



Golfa noteikumi

Apstiprināti R&A Rules Limited
un ASV Golfa asociācijā

32. izdevums
Spēkā no 2012. gada 1. janvāra

Sauturs

Priekšvārds	5
Principiālas izmaiņas.....	6
Kā lietot šo Noteikumu grāmatu	15
Ātrs ceļvedis golfa noteikumos.....	17

Nodaļas

I Etiķete	24
II Definīcijas	28
III Spēles noteikumi	41

Spēle

1. Spēle	41
2. Mača spēle (match-play)	42
3. Sitienu spēle	44

Nūjas un bumbiņa

4. Nūjas	46
5. Bumbiņa	50

Spēlētāja atbildība

6. Spēlētājs	52
7. Vingrināšanās	58
8. Padoms, spēles līnijas norādīšana	59
9. Informācija par veiktajiem sitieniem	60

Spēles secība

10. Spēles secība	61
-------------------------	----

Starta vieta

11. Starta vieta	63
------------------------	----

Bumbiņas spēlēšana

12. Bumbiņas meklēšana un identificēšana	65
--	----

13. Bumbiņas spēlēšana tās atrašanās pozīcijā	67
14. Bumbiņas sišana	70
15. Aizstāta bumbiņa, nepareiza bumbiņa	72

Ripināšanas grīns

16. Ripināšanas grīns	74
17. Karoga kāts	76

Izkustināta, novirzīta vai apstādināta bumbiņa

18. Miera stāvokli esoša bumbiņa izkustināta	78
19. Kustībā esoša bumbiņa novirzīta vai apstādināta	81

Atvieglinājuma situācijas un procedūra

20. Pacelšana, nomešana un novietošana; spēle no nepareizas vietas	83
21. Bumbiņas tīrīšana	90
22. Bumbiņa palīdz vai traucē spēlē	90
23. Brīvie kavēkļi	92
24. Traucēkļi	92
25. Nepieņemami laukuma apstākļi, ieurbusies bumbiņa un nepareizs ripināšanas grīns	96
26. Ūdens šķēršļi (tajā skaitā sānu ūdens šķēršļi)	99
27. Bumbiņa pazudusi vai autā; provizoriska bumbiņa	101
28. Nespēlējama bumbiņa	104

Citi spēles veidi

29. <i>Threesomes</i> (Trijnieki) un <i>Foursomes</i> (Četrinieki)	105
30. <i>Three-ball</i> (Triju bumbiņu), <i>Best-ball</i> (Labākās bumbiņas) un <i>Four-ball</i> (Četru bumbiņu) mača spēle	105
31. <i>Four-Ball</i> sitienu spēle	108
32. Bugiju, PAR un Stableford sacensības	110

Pārvaldišana

33. Komiteja	113
34. Strīdi un lēmumi	116

I Pielikums

Saturs	118
A daļa. Vietējie noteikumi	120
B daļa. Vietējo noteikumu paraugi	122
C daļa. Sacensību nosacījumi	135

II Pielikums

Nūju konstrukcija	143
-------------------------	-----

III Pielikums

Bumbiņa	153
---------------	-----

IV Pielikums

Ierīces un cits aprīkojums	154
----------------------------------	-----

Amatiera statusa noteikumi	157
---	-----

Pielikums – derību politika	174
--	-----

Satura indekss	176
-----------------------------	-----

R&A Rules Limited

No 2004. gada 1. janvāra Karaliskā un Antīkā Sentendriņas Golfa kluba pienākumi un tiesības Golfa noteikumu izdošanā, interpretēšanā un lēmumu pieņemšanā ir nodoti R&A Rules Limited.

Dzimums

Golfa noteikumos attiecībā uz jebkuru personu pielietotais dzimuma norādījums jāsaprot kā attiecinājums uz abiem dzimumiem.

Golferi ar invaliditāti

R&A izdevumā «A Modification of the Rules of Golf for Golfers with Disabilities» ietvertas atļaujamas Golfa noteikumu modifikācijas golferiem ar invaliditāti, un izdevums iegādājams ar R&A starpniecību.

Handikapi

Golfa noteikumi nereglamentē handikapu piešķiršanu un koriģēšanu. Šādi jautājumi ir nacionālo federāciju pārziņā un tādēļ attiecināmi adresējami.

Priekšvārds 2012. gada Golfa noteikumu izdevumam

Šajā grāmatā iekļauti Golfa noteikumi, kas visā pasaulē stājās spēkā 2012. gada 1. janvārī. Tā ir *R&A Rules Limited* un ASV Golfa asociācijas (USGA) četru gadu darba kulminācija, kas sekojusi konsultācijām ar citām golfa institūcijām visā pasaulē.

Tiek uzskatīts par svarīgu, lai Noteikumi saglabātu uzticību vēsturiskajiem principiem, taču tiem jābūt skaidriem, mūsdienīgiem un saprotamiem, un sodiem jābūt atbilstošiem. Noteikumi regulāri jāpārskata, lai nodrošinātu šo mērķu sasniegšanu. Šis Noteikumu izdevums ir šis attīstības jaunākais posms. Svarīgākās izmaiņas ir apkopotas 6. un 7. lappusē.

R&A Rules Limited un USGA vēlas saglabāt golfa vienotību visos spēles līmeņos un uzsvērt cieņas pret Noteikumiem un to ievērošanas svarīgumu.

Mēs izsakām cieņpilnu pateicību ne tikai mūsu attiecīgajām komitejām par paveikto darbu, bet arī visiem tiem cilvēkiem, kuru dažādaļdaļas piensums padarīja iespējamu šī izdevuma sagatavošanu.

Alan W J Holmes

R&A Rules Limited

Golfa Noteikumu komitejas

priekšsēdētājs

Glen D Nager

ASV Golfa asociācijas

Golfa noteikumu komitejas

priekšsēdētājs

2011. gada septembris

2012.gada izdevumā ieviestās principiālās izmaiņas

GOLFA NOTEIKUMI

DEFINĪCIJAS

Nostāšanās pie bumbiņas

Definīcija labota, nosakot, ka spēlētājs ir nostājies pie bumbiņas līdz ar savas nūjas novietošanu pie zemes bumbiņai tieši priekšā vai aizmugurē neatkarīgi no tā, vai viņš ir ieņēmis stāju. Noteikumi līdz ar to vairs nenosaka spēlētāja nostāšanos pie bumbiņas šķērslī. (skat. arī attiecīgās izmaiņas 18-2b Noteikumā)

NOTEIKUMI

Noteikums 1-2. Bumbiņas kustības ietekmēšana vai fizisko apstākļu izmaiņšana

Noteikums labots, lai skaidrāk norādītu, ka gadījumā, ja spēlētājs Noteikumos neatļautā veidā rīkojas ar nodomu ietekmēt bumbiņas kustību vai izmainīt bedrītes izpēli ietekmējošus apstākļus, Noteikums 1-2 piemērojams vienīgi situācijās, kad uz attiecīgo darbību neattiecas cits Noteikums. Piemēram, bumbiņas pozīcijas uzlabošana ir Noteikuma 13-2 pārkāpums, tādēļ piemērojams šis Noteikums, taču Spēlētāja ar nodomu veikta cita sāncensība bumbiņas pozīcijas uzlabošana nav Noteikumā 13-2 paredzēta situācija, tādēļ tā izvērtējama pēc Noteikuma 1-2.

Noteikums 6-3a. Starta laiki

Noteikums 6-3a labots, lai nodrošinātu, ka sods par starta nokavēšanu, bet līdz piecām minūtēm pēc starta laika, ir samazināts no disqualifikācijas līdz pirmās bedrītes zaudējumam mača spēlē, vai diviem sitieniem pirmajā bedrītē sitieni spēlē. Iepriekš šādu sodu samazināšanu varēja ieviest kā sacensību nosacījumu.

Noteikums 12-1. Bumbiņas saskatīšana; Bumbiņas meklēšana

Noteikums 12-1 lielākai skaidrībai pārveidots. Turklāt tas ir labots, lai (I) atļautu spēlētājam meklēt savu bumbiņu jebkur laukumā, ja bumbiņu varētu segt smiltis, un precizētu, ka nav soda par bumbiņas izkustināšanu šādos apstākļos, kā arī (II) pēc Noteikuma 18-2a piemērotu viena sitiena sodu, ja spēlētājs izkustina šķērslī savu bumbiņu to meklējot, kad uzskata, ka bumbiņu sedz brīvie kavēkļi.

Noteikums 13-4. Bumbiņa šķērslī; Aizliegtas darbības

2.Izņēmums Noteikumā 13-4 labots, lai atļautu spēlētājam jekurā laikā nolīdzināt smiltis vai augsni šķērslī, tostarp arī pirms spēles no šī šķēršļa, ar nosacījumu, ka darbība tiek veikta tikai rūpēs par laukumu, un netiek pārkāpts Noteikums 13-2.

Noteikums 18-2b. Bumbiņa izkustas pēc nostāšanās pie bumbiņas

Pievienots jauns Izņēmums, kas atbrīvo spēlētāju no soda, ja viņš nostājies pie savas bumbiņas un tā izkustējusies, taču ir zināms vai praktiski skaidrs, ka viņš neizraisīja bumbiņas izkustēšanos. Piemēram, ja pēc nostāšanās pie bumbiņas to izkustina vēja brāzma, soda nav, un bumbiņa spēlējama no tās jaunās atrašanās vietas.

Noteikums 19-1. Kustībā esoša bumbiņa novirzīta vai apstādināta; Ārēja faktora ietekmē

Paplašināta Piezīme, lai aprakstītu dažādus risinājumus, kad kustībā esošu bumbiņu tieši novirzījis vai apstādinājis ārējs faktors.

Noteikums 20-7c. Spēle no nepareizas vietas; Sitienu spēlē

Labota 3.Piezīme, lai par spēli no nepareizas vietas sodāmam spēlētājam lielākajā daļā gadījumu sods aprobežotos ar diviem sitieniem pat gadījumā, ja viņš pirms sitiena izdarīšanas ir pārkāpis citu Noteikumu.

IV Pielikums

Pievienots jauns Pielikums, lai aprakstītu vispārējus nosacījumus ierīcēm un citam aprīkojumam, piemēram, T-kociņiem, cimdiem un distances mērīšanas ierīcēm.

AMATIERA STATUSA NOTEIKUMI

DEFINĪCIJAS

Golferis amatieris

Definīcija labota, lai skaidrāk nostiprinātu, ka "golferis amatieris" neatkarīgi no tā, vai viņš spēlē sacensībās vai atpūtai, golfa spēlē tā sniegto izaicinājumu dēļ, nevis kā profesiju vai finansiāla labuma gūšanai.

Golfa prasmes vai reputācija

Ieviests piecu gadu limits spēlētāja "golfa reputācijas" saglabāšanai pēc viņa golfa prasmju mazināšanās.

Balvu kartes

Definīcija paplašināta, lai ļautu balvu kartes izmantot preču vai pakalpojumu iegādei no golfa kluba.

NOTEIKUMI

Noteikums 1-3. Amatierisms; Noteikumu mērķis

Noteikums 1-3 labots, lai no jauna uzsvērtu, kādēļ pastāv atšķirība starp amatieru un profesionālo golfu, un kādēļ amatieru spēlē nepieciešami noteikti ierobežojumi un aizliegumi.

Noteikums 2-1. Profesionālisms; Apkopojums

Līdzšinējie Noteikumi par profesionālismu ir apvienoti un pārveidoti jaunā Noteikumā 2-1.

Noteikums 2-2. Profesionālisms; Līgumi un vienošanās

Nacionālās golfa federācijas vai asociācijas – Pievienots jauns Noteikums 2-2(a), lai ļautu golferim amatierim slēgt līgumu un/vai vienošanos ar savu nacionālo asociāciju vai federāciju, ar nosacījumu, ka viņš negūst nekādu tiešu vai netiešu finanšu labumu, kamēr ir golferis amatieris.

Profesionāli aģenti, sponsori un citas trešās puses – Pievienots jauns Noteikums 2-2(b), kas ļauj vismaz 18 gadu vecumu sasniegušam golferim amatierim slēgt līgumu un/vai vienošanos ar trešo pusi tikai par savu nākotni kā profesionālam golferim, ar nosacījumu, ka viņš negūst nekādu tiešu vai netiešu finanšu labumu, kamēr ir golferis amatieris.

Noteikums 3-2b. Hole in one balvas

Jauns Noteikums 3-2b no kopējā balvu ierobežojuma izslēdz balvas (tostarp naudas balvas) par bumbiņas iesišanu bedrītē ar vienu sitienu (hole in one) golfa raunda izspēlē. Šis izņēmums ir spēkā tikai hole in one balvām (nevis balvām par tālāko izsitienu vai tuvāko trāpījumu bedrītē), un tas nav attiecināms uz atsevišķiem pasākumiem vai pasākumiem ar vairākkārtēju pieteikšanos.

Noteikums 4-3. Iztikas izdevumi

Pievienots jauns Noteikums, ļaujot golferim amatierim pieņemt iztikas izdevumu segšanu, kas palīdzētu segt dzīvošanas vispārējās izmaksas, ar nosacījumu, ka izmaksas ir apstiprinājusi spēlētāja nacionālā golfa savienība vai asociācija, un caur to tiek veikti norēķini.



OZO GOLF CLUB –
 FIRMAIS 18 BEDRĪŠU GOLFA LAUKUMS LATVIJĀ,
 MĪLGURVĀJA IELA 16, RĪGA, LV 1034
 WWW.OZOGOLF.LV



Viesturi-1, Jaunmārupe, Mārupes pagasts, LV-2166, Latvija
www.golfsviesturi.lv



Salienas golfa komplekss, Rīgas rajons, Babītes pagasts, Egljuciems
www.salienagolf.lv



Latvijas Golfa federācija
ir nacionāla sporta organizācija,
kuras pārziņā Latvijā ir golfa spēles attīstība
visos līmeņos.

Federācijas uzdevumi ir:

- veicināt golfa attīstību Latvijas Republikā;
- atbalstīt jaunu golfa laukumu veidošanu;
- aktīvi līdzdarboties olimpiskajā kustībā un popularizēt tās vērtības;
- veselīga un aktīva dzīvesveida veicināšana sabiedrībā;
- treneru izglītības veicināšana un atbalstīšana;
- Latvijas golfa interešu pārstāvība starptautiskā līmenī;
- valsts nacionālo izlašu mācību-treņu darba un valstssacīkšu koordinēšana;
- starptautisku sporta izglītības un meistarības veicināšanas pasākumu organizēšana;
- sadarbība ar sporta organizācijām – LSPF, LOK un citām – LGF mērķu sasniegšanai;
- LR likumdošanā paredzēta cita veida darbība Federācijas izvirzīto mērķu sasniegšanai.

Biedrība Latvijas Golfa federācija

Reģ.nr.: 40008021956

Adrese: Mīlgrāvja iela 16a, Rīga, LV 1034

E-pasts: info@golfaskola.lv

www.lgf.lv

Tel: 67282033; 29191428



Pasaules amatieru komandu čempionātā Latvijā 2008. gadā pirmo reizi bija pārstāvēta gan sieviešu, gan vīriešu konkurencē.

Junioru golfa attīstība ir Latvijas Golfa federācijas prioritāte.



Aktīvie PĻAVU GOLFA laukumi Latvijā –2009

Nosaukums	Adrese	Tālrunis	Mājaslapa
Avoti	«Avoti», Valmieras pag., Burtnieku novads	29499342	www.avoti.com
Denderi	«Denderi», Vaidavas pag., Valmieras novads	29242644	www.denderi.lv
Reiņa trase	«Kalnzaķi», Krimuldas pag., Krimuldas novads	29107744	www.reinatrase.lv
Siltie	«Siltie», Lizuma pag., Gulbenes novads	29435267	www.lizums.lv
Roja	«Jaunlaukgravas», Roja	28627919	www.rojagolf.lv
Saļņi	«Puriņi», Jaunalūksnes pag., Alūksnes novads	28305394	
Zēmeles	«Zēmeles», Bērzaines pag., Valmieras novads	26185444	www.zemeles.lv



Junioru golfa programma «Avoti» (Valmiera) – 2009

Kā lietot šo Noteikumu grāmatu

Saprotams, ka ne jau ikviens, kuram ir Golfa noteikumu izdevums, izlasīs to no pirmās līdz pēdējai lappusei. Lielākā daļa golferu pie Noteikumu grāmatas ķeras tikai tad, ja laukumā rodas jautājums par Noteikumiem, ko nepieciešams atrisināt. Tomēr, lai nodrošinātu, ka jums ir pamata izpratne par Noteikumiem un jūs pieņemat spēlējot golfu, ieteicams vismaz izlasīt Golfa noteikumu ātro rokasgrāmatu un Etiķetes nodaļu šajā izdevumā.

Laukumā nonākot situācijā, kad Noteikumos jānoskaidro pareizā atbilde, lietojiet Noteikumu grāmatas satura rādītāju, lai atrastu attiecīgo Noteikumu. Piemēram, ja spēlētājs, paceļot bumbu uz ripināšanas grīna, nejauši izkustina savas bumbuņas marķieri, atrodiet jautājumā tādu vārdu kā «bumbuņas marķieris», «bumbuņas pacelšana», «ripināšanas grīns» un meklējiet Satura rādītājā šos virsrakstus. Attiecīgais Noteikums (Noteikums 20-1) atrodams zem norādēm «bumbuņas marķieris» un «bumbuņas pacelšana», un, izlasot šo Noteikumu, gūsiet apstiprinājumu pareizai atbildei.

Papildu atslēgas vārdu atrašanai un Golfa noteikumu satura rādītāja izmantošanai, sekojoši punkti palīdzēs jums Noteikumu grāmatu izmantot efektīvi un precīzi:

Vārdu izpratne

Noteikumu grāmatā uzrakstīta ļoti precīza un pārdomātā veidā. Jums būtu jāsaprot un jāpazīst sekojošas atšķirības vārdu lietošanā:

- drikst = izvēle (darbība nav obligāta),
- vajadzētu = ieteikums (darbība ir ieteicama, taču nav obligāta),
- nepieciešamība = rīkojums (un sods par tā neizpildi).

Definīciju pārzināšana

Ir vairāk nekā 50 definētu terminu (piem., Nepieņemami laukuma apstākļi, Līdz grīnam, u.tml.), kas veido spēles Noteikumu pamatu. Definēto terminu (grāmatā kursivēto) laba pārzināšana ir ļoti svarīga pareizam Noteikumu pielietojumam.

Gadījuma fakti

Lai atbildētu uz jebkuru jautājumu par Noteikumiem, jums detalizēti jāizvērtē gadījuma fakti. Jums vajadzētu identificēt:

- spēles veidu (piem., mača spēle vai sitienu spēle, vienspēle, foursome vai four-ball),
- kas iesaistīts (piem., spēlētājs, viņa partneris vai kedjīs, ārējs faktors),
- kur gadījums noticis (piem., starta vietā, bunkurā, ūdens šķērslī vai uz ripināšanas grīna),
- kas tieši noticis,
- spēlētāja nodomi (piem., ko viņš darīja, un ko viņš grib darīt)
- notikuma laika noteikšana (piem., vai spēlētājs jau nodevis rezultātu kartīti, vai sacensības jau beigušās).

Atsauces grāmatā

Kā norādīts iepriekš, uzziņai Noteikumu grāmatas satura rādītājā un attiecīgajam Noteikumam vajadzētu sniegt atbildes uz vairāku jautājumu, kas var rasties laukumā. Ja šaubāties, spēlējiet laukumā, kāds tas ir, un spēlējiet bumbuņu no vietas, kur tā atrodas. Pēc atgriešanās Kluba mājā nododiet jautājuma izskatīšanu Komitejai, un varētu būt, ka uzziņa «Decisions on Rules of Golf» palīdzēs kļūdēt jebkuras šaubas, kas nav pilnīgi izgaisušas pēc Noteikumu grāmatas pielietošanas.

Ātrs ceļvedis Golfa noteikumos

Šis ceļvedis koncentrējas uz bieži sastopamām Noteikumu situācijām un cenšas sniegt vienkāršu šo Noteikumu izskaidrojumu. Šis ceļvedis neaizstāj Golfa Noteikumus, kuros jāielūkojas ik reizi, kad rodas kādas šaubas. Plašāku informāciju par apskatītajiem punktiem lūgums meklēt attiecīgajā Noteikumā.

Vispārējās norādes

Golfa spēle būtu spēlējama pareizā garā, un tā izpratnei jums vajadzētu Golfa Noteikumos izlasīt Etiķetes sadaļu. Jo īpaši:

- esiet uzmanīgi pret citiem spēlētājiem,
- spēlējiet labā tempā un esiet gatavi uzaicināt ātrāk spēlējošas grupas jūs apsteigt, un
- rūpējieties par laukumu, izlīdzinot bunkurus, atliekot vietā izsīstās velēnas un izlabojot bumbuņu triecienā grīnam nodarītos bojājumus.

Pirms spēles raunda uzsākšanas jums iesaka:

- izlasīt Vietējos Noteikumus uz rezultātu kartītes un paziņojumu dēļa,
- iezīmējiet savu bumbuņu. Daudzi golferi spēlē ar vienāda zīmola bumbuņiem, un, ja nespējat identificēt savu bumbuņu, to uzskata par pazudušu (Noteikumi 12-2 un 27-1),
- saskaitiet savas nūjas. Maksimālais atļautais skaits ir 14 nūjas (Noteikums 4-4).

Raunda izspēlē:

- neprasiet padomu nevienam, izņemot jūsu partneri (t. i., spēlētāju, kas ir jūsu pusē) vai saviem kedjiem. Nedodiet padomu nevienam, izņemot savu partneri. Jūs drīkstat lūgt informāciju par Noteikumiem, distancēm, šķēršļu, karoga kāta izvietojumu, u.tml. (Noteikums 8-1),
- bedrītes izspēlē neizdariet nekādus vingrināšanās sitienus (Noteikums 7-2).
- neizmantojiet mākslīgas ierīces vai neparastu aprīkojumu, ja vien to īpaši neatļauj Vietējais Noteikums (Noteikums 14-3).

Pēc raunda izspēles:

- mača spēlē pārliecinieties, ka mača rezultāts ir reģistrēts,
- sitienu spēlē pārliecinieties, ka jūsu rezultātu kartīte ir pienācīgi aizpildīta (ieskaitot jūsu un jūsu marķiera parakstus), un nododiet to Komitejai, cik drīz vien iespējams (Noteikums 6-6).

SPĒLES NOTEIKUMI

Sitiens no starta vietas (Noteikums 11)

Izspēlējot savu sitienu no starta vietas, bumbiņu novietojiet starp starta vietas atzīmēm, nevis tām priekšā. Jūs drīkstat, izspēlējot savu sitienu no starta vietas, bumbiņu novietot līdz divu nūju attālumam aiz starta vietas atzīmju priekšējās līnijas.

Ja sitienu no starta vietas izspēlējat ārpus šīs zonas:

- mača spēlē sods netiek piemērots, bet jūsu pretinieks drīkst pieprasīt, ar nosacījumu, ka dara to nekavējoties, lai jūs sitienu izspēlētu atkārtoti.
- Sitienu spēlē jūs saņemat divu sitienu sodu, un kļūda jālabo, izspēlējot no pareizās zonas.

Bumbiņas izspēle (Noteikumi 12, 13, 14, 15)

Ja uzskatāt, ka bumbiņa ir jūsu, bet neredzat savu identifikācijas iezīmējumu, ar jūsu marķiera vai pretinieka atļauju drīkstat nomarķēt bumbiņas atrašanās vietu un pacelt bumbiņu identificēšanai (Noteikums 12-2).

Izspēlējiet bumbiņu no vietas, kur tā atrodas. Neuzlabojiet bumbiņas pozīciju, sava paredzētā vēziena zonu vai nostāšanās vietu, vai spēles līniju ar:

- jebkā fiksēta vai augoša pārvietošanu, liekšanu vai laušanu, izņemot taisnīgas sitiena stājas ieņemšanā un vēziena izdarīšanā, vai
- spiežot jebko pie zemes (Noteikums 13-2).

Ja jūsu bumbiņa ir bunkurā vai ūdens šķērsli, nav atļauts:

- pieskarties zemei (vai ūdenim ūdens šķērsli) ar roku vai nūju pirms lejuvēziena, vai
- kustināt brīvos kavēkļus (Noteikums 13-4).

Ja izspēlējat nepareizu bumbiņu:

- mača spēlē jūs zaudējat šīs bedrītes izspēlē,
- sitienu spēlē jūs saņemat divu sitienu sodu un jums jāizlabo kļūda, spēlējot pareizo bumbiņu (Noteikums 15-3).

Uz ripināšanas grīna (Noteikumi 16 un 17)

Uz ripināšanas grīna jūs drīkstat:

- nomarķēt, pacelt un notīrīt savu bumbiņu (vienmēr atlieciet to atpakaļ precīzi tajā pašā vietā, un

- salabot bumbiņu atstātās pēdas un vecās bedrīšu aizdares, taču ne citus bojājumus, piemēram, kurpu dzelzšņu pēdas (Noteikums 16-1).

Izdarot sitienu uz ripināšanas grīna, jums vajadzētu pārliecināties, ka karoga kāts ir izņemts, vai tiek pieskatīts. Karoga kāts drīkst būt izņemts vai pieskatīts arī tad, ja bumbiņa atrodas ārpus ripināšanas grīna (Noteikums 17).

Miera stāvoklī esoša bumbiņa izkustināta (Noteikums 18)

Parasti, kad jūsu bumbiņa ir spēlē, un jūs:

- nejauši izraisāt tās izkustēšanos,
- paceļat to, kad tas nav atļauts, vai
- bumbiņa izkustas pēc tam, kad esat nostājies pie bumbiņas sitenam, pieskaiet sev soda sitienu un novietojiet savu bumbiņu atpakaļ (bet apskatiet izņēmumus, ko paredz Noteikumi 18-2a un 18-2b).

Ja kāds cits, nevis jūs, jūsu partneris vai jūsu kediji pārvieto miera stāvoklī esošu jūsu bumbiņu, vai to izkustinājusi cita bumbiņa, atlieciet savu bumbiņu atpakaļ bez soda. Ja miera stāvoklī esošu bumbiņu izkustinājis vējš, vai tā izkustējusies pati, spēlējiet to no tās atrašanās vietas bez soda.

Kustībā esoša bumbiņa novirzīta vai apstādināta (Noteikums 19)

Ja jūsu sisto bumbiņu novirzāt vai apstādināt jūs, jūsu partneris, jūsu kediji vai jūsu aprikojums, jums pienākas viena sitiena sods, un bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās vietas (Noteikums 19-2).

Ja jūsu sisto bumbiņu novirza vai apstādina miera stāvoklī esoša cita bumbiņa, soda parasti nav, un bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās vietas. Tomēr sitienu spēlē tikai gadījumā, ja abas bumbas pirms jūs izdarījat sitienu bija uz ripināšanas grīna, jūs saņemat divu sitienu sodu (Noteikums 19-5a).

Bumbiņas pacelšana, nomešana un novietošana (Noteikums 20)

Pirms pacelt bumbiņu, kas būs jānovieto atpakaļ (piem., kad bumbiņu uz ripināšanas grīna paceļat notīrīšanai), bumbiņas pozīcija jānomarķē (Noteikums 20-1).

Kad bumbiņu paceļ nomešanai vai novietošanai citā pozīcijā (piem., lai atbilstoši nespēlējamās bumbiņas noteikumam nomestu divu nūju attālumā), tās pozīcija nav obligāti jāmarķē, tomēr ieteicams to darīt.

Nometot bumbuņu, stāviet taisni, turiet bumbuņu izstieptā rokā pleca augstumā un ļaujiet tai krist.

Biežāk sastopamās situācijas, kad nomesta bumbuņa obligāti jāpārmet, ir tad, ja bumbuņa:

- noripo pozīcijā, kur iedarbojas traucējums no apstākļa, no kura pieņemts brīvs atvieglinājums (piem., no nekustama traucēkļa)
- apstājas vairāk nekā divu nūju attālumā no iepriekšējās atrašanās vietas, vai
- apstājas tuvāk bedrītei nekā sākotnējā pozīcijā, tuvāk par tuvāko atvieglinājuma punktu vai vietu, kur bumbuņa pēdējo reizi šķērsoja ūdens šķēršļa robežu.

Kopumā ir deviņas situācijas, kad nomesta bumbuņa jāpārmet, un tās iekļautas Noteikumu 20-2c.

Ja otro reizi nomesta bumbuņa noripo kādā no šīm pozīcijām, novietojiet bumbuņu punktu, kur tā pēc atkārtotas nomešanas vispirms skāra laukumu (Noteikums 20-2c).

Bumbuņa palīdz vai traucē spēlē (Noteikums 22)

Jūs drīkstat:

- pacelt savu bumbuņu vai saņemt citas bumbuņas pacelšanu, ja uzskatāt, ka bumbuņa varētu palīdzēt citam spēlētājam, vai
- saņemt jebkuras bumbuņas pacelšanu, ja tā varētu traucēt jūsu spēlei.

Jūs nedrīkstat piekrist atstāt bumbuņu pozīcijā, lai palīdzētu citam spēlētājam.

Ja bumbuņu paceļ tās palīdzošās vai traucējošās pozīcijas dēļ, to nedrīkstat tīrīt, ja vien pacelšana nenotiek uz ripināšanas grīna.

Brīvie kavēkļi (Noteikums 23)

Jūs drīkstat pārvietot brīvos kavēkļus (piem., dabiskus nepiesaistītus objektus - akmeņus, lapas un zariņus), ja vien brīvais kavēklis un jūsu bumbuņa nav vienā un tajā pašā šķērslī. Ja jūs aizvācat brīvo kavēkli un tas izraisa jūsu bumbuņas izkustēšanos, bumbuņa jānovieto atpakaļ, un (ja vien jūsu bumbuņa nebija uz ripināšanas grīna) jūs saņemat viena sitienu sodu.

Kustami traucēkļi (Noteikums 24-1)

Kustamus traucēkļus (piem., mākslīgus kustamus priekšmetus – grābekļus, pudeles utt.) neatkarīgi no to atrašanās vietas drīkst pārvietot bez soda. Ja darbības dēļ bumbuņa izkustās, tā jānovieto atpakaļ bez soda.

Ja bumbuņa ir uz kustamā traucēkļa vai atrodas tā iekšpusē, bumbuņu drīkst pacelt, aizvākt

traucēkli un bumbuņu nomest bez soda punktā, kas bija tieši zem bumbuņas atrašanās vietas uz traucēkļa. Izņēmums ir uz ripināšanas grīna, kur bumbuņa šajā punktā jānoliek.

Nekustami traucēkļi, Nepieņemami laukuma apstākļi (Noteikumi 24-2 un 25-1)

Nekustams traucēklis laukumā ir mākslīgs nekustams objekts, ko nevar pārvietot (piem. celtne) vai nevar viegli pārvietot (piem. cieši iestiprināts virziens rādītājs). Objektus, kas nosaka autu, neuzskata par traucēkļiem.

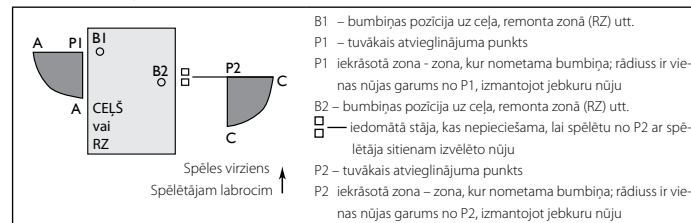
Nepieņemami laukuma apstākļi ir nejauš ūdens, remonta zona, putna, abinieka vai alu racēja dzīvnieka radīta ala, veidojumi un takas.

Izņemot gadījumus, kad bumbuņa ir ūdens šķērslī, no nekustamiem traucēkļiem un nepieņemamiem laukuma apstākļiem pienākas atvieglinājums bez soda, ja šie nosacījumi fiziski ietekmē bumbuņas atrašanās vietu, jūsu stāju vai jūsu vēzienu. Jūs drīkstat pacelt bumbuņu un nomest to vienas nūjas attālumā no tuvākā atvieglinājuma punkta (skat. «Tuvākā atvieglinājuma punkta» Definīciju), taču ne tuvāk bedrītei attiecībā pret tuvāko atvieglinājuma punktu (skat. diagrammu zemāk). Ja bumbuņa ir uz ripināšanas grīna, to novieto tuvākajā atvieglinājuma punktā, kas var būt ārpus ripināšanas grīna.

Nav atvieglinājuma par traucējumu jūsu spēles līnijai, ja vien jūsu bumbuņa un apstākļi abi neatrodas uz ripināšanas grīna.

Kad bumbuņa ir bunkurā, kā papildu iespēju atvieglinājumam no apstākļa drīkst izmantot bumbuņas nomešanu ārpus un aiz bunkura, pieskaitot vienu soda sitienu.

Sekojošā diagramma ilustrē «tuvākā atvieglinājuma punkta» terminu Noteikumos 24-2 un 25-1 spēlētājam labrocim.



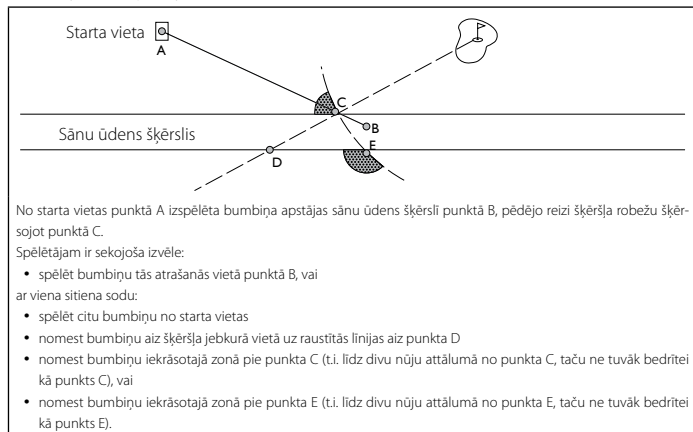
Ūdens šķēršļi (Noteikums 26)

Ja jūsu bumbiņa ir ūdens šķērslī (dzeltenie mietiņi un/vai līnijas), drikstat spēlēt bumbiņu tās atrašanās vietā, vai ar viena sitienu sodu:

- spēlēt bumbiņu no vietas, kur izdarījāt pēdējo sitienu, vai
- nomest bumbiņu jebkurā attālumā aiz ūdens šķēršļa uz taisnas līnijas, kas savieno bedrīti, punktu, kurā bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja ūdens šķēršļa robežu, un bumbiņas nomešanas vietu.

Ja jūsu bumbiņa ir sānu ūdens šķērslī (sarkani mietiņi un/vai līnijas), papildu iespējām ūdens šķērslī esošai bumbiņai (skat. augstāk) ar viena sitienu sodu drikstat nomest bumbiņu divu nūju attālumā un ne tuvāk bedrītei par:

- punktu, kur bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja šķēršļa robežu, vai
- punktu šķērslim pretējā pusē vienādā attālumā līdz bedrītei no punkta, kur bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja robežu.



Bumbiņa pazaudēta vai autā; Provizoriska bumbiņa (Noteikums 27)

Pārlūkojiet Vietējos noteikumus rezultātu kartītē, lai pazītu laukuma robežas. Parasti autu nosaka žogi, sienas, balti mietiņi vai baltas līnijas.

Ja jūsu bumbiņa ir pazaudēta ārpus ūdens šķēršļa vai nonākusi autā, jums ar viena

sitienu sodu, t.i., zaudējot sitienu un distanci, jāspēlē vēl viena bumbiņa no vietas, kur tika izdarīts pēdējais sitiens.

Jums ir atļauts 5 minūtes meklēt bumbiņu. Ja 5 minūšu laikā tā nav atrasta, bumbiņa ir pazudusi.

Ja pēc sitienu izdarīšanas uzskatāt, ka jūsu bumbiņa varētu būt pazudusi ārpus ūdens šķēršļa vai nonākusi autā, jums vajadzētu izspēlēt provizorisku bumbiņu. Jums jāpaziņo, ka tā ir provizoriska bumbiņa, un jāizspēlē tā, vēl pirms doties meklēt sākotnējo bumbiņu.

Ja sākotnējā bumbiņa ir pazudusi (citur kā ūdens šķērslī) vai autā, jums ar viena sitienu sodu jāturpina spēlēt provizoriskā bumbiņa. Ja sākotnējā bumbiņa tiek atrasta laukuma robežās, bedrītes izspēle jāturpina ar to, bet provizoriskās bumbiņas izspēle jāpārtrauc.

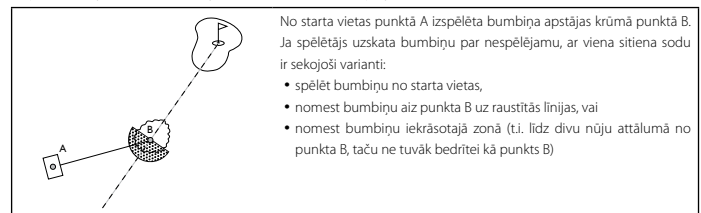
Nespēlējama bumbiņa (Noteikums 28)

Ja jūsu bumbiņa ir ūdens šķērslī, un jūs nevēlaties spēlēt bumbiņu tās atrašanās vietā, jums jārikojas atbilstoši ūdens šķēršļa Noteikumam - nespēlējamās bumbiņas Noteikums nav spēkā.

Visur citur laukumā, ja uzskatāt jūsu bumbiņu par nespēlējamu, ar viena sitienu sodu jūs drikstat:

- spēlēt bumbiņu no vietas, kur tika izdarīts jūsu pēdējais sitiens, vai
- nomest bumbiņu jebkurā attālumā aiz tās atrašanās vietas, saglabājot taisnu līniju, kas savieno bedrīti, bumbiņas atrašanās vietu un bumbiņas nomešanas vietu, vai
- nomest bumbiņu līdz divu nūju attālumā no bumbiņas atrašanās vietas, bet ne tuvāk bedrītei.

Ja jūsu bumbiņa ir bunkurā, drikstat rīkoties, kā norādīts iepriekš, vienīgi, nometot bumbiņu uz līnijas vai divu nūju attālumā, bumbiņa jānomet bunkurā.



Golfa noteikumi

I nodaļa – Etiķete; Uzvedība laukumā

Ievads

Šajā nodaļā tiek sniegtas vadlīnijas attiecīgai, kādā golfa spēle būtu spēlējama. Ja tās tiek ievērotas, visi spēlētāji gūst lielāko patiku no spēles. Primārais princips ir vienmēr būt uzmanīgam pret pārējiem laukumā esošajiem.

Spēles gars

Golfu lielākoties spēlē bez tiesnešu uzraudzības. Spēle pašaujas uz personas godīgumu, lai izrādītu cieņu pret pārējiem spēlētājiem un ievērotu Noteikumus. Visiem spēlētājiem vajadzētu uzvesties disciplinēti, vienmēr izrādot laipnību un sportisku krietnumu neatkarīgi no viņu konkurētspējas. Tāds ir golfa spēles gars.

Drošība

Spēlētājiem vajadzētu pārliecināties, ka neviens nestāv ciešā tuvumā vai vietā, kur pastāv drauds saņemt sitienu ar nūju, bumbiņu, vai akmeņiem, oljēm, zariņiem vai ko līdzīgu, viņiem izdarot sitienu vai vingrināšanās vēzienu.

Spēlētājiem nevajadzētu izdarīt sitienu, līdz priekšā esošie spēlētāji pamet sniedzamības zonu.

Spēlētājiem vienmēr vajadzētu brīdināt tuvumā vai priekšā esošus laukuma darbiniekus, ja tiks izdarīts sitiens, kas viņus varētu apdraudēt.

Ja spēlētājs izspēlē bumbiņu virzienā, kur pastāv briesmas kādam trāpīt, viņam nekavējoties jāizkļiedz brīdinājums. Tradicionāls vārds brīdinājumam šādās situācijās ir «fore».

Uzmanība pret pārējiem spēlētājiem

Bez traucēšanas un uzmanības novēršanas

Spēlētājiem vienmēr būtu jāizrāda uzmanība pret pārējiem spēlētājiem laukumā, neraucējot viņu spēli ar kustēšanos, runāšanu vai lieku troksni.

Spēlētājiem būtu jāpārliecinās, ka jebkura laukumā līdzī paņemta elektroniska ierīce neraucēs pārējiem spēlētājiem.

Starta vietā spēlētājam nevajadzētu uzstādīt bumbiņu, līdz pienāk viņa kārta spēlēt.

Spēlētājiem nevajadzētu stāvēt tuvu vai tieši aiz bumbiņas, vai tieši aiz bedrītes, kad spēlētājs ir gatavs spēlēt.

Uz ripināšanas grīna

Uz ripināšanas grīna spēlētājiem nevajadzētu stāvēt uz cita spēlētāja ripināšanas līnijas, vai brīdī, kad viņš izdara sitienu, mest ēnu uz viņa ripināšanas līnijas.

Spēlētājiem būtu jāpaliek uz ripināšanas grīna vai tuvu tam, līdz visi grupas spēlētāji pabeiguši bedrītes izspēli.

Rezultāta pierakstīšana

Sitienu spēlē spēlētājam, kurš darbojas kā marķieris, vajadzētu, ja nepieciešams, ceļā līdz nākamajai starta vietai ar attiecīgo spēlētāju pārbaudīt rezultātu un pierakstīt to.

Spēles temps

Spēlēt labā tempā un nekavējoties

Spēlētājiem būtu jāspēlē labā tempā. Komiteja drīkst noteikt spēles tempa vadlīnijas, kurām visiem spēlētājiem vajadzētu sekot.

Tā ir grupas atbildība neatpalikt no priekšā spēlējošas grupas. Atpaliekot par veselū bedrīti un aizkavējot nākamo spēlētāju grupu, vajadzētu piedāvāt aizmugurē esošajai grupai iespēju sevi apsteigt neatkarīgi no spēlētāju skaita aizmugurē esošajā grupā. Ja grupa neatpaliek par veselū bedrīti, taču ir skaidrs, ka grupa aizmugurē var spēlēt ātrāk, būtu jāauzaicina ātrāk spēlējošo grupu sevi apsteigt.

Esiet gatavi spēlēt

Spēlētājiem vajadzētu būt gataviem spēlēt, tiklīdz ir viņu kārta to darīt. Spēlējot tuvu ripināšanas grīnam vai uz tā, viņiem vajadzētu atstāt savas somas vai kartus tādā pozīcijā, kas nodrošinātu ātru pārvietošanos no grīna uz nākamās bedrītes starta vietu. Kad bedrītes izspēle pabeigta, spēlētājiem vajadzētu nekavējoties pamest ripināšanas grīnu.

Pazaudēta bumbiņa

Ja spēlētājs uzskata, ka viņa bumbiņa varētu būt pazaudēta ārpus ūdens šķēršļa vai nonākusi autā, laika taupīšanas nolūkos viņam vajadzētu izspēlēt provizorisku bumbiņu. Bumbiņu meklējošiem spēlētājiem vajadzētu dot zīmi spēlētājiem nākamajā grupā viņus apsteigt, līdzko kļuvis skaidrs, ka bumbiņu neizdosies viegli atrast. Pirms šādi rīkoaties, bumbiņu nevajadzētu meklēt piecas minūtes. Kad nākamajai grupai ir ļauts veikt apsteigšanu, grupai nevajadzētu turpināt spēli, līdz apsteigusī grupa ir pagājusi garām un vairs nav sasniedzama.

Priekšroka laukumā

Ja Komiteja nav nolēmusi citādāk, priekšrokas tiesības laukumā nosaka grupas spēles temps. Jebkurai grupai, kas spēlē pilnu raundu, tiek dotas tiesības apsteigt īsāku raundu spēlējošu grupu. Termins «grupa» ietver arī vienatnē spēlējošu spēlētāju.

Rūpes par laukumu

Bunkuri

Pirms pamest bunkuru, spēlētājiem vajadzētu rūpīgi piepildīt un izlīdzināt visas pašu radītās iedobes un pēdu nospiedumus, kā arī tuvumā esošās, ko radījuši citi spēlētāji. Ja grābeklis ir saprātīgā attālumā no bunkura, grābeklis būtu jāizmanto šim nolūkam.

Izsisto velēnu, bumbiņu un kurpju radīto bojājumu salabošana

Spēlētājiem būtu uzmanīgi jāsalabo jebkuri pašu izsistu velēnu robi un bumbiņas trieciena nodarīti bojājumi ripināšanas grīnam (neatkarīgi no tā, vai tos izraisījis pats spēlētājs). Pēc visu grupas spēlētāju pabeigtas bedrītes izspēles vajadzētu salabot bojājumus, ko ripināšanas grīnam nodarījuši golfa apavi.

Lieku bojājumu nepieļaušana

Spēlētājiem būtu jāizvairās no laukuma bojāšanas, izsitot velēnas vingrināšanās vēzienos, kā arī sitot nūjas galvu pret zemi dūsmās vai jebkāda cita iemesla dēļ.

Spēlētājiem būtu jānodrošina, lai netiktu nodarīts bojājums ripināšanas grīnam, noliekot somas vai karoga kātu.

Lai izvairītos no bedrītes bojāšanas, spēlētājiem un kedijiem nevajadzētu stāvēt pārāk tuvu bedrītei, kā arī vajadzētu uzmanīgi darboties ar karoga kātu un bumbiņas izņemšanā no bedrītes. Nūjas galvu nevajadzētu izmantot bumbiņas izņemšanai no bedrītes. Spēlētājiem uz ripināšanas grīna nevajadzētu atbalstīties uz nūjām, sevišķi, izņemot bumbiņu no bedrītes.

Karoga kāts būtu pienācīgi iestiprināms atpakaļ bedrītē, pirms spēlētāji pamet ripināšanas grīnu.

Būtu stingri jāievēro vietējie norādījumi, kas regulē golfa kartu pārvietošanos.

Nobeigums; Sods par pārkāpumu

Ja spēlētāji seko šīs nodaļas vadlīnijām, tas ikvienam padarīs spēli patīkamāku.

Ja spēlētājs raundā vai kādā laika periodā pastāvīgi neievēro šīs vadlīnijas, kaitējot citiem, Komitejai ieteicams apsvērt atbilstošu disciplināru rīcību pret pārkāpēju. Šāda rīcība, piemēram, drīkst ietvert spēles aizliegumu laukumā uz ierobežotu laiku vai noteiktu sacensību skaitu. Tas tiek uzskatīts par attaisnojamu, lai aizsargātu lielākās golferu daļas intereses, kas vēlas spēlēt saskaņā ar šīm vadlīnijām.

Nopietna etiķetes pārkāpuma gadījumā Komiteja drīkst diskvalificēt spēlētāju atbilstoši Noteikumam 33-7.

II nodaļa - Definīcijas

Definīcijas ir sarindotas alfabētiskā secībā, Noteikumos definētie termini ir kursīvā.

Aizstāta bumbiņa

«Aizstāta bumbiņa» ir spēlē iesaistīta bumbiņa, lai aizstātu sākotnējo bumbiņu, kas bija spēlē, tika pazaudēta, pacelta vai nonāca autā.

Alu racējs dzīvnieks

«Alu racējs dzīvnieks» ir dzīvnieks (izņemot tārpus, kukaiņus vai līdžigus), kas rok alas mājvietai vai patvērumam, piemēram, trusis, kurmis, murkšķis, susliks vai salamandra.

Piezīme: Rakums, ko veicis dzīvnieks, kas nav alu racējs, piemēram, suns, nav nepieņemams laukuma stāvoklis, ja vien tas nav apzīmēts un pasludināts par remonta zonu.

Aprīkojums

«Aprīkojums» ir viss spēlētāja izmantotais, valkātāis, nestais vai vestais, vai viss, ko spēlētājam nes vai ved viņa partneris vai ikviens no viņu kedjiem. Izņēmums ir izspēlējamajā bedrītē jebkura viņa izspēlētā bumbiņa un jebkāds siks priekšmets, piemēram, monēta vai *T-kociņš*, kad to izmanto bumbiņas pozīcijas vai bumbiņas nomešanas attāluma marķēšanai. Aprīkojumā ir iekļauts golfa karts neatkarīgi no tā, vai tas ir motorizēts, vai – ne.

1. Piezīme: Izspēlējamā bedrītē spēlētā bumbiņa ir *aprikojums*, kad tā ir pacelta un nav atlikta atpakaļ spēlē.

2. Piezīme: Kad golfa kartu izmanto divi vai vairāki spēlētāji, karts un viss, kas tajā atrodas, tiek uzskatīts par *aprikojumu* vienam no spēlētājiem, kurš izmanto kartu.

Ja kartu vada viens no spēlētājiem (vai viena spēlētāja *partneris*), kuri kopīgi izmanto kartu, karts un viss, kas tajā atrodas, tiek uzskatīts par šī spēlētāja *aprikojumu*. Citā gadījumā karts un viss, kas tajā atrodas, tiek uzskatīts par *aprikojumu* kartu izmantojošam spēlētājam, kura bumbiņa (vai kura *partnera* bumbiņa) ir iesaistīta situācijā.

Auts

«Auts» ir ārpus laukuma robežām vai jebkura laukuma daļa, ko *Komiteja* attiecīgi apzīmējusi.

Kad *autu* nosaka izvietoti mietiņi, žogs, vai atrašanās aiz mietiņiem vai žoga, *autu* līniju nosaka mietiņu vai žoga stabu tuvākie iekšējie punkti zemes līmenī (neskaitot leņķveida atbalstus). Kad *autu* robežas norādīšanai izmanto gan mietiņus, gan līnijas, mietiņi norāda *autu*, un līnijas nosaka *autu* robežas. Kad *autu* robežas nosaka līnija uz zemes, līnija ir auts. Auta robeža projicējas vertikāli uz leju un uz augšu.

Bumbiņa ir *autā*, kad tā visa atrodas *autā*. Spēlētājs drīkst stāvēt *autā*, lai spēlētu bumbiņu, kas nav *autā*.

Tādi *autu* nosakoši objekti kā sienas, žogi, mietiņi un margas nav *traucēkļi*, un tie uzskatāmi par nostiprinātiem. *Autu* apzīmējošie mietiņi nav *traucēkļi*, un tie uzskatāmi par nostiprinātiem.

1. Piezīme: *Autu* noteicošajiem mietiņiem vai līnijām vajadzētu būt baltām.

2. Piezīme: *Komiteja* drīkst pieņemt Vietējo noteikumu, kas paredz uzskatīt par *traucēkļiem* mietiņus, kas norāda *autu*, taču nenosaka to.

Ārējs faktors

Mača spēlē «*ārējs faktors*» ir jebkurš faktors, kas nav spēlētāja vai viņa pretinieka *puse*, ikviens no abu pušu *kedjiem*, jebkura abu *pušu* spēlētā bumbiņa izspēlējamajā bedrītē, vai jebkāds abu *pušu* *aprikojums*.

Sitienu spēlē *ārējs faktors* ir jebkurš faktors, kas nav sāncensība *puse*, ikviens puses *kedjis*, jebkura *puses* spēlētā bumbiņa izspēlējamajā bedrītē un jebkāds *puses* *aprikojums*.

Ārējs faktors ietver *tiesnesi*, *marķieri*, *novērotāju* un *forkediju*. Ne vējš, ne ūdens nav *ārējs faktors*.

Bedrīte

«*Bedrīte*» jābūt 4 ¼ collu (108 milimetru) diametrā un vismaz 4 collas (101,6 mm) dziļai. Ja tiek izmantots oderējums, tam jābūt iegremdētam vismaz 1 collu (25,4 mm) dziļumā zem *ripināšanas grīna* virsmas, ja vien augsnes īpatnības nepadara šādu rīcību neiespējamu. Tā ārējais diametrs nedrīkst pārsniegt 4 ¼ collas (108 milimetrus).

Best-ball (Labākā bumbiņa)

Skatīt «*Mača spēles veidi*»

Brīvie kavēkļi

«*Brīvie kavēkļi*» ir dabiski priekšmeti, tai skaitā:

- akmeņi, lapas, zariņi, zari un līdzīgi,
- izkārnījumi un
- tārpī, kukaiņi un līdzīgi, kā arī to pūžņi un veidojumi, ar nosacījumu, ka tie nav:
- nostiprināti vai augoši,
- stabili iestiprināti vai
- pielipuši bumbiņai

Smiltis un irdena augsne ir *brīvie kavēkļi* uz *ripināšanas grina*, bet ne kur citur.

Sniegs un dabisks ledus, izņemot sarmu, ir vai nu *nejaušs ūdens*, vai *brīvs kavēklis* pēc spēlētāja izvēles.

Rasa un sarma nav *brīvie kavēkļi*.

Bumbiņa iesista bedrītē

Skatīt «*Iesista bedrītē*».

Bumbiņa pazaudēta

Skatīt «*Pazaudēta bumbiņa*».

Bumbiņa spēlē

Bumbiņa ir «*spēlē*», tiklīdz spēlētājs *starta vietā* izdaries *sitienu*. Tā paliek *spēlē*, kamēr tiek *iesista bedrītē*, ja vien netiek *pazaudēta*, nenonāk *autā*, netiek *pacelta*, vai netiek *aizstāta* ar citu bumbiņu neatkarīgi no tā, vai aizstāšana ir atļauta. Tā *aizstāta* bumbiņa kļūst par *bumbiņu spēlē*.

Ja bumbiņa tiek spēlēta ārpus *starta vietas*, kad spēlētājs uzsāk bedrītes izspēli, vai cenšoties labot savu kļūdu, bumbiņa nav *spēlē*, un pielietojams Noteikums 11-4 vai 11-5.

Citā gadījumā *bumbiņa spēlē* ir arī bumbiņa, kuras izspēle sāka ārpus *starta vietas*, kad no spēlētāja tiek prasīts nākamo *sitienu* izdarīt no *starta vietas*, vai viņš to izvēlas.

Izņēmums mača spēlē: *Bumbiņa spēlē* ir arī bumbiņa, ko spēlētājs bedrītes izspēles sākumā izspēlējis ārpus *starta vietas*, ja pretinieks nepieprasa *sitienu* anulēšanu, atbilstoši noteikumam 11-4a.

Bumbiņu uzskata par izkustējušos

Skatīt «*Izkustināta vai izkustējusies*».

Bunkurs

«*Bunkurs*» ir *šķērslis*, kas sastāv no laukumā sagatavota bieži vien iepaklas veida zemes gabala, no kura izņemta velēna vai augsne no aizstāta ar smiltīm vai ko līdzīgi.

Ar zāli apaugusi zeme, kas robežojas ar *bunkuru*, vai ir tā robežās, ieskaitot velēnas krāvumu (gan ar zāli apaugušu, gan no zemes sastāvošu), nav *bunkura* sastāvdaļa. Ar zāli neapaugusi *bunkura* siena vai maliņa ir *bunkura* sastāvdaļa. *Bunkura* robeža projicējās vertikāli uz leju, bet ne uz augšu.

Bumbiņa ir *bunkurā*, kad tā atrodas *bunkurā*, vai jebkura tās daļa pieskaras *bunkuram*.

Cits sāncensis

Skatīt «*Sāncensis*».

Forkedijs

«*Forkedijs*» ir *Komitejas* nolīgta persona, lai spēles laikā norādītu spēlētājiem bumbiņu atrašanās vietu. Viņš ir *ārējs faktors*.

Four-ball

Skatīt «Mača spēles veidi» un «Sitienu spēles veidi».

Foursome

Skatīt «Mača spēles veidi» un «Sitienu spēles veidi».

Gods

Par spēlētāju, kam pirmajam jāspēlē no *starta vietas* saka, ka viņam ir izrādīts «*gods*».

Iesista bedrītē

Bumbiņa ir «*iesista bedrītē*», kad tā atrodas miera stāvoklī bedrītes ielocē un visa ir zem *bedrītes* malas līmeņa.

Izkustināta vai izkustējusies

Bumbiņu uzskata par «*izkustējušos*», ja tā atstāj savu pozīciju un apstājas jebkurā citā vietā.

Karoga kāts

«*Karoga kāts*» ir kustams taisns rādītājs, kam ir vai nav piestiprināta karoga drāna vai kāds cits materiāls, un kas ir iestiprināts *bedrītes* centrā, lai norādītu tās pozīciju. Šķersgriezumā

tam jābūt apaļam. Polsterējums vai triecienu absorbējošs materiāls, kas varētu pārmērīgi ietekmēt bumbuņas kustību, ir aizliegts.

Kedijs

«Kedijs» ir persona, kas saskaņā ar *Noteikumiem* palīdz spēlētājam. Palīdzība drīkst ietvert spēlētāja nūju nešanu un apsaimniekošanu spēles laikā.

Kad vienu *kediju* nodarbina vairāk nekā viens spēlētājs, viņš vienmēr tiek uzskatīts par *kediju* spēlētājam, kura bumbuņa (vai kura *partnera* bumbuņa) ir iesaistīta spēles situācijā, un viņa nestais *aprikojums* tiek uzskatīts par šī spēlētāja *aprikojumu*, izņemot gadījumus, kad *kedijs* darbojas saskaņā ar īpašu norādījumu no cita spēlētāja (vai cita spēlētāja *partnera*), kurš arī nodarbina šo *kediju*. Šādā gadījumā viņš tiek uzskatīts par šī otrā spēlētāja *kediju*.

Komiteja

«Komiteja» ir par sacensībām atbildīgā komiteja, vai arī par *laukumu* atbildīgā komiteja gadījumā, ja izskatāmais jautājums radies ārpus sacensībām.

Laukums

«Laukums» ir visa platība *Komitejas* noteiktās jebkurās robežās (skat. *Noteikumu* 33-2).

Līdz grīnam

«Līdz grīnam» ir visa laukuma platība, izņemot:

- a) spēlējamošs bedrītes starta vietu un *ripināšanas grīnu*, un
- b) visus *šķēršļus* laukumā

Mača spēles veidi

Vienspēle (Single): Mačs, kurā viens spēlētājs spēlē pret citu spēlētāju.

