arvatud *varustus* ja jälgitav *lipuvarras*), paigalt nihutada.

(Pallile jõu rakendamine vt reegel 1-2.)

**Märkus:** kui pall, mille peaks käesoleva reegli alusel kukutama või uuesti kukutama, pole kättesaadav, võib selle *asendada* teise palliga.

## 24-2. Mitteteisaldatav tehislik takistus

### a. Mängu sekkumine

Mitteteisaldatav *tehislik takistus* sekkub mängu siis, kui pall asub selle objekti peal, sees või sellele nii lähedal, et see segab mängijat võtmast sisse *asendit* või kavatsatud swingi. Kui mängija pall on *puttamisgriiinil*, ilmneb sekkumine ka sel juhul, kui mitteteisaldatav *tehislik takistus* asub *puttamisjoonel*. Muudel puhkudel ei kujuta *mängujoonel* asuv tõke vastavalt käesolevale reeglile endast veel sekkumist.

### b. Tegutsemisviis

Kui mängitav pall ei ole (*kõrval*)*veetakistuses* ega puuduta seda, võib mängija ilma karistusega vabaneda mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* mõjusfäärist, toimides järgnevalt:

- (i) **Edenemisalas:** kui see pall asub *edenemisalas*, tõstab mängija selle palli ja kukutab selle ühe kepipikkuse raadiusse punkti, mis ei ole augule lähemal kui *lähim jätkamispunkt*, *väljaku* osale, mis kõrvaldab vastava segava mõju ega ole ei *takistuses* ega *puttamisgriiinil*.
- (ii) **Bunkris:** kui see pall asub *bunkris* või puudutab seda, peab mängija tõstma selle palli ja kukutama
  - (a) karistusega vastavalt punktile (i) ülalpool, tingimusel, et *lähim jätkamispunkt* peab asuma *bunkris* ja pall tuleb kukutada *bunkris*, või
  - (b) saades karistuseks ühe *lisatud löögi*, väljapoole *bunkrit*, kusjuures punkt, kus pall asus, peab jääma otse kukutamiskoha ja *augu* vahele, ükskõik kui kaugele *bunkrist* tahapoole pall kukutatatakse.
- (iii) **Puttamisgriiinil:** kui see pall asub *puttamisgriiinil*, peab mängija tõstma selle ja asetama *lähimasse jätkamispunkti*, mis ei ole *takistuses*. *Lähim jätkamispunkt* ei pea olema *puttamisgriiinil*.
- (iv) **Avalöögialas:** kui see pall asub *avalöögialas*, peab mängija selle

tõstma ja kukutama karistusega vastavalt punktile (i) ülalpool.

Kui mängitav pall tõstetakse vastavalt käesolevale reeglile, võib seda puhanstada.

(Pall veereb mõjualusesse paika, mille pärast seda oli algselt tõstetud — vt reegel 20-2c(v).)

**Erand:** mängija ei pea kasutama segavast asjaolust vabanemiseks reeglit 24-2b, kui (a) on ilmselgelt mõtetu sooritada *lööki* (segab miski muu kui mitteteisaldatav *tehislik takistus*) või (b) mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* segav mõju ilmneb tõenäoliselt ainult ebatarviliku ja mittenormaalse *asendi*, swingi või mängusuuna kasutamisel.

**Märkus 1:** kui pall asub (*kõrval*)*veetakistuses* või puudutab seda, ei tohi mängija ilma karistusega kõrvaldada mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* mõju. Mängija peab mängima selle palli sealt, kus pall asub, või tegutsema vastavalt reeglile 26-1.

**Märkus 2:** kui pall, mille peaks käesoleva reegli alusel kukutama või uuesti kukutama, pole kättesaadav, võib selle *asendada* teise palliga.

**Märkus 3:** *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, mis näeb ette, et mängija peab määrama *lähima jätkamispunkti* ilma *takistust* ületamata, läbimata või selle alt läbi minemata.

## 24-3. Pall on kadunud takistuses

Sageli on küsitav, kas mitteteisaldatava *takistuse* poole löödud pall on läinud *kaduma* selles *takistuses*. Et käsitleda seda palli *takistuses kadununa*, peab selleks olema piisavalt tõendeid. Taoliste tõendite puudumise korral käsitletakse seda palli kui *kadunud palli* ja toimitakse vastavalt reeglile 27.

### a. Pall on kadunud teisaldatavas takistuses

Kui pall on kadunud *teisaldatavas takistuses*, võib mängija karistusega kõrvaldada *takistuse* ning *edenemisalas* või *takistuses* kukutada palli või *puttamisgriiinil* asetada palli nii lähedale kui võimalik täpselt selle koha

alla, kus pall ületas *teisaldatava takistuse* piiri, kuid mitte *augule* lähemale.

#### b. Pall on kadunud mitteteisaldatavas takistuses

Kui pall on *kadunud mitteteisaldatavas takistuses*, määratakse käesoleva reegli rakendamiseks koht, kus see pall ületas *mitteteisaldatava takistuse* piiri ja vastavalt sellele reeglile loetakse see pall asetsevaks selles paigas ning mängija võib tegutseda järgnevalt:

- (i) **Edenemisalas:** kui mängitav pall sisenes *mitteteisaldatavasse takistusse edenemisalas*, võib mängija selle karistamata *asendada* uue palliga ja jätkata nii, nagu kirjeldatud reeglis 24-2b(i).
- (ii) **Bunkris:** kui see pall sisenes *mitteteisaldatavasse takistusse bunkris*, võib mängija selle karistamata uue palliga *asendada* ja jätkata nii, nagu kirjeldatud reeglis 24-2b(ii).
- (iii) **Veetakistuses (k.a külveetakistuses):** kui see pall sisenes *mitteteisaldatavasse takistusse veetakistuses*, ei saa mängija karistamata jätkata. Mängija jätkab mängu vastavalt reeglile 26-1.
- (iv) **Puttamisgrüinil:** kui see pall sisenes *mitteteisaldatavasse takistusse puttamisgrüinil*, võib mängija selle karistamata *asendada* uue palliga ja jätkata nii, nagu kirjeldatud reeglis 24-2b(iii).

KARISTUS REGLI 24 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

## Reegel 25. Ebaharilikud pinnasetingimused, pall maandumisjäljes ja vale puttamisgrüin

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfa beetilises nimestikus lk 21–33.

#### 25-1. Ebaharilikud pinnasetingimused

##### a. Mängu sekkumine

*Ebaharilike pinnasetingimuste* segav mõju ilmneb sel juhul, kui pall asub sellises paigas või puudutab seda, samuti kui tingimus segab mängijat *asendi* sissevõtmisel või kavatseta val svingil. Kui pall on *puttamisgrüinil*, avaldub vastav sekkumine ka siis, kui mõni neist teguritest leidub mängija *puttamisjoonel*. Muul juhul ei ole *mängujoonel* asuv taoline pinnas selle reegli järgi mängu sekkuv.

**Märkus:** *komitee* võib kohaliku reeglina keelata mängijal kasutada kõiki või mõnda antud reeglina määratletud tingimust, mis segavad tal *asendi* sissevõtmist.

##### b. Jätkamine

Kui mängitav pall ei ole *veetakistuses* või *külveetakistuses*, on mängijal õigus *ebaharilike pinnasetingimuste* tõttu jätkata järgnevalt:

- (i) **Edenemisalas:** kui mängitav pall asub *edenemisalas*, võib mängija ilma karistusest tõsta selle palli ja kukutada ühe kepipikkuse ulatuse kohast, mis ei ole *augule* lähemal kui *lähim jätkamispunkt*. *Lähim jätkamispunkt* ei tohi olla *takistuses* ega *puttamisgrüinil*. Kui pall kukutatakse ühe kepipikkuse raadiuses *lähimast jätkamispunktist*, peab pall esimest korda rada puudutama *väljaku* osas, mis väldib ülalmainitud sekkumise *ebaharilike pinnasetingimuste* poolt ega asu *takistuses* ega *puttamisgrüinil*.

(ii) **Bunkris:** kui see pall asub *bunkris*, võib mängija selle tõsta ja kukutada

(a) ilma karistusega tagasi vastavalt lõigule (i), kuid *lähim jätkamispunkt* peab asuma *bunkris* ja see pall tuleb kukutada *bunkris* või kui täiesti segamatu jätkamine pole võimalik, siis *bunkrisse* võimalikult lähedale selle palli asukohale, kuid mitte augule lähemal asuvasse kohta *väljakul*, mis võimaldab jätkata vähima segamisega;

(b) ühe lisatud löögiga väljapoole *takistust* nii, et selle palli esialgne asukoht jääks täpselt *augu* ja palli kukutamiskoha vahele, sõltumata sellest, kui kaugel *bunkri* taha see pall selleks kukutada tuleb.

(iii) **Puttamisgriinil:** kui mängitav pall asub *puttamisgriinil*, võib mängija ilma karistusega tõsta oma palli ja asetada selle *lähimasse jätkamispunkti* või kui häirimatu jätkamine pole võimalik, siis kõige lähemasse paika, mis kõrvaldab antud häiriva mõju, kuid mitte *augule* lähemale ega ka mitte *takistusse*. *Lähim jätkamispunkt* või parim jätkamispunkt võib olla ka väljaspool *puttamisgriooni*.

(iv) **Avalöögialas:** Kui see pall asub *avalöögialas*, peab mängija selle tõstma ja kukutama ilma karistusega vastavalt lõigule (i).

Reegli 25-1b järgi üles tõstetud palli võib puhastada.

(Kui pall veereb tagasi sinna, kust see sai üles tõstetud häirivast tegurist pääsemiseks — vt reegel 20-2c(v).)

**Erand:** mängija ei tohi tegutseda vastavalt reeglile 25-1b, kui (a) löögi sooritamine on ilmselgesti mõttetu, kuna seda takistab mingi teine väline tegur peale *ebaharilike pinnasetingimuste*, või (b) *ebaharilike pinnasetingimuste* mõju ilmneb ainult siis, kui ta kasutab mittesobivat *asendit*, svingi või mängusuunda.

**Märkus 1:** kui pall paikneb (*kõrval*)*veetakistuses* või puudutab seda, ei tohi mängija ilma karistusega tõsta palli *ebaharilike pinnasetingimuste* mõjusfäärist vabanemiseks. Mängija peab *lööma* seda palli sealt, kus see asub, või tegutsema vastavalt reeglile 26-1.

**Märkus 2:** kui käesoleva reegli alusel kukutatav või ümber paigutatav

pall pole kohe kättesaadav, võib selle uue palliga *asendada*.

### c. Palli kadumine

Tuleb kindlaks teha, kas pall, mis löödi *ebaharilike pinnasetingimuste* suunas, *kadus* antud asjaolude mõjul. Et lugeda mängitav pall *ebaharilike pinnasetingimuste* tõttu kadunuks, peavad eksisteerima kindlad tõendid. Nende puudumisel loetakse see pall *kadunuks* ja tegutsetakse vastavalt reeglile 27.

Kui pall läks kaduma *ebaharilikes pinnasetingimustes*, loetakse koht, kus see pall sinna sisenes, selle palli asukohaks ja käesolevat reeglit rakendatakse nii, nagu see pall asuks selles paigas.

(i) **Edenemisalal:** kui mängitav pall sisenes *ebaharilikesse pinnasetingimustesse edenemisalal*, võib mängija selle palli karistamata *asendada* ja jätkata nii, nagu määratud reeglis 25-1b(i).

(ii) **Bunkris:** kui see pall sisenes *ebaharilikesse pinnasetingimustesse bunkris*, võib mängija selle palli karistamata *asendada* ja jätkata nii, nagu määratud reeglis 25-1b(ii).

(iii) **Veetakistuses (k.a külveetakistuses):** kui see pall sisenes *ebaharilikesse pinnasetingimustesse veetakistuses*, ei või mängija seda karistamata jätkata. Mängija jätkab nii, nagu määratud reeglis 26-1.

(iv) **Puttamisgriinil:** kui see pall sisenes *ebaharilikesse pinnasetingimustesse puttamisgriinil*, võib mängija selle palli karistamata *asendada* ja jätkata nii, nagu määratud reeglis 25-1b(iii).

### 25-2. Pall maandumisjäljes

Kui pall on *edenemisalal* lühikeseks löigatud murul oma maandumisjäljes kinni, võib palli üles tõsta ja puhastada ning seejärel ilma karistusega kukutada võimalikult lähedale esialgsele kohale, kuid mitte *augule* lähemale. Kukutatud pall peab *väljaku* esimesena puudutama *edenemisalal*.

Lühikeseks löigatud muruga ala on *väljaku* osa, kaasa arvatud teerajad rafis, mis on püüatud vähemalt mänguvälja kõrguseks.

### 25-3. Vale puttamisgriin

#### a. Sekkumine

Vale puttamisgriooni sekkumiseks loetakse juhtum, kui pall satub valele puttamisgriinile.

Mängija *asendi* võtmise või hoovõttu sekkumist selle reegli mõistes sekkumiseks ei loeta.

#### b. Jätkamine

Kui mängija pall on valel puttamisgriinil, peab mängija karistamata jätkama järgnevalt:

Mängija tõstab selle palli ja kukutab ühe kepipikkuse raadiusse lähimast jätkamispunkti, kuid mitte *augule* lähemale. Lähim jätkamispunkt ei tohi olla takistuses või puttamisgriinil. Kui pall kukutatakse ühe kepipikkuse raadiuses lähimast jätkamispunkti, peab pall esimest korda rada puudutama väljaku osas, mis väldib ülalmainitud sekkumise vale puttamisgriooni poolt ega asu takistuses ega puttamisgriinil. Ülestõstetud palli võib puhastada.

KARISTUS REEGLI 25 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

## Reegel 26. Veetakistus (kaasa arvatud külgveetakistus)

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabeetilises nimestikus lk 21–33.

#### 26-1. Jätkamine, kui pall on veetakistuses

Tuleb kindlaks teha, kas veetakistuse suunas löödud pall *kadus* sinna või mitte. Et pidada mängitavat palli *kadunuks takistuses*, peavad selle kohta

olema kindlad tõendid. Nende puudumisel loetakse see pall *kadunuks* ja tegutsetakse vastavalt reeglile 27.

Kui pall asub *veetakistuses* või on sinna *kadunud* (ükskõik, kas see pall on vees või mitte), võib mängija ühe *lisatud löögiga*

- a. mängida palli võimalikult selle koha lähedalt, kust palli viimati löödi (vt reegel 20-5); või
- b. kukutada palli *veetakistuse* taha suvalisele kaugusele sellest, jättes koha, kus pall viimati ületas *veetakistuse* piiri, täpselt *augu* ja kukutamiskoha vahele; või
- c. kui mängitav pall asub *külgveetakistuses* või on sinna kadunud, võib palli kukutada samuti väljapoole *veetakistust* kahe kepipikkuse ulatuses (i) kohast, kus esialgne pall viimati ületas *veetakistuse* piiri, või (i) kohast, mis asub *veetakistuse* vastaspoolel *august* samal kaugusel. Kukutatav pall peab jääma seisma paigas, mis pole *augule* lähemal kohast, kus esialgne pall viimati ületas *veetakistuse* piiri.

Ülestõstetud palli võib puhastada.

(Keelatud tegutsemine juhul, kui pall on takistuses vt reegel 13-4.)

(Veetakistuses vees liikuv pall vt reegel 14-6.)

#### 26-2. Veetakistuses mängitud pall

##### a. Pall jääb seisma takistuses

Kui palli lüüakse *veetakistuse* sees ja pall seiskub seal pärast lööki, võib mängija

- (i) tegutseda vastavalt reeglile 26-1a. Kui pärast palli kukutamist *takistuse* otsustab mängija kukutatud palliga mitte edasi mängida, võib ta (a) *takistusele* viidates jätkata vastavalt reeglile 26-1b, või kui võimalik 26-1c, *lisades* ühe *löögi*, nagu selles reeglis määratud; või (b) ühe *lisatud löögiga* mängida pall võimalikult selle koha lähedalt, kust palli *löödi* viimati väljaspool *veetakistust* (vt reegel 20-5); või
- (ii) tegutseda reegli 26-1b kohaselt, või kui võimalik reegli 26-1c kohaselt; või

(iii) *lisades* veel ühe löögi, mängida pall võimalikult selle koha lähedalt, kust seda viimati löödi väljaspool *veetakistust* (vt reegel 20-5).

