



Golfa noteikumi

Apstiprināti R&A Rules Limited
un ASV Golfa asociācijā

33. izdevums

Spēkā no 2016. gada janvāra

© 2015 R&A Rules Limited un ASV Golfa asociācija
Visas tiesības aizsargātas



Sentendrijās, Skotijā, izvietotā R&A un Fārhiļsā, Nūdžersijā, izvietotā USGA kopīgi pārrauga spēli visā pasaulē, tajā skaitā rakstot un interpretējot Golfa noteikumus un Amatiera statusa noteikumus.

R&A un USGA sadarbojās šo Noteikumu izdošanā, taču katrai ir sava darbības jurisdikcija. USGA atbild par Noteikumu pārraudzību ASV, tās teritorijās un Meksikā, bet R&A, kas darbojas ar tās saistīto golfa organizāciju atbalstu, ir tāda pašā atbildība visās pārējās pasaules daļās.

R&A un USGA saglabā tiesības jebkurā laikā mainīt abus Noteikumus un to interpretāciju.

www.RandA.org

www.USGA.org

Saturis

Priekšvārds	6
Nozīmīgākās izmaiņas	9
Kā lietot šo Noteikumu grāmatu	12
Ātrs ceļvedis Golfa noteikumos	14
Nodaļas	
I Etikete	22
II Definīcijas	26
III Spēles noteikumi	40
Spēle	
1.Noteikums Spēle	40
2.Noteikums Mača spēle (match-play)	41
3.Noteikums Sitienu spēle	44
Nūjas un bumbiņa	
4.Noteikums Nūjas	46
5.Noteikums Bumbiņa	50
Spēlētāja atbildība	
6.Noteikums Spēlētājs	52
7.Noteikums Vingrināšanās	58
8.Noteikums Padoms, spēles līnijas norādīšana	60
9.Noteikums Informācija par veiktajiem sitieniem	61
Spēles secība	
10.Noteikums Spēles secība	63
Starta vieta	
11.Noteikums Starta vieta	65
Bumbiņas spēlēšana	
12.Noteikums Bumbiņas meklēšana un identificēšana	67
13.Noteikums Bumbiņas spēlēšana tās atrašanās pozīcijā	69

14.Noteikums	Bumbiņas sišana	72
15.Noteikums	Aizstāta bumbiņa, nepareiza bumbiņa	75

Ripināšanas grīns

16.Noteikums	Ripināšanas grīns	77
17.Noteikums	Karoga kāts	79

Izkustināta, novirzīta vai apstādināta bumbiņa

18.Noteikums	Miera stāvoklī esoša bumbiņa izkustināta	81
19.Noteikums	Kustībā esoša bumbiņa novirzīta vai apstādināta	84

Atvieglinājuma situācijas un procedūra

20.Noteikums	Pacelšana, nomešana un novietošana; spēle no nepareizas vietas	87
21.Noteikums	Bumbiņas tīrīšana	94
22.Noteikums	Bumbiņa palīdz vai traucē spēlē	95
23.Noteikums	Brīvie kavēkļi	96
24.Noteikums	Traucēkļi	97
25.Noteikums	Anormāli laukuma apstākļi, ieurbusies bumbiņa un nepareizs ripināšanas grīns	101
26.Noteikums	Ūdens šķēršļi (tajā skaitā sānu ūdens šķēršļi)	105
27.Noteikums	Bumbiņa pazudusi vai autā; provizorisks bumbiņa	107
28.Noteikums	Nespēlējama bumbiņa	110

Citi spēles veidi

29.Noteikums	Threesomes (trijnieki) un Foursomes (Četrinieki)	111
30.Noteikums	Three-Ball (Triju bumbiņu), Best-Ball (labākās bumbiņas) un Four-Ball (Četru bumbiņu) mača spēle	111
31.Noteikums	Four-ball (Četru bumbiņu) sitienu spēle	114
32.Noteikums	Bugiju, PAR un Stableford sacensības	116

Pārvaldīšana

33.Noteikums	Komiteja	120
34.Noteikums	Strīdi un lēmumi	123

I Pielikums

Sauturs	126
A daļa. Vietējie noteikumi	128

B daļa. Sacensību nosacījumi	143
------------------------------------	-----

II Pielikums

Nūju konstrukcija	152
-------------------------	-----

III Pielikums

Bumbiņa	163
---------------	-----

IV Pielikums

Ierīces un cits aprīkojums	164
----------------------------------	-----

Amatiera statusa noteikumi	167
----------------------------------	-----

Pielikums – derību politika	187
-----------------------------------	-----

Satura rādītājs	189
-----------------------	-----

R&A Rules Limited

No 2004. gada 1. janvāra Karaliskā un Antikā Sentendrijūsas 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 attiecīgi adresējami.

Priekšvārds 2016. gada Golfa noteikumu izdevumam

Šajā grāmatā ir iekļauti Golfa noteikumi, kas visā pasaulē stājas spēkā 2016. gada janvārī. Izmaiņas 2016.gada izdevumā atspoguļo R&A Rules Limited un USGA četru gadu darbu pēc konsultācijām ar citām golfa institūcijām visā pasaulē.

Gatavojot šīs izmaiņas, mūsu komitejas turpināja vadīties pēc vēsturiskajiem principiem un spēles gara, nepieciešamības saglabāt Noteikumus skaidrus, mūsdienīgus, piemērotus un būtiskus, un ar svarīgu akcentu, ka golfu spēlē ar godu un atbilstoši etiķetei. Mēs arī paliekam uzticīgi vienotam Noteikumu kopumam, kas piemērojams visiem spēlētājiem neatkarīgi no prasmēm, profesionāļiem un amatieriem. Nozīmīgākās izmaiņas 2016.gada izdevumā ir apkopotas 13.-15. lappusēs. Raugoties nākotnē, R&A Rules Limited un USGA izvērtē, kā golfa Noteikumi varētu tikt pārskatīti, lai visiem golferiem kļūtu vieglāk lasāmi, saprotami un piemērojami, kā arī pievērstos tādiem plašākiem jautājumiem kā spēles temps un vides pārraudzība. Mēs sagaidām, ka šis projekts turpināsies vairākus nākamus gadus.