Threesome: Mačs, kurā viens spēlētājs spēlē pret diviem citiem spēlētājiem un katra *puse* spēlē vienu bumbuņu.

Foursome: Mačs, kurā divi spēlētāji spēlē pret diviem citiem spēlētājiem un katra *puse* spēlē vienu bumbuņu.

Three-ball: Trīs spēlētāji spēlē maču viens pret otru, katrs spēlējot savu bumbuņu. Katrs spēlētājs spēlē divus atsevišķus mačus.

Best-ball: Mačs, kurā viens spēlētājs spēlē pret divu citu spēlētāju labāko bumbuņu vai trīs citu spēlētāju labāko bumbuņu.

Four-ball: Mačs, kurā divi spēlētāji spēlē savu labāko bumbuņu pret divu citu spēlētāju labāko bumbuņu.

Marķieris

«Marķieris» ir *Komitejas* norikota persona *sāncensā* rezultāta pierakstīšanai sitienā spēlē. Viņš drīkst būt *cits sāncensis*. Viņš nav *tiesnesis*.

Nejaušs ūdens

«Nejaušs ūdens» laukumā ir jebkāda ūdens pagaidu uzkrātuve, kas nav *ūdens šķērslis*, un kas ir saskatāms pirms vai pēc tam, kad spēlētājs ir ieņēmis *stāju*. Sniegs un dabisks ledus, izņemot sarmu, ir *nejaušs ūdens* vai *brīvs kavēklis* pēc spēlētāja izvēles. Izgatavots ledus ir *traucēklis*. Rasa un sarma nav *nejaušs ūdens*.

Bumbuņa ir *nejaušā ūdenī*, kad tā atrodas *nejaušā ūdenī*, vai jebkura tās daļa pieskaras *nejaušam ūdenim*.

Neparedzēta iejaukšanās

«Neparedzēta iejaukšanās» gadījumā kustībā esošu bumbuņu nejauši novirza vai aptur jebkāds *ārējs faktors* (skat. *Noteikumu* 19-1).

Nepareiza bumbuņa

«Nepareiza bumbuņa» ir jebkura cita bumbuņa, izņemot spēlētāja:

- *bumbuņu spēlē*,
- *provizorisku bumbuņu*, vai
- otro bumbuņu, kas izspēlēta atbilstoši *Noteikumam* 3-3 vai *Noteikumam* 20-7c sitienā spēlē; un ietver
- cita spēlētāja bumbuņu,
- pamestu bumbuņu, un
- spēlētāja sākotnējo bumbuņu, kad tā vairs nav spēlē.

Piezīme: *Bumbuņa spēlē* ietver *aizstātu bumbuņu*, kas ievadīta spēlē *bumbuņas spēlē* vietā, neatkarīgi no tā, vai šāda aizstāšana ir atļauta.

Nepareizs ripināšanas grīns

«*Nepareizs ripināšanas grīns*» ir jebkurš *ripināšanas grīns*, izņemot izspēlējamās bedrītes *ripināšanas grīnu*. Ja vien Komiteja nav noteikusi citādāk, šis termins *laukumā* attiecas arī uz vingrināšanās *ripināšanas grīnu* vai pičošanas grīnu.

Nepieņemami laukuma apstākļi

«*Nepieņemami laukuma apstākļi*» ir jebkāds *nejaušs ūdens, remonta zona, putna, abinieka* vai alu racēja dzīvnieka radīta ala, veidojumi un takas.

Nostāšanās pie bumbiņas

Spēlētājs ir «*nostājis pie bumbiņas*», kad viņš ir nolicis savu nūju pie zemes bumbiņai tieši priekšā vai tieši aiz bumbiņas neatkarīgi no tā, vai viņš ir ieņēmis *stāju*.

Noteiktais raunds

«*Noteiktais raunds*» sastāv no bedrīšu izspēles *laukumā* pareizā secībā, ja vien *Komiteja* nav atļāvusi citādāk. *Noteiktajā raundā* ir 18 bedrītes, ja vien *Komiteja* nav apstiprinājusi mazāku skaitu. Par *noteiktā raunda* pagarinājumu mača spēlē skat. Noteikumu 2-3.

Noteikums vai Noteikumi

Termins «*Noteikums*» ietver:

- Golfa noteikumus un to interpretāciju atbilstoši «Decisions on the Rules of Golf»,
- jebkādas sacensību nosacījumus, ko *Komiteja* pieņēmusi saskaņā ar Noteikumu 33-1 un I Pielikumu,
- jebkādas *Komitejas* saskaņā ar Noteikumu 33-8a un I Pielikumu pieņemtos Vietējos noteikumus, un,
- nosacījumus (I) nūjām un bumbiņām II un III Pielikumā un to interpretācijas atbilstoši «A Guide of the Rules on Clubs and Balls» un (II) ierīcēm un citam aprīkojumam IV Pielikumā.

Novērotājs

«*Novērotājs*» ir *Komitejas* norikota persona palīgā *tiesnesim* notikuma apstākļu izvērtēšanā, kā arī, lai ziņotu viņam par jebkura Noteikuma pārkāpumu. *Novērotājam* nevajadzētu pieskatīt *karoga kātu*, stāvēt pie *bedrītes* vai norādīt tās pozīciju, kā arī pacelt bumbiņu vai marķēt tās pozīciju.

Padoms

«*Padoms*» ir jebkāds spriedums vai mājieni, kas varētu ietekmēt spēlētāju viņa spēles noteikšanā, nūjas izvēlē vai *sitienu* izdarīšanas paņēmienā. Informācija par Noteikumiem, distanci vai tādu publiski pieejamu informāciju kā *šķēršļu* un *karoga kāta* izvietojumu uz *ripināšanas grīna* nav *padoms*.

Partneris

«*Partneris*» ir spēlētājs, kas tajā pašā *pusē* apvienojies ar citu spēlētāju. *Threesome, foursome, four-ball* vai *best-ball* spēlē, kur konteksts to pieļauj, vārds «spēlētājs» ietver viņa partneri vai partnerus.

Pazaudēta bumbiņa

Bumbiņa uzskatāma par «pazaudētu», ja:

- spēlētājs to neatrod vai neidentificē kā savu piecu minūšu laikā kopš spēlētāja *puse* vai viņa vai viņu *kedijī* sākuši to meklēt, vai
- spēlētājs izdarījis *sitienu* pa *provizorisku bumbiņu* no vietas, kur varētu būt bijusi sākotnējā bumbiņa, vai no punkta, kas atrodas tuvāk *bedrītei* par šo vietu (skat. Noteikumu 27-2b), vai
- spēlētājs ievadījis *citū bumbiņu spēlē* ar *sitienu* un distances sodu atbilstoši Noteikumam 26-1a, 27-1vai 28a; vai
- spēlētājs ievadījis *citū bumbiņu spēlē*, jo ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrasto bumbiņu pārvietojis *ārējs faktors* (skat. Noteikumu 18-1), tā atrodas *traucēklī* (skat. Noteikumu 24-3), *nepieņemamos laukuma apstākļos* (skat. Noteikumu 25-1c) vai *ūdens šķērslī* (skat. Noteikumu 26-1b vai c); vai
- spēlētājs ir izdarījis *sitienu* pa *aizstātu bumbiņu*.

Nepareizas bumbiņas izspēlē pavadītais laiks netiek ieskaitīts meklēšanai atvēlētajās piecās minūtēs.

Pretinieks

«*Pretinieks*» ir dalībnieks *pusē*, ar kuru spēlētāja *puse* sacenšas mača spēlē.

Provizoriska bumbiņa

«*Provizoriska bumbiņa*» ir saskaņā ar Noteikumu 27-2 izspēlēta bumbiņa tādas bumbiņas vietā, kas varētu būt *pazudusi ārpus ūdens šķēršļa*, vai varētu būt nonākusi *autā*.

Puse

Puse ir spēlētājs, divi un vairāki spēlētāji, kas ir *partneri*. Mača spēlē katrs pretinieka *pusē* dalībnieks ir *pretinieks*. Sitienu spēlē visu pušu dalībnieki ir sāncenši, un kopā spēlējot dažādu pušu dalībnieki ir citi sāncenši.

R&A

«R&A» nozīmē «R&A Rules Limited».

Remonta zona

«*Remonta zona*» ir pēc *Komitejas* rīkojuma vai tās apstiprināta pārstāvja norādījuma apzīmēta jebkura laukuma daļa. Visa zeme, zāle, krūmi, koki vai citi augi *remonta zonā* ir *remonta zonas* daļa. *Remonta zonai* pieder aizvākšanai sakrauts materiāls un grīnkiperā veikts rakums pat tad, ja tas nav attiecīgi apzīmēts. Noplauta zāle un cits materiāls, kas atstāts un pamests *laukumā* un, ko nav paredzēts izvest, nav *remonta zona*, ja vien nav attiecīga apzīmējuma.

Kad *remonta zonas* robežas norāda ar mietiņiem, tie ir *remonta zonas* iekšienē, un *remonta zonas* robežu nosaka mietiņu tuvākie ārējie punkti zemes līmenī. Kad *remonta zonas robežas* norādīšanai izmanto gan mietiņus, gan līnijas, mietiņi norāda *remonta zonu*, un līnijas nosaka *remonta zonas* robežas. Kad *remonta zonas* robežas norāda līnija uz zemes, līnija ir *remonta zonas* iekšienē. *Remonta zonas* robeža projicējas vertikāli uz leju, bet ne uz augšu.

Bumba ir *remonta zonā*, kad tā atrodas *remonta zonā*, vai jebkura tās daļa pieskaras *remonta zonai*.

Remonta zonas vai tās robežu norādīšanai izmantotie mietiņi ir *traucēkļi*.

Piezīme: *Komiteja* drīkst pieņemt Vietējo noteikumu, kas aizliedz spēli no *remonta zonas* vai ekoloģiski jutīgas teritorijas, kas definēta kā *remonta zona*.

Ripinājuma līnija

«*Ripinājuma līnija*» ir līnija, pa kuru spēlētājs vēlas raidīt bumbuņu pēc *sitienu* uz *ripināšanas grīnu*. Ar izņēmumu attiecībā pret Noteikumu 16-1e, *ripinājuma līnija* ietver saprātīgu distanci uz katru pusi no iecerētās līnijas. *Ripinājuma līnija* nesniedzas tālāk par *bedrīti*.

Ripināšanas grīns

«*Ripināšanas grīns*» ir visa spēljamās bedrītes daļa, kas speciāli sagatavota ripināšanai, vai *Komitejas* citādi par tādu pasludināta. Bumba ir uz *ripināšanas grīna*, kad jebkura tās daļa pieskaras *ripināšanas grīnam*.

Sāncensis

«*Sāncensis*» ir spēlētājs sitienu spēles sacensībās. «*Cits sāncensis*» ir jebkura persona, ar kuru *sāncensis* spēlē. Neviens no viņiem nav otram *partneris*.

Sitienu spēlē foursome un four-ball sacensībās, kur konteksts to pieļauj, vārds «*sāncensis*» un «*cits sāncensis*» ietver viņa *partneri*.

Sānu ūdens šķērslis

«*Sānu ūdens šķērslis*» ir *ūdens šķērslis* vai *ūdens šķēršļa* sekojoši izvietota daļa, kas padara neiespējamu, vai pēc *Komitejas* uzskata nerealizējamu bumbuņas nomešanu aiz *ūdens šķēršļa*, atbilstoši Noteikumam 26-1b. Visa zeme un ūdens *sānu ūdens šķēršļa* robežās ir *sānu ūdens šķēršļa* daļa.

Kad *sānu ūdens šķēršļa* robežas nosaka ar mietiņiem, tie ir *sānu ūdens šķēršļa* iekšienē, un *sānu ūdens šķēršļa* robežu nosaka mietiņu tuvākie ārējie punkti zemes līmenī. Kad *sānu ūdens šķēršļa* robežas norādīšanai izmanto gan mietiņus, gan līnijas, mietiņi norāda *sānu ūdens šķēršli*, un līnijas nosaka *sānu ūdens šķēršļa* robežas. Kad *sānu ūdens šķēršļa* robežas nosaka līnija uz zemes, līnija ir *sānu ūdens šķēršli*. *Sānu ūdens šķēršļa* robeža projicējas vertikāli uz augšu un uz leju.

Bumba ir *sānu ūdens šķēršli*, kad tā atrodas *sānu ūdens šķēršli*, vai jebkura tās daļa pieskaras *sānu ūdens šķērslim*.

Sānu ūdens šķēršļa vai tā robežu norādīšanai izmantotie mietiņi ir *traucēkļi*.

- 1. Piezīme:** *Ūdens šķēršļa* daļai, kas spēlējama kā *sānu ūdens šķērslis*, jābūt atšķirīgi apzīmētai. *Sānu ūdens šķēršli* vai tā robežu apzīmējošiem mietiņiem vai līnijām jābūt sarkanām.
- 2. Piezīme:** *Komiteja* drīkst izdot Vietējo noteikumu, kas aizliedz spēli no ekoloģiski jutīgas teritorijas, kas definēta kā *sānu ūdens šķērslis*.
- 3. Piezīme:** *Komiteja* drīkst noteikt *sānu ūdens šķēršli* kā *ūdens šķēršli*.

Sitiens

«*Sitiens*» ir nūjas virzīšana uz priekšu ar nodomu sist bumbuņu un pārvietot to. Ja spēlētājs apzināti savalda savu lejupvēzienu, pirms nūjas galva sasniedz bumbuņu, viņš nav izdarījis *sitienu*.

Sitienu spēles veidi

Individuāli: Sacensības, kurās katrs *sāncensis* spēlē individuāli.

Foursome: Sacensības, kurās divi *sāncenši* spēlē kā *partneri* un spēlē vienu bumbuņu.

Four-ball: Sacensības, kurās divi *sāncenši* spēlē kā *partneri* un katrs spēlē savu bumbuņu. *Partneru* zemākais rezultāts ir bedrītes izspēles rezultāts. Ja viens *partneris* nepabeidz bedrītes izspēli, sods netiek piemērots.

Piezīme: Par Bugiju, PAR un Stableford sacensībām skat. Noteikumu 32-1

Soda sitiens

«*Soda sitienu*» pēc noteiktiem *Noteikumiem* pieskaita spēlētāja vai *puses* rezultātam. *Threesome* un *foursome* spēlē *soda sitienu* neietekmē spēles secību.

Spēles līnija

«*Spēles līnija*» ir virziens, kurp spēlētājs pēc *sitienu* vēlas raidīt bumbuņu, kā arī saprātīga distance uz katru pusi no iecerētā virziena. *Spēles līnija* projicējas vertikāli augšup no zemes, taču nesniedzas tālāk par *bedrīti*.

Starta vieta

No «*Starta vietas*» sākas izspēlējamās bedrītes izspēle. Tas ir tainstūra laukums divu nūju garumā, kura sākumu un sānu dimensijas nosaka T-marķieru ārējās robežas. Bumbuņa ir ārpus *starta vietas*, ja tā visa atrodas ārpus *starta vietas*.

Stāja

«*Stājas*» ieņemšana spēlētājam ietver pēdu novietošanu *sitienu* izdarīšanas pozīcijā un sagatavošanos *sitienu* veikšanai.

Šķērslis

«*Šķērslis*» ir jebkurš *bunkurs* vai *ūdens šķērslis*.

Three-ball

Skat. «*Mača spēles veidi*».

Threesome

Skat. «*Mača spēles veidi*».

Tiesnesis

«*Tiesnesis*» ir *Komitejas* norikota persona jautājuma faktu izlemšanai un *Noteikumu* pielietošanai. Viņam jārikojas jebkura *Noteikuma* pārkāpšanas gadījumā, ja viņš to novērojis, vai viņam par to ziņots.

Tiesnesim nevajadzētu pieskatīt *karoga kātu*, stāvēt pie *bedrītes* vai norādīt tās pozīciju, kā arī pacelt bumbuņu vai marķēt tās pozīciju.

Izņēmums mača spēlē: Ja vien *tiesnesis* nav norikots pavadīt spēlētājus visa mača garumā, viņam nav tiesību iejaukties mačā, izņemot saistībā ar *Noteikumiem* 1-3, 6-7, 33-7.

Traucēkļi

«*Traucēklis*» ir jebkas mākslīgs, ieskaitot mākslīgas virsmas un ceļu malas, takas un ražotu ledu, izņemot:

- objektus, kas nosaka *autu*, piemēram, sienas, žogi, mietiņi un margas,
- jebkādu daļu no nekustama mākslīga objekta, kas atrodas *autā*, un
- jebkādu konstrukciju, ko *Komiteja* pasludinājusi par neatņemamu laukuma sastāvdaļu.

Traucēklis ir kustams *traucēklis*, ja to iespējams pārvietot bez pārmērīgas piepūles, bez spēles nesamērīgas aizkavēšanas un bez kaitējuma nodarīšanas. Citā gadījumā tas ir nekustams *traucēklis*.

Piezīme: *Komiteja* drīkst pieņemt Vietējo noteikumu, pasludinot kustamu *traucēkli* par nekustamu *traucēkli*.

Tuvākais atvieglinājuma punkts

«*Tuvākais atvieglinājuma punkts*» ir atskaites punkts atvieglinājuma saņemšanai bez soda no nekustama *traucēkļa* (*Noteikums* 24-2), *nepieņemamiem laukuma apstākļiem* (*Noteikums* 25-1) vai *nepareiza ripināšanas grīna* (*Noteikums* 25-3) *traucējuma*.

Tas ir bumbuņas atrašanās vietai vistuvākais punkts *laukumā*:

- kas nav tuvāk *bedrītei*,
- kur, bumbuņai atrodoties, *sitienu*, kādu spēlētājs vēlētos izdarīt sākotnējā pozīcijā, nav *traucējuma* no apstākļa, kura dēļ sākotnējā pozīcijā tiek meklēts atvieglinājums.

Piezīme: Lai precīzi noteiktu *tuvāko atvieglinājuma punktu*, spēlētājam, izmēģinājumā *nostājoties pie bumbiņas*, nosakot spēles virzienu un vēzienu šādam *sitienam*, jāizmanto nūja, ar kuru viņš būtu izdarījis *sitienu*, ja nebūtu attiecīgā apstākļa.

Ūdens šķērslis

«*Ūdens šķērslis*» ir jebkāda jūra, ezers, diķis, upe, grāvis, noteka vai cita atklāta ūdenstilpe (ar ūdeni vai bez tā) un jebkas līdzīgs *laukumā*. Visa zeme un ūdens *ūdens šķēršļa* robežas ir *ūdens šķēršļa* daļa.

Kad *ūdens šķēršļa* robežas nosaka ar mietiņiem, tie ir *ūdens šķērslī* un *ūdens šķēršļa* robežu nosaka mietiņu tuvākie ārējie punkti zemes līmenī. Kad *ūdens šķēršļa* robežas norādīšanai izmanto gan mietiņus, gan līnijas, mietiņi norāda *ūdens šķērslī*, un līnijas nosaka *ūdens šķēršļa* robežas. Kad *ūdens šķēršļa* robežas nosaka līnija uz zemes, līnija ir *ūdens šķērslī*. *Ūdens šķēršļa* robeža projicējas vertikāli uz augšu un uz leju.

Bumbiņa ir *ūdens šķērslī*, kad tā atrodas *ūdens šķērslī*, vai jebkura tās daļa pieskaras *ūdens šķērslim*.

Ūdens šķēršļa vai tā robežu apzīmēšanai izmantotie mietiņi ir *traucēkļi*.

- 1. Piezīme:** *Ūdens šķērslī* vai tā robežu apzīmējošiem mietiņiem vai līnijām jābūt dzelteniem.
- 2. Piezīme:** *Komiteja* drīkst izdot Vietējo Noteikumu, kas aizliedz spēli no ekoloģiski jūtīgas teritorijas, kas definēta kā *ūdens šķērslis*.

Vienspēle

Skatīt «*Mača spēles veidi*» un «*Sitienu spēles veidi*».

III nodaļa – Spēles noteikumi

Spēle

Noteikums 1

Spēle

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

1-1. Apkopojums

Golfa spēle sastāv no bumbiņas spēlēšanas ar nūju no *starta vietas* līdz iesīšanai *bedrītē*, izdarot *sitienu* vai secīgus *sitienu*s saskaņā ar *Noteikumiem*.

1-2. Iedarbība uz bumbiņu vai fizisko apstākļu izmaiņšana

Spēlētājs nedrīkst (I) veikt darbību ar nolūku ietekmēt *bumbiņas spēlē* kustību, vai (II) izmainīt fiziskos apstākļus ar nolūku ietekmēt *bedrītes* izspēli.

Izņēmumi:

1. Darbība, ko nepārprotami atļauj vai nepārprotami aizliedz cits *Noteikums*, attiecas uz šo citu *Noteikumu*, nevis *Noteikumu* 2-1.
2. Darbība ar vienīgo mērķi rūpēties par *laukumu* nav *Noteikuma* 1-2 pārkāpums.

SODS PAR NOTEIKUMA 1-2 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta *bedrīte*; *Sitienu spēlē* – divi *sitienu*.

Noteikuma 1-2 nopietna pārkāpuma gadījumā *Komiteja* drīkst sodīt ar diskvalifikāciju.

- 1. Piezīme:** Uzskatāms, ka spēlētājs ir izdarījis *Noteikuma* 1-2 nopietnu pārkāpumu, ja *Komiteja* uzskata, ka viņa rīcība šī *Noteikuma* pārkāpšanā ir Jāvusi viņam vai citam spēlētājam iegūt būtiskas priekšrocības, vai būtiski pasliktinājusi situāciju citam spēlētājam, kas nav viņa *partneris*.
- 2. Piezīme:** *Sitienu spēlē*, izņemot gadījumus, kad nopietna pārkāpuma dēļ sods ir diskvalifikācija, saistībā ar savas bumbiņas kustību *Noteikumu* 1-2 pārkāpušam spēlētājam bumbiņa jāspēlē no vietas, kur tā tika apturēta vai, ja bumbiņa tika novirzīta,

no vietas, kur tā apstājusies. Ja spēlētāja bumbiņu ar nolūku ietekmējis *cits sāncensis* vai *cits ārējs faktors*, spēlētājam piemērojams Noteikums 1-4 (skat. Noteikuma 19-1 Piezīmi).

1-3. Vienošanās atteikties no Noteikumiem

Spēlētāji nedrīkst piekrist izslēgt jebkura *Noteikuma* darbību vai vienoties par jebkāda iestājušās soda atcelšanu.

SODS PAR NOTEIKUMA 1-3 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – abu *pušu* diskvalifikācija.

Sitienu spēlē – gadījumā iesaistīto *sāncensu* diskvalifikācija.

(Piekrišana sitienu spēlē spēlēt, neievērojot secību – skat. Noteikumu 10-2c.)

1-4. Noteikumos neparedzēti punkti

Ja strīdīgā gadījumā jebkāds punkts *Noteikumos* nav paredzēts, lēmums būtu jāpieņem pēc taisnīguma.

Noteikums 2

Mača spēle

Definīcijas

Visi definētie termini ir kursīvā un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

2-1. Apkopojums

Mačs ir vienas *puses* spēle pret otru *noteiktā* *rundā*, ja vien *Komiteja* nav norādījusi citādāk.

Mača spēle tiek izspēlēta pa *bedrītēm*.

Ja vien *Noteikumos* nav paredzēts citādāk, *bedrītes* izspēlē uzvar *puse*, kas savu *bumbiņu iesit bedrītē* ar mazāk *sitienu*. Handikapa mačā uzvaru *bedrītē* nodrošina zemāks neto rezultāts.

Situāciju mačā raksturo termini: tik «*bedrītes priekšā*», «*neizšķirts*» un tik «*vēl jāspēlē*».

Puse ir «*dormie*», kad tā ir tik *bedrīšu priekšā*, cik *bedrīšu vēl atlicis izspēlēt*.

2-2. Neizšķirta *bedrīte*

Bedrīte ir neizšķirta, ja *puses* *bumbiņu iesitušas bedrītē* ar vienādu *sitienu* skaitu.

Kad spēlētājs *bumbiņu iesitis bedrītē* un viņa *pretiniekam* palicis *sitiens* līdz neizšķirtam, bet spēlētājs pēc tam saņem sodu, *bedrīte* ir neizšķirta.

2-3. Mača uzvarētājs

Mačs ir uzvarēts, kad viena *puse* ir vadībā ar tik lielu *bedrīšu* skaitu, kas lielāks par atlikušo spēlējamu *bedrīšu* skaitu.

Neizšķirta gadījumā *Komiteja* drīkst pagarināt *noteikto* *raundu* par tik *bedrītēm*, cik nepieciešams uzvarai mačā.

2-4. Piekāpšanās mačā, *bedrītē* vai *nākamajā sitienu*

Spēlētājs drīkst piekāpties mačā jebkurā brīdī pirms šī mača sākuma vai noslēguma.

Spēlētājs drīkst piekāpties *bedrītes* izspēlē jebkurā brīdī pirms šīs *bedrītes* sākuma vai izspēles noslēguma.

Spēlētājs drīkst piekāpties *pretinieka* *nākamajam sitienu* jebkurā brīdī ar nosacījumu, ka *pretinieka* *bumbiņa* nav kustībā. Uzskatāms, ka *pretinieks iesitis bedrītē* ar *nākamo sitienu*, un *bumbiņu* drīkst noņemt jebkura *puse*.

Piekāpšanās nevar tikt noraidīta vai atsaukta.

(*Bumbiņa* pārkārusies pār *bedrīti* – skat. Noteikumu 16-2.)

2-5. Rīcība *šaubu gadījumā*, *strīdi* un *prasības*

Ja mača spēlē spēlētājiem rodas *šaubas* vai *strīds*, spēlētājs var pieteikt *prasību*. Ja *saprātīgā* laika posmā nav pieejams *pienācīga pilnvarojuma Komitejas* pārstāvis, spēlētājiem mačs jāturpina bez kavēšanās. *Komiteja* drīkst izvērtēt *prasību* tikai tad, ja tā iesniegta *savlaicīgi*, un *prasību* izsakošais spēlētājs *laicīgi* ir paziņojis *pretiniekam*, ka (I) viņš *piesaka* *prasību* vai *vēlas* *noņēmumu*, un (II) *par faktiem*, kas ir *prasības pamatā*, un uz ko jābalstās *noņēmumam*.

Uzskata, ka *prasība* ir iesniegta *savlaicīgi*, ja pēc *prasību* izraisījušo *apstākļu* atklāšanas spēlētājs savu *prasību* *piesaka* (I) *pirms* jebkurš spēlētājs mačā izspēlē no *nākamās starta vietas*, vai (II) *gadījumā*, ja spēlēta *pēdējā bedrītē*, *pirms* visi mača spēlētāji *pametuši ripināšanas grīnu*, vai (III) *gadījumā*, ja *prasību* izraisījušie *apstākļi* tiek atklāti pēc tam, kad visi mača spēlētāji *pametuši* *pēdējās bedrītes ripināšanas grīnu*, *pirms* mača rezultāta oficiālas paziņošanas.

Prasību, kas attiecas uz mača iepriekš izspēlētu *bedrīti*, *Komiteja* drīkst izskatīt vienīgi gadījumā, ja tās pamatā ir prasību piesaistošajam spēlētājam iepriekš nezināmi fakti un pretinieks viņam sniedzis nepatiesu informāciju (Noteikumi 6-2a vai 9). Šāda prasība jāiesniedz laicīgi.

Līdzko mača rezultāts ir oficiāli paziņots, *Komiteja* nedrīkst izskatīt prasību, ja vien nav zināms, ka (I) prasības pamatā ir fakti, kas prasību piesaistošajam spēlētājam iepriekš nebija zināmi oficiālo rezultātu paziņošanas brīdī, (II) prasību piesaistošajam spēlētājam *pretinieks* ir sniedzis nepatiesu informāciju un (III) *pretinieks* zināja, ka sniedz nepatiesu informāciju. Šādas prasības iesniegšanai nav laika ierobežojuma.

- 1. Piezīme:** Spēlētājs drīkst neievērot sava *pretinieka* Noteikumu pārkāpumu ar nosacījumu, ka puses nav vienojušās atteikties no Noteikuma (Noteikumi 1-3).
- 2. Piezīme:** Mača spēlē, ja spēlētājs šaubās par savām tiesībām vai pareizo rīcību, viņš nedrīkst pabeigt bedrītes izspēli ar divām bumbiņām.

2-6. Vispārpieņemtais sods

Par *Noteikuma* pārkāpumu mača spēlē sods ir bedrītes zaudēšana, izņemot gadījumus, kad norādīts citādi.

Noteikums 3

Sitienu spēle

Definīcijas

Visi definētie termini ir kursīvā un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

3-1. Apkopojums; Uzvarētājs

Sitienu spēlē *sāncensī* sacensībās izspēlē katru bedrīti *noteiktā raundā* vai raundos, un par katru raundu iesniedz rezultātu kartīti ar katras bedrītes bruto rezultātu. Katrs *sāncensis* sacensībās spēlē pret ikvienu citu *sāncensī*.

Uzvarētājs ir *sāncensis*, kurš *noteikto raundu* vai raundus izspēlē ar vismazāko *sitienu* skaitu.

Handikapa sacensībās uzvarētājs ir *sāncensis*, kurš *noteikto raundu* vai raundus izspēlē ar vismazāko neto rezultātu.

3-2. Neiesīšana bedrītē

Ja *sāncensis* jebkurā bedrītē neiesīt bumbiņu *bedrītē* un neizlabo savu kļūdu, pirms viņš izdara *sitienu* no nākamās *starta vietas*, vai pēdējās bedrītes gadījumā, pirms viņš pamet *ripināšanas grīnu*, **viņu diskvalificē**.

3-3. Rīcība šaubu gadījumā

a) Procedūra

Ja *sāncensis* sitienu spēlē šaubās par savām tiesībām vai pareizo rīcību bedrītes izspēles laikā, viņš drīkst bez soda pabeigt bedrītes izspēli ar divām bumbiņām.

Kad radusies šaubīgā situācija, *sāncensim* pirms turpmākās rīcības jāpaziņo savam *marķierim* vai *citam sāncensim* nodoms izspēlēt divas bumbiņas, un kuru bumbiņu viņš vēlas ieskaitīt, ja *Noteikumi* to pieļauj.

Sāncensim jāziņo situācijas fakti *Komitejai*, pirms rezultātu kartītes nodošanas. Ja viņš tā nedara, **viņu diskvalificē**.

Piezīme: Ja *sāncensis* veic turpmākas darbības pirms strīdīgās situācijas risināšanas, *Noteikums* 3-3 nav pielietojams. Spēkā ir rezultāts ar sākotnējo bumbiņu, vai, ja sākotnējā bumbiņa nav viena no spēlējamajām bumbiņām, spēkā ir rezultāts ar pirmo bumbiņu, pat tad, ja *Noteikumi* nepieļauj šai bumbiņai piemēroto rīcību. Taču *sāncensis* nesāņem sodu par otras bumbiņas spēlēšanu un jebkādas *soda sītienu* rezultātā, kas nopelnīti tieši šīs rezultātā neieskaitītās bumbiņas spēlēšanā.

b) Rezultāta noteikšana bedrītes izspēlē

(I) Ja sāncensī iepriekš ieskaitīšanai izvēlēta bumbiņa ir spēlēta pēc *Noteikumiem*, rezultāts ar šo bumbiņu ir sāncensī rezultāts bedrītē. Pretējā gadījumā ieskaita rezultātu ar otru bumbiņu, ja *Noteikumi* pieļauj šai bumbiņai piemēroto rīcību.

(II) Ja *sāncensis* iepriekš nepaziņo savu lēmumu pabeigt bedrītes izspēli ar divām bumbiņām, vai arī nenosauc bumbiņu, kuras rezultātu gribētu ieskaitīt, spēkā ir rezultāts ar sākotnējo bumbiņu, ja vien tā izspēlēta saskaņā ar *Noteikumiem*. Ja sākotnējā bumbiņa nav viena no spēlētajām bumbiņām, ieskaitāma pirmā izspēlēta bumbiņa, ja vien tā izspēlēta saskaņā ar *Noteikumiem*. Pretējā gadījumā ieskaita rezultātu ar otru bumbiņu, ja *Noteikumi* pieļauj šai bumbiņai piemēroto rīcību.

1. Piezīme: Ja *sāncensis* otru bumbiņu spēlē saskaņā ar *Noteikumu* 3-3, pēc šī *Noteikuma* iesaistīšanas izdarītie *sītienu* pa neieskaitāmo bumbiņu un tieši šīs bumbiņas spēlēšanā

nopelnītie *soda sitieni* tiek ignorēti.

2. Piezīme: Saskaņā ar Noteikumu 3-3 spēlētā otrā bumbiņa nav *provizoriska bumbiņa* pēc Noteikuma 27-2.

3-4. Atteikšanās pakļauties Noteikumam

Sāncensi diskvalificē, ja viņš atsakās pakļauties cita *sāncensā* tiesības ietekmējošam Noteikumam.

3-5. Vispārpieņemtais sods

Par *Noteikuma* pārkāpumu sitienu spēlē sods ir divi sitieni, izņemot gadījumus, kad norādīts citādāk.

Nūjas un bumbiņa

R&A patur tiesības jebkurā laikā mainīt *Noteikumus* attiecībā uz nūjām un bumbiņām (skat. II un III Pielikumu), kā arī veikt un mainīt šo *Noteikumu* interpretāciju.

Noteikums 4

Nūjas

Spēlētājam, kurš šaubās par nūjas atbilstību, vajadzētu konsultēties ar R&A. Ražotājam vajadzētu iesniegt izgatavojamās nūjas paraugu R&A, lai saņemtu atzinumu, vai nūja atbilst *Noteikumiem*. Paraugu atsauces nolūkos kļūst par R&A īpašumu. Ja ražotājs neiesniedz paraugu vai pēc parauga iesniegšanas, nesagaidījis atzinumu, sāk nūjas ražošanu un/vai mārketingu, ražotājs uzņemas risku, ka nūja var tikt atzīta par *Noteikumiem* neatbilstošu.

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. Ipp. 28-40.

4-1. Nūju forma un uzbūve

a) Apkopojums

Spēlētāja nūjām jāatbilst šim *Noteikumam*, kā arī norādēm, specifikācijām un interpretācijām, kas noteiktas II Pielikumā.

Piezīme: *Komiteja* sacensību nosacījumos drīkst pieprasīt (Noteikums 33-1), lai katra spēlētāja nestā draivera nūjas galva būtu ar identificētu modeli un galvas leņķi, kas norādīti R&A izdotajā un spēkā esošajā Atbilstošo draivera galvu sarakstā.

b) Nodilums un pārveidošana

Noteikumiem atbilstoša jauna nūja tiek uzskatīta par atbilstošu arī pēc nodiluma normāla lietošanā. Jebkura nūjas daļa, kas ar nodomu ir mainīta, tiek uzskatīta par jaunu, un mainītajā stāvoklī tai jāatbilst *Noteikumiem*.

4-2. Mainītas spēles īpašības un ārējais materiāls

a) Spēles īpašību mainīšana

Noteiktā raunda laikā nūjas spēles īpašības nedrīkst ar nolūku mainīt ar pielabošanu vai citiem līdzekļiem.

b) Ārējs materiāls

Nūjas sejai nedrīkst pielietot ārēju materiālu ar nolūku ietekmēt bumbiņas kustību.

SODS PAR TĀDAS NŪJAS VAI NŪJU NEŠANU, KAS NEATBILST NOTEIKUMAM 4-1 VAI 4-2, JA NETIEK IZDARĪTS SITIENS:

Mača spēlē – pēc pārkāpuma atklāšanas šīs bedrītes izspēles noslēgumā mača rezultāts tiek koriģēts, atņemot vienu bedrīti par katru bedrīti, kurā pārkāpums noticis; maksimālais atvilkums roundā – divas bedrītes.

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods roundā – četri sitieni (divi sitieni katrā no pirmajām divām bedrītēm, kur pārkāpums noticis).

Mača spēlē vai sitienu spēlē – ja pārkāpums atklāts starp divu bedrīšu izspēlēm, tiek uzskatīts, ka tas atklāts nākamās bedrītes izspēlē, un sods attiecīgi piemērojams.

Bugiju un PAR sacensībās – skat. Noteikuma 32-1a 1.piezīmi.

Stableford sacensībās – skat. Noteikuma 32-1b 1.piezīmi.

- Jebkura nesta nūja, vai nūjas, kas neatbilst Noteikumam 4-1 vai 4-2, spēlētājam uzreiz pēc pārkāpuma atklāšanas ir jāpasludina ārpus spēles esošas savam *pretiniekam* mača spēlē, vai savam *marķierim* vai *citam sāncensim* sitienu spēlē. Ja spēlētājs tā neizdara, viņu diskvalificē.
-

SODS PAR SITIENA IZDARĪŠANU AR TĀDU NŪJU, KAS NEATBILST NOTEIKUMAM 4-1 VAI 4-2: Diskvalifikācija.

4-3. Bojātas nūjas: labošana un aizstāšana

a) bojājums parastā spēles norisē

Ja *noteiktā raundā* spēlētāja nūja tiek bojāta parastā spēles norisē, viņš drīkst:

- (I) lietot nūju tās sabojātajā stāvoklī atlikušajā *noteiktā raunda* daļā, vai
- (II) nesamērīgi nekavējot spēli, salabot to, vai ļaut to salabot,
- (III) kā papildu iespēja, kas pieejama tikai tad, ja nūja nav derīga spēlei, ir bojātās nūjas aizstāšana ar jebkuru citu nūju. Nūjas aizstāšana nedrīkst nesamērīgi kavēt spēli (Noteikums 6-7), kā arī nav atļauts aizņemties jebkuru spēlei izvēlētu nūju no kādas citas *laukumā* spēlējošas personas, vai sakomplektējot *noteiktā raundā* cita spēlētāja nestos vai viņam nestos komponentus.

SODS PAR NOTEIKUMA 4-3a PĀRKĀPŠANU:

Skat. Noteikuma 4-4a vai b un Noteikuma 4-4c soda paziņojumus.

Piezīme: Nūja nav derīga spēlei, ja tā ir būtiski bojāta, piemēram, kātā ir trieciena iespaidums, tas ir būtiski saliekts vai salūzis gabalos; nūjas galva kļuvusi valģa, atvienojusies vai būtiski deformēta; atvienojies rokturis. Nūja nav nederīga spēlei tikai tādēļ, ka mainījies tās galvas novietojuma leņķis vai sejas leņķis, vai uz nūjas galvas ir nobrāzumi.

b) Bojājums citā, nevis parastā spēles norisē

Ja *noteiktā raundā* spēlētāja nūja tiek bojāta citā, nevis parastā spēles norisē, kļūstot neatbilstoša vai mainījusi savas spēles īpašības, nūju turpmāk raundā nedrīkst izmantot vai aizstāt.

SODS PAR NOTEIKUMA 4-3b PĀRKĀPŠANU: Diskvalifikācija.

c) Bojājums pirms raunda

Spēlētājs drīkst lietot pirms raunda bojātu nūju ar nosacījumu, ka nūja tās bojātajā stāvoklī atbilst *Noteikumiem*.

Pirms raunda nūjai nodarītu bojājumu drīkst labot raunda laikā ar nosacījumu, ka netiek mainītas nūjas spēles īpašības un spēle netiek pārliekta kavēta.

SODS PAR NOTEIKUMA 4-3c PĀRKĀPŠANU:

Skat. Noteikuma 4-1 vai 4-2 soda paziņojumus.

(Nesamērīga kavēšana – skat. Noteikumu 6-7.)

4-4. Četrpadsmit nūju maksimums

a) Nūju izvēle un pievienošana

Spēlētājs nedrīkst sākt *noteiktu raundu* ar vairāk kā četrpadsmit nūjām. Nūju lietošanā viņu ierobežo šādi veikti izvēle attiecīgajam raundam. Izņēmums ir gadījumā, ja spēlētājs sācis spēli ar mazāk nekā četrpadsmit nūjām – tad viņš drīkst pievienot jebkādu nūju skaitu ar nosacījumu, ka viņa kopējais skaits nepārsniedz četrpadsmit.

Nūjas vai nūju pievienošana nedrīkst pārlieku kavēt spēli (Noteikums 6-7), kā arī nav atļauts aizņemties jebkuru spēlei izvēlētu nūju no kādas citas *laukumā* spēlējošas personas, vai sakomplektējot *noteiktā raundā* cita spēlētāja nestos vai viņam nestos komponentus.

b) Partneri drīkst nūjas izmantot kopīgi

Partneri drīkst nūjas izmantot kopīgi ar nosacījumu, ka *partneru* nesto kopīgi izmantoto nūju kopējais skaits nepārsniedz četrpadsmit.

SODS PAR NOTEIKUMA 4-4a vai b PĀRKĀPŠANU NEATKARĪGI NO VIRSNORMAS NŪJU SKAITA:

Mača spēlē – pēc pārkāpuma atklāšanas šīs bedrītes izspēles noslēgumā mača rezultāts tiek koriģēts, atņemot vienu bedrīti par katru bedrīti, kurā pārkāpums noticis; maksimālais atvilkums raundā – divas bedrītes.

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods raundā – četri sitieni (divi sitieni katrā no pirmajām divām bedrītēm, kur pārkāpums noticis).

Mača spēlē vai sitienu spēlē – Ja pārkāpums tiek atklāts starp divu bedrīšu izspēli, uzskata, ka pārkāpums atklāts tikko kā pabeigtās bedrītes izspēlē, un sods par Noteikuma 4-4a un b pārkāpumu netiek piemērots nākamajai bedrītei.

Bugiju un PAR sacensībās – skat. Noteikuma 32-1a 1.piezīmi.

Stableford sacensībās – skat. Noteikuma 32-1b 1.piezīmi.

c) Virsnormas nūjas pasludināšana ārpus spēles

Jebkura nūja vai nūjas, kas nestas vai lietotas pretrunā Noteikumam 4-3a (III) vai Noteikumam 4-4, spēlētājam uzreiz pēc pārkāpuma atklāšanas ir jāpasludina ārpus spēles esošas savam *pretiniekam* mača spēlē, savam *marķierim* vai *citam sāncensim* sitienu spēlē. Spēlētājs nedrīkst šo nūju vai nūjas izmantot atlikušajā noteiktajā raundā.

SODS PAR NOTEIKUMA 4-4c PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

Noteikums 5

Bumbiņa

Spēlētājam, kurš šaubās par bumbiņas atbilstību, vajadzētu konsultēties ar *R&A*. Ražotājam vajadzētu iesniegt izgatavojamās bumbiņas paraugus *R&A*, lai saņemtu atzinumu, vai bumbiņa atbilst *Noteikumiem*. Paraugi atsaucies nolūkos kļūst par *R&A* īpašumu. Ja ražotājs neiesniedz paraugus vai pēc paraugu iesniegšanas, nesagaidījies atzinumu, sāk bumbiņu ražošanu un/vai mārketingu, ražotājs uzņemas risku, ka bumbiņa var tikt atzīta par *Noteikumiem* neatbilstošu.

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

5-1. Apkopojums

Spēlētāja spēlētājai bumbiņai jāatbilst III Pielikumā norādītajām prasībām.

Piezīme: *Komiteja* drīkst sacensību nosacījumos (Noteikums 33-1) pieprasīt, lai spēlētāja spēlētā bumbiņa būtu norādīta *R&A* izdotajā un spēkā esošajā Atbilstošo golfa bumbiņu sarakstā.

5-2. Ārējs materiāls

Spēlētāja spēlētājai bumbiņai nedrīkst tikt pielietots ārējs materiāls ar nolūku ietekmēt tās spēles īpašības.

SODS PAR NOTEIKUMA 5-1 VAI 5-2 PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

5-3. Spēlei nederīga bumbiņa

Bumbiņa ir nederīga spēlei, ja tā ir acīmredzami sagriezta, sašķelta vai zaudējusi formu. Bumbiņa nav nederīga spēlei tikai tadēj, ka tai pielīpuši dubļi vai kāds cits materiāls, tas virsma ir saskrāpēta vai nobrāzta, tā ir zaudējusi krāsu vai krāsa ir bojāta.

Ja spēlētājam ir pamats uzskatīt, ka viņa bumbiņa spēlējāmās bedrītes izspēles laikā kļuvusi nederīga, viņš drīkst pacelt bumbiņu bez soda, lai noteiktu, vai tā ir nederīga.

Pirms pacelt bumbiņu, spēlētājam jāpaziņo nodoms savam *pretiniekam* mača spēlē, savam *marķierim* vai *citam sāncensim* sitienu spēlē, un jānomarķē bumbiņas pozīcija. Tad viņš drīkst bumbiņu pacelt un pārbaudīt to ar nosacījumu, ka viņš dod iespēju savam *pretiniekam*, *marķierim* vai *citam sāncensim* iespēju pārbaudīt bumbiņu un novērot tās pacelšanu un novietošanu atpakaļ. Kad bumbiņu paceļ atbilstoši Noteikumam 5-3, to nedrīkst tīrīt.

Ja spēlētājs neizpilda visu šo procedūru vai jebkuru tās daļu, vai izspēlējāmās bedrītes spēles laikā paceļ bumbiņu bez iemesla uzskatīt to par spēlei nederīgu, **viņš saņem viena sitienu sodu.**

Ja kļūst skaidrs, ka izspēlējāmās bedrītes izspēles laikā bumbiņa kļuvusi spēlei nederīga, spēlētājs to drīkst *aizstāt* ar citu bumbiņu, novietojot to sākotnējās bumbiņas atrašanās vietā. Pretējā gadījumā sākotnējā bumbiņa jānovieto atpakaļ. Ja spēlētājs *aizstāj* bumbiņu, kad tas nav atļauts, un izdara *sitienu* pa nepareizi *aizstātu* bumbiņu, **viņš saņem vispārpieņemto sodu par Noteikuma 5-3 pārkāpšanu**, taču viņu nesoda papildus pēc šī Noteikuma vai Noteikuma 15-2.

Ja bumbiņa *sitienu* rezultātā sadalās gabalos, *sitiens* tiek anulēts, un spēlētājam bez soda jāspēlē bumbiņa no vietas, cik tuvu vien iespējams sākotnējās bumbiņas izspēles vietai (skat. Noteikumu 20-5).

SODS PAR NOTEIKUMA 5-3 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; Sitienu spēlē – divi sitieni.

- Ja spēlētājs saņem vispārpieņemto sodu par Noteikuma 5-3 pārkāpumu, netiek piemērots papildu sods pēc šī Noteikuma.

1. Piezīme: Ja *pretinieks*, *marķieris* vai *cits sāncensis* vēlas apstrīdēt nederīguma pieteikumu, viņam tas jā dara, pirms spēlētājs izspēlē citu bumbiņu.

2. Piezīme: Ja novietojamās vai atpakaļ novietojamās bumbiņas sākotnējā pozīcija ir mainīta, skat. Noteikumu 20-3b.

(Bumbiņas tīrīšana pēc pacelšanas no ripināšanas grīna vai saskaņā ar jebkuru citu Noteikumu – skat. Noteikumu 21.)

Spēlētāja pienākumi

Noteikums 6

Spēlētājs

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

6-1. Noteikumi

Spēlētājs un viņa *kedijs* ir atbildīgi par *Noteikumu* zināšanu. *Noteiktā* *roundā* par katru *kedija* pieļautu *Noteikuma* pārkāpšanu spēlētājs saņem piemērojamo sodu.

6-2. Handikaps

a) Mača spēle

Pirms sākt maču handikapa sacensībās, spēlētājiem vajadzētu noskaidrot vienam otra handikapu. Ja spēlētājs sāk maču, pasludinājis augstāku handikapu, nekā viņam ir tiesības, un tas ietekmē viņam piešķirto vai saņemto sitienu skaitu, **viņu diskvalificē**. Pretējā gadījumā spēlētājam jāspēlē ar deklarēto handikapu.

b) Sitienu spēle

Jebkurā handikapa sacensību *roundā sāncensim* jāpārliecinās, ka viņa handikaps ir norādīts uz rezultātu kartītes, pirms tās nodošanas *Komitejai*. Ja pirms viņa rezultātu kartītes nodošanas uz tās nav norādīts handikaps (Noteikums 6-6b), vai norādītais handikaps ir augstāks, nekā viņam ir tiesības, un tas ietekmē viņam piešķirto sitienu skaitu, **viņu diskvalificē** handikapa sacensībās; pretējā gadījumā rezultāts paliek spēkā.

Piezīme: Spēlētāja pienākums ir zināt, kurās bedrītēs viņam pienākas piešķirti vai ieturēti handikapa sitieni.

6-3. Starta laiki un grupas

a) Starta laiki

Spēlētājam jāstartē laikā, ko noteikusi *Komiteja*.

SODS PAR NOTEIKUMA 6-3a PĀRKĀPŠANU:

Ja spēlētājs ierodas savā starta vietā gatavs spēlēt ne vēlāk kā piecas minūtes pēc viņam noteiktā starta laika, sods par nokavētu startu ir zaudēta pirmā bedrīte mača spēlē vai divi sitieni pirmajā bedrītē sitienu spēlē. Citos gadījumos sods par šī Noteikuma pārkāpšanu ir diskvalifikācija.

Bugiju un PAR sacensības: Skat. Noteikuma 32-1a 2.piezīmi.

Stableford sacensības: Skat. Noteikuma 32-1b 2.piezīmi.

Izņēmums: Ja *Komiteja* nosaka, ka spēlētāja laicīgu startu ir aizkavējuši ārkārtēji apstākļi, soda nav.

b) Grupas

Sitienu spēlē *sāncensim* visu rounda laiku jāpaliek *Komitejas* izveidotajā grupā, ja vien *Komiteja* neatļauj vai neapstiprina izmaiņas.

SODS PAR NOTEIKUMA 6-3 PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

(Best-ball un four-ball spēlē – skat. Noteikumus 30-3a un 31-2.)

6-4. Kedijs

Spēlētājam drīkst palīdzēt *kedijs*, taču tikai viens *kedijs* katrā brīdī.

SODS PAR NOTEIKUMA 6-4 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – pēc pārkāpuma atklāšanas šīs bedrītes izspēles noslēgumā mača rezultāts tiek koriģēts, atņemot vienu bedrīti par katru bedrīti, kurā pārkāpums noticis; maksimālais atvilkums *roundā* – divas bedrītes.

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods *roundā* – četri sitieni (divi sitieni katrā no pirmajām divām bedrītēm, kur pārkāpums noticis).

Mača vai sitienu spēlē – ja pārkāpumu atklāj starp divu bedrīšu izspēlēm, tiek uzskatīts, ka tas noticis nākamās bedrītes izspēlē, un sods piemērojams attiecīgi.

Bugiju un PAR sacensībās – skat. Noteikuma 32-1a 1. piezīmi.

Stableford sacensībās – skat. Noteikuma 32-1b 1. piezīmi.

*Spēlētājam, kuram, pārkāpjot šo Noteikumu, ir vairāk nekā viens *kedjjs*, nekavējoties uzreiz pēc pārkāpuma atklāšanas jānodrošina, ka jebkurā brīdī *noteiktā raunda* atlikušajā daļā viņam nav vairāk par vienu *kediju*. Pretējā gadījumā spēlētāju diskvalificē.

Piezīme: *Komiteja* drīkst sacensību nosacijumos (Noteikums 33-1) ierobežot spēlētāju viņa *kedija* izvēlē vai aizliegt *kediju* izmantošanu.

6-5. Bumbiņa

Spēlētājs ir atbildīgs par pareizās bumbiņas spēlēšanu. Katram spēlētājam vajadzētu savu bumbiņu apzīmēt ar identifikācijas zīmi.

6-6. Rezultāta uzskaitē sitienu spēlē

a) Rezultāta pierakstīšana

Pēc katras bedrītes *marķierim* ar *sāncensī* būtu jāpārbauda rezultāts, un tas jāpieraksta. Pēc raunda pabeigšanas *marķierim* jāparaksta rezultātu kartīte un jāatdod tā *sāncensim*. Ja rezultātus pieraksta vairāk nekā viens *marķieris*, katram no viņiem jāparakstās par daļu, par kuru viņš ir atbildīgs.

b) Rezultātu kartītes parakstīšana un nodošana

Pēc raunda pabeigšanas *sāncensim* vajadzētu pārbaudīt savu rezultātu katrā bedrītē un nokārtot ar *Komiteju* visus šaubīgos jautājumus. Viņam jāpārliedzinās, ka *marķieris* vai *marķieri* ir parakstījuši rezultātu kartīti, jāparaksta rezultātu kartīte pašam un jānodod tā *Komitejai*, cik drīz vien iespējams.

SODS PAR NOTEIKUMA 6-6b PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

c) Izmaiņas rezultātu kartītē

Rezultātu kartītē nedrīkst veikt nekādas izmaiņas pēc tam, kad *sāncensis* nodevis to *Komitejai*.

d) Nepareizs rezultāts bedrītē

Sāncensis ir atbildīgs par pareiza rezultāta ierakstīšanu savā rezultātu kartītē katrā bedrītē. Ja viņš iesniedz rezultātu, kur jebkurā bedrītē ir norādīts mazāks rezultāts par faktisko,

viņu diskvalificē. Ja viņš iesniedz rezultātu, kur jebkurā bedrītē ir norādīts lielāks rezultāts par faktisko, iesniegtais rezultāts paliek spēkā.

- 1. Piezīme:** *Komiteja* atbild par rezultātu summēšanu un uz rezultātu kartītes norādītā handikapa pielietošanu – skat. Noteikumu 33-5.
- 2. Piezīme:** *Four-ball* sitienu spēlē skat. arī Noteikumu 31-3 un 31-7a.

6-7. Nesamērīga kavēšanās; lēna spēle

Spēlētājam jāspēlē bez nesamērīgas kavēšanās un saskaņā ar jebkādam spēles tempa vadlīnijām, ko *Komiteja* drīkst noteikt. Starp bedrītes pabeigšanu un spēli no nākamās bedrītes *starta vietas* spēlētājs nedrīkst nesamērīgi kavēt spēli.

SODS PAR NOTEIKUMA 6-7 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

Bugiju un PAR sacensībās: skat. Noteikuma 32-1a 2. piezīmi.

Stableford sacensībās: skat. Noteikuma 32-1b 2. piezīmi.

Par atkārtotu pārkāpumu – diskvalifikācija.

- 1. Piezīme:** Ja spēlētājs spēli nesamērīgi kavē starp bedrītēm, viņš novilcina nākamās bedrītes izspēli un, izņemot bugiju, PAR un Stableford sacensības (skat. Noteikumu 32), sods tiek piemērots šajā bedrītē.
- 2. Piezīme:** Lai veicinātu lēnas spēles nepieļaušanu, *Komiteja* drīkst sacensību nosacijumos (Noteikums 33-1) noteikt spēles tempa vadlīnijas, ieskaitot maksimālo laiku, kas atvēlēts *noteiktam raundam*, bedrītei vai *sitienam*.

Mača spēlē *Komiteja* šādā nosacijumā drīkst sekojoši pārveidot sodu par šī Noteikuma pārkāpumu:

Pirmais pārkāpums – zaudēta bedrīte

Otrais pārkāpums – zaudēta bedrīte

Turpmāks pārkāpums – diskvalifikācija.

Sitienu spēlē *Komiteja* šādā nosacijumā drīkst sekojoši pārveidot sodu par šī Noteikuma pārkāpumu:

Pirmais pārkāpums – viens sitiens;

Otrais pārkāpums – divi sitieni;

Turpmāks pārkāpums – diskvalifikācija.

6-8. Spēles neturpināšana; spēles atsākšana

a) Atļautie gadījumi

Spēlētājs nedrīkst neturpināt spēli, ja vien:

- (I) Komiteja nav apturējusi spēli;
- (II) viņš uzskata, ka pastāv zibens draudi;
- (III) viņš gaida *Komitejas* lēmumu šaubīgā vai strīdīgā gadījumā (skat. Noteikumus 2-5 un 34-3); vai

(IV) ir kāds cits pienācīgs iemesls, piemēram, pēkšņa slimība.

Slikti laika apstākļi paši par sevi nav pienācīgs iemesls spēles neturpināšanai.

Ja spēlētājs neturpina spēli bez *Komitejas* īpašas atļaujas, viņam jāinformē *Komiteja*, tiklīdz tas ir iespējams. Ja spēlētājs tā rīkojas un *Komiteja* viņa iemeslu uzskata par pamatu, sods netiek piemērots. Pretējā gadījumā **spēlētāju diskvalificē**.

Izņēmums mača spēlē: Spēlētājiem pēc vienošanās pārtraucot mača spēli, viņi nav pakļaujami diskvalifikācijai, ja vien ar šādu rīcību netiek kavētas sacensības.

Piezīme: *Laukuma* pamešana pati par sevi nenozīmē spēles neturpināšanu.

b) procedūra, kad spēli apturējusi Komiteja

Kad spēli aptur *Komiteja* un spēlētāji mača vai grupā ir starp divu bedrīšu izspēli, viņi nedrīkst atsākt spēli, kamēr *Komiteja* nav norādījusi spēli atsākt. Ja viņi ir sākuši bedrītes izspēli, viņi drīkst neturpināt spēli nekavējoties vai turpināt bedrītes izspēli ar nosacījumu, ka dara to bez kavēšanās. Ja spēlētāji izvēlas turpināt bedrītes izspēli, viņiem ir jālūgts pārtraukt spēli pirms bedrītes izspēles pabeigšanas. Jebkurā gadījumā spēle jāpārtrauc pēc bedrītes izspēles pabeigšanas.

Spēlētājiem jāatsāk spēle, kad *Komiteja* norādījusi spēli atsākt.