**b. Pall on kadunud või mittemängitav väljaspool takistust või mänguruumi**

Kui *veetakistusest* löödud pall on kadunud, tunnistatud mittemängitavaks väljaspool *veetakistust* või asub *audis*, võib mängija (pärast *lisatud löögi* arvestamist vastavalt reeglile 27-1 või 28a)

(i) lüüa palli *takistuses* võimalikult selle koha lähedalt, kust löödi esialgset palli (vt reegel 20-5); või

(ii) tegutseda vastavalt reeglile 26-1b, võimaluse korral aga vastavalt reeglile 26-1c, *lisades* veel ühe löögi, lugedes vastavaks kohaks see koht, kus esialgne pall viimati ületas *veetakistuse* piiri, enne kui see pall jäi seisma *veetakistuses*; või

(iii) *lisades* veel ühe löögi, mängida pall võimalikult selle koha lähedalt, kust seda löödi viimati väljaspool *veetakistust* (vt reegel 20-5).

**Märkus 1:** tegutsedes vastavalt reeglile 26-2b, ei pea kukutama palli vastavalt reeglile 27-1 või 28a. Kui mängija ka kukutab palli, ei pea ta seda lööma; tal on õigus tegutseda vastavalt punktidele 26-2b(ii) või 26-2b(iii).

**Märkus 2:** kui *veetakistusest* mängitud pall tunnistatakse mittemängitavaks väljaspool *veetakistust*, ei keela reegel 26-2b tegutsemast vastavalt reeglile 28b või 28c.

KARISTUS REEGLI 26 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

## Reegel 27. Pall on kadunud või audis; varupall

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetilises nimestikus lk 21–33.

### 27-1. Pall on kadunud või audis

Kui pall on *kadunud* väljaspool *veetakistust* või asub *väljaspool mänguruumi*, peab mängija (ühe *lisatud löögiga*) lööma palli võimalikult lähedalt kohale, kus esialgset palli viimati löödi (vt reegel 20-5).

### Erandid:

1. Kui on piisavalt tõendeid, et esialgne pall *kaob veetakistusse*, tuleb tegutseda vastavalt reeglile 26-1.
2. Kui on piisavalt tõendeid, et esialgne pall *kaob* mitteteisaldatavas *takistuses* (reegel 24-3) või *ebaharilikes pinnasetingimustes* (reegel 25-1c), võib mängija tegutseda kooskõlas sobiva reeglga.

KARISTUS REEGLI 27-1 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

### 27-2. Varupall

#### a. Tegutsemisviis

Kui pall arvatakse olevat *kadunud* väljaspool *veetakistust* või asuvat *väljaspool mänguruumi*, võib aja säästmiseks lüüa teist, varupalli vastavalt reeglile 27-1. Rajamängus peab teatama oma vastasele, löögimängus *märkjajale* või *kaasvõistlejale* kavatsusest lüüa *varupalli* — seda tuleb teha enne, kui mängija ise või tema partner läheb esialgset palli otsima. Kui ta seda ei tee ja lööb teist palli, pole see enam *varupall*, vaid *mängusolev pall*. Lisatakse karistus vastavalt reeglile 27-1; esialgne pall loetakse *kadunuks*.

(Mängimisjärjekord avalöögi alalt vt reegel 10-3.)

**Märkus:** kui *varupall*, millega on mängitud reegli 27-2a kohaselt, võib olla *kadunud väljaspool veetakistust* või *audis*, võib mängija kasutada teist *varupalli*. Kui mängitakse teise *varupalliga*, on sellel samasugune suhe eelmise *varupalliga* kui esimesel *varupallil* algse palliga.

### b. Varupallist saab mängusolev pall

Mängija võib jätkata mängu *varupalliga* kohani, kus peaks asuma esialgne pall. Kui ta sooritab *löögi varupalliga* kohalt, kus esialgne pall peaks asuma, või sellest paigast *augule* lähemal, loetakse esialgne pall *kadunuks* ja *varupallist* saab *mängusolev pall*, kusjuures lisatakse karistus vastavalt reeglile 27-1.

Kui esialgne pall kaob väljaspool *veetakistust* või on *audis*, saab *varupallist mängusolev pall* ning lisatakse karistus vastavalt reeglile 27-1.

Kui on piisavalt tõendeid, et esialgne pall *kadus veetakistuses*, tuleb jätkata vastavalt reeglile 26-1.

**Erand:** kui on piisavalt tõendeid, et esialgne pall kadus *mitteteisaldatavas takistuses* (reegel 24-3) või *ebaharilikes pinnasetingimustes* (reegel 25-1c), võib mängija jätkata vastava reegli järgi.

### c. Varupallist tuleb loobuda

Kui esialgne pall ei ole *kadunud* ega ole *audis*, peab mängija katkestama mängu *varupalliga* ja jätkama esialgse palliga. Kui ta seda ei tee, loetakse iga edasine *varupalliga* sooritatud *lööki* mänguks *vale palliga* ja rakendatakse reegli 15 sätteid.

**Märkus:** kui mängija mängib *varupalliga* reegli 27-2a kohaselt, ei arvestata *lööke*, mis on sooritatud pärast selle reegli rakendamist reegli 27-2c kohaselt hüljatud *varupalliga*. Samuti ei arvestata ainult selle palli mängimisest tulenevaid *lisatud lööke*.

## Reegel 28. Mittemängitav pall

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetselises nimistikus lk 21–33.

Mängija võib kuulutada oma palli mittemängitavaks suvalises *väljaku* osas, välja arvatud juhul, kui see pall paikneb *veetakistuses*. Mängija otsustab ainuisikuliselt, kas tema pall on mängitav või mitte.

Kui mängija arvab, et tema pall on mittemängitav, tuleb mängijal ühe *lisatud löögiga*

a. mängida pall võimalikult selle koha lähedalt, kust esialgset palli viimati löödi (vt reegel 20-5); või

b. kukutada pall tagasi suvalisele kaugusele selle koha taha, kus pall asus, jättes selle täpselt *augu* ja kukutamisaiga vahele; või

c. kukutada pall kahe kepipikkuse raadiuses sellest kohast, kus pall asus, kuid mitte *augule* lähemale.

Kui mittemängitav pall asub *bunkris*, võib mängija tegutseda omal valikul vastavalt ülaltoodud punktidele. Kui ta otsustab toimida vastavalt punktidele b või c, tuleb pall kukutada *bunkrisse*. Ülestõstetud palli võib puhastada.

KARISTUS REEGLI 28 RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

## Muud mänguvormid

### Reegel 29. Üks kahe vastu ja paarismängud

#### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetilises nimestikus lk 21–33.

#### 29-1. Üldist

*Üks kahe vastu ja paarismängus* mängivad *partnerid täisringi* ajal *avalöögi*aladelt kordamööda ning samuti kordamööda ka ühe raja jooksul. *Lisatud löögid* ei mõjuta mängujärjekorda.

#### 29-2. Rajamängus

Kui mängija lööb oma *partneri* asemel, kaotab tema *pool* raja.

#### 29-3. Löögmängus

Kui *partnerid* teevad ühe või mitu *lööki* ebaõiges järjekorras, tuleb *lööki/löögid* tühistada ning neid karistatakse kahe *lisatud löögiga*. See *pool* peab sooritama *löögi* uuesti võimalikult selle koha lähedalt, kust löödi esmakordselt vales järjekorras (vt reegel 20-5). Kui see *pool* ei heasta oma viga enne, kui sooritab *löögi* järgmiselt *avalöögi*alalt, ringi viimase raja korral aga ei teata oma kavatsusest heastada viga enne, kui on lahkunud *putamisgriinilt*, järgneb diskvalifitseerimine.

### Reegel 30. Kolm-pall, parim-pall ja neli-pall rajamäng

#### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetilises nimestikus lk 21–33.

#### 30-1. Golfireeglite kehtivus

Golfireglid kehtivad *kolm-pall, parim-pall ja neli-pall* mängus niivõrd, kui võrd need ei satu vastuollu järgnevat erireeglitega.

#### 30-2. Kolm-pall rajamäng

##### a. Seisev pall liigutatud vastase poolt

Kui *reeglitega* pole teisiti ette nähtud, tuleb juhul, kui mängija palli *liigutab* vastane, tema *caddie* või *varustus* mingil muul kui palli otsimise ajal, tegutseda vastavalt reeglile 18-3b. Palli liigutanud vastast karistatakse sellisel juhul ühe *lisatud löögiga* mängus palli omaniku vastu, kuid mitte mängudes teiste vastu.

##### b. Pall vastase poolt juhuslikult suunast kõrvale kallutatud või peatatud

Kui vastasmängija, tema *caddie* või *varustus* on palli juhuslikult suunast kõrvale kallutanud või peatanud, ei järgne mingit karistust. Mängus antud vastasega võib mängida seda palli edasi sealt, kus see asub; samuti võib *löögi* tühistada ning, enne kui kumbki *pool* sooritab uue *löögi*, teha see ilma karistuseta uuesti võimalikult lähedalt sellele kohale, kust esialgset palli viimati löödi (vt reegel 20-5). Mängus teiste vastastega tuleb seda palli lüüa sealt, kus see asub.

**Erand:** pall põrkub vastu isikut, kes hoiab *lipuvarrast* — vt reegel 17-3b.

(Pall on vastase poolt sihilikult suunast kõrvale juhitud või peatatud — vt reegel 1-2.)

### 30-3. Parim-pall ja neli-pall rajamäng

#### a. Võistkonna esindatus

Võistkonda võib esindada üks *partner* igast või mõnest mängu osapoolest; kõik osalised ei pea kohal viibima. Puuduv *partner* võib liituda mängu radade vahel, kuid mitte konkreetse raja mängimise ajal.

#### b. Neljateistkümne kepi piirang

Kui mõni *võistkonna* liige rikub reeglit 4-3a(iii) ja 4-4, karistatakse *võistkonda*.

#### c. Mängujärjekord

Ühele *poolele* kuuluvaid palle võib mängida vastavalt nende poolt valitud järjekorrale.

#### d. Vale pall

Kui mängija *lööb vale palli* väljaspool *takistust*, diskvalifitseeritakse ta antud rajal, *partnerile* aga ei kohaldata mingit karistust, seda isegi juhul, kui *vale pall* kuulus temale. Kui *vale pall* kuulus mõnele teisele mängijale, tuleb omanikul asetada see samasse kohta tagasi, kust *vale palli* esmalt löödi.

#### e. Võistkonna diskvalifitseerimine

- (i) Võistkond diskvalifitseeritakse, kui mõni selle liige rikub ükskõik millist järgnevat reeglit:
- |                   |   |
|-------------------|---|
| Reegel 1-3        | Kokkulepe reeglite eiramise kohta                   |
| Reegel 4-1 või -2 | Kepid   |
| Reegel 5-1 või -2 | Pall  |
| Reegel 6-2a       | Händikäp<br>(mängimine vale händikäpiga)            |
| Reegel 6-4        | Caddie (enam kui üks caddie, vea mitte parandamine) |
| Reegel 6-7        | Asjatu viivitus; aeglane mäng<br>(korduv rikkumine) |

#### Reegel 14-3

Tehislikud abivahendid ja ebaharilik varustus

- (ii) Võistkond diskvalifitseeritakse, kui kogu võistkond rikub ükskõik kumba reeglit:

Reegel 6-3

Stardiaeg ja grupid

Reegel 6-8

Mängu katkestamine

- (iii) Kõigil teistel juhtudel, kus reeglid nõuavad diskvalifitseerimist, diskvalifitseeritakse mängija ainult mängitava raja mängimiselt.

#### f. Teiste karistuste mõju

Kui mängija rikub *reegleid* ja see aitab kaasa tema *partneri* mängule või mõjutab vastase mängu, kannab *partner* antud olukorras kohaldatavat karistust lisaks mängija karistusele.

Ühelgi teisel juhul, kui mängijat karistatakse *reeglite* rikkumise eest, ei laiene karistus *partnerile*. Kui karistuseks on raja kaotus, loetakse mängija antud rajal diskvalifitseerituks.

#### g. Teine samaaegne mäng

Kui *parim-pall* või *neli-pall* mängu ajal mängitakse ka mõnda teist mänguvormi, kehtivad ülalkirjeldatud erireeglid.

## Reegel 31. Neli-pall löögmäng

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalises nimestikus lk 21–33.

#### 31-1. Üldist

*Neli-pall* löögmängu mängitakse paaridena, iga *võistleja* oma palliga. Paari tulemuseks antud rajal on *partnerite* parem tulemus. Juhul kui üks *partneritest* ei lõpeta rada, karistust ei järgne.

Golfireeglid kehtivad *neli-pall* löögmängu niivõrd, kui võrd need ei

satu vastuollu järgnevate erireeglitega.

### 31-2. Võistkonna esindatus

Võistkonda võib esindada üks *partner* kas kogu või osa *täisringi* ajal; mõlemad *partnerid* ei pea korraga kohal viibima. Puuduv *võistleja* võib liituda oma *partneriga* kahe raja vahel, kuid mitte raja mängimise ajal.

### 31-3. Neljateistkümne kepi piirang

Kui ükskõik kumb *partner* rikub reeglit 4-3a(iii) ja 4-4, karistatakse *võistkonda*.

### 31-4. Tulemuse arvestamine

*Märkija* peab iga raja kohta üles märkima ainult selle *partneri* löökide koguarvu, kelle tulemus läheb arvesse. Arvesse minevad kogutulemused peavad olema üksahaaval identifitseeritavad, vastasel juhul *pool* diskvalifitseeritakse. Reegli 6-6b tingimuste täitmise eest vastutab ainult üks *partneritest*.

(Vale tulemuse kohta vt reegel 31-7a.)

### 31-5. Mängujärjekord

Ühele *poolele* kuuluvaid palle võib mängida omavalitud järjekorras.

### 31-6. Vale pall

Kui *võistleja* sooritab *löögi vale palliga* väljaspool *takistust*, liidetakse tema tulemusele antud rajal kaks *lisatud lööki*, misjärel ta peab edasi mängima õige palliga. *Partner* ei kannu mingit karistust isegi juhul, kui see *vale pall* kuulus temale.

Kui *vale pall* kuulus mõnele teisele *võistlejale*, peab omanik asetama palli tagasi sellele kohale, kust *vale palli* esmalt löödi.

### 31-7. Diskvalifitseerivad karistused

#### a. Ühe partneri poolt

*Pool* diskvalifitseeritakse, kui ükskõik kumb *partneritest* rikub järgnevaid reegleid:

Reegel 1-3

Reegel 3-4

Reegel 4-1 või -2

Reegel 5-1 või -2

Reegel 6-2b

Reegel 6-4

Reegel 6-6b

Reegel 6-6d

Reegel 6-7

Reegel 7-1

Reegel 14-3

Reegel 31-4

#### b. Mõlema partneri poolt

*Pool* diskvalifitseeritakse, kui mõlemad *partnerid*

- (i) rikuvad reeglit 6-3 (Stardiaeg ja grupid) või 6-8 (Mängu katkestamine), või
- (ii) rikuvad samal rajal *reeglit*, mille karistuseks on diskvalifitseerimine võistluselt või rajalt.

#### c. Ainult ühel rajal

Igal teisel juhul, kui *reegli* rikkumisega kaasneb võistluskeeld, diskvalifitseeritakse *võistleja* ainult sellelt rajalt, kus reegli rikkumine aset leidis.

### 31-8. Teiste karistuste mõju

Kokkulepe reeglite eiramise kohta

Reegli täitmisest keeldumine

Kepid

Pall

Händiküp (mängimine vale händiküpiga)

Caddie (enam kui üks caddie, vea mitte parandamine)

Kaardi viseerimine ja tagastamine

Vale tulemus ühel rajal — kui selle *partneri* tulemus, mis läheb arvesse, on parem kui tegelikult; kui arvesseminev tulemus on tegelikult parem kui kirja pandud, arvestatakse *komiteele* tagastatud tulemust

Asjatu viivitus; aeglane mäng (korduv rikkumine)

Harjutamine enne ringi ja ringide vahel  
Tehislikud abivahendid ja ebaharilik varustus

Arvesse minevad kogutulemused ei ole üksahaaval identifitseeritavad

Kui *võistleja* rikub *reegleid* ja see aitab kaasa tema *partneri* mängule, kannab *partner* antud olukorrale kohaldatavat karistust lisaks igale teisele *võistleja* karistusele.

Ühelgi teisel juhul, kui *võistlejat* karistatakse *reeglite* rikkumise eest, ei laiene karistus *partnerile*.