Mēs izsakām cieņpilnu pateicību ne tikai mūsu attiecīgajām komitejām un personālam par paveikto darbu, bet arī ikvienam, kurš deva savu ieguldījumu šī izdevuma tapšanā.

Christopher J Hilton

R&A Rules Limited

Golfa Noteikumu komitejas

priekšsēdētājs

Mark E Newell

ASV Golfa asociācijas

Golfa noteikumu komitejas

priekšsēdētājs

2015. gada septembris



Latvijas Golfa federācija

ir nacionāla sporta organizācija,
kuras pārzinā 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 – LSFP, LOK un citām – LGF mērķu sasniegšanai;
- LR likumdošanā paredzēta cita veida darbība Federācijas izvirzīto mērķu sasniegšanai.

Biedrība Latvijas Golfa federācija

Rīgas iela 22, Piņķi, Babīte, LV-2107

Reģ. Nr.: 40008021956

www.golf.lv, info@golf.lv



**Latvijas Golfa federācijas
apmācības programma
«Golfs ABC»**

- programmā iesaistīts golfa laukums

1. leviests principa pārskats, lai apstiprinātu, pēc kā pārraudzības organizācijas nosaka, vai kāda priekšmeta lietošana pārkāpj Noteikumu 14-3;
2. iepriekš lietotais apzīmējums „aprikojuma neparasta izmantošana” skaidrībai aizstāts ar apzīmējumu „aprikojuma anormāla izmantošana”; un

3. Sods spēlētājam par Noteikuma 14-3 pirmo pārkāpumu noteiktajā raundā ir izmainīts no diskvalifikācijas uz zaudētu bedrīti mača spēlē vai diviem sitieniem sitienu spēlē. Diskvalifikācija ir sods par nākamo šī Noteikuma pārkāpumu.

Noteikums 18-2. Miera stāvokli esošu bumbiņu izkustinājis spēlētājs, partneris, kedijs vai aprikojums

Noteikums 18-2b (bumbiņa izkustas pēc nostāšanās pie bumbiņas) ir atsaukts. Tas nozīmē, ka gadījumā, ja bumbiņa izkustas pēc spēlētāja nostāšanās pie tās, soda piemērošana pēc Noteikuma 18-2 ir pilnīgi atkarīga no tā, vai bumbiņas izkustēšanos izraisīja spēlētājs.

Noteikums 25-2. Ieurbusies bumbiņa

Ieviestas Piezīmes, lai:

1. Izskaidrotu, kad bumbiņa ir ieurbusies; un
2. Apstiprinātu, ka Komiteja drīkst ieviest Vietējo Noteikumu, kas ieurbusī bumbiņai jebkurā vietā līdz grīnam atļauj atvieglinājumu bez soda.

Noteikums 26-2. Ūdens šķērsli izspēlēta bumbiņa

Noteikums pārveidots tikai lielākai skaidrībai. Būtiskas izmaiņas nav ieviestas.

I Pielikums. Vietējie noteikumi, sacensību nosacījumi

Līdzšinējā I Pielikuma A un B daļas, kas attiecas uz Vietējiem noteikumiem, apvienotas, lai visa noderīgā informācija par attiecīgiem Vietējiem noteikumiem būtu atrodamā vienuviet.

IV Pielikums. Ierices un cits aprikojums

Labota 5.sadaļa par distances mērīšanas ierīcēm, lai gadījumā, ja Vietējais noteikums atļauj distances mērīšanas ierīču lietošanu, Noteikuma 14-3 pārkāpums iestātos tikai gadījumā, ja spēlētājs izmanto ierīci kādam citam nolūkam, ko Noteikums aizliedz. Iepriekš, ja bija spēkā Vietējais noteikums, spēlētājs pārkāptu Noteikumu 14-3, ja viņa lietotajā distances mērīšanas ierīcē būtu citas iezīmes, kuru lietošana būtu Noteikuma 14-3 pārkāpums neatkarīgi no tā, vai šīs citas iezīmes spēlētājs izmantotu.

II, III un IV Pielikums

Noteikumos 4, 5 un 14-3 izņemti formulējumi par aprikojuma atbilstību un ražojumu iesniegšanas procedūru, lai novērstu dublēšanos ar II, III un IV Pielikumu. Šo formulējumu apvienošana pielikumos nemaina būtību un izmaiņas veiktas tikai lielākai efektivitātei.

Amatiera statusa noteikumi

Noteikums 3-1b. Naudas balvas labdarībai

Jauns Noteikums 3-1b ieviests, lai ar nosacījumu, ka rīkotājs iepriekš iegūst pārraudzības organizācijas atļauju, nodrošinātu iespēju golferim amatierim piedalīties pasākumā, kur naudas balvas vai to ekvivalentu ziedo atpazīstamai labdarībai.

Noteikums 4-3. Ar golfu saistīti izdevumi

Jauns Noteikums 4-3 ieviests, lai paskaidrotu, ka golferis amatieris drīkst saņemt pamatotu izdevumu segšanu, kas nav lielāki par faktiskajiem izdevumiem un ir saistīti ar dalību golfa aktivitātēs ārpus sacensībām.

Noteikums 9-2b(I). Statusa atjaunošanas nogaidījuma periods; Profesionālisms

Ieteiktās statusa atjaunošanas nogaidījuma perioda vadlīnijas labotas, lai nodrošinātu, ka sešus gadus vai vairāk (iepriekš piecus gadus vai vairāk) ilgušai Noteikumu pārkāpšanai vajadzētu noteikt divu gadu nogaidījuma periodu statusa atjaunošanai. Noteikums arī labots, lai nodrošinātu, ka gadījumā, ja statusa atjaunošanai pieteikusies persona ir intensīvi spēlējusi uz naudas balvām, vajadzētu izvērtēt sacensību līmeni un personas rezultātus šajās sacensībās, lai noteiktu, vai nogaidījuma periodu vajadzētu pagarināt.