SODS PAR NOTEIKUMA 6-8b PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

Piezīme: *Komiteja* drīkst sacensību nosacījumos noteikt (Noteikums 33-1), ka potenciāli bīstamās situācijās spēle jāpārtrauc nekavējoties pēc *Komitejas* lēmuma par spēles apturēšanu. Ja spēlētājs spēli nepārtrauc nekavējoties, **viņu diskvalificē**, ja vien nav apstākļu, kas attaisno soda atcelšanu atbilstoši Noteikumam 33-7.

c) Bumbiņas pacelšana spēles neturpināšanas gadījumā

Kad spēlētājs neturpina bedrītes izspēli atbilstoši Noteikumam 6-8a, viņš drīkst pacelt savu bumbiņu bez soda tikai tad, ja *Komiteja* ir apturējusi spēli, vai ir pamatots iemesls bumbiņu pacelt. Pirms bumbiņas pacelšanas spēlētājam jānomarķē tās pozīcija. Ja spēlētājs neturpina spēli un paceļ savu bumbiņu bez *Komitejas* īpašas atļaujas, viņam, iesniedzot ziņojumu *Komitejai*, jāziņo par bumbiņas pacelšanu.

Ja spēlētājs paceļ bumbiņu bez pamatota iemesla, nenomarķē bumbiņas pozīciju pirms pacelšanas vai nezīņo par bumbiņas pacelšanu, **viņam pienākas viena sitiena sods**.

d) Procedūra, spēlei atsākoties

Spēle jāatsāk no vietas, kur tā tika pārtraukta, pat tad, ja atsākšana ir sekojošā dienā. Spēlētājam pirms spēles atsākšanas vai atsākšanas brīdī jārikojas sekojoši:

- (I) ja spēlētājs ir pacēlis bumbiņu ar nosacījumu, ka viņam bija tiesības to pacelt saskaņā ar Noteikumu 6-8c, viņam jānovieto sākotnējā bumbiņa vai *aizstāta bumbiņa* vietā, kur tika pacelta sākotnējā bumbiņa. Pretējā gadījumā atpakaļ jānovieto sākotnējā bumbiņa;
- (II) ja spēlētājs nav pacēlis savu bumbiņu, ar nosacījumu, ka viņam bija tiesības to pacelt saskaņā ar Noteikumu 6-8c, viņš drīkst bumbiņu pacelt, notīrīt un nolikt atpakaļ, vai arī aizstāt bumbiņu vietā, no kuras tika pacelta sākotnējā bumbiņa. Pirms bumbiņas pacelšanas viņam jānomarķē tās pozīcija; vai
- (III) ja spēlētāja bumbiņa vai bumbiņas marķieris spēles neturpināšanas laikā ir izkustināts (arī vēja vai ūdens dēļ), bumbiņa vai bumbiņas marķieris jānovieto vietā, no kuras sākotnējā bumbiņa vai bumbiņas marķieris tika izkustināts.

Piezīme: Ja nav iespējams noteikt vietu, kur būtu jānovieto bumbiņa, tā jānosaka pēc pieņēmuma, un bumbiņa jānovieto pieņemtajā vietā. Noteikuma 20-3c nosacījumi nav spēkā.

SODS PAR NOTEIKUMA 6-8d PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitiena spēlē – divi sitieni.

- Ja spēlētājs saņem vispārpieņemto sodu par Noteikuma 6-8d pārkāpšanu, netiek piemērots papildu sods pēc Noteikuma 6-8c.

Noteikums 7

Vingrināšanās

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

7-1. Pirms vai starp raundiem

a) Mača spēlē

Jebkurā mača spēles dienā spēlētājs pirms raunda drīkst vingrināties sacensību *laukumā*.

b) Sitienu spēlē

Jebkurā sitienu spēles dienā *sāncensis* pirms raunda vai pārspēles nedrīkst vingrināties sacensību *laukumā* vai pārbaudīt jebkura *ripināšanas grīna* virsmu *laukumā* ar bumbiņas ripināšanu vai virsmas skrāpēšanu vai glāstīšanu.

Kad secīgās dienās izspēlē divus vai vairākus sitienu spēles sacensību raundus, *sāncensis* starp šiem raundiem nedrīkst vingrināties nevienā sacensību *laukumā*, kur vēl atlicis spēlēt, vai pārbaudīt jebkura *ripināšanas grīna* virsmu šādā *laukumā* ar bumbiņas ripināšanu, virsmas skrāpēšanu vai glāstīšanu.

Izņēmums: Ir atļauta vingrināšanās ripināšanā vai čipošanā uz pirmās *starta vietas*, vai tuvu tai, vai arī jebkurā treniņiem paredzētā zonā pirms raunda sākuma vai pārspēles.

SODS PAR NOTEIKUMA 7-1b PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

Piezīme: *Komiteja* drīkst sacensību nosacījumos (Noteikums 33-1) aizliegt vingrināties sacensību *laukumā* jebkurā mača spēles sacensību dienā, vai atļaut vingrināties sacensību *laukumā* vai sacensību *laukuma* daļā (Noteikums 33-2c) jebkurā sitienu spēles sacensību dienā vai starp raundiem.

7-2. Raunda izspēles laikā

Spēlētājs nedrīkst izdarīt vingrināšanās *sitienu* bedrītes izspēles laikā.

Starp divu bedrīšu izspēlē spēlētājs nedrīkst izdarīt vingrināšanās *sitienu*, izņemot atļautu vingrināšanos ripināšanā vai čipošanā tuvu vai uz:

- pēdējās izspēlētās bedrītes *ripināšanas grīna*,
- jebkura treniņu *ripināšanas grīna*, vai

- raundā nākamās spēljamās bedrītes *starta vietas*, ar nosacījumu, ka vingrināšanās *sitiens* netiek izdarīts no *šķēršļa* un nesamērīgi neaizkavē spēli (Noteikums 6-7).

Sitieni, kas veikti, turpinot izspēli bedrītē, kur rezultāts jau noteikts, nav vingrināšanās *sitienu*.

Izņēmums: Kad spēli apturējusi *Komiteja*, spēlētājs drīkst pirms spēles atsākšanas vingrināties (a), kā atļauts šajā Noteikumā, (b) jebkur citur, izņemot sacensību *laukumu* un (c) kā citāda atļāvusi *Komiteja*.

SODS PAR NOTEIKUMA 7-2 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi *sitienu*.

Ja pārkāpums noticis starp divu bedrīšu izspēlēm, sods piemērojams nākamajā bedrītē.

- Piezīme:** Vingrināšanās vēziens nav vingrināšanās *sitiens*, un to drīkst veikt jebkurā vietā ar nosacījumu, ka spēlētājs nepārkāpj *Noteikumus*.
- Piezīme:** *Komiteja* drīkst sacensību nosacījumos (Noteikums 33-1) aizliegt:
 - vingrināšanos uz pēdējās izspēlētās bedrītes *ripināšanas grīna* vai tuvu tam,
 - ripināt bumbiņu uz pēdējās izspēlētās bedrītes *ripināšanas grīna*.

Noteikums 8

Padoms; Spēles līnijas norādīšana

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

8-1. Padoms

Noteikta raunda izspēles laikā spēlētājs nedrīkst:

- dot padomu sacensībās ikvienam, kurš spēlē *laukumā*, izņemot savu *partneri*, vai
- lūgt padomu no ikviena, izņemot savu *partneri* un ikvienu no saviem *kedjiem*.

8-2. Spēles līnijas norādīšana

a) Ārpus ripināšanas grīna

Ārpus *ripināšanas grīna* spēlētājs no ikviena drīkst pieņemt spēles līnijas norādīšanu, taču spēlētājs *sitienu* brīdī nevienu nedrīkst novietot uz līnijas, tuvu tai, vai uz līnijas pagarinājuma aiz *bedrītes*. Jebkurš spēlētāja vai ar viņa ziņu līnijas norādīšanai izvietots

marķējums jānovāc pirms *sitienu* izdarīšanas.

Izņēmums: Pieskatīts vai pacelts karoga kāts – skat. Noteikumu 17-1.

b) Uz ripināšanas grīna

Kad spēlētāja bumbiņa ir uz *ripināšanas grīna*, spēlētājs, viņa *partneris* vai ikviens no viņu *kedjiem* drīkst pirms, bet ne *sitienu* laikā norādīt *ripināšanas* līniju. Taču, to darot, nedrīkst pieskarties *ripināšanas grīnam*. Nekur nedrīkst novietot marķējumu *ripināšanas* līnijas norādīšanai.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

Piezīme: *Komiteja* drīkst komandu sacensību nosacījumos (Noteikums 33-1) atļaut katrai komandai norīkot vienu personu, kura drīkst sniegt *padomu* (ieskaitot *ripināšanas* līnijas norādīšanu) šīs komandas dalībniekiem. *Komiteja* drīkst izvirzīt nosacījumus atiecībā uz šīs personas norīkošanu un atļauto darbību. Šī persona jānosauc *Komitejai* pirms *padoma* sniegšanas.

Noteikums 9

Informācija par veiktajiem sitieniem

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

9-1. Apkopojums

Spēlētāja veikto *sitienu* skaitā ieskaita visus saņemtos *soda sitienus*.

9-2. Mača spēle

a) Informācija par veiktajiem sitieniem

Pretniekam ir tiesības bedrītes izspēles laikā uzzināt no spēlētāja viņa veikto *sitienu* skaitu un pēc bedrītes izspēles – izdarīto *sitienu* skaitu nupat kā pabeigtajā bedrītē.

b) Nepatiesa informācija

Spēlētājs nedrīkst sniegt savam *pretniekam* nepatiesu informāciju. Ja spēlētājs sniedz nepatiesu informāciju, **viņš zaudē bedrītes izspēli.**

Uzskatāms, ka spēlētājs sniedzis nepatiesu informāciju, ja viņš:

- (I) neinformē *pretnieku*, tiklīdz iespējams, par nopelnītu sodu, ja vien (a) viņš acīmredzami darbojās pēc *Noteikuma*, kas paredz sodu, un to redzēja viņa *pretnieks*; vai (b) viņš izlabo kļūdu, pirms viņa *pretnieks* izdara nākamo *sitienu*,
- (II) bedrītes izspēlē sniedz neprecīzu informāciju par izdarīto *sitienu* skaitu un neizlabo kļūdu, pirms viņa *pretnieks* izdara savu nākamo *sitienu*, vai
- (III) sniedz neprecīzu informāciju par bedrītes pabeigšanā izdarīto *sitienu* skaitu, un tas ietekmē *pretnieka* sapratni par bedrītes izspēles rezultātu, ja vien viņš neizlabo savu kļūdu, pirms jebkurš spēlētājs izdara *sitienu* no nākamās *starta vietas*, vai gadījumā, ja tā ir mača pēdējā bedrīte, pirms visi spēlētāji pametuši *ripināšanas grīnu*.

Spēlētājs ir sniedzis nepatiesu informāciju arī gadījumā, ja kļūdas dēļ viņš nepieskaitīja sodu, par kura iestāšanos nezināja. Pārzināt *Noteikumus* ir spēlētāja atbildība.

9-3. Sitienu spēle

Sāncensim par soda nopelnīšanu vajadzētu ziņot savam *marķierim*, tiklīdz tas iespējams.

Spēles secība

Noteikums 10

Spēles secība

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

10-1. Mača spēle

a) Bedrītes izspēles startā

Pusi, kam ir *godš* pirmajā *starta vietā*, nosaka pēc izlikšanas secības turnīra izlozē. Ja nav turnīra izlozes, *godu* vajadzētu noteikt lozējot.

Puse, kas uzvar bedrītes izspēlē, saņem *godu* nākamajā *starta vietā*. Ja bedrītes izspēlē ir neizšķirts, *godu* patur *puse*, kam tas bija iepriekšējā *starta vietā*.

b) Bedrītes izspēle

Kad abi spēlētāji sākuši bedrītes izspēli, pirmā tiek spēlēta bumbiņa, kas atrodas tālāk no

bedrites. Ja bumbiņas ir vienādā attālumā no *bedrites*, vai to pozīciju attiecībā pret *bedrīti* nav iespējams noteikt, pirmo spēlējamo bumbiņu vajadzētu noteikt lozējot.

Izņēmums: Noteikums 30-3b (*best-ball* un *four-ball* mača spēle).

Piezīme: Kad kļūst skaidrs, ka sākotnējā bumbiņa netiks spēlēta no tās atrašanās vietas un spēlētājam jāspēlē bumbiņa no vietas, kas atrodas iespējami tuvu sākotnējās bumbiņas iepriekšējās izspēles vietai (skat. Noteikumu 20-5), spēles secību nosaka pēc vietas, no kuras tika izdarīts iepriekšējais *sitiens*. Kad bumbiņu drikst spēlēt no citas vietas, nevis no iepriekšējā *sitiēna* veikšanas vietas, spēles secību nosaka pēc pozīcijas, kur apstājās sākotnējā bumbiņa.

c) Spēle ārpus kārtas

Ja spēlētājs spēlē tad, kad būtu vajadzējis spēlēt viņa *pretiniekam*, soda nav, taču *pretiniek*s drikst nekavējoties pieprasīt spēlētājam anulēt tā veiktu *sitienu* un pareizā secībā izspēlēt bumbiņu, cik tuvu vien iespējams no vietas, kur pēdējo reizi tika spēlēta sākotnējā bumbiņa (skat. Noteikumu 20-5).

10-2. Sitienu spēle

a) Bedrites izspēles startā

Sāncensī, kam ir *gods* pirmajā starta vietā, nosaka pēc secības turnīra izlozē. Ja nav turnīra izlozes, *godu* vajadzētu noteikt lozējot.

Sāncensī ar zemāko rezultātu *bedrites* izspēlē saņem *godu* nākamajā *starta vietā*. Otrais spēlētājs *sāncensī* ar otro labāko rezultātu utt. Ja diviem vai vairākiem *sāncensīem* *bedrites* izspēlē ir vienāds rezultāts, viņi spēlē tādā pašā secībā, kā iepriekšējā *starta vietā*.

Izņēmums: Noteikums 32-1 (handikapa, bugiju, PAR un Stableford sacensības).

b) Bedrites izspēle

Kad *sāncensī* sākuši *bedrites* izspēli, pirmā tiek spēlēta bumbiņa, kas ir vistālāk no *bedrites*. Ja divas vai vairākas bumbiņas ir vienādā attālumā no *bedrites*, vai to pozīciju attiecībā pret *bedrīti* nav iespējams noteikt, pirmo spēlējamo bumbiņu vajadzētu noteikt lozējot.

Izņēmumi: Noteikums 22 (bumbiņa palīdz vai traucē spēlē) un 31-4 (*fourball* sitienu spēle).

Piezīme: Kad kļūst skaidrs, ka sākotnējā bumbiņa netiks spēlēta no tās atrašanās vietas un *sāncensī* jāspēlē bumbiņa no vietas, kas atrodas iespējami tuvu sākotnējās bumbiņas iepriekšējās izspēles vietai (skat. Noteikumu 20-5), spēles secību nosaka pēc

vietas, no kuras tika izdarīts iepriekšējais *sitiens*. Kad bumbiņu drikst spēlēt no citas vietas, nevis no iepriekšējā *sitiēna* veikšanas vietas, spēles secību nosaka pēc pozīcijas, kur apstājās sākotnējā bumbiņa.

c) Spēle ārpus kārtas

Ja *sāncensī* spēlē ārpus kārtas, soda nav, un bumbiņa spēlējama no vietas, kur tā atrodas. Taču, ja *Komiteja* noskaidro, ka sāncensī vienojušies spēlēt ārpus kārtas, lai viens no viņiem gūtu priekšrocību, **viņus diskvalificē**.

(Sitiēna izdarīšana, kamēr cita bumbiņa ir kustībā pēc sitiēna uz ripināšanas grīna - skat. Noteikumu 16-1f)

(Nepareiza spēles secība foursome sitienu spēlē – skat. Noteikumu 29-3.)

10-3. Provizoriska bumbiņa vai cita bumbiņa no starta vietas

Ja spēlētājs no *starta vietas* spēlē *provizorisku bumbiņu* vai citu bumbiņu, viņam tas jā dara pēc tam, kad viņa *pretinieks* vai *cits sāncensī* veicis pirmo *sitienu*. Ja vairāk nekā viens spēlētājs vēlas spēlēt *provizorisku bumbiņu*, vai viņiem jāspēlē cita bumbiņa no *starta vietas*, spēles secībā jā saglabā sākotnējā kārtība. Ja spēlētājs *provizorisku bumbiņu* vai citu bumbiņu spēlē ārpus kārtas, piemērojams Noteikums 10-1c vai 10-2c.

Starta vieta

Noteikums 11

Starta vieta

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

11-1. Bumbiņas novietošana starta vietā

Kad spēlētājs ievada bumbiņu spēlē no *starta vietas*, tās izspēle jā uzsāk *starta vietas robežās* un no zemes virsmas, vai no atbilstoša T-kociņa (skat. IV Pielikumu) zemes virsmā vai uz tās.

Šī *Noteikuma* aspektā zemes virsma ietver virsmas nelidzenumus (neatkarīgi no tā, vai tos radijs spēlētājs, vai - ne), smiltis un citas dabiskas vielas (neatkarīgi no tā, vai tās novietojis spēlētājs, vai – ne).

Ja spēlētājs izdara *sitienu* pa bumbiņu uz neatbilstoša T-kociņa, vai pa bumbiņu, kas novietota šajā *Noteikumā* neatļautā veidā, **viņu diskvalificē**.

Spēlētājs drīkst stāvēt ārpus *starta vietas*, lai izdarītu *sitienu* pa bumbiņu, kas atrodas tās iekšpusē.

11-2. T-marķieri

Pirms spēlētājs izdara pirmo *sitienu* pa jebkuru bumbiņu izspēlējamās bedrītes *starta vietā*, T-marķieri tiek uzskatīti par fiksētiem. Šajos apstākļos, ja spēlētājs pārvieto vai ļauj pārvietot T-marķieri, lai tas netraucētu viņa *stājai*, viņa *spēles līnijai* vai iecerētajam vēzienam, **viņš saņem sodu par Noteikuma 13-2 pārkāpšanu**.

11-3. No T-kociņa nokritusi bumbiņa

Ja bumbiņa, nebūdamā *spēlē*, nokrīt no T-kociņa, vai to no T-kociņa nogāž spēlētājs, *nostājoties pie bumbiņas*, to drīkst atlikt atpakaļ uz T-kociņa bez soda. Taču, ja šajos apstākļos pa bumbiņu tiek izdarīts *sitiens*, neatkarīgi no tā, vai bumbiņa izkustas, vai - ne, tiek ieskaitīts *sitiens*, taču soda nav.

11-4. Izspēle ārpus starta vietas

a) Mača spēle

Ja spēlētājs, uzsākot bedrītes izspēli, bumbiņu izspēlē no vietas, kas ir ārpus *starta vietas*, soda nav, taču pretinieks drīkst nekavējoties pieprasīt spēlētājam anulēt *sitienu* un izspēlēt bumbiņu no *starta vietas*.

b) Sitienu spēle

Ja *sāncensis*, uzsākot bedrītes izspēli, bumbiņu izspēlē no vietas, kas ir ārpus *starta vietas*, **viņš saņem divu sitienu sodu**, un pēc tam viņam bumbiņa jāizspēlē no *starta vietas*. Ja *sāncensis* izdara *sitienu* no nākamās *starta vietas* pirms savas kļūdas izlabošanas, vai gadījumā, ja tā ir raunda pēdējā bedrīte, pamet *ripināšanas grīnu*, pirms paziņojis par nodomu labot savu kļūdu, **viņu diskvalificē**.

Sitiens, kas izdarīts ārpus *starta vietas* un ikviens *sāncens* izdarītais *sitiens* bedrītē, pirms viņš labo savu kļūdu, netiek ieskaitīts viņa rezultātā.

11-5. Spēle no nepareizas starta vietas

Piemērojams Noteikums 11-4.

Bumbiņas spēlēšana

Noteikums 12

Bumbiņas meklēšana un identificēšana

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

12-1. Bumbiņas meklēšana; Bumbiņas saskatīšana

Spēlētājam nav noteikti jāredz sava bumbiņa, lai izdarītu *sitienu*.

Meklējot savu bumbiņu jebkur *laukumā*, spēlētājs drīkst pieskarties un noliekt garu zāli, niedres, krūmus, krūmājus vai ko līdzīgu, taču tikai bumbiņas meklēšanai vai identificēšanai nepieciešamajā pakāpē ar nosacījumu, ka tas neuzlabo bumbiņas pozīciju, viņa iecerētās *stājas* vai vēziena vietu, vai viņa *spēles līniju*. Ja *bumbiņa izkustināta*, piemērojams Noteikums 18-2a, izņemot situācijas, kas uzskaitītas šī Noteikuma punktos a – d. Papildu bumbiņas meklēšanas un identificēšanas metodēm, ko citādi atļauj *Noteikumi*, spēlētājs bumbiņu drīkst meklēt un identificēt arī sekojoši pēc Noteikuma 12-1:

a) Ar smiltīm segtas bumbiņas meklēšana vai identificēšana

Ja uzskata, ka jebkur *laukumā* esošu spēlētāja bumbiņu tik lielā mērā sedz smiltis, ka viņš nevar to atrast vai identificēt, viņš drīkst bumbiņas atrašanai vai identificēšanai bez soda pieskarties smiltīm vai pārvietot tās. Ja bumbiņu atrod, un to identificē kā spēlētājam piederošu, viņam cik vien iespējams jārekonstruē pozīcija, novietojot smiltis atpakaļ. Ja meklējot vai identificējot, pieskaršanās vai smilšu pārvietošanas rezultātā procesā *bumbiņa izkustināta*, soda nav. Bumbiņu jānovieto atpakaļ un pozīcija jārekonstruē.

Atbilstoši šim *Noteikumam* rekonstruējot pozīciju, ir atļauts mazu bumbiņas daļu atstāt redzamu.

b) Šķērslī brīvo kavēkļu segtas bumbiņas meklēšana vai identificēšana

Ja uzskata, ka *šķērslī* spēlētāja bumbiņu tik lielā mērā sedz *brīvie kavēkļi*, ka viņš nevar to atrast vai identificēt, viņš drīkst bez soda pieskarties *brīvajiem kavēkļiem* vai pārvietot tos, lai atrastu vai identificētu šo bumbiņu. Ja bumbiņu atrod un identificē kā spēlētājam piederošu, viņam *brīvie kavēkļi* jāpārvieto atpakaļ. Ja meklējot vai identificējot bumbiņu, pieskaroties vai pārvietojot *brīvos kavēkļus bumbiņa izkustināta*, piemērojams Noteikums 18-2a. Ja *bumbiņa izkustināta*, novietojot atpakaļ *brīvos kavēkļus*, soda nav un bumbiņa jānovieto atpakaļ.

Ja bumbiņu pilnībā sedza *brīvie kavēkļi*, spēlētājam bumbiņa jānosedz pilnībā, taču ir atļauts saglabāt redzamu mazu bumbiņas daļu.

c) Bumbiņas meklēšana ūdenī ūdens šķērslī

Ja uzskata, ka bumbiņa guļ ūdenī *ūdens šķērslī*, spēlētājs drīkst bez soda zondēt to ar nūju vai citā veidā. Ja zondējot ūdenī nejausi *bumbiņa izkustināta*, soda nav, un bumbiņu jānovieto atpakaļ, ja vien spēlētājs neizvēlas darboties pēc Noteikuma 26-1. Ja izkustinātā bumbiņa negulēja ūdenī, vai bumbiņu spēlētājs nejausi izkustinājis citā veidā, nevis zondējot, piemērojams Noteikums 18-2a.

d) Bumbiņas meklēšana traucēklī vai nepieņemtos laukuma apstākļos

Ja *traucēklī* vai uz tā, vai *nepieņemamos laukuma apstākļos* guļoša bumbiņa meklēšanā tiek nejausi izkustināta, soda nav – bumbiņa jānovieto atpakaļ, ja vien spēlētājs neizvēlas darboties pēc Noteikuma 24-1b, 24-2b vai 25-1b. Ja spēlētājs novieto bumbiņu atpakaļ, viņš joprojām var darboties pēc viena no šiem Noteikumiem, ja tie ir piemērojami.

SODS PAR NOTEIKUMA 12-1 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

(pozīcijas, paredzētās stājas un vēzienu zonas, vai spēles līnijas uzlabošana – skat. Noteikumu 13-2).

12-2. Bumbiņas pacelšana identificēšanai

Atbildība par pareizās bumbiņas spēlēšanu gulstas uz spēlētāju. Katram spēlētājam vajadzētu savu bumbiņu apzīmēt ar identifikācijas zīmi.

Ja spēlētājs uzskata, ka miera stāvoklī esoša bumbiņa varētu būt viņa, taču viņš nespēj to identificēt, spēlētājs drīkst bez soda pacelt bumbiņu identificēšanai. Tiesības pacelt

bumbiņu identificēšanai ir papildu iespēja darbibām, ko atļauj Noteikums 12-1.

Pirms bumbiņas pacelšanas spēlētājam jāpaziņo savs nodoms savam *pretiniekam* mača spēlē vai savam *marķierim* vai *citam sāncensim* sitienu spēlē, kā arī jānomaina bumbiņas pozīcija. Tad viņš drīkst pacelt bumbiņu un identificēt to ar nosacījumu, ka viņš dod iespēju savam *pretiniekam*, *marķierim* vai *citam sāncensim* iespēju novērot tās pacelšanu un novietošanu atpakaļ. Pēc Noteikuma 12-2 pacelot bumbiņu, to nedrīkst notīrīt vairāk kā nepieciešams identificēšanai.

Ja bumbiņa ir spēlētāja bumbiņa un viņš neizpilda visu šo procedūru vai jebkuru tās daļu, vai pacel bumbiņu identificēšanai bez pamatota iemesla to darīt, **viņš saņem vīna sitienu sodu**. Ja paceltā bumbiņa ir spēlētāja bumbiņa, viņam tā jānovieto atpakaļ. Ja viņš to neizdara, **viņš saņem vispārpieņemto sodu par Noteikuma 12-2 pārkāpšanu**, taču papildu soda pēc šī noteikuma nav.

Piezīme: Ja atpakaļ novietojamās bumbiņas sākotnējā pozīcija ir mainīta, skat. Noteikumu 20-3b.

SODS PAR NOTEIKUMA 12-2 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

- Ja spēlētājs saņem vispārpieņemto sodu par Noteikuma 12-2 pārkāpšanu, papildu soda pēc šī noteikuma nav.

Noteikums 13

Bumbiņas spēlēšana tās atrašanās pozīcijā

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

13-1. Apkopojums

Bumbiņa jāspēlē no pozīcijas, kādā tā atrodas, vai izmantojot citas tikai *Noteikumos* paredzētās iespējas.

(Miera stāvoklī esoša bumbiņa izkustināta – skat. Noteikumu 18.)

13-2. Pozīcijas, paredzētās stājas un vēzienu zonas vai spēles līnijas uzlabošana

Spēlētājs nedrīkst uzlabot vai atļaut uzlabot:

- bumbiņas pozīciju vai atrašanās vietu,
- paredzētās stājas vai vēzienu zonu,
- savu spēles līniju vai saprātīgu šīs līnijas pagarinājumu aiz bedrītes, vai
- vietu, kur viņš gatavojas nomest vai novietot bumbiņu,

ar jebkuru no sekojošām darbībām:

- spiežot nūju pie zemes,
- pārvietojot, liecot vai laužot jebko fiksētu vai augošu (ieskaitot nekustamos *traucēkļus* un objektus, kas apzīmē *autu*),
- radot vai novēršot virsmas nelidzenumus,
- aizvācot vai spiežot pie zemes smiltis, atrautus augsnes gabalus, atliktas izsistās velēnas vai citus novietotus velēnas gabalus,
- aizvācot rasu, sarmu vai ūdeni.

Taču spēlētājam nepienākas sods, ja šāda darbība notiek:

- viegli pieskaroties zemei ar nūju, tobrīd *nostājoties pie bumbiņas*,
- taisnīgi ieņemot stāju,
- izdarot *sitienu*, vai atvēzējot nūju *sitienu* izdarīšanai, ja *sitiens* tiek izdarīts,
- radot vai novēršot virsmas nelidzenumus *starta vietas* robežās, vai aizvācot rasu, sarmu vai ūdeni no *starta vietas*, vai
- uz *ripināšanas grīna*, aizvācot smiltis un atrautus augsnes gabalus, vai labojot bojājumus (Noteikums 16-1).

Izņēmums: Bumbiņa *šķērsli* – skat. Noteikumu 13-4.

13-3. Stājas veidošana

Spēlētājam ir tiesības, ieņemot stāju, stabili novietot kājas, taču viņš nedrīkst veidot pozīciju spēles stājai.

13-4. Bumbiņa *šķērsli*; Aizliegtas darbības

Izņemot *Noteikumos* paredzētās iespējas, pirms *sitienu* izdarīšanas pa bumbiņu, kas ir *šķērsli* (*bunkurā* vai *ūdens šķērsli*), vai pa bumbiņu, kas pacelta *šķērsli* un kuru drīkst nomest vai novietot *šķērsli*, spēlētājs nedrīkst:

- a) pārbaudīt apstākļus šajā *šķērsli* vai jebkurā līdzīgā *šķērsli*,
- b) pieskarties zemei *šķērsli* vai ūdenim *ūdens šķērsli* ar roku vai nūju, vai
- c) pieskarties vai aizvākt *brīvos kavēkļus*, kas ir *šķērsli*, vai pieskaras *šķērslim*.

Izņēmumi:

1. Ar nosacījumu, ka netiek izdarīts nekas, kas uzskatāms par *šķērsļa* apstākļu pārbaudīšanu vai bumbiņas pozīcijas uzlabošanu, sods nepienākas, ja spēlētājs (a) pieskaras zemei vai *brīvajiem kavēkļiem* jebkurā *šķērsli* vai ūdenim *ūdens šķērsli*, lai novērstu kritienu vai kritiena rezultātā, kā arī aizvācot *traucēkli*, mērot vai markējot, atgūstot, paceļot, novietojot vai novietojot atpakaļ bumbiņu atbilstoši jebkuram *Noteikumam*, vai (b) novieto savas nūjas *šķērsli*.
2. Spēlētājam jebkurā brīdī ir atļauts nolīdzināt smiltis vai augsni *šķērsli* ar nosacījumu, ka šīs rīcības vienīgais mērķis ir rūpes par *laukumu*, un nekas netiek darīts pretrunā *Noteikumam* 13-2 attiecībā pret viņa nākamo *sitienu*. Ja no *šķērsļa* spēlēja bumbiņa pēc *sitienu* ir ārpus *šķērsļa*, spēlētājs drīkst *šķērsli* bez ierobežojumiem nolīdzināt smiltis vai augsni.
3. Ja spēlētājs izdara *sitienu* no *šķērsļa* un bumbiņa apstājas citā *šķērsli*, *Noteikums* 13-4a neattiecas uz jebkurām sekojošām darbībām *šķērsli*, kurā tika izdarīts *sitiens*.

Piezīme: Jebkurā brīdī, ieskaitot *nostāšanos pie bumbiņas* vai nūjas atvēzienā *sitienam*, spēlētājs ar nūju vai jebkādā citā veidā drīkst pieskarties jebkuram *traucēklim* un jebkurai konstrukcijai, ko *Komiteja* pasludinājusi par neatņemamu *laukuma* sastāvdaļu, kā arī zālei, krūmiem, kokiem vai citam augošam.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

(Bumbiņas meklēšana – skat. *Noteikumu* 12-1.)

(Atvieglinājums bumbiņai *ūdens šķērsli* – skat. *Noteikumu* 26.)

Noteikums 14 Bumbiņas sišana

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

14-1. Īsts sitiens pa bumbiņu

Pa bumbiņu jāizdara īsts *sitiens* ar nūjas galvu, un bumbiņu nedrīkst stumt, grūst vai mest.

14-2. Palīdzība

a) Fiziska palīdzība un aizsardzība no dabas spēku ietekmes

Sitiēna izdarīšanas brīdī spēlētājs nedrīkst pieņemt fizisku palīdzību vai aizsardzību no dabas spēku ietekmes.

b) Kedija vai partnera pozīcija aiz bumbas

Spēlētājs nedrīkst izdarīt *sitienu*, kad viņa *kedijs*, *partneris* vai viņa *partnera kedijs* ir ieņēmis pozīciju aiz bumbiņas uz *sitiēna līnijas* vai *ripinājuma līnijas*, to pagarinājuma vai tuvu tam.

Izņēmums: Soda nav, ja spēlētāja *kedijs*, viņa *partneris* vai viņa *partnera kedijs* nejauši atrodas aiz bumbiņas uz *sitiēna līnijas* vai *ripinājuma līnijas*, to pagarinājuma vai tuvu tam.

SODS PAR NOTEIKUMA 14-1 VAI 14-2 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē - zaudēta bedrīte; sitienu spēlē - divi sitiēni.

14-3. Mākslīgas ierīces, neparasts aprikojums un aprikojuma neparasta izmantošana

R&A patur tiesības jebkurā laikā izdarīt izmaiņas *Noteikumos* attiecībā uz mākslīgām ierīcēm, neparastu *aprikojumu* un *aprikojuma* neparastu izmantošanu, kā arī veikt vai mainīt šo *Noteikumu* interpretāciju.

Spēlētājam vajadzētu konsultēties ar R&A, ja viņš šaubās, vai priekšmeta izmantošana neizraisa *Noteikuma* 14-3 pārkāpšanu.

Ražotājam vajadzētu iesniegt izgatavojamā priekšmeta paraugu R&A, lai saņemtu atzinumu, vai tā izmantošana *noteiktā* raundā var spēlētājam izraisīt *Noteikuma* 14-3

pārkāpumu. Paraugš atsauces nolūkos kļūst par R&A īpašumu. Ja ražotājs neiesniedz paraugu, vai pēc parauga iesniegšanas, nesagaidījis atzinumu, sāk priekšmeta ražošanu un/vai mārketingu, ražotājs uzņemas risku, ka atzinumā priekšmets var tikt atzīts par *Noteikumiem* neatbilstošu.

Izņemot *Noteikumos* paredzētās iespējas, spēlētājs *noteiktā raundā* nedrīkst izmantot jebkādu mākslīgu ierīci vai neparastu *aprikojumu*, (detalizētāku specifiskāciju un interpretāciju skat. IV Pielikumā) vai lietot jebkādu *aprikojumu* neparastā veidā:

- ja tas varētu palīdzēt viņam *sitiēna* izdarīšanā vai viņa spēlē, vai
- lai novērtētu vai izmēritu distanci, vai apstākļus, kas varētu ietekmēt viņa spēli, vai
- ja tas varētu palīdzēt viņam satvert nūju, bet ir atļauts:
 - valkārt cimdus, ar nosacījumu, ka tie ir gludi,
 - lietot sveķus, pūderi un susinošas vai mitrinošas vielas,
 - ap rokturi aptīt dvieli vai kabatlakatiņu.

Izņēmumi:

- Spēlētājs nepārkāpj šo *Noteikumu*, ja (a) *aprikojums* vai ierīce ir izgatavota ar mērķi atvieglot medicīnisku stāvokli, vai tām ir šāda iedarbība, (b) spēlētājam ir pamatots medicīnisks iemesls lietot šādu *aprikojumu* vai ierīci, un (c) *Komiteja* ir pārliecināta, ka tas nedod spēlētājam netaisnīgu priekšrocību pret citiem spēlētājiem.
- Spēlētājs nepārkāpj šo *Noteikumu*, ja viņš lieto *aprikojumu* tradicionāli pieņemtajā veidā.

SODS PAR NOTEIKUMA 14-3 PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

Piezīme: *Komiteja* drīkst ieviest Vietējo *noteikumu*, kas spēlētājam ļauj izmantot ierīces tikai distances mērīšanai vai novērtēšanai.

14-4. Sitiens pa bumbiņu vairāk nekā vienu reizi

Ja spēlētāja nūja *sitiēnā* pa bumbiņu trāpa tai vairāk nekā vienu reizi, spēlētājam jāieskaita *sitiens* un **jāpieskaita soda sitiens**. Tātad kopumā izdarīti divi *sitiēni*.

14-5. Kustībā esošas bumbiņas izspēle

Spēlētājs nedrīkst izdarīt *sitienu* pa savu bumbiņu, kamēr tā ir kustībā.

Izņēmumi:

- bumbiņa krīt no T-kociņa – Noteikums 11-3,
- sitiens pa bumbiņu vairāk nekā vienu reizi – Noteikums 14-4,
- bumbiņa kustas ūdenī – Noteikums 14-6.

Kad bumbiņa sāk *kustēties* tikai pēc tam, kad spēlētājs sācis *sitienu*, vai pirms *sitienu* nūjas atvēzēšanas brīdi, pēc šī Noteikuma viņš nesāņem sodu par kustībā esošas bumbiņas izspēli, taču viņš netiek atbrīvots no soda pēc sekojošiem Noteikumiem:

- miera stāvoklī esošu bumbiņu *izkustinājis* spēlētājs – Noteikums 18-2a,
- miera stāvoklī esoša bumbiņa izkustējusies pēc nostāšanās pie bumbiņas – Noteikums 18-2b.

(Spēlētāja, partnera vai kedija ar nodomu novirzīta vai apturēta bumbiņa – skat. Noteikumu 1-2.)

14-6. Bumbiņa kustas ūdenī

Kad bumbiņa *ūdens šķērsli* ūdenī kustas, spēlētājs drīkst bez soda izdarīt *sitienu*, taču viņš nedrīkst novilcināt *sitienu* izdarīšanu, lai ļautu strauzei vai vējam uzlabot bumbiņas pozīciju. Ūdens šķērsli ūdenī kustošos bumbiņu spēlētājs drīkst pacelt, ja izvēlas izmantot Noteikumu 26.

SODS PAR NOTEIKUMA 14-5 VAI 14-6 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitienu.

Noteikums 15 Aizstāta bumbiņa; Nepareiza bumbiņa**Definīcijas**

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

15-1. Apkopojums

Spēlētājam jāiesit bedrītē bumbiņa, ar ko sāka spēle no *starta vietas*, ja vien šī bumbiņa nav *pazaudēta*, nonākusi *autā*, vai arī spēlētājs *aizstāj* bumbiņu ar citu bumbiņu neatkarīgi no tā, vai šāda aizstāšana ir atļauta (skat. Noteikumu 15-2). Ja spēlētājs spēlē *nepareizu bumbiņu*, skat. Noteikumu 15-3.

15-2. Aizstāta bumbiņa

Spēlētājs drīkst *aizstāt* bumbiņu, darbojoties pēc Noteikuma, kas ļauj spēlētājam spēlēt, nomest vai novietot citu bumbiņu bedrītes izspēles pabeigšanai.

Aizstāta bumbiņa kļūst par *bumbiņu spēlē*.

Ja spēlētājs bumbiņu *aizstāj*, kad pēc *Noteikumiem* tas nav atļauts, šī *aizstātā bumbiņa* nav *nepareiza bumbiņa*; tā kļūst par *bumbiņu spēlē*. Ja kļūda netiek izlabota atbilstoši Noteikumam 20-6 un spēlētājs izdara *sitienu* pa nepareizi *aizstātu bumbiņu*, **viņš pēc piemērojamā Noteikuma zaudē bedrīti mača spēlē vai saņem divu sitienu sodu sitienu spēlē**, kā arī sitienu spēlē viņam jāpabeidz bedrītes izspēle ar *aizstātu bumbiņu*.

Izņēmums: Ja spēlētājs saņem sodu par *sitienu* izdarīšanu no nepareizas vietas, viņš nesāņem papildu sodu par neatļautu bumbiņas aizstāšanu.

(Spēle no nepareizas vietas - skat. Noteikumu 20-7.)

15-3. Nepareiza bumbiņa**a) Mača spēle**

Ja spēlētājs izdara sitienu pa *nepareizu bumbiņu*, **viņš zaudē bedrīti**.

Ja *nepareizā bumbiņa* pieder citam spēlētājam, tās īpašniekam bumbiņa jānovieto vietā, no kurienes *nepareizā bumbiņa* tika izspēlēta pirmoreiz.

Ja spēlētājs un viņa *pretinieks* bedrītes izspēles laikā samainās bumbiņām, **bedrīti zaudē** pirmais *sitienu* pa *nepareizu bumbiņu* izdarījušais spēlētājs; ja to nav iespējams noskaidrot, bedrītes izspēle jāpabeidz ar samainītajām bumbiņām.

Izņēmums: Soda nav, ja spēlētājs izdara *sitienu* pa *nepareizu bumbiņu*, kas *ūdens šķērsli* ūdenī kustas. Nevienam *sitienu*, kas izdarīts pa *nepareizu bumbiņu*, kas *ūdens šķērsli* ūdenī kustas, netiek ieskaitīts spēlētāja rezultātā. Spēlētājam jāizlabo sava kļūda, izspēlējot pareizo bumbiņu, vai turpinot rīkoties pēc *Noteikumiem*.

(Novietošana un novietošana atpakaļ – skat. Noteikumu 20-3)

b) Sitienu spēle

Ja *sāncensis* izdara *sitienu* vai *sitienu* pa *nepareizu bumbiņu*, **viņš saņem divu sitienu sodu**. *Sāncensim* jāizlabo sava kļūda, izspēlējot pareizo bumbiņu, vai turpinot rīkoties pēc *Noteikumiem*. Ja viņš neizlabo kļūdu pirms *sitienu* izdarīšanas no nākamās starta vietas, vai raunda pēdējās bedrītes izspēlē pirms *ripināšanas grīna* pamešanas nepazīno nodomu kļūdu labot, **viņu diskvalificē**.

Pa nepareizu bumbuņu izdarītus *sitienu*s neieskaita *sāncensha* rezultātā. Ja nepareizā bumbuņa pieder *citam sāncensim*, tās īpašniekam bumbuņa jānovieto vietā, no kurienes nepareizā bumbuņa tika izspēlēta pirmoreiz.

Izņēmums: Soda nav, ja *sāncensis* izdara *sitienu* pa nepareizu bumbuņu, kas *ūdens šķērsli* ūdenī kustas. Neviens *sitiens*, kas izdarīts pa nepareizu bumbuņu, kas *ūdens šķērsli* ūdenī kustas, netiek ieskaitīts *sāncensha* rezultātā.

(Novietošana un novietošana atpakaļ – skat. Noteikumu 20-3)

Ripināšanas grīns

Noteikums 16 Ripināšanas grīns

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

16-1. Apkopojums

a) Pieskaršanās ripināšanas līnijai

Ripināšanas līnijai nedrīkst pieskarties, izņemot situācijas:

- (I) spēlētājs drīkst aizvākt *brīvos kavēklus* ar nosacījumu, ka viņš neko nespēj pie zemes,
 - (II) *nostājoties pie bumbuņas*, spēlētājs drīkst novietot nūju bumbuņai priekšā ar nosacījumu, ka viņš neko nespēj pie zemes,
 - (III) veicot mērījumus – Noteikums 18-6,
 - (IV) paceļot vai novietojot atpakaļ bumbuņu – Noteikums 16-1b,
 - (V) piespiežot pie zemes bumbuņas marķieri,
 - (VI) labojot vecās *bedrites* aizdares vai bumbuņu pēdas uz *ripināšanas grīna* – Noteikums 16-1c,
 - (VII) aizvācot kustamos *traucēklus* – Noteikums 24-1.
- (Ripināšanas līnijas norādīšana uz ripināšanas grīna – skat. Noteikumu 8-2b.)

b) Bumbuņas pacelšana un tīrīšana

Bumbuņu uz *ripināšanas grīna* drīkst pacelt un pēc vēlēšanās notīrīt. Pirms bumbuņas pacelšanas tās pozīcija jānomarķē un bumbuņa jāatliek atpakaļ (skat. Noteikumu 20-1). Aizliegts pacelt bumbuņu, kad tā varētu ietekmēt citas kustībā esošas bumbuņas kustību.

c) Bedrites aizdares, bumbuņu pēdu un citu bojājumu labošana

Neatkarīgi no tā, vai spēlētāja bumbuņa atrodas uz *ripināšanas grīna*, viņš drīkst salabot vecu *bedrites* aizdaru vai bojājumu, ko *ripināšanas grīnam* nodarījis bumbuņas trieciens. Ja labošanas brīdī bumbuņa vai bumbuņas marķieris tiek nejauši *izkustināts*, bumbuņa vai bumbuņas marķieris jānovieto atpakaļ. Sods netiek piemērots, ja vien bumbuņas vai bumbuņas marķiera izkustēšanās ir tieši saistīta ar attiecīgo vecas *bedrites* aizdares vai bumbuņas trieciena rezultātā *ripināšanas grīnam* nodarītā bojājuma labošanu. Pretējā gadījumā piemērojams Noteikums 18.

Nekādus citus *ripināšanas grīna* bojājumus labot nedrīkst, ja tas varētu palīdzēt spēlētājam *bedrites* turpmākajā izspēlē.

d) Virsmas pārbaudīšana

Noteiktā raundā spēlētājs nedrīkst pārbaudīt jebkura *ripināšanas grīna* virsmu ar bumbuņas ripināšanu, virsmas skrāpēšanu vai glāstīšanu.

Izņēmums: Starp divu *bedrīšu* izspēli spēlētājs drīkst pārbaudīt jebkura *treiņģu ripināšanas grīna* un *pēdējās izspēlētas bedrites ripināšanas grīna* virsmu, ja vien *Komiteja* nav aizliegusi šādu darbību (skat. Noteikuma 7-2 2. piezīmi).

e) Stāvēšana jāteniski vai uz ripināšanas līnijas

Spēlētājs nedrīkst izdarīt *sitienu* uz *ripināšanas grīna* jāteniskā stāvā, vai kājai pieskaroties *ripināšanas līnijai* vai šīs līnijas pagarinājumam aiz bumbuņas.

Izņēmums: Sods netiek piemērots, ja *stāja* jāteniski vai uz *ripināšanas līnijas* (vai šīs līnijas pagarinājuma aiz bumbuņas) ieņemta netīši, vai ieņemta tādēļ, lai izvairītos no stāvēšanas uz cita spēlētāja *ripināšanas līnijas* vai iespējamās *ripināšanas līnijas*.

f) Sitienu izdarīšana, kamēr cita bumbuņa kustībā

Spēlētājs nedrīkst izdarīt *sitienu*, kamēr cita no *ripināšanas grīna* sista bumbuņa ir kustībā. Spēlētāju par šādu rīcību nesoda, ja bija viņa kārta spēlēt.

(Spēlei traucējošas vai palīdzošas bumbiņas pacelšana, kamēr cita bumbiņa ir kustībā – skat. Noteikumu 22.)

SODS PAR NOTEIKUMA 16-1 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

(Kedija vai partnera pozīcija – skat. Noteikumu 14-2.)

(Nepareizs ripināšanas grīns – skat. Noteikumu 25-3.)

16-2. Bumbiņa pārkārusies pār bedrīti

Ja jebkura bumbiņas daļa pārkārusies pār *bedrītes* malu, spēlētājam pienākas pietiekami daudz laika, lai bez nesamērīgas kavēšanās sasniegtu *bedrīti*, un vēl 10 sekundes, lai noskaidrotu, vai bumbiņa ir miera stāvoklī. Ja līdz tam brīdim bumbiņa nav iekritusi *bedrītē*, tiek uzskatīts, ka tā ir miera stāvoklī. Ja pēc tam bumbiņa iekrīt *bedrītē*, tiek uzskatīts, ka spēlētājs bumbiņu *iesitis bedrītē* ar pēdējo *sitienu*, un savam rezultātam *bedrītes* izspēlē viņam **jāpieskaita viens soda sitiens**. Pretējā situācijā pēc šī Noteikuma soda nav.

(Nesamērīga kavēšanās – skat. Noteikumu 6-7.)

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

17-1. Pieskatīts, izņemts vai pacelts karoga kāts

Pirms izdarīt *sitienu* no jebkuras vietas laukumā, spēlētājs drīkst saņemt palīdzību, kas izpaužas *karoga kāta* pieskatīšanā, izņemšanā vai pacelšanā, lai norādītu *bedrītes* atrašanās pozīciju.

Ja *karoga kāts* netiek pieskatīts, izņemts vai pacelts pirms spēlētājs izdara *sitienu*, tas nedrīkst tikt pieskatīts, izņemts vai pacelts *sitienu* laikā, vai līdz brīdim, kamēr spēlētāja bumbiņa ir kustībā, ja šāda rīcība var ietekmēt bumbiņas kustību.

1. Piezīme: Ja *karoga kāts* ir *bedrītē* un kāds *sitienu* izdara laikā stāv tam tuvumā, tiek uzskatīts, ka viņš pieskata *karoga kātu*.

2. Piezīme: Ja pirms *sitienu* ar spēlētāja ziņu *karoga kātu* jebkurš pieskata, izņem vai paceļ un spēlētājs pret to neiebilst, tiek uzskatīts, ka spēlētājs to ir sankcionējis.

3. Piezīme: Ja *sitienu* izdara laikā *karoga kātu* jebkurš pieskata vai paceļ, tiek uzskatīts, ka viņš pieskata *karoga kātu*, līdz bumbiņa apstājas miera stāvoklī.

(Pieskatīta, izņemta vai pacelta *karoga kāta* izkustināšana, kad bumbiņa ir kustībā – skat. Noteikumu 24-1).

17-2. Nesankcionēta pieskatīšana

Ja mača spēlē *pretinieks* vai viņa *kedijs*, sitienu spēlē *cits sāncensis* vai viņa *kedijs* bez spēlētāja ziņas vai atļaujas pieskata, izceļ vai paceļ *karoga kātu* *sitienu* laikā, vai kamēr bumbiņa ir kustībā, un šāda rīcība var ietekmēt bumbiņas kustību, *pretiniekam* vai *citam sāncensim* pienākas piemērojama sods.

SODS PAR NOTEIKUMA 17-1 VAI 17-2 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

• Ja sitienu spēlē notiek Noteikuma 17-2 pārkāpums, pēc kura *sāncens* bumbiņa trāpa pa *karoga kātu*, jebko *karoga kāta* pieskatītājam vai turētājam spēlē piederošu, *sāncensim* sods nepienākas. Bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās vietas, izņemot gadījumu, ja *sitiens* izdarīts uz *ripināšanas grīna*. Tādā gadījumā *sitienu* anulē, bumbiņu novieto atpakaļ un izspēlē no jauna.

17-3. Bumbiņa trāpa pa karoga kātu vai pieskatītāju

Spēlētāja bumbiņa nedrīkst trāpīt:

- karoga kātam*, kad tas ir pieskatīts, izņemts vai pacelts,
- personai, kas pieskata vai paceļ *karoga kātu*, kā arī pa jebko viņam spēlē piederošu, vai
- bedrītē* esošam nepieskatītam *karoga kātam*, ja *sitiens* tiek izdarīts uz *ripināšanas grīna*.

Izņēmums: Kad *karoga kāts* tiek pieskatīts, izņemts vai pacelts bez spēlētāja atļaujas – skat. Noteikumu 17-2.

SODS PAR NOTEIKUMA 17-3 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni, un bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās vietas.

17-4. Bumbiņa miera stāvoklī atspiežas pret karoga kātu

Kad spēlētāja bumbiņa miera stāvoklī ir atspiedusies pret *bedrītē* esošu *karoga kātu* un bumbiņa nav *iesista bedrītē*, spēlētājs vai cita persona ar viņa atļauju drīkst izkustināt vai izņemt *karoga kātu* un, ja bumbiņa iekrīt *bedrītē*, uzskatāms, ka spēlētājs bumbiņu *iesitis bedrītē* ar pēdējo *sitienu*. Pretējā gadījumā, ja bumbiņa tiek *izkustināta*, tā jānovieto uz *bedrītes* maliņas bez soda.

Bumbiņa izkustināta, novirzīta vai apturēta

Noteikums 18 Miera stāvoklī esoša bumbiņa izkustināta

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

18-1. Ārējs faktors

Ja miera stāvoklī esošu bumbiņu *izkustinājis* kāds *ārējs faktors*, soda nav, un bumbiņa jānovieto atpakaļ.

Piezīme: *Ārēja faktora izkustināta bumbiņa* nav pašsaprotams fakts. Lai izmantotu šo Noteikumu, jābūt zināmam vai praktiski skaidram, ka bumbiņu *izkustinājis ārējs faktors*. Ja šādas zināšanas vai skaidrības nav, spēlētājam bumbiņa jāspēlē no vietas, kur tā atrodas, vai arī, ja bumbiņa nav atrasta, jāseko Noteikumam 27-1. (Miera stāvoklī esošu spēlētāja bumbiņu izkustinājusi cita bumbiņa – skat. Noteikumu 18-5.)

18-2. Spēlētājs, partneris, kedijis vai aprikojums

a) Apkopojums

Izņemot *Noteikumos* atļautās situācijas, kad spēlētāja bumbiņa ir *spēlē*, ja:

(I) spēlētājs, viņa *partneris* vai jebkurš no viņu *kedijiem*:

- paceļ vai izkustina bumbiņu,

- tiši tai pieskaras (izņemot ar nūju, kad *nostājas pie bumbiņas*), vai
- izraisa bumbiņas *izkustēšanos* citā veidā, vai

(II) bumbiņas *izkustēšanos* izraisa spēlētāja vai viņa partnera *aprikojums*, **spēlētājs saņem viena sodu**.

Ja bumbiņa ir *izkustināta*, tā jānovieto atpakaļ, ja vien izkustēšanās nav notikusi pēc tam, kad spēlētājs jau sācis *sitienu*, vai nūja atvēzēta *sitienam*, un *sitiens* tiek izdarīts.

Pēc *Noteikumiem* soda nav, ja spēlētājs nejauši izraisa savas bumbiņas *izkustēšanos* sekojošos apstākļos:

- meklējot smiltīm segtu bumbiņu, novietojot atpakaļ bumbiņas meklēšanā vai identifikēšanā šķērslī pārvietotos *brivos kavēkļus*, zondējot *ūdens šķērslī* ūdenī guļošu bumbiņu, vai meklējot bumbiņu *traucēkli* vai *nepieņemamos laukuma apstākļos* – Noteikums 12-1.
- labojot *bedrītes* aizdaru vai bumbiņas radītu bojājumu – Noteikums 16-1c,
- izdarot mērījumus – Noteikums 18-6,
- paceļot bumbiņu atbilstoši *Noteikumam* – Noteikums 20-1,
- atbilstoši *Noteikumam* novietojot vai novietojot atpakaļ bumbiņu – Noteikums 20-3a,
- aizvācot *brīvo kavēkli* uz *ripināšanas grīna* – Noteikums 23-1,
- aizvācot kustamos *traucēkļus* – Noteikums 24-1.

b) Bumbiņa izkustas pēc nostāšanās pie bumbiņas

Ja spēlētāja *bumbiņa spēlē* izkustas, kad spēlētājs ir *nostājis pie bumbiņas* (bet ne *sitienu* rezultātā), tiek uzskatīts, ka spēlētājs bumbiņu ir *izkustinājis*, un **viņš saņem viena sitiena sodu**. Bumbiņa jānovieto atpakaļ, ja vien izkustēšanās nav notikusi pēc tam, kad spēlētājs jau sācis *sitienu*, vai nūja atvēzēta *sitienam*, un *sitiens* tiek izdarīts.

Izņēmums: Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka spēlētājs nav izraisījis bumbiņas *izkustēšanos*, Noteikumu 18-2b nepiemēro.

18-3. Pretinieks, kedijis vai aprikojums mača spēlē

a) Meklēšanas laikā

Ja, meklējot spēlētāja bumbiņu, *pretinieks*, viņa *kedijis* vai viņa *aprikojums* *izkustina* bumbiņu, pieskaras tai, vai izraisa tās *izkustēšanos*, soda nav. Ja bumbiņa ir *izkustināta*, tā jānovieto atpakaļ.

b) Ārpus meklēšanas

Ja *pretinieks*, viņa *kedijs* vai viņa *aprikojums* jebkurā situācijā, izņemot bumbiņas meklēšanu, *izkustina* spēlētāja bumbiņu, tīši pieskaras tai, vai izraisa tās *izkustēšanos*, izņemot citādi *Noteikumos* paredzēto, **pretinieks saņem viena sitienu sodu**. Ja bumbiņa ir *izkustināta*, tā jānovieto atpakaļ.

(Nepareizas bumbiņas izspēle – skat. Noteikumu 15-3.)

(Bumbiņa izkustināta mērījumos – skat. Noteikumu 18-6.)

18-4. Cits sāncensis, kedijs vai aprikojums sitienu spēlē

Ja *cits sāncensis*, viņa *kedijs* vai *aprikojums* *izkustina* spēlētāja bumbiņu, pieskaras tai, vai izraisa tās *izkustēšanos*, soda nav. Ja bumbiņa ir *izkustināta*, tā jānovieto atpakaļ.

(Nepareizas bumbiņas izspēle – skat. Noteikumu 15-3.)

18-5. Cita bumbiņa

Ja miera stāvoklī esošu *bumbiņu spēlē* izkustina cita pēc *sitienu* kustībā esoša bumbiņa, *izkustināta* bumbiņa jānoliek atpakaļ.

18-6. Bumbiņa izkustināta mērījumos

Ja bumbiņa vai bumbiņas marķieris *izkustināts* mērījumos, pielietojot *Noteikumu*, vai nosakot tā pielietošanas atbilstību, bumbiņa vai bumbiņas marķieris jānovieto atpakaļ. Soda nav ar nosacījumu, ka bumbiņas vai bumbiņas marķiera izkustēšanos tieši izraisījusi attiecīgā mērīšanas darbība.

Pretrējā gadījumā pielietojami Noteikumu 18-2a, 18-3b un 18-4 nosacījumi.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

• Ja spēlētājs, kuram bumbiņa jānovieto atpakaļ, to neizdara, vai arī viņš izdara sitienu pa atbilstoši Noteikumam 18 *aizstātu* bumbiņu, kad šāda *aizstāšana* nav atļauta, viņš saņem vispārpieņemto sodu par Noteikuma 18 pārkāpšanu, taču papildu soda atbilstoši šim Noteikumam nav.

1. Piezīme: Ja atbilstoši šim Noteikumam atpakaļ novietojamā bumbiņa nav nekavējoties atgūstama, to drīkst *aizstāt* ar citu bumbiņu.