## Reegel 32. Bogey, par ja Stableford võistlused

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalses nimestikus lk 21–33.

#### 32-1. Tingimused

Bogey, par ja Stableford on löögimängu vormid, kus igal rajal mängitakse kindlate tulemuste peale. Löögimängu kohta käivad *reeglid* kehtivad neis mängudes niivõrd, kuivõrd need ei erine järgnevatest erireeglitest.

##### a. Bogey ja par

Bogey ja par võistlustel käib arvestus samamoodi nagu rajamängus. Iga rada, millel mängija ei saavuta nõutud tulemust, loetakse kaotatuks. Võitjaks osutub see *võistleja*, kes on edukam radade üldsummas.

*Märkija* on kohustatud üles märkima *võistleja löökide* koguarvu ainult nendel radadel, kus *võistleja* netotulemus on sama või väiksem kui nõutud tulemus.

**Märkus 1:** neljateistkümne kepi piirang — karistused nagu rajamängus, vt reegel 4-4.

**Märkus 2:** üks *caddie* korraga — karistused nagu rajamängus, vt reegel 6-4.

**Märkus 3:** liigne viivitamine, aeglane mäng (reegel 6-7) — *võistleja* summaarsest skoorist lahutatakse ühe raja tulemus.

##### b. Stableford

Stableford võistlustel arvestatakse tulemus vastavalt saadud punktidele igal rajal, võrreldes nõutavaga, järgnevalt:

##### Rada on mängitud

##### Punkte

rohkem kui ühe enamlöögiga üle nõutava tulemuse või tulemust ei ole saavutatud . . . . .	0
üks löök üle nõutava tulemuse . . . . .	1
nõutava tulemusega . . . . .	2
üks löök alla nõutavat tulemust . . . . .	3
kaks lööki alla nõutavat tulemust. . . . .	4
kolm lööki alla nõutavat tulemust . . . . .	5
neli lööki alla nõutavat tulemust . . . . .	6

Võidab see *võistleja*, kes kogub rohkem punkte.

*Märkija* on kohustatud üles märkima *võistleja löökide* koguarvu ainult nendel radadel, kus *võistleja* netotulemus on väärt vähemalt ühte punkti.

**Märkus 1:** neljateistkümne kepi piirangu puhul (reegel 4-4) rakendatakse karistusi järgnevalt:

kogu ringi jooksul saavutatud punktide arvust lahutatakse maha kaks punkti iga raja kohta, kus esines reegli rikkumine; maksimaalselt neli punkti ringi kohta.

**Märkus 2:** üks *caddie* korraga (reegel 6-4) — karistusi rakendatakse järgnevalt: ringi mängimisel saavutatud punktide arvust lahutatakse maha kaks punkti iga raja kohta, kus esines reegli rikkumine; maksimaalselt neli punkti ringi kohta.

**Märkus 3:** liigne viivitamine, aeglane mäng (reegel 6-7) — *võistleja* ringil kogutud skoorist lahutatakse kaks punkti.

#### 32-2. Diskvalifitseerivad karistused

##### a. Võistluses

Võistleja diskvalifitseeritakse ükskõik millise järgneva reegli rikkumise eest:

Reegel 1-3	Kokkulepe reeglite eiramise kohta
Reegel 3-4	Reegli täitmisest keeldumine
Reegel 4-1 või -2	Kepid
Reegel 5-1 või -2	Pall
Reegel 6-2b	Händikäp (mängimine vale händikäpiga, händikäpi märkimata jätmine)
Reegel 6-3	Stardiaeg ja grupid
Reegel 6-4	Caddie (enam kui üks caddie, vea mitte parandamine)
Reegel 6-6b	Kaardi viseerimine ja tagastamine
Reegel 6-6d	Vale tulemus ühel rajal — kui selle partneri tulemus, mis läheb arvesse, on parem kui tegelikult; kui arvesseminev tulemus on tegelikult parem kui kirja pandud, arvestatakse komiteele tagastatud tulemust
Reegel 6-7	Asjatu viivitus; aeglane mäng (korduv rikkumine)
Reegel 6-8	Mängu katkestamine
Reegel 7-1	Harjutamine enne ringi ja ringide vahel
Reegel 14-3	Tehislikud abivahendid ja ebaharilik varustus

#### b. Rajal

Igal teisel juhul, kui karistuseks on ette nähtud võistluskeeld, diskvalifitseeritakse *võistleja* ainult sellelt rajalt, kus *reegli* rikkumine aset leidis.

## Juhtimine

### Reegel 33. Komitee

#### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalises nimestikus lk 21–33.

#### 33-1. Tingimused; reeglite eiramine

*Komitee* määrab tingimused, mille järgi võistlused läbi viiakse.

*Komiteel* pole õigust eirata ametlikke golfireegleid.

Löögi- ja rajamängu teatud erireeglid erinevad üksteisest sedavõrd oluliselt, et neid kahte mänguvormi pole võimalik ühitada ning see on lubamatu. Niisugustes tingimustes saavutatud raja- ja löögitulemusi ei aktsepteerita.

Löögimängu puhul võib *komitee* vähendada *kohtuniku* kohustusi.

#### 33-2. Väljak

##### a. Piiri ja äärte määratlemine

*Komitee* peab täpselt ära määrama

- (i) *väljaku* ja *audi* piirid,
- (ii) *vee-* ja *külgevetakistuse* piirid,
- (iii) *parandatava pinnase*,
- (iv) *tehislikud takistused* ja väljaku orgaanilised osad.

##### b. Uued augud

Uued *augud* tehakse hiljemalt löögimängu alguspäeval ning samuti sel ajal, kui *komitee* peab seda vajalikuks — eeldusel, et ühe ringi jooksul mängivad võistlejad samadesse kohtadesse löigatud *aukudesse*.

**Erand:** kui pole võimalik parandada vigastatud *auku* nii, et see vastaks

kehivatele tingimustele, võib *komitee* teha uue *augu* ligilähedaselt sama-  
väärsele kohale.

**Märkus:** kui ühte ringi mängitakse rohkem kui ühel päeval, võivad *komitee* poolt kehtestatud võistlustingimuste kohaselt *augud* ja *avalöögi*alad paikneda igal võistluse päeval erinevalt — eeldusel, et kõik võistlejad mängivad vastaval päeval iga *augu* juures ja igalt *avalöögi*alalt samadelt positsioonidelt.

### c. Harjutusala

Kui väljaspool võistlusväljakut on harjutamine võimatu, peaks *komitee* võimaluse korral määrama kindlaks paiga, kus mängijad võivad võistluspäevadel harjutada. Löögimängu võistluspäeval ei tohiks *komitee* tavakohaselt lubada harjutamist võistlusväljaku *puttamisgrinil* või võistlusväljakul asuvast *takistusest*.

### d. Mittemängitav väljak

Kui *komitee* või tema poolt volitatud isik leiab, et *väljak* pole mingil põhjusel mängitavas seisukorras või et nõuetele vastav mängimine on võimatu, võib ta nii raja- kui ka löögimängus katkestada ajutiselt mängu, samuti tühistada löögimängu ning kõik antud ringi tulemused. Kui mäng katkestatakse ajutiselt, tuleb mängu jätkata samast kohast, kus see katkestati — seda isegi juhul, kui mängu jätkatakse järgneva(te)l päeva(de)l. Ringi tühistamise korral annulleeritakse ka sellel ringil saadud karistused.

(Toimimine mängu mittejätkumisel — vt reegel 6-8.)

### 33-3. Stardiajad ja grupid

*Komitee* määrab kindlaks stardiajad ja löögimängus ka grupid, kus *võistlejad* mängivad.

Kui rajamängu võistlus mängitakse pikema aja jooksul, määrab *komitee* kindlaks ajalimiidi, mille jooksul iga ring tuleb lõpetada. Kui mängijatel on lubatud mängida omavaheline matš nende endi poolt valitud ajal

antud ajalimiidi piires, peaks *komitee* teatama, et matš tuleb (juhul kui mängijad ei lepi kokku varasemat aega) mängida kindlaksmääratud aja-  
perioodi viimasel päeval.

### 33-4. Händikäp-löövide tabel

*Komitee* peab avaldama tabeli, mis fikseerib radade järjekorra ning händikäp-löövide liitmise või lahutamise.

### 33-5. Tulemuskaart

Löögimängu puhul peab *komitee* andma igale *võistlejale* tulemuskaardi, mis sisaldab kuupäeva ja *võistleja* nime; *paaris-* ning *neli-pall* mängus *võistlejate* nimed.

Löögimängus vastutab *komitee* sellel kaardil märgitud tulemuste liitmise ja händikäpi rakendamise eest.

*Neli-pall* löögimängus vastutab *komitee* iga raja parema palli tulemuse märkimise, kaardil märgitud händikäpi muutmise ja parem-pall tulemuse märkimise eest.

Bogey, par ja Stableford võistlustel vastutab *komitee* kaardile märgitud händikäpi rakendamise ja iga raja tulemuse kindlaksmääramise, samuti lõpptulemuse või kogutud punktide eest.

**Märkus:** *komitee* võib nõuda, et et iga *võistleja* ise märgib kuupäeva ja oma nime kaardile.

### 33-6. Otsused viigi puhul

*Komitee* peab teatama poolitatud tulemuse või viigi puhul lahenduse tegemise mooduse, päeva ja aja, vaatamata sellele, kas mängiti võrdsustatud tingimustel või händikäpiga.

Poolitatud matši tulemust ei või otsustada löögimäng.

Viiki löögimängus ei tohi lahendada matšiga.

### 33-7. Diskvalifitseeriv karistus; komitee otsustusvõime

Erandlikel juhtudel, kui *komitee* peab seda õigustatuks, võib diskvalifit-

seerivast karistusest loobuda, seda muuta või kohaldada.

Ühtki teist diskvalifitseerimisest madalamat karistust ei tohi muuta ega sellest loobuda.

Kui *komitee* leiab, et mängija on süüdi tõsises etiketirikkumises, võib ta mängija selle reegli alusel diskvalifitseerida.

### 33-8. Kohalikud reeglid

#### a. Tegutsemisviis

*Komitee* võib kehtestada kohalikud reeglid ebatavaliste tingimuste jaoks, kui need reeglid on kooskõlas käesolevate golfireeglite lisa I tingimustega.

#### b. Reeglist loobumine või selle muutmine

Golfireegleid ei saa kohalike reeglitega muuta. Ometi võib *komitee* leida, et kohalikud ebanormaalsed tingimused takistavad reeglitekohast mängimist sedavõrd, et on mõistlik kehtestada kohalik reegel, mis muudab golfireegleid; taolise kohaliku reegli peab kinnitama *R&A*.

## Reegel 34. Vaidlusküsimused ja nende lahendamine

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalises nimestikus lk 21–33.

### 34-1. Pretensioonid ja karistused

#### a. Rajamängus

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 reeglis 2-5 määratud ajalimiidi jooksul, ei võeta seda arutusele.

Reegli 1-3 rikkumise eest diskvalifitseerimisel ei ole ajalimiiti.

#### b. Löögimängus

Löögimängus ei tohi ühtegi karistust pärast mängu lõpetamist tühistada, muuta ega peale sundida. Võistlus loetakse lõpetatuks, kui selle tulemused on ametlikult välja kuulutatud või (juhul kui löögimängus järgneb peale kvalifitseerimist rajamäng) kui mängija on sooritanud esimeses rajamängus esimese löögi avalöögi alalt.

**Erandid:** mängija diskvalifitseerimise võib määrata ka pärast mängu lõpetamist, juhul kui *võistleja*

- (i) on rikkunud reeglit 1-3 (reeglitest kõrvalekaldumise kokkulepe);
- (ii) on märkinud mõnel rajal oma tulemuseks väiksema löökide arvu, kui ta tegelikult saavutas (reegel 6-6d), ning seda mingil muul põhjusel kui selle karistuse, mida ta ei teadnud endale määratud olevat, arvestamata jätmisel;
- (iii) tagastab tulemuskaardi, millele ta on märkinud teadlikult suurema händikäpi sellest, millega tal tegelikult tulnuks mängida, ja see on mõjutanud tasanduslöökkide arvu (reegel 6-2b);
- (iv) teadis enne võistluse lõppemist, 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 *reeglite* iga vaieldava või kahtlase küsimuse puhul pöörduda *komitee* poole, kelle otsus on lõplik.

Kui *komitee* ei suuda vaidlusaluseid küsimusi lahendada, võib ta nende üle otsustamiseks pöörduda *R&A* golfireeglite *komitee* poole, kelle otsus on lõplik.

Kui vaieldava või kahtlase küsimuse puhul ei pöördutud golfireeglite *komitee* poole, on mängija(i)l õigus saata vaidlust tekitav lahendus *komitee* poolt volitatud isiku kaudu golfireeglite *komiteele*, saamaks teada

lõplikku arvamust antud lahenduse õigsuse kohta. Vastus saadetakse sellele volitatud isikule.

Kui kõnesolev mäng ei vastanud golfireeglitele, jätab golfireeglite komitee vastuse andmata.

## LISA I

### Kohalikud reeglid ja võistlustingimused

<b>Osa A: Kohalikud reeglid.</b>	119
1. Piiride ja piirete määratlemine	119
2. Veetakistused	119
a. Külgveetakistused	119
b. Varupall	119
3. Konserveerimist nõudvad väljaku osad; keskkonnatundlikud alad	120
4. Ajutised tingimused - muda, vesine pinnas, halvad tingimused ja raja kaitsmine.	120
a. Kinnijäänud palli ülestõstmine ja puhastamine.	120
b. "Eelispaiad" ja "talvereeglid"	120
5. Tehislikud takistused	120
a. Üldist	120
b. Kivid bunkris	120
c. Teed ja rajad	121
d. Mitteteisaldatavad takistused puttamisriini läheduses	121
e. Noorte puude kaitsmine	121
f. Ajutiselt mitteteisaldatavad tehislikud takistused	121
6. Kukutamisalad	121
<b>Osa B: Kohalikud näidisreeglid</b>	122
1. Konserveerimist nõudvad väljaku osad; keskkonnatundlikud alad	122
a. Parandatav pinnas; mängimine keelatud	122
b. Keskkonnatundlikud alad	122
2. Noorte puude kaitse.	125

3. Ajutised tingimused - muda, vesine pinnas, halvad tingimused ja raja kaitsmine . . . . .	125
a. Kinnijäänud palli ülestõstmine ja puhastamine. . . . .	125
b. Eelispaigad ja talvereeglid. . . . .	126
c. Õhutusaugud . . . . .	127
4. Kivid bunkris . . . . .	128
5. Mitteteisaldatavad takistused puttamisriini läheduses . . . . .	128
6. Ajutised takistused . . . . .	129
a. Ajutised mitteteisaldatavad takistused . . . . .	129
b. Ajutised elektriliinid ja kaablid. . . . .	132
<b>Osa C: Võistlustingimused . . . . .</b>	<b>133</b>
1. Palli spetsifikatsioon (märkus reegli 5-1 juurde) . . . . .	133
a. Nõuetele vastavate golfipallide nimekiri . . . . .	133
b. Ühe palli tingimus . . . . .	134
2. Stardiaeg (märkus reegli 6-3a juurde) . . . . .	135
3. Caddie (märkus reegli 6-4 juurde) . . . . .	135
4. Mängutempo . . . . .	136
5. Mängu katkestamine ohtliku olukorra tõttu (märkus reegli 6-8b juurde) . . . . .	136
6. Harjutamine. . . . .	137
a. Üldist . . . . .	137
b. Harjutamine radade vahel (märkus 2 reegli 7 juurde) . . . . .	137
7. Nõuanne võistkondlikel võistlustel . . . . .	137
8. Uued augud (märkus reegli 33-2b juurde) . . . . .	138
9. Transport . . . . .	138
10. Anti-doping . . . . .	138
11. Kuidas otsustada viikide üle . . . . .	138
12. Rajamängu loosimine. . . . .	139

## Osa A: Kohalikud reeglid

Nagu sätestatud reeglis 33-8a, võib *komitee* kehtestada ja välja anda kohalikke reegleid kohalike ebatavaliste tingimuste jaoks vastavalt käesolevas lisas kirjeldatud korrale.

Lisaks sellele on üksikasjalik informatsioon aktsepteeritavate ja keelatud kohalike reeglite kohta toodud “Decisions on the Rules of Golf’is” reegli 33-8 juures ja võistluste korraldamise juhises.