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 pieņemami spēlējat 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 bumbiņu uz ripināšanas grīna, nejauši izkustina savas bumbiņas marķieri, atrodiet jautājumā tādus vārdus kā «bumbiņas marķieris», «bumbiņas pacelšana», «ripināšanas grīns» un meklējiet Satura rādītājā šos virsrakstus. Attiecīgais Noteikums (Noteikums 20-1) atrodams zem norādēm «bumbiņas marķieris» un «bumbiņas pacelšana», un, izlasot šo Noteikumu, gūsiat 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 grāmata uzrakstīta ļoti precīzā un pārdomātā veidā. Jums būtu jāsaprot un jāpazīst sekojošas atšķirības vārdu lietošanā:

- **driķst** = 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., Anormāli 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 kedijs, 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 bumbiņu no vietas, kur tā atrodas. Pēc atgriešanās Klubā mājā nododiet jautājuma izskatīšanu Komitejai, un varētu būt, ka uzziņa «Decisions on Rules of Golf» palīdzēs kļiedēt jebkuras šaubas, kas nav pilnīgi izgausušas pēc Noteikumu grāmatas pielietošanas.

Ātrs ceļvedis Golfa noteikumos

Šis ceļvedis sniedz vienkāršu izskaidrojumu parastām Noteikumu situācijām. Tas 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 saskaņā ar Golfa Noteikumu Etiketes nodaļu. Jo īpaši

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

Pirms spēles raunda uzsākšanas jums iesaka:

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

Raunda izspēlē:

- neprasiēt padomu nevienam, izņemot jūsu kediju, jūsu partneri (t. i., spēlētāju, kas ir jūsu pusē) vai jūsu partnera kediju. Nedodiet padomu nevienam spēlētājam, izņemot savu partneri. Jūs drīkstat lūgt un sniegt informāciju par Noteikumiem, distancēm, šķēršļu un karoga kāta izvietojumu, u.tml. (Noteikums 8-1),
- bedrītes izspēlē neizdariet nekādus vingrināšanās sitienus (Noteikums 7-2).

Pēc raunda izspēles:

- mača spēlē pārliecinieties, ka mača rezultāts ir reģistrēts,

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

Spēles noteikumi

Sitiens no starta vietas (Noteikums 11)

Pirms sitiena no starta vietas jūs drīkstat nomainīt savu bumbiņu, taču laba prakse ir paziņot spēlētājam savā grupā, ka jūs maināt bumbiņu.

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, veiktais sitiens neskaitās, 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, pēc sava marķiera vai pretinieka informēšanas jūs drīkstat nomarkēt bumbiņas atrašanās vietu un pacelt bumbiņu identificēšanai. Kad pēc šī Noteikuma bumbiņa ir pacelta, to nedrīkst notīrīt vairāk, kā nepieciešams tās identificēšanai (Noteikums 12-2).

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

- jebkā fiksētu vai augošu pārvietošanu, liekšanu vai laušanu, izņemot taisnīgas sitiena stājas ieņemšanu un vēziena izdarīšanu, vai
- spiežot jebko pie zemes (Noteikums 13-2).

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

- pieskarties zemei (vai ūdenim ūdens šķērslī) ar roku vai nūju pirms lejupvēziena, vai
- izkustināt brīvos kavēkļus (Noteikums 13-4).

Ja izspēlējat nepareizu bumbiņu (piemēram, kāda pazaudētu bumbiņu vai cita spēlētāja bumbiņu):

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

Uz ripināšanas grīna (Noteikumi 16 un 17)

Uz ripināšanas grīna jūs drīkstat:

- nomarkēt, 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, kurpju dzelkšņu 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, vai paceļat to, kad tas nav atļauts, pieskaitiet sev soda sitienu un novietojiet savu bumbiņu atpakaļ.

Ja kāds cits, nevis jūs, jūsu kedijs, jūsu partneris vai jūsu partnera kedijs izkustina 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 bumbiņu kustībā novirzāt vai apstādināt jūs, jūsu kedijs, jūsu partneris, vai jūsu partnera kedijs, vai jūsu vai jūsu partnera aprikojums, jums pienākas viena sitiena sods, un bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās vietas (Noteikums 19-2).

Ja jūsu bumbiņu kustībā 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 bumbiņas pirms jūsu izdarītā sitiena 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 jānomarkē (Noteikums 20-1).

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

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

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

- noripo pozīcijā, kur iedarbojas traucējums no tā paša 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 bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja ūdens šķēršļa robežu.

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

Bumbiņa palīdz vai traucē spēlē (Noteikums 22)

Jūs drīkstat:

- pacelt savu bumbiņu vai saņemt citas bumbiņas pacelšanu, ja uzskatāt, ka bumbiņa varētu palīdzēt citam spēlētājam, vai
- saņemt jebkuras bumbiņas pacelšanu, ja tā varētu traucēt jūsu spēlei.

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

Ja bumbiņu paceļ tās palidzošās vai traucējošās pozīcijas dēļ, to nedrīkst tīrīt, ja vien pacelšana nenotiek uz ripināšanas grīna.

Brīvie kavēkļi (Noteikums 23)

Jūs drīkstat pārvietot brīvos kavēkļus (piem., dabiskus nepiesaiņstus objektus – akmeņus, lapas un zariņus), ja vien brīvais kavēklis un jūsu bumbiņa nav vienā un tajā pašā šķērsli. Ja jūs aizvācat brīvo kavēkli un tas izraisa jūsu bumbiņas izkustēšanos, bumbiņa jānovieto atpakaļ, un (ja vien jūsu bumbiņa nebija uz ripināšanas grīna) jūs saņemat viena sitiena 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 bumbiņa izkustās, tā jānovieto atpakaļ bez soda.

Ja bumbiņa ir uz kustamā traucēkļa vai atrodas tā iekšpusē, bumbiņu drīkst pacelt, aizvākt traucēkli un bumbiņu nomest bez soda punktā, kas bija tieši zem bumbiņas atrašanās vietas uz traucēkļa. Izņēmums ir uz ripināšanas grīna, kur bumbiņa šajā punktā jānoliek.

Nekustami traucēkļi, Anormāli 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.

Anormāli laukuma apstākļi ir nejaušs ūdens, remonta zona, putna, abinieka vai alu racēja dzīvnieka radīta ala un alas veidojumi.