2. Piezīme: Ja novietojamās vai atpakaļ novietojamās bumbiņas sākotnējā pozīcija ir mainīta, skat. Noteikumu 20-3b.

3. Piezīme: Ja nav iespējams noteikt vietu, kur bumbiņa jānovieto, skat. Noteikumu 20-3c.

Noteikums 19**Kustībā esoša bumbiņa novirzīta vai apstādināta****Definīcijas**

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

19-1. Ārēja faktora ietekmē

Ja kustībā esošu spēlētāja bumbiņu nejauši novirza vai aptur jebkāds *ārējs faktors*, tā ir *neparedzēta iejaukšanās*, soda nav, un bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās pozīcijas, izņemot gadījumus:

- ja spēlētāja bumbiņa kustībā pēc *sitienu*, kas nav izdarīts uz *ripināšanas grīna*, apstājas dzīvā vai kustīgā *ārējā faktorā*, vai uz tā, spēlētājam situācijā *līdz grīnam* vai *šķērslī* bumbiņa jānomet vai, ja tas notiek uz *ripināšanas grīna*, jānovieto, cik tuvu vien iespējams punktam, kas bija tieši zem vietas, kur bumbiņa apstājās *ārējā faktorā* vai uz tā, taču ne tuvāk *bedrītei*,
- ja spēlētāja bumbiņa kustībā pēc *sitienu*, kas izdarīts uz *ripināšanas grīna*, tiek novirzīta, apturēta vai apstājas dzīvā vai kustīgā *ārējā faktorā*, vai uz tā, izņemot tāru, kukaini vai ko līdzīgu, *sitiens* tiek anulēts. Bumbiņa jānovieto atpakaļ un jāizspēlē no jauna.

Ja bumbiņa nav nekavējoties atgūstama, to drīkst *aizstāt* ar citu bumbiņu.

Izņēmums: Bumbiņa skar personu, kas pieskatsa vai pacelj *karoga kātu*, vai jebko viņam spēlē piederošu – skat. Noteikumu 17-3b.

Piezīme: Ja spēlētāja bumbiņu kustībā tīši novirzījis vai apturējis *ārējs faktors*:

- pēc *sitienu* no jebkuras vietas, kas nav *ripināšanas grīns*, ar pieņēmumu jānosaka vieta, kur bumbiņa būtu apstājusies. Ja šī vieta ir:
 - līdz grīnam* vai *šķērslī*, bumbiņu jānomet cik tuvu vien iespējams šim punktam,
 - autā*, spēlētājam jārikojas atbilstoši Noteikumam 27-1
 - uz *ripināšanas grīna*, bumbiņu jānovieto šajā punktā.

b) pēc *sitiēna* no *ripināšanas grīna sitiēnu* anulē. Bumbiņu jānovieto un jāizspēlē no jauna. Ja *ārējais faktors* ir *cits sāncensis* vai viņa *kedijs*, Noteikums 1-2 piemērojams *citam sāncensim*.

(Spēlētāja bumbiņu novirzījusi vai apturējusi cita bumbiņa – skat. Noteikumu 19-5.)

19-2. Spēlētāja, partnera, kedija vai aprīkojuma ietekmē

Ja spēlētāja bumbiņu nejauši novirza vai aptur viņš pats, viņa *partneris* vai jebkurš no viņu *kedijiem* vai *aprīkojums*, **spēlētājs saņem viena sitiēna sodu**. Bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās vietas, ja vien tā nav apstājusies uz spēlētāja, viņa *partnera* vai jebkura no viņu *kediju* apgēriba vai aprīkojuma. Tādā gadījumā spēlētājam situācijā *līdz grīnam* vai *šķērsli* bumbiņa jānomet, bet uz *ripināšanas grīna*, jānovieto pēc iespējas tuvāk punktam, kas bija tieši zem vietas, kur bumbiņa apstājās priekšmetā vai uz tā, taču ne tuvāk *bedritei*.

Izņēmums:

1. Bumbiņa skar personu, kas pieskata vai paceļ *karoga kātu*, vai jebko viņam spēlē piederošu – skat. Noteikumu 17-3b.
2. Nomesta bumbiņa – skat. Noteikumu 20-2a.

(Spēlētāja, partnera vai kedija tieši novirzīta vai apturēta bumbiņa – skat. Noteikumu 1-2.)

19-3. Pretinieks, kedijs vai aprīkojums mača spēlē

Ja spēlētāja bumbiņu nejauši novirza vai aptur *pretinieks*, viņa *kedijs* vai viņa *aprīkojums*, soda nav. Spēlētājs drīkst, pirms jebkura puse izdarījusi nākamo *sitiēnu*, anulēt *sitiēnu* un izspēlēt bumbiņu bez soda no vietas, kas ir pēc iespējas tuvāk punktam, no kura tika izdarīts pēdējais sitiēns ar sākotnējo bumbiņu (Noteikums 20-5), vai viņš drīkst spēlēt bumbiņu no vietas, kur tā atrodas. Taču, ja spēlētājs izvēlas neanulēt *sitiēnu* un bumbiņa apstājas uz *pretinieka* vai viņa *kedija* apgēriba vai *aprīkojuma*, situācijā *līdz grīnam* vai *šķērsli* bumbiņa jānomet, bet uz *ripināšanas grīna* jānovieto pēc iespējas tuvāk punktam, kas bija tieši zem vietas, kur bumbiņa apstājas priekšmetā vai uz tā, taču ne tuvāk *bedritei*.

Izņēmums: Bumbiņa skar personu, kas pieskata vai paceļ *karoga kātu*, vai jebko viņam spēlē piederošu – skat. Noteikumu 17-3b.

(Spēlētāja, partnera vai kedija tieši novirzīta vai apturēta bumbiņa – skat. Noteikumu 1-2.)

19-4. Cits sāncensis, kedijs vai aprīkojums sitiēnu spēlē

Skat. Noteikumu 19-1 par *ārēja faktora* novirzītu bumbiņu.

Izņēmums: Bumbiņa skar personu, kas pieskata vai paceļ *karoga kātu*, vai jebko viņam spēlē piederošu – skat. Noteikumu 17-3b.

19-5. Cita bumbiņa

a) Miera stāvoklī

Ja spēlētāja bumbiņu kustībā pēc *sitiēna* novirza vai aptur bumbiņa, kas ir miera stāvoklī un *bumbiņa spēlē*, spēlētājam sava bumbiņa jāspēlē no vietas, kur tā atrodas. Mača spēlē soda nav. Sitiēnu spēlē soda nav, ja vien abas bumbiņas pirms *sitiēna* nebija uz *ripināšanas grīna* – šādā gadījumā **spēlētājs saņem divu sitiēnu sodu**.

b) Kustībā

Ja spēlētāja bumbiņu kustībā pēc ārpus *ripināšanas grīna* veikta *sitiēna* novirza vai aptur cita bumbiņa kustībā pēc *sitiēna*, spēlētājam sava bumbiņa bez soda jāspēlē no vietas, kur tā atrodas.

Ja spēlētāja bumbiņu kustībā pēc *sitiēna*, kas veikts uz *ripināšanas grīna*, novirza vai aptur cita bumbiņa kustībā pēc *sitiēna*, spēlētāja *sitiēnu* anulē. Bumbiņu jāizspēlē no jauna bez soda.

Piezīme: Nekas šajā Noteikumā neatceļ nosacījumus Noteikumā 10-1 (Spēles secība mača spēlē) vai Noteikumā 16-1f (Sitiēna izdarīšana, kamēr cita bumbiņa kustībā).

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta *bedrite*, *sitiēnu spēlē* – divi *sitiēni*.

Atvieglinājuma situācijas un procedūra

Noteikums 20

Pacelšana, nomešana un novietošana; Spēle no nepareizas vietas

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

Noteikums 20-1. Pacelšana un marķēšana

Pēc *Noteikumiem* pacelamu bumbuņu drikst pacelt spēlētājs, viņa *partneris* vai cita persona ar spēlētāja atļauju. Katrā no šiem gadījumiem par jebkuru *Noteikumu* pārkāpumu atbild spēlētājs.

Pirms bumbuņas pacelšanas pēc *Noteikuma*, kas paredz tās novietošanu atpakaļ, bumbuņas pozīcija vispirms jānovietoj. Ja tā netiek nomarkēta, **spēlētājs saņem viena sitiēna sodu**, un bumbuņa jānovietoj atpakaļ. Ja bumbuņa netiek novietota atpakaļ, **spēlētājs saņem vispārpieņemto sodu par šī Noteikuma pārkāpšanu**, taču nav papildu soda pēc *Noteikuma* 20-1.

Ja bumbuņa vai bumbuņas marķieris nejausi *izkustināts*, bumbuņu pacelot atbilstoši *Noteikumam* vai marķējot, bumbuņa vai bumbuņas marķieris jānovietoj atpakaļ. Soda nav ar nosacījumu, ka bumbuņas vai bumbuņas marķiera izkustēšanas tiešā veidā izraisījis konkrētā darbība pozīcijas marķēšanā vai bumbuņas pacelšanā. Pretējā gadījumā **spēlētājs saņem viena sitiēna sodu atbilstoši šim Noteikumam vai Noteikumam 18-2a**.

Izņēmums: Ja spēlētājs saņem sodu par nerīkošanos pēc *Noteikuma* 5-3 vai 12-2, papildu soda pēc *Noteikuma* 20-1 nav.

Piezīme: Pacelamās bumbuņas pozīciju vajadzētu marķēt, novietojot bumbuņas marķieri, mazu monētu vai citu līdzīgu priekšmetu uzreiz aiz bumbuņas. Ja bumbuņas marķieris traucē cita spēlētāja spēlei, *stājai* vai *sitienam*, to vajadzētu novietot vienu vai vairāku nūjas galvas garuma tiesu uz vienu pusi.

20-2. Nomešana un pārmešana

a) Kurš un kā

Pēc *Noteikumiem* nometama bumbuņa jānomet pašam spēlētājam. Viņam jāstāv taisni, jātur bumbuņa pleca augstumā izstieptā rokā un jānomet tā. Ja bumbuņu nomet cita persona, vai tas tiek izdarīts citā veidā un kļūda netiek izlabota atbilstoši *Noteikumam* 20-6, **spēlētājs saņem viena sitiēna sodu**.

Ja, nometot bumbuņu, tā pirms vai pēc pieskaršanās *laukuma* daļai un pirms palikšanas miera stāvoklī skar citu personu vai jebkura spēlētāja *aprikojumu*, bumbuņa jāpārmet no jauna bez soda. Nav skaitliska reīžu ierobežojuma atkārtotai bumbuņas nomešanai šādos apstākļos.

(Darbība bumbuņas pozīcijas vai kustības ietekmēšanai – skat. *Noteikumu* 1-2.)

b) Kur nomet

Kad bumbuņu nomet, cik tuvu vien iespējams noteiktai vietai, to nedrīkst nomet tuvāk *bedritei* par šo konkrēto vietu, kas jāpieņem aptuveni, ja nav spēlētājam precīzi zināma. Bumbuņas nomešanā tai vispirms jāatsitas pret *laukuma* daļu, kur attiecīgais *Noteikums* pieprasa to nomet. Ja tā netiek attiecīgi nomesta, piemērojami *Noteikumi* 20-6 un 20-7.

c) Kad jāpārmet

Nomesta bumbuņa jāpārmet bez soda, ja tā:

- (I) ieripo un apstājas *šķērsli*,
- (II) izripo un apstājas ārpus *šķērsļa*,
- (III) uzripo un apstājas uz *ripināšanas grīna*,
- (IV) ripo un apstājas *autā*,
- (V) ripo un apstājas pozīcijā, kur ir traucējums no apstākļa, no kura tika pieņemts atvieglinājums atbilstoši *Noteikumam* 24-2b (nekustams traucēklis), *Noteikumam* 25-1 (nepieņemami *laukuma* apstākļi), *Noteikumam* 25-3 (nepareizs *ripināšanas grīns*) vai *Vietējam noteikumam* (*Noteikums* 33-8a) vai ieripo atpakaļ bumbuņas izsistajā vietā, no kuras bumbuņa tika pacelta pēc *Noteikuma* 25-2 (ieurbusies bumbuņa),
- (VI) ripo un apstājas vairāk nekā divu nūju attālumā no vietas, kur tā vispirms atsītās pret *laukuma* daļu, vai
- (VII) ripo un apstājas tuvāk *bedritei* par:
 - a) bumbuņas sākotnējo vai pieņemto pozīciju (skat. *Noteikumu* 20-2b), ja vien *Noteikumi* neatļauj citādāk, vai
 - b) *tuvāko atvieglinājuma punktu* vai maksimāli iespējamo atvieglinājumu (*Noteikums* 24-2, 25-1, 25-3), vai
 - c) punktu, kur sākotnējā bumbuņa pēdējo reizi šķērsoja *ūdens šķērsli* vai *sānu ūdens šķērsli* robežu (*Noteikums* 26-1).

Ja pārmešta bumbuņa ieripo kādā no iepriekš minētajām pozīcijām, tā jānovietoj, cik tuvu vien iespējams vietai, kur pārmetot tā vispirms atsītās pret *laukuma daļu*.

1. Piezīme: Ja nomesta vai pārmešta bumbuņa apstājas un pēc tam *izkustas*, bumbuņa jāspēlē no tās atrašanās vietas, ja vien nav piemērojami kāda cita *Noteikuma* nosacījumi.

2. Piezīme: Ja atbilstoši šim *Noteikumam* pārmetamo vai novietojamo bumbuņu nav iespējams nekavējoties atgūt, to drīkst *aizstāt* ar citu bumbuņu.

20-3. Novietošana un novietošana atpakaļ

a) Kurš un kur

Pēc *Noteikumiem* novietojama bumbiņa jānovieto spēlētājam vai viņa *partnerim*.

Pēc *Noteikumiem* atpakaļ novietojamu bumbiņu atpakaļ jānovieto vienam no sekojošām personām: (I) personai, kas bumbiņu pacēla vai *izkustināja*, (II) spēlētājam, vai (III) spēlētāja *partnerim*. Bumbiņu jānovieto vietā, kurā tā tika pacelta vai *izkustināta*.

Ja bumbiņu novieto vai novieto atpakaļ jebkura cita persona un kļūda netiek izlabota atbilstoši Noteikumam 20-6, **spēlētājs saņem viena sitiena sodu**. Jebkurā šādā gadījumā spēlētājs atbild par jebkuru citu *Noteikumu* pārkāpumu, kas noticis bumbiņas novietošanas vai atpakaļ novietošanas rezultātā.

Ja bumbiņa vai bumbiņas marķieris nejauši *izkustināts* bumbiņas novietošanas vai atpakaļ novietošanas procesā, bumbiņa vai bumbiņas marķieris jānovieto atpakaļ. Soda nav ar nosacījumu, ka bumbiņas vai bumbiņas marķiera izkustēšanas tiešā veidā izraisījusi konkrētā darbība bumbiņas novietošanā vai novietošanā atpakaļ vai bumbiņas marķiera noņemšanā. Pretējā gadījumā **spēlētājs saņem viena sitiena sodu**, atbilstoši Noteikumam 18-2a vai Noteikumam 20-1.

Ja atpakaļ novietojamā bumbiņa tiek novietota citā vietā nekā tā tika pacelta vai *izkustināta* un kļūda netiek izlabota atbilstoši Noteikumam 20-6, **spēlētājs saņem vispārpieņemto sodu - zaudē bedrīti mača spēlē vai divus sitienus sitienu spēlē par attiecīgā Noteikuma pārkāpšanu**.

b) Novietojamās vai atpakaļ novietojamās bumbiņas pozīcija mainīta

Ja novietojamās vai atpakaļ novietojamās bumbiņas sākotnējā pozīcija ir mainīta:

- (I) izņemot *šķērsli*, bumbiņa jānovieto tuvākajā pozīcijā, kas ir vislīdzīgākā sākotnējai pozīcijai un neatrodas tālāk kā vienas nūjas attālumā no sākotnējās pozīcijas, nav tuvāk *bedrītei* un neatrodas *šķērsli*,
- (II) *ūdens šķērsli* bumbiņa jānovieto saskaņā ar iepriekš norādīto Paragrāfu (I), vienīgi bumbiņa jānovieto *ūdens šķērsli*,
- (III) *bunkurā* sākotnējā pozīcija iespēju robežās maksimāli jārekonstruē, un bumbiņa jānovieto šajā pozīcijā.

Piezīme: Ja novietojamās vai atpakaļ novietojamās bumbiņas sākotnējā pozīcija ir mainīta un nav iespējams noteikt vietu, kur bumbiņu novietot vai novietot atpakaļ,

piemērojams Noteikums 20-3b, ja ir zināma sākotnējā pozīcija, un Noteikums 20-3c, ja sākotnējā pozīcija nav zināma.

Izņēmums: Ja spēlētājs meklē vai identificē smiltīm segtu bumbiņu, skat. Noteikumu 12-1a.

c) Vieta nav nosakāma

Ja nav iespējams noteikt vietu, kur bumbiņa jānovieto vai jānovieto atpakaļ:

- (I) *līdz grīnam* bumbiņa jāņemot, cik tuvu vien iespējams vietai, kur tā atradās, taču ne *šķērsli* vai uz *ripināšanas grīna*;
- (II) *šķērsli* bumbiņa jāņemot *šķērsli*, cik tuvu vien iespējams vietai, kur tā atradās;
- (III) uz *ripināšanas grīna* bumbiņa jānovieto, cik tuvu vien iespējams vietai, kur tā atradās, taču ne *šķērsli*.

Izņēmums: Atsākot spēli (Noteikums 6-8d), ja bumbiņas novietošanas vietu nav iespējams noteikt, tā jānosaka pēc pieņēmuma, un bumbiņa jānovieto šādi pieņemtajā vietā.

d) Bumbiņa vietā neapstājas

Ja bumbiņas novietošanā tā novietošanas vietā nepaliek miera stāvoklī, soda nav, un bumbiņa jānovieto atpakaļ. Ja tā joprojām novietošanas vietā nepaliek miera stāvoklī:

- (I) izņemot *šķērsli*, tā jānovieto tuvākajā vietā, kur tā var palikt miera stāvoklī, un kas nav tuvāk *bedrītei* un nav *šķērsli*;
- (II) *šķērsli* tā jānovieto *šķērsli* tuvākajā vietā, kur tā var palikt miera stāvoklī, un kas nav tuvāk *bedrītei*.

Ja bumbiņa pēc novietošanas paliek miera stāvoklī un pēc tam *izkustas*, soda nav, un bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās vietas, ja vien nav piemērojami cita *Noteikuma* nosacījumi.

SODS PAR NOTEIKUMA 20-1, 20-2, 20-3 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

***Ja spēlētājs izdara *sitienu* pa bumbiņu, kas *aizstāta* pēc viena no šiem Noteikumiem, kad šāda *aizstāšana* nav atļauta, viņš saņem vispārēju sodu par šī Noteikuma pārkāpumu, bet nav papildu soda pēc šī Noteikuma. Ja spēlētājs neatbilstošā veidā nomet bumbiņu un spēlē no nepareizas vietas, vai bumbiņu spēlē novietojusi persona, kam *Noteikumi* to neatļauj, un pēc tam spēlēts no nepareizas vietas, skat. Noteikuma 20-7c 3.Piezīmi.**

20-4. Kad nomestā vai novietotā bumbiņa ir spēlē

Ja spēlētāja *bumbiņa spēlē* tiek pacelta, tā atkal ir spēlē, kad ir nomesta vai novietota.

Aizstāta bumbiņa kļūst par *bumbiņu spēlē*, kad tā ir nomesta vai novietota.

(Nepareizi aizstāta bumbiņa – skat. Noteikumu 15-2)

(Nepareizi aizstātas, nomestas vai novietotas bumbiņas pacelšana – skat. Noteikumu 20-6)

20-5. Nākamā sitienu veikšana no iepriekšējā sitienu veikšanas vietas

Kad spēlētājam nākamais *sitiens* jāizdara no iepriekšējā *sitienu* veikšanas vietas, vai viņš pats to izvēlas, viņam jārikojas sekojoši:

- starta vietā - spēlējamā bumbiņa jāizspēlē no *starta vietas*. Bumbiņu drikst izspēlēt no jebkuras vietas *starta vietas* robežās un bumbiņu drikst uzlikt uz T-kociņa,
- līdz grīnam - spēlējamā bumbiņa jānomet, un pēc nomešanas tai vispirms jāatsitas laukuma daļā *līdz grīnam*,
- šķērsli - spēlējamā bumbiņa jānomet, un pēc nomešanas tai vispirms jāatsitas laukuma daļā *šķērsli*,
- uz ripināšanas grīna - spēlējamā bumbiņa jānovieto uz *ripināšanas grīna*.

SODS PAR NOTEIKUMA 20-5 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitienu.

20-6. Nepareizi aizstātas, nomestas vai novietotas bumbiņas pacelšana

Nepareizi *aizstātu*, nomestu vai nepareizā vietā novietotu bumbiņu, vai citādas *Noteikumiem* neatbilstošas rīcības ar bumbiņu gadījumā, to drikst pacelt bez soda, ja bumbiņa vēl nav izspēlēta. Pēc bumbiņas pacelšanas spēlētājam jārikojas pareizi.

20-7. Spēle no nepareizas vietas

a) Apkopojums

Spēlētājs spēlē no nepareizas vietas, ja viņš izdara *sitienu* pa savu *bumbiņu spēlē*:

- jebkurā *laukuma* daļā, kur *Noteikumi* neatļauj izdarīt *sitienu*, nomest vai novietot bumbiņu,
- kad *Noteikumi* paredz pārņemt nomestu bumbiņu vai atlikt atpakaļ *izkustinātu* bumbiņu.

Piezīme: Bumbiņa izspēlēta ārpus *starta vietas* vai no nepareizas *starta vietas* – skat. Noteikumu 11-4.

b) Mača spēlē

Ja spēlētājs izdara *sitienu* no nepareizas vietas, **viņš zaudē bedrīti.**

c) Sitienu spēlē

Ja *sāncensis* izdara *sitienu* no nepareizas vietas, **viņš pēc atbilstoša *Noteikuma saņem divu sitienu sodu.*** Viņam jāpabeidz bedrītes izspēle ar bumbiņu, kas spēlēta no nepareizas vietas bez kļūdas labošanas ar nosacījumu, ka viņš nav izdarījis nopietnu pārkāpumu (skat. 1. Piezīmi).

Ja *sāncensis* apjauš, ka viņš ir spēlējis no nepareizas vietas un uzskata, ka varētu būt pieļāvis nopietnu pārkāpumu, viņam pirms *sitienu* izdarīšanas no nākamās *starta vietas* jāpabeidz bedrītes izspēle ar otru bumbiņu atbilstoši *Noteikumiem*. Ja spēlējamā bedrīte raundā ir pēdējā, viņam pirms *ripināšanas grīna* pamešanas jāpaziņo, ka pabeigs bedrītes izspēli ar otru bumbiņu, atbilstoši *Noteikumiem*.

Ja *sāncensis* ir spēlējis otru bumbiņu, viņam par faktu jāziņo *Komitejai* pirms rezultātu kartītes nodošanas. Ja viņš tā nedara, **viņu diskvalificē.** *Komitejai* jānosaka, vai *sāncensis* ir izdarījis nopietnu piemērojamā *Noteikuma* pārkāpumu. Ja tā noticis, rezultātā ieskaita otrs bumbiņas izspēli, un ***sāncensim jāpieskaita divi soda sitienu*** savam rezultātam, kas sasniegts ar šo bumbiņu. Ja *sāncensis* ir izdarījis nopietnu pārkāpumu un nav to labojis, kā norādīts iepriekš, **viņu diskvalificē.**

- Piezīme:** Uzskatāms, ka *sāncensis* izdarījis nopietnu piemērojamā *Noteikuma* pārkāpumu, ja *Komiteja* uzskata, ka, spēlējot no nepareizas vietas, viņš ieguvis būtiskas priekšrocības.
- Piezīme:** Ja *sāncensis* izspēlē otru bumbiņu pēc *Noteikuma* 20-7c un tā netiek ieskaitīta, ar šo bumbiņu veiktie *sitienu* un tieši tās izspēlē saņemtie *soda sitienu* nav spēkā. Ja otrā bumbiņa tiek ieskaitīta, no nepareizās vietas izdarītais *sitiens* un jebkurš ar sākotnējo bumbiņu izdarītais nākamais *sitiens*, ieskaitot tieši šīs bumbiņas izspēlē saņemtos *soda sitienu*, nav spēkā.
- Piezīme:** Ja spēlētājs saņem sodu par *sitienu* izdarīšanu no nepareizas vietas, nav papildu soda par:
 - bumbiņas neatļautu aizstāšanu,
 - bumbiņas nomešanu, kad pēc *Noteikumiem* tā jānovieto, vai bumbiņas novietošanu, kad pēc *Noteikumiem* tā jānomet,

- c) neatbilstošu bumbiņas nomešanu vai
- d) citas personas novietotu bumbiņu spēlē, kad *Noteikumi* to neatļauj.

Noteikums 21 Bumbiņas tīrīšana

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

Bumbiņu uz *ripināšanas grīna* drīkst notīrīt, kad tā ir pacelta atbilstoši Noteikumam 16-1b. Citviet paceltu bumbiņu drīkst notīrīt, ja vien tā nav pacelta:

- a) lai noteiktu, vai tā ir nederīga spēlei (Noteikums 5-3),
- b) identificēšanai (Noteikums 12-2). Šādā gadījumā bumbiņu drīkst notīrīt tikai tik daudz, cik nepieciešams tās identificēšanai,
- c) bumbiņa traucē vai palīdz spēlē (Noteikums 22).

Ja spēlētājs bedrītes izspēles laikā tira savu bumbiņu neatbilstoši šim Noteikumam, **viņš saņem viena sitienu sodu**, un bumbiņa, ja tā pacelta, jānovieto atpakaļ.

Ja spēlētājam jānovieto bumbiņa atpakaļ, bet viņš to neizdara, **viņš saņem vispāriņņemto sodu pēc piemērojamā Noteikuma**, taču nav papildu soda pēc Noteikuma 21.

Izņēmums: Ja spēlētājs saņem sodu par nerīkošanos atbilstoši Noteikumiem 5-3, 12-2, vai 22, nav papildu soda pēc Noteikuma 21.

Noteikums 22 Bumbiņa palīdz vai traucē spēlē

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

22-1. Bumbiņa palīdz spēlē

Ja vien bumbiņa nav kustībā un spēlētājs uzskata, ka bumbiņa varētu palīdzēt jebkuram citam spēlētājam, viņš drīkst:

- a) pacelt bumbiņu, ja tā ir viņa bumbiņa, vai
- b) saņemt citas bumbiņas pacelšanu.

Atbilstoši šim Noteikumam pacelta bumbiņa jānovieto atpakaļ (skat. Noteikumu 20-3). Bumbiņu nedrīkst tīrīt, ja vien tās pozīcija nav bijusi uz *ripināšanas grīna* (skat. Noteikumu 21).

Sitienu spēlē spēlētājs, kam prasīts pacelt savu bumbiņu, drīkst izvēlēties spēlēt pirmais, nevis pacelt bumbiņu.

Sitienu spēlē, ja *Komiteja* nosaka, ka *sāncensī* vienojušies nepacelt bumbiņu, kas varētu palīdzēt jebkuram *sāncensim*, **viņus diskvalificē**.

Piezīme: Kad cita bumbiņa ir kustībā, nedrīkst pacelt bumbiņu, kas varētu ietekmēt bumbiņas kustībā kustību.

22-2. Bumbiņa traucē spēlē

Ja vien bumbiņa nav kustībā un spēlētājs uzskata, ka cita bumbiņa varētu traucēt viņa spēlei, viņš drīkst saņemt tās pacelšanu.

Atbilstoši šim Noteikumam pacelta bumbiņa jānovieto atpakaļ (skat. Noteikumu 20-3). Bumbiņu nedrīkst tīrīt, ja vien tās pozīcija nav bijusi uz *ripināšanas grīna* (skat. Noteikumu 21).

Sitienu spēlē spēlētājs, kam prasīts pacelt savu bumbiņu, drīkst izvēlēties spēlēt pirmais, nevis pacelt bumbiņu.

1. **Piezīme:** Izņemot *ripināšanas grīnu*, spēlētājs nedrīkst pacelt savu bumbiņu vienīgi tādēļ, ka uzskata, ka tā varētu traucēt cita spēlētāja spēlei. Ja spēlētājs bez attiecīga lūguma pacel savu bumbiņu, **viņš saņem viena sitienu sodu par Noteikuma 18-2a pārkāpšanu**, taču nav papildu soda pēc Noteikuma 22.
2. **Piezīme:** Kad cita bumbiņa ir kustībā, nedrīkst pacelt bumbiņu, kas varētu ietekmēt bumbiņas kustībā kustību.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

Noteikums 23 Brīvie kavēkļi

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

23-1. Atvieglinājums

Ja vien bumbiņa un *brīvie kavēkļi* nav vienā *šķērsli* vai nepieskaras tam, jebkurus *brīvos kavēkļus* drīkst aizvākt bez soda.

Ja bumbiņa ir jebkur citur, izņemot *ripināšanas grīnu*, un spēlētāja darbība *brīvo kavēkļu* aizvākšanā izraisa bumbiņas *izkustēšanos*, piemērojams Noteikums 18-2a.

Uz *ripināšanas grīna*, ja spēlētājs, aizvācot *brīvos kavēkļus*, bumbiņu vai bumbiņas marķieri nejauši izkustina, bumbiņa vai bumbiņas marķieris jānovieto atpakaļ. Soda nav ar nosacījumu, ka bumbiņas vai bumbiņas marķiera izkustēšanos tieši izraisījusi attiecīgā *brīvo kavēkļu* aizvākšana. Ja spēlētājs citādi izraisa bumbiņas izkustēšanos, **viņš saņem viena sitienu sodu** atbilstoši Noteikumam 18-2a.

Ja bumbiņa ir kustībā, *brīvo kavēkli*, kas varētu ietekmēt bumbiņas kustību, aizvākt nedrīkst.

Piezīme: Ja bumbiņa ir *šķērsli*, spēlētājs nedrīkst pieskarties vai kustināt jebkādu *brīvo kavēkli*, kas atrodas tajā pašā *šķērsli* vai pieskaras tam – skat. Noteikumu 13-4c.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

(Bumbiņas meklēšana *šķērsli* – skat. Noteikumu 12-1.)

(Pieskaršanās *ripināšanas* linijai – skat. Noteikumu 16-1a.)

Noteikums 24 Traucēkļi

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

24-1. Kustami traucēkļi

Spēlētājs drīkst bez soda sekojoši pieņemt atvieglinājumu no kustama *traucēkļa*:

- ja bumbiņa nav *traucēkli* vai uz tā, *traucēkli* drīkst aizvākt. Ja bumbiņa izkustas, tā jāatliek atpakaļ, un soda nav ar nosacījumu, ka bumbiņas izkustēšanos tieši izraisījusi attiecīgā *traucēkļa* aizvākšana. Pretējā gadījumā piemērojams Noteikums 18-2a,
- ja bumbiņa ir *traucēkli* vai uz tā, bumbiņu drīkst pacelt un *traucēkli* aizvākt. Situācijā līdz grīnam vai *šķērsli* bumbiņa jānomet vai, ja tas notiek uz *ripināšanas grīna*, bumbiņa jānovieto, cik tuvu vien iespējams punktam, kas bija tieši zem vietas, kur bumbiņa atrodas *traucēkli* vai uz tā, taču ne tuvāk *bedrītei*.

Pēc šī Noteikuma paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

Kad bumbiņa ir kustībā, nedrīkst pārvietot *traucēkli*, kas varētu ietekmēt bumbiņas kustību, ja vien tas nav jebkura spēlētāja *aprikojums* vai pieskatīts, izņemts vai pacelts *karoga kāts*. (Iedarbība uz bumbiņu – skat. Noteikumu 1-2.)

Piezīme: Ja pēc šī Noteikuma noņemama vai novietojama bumbiņa nav nekavējoties atgūstama, to drīkst *aizstāt* ar citu bumbiņu.

24-2. Nekustams traucēklis

a) Traucējums

Traucējums no nekustama *traucēkļa* iestājas, kad bumbiņa ir *traucēkli* vai uz tā, vai, kad *traucēklis* traucē spēlētāja *stāji* vai viņa iecerētajam vēzienam. Ja spēlētāja bumbiņa ir uz *ripināšanas grīna*, traucējums arī iestājas, ja nekustams *traucēklis* uz *ripināšanas grīna* ietekmē viņa *ripināšanas* liniju. Citādi ietekme uz *spēles* liniju pati par sevi pēc šī Noteikuma nav traucējums.

b) Atvieglinājums

Ja vien bumbiņa nav *ūdens šķērsli* vai *sānu ūdens šķērsli*, spēlētājs drīkst sekojoši pieņemt atvieglinājumu no nekustama *traucēkļa* radīta traucējuma:

- līdz grīnam - ja bumbiņa ir situācijā *līdz grīnam*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā bez soda līdz vienas nūjas attālumā no *tuvākā atvieglinājuma punkta*, bet ne tuvāk *bedrītei*. *Tuvākais atvieglinājuma punkts* nedrīkst būt *šķērsli* vai uz *ripināšanas grīna*. Kad bumbiņa tiek nomesta līdz vienas nūjas attālumā no *tuvākā atvieglinājuma punkta*, bumbiņai vispirms jāatsitas pret *laukuma* daļu vietā, kas nav *šķērsli* un nav uz *ripināšanas grīna*, un kur nav nekustamā *traucēkļa* izraisīta traucējuma,

- (II) bunkurā - ja bumbiņa ir *bunkurā*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā vai nu:
- bez soda saskaņā ar iepriekš minēto Paragrāfu (I), vienīgi *tuvākajam atvieglinājuma punktam* jāatrodas *bunkurā*, un bumbiņa jānomet *bunkurā*, vai
 - ar viena sitiena sodu ārpus *bunkura*, paturot bumbiņas atrašanās vietu uz taisnas līnijas starp *bedrīti* un vietu, kur bumbiņa tiek nomesta. Nav distances ierobežojuma, cik tālu aiz *bunkura* bumbiņu drīkst nomest.
- (III) uz ripināšanas grīna - ja bumbiņa ir uz *ripināšanas grīna*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānovieto tā bez soda *tuvākajā atvieglinājuma punktā*, kas nav *šķērsli*. *Tuvākais atvieglinājuma punkts* drīkst būt ārpus *ripināšanas grīna*,
- (IV) starta vietā - ja bumbiņa ir *starta vietā*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā bez soda atbilstoši iepriekš minētajam Paragrāfam (I).

Pēc šī Noteikuma paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

(Bumbiņa ripo uz vietu, kur ir traucējums no apstākļa, no kura tika pieņemts atvieglinājums – skat. Noteikumu 20-2c (V).)

Izņēmums: Spēlētājs nedrīkst pēc šī Noteikuma pieņemt atvieglinājumu, ja (a) jebkā cita, izņemot nekustamā *traucējka*, radīts traucējums padara sitienu izdarišanu nepārprotami nesaprātīgu, vai (b) nekustamā *traucējka* izraisīts traucējums varētu iestāties tikai nepārprotami nesaprātīgā sitienā, ar nepamatotu nepieņemamu *stāju*, vēzienu vai spēles virzienu.

- 1. Piezīme:** Ja bumbiņa ir *ūdens šķērsli* (ieskaitot *sānu ūdens šķērsli*), spēlētājs nedrīkst pieņemt atvieglinājumu no nekustama *traucējka* izraisīta traucējuma. Spēlētājam bumbiņa jāspēlē no tās esošās pozīcijas vai jārikojas atbilstoši Noteikumam 26-1.
- 2. Piezīme:** Ja pēc šī Noteikuma noņemama vai novietojama bumbiņa nav nekavējoties atgūstama, to drīkst *aizstāt* ar citu bumbiņu.
- 3. Piezīme:** *Komiteja* drīkst pieņemt Vietējo noteikumu, kas liek spēlētājam izvēlēties *tuvāko atvieglinājuma punktu*, nešķērsojot *traucēkli* caur, virs vai zem tā.

24-3. Bumbiņa traucēkli nav atrasta

Nav pašsaprotams fakts, ka *traucējka* virzienā sista un neatrasta bumbiņa atrodas *traucēkli*. Lai izmantotu šo Noteikumu, jābūt zināmam vai praktiski skaidram, ka bumbiņa ir *traucēkli*. Ja šādas zināšanas vai skaidrības nav, spēlētājam jārikojas atbilstoši Noteikumam 27-1.

a) Bumbiņa kustamā traucēkli nav atrasta

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā bumbiņa ir kustamā *traucēkli*, spēlētājs drīkst aizstāt bumbiņu un pēc šī Noteikuma pieņemt atvieglinājumu bez soda. Ja viņš izvēlas tā rīkoties, viņam jāizvēlas *traucēklis* un situācijā *līdz grīnam* vai *šķērsli* bumbiņa jānomet vai, ja tas notiek uz *ripināšanas grīna*, jānovieto bumbiņa, cik tuvu vien iespējams punktam, kas bija tieši zem vietas, kur bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja kustamā *traucējka* visattālākās robežas, taču ne tuvāk *bedrīte*.

b) Bumbiņa nekustamā traucēkli nav atrasta

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā bumbiņa ir nekustamā *traucēkli*, spēlētājs drīkst pēc šī Noteikuma pieņemt atvieglinājumu bez soda. Ja viņš izvēlas tā rīkoties, jānosaka vieta, kur bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja *traucējka* visattālākās robežas un šī Noteikuma pielietošanas nolūkos tiek uzskatīts, ka bumbiņa atrodas šajā punktā un spēlētājam jārikojas sekojoši:

- līdz grīnam - ja bumbiņa pēdējo reizi nekustamā *traucējka* visattālākās robežas šķērsoja vietā *līdz grīnam*, spēlētājs drīkst *aizstāt* bumbiņu bez soda un pieņemt atvieglinājumu atbilstoši aprakstam Noteikumā 24-2b(I),
- bunkurā - ja bumbiņa pēdējo reizi nekustamā *traucējka* visattālākās robežas šķērsoja vietā, kas ir *bunkurā*, spēlētājs drīkst *aizstāt* bumbiņu bez soda un pieņemt atvieglinājumu atbilstoši aprakstam Noteikumā 24-2b(II),
- ūdens šķērsli (ieskaitot *sānu ūdens šķērsli*) - ja bumbiņa pēdējo reizi nekustamā *traucējka* visattālākās robežas šķērsoja vietā, kas ir *ūdens šķērsli*, spēlētājam nepienākas atvieglinājums bez soda. Spēlētājam jārikojas atbilstoši Noteikumam 26-1,
- uz ripināšanas grīna - ja bumbiņa pēdējo reizi nekustamā *traucējka* visattālākās robežas šķērsoja vietā, kas ir uz *ripināšanas grīna*, spēlētājs drīkst aizstāt bumbiņu bez soda un pieņemt atvieglinājumu atbilstoši aprakstam Noteikumā 24-2b(III).

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta *bedrīte*; sitienu spēlē – divi sitieni.

Noteikums 25 Nepieņemami laukuma apstākļi, ieurbusies bumbiņa un nepareizs ripināšanas grīns

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

25-1. Nepieņemami laukuma apstākļi

a) Traucējums

Traucējums no *nepieņemamiem laukuma apstākļiem* iestājas, kad bumbiņa ir šādos apstākļos, vai pieskaras tiem, vai šādi apstākļi traucē spēlētāja *stājai* vai iecerētajam vēzienam. Ja spēlētāja bumbiņa ir uz *ripināšanas grīna*, traucējums iestājas arī tad, ja *nepieņemami laukuma apstākļi* uz *ripināšanas grīna* ietekmē viņa *ripināšanas līniju*. Citādi ietekme uz *spēles līniju* pēc šī Noteikuma nav traucējums.

Piezīme: Komiteja drīkst pieņemt Vietējo noteikumu, kas norāda, ka nepieņemamu laukuma apstākļu traucējums spēlētāja *stājai* pēc šī Noteikuma nav uzskatāms par traucējumu.

b) Atvieglinājums

Ja vien bumbiņa nav *ūdens šķērsli* vai *sānu ūdens šķērsli*, spēlētājs drīkst sekojoši pieņemt atvieglinājumu no *nepieņemamu laukuma apstākļu* radīta traucējuma:

- (I) **līdz grīnam** - ja bumbiņa ir vietā *līdz grīnam*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā bez soda līdz vienas nūjas attālumam no *tuvākā atvieglinājuma punkta*, bet ne tuvāk *bedrītei*. *Tuvākais atvieglinājuma punkts* nedrīkst būt *šķērsli* vai uz *ripināšanas grīna*. Kad bumbiņa tiek nomesta līdz vienas nūjas attālumam no *tuvākā atvieglinājuma punkta*, bumbiņai vispirms jāatsitas pret *laukuma daļu* vietā, kas nav *šķērsli* un nav uz *ripināšanas grīna*, un kur nav *nepieņemamu laukuma apstākļu* izraisīta traucējuma,
- (II) **bunkurā** - ja bumbiņa ir *bunkurā*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā vai nu:
 - a) bez soda saskaņā ar iepriekš minēto Paragrāfu (I), vienīgi *tuvākajam atvieglinājuma punktam* jābūt *bunkurā* un bumbiņa jānomet *bunkurā* vai, ja pilnīgs

atvieglinājums nav iespējams, *laukuma daļā*, kas ir *bunkurā* un sniedz maksimāli iespējamo atvieglinājumu no *nepieņemamiem laukuma apstākļiem*, tajā pašā laikā - cik tuvu vien iespējams vietai, kur bumbiņa atrodas, bet ne tuvāk *bedrītei*,

- b) **ar viena sitiena sodu** ārpus *bunkura*, paturot bumbiņas atrašanās vietu uz taisnas līnijas starp *bedrīti* un vietu, kur bumbiņa tiek nomesta. Nav distances ierobežojuma, cik tālu aiz *bunkura* bumbiņu drīkst nomest,
- (III) **uz ripināšanas grīna** - ja bumbiņa ir uz *ripināšanas grīna*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānovieco tā bez soda *tuvākajā atvieglinājuma punktā*, kas nav *šķērsli* vai, ja pilnīgs atvieglinājums nav iespējams, *tuvākajā vietā*, kas sniedz maksimāli iespējamo atvieglinājumu no *nepieņemamiem laukuma apstākļiem*, tajā pašā laikā - cik tuvu vien iespējams vietai, kur bumbiņa atrodas, bet ne *šķērsli* un ne tuvāk *bedrītei*. *Tuvākais atvieglinājuma punkts* vai maksimāli pieejamais atvieglinājums drīkst būt ārpus *ripināšanas grīna*,
- (IV) **starta vietā** - ja bumbiņa ir *starta vietā*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā bez soda atbilstoši iepriekš minētajam Paragrāfam (I).

Pēc Noteikuma 25-1b pacelto bumbiņu drīkst tīrīt.

(Bumbiņa ripo uz vietu, kur ir traucējums no apstākļa, no kura tika pieņemts atvieglinājums – skat. Noteikumu 20-2c(V).)

Izņēmums: Spēlētājs nedrīkst pēc šī Noteikuma pieņemt atvieglinājumu, ja (a) jebkā cita, izņemot *nepieņemamu laukuma apstākļu*, radīts traucējums padara *sitiena* izdarīšanu nepārprotami nesaprātīgu, vai (b) *nepieņemamu laukuma apstākļu* izraisīts traucējums varētu iestāties tikai nepārprotami nesaprātīgā sitienā, ar nepamatotu nepieņemamu *stāju*, vēzienu vai spēles virzienu.

1. **Piezīme:** Ja bumbiņa ir *ūdens šķērsli* (ieskaitot *sānu ūdens šķērsli*), spēlētājam nepienākas atvieglinājums bez soda no *nepieņemamu laukuma apstākļu* izraisīta traucējuma. Spēlētājam bumbiņa jāspēlē no tās esošās pozīcijas (ja vien to neaizliedz Vietējais noteikums) vai jārikojas atbilstoši Noteikumam 26-1.
2. **Piezīme:** Ja pēc šī Noteikuma noņemama vai novietojama bumbiņa nav nekavējoties atgūstama, to drīkst *aizstāt* ar citu bumbiņu.

c) Bumbiņa nepieņemamos laukuma apstākļos nav atrasta

Nav pašsaprotams fakts, ka *nepieņemamu laukuma apstākļu* virzienā sista un neatrasta bumbiņa atrodas *nepieņemamos laukuma apstākļos*. Lai izmantotu šo Noteikumu, jābūt

zināmam vai praktiski skaidram, ka bumbiņa ir *nepieņemamos laukuma apstākļos*. Ja šādas zināšanas vai skaidrības nav, spēlētājam jārikojas atbilstoši Noteikumam 27-1.

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā bumbiņa ir *nepieņemamos laukuma apstākļos*, spēlētājs drīkst pēc šī Noteikuma pieņemt atvieglinājumu. Ja viņš izvēlas tā rīkoties, jānosaka vieta, kur bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja *nepieņemamu laukuma apstākļu* visattālākās robežas, un šī Noteikuma pielietošanas nolūkos tiek uzskatīts, ka bumbiņa atrodas šajā punktā, un spēlētājam jārikojas sekojoši:

- (I) **lidz grīnam** – ja bumbiņa pēdējo reizi *nepieņemamu laukuma apstākļu* visattālākās robežas šķērsoja vietā *lidz grīnam*, spēlētājs drīkst aizstāt bumbiņu bez soda un pieņemt atvieglinājumu atbilstoši aprakstam Noteikumā 25-1b(I),
- (II) **bunkurā** - ja bumbiņa pēdējo reizi *nepieņemamu laukuma apstākļu* visattālākās robežas šķērsoja vietā, kas ir *bunkurā*, spēlētājs drīkst aizstāt bumbiņu bez soda un pieņemt atvieglinājumu atbilstoši aprakstam Noteikumā 25-1b(II),
- (III) **ūdens šķērsli** (ieskaitot sānu *ūdens šķērsli*) - ja bumbiņa pēdējo reizi *nepieņemamu laukuma apstākļu* visattālākās robežas šķērsoja vietā, kas ir *ūdens šķērsli*, spēlētājam nepienākas atvieglinājums bez soda. Spēlētājam jārikojas atbilstoši Noteikumam 26-1,
- (IV) **uz ripināšanas grīna** - ja bumbiņa pēdējo reizi *nepieņemamu laukuma apstākļu* visattālākās robežas šķērsoja vietā, kas ir uz *ripināšanas grīna*, spēlētājs drīkst aizstāt bumbiņu bez soda un pieņemt atvieglinājumu atbilstoši aprakstam Noteikumā 25-1b(III).

25-2. Ieurbusies bumbiņa

Bumbiņu, kas jebkurā īsi nopļautā vietā *lidz grīnam* ieurbusies zemē pašas izsistajās pēdās, drīkst pacelt, notīrīt un nomest bez soda, cik tuvu vien iespējams tās atrašanās vietai, bet ne tuvāk *bedrītei*. Bumbiņu noņemot, tai vispirms jāatsitas pret *laukuma* daļu, kas ir *lidz grīnam*. «Īsi nopļauta vieta» ietver jebkuru vietu *laukumā*, kas nopļauta līdz fērveja augstumam vai zemāk, ieskaitot takas rafā.

25-3. Nepareizs ripināšanas grīns

a) Traucējums

Traucējums no *nepareiza ripināšanas grīna* iestājas, kad bumbiņa atrodas uz *nepareiza ripināšanas grīna*.

Traucējums spēlētāja *stājai* vai iecerētajam vāzienam pēc šī Noteikuma pats par sevi nav uzskatāms par traucējumu.

b) Atvieglinājums

Ja spēlētāja bumbiņa ir uz *nepareiza ripināšanas grīna*, viņš nedrīkst spēlēt bumbiņu no tās atrašanās vietas. Viņam bez soda sekojoši jāpieņem atvieglinājums:

Spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā līdz vienas nūjas attālumā no *tuvākā atvieglinājuma punkta*, bet ne tuvāk *bedrītei*. *Tuvākais atvieglinājuma punkts* nedrīkst būt *šķērsli* vai uz *ripināšanas grīna*. Kad bumbiņa tiek nomesta līdz vienas nūjas attālumā no *tuvākā atvieglinājuma punkta*, bumbiņai vispirms jāatsitas pret *laukuma* daļu vietā, kas nav *šķērsli* un nav uz *ripināšanas grīna*, un kur nav *nepareiza ripināšanas grīna* izraisīta traucējuma. Pēc šī Noteikuma paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

Noteikums 26

Ūdens šķērsļi (tajā skaitā sānu ūdens šķērsļi)

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

26-1. Atvieglinājums bumbiņai ūdens šķērsli

Nav pašsaprotams fakts, ka *ūdens šķērsļa* virzienā sista un neatrasta bumbiņa atrodas *šķērsli*. Ja nav zināms vai praktiski skaidrs, ka *ūdens šķērsļa* virzienā sista, bet neatrasta bumbiņa, ir *šķērsli*, spēlētājam jārikojas atbilstoši Noteikumam 27-1.

Ja bumbiņa ir atrasta *ūdens šķērsli*, vai ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā bumbiņa ir *ūdens šķērsli* (neatkarīgi no tā, vai bumbiņa atrodas ūdenī, vai - ne), spēlētājs drīkst **ar vienu sitienu sodu**:

- a) ar Noteikumā 27-1 paredzēto sitienu un distances nosacījumu izspēlēt bumbiņu no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējo reizi tika izspēlēta

sākotnējā bumbiņa (skat. Noteikumu 20-5), vai

- b) nomest bumbiņu aiz *ūdens šķēršļa*, paturot punktu, kur sākotnējā bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja *ūdens šķēršļa* robežu, uz taisnas līnijas starp *bedrīti* un vietu, kur bumbiņa tiek nomesta. Nav distances ierobežojuma, cik tālu aiz *ūdens šķēršļa* bumbiņu drīkst nomest, vai
- c) papildu iespējas, kas izmantojamas tikai gadījumā, ja bumbiņa pēdējo šķērsoja *sānu ūdens šķēršļa* robežu, ir nomest bumbiņu ārpus *ūdens šķēršļa* līdz divu nūju attālumā un ne tuvāk *bedrītei* attiecībā pret (I) punktu, kur sākotnējā bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja *ūdens šķēršļa* robežu vai (II) punktu *ūdens šķēršļa* robežas pretējā pusē vienlīdz lielā attālumā no *bedrītes*.

Pēc šī Noteikuma spēlētājs drīkst bumbiņu pacelt un tīrīt, vai arī bumbiņu aizstāt.

(Aizliegtas darbības, kad bumbiņa ir šķērslī – skat. Noteikumu 13-4.)

(Bumbiņa kustas ūdenī ūdens šķērslī – skat. Noteikumu 14-6.)

26-2. Ūdens šķērslī izspēlēta bumbiņa

a) Bumbiņa apstājas tajā pašā vai citā ūdens šķērslī

Ja no *ūdens šķēršļa* izspēlēta bumbiņa pēc sītiņa apstājas tajā pašā vai citā *ūdens šķērslī*, spēlētājs drīkst:

- (I) darboties atbilstoši Noteikumam 26-1a. Ja pēc bumbiņas nomešanas *šķērslī* spēlētājs izvēlas nespēlēt nomesto bumbiņu, viņš drīkst:
- a) darboties atbilstoši Noteikumam 26-1b vai, ja piemērojams, Noteikumam 26-1c, **pieskaitot papildu vienu soda sītienu**, kas paredzēts Noteikumā, un par atskaites punktu izmantojot punktu, kur sākotnējā bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja šī *šķēršļa* robežu pirms apstāšanās šajā *šķērslī*, vai
- b) **pieskaitīt papildu vienu soda sītienu** un spēlēt bumbiņu no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējo reizi tika izdarīts *sītiens* pa sākotnējo bumbiņu ārpus *ūdens šķēršļa* (skat. Noteikumu 20-5), vai
- (II) rīkoties atbilstoši Noteikumam 26-1b vai, ja piemērojams, Noteikumam 26-1c, vai
- (III) **ar viena sītiņa sodu** spēlēt bumbiņu no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras tika izdarīts pēdējais *sītiens* ārpus *ūdens šķēršļa* (skat. Noteikumu 20-5).

b) Bumbiņa pazudusi vai nespēlējama ārpus šķēršļa vai autā

Ja no *ūdens šķēršļa* spēlēta bumbiņa ir pazudusi vai tiek uzskatīta par nespēlējamu ārpus *šķēršļa* vai ir *autā*, spēlētājs drīkst **ar viena sītiņa sodu atbilstoši Noteikumam 27-1 vai 28a**:

- (I) spēlēt bumbiņu no vietas *šķērslī*, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējo reizi tika izspēlēta sākotnējā bumbiņa (skat. Noteikumu 20-5), vai
- (II) darboties atbilstoši Noteikumam 26-1b vai, ja piemērojams, Noteikumam 26-1c, **pieskaitot papildu vienu soda sītienu**, kas paredzēts Noteikumā, un par atskaites punktu izmantojot punktu, kur sākotnējā bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja *šķēršļa* robežu pirms apstāšanās *šķērslī*, vai
- (III) **pieskaitīt papildu vienu soda sītienu** un spēlēt bumbiņu no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras tika izdarīts pēdējais *sītiens* ārpus *ūdens šķēršļa* (skat. Noteikumu 20-5).
1. **Piezīme:** Rīkojoties atbilstoši Noteikumam 26-2b, no spēlētāja netiek pieprasīts nomest bumbiņu pēc Noteikuma 27-1 vai 28a. Ja viņš bumbiņu noņem, no viņa netiek pieprasīts to spēlēt. Pēc izvēles viņš var rīkoties atbilstoši Noteikumam 26-2b(II) vai (III).
2. **Piezīme:** Ja no *ūdens šķēršļa* izspēlētu bumbiņu ārpus *šķēršļa* uzskata par nespēlējamu, nekas Noteikumā 26-2b neliedz spēlētājam rīkoties atbilstoši Noteikumam 28b vai c.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta *bedrīte*; sītienu spēlē – divi sītiņi.

Noteikums 27

Bumbiņa pazudusi vai autā; Provīzorisks bumbiņa

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

27-1. Sitiens un distance; Bumbaņa autā; Bumbaņa piecās minūtēs nav atrasta

a) Darbība atbilstoši sitienu un distances jēdzieniem

Jebkurā brīdī spēlētājs drīkst **ar vienu sitienu sodu** izspēlēt bumbaņu no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējo reizi tika izspēlēta sākotnējā bumbaņa (skat. Noteikumu 20-5), t.i., rīkoties atbilstoši sitienu un distances sodam.

Izņemot *Noteikumos* paredzētās citas iespējas, ja spēlētājs izdara *sitienu* pa bumbaņu vietā, no kuras pēdējo reizi tika izspēlēta sākotnējā bumbaņa, tiek uzskatīts, ka viņš darbojies atbilstoši sitienu un distances sodam.

b) Bumbaņa autā

Ja bumbaņa ir autā, spēlētājam **ar vienu sitienu sodu** jāspēlē bumbaņa no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējo reizi tika izspēlēta sākotnējā bumbaņa (skat. Noteikumu 20-5)

c) Bumbaņa piecās minūtēs nav atrasta

Ja bumbaņa ir *pazaudēta* tāpēc, ka tā nav atrasta vai spēlētājs no nav atpazinis kā savu piecu minūšu laikā kopš spēlētāja *puse* vai viņa vai viņu *kediji* sākuši to meklēt, spēlētājam **ar vienu sitienu sodu** jāspēlē bumbaņa no vietas, kas atrodas, pēc iespējas tuvāk vietai, no kuras pēdējo reizi tika izspēlēta sākotnējā bumbaņa (skat. Noteikumu 20-5)

Izņēmums: Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrasto sākotnējo bumbaņu pārvietojis *ārējs faktors* (Noteikums 18-1), tā ir *traucēkli* (Noteikums 24-3), *nepieņemamos laukuma apstākļos* (Noteikums 25-1), vai *ūdens šķērslī* (Noteikums 26-1), spēlētājs drīkst rīkoties atbilstoši attiecīgajam Noteikumam.

SODS PAR NOTEIKUMA 27-1 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

27-2. Provizoriska bumbaņa

a) Procedūra

Ja bumbaņa varētu būt pazudusi ārpus *ūdens šķēršļa* vai varētu būt *autā*, laika taupīšanas nolūkos spēlētājs drīkst provizoriski izspēlēt citu bumbaņu saskaņā ar Noteikumu 27-1. Spēlētājam jāinformē savs *pretinieks* mača spēlē, savs *marķieris* vai *cits sāncensis* sitienu spēlē par nodomu izspēlēt *provizorisku bumbaņu*, un viņam tā jāizspēlē, pirms viņš vai viņa *partneris* dodas meklēt sākotnējo bumbaņu.

Ja viņš tā nedara un izspēlē citu bumbaņu, šī bumbaņa nav *provizoriskā bumbaņa*, un tā kļūst par *bumbaņu spēlē ar sitienu un distances sodu* (Noteikums 27-1). Sākotnējā bumbaņa ir *pazudusi*.

(Spēles secība starta vietā – skat. Noteikumu 10-3)

Piezīme: Ja pēc Noteikuma 27-2a izspēlēta *provizoriska bumbaņa* varētu būt *pazudusi* ārpus *ūdens šķēršļa* vai nonākusi *autā*, spēlētājs drīkst izspēlēt vēl vienu *provizorisku bumbaņu*. Ja tiek izspēlēta vēl viena *provizoriska bumbaņa*, tās saistība ar iepriekšējo *provizorisko bumbaņu* ir tāda pati kā pirmajai *provizoriskajai bumbaņai* ar sākotnējo bumbaņu.

b) Kad provizoriskā bumbaņa kļūst par bumbaņu spēlē

Spēlētājs drīkst spēlēt *provizorisku bumbaņu*, līdz viņš sasniedz vietu, kur varētu būt sākotnējā bumbaņa. Ja viņš izdara *sitienu* pa *provizorisko bumbaņu* no vietas, kur varētu būt sākotnējā bumbaņa, vai no vietas, kas ir tuvāk *bedrītei* par šo vietu, sākotnējā bumbaņa ir pazudusi, un *provizoriskā bumbaņa* kļūst par *bumbaņu spēlē ar sitienu un distances sodu* (Noteikums 27-1).