Kui kohalikud ebatavalised tingimused ei võimalda reeglitekohast mängimist ja *komitee* peab vajalikuks golfireegleid muuta, peab selleks hankima *R&A* loa.

### 1. Piiride ja piirete määratlemine

Täpsustada *audi*, *veetakistuste*, *külveetakistuste*, *parandatava pinnase*, *takistuste* ja *väljaku* orgaaniliste osade tähistusviisi (reegel 33-2a).

### 2. Veetakistused

#### a. Külveetakistused

Selgitada *veetakistuste* staatus, mis võivad olla ka *külveetakistused* (reegel 26).

#### b. Varupall

Lubada mängida *varupalliga* palli asemel, mis võib olla *veetakistuses*, kui esialgset palli ei leita ja on piisavalt tõendeid, et see on kadunud *veetakistusse* ning kui selle kindlakstegemine viivitaks liigselt mängu. *Varupalliga* mängitakse vastavalt reeglis 26-1 toodud korrale või kehtiva kohaliku reegli alusel. Kui sellisel juhul mängitakse *varupalliga* ja esialgne pall on *veetakistuses*, võib mängija mängida nii esialgse palliga kohalt, kus see asetseb, või jätkata mängusoleva *varupalliga*, kuid ei tohi jätkata esialgse palliga vastavalt reeglile 26-1.

### 3. Konserveerimist nõudvad väljaku osad; keskkonnatundlikud alad

Aidata väljakut kaitsta, kuulutades alad, sh mätta kasvualad, noorendikud või muud kultiveerimisel olevad väljaku osad *parandatavaks pinnaseks*, millelt mängimine on keelatud.

Kui *komitee* peab keelama mängimise keskkonnatundlikelt aladelt *väljakul* või selle vahetus läheduses, peaks ta kehtestama kohaliku reegli, mis täpsustab jätkamisprotseduuri.

### 4. Ajutised tingimused — muda, vesine pinnas, halvad tingimused ja raja kaitsmine

#### a. Kinnijäänud palli ülestõstmine ja puhastamine

Ebatavaliste tingimuste korral, mis võivad takistada reeglitekohast mängu, k.a mudas ja vesisel pinnasel lubatavad jätkamisvõimalused kinnijäänud palli korral, lubatakse see üles tõsta, puhastada kõikjal *edenemisalal* või lühikeseks püगतud muruga piirkondades *edenemisalal*.

#### b. "Eelispaigad" ja "talvereeglid"

Ebasoodsate tingimuste korral, kaasa arvatud *väljaku* halva seisundi ja muda tõttu, eriti talvel, võib *komitee* väljaku kaitsmiseks, samuti korraliku ning meeldiva mängu soodustamiseks lubada tegutseda vastavalt ajutistele kohalikele reeglitele. Need reeglid tuleb tühistada kohe, kui tingimused seda võimaldavad.

### 5. Tehislikud takistused

#### a. Üldist

Täpsustada niisugused objektid, mis võivad osutada *tehislikeks takistusteks* (reegel 24).

Kuulutada teatud *tehislik takistus väljaku* orgaaniliseks osaks, s.t mitetehislikuks takistuseks, näiteks *avalöögiala*, *puttamisgriiini* või *bunkri* kõrgemaks ehitatud ääred (vt reeglid 24 ja 33-2a).

#### b. Kivid bunkris

Lubada kivide liigutamist *bunkris*, kuulutades need *teisaldatavateks te-*

*hislikeks takistusteks* (reegel 24).

#### c. Teed ja rajad

- (i) kuulutada tehislikud pinnad ning teede ja radade ääred *väljaku* orgaaniliseks osaks;
- (ii) lubada reeglis 24-2b kirjeldatud viisil vabaneda teede ja radade, mis ei oma tehispinna ega tehislikke ääri, mõjusfäärist, kui need võivad segada mängimist.

#### d. Mitteteisaldatavad takistused puttamisgriiini läheduses

Lubada vabaneda *puttamisgriiinil* või sellest kahe kepipikkuse ulatuses asuvate *mitteteisaldatavate takistuste* segavast mõjust, kui mängitav pall paikneb kahe kepipikkuse raadiuses takistusest.

#### e. Noorte puude kaitsmine

Hoolitseda noorte puude kaitsmise eest.

#### f. Ajutiselt mitteteisaldatavad tehislikud takistused

Kehtestada kohalikud reeglid, mis määravad tegutsemisviisi ajutiste *mitteteisaldatavate tehislike takistuste* (näit. peatribüün, TV-kaablid ning varustus jms) korral.

### 6. Kukutamisalad

Kehtestada spetsiaalsed alad, kuhu palli võib/peab kukutama, kui pole võimalik tegutseda täpselt reeglite 24-2b või 24-3 (mitteteisaldatav tehislik takistus), 25-1b või 25-1c (ebaharilikud pinnasetingimused), 25-3 (vale puttamisgriiin), 26-1 (vee- ja külgevetakistused) ning 28 (mittemängitav pall) kohaselt.

## Osa B: Kohalikud näidisreeglid

Käesoleva lisa A osas lubatud piires võib *komitee* kasutada kohalike reeglite näidist, viidates tulemuskaardil või teadetetahvil alljärgnevatele näidetele. Kohalike reeglite näidise punkte 3a, 3b, 3c, 6a ja 6b ei tohi märkida ega nendele viidata tulemuskaardil, kuna need on ajutise keh-tivusega.

### 1. Konserveerimist nõudvad väljaku osad; keskkonnatundlikud alad a. Parandatav pinnas; mängimine keelatud

Kui *komitee* soovib mõnd *väljaku* osa kaitsta, peaks ta selle ala kuuluta-ma *parandatavaks pinnaseks* ja sellel mängimise keelama. Soovitatav on kehtestada järgmine kohalik reegel:

“..... märgistatud ala on *parandatav pinnas*, millelt mängimine on keelatud. Kui pall asub sellel alal, või kui see ala segab mängijat *asendi* sissevõtmisel või kavatsataval hoovõtul, tuleb tegutseda vastavalt reeglile 25-1.

KARISTUS ANTUD KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.”

### b. Keskkonnatundlikud alad

Kui vastav ametkond (näiteks riiklik amet) keelab keskkonna kaitsmise eesmärgil sisenemise *väljakul* asuvale või sellega piirnevale alale ja/või mängimise sellelt, peaks *komitee* kehtestama vastava kohaliku reegli, mis sätestab jätkamisprotseduuri. Komitee otsustada jääb, kas ala kuuluta-takse *parandatavaks pinnaseks*, *veetakistuseks* või *audiks*. Ometi ei tohi niisugust ala kuulutada *veetakistuseks*, kui see ei vasta *veetakistuse* definit-sioonile. *Komitee* peaks seejuures püüdma säilitada raja üldist iseloomu. Soovitatav on kehtestada järgmine reegel:

### “I Definiitsioon

Keskkonnatundlik ala on vastava ametkonna poolt selleks kuulutatud ala, millele sisenemine ja/või millelt mängimine on keskkonna sääst-mise eesmärgil keelatud. Selline ala võib *komitee* parema äranägemise järgi olla kuulutatud *parandatavaks pinnaseks*, *veetakistuseks*, *külgveeta-kistuseks* või *audiks*, kuid juhul, kui see on kuulutatud *veetakistuseks* või *külgveetakistuseks*, peab ala vastama *veetakistuse* definiitsioonile.

**Märkus:** *komitee* ei saa kuulutada ala keskkonnatundlikuks.

### II Pall keskkonnatundlikul alal

#### a. Parandataval pinnasel

Kui pall asub keskkonnatundlikul alal, mis on kuulutatud *parandata-vaks pinnaseks*, tuleb pall kukutada vastavalt reeglile 25-1b.

Kui on piisavalt tõendeid, et pall on kadunud *parandatavaks pinnaseks* kuulutatud keskkonnatundlikule alale, võib mängija karistamata jätkata nii, nagu kirjeldatud reeglis 25-1c.

#### b. Veetakistused ja külgveetakistused

Kui pall asub *veetakistuseks* või *külgveetakistuseks* kuulutatud keskkonna-tundlikul alal või on piisavalt tõendeid, et see on sinna kadunud, peab mängijat karistama ühe *lisatud löögiga* ja ta võib jätkata vastavalt reeglile 26-1.

**Märkus:** kui vastavalt reeglile 26 kukutatud pall veereb paika, kus kesk-konnatundlik ala segab teda *asendit* ja hoogu võtmast, peab mängija jätkama mängu, nagu kirjeldatud käesoleva kohaliku reegli lõigus III.

#### c. Aut

Kui pall asub *audiks* kuulutatud keskkonnatundlikul alal, saab mängija karistada ühe löögiga ning mängib palli nii lähedalt kui võimalik punk-tile, kus esialgset palli viimati mängiti (vt reegel 20-5).

### III Asendi võtmise või hoovõtu häirimine

Keskkonnatundlik ala loetakse segavaks teguriks juhul, kui see takistab

mängijal võtmast *asendit* või mängija hoovõttu. Kui see on nii, peab mängija jätkama järgmiselt:

- (a) **Edenemisalal:** kui mängitav pall asub *edenemisalal*, tuleb leida selle palli asukohale lähim punkt, mis (a) pole sellest *augule* lähemal, (b) võimaldab vältida segavaid tegureid, (c) ei asu *takistuses* ega *puttamisgriinil*. Mängija tõstab selle palli ning kukutab selle karistamata ühe kepipikkuse raadiusesse taolisest punktist *väljaku* osas, mis vastab celtoodud nõudmistele (a), (b) ja (c).
- (b) **Takistuses:** kui mängitav pall on *takistuses*, tõstab mängija selle palli ning kukutab selle

- (i) karistamata mujale *takistuses*, nii lähedale selle palli esialgsele asukohale kui võimalik, kuid mitte *augule* lähemale *väljaku* osas, mis võimaldab täielikult vältida käesolevat segavat tegurit, või
- (ii) saades karistada ühe löögiga väljapoole *takistust* nii, et selle palli esialgne asukoht jääb täpselt *augu* ja kukutamiskoha 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*, tõstab mängija palli ja asetab selle karistamata lähimasse punkti, kus käesolev tegur mängu ei sega, kuid mitte *augule* lähemale.

Kui see pall tõsteti vastavalt käesoleva kohaliku reegli lõigu III järgi, võib seda puhastada.

**Erand:** mängija ei või jätkata käesoleva kohaliku reegli alusel, kui (a) see pole mõistlik, sest teises paigas häiriks mängimist muud segavad tegurid, või (b) tegur osutuks segavaks ainult tänu ebatavalisele *asendile*, hoovõtule või mängusuunale.

KARISTUS KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

**Märkus:** kui tegu on käesoleva kohaliku reegli tõsise rikkumisega, võib *komitee* mängija diskvalifitseerida.”

## 2. Noorte puude kaitse

Kui soovitakse kaitsta noori puud kahjustuste eest, on soovitatav kehtestada järgmine reegel:

“Noorte puude kaitsmise määrab ..... Kui selline puu segab mängijat *asendi* sissevõtmisel või kavatselisel hoovõtul, tõstetakse mängitav pall ilma karistuseta üles ja kukutatakse vastavalt reeglile 24-2b (mitteteisaldatavad tehnilikud takistused). Kui mängitav pall asub *veetakistuses*, tõstab mängija palli ja kukutab selle vastavalt reeglile 24-2b(i), kuid *lähim jätkamispunkt* peab asuma *veetakistuses*, või mängija võib jätkata vastavalt reeglile 26. Ülestõstetud palli võib puhastada.

**Erand:** mängija ei või jätkata käesoleva kohaliku reegli alusel, kui (a) see pole mõistlik, sest teises paigas häiriks mängimist muud segavad tegurid, või (b) tegur osutuks segavaks ainult tänu ebatavalisele *asendile*, hoovõtule või mängusuunale.

KARISTUS ANTUD KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.”

## 3. Ajutised tingimused — muda, vesine pinnas, halvad tingimused ja raja kaitsmine

### a. Kinnijäänud palli ülestõstmine ja puhastamine

Reegel 25-2 annab võimaluse karistuseta jätkata, kui pall on kinni oma kukkumiskohas mänguvälja lühikeseks püगतud muruga *edenemisalal*. *Puttamisgriinil* võib palli üles tõsta ja kukkumisest tekkinud vigastused võib parandada (reeglid 16-1b ja c). Kui antakse luba kinnijäänud palli korral jätkata kõikjal *edenemisalal*, on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

“*Edenemisalal* võib maandumisjälge (välja arvatud liiva sisse) kinni jäänud palli üles tõsta, puhastada ja kukutada see ilma karistuseta võimalik

kult lähedale palli esialgsele kohale, kuid mitte augule lähemale. Kukatud mängitav pall peab kõigepealt puudutama väljaku *edenemisala*.

**Erand:** mängija ei tohi selle kohaliku reeglga saada jätkamisõigust, kui tal pole ilmselgelt mõistlik *lööki* sooritada, sest seda takistab miski muu peale käesolevas kohalikus reeglis kirjeldatud tingimuste.

KARISTUS ANTUD KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.”

Mängutingimused võivad olla ka sellised, et on mõistlik lubada seda palli tõsta, puhastada ja tagasi asetada. Sellisel juhul on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

“ (Võimaluse korral täpsustatud maa-ala) ... *edenemisalal* võib palli ilma karistuseta üles tõsta, puhastada ja asetada tagasi oma kohale.

**Märkus:** mängitava palli asukohta tuleb (enne selle reegli järgi ülestõstmist) ära märkida, vt reegel 20-1.

KARISTUS ANTUD KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.”

## b. Eelispaijad ja talvereeglid

Parandatava pinnase kasutamise kohta vt reegel 25, ning ajutised kohalikud ebatavalised tingimused, mis mängu häirivad, tuleb kuulutada *parandatavaks pinnaseks*.

Ometi võivad kehvad mängutingimused, nagu näiteks tugev lumesadu, kevadine sula, pikad vihmaperioodid või äärmine kuumus, muuta mänguvälja ebarahuldavaks ning vahel takistada raskemate niidukite kasutamist. Kui sellised tingimused on väljakul nii ulatuslikud, et *komitee* arvates võimaldaksid eelispaijad ja talvereeglid kaasa mängu aususele ning võimaldaksid kaitsta *väljakut*, võib soovitada järgmist kohalikku reeglit:

“Palli, mis asub lühikeseks löigatud muruga *edenemisalal* [või viidata täpsemalt määratletud alale, näiteks 6. rajal], võib ilma karistuseta üles tõsta ja puhastada. Kui pall on tõstetud, tuleb see asetada [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 pärast vastavat asetamist loetakse see pall mängusolevaks (reegel 20-4). Kui pall ei jää püsima kohale, kuhu see asetati, kehtib reegel 20-3d. Kui asetatud pall peatub punktis, kuhu see asetati ja *liigub* hiljem, karistust ei rakendata ja pall tuleb mängida nii, nagu see asetseb, juhul, kui mõni teine *reegel* seda ei takista.

Kui mängija ei märgista enne tõstmist palli asukohta või *liigutab* palli mõnel muul viisil, näiteks kepiga lükates, karistatakse teda ühe *lisatud löögiga*.

KARISTUS ANTUD KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.

Kui mängija saab selle kohaliku reegli rikkumise eest üldise karistuse, siis täiendavaid karistusi selle kohaliku reegli alusel enam ei rakendata.”

## c. Õhutusaugud

Kui *väljak* on õhutatav, võib olla vajalik reegel, mis näeb ette, kuidas jätkata, kui pall on sattunud õhutusauku. Soovitatav on kehtestada järgmine kohalik reegel:

“Kui pall jääb *edenemisalal* seisima õhutusaugus, võib selle ilma karistuseta üles tõsta ning puhastada ning kukutada pall võimalikult esialgse koha lähedusse, kuid mitte *augule* lähemale. Kukatav pall peab esmalt puudutama *väljaku edenemisala*.

*Puttamisgriinil* tuleb mängitav pall asetada võimalikult lähedale algele asukohale — väljapoole segavat mõju, kuid mitte *augule* lähemale.

KARISTUS ANTUD KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.”

#### 4. Kivid bunkris

*Bunkris* olevad kivid on *teisaldatavad tehislikud takistused* ja kui pall on *takistuses*, ei tohi *takistuses* olevaid ega sellega kokkupuutes olevaid kive puudutada ega liigutada (reegel 13-4). Kivid *bunkris* võivad olla mängijatele ohtlikud (mängija võib saada pihta mängimise käigus kepilöögist lenduläinud kiviga) ja need võivad segada normaalset mängimist.