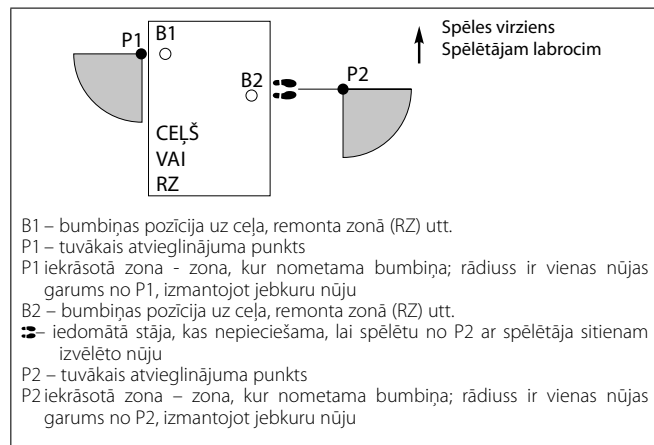
Izņemot gadījumus, kad bumbiņa ir ūdens šķērsli, no nekustamiem traucēkļiem un anormāliem laukuma apstākļiem pienākas atvieglinājums bez soda, ja šie nosacījumi fiziski ietekmē bumbiņas atrašanās vietu, jūsu stāju vai jūsu vēzienu. Jūs drīkstat pacelt bumbiņu un nomest to vienas nūjas attālumā no tuvākā atvieglinājuma punkta (skat. «Tuvākā atvieglinājuma punkta» Definīciju), taču ne tuvāk bedrītei attiecībā pret tuvāko atvieglinājuma punktu (skat. diagrammu zemāk). Ja bumbiņa 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 bumbiņa un apstākļi abi neatrodas uz ripināšanas grīna.

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

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



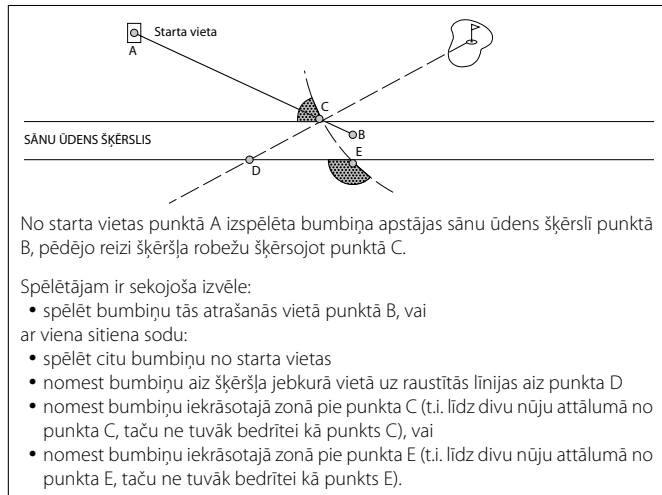
Ūdens šķēršļi (Noteikums 26)

Ja jūsu bumbiņa ir ūdens šķērsli (dzeltenie mietiņi un/vai līnijas), drīkstat spēlēt bumbiņu tās atrašanās vietā, vai ar viena sitiena 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 sitiena sodu drīkstat 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 sitiena 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 sitiena 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 ir autā, jums ar viena sitiena sodu jāturpina spēlēt provizoriskā bumbiņa. Ja sākotnējā bumbiņa piecās minūtēs tiek atrasta laukuma robežās, bedrītes izspēle jāturpina ar to, bet provizoriskās bumbiņas izspēle jāpārtrauc.

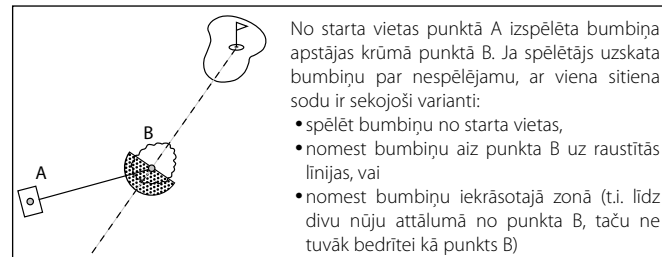
Nespēlējama bumbiņa (Noteikums 28)

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 sitiena sodu jūs drīkstat:

- 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, drīkstat rīkoties, kā norādīts iepriekš, vienīgi, noņemot bumbiņu uz līnijas vai divu nūju attālumā, bumbiņa jāņem bunkurā.



I nodaļa – Etikete; Uzvedība laukumā

Ievads

Šajā nodaļā tiek sniegtas vadlīnijas attieksmei, 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 palaujas uz personas godīgumu pārējo spēlētāju respektēšanā un Noteikumu ievērošanā. 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, olīem, 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 tērpiņam, viņam nekavējoties jāizkļūdz 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, netraucējot viņu spēli ar kustēšanos, runāšanu vai lieku troksni. Spēlētājiem būtu jāpārliecinās, ka jebkura laukumā līdzī paņemta elektroniska ierīce netraucēs 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 veselu 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 veselu bedrīti, taču ir skaidrs, ka grupa aizmugurē var spēlēt ātrāk, būtu jāauzaičina 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.

Priekšrocība bumbiņai

Ja spēlētājs uzskata, ka viņa bumbiņa varētu būt pazaudēta ārpus ūdens šķēršļa vai nonākusi autā, laika taupīšanas nolūkos viņam vajadzētu izspēlēt provizorisksu bumbiņu.

Bumbiņu meklējošiem spēlētājiem vajadzētu dot zīmi spēlētājiem nākamajā grupā viņus apsteigt, līdzko kļuvis skaidrs, ka bumbiņu neizdosies viegli atrast. Pirms šādi rīkoties, 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 citādi, priekšrokas tiesības laukumā nosaka grupas spēles temps. Jebkurai grupai, kas spēlē pilnu raundu, tiek dotas tiesības apsteigt isāku 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 robe 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 dusmās 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 pārvietošanu.

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 Noteikumu 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*, neatkarīgi no tā, vai šāda aizstāšana bija atļauta. *Aizstāta bumbiņa* kļūst par *bumbiņu spēlē*, kad tā ir nomesta vai novietota (skat. Noteikumu 20-4).

Alu racējs dzīvnieks

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

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

Anormāli laukuma apstākļi

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

Aprikojums

«*Aprikojums*» ir viss spēlētāja vai *kedija* lietotais, valkātais, nestais vai vestais, izņemot:

- Izsplēļamajā bedrītē spēlētāja jebkura spēlētā bumbiņa un
- jebkāds siks priekšmets, piemēram, monēta vai T-kociņš, kad to izmanto bumbiņas pozīcijas vai bumbiņas nomešanas attāluma marķēšanai.