Ja sākotnējā bumbaņa ir pazudusi ārpus *ūdens šķēršļa* vai ir *autā*, *provizoriskā bumbaņa* kļūst par *bumbaņu spēlē ar sitienu un distances sodu* (Noteikums 27-1).

Izņēmums: Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrasto sākotnējo bumbaņu pārvietojis *ārējs faktors* (Noteikums 18-1), tā ir *traucēkli* (Noteikums 24-3) vai *nepieņemamos laukuma apstākļos* (Noteikums 25-1c), spēlētājs drīkst rīkoties atbilstoši attiecīgajam Noteikumam.

c) Kad atteikties no provizoriskās bumbaņas

Ja sākotnējā bumbaņa nav *ne pazudusi*, *ne autā*, spēlētājam jāatsakās no *provizoriskās bumbaņas* un spēle jāturpina ar sākotnējo bumbaņu. Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka sākotnējā bumbaņa ir *ūdens šķērslī*, spēlētājs drīkst darboties atbilstoši Noteikumam 26-1. Ja spēlētājs vēl izdara turpmākus *sitienu* pa *provizorisko bumbaņu*, viņš spēlē *nepareizu bumbaņu*, un stājas spēkā Noteikuma 15-3 nosacījumi.

Piezīme: Ja spēlētājs atbilstoši Noteikumam 27-2a spēlē *provizorisku bumbaņu*, pēc šī Noteikuma iesaistīšanas pa *provizorisku bumbaņu* izdarītie *sitieni* un tieši tās izspēlē saņemtie sodi nav spēkā, ja spēlētājs vēlāk no šīs *provizoriskās bumbaņas* atsakās atbilstoši Noteikumam 27-2c.

Noteikums 28 Nespēlējama bumbiņa

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

Spēlētājs par nespēlējamu var pasludināt jebkurā *laukuma* vietā esošu savu bumbiņu, ja vien tā neatrodas *ūdens šķērslī*. Spēlētājs ir vienīgais vērtētājs, kas nosaka, vai viņa bumbiņa ir nespēlējama.

Ja spēlētājs pasludina savu bumbiņu par nespēlējamu, viņam **ar viena sitiena sodu** jārikojas sekojoši:

- ar Noteikumā 27-1 paredzēto sitiena un distances nosacījumu jāspēlē bumbiņa no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējo reizi tika izspēlēta sākotnējā bumbiņa (skat. Noteikumu 20-5), vai
- jānomet bumbiņa aiz tās atrašanās punkta, paturot šo punktu uz taisnas līnijas starp *bedrīti* un vietu, kur bumbiņa tiek nomesta. Nav distances ierobežojuma, cik tālu aiz šī punkta bumbiņu drīkst nomest, vai
- jānomet bumbiņa līdz divu nūju attālumā no bumbiņas atrašanās vietas, bet ne tuvāk *bedrītei*.

Ja nespēlējamā bumbiņa ir *bunkurā*, spēlētājs drīkst darboties atbilstoši Paragrāfam a, b vai c. Ja viņš izvēlas darboties atbilstoši Paragrāfam b vai c, bumbiņa jānomet *bunkurā*. Pēc šī Noteikuma spēlētājs drīkst bumbiņu pacelt un tīrīt, vai arī bumbiņu *aizstāt*.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte, sitienu spēlē – divi sitieni.

Citi spēles veidi

Noteikums 29 Threesomes (Trijnieki) un Foursomes (Četrinieki)

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

29-1. Apkopojums

Jebkurā *noteiktā raundā threesome* vai *foursome partneriem* pamīšus jāspēlē no *starta vietām* un pamīšus katras bedrītes izspēlē. *Soda sitieni* spēles secību neietekmē.

29-2. Mača spēle

Ja spēlētājs spēlē tad, kad jāspēlē viņa *partnerim*, viņa *puse zaudē bedrītes izspēlē*.

29-3. Sitienu spēle

Ja *partneri* izdara *sitienu* vai *sitienu* nepareizā secībā, šāds *sitiens* vai *sitieni* tiek anulēti, un **puse saņem divu sitienu sodu**. *Pusei* jāizlābo kļūda, izspēlējot bumbiņu pareizā secībā, cik tuvu vien iespējams no vietas, kur pirmo reizi tika izspēlēts nepareizā secībā (skat. Noteikumu 20-5). Ja *puse* izdara *sitienu* no nākamās starta vietas pirms kļūdas izlābošanas vai raunda pēdējās bedrītes gadījumā pamet *ripināšanas grīnu*, nepaziņojot par nodomu kļūdu labot, **pusei diskvalificē**.

Noteikums 30 Three-ball, Best-ball un Four-ball mača spēle

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

30-1. Apkopojums

Three-ball, *Best-ball* un *Four-ball* mačos spēkā ir Golfa noteikumi, ciktāl tie nav neatbilstoši sekojošajiem īpašajiem Noteikumiem.

30-2. Three-ball mača spēle

a) Pretinieks izkustinājis vai apzināti pieskāries miera stāvoklī esošai bumbiņai

Ja *pretinieks* saņem sodu atbilstoši Noteikumam 18-3b, šis sods ir spēkā tikai mačā pret spēlētāju, kura bumbiņu *izkustināja* vai pieskārs. Mačā pret otru spēlētāju soda nav.

b) Pretinieks nejauši novirzījis vai apturējis bumbiņu

Ja spēlētāja bumbiņu nejauši novirza vai aptur *pretinieks*, viņa *kedijs* vai *aprikojums*, soda nav. Savā mačā ar šo *pretinieku* spēlētājs drīkst pirms jebkuras *puses* nākamā *sitienu* izdarīšanas anulēt savu *sitienu* un izspēlēt bumbiņu bez soda no vietas, kas ir iespējami tuvu vietai, no kuras pēdējo reizi tika izspēlēta sākotnējā bumbiņa (skat. Noteikumu 20-5) vai viņš drīkst spēlēt bumbiņu no tās atrašanās vietas. Savā mačā ar otru *pretinieku* viņam bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās vietas.

Izņēmums: Bumbiņa skar personu, kas pieskata vai paceļ *karoga kātu*, vai jebko viņam spēlē piederošu – skat. Noteikumu 17-3b.

(Bumbiņu *pretinieks* tiši novirzījis vai apturējis – skat. Noteikumu 1-2.)

30-3. Best-ball un Four-ball mača spēle

a) Puses pārstāvniecība

Pusi drīkst pārstāvēt viens *partneris* visā mačā vai jebkurā tā daļā; visu *partneru* klātbūtne nav nepieciešama. Klāt neesošs *partneris* drīkst pievienoties mačam starp bedrīšu izspēlēm, bet ne bedrītes izspēles laikā.

b) Spēles secība

Vienai *pusei* piederošas bumbiņas drīkst izspēlēt secībā, kādu šī *puse* uzskata par vislabāko.

c) Nepareiza bumbiņa

Ja spēlētājs saņem bedrītes zaudējuma sodu atbilstoši Noteikumam 15-3a par *sitienu* izdarīšanu pa *nepareizu bumbiņu*, **viņu diskvalificē uz šo bedrīti**, bet viņa *partneris* sodu nesaņem, pat ja *nepareizā bumbiņa* pieder viņam. Ja *nepareizā bumbiņa* pieder citam spēlētājam, tās īpašniekam bumbiņa jānovieto vietā, no kurienes pirmo reizi tika izspēlēta *nepareizā bumbiņa*.

(Novietošana un novietošana atpakaļ – skat. Noteikumu 20-3)

d) Sods pusei

Pusi soda par jebkura *partnera* jebkuru sekojošu pārkāpumu:

- Noteikums 4 Nūjas
- Noteikums 6-4 Kedijs
- Jebkurš Vietējais noteikums vai Sacensību nosacījums, pēc kura sods paredz mača stāvokļa koriģēšanu.

e) Puses diskvalifikācija

(I) **Pusi diskvalificē**, ja jebkurš no *partneriem* saņem diskvalifikācijas sodu par jebkuru sekojošu pārkāpumu:

- Noteikums 1-3 Vienošanās atteikties no Noteikumiem
- Noteikums 4 Nūjas
- Noteikums 5-1 vai 5-2 Bumbiņa
- Noteikums 6-2a Handikaps
- Noteikums 6-4 Kedijs
- Noteikums 6-7 Nesamērīga kavēšanās; Lēna spēle
- Noteikums 11-1 Bumbiņas novietošana starta vietā
- Noteikums 14-3 Mākslīgas ierīces, neparasts aprikojums un aprikojuma neparasta izmantošana
- Noteikums 33-7 Diskvalifikācijas sods ar Komitejas lēmumu

(II) **Pusi diskvalificē**, ja visi *partneri* saņem diskvalifikācijas sodu par jebkuru sekojošu pārkāpumu:

- Noteikums 6-3 Starta laiki un grupas
- Noteikums 6-8 Spēles neturpināšana

(III) Visos pārējos gadījumos, kur *Noteikuma* pārkāpums nozīmē diskvalifikāciju, **spēlētāju diskvalificē tikai uz attiecīgo bedrīti**.

f) Citu pārkāpumu ietekme

Ja spēlētāja izdarīts *Noteikuma* pārkāpums palīdz viņa *partnera* spēlēt vai nelabvēlīgi ietekmē viņa *pretinieka* spēli, **partneris saņem paredzēto sodu papildu jebkādam sodam, ko saņēmīs spēlētājs**.

Visos pārējos gadījumos, kad spēlētājs saņem sodu par *Noteikuma* pārkāpšanu, sods viņa *partnerim* netiek piemērots. Kad sods ir bedrītes zaudēšana, **spēlētāju diskvalificē šis bedrītes izspēlē.**

Noteikums 31 Four-ball sitienu spēle

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

31-1. Apkopojums

Four-ball sitienu spēlē spēkā ir Golfa noteikumi, ciktāl tie nav neatbilstoši sekojošajiem īpašajiem Noteikumiem.

31-2. Puses pārstāvniecība

Pusi drīkst pārstāvēt jebkurš *partneris* visā *noteiktajā* *raundā* vai jebkurā tā daļā; abu *partneru* klātbūtne nav nepieciešama. Klāt neesošs *sāncensis* drīkst pievienoties savam *partnerim* starp bedrīšu izspēlēm, bet ne bedrītes izspēles laikā.

31-3. Rezultāta pierakstīšana

Marķierim katrā bedrītē jāpieraksta tikai tā *partnera* bruto rezultāts, kas tiek ieskaitīts. Ieskaitāmajiem bruto rezultātiem jābūt personiski identificējamiem; pretējā gadījumā ***pusi* diskvalificē.** Tikai vienam no *partneriem* jāatbild par *Noteikuma* 6-6b ievērošanu. (Nepareizs rezultāts – skat. *Noteikumu* 31-7a.)

31-4. Spēles secība

Vienai *pusei* piederošas bumbiņas drīkst izspēlēt secībā, kādu šī *puse* uzskata par vislabāko.

31-5. Nepareiza bumbiņa

Ja spēlētājs pārkāpj *Noteikumu* 15-3b, izdarot *sitienu* pa *nepareizu bumbiņu*, **viņš saņem divu sitienu sodu**, un viņam kļūda jāizlabo, izspēlējot pareizo bumbiņu vai ar turpmāku rīcību pēc *Noteikumiem*. Viņa *partneris* sodu nesaņem, pat ja *nepareizā bumbiņa* pieder viņam.

Ja *nepareizā bumbiņa* pieder *citam sāncensim*, tās īpašniekam bumbiņa jānovieto vietā, no kurienes pirmo reizi tika izspēlēta *nepareizā bumbiņa*. (Novietošana un novietošana atpakaļ – skat. *Noteikumu* 20-3)

31-6. Sods pusei

Pusi soda par jebkura *partnera* jebkuru sekojošu pārkāpumu:

- *Noteikums* 4 Nūjas
- *Noteikums* 6-4 Kedijs
- Jebkurš Vietējais noteikums vai Sacensību nosacījums, pēc kura *raundā* ir maksimālais sods.

31-7. Diskvalifikācijas sodi

a) *Viena partnera pārkāpums*

Pusi sacensībās diskvalificē, ja jebkurš no *partneriem* saņem diskvalifikācijas sodu par jebkuru sekojošu pārkāpumu:

- *Noteikums* 1-3 Vienošanās atteikties no *Noteikumiem*
- *Noteikums* 3-4 Atteikšanās pakļauties *Noteikumam*
- *Noteikums* 4 Nūjas
- *Noteikums* 5-1 vai 5-2 Bumbiņa
- *Noteikums* 6-2b Handikaps
- *Noteikums* 6-4 Kedijs
- *Noteikums* 6-6b Rezultātu kartītes parakstīšana un nodošana
- *Noteikums* 6-6d Nepareizs rezultāts bedrītē
- *Noteikums* 6-7 Nesamērīga kavēšanās; Lēna spēle
- *Noteikums* 7-1 Vingrināšanās pirms vai starp *raundiem*
- * *Noteikums* 10-2c Puses vienojas spēlēt ārpus kārtas
- *Noteikums* 11-1 Bumbiņas novietošana starta vietā
- *Noteikums* 14-3 Mākslīgas ierīces, neparasts aprīkojums un aprīkojuma neparasta izmantošana
- *Noteikums* 22-1 Bumbiņa palīdz spēlē
- *Noteikums* 31-3 Ieskaitāmie bruto rezultāti nav individuāli identificējami
- *Noteikums* 33-7 Diskvalifikācijas sods ar Komitejas lēmumu

b) Abu partneru pārkāpums

Pusi sacensībās diskvalificē:

- (I) ja katrs *partneris* saņem diskvalifikācijas sodu par Noteikuma 6-3 (Starta laiki un grupas) vai Noteikuma 6-8 (Spēles neturpināšana) pārkāpšanu, vai
- (II) ja vienas un tās pašas bedrītes izspēles laikā katrs *partneris* pārkāpj Noteikumu, pēc kura sods ir diskvalifikācija sacensībās vai bedrītes izspēlē.

c) Tikai vienā bedrītē

Visos pārējos gadījumos, kur *Noteikuma* pārkāpums nozīmē diskvalifikāciju, **sāncensis diskvalificē tikai uz attiecīgo bedrīti, kur pārkāpums noticis.**

31-8. Citu pārkāpumu ietekme

Ja *sāncensša* izdarīts *Noteikuma* pārkāpums palīdz viņa *partnera* spēlēt, **partneris saņem paredzēto sodu papildu jebkādam sodam, ko saņem sāncensis.**

Visos pārējos gadījumos, kad *sāncensis* saņem sodu par *Noteikuma* pārkāpšanu, sods netiek piemērots viņa *partnerim*.

Noteikums 32 Bugiju, PAR un Stableford sacensības**Definīcijas**

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

32-1. Nosacījumi

Bugiju, PAR un Stableford sacensības ir sitienu spēles veidi, kur tiek spēlēts pret katrā bedrītē fiksētu rezultātu. Spēkā ir sitienu spēles *Noteikumi*, ciktāl tie nav neatbilstoši sekojošajiem īpašajiem *Noteikumiem*.

Handikapa bugiju, PAR un Stableford sacensībās *sāncensis* ar bedrītē zemāko neto rezultātu saņem *godu* nākamajā *starta vietā*.

a) Bugiju un PAR sacensības

Rezultāta uzskate bugiju un PAR sacensībās notiek tāpat kā mača spēlē.

Katra bedrīte, kurā *sāncensis* neiesniedz rezultātu, tiek uzskatīta par zaudētu. Uzvar *sāncensis*, kurš ir visveiksmīgākais bedrīšu summā.

Marķieris ir atbildīgs tikai par bruto *sitienu* skaita pierakstīšanu katrā bedrītē, kur *sāncensis* gūst vienādu vai mazāku neto rezultātu par fiksēto rezultātu.

1. **Piezīme:** Sāncensša rezultātu koriģē, **atskaitot bedrīti vai bedrītes atbilstoši attiecīgam *Noteikumam***, kad sekojoši tiek nopelnīts sods, kas nav diskvalifikācija:

- Noteikums 4 Nūjas
- Noteikums 6-4 Kedjīs
- Jebkurš Vietējais noteikums vai Sacensību nosacījums, pēc kura raundā ir maksimālais sods.

Sāncensša pienākums pirms savas rezultātu kartītes nodošanas ir ziņot *Komitejai* par šādu pārkāpumu, lai *Komiteja* varētu piemērot sodu. Ja sāncensis neziņo *Komitejai* par savu pārkāpumu, **viņu diskvalificē.**

2. **Piezīme:** Ja *sāncensis* pārkāpj *Noteikumu* 6-3a (Starta laiki), bet ierodas savā starta vietā gatavs spēlēt ne vēlāk kā piecas minūtes pēc viņam noteiktā starta laika, vai arī pārkāpj *Noteikumu* 6-7 (Nesamērīga kavēšanās, Lēna spēle) *Komiteja atskaitīs vienu bedrīti no bedrīšu summas*. Par atkārtotu *Noteikuma* 6-7 pārkāpumu skat. *Noteikumu* 32-2a.

b) Stableford sacensības

Stableford sacensībās rezultātā uzskaita punktus, ko katrā bedrītē piešķir sekojošā attiecībā pret fiksētu rezultātu:

Bedrīte izspēlēta ar	Punkti
Vairāk nekā vienu sitienu virs fiksētā rezultāta vai bez rezultāta	0
Vienu sitienu virs fiksētā rezultāta	1
Fiksēto rezultātu	2
Vienu sitienu mazāk par fiksēto rezultātu	3
Divus sitienus mazāk par fiksēto rezultātu	4
Trīs sitienus mazāk par fiksēto rezultātu	5
Četrus sitienus mazāk par fiksēto rezultātu	6
Uzvar sāncensis, kurš gūst visvairāk punktu.	

Marķieris ir atbildīgs tikai par bruto *sitienu* skaita pierakstīšanu katrā bedrītē, kur *sāncensša* neto rezultāts nodrošina vienu vai vairāk punktu.

1. **Piezīme:** Ja *sāncensis* pārkāpj *Noteikumu*, pēc kura raundā ir maksimālais sods, viņam par notikušo jāziņo *Komitejai* pirms savas rezultātu kartītes nodošanas. Ja viņš

tā nedara, **viņu diskvalificē**. No raundā gūto punktu kopējā skaita *Komiteja atskaitīs divus punktus par katru bedrīti, kur noticis jebkāds pārkāpums. Maksimāli raundā atskaita četrus punktus par katru pārkāpto Noteikumu.*

2. Piezīme: Ja *sāncensis* pārkāpj Noteikumu 6-3a (Starta laiki), bet ierodas savā starta vietā gatavs spēlēt ne vēlāk kā piecas minūtes pēc viņam noteiktā starta laika, vai arī pārkāpj Noteikumu 6-7 (Nesamērīga kavēšanās, Lēna spēle), *Komiteja atskaitīs divus punktus no raundā gūto punktu summas*. Par atkārtotu pārkāpumu skat. Noteikumu 32-2a.

3. Piezīme: Lai novērstu lēnu spēli, *Komiteja* drīkst sacensību nosacījumos (Noteikums 33-1) noteikt spēles tempa vadlīnijas, ieskaitot maksimālo laiku, kas atvēlēts *noteiktam raundam*, bedrītei vai *sitienam*. *Komiteja* šādā nosacījumā drīkst sekojoši pārveidot sodu par šī *Noteikuma* pārkāpumu:

Pirmais pārkāpums – viena punkta atņemšana no raundā gūtās punktu summas,
Otrais pārkāpums – nākamo divu punktu atņemšana no raundā gūto punktu summas,
Turpmāks pārkāpums – diskvalifikācija.

32-2. Diskvalifikācijas sodi

a) sacensībās

Sāncensi diskvalificē sacensībās, ja viņš saņem diskvalifikācijas sodu par jebkuru sekojošu pārkāpumu:

- Noteikums 1-3 Vienošanās atteikties no Noteikumiem
- Noteikums 3-4 Atteikšanās pakļauties Noteikumam
- Noteikums 4 Nūjas
- Noteikums 5-1 vai 5-2 Bumbaņa
- Noteikums 6-2b Handikaps
- Noteikums 6-3 Starta laiki un grupas
- Noteikums 6-4 Kedijs
- Noteikums 6-6b Rezultātu kartītes parakstīšana un nodošana
- Noteikums 6-6d Nepareizs rezultāts bedrītē, t.i., kad pierakstītais rezultāts ir mazāks par faktisko, izņemot gadījumu, ka sods netiek piemērots, ja šī *Noteikuma* pārkāpums neietekmē rezultātu bedrītē

- Noteikums 6-7 Nesamērīga kavēšanās; Lēna spēle
- Noteikums 6-8 Spēles neturpināšana
- Noteikums 7-1 Vingrināšanās pirms vai starp raundiem
- Noteikums 11-1 Bumbaņas novietošana starta vietā
- Noteikums 14-3 Mākslīgas ierīces, neparasts aprīkojums un aprīkojuma neparasta izmantošana
- Noteikums 22-1 Bumbaņa palīdz spēlē
- Noteikums 33-7 Diskvalifikācijas sods ar *Komitejas* lēmumu

b) atsevišķā bedrītē

Visos pārējos gadījumos, kur *Noteikuma* pārkāpums nozīmē diskvalifikāciju, ***sāncensi diskvalificē tikai uz attiecīgo bedrīti, kur pārkāpums noticis.***

Pārvaldīšana

Noteikums 33

Komiteja

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

33-1. Nosacījumi; Noteikuma atcelšana

Komitejai jānosaka nosacījumi, pēc kuriem tiek izspēlētas sacensības.

Komitejai nav tiesību atcelt Golfa noteikumus.

Zināmi īpaši *Noteikumi* sitienu spēlē tik būtiski atšķiras no tiem, kas regulē mača spēli, ka abu spēles veidu apvienošana nav realizējama un nav atļauta. Šādos apstākļos izspēlēta mača rezultāts nav spēkā un sitienu spēles sacensībās *sāncensī* tiek diskvalificēti.

Sitienu spēlē *Komiteja* drīkst ierobežot *tiesneša* pienākumus.

33-2. Laukums

a) Laukuma teritorijas un robežu noteikšana

Komitejai precīzi jānosaka:

(l) *laukums* un *auts*,

- (II) *ūdens šķēršļu* un *sānu ūdens šķēršļu* robežas,
- (III) *remonta zonas*,
- (IV) *traucēkļi* un *laukuma* neatņemamas sastāvdaļas

b) Jaunas bedrītes

Jaunas *bedrītes* būtu jāizveido dienā, kad sākas sitienu spēles sacensības, un citās reizēs, kad *Komiteja* to uzskata par nepieciešamu, ar nosacījumu, ka visi *sāncensī* atsevišķā raundā spēlē apstākļos, kad katra *bedrīte* ir izgriezta vienā un tajā pašā pozīcijā.

Izņēmums: Kad bojātu *bedrīti* nav iespējams salabot, lai tā atbilstu Definīcijai, *Komiteja* tuvumā drīkst izveidot jaunu *bedrīti* līdzīgā pozīcijā.

Piezīme: Kad atsevišķs raunds tiks spēlēts vairāk nekā vienā dienā, *Komiteja* drīkst sacensību nosacījumos (Noteikums 33-1) norādīt, ka *bedrītes* un *starta vietas* katrā sacensību dienā būs atšķirīgi izvietotas, tajā pašā laikā nodrošinot, ka vienā un tajā pašā dienā visi *sāncensī* spēlē apstākļos, kad katra *bedrīte* un katra *starta vieta* ir vienā un tajā pašā pozīcijā.

c) Treniņlaukums

Kur ārpus sacensību *laukuma* nav treniņlaukuma, ja tas ir iespējams, *Komitejai* vajadzētu noteikt zonu, kur spēlētāji drīkst trenēties katrā sacensību dienā. Jebkurā sitienu spēles sacensību dienā *Komitejai* parasti nevajadzētu atļaut vingrināties uz *ripināšanas grīna* vai tā virzienā, vai no *šķēršļa* sacensību *laukumā*.

d) Nespēlējams laukums

Ja *Komiteja* vai tās pilnvarots pārstāvis kāda iemesla dēļ uzskata *laukuma* stāvokli par nespēljamu vai ir apstākļi, kas padara pienācīgu spēli neiespējamu, mača spēlē un sitienu spēlē tā drīkst pasludināt pagaidu pārtraukumu vai sitienu spēlē anulēt un pasludināt par nederīgiem visus rezultātus attiecīgajā raundā. Ja raunds tiek atcelts, tiek atcelti arī visi tā laikā saņemtie sodi.

(Spēles neturpināšanas un spēles atsākšanas procedūra – skat. Noteikumu 6-8.)

33-3. Starta laiki un grupas

Komitejai jānosaka starta laiki un sitienu spēlē jāizveido grupas, kādās *sāncensīem* jāspēlē.

Ja mača spēles sacensības notiek ilgākā laika posmā, *Komiteja* nosaka laika limitu, kura

ietvaros jāpabeidz katra raunda izspēle. Ja spēlētājiem ir jābūs atvēlēta limita ietvaros noteikt sava mača datumu, *Komitejai* vajadzētu paziņot, ka mačs jāspēlē noteiktā laikā atvēlēta limita pēdējā dienā, ja vien spēlētāji nevienojas par kādu agrāku datumu.

33-4. Handikapa sitienu tabula

Komitejai jāpubliko tabula, secīgi norādot bedrītes, kurās tiek doti vai ieturēti handikapa sitienu.

33-5. Rezultātu kartīte

Sitienu spēlē *Komitejai* katrs *sāncensis* jānodrošina ar rezultātu kartīti, norādot datumu un *sāncensī* vārdu vai *sāncensī* vārdus *foursome* vai *four-ball* sitienu spēlē.

Sitienu spēlē *Komiteja* ir atbildīga par rezultātu summēšanu un rezultātu kartītē pierakstītā handikapa piemērošanu.

Four-ball sitienu spēlē *Komiteja* ir atbildīga par labākās bumbiņas rezultāta pierakstu katrā bedrītē un rezultātu kartītē pierakstīto handikapu piemērošanu un labākās bumbiņas rezultātu summēšanu.

Bugiju, PAR un Stableford sacensībās *Komiteja* ir atbildīga par rezultātu kartītē pierakstītā handikapa piemērošanu un rezultāta noteikšanu katrā bedrītē, kā arī kopējo rezultātu vai punktu summu.

Piezīme: *Komiteja* drīkst pieprasīt, lai katrs *sāncensis* rezultātu kartītē ierakstītu datumu un savu vārdu.

33-6. Neizšķirtu izšķiršana

Komitejai jāpaziņo veids, diena un laiks, kā tiks izšķirts neizšķirts rezultāts mačā vai sacensībās neatkarīgi no tā, vai spēlēts ar handikapu piemērošanu, vai bez tā.

Neizšķirtu mača spēlē nedrīkst izšķirt sitienu spēlē. Neizšķirtu sitienu spēlē nedrīkst izšķirt mača spēlē.

33-7. Diskvalifikācijas sods; Komitejas lēmums

Diskvalifikācijas sodu īpašos individuālos gadījumos drīkst atcelt, mainīt vai piešķirt, ja *Komiteja* šādu rīcību uzskata par pamatotu. Jebkādu par diskvalifikāciju mazāku sodu nedrīkst atcelt vai izmainīt.

Ja *Komiteja* uzskata, ka spēlētājs ir vainīgs nopietnā etiķetes pārkāpumā, tā pēc šī Noteikuma drīkst uzlikt diskvalifikācijas sodu.

33-8. Vietējie noteikumi

a) Politika

Komiteja drīkst īpašiem vietējiem apstākļiem noteikt Vietējos noteikumus, ja tie atbilst I Pielikumā norādītajai politikai.

b) Noteikuma atcelšana vai modificēšana

Vietējais noteikums nedrīkst atcelt Golfa noteikumu. Tomēr, ja *Komiteja* uzskata, ka īpaši vietējie apstākļi tik būtiski traucē pieņemamai spēlei, ka nepieciešams Vietējais noteikums, kas modificē Golfa noteikumus, Vietējais noteikums jāapstiprina R&A.

Noteikums 34 Strīdi un lēmumi

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

34-1. Prasības un sodi

a) Mača spēle

Ja prasība tiek iesniegta *Komitejā* atbilstoši Noteikumam 2-5, lēmums būtu jāpieņem, cik drīz vien iespējams, lai vajadzības gadījumā koriģētu mača rezultātu. Ja prasība netiek iesniegta atbilstoši Noteikumam 2-5, *Komiteja* to nedrīkst izskatīt.

Iesniegumam par diskvalifikācijas sodu par *Noteikuma* 1-3 pārkāpšanu nav laika ierobežojuma.

b) Sitienu spēle

Sitienu spēlē pēc sacensību noslēguma sodu nedrīkst atcelt, mainīt vai piešķirt. Sacensības ir noslēgtas, kad rezultāti ir oficiāli pasludināti vai sitienu spēles kvalifikācijā, kam seko mača spēle, kad spēlētājs mačā ir izdarījis pirmo sitienu.

Izņēmumi: Diskvalifikācijas sods jāuzliek pēc sacensību noslēguma, ja *sāncensis*:

- (I) bija pārkāpis Noteikumu 1-3 (Vienošanās atteikties no Noteikumiem), vai
- (II) nodeva rezultātu kartīti, kurā ierakstīja handikapu, kas, kā viņam bija zināms pirms sacensību noslēguma, bija augstāks par viņam pienākošos, un tas ietekmēja viņam piešķirto sitienu skaitu (Noteikums 6-2b), vai

(III) nodeva rezultātu, kur jebkurā bedrītē ierakstīja mazāku rezultātu par patieso (Noteikums 6-6d) neatkarīgi no iemesla, izņemot, ja tas notika, neiekļaujot sodu, par kura saņemšanu pirms sacensību noslēguma viņš nezināja, vai

(IV) pirms sacensību noslēguma zināja, ka ir pārkāpis jebkuru citu *Noteikumu*, pēc kura sods ir diskvalifikācija.

34-2. Tiesneša lēmums

Ja *tiesnesi* norikojusi *Komiteja*, viņa lēmums ir galīgs.

34-3. Komitejas lēmums

Tiesnesim neesot, jebkurš strīds par Noteikumiem vai šaubīga situācija jānodod izskatīšanai *Komitejai*, kuras lēmums ir galīgs.

Ja *Komiteja* nevar rast lēmumu, tā drīkst nodot strīdu vai šaubīgas situācijas izskatīšanai R&A Golfa noteikumu *Komitejai*, kuras lēmums ir galīgs.

Ja strīds vai šaubīga situācija nav nodota Golfa noteikumu *Komitejai*, spēlētājs vai spēlētāji drīkst prasīt, lai ar pienācīgi pilnvarota *Komitejas* pārstāvja starpniecību Golfa noteikumu *Komitejai* tiktu nodots saskaņots ziņojums, lai saņemtu atzinumu par attiecīgā lēmuma pareizību. Atbilde tiks nosūtīta šim pilnvarotajam pārstāvim.

Ja spēle tiek organizēta citādāk, nevis saskaņā ar Golfa noteikumiem, Golfa noteikumu *Komiteja* nesniegs atzinumu ne par vienu jautājumu.

I Pielikums – Saturs

A daļa. Vietējie noteikumi

1. Robežu noteikšana	120
2. Ūdens šķēršļi	120
a) sānu ūdens šķēršļi	120
b) bumbiņa izspēlēta provizoriski pēc Noteikuma 26-1	120
3. Aizsargājamas laukuma teritorijas; Ekoloģiski jutīgas teritorijas	120
4. Laukuma apstākļi – dubļi, pārmērīgs mitrums, slikti apstākļi un laukuma pasargāšana	121
a) ieurbušās bumbiņas pacelšana, tīrīšana	121
b) «Izvēles pozīcijas» un «Ziemas noteikumi»	121
5. Traucēkļi	121
a) apkopojums	121
b) akmeņi bunkuros	121
c) ceļi un takas	121
d) nekustamie traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam	122
e) jaunu kociņu aizsargāšana	122
f) pagaidu traucēkļi	122
6. Nomešanas zonas	122

B daļa. Vietējo noteikumu paraugi

1. Ūdens šķēršļi, Bumbiņa izspēlēta provizoriski pēc Noteikuma 26-1	122
2. Aizsargājamas laukuma teritorijas; Ekoloģiski jutīgas teritorijas	123
a) remonta zona; Spēle aizliegta	123
b) ekoloģiski jutīgas teritorijas	123
3. Jaunu kociņu aizsargāšana	126
4. Laukuma apstākļi – dubļi, pārmērīgs mitrums, slikti apstākļi un laukuma pasargāšana	126
a) ieurbušās bumbiņas atvieglinājums	126
b) bumbiņas tīrīšana	127
c) «Izvēles pozīcijas» un «Ziemas noteikumi»	127

d) aerācijas caurumi	128
e) grieztas velēnas šuves	128
5. Akmeņi bunkuros	129
6. Nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam	129
7. Pagaidu traucēkļi	130
a) pagaidu nekustami traucēkļi	130
b) pagaidu elektrības līnijas un kabeli	133
8. Nomešanas zonas	133
9. Distances mērīšanas ierīces	134

C daļa. Sacensību nosacījumi

1. Nūju un bumbiņas specifikācija	135
a) atbilstošu draivera galvu saraksts	135
b) atbilstošu golfa bumbiņu saraksts	136
c) vienotas bumbiņas nosacījums	137
2. Kedijs	137
3. Spēles temps	138
4. Spēles apturēšana bīstamas situācijas dēļ	138
5. Vingrināšanās	139
a) apkopojums	139
b) vingrināšanās starp bedrītēm	139
6. Padoms komandu sacensībās	139
7. Jaunas bedrītes	130
8. Pārvietošanās	140
9. Antidopings	140
10. Neizšķirtu izšķiršana	140
11. Izlikšana mača spēlei; Skaitliskā izlikšanas sistēma	142

I Pielikums – Vietējie noteikumi, sacensību nosacījumi

A daļa

Vietējie noteikumi

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

Kā noteikts Noteikumā 33-8a, *Komiteja* par īpašiem vietējiem apstākļiem drīkst pieņemt un paziņot Vietējos noteikumus, ja tie atbilst šajā Pielikumā iedibinātajai politikai. Detalizēta informācija par pieņemamiem un neatļautiem Vietējiem noteikumiem sniegta «Decisions on the Rules of Golf» Noteikumā 33-8 un «Guidance on Running a Competition».

Ja īpaši vietējie apstākļi traucē pieņemamai spēlei un *Komiteja* uzskata par nepieciešamu modificēt kādu Golfa noteikumu, jāsaņem apstiprinājums no *R&A*.

1. Robežu noteikšana

Auta, ūdens šķēršļu, sānu ūdens šķēršļu, remonta zonas, traucēkļu un neatņemamu laukuma sastāvdaļu apzīmēšanā izmantoto līdzekļu norādīšana (Noteikums 33-2a).

2. Ūdens šķēršļi

a) Sānu ūdens šķēršļi

Ūdens šķēršļu, kas var būt *sānu ūdens šķēršļi*, statusa izskaidrošana (Noteikums 26).

b) Bumbiņa izspēlēta provizoriski pēc Noteikuma 26-1

Atļauja pēc Noteikuma 26-1 provizoriski izspēlēt bumbiņu, ja sākotnējā bumbiņa varētu būt *ūdens šķērslis* (ieskaitot *sānu ūdens šķērslis*). Ja sākotnējā bumbiņa netiek atrasta, ir zināms vai praktiski skaidrs, ka tā ir *ūdens šķērslis* un būtu nelietderīgi noteikt, vai bumbiņa ir *šķērslis*, vai arī šāda rīcība nesamērīgi kavētu spēli.

3. Aizsargājamas laukuma teritorijas; Ekoloģiski jutīgas teritorijas

Palīdzība *laukuma* aizsargāšanā, nosakot teritorijas, ieskaitot velēnu audzētavas, jaunus stādījumus un citas iekopjamas *laukuma* daļas, kā *remonta zonas*, no kurām aizliegts spēlēt.

Kad *Komitejai* jāaizliedz spēle no *laukumā* esošām vai tai pieguļošām ekoloģiski jutīgām teritorijām, tai vajadzētu pieņemt Vietējo noteikumu, kas izskaidro atvieglinājuma procedūru.

4. Laukuma apstākļi – dubji, pārmērīgs mitrums, slikti apstākļi un laukuma pasargāšana

a) Ieurbušās bumbiņas pacelšana, tīrīšana

Pagaidu apstākļos, kas varētu traucēt pieņemamai spēles gaitai, ieskaitot dubļus un pārmērīgu mitrumu, atvieglinājuma nodrošināšana *līdz grīnam* ieurbušās bumbiņai, atļauja pacelt, tīrīt un novietot atpakaļ bumbiņu jebkurā vietā *līdz grīnam* vai īsi nopļautā vietā *līdz grīnam*.

b) «Izvēles pozīcijas» un «Ziemas noteikumi»

Nelabvēlīgi apstākļi, ieskaitot sliktus *laukuma* apstākļus vai dubļus, dažkārt ir tik vispārīgi, it īpaši ziemas mēnešos, ka *Komiteja* drīkst nolemt ar Vietēju noteikumu piešķirt atvieglinājumu, lai pasargātu *laukumu*, sekmētu taisnīgu un patīkamu spēli. Vietējais noteikums būtu jāatsauc tiklīdz apstākļi to ļauj.

5. Traucēkļi

a) Apkopojums

Objektu, kas var būt *traucēkļi*, statusa izskaidrojums (Noteikums 24).

Jebkuras konstrukcijas, kas līdz ar to nav *traucēklis*, piemēram, izbūvētu *starta vietu*, *grīnu* un *bunkuru* malu pasludināšana par neatņemamu *laukuma* sastāvdaļu (Noteikumi 24 un 33-2a).

b) Akmeņi bunkuros

Atļauja *bunkuros* aizvākt akmeņus, pasludinot tos par kustamiem *traucēkļiem* (Noteikums 24-1).

c) Ceļi un takas

(I) Ceļu un taku mākslīgu virsmu un apmaļu pasludināšana par neatņemamām *laukuma* sastāvdaļām, vai

(II) Pēc Noteikuma 24-2b atļautu atvieglinājumu sniegšana no ceļiem un takām, kam nav mākslīgas virsmas un apmales, ja tie var netaisnīgi ietekmēt spēli.

d) Nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam

Atvieglinājuma sniegšana no nekustamu *traucēkļu* traucējuma uz *ripināšanas grīna* vai līdz divu nūju attālumam no tā, ja bumba ir līdz divu nūju attālumam no nekustamā *traucēkļa*.

e) Jaunu kociņu aizsargāšana

Atvieglinājuma sniegšana jaunu kociņu aizsargāšanai.

f) Pagaidu traucēkļi

Atvieglinājuma sniegšana no pagaidu traucēkļu traucējuma (piem., trībinēm, televīzijas kabeļiem un aprīkojuma utt.)

6. Nomešanas zonas

Speciālu zonu izveidošana, kur bumbiņas drīkst nomest, vai tās obligāti jānomet, ja nav iespējama vai praktiski izmantojama darbība tiešā atbilstībā Noteikumam 24-2b vai 24-3 (Nekustams traucēklis), Noteikumam 25-1b vai 25-1c (Nepieņemami laukuma apstākļi), Noteikumam 25-3 (Nepareizs ripināšanas grīns), Noteikumam 26-1 (Ūdens šķēršļi vai Sānu ūdens šķēršļi) vai Noteikumam 28 (Nespēlējama bumba).

B daļa

Vietējo noteikumu paraugi

Atbilstoši šī Pielikuma A daļā iedibinātajai politikai, *Komiteja* drīkst pieņemt Vietējo noteikumu paraugus, kas publicējami uz rezultātu kartītēm vai ziņojumu dēļa, atsaucoties uz turpmāk dotajiem paraugiem. Pagaidu Vietējo noteikumu eksemplārus nevajadzētu drukāt uz rezultātu kartītēm.

1. Ūdens šķēršļi; Bumba izspēlēta provizoriski pēc Noteikuma 26-1

Ja *ūdens šķērslis* (ieskaitot *sānu ūdens šķērslis*) ir šāda lieluma un šādas formas un/vai izvietots šādā pozīcijā, ka:

- (I) varētu būt praktiski nelietderīgi noteikt, vai bumba ir *šķērslis*, vai arī šāda rīcība nesamērīgi kavētu spēli, un
- (II) ja sākotnējā bumba nav atrasta, ir zināms vai praktiski skaidrs, ka tā ir *ūdens šķērslis*, *Komiteja* drīkst ieviest Vietējo noteikumu, kas atļauj izspēlēt provizorisko bumbiņu pēc

Noteikuma 26-1. Bumba tiek spēlēta provizoriski atbilstoši jebkurai Noteikumā 26-1 piemērojamajai iespējai un atbilstoši jebkuram Vietējam noteikumam. Šādā gadījumā, ja bumba tiek spēlēta provizoriski un sākotnējā bumba ir *ūdens šķērslis*, spēlētājs drīkst spēlēt sākotnējo bumbiņu no tās atrašanās vietas vai turpināt spēli ar provizorisko bumbiņu, taču viņš nevar darboties pēc Noteikuma 26-1 attiecībā uz sākotnējo bumbiņu.

Šādos apstākļos ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Ja ir šaubas, ka bumba atrodas ūdens šķērslī (norādīt vietu) vai pazudusi tajā, spēlētājs drīkst izspēlēt vēl vienu bumbiņu provizoriski atbilstoši jebkurai Noteikumā 26-1 paredzētajai iespējai.

Ja sākotnējā bumba tiek atrasta ārpus ūdens šķēršļa, spēlētājam spēle jāturpina ar to. Ja sākotnējā bumba tiek atrasta ūdens šķērslī, spēlētājs drīkst vai nu turpināt spēlēt sākotnējo bumbiņu no tās atrašanās vietas, vai turpināt ar atbilstoši Noteikumam 26-1 provizoriski izspēlēto bumbiņu.

Ja sākotnējā bumba netiek atrasta vai identificēta piecu minūšu meklēšanas laikā, spēlētājam spēle jāturpina ar bumbiņu, kas izspēlēta provizoriski.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrite; sitienu spēlē – divi sitienu.»

2. Aizsargājamas laukuma teritorijas; Ekoloģiski jutīgas teritorijas

a) Remonta zona; Spēle aizliegta

Ja *Komiteja* vēlas aizsargāt kādu *laukuma* teritoriju, tai vajadzētu izsludināt no par *remonta zonu* un aizliegt spēli no šīs teritorijas. Ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«_____ (ko apzīmē _____) ir *remonta zona*, no kuras spēle ir aizliegta. Ja spēlētāja bumba atrodas šajā teritorijā, vai tā traucē viņa stāji vai iecerētajam vēzienam, spēlētājam jāpieņem atvieglinājums atbilstoši Noteikumam 25-1.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrite; sitienu spēlē – divi sitienu.»

b) Ekoloģiski jutīgas teritorijas

Ja attiecīga iestāde (piem., Valsts aģentūra vai kas līdzīgs) vides apsvērumu dēļ aizliedz ieiet un/vai spēlēt no kādas laukuma teritorijas vai tai pieguļošas vietas, *Komitejai* vajadzētu pieņemt Vietējo noteikumu, kas izskaidro atvieglinājuma procedūru.

Komitejai ir zināma rīcības brīvība nosakot, vai teritorija atzīstama par *remonta zonu*, *ūdens šķērslī* vai *autu*. Tomēr *Komiteja* teritoriju nevar vienkārši apzīmēt par *ūdens šķērslī*, ja tā neatbilst «ūdens šķēršļa» definīcijai, tai vajadzētu censties saglabāt bedrītes raksturīgās pazīmes.

Ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

I. Definīcija

Ekoloģiski jutīga teritorija (EJT) ir teritorija, ko par tādu pasludinājusi attiecīga institūcija. Ieiet un/vai spēlēt no tās ir aizliegts vides apsvērumu dēļ. Šīs teritorijas pēc *Komitejas* ieskatiem var būt apzīmētas kā *remonta zona*, *ūdens šķērslis*, *sānu ūdens šķērslis* vai *auts* ar nosacījumu, ka EJT, kas apzīmēta kā *ūdens šķērslis* vai *sānu ūdens šķērslis*, pēc definīcijas ir *ūdens šķērslis*.

Piezīme: *Komiteja* nevar pasludināt teritoriju par ekoloģiski jutīgu.

II. Bumbaņa ekoloģiski jutīgā teritorijā

a) Remonta zona

Ja *bumbaņa* ir EJT, kas apzīmēta kā *remonta zona*, *bumbaņa* jāņemot saskaņā ar Noteikumu 25-1b.

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā *bumbaņa* atrodas EJT, kas apzīmēta kā *remonta zona*, spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu bez soda saskaņā ar Noteikumu 25-1c.

b) Ūdens šķēršļi un sānu ūdens šķēršļi

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā *bumbaņa* atrodas EJT, kas apzīmēta kā *ūdens šķērslis* vai *sānu ūdens šķērslis*, vai *bumbaņa* šādā EJT atrasta, spēlētājam ar viena sitiena sodu jārikojas atbilstoši Noteikumam 26-1.

Piezīme: Ja pēc Noteikuma 26 nomesta *bumbaņa* norīpo pozīcijā, kur EJT traucē spēlētāja stājai vai iecerētajam vēzienam, spēlētājam jāpieņem atvieglinājums, kā to paredz šī Vietējā noteikuma III Paragrāfs.

c) Auti

Ja *bumbaņa* atrodas EJT, kas apzīmēta kā *auts*, spēlētājam ar viena sitiena sodu *bumbaņa* jāspēlē no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējo reizi tika spēlēta sākotnējā *bumbaņa* (skat. Noteikumu 20-5).

III. Traucējums stājai vai iecerētajam vēzienam

Traucējums no EJT iestājas, kad EJT traucē spēlētāja stājai vai viņa iecerētajam vēzienam. Traucējuma gadījumā spēlētājam sekojoši jāpieņem atvieglinājums:

(a) līdz grīnam - ja *bumbaņa* ir situācijā līdz grīnam, *bumbaņai* tuvāko punktu laukumā nosaka, ka tas (a) nav tuvāk bedrītei, (b) nav traucējuma no EJT un (c) nav šķērslī vai uz ripināšanas grīna. Spēlētājam jāpaceļ *bumbaņa* un jāņemot tā bez soda līdz vienas nūjas attālumā no šādi noteiktā punkta, kas laukumā atbilst iepriekš minētajiem (a), (b) un (c) paragrāfiem.

(b) šķērslī - ja *bumbaņa* ir šķērslī, spēlētājam *bumbaņa* jāpaceļ un jāņemot vai nu:

- (I) šķērslī bez soda, cik tuvu vien iespējams *bumbaņas* atrašanās vietai, taču ne tuvāk bedrītei un laukuma daļā, kas sniedz pilnīgu atvieglinājumu no EJT, vai
- (II) ārpus šķēršļa ar viena sitiena sodu, paturot *bumbaņas* atrašanās vietu uz taisnas līnijas starp bedrīti un vietu, kur *bumbaņa* tiek nomesta. Nav distances ierobežojumu, cik tālu aiz šķēršļa *bumbaņu* drīkst nomest.

Spēlētājs papildu drīkst rīkoties pēc Noteikumiem 26 un 28, ja tie ir pielietojami.

(c) uz ripināšanas grīna - ja *bumbaņa* ir uz ripināšanas grīna, spēlētājam *bumbaņa* jāpaceļ un bez soda jānovieto tuvākajā vietā, kas sniedz pilnīgu atvieglinājumu no EJT, tajā pašā laikā ir, cik tuvu vien iespējams vietai, kur *bumbaņa* atrodas, bet ne šķērslī un ne tuvāk bedrītei.

Pēc šī Vietējā noteikuma III Paragrāfa paceltu *bumbaņu* drīkst tīrīt.

Izņēmums: Spēlētājs nedrīkst pēc šī Vietējā noteikuma III Paragrāfa pieņemt atvieglinājumu, ja

- (a) jebkas cits, izņemot EJT radīts traucējums, padara sitiena izdarīšanu nepārprotami nesaprātīgu vai
- (b) EJT izraisīts traucējums varētu iestāties tikai nepārprotami nesaprātīgā sitienā, ar nepamatotu nepieņemamu stāju, vēzienu vai spēles virzienu.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠĀNU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitieni spēlē – divi sitieni.

Piezīme: Šī Vietējā noteikuma nopietna pārkāpuma gadījumā *Komiteja* drīkst piemērot diskvalifikācijas sodu.»

3. Jaunu kociņu aizsargāšana

Pastāvot vēlmei nepieļaut jaunu kociņu bojājumus, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Ar _____ apzīmētu jauno kociņu aizsargāšana. Ja šāds koks traucē spēlētāja stājai vai viņa iecerētajam vēzienam, bumbiņu jāpaceļ bez soda un jānomet saskaņā ar Noteikumu 24-2b (Nekustams traucēklis) aprakstīto procedūru.

Ja bumbiņa ir ūdens šķērsli, spēlētājam bumbiņa jāpaceļ un jānomet saskaņā ar Noteikumu 24-2b(l), vienīgi tuvākajam atvieglinājuma punktam jābūt ūdens šķērsli, un bumbiņa jānomet ūdens šķērsli, vai arī spēlētājs drīkst rīkoties saskaņā ar Noteikumu 26. Pēc šī Vietējā noteikuma pacelto bumbiņu drīkst tīrīt.

Izņēmums: Spēlētājs nedrīkst pēc šī Vietējā noteikuma pieņemt atvieglinājumu, ja (a) jebkas cits, izņemot šāda koka radītu traucējumu, padara sitienu izdarīšanu nepārprotami nesaprātīgu vai (b) šāda koka traucējums varētu iestāties vienīgi nepārprotami nesaprātīgā sitienā, ar nepamatotu nepieņemamu stāju, vēzienu vai spēles virzienu.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.»

4. Laukuma apstākļi – dubļi, pārmērīgs mitrums, slikti apstākļi un laukuma pasargāšana

a) Atvieglinājums ieurbusās bumbiņas gadījumā

Noteikums 25-2 paredz atvieglinājumu bez soda, ja bumbiņa ieurbusies zemē pašas izsistajās pēdās jebkurā isi nopļautā vietā *līdz grīnam*. Uz *ripināšanas grīna* bumbiņu drīkst pacelt un salabot bojājumus, kas radušies no tās piezēmēšanās trieciena (Noteikumi 16-1b un c). Kad nepieciešama atļauja saņemt atvieglinājumu bumbiņai, kas ieurbusies jebkur *laukumā līdz grīnam*, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Bumbiņu līdz grīnam, kas ieurbusies zemē pašas izsistajās pēdās, drīkst bez soda pacelt, notīrīt un nomest, cik tuvu vien iespējams tās atrašanās vietai, bet ne tuvāk bedrītei. Nometot bumbiņu, tai vispirms jāatsitas pret laukuma daļu, kas ir līdz grīnam.

Izņēmumi:

1. Spēlētājs nedrīkst pieņemt atvieglinājumu pēc šī Vietējā noteikuma, ja bumbiņa ieurbusies smiltīs vietā, kas nav isi nopļauta.

2. Spēlētājs nedrīkst pieņemt atvieglinājumu pēc šī Vietējā noteikuma, ja jebkas cits, izņemot šajā Vietējā noteikumā paredzēto apstākli, padara sitienu izdarīšanu nepārprotami nesaprātīgu.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.»

b) Bumbiņas tīrīšana

Tādi apstākļi kā pārmērīgs mitrums var izraisīt tik būtiska dubļu daudzuma pielipšanu bumbiņai, ka šādos apstākļos varētu būt vajadzīga atļauja bumbiņu pacelt, tīrīt un novietot atpakaļ. Šādos apstākļos ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«(Norādīt piemērošanas vietu) bumbiņu drīkst pacelt, tīrīt un novietot atpakaļ bez soda.

Piezīme: Pirms bumbiņas pacelšanas atbilstoši šim Vietējam noteikumam tās pozīcija jānomarkē – skat. Noteikumu 20-1.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.»

c) «Izvēles pozīcijas» un «Ziemas noteikumi»

Remonta zona ir skaidrota Noteikumā 25 un gadījuma rakstura lokāli nepieņemami apstākļi, kas varētu traucēt taisnīgai spēlei un nav plaši izplatīti, būtu jāapzīmē kā *remonta zona*.

Tomēr nelabvēlīgi apstākļi, piemēram, spēcīga snigšana, pavasara atkušņi, ilgstošas lietavas vai milzu karstums var padarīt fērveju stāvokli neapmierinošu un dažkārt liedz izmantot smago pļaušanas tehniku. Ja šādi apstākļi *laukumā* kļūst plaši izplatīti un *Komiteja* uzskata, ka «Izvēles pozīcijas» vai «Ziemas noteikumi» veicinās taisnīgu spēli un palīdzēs pasargāt *laukumu*, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Bumbiņu isi pļautā vietā līdz grīnam (vai norādīt vietu detalizētāk, piem., 6. bedrītē) drīkst pacelt bez soda un notīrīt. Pirms bumbiņas pacelšanas spēlētājam jānomarkē tās pozīcija. Pēc bumbiņas pacelšanas viņam tā jānovieto (norādīt vietu, piem., sešu collu, nūjas garuma, u.tml.) attālumā vietā, kas nav uz ripināšana grīna vai šķērsli, un ne tuvāk bedrītei par tās sākotnējo atrašanās vietu.

Spēlētājs drīkst novietot savu bumbiņu tikai vienu reizi, un tā ir spēlē, kad tikusi novietota (Noteikums 20-4). Ja bumbiņa novietojas vietā nepaliek miera stāvokli,

piemērojams Noteikums 20-3d. Ja bumbiņa novietošanas vietā paliek miera stāvokli, bet pēc tam izkustas, soda nav, un bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās vietas, ja nav piemērojami jebkura cita Noteikuma nosacījumi.

Ja spēlētājs pirms bumbiņas pacelšanas nenomarkē tās pozīciju vai izkustina bumbiņu jebkādā veidā, piemēram, apveļot to ar nūju, viņam pienākas viena sitienu sods.

Piezīme: «Iši nopļauta vieta» ietver jebkuru vietu laukumā, kas nopļauta līdz fērveja augstumam vai zemāk, ieskaitot takas rafā.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.

* Ja spēlētājs saņem vispārpieņemto sodu par šī Vietējā noteikuma pārkāpšanu, nekāds papildu sods pēc šī Vietējā noteikuma netiek piemērots.»

d) Aerācijas caurumi

Kad *laukumā* notiek aerācija, drīkst ieviest Vietējos noteikumus, kas atļauj atvieglinājumu no aerācijas cauruma bez soda. Ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Situācijā līdz grīnam bumbiņu, kas apstājas uz aerācijas cauruma, bez soda drīkst pacelt, tīrīt un nomest, cik tuvu vien iespējams tās sākotnējai atrašanās vietai, bet ne tuvāk bedrītei. Bumbiņu noņemot, tai vispirms jāatsitas pret laukuma daļu līdz grīnam.

Uz ripināšanas grīna aerācijas caurumā vai uz tā apstājušos bumbiņu drīkst novietot tuvākajā vietā, kur nav šī apstākļa ietekmes, bet ne tuvāk bedrītei.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.»

e) Griezta velēnas šuves

Ja *Komiteja* vēlas atļaut atvieglinājumu no griezta velēnas šuvēm, bet ne no pašas grieztās velēnas, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Situācijā līdz grīnam griezta velēnas šuves (bet ne pašas velēnas) tiek uzskatītas par remonta zonu. Taču šuves traucējums spēlētāja stājai pēc Noteikuma 25-1 pats par sevi nav uzskatāms par traucējumu. Ja bumbiņa atrodas uz velēnu šuves, pieskaras tai vai šuve traucē iecerētajam vēzienam, atvieglinājums pieņemams pēc Noteikuma 25-1. Visas šuves grieztajā velēnā tiek uzskatītas par vienu šuvi.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.»

5. Akmeņi bunkuros

Akmeņi pēc definīcijas ir *brīvie kavēkli*. Kad spēlētāja bumbiņa ir *šķērslī*, tajā esošu vai pieguļošu akmeni nedrīkst kustināt vai tam pieskarties (Noteikums 13-4). Tomēr akmeņi *bunkurā* var apdraudēt spēlētājus (spēlētāju var savainot bumbiņas izspēlē ar nūju izsists akmens), un tie var traucēt pieņemamai spēles gaitai.

Ja tiek dota atļauja *bunkurā* pacelt akmeni, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Akmeņi bunkuros ir kustami traucēkli (piemērojams Noteikums 24-1).»

6. Nekustami traucēkli tuvu ripināšanas grīnam

Noteikums 24-2 paredz atvieglinājumu bez soda no nekustama *traucēkļa* izraisīta traucējuma, taču tas arī paredz, ka, izņemot uz *ripināšanas grīna*, *traucēkļa* ietekme uz *spēles līniju* pēc šī Noteikuma nav traucējums.

Tomēr dažos laukumos *ripināšanas grīnu* tuvumā zāle ir tik zemu nopļauta, ka spēlētāji varētu vēlēties ripināt no paša piegrīna. Šādos apstākļos nekustamie *traucēkli* piegrīnā var traucēt pieņemamu spēles gaitu, tādēļ vajadzētu pieņemt sekojošu Vietējo noteikumu, kas bez soda nodrošina papildu atvieglinājumu no nekustama *traucēkļa* traucējuma:

«Atvieglinājumu no nekustama traucēkļa traucējuma drīkst saņemt pēc Noteikuma 24-2. Papildu, ja bumbiņa atrodas līdz grīnam, un nekustams traucēklis uz ripināšanas grīna vai līdz divu nūju attālumā no ripināšanas grīna un līdz divu nūju attālumā no bumbiņas ietekmē spēles līniju starp bumbiņu un bedrīti, spēlētājs drīkst sekojoši pieņemt atvieglinājumu:

bumbiņa jāpaceļ un jānomet bumbiņas atrašanās vietai tuvākajā punktā, kas (a) nav tuvāk bedrītei, (b) kur nav traucējuma un (c) nav uz ripināšanas grīna vai šķērslī.