Kui antakse luba *bunkris* olevaid kive liigutada, on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

“Bunkris olevad kivid on *teisaldatavad tehislikud takistused* (tegutseda vastavalt reeglile 24-1).”

#### 5. Mitteteisaldatavad takistused puttamisgriini läheduses

Reegel 24-2 võimaldab *mitteteisaldatava takistuse* puhul karistamata jätkata, kuid ütleb ka, et peale *puttamisgriini* pole taolised takistused *mängujoonel* selle reegli kohaselt mängu segavad tegurid.

Ometi on mõnel väljakul *puttamisgriine* ümbritsev muru nii lühikeseks püगतud, et mängijad võivad soovida putata pisut väljastpoolt griini. Sellisel juhul võivad seal asuvad *mitteteisaldatavad takistused* häirida normaalset mängu ja on mõistlik järgneva kohaliku reegluga anda võimalus jätkata mujalt karistamata, kui *mitteteisaldatav takistus* on mängu takistanud.

“*Mitteteisaldatavate tehislike takistuste* segavast mõjusfäärist on võimalik vabaneda vastavalt reeglile 24-2. Lisaks sellele võib, juhul kui pall on väljaspool *puttamisgriini* ja selline tehislik takistus asub kahe kepipikkuse ulatuses *puttamisgriinist* ja kahe kepipikkuse kaugusel sellest pallist, segades selle palli ja *augu* vahelist *mängujoont*, vabaneda *takistuse* segava mõju alt järgnevalt tegutsedes:

mängitava palli võib üles tõsta ja kukutada võimalikult lähedale

kohale, kus pall asus, eeldusel, et see koht (a) ei ole *augule* lähedal, (b) kõrvaldab *takistuse* segava mõju ning (c) ei asu *takistuses* ega *puttamisgriinil*. Sellisel juhul võib seda palli ka puhastada.

Selle kohaliku reegli alusel on võimalik ka mujalt jätkata, kui mängija pall asub *puttamisgriinil* ja *mitteteisaldatav takistus* kahe kepipikkuse raadiuses *puttamisgriinist* jääb tema *puttamisjoonele*. Mängija võib tegutseda järgnevalt:

mängitava palli võib üles tõsta ja asetada võimalikult lähedale kohale, kus pall asus, eeldusel, et see koht (a) ei ole *augule* lähedal, (b) kõrvaldab *takistuse* segava mõju ning (c) ei asu *takistuses*. Sellisel juhul võib seda palli ka puhastada.

KARISTUS ANTUD KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.”

#### 6. Ajutised takistused

Kui *väljakule* või selle vahetusse lähedusse on paigutatud ajutisi takistusi, peaks *komitee* määratlema nende *takistuste* staatuse kas *teisaldatavate*, *mitteteisaldatavate* või *ajutiste mitteteisaldatavate takistustena*.

##### a. Ajutised mitteteisaldatavad takistused

Kui *komitee* kuulutab sellised *takistused* ajutisteks *mitteteisaldatavateks takistusteks*, on soovitatav kehtestada järgmine kohalik reegel:

##### “I Definiitsioon

Ajutine *mitteteisaldatav takistus* on mittestatsioonarne tehislik objekt, mis paigaldatakse sageli seoses võistlustega ning mis on kas kinnitatud või raskesti liigutatav. Ajutised *mitteteisaldatavad takistused* on näiteks telgid, tulemustetahvlid, pjedestaalid, televisioonitornid ja tualettruumid.

*Takistusi* toestavad trossid on osa ajutisest *mitteteisaldatavast takistusest*, kui *komitee* ei kuuluta neid võrdseteks õhu-elektriliinide või kaablitega.

## II Mängu takistamine

Ajutine *mitteteisaldatav takistus* takistab mängu, kui (a) mängitav pall asub selle ees ja nii lähedal, et takistus ei võimalda mängijal sisse võtta *asendit* või hoogu võtta, või (b) mängitav pall asub *takistuses*, selle peal või all nii, et mõni *takistuse* osa jääb otse selle palli ja augu vahele; mäng on takistatud ka juhul, kui see pall asetseb ühe kepipikkuse kaugusel paigast, kus mäng oleks sel viisil takistatud.

**Märkus:** pall on ajutise *mitteteisaldatava takistuse* all, kui ta on allpool *takistuse* välimisi gabariite, isegi kui need välimised osad ei ulatu maapinnani.

## III Jätkamine

Mängija võib mängu takistava ajutise *mitteteisaldatava takistuse* tõttu, ka juhul, kui see asub *audis*, mujalt jätkata järgmistel tingimustel:

- (a) **Edenemisalal:** kui mängitav pall asub *edenemisalal*, tuleb leida selle palli asukohale lähim punkt, mis (a) pole sellest *augule* lähemal, (b) võimaldab vältida segavaid tegureid vastavalt lõigule II, (c) ei asu *takistuses* ega *puttamisgrünil*. Mängija tõstab selle palli ning kukutab karistamata ühe kepipikkuse raadiusesse taolisest punktist *väljaku* osas, mis vastab eeltoodud nõudmistele (a), (b) ja (c).
- (b) **Takistuses:** kui mängitav pall on *takistuses*, tõstab mängija palli ning kukutab selle:
  - (i) karistamata mujale *takistuses*, nii lähedale palli esialgsele asukohale kui võimalik, kuid mitte *augule* lähemale *väljaku* osas, mis võimaldab täielikult vältida käesolevat segavat tegurit lõigus IIIa toodud piirides, või juhul, kui täiesti segamatu jätkamine pole võimalik, *väljaku* osalt, kus häirimine on minimaalne; või
  - (ii) saades karistada ühe löögiga, väljapoole *takistust* punktis, mis (a) pole sellest *augule* lähemal, (b) võimaldab vältida segavaid tegureid, (c) ei asu *takistuses* ega *puttamisgrünil*. Mängija tõstab selle palli ning kukutab karistamata ühe kepipikkuse raadiusesse taolisest

punktist *väljaku* osas, mis vastab eeltoodud nõudmistele (a), (b) ja (c).

Kui pall tõsteti vastavalt käesoleva kohaliku reegli lõigule III, võib seda puhastada.

**Märkus 1:** kui mängitav pall asub *takistuses*, ei keela miski käesolevas kohalikus reeglis mängijat jätkamast, kui võimalik, reeglite 26 ja 28 järgi.

**Märkus 2:** kui mängitav pall, mille peaks vastavalt käesolevale kohalikele reeglile kukutama, pole koheselt kättesaadav, võib selle *asendada* teise palliga.

**Märkus 3:** *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, mis (a) lubab või kohustab mängijat ajutise *mitteteisaldatava takistuse* tõttu mujalt jätkates palli kukutamiseks kasutada kukutamistsooni, või (b) lubab mängijal täiendava võimalusena kukutada see pall teisele poole *takistust* lõigus III määratud punktist, kuid muidu kooskõlas lõiguga III.

### Erandid:

Kui pall asub ajutise *mitteteisaldatava takistuse* ees või taga (mitte selle peal, all või sees), ei või mängija mujalt jätkata, nagu ette nähtud reeglis III, kui:

1. tal pole ilmselgelt mõistlik *lööki* sooritada või takistamise korral mängida seda nii, et see pall satub otse mängujoonele millegi muu mõjul;
2. ajutine *mitteteisaldatav takistus* mõjutab mängu ainult mängija ebaravalse *asendi*, hoovõtu või mängusuuna tõttu;
3. häirimise korral pole ilmselgelt mõistlik oodata, et mängija suudaks lüüa seda palli nii kaugele *augu* poole, et see jõuaks ajutise *mitteteisaldatava takistuse*ni.

**Märkus:** mängija, kes eeltoodud põhjustel ei saa vastavalt sellele kohalikele reeglile mujalt jätkata, võib jätkata reegli 24-2 alusel.

## IV Pall on kadunud

Kui on piisavalt tõendeid, et mängitav pall on *kadunud* ajutises *mitteteisaldatavas takistuses*, selle peal või all, võib palli, kui võimalik, kukutada vastavalt lõikudes III ja V ette nähtule. Lõikude III ja V rakendamiseks loetakse see pall asuvaks punktis, kus see *takistusse* sisenes (reegel 24-3).

### V Kukutamistsoonid (palli kukutamine)

Kui mängu segab ajutine *mitteteisaldatav takistus*, võib *komitee* lubada kasutada kukutamistsooni või seda nõuda. Kui mängija kasutab jätkamiseks kukutamistsooni, peab ta kukutama mängitava palli lähimasse kukutamistsooni oma palli esialgsele kohale või paigale, mis selleks loetakse vastavalt lõigule IV (lähim kukutamistsoon võib olla ka *augule* lähemal).

**Märkus 1:** *komitee* võib kehtestada reegli, mis keelab *augule* lähemal oleva kukutamistsooni kasutamise.

**Märkus 2:** kui mängitav pall kukutatakse kukutamistsooni, ei kukutata seda uuesti, kui see peatub kahe kepipikkuse raadiuses punktist, kus see *väljaku* pinda puudutas, isegi kui see pall jääb väljapoole kukutamistsooni piire või *augule* lähemale.

KARISTUS ANTUD KOHALIKU REEGLI RIKKUMISE EEST:  
rajamängus — raja kaotus; löögimängus — 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 ülal hoidvad postid on *tehislikud takistused*.”

1. Kui need on teisaldatavad, kehtib reegel 24-1.
2. Kui need on statsionaarsed või mitte hõlpsasti teisaldatavad, võib mängija, kui mängitav pall asub *edenemisalal* või *bunkris*, jätkata mujalt vastavalt reeglile 24-2b. Kui see pall asub *veetakistuses*, võib mängija jätkata mujalt vastavalt reeglile 24-2b(i), kuid *lähim jätkamispunkt* peab

asuma *veetakistuses* ja see pall kukutatama *veetakistusse*. Mängija võib jätkata ka vastavalt reeglile 26.

3. Kui pall tabab õhu-elektriliini, tühistatakse tehtud *lөөk* ning sooritatakse karistamata uuesti (vt reegel 20-5). Kui seda palli koheselt ei leita, võib selle *asendada* teise palliga.

**Märkus:** takistusi toestavad trossid on osa ajutisest *mitteteisaldatavast takistusest*, kui *komitee* ei kuuluta neid võrdseteks õhu-elektriliinide või kaablitega.

**Erand:** kui pall tabab kaabli väljumiskohta maa alt, ei mängita seda uuesti.

4. Muruga kaetud kaablikraavid on *parandatav pinnas*, isegi kui need pole vastavalt tähistatud ning nende kohta kehtib reegel 25-1b.”

## Osa C: Võistlustingimused

Reegel 33-1 sätestab, et “*komitee* määrab tingimused, mille järgi võistlused läbi viiakse”. Tingimused sisaldavad võistlusteks registreerimise ja kohustuslikud eeltingimused, mängitava ringide arvu, viikide lahendamise korra jne, mida ei määratle golfireeglid ega samuti käesolev lisa. Üksikasjalik informatsioon nende tingimuste kohta leidub “Decisions on the Rules of Golf”is” reegli 33-1 all ja võistluse korraldamise juhistes.

Siiski on mitmed teemad, mida võistlustingimustega katta ja millele peaks *komitee* tähelepanu erilisel juhul. Need on:

### 1. Palli spetsifikatsioon (märkus reegli 5-1 juurde)

Järgnevat kaht tingimust soovitatakse rakendada ainult võistlustel, kus mängivad kõrge tasemega mängijad.

### a. Nõuetele vastavate golfipallide nimekiri

*R&A* väljastab perioodiliselt nõuetele vastavate golfipallide nimekirja,

mis sisaldab palle, mida on katsetatud ning leitud need olevat tingimuste vastavad. Kui *komitee* soovib nõuda teatud nimekirjas oleva palli kasutamist, tuleb üles panna pallide nimekiri ning kehtestada järgmine võistlustingimus:

“Mängija poolt kasutatav pall määratletakse kehtivas nõuetele vastavate golfipallide nimekirjas, mida väljastab *ReA*.”

#### KARISTUS TINGIMUSE RIKKUMISE EEST: diskvalifitseerimine”

##### b. Ühe palli tingimus

Kui tahetakse keelata erinevat marki ja tüüpi golfipallide kasutamist *täisringi* jooksul, on soovitatav järgmine tingimus:

“Ringi jooksul kasutatavatele pallidele kehtestatud piirangud (märkus reegli 5-1 juurde):

(i) “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 vale marki ja/või tüüpi pall, võib selle ilma karistusega üles tõsta ja mängija peab kukutama või asetama tingimustele vastava palli (reegel 20-6).

#### KARISTUS TINGIMUSE RIKKUMISE EEST:

rajamängus korrigeeritakse raja lõpetamisel, kus rikkumine avastati, võistlusseis, lahutades ühe augu iga raja kohta, mille puhul reegli rikkumine toimus; maksimaalselt võib ringi kohta maha arvata kaks auku.

Löögimängus — kaks lööki iga raja kohta, kus rikkumine aset leidis; maksimaalne karistus ringi kohta: neli lööki.

(ii) Tegutsemise rikkumise avastamisel

Kui mängija avastab, et ta on kasutanud selle reegli vastast palli, loobub ta sellest pallist enne järgmiselt *avalöögi*lalt mängimist ning lõpetab ringi, kasutades nõuetele vastavat palli; vastasel korral ta diskvalifitseeritakse. Juhul, kui avastus tehakse rada mängides ja mängija eelistab palli *asendada* nõuetele vastava palliga enne raja lõpetamist, asetab mängija uue palli samale kohale, kus paiknes võistlustingimustele mittevastav pall.”

##### 2. Stardiaeg (märkus reegli 6-3a juurde)

Kui *komitee* soovib tegutseda vastavalt sellele märkusele, on soovitatav järgmine sõnastus:

“Kui mängija saabub stardipunkti viie minuti jooksul pärast oma stardi-aega, on asjaolude korral, mis võimaldavad loobuda diskvalifitseerivast karistusest, nagu näeb ette reegel 33-7, karistuseks õigel ajal mittestartimise eest esimese raja kaotus rajamängus või kaks lööki löögimängus. Hilinemise eest üle viie minuti järgneb diskvalifitseerimine.”

##### 3. Caddie (märkus reegli 6-4 juurde)

Reegel 6-4 lubab mängijal kasutada *caddie*t, tingimusel, et ta kasutab korraga ainult ühte *caddie*t. Siiski võib esineda juhtumeid, kus *komitee* võib soovida *caddie*de kasutamine keelata või piirata mängija võimalusi *caddie*t valida, näiteks professionaalset golfimängijat, öde või venda, vanaemat, teist võistlevat mängijat jne. Sellisel juhul on soovitatav järgmine sõnastus:

##### Caddie kasutamine keelatud

“Mängijal on keelatud *täisringi* jooksul kasutada *caddie*.”

##### Kitsendus selle kohta, kes võib caddie'ks olla

“Mängijal on keelatud kasutada *täisringi* mängimise jooksul *caddie*na  
.....

## KARISTUS TINGIMUSE RIKKUMISE EEST:

rajamängus korrigeeritakse raja lõpetamisel, kus rikkumine avastati, võistlusseis, lahutades ühe augu iga raja kohta, mille puhul reegli rikkumine toimus; maksimaalselt võib ringi kohta maha arvata kaks auku.

Löögimängus — kaks lööki iga raja kohta, kus rikkumine aset leidis; maksimaalne karistus ringi kohta: neli lööki.

Raja- või löögimängus — kui rikkumine leidis aset kahe raja mängimise vahel, võetakse karistus arvesse järgmise raja juures. Mängija, kellel on vastuolus selle tingimusega *caddie*, peab selle asjaolu avastamisel koheselt tagama, et ülejäänud osa *täisringist* mängib ta kooskõlas selle tingimusega. Vastasel korral mängija diskvalifitseeritakse.”

### 4. Mängutempo

*Komitee* võib aeglase mängu ärahooldamiseks anda juhiseid mängu kiirendamiseks, vastavalt märkusele 2 reegli 6-7 juurde.