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

2. Piezīme: *Aprikojums* ir arī *laukumā* novietoti priekšmeti *laukuma* kopšanai, piemēram, grābekļi, kad tos tur vai nes.

3. Piezīme: Kad *aprikojumu* kopīgi lieto divi vai vairāk spēlētāju, kopīgi lietoto *aprikojumu* uzskata par *aprikojumu* vienam spēlētājam, kurš kopīgi to lieto.

Ja kopīgu golfa kartu vada viens no spēlētājiem (vai viena spēlētāja *partneris*, vai jebkurš no viņu *kedijiem*), 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.

Viss pārējais kopīgi lietots *aprikojums* tiek uzskatīts par *aprikojumu* spēlētājam, kurš to pēdējais lietoja, valkāja, nesa vai veda. Tas paliek spēlētāja *aprikojums*, līdz to lieto, valkā, nes vai ved cits spēlētājs (vai viņa *partneris*, vai jebkurš no viņu *kedijiem*).

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, *auta* līniju nosaka mietiņu vai žoga stabu tuvākie iekšējie punkti zemes līmenī (neskaitot leņķveida atbalstus). Kad *auta* robežas norādīšanai izmanto gan mietiņus, gan līnijas, mietiņi norāda *autu*, un līnijas nosaka *auta* robežas. Kad *auta* robežas nosaka līnija uz zemes, līnija ir *auts*. *Autu* 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 balstām.

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 *kedijiem*, jebkura abu *pušu* spēlētā bumbiņa izspēlējamajā bedrītē, vai jebkāds abu pušu *aprikojums*.

Sitienu spēlē *ārējs faktors* ir jebkurš faktors, kas nav *sāncensļa puse*, ikviens *puses kedijs*, 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

«*Bedrītei*» jābūt 4 1/4 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 1/4 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,
- cieši iestiprināti vai
- pielipuši bumbiņai

Smiltis un irdena augsne ir *brīvie kavēkļi* uz *ripināšanas grīna*, 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* izdarījis *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*.

Bumbiņa spēlē, kas ir nomarkēta, bet nav pacelta, paliek *spēlē*. Bumbiņa, kas tika nomarkēta, pacelta un novietota atpakaļ, ir *spēlē* neatkarīgi no tā, vai bumbiņas marķieris ir pacelts.

Ja bumbiņa tiek spēlētā 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 sagatavota bieži vien ieplakas veida zemes gabala, no kura izņemta velēna vai augsne un aizstāta ar smiltīm vai ko līdzīgu.

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 projicējas vertikāli uz leju, bet ne uz augšu.

Bumbiņa ir *bunkurā*, kad tā atrodas *bunkurā*, vai jebkura tās daļa pieskaņas *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 stāvokli *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. Šķēsgriezumā tam jābūt apaļam. Polsterējums vai triecienu absorbējošs materiāls, kas varētu pārmērīgi ietekmēt bumbiņas 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 bumbiņa (vai kura *partnera* bumbiņa) 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) spēlējamās *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 bumbiņu.

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

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

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

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

Marķieris

«*Marķieris*» ir *Komitejas* norikota persona *sāncensha* rezultāta pierakstīšanai sitietu 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*.

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

Neparedzēta iejaukšanās

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

Nepareiza bumbiņa

«*Nepareiza bumbiņa*» ir jebkura cita bumbiņa, izņemot spēlētāja:

- *bumbiņu spēlē*,
- *provizorisku bumbiņu*, vai
- otro bumbiņu, kas izspēlēta atbilstoši Noteikumam 3-3 vai Noteikumam 20-7c sitietu spēlē.

Bumbiņa spēlē ietver *aizstātu bumbiņu*, kas ievadīta spēlē *bumbiņas spēlē* vietā, neatkarīgi no tā, vai šāda aizstāšana ir atļauta. *Aizstāta bumbiņa* kļūst par *bumbiņu spēlē*, kad tā ir nomesta vai novietota (skat. Noteikumu 20-4).

Nepareizs ripināšanas grīns

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

Nostāšanās pie bumbiņas

Spēlētājs ir «*nostājies pie bumbiņas*», kad viņš ir nolīcis 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 citādk. *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*»,
- jebkādu sacensību nosacījumus, ko *Komiteja* pieņēmusi saskaņā ar Noteikumu 33-1 un I Pielikumu,
- jebkādu *Komitejas* saskaņā ar Noteikumu 33-8a un I Pielikumu pieņemtos Vietējos noteikumus, un,
- nosacījumus
 - nūjām un bumbiņām II un III Pielikumā un to interpretācijas atbilstoši «*A Guide of the Rules on Clubs and Balls*» un
 - ierīcēm un citam aprīkojumam IV Pielikumā.

Novērotājs

«*Novērotājs*» ir *Komitejas* norikota persona palīgā *tiesnesim* notikuma aptākļu 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 mājiens, 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 *kediji* sākuši to meklēt, vai
- spēlētājs izdriņis *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 citu *bumbiņu spēlē* ar sitienu un distances sodu atbilstoši Noteikumam 26-1a, 27-1 vai 28a; vai
- spēlētājs ievadījis citu *bumbiņu spēlē*, jo ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrasto bumbiņu *izkustinājis ārējs faktors* (skat. Noteikumu 18-1), tā atrodas *traucēklī* (skat. Noteikumu 24-3), *anormālos laukumā aps-tākļos* (skat. Noteikumu 25-1c) vai *ūdens šķērsli* (skat. Noteikumu 26-1b vai c); vai
- spēlētājs ir izdriņis *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 *puses* dalībnieks ir *pretinieks*. Sitienu spēlē visu *pušu* dalībnieki ir *sāncenši*, un kopā spēlējotī 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 grīnkīpera veikts rakums pat tad, ja tas nav attiecīgi apzīmēts. Nopļauta 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.

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

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

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 bumbiņu 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 spēlējamās *bedrītes* daļa, kas speciāli sagatavota *ripināšanai*, vai *Komitejas* citādi par tādu pasludināta. Bumbiņa 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. Nevienš 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 bumbiņas nomešanu aiz *ūdens šķēršļa*, atbilstoši Noteikumiem 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 šķērslī*, un līnijas nosaka *sānu ūdens šķēršļa* robežas. Kad *sānu ūdens šķēršļa* robežas nosaka līnija uz zemes, līnija ir *sānu ūdens šķērslī*. *Sānu ūdens šķēršļa* robeža projicējas vertikāli uz augšu un uz leju.