Ja spēlētāja bumbiņa ir uz ripināšanas grīna un līdz divu nūju attālumam no ripināšanas grīna esošs nekustams traucēklis ietekmē viņa ripināšanas līniju, spēlētājs atvieglinājumu drīkst pieņemt sekojoši:

bumbiņa jāpaceļ un jānovieto bumbiņas atrašanās vietai tuvākajā punktā, kas (a) nav tuvāk bedrītei, (b) kur nav traucējuma un (c) nav šķērslī.

Paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

Izņēmums: Spēlētājs nevar pieņemt atvieglinājumu pēc šī Vietējā noteikuma, ja traucējums no jebkā cita, izņemot nekustamo traucēkli, padara sitienu izdarīšanu nepārprotami nesaprotīgu.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.»

Piezīme: Komiteja drīkst ierobežot šī Vietējā noteikuma pielietojumu un attiecināt to tikai uz atsevišķām bedrītēm, bumbiņām īsi nopļautās vietās, īpašiem traucēkļiem, vai gadījumā, ja traucēkli nav uz ripināšanas grīna, pēc vēlēšanās uz traucēkļiem īsi nopļautās vietās.

«Īsi nopļauta vieta» ietver jebkuru vietu laukumā, kas nopļauta līdz fērveja augstumam vai zemāk, ieskaitot takas rafā.

7. Pagaidu traucēkļi

Ja pagaidu traucēklus izvieto *laukumā* vai tam blakus, *Komitejai* vajadzētu noteikt šādus traucēklus par kustamiem, nekustamiem vai pagaidu nekustamiem traucēkļiem.

a) Pagaidu nekustami traucēkļi

Ja *Komiteja* šādus traucēklus nosaka par pagaidu nekustamiem traucēkļiem, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

I. Definīcija

Pagaidu nekustamais traucēklis (PNT) ir neilgstošs mākslīgs objekts, ko bieži samontē saistībā ar sacensībām, kas ir nostiprināts un nav viegli pārvietojams.

PNT ietver, taču neaprobežojas ar teltīm, rezultātu tablo, tribīnēm, televīzijas torņiem un tualetēm.

Atsaites ir PNT daļa, ja vien Komiteja nepasludina, ka tās uzskatāmas par paceltām elektrolīnījām vai kabeljiem.

II. Traucējums

Traucējums no PNT iestājas, kad (a) bumbiņa ir PNT priekšā un tik tuvu tam, ka PNT traucē spēlētāja stājai vai viņa iecerētajam vēzienam, vai (b) bumbiņa atrodas zem, uz, aiz PNT vai tam iekšā tā, ka kāda PNT daļa ir tiešs traucējums starp spēlētāja bumbiņu un bedrīti un ir uz viņa spēles līnijas; traucējums arī pastāv, ja bumbiņa atrodas līdz

vienas nūjas attālumam no vietas, kas ir tādā pašā attālumā no bedrītes, un kur ir šāds traucējums.

Piezīme: Bumbiņa ir zem PNT, ja tā ir zem PNT visattālākajām robežām, pat ja šīs robežas nesniedzas vertikāli uz leju līdz zemei.

III. Atvieglinājums

Spēlētājs drīkst sekojoši pieņemt atvieglinājumu no PNT radīta traucējuma, tostarp arī PNT, kas ir autā:

(a) līdz grīnam - ja bumbiņa atrodas situācijā līdz grīnam, jānosaka bumbiņas atrašanās vietai laukumā vistuvākais punkts, kas (a) nav tuvāk bedrītei, (b) kur atbilstoši II Paragrāfam nav attiecīga traucējuma un, (c) kas nav uz ripināšanas grīna vai šķērslī. Spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā bez soda līdz vienas nūjas attālumā no šādi noteikta punkta laukuma daļā, kas atbilst iepriekš minētajiem nosacījumiem (a), (b) un (c),

(b) šķērslī - ja bumbiņa ir šķērslī, spēlētājam tā jāpaceļ un jānomet vai nu:

(i) bez soda saskaņā ar iepriekš minēto III (a) Paragrāfu, izņemot, ka tuvākajai laukuma daļai ar pilnīgu atvieglinājumu no traucējuma jābūt šķērslī un bumbiņu jānomet šķērslī; vai, ja pilnīgs atvieglinājums nav iespējams, laukuma daļā šķērslī, kur ir maksimāls iespējamais atvieglinājums, vai

(ii) ar viena sitienu sodu sekojoši ārpus šķēršļa: jānosaka bumbiņas atrašanās vietai laukumā vistuvākais punkts, kas (a) nav tuvāk bedrītei, (b) kur atbilstoši II Paragrāfam nav attiecīga traucējuma un, (c) kas nav šķērslī. Spēlētājam bumbiņu jānomet līdz vienas nūjas attālumā no šādi noteikta punkta laukuma daļā, kas atbilst iepriekš minētajiem nosacījumiem (a), (b) un (c).

Pēc III Paragrāfa paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

1. Piezīme: Ja bumbiņa atrodas šķērslī, nekas šajā Vietējā noteikumā neliedz spēlētājam darboties pēc Noteikuma 26 vai Noteikuma 28, ja tie piemērojami.

2. Piezīme: Ja pēc šī Vietējā noteikuma nometama bumbiņa nav nekavējoties atgūstama, to drīkst aizstāt ar citu bumbiņu.

3. Piezīme: Komiteja drīkst pieņemt Vietējo noteikumu, kas (a) atļauj vai pieprasa spēlētājam izmantot nometšanas zonu, pieņemot atvieglinājumu no PNT vai (b) atļauj spēlētājam kā papildu atvieglinājuma iespēju no atbilstoši III Paragrāfam noteikta

punkta nomest bumbiņu PNT pretējā pusē, taču citādi pilnībā rīkojoties atbilstoši III Paragrāfam.

Izņēmumi: Ja spēlētāja bumbiņa ir pozīcijā pirms vai aiz PNT (ne zem, uz PNT vai tajā iekšā), viņš nedrīkst pieņemt atvieglinājumu pēc III Paragrāfa, ja:

1. Traucējums no jebkā cita, izņemot PNT, padara spēlētājam sitienu izdarīšanu nepārprotami nesaprātīgu, vai traucējuma gadījumā izdarīt tādu sitienu, ka bumbiņa varētu apstāties tiešā līnijā uz bedrīti.
2. PNT izraisīts traucējums varētu iestāties tikai ar nepamatotu nepieņemamu stāju, vēzienu vai spēles virzienu.
3. Traucējuma gadījumā būtu nepārprotami nesaprātīgi uzskatīt, ka spēlētājs virzienā uz bedrīti varētu aizsist bumbiņu pietiekami tālu, lai sasniegtu PNT.

Spēlētājs, kam šo izņēmumu dēļ nepienākas atvieglinājums, drīkst pieņemt atvieglinājumu pēc Noteikuma 24-2b, ja tas piemērojams, un bumbiņa ir pozīcijā līdz grīnam vai bunkurā. Ja bumbiņa ir ūdens šķērsli, spēlētājs drīkst pacelt un nomest bumbiņu atbilstoši Noteikumam 24-2b (i), taču tuvākajam atvieglinājuma punktam jābūt ūdens šķērsli un bumbiņa jānomet ūdens šķērsli, vai arī spēlētājs drīkst darboties atbilstoši Noteikumam 26-1.

IV. Bumbiņa PNT nav atrasta

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā bumbiņa ir zem PNT vai tajā iekšā, bumbiņu drīkst nomest atbilstoši III Paragrāfa vai V Paragrāfa nosacījumiem, ja tie pielietojami. III un V Paragrāfu pielietošanas nolūkos tiek uzskatīts, ka bumbiņa atrodas vietā, kur tā pēdējo reizi šķērsoja PNT visattālākās robežas (Noteikums 24-3).

V. Nomešanas zonas

Ja spēlētājam PNT rada traucējumu, Komiteja drīkst atļaut vai pieprasīt izmantot nomešanas zonu. Ja spēlētājs atvieglinājuma saņemšanai izmanto nomešanas zonu, viņam bumbiņa jānomet nomešanas zonā vistuvāk bumbiņas sākotnējai pozīcijai, vai vietai, kur paredzēta tās atrašanās pēc IV Paragrāfa nosacījumiem (pat, ja tuvākā nomešanas zona varētu būt tuvāk bedrītei).

Piezīme: Komiteja drīkst pieņemt Vietējo noteikumu, kas aizliedz izmantot nomešanas zonu, kas atrodas tuvāk bedrītei.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitieni.»

b) Pagaidu elektrolīnijas un kabeli

Kad *laukumā* ir izvietotas pagaidu elektrolīnijas, kabeli vai telefona līnijas, ieteicams sekojošā Vietējais noteikums:

«Pagaidu elektrolīnijas, kabeli, telefona līnijas un tās sedzošie pārklāji vai to balsti ir traucēkļi:

1. Ja tie ir bez piepūles kustināmi, piemērojams Noteikums 24-1.
2. Ja tie ir fiksēti vai nav bez piepūles kustināmi un bumbiņa ir situācijā līdz grīnam vai bunkurā, spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu atbilstoši Noteikumam 24-2b. Ja bumbiņa ir ūdens šķērsli, spēlētājs drīkst bumbiņu pacelt un nomest atbilstoši Noteikumam 24-2b(l), vienīgi tuvākajam atvieglinājuma punktam jābūt ūdens šķērsli un bumbiņa jānomet ūdens šķērsli vai spēlētājs drīkst rīkoties pēc Noteikuma 26.
3. Ja bumbiņa trāpa pa gaisā paceltu elektrolīniju vai kabeli, sitienu anulē un spēlētājam bumbiņa jāizspēlē no vietas, kas ir pēc iespējas tuvāk sākotnējās bumbiņas izspēles vietai, ievērojot Noteikumu 20-5 (Nākamā sitienu veikšana no iepriekšējā sitienu veikšanas vietas).

Piezīme: Pagaidu nekustamo traucēkli balstošas aitasies ir pagaidu nekustamā traucēkļa daļa, ja vien Komiteja Vietējā noteikumā nav pasludinājusi, ka tās jāuzskata par gaisā paceltām elektrolīnijām vai kabeļiem.

Izņēmums: Nedrīkst pārspēlēt sitienu, kura rezultātā bumbiņa trāpījusi pa gaisā pacelta kabeļa savienojuma posmu, kas sniedzas no zemes.

4. Ar zāli segtas kabeļu tranšejas ir remonta zona, pat ja tā nav apzīmēta, un piemērojams Noteikums 25-1b.»

8. Nomešanas zonas

Ja *Komiteja* uzskata, ka nav lietderīgi vai praktiski iespējams nodrošināt spēles turpināšanu atbilstoši Noteikumam, kas paredz atvieglinājumu, tā drīkst ieviest nomešanas zonas, kur bumbiņas drīkst nomest vai tās jānomet atvieglinājuma pieņemšanai. Parasti šādas nomešanas zonas būtu jānodrošina kā papildu atvieglinājuma iespēja Noteikumā jau paredzētajām iespējām, nevis obligāti.

Izmantojot par paraugu nomešanas zonu *ūdens šķērslim*, kad šāda nomešanas zona tiek ieviesta, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Ja bumbiņa ir *ūdens šķērslī* (norādīt vietu), vai ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrasta bumbiņa ir *ūdens šķērslī*, spēlētājs drīkst:

- (I) rīkoties atbilstoši Noteikumam 26, vai
- (II) kā papildu iespēju nomest bumbiņu ar viena sitienu sodu nomešanas zonā.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta bedrīte; sitienu spēlē – divi sitienu.»

Piezīme: Izmantojot nomešanas zonas, sekojoši nosacījumi ir spēkā bumbiņas nomešanā un atkārtotā nomešanā:

- (a) noņemot bumbiņu, spēlētājam nav obligāti jāstāv nomešanas zonā,
- (b) nomestajai bumbiņai vispirms jātrāpa pa *laukuma* daļu nomešanas zonas robežās,
- (c) ja nomešanas zonu nosaka līnija, tā ir nomešanas zonā,
- (d) nomestajai bumbiņai nav jāapstājas nomešanas zonā,
- (e) nomestā bumbiņa jānomet atkārtoti, ja tā apstājas pozīcijā, kas norādīta Noteikumā 20-2c(I-VI),
- (f) nomestā bumbiņa drīkst norīpot tuvāk *bedrītei* attiecībā pret vietu, kur tā vispirms atsitās pret laukuma daļu, ja vien tā apstājas līdz divu nūju attālumā no šīs vietas un nav situācijā, kas norādīta (e),
- (g) saskaņā ar nosacījumiem (e) un (f) nomestā bumbiņa drīkst norīpot un apstāties tuvāk *bedrītei* par:
 - tās sākotnējo pozīciju vai pieņemto pozīciju (skat. Noteikumu 20-2b),
 - *tuvāko atvieglinājuma punktu* vai maksimāli pieejamo atvieglinājumu (Noteikumi 24-2, 25-1 vai 25-3),
 - punktu, kur bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja *ūdens šķēršļa* vai *sānu ūdens šķēršļa* robežu (Noteikums 26-1).

9. Distances mērīšanas ierīces

Ja *Komiteja* vēlas rīkoties saskaņā ar Noteikuma 14-3 Piezīmi, ieteicams sekojošs formulējums:

«(Norādīt vajadzīgo, piemēram, Šajās sacensībās vai Visās spēlēs šajā laukumā utt.) spēlētājs drīkst iegūt distances informāciju, izmantojot ierīci, kas mēra tikai attālumu. Ja noteiktā raundā spēlētājs izmanto distances mērīšanas ierīci, kas paredzēta, lai mērītu vai noteiktu mērogā citus apstākļus, kas varētu ietekmēt viņa spēli (piem., slīpumu, vēja ātrumu, temperatūru utt.), spēlētājs pārkāpj Noteikumu 14-3, par kura pārkāpšanu sods ir diskvalifikācija neatkarīgi no tā, vai šādas papildu funkcijas faktiski tika izmantotas.»

C daļa

Sacensību nosacījumi

Noteikums 33-1 paredz, ka «*Komitejai* jānosaka nosacījumi pēc kuriem tiek izspēlētas sacensības.» Nosacījumiem jāaptver tik daudzi jautājumi, piemēram, pieteikšanās veids, kam ir tiesības pieteikties, izspēlējamo raundu skaits utt., ka tos nav piemēroti apskatīt Golfa noteikumus vai šajā Pielikumā. Sīkāka informācija par šiem nosacījumiem ir sniegta «Decisions on the Rules of Golf» un «Guidance on Running a Competition».

Tomēr ir Sacensību nosacījumos apskatāmi jautājumi, kam būtu pievēršama *Komitejas* īpaša vērība. Tie ir:

1. Nūju un bumbiņas specifiskācija

Sekojošie nosacījumi ieteicami tikai sacensībās, kur piedalās lietpratīgi golferi:

a) Atbilstošu draivera galvu saraksts

Savā mājaslapā (www.randa.org) R&A periodiski publicē Atbilstošu draivera galvu sarakstu, kur uzskaitītas draiva nūju galvas, kas izvērtētas un atzītas par Golfa noteikumiem atbilstošām. Ja *Komiteja* vēlas ierobežot spēlētāju izvēli ar draiveru nūju galvām, kas publicētas Sarakstā un identificējamās pēc modeļa un galvas leņķa, Saraksts būtu jādara pieejams un jāizmanto sekojošs sacensību nosacījums:

«Jebkuram spēlētāja nestajam draiverim jābūt ar nūjas galvu, kas identificējama pēc modeļa un galvas leņķa un publicēta R&A izdotajā pašreizējā Atbilstošu draivera galvu sarakstā.

Izņēmums: Šis nosacījums neattiecas uz draiveri ar galvu, kas izgatavota pirms 1999. gada.

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU, JA NŪJAS VAI NŪJA NESTA, BET SITIENS AR TO NAV IZDARĪTS:

Mača spēlē – pēc pārkāpuma atklāšanas šīs bedrītes izspēles noslēgumā mača rezultāts tiek koriģēts, atņemot vienu bedrīti par katru bedrīti, kurā pārkāpums noticis; maksimālais atvilkums rundā – divas bedrītes.

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods rundā – četri sitieni (divi sitieni katrā no pirmajām divām bedrītēm, kur pārkāpums noticis).

Mača spēlē vai sitienu spēlē – ja pārkāpums atklāts starp divu bedrīšu izspēlēm, tiek uzskatīts, ka tas atklāts nākamās bedrītes izspēlē, un sods attiecīgi piemērojams.

Bugiju un PAR sacensībās – skat. Noteikuma 32-1a 1. piezīmi.

Stableford sacensībās – skat. Noteikuma 32-1b 1. piezīmi.

• Jebkura nūja, vai nūjas, kas nestas pretrunā šim nosacījumam, spēlētājam uzreiz pēc pārkāpuma atklāšanas jāpasludina ārpus spēles esoša savam pretiniekam mača spēlē, savam marķierim vai citam sāncensim sitienu spēlē. Ja spēlētājs tā neizdara, viņu diskvalificē.

SODS PAR SITIENA IZDARĪŠANU AR NŪJU, PĀRKĀPJOT NOSACĪJUMU:

Diskvalifikācija.»

b) Atbilstošu golfa bumbiņu saraksts

Savā mājaslapā (www.randa.org) R&A periodiski publicē Atbilstošu golfa bumbiņu sarakstu, kur uzskaitītas bumbiņas, kas pārbaudītas un atzītas par Golfa noteikumiem atbilstošām. Ja *Komiteja* vēlas pieprasīt spēlētājiem spēlēt ar tāda modeļa bumbiņām, kas publicētas Sarakstā, tas būtu jādara pieejams un jāizmanto sekojošs sacensību nosacījums: «Spēlētāja spēlētai bumbiņai jābūt nosauktai R&A izdotajā pašreizējā Atbilstošu golfa bumbiņu sarakstā.

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.»

c) Vienotas bumbiņas nosacījums

Ja ir vēlme aizliegt noteiktā rundā mainīt golfa bumbiņu zīmolus un modeļus, ieteicams sekojošs nosacījums:

«Rundā izmantojamo bumbiņu ierobežojumi: (Noteikums 5-1, Piezīme)

(I) «Vienotas bumbiņas» nosacījums

Noteiktā rundā spēlētāja spēlētajām bumbiņām jābūt viena un tā paša zīmola un modeļa, kas ir nosaukts pašreizējā Atbilstošu golfa bumbiņu sarakstā.

Piezīme: Ja spēlētājs nomet vai novieto cita zīmola un/vai modeļa bumbiņu, to drīkst pacelt bez soda, un turpmāk viņam jārikojas, nometot vai novietojot atbilstošu bumbiņu (Noteikums 20-6).

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – pēc pārkāpuma atklāšanas šīs bedrītes izspēles noslēgumā mača rezultāts tiek koriģēts, atņemot vienu bedrīti par katru bedrīti, kurā pārkāpums noticis; maksimālais atvilkums rundā – divas bedrītes.

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods rundā – četri sitieni (divi sitieni katrā no pirmajām divām bedrītēm, kur pārkāpums noticis).

Bugiju un PAR sacensībās – skat. Noteikuma 32-1a 1. piezīmi.

Stableford sacensībās – skat. Noteikuma 32-1b 1. piezīmi.

(II) Procedūra pēc pārkāpuma atklāšanas

Kad spēlētājs atklāj, ka viņš spēlējis bumbiņu, pārkāpjot šo nosacījumu, viņam jāatsakās no šīs bumbiņas pirms izspēles no nākamās starta vietas un rounds jāpabeidz ar atbilstošu bumbiņu. Pretējā gadījumā spēlētāju diskvalificē. Ja kļūdu spēlētājs atklāj bedrītes izspēles laikā un viņš izvēlas aizstāt savu bumbiņu ar atbilstošu bumbiņu pirms šīs bedrītes izspēles noslēguma, atbilstoša bumbiņa spēlētājam jānovieto vietā, kur atrodas pēc pārkāptā nosacījuma spēlētā bumbiņa.»

2. Kedijs (Noteikums 6-4, Piezīme)

Noteikums 6-4 atļauj spēlētājam izmantot *kediju* ar nosacījumu, ka katrā brīdī viņam ir tikai viens *kedijs*. Taču var būt apstākļi, kuros *Komiteja* varētu vēlēties aizliegt *kediju* izmantošanu vai ierobežot spēlētāju *kedija* izvēli, piemēram, aizliedzot par *kediju* izmantot profesionālu golferi, radnieku, sacensību citu spēlētāju, utt. Šādos gadījumos ieteicams sekojošs formulējums:

Kedija izmantošana aizliegta

«Spēlētājam noteiktajā rundā aizliegts izmantot *kediju*.»

Ierobežojums kediju izvēlē

«Spēlētājam noteiktā rundā aizliegts izmantot _____ par savu kediju.»

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – pēc pārkāpuma atklāšanas šīs bedrītes izspēles noslēgumā mača rezultāts tiek koriģēts, atņemot vienu bedrīti par katru bedrīti, kurā pārkāpums noticis; maksimālais atvilkums rundā – divas bedrītes.

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods rundā – četri sitieni (divi sitieni katrā no pirmajām divām bedrītēm, kur pārkāpums noticis).

Mača spēlē vai sitienu spēlē – ja pārkāpums atklāts starp divu bedrīšu izspēlēm, tiek uzskatīts, ka tas atklāts nākamās bedrītes izspēlē, un sods attiecīgi piemērojams.

Bugiju un PAR sacensībās – skat. Noteikuma 32-1a 1. piezīmi.

Stableford sacensībās – skat. Noteikuma 32-1b 1. piezīmi.

*Spēlētājam, kam ir kedijis pretrunā šim nosacījumam, uzreiz pēc pārkāpuma atklāšanas jānodrošina sava atbilstība šim nosacījumam visā atlikušajā noteiktajā rundā. Ja spēlētājs tā neizdara, viņu diskvalificē.

3. Spēles temps (Noteikums 6-7, 2. Piezīme)

Komiteja drīkst noteikt spēles tempa vadlīnijas, lai atbilstoši Noteikuma 6-7 2. Piezīmei veicinātu lēnas spēles nepieļaušanu.

4. Spēles apturēšana bīstamas situācijas dēļ (Noteikums 6-8b, Piezīme)

Tā kā golfa laukumos daudzi gājuši bojā no zibens vai guvuši traumas, visi golfa klubi un golfa sacensību sponsori tiek mudināti veikt drošības pasākumus cilvēku pasargāšanai no zibens. Uzmaniņa jāpievērš Noteikumiem 6-8 un 33-2d. Ja *Komiteja* vēlas rīkoties saskaņā ar Noteikuma 6-8b Piezīmi, ieteicams sekojošs formulējums:

«Ja *Komiteja* bīstamas situācijas dēļ spēli pārtrauc brīdī, kad mača spēlētāji vai grupa ir starp divu bedrīšu izspēli, viņi nedrīkst atsākt spēli, līdz *Komiteja* nav norādījusi spēli atsākt. Ja viņi ir sākuši bedrītes izspēli, nekavējoties jāpārtrauc spēle un to nedrīkst atsākt, līdz *Komiteja* nav norādījusi spēli atsākt. Ja spēlētājs spēli nepārtrauc nekavējoties, viņu diskvalificē, ja vien nav apstākļu, kas attaisno soda atcelšanu atbilstoši Noteikumam 33-7. Zīme spēles pārtraukšanai bīstamā situācijā ir ilgstošs sirēnas signāls.»

Parasti izmanto sekojošus signālus, un visām *Komitejām* ieteikts rīkoties līdzīgi:

- neturpināt spēli nekavējoties - viens garš sirēnas signāls,
- neturpināt spēli - trīs secīgi sirēnas signāli, ko atkārtō,
- atsākt spēli - divi īsi sirēnas signāli, ko atkārtō.

5. Vingrināšanās

a) Apkopojums

Komiteja drīkst reglamentēt vingrināšanos pēc Noteikuma 7-1 Piezīmes, Noteikuma 7-2 Izņēmuma (c), Noteikuma 7 2. Piezīmes un Noteikuma 33-2c.

b) Vingrināšanās starp bedrītēm (Noteikums 7-2, Piezīme)

Ja *Komiteja* vēlas rīkoties saskaņā ar Noteikuma 7-2 2. Piezīmi, ieteicams sekojošs formulējums:

«Starp divu bedrīšu izspēli spēlētājs nedrīkst izdarīt nekādu vingrināšanās sitienu uz pēdējās izspēlētās bedrītes ripināšanas grīna vai tuvu tam, nedrīkst pārbaudīt pēdējās izspēlētās bedrītes ripināšanas grīna virsmu ar bumbiņas ripināšanu.»

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta nākamā bedrītē.

Sitienu spēlē – divi sitieni nākamajā bedrītē.

Mača vai sitienu spēlē – ja pārkāpums noticis noteiktā runda pēdējā bedrītē, spēlētājs sodu saņem šajā bedrītē.»

6. Padoms komandu sacensībās (Noteikums 8, Piezīme)

Ja *Komiteja* vēlas rīkoties saskaņā ar Noteikuma 8 Piezīmi, ieteicams sekojošs formulējums:

«Golfa noteikumi saskaņā ar Noteikumu 8 ļauj katrai komandai norīkot vienu personu (papildu personām, kam padomu drīkst lūgt atbilstoši šim Noteikumam), kura drīkst sniegt padomu šīs komandas biedriem. Šāda persona (ja ir vēlēšanās norādīt kādus ierobežojumus attiecībā uz nosaucamajām personām, tie jānorāda šeit) jānosauc *Komitejai* pirms padoma sniegšanas.»

7. Jaunas bedrītes (Noteikums 33-2b, Piezīme)

Komiteja drīkst saskaņā ar Noteikuma 33-2b Piezīmi paredzēt, ka vairākās dienās

aizvadāmā sacensību atsevišķā raundā *bedrites* un *starta vietas* katrā sacensību dienā būs atšķirīgi izvietotas.

8. Pārvietošanās

Ja ir vēlēšanās pieprasīt, lai spēlētāji sacensībās staigātu kājām, ieteicams sekojošs formulējums:

«Spēlētāji nedrīkst noteikt raundā izmantot nekādu transportu, ja vien to nav atļāvis Komiteja.

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – pēc pārkāpuma atklāšanas šīs bedrites izspēles noslēgumā mača rezultāts tiek koriģēts, atņemot vienu bedrīti par katru bedrīti, kurā pārkāpums noticis; maksimālais atvilkums raundā – divas bedrites

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods raundā – četri sitieni (divi sitieni katrā no pirmajām divām bedrītēm, kur pārkāpums noticis).

Mača spēlē vai sitienu spēlē – ja pārkāpums atklāts starp divu bedrīšu izspēlēm, tiek uzskatīts, ka tas atklāts nākamās bedrites izspēlē, un sods attiecīgi piemērojams.

Bugiju un PAR sacensībās – skat. Noteikuma 32-1a 1. piezīmi.

Stableford sacensībās – skat. Noteikuma 32-1b 1. piezīmi.

*Spēlētājam uzreiz pēc pārkāpuma atklāšanas jāpārtrauc jebkāda neatļauta transporta izmantošana. Ja spēlētājs tā neizdara, viņu diskvalificē.»

9. Antidopings

Komiteja sacensību nosacījumos drīkst pieprasīt spēlētāju atbilstību Antidopinga politikai.

10. Neizšķirtu izšķiršana

Gan mača, gan sitienu spēlē neizšķirts var būt pieņemams rezultāts. Ja tomēr ir vēlme noteikt vienu uzvarētāju, Komitejai ir tiesības atbilstoši Noteikumam 33-6 noteikt, kā un kad neizšķirts tiks izšķirts. Lēmumu vajadzētu paziņot jau iepriekš.

R&A iesaka:

Mača spēlē

Mačs, kas beidzies neizšķirti, būtu jāpārspēlē bedrīti pēc bedrites, līdz viena puse bedrītē uzvar. Pārspēlei būtu jā sākas bedrītē, kur mačs sākas. Handikapa mačā tāpat kā noteikajā raundā būtu jāatļauj handikapa sitieni.

Sitienu spēlē

(a) Ja neizšķirts ir sitienu spēles turnīrā bez handikapa piemērošanas, ieteicama pārspēle. Pārspēli drīkst aizvadīt 18 bedrītēs vai mazākā bedrīšu skaitā pēc Komitejas lēmuma. Ja tas nav īstenojams, vai rezultāts arvien ir neizšķirts, ieteicams pārspēlēt bedrīti pēc bedrites.

(b) Ja neizšķirts ir sitienu spēles turnīrā ar handikapa piemērošanu, ieteicama pārspēle ar handikapa piemērošanu. Pārspēli drīkst aizvadīt 18 bedrītēs vai mazākā bedrīšu skaitā pēc Komitejas lēmuma. Ieteicams, lai šādā pārspēlē būtu vismaz trīs bedrites. Sacensībās, kur handikapa sitienu piešķiršanas tabula nav būtiska, ja pārspēlē ir mazāk par 18 bedrītēm, spēlētāju handikapa noteikšanā pārspēlei būtu jāpalieloto procentuāla attiecība pret 18 bedrītēm. Handikapa sitienu daļskaitļi būtu ignorējami. Tādās sacensībās kā four-ball sitienu spēlē un bugiju, PAR un Stableford sacensībās, kur handikapa sitienu piešķiršanas tabula ir būtiska, handikapa sitieni būtu jāskaita tāpat kā tos sacensībās piešķir pēc attiecīgajam spēlētājam piešķiramo sitienu tabulas.

(c) Ja jebkura veida pārspēle nav izmantojama, iesākama rezultāta kartīšu salīdzināšana. To salīdzināšanas metode būtu jāpaziņo iepriekš, kā arī vajadzētu norādīt, kas notiek, ja šī procedūra uzvarētāju nenoteiks. Pieņemama kartīšu salīdzināšanas metode ir uzvarētāja noteikšana pēc rezultāta pēdējās deviņās bedrītēs. Ja spēlētājiem pēdējās deviņās bedrītēs rezultāts ir vienāds, uzvarētāju nosaka pēc pēdējām sešām bedrītēm, pēdējām trijām bedrītēm un visbeidzot 18. bedrites. Ja šo sistēmu izmanto sacensībās ar startu no vairākām bedrītēm, ieteicams par «pēdējām deviņām bedrītēm, pēdējām sešām bedrītēm, utt.» uzskatīt 10-18, 13-18, utt. Bedrites. Tādās sacensībās kā individuālā sitienu spēlē, kur handikapa sitienu piešķiršanas tabula nav būtiska, ja izmanto pēdējo deviņu, pēdējo sešu un pēdējo triju bedrīšu metodi, no šajās bedrītēs sasniegtā rezultāta būtu jāatskaita attiecīgi viena puse, viena trešdaļa un viena sestdaļa no handikapiem. Daļskaitļu ziņā Komitejai aprēķinos

būtu jārikojas saskaņā attiecīgo handikapu pārvaldīšanā pilnvarotās organizācijas ieteikumiem.

Tādās sacensībās kā four-ball sitienu spēlē un bugiju, PAR un Stableford sacensībās, kur handikapa sitienu piešķiršanas tabula ir būtiska, handikapa sitienu būtu jāskaita tāpat kā tos sacensībās piešķir pēc attiecīgajam spēlētājam piešķiramo sitienu tabulas.

11. Izlikšana mača spēlē

Lai gan izlikšana mača spēlei drīkst būt pilnīgi «akla», vai arī noteiktus spēlētājus var izlikt atšķirīgās ceturtdaļās vai astotdaļās, ja maču pāru noteikšana notiek pēc kvalifikācijas kārtas, ieteicama ir skaitliskā izlikšanas sistēma.

Skaitliskā izlikšanas sistēma

Nosakot vietu sacensību tīklā, vienādus rezultātus, izņemot tos, kas pretendē uz pēdējo pieejamo kvalifikācijas vietu, izliek pēc rezultātu kartišu nodošanas secības. Pirmais nodotais rezultāts saņem iespējami zemāko izlikšanas skaitli, utt. Ja nav iespējams noteikt rezultātu nodošanas secību, izmanto «aklo» izlikšanu.

Augšējais zars	Apakšējais zars	Augšējais zars	Apakšējais zars
Kvalificējušies 64 spēlētāji		Kvalificējušies 32 spēlētāji	
1 – 64	2 – 63	1 – 32	2 – 31
32 – 33	31 – 34	16 – 17	15 – 18
16 – 49	15 – 50	8 – 25	7 – 26
17 – 48	18 – 47	9 – 24	10 – 23
8 – 57	7 – 58	4 – 29	3 – 30
25 – 40	26 – 39	13 – 20	14 – 19
9 – 56	10 – 55	5 – 28	6 – 27
24 – 41	23 – 42	12 – 21	11 – 22
4 – 61	3 – 62	Kvalificējušies 16 spēlētāji	
29 – 36	30 – 35	1 – 16	2 – 15
13 – 52	14 – 51	8 – 9	7 – 10
20 – 45	19 – 46	4 – 13	3 – 14
5 – 60	6 – 59	5 – 12	6 – 11
28 – 37	27 – 38	Kvalificējušies 8 spēlētāji	
12 – 53	11 – 54	1 – 8	2 – 7
21 – 44	22 – 43	4 – 5	3 – 6

II, III un IV Pielikums

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 28-40.

R&A patur tiesības jebkurā laikā izdarīt izmaiņas *Noteikumos* attiecībā uz nūjam, bumbiņām, ierīcēm un citu aprīkojumu, kā arī veikt vai mainīt šo *Noteikumu* interpretāciju. Šim brīdim atbilstošas informācijas saņemšanai lūgums sazināties ar *R&A* vai lūkot www.randa.org/equipmentrules.

R&A lems par jebkuru nūjas, bumbiņas, ierīces vai cita aprīkojuma konstrukciju, kas nav ietverta *Noteikumos*, kas ir pretēja *Noteikumu* mērķim un nolūkam vai kas varētu nozīmīgi izmainīt spēles būtību.

II, III un IV Pielikumā izmēri un ierobežojumi norādīti mērvienībās, kurās noteikta atbilstība. Uzziņai informācija norādīta arī angļu standarta/metriskajā konversijā, pārrēķinos izmantojot attiecību 1 colla = 25,4 mm.

II Pielikums – Nūju konstrukcija

Spēlētājam, kurš šaubās par nūjas atbilstību, vajadzētu konsultēties ar *R&A*.

Ražotājam vajadzētu iesniegt izgatavojamās nūjas paraugu *R&A*, lai saņemtu atzinumu, vai nūja atbilst *Noteikumiem*. Paraugu atsaucēs nolūkos kļūst par *R&A* īpašumu. Ja ražotājs neiesniedz paraugu vai pēc parauga iesniegšanas, nesagaidījis atzinumu, sāk nūjas ražošanu un/vai mārketingu, ražotājs uzņemas risku, ka atzinumā nūja var tikt atzīta par *Noteikumiem* neatbilstošu.

Turpmākie paragrāfi nosaka nūju konstrukcijas vispārējos noteikumus, kā arī specifiskājas un interpretācijas. Papildu informācija par šiem noteikumiem un atbilstošu to interpretāciju sniegta «A Guide to the Rules on Clubs and Balls».

Ja nūjai vai nūjas daļai jāatbilst *Noteikumu* ietvaros paredzētai specifiskācijai, tai jābūt konstruētai un izgatavotai ar nolūku atbilst šai specifiskācijai.

1. Nūjas

a) Apkopojums

Nūja ir rīks, kas konstruēts bumbiņas sišanai, un parasti tā ir trīs veidu: vuds, dzelzis un puteris, kuri atšķiras pēc formas un paredzētā pielietojuma. Puteris ir nūja, kuras galvas leņķis nepārsniedz desmit grādu, un tas konstruēts lielākoties izmantošanai uz *ripināšanas grīda*.

Nūja nedrīkst būtiski atšķirties no tradicionālās un ierastās formas un veida. Nūjai jā sastāv no kāta un galvas, kā arī uz kāta tai var tikt izvietots materiāls, lai nodrošinātu spēlētājam cieša satvēriena iespēju (skat. Tālāk paragrāfu 3). Visām nūjas daļām jābūt nostiprinātām tā, ka nūja ir vienots veselums, un tai nedrīkst būt ārēju pieliktnu. Izņēmums var tikt izdarīts attiecībā uz pieliktniem, kas neietekmē nūjas veiktspēju.

b) Pielāgojamība

Visās nūjās drīkst iekļaut iezīmes svāra pielāgojamībai. Pēc R&A veikta izvērtējuma var tikt atļautas arī citas pielāgojamības formas. Uz visām atļautajām pielāgojamības metodēm attiecas sekojošas prasības:

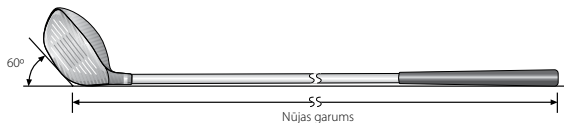
- (I) pielāgojumu nevar veikt bez piepūles,
- (II) visas pielāgojamās daļas ir stabili nostiprinātas un nepastāv būtiska iespēja, ka tās raunda laikā var kļūt vaļīgas,
- (III) visas pielāgojuma konfigurācijas atbilst *Noteikumiem*.

Noteiktā raundā nūjas spēles raksturlielumus nedrīkst ar nolūku mainīt, veicot pielāgojumus vai citiem līdzekļiem (skat. Noteikumu 4-2a).

c) Garums

Nūjas kopējā garumam jā sasniedz vismaz 18 collas (0,457m) un, izņemot puteris, tā nedrīkst būt garāka par 48 collām (1,219 m).

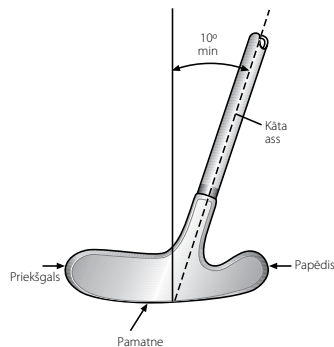
I attēls



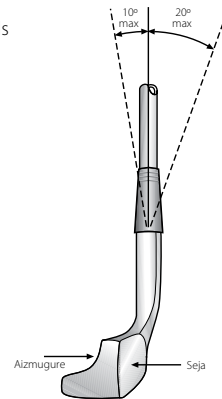
Vudiem un dzelžiem nūjas garumu nosaka, kad nūja guļ horizontālā plaknē un tās galvas pamatne ir pavērsta 60 grādu plaknē, kā redzams I attēlā. Garums ir definēts kā

attālums no divu plakņu krustojšanās punkta šķērsgriezumā līdz roktura augšgalam. Puteru garumu mēra no roktura augšgala gar kāta asi vai tās līnijas taisnu pagarinājumu līdz nūjas pamatnei.

II attēls



III attēls

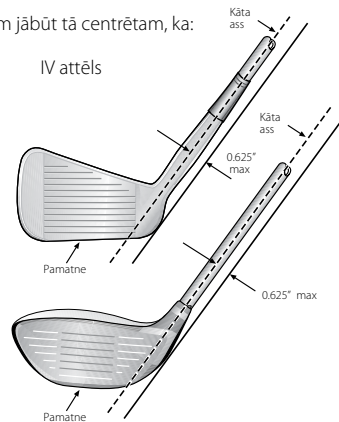


d) Centrējums

Kad nūja ir tās normālā stājas pozīcijā, kātam jābūt tā centrētam, ka:

- (I) kāta taisnās daļas projekcija līdz vertikālajai plaknei priekšgala un papēža apakšā ir vismaz par 10 grādiem novirzīta no vertikāles (skat. II attēlu). Ja nūja ir tā konstruēta, ka spēlētājs nūju var efektīvi izmantot tās vertikālā stāvoklī vai tuvu tam, var tikt pieprasīts kātu no šīs plaknes novirzīt līdz pat 25 grādiem;
- (II) kāta taisnās daļas projekcija pret vertikālo plakni pa spēles līniju nedrīkst no vertikāles būt novirzīta vairāk par 20 grādiem uz priekšu un 10 grādiem atpakaļ (skat. III attēlu).

IV attēls



Izņemot puterus, visai nūjas papēža daļai jāietilpst 0,625 collās (15,88 mm) no plaknes, ko veido kāta taisnās daļas ass un paredzētā (horizontālā) *spēles līnija* (skat. IV attēlu).

2. Kāts

a) Taisnums

Kātam jābūt taisnam no roktura augšgala līdz punktam, kas neatrodas augstāk par 5 collām (127 milimetriem) virs pamatnes, mērot no punkta, kur kāts pārstāj būt taisns, pa izliektās daļas asi un kakliņu un/vai ligzdu (skat. V attēlu).

b) Liekšanās un vērpšanās īpašības

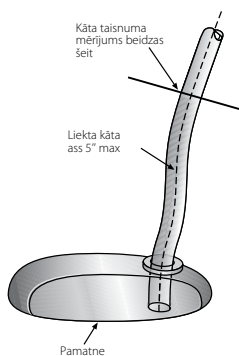
Jebkurā tā garuma punktā kātam:

- (I) jāliecas tā, ka izliece ir tāda pati neatkarīgi no tā, kā kāts ir pagriezts pret savu garenisko asi,
- (II) jāsavērpjas vienādi abos virzienos.

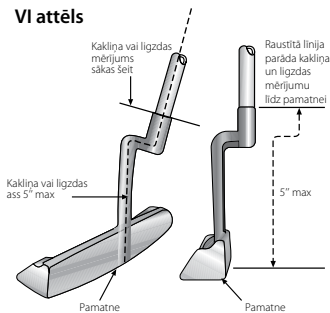
c) Stiprinājums pie nūjas galvas

Kātam pie nūjas galvas jābūt piestiprinātam pie papēža vai nu tieši, vai ar vienu gludu kakliņu un/vai ligzdu. Garums no kakliņa un/vai ligzdas augšas līdz nūjas pamatnei nedrīkst pārsniegt 5 collas (127 mm), mērot pa asi, jebkuru sekojošu izliekumu, kakliņu un/vai ligzdu (skat. VI attēlu). Izņēmums puteriem: Kāts, kakliņš vai ligzda puterim drīkst būt piestiprināta jebkurā galvas vietā.

V attēls



VI attēls

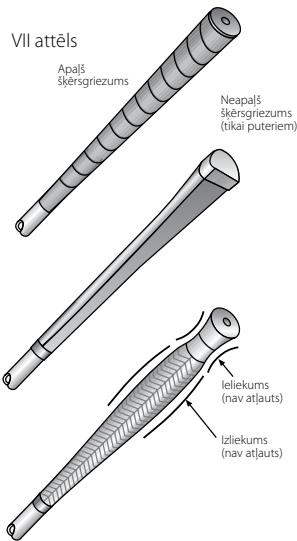


3. Rokturis (skat. VII attēlu)

Rokturis sastāv no materiāla, kas piestiprināts kātam, lai nodrošinātu spēlētājam cieša satvēriena iespēju. Rokturim jābūt taisnam un gludam, cieši piestiprinātam pie kāta. Rokturim jāsniedzas līdz kāta galam, un tas nedrīkst tikt pielāgots jebkurai roku daļai. Ja netiek izmantots papildu materiāls, par rokturi uzskatāma kāta daļa, kas konstruēta spēlētāja satvērienam.

- (I) Nūjām, kas nav puteri, rokturim šķērsgriezumā jābūt apaļam. Atļauts vienīgi visā kāta garumā izveidot taisnu un nedaudz izceltu iestrādātu dzislojumu, kā arī viegli ierobītu spirāli roktura tinumam vai tā atdarinājumam.
- (II) Putera rokturim drīkst būt neapaļš šķērsgriezums ar nosacījumu, ka šķērsgriezumā nav ieliekuma, tas ir simetrisks un viscaur roktura garumā kopumā saglabā simetriju (skat. Paragrāfu V).
- (III) Rokturis drīkst būt konusveidā sašaurināts, taču tajā nedrīkst būt nekādu izliekumu uz iekšu vai āru. Tā šķērsgriezuma izmēri jebkurā virzienā nedrīkst pārsniegt 1,75 collas (44,45 mm).
- (IV) Nūjām, kas nav puteri, roktura asij jāsašķir ar kāta asi.
- (V) Puterim drīkst būt divi rokturi ar nosacījumu, ka abi šķērsgriezumā ir apaļi, to asis sakrīt ar kāta asi, un tos šķir vismaz 1,5 colla (38,1 mm).

VII attēls



4. Nūjas galva

a) Gluda forma

Nūjas galvai kopumā jābūt gludas formas. Visām daļām jābūt stingrām, strukturētām un funkcionālām. Nūjas galvas vai tās sastāvdaļu konstrukcija nedrīkst atdarināt jebkādu citu objektu. Nav iespējams precīzi un vispusīgi definēt gludu formu, taču pazīmes, kas uzskatāmas par šīs prasības pārkāpumu, ietver, taču neaprobežojas ar:

(I) Visas nūjas

- caurumiem galvas sejā,
- caurumiem nūjas galvā (atļauti dažī izņēmumi puteriem un dzelžiem ar dobu mugurpusi),
- iezīmēm ar mērķi panākt atbilstību izmēru prasībām,
- iezīmēm, kas ietiecas nūjas galvā vai nūjas sejā,
- iezīmēm, kas būtiski izceļas virs nūjas galvas augšas līnijas,
- gropēm vai sliecēm uz nūjas galvas, kas ietiecas galvas sejā (atļauti dažī izņēmumi puteriem),
- optiskām vai elektroniskām ierīcēm.

(II) Vudi un dzelži

- visām iezīmēm, kas iepriekš uzskaitītas I Paragrāfā,
- dobumiem nūjas galvas papēža un/vai priekšgala aprisēs, kas saskatāmi no augšas,
- no augšas saskatāmi izteikti vai daudzi dobumi nūjas galvas aizmugures aprisēs;
- nūjas galvai piestiprināts caurspīdīgs materiāls, lai līdzinātos atļautai iezīmei, kas citādi nav atļauta,
- iezīmēm, kas sniedzas ārpus nūjas galvas aprisēm, skatoties no augšas.

b) Izmēri, tilpums un inerces moments**(I) Vudi**

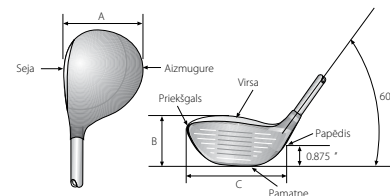
Nūjai atrodoties 60 grādu pozīcijā, nūjas galvas izmēriem jābūt tādiem, lai:

- attālums no nūjas galvas papēža līdz priekšgalam ir lielāks par attālumu starp galvas seju un aizmuguri,
- attālums no nūjas galvas priekšgala līdz papēdim nav lielāks par 5 collām (127 mm),
- attālums no nūjas galvas pamatnes līdz virsai, ieskaitot atļautās iezīmes, nav lielāks par 2,8 collām (71,12 mm).

Šos izmērus nosaka pēc horizontālām līnijām starp vertikālām projekcijām un visattālākajiem punktiem starp:

- papēdi un priekšgalu,
- seju un aizmuguri (skat. izmēru A VIII attēlā);

un vertikālām līnijām starp pamatnes un virsas visattālāko punktu horizontālām projekcijām (skat. izmēru B VIII attēlā). Ja papēža visattālākais punkts nav skaidri noteikts, uzskatāms, ka tas atrodas 0,875 collas (22,23 mm) virs horizontālās plaknes, uz kuras nūja atrodas (skat. izmēru C VIII attēlā).

VIII attēls

Nūjas galvas tilpums nedrīkst pārsniegt 460 kubikcentimetru (28,06 kubikcollas) plus 10 kubikcentimetru (0,61 kubikcollu) pielaidi.

Kad nūja atrodas 60 grādu pozīcijā, inerces momenta komponente ap vertikālo asi nūjas galvas smaguma centrā nedrīkst pārsniegt 5900 g cm² (32,259 unces kvadrātcollā) plus 100 g cm² (0,547 unces kvadrātcollā) mērījuma pielaidi.

(II) Dzelži

Kad nūjas galva ir tās normālajā stājas pozīcijā, galvas izmēriem jābūt tādiem, lai attālums no papēža līdz priekšgalam būtu lielāks par attālumu no sejas līdz aizmugurei.

(III) Puteri (skat. IX attēlu)

Kad nūjas galva ir tās ierastajā stājas pozīcijā, nūjas galvas izmēriem jābūt tādiem, lai:

- attālums no nūjas galvas papēža līdz priekšgalam ir lielāks par attālumu starp galvas seju un aizmuguri,
- attālums no nūjas galvas priekšgala līdz papēdim ir mazāks vai vienāds ar 7 collām (177,8 mm),
- attālums no nūjas galvas sejas priekšgala līdz papēdim ir lielāks vai vienāds ar divām trešdaļām attāluma no galvas sejas līdz aizmugurei,
- attālums no nūjas galvas sejas priekšgala līdz papēdim ir lielāks vai vienāds ar pusi attāluma no galvas priekšgala līdz papēdim,
- attālums no nūjas galvas pamatnes līdz virsai, ieskaitot atļautās iezīmes, ir mazāks vai vienāds ar 2,5 collām (63,5 mm).

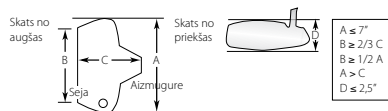
Tradicionālas formas galvām šos izmērus mēra pēc horizontālām līnijām starp vertikālām projekcijām visattālākajos punktos:

- nūjas galvas papēdim un priekšgalam,
- nūjas galvas sejas papēdim un priekšgalam,
- nūjas galvas sejai un aizmugurei,

un vertikālām līnijām starp nūjas galvas pamatnes un virsas visattālāko punktu horizontālām projekcijām.

Netradicionālas formas galvām mērījumu no priekšgala līdz papēdim drīkst veikt pēc sejas.

IX attēls



c) Atsperes efekts un dinamiskās īpašības

Jebkura nūjas galvas (ieskaitot nūjas galvas seju) dizaina, materiāla un/vai konstrukcijas īpašība nedrīkst:

- (I) būt ar atsperes efektu, kas pārsniedz R&A Svārsta testa protokolā noteiktās robežas,
- (II) izmantot iezīmes vai tehnoloģijas, kas ietver, bet neaprobežojas ar atsevišķām atspērēm vai atsperes iezīmēm, kuru efekts vai nolūks ir pārmērīgi ietekmēt nūjas galvas atsperes efektu,
- (III) pārmērīgi ietekmēt bumbiņas kustību.

Piezīme: lepriekš minētais I paragrāfs neattiecas uz puteriem.

d) Sišanas virsmas

Nūjai drīkst būt tikai viena sišanas virsma, izņemot puterus, kam drīkst būt divas šādas sišanas sejas, ja to īpašības ir vienādas un tās atrodas viena otrai pretējā pusē.

Nūjas galvas seja

a) Apkopojums

Nūjas galvas sejai jābūt cietai un stingrai, salīdzinājumā ar parastu tērauda seju tā nedrīkst bumbiņai piešķirt būtiski lielāku vai mazāku griešanas (daži izņēmumi drīkst būt puteriem). Izņemot turpmāk norādītus raksturizējumus, galvas sejai jābūt gludai un bez ieliekuma.

b) Trieciena daļas reljefs un materiāls

Izņemot turpmākajos paragrāfos norādītos raksturizējumus, trieciena vietai paredzētajā daļā («trieciena daļā») virsmas reljefs nedrīkst pārsniegt smilšu strūklas apstrādes vai precīzās frēzēšanas raksturlielumus (skat. X attēlu).

Visai trieciena daļai jābūt izgatavotai no viena un tā paša materiāla (izņēmumi drīkst būt no koka izgatavotām nūjām).

X attēls



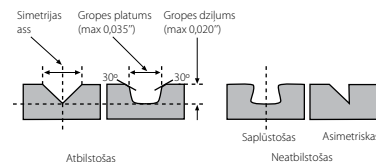
c) Trieciena daļas raksturizējums

Ja nūjas trieciena daļā ir gropes un/vai punktējums, tām jāatbilst sekojošām specifikācijām:

(I) Gropes

- gropēm jābūt taisnām un paralēlām,
- gropēm jābūt simetriskam šķēsgriezumam un to malas nedrīkst saplūst (skat. XI attēlu),

XI attēls

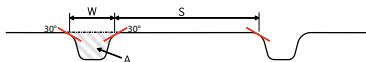


- nūjām ar sejas leņķi lielāku vai vienādu ar 25 grādiem gropēm jābūt gludam šķēsgriezumam
- trieciena daļā gropju platumam, tilpumam un šķēsgriezumam jābūt nemainīgam (pieļaujami daži izņēmumi vudiem),
- katras gropes platums (W) nedrīkst pārsniegt 0,035 collas (0,9 mm), izmantojot atbilstošu 30 grādu R&A mērījumu metodi,
- attālums starp blakus gropju šķautnēm (S) nedrīkst būt mazāks par trīskāršu gropju platumu un ne mazāks par 0,075 collām (1,905 mm),

- katras gropes dziļums nedrīkst pārsniegt 0,020 collas (0,508 mm).
- nūjām, kas nav draiveri, gropes šķērsgriezuma laukuma (A) attiecība pret gropes plaknes garumu (W+S) nedrīkst pārsniegt 0,0030 kvadrātcollas uz collu (0,0762 mm²/mm) (skat. XII attēlu)

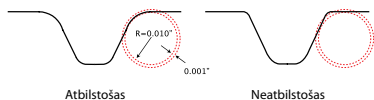
XII attēls

$$\frac{A}{W+S} \leq 0.0030 \text{ in}^2/\text{in}$$



- gropes nedrīkst būt ar asām šķautnēm vai paceltām maliņām
- * Nūjām ar sejas leņķi lielāku vai vienādu ar 25 grādiem gropju maliņām jābūt būtiski noapaļotām atbilstoši rādiusam, kas nav mazāks par 0,010 collām (0,254 mm) un nav lielāks par 0,020 collām (0,508 mm), mērot, kā redzams XIII attēlā. Pieļaujamas rādiusa lieluma novirzes par 0,001 collu (0,0254 mm).

XIII attēls



(II) Punktējums

- Punktējuma katra punkta platība nedrīkst pārsniegt 0,075 kvadrātcollas (1,905 mm²),
- attālums starp blakus esošiem punktējuma punktiem (vai starp punktējuma punktiem un gropēm) nedrīkst būt mazāks par 0,168 collām (4,27 mm), mērot no centra līdz centram,
- punktējuma katra punkta dziļums nedrīkst pārsniegt 0,040 collas (1,02 mm),
- punktējuma punktiem nedrīkst būt asas vai paceltas malas.
- Nūjām ar sejas leņķi lielāku vai vienādu ar 25 grādiem punktējuma punktu maliņām noapaļotām atbilstoši rādiusam, kas nav mazāks par 0,010 collām (0,254 mm) un nav lielāks par 0,020 collām (0,508 mm), mērot, kā redzams XIII attēlā. Pieļaujamas rādiusa lieluma novirzes par 0,001 collu (0,0254 mm).

1. **Piezīme:** Ar * apzīmētās specifikācijas piemērojamas tikai jauniem nūju modeļiem, kas ražoti 2010.gada 1.janvārī vai vēlāk, kā arī jebkurai nūjai, kuras sejas reljefs ar

nolūku mainīts, piemēram, iegriežot gropes no jauna. Papildu informācija par statusu nūjām, kas bija pieejamas pirms 2010.gada 1.janvāra, meklējama www.randa.org sadaļā "Equipment Search".

2. **Piezīme:** *Komiteja* sacensību nosacījumos drīkst pieprasīt, lai spēlētāja nestās nūjas atbilstu ar * apzīmētajai gropju un punktējuma specifikācijai. Šis nosacījums ir ieteicams tikai sacensībās, kurās piedalās lietpratīgi spēlētāji. Papildu informācija meklējama "Decisions on the Rules of Golf" Lēmumā 4-1/1.

d) Dekoratīvi iezīmējumi

Trieciēna daļas centru drīkst iezīmēt ar rakstu, kas iekļaujas kvadrātā ar 0,375 collu (9,53 mm) garām malām. Šāds raksts nedrīkst pārmērīgi ietekmēt bumbiņas kustību. Dekoratīvus rakstus atļauts izvietot ārpus trieciēna daļas.

e) Nemetāliskas nūjas sejas raksturizējums

Iepriekš minētās specifikācijas neattiecas uz nūju galvām, kas izgatavotas no koka un kuru trieciēna daļa ir izgatavota no materiāla, kura cietība ir mazāka par metāla cietību un kuru sejas leņķis ir 24 grādi vai mazāk, taču aizliegts ir raksturizējums, kas varētu pārmērīgi ietekmēt bumbiņas kustību.

f) Putera sejas raksturizējums

Jebkāds raksturizējums uz putera sejas nedrīkst būt ar asām vai paceltām malām. Nav spēkā specifikācijas, kas attiecas uz trieciēna daļas cietības, materiāla un raksturizējuma ierobežojumiem.

III Pielikums – Bumbiņa

1. Apkopojums

Bumbiņa nedrīkst būtiski atšķirties no tās tradicionāli ierastās formas un veida. Bumbiņas materiāls un konstrukcija nedrīkst būt pretrunā ar *Noteikumu* mērķi un nolūku.

2. Svars

Bumbiņas svars nedrīkst būt lielāks par 1,620 angļu uncēm (45,93 g).

3. Izmērs

Bumbiņas diametrs nedrīkst būt mazāks par 1,680 collām (42,67 mm).

4. Sfēriskā simetrija

Bumbiņa nedrīkst būt konstruēta, ražota vai ar nodomu izmainīta, lai iegūtu īpašības, kas to atšķir no sfēriski simetriskas bumbiņas.