### 5. Mängu katkestamine ohtliku olukorra tõttu (märkus reegli 6-8b juurde)

Kuna golfväljakutel on olnud palju äiksega seotud surma- ja vigastusjuhtumeid, soovitatakse kõigil klubidel ja võistluste sponsoritel võtta kasutusele abinõud inimeste kaitsmiseks pikselöökidest. Käesolevaga juhatakse tähelepanu reeglitele 6-8 ja 33-2d. Kui *komitee* soovib kehtestada tingimuse vastavalt reegli 6-8b märkusele, on soovitatav järgmine sõnastus:

“Kui mäng katkestatakse *komitee* poolt ohtliku olukorra tõttu ning ühe grupi mängijad on lõpetanud ühe raja ega ole veel alustanud uut, ei jätkata nad mängu enne, kui *komitee* on teinud vastava korralduse mängu jätkamiseks. Rada mängides katkestatakse viivitamatult mäng ega jätkata seda enne *komitee* vastavat korraldust. Kui mängija koheselt mängu ei katkesta, diskvalifitseeritakse ta, kui asjaolud ei nõua taolisest karistusest loobumist vastavalt reeglile 33-7.

Mängu katkestamiseks ohtliku situatsiooni tõttu on märguandeks pikk sireen.”

Enamasti kasutatakse järgnevaid märguandeid ja seda soovitatakse teha ka kõigil *komiteedel*:

Mäng koheselt katkestada: üks pikk sireen.

Mäng katkestada: kolm järjestikust sireeni korduvalt.

Jätkake mängu: kaks järjestikust sireeni korduvalt.

## 6. Harjutamine

### a. Üldist

*Komitee* võib reguleerida harjutamist vastavalt märkusele reegli 7-1 ja erandile (c) reegli 7-2 juurde ning reeglile 33-2c.

### b. Harjutamine radade vahel (märkus 2 reegli 7 juurde)

Soovitatavalt kehtestatakse tingimus, mis keelab puttamise harjutamise viimatimängitud rajal või selle lähedal ainult löögimänguvõistlustel. Soovitatav on järgnev sõnastus:

“Mängija ei tohi sooritada ühtki harjutuslööki viimati mängitud raja *puttamisgriinil* ega selle lähedal. Kui viimati mängitud raja *puttamisgriinil* või selle lähedal sooritatakse harjutuslööki, karistatakse mängijat järgmisel rajal kahe löögiga, välja arvatud juhul, kui tegu on ringi viimase rajaga; sellisel juhul saab ta karistuse sellel rajal.”

## 7. Nõuandmine võistkondlikel võistlustel

Kui *komitee* soovib tegutseda vastavalt sellele märkusele, on soovitatav järgmine sõnastus:

“Vastavalt märkusele reegli 8 juurde võib iga võistkond määrata ühe isiku (lisaks nendele, kellelt võib *nõu* küsida vastavalt viidatud reeglile), kes annab *nõu* selle võistkonna liikmetele. Selline isik [kui soovitakse kehtestada mingeid kitsendusi isikute suhtes, keda võib nõuandjaks nimetada, kirjutage vastavad kitsendused siia] esitatakse *komiteele* enne konkreetset *nõu* andmist.”

## 8. Uued augud (märkus reegli 33-2b juurde)

Vastavalt märkusele reegli 33-2b juurde võib *komitee* kehtestada, et *augud* ja *avalöögi*alad kahevõistluse jaoks, mida peetakse rohkem kui ühel päeval, asetsevad igal päeval erinevalt.

## 9. Transport

Kui soovitakse, et mängijad käiksid võistluse käigus jala, on soovitatav kehtestada järgmine tingimus:

“Mängijad peavad käima *täisringi* mängides jala.

### KARISTUS TINGIMUSE RIKKUMISE EEST:

rajamängus — raja mängimise lõppedes, millel rikkumine avastati, korrigeeritakse võistlusseisu, lahutades ühe raja iga raja kohta, millel tingimust rikuti. Maksimaalne karistus ringi kohta: kaks rada.

Löögimängus — kaks lööki iga raja kohta, millel rikkumine toimus; maksimaalne karistus ringi kohta: neli lööki. Juhul, kui rikkumine toimus kahe raja mängimise vahel, rakendatakse karistust järgmisel rajal.

Raja- või löögimängus — mistahes lubamatute transpordivahendite kasutamise avastamisel lõpetatakse nende kasutamine koheselt. Vastasel juhul mängija diskvalifitseeritakse.”

## 10. Anti-doping

*Komitee* võib võistlustingimustes nõuda, et mängijad järgivad dopinguvastase võitluse reegleid.

## 11. Kuidas otsustada viikide üle

Reegel 33-6 annab *komiteele* õiguse määrata, millal ja kuidas viikijäänud matši kohta otsus langetatakse. Otsus tuleb avalikult teatavaks teha.

*R&A* soovitab:

### Rajamängus

Matši, mis lõppeb viigiga, peaks edasi mängitama, kuni üks *pool* ühe raja võidab. Play-off peaks algama rajalt, millelt algas võistlus. Händikäpi

võistlusel antakse händikäp-lööke nagu eelnenud ringis.

### Löögimängus

- (a) Kui scratch löögimänguvõistlusel tekib viik, soovitatakse korraldada play-off. Taoline play-off võib olla 18-rajaline või lühem vastavalt *komitee* otsusele. Kui see pole võimalik või peale play-offi on seis endiselt viigiline, soovitatakse kasutada rada-rajalt play-offi.
- (b) Kui händikäpi löögimänguvõistlusel tekib viik, soovitatakse rakendada händikäppidega play-offi. Taoline play-off võib olla üle 18-rajaline või lühem vastavalt *komitee* otsusele. Kui play-off on lühem kui 18-rajaline, rakendatakse play-offi händikäpi arvutamisel vastavat protsenti mängijate händikäppidest. Händikäp-lööke murdosad üle poole loetakse täislöögiks ja alla selle jäetakse arvesse võtmata.
- (c) Nii raja- kui löögimängus soovitatakse juhul, kui mistahes liiki play-offi pole võimalik korraldada, võrrelda tulemuskaarte. Kaartide võrdlemise meetod tuleb eelnevalt teatavaks teha. Aktsepteeritav võrdlusmeetod on võitja väljaselgitamine viimase üheksa raja parima skoori alusel. Kui mängijatel on viimase üheksa raja skoor sama, võib võitja määrata viimase kuue, kolme ja lõpuks ka 18-nda raja tulemuse järgi. Kui säärast meetodit rakendatakse händikäpi löögimänguvõistlusel, lahutatakse vastavalt pool, kolmandik, kuuendik jne händikäppidest. Murdosi arvesse ei võeta. Kui sellist meetodit rakendatakse erinevalt tiidelt alustamisega võistlustel, soovitatakse viimaseks üheksaks või viimaseks kuueks rajaks lugeda rajad 10-18, 13-18 jne.
- (d) Kui tingimustega on ette nähtud, et viigid lahendatakse viimase üheksa, kuue, kolme või viimase raja järgi, tuleb ka ette näha, mis juhtub, kui sel meetodil võitja ei selgu.

## 12. Rajamängu loosimine

Ehkki rajamängu loosimine võib anda täiesti juhusliku tulemuse või

teatud mängijad sattuda erinevatesse nelikutesse või kaheksatesse, soovitatakse juhul, kui valik tehakse kvalifikatsiooniringiga, kasutada üldist numberloosimist.

### Üldine numberloosimine

Kohtade jagamiseks loosiga, viikide korral kvalifikatsiooniringides, mis ei otsusta viimaseid kvalifitseerujaid, otsustatakse kohad tulemuskaartide laekumise järgi nii, et esimene laekuv skoor saab madalaima võimaliku numbri jne. Kui skooride laekumist on võimatu kasutada, loositakse kohad liisuvõtmisega.

TUGEVAM POOL	NÖRGEM POOL	TUGEVAM POOL	NÖRGEM POOL
64 MÄNGIJAT		32 MÄNGIJAT	
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 MÄNGIJAT	
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 MÄNGIJAT	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

## Lisad II ja III

Mistahes kepi või palli konstruktsiooni kõlblikkuse üle, mida pole kirjeldatud reeglites 4 ja 5 ning lisades II ja III, või kõige muu üle, mis võib oluliselt muuta mängu olemust, otsustab *ReA*.

Lisades II ja III toodud mõõtmed on antud tollimõõdus ja lihtsuse huvides on lisatud ka vastavad mõõtmed meetermõõdustikus teisendusteguriga 1 toll = 25,4 mm. Mistahes vaidluse korral kepi või palli suhtes langetatakse otsus tollimõõdus mõõtmete järgi.

## Lisa II

### Kepi konstruktsioon

Kui mängija kahtleb kepi vastavuses reeglitele, peaks ta konsulteerima *ReA*-ga.

Tootja peaks *ReA*-le esitama valmistatava golfikepi näidise otsustamiseks, kas antud kepp vastab *reeglitele*. Kui tootja ei esita näidist enne kepi tootmist ja/või turustamist, riskeerib ta sellega, et konkreetne kepp ei vasta *reeglitele*. Kõik *ReA*-le saadetud näidised jäävad klubi omandusse, et neid oleks võimalik hiljem võrdlemisks kasutada.

Järgnevates lõikudes kirjeldatakse üldisi nõudeid keppide konstruktsioonile koos spetsifikatsiooni ja tõlgendustega. Täpsem informatsioon nõuete ja nende õige tõlgendamise kohta leidub "A Guide to the Rules on Clubs and Balls'is".

Kui golfikepile või selle osale on nõutav mingi spetsiifiline omadus, peab kepp olema projekteeritud ja valmistatud vastavat omadust arvestades. Viimistletud kepil või selle osal peab vajalik omadus olema olemas — seda tootmises materjalikasutuse lubatud tolerantside piires.

## 1. Kepid

### a. Üldist

Golfikepp on kujundatud palli löömiseks ja neid on kolme põhilist liiki: puukepid, raudkepid ja putterid, mida eristab kuju ning kasutusviis. Putter on kepp kaldega mitte üle 10 kraadi ja on ette nähtud kasutamiseks eelkõige *puttamisriinil*.

Kepi kuju ja ehitus ei või oluliselt erineda traditsioonilisest ning tavapärasest. Golfikepp koosneb varrest ja peast. Kõik kepi osad peavad olema ühendatud nii, et see moodustaks ühtse terviku ja sellel ei tohi olla väli-seid lisandusi, mida pole *reeglitega* ette nähtud.

### b. Muudetavus

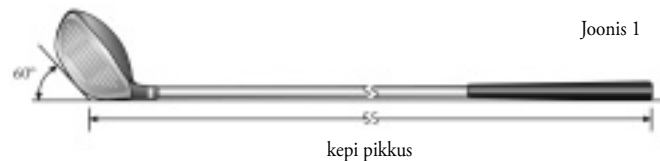
Puu- ja raudkepp ei tohi olla muudetav, välja arvatud kaal. Putteri kaal ja ka mõned teised parameetrid võivad olla muudetavad. Kõik *reeglitega* lubatavad muudatused eeldavad, et

- (i) muudatust ei saa hõlpsasti teha;
- (ii) kõik reguleeritavad osad on kindlalt kinnitatud ning pole tõenäoline, et need võiksid ringi mängimise ajal logisema hakata;
- (iii) kõik muudatused vastavad *reeglitele*.

Mistahes kepi mänguomadusi muutvate muudatuste tegemine *täisringi* jooksul (reegel 4-2a) on karistatav diskvalifitseerimisega ja see kehtib ka putterite kohta.

### c. Pikkus

Kepi kogupikkus on vähemalt 18 tolli (457,2 mm) ja välja arvatud putterid, ei tohi see ületada 48 tolli (1219,2 mm). Puu- ja raudkeppide



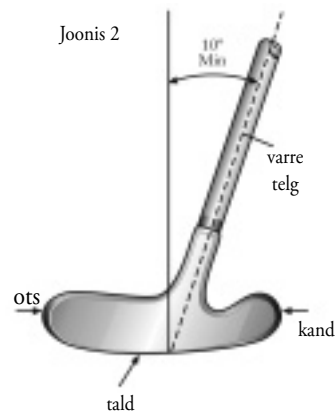
pikkust mõõdetakse, asetades kepp horisontaalsele pinnale, ja kepi tald on vastu 60° nurga all asetsevat pinda, nagu näidatud joonisel 1. Kepi pikkuseks nimetatakse pikkust kahe pinna lõikumiskohast kuni käepideme otsani. Putterite pikkust mõõdetakse käepideme otsast mööda varre telge või selle sirget pikendust kuni kepi tallani.

**Märkus:** keppe, mis on pikemad maksimaalsest lubatud pikkusest, nagu määratud lisas II, 1c, ja mis olid kasutuses või müügil enne 1. jaanuari 2004 ja mis muus osas vastavad reeglitele, võib kasutada kuni 31. detsembrini 2004.

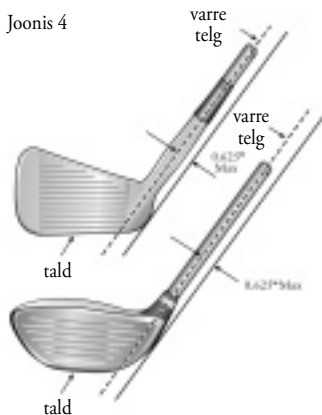
### d. Paigutus

Kui kepp on normaalses löögiasendis, peab vars paiknema nii, et

- (i) varresirge osa teljepikenduse ning kepi otsa ja kanda ühendava joonega risti oleva joone vaheline nurk on vähemalt 10 kraadi (vt joonis 2);
- (ii) varre sirge osa telje projektsiooni kavatsitava mängujoone tasandile ja vertikaaltelje vaheline nurk ei ole enam kui 20 kraadi (vt joonis 3).



Joonis 4



Kõigil keppidel peale putterite asub kepi kand 0,625 tolli (15,88 mm) tagapool varre sirge osa teljest ja kavatsetavast (horisontaalsetest) mängujoonest (vt joonis 4).

## 2. Vars

### a. Sirgjoonelisus

Vars peab olema sirge käepideme tipust kuni punktini, mis on mitte enam kui 5 tolli (127 mm) kõrgusel tallast, mõõdetuna kohast, kus vars lakkab olemast sirge mööda kõvera osa telge ja kepipea kinnituskohata (vt joonis 5).

### b. Paindumis- ja väändumisomadused

Vars peab kogu pikkuses

- (i) painduma nii, et deformatsioon oleks samade jõudude korral ühesugune painde igas suunas; ja
- (ii) väänduma ühepalju mõlemas suunas.

### c. Kepipea kinnitus

Vars kinnitatakse kepipea külge 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). Mõõtmine toimub

Joonis 5



piki telge järgides pesa kõiki käänauid (vt joonis 6).

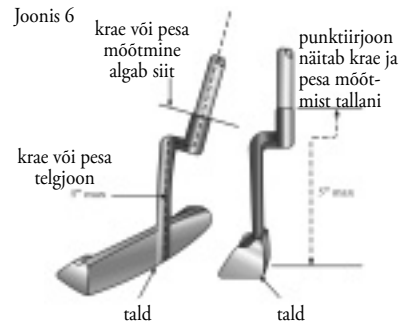
**Erand putterite kohta:** putteri vars võib olla ühendatud kepipea ükskõik millise punktiga.

## 3. Grip (vt joonis 7)

Grip koosneb varre ümber mähitud materjalist, et võimaldada mängijale kindlamat haaret. Grip peab olema sirge ja kujult lihtne, ulatuma kepi otsani ega tohi olla vormitud käe järgi. Kui varre ümber pole midagi mähitud, loetakse gripiks kepi osa, mis on mõeldud sellest kinnihoidmiseks.

- (i) Kõigil keppidel peale putterite peab grip olema ümmarguse ristlõikega, kogu gripi pikkuses võivad sellel olla pinnast veidi kõrgemad jooned ja mähitud materjal või selle imitatsioon võib moodustada spiraalse mustrit.
- (ii) Putteri grip ei pea olema ümmarguse ristlõikega, eeldusel, et ristlõikes

Joonis 6



ringikujuline ristlõige



mitte-ringikujuline ristlõige (ainult putteritel)



peenendus (ei ole lubatud)



paksendus (ei ole lubatud)

Joonis 7

pole lohku. See peab olema sümmeetriline ning üldiselt sama kujuga kogu gripi pikkusel (vt lõik (v) allpool).

- (iii) Grip võib olla polsterdatud, kuid sellel ei tohi olla väljaulatavaid osi 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. Kepi pea.