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

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

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

Sitiens

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

Sitienu spēles veidi

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

Foursome: Sacensības, kurās divi *sāncensis* spēlē kā *partneri* un spēlē vienu bumbiņu.

Four-ball: Sacensības, kurās divi *sāncensis* spēlē kā *partneri* un katrs spēlē savu bumbiņu. *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 bumbiņu, kā arī saprātīga distance uz katru pusī 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 taisnstūra laukums divu nūju garumā, kura sākumu un sānu dimensijas nosaka T-marķieru ārējās robežas. Bumbiņa 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.

Šķērslī

«*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 norīkots pavadīt spēlētājus visa mača garumā, viņam nav tiesību iekļauties 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:

- a) objektus, kas nosaka *autu*, piemēram, sienas, žogi, mietiņi un margas,
- b) jebkādu daļu no nekustama mākslīga objekta, kas atrodas *autā*, un
- c) 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 *traucējla* (*Noteikums* 24-2), *anormālu laukuma apstākļu* (*Noteikums* 25-1) vai *nepareiza ripināšanas grīna* (*Noteikums* 25-3) *traucējuma*.

Tas ir bumbuņas atrašanās vietai vistuvākais punkts *laukumā*:

- (I) kas nav tuvāk *bedrītei*,
- (II) kur, bumbuņai atrodoties, *sitienam*, 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 bumbuņas*, nosakot spēles virzienu un vēzienu šādam *sitienam*, būtu jāizmanto nūja, ar kuru viņš būtu izdarījis *sitienu*, ja nebūtu attiecīgā apstākļa.

Ūdens šķērslis

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

Bumbuņa 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 dzeltenām.

2. Piezīme: *Komiteja* drīkst izdot Vietējo Noteikumu, kas aizliedz spēli no ekoloģiski jutīgas teritorijas, kas definēta kā *ūdens šķērslis*.

Vienspēle

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

III nodaļa – Noteikumi

Spēle

Noteikums 1

Spēle

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

1-1. Apkopojuums

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

1-2. Iedarbība uz bumbiņu vai fizisko apstākļu izmaiņš

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 *sitieni*.

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 ļāvusi 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 vienošies par jebkāda iestājušās soda atcelšanu.

SODS PAR NOTEIKUMA 1-3 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – abu *pušu* diskvalifikācija.

Sitienu spēlē – gadījumā iesaistīto *sāncensu* diskvalifikācija.

(Piekrišana sitienam 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 *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

2-1. Apkopojuums

Mačs ir vienas puses spēle pret otru *noteiktā raundā*, 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 sitieniem. 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 sitienā

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 *sitienam* 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 nolēmumu, un (II) par faktiem, kas ir prasības pamatā, un uz ko jābalstās nolēmumam.

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 spēlētā 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 mačā iepriekš izspēlētu bedrīti, *Komiteja* drīkst izskatīt vienīgi gadījumā, ja tās pamatā ir prasību piesaļošajam 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 piesaļošajam spēlētājam iepriekš nebija zināmi oficiālo rezultātu paziņošanas brīdī, (II) prasību piesaļošajam 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* (Noteikums 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. 26-39.

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 *sāncensi*.

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. Neiesišana bedrītē

Ja *sāncensis* jebkurā bedrītē neiesit 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) Sāncensha rīcība

Tikai sitienu spēlē, ja *sāncensis* šaubās par savām tiesībām vai pareizo rīcību bedrītes izspēles laikā, viņš drīkst bez soda pabeigt bedrītes izspēli ar divām bumbiņām. Lai turpinātu pēc šī Noteikuma, viņam jāizlemj spēlēt ar divām bumbiņām pēc šaubīgās situācijas rašanās un pirms turpmākas rīcības (piem., *sitienu* izdārīšanas pa sākotnējo bumbiņu).

Sāncensim būtu jāpaziņo savam *marķierim* vai *citam sāncensim*:

- ka viņa nodoms ir izspēlēt divas bumbiņas, un
- kuru bumbiņu viņš vēlas ieskaitīt, ja *Noteikumi* pieļauj šai bumbiņai piemēroto rīcību.

Pirms rezultātu kartītes iesniegšanas *sāncensim* jāziņo situācijas fakti

Komitejai. Ja viņš tā nedara, *viņu diskvalificē*.

Ja *sāncensis* veic turpmākas darbības pirms lēmuma par divu bumbiņu spēlēšanu, viņš nedarbojas pēc Noteikuma 3-3, un spēkā ir rezultāts ar sākotnējo bumbiņu. *Sāncensis* nesaņem sodu par otras bumbiņas spēlēšanu.

b) Komiteja rezultāta noteikšanā bedrītes izspēlē

Ja *sāncensis* ir darbojies pēc šī Noteikuma, *Komiteja* viņa rezultātu noteiks sekojoši:

- (I) Ja pirms turpmākas rīcības *sāncensis* ir paziņojis, kuru bumbiņu viņš vēlas ieskaitīt, ar nosacījumu, ka *Noteikumi* atļauj izvēlētajai bumbiņai piemēroto rīcību, tiek ieskaitīts rezultāts ar šo bumbiņu. Ja *Noteikumi* neatļauj izvēlētajai bumbiņai piemēroto rīcību, tiek ieskaitīts rezultāts ar otru bumbiņu, ja *Noteikumi* atļauj tai piemēroto rīcību.
- (II) Ja pirms turpmākas rīcības *sāncensis* nav paziņojis, kuru bumbiņu viņš gribētu ieskaitīt, tiek ieskaitīts rezultāts ar sākotnējo bumbiņu, ja *Noteikumi* atļauj šai bumbiņai piemēroto rīcību. Pretējā gadījumā ieskaita rezultātu ar otru bumbiņu, ja *Noteikumi* atļauj šai bumbiņai piemēroto rīcību.
- (III) Ja *Noteikumi* neatļauj abām bumbiņām piemēroto rīcību, ieskaita rezultātu ar sākotnējo bumbiņu, ja *sāncensis* šīs bumbiņas spēlēšanā nav pieļāvis nopietnu pārkāpumu, spēlējot no nepareizas vietas. Ja *sāncensis* vienas bumbiņas spēlēšanā ir pieļāvis nopietnu pārkāpumu, ieskaita rezultātu ar otru bumbiņu, neraugoties, ka *Noteikumi* neatļauj šai bumbiņai piemēroto rīcību. Ja *sāncensis* pieļauj nopietnus pārkāpumus abu bumbiņu spēlēšanā, *viņu diskvalificē*.