5. Sākotnējais paātrinājums

Bumbiņas sākotnējais paātrinājums nedrīkst pārsniegt robežu, kas R&A failā norādīta Sākotnējā paātrinājuma standarta nosacījumos.

6. Kopējās distances standarts

Bumbiņas kopējais lidojums un ripojums, mērījumu veicot ar R&A apstiprinātu aparātūru, nedrīkst pārsniegt distanci, kas R&A failā norādīta Kopējās distances standarta nosacījumos.

IV Pielikums – Ierīces un cits aprīkojums

Spēlētājam, kurš šaubās, vai ierīces vai cita aprīkojuma lietošana neizraisa *Noteikumu* pārkāpumu, vajadzētu konsultēties ar R&A.

Ražotājam vajadzētu iesniegt izgatavojamās ierīces vai cita aprīkojuma paraugu R&A, lai saņemtu atzinumu, vai tā lietošana noteiktā raundā neizraisa Noteikuma 14-3 pārkāpumu. Paraugš atsauce nolūkos kļūst par R&A īpašumu. Ja ražotājs neiesniedz paraugu vai pēc parauga iesniegšanas, nesagaidījis atzinumu, sāk ierīces vai cita aprīkojuma ražošanu un/vai mārketingu, ražotājs uzņemas risku, ka atzinumā ierīces vai cita aprīkojuma izmantošana var tikt atzīta par *Noteikumiem* neatbilstošu.

Turpmākie paragrāfi nosaka ierīču un cita aprīkojuma konstrukcijas vispārējos noteikumus, kā arī specifiskācījas un interpretācijas. Tos vajadzētu lasīt vienlaicīgi ar Noteikumu 11-1 (Bumbiņas novietošana starta vietā) un Noteikumu 14-3 (Mākslīgas ierīces, neparastais aprīkojums un aprīkojuma neparasta izmantošana).

1. T-kociņi (Noteikums 11)

T-kociņš ir ierīce, kas paredzēta bumbiņas pacelšanai virs zemes. T-kociņš nedrīkst:

- būt garāks par četrām collām (101,6 mm),

- būt izgatavots vai konstruēts tā, ka varētu norādīt *spēles līniju*,
- nesamērīgi ietekmēt bumbiņas kustību, vai
- citādi palīdzēt spēlētājam viņa spēlē izdarīt *sitienu*.

2. Cimdi (Noteikums 14-3)

Drīkst valkāt gludus cimdus, kas spēlētājam palīdz satvert nūju.

Gludam cimdā:

- jā sastāv no rokai pieguļoša segmateriāla ar atsevišķiem apvalkiem vai atverēm katram pirkstam, un
- uz visas plaukstas un pirkstu virsmām jābūt izgatavotam no gluda materiāla.

Gludam cimdā nedrīkst būt:

- satveres virsmā vai cimda iekšpusē materiāls, kura galvenais nolūks ir polsterējums vai polsterējumu nodrošināošs efekts. Par polsterējumu uzskata cimda materiāla laukumu, kura biezums par 0,025 collām (0,635 mm) pārsniedz cimda apkārtējā laukuma bez pievienotā materiāla biezumu,

Piezīme: Drīkst pievienot materiālu ar nolūku uzlabot noturību pret nodilumu, izturību pret mitrumu vai citiem funkcionāliem mērķiem ar nosacījumu, ka netiek pārsniegta polsterējuma definīcija (skat. Iepriekš).

- saites, kas palīdzētu novērst nūjas slidēšanu, vai piesaistītu roku pie nūjas,
- jebkādas līdzekļus, kas saista kopā pirkstus,
- cimda materiāls, kas pielip pie rokura materiāla,
- iezīmes, izņemot vizuālu palīdzību, kas radītas ar nolūku palīdzēt spēlētājam novietot rokas pastāvīgā un/vai specifiskā pozīcijā uz rokura,
- svāriņu, kas palīdzētu spēlētājam *sitienu* izdarīšanā,
- jebkāda iezīme, kas ierobežo locītavas kustību, vai
- jebkāda cita iezīme, kas varētu palīdzēt spēlētājam *sitienu* izdarīšanā vai viņa spēlē.

3. Kurpes (Noteikums 14-3)

Drīkst valkāt kurpes, kas spēlētājam palīdz ieņemt stingru stāju. Ņemot vērā sacensību nosacījumus, ir atļautas tādas iezīmes kā dzelkšņi uz zolēm, taču korpēm nedrīkst būt iezīmes, kas:

- izstrādātas, lai palīdzētu spēlētājam ieņemt *stāju* un/vai veidot *stāju*,

- izstrādātas, lai palīdzētu spēlētājam nostāties vēlamajā virzienā, vai
- citādi varētu palīdzēt spēlētājam *sitienu* izdarišanā

4. Apģērbs (Noteikums 14-3)

Apģērbā nedrīkst būt iezīmes, kas:

- izstrādātas, lai palīdzētu spēlētājam nostāties vēlamajā virzienā, vai
- citādi varētu palīdzēt spēlētājam *sitienu* izdarišanā

5. Distances mērīšanas ierīces (Noteikums 14-3)

Noteiktā raundā jebkādas distances mērīšanas ierīces lietošana nav atļauta, ja vien *Komiteja* nav ieviesusi attiecīgu Vietējo noteikumu (skat. Noteikuma 14-3 Piezīmi un I Pielikuma B daļas 9. paragrāfu).

Pat, ja ir ieviests Vietējais noteikums, ierīcei jāaprobežojas tikai ar distances mērīšanu. Iezīmes, kas varētu padarīt ierīci izmantošanu neatbilstošu Noteikumiem, ietver, bet neaprobežojas ar:

- slīpuma mērīšanu vai mērogošanu.
- citu spēli ietekmējošu apstākļu mērīšanu vai mērogošanu (piem. vēja ātrumu vai virzienu vai citu informāciju par klimatu – temperatūru, mitrumu, utt.)
- ieteikumiem, kas varētu palīdzēt spēlētājam *sitienu* izdarišanā vai viņa spēlē (piem. nūjas izvēli, spēlējamā *sitienu* veidu, grīna nolasišanu vai jebkādu citu līdzīga veida padomu), vai
- faktiskās distances starp diviem punktiem aprēķināšanu, ņemot vērā slīpumu, kā arī citus nosacījumus, kas ietekmē *sitienu* distanci.

Šādas neatbilstošas iezīmes padara ierīces lietošanu *Noteikumiem* neatbilstošu neatkarīgi no tā, vai:

- iezīmes var atslēgt vai atvienot
- iezīmes ir atslēgtas vai atvienotas.

Tādu multifunkcionālu ierīci kā viedtālruni vai PDA drīkst izmantot kā distances mērīšanas ierīci ar nosacījumu, ka distances mērīšanas pielietojums tajā atbilst visiem iepriekš minētajiem ierobežojumiem (t.i. tai jāmēra tikai distance). Turklāt distances mērīšanas pielietojuma lietošanas laikā ierīcē nedrīkst būt citas iezīmes vai pielietojumi, kas neatkarīgi no tā, vai tiek lietoti, lietošanas gadījumā būtu *Noteikumu* pārkāpums.



Amatiera statusa noteikumi

R&A Rules Limited un ASV Golfa asociācijas apstiprināti (spēkā no 2012. gada 1. janvāra)

Priekšvārds 2012.gada Amatiera statusa noteikumiem

Amatierisms sportā mūsdienās ir ievērojami mazāk izplatīts nekā senāk. R&A Rules Limited (R&A) un ASV Golfa asociācija (USGA) kā spēles Noteikumu pārraudzības organizācijas tādēļ pēdējos četros gados ir fundamentāli pārskatījušas Amatiera statusa Noteikumus (Noteikumus).

R&A un USGA secināja, ka vajadzētu saglabāt atšķirību starp amatieru un profesionālo golfo, un absolūta ierobežojumu atcelšana amatieriem neatbilst mūsdienu spēles patiesajām interesēm. Jo īpaši tāpēc, ka amatieru spēle lielā mērā ir pašregulējoša gan spēles Noteikumu, gan handikapu aspektā, un neierobežots finansiāls pamudinājums varētu radīt pārāk lielu spiedienu uz šīm svarīgajām izēmēm un nevēlami ietekmēt spēles vienotību.

Jauno Noteikumu pamatmērķi ir:

- starptautiski atzīts stāvoklis, kas ir spēles augstākajās interesēs,
- mūsdienīgs Kodekss, kas uzticīgs spēles tradīcijām, kur tas ir atbilstoši,
- ilgtspējīgs un izpildāms Kodekss,
- visos spēles aspektos pielietojams Kodekss (piem. klubu golfā, elites amatieru golfā un profesionālā golfā (visos to līmeņos)).

Noteikumiem ar atbilstošiem ierobežojumiem jāmudina golferus amatierus koncentrēties spēles izaicinājumiem un neatņemamiem ieguvumiem tajā, nevis jebkāda finansāla labuma gūšanai.

R&A un USGA tic, ka jaunais Kodekss līdzsvaroti saglabā amatieru spēles tradicionālo raksturu, tajā pat laikā atzīstot, ka jauniem talantīgiem golferiem varētu būt nepieciešams lielāks atbalsts. Vienlaicīgi tas atzīst, ka atšķirīgi sociālie un ekonomiskie apstākļi dažādās valstīs rada personām un organizācijām atšķirīgus izaicinājumus, un īpaši golfa attīstības valstīs varētu būt nepieciešamas liberālākas un elastīgākas struktūras, kas palīdzētu spēles attīstībā. Būtiskākās izmaiņas ir apkopotas 7. un 8. lappusē.

Uz šī pamata R&A un USGA formulēja šos jaunos Amatiera statusa Noteikumus.

Cleve Edington

R&A Rules Ltd

Amatiera statusa

komitejas priekšsēdētājs

Christie Austin

ASV Golfa asociācijas

Amatiera statusa

komitejas priekšsēdētāja

Preambula

R&A patur tiesības jebkurā laikā izdarīt izmaiņas Amatiera statusa noteikumos, kā arī pieņemt un mainīt Amatiera statusa noteikumu interpretāciju. Šim brīdim atbilstošas informācijas saņemšanai lūgums sazināties ar R&A vai lūkot www.randa.org.

Amatiera statusa noteikumos attiecībā uz jebkuru personu pielietotais dzimuma norādījums jāsaprot kā attiecinājums uz abiem dzimumiem.

Definīcijas

Definīcijas ir sarindotas alfabētiskā secībā un pašos *Noteikumos* definētie termini ir *kursivā*.

Balvas karte

«Balvas karte» ir vaučers, dāvanas sertifikāts, dāvanu karte vai kas līdzīgs, ko apstiprinājusī par sacensībām atbildīgā *Komiteja* preču vai pakalpojumu iegādei profesionālā inventāra veikalā, golfa klubā vai citā mazumtirdzniecības iestādē.

Golfa prasmes vai reputācija

Pārraudzības organizācijas kompetencē ir tiesības izlemt, vai attiecīgajam *golferim amatierim* ir atbilstošas spēles prasmes vai reputācija.

Kopumā *golferim amatierim* ir *golfa prasmes*, ja viņš:

- (a) guvis panākumus sacensībās reģionālā vai valsts līmenī, vai ticis izraudzīts pārstāvēt savas valsts, reģiona, pavalsts vai novada golfa federāciju vai asociāciju,
- (b) startē augstākā līmeņa sacensībās.

Golfa reputāciju var iegūt tikai ar *golfa prasmēm*, un uzskata, ka šāda *reputācija* saglabājas piecus gadus pēc tam, kad spēlētāja golfa prasmes ir samazinājušās zem *Pārraudzības organizācijas* noteiktā līmeņa.

Golferis amatieris

«*Golferis amatieris*» neatkarīgi no tā, vai viņš spēlē sacensībās vai atpūtai, golfu spēlē tā sniegto izaicinājumu dēļ, nevis kā profesiju vai finansiāla labuma gūšanai.

Golferis juniors

«*Golferis juniors*» ir *golferis amatieris*, kas vēl nav sasniegjis *Pārraudzības organizācijas* noteikto vecumu.

Instruēšana

«Instruēšana» ietver golfa spēles apmācības fiziskos aspektus, t. i., golfa nūjas vērēšanas mehāniku un golfa bumbiņas sišanu.

Piezīme: *Instruēšana* neietver spēles psiholoģisko aspektu, etiķetes vai Golfa noteikumu apmācību.

Komiteja

«Komiteja» ir *Pārraudzības organizācijas* attiecīgā *Komiteja*.

Mazumtirdzniecības vērtība

Balvas «*Mazumtirdzniecības vērtība*» ir cena, par kādu balva parasti iegādājama mazumtirdzniecības iestādē balvas pasniegšanas brīdī.

Nopelnu balva

«*Nopelnu balva*» ir balva par atzīstamiem sasniegumiem vai ieguldījumu golfā, un tā atšķiras no sacensību balvām. *Nopelnu balva* nevarētu būt naudas balva.

Noteikums vai Noteikumi

Termins «*Noteikums*» vai «*Noteikumi*» attiecas uz Amatiera statusa noteikumiem un to interpretāciju atbilstoši "Decisions on the Rules of Amateur Status".

Pārraudzības organizācija

Amatiera statusa noteikumu «*Pārraudzības organizācija*» katrā valstī ir attiecīgā nacionālā golfa federācija vai savienība.

Piezīme: Latvijas Republikā *Pārraudzības organizācija* ir Latvijas Golfa federācija.

R&A

R&A nozīmē «R&A Rules Limited».

Simboliska balva

«*Simboliska balva*» ir no zelta, sudraba, keramikas, stikla vai līdzīga materiāla izgatavota trofeja, uz kuras veikts pastāvīgs un skaidrs iegrāvējums.

USGA

USGA nozīmē ASV Golfa asociācija.

Noteikums 1

Amatierisms

1-1. Apkopojums

Golferim amatierim jāspēlē un jārikojas atbilstoši *Noteikumiem*.

1-2. Amatiera statuss

Amatiera statuss ir universāls priekšnosacījums atbilstībai dalībai golfa sacensībās kā *golferim amatierim*. Persona, kas darbojas pretēji *Noteikumiem*, var zaudēt amatiera statusu, kļūstot neatbilstoša dalībai amatieru sacensībās.

1-3. Noteikumu mērķis

Noteikumu mērķis ir uzturēt atšķirību starp amatieru un profesionālo golfu un nodrošināt, lai amatieru golfs, kas lielā mērā ir pašregulējošs gan spēles Noteikumu, gan handikapu aspektā, būtu brīvs no nekontrolētas sponsorēšanas un finansiāla pamudinājuma iespējamā spiediena.

Ar atbilstošiem ierobežojumiem *Noteikumiem* arī jānodrošina golferus amatierus koncentrēt spēles izaicinājumiem un neatņemamiem ieguvumiem tajā, nevis jebkāda finansiāla labuma gūšanai.

1-4. Šaubas par atbilstību Noteikumiem

Personai, kura šaubās, vai iecerētās darbības *Noteikumos* ir atļautas, jākonsultējas ar *Pārraudzības organizāciju*.

Amatieru golfa sacensību vai sacensību ar *golferu amatieru* līdzdalību rīkotājiem vai sponsoriem, kuri šaubās, vai iecerētās darbības *Noteikumos* ir atļautas, jākonsultējas ar *Pārraudzības organizāciju*.

Noteikums 2

Profesionālisms

2-1. Apkopojums

Golferis amatieris nedrīkst identificēt sevi par golferi profesionāli vai izturēties kā golferis profesionālis.

Šo *Noteikumu* pielietošanas nolūkos par profesionālu uzskata golferi, kurš:

- spēlē spēli kā savu profesiju, vai

- strādā kā profesionāls golferis, vai
- piesakās golfa sacensībām kā profesionālis, vai
- ir biedrs jebkādā Profesionālo golferu asociācijā (PGA), vai
- ir biedrs Profesionālā tūrē, kur piedalās tikai profesionāli golferi.

Izņēmums: *Golferim amatierim* drīkst būt PGA biedra kategorija ar nosacījumu, ka kategorija nepiešķir jebkādas spēlēšanas tiesības, un tā tiek izmantota tikai administratīviem mērķiem.

- 1. Piezīme:** *Golferis amatieris* drīkst interesēties par savām izredzēm uz golfera profesionāla statusu, tostarp neveiksmīgi piesakoties uz golfera profesionāla vietu, kā arī drīkst strādāt profesionālā inventāra veikalā un saņemt samaksu vai kompensāciju, ja vien citā veidā netiek pārkāpti *Noteikumi*.
- 2. Piezīme:** Ja *golferim amatierim* jāpiedalās vienās vai vairākās kvalifikācijas sacensībās, lai atbilstu biedra prasībām Profesionālu tūrē, viņš drīkst pieteikties un spēlēt šādās kvalifikācijas sacensībās, nezaudējot Amatiera statusu, ja vien pirms spēles rakstiski atsakās no tiesībām uz sacensībās izspēlējamu balvu naudu.

2-2. Līgumi un vienošanās

a) nacionālās golfa federācijas un asociācijas

Golferis amatieris drīkst slēgt līgumu un/vai vienošanos ar nacionālo golfa federāciju vai asociāciju, ar nosacījumu, ka viņš ne tieši, ne netieši nesaņem samaksu, atlīdzību vai jebkādu finansiālu ieguvumu, kamēr ir *golferis amatieris*, izņemot citas *Noteikumos* paredzētas iespējas.

b) profesionāli aģenti, sponsori un citas trešās puses

Golferis amatieris drīkst slēgt līgumu un/vai vienošanos ar trešo pusi (tostarp, bet ne tikai ar profesionālu aģentu vai sponzoru), ja:

- golferis ir vismaz 18 gadus vecs,
- līgums vai vienošanās attiecas tikai uz golfera nākotni kā profesionālam golferim un neparedz spēlēšanu noteiktās amatieru vai profesionālu sacensībās kā *golferim amatierim*,
- izņemot citas *Noteikumos* paredzētās iespējas, *golferis amatieris* ne tieši, ne netieši nesaņem samaksu, atlīdzību vai jebkādu finansiālu ieguvumu, kamēr ir *golferis amatieris*.

Izņēmums: Īpašā individuālā situācijā par 18 gadiem jaunāks *golferis amatieris* drīkst

vērsties *Pārraudzības organizācijā*, lai saņemtu atļauju slēgt šādu līgumu, ar nosacījumu, ka tā termiņš nav garāks par 12 mēnešiem un tas nav atjaunojams.

- 1. Piezīme:** *Golferim amatierim* ieteicams pirms šāda līguma un/vai vienošanās ar trešo pusi parakstīšanas konsultēties *Pārraudzības organizācijā*, lai pārliecinātos par tā atbilstību *Noteikumiem*.
- 2. Piezīme:** Ja *golferis amatieris* saņem izglītībai golfa stipendiju (skat. *Noteikumu* 6-5) vai varētu pieteikties šādai stipendijai nākotnē, viņam ieteicams vērsties nacionālajā organizācijā, kuras pārziņā ir šādu stipendiju pārraudzība un/vai attiecīgajā mācību iestādē, lai pārliecinātos, ka jebkādi līgumi un/vai vienošanās ar trešajām pusēm ir pieļaujami pēc attiecīgo stipendiju nolikuma.

Noteikums 3

Balvas

3-1. Spēlēšana par naudas balvām

Golferis amatieris nedrīkst spēlēt golfu par naudas balvu vai tās ekvivalentu mačā, turnīrā vai paraugspēlē.

Golferis amatieris tomēr drīkst piedalīties golfa mačā, turnīrā vai paraugspēlē, kur tiek piedāvātas naudas balvas vai tās ekvivalents, ja vien pirms dalības viņš atsakās no tiesībām šajā pasākumā saņemt balvu naudu.

Izņēmums: Ja naudas balvu golfa raundā piedāvā par bumbiņas iesīšanu bedrītē ar vienu sitienu (hole in one), no golfera netiek prasīts pirms sacensībām atteikties no tiesībām pieņemt šo naudas balvu (skat. *Noteikumu* 3-2b).

(Rīcība pretrunā *Noteikumu* mērķim – skat. *Noteikumu* 7-2)

(Derību regulējums – skat. *Pielikumu*)

3-2. Balvu ierobežojumi

a) Apkopojums

Golferis amatieris nedrīkst pieņemt balvu (izņemot *simbolisku balvu*) vai balvas karti, kuras vērtība mazumtirdzniecībā pārsniedz 500 Lielbritānijas mārciņu vai to ekvivalentu, vai arī mazāku summu, ja tā nolēmusi *Pārraudzības organizācija*. Šis ierobežojums attiecas uz *golferu amatiera* gūto balvu vai balvu karšu summu jebkurās vienās sacensībās vai sacensību sērijā.

Izņēmums: Hole in one balvas – skat. Noteikumu 3-2b.

- Piezīme:** Balvu ierobežojumi ir spēkā jebkura veida golfa sacensībās golfa laukumā, treniņlaukumā vai uz golfa simulatora, ieskaitot sacensības par tuvāko trāpījumu pie karoga un tālāko izsitienu.
- Piezīme:** Par sacensību rīkošanu atbildīgās *Komitejas* pienākums ir apstiprināt katras balvas mazumtirdzniecības vērtības atbilstību.
- Piezīme:** Balvu kopējai vērtībai sacensībās kopumā vai katrā grupā handikapa sacensībās nevajadzētu pārsniegt divkāršu norādīto limitu 18 bedrīšu turnīros, trīskāršu limitu 36 bedrīšu turnīrā, pieckāršu limitu 54 bedrīšu turnīrā un seškāršu limitu 72 bedrīšu turnīrā.

b) Hole in one balvas

Par golfa raunda izspēlē iesistu hole in one *golferis amatieris* drīkst pieņemt balvu, kas pārsniedz Noteikumā 3-2a noteikto ierobežojumu, tostarp balvu skaidrā naudā.

Piezīme: Hole in one jābūt iesitam golfa raunda izspēles laikā, un tam jābūt gadījumam šajā raundā. Atsevišķi daudzkārtējas pieteikšanās konkursi, kā arī konkursi, kas nenotiek golfa laukumā (piemēram, treniņlaukumā vai uz golfa simulatora) un ripināšanas konkursi, neatbilst šim nosacījumam, un tajos ir spēkā Noteikumos 3-1 un 3-2a noteiktie ierobežojumi.

3-3. Nopelnu balvas

a) Apkopojums

Golferis amatieris nedrīkst pieņemt *nopelnu balvas*, kuru *mazumtirdzniecības vērtība* pārsniedz Noteikumā 3-2a noteiktos ierobežojumus.

b) Vairākas balvas

Golferis amatieris drīkst pieņemt vairāk par vienu *nopelnu balvu* no dažādiem devējiem, pat, ja to kopējā *mazumtirdzniecības vērtība* pārsniedz noteiktos ierobežojumus, ja vien tās nepārsniedz, lai izvairītos no atsevišķai balvai noteiktā ierobežojuma.

Noteikums 4

Izdevumi

4-1. Apkopojums

Izņemot *Noteikumos* paredzētās iespējas, *golferis amatieris* nedrīkst ne no viena avota pieņemt izdevumu segšanu naudas vai citā veidā, lai piedalītos golfa sacensībās vai paraugspēlē.

4-2. Sacensību izdevumu segšana

Golferis amatieris dalībai golfa sacensībās vai paraugspēlē atbilstoši šī Noteikuma paragrāfiem a) līdz g) drīkst pieņemt sacensību saprātīgu izdevumu segšanu, kas nepārsniedz patiesi notikušos izdevumus.

Ja *golferis amatieris* saņem izglītībai golfa stipendiju (skat. Noteikumu 6-5) vai varētu pieteikties šādi stipendijai nākotnē, viņam ieteicams vērsties nacionālajā organizācijā, kuras pārziņā ir šādu stipendiju pārraudzība un/vai attiecīgajā mācību iestādē, lai pārliecinātos, vai jebkāda sacensību izdevumu segšana ir pieļaujama pēc attiecīgo stipendiju nolikuma.

a) Ģimenes atbalsts

Golferis amatieris drīkst pieņemt izdevumu segšanu no sava ģimenes locekļa vai likumīga aizbildņa.

b) Golferi juniori

Golferis juniors drīkst pieņemt izdevumu segšanu, kad piedalās tikai *golferiem junioriem* paredzētās sacensībās.

Piezīme: Ja sacensības nav paredzētas tikai *golferiem junioriem*, *golferis juniors* izdevumu segšanu drīkst saņemt, ja šajās sacensībās piedalās atbilstoši Noteikumam 4-2c.

c) Individuālas sacensības

Piedaloties individuālās sacensībās, *golferis amatieris* izdevumu segšanu drīkst pieņemt ar sekojošiem nosacījumiem:

- ja sacensības notiek spēlētāja pārstāvētajā valstī, izdevumus jāapstiprina un jānomaksā ar spēlētāja nacionālās, reģionālās vai novada golfa federācijas vai asociācijas starpniecību. Ar šādas organizācijas atļauju maksājumu drīkst veikt spēlētāja golfa klubs.
- ja sacensības notiek citā valstī, izdevumi jāapstiprina un jānomaksā ar spēlētāja

nacionālās, reģionālās vai novada golfa federācijas vai asociācijas starpniecību, vai ar spēlētāja nacionālās federācijas vai asociācijas atļauju maksājumu drīkst veikt golfa pārraudzības organizācija teritorijā, kur viņš piedalās sacensībās.

Pārraudzības organizācija drīkst ierobežot izdevumu segšanu līdz kalendārājā gadā noteiktam sacensību dienu skaitam, un *golferis amatieris* nedrīkst pārkāpt šādus ierobežojumus. Šādā gadījumā izdevumos jāparedz saprātīgs ceļošanas laiks un ar sacensību dienām saistītas treniņu dienas.

Izņēmums: *Golferis amatieris* nedrīkst tieši vai netieši pieņemt izdevumu segšanu no profesionāla aģenta (skat. Noteikumu 2-2) vai jebkura līdzīga avota, ko varētu būt noteikusi *Pārraudzības organizācija*.

Piezīme: Izņemot *Noteikumos* paredzētās iespējas, *golferis amatieris* ar *spēles prasmi* vai *reputāciju* nedrīkst reklamēt jebkādu viņa izdevumu segušo avotu (skat. Noteikumu 6-2)

d) Komandu sacensības

Golferis amatieris drīkst pieņemt izdevumu segšanu, ja pārstāv:

- savu valsti,
- sava reģiona, pavalsts vai novada federāciju vai asociāciju,
- savu golfa klubu,
- savu profesiju vai nozari, vai
- līdzīgu struktūru komandu sacensībās, treniņu sesijās vai treniņnometnēs.

1. Piezīme: «Līdzīga struktūra» ietver atzītas izglītības iestādes vai militāro dienestu.

2. Piezīme: Ja nav norādīts citādāk, izdevumu segšanai jānotiek caur struktūru, ko *golferis amatieris* pārstāv, vai caur struktūru, kuras pārziņā ir golfs valsti, kur spēlētājs piedalās sacensībās.

e) ar golfa prasmēm nesaistīts ielūgums

Golferis amatieris, kas ielūgumu uz golfa pasākumu saņēmis ar golfa prasmēm nesaistīta iemesla dēļ (piemēram, savas atpazīstamības dēļ, vai kā biznesa partneris vai klients), drīkst pieņemt izdevumu apmaksu.

f) paraugspēles

Golferis amatieris, kas piedalās paraugspēlē ar atpazīstamu labdāribas mērķi, drīkst pieņemt izdevumu apmaksu, ja vien paraugspēle nav saistīta ar citu turnīru, kurā golferis piedalās.

g) sponsorētas handikapa sacensības

Golferis amatieris drīkst pieņemt izdevumu apmaksu par dalību sponsorētās handikapa sacensībās, ja sacensības atbilst sekojošiem nosacījumiem:

- (I) ja sacensības notiek spēlētāja pārstāvētajā valstī, sponsoram vispirms jāsaņem ikgadējs apstiprinājums no *Pārraudzības organizācijas*,
- (II) kad sacensības notiek vairāk nekā vienā valstī, vai tajās iesaistīti citas valsts golferi, sponsoram vispirms jāsaņem ikgadējs apstiprinājums no katras *Pārraudzības organizācijas*. Pieteikums apstiprinājuma saņemšanai jāšūta uz *Pārraudzības organizāciju valsti*, kur sacensības sāksies.

4-3. Iztikas izdevumi

Kā palīdzību vispārējām dzīvošanas izmaksām *golferis amatieris* drīkst saņemt saprātīgu iztikas izdevumu segšanu, kas nepārsniedz faktiskos izdevumus, un ar nosacījumu, ka izdevumus apstiprinājis spēlētāja nacionālā golfa federācija vai savienība, un norēķini notiek ar tās starpniecību.

Nosakot, vai šāda iztikas izdevumu segšana ir atbilstoša un/vai nepieciešama, nacionālajai golfa federācijai vai savienībai, kas vienīgā ir tiesīga apstiprināt šādus izdevumus, līdzās citiem faktoriem vajadzētu izvērtēt attiecīgos sociālekonomiskos apstākļus.

Izņēmums: *Golferis amatieris* nedrīkst tieši vai netieši pieņemt iztikas izdevumu segšanu no profesionāla aģenta (skat. Noteikumu 2-2) vai jebkura līdzīga avota, ko varētu būt noteikusi *Pārraudzības organizācija*.

Noteikums 5

Instruēšana

5-1. Apkopojums

Izņemot *Noteikumos* paredzētās iespējas, *golferis amatieris* nedrīkst pieņemt tiešus vai netiešus maksājumus vai kompensāciju par instruēšanu golfa.

5-2. Samaksa atļauta

a) skolās, koledžās, nometnēs utt.

Golferis amatieris, kurš (I) strādā izglītības iestādē vai sistēmā, vai (II) ir konsultants nometnē vai līdzīgā organizētā programmā, drīkst saņemt samaksu vai kompensāciju par

audzēkņu *instruēšanu* golfā, ja vien šai *instruēšanai* atvēlētais laiks ir mazāks par 50 procentiem no darbinieka vai konsultanta laika visiem darba pienākumiem.

b) apstiprinātās programmās

Golferis amatieris drīkst pieņemt izdevumu segšanu, samaksu vai kompensāciju par *instruēšanu* golfā *Pārraudzības organizācijas* iepriekš apstiprinātās programmas ietvaros.

5-3. Rakstiska instruēšana

Golferis amatieris drīkst saņemt samaksu vai kompensāciju par rakstisku *instruēšanu* golfā, ja vien golfa prasmes un reputācija nav bijis izšķirošs faktors viņa nolīgšanai, vai viņa darba pārdošanai.

Noteikums 6

Golfa prasmes vai reputācijas izmantošana

Sekojošie Noteikuma 6 nosacījumi attiecas tikai uz *golferiem amatieriem ar golfa prasēm vai reputāciju*.

6-1. Apkopojums

Izņemot *Noteikumos* paredzētās iespējas, *golferis amatieris ar golfa prasēm vai reputāciju* nedrīkst izmantot šīs prasmes vai reputāciju, lai gūtu jebkādu finansiālu labumu.

6-2. Reklāma un tirdzniecība

Golferis amatieris ar golfa prasēm vai reputāciju nedrīkst izmantot šīs prasmes vai reputāciju, lai tieši vai netieši saņemtu samaksu, kompensāciju, personisku labumu vai jebkādu finansiālu ieguvumu par (I) jebkā reklamešanu vai pārdošanu, vai (II) atļauju izmantot trešajai pusei savu vārdu vai tēlu jebkā reklamešanai vai pārdošanai.

Izņēmums: *Golferis amatieris ar golfa prasēm vai reputāciju* drīkst izmantot savu vārdu un tēlu, lai popularizētu:

- savas valsts, reģiona vai novada federāciju vai asociāciju,
- pazīstamu labdarību (vai ar citu līdzīgu labu iemeslu), vai
- ar nacionālās federācijas atļauju jebkuras golfa sacensības vai citu pasākumu, ja tas atbilst spēles interesēm un veicina golfa attīstību.

Golferis amatieris nedrīkst ne tieši, ne netieši veidā saņemt samaksu, kompensāciju vai finansiālu labumu par atļauju šādi izmantot savu vārdu vai tēlu.

- Piezīme:** *Golferis amatieris ar golfa prasēm vai reputāciju* drīkst pieņemt golfa inventāru no jebkura golfa inventāra izplatītāja, ja nav iesaistīta reklāma.
- Piezīme:** Ir atļauta vārda un logo ierobežota atpazīstamība uz golfa inventāra un apģērba. Plašāka informācija par šo Piezīmi un tās pienācīga interpretācija ir sniegta «Decisions on the Rules of Amateur Status».

6-3. Personiska klātbūtne

Golferis amatieris ar golfa prasēm vai reputāciju nedrīkst izmantot šīs prasmes vai reputāciju, lai saņemtu tiešu vai netiešu samaksu, kompensāciju, personisku labumu vai jebkādu finansiālu ieguvumu par personisku klātbūtni.

Izņēmums: *Golferis amatieris ar golfa prasēm vai reputāciju* drīkst pieņemt faktisko izdevumu apmaksu par personisku klātbūtni, ja tā nav saistīta ar golfa sacensībām vai paraugspēli.

6-4. Pārraides un raksti

Golferis amatieris ar golfa prasēm vai reputāciju drīkst saņemt samaksu, kompensāciju, gūt personisku labumu un finansiālo ieguvumu no pārraidēm un rakstiem, ja vien:

- pārraides un raksti ir daļa no viņa pamatnodarbošanās vai karjeras, un nenotiek *instruēšana* golfā (Noteikums 5), vai
- pārraides un raksti ir neregulāra nodarbošanās, spēlētājs ir komentārs, raksta vai grāmatas autors, un nenotiek *instruēšana* golfā.

Piezīme: *Golferis amatieris ar golfa prasēm vai reputāciju* nedrīkst komentārā, rakstā vai grāmatās neko reklamēt (skat. Noteikumu 6-2).

6-5. Izglītības stipendijas un piešķirumi

Golferis amatieris ar golfa prasēm vai reputāciju drīkst pieņemt izglītības stipendijas vai piešķirumus, kuru nosacījumus ir apstiprinājusi *Pārraudzības organizācija*. *Pārraudzības organizācija* drīkst iepriekš apstiprināt izglītības stipendiju un piešķirumu nosacījumus, kas atbilst reglamentam ASV Nacionālās augstskolu sporta asociācijā (NCAA) vai līdzīgās organizācijās, kas pārrauga sportistus izglītības iestādēs.

Ja *golferis amatieris* saņem izglītībai golfa stipendiju vai varētu pieteikties šādai stipendijai nākotnē, viņam ieteicams vērsties nacionālajā organizācijā, kuras pārziņā ir šādu stipendiju pārraudzība un/vai attiecīgajā mācību iestādē, lai pārliecinātos, ka jebkādi līgumi un/vai vienošanās ar trešajām pusēm (Noteikums 2-2b) ir pieļaujami pēc attiecīgo stipendiju nolikuma.

6-6. Biedra dalība

Golferis amatieris ar *golfa prasmēm* vai *reputāciju* drīkst pieņemt piedāvājumu kļūt par Golfa Kluba biedru vai saņemt privilēģijas golfa laukumā, nesamaksājot pilnu summu par dalību klubā vai privilēģijām, ja vien šāds piedāvājums netiek izteikts kā pamudinājums spēlēt šī kluba vai laukuma interesēs.

Noteikums 7

Cita ar amatierismu nesavienojama rīcība

7-1. Amatierismam kaitējoša rīcība

Golfera amatiera uzvedība nedrīkst kaitēt amatieru spēles augstākajām interesēm.

7-2. Rīcība pretrunā Noteikumu mērķim

Golferis amatieris nedrīkst veikt jebkādas darbības, kas ir pretrunā ar *Noteikumu* mērķi, ieskaitot ar golfa derību slēgšanu saistītas darbības. (Derību regulējums – skat. Pielikumu)

Noteikums 8

Noteikumu izpildes procedūra

8-1. Lēmums par pārkāpumu

Ja sevi par *golferi amatieri* uzskatošas personas iespējams *Noteikumu* pārkāpums nonāk *Komitejas* rīcībā, *Komitejai* jāizlemj, vai pārkāpums noticis. Katrs gadījums tiks izmeklēts tik dziļi un detalizēti, cik *Komiteja* uzskatīs par atbilstošu un pienācīgu. *Komitejas* lēmums ir galīgs, un apelācija iespējama atbilstoši šiem *Noteikumiem*.

8-2. Izpilde

Pieņemot lēmumu, ka persona pārkāpusi *Noteikumus*, *Komiteja* drīkst pasludināt personas Amatiera statusa atņemšanu, vai arī pieprasīt, lai persona atturas no norādītajām darbībām, lai saglabātu savu Amatiera statusu.

Komitejai jāinformē persona, un tā drīkst informēt jebkuru ieinteresēto golfa federāciju vai asociāciju par jebkādu darbību, kas veikta atbilstoši *Noteikumam* 8-2.

8-3. Apelācijas procedūra

Katrai *Pārraudzības organizācijai* jāievieš process vai procedūra, kas ļautu iesaistītajai personai iesniegt apelāciju par lēmumu, kas saistīts ar šo *Noteikumu* realizēšanu.

Noteikums 9

Amatiera statusa atjaunošana

9-1. Apkopojums

Komitejai ir absolūtas tiesības lemt par:

- Amatiera statusa atjaunošanu profesionālam golferim un/vai citām personām, kas pārkāpušas *Noteikumus*,
- noteikt statusa atjaunošanai nepieciešamo nogaidījuma periodu, vai
- atteikt statusa atjaunošanu,

ko apelācijas ceļā iespējams apstrīdēt atbilstoši *Noteikumiem*.

9-2. Pieteikšanās statusa atjaunošanai

Katrs statusa atjaunošanas pieteikums tiks izvērtēts pēc būtības, lēmumam parasti baltoties uz sekojošiem principiem:

a) Statusa atjaunošanas nogaidījums

Amatieru un profesionālais golfs ir divi atšķirīgi spēles veidi, kas sniedz dažādas iespējas, un nav ieguvēju, ja pāreja no profesionāla uz amatiera statusu ir pārāk vienkārša. Turklāt ir nepieciešams vaivogs pret visiem *Noteikumu* pārkāpumiem. Tādēļ Amatiera statusa atjaunošanas pieteicējam jāiztur *Komitejas* noteiktais nogaidījuma laiks.

Statusa atjaunošanas nogaidījuma laiks parasti sākas personas pēdējā *Noteikumu* pārkāpšanas datumā, ja vien *Komiteja* nenolemj, ka tas sākas vai nu (a) datumā, kad *Komitejai* kļuva zināms personas pēdējais pārkāpums, vai (b) citā šādā *Komitejas* noteiktā datumā.

b) Statusa atjaunošanas nogaidījuma periods

(I) Profesionālisms

Parasti statusa atjaunošanas nogaidījuma periods ir saistīts ar personas *Noteikumu* pārkaupšanas ilguma periodu. Taču parasti neviens pieteicējs neatbilst atjaunošanai, līdz vismaz gadu nav darbojies atbilstoši *Noteikumiem*.

Komitejai ieteicams sekot sekojošām vadlinijām statusa atjaunošanas nogaidījuma perioda noteikšanā:

Pārkaupuma ilgums	Statusa atjaunošanas nogaidījuma periods
Mazāk par 5 gadiem	1 gads
5 gadi un vairāk	2 gadi

Tomēr periods drīkst tikt pagarināts, ja pieteicējs neatkarīgi no panākumiem intensīvi spēlējis uz naudas balvām. Visos gadījumos *Komiteja* patur tiesības pagarināt vai saīsināt statusa atjaunošanas nogaidījuma periodu.

(II) Citi *Noteikumu* pārkāpumi

Parasti tiek pieprasīts vienu gadu ilgs statusa atjaunošanas nogaidījuma periods. Tomēr periodu drīkst pagarināt, ja pārkāpumu uzskata par nopietnu.

c) Statusa atjaunošanu skaits

Parasti persona nevar pretendēt uz statusa atjaunošanu vairāk kā divas reizes.

d) Valsts mērogā izcili spēlētāji

Valsts mērogā izcils spēlētājs, kura *Noteikumu* pārkaupšanas periods ir ilgāks par pieciem gadiem, parasti nevar pretendēt uz statusa atjaunošanu.

e) Statuss nogaidījuma periodā

Statusa atjaunošanas pieteicējam jāpakļaujas šiem *Noteikumiem*, jo tie viņa statusa atjaunošanas nogaidījuma periodā attiecas uz *golferi amatieri*.

Statusa atjaunošanas pieteicējs neatbilst dalībai sacensībās kā *golferis amatieris*. Taču viņš drīkst pieteikties un izcīnīt balvu sacensībās vienīgi savu Kluba biedru konkurencē, ja Klubs to akceptē. Viņš nedrīkst pārstāvēt šādu Klubu pret citiem Klubiem, ja vien nav saņemta piekrišana no sacensībās iesaistītajiem Klubiem un/vai organizējošās Komitejas.

Statusa atjaunošanas pieteicējs drīkst pieteikties sacensībām, kas nav paredzētas tikai *golferiem amatieriem*, un viņa pieteikums nav vērtējams aizspriedumaini, ja sacensību noteikumi to atļauj, un viņš piesakās kā pretendents uz statusa atjaunošanu. Viņam jāatsakās no tiesībām uz jebkādu naudas balvu turnīrā, un viņš nedrīkst pieņemt nekādu balvu, kas paredzēta *golferim amatierim* (Noteikums 3-1).

9-3. Pieteikuma procedūra

Katrs statusa atjaunošanas pieteikums jāiesniedz *Komitejā* atbilstoši šādām paredzētajām procedūrām un iekļaujot informāciju, ko *Komiteja* drīkst pieprasīt.

9-4. Apelācijas procedūra

Katrai *Pārraudzības organizācijai* jāiedibina process vai procedūra, kas ļautu apelācijas kārtībā izskatīt jebkuru lēmumu attiecībā uz iesaistītās personas Amatiera statusa atjaunošanu.

Noteikums 10

Komitejas lēmums

10-1. Komitejas lēmums

Komitejas lēmums ir galīgs. Apelācijas iespēja paredzēta atbilstoši *Noteikumiem* 8-3 un 9-4.

10-2. Šaubas *Noteikumu* piemērošanā

Ja *Komiteja Pārraudzības organizācijā* uzskata lietu par šaubīgu vai *Noteikumos* neparedzētu, tā drīkst pirms lēmuma pieņemšanas konsultēties ar R&A Amatiera statusa komiteju.

Pielikums – Derību politika

Apkopojums

Golferis amatieris neatkarīgi no tā, vai viņš spēlē sacensībās vai atpūtai, golfu spēlē tā sniegto izaicinājumu dēļ, nevis kā profesiju vai finansiāla labuma gūšanai.

Pārmērīga finansiāla interese amatieru golfā, ko var radīt dažu derību veidu slēgšana vai likmju likšana, var veicināt Noteikumu pārkāpšanu gan spēlē, gan manipulēšanā ar handicapiem, kas varētu kaitēt spēles vienotībai.

Ir atšķirība starp spēlēšanu uz naudas balvu (Noteikums 3-1), derību slēgšanu vai likmju likšanu, kas ir pretrunā ar *Noteikumu* mērķi un tādām derību vai likmju likšanas formām, kas pašas par sevi nav *Noteikumu* pārkāpums. *Golferim amatierim* vai par sacensībām ar *golferu amatieru* līdzdalību atbildīgajai Komitejai jebkādu šaubu par *Noteikumu* pielietojumu gadījumā būtu jākonsultējas ar *Pārraudzības organizāciju*. Nepastāvot šādai padoma iespējai, ieteicams nepasniegt nekādas naudas balvas, lai tiktu nodrošināta *Noteikumu* ievērošana.

Pieņemamas derību formas

Nav iebildumu pret neoficiālu derību slēgšanu vai likmju likšanu, ja to gadījuma rakstura dēļ dara individuāli golferi vai golferu komandas. Nav iespējams precīzi definēt neoficiālu derību slēgšanu vai likmju likšanu, taču šādā derību slēgšanā vai likmju likšanā konsekventi būtu ievērojamas sekojošas iezīmes:

- spēlētāji viens otru labi pazīst,
- dalība derībās vai likmju likšanā nav obligāta un ietver tikai spēlētājus,
- vienīgais spēlētāju laimētās naudas avots ir no pašiem spēlētājiem, un
- iesaistītais naudas daudzums netiek uzskatīts par pārmērīgu.

Neoficiālas derības vai likmju likšana ir pieņemama ar nosacījumu, ka primārais spēles mērķis ir prieka, nevis finansiāla labuma gūšana.

Nepieņemamas derību formas

Nav atbalstāmas citas derību vai likmju likšanas formas, kas paredz prasību spēlētājiem piedalīties (piem., obligāts totalizators), vai arī potenciāli var iesaistīt ievērojamas naudas summas (piem., kalkutas un izsoles totalizatori, kur spēlētāju vai komandu pārdod izsolē).

Citādi ir sarežģīti precīzi nedefinēt nepieņemamas derību vai likmju likšanas formas, taču šādā derību slēgšanā vai likmju likšanā izpaužas iezīmes, kuru skaitā ir:

- derībās vai likmju likšanā iespējams piedalīties tiem, kuri nepiedalās spēlē,
- iesaistītais naudas daudzums tiek uzskatīts par pārmērīgu.

Golfera amatiera piedalīšanās neatbalstāmās derībās vai likmju likšanā var tikt uzskatīta par esošu pretrunā ar *Noteikumu* mērķi (Noteikums 7-2) un var apdraudēt viņa Amatiera statusu.

Turklāt nav atļauti organizēti pasākumi ar mērķi vai nodomu veicināt naudas balvu veidošanu. Golferiem piedaloties šādos pasākumos bez iepriekšējas neatsaucamas atteikšanās no tiesībām uz balvu naudu, tiek uzskatīts, ka viņi spēlē uz balvu naudu, pārkāpjot *Noteikumu* 3-1.

Piezīme: Amatiera statusa Noteikumi neattiecas uz *amatieru golferu* derību slēgšanu vai likmju likšanu uz rezultātiem sacensībās, kur piedalās tikai profesionāli golferi, vai speciāli profesionāliem golferiem organizētās sacensībās.

Sauturs

(ar zilu iekrāsotie termini attiecas uz Amatiera statusa noteikumiem)

Aizsargāšana no dabas spēku ietekmes (Noteikums 14-2a)	70
Aklā izloze	
Izlikšana mača spēlē (I Pielikums)	142
Apģērbs	
vispārēji nosacījumi (IV Pielikums)	156
Areācijas caurumi	
Vietējais noteikums (I Pielikums)	128
Alu racēji dzīvnieki	
bumba izkustināta, to meklējot (Noteikums 12-1d)	66
definīcija	28
tā izrakta ala (Noteikums 25-1)	96
Amatiera statuss, Noteikumi. Skat. Noteikumi	
Apavi	
Vispārēji nosacījumi (IV Pielikums)	155
Apelācijas procedūra – amatiera statuss (Noteikumi 8-3, 9-4)	171, 173
Aprīkojums. Skat. arī Bumba; Atbilstošu draivera galvu saraksts; Atbilstošu golfa bumbiņu saraksts	
aprikojuma pieņemšana (Noteikums 6-2)	169
aprikojuma izkustināšana, kad bumba kustībā (Noteikums 24-1)	93
aprikojuma izmantošana tradicionāli pieņemtā veidā (Noteikuma 14-3 2.Izņēmums)	71
bumbiņu izkustinājis aprīkojums (Noteikums 18-2a, 18-3, 18-4)	79, 79, 80
bumbiņu izkustinājis aprīkojums bumbiņas meklēšanā mača spēlē (Noteikums 18-2a, 18-3b)	79, 79
definīcija	28
kopīgi lietots golfa karts, tā statuss (definīcija)	28
maksliņas ierīces, neparasts aprīkojums, aprīkojuma neparasta izmantošana (Noteikums 14-3)	70
medicīniskas ierīces, izmantošana medicīniska stāvokļa atvieglošanai (Noteikuma 14-3 1.Izņēmums)	71
Atbilstošu draivera galvu saraksts	
sacensību nosacījumi (Noteikums 4-1, 33-1, I Pielikums)	47, 113, 135
Atbilstošu golfa bumbiņu saraksts	
sacensību nosacījumi (Noteikums 5-1, 33-1, I Pielikums)	50, 113, 136
Atļauja izmantot vārdu vai tēlu – amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-2)	168
Augstskolu komandas – izdevumi (Noteikums 4-2d)	166
Auts. Skat. arī Traucēkļi	
autu nosakoši objekti	
fiksēti (Noteikums 13-2)	68
nav traucēkļi (traucēkļu definīcija)	39
definīcija	28
komitejas lēmums par autu (I Pielikums)	124
nomesta bumba izripo autā (Noteikums 20-2c)	85

procedūra (Noteikums 27-1)	102
provizorisks bumbiņas izspēle, kad bumba varetu būt autā (Noteikums 27-2a)	102
spēles tempa apsvērumi (Etiķete)	25
stāja autā (auta definīcija)	28
Ārējs faktors	
cits sāncensis (cita sāncensša definīcija)	31
definīcija	29
forkedijs (forkedija definīcija)	31
izkustinājis miera stāvokli bijušu bumbiņu (Noteikums 18-1)	78
markieris (markiera definīcija)	33
novērotājs (novērotāja definīcija)	34
novirzījis vai apturējis bumbiņu kustībā (Noteikums 19-1)	81
tiesnesis (tiesneša definīcija)	39
Balvas	
balvu pieņemšana (Noteikums 3)	163
naudas balvas, spēle par naudas balvu	163
Bedrīte skat. arī Spēles līnija; Mača spēle	
bojāta (Noteikums 33-2b)	114
bumbiņa pārkārusies pār bedrīti (Noteikums 16-2)	26
definīcija	79
izspēles pabeigšana	
ar bumbiņu, kas spēlēta no starta vietas (Noteikumi 1-1, 15-1)	41, 72
izspēles nepabeigšana sitienu spēlē (Noteikums 3-2)	45
izspēles pabeigšanai atvēlētais laiks (Noteikuma 6-7 2.Piezīme)	55
jaunas bedrītes sacensībās (Noteikums 33-2b, I Pielikums)	114, 139
karoga kāta atlikšana bedrītē (Etiķete)	27
neizšķirta (Noteikums 2-2)	43
nepareizs rezultāts (Noteikums 6-6d)	54
piekāpšanās mača spēlē (Noteikums 2-4)	43
rezultāta noteikšana, kad sitienu spēlē izspēlēta otra bumba (Noteikums 3-3b)	45
ripināšanas grīna virsmas pārbaušana bedrītes izspēles laikā (Noteikums 16-1d)	75
skats noteiktā raundā (noteiktā raunda definīcija)	34
uzvarētājs bedrītes izspēlē (Noteikums 2-1)	42
Bedrītes aizdars	
Labošana (Noteikums 16-1c)	75
Best-ball mača spēle. Skat. arī Four-ball mača spēle	
definīcija (mača spēles veidu definīcija)	33
maksimālais nūju skaits (Noteikums 30-3d)	107
partnera klāt neesamība (Noteikums 30-3a)	106
sods	
citu sodu ietekme (Noteikums 30-3f)	107
pusē diskvalifikācija (Noteikums 30-3e)	107
piemērojams pusē (Noteikums 30-3d)	107
spēles secība (Noteikums 30-3b)	106
Biedra dalība – amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-6)	170

Bojāta bumbiņa	
nederīga spēlei (Noteikums 5-3)	51
Brīvie kavēkļi. skat. arī Šķērsli; Traucēkļi	
aizvākšana	
kad bumbiņa ir kustībā (Noteikums 23-1)	92
šķērsli (Noteikums 13-4)	69
uz ripinājuma līnijas (Noteikums 16-1a)	74
akmeņi bunkurā, vietējais noteikums (I Pielikums)	121, 129
atvieglinājums (Noteikums 23-1)	92
definīcija	30
nejaušs ūdens (nejaušā ūdens definīcija)	33
uz ripināšanas grīna (brīvo kavēkļu definīcija)	30
Bugiju sacensības	
apraksts (Noteikums 32-1)	110
pārkāpums, pēc kura jāatskaita bedrītes (Noteikums 32-1, 1.Piezīme)	111
nesamērīga kavēšanās vai lēna spēle (Noteikums 32-1, 2.Piezīme)	112
rezultāta pierakstīšana (Noteikums 32-1a)	110
rezultāta skaitīšana (Noteikums 32-1a)	110
Bumbiņa. skat. arī Nostāšanās pie bumbiņas, Bumbiņas nomešana, Bumbiņas pacelšana, Atbilstošo golfa bumbiņu saraksts; Pazuadēta bumbiņa, Izkustināta bumbiņa, Autis, Bumbiņas novietošana, Provizoriska bumbiņa, Otra bumbiņa, Sitiens pa bumbiņu	
aizstāšana	
bedrītes izspēles laikā (Noteikums 15-1, 15-2)	72, 73
definīcija (aizstātas bumbiņas definīcija)	28
ja bumbiņa nav nekavējoties atgūstama (Noteikums 18, 1.piezīme, 19-1, 24-1 Piezīme, 24-2b, 2. piezīme, 25-1b, 2. piezīme)	80, 81, 93, 94, 97
klūstot par bumbiņu spēlē (Noteikumi 15-2, 20-4)	73, 88
nepareiza aizstāšana (Noteikums 20-6)	88
pazuadēta nepieņemamos laukuma apstākļos (Noteikums 25-1c)	97
pazuadēta traucēkļi (Noteikums 24-3)	94
atbilstošo golfa bumbiņu saraksts (I Pielikums)	136
atspiedusies pret karoga kātu (Noteikums 17-4)	78
āreļa materiāla pielietošana (Noteikums 5-2)	50
bojāta, nederīga spēlei (Noteikums 5-3)	51
identificēšana	
pacelšana identificēšanai (Noteikums 12-2)	66
marķēšana identificēšanai (Noteikumi 6-5, 12-2)	54, 66
iesista bedrītē	
definīcija	31
pārkārusies pār bedrīti (Noteikums 16-2)	76
iesišana bedrītē	
no starta vietas izspēlētas bumbiņas (Noteikumi 1-1, 15-1)	41, 72
neiesišana bedrītē sitienu spēlē (Noteikums 3-2)	45
ietekme uz bumbiņu (Noteikums 1-2)	41
iurbusies	
atvieglinājums (Noteikums 25-2)	98
vietējais noteikums (I Pielikums)	121, 126
ists sitiens (Noteikums 14-1)	70
kustības ietekmēšana (Noteikums 1-2)	41
kustībā	
brīvā kavēkļa aizvākšana (Noteikums 23-1)	92
novirzīta vai apturēta (Noteikums 19)	81
traucēkļa aizvākšana (Noteikums 24-1)	93
meklēšana (Noteikums 12-1)	65
nejaušs ūdenis (nejaušā ūdens definīcija)	33
nepareiza bumbiņa	
definīcija	33
Four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3c)	106
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-5)	108
nepareizas bumbiņas izspēlē pavadīts laiks (pazuadētas bumbiņas definīcija)	35
nespēlējama	
bojāta, nederīga spēlei (Noteikums 5-3)	51
procedūra (Noteikums 28)	104
nokrīt no T-kociņa (Noteikums 11-3)	64
novirzīta vai apturēta (Noteikums 19)	81
palīdz spēlē (Noteikums 22-1)	90
pieskāries	
pretinieks (Noteikums 18-3)	79
spēlētājs tīši (Noteikums 18-2a)	78
pozīcija	
mainīta (Noteikums 20-3b)	86
uzlabošana (Noteikums 13-2)	68
remonta zonā (remonta zonas definīcija)	36
samaiņšana bedrītes izspēlē (Noteikums 15-3a)	73
saskatīšana spēlē (Noteikums 12-1)	65
specifikācijas	
apkopojums (Noteikums 5-1)	50
detalizēti (III Pielikums)	153
spēlēta	
bumbiņai esot kustībā (Noteikumi 14-5, 14-6)	71, 72
kad cita bumbiņa ir kustībā pēc sitienu uz ripināšanas grīna (Noteikums 16-1f)	75
no atrašanās vietas (Noteikums 13-1)	67
no nepareizas vietas mača spēlē (Noteikums 20-7b)	89
no nepareizas vietas sitienu spēlē (Noteikums 20-7c)	89
tīrīšana (Noteikums 21)	90
traucē spēlē (Noteikums 22-2)	91
ūdens šķērsli	
atvieglinājums (Noteikums 26-1)	99
kustas ūdeni (Noteikums 14-6)	71
ūdens šķērsli izspēlēta bumbiņa apstājas tajā pašā vai citā šķērsli (Noteikums 26-2a)	100

ūdens šķērslī izspēlēta bumba pazūd vai kļūst nespēlējama ārpus šķēršļa vai autā (Noteikums 26-2b) . . .	101
Bumba spēlē skat. arī Bumba, izkustināta bumba	
aizstāta bumba (Noteikums 20-4)	88
definīcija	30
provizoriska bumba kļūst par bumbu spēlē (Noteikums 27-2b)	103
Bumba identificēšana. Skat. Bumba	
Bumba marķieri	
izkustināts	
bedrītes aizdars vai bumba trieciena pēdu labošanas procesā (Noteikums 16-1c)	75
bumba atpakaļ novietošanas procesā (Noteikums 20-3a)	86
bumba pacelšanas procesā (Noteikums 20-1)	84
nejauši (Noteikums 20-1)	84
Bumba novietošana	
ja bumba nepaliek miera stāvoklī novietošanas vietā (Noteikums 20-3d)	87
ja bumba nepareizi aizstāta, nomesta vai novietota (Noteikums 20-6)	88
ja izmainīta bumba sākotnējā pozīcija (Noteikums 20-3b)	86
ja nejauši izkustināta (Noteikums 20-3a)	87
ja nomesta vai novietota bumba ir spēlē (Noteikums 20-4)	88
ja novietošanas vieta nav nosakāma (Noteikums 20-3c)	87
procedūra, atsākot spēli (Noteikums 6-8d)	57
vieta, no kuras tā tika izkustināta (Noteikums 20-3a)	86
Bumba novietošana starta vietā. Skat. arī Starta vieta	
bumba nokrīt no T-kociņa (Noteikums 11-3)	64
bumba novietošanas metodes (Noteikums 11-1)	63
definīcija (IV Pielikums)	154
neatbilstoša T-kociņa izmantošana (Noteikums 11-1)	63
Bumba pacelšana. Skat. arī Bumba tīrīšana; Tuvākais atvieglinājuma punkts	
cita spēlētāja spēli ietekmējošas bumba pacelšana (Noteikums 22)	90
bunkurā (Noteikumi 12-2, 13-4, 24-2b(II), 25-1b(II))	66, 68, 94, 96
identificēšanai (Noteikums 12-2)	66
kustamā traucēklī vai uz tā (Noteikums 24-1)	93
līdz grīnam bez soda (Noteikumi 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b)	51, 57, 66, 90, 93, 96
nepareizi nomesta bumba (Noteikums 20-6)	88
nomarkēšana pirms pacelšanas (Noteikums 20-1)	84
no nepareizas vietas (Noteikums 20-6)	88
nosakot derīgumu spēlei (Noteikums 5-3)	51
sods (Noteikumi 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1)	51, 57, 66, 78, 84
spēles neturpināšanas gadījumā (Noteikums 6-8c)	57
traucējums no laukuma apstākļiem (I Pielikums)	126
uz ripināšanas grīna (Noteikums 16-1b)	75
ūdens šķērslī (Noteikumi 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 26-1, 26-2)	51, 57, 66, 90, 93, 99, 100
Bumba pozīcija. Skat. Bumba	
Bumba sišana	
ists sitiens pa bumbu (Noteikums 14-1)	70
trāpījums pa karoga kātu vai tā pieskatītāju (Noteikums 17-3)	77

trāpījums vairāk nekā vienu reizi (Noteikums 14-4)	71
Bumba tīrīšana	
atsākot spēli (Noteikums 6-8d)	57
kad aizliegts, kad atļauts (Noteikums 21)	90
laukuma apstākļi, atvieglinājums (I Pielikums)	121, 126
pieņemot atvieglinājumu no	
ekoloģiski jutīgas teritorijas (I Pielikums)	121, 125
kustama traucēkļa (Noteikums 24-1)	93
nekustama traucēkļa (Noteikums 24-2)	93
nepieņemamiem laukuma apstākļiem (Noteikums 25-1)	98
nospēlējamās bumba (Noteikums 28)	104
pagaidu traucēkļa (I Pielikums)	122, 130
ūdens šķērslī (Noteikums 26-1)	99
uz ripināšanas grīna (Noteikumi 16-1b, 21, 22)	75, 90, 91
Bunkuri skat. arī Šķēršļi	
akmeņi bunkurā, vietējais noteikums (I Pielikums)	121, 129
definīcija	31
nospēlējama bumba bunkurā (Noteikums 28)	104
tuvākais atvieglinājuma punkts (Noteikumi 24-2b, 25-1b)	93, 96
Cimdi	
jābūt gludiem (Noteikums 14-3, IV Pielikums)	71, 155
Cits sāncensis	
bumba kustībā trāpa pa citu sāncensi (Noteikums 19-4)	82
bumba identificēšana (Noteikums 12-2)	66
bumba nederīguma prasības apstrīdēšana (Noteikuma 5-3 1.Piezīme)	51
bumba pārbaudīšana (Noteikums 5-3)	51
bumbu izkustinājis cits sāncensis (Noteikums 18-4)	80
definīcija	31
karoga kāta pieskatīšana (Noteikums 17)	76
ricība šaubu gadījumā (Noteikums 3-3)	45
Čipošana	
Vingrināšanās pirms raunda (Noteikums 7-1b)	58
Vingrināšanās raunda laikā (Noteikums 7-2)	58
Derības – derību politika	174
Distance	
distances mērīšanas ierīces, vietējais noteikums (I Pielikums)	134
informācijas par distanci kopīga lietošana (padoma definīcija)	35
mērīšana vai mērogošana (Noteikums 14-3, Noteikuma 14-3 Piezīme, IV Pielikums)	70, 71, 156
Diskvalifikācija. Skat. Sodi	
Dormie	
definīcija (Noteikums 2-1)	42
Drošība	
apsvērumi (Etiketē)	24
Dzelkšņi. Skat. Golfa apavu dzelkšņi	
Ekoloģiski jutīgas teritorijas	

komitejas lēmums par ekoloģiski jutīgu teritoriju (I Pielikums)	120
vietējais noteikums (I Pielikums)	123
Fiziska palīdzība (Noteikums 14-2a)	70
Fizisko apstākļu izmaiņšana (Noteikums 1-2)	41
Forkeidžjs	
āreļa faktora definīcija	29
definīcija	31
Four-ball mača spēle	
definīcija (mača spēles veidu definīcija)	33
partnera klāt neesamība (Noteikums 30-3a)	106
sods	
citu sodu ietekme (Noteikums 30-3f)	107
piemērojams pusei (Noteikums 30-3d)	107
pusēs diskvalifikācija (Noteikums 30-3e)	107
spēles secība (Noteikums 30-3b)	106
Four-ball sitienu spēle	
definīcija (sitienu spēles veidu definīcija)	38
partnera klāt neesamība (Noteikums 31-2)	108
rezultātu pierakstīšana (Noteikuma 6-6d 2.Piezīme, 31-3, 31-7)	55, 108, 109
sods	
citu sodu ietekme (Noteikums 31-8)	110
piemērojams pusei (Noteikums 31-6)	109
pusēs diskvalifikācija (Noteikums 31-7)	109
spēles secība (Noteikums 31-4)	108
Foursome	
definīcija mača spēlei (mača spēles veidu definīcija)	32
definīcija sitienu spēlei (sitienu spēles veidu definīcija)	38
mača spēle (Noteikums 29-2)	105
sitienu spēle (Noteikums 29-3)	105
spēles secība (Noteikums 29-1)	105
Gods. Skat. arī Spēles secība	
definīcija	31
handikapa, PAR, bugiju vai Stableford sacensībās (Noteikums 32-1)	110
noteikšana (Noteikumi 10-1a, 10-2a)	61, 62
Golfa apavu dzelkšņi	
apavu radīto bojājumu labošana (Etiketē)	26
apavu radīto bojājumu labošana uz ripināšanas grīniem (Noteikums 16-1c)	75
Golfa karti	
lietošanas ierobežojumi (I Pielikums)	140
nevajadzīgu bojājumu nepieļaušana (Etiketē)	27
Golfa prasmes vai reputācija – definīcija	159
Golfa spēle	
definīcija (Noteikums 1-1)	41
Golferis amatieris – definīcija	159
Golferis juniors	

definīcija	159
izdevumi (Noteikums 4-2b)	165
Grīnkipers	
Grīnkipera rakumi, remonta zonas statuss (remonta zonas definīcija)	36
Grīns. Skat. Ripināšanas grīns	
Grupas. Skat. arī Sitienu spēle	
palaišana garām bumbiņas meklēšanas gadījumā (Etiketē)	26
priekšroka laukumā (Etiketē)	26
Handikaps	
mača spēle (Noteikums 6-2a)	52
piemērošana, komitejas pienākums (Noteikums 33-5)	115
sitienu tabula (Noteikums 33-4)	115
spēle ar nepareizu handicapu	
apzināti sitienu spēlē (Noteikums 34-1b)	116
mača spēlē (Noteikums 6-2a)	52
sitienu spēlē (Noteikums 6-2b)	52
spēlētāja pienākumi (Noteikums 6-2)	52
Hole in one – balva par bumbiņas iesišanu bedrītē ar vienu sitienu (Noteikums 3-2b)	164
Ieurbusies bumbiņa	
atvieglinājums (Noteikums 25-2)	98
vietējais noteikums (I Pielikums)	121, 126
Informācija par veiktajiem sitieniem	
apkopojums (Noteikums 9-1)	60
mača spēlē (Noteikums 9-2)	60
sitienu spēlē (Noteikums 9-3)	61
Instruēšana	
atlidzība par instruēšanu (Noteikums 5)	167
definīcija	160
Izdevumi – segšanas pieņemšana (Noteikumi 4-2, 4-3)	165, 167
Izglītības stipendijas un piešķirumi – amatiera statuss (Noteikums 6-5)	169
Izkustināta bumbiņa. Skat. arī Bumbiņas pacelšana	
aizvācot	
brīvo kavēkli (Noteikums 23-1)	92
bumbiņas marķieri (Noteikumi 20-1, 20-3a)	84, 86
kustamu traucēkli (Noteikums 24-1)	93
definīcija (izkustinātas bumbiņas definīcija)	31
izkustinājis ārējs faktors (Noteikums 18-1)	78
izkustinājis cits sāncensis (Noteikums 18-4)	80
izkustinājis pretiniek	
bumbiņas meklēšanā (Noteikums 18-3a)	79
ne bumbiņas meklēšanā (Noteikums 18-3b)	80
Three-ball mača (Noteikums 30-2a)	106
izkustinājis spēlētājs	
nejauši (Noteikums 18-2a)	78
pēc nostāšanās pie bumbiņas (Noteikums 18-2b)	79

pēc pieskaršanās brīvam kavēklim (Noteikums 23-1)	92
tiši (Noteikums 18-2a)	78
izkustinājusi cita bumba (Noteikums 18-5)	80
kustībā esošas bumbiņas spēlēšana (Noteikums 14-5)	71
labojot bedrītes aizdari vai bumbiņas trieciena pēdas (Noteikums 16-1c)	75
meklējot	
bumbiņu nepieņemamos laukuma apstākļos (Noteikums 12-1d)	66
segtu bumbiņu šķēršļi (Noteikums 12-1)	65
ūdeni ūdens šķērslī (Noteikumi 12-1c, 14-6)	66, 72
meklēšanā (Noteikums 18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4)	78, 79, 80
mērīšanā (Noteikums 18-6)	80
nav nekavējoties atgūstama (Noteikuma 18.1.Piezīme)	80
pēc nostāšanās pie bumbiņas (Noteikums 18-2b)	79
pēc pieskaršanās brīvam kavēklim (Noteikums 23-1)	92
Izloze	
izlikšana mača spēlei (I Pielikums)	142
skaitliskā izlikšanas sistēma (I Pielikums)	142
Izpilde – amatiera statuss (Noteikums 8-2)	171
Izستا velēna	
atlikšana atpakaļ (Noteikums 13-2)	68
izستا velēnas vietas salabošana (Etikete)	26
Iztikas izdevumi – izdevumi (Noteikums 4-3)	167
Izvēles pozīcijas	
komitejas lēmums par izvēles pozīcijām (I Pielikums)	121
vietais noteikums (I Pielikums)	127
Jauni kociņi	
jaunu kociņu aizsargāšana, vietējais noteikums (I Pielikums)	122, 126
Karoga kāts	
definīcija	31
nesankcionēta pieskatīšana (Noteikums 17-2)	77
nevajadzīgu bojājumu nepieļaušana (Etikete)	27
pieskatīta, izņemta vai pacelta karoga kāta izkustināšana, kad bumba kustībā (Noteikums 24-1)	93
pieskatīts, izņemts vai pacelts (Noteikums 17-1)	76
trāpīts pa karoga kātu (Noteikums 17-3)	77
Kavēšanās, nesamērīga. Skat. Lēna spēle	
Kedjjs skat. arī Aprīkojums	
bumbiņu izkustinājais kedjjs (Noteikumi 18-2, 18-3, 18-4)	78, 79, 80
definīcija	32
ierobežojumi kediju izvēlē, sacensību nosacījumi (I Pielikums)	137
karoga kāta pieskatīšana (Noteikums 17)	76
kediju aizliegšana, sacensību nosacījumi (I Pielikums)	137
noteikumus pārkāpis kedjjs (Noteikums 6-1)	52
pozīcija sitienu brīdī (Noteikums 14-2b)	70
viens kedjjs spēlētājam (Noteikums 6-4)	53
viens kedjjs vairākiem spēlētājiem (kedija definīcija)	32

Komandu sacensības – izdevumi (Noteikums 4-2d)	166
Komiteja skat. arī Nosacījumi	
definīcija	32
handikapa sitienu tabula (Noteikums 33-4)	115
komitejas norikots marķieris (marķiera definīcija)	33
komitejas pieņemti Vietējie noteikumi (Noteikums 33-8a, Pielikums I)	116, 120
konstrukcija pasludināta par neatņemamu laukuma sastāvdaļu (traucēkļa definīcija, Noteikums 33-2a)	39, 113
lēmums	
galīgs (Noteikums 34-3)	117
par neizšķirtiēm (Noteikums 33-6, I Pielikums)	115, 140
lēnas spēles nepieļaušana (Noteikuma 6-7.2.Piezīme)	55
nosacījumu nosacīšana (Noteikums 33-1, I Pielikums)	113, 135
noteikšana	
kustamo traucēkļu par nekustamiem (traucēkļa definīcija)	39
laukuma robežu (Noteikums 33-2, I Pielikums)	113, 120
treniņlaukuma (Noteikums 33-2c)	114
ūdens šķēršļu (ūdens šķēršļa un sānu ūdens šķēršļa definīcija)	40, 37
noteiktā raunda pagarināšana mača spēlē neizšķirta izšķiršanai (Noteikums 2-3)	43
otras bumbiņas izspēle, ziņošana (Noteikums 3-3a)	45
pienākumi un tiesības (Noteikums 33)	113
rezultāta summēšana un handicapa pielietošana (Noteikuma 6-6d 1.Piezīme, 33-5)	55, 115
spēles pārtraukšana ar komitejas lēmumu (Noteikums 6-8)	56
spēlē no nepareizas vietas nopietns pārkāpums, ziņošana par pareizu bumbiņas izspēli lābošanai (Noteikums 20-7c)	89
starta laiku un grupu noteikšana (Noteikumi 6-3, 33-3)	53, 114
vingrināšanās nosacījumi (Noteikuma 7-1 Piezīme, 7-2.2.Piezīme)	58, 59
Laukuma apstākļi	
komitejas lēmums par laukuma apstākļiem (I Pielikums)	121
vietējie noteikumi par laukuma apstākļiem (I Pielikums)	126
Laukums	
definīcija	32
nespēlējams laukums (Noteikums 33-2d)	114
priekšroka laukumā (Etikete)	26
robežu noteikšana (Noteikums 33-2a)	113
rūpes par laukumu (Etikete)	26
Lēmumi. Skat. arī Komiteja	
taisnīgums (Noteikums 1-4)	42
tiesneša lēmums galīgs (Noteikums 34-2)	117
Lēna spēle	
sitienu spēle, nosacījumi soda maiņai (Noteikums 6-7, 2.Piezīme)	55
sods (Noteikums 6-7)	55
Lidz grīnam	
aerācijas caurumi (I Pielikums)	128
bumbiņa izkustināta pēc pieskaršanās brīvam kavēklim (Noteikums 23-1)	92

definīcija	32
nākamais sitiens no tās pašas vietas (Noteikums 20-5)	88
tuvākais atvieglinājums punkts (Noteikumi 24-2, 25-1)	91, 96
Linijas. Skat. arī Mietipi	
autu nosakošas (auta definīcija)	28
remonta zonu nosakošas (remonta zonas definīcija)	36
sānu ūdens šķēršļus nosakošas (sānu ūdens šķēršļa definīcija)	37
ūdens šķēršļus nosakošas (ūdens šķēršļa definīcija)	40
Mača spēle; skat. arī Best-ball mača spēle, Four-ball mača spēle, Sodi, Rezultāti	
apvienošana ar sitienu spēli (Noteikums 33-1)	113
ārpus starta vietas (Noteikums 11-4a)	64
bumbiņu izkustinājis pretinieks	
meklējot bumbiņu (Noteikums 18-3a)	79
ne bumbiņas meklēšanā (Noteikums 18-3b)	80
bumbiņu izkustinājis spēlētājs (Noteikums 18-2)	78
handikaps (Noteikums 6-2a)	52
informācija par veiktajiem sitieniem (Noteikums 9-2a)	60
izlikšana (I Pielikums)	142
karoga kāts, nesankcionēta pieskatīšana (Noteikums 17-2)	77
lēna spēle (Noteikums 6-7)	55
neizšķirta bedrīte (Noteikums 2-2)	43
neizšķirtu izšķiršana (Noteikums 2-3, I Pielikums)	43, 140
nepareiza informācija par veiktajiem sitieniem (Noteikums 9-2)	60
piekāpšanās mačā, bedrītē vai nākamajā sitienā (Noteikums 2-4)	43
prasības (Noteikums 2-5)	43
sitiens pa nepareizu bumbiņu (Noteikums 15-3a)	73
sodi	
diskvalifikācija, komitejas lēmums (Noteikums 33-7)	115
laika ierobežojumi soda uzlikšanā (Noteikums 34-1a)	116
prasības (Noteikums 2-5)	43
vienoššanās par soda atcelšanu (Noteikums 1-3)	42
vispārpieņemts sods (Noteikums 2-6)	44
ziņošana pretiniekam (Noteikums 9-2b)	60
spēles secība (Noteikumi 10-1a, 30-3b)	61, 106
spēles temps (Etikete)	25
stāvoklis mačā (Noteikums 2-1)	42
three-ball mača pretinieks bumbiņu nejaūši novirzījis vai apturējis (Noteikums 30-2b)	106
uzvarētājs	
bedrītē (Noteikums 2-1)	42
mačā (Noteikums 2-3)	43
vienoššanās par spēles neturpināšanu (Noteikums 6-8a)	56
vingrināšanās	
pirms vai starp raundiem (Noteikums 7-1a)	58
raunda laikā (Noteikums 7-2)	58

Mačs. Skat. arī **Puses**

definīcija (mača spēles veidu definīcija)	32
piekāpšanās (Noteikums 2-4)	43
uzvarētājs (Noteikums 2-3)	43
Marķieris	
ārējs faktors (ārēja faktora definīcija)	29
bumbiņas identificēšana (Noteikums 12-2)	66
bumbiņas nederīguma prasības apstrīdēšana (Noteikuma 5-3 1.Piezīme)	51
bumbiņas pārbaudīšana (Noteikums 5-3)	51
definīcija	33
rezultātu pierakstīšana	
Bugiju un PAR sacensībās (Noteikums 32-1a)	110
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-3)	108
sitienu spēlē (Noteikums 6-6a)	54
stableford sacensībās (Noteikums 32-1b)	111
rīcība šaubu gadījumā (Noteikums 3-3)	45
ziņošana marķierim par sodu (Noteikums 9-3)	61
Materiāls sakrauts izvešanai (remonta zonas definīcija)	36
Mazumtirdzniecības vērtība - definīcija	160
Mākslīgas ierīces	
vispārīgi nosacījumi (IV Pielikums)	154
neparasts aprīkojums, aprīkojuma neparasta izmantošana un mākslīgas ierīces (Noteikums 14-3)	70
Mākslīgi objekti	
definīcija (traucēkļa definīcija)	39
Mērīšana	
bumbiņa izkustināta mērījumos (Noteikums 18-6)	80
mākslīga ierīce (Noteikums 14-3)	70
Mietipi	
auts, izmantoti auta noteikšanai (auta definīcija)	28
remonta zona, izmantoti remonta zonas noteikšanai (remonta zonas definīcija)	36
sānu ūdens šķēršļi, izmantoti sānu ūdens šķēršļa noteikšanai (sānu ūdens šķēršļa definīcija)	37
ūdens šķēršļi, izmantoti ūdens šķēršļa noteikšanai (ūdens šķēršļa definīcija)	40
Militārpersonu komandas - izdevumi (Noteikums 4-2d)	166
Neatņemama laukuma sastāvdaļa	
komitejas lēmums par neatņemamu laukuma sastāvdaļu (traucēkļa definīcija, Noteikums 33-2a, I Pielikums)	39, 114, 121
Neizšķirta bedrīte (Noteikums 2-2)	43
Neizšķirts	
komitejas pienākumi (Noteikums 33-6)	115
noteiktā raunda pagarināšana neizšķirta izšķiršanai mača spēlē (Noteikums 2-3)	43
rekomendācijas neizšķirtu izšķiršanai, iespējas (I Pielikums)	140
Neizšķirts mačs	
komitejas lēmums par neizšķirtu izšķiršanu (Noteikums 33-6)	115
Nejaušs ūdens	
definīcija	33
traucējums no nejaūša ūdens un atvieglinājums (Noteikums 25-1)	96

Neparedzēta iekaušanās

bumbiņu nejausi novirzījusi vai apturējis ārējs faktors (Noteikums 19-1)	81
definīcija	33

Nepareiza bumbiņa

definīcija	33
four-ball	
mača spēle (Noteikums 30-3c)	106
sitienu spēle (Noteikums 31-5)	108
izspēle pavadīts laiks, pazuadētas bumbiņas definīcija	35
sitienu pa nepareizu bumbiņu	
mača spēle (Noteikums 15-3a)	73
sitienu spēle (Noteikums 15-3b)	73

Nepareiza informācija

laika ierobežojums prasībai (Noteikums 2-5, 34-1)	43, 116
par mača spēlē veiktajiem sitienu (Noteikums 9-2a)	60

Nepareiza vieta

bumbiņa izspēlēta no nepareizas vietas	
mača spēle (Noteikums 20-7b)	89
sitienu spēle (Noteikums 20-7c)	89
nepareizā vietā nomestas vai novietotas bumbiņas pacelšana (Noteikums 20-6)	88

Nepareizs rezultāts

bedrītē (Noteikums 6-6d)	54
--------------------------------	----

Nepareizs ripināšanas grīns

definīcija	34
tuvākais atvieglinājuma punkts, definīcija	39

Nepieņemami laukuma apstākļi

atvieglinājums (Noteikums 25-1b)	96
bumbiņa apstākļos nejausi izkustināta (Noteikums 12-1d)	66
definīcija	34
traucējums (Noteikums 25-1a)	96
tuvākais atvieglinājuma punkts (Definīcija)	39

Nesamērīga kavēšanās

sods (Noteikums 6-7)	55
----------------------------	----

Nespēlējama bumbiņa

atvieglinājums (Noteikums 28)	104
bojāta, nederīga spēlei (Noteikums 5-3)	51
no ūdens šķēršļa spēlēta bumbiņa kļūst nespēlējama (Noteikums 26-2)	101

Nespēlējams laukums

komitejas lēmums (Noteikums 33-2d)	114
--	-----

Nomesta bumbiņa. Skat. arī **Līdz grīnam**

aizripo	
autā, šķērslī, tuvāk bedrītei, utt. (Noteikums 20-2c)	85
pozīcijā, kur ir traucējums no apstākļa, no kura ņemts atvieglinājums (Noteikums 20-2c)	85
jānomet spēlētājam (Noteikums 20-2a)	84
nepareizi nomestas bumbiņas pacelšana (Noteikums 20-6)	88

nomesta bumbiņa pieskaras spēlētājam vai aprikojumam (Noteikums 20-2a)	84
nomestas bumbiņas izspēle no nepareizas vietas (Noteikums 20-7)	88
nomestas bumbiņas pārmešana (Noteikums 20-2c)	85
nomešana noteiktā vietā (Noteikums 20-2b)	85
spēle (Noteikums 20-4)	88

Nopelnu balva

definīcija	160
pieņemšana (Noteikums 3-3)	164

Nosacījumi

antidopings (I Pielikums)	140
izlikšana mača spēlei (I Pielikums)	142
jaunas bedrītes (I Pielikums)	139
kedijs	
izmantošanas aizliegums (I Pielikums)	137
ierobežojumi kediju izvēlē (I Pielikums)	138
komitejas tiesības nosacījumu noteikšanā (Noteikums 33-1, I Pielikums)	113, 135
neizšķirtu izšķiršana (I Pielikums)	140
nūju un bumbiņu specifiskācijas	
atbilstošo draivera galvu saraksts (I Pielikums)	135
atbilstošo golfa bumbiņu saraksts (I Pielikums)	136
vienotas bumbiņas nosacījums (I Pielikums)	136
padoms komandu sacensībās (I Pielikums)	139
pārvietošanās (I Pielikums)	140
spēles pārtraukšana bīstamas situācijas dēļ (I Pielikums)	138
spēles temps (I Pielikums)	138
spēlētāja atbildība par nosacījumu zināšanu (Noteikums 6-1)	52
vingrināšanās (I Pielikums)	139
Nomešanas zonas	
Apkopojums (I Pielikums)	122
Nostāšanās pie bumbiņas. Skat. arī Stāja	
bumbiņa izkustas pēc nostāšanās pie tās	
soda sitienu saņemšana (Noteikums 18-2b)	79
definīcija	34
pieskaršanās ripinājuma līnijai nostājoties (Noteikums 16-1a)	74
Nostāšanās pie bumbiņas pozīcijā	
tuvākā atvieglinājuma punkta noteikšana (tuvākā atvieglinājuma punkta definīcija)	39
Noteiktais rounds	
definīcija	34
izspēlei atvēlētais laiks (Noteikums 6-7, 2.Piezīme)	55
maksimālais atļautais nūju skaits (Noteikums 4-4a)	49
nūjas	
bojātas (Noteikums 4-3)	48
izmainītas spēles īpašības (Noteikums 4-2a)	47
mākslīgas ierīces, neparasts aprikojums, aprikojuma neparasta izmantošana noteiktā roundā (Noteikums 14-3)	70

padoms noteiktā raundā (Noteikums 8-1)	59
pagarinājums neizšķirta izšķiršanai mača spēlē (Noteikums 2-3)	43
staigāšana kājām noteiktā raundā, sacensību nosacījumi (I Pielikums)	140
Noteikumi. Skat. arī Sods	
amatiera statuss	159
atteikšanās pakļauties noteikumiem, sitienu spēle (Noteikums 3-4)	46
atteikšanās no noteikumiem	
komitejas tiesības (Noteikums 33-1)	113
vienojoties (Noteikums 1-3)	42
definīcija	34
neietvertie punkti (Noteikums 1-4)	42
pārkāpums, vispārpieņemts sods	
mača spēlē (Noteikums 2-6)	44
sitienu spēlē (Noteikums 3-5)	46
piemērošana three-ball, best-ball un four-ball mača spēlē (Noteikums 30-1)	106
spēlētāja atbildība (Noteikums 6-1)	52
tiesības modificēt (Noteikums 33-8, I Pielikums)	116, 120
vietējie noteikumi (Noteikums 33-8, I Pielikums)	116, 120, 122
Novērotājs	
ārejs faktors (āreja faktora definīcija)	29
definīcija	34
Nozaru komandas – izdevumi (Noteikums 4-2d)	166
Nūjas	
aizpēmšanās (Noteikums 4-3a, 4-4a)	48, 49
aizstāšana raunda laikā (Noteikums 4-3a)	48
atbilstības pārbaudei iesniedzamie paraugi (Noteikums 4)	46
atbilstošo draivera galvu saraksts (I Pielikums)	135
bojātas	
ne normāla spēles norisē (Noteikums 4-3b)	48
normāla spēles norisē (Noteikums 4-3a)	48
pirms raunda (Noteikums 4-3c)	48
garums (II Pielikums)	144
kāts (II Pielikums)	146
konstrukcija (II Pielikums)	143
maksimāli atļautais skaits (Noteikums 4-4a)	49
nav derīgas spēlei (Noteikums 4-3a)	48
nodilums un pārveidošana (Noteikums 4-1b)	47
partneru kopīgi izmantotas (Noteikums 4-4b)	49
pasuldinātas ārpus spēles (Noteikums 4-4c)	50
pielāgojamība (II Pielikums)	144
pieskaršanās zemei	
šķērslī (Noteikums 13-4)	68
viegla (Noteikums 13-2)	68
rokturis	
mākslīgi palīgīdzekļi satvērienam (Noteikums 14-3)	71

specifikācijas (II Pielikums)	148
sakomplektēšana (Noteikumi 4-3a, 4-4a)	48, 49
seja (II Pielikums)	150
sodi	
āreja materiāla izmantošana (Noteikums 4-2b)	47
izmainīti spēles raksturlielumi (Noteikums 4-2a)	47
neatbilstošas nūjas (Noteikums 4-1)	46
pārsniegts atļautais skaits (Noteikums 4-4)	49
specifikācijas (Noteikums 4-1, II Pielikums)	46, 148
spēles raksturlielumu izmaiņšana (Noteikums 4-2)	47
Otra bumbiņa	
izspēlēta šaubu par rīcību gadījumā (Noteikums 3-3)	45
no starta vietas (Noteikums 10-3)	63
rezultāta noteikšana bedrītē (Noteikums 3-3b)	45
Padoms	
definīcija	35
komandu sacensībās (I Pielikums)	139
noteiktā raundā (Noteikums 8-1)	59
Pagaidu apstākļi. Skat. Laukuma apstākļi	
Palīdzība	
sods (Noteikums 14-2)	70
PAR sacensības	
nesamērīga kavēšanās vai lēna spēle (Noteikuma 32-1a 2. Piezīme)	111
noteikumu pārkāpumi, par ko pienākas uzvarētu bedrīšu atskaitīšana (Noteikuma 32-1a 1. Piezīme)	111
rezultāta pierakstīšana (Noteikums 32-1a)	110
rezultāta skaitīšana (Noteikums 32-1a)	110
sacensību apraksts (Noteikums 32-1a)	110
Partneris	
definīcija	35
klāt neesamība	
Best-ball un four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3a)	106
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-2)	108
kopīga nūju izmantošana (Noteikums 4-4b)	49
padoma lūgšana (Noteikums 8-1)	59
pozīcija sitienu bridī (Noteikums 14-2b)	70
Pazaudēta bumbiņa	
definīcija	35
nejaušā ūdenī, remonta zonā, u.tml. (Noteikums 25-1c)	97
nepieņemamos laukuma apstākļos (Noteikums 25-1c)	97
pagaidu nekustamā traucēklī (I Pielikums)	130
procedūra (Noteikums 27-1)	102
provizorisks bumbiņas izspēle, ja bumbiņa varētu būt pazudusi (Noteikums 27-2a)	102
spēles tempa apsvērumi (Etiketē)	25
traucēklī (Noteikums 24-3)	94
ūdens šķērslī (Noteikums 26-1)	99

Pārraides – amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-4)	169
Pārvietošanās	
aizliegums raundā lietot transportu, sacensību nosacījumi (I Pielikums)	140
Personiska klātbūtne – amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-3)	169
Piekāpšanās	
mača, bedrītē vai nākamajā sitienā (Noteikums 2-4)	43
Pieskaršanās bumbiņai. Skat. Bumbiņa	
Prasības	
mača spēlē prasības un sodi (Noteikums 34-1a)	116
ričība šaubu gadījumā, strīdi un prasības (Noteikums 2-5)	43
sitienu spēlē prasības un sodi (Noteikums 34-1b)	116
Pretinieks	
definīcija	35
izkustinājās bumbiņu (Noteikums 18-3)	79
nesankcionēti pieskata karoga kātu (Noteikums 17-2)	77
novirzījās bumbiņu (Noteikums 19-3)	82
novirzījās bumbiņu three-ball mača (Noteikums 30-2b)	106
ziņošana pretiniekam par sodu (Noteikums 9-2b)	60
Profesiju komandas – izdevumi (Noteikums 4-2d)	166
Profesionālists	
nogaidījuma periods statusa atgūšanai (Noteikums 9-2b(l))	172
profesionālista skaidrojums (Noteikums 2-1)	161
Provizoriska bumbiņa	
atteikšanās no provizoriskas bumbiņas (Noteikums 27-2c)	103
definīcija	35
kad atļauta (Noteikums 27-2a)	102
kļūst par bumbiņu spēlē (pazaudētas bumbiņas definīcija, Noteikums 27-2b)	35, 103
no starta vietas (Noteikums 10-3)	63
spēles tempa apsvērumi (Etikete)	25
pietējais noteikums atļauj provizoriskas bumbiņas izspēli pēc Noteikuma 26-1 ūdens šķēršļa gadījumā (I Pielikums)	120
Puses. Skat. arī Mači	
definīcija	36
diskvifikācija	
Best-ball vai four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3e)	107
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-7)	109
pārstāvība	
Best-ball vai four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3a)	106
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-2)	108
sods, 14 nūju maksimums	
Best-ball vai four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3d)	107
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-6)	109
spēles secība	
Best-ball vai four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3b)	106
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-4)	108

gods starta vietā (Noteikums 10-1a)	61
Rakumi	
alu racēja dzīvnieka (alu racēja dzīvnieka definīcija)	28
alu racēja dzīvnieka, abinieka, putna (nepieņemamu laukuma apstākļu definīcija)	34
grīnkiperā (remonta zonas definīcija)	36
Raksti	
amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-4)	169
instruēšana rakstiski (Noteikums 5-3)	168
Reklāma – amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-2)	168
Remonta zona. skat. arī Mietīņi	
atvieglinājums (Noteikums 25-1b)	96
augš remonta zonā, remonta zonas definīcija	36
bumbiņa remonta zonā izkustināta, meklējot bumbiņu (Noteikums 12-1d)	66
definīcija	36
komitejas noteikta (Noteikums 33-2a)	113
materiāls sakrauts izvešanai, remonta zonas statuss (remonta zonas definīcija)	36
mietīņi, kas nosaka remonta zonu (remonta zonas definīcija)	36
spēle aizliegta ar vietējo noteikumu (I Pielikums)	120, 123
vietējais noteikums, nomešanas zonas, kur atļautas (I Pielikums)	122
Rezultāti	
aizliegums mainīt pēc nodošanas (Noteikums 6-6c)	54
four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-3)	108
komitejas pienākumi (Noteikums 33-5)	115
markiera pienākumi (Noteikumi 6-6a, 31-3, 32-1b)	54, 108, 111
nepareizs rezultāts (Noteikums 6-6d)	54
noteikšana bedrītē, ja sitienu spēlē spēlēja otra bumbiņa (Noteikums 3-3b)	45
sāncensha pienākumi (Noteikumi 6-6b, 6-6d, 31-3)	54, 54, 108
Rezultātu pierakstītājs. Skat. Markieris	
Ripinājuma līnija. Skat. arī Spēles līnija	
bedrīšu aizdaru, bumbiņas triecienu pēdu, citu bojājumu labošana (Noteikums 16-1c)	75
brīvo kavēkļu aizvākšana (Noteikums 16-1a)	74
definīcija	36
kedija vai partnera atrašanās vieta (Noteikums 14-2b)	70
pieskaršanās (Noteikums 16-1a)	74
stāja jāteniski vai uz ripinājuma līnijas (Noteikums 16-1e)	75
ripināšanas līnijas norādīšana (Noteikums 8-2b)	60
Ripināšanas grīns. Skat. arī Šķēršļi; Brīvie kavēkļi; Traucēkļi	
aerācijas caurumi (I Pielikums)	128
brīvie kavēkļi uz ripināšanas grīna (brīvo kavēkļu definīcija)	30
bojājuma salabošana (Etikete, Noteikums 16-1c)	26, 75
bumbiņa	
nepieņemamos laukuma apstākļos (Noteikums 25-1b)	96
pacelšana (Noteikums 16-1b, 21)	75, 90
pārkārusies pār bedrīti (Noteikums 16-2)	76
tīrīšana (Noteikumi 16-1b, 21, 22)	75, 90, 90

definīcija	37
neiesīšana bedrītē sitienu spēlē (Noteikums 3-2)	45
nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam (I Pielikums)	122, 129
nepareizs ripināšanas grīns	
atvieglinājums (Noteikums 25-3b)	99
definīcija	34
traucējums no nepareiza ripināšanas grīna (Noteikums 25-3a)	98
piekāpšanās pretinieka nākamajam sitienam (Noteikums 2-4)	43
prasības pieteikšana pirms ripināšanas grīna pamešanas (Noteikums 2-5)	43
ripinājuma līnija	
kedija vai partnera pozīcija (Noteikums 14-2b)	70
pieskaršanās (Noteikums 16-1a)	74
stāja jāteniski vai uz ripināšanas līnijas (Noteikums 16-1e)	75
virsmas pārbaudīšana (Noteikums 16-1d)	75
ripinājuma līnijas norādīšana (Noteikums 8-2b)	60
tuvākais atvieglinājuma punkts (Noteikums 24-2b, 25-1b)	93, 96
uzmanība pret citiem spēlētājiem (Etiketē)	24
vingrināšanās	
pirms vai starp raundiem (Noteikums 7-1b)	58
raunda laikā (Noteikums 7-2)	58
virsmas pārbaudīšana (Noteikums 16-1d)	75
Rīcība šaubu gadījumā	
mača spēlē (Noteikums 2-5)	43
sitienu spēlē (Noteikums 3-3)	45
Rokturis, skat. Nūjas	
Skaitliskā izlikšanas sistēma	
Vietu noteikšana izlikšanā (I Pielikums)	142
Sāncensis, skat. arī Cits sāncensis	
atbildība rezultāta pierakstīšanā (Noteikums 6-6)	54
atteikšanās pakļauties noteikumiem (Noteikums 3-4)	46
bumbiņa kustībā trāpa pa sāncensi (Noteikums 19-2)	82
definīcija	37
izspēle ārpus kārtas (Noteikums 10-2c)	63
izspēle ārpus starta vietas (Noteikums 11-4b)	64
neiesīšana bedrītē (Noteikums 3-2)	45
ricība šaubu gadījumā (Noteikums 3-3)	45
sitiens pa nepareizu bumbiņu (Noteikums 15-3b)	73
Sānu ūdens šķērslis, skat. arī Šķēršļi; Mietiņi	
atvieglinājums (Noteikums 26-1)	99
definīcija	37
komitejas lēmums par sānu ūdens šķērslī (I Pielikums)	120
Simboliska balva – definīcija	160
Sitienu un distances sods	
bumbiņa autā (Noteikums 27-1)	102
bumbiņa ūdens šķērslī (Noteikums 26-1a)	99

nepelējama bumbiņa (Noteikums 28a)	104
pazaudēta bumbiņa (Noteikums 27-1)	102
Sitiens, skat. arī Stāja	
anulēšana (Noteikums 10-1c)	62
ārpus starta vietas robežām (Noteikums 11-4)	64
bumbiņa bojāta sitienu rezultātā (Noteikums 5-3)	51
definīcija	38
drošība (Etiketē)	24
neizšķirts bedrītē (Noteikums 2-2)	43
pa bumbiņu vairāk nekā vienu reizi (Noteikums 14-4)	71
pa nepareizu bumbiņu	
Best-ball vai four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3c)	106
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-5)	108
Mača spēlē (Noteikums 15-3a)	73
Sitienu spēlē (Noteikums 15-3b)	73
pa provizorisko bumbiņu (Noteikums 27-2b)	103
padoma lūgšana (Noteikums 8-1)	59
palīdzība	
fiziska palīdzība (Noteikums 14-2a)	70
mākslīgas ierīces (Noteikums 14-3)	70
piekāpšanās (Noteikums 2-4)	43
spēle no iepriekšējā sitienu veikšanas vietas (Noteikums 20-5)	88
Sitienu spēle, skat. arī Four-ball sitienu spēle, Sodi, Rezultāti	
apvienošana ar mača spēli (Noteikums 33-1)	113
atteikšanās pakļauties noteikumiem (Noteikums 3-4)	46
bumbiņa izspēlēta ārpus starta vietas (Noteikums 11-4b)	64
bumbiņa izspēlēta no nepareizas vietas (Noteikums 20-7c)	89
bumbiņas neiesīšana bedrītē (Noteikums 3-2)	45
grupas	
izmaiņas (Noteikums 6-3b)	53
komiteja nosaka (Noteikums 33-3)	114
handikaps (Noteikums 6-2b)	52
informācija par veiktajiem sitieniem (Noteikums 9-3)	61
izspēlēta otra bumbiņa šaubu gadījumā (Noteikums 3-3a)	45
jaunas bedrītes (Noteikums 33-2b, I Pielikums)	114, 139
karoga kāts, nesankcionēta pieskatīšana (Noteikums 17-2)	77
lēna spēle, soda izmaiņošana (Noteikums 6-7, 2.Piezīme)	55
piekrišana spēlēt ārpus kārtas (Noteikums 10-2c)	63
ricība šaubu gadījumā (Noteikums 3-3)	45
sitiens pa nepareizu bumbiņu (Noteikums 15-3b)	73
sitienu spēles apraksts (Noteikums 3-1)	44
sodi	
diskvalifikācija, komitejas tiesības (Noteikums 33-7)	115
laika ierobežojumi soda uzlikšanā (Noteikums 34-1b)	116
vienoššanās atcelt sodu (Noteikums 1-3)	42

vispārpieņemts sods (Noteikums 3-5)	46
ziņošana marķierim (Noteikums 9-3)	61
spēle ārpus kārtas (Noteikums 10-2c)	63
spēles secība (Noteikumi 10-2a, 10-2c, 29-3)	62, 63, 105
uzvarētājs (Noteikums 3-1)	44
Skaitliskā izlikšanas sistēma	
vieta noteikšana (I Pielikums)	142
Skolu komandas – izdevumi (Noteikums 4-2d)	166
Soda sitiens	
definīcija	38
Sods	
atcelšana	
ar vietējo noteikumu (Noteikums 33-8b)	116
vienošanās (Noteikums 1-3)	42
atcelšana pēc raunda atcelšanas sitienu spēlē (Noteikums 33-2d)	114
diskvalifikācijas sods; atcelšana izmaiņš vai piespriešana (Noteikums 33-7)	115
laika limits piespriešanai	
mača spēlē (Noteikums 34-1a)	116
sitienu spēlē (Noteikums 34-1b)	116
vispārpieņemtais sods	
mača spēlē (Noteikums 2-6)	44
sitienu spēlē (Noteikums 3-5)	46
ziņošana komitejai par pārkāptu Noteikumu ar maksimālo sodu bugiju, PAR vai stableford sacensībās (Noteikuma 32-1a 1.Piezīme)	111
ziņošana pretiniekam vai marķierim (Noteikumi 9-2, 9-3)	60, 61
Spēles apturēšana	
apstākļi nekavējoties spēles neturpināšanai bīstamā situācijā, kad spēle apturēta (I Pielikums)	138
komitejas lēmums (Noteikums 33-2d)	114
procedūra spēlētājiem (Noteikums 6-8b)	56
Spēles līnija. skat. arī Ripinājuma līnija	
definīcija	38
izvairīšanās no T-marķieru traucējuma (Noteikums 11-2)	64
kedija vai partnera kedija pozīcija (Noteikums 14-2b)	70
norādīšana	
ne uz ripināšanas grīna (Noteikums 8-2a)	59
uz ripināšanas grīna (Noteikums 8-2b)	60
traucējums spēles līnijai (Noteikumi 24-2a, 25-1a)	93, 96
traucējums spēles līnijai, vietējais noteikums	
nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam (I Pielikums)	122, 129
pagaidu nekustami traucēkļi (I Pielikums)	130
uzlabošana (Noteikums 13-2)	68
Spēles neturpināšana	
apstākļi, kad spēle jāaptur nekavējoties (Noteikuma 6-8b Piezīme, I Pielikums)	56, 138
atļautās situācijas (Noteikums 6-8a)	56
bumbiņas pacelšana, kad neturpina spēli (Noteikums 6-8c)	57

procedūra, kad spēli aptur komiteja (Noteikums 6-8b)	56
Spēles secība. Skat. arī Gods	
best-ball un four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3b)	106
gods handikapa, PAR, bugiju un Stableford sacensībās (Noteikums 32)	110
ja bumbiņa netiek spēlēta no tās atrašanās vietas (Noteikuma 10-1 Piezīme; 10-2 Piezīme)	62, 62
mača spēlē (Noteikums 10-1)	61
provizorisks vai otras bumbiņa izspēle no starta vietas (Noteikums 10-3)	63
sitienu spēlē (Noteikums 10-2)	62
uzmanība pret pārējiem spēlētājiem (Etiketē)	24
Spēles temps	
bumbiņas meklēšanas gadījumā (Etiketē)	26
lēnas spēles nepieļaušana (Noteikums 6-7, 2.Piezīme, I Pielikums)	55, 138
Spēlētājs	
atbildība par pareizās bumbiņas spēlēšanu (Noteikumi 6-5, 12-2)	54, 66
bumbiņas identificēšana (Noteikums 12-2)	66
bumbiņas pārbaudīšana (Noteikums 5-3)	51
izkustinājis bumbiņu	
nejauši (Noteikums 18-2a)	78
pēc nostāšanās pie bumbiņas (Noteikums 18-2b)	79
pēc pieskaršanās brīvajam kavēklim (Noteikums 23-1)	92
tīši (Noteikums 18-2a)	78
prasības pieteikšana (Noteikums 2-5)	43
uzmanība pret pārējiem spēlētājiem (Etiketē)	24
Sponsorētas handikapa sacensības – izdevumi (Noteikums 4-2g)	167
Stableford sacensības	
diskvalifikācijas sodi (Noteikums 32-2)	112
nesamerīga kavēšanās vai lēna spēle (Noteikums 32-1b, 2.Piezīme)	112
noteikuma ar maksimālo sodu raundā pārkāpums (Noteikums 32-1b, 1.Piezīme)	111
rezultāta pierakstīšana (Noteikums 32-1b)	111
rezultāta uzskaitē (Noteikums 32-1b)	111
Starta laiki	
komitejas pienākumi (Noteikums 33-3)	114
spēlētāja pienākumi (Noteikums 6-3a)	53
Starta vieta. Skat. arī Gods	
bedrītes izspēles pabeigšana ar bumbiņu, kas spēlēta no starta vietas (Noteikums 15-1)	72
bumbiņas novietošana starta vietā (Noteikums 11-1)	63
definīcija	38
izspēle ārpus starta vietas (Noteikums 11-4)	64
izvairīšanās no bojāšanas (Etiketē)	27
nākamais sitiens no tās pašas vietas (Noteikums 20-5)	88
neiesīšana bedrītē, kļūdas labošana (Noteikums 3-2)	45
nepareiza starta vieta (Noteikums 11-5)	65
prasības pieteikšana pirms izspēles no nākamās starta vietas (Noteikums 2-5)	43
provizorisks vai otras bumbiņas izspēle (Noteikums 10-3)	63
rasas, sarmas vai ūdens aizvākšana (Noteikums 13-2)	68

spēles secība	
Mača spēlē (Noteikums 10-1a)	61
Sitienu spēlē (Noteikums 10-2a)	62
Threesome vai foursome (Noteikums 29-1)	105
starta vietas robežās esošas bumbuņas izspēle, stāvot ārpus (Noteikums 11-1)	63
vingrināšanās starta vietā vai tās tuvumā	
pirms vai starp raundiem (Noteikums 7-1b)	58
raunda laikā (Noteikums 7-2)	58
virsmas nelidzenumu radīšana vai novēršana (Noteikums 13-2)	68
Statusa atjaunošana – amatiera statuss (Noteikums 9)	171
Stipendija – pieņemšana (Noteikums 6-5)	169
Stāja. Skat. arī Sitiens	
auts (auta definīcija)	28
ārpus starta vietas (Noteikums 11-1)	63
definīcija	38
izvairīšanās no T-marķieru traucējuma (Noteikums 11-2)	64
jāteniski vai pieskaršanās ripinājuma līnijai (Noteikums 16-1e)	75
nenormāla stāja, traucējums no	
nekustama traucēkļa (Noteikums 24-2b, izņēmums)	94
nepieņemamiem laukuma apstākļiem (Noteikums 25-1b, izņēmums)	97
stājas pozīcijas veidošana (Noteikums 13-3)	68
stājas taisnīga ieņemšana (Noteikums 13-2)	68
traucējums	
no nekustama traucēkļa (Noteikums 24-2a)	93
no nepieņemamiem laukuma apstākļiem (Noteikums 25-1a)	96
vietējais noteikums, atvieglinājuma no traucējuma stājai liegums (Noteikums 25-1a, Piezīme)	96
Stridi	
par noteikumos neietvertiem punktiem (Noteikums 1-4)	42
par prasībām (Noteikumi 2-5, 34)	43, 116
Šķēršļi. Skat. arī Traucēkļi, Mietiņi	
aizliegta vingrināšanās no šķēršļa (Noteikums 7-2)	58
apstākļu pārbaudīšana šķēršlī (Noteikums 13-4)	68
atvieglinājums no pagaidu traucēkļa (I Pielikums)	131
bumbuņa	
ierīpo šķērslī, tuvāk bedrītei, t. i., vai bumbuņa jāpārmēt (Noteikums 20-2c)	85
pacelta, drikst tikt nomesta vai novietota atpakaļ (Noteikums 13-4)	68
bumbuņas identificēšana šķērslī (Noteikums 12-2)	66
bunkuri (bunkura definīcija)	31
definīcija	38
iepriekšējais sitiens veikts no šķēršļa (Noteikums 20-5)	88
nūjas pieskaršanās zemei šķērslī (Noteikums 13-4)	68
nūju novietošana šķērslī (Noteikums 13-4)	68
no viena šķēršļa spēlēta bumbuņa nonāk citā šķērslī (Noteikuma 13-4 3.Izņēmums)	69
pieskaršanās zemei vai ūdenim ūdens šķērslī ar roku vai nūju (Noteikums 13-4)	68
segtas bumbuņas meklēšana šķērslī (Noteikums 12-1)	65

sitienu pa nepareizu bumbuņu šķērslī (Noteikums 15-3)	73
ūdens šķērslī (ieskaitot sānu ūdens šķēršļus)	
bumbuņa ūdens šķērslī, atvieglinājums	
aizliegts no nekustama traucēkļa (Noteikuma 24-2 1.Piezīme)	94
aizliegts no nepieņemamiem laukuma apstākļiem (Noteikuma 25-1b 1.Piezīme)	97
iespējas (Noteikums 26-1)	99
nomešanas zona, vietējais noteikums (I Pielikums)	122, 133
izspēlēta ūdenī kustējusies bumbuņa (Noteikums 14-6)	72
definīcija	40
mietiņi, kas nosaka ūdens šķērslī (ūdens šķēršļa un sānu ūdens šķēršļa definīcija)	40, 37
nejausa ūdenī (nejausa ūdens definīcija)	33
provizoriski izspēlēta bumbuņa, vietējais noteikums (I Pielikums)	120, 122
sānu ūdens šķērslis (sānu ūdens šķēršļa definīcija)	37
šķērslī izspēlēta bumbuņa apstājas tajā pašā vai citā šķērslī (Noteikums 26-2a)	100
šķērslī izspēlēta bumbuņa pazudusi vai nespēlējama ārpus šķēršļa vai ir autā (Noteikums 26-2b)	101
zondēšana ūdenī bumbuņas meklēšanā (Noteikums 12-1c)	66
Taisnīgums	
strīdu izšķiršanā (Noteikums 1-4)	42
Three-ball mači	
bumbuņu miera stāvokli izkustinājis pretinieks (Noteikums 30-2a)	106
bumbuņu nejausi novirzījis vai apturējis pretinieks (Noteikums 30-2b)	106
definīcija (mača spēles veidu definīcija)	32
Threesome	
spēles secība (Noteikums 29-1)	105
definīcija (mača spēles veidu definīcija)	32
Tiesnesis	
ārejs faktors (āreļa faktora definīcija)	29
definīcija	39
komitejas noteikti ierobežojumi darbībā (Noteikums 33-1)	113
lēmumi galīgi (Noteikums 34-2)	117
T-kociņi	
definīcija (IV Pielikums)	154
neatbilstoša T-kociņa izmantošana (Noteikums 11-1)	63
T-marķieri	
T-marķieru statuss (Noteikums 11-2)	64
Traucēkļi. Skat. arī Šķēršļi, Brīvie kavēkļi, Auts	
aizvākšana šķērslī (Noteikums 13-4)	68
akmeņi bunkuros (I Pielikums)	121, 129
bumbuņa traucēkļi izkustināta meklējot (Noteikums 12-1d)	66
bumbuņa traucēkļi nav atrasta (Noteikums 24-3)	94
definīcija	39
iecerētā vēziņa zona (Noteikums 24-2a)	93
komitejas lēmums par traucēkļiem (I Pielikums)	121
kustami (Noteikums 24-1)	93
nekustami (Noteikums 24-2, I Pielikums)	93, 121, 129

nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam (I Pielikums)	122, 129
pagaidu (I Pielikums)	122, 130
pieskaršanās (Noteikuma 13-4 Piezīme)	69
traucējums bumbiņas pozīcijai, stājai, traucējums spēles vai ripinājuma līnijai (Noteikums 24-1, 24-2a, I Pielikums)	93, 93, 129
vietējais noteikums	
akmeņi bunkuros (I Pielikums)	121, 129
nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīniem (I Pielikums)	122, 129
nomešanas zonas, kad atļauts (I Pielikums)	122
pagaidu elektroliņijas un kabeļi (I Pielikums)	133
pagaidu nekustami traucēkļi (I Pielikums)	130
Treniņlaukums	
komitejas lēmums par treniņlaukumu (Noteikums 33-2c)	114
Tuvākais atvieglinājuma punkts	
atskaites punkts bumbiņas pārmešanā (Noteikums 20-2c(VII))	85
bunkurā (Noteikumi 24-2b, 25-1b)	93, 96
definīcija	39
līdz grīnam (Noteikumi 24-2b, 25-1b)	93, 96
uz ripināšanas grīna (Noteikumi 24-2b un 25-1b)	93, 96
Uzvedība	
kaitējoša amatierismam (Noteikums 7-1)	170
pretrunā amatierisma garam (Noteikums 7-2)	170
Ūdens šķēršļi , skat. Šķēršļi	
Velēna	
griezta, izvietota laukumā (Noteikums 13-2)	68
griezta velēna šuves, atvieglinājums pēc vietējā noteikuma (I Pielikums)	128
izklāta bunkura mala, nav šķērslis (bunkura definīcija)	31
Vienotas bumbiņas nosacījumi	
sacensību nosacījumi (I Pielikums)	136
Vienspēles	
mači, definīcija (mača spēles veidu definīcija)	32
sitienu spēle, definīcija (sitienu spēles veidu definīcija)	38
Vietējie noteikumi . Skat. arī Vietējo noteikumu paraugi	
aizliegums spēlēt	
no ekoloģiski jutīgām teritorijām (remonta zonas definīcija, ūdens šķēršļa definīcija, I Pielikums)	36, 40, 120, 123
no remonta zonas (remonta zonas definīcija, I Pielikums)	36, 120, 123
izvēles pozīcijas un ziemas noteikumi (I Pielikums)	127
komitejas atbildība (Noteikums 33-8a, I Pielikums)	116, 120
liegums atvieglinājumam no nepieņemama laukuma stāvokļa traucējuma stājai (Noteikuma 25-1a Piezīme)	96
pielietošana nomešanas zonās (I Pielikums)	122
pretrunas ar Golfa noteikumiem (Noteikums 33-8)	116
soda atcelšana (Noteikums 33-8b)	116
tuvākais atvieglinājuma punkts (Noteikuma 24-2b 3.Piezīme)	94

Vietējo noteikumu paraugi

aerācijas caurumi (I Pielikums)	128
akmeņi bunkuros (I Pielikums)	129
bumbiņas tīrīšana (I Pielikums)	127
ekoloģiski jutīgas teritorijas (I Pielikums)	123
griezta velēna šuves (I Pielikums)	128
iurbusies bumbiņa (I Pielikums)	126
izvēles pozīcijas un ziemas noteikumi (I Pielikums)	127
jaunu kociņu aizsargāšana (I Pielikums)	126
nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam (I Pielikums)	129
nomešanas zonas (I Pielikums)	133
pagaidu elektroliņijas (I Pielikums)	133
pagaidu traucēkļi (I Pielikums)	130
pieņemšana (I Pielikums, B daļa)	122
remonta zona, spēle aizliegta (I Pielikums)	123
ūdens šķēršļi, provizoriski izspēlēta bumbiņa (I Pielikums)	122
Vingrināšanās . Skat. arī Treniņlaukums, Vingrināšanās vēzieni	
pirms vai starp raundiem (Noteikums 7-1)	58
raunda laikā (Noteikums 7-2)	58
vingrināšanās aizliegums pie pēdējās izspēlētās bedrites ripināšanas grīna vai uz tā, sacensību nosacījumi (I Pielikums)	139
Vingrināšanās vēzieni	
lieku bojājumu nepieļaušana (Etiķete)	27
nav vingrināšanās sitiens (Noteikuma 7-2 I Piezīme)	59
Virsmas nelīdzenumi (Noteikums 13-2)	68
Vispārpieņemts sods . Skat. Sods	
Zāle	
bunkurā vai tam pieskaras, nav šķērslis (bunkura definīcija)	31
pieskaršanās	
ar nūju šķērslī (Noteikuma 13-4 Piezīme)	69
bumbiņas meklēšanā un identificēšanā (Noteikums 12-1)	65
saplauta un savākta aizvākšanai (remonta zonas definīcija)	36
Zibens	
bīstama situācija (I Pielikums)	138
Spēles neturpināšana (Noteikums 6-8a)	56
Ziemas noteikumi . Skat. Izvēles pozīcijas	



R&A darbība visās tās atbildības jomās detalizēti pieejama www.randa.org. Sekojiet jaunākajām ziņām par notikumiem, čempionātiem, golfa attīstību un laukumu pārvaldīšanu, atklājiet vēsturi, faktus un skaitļus par R&A lomu pasaulē.

www.randa.org



Lai visu gadu gūtu ziņas, video, informāciju, uzzinātu vēsturi un jaunumus par kvalifikāciju golfā senākajā un starptautiski visplašāk pārstāvētajā Major turnīrā, apmeklējiet The Open čempionāta oficiālo mājaslapu TheOpen.com.

www.TheOpen.com



Pasaules amatieru golfa reitingu (WAGR) ieviesa 2007.gadā, kad nāca klajā vīriešu reitings. Sieviešu reitingu ieviesa 2011.gadā, un WAGR, ko pašlaik pārvalda sadarbībā ar ASV Golfa asociāciju, pasaulē ātri kļuva par visatzītāko amatieru golfa reitinga sistēmu.

www.WAGR.Randa.org