##### a. Lihtne kuju

Kepi pea on kujult lihtne. Kõik selle osad on jäigad, täismaterjalist ja funktsionaalsed. Pole praktiline defineerida, mida "lihtne kuju" täpselt ja lõplikult tähendab, kuid omaduste hulgas, mis seda nõuet rikuvad, on ka

- (i) pead läbivad augud,
- (ii) läbipaistvad materjalid peale kaunistuste ja konstruktsiooni osade,
- (iii) lisandused kepi pea põhiosale, nagu needid, plaadid, varvad või käpad, mis on lisatud õigete mõõtmete saavutamiseks või mõnel muul põhjusel. Putterite suhtes võib siin olla erandeid.

Mistahes tallal olevad vaod või jalased ei tohi ulatuda kepi pea esiküljele.

##### b. Mõõtmed

###### (i) Puukepid

Kui kepp on 60° lööginurga all, peavad kepi pea mõõtmed olema niisugused, et

- (a) vahemaa kepi pea kanna ja otsa vahel on suurem kui esikülje ja tagakülje vahel;

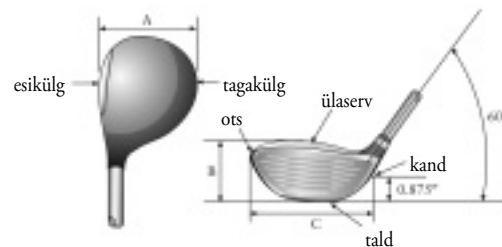
- (b) vahemaa kannast otsani ei ületa 5 tolli (127 mm); ja
- (c) vahemaa tallast ülaservani ei ületa 2,8 tolli (71,12 mm).

Need vahemaad mõõdetakse

- kanna ja otsa ning
- esi- ja tagakülje äärmiste punktide

vertikaalsete projektsioonide vaheliselt horisontaaljoonelt (vt joonis 8, mõõde A) ning talla ja ülaserva äärmiste punktide horisontaalprojektsioonide vaheliselt vertikaaljoonelt (vt joonis 8, mõõde B). Kui kanna äärmine punkt pole selgelt eristatav, loetakse see olevaks 0,875 tolli (22,23 mm) ülalpool horisontaalset pinda, millele toetub normaalses löögiasendis kepi pea (vt joonis 7, mõõde C).

Joonis 8



Kepi pea ruumala ei tohi ületada 28,06 kuuftolli (460 cm<sup>3</sup>), pluss tolerants 0,61 kuuftolli (10 cm<sup>3</sup>).

**Märkus:** keppe, mis on suuremad maksimaalsest lubatud suurusest, nagu määratud lisa II, 4b(i), ja mis olid kasutuses või müügil enne 1. jaanuari 2004 ja mis muus osas vastavad reeglitele, võib kasutada kuni 31. detsembrini 2004.

## (ii) Raudkepid ja putterid

Kui kepp on tavalise lööginurga all, peavad kepi pea mõõtmed olema niisugused, et vahemaa kepi pea kannal ja otsa vahel on suurem kui esikülje ja tagakülje vahel. Traditsioonilise kujuga kepipeadel mõõdetakse need vahemaa

- kannal ja otsa ning
- esi- ja tagakülje äärmiste punktide

vertikaalsete projektsioonide vaheliselt horisontaaljoonelt. Ebaharilikult kujuga kepipeadel võib kannal ja otsa vahelise vahemaa mõõta esiküljelt.

## c. Löögipind

Kepi peal on ainult üks löögipind. Putteritel võib olla ka kaks sellist, mille löögiomadused on täpselt samad ja mis asuvad täpselt teineteise vastas.

## 5. Kepi esikülje

### a. Üldist

Kepi esikülje materjal, ehitus ja töötlus ei tohi mõjutada põrkeomadusi (testimisprotseduur on ette nähtud) ega anda pallile tugevamat vinti kui tavaline terasest esikülje ega mõjutada mistahes muul viisil lubamatut palli liikumist.

Kepi esikülje peab olema tugev ja jäik (üksikud erandid putteri puhul) ning sile, välja arvatud allkirjeldatud pinnastruktuurid, ja mittenoõgus.

### b. Löögiala karedus ja materjal

Peale alltoodud pinnastruktuuride ei tohi pinna karedus alas, millega eeldatavasti löök toimub (löögialas), olla suurem kui dekoratiivsel liivase pinna või peene puru imitatsioonil (vt joonis 9).

Kogu löögiala peab olema samast materjalist. Erandeid võib siin lubada puukeppide puhul.

## c. Löögiala pinnastruktuurid

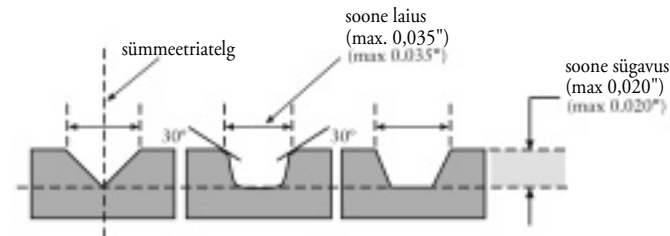
Löögiala pinnastruktuuridel ei tohi olla teravaid servi ega esileulatavaid osi, mis on sõrmega katsudes tunda. Löögiala sooned ja augud peavad vastama järgmistele nõuetele:

- Sooned.** Löögialal võivad olla avanevalt kaldu servade ja sümmeetrilise ristlõikega sooned (vt joonis 10).
  - Soonte laius ja ristlõige ei tohi löögiala ja soonte pikkuse piires varieeruda.
  - Soonte servade ümarus on raadiusega, mis ei ületa 0,020 tolli (0,508 mm).
  - Soonte laius ei ületa 0,035 tolli (0,9 mm) ja nende kontrollimiseks kasutatakse  $R\phi A 30$  kraadi meetodit.
  - Vahemaa kõrvuti asetsevate soonte servade vahel ei tohi olla vähem 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).

Joonis 9



Joonis 10. Näiteid lubatud soonte ristlõigetest



- (ii) **Augud.** Löögipinnal võib olla auke.
- Augu pindala ei tohi ületada 0,0044 ruuttolli (2,84 mm<sup>2</sup>).
  - Auk ei tohi olla lähimale augule lähemal kui 0,168 tolli (4,27 mm) keskpunktidest mõõdetuna.
  - Augu sügavus ei tohi ületada 0,040 tolli (1,02 mm).
  - Kui pinnal on nii auke kui sooni, ei tohi auk olla soonele lähemal kui 0,168 tolli (4,27 mm) keskpunktidest mõõdetuna.

#### d. Dekoratiivsed märgistused

Löögiala keskpunkt võib olla tähistatud ruuduga, mille külgede pikkus on 0,375 tolli (9,53 mm). Selline tähistus ei tohi mõjutada palli liikumist. Dekoratiivmärgistused väljaspool löögiala on lubatud.

#### e. Mittemetallist kepi esikülje struktuur

Ülaloodud nõudmised kehtivad keppide kohta, mille löögiala on metallist või sellele sarnase kõvadusega materjalist. Need ei kehti keppide kohta, mis on valmistatud teistest materjalidest ja mille kõrglööginurk on 24 kraadi või vähem, kuid pinnastruktuur, mis võib lubamatult mõjutada palli liikumist, on keelatud. Sellist tüüpi keppidel kõrglööginurgaga üle 24 kraadi võivad olla sooned laiusega mitte üle 0,040 tolli (1,02 mm) ja sügavusega mitte üle 1,5-kordse soone laiuse, kuid peavad muidu igati vastama ülaloodud nõuetele.

#### f. Putteri esikülj

Eeloodud nõuded löögiala kareduse, materjali ja pinna struktuuri kohta ei käi putterite kohta.

## Lisa III

### Pall

#### 1. Kaal

Palli kaal ei tohi ületada 1,620 avoirdupois' untsi (45,93 g).

#### 2. Mõõtmed

Palli läbimõõt ei tohi olla vähem kui 1,680 tolli (42,67 mm). See nõue on täidetud, kui pall vajub omaenda raskuse mõjul läbi ümarate 1,680-tolliste avadega sõela avade juhuslikult valitud kohtades vähem kui 25 juhuslikult valitud paigas 100-st. Proovi on soovitatav teostada temperatuuril  $23 \pm 1$  °C.

#### 3. Sfääriline sümmeetria

Palli ei tohi projekteerida, toota või sihilikult ümber teha nii, et see omandaks mingi muu kuju peale sümmeetrilise sfääri.

#### 4. Algkiirus

Palli algkiirus ei tohi ületada määratud piiranguid  $R\cancel{A}$  poolt heaks kiidetud stendil teostatud mõõtmistel.

#### 5. Summaarse kauguse nõue

Palli lennu- ja veeremiskaugus ei tohi ületada  $R\cancel{A}$  poolt heaks kiidetud aparaadiga teostatud mõõtmistel ettenähtud kaugusi tingimustel, mis on seatud  $R\cancel{A}$  poolt summaarsele kaugusele.

### Händikäpid

Golfireeglid ei reguleeri händikäppide andmist ja korrigeerimist. Need küsimused kuuluvad rahvusliku liidu valitsusallasse ja rahvuslik liit lahendab ka kõik nendega seotud probleemid.

# Amatöörgolfi reeglid

Kinnitanud R&A Rules Limited  
Kehtivad alates 1. jaanuarist 2004

## Preambula

*R&A* jätab endale õiguse muuta reegleid ja nende amatöörgolfi puudutavaid tõlgendusi millal tahes.

## Definitsioonid

Definitsioonid on tähestikulises järjekorras ning *reeglite* ulatuses on defineeritud terminid kursiivis.

### Amatöör-golfimängija

*Amatöör-golfimängija* on see, kes võistleb mittetasustatavana või kasumit mittesaavana ja kes ei saa tasu golfi õpetamise ega muu tegevuse eest, mis on seotud tema *golfioskuste või mainega*, välja arvatud *reeglites* ettenähtud juhtudel.

### Auhinnakupong

*Auhinnakupong* on kupong, mille väljastab võistlusi korraldava *komitee* kaupade ostmiseks professionaalide kauplusest või mõnest muust jaemüügikohast.

### Golfioskused või maine

Üldiselt loetakse *amatöör-golfimängijat golfioskusi* omavaks, kui ta on saanud auhinnalisi kohti maakonna või riikliku taseme võistlustel. *Maine* võib olla saavutatud ainult *golfioskuste* abil ja selle hulka ei kuulu golfimängule administratiivse abi osutamine. *Juhtiv kogu* otsustab, kas see või teine *amatöör-golfimängija* omab *golfioskusi* või *mainet*.

## Jaeväärtus

Auhinna *jaeväärtus* on normaalne soovitatav müügihind, millega vastav kaup on kõigile jaemüügikohtades kättesaadav.

## Juhendamine

*Juhendamise* alla kuulub golfimängu füüsiliste aspektide, s.t löögiks hoo võtmise ja palli löömise õpetamine.

## Juhtiv kogu

Amatöörgolfi reegleid andvaks *juhtivaks koguks* ükskõik millisel maal on vastava maa rahvuslik liit.

**Märkus:** Suurbritannias ja Iirimaa on selleks *R&A*.

## Juunior-golfimängija

*Juunior-golfimängija* on *amatöör-golfimängija*, kes pole võistlusele eelnenud aastal veel saanud 18, juhul, kui *juhtiv kogu* pole kehtestanud mõnda muud vanusepiiri.

## Komitee

"*Komitee*" on *juhtiva kogu* vastav *komitee*.

## Mälestusauhind

*Mälestusauhind* antakse erinevalt võistlusauhindadest seoses märkimisväärsete tulemustega või panuse eest golfimängu edendamisele. *Mälestusauhind* ei tohi olla rahaline.

## R&A

*R&A* tähistab R&A Rules Limitedi.

## Reegel või reeglid

Termin *reegel* või *reeglid* viitab *juhtiva kogu* poolt kehtestatud "Amatöörgolfi reeglitele".

## Sümboolne auhind

*Sümboolne auhind* on kullast, hõbedast, porselanist, klaasist vms valmistatud auhinnatrofee, millele on püsivalt kantud selle saaja nimi.

## Reegel 1. Amatöörlus

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalises nimestikus lk 152-153.

#### 1-1. Üldist

*Amatöör-golfimängija* peab mängima ja end ülal pidama vastavalt reeglitele.

#### 1-2. Amatööristaatus

Amatööristaatus on üldine olek, mis õigustab mängima golfvõistlustel kui *amatöör-golfimängija*. Isik, kes käitub vastupidiselt, võib sellega ohustada oma *amatöör-golfimängija* staatust ja selle tulemusena kaotada õiguse mängida amatööride võistlustel.

#### 1-3. Reeglite vaim ja eesmärk

*Reeglite* vaim ja eesmärk on säilitada erinevus amatöör- ja professionaalse golfi vahel ja hoida amatöörgolf nii vaba kui võimalik eksimustest, mis võivad tekkida kontrollimatu sponsoreerimise ja finantstegevuse tulemusena. *Reeglid* on vajalikud suurel määral isereguleeruva amatöörgolfi reeglitepärased ja händikäppide tagamiseks, et kõik *amatöör-golfimängijad* saaksid mängu täiel määral nautida.

#### 1-4. Kahtlus reeglitekohasuse suhtes

Kui isikul, kes soovib olla *amatöör-golfimängija*, tekib kahtlus, kas tema kavatses tegevus on *reeglitega* lubatud, peaks ta pöörduma selles küsimuses *juhtiva kogu* poole. Iga amatöörgolfvõistluse või *amatöör-golfimängijatele* avatud võistluse korraldaja või sponsor, kes kahtleb, kas tema võistluskutse on vastavuses *reeglitega*, peaks pöörduma selles küsimuses *juhtiva kogu* poole.

## Reegel 2. Professionaalsus

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalises nimestikus lk 152-153.

#### 2-1 Üldist

*Amatöör-golfimängija* ei tohi ette võtta midagi professionaalseks golfimängijaks saamiseks, kaasa arvatud kirjalike või suuliste lepingute sõlmimine sponsori või professionaalide agendiga.

**Erand:** ebaõnnestunud kandideerimine professionaalse golfimängija nõustaja või abistaja kohale.

**Märkus:** *amatöör-golfimängija* võib uurida oma võimalusi tegutseda professionaalina ning ta võib töötada professionaali meeskonnas ning saada palka tingimusel, et ta ei riku mingil muul viisil *reeglid*.

#### 2-2. Professionaalsete golfimängijate liidud

*Amatöör-golfimängija* ei tohi olla ühegi professionaalsete golfimängijate liidu liige.

#### 2-3. Professionaalide turniiridel mängimine

*Amatöör-golfimängija* ei tohi anda end üles professionaalide üksikutele ega finaalkvalifikatsiooniturniiridele.

**Märkus:** kui *amatöör-golfimängija* peab finaalkvalifikatsiooniturniiri pääsemiseks läbima eelkvalifikatsiooniturniiri, võib ta seda oma amatööristaatust ohustamata teha tingimusel, et ta loobub kirjalikult mistahes selle turniiri rahalisest auhinnast.

## Reegel 3. Auhinnad

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetsilises nimestikus lk 152-153.

#### 3-1. Mängimine auhinnaraha pärast

*Amatöör-golfmängija* ei tohi mängida golfi auhinnaraha pärast.

#### 3-2. Piirangud auhindadele

##### a. Üldist

*Amatöör-golfmängija* ei tohi võtta vastu auhinda (välja arvatud *sümboolset auhinda*) või *auhinnakupongi*, mille *jaeväärtus* ületab £ 500 või selle ekvivalenti või väiksemat summat, mille kehtestab *juhtiv kogu*. Need piirangud kehtivad auhindade ja *auhinnakupongide* kohta, mille *amatöör-golfmängija* saab mistahes võistluse või võistluste seeria eest, välja arvatud hole-in-one auhind.

##### b. Hole-in-one auhinnad

Reeglis 3-2 toodud piirangud kehtivad ka hole-in-one auhinna kohta. Kummatigi võib sellise auhinna vastu võtta lisaks mistahes samal võistlusel võidetud auhinnale.

##### c. Auhindade vahetamine

*Amatöör-golfmängija* ei tohi vahetada auhinda või *auhinnakupongi* sularahaks.

**Erand:** *amatöör-golfmängija* võib esitada *auhinnakupongi* rahvuslikule või maakondlikule liidule ning saada selle eest kupongi väärtuse ulatuses võistlustel osalemise kulude soodustust tingimusel, et taoline soodustus on reeglina 4-2 lubatud.