1. **Piezīme:** "Noteikumi atļauj bumbiņai piemēroto rīcību" nozīmē, ka pēc Noteikuma 3-3 iesaistīšanas vai nu: (a) sākotnējā bumbiņa ir spēlēta no vietas, kur tā apstājās, un spēle no šīs vietas ir atļauta, vai (b) *Noteikumi* atļauj bumbiņai piemēroto rīcību un bumbiņa ir atbilstoši iesaistīta spēlē pareizā vietā atbilstoši *Noteikumiem*.

- 2. Piezīme:** Ja jāieskaita rezultāts ar sākotnējo bumbuņu, bet tā nav neviena no spēlētājam bumbuņām, spēlē pirmā iesaistītā bumbuņa uzskatāma par sākotnējo bumbuņu.
- 3. Piezīme:** Pēc šī Noteikuma iesaistīšanas *sitieni* pa bumbuņu, ko nolemts neieskaitīt, un tieši šīs bumbuņas spēlēšanā nopelnītie *soda sitieni* netiek ņemti vērā. Saskaņā ar Noteikumu 3-3 spēlēti otrā bumbuņa nav *provizorisks bumbuņa* pēc Noteikuma 27-2.

(Bumbuņa spēlēta no nepareizas vietas – skat. Noteikumu 20-7c).

3-4. Atteikšanās pakļauties Noteikumam

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

3-5. Vispārpieņemtais sods

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

Nūjas un bumbuņa

Noteikums 4

Nūjas

Sīkāk par nūju atbilstības specifikāciju un interpretāciju pēc Noteikuma 4, kā arī konsultācijām un nūju iesniegšanas procesu skatīt II Pielikumu.

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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 (Noteikums 33-1) drīkst pieprasīt, 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 normālā 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 bumbuņas 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 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 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 bojātas 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 vaļīga, atvienojusies vai būtiski deformēta; atvienojies rokturis. Nūja nav nederīga spēlei tikai tadēļ, 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 pārlietu 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 veikta 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 pārlietu 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 vai b pārkāpumu netiek piemērots nākamajā bedrītē.

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

Sikāk par bumbiņu atbilstības specifiku un interpretāciju pēc Noteikuma 5, kā arī konsultācijām un bumbiņu iesniegšanas procesu skatīt III Pielikumu.

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

5-1. Apkopojums

Spēlētāja spēlētajai 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 spēlētajai 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 tad, ja tai pielipuši dubļi vai kāds cits materiāls, tās virsma ir saskrāpēta vai nobrāzta, tā ir zaudējusi krāsu vai krāsa ir bojāta.

Ja spēlētājam ir pamats uzskatīt, ka viņa bumbiņa spēlējamās 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 jānorāda 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 izspēlējamās bedrītes spēles laikā paceļ bumbiņu bez iemesla uzskatīt to par spēlei nederīgu, **viņš saņem viena sitienu sodu.**

Ja kļūst skaidrs, ka izspēlējamās 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 vispārspieņemto 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 vispārspieņemto 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 jādara, 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 definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

6-1. Noteikumi

Spēlētājs un viņa *kedijs* ir atbildīgi par *Noteikumu* zināšanu. *Noteiktā* *raundā* 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 otru 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 raundā *sāncensim* jāpārļiecinās, 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 raunda 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. Noteikums 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 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 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 *kedijs*, nekavējoties uzreiz pēc pārkāpuma atklāšanas jānodrošina, ka jebkurā brīdī *noteiktā raunda* atlikušajā daļā viņam nav vairāk kā viens *kedijs*.

Pretejā gadījumā spēlētāju diskvalificē.

Piezīme: *Komiteja* drīkst sacensību nosacījumos (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 *sāncensi* 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 jāpārliecinās, 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.

Izņēmums: Ja *sāncensis* iesniedz rezultātu, kur jebkurā bedrītē norādīts mazāks rezultāts par faktisko, jo viņš nav iekļāvis vienu vai vairākus *soda sitienus*, par kuru nopelnīšanu viņš nezināja pirms rezultātu kartītes nodošanas, viņu nediskvalificē. Šādos apstākļos *sāncensis saņem sodu* atbilstoši attiecīgajam piemērojamajam *Noteikumam* un *papildu divu sitienu sodu* par katru bedrīti, kurā *sāncensis* pieļāvis Noteikuma 6-6d pārkāpumu. Šis izņēmums nav piemērojams, ja piemērojamais sods ir diskvalifikācija.

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 novil-

cina 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 nosacījumos (Noteikums 33-1) noteikt spēles tempa vadlīnijas, ieskaitot maksimālo laiku, kas atvēlēts *noteiktam raundam*, bedrītei vai *sitienam*.

Mača spēlē *Komiteja* šādā nosacījumā drīkst sekojoši pārveidot sodu par šī Noteikuma pārkāpumu:
Pirmais pārkāpums – zaudēta bedrīte,
Otrais pārkāpums – zaudēta bedrīte,
Turpmāks pārkāpums – diskvalifikācija.

Sitienu spēlē *Komiteja* šādā nosacījumā 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 pamatotu, 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 nenožīmē spēles neturpināšanu.

b) procedūra, kad spēli apturējusi Komiteja

Kad spēli aptur *Komiteja* un spēlētāji mačā 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 jāpārtrauc 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 jānomarkē 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, nenomarkē bumbiņas pozīciju pirms pacelšanas vai neziņo 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 jānomarkē 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; **Sitienu 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 *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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 *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.

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

Sitienu, kas veikti, turpinot izspēlē 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 citādāk atļāvusi *Komiteja*.

SODS PAR NOTEIKUMA 7-2 PĀRKĀPŠANU:

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

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

1. Piezīme: Vingrināšanās vēziens nav vingrināšanās *sitiens*, un to drīkst veikt jebkurā vietā ar nosacījumu, ka spēlētājs nepārkāpj *Noteikumu*.

2. Piezīme: *Komiteja* drīkst sacensību nosacījumos (Noteikums 33-1) aizliegt:

- a) vingrināšanos uz pēdējās izspēlētās bedrītes *ripināšanas grīna* vai tuvu tam,
- b) ripināt bumbuņu uz pēdējās izspēlētās bedrītes *ripināšanas grīna*.

Noteikums 8

Padoms; Spēles līnijas norādīšana

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

8-1. Padoms

Noteikta raunda izspēles laikā spēlētājs nedrīkst:

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

8-2. Spēles līnijas norādīšana

a) Ārpus ripināšanas grīna

Ārpus *ripināšanas grīna* spēlētājs no ikviena drīkst pieņemt *spēles līnijas*

norādīšanu, taču spēlētājs sitiena brīdī nevienu nedrīkst novietot uz līnijas, tuvu tai, vai uz līnijas pagarinājuma aiz *bedrītes*. Jebkurš spēlētāja vai ar viņa ziņu *spēles līnijas* norādīšanai izvietots marķējums jānovāc pirms *sitiēna* izdarišanas.

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

b) Uz ripināšanas grīna

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

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

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 izvērtēt nosacījumus attiecībā uz šīs personas norīkošanu un atļauto darbību. Šī persona jānosauc *Komitejai* pirms *padoma* sniegšanas.

Noteikums 9

Informācija par veiktajiem sitieniem

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

9-1. Apkopojums

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

9-2. Mača spēle

a) Informācija par veiktajiem sitieniem

Pretiniekam 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 *pretiniekam* nepatiesu informāciju. Ja spēlētājs sniedz nepatiesu informāciju, **viņš zaudē bedrītes izspēli**.

Uzskatāms, ka spēlētājs sniedzis nepatiesu informāciju, ja viņš:

- (I) neinformē *pretinieku*, tiklīdz iespējams, par nopelnītu sodu, ja vien
 - (a) viņš acīmredzami darbojās pēc *Noteikuma*, kas paredz sodu, un to redzēja viņa *pretinieks*; vai
 - (b) viņš izlabo kļūdu, pirms viņa *pretinieks* izdara nākamo *sitienu*,
- (II) bedrītes izspēlē sniedz neprecīzu informāciju par izdarīto *sitienu* skaitu un neizlabo kļūdu, pirms viņa *pretinieks* izdara savu nākamo *sitienu*, vai
- (III) sniedz neprecīzu informāciju par bedrītes pabeigšanu izdarīto *sitienu* skaitu, un tas ietekmē *pretinieka* 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 nezina. 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 definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

10-1. Mača spēle

a) Bedrītes izspēles startā

Pusi, kam ir *gods* 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 izspēlē

Kad abi spēlētāji sākuši bedrītes izspēli, pirmā tiek spēlēta bumbiņa, kas atrodas tālāk no *bedrītes*. Ja bumbiņas ir vienādā attālumā no *bedrītes*, 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 drīkst spēlēt no citas vietas, nevis no iepriekšējā *sitienu* 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 *pretinieks* drīkst nekavējoties pieprasīt spēlētājam anulēt tā veikto *sitienu* un pareizā secībā izspēlēt bumbiņu, cik tuvu vien iespē-

jams no vietas, kur pēdējo reizi tika spēlēta sākotnējā bumbiņa (skat. Noteikumu 20-5).

10-2. Sitienu spēle

a) Bedrītes izspēles startā

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

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

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

b) Bedrītes izspēle

Kad *sāncensī* sākuši bedrītes izspēli, pirmā tiek spēlēta bumbiņa, kas ir vistālāk no *bedrītes*. Ja divas vai vairākas bumbiņas ir vienādā attālumā no *bedrītes*, 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 *sāncensim* 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 drīkst spēlēt no citas vietas, nevis no iepriekšējā *sitienu veikšanas vietas*, spēles secību nosaka pēc pozīcijas, kur apstājas sākotnējā bumbiņa.

c) Spēle ārpus kārtas

Ja *sāncensis* 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**.

(Sitienu izdarīšana, kamēr cita bumbiņa ir kustībā pēc sitienu 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 sāncensis* 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 definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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 nelīdzenumus (neatkarīgi no tā, vai tos radījis 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 izspēlējams 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 linijai* 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 - nē, 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 nākamais *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 *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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 liniju*. Ja *bumbiņa izkustināta*, piemērojams Noteikums 18-2, izņemot situācijas, kas uzskaitītas šī Noteikuma punktos a – d.

Papildus 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) Šķērsli brīvo kavēkļu segtas bumbiņas meklēšana vai identificēšana

Ja uzskata, ka *šķērsli* spēlētāja bumbiņu tik lielā mērā sedz *brīvie kavēkļi*, ka viņš nevar to atrast vai identificēt, viņš drīkst bez soda pieskerties *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 18-2. 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 šķērsli

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

d) Bumbiņas meklēšana traucēkli vai anormālos laukuma apstākļos

Ja *traucēkli* vai uz tā, vai *anormālos laukuma apstākļos* guļoša bumbiņa meklēšanā tiek nejauši *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 vēziena 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 paceļot bumbiņu, to nedrīkst notīrīt vairāk kā nepieciešams identificēšanai.

Ja bumbiņa ir spēlētāja bumbiņa un viņš neizpilda visu šo procedūru vai jebkuru tās daļu, vai paceļ bumbiņu identificēšanai bez pamatota iemesla to darīt, **viņš saņem viena 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 atrašanas pozīcijā

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

13-1. Apkopojuums

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 vēziena zonas vai spēles linijas uzlabošana

Spēlētājs nedrīkst uzlabot vai atļaut uzlabot:

- bumbiņas pozīciju vai atrašanās vietu,
- paredzētās *stājas* vai vēziena zonu,
- savu *spēles līniju* vai saprātīgu šīs līnijas pagarinājumu aiz *bedrites*, 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, atliktais 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 kavēkliem* jebkurā *šķērsli* vai ūdenim *ūdens šķērsli*, lai novērstu kritienu vai kritiena rezultātā, kā arī aizvācot *traucēkli*, mērot vai marķējot, 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* spēlēta 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 *sitienu*, 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 šķērslī – skat. Noteikumu 26.)

Noteikums 14

Bumbiņas sišana

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

14-1. Apkopojums

a) Īsts sitiens pa