**Märkus 1:** iga konkreetse auhinna *jaeväärtuse* määrab võistluse korraldamise eest vastutav *komitee*.

**Märkus 2:** on soovitatav, et *scratch* võistluse auhind või iga osa händikäp-auhindadest ei ületaks kahekordset 18-raja, kolmekordset 36-raja, viiekordset 54-raja ja kuuekordset 72-raja võistluse puhul lubatud auhinna maksimaalset väärtust.

#### 3-3 Mälestusauhinnad

##### a. Üldist

*Amatöör-golfmängija* ei tohi vastu võtta *mälestusauhinda*, mille *jaeväärtus* ületab reeglis 3-2a seatud piirid.

##### b. Mitu auhinda

*Amatöör-golfmängija* võib võtta vastu enam kui ühe *mälestusauhinna* erinevalt annetajailt, isegi kui nende summaarne *jaeväärtus* ületab ettenähtud piirid, tingimusel, et need pole antud ühele auhinnale seatud piiride vältimiseks.

## Reegel 4. Kulud

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetsilises nimestikus lk 152-153.

#### 4-1 Üldist

*Amatöör-golfmängija* ei tohi, välja arvatud *reeglitega* ette nähtud juhtudel, kellelgi lasta hüvitada rahas või muul viisil oma golfivõistlusel või esitusel osalemise kulusid.

#### 4-2 Kulutuste katmine

*Amatöör-golfmängija* võib lubada oma golfivõistlusel või esitusel osalemise kulutusi katta, kui need ei ületa tegelikult tehtavaid kulutusi, järgmiselt:

##### a. Perekonna toetus

*Amatöör-golfmängija* võib lasta katta oma kulud perekonnaliikmel või seaduslikul eestkostjal.

#### **b. Juunior-golfmängija**

*Juunior-golfmängija* võib saada hüvitust kulude katteks ainult spetsiaalselt *juunior-golfmängijaile* korraldatud võistlustel osalemiseks.

#### **c. Meeskonnavõistlused**

- (i) *Amatöör-golfmängija*, kes esindab oma maad, maakonda, klubi (või sarnast organisatsiooni) meeskonnavõistlustel või treeninglaagrites, võib saada hüvitust kulude katteks.
- (ii) *Amatöör-golfmängija*, kes esindab oma maad, osaledes rahvuslikel meistrivõistlustel välismaal, mis eelnevad vahetult või järgnevad koheselt rahvusvahelisele meeskonnavõistlusele, võib saada hüvitust oma kulude katteks.

Sellised kulutused makstakse organisatsiooni poolt, mida ta esindab või mis haldab külastatava paikkonna golfi.

#### **d. Individuaalvõistlused**

*Amatöör-golfmängija* võib saada hüvitust oma kulude katteks individuaalvõistlustel võisteldes, kui on täidetud järgmised nõudmised:

- (i) Mängija peab olema esitatud rahvusliku või maa liidu poolt osalemaks võistlusel.
- (ii) Juhul kui sündmus toimub kodus ja kandidaadi esitajaks on maakonna liit või klubi, tuleb kõigepealt saada rahvusliku liidu või selle maakonna liidu, mille haldusaluses piirkonnas võistlus toimub, nõusolek.
- (iii) Juhul kui võistlus toimub välismaal, peab määrav kogu kõigepealt saama võistluse toimumismaa rahvusliku liidu heakskiidu, ja juhul, kui määrav kogu ei ole selle maa rahvuslik liit, kust esitlus tehakse, ka oma maa rahvusliku liidu heakskiidu.
- (iv) Kulutused makstakse ainult rahvusliku liidu või maakonna liidu poolt, mis on vastutav selles piirkonnas, kust esitlus on tehtud,

või esitava kogu sanktsioneerimise alusel selle organi poolt, mis haldab golfi külastatavas paikkonnas.

- (v) Kulutused piiratakse kindla arvu võistluspäevadega ühes kalendriaastas, nagu määrab selle maa, kust esitlus on tehtud, golfi *juhtiv kogu*. Kulutused tehakse sellise arvestusega, et sisaldavad mõistlikku reisiaega ning harjutuspäevi seoses võistluspäevadega.

#### **e. Kuulsused, äripartnerid jne**

*Amatöör-golfmängija*, kes on kutsutud võistlusel osalema *mänguuskusest* sõltumatutel põhjustel, võib saada hüvitust kulude katteks.

#### **f. Esitlused**

*Amatöör-golfmängija* võib saada hüvitust kulude katteks, osaledes mängijana esitlusel, eeldusel, et seda ei peeta seoses mõne muu golfivõistlusega.

#### **g. Sponsoreeritud händikäp-võistlused**

*Amatöör-golfmängija* võib saada hüvitust kulude katteks osalemiseks mängijana sponsoreeritud händikäp-golfivõistlusel, eeldusel, et sündmus on heaks kiidetud, järgmiselt:

- (i) Kui võistlus toimub kodumaal, tuleb sponsoril kõigepealt eelnevalt saada *juhtiva kogu* heakskiit.
- (ii) Kui võistlus toimub enam kui ühel maal või sellele osaleb võistlejaid mitmelt maalt, peab sponsor kõigepealt saama kahe või enama *juhtiva kogu* heakskiidu. Taotlus selleks tuleb saata golfi *juhtivale kogule* sellel maal, kus võistlus algab.

## Reegel 5. Juhendamine

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalises nimemistikus lk 152-153.

#### 5-1. Üldist

*Amatöör-golfimängija* ei tohi, välja arvatud *reeglites* ette nähtud juhtudel, saada tasu või hüvitist golfimängu *juhendamise* eest.

#### 5-2. Tasu saamine on lubatud

##### a. Haridusasutustes

Golfimängu võivad juhendada haridusasutuse või -süsteemi palgalised töötajad vastava asutuse või süsteemi õpilastele eeldusel, et kogu golfimängu *juhendamisele* pühendatud aeg moodustab aastas alla 50% selle palgalise töötaja või nõuandja ametiülesannetest.

##### b. Juunior-golfimängijad

*Amatöör-golfimängija* võib saada hüvitist kulude katteks *juunior-golfimängijate juhendamise* eest programmi raames, mille on eelnevalt heaks kiitnud *juhtiv kogu*, kuid mitte rohkem kui tehtud kulutuste ulatuses.

#### 5-3. Kirjalik juhendamine

*Amatöör-golfimängija* võib võtta vastu tasu või kompensatsiooni kirjaliku *juhendamise* eest eeldusel, et isiku võimekus või reputatsioon golfimängijana polnud põhiline faktor tema palkamisel, talle vastava ülesande määramisel või tema töö müügil.

**Märkus:** *juhendamine* ei hõlma mitmeid golfimängu, golfireeglite või golfietiketi psühholoogilisi aspekte.

## Reegel 6. Golfoskuste või maine kasutamine

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalises nimemistikus lk 152-153.

#### 6-1. Üldist

*Golfoskusi või mainet* omav *amatöör-golfimängija* ei tohi kasutada neid oskusi ega mainet millegi tutvustamiseks, reklaamimiseks või müümiseks rahalise kasu eesmärgil.

#### 6-2. Nime või pildi kasutada andmine

*Golfoskusi või mainet* omav *amatöör-golfimängija* ei tohi kasutada neid oskusi või mainet selleks, et saada otseselt või kaudselt tasu, kompensatsiooni või isiklikku kasu selle eest, et lubatakse kasutada oma nime või pilti reklaami või müügi eesmärgil.

**Märkus:** *amatöör-golfimängija* võib vastu võtta varustust ükskõik kellet, kes selle varustusega tegeleb, eeldusel, et sellega ei seostu mingit reklaami.

#### 6-3. Isiklik esinemine

*Golfoskusi või mainet* omav *amatöör-golfimängija* ei tohi kasutada neid oskusi või mainet selleks, et saada otseselt või kaudselt tasu, kompensatsiooni või isiklikku kasu selle eest, et esinetakse avalikkuse ees.

**Erand:** *amatöör-golfimängija* isikliku esinemisega seotud kulud võidakse välja maksta või katta eeldusel, et need ei seostu golfivõistluse või -esitlusega.

#### 6-4. Ringhääling ja kirjatöö

*Golfoskusi või mainet* omav *amatöör-golfimängija* ei tohi kasutada neid oskusi või mainet selleks, et saada otseselt või kaudselt tasu, kompensat-

siooni või isiklikku kasu selle eest, et ringhäälingu kaudu levitatakse midagi golfiga seostuvat, kirjutatakse artikleid või raamatuid golfi kohta.

**Erand:** *amatöör-golfimängija* võib saada tasu, kompensatsiooni või isiklikku kasu ringhäälingu kaudu või kirjalikult levitatavate materjalide eest, kui

(a) mängija ise on tegelikult artiklite või raamatute autor,

(b) neis ei sisaldu golfimängu *juhiseid*.

#### 6-5. Toetused, stipendiumid ja abirahad

*Golfioskusi või mainet* omav *amatöör-golfimängija* ei tohi vastu võtta toetusi, stipendiume või abirahasid, välja arvatud need, mille tingimused on heaks kiitnud *juhtiv kogu*.

#### 6-6. Liikmekssolek

*Golfioskusi või mainet* omav *amatöör-golfimängija* ei tohi vastu võtta golfiklubi liikmestaatuse pakkumist ilma täieliku liikmemaksu tasumiseta selle klubi eest mängimise eesmärgil.

## Reegel 7. Muu amatöörlusega sobimatu tegevus

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalises nimestikus lk 152-153.

#### 7-1. Golfi kahjustav käitumine

*Amatöör-golfimängija* ei tohi käituda viisil, mida peetakse amatöörmängu parimaid eesmärke kahjustavaks.

#### 7-2. Reeglite vaimule ja eesmärgile vastukäiv käitumine

*Amatöör-golfimängija* ei tohi teha midagi, sealhulgas seostada golfi harrastamängudega, mis käib vastu *reeglite* vaimule ja eesmärgile.

## Reegel 8. Reeglite täitmise tagamine

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalises nimestikus lk 152-153.

#### 8-1. Otsustus rikkumise kohta

Kui *komitee* tähelepanu alla satub info võimalikust *amatöör-golfimängija* määratluse rikkumisest mängija poolt, kes väidab end olevat amatöör, otsustab *komitee*, kas rikkumine on aset leidnud. Iga juhtumit käsitletakse ja uuritakse vastavalt asjaoludele. *Komitee* otsus on lõplik ja apellatsioon selle suhtes tuleb esitada vastavalt käesolevate *reeglite* ette nähtud korrale.

#### 8-2. Õiguste äravõtmine

Pärast otsustamist, kas mängija on tegutsenud *amatöör-golfimängija* määratluse vastaselt, võib *komitee* kuulutada selle mängija amatööristaatuse kaotatuks või nõuda mängijalt kindlakstehtud tegevusest hoidumist või loobumist amatööristaatuse säilitamise tingimusena.

*Komitee* kindlustab parimal võimalikul viisil, et mängijale tehakse teatavaks ja et mängija ise võib teadustada ükskõik millisele asjast huvitatud golfiassotsiatsioonile igasugusest reegli 8-2 alusel astunud sammust.

#### 8-3. Apellatsiooni kord

Iga *juhtiv kogu* peaks sisse seadma süsteemi, mis võimaldab amatööristaatuse äravõtmise kohta käivaid otsuseid edasi kaevata.

**Märkus:** kui isiku suhtes, kelle juhtiv kogu on *ReA*, on amatööristaatuse *komitee* poolt rakendatud meetmeid käesolevate *reeglite* täitmise tagamiseks, võib sellise otsuse edasi kaevata *ReA* amatööristaatuse apellatsioonikomiteesse.

## Reegel 9. Amatööristaatuse taastamine

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfaabetaalses nimestikus lk 152-153.

### 9-1. Üldist

*Komitee* omab ainuõigust taaskestada mängija amatööristaatus või sellest keelduda, millise otsuse võib mängija vastavalt *reeglitele* edasi kaevata. Iga taotlus õiguste taastamiseks otsustatakse vastavalt asjaoludele.

### 9-2. Taotlus õiguste taastamiseks

Arutades õiguste taastamise taotlust, juhindub *komitee* harilikult järgmistest printsiipidest:

#### a. Õiguste taastamise ootamine

Professionaali eeliseks *amatöör-golgmängija* ees on võimalus pühenduda mängule nagu oma elukutsele; teistel isikutel, kes rikuvad amatööristaatuse *reegleid*, on samuti eeliseid, mis pole kättesaadavad *amatöör-golgmängijale*. Niisugune eelis ei pruugi kaduda otsustamisega lõpetada *reeglite* rikkumine. Sellepärast teeb amatööristaatuse taastamise taotleja läbi taaskestamise ooteaja *komitee* ettekirjutuste kohaselt.

Õiguste taastamise ooteperiood algab mängija viimase amatööristaatuse määratluse rikkumise kuupäevast juhul, kui *komitee* ei otsusta, et see algab kuupäevast, kui mängija viimane rikkumine sai *komiteele* teatavaks.

#### b. Õiguste taastamise ooteperiood

##### (i) Professionaalsus

Õiguste taastamise ooteperiood on tavaliselt seotud selle perioodiga, mille jooksul mängija *reeglid* rikkus. Siiski ei vasta ükski kandidaat harilikult õiguste taaskestamisnõuetele enne, kui ta on tegutsenud vastavuses *amatöör-golfmängija* määratlusega vähemalt ühe aasta jooksul.

*Komiteedel* soovitatakse õiguste taastamise ooteperioode määrata järgmistes piirides:

Rikkumise kestvus	Õiguste taastamise ooteperiood
alla 5 aasta	1 aasta
üle 5 aasta	2 aastat

*Komiteele* jääb õigus seda ajaperioodi pikendada või lühendada. Nende väljapaistvate rahvusmängijate, kes on mittereeglitepärast toimunud rohkem kui viis aastat, õigused pole tavaliselt enam taastatavad.

##### (ii) Teised reegliterikkumised

Õiguste taastamise ooteperiood on tavaliselt seotud rikkumise tõsidusega, s.t auhinnarahade piiride ületamise suurusega, lubamatute tulude hulgaga jne. Siiski ei saa ükski taotleja reeglina õigusi tagasi, kui ta pole vähemalt ühe aasta reeglitekohaselt käitunud. *Komiteel* on soovitatav kõige tõsisematel juhtudel, kui rikkumise tõsidus kasvab, seda perioodi pikendada kuni viie aastani.

*Komitee* jätab endale õiguse seda perioodi pikendada või lühendada.

#### c. Mitmekordne õiguste taastamine

Tavaliselt ei taastata mängija õigusi rohkem kui kaks korda.

#### d. Õiguste taastamise ooteaegne staatus

Õiguste taaskestamise ooteperioodi jooksul vastab kandidaat *amatöör-golfmängija* määratlusele.

Ta ei tohi osaleda *amatöör-golfmängijana* võistlustel. Siiski võib ta klubi heakskiidul osa võtta neist võistlustest ja võita auhinna, mis peetakse üksnes selle klubi liikmete vahel, mille liige ta on, aga ta ei tohi esindada antud klubi teiste vastu.

### 9-3. Taotluste esitamise kord

Iga taotlus õiguste taastamiseks esitatakse *komiteele* vastavalt ettenähtud korrale ning peab sisaldama *komitee* poolt nõutavat informatsiooni.

#### 9-4. Apellatsiooni kord

Iga *juhtiv kogu* peaks sisse seadma süsteemi, mis võimaldab amatööristaatuse äravõtmise kohta käivaid otsuseid edasi kaevata.

**Märkus:** kui isiku suhtes, kelle juhtiv kogu on *R&A*, on amatöörstaatuse komitee poolt rakendatud meetmeid käesolevate *reeglite* täitmise tagamiseks, võib sellise otsuse edasi kaevata *R&A* amatöörstaatuse apellatsioonikomiteesse.

## Reegel 10. Komitee otsus

### Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfabeetilises nimestikus lk 152-153.

#### 10-1. Komitee otsus

*Komitee* otsus on lõplik ning kuulub edasikaebamisele vastavalt reeglitele 8-3 ja 9-4.

#### 10-2. Kahtlus reeglitekohasuses

Kui *komitee* leiab juhtumi olevat kahtlase või *reeglitega* reguleerimata, võib ta konsulteerida *R&A* amatöörstaatuse komiteega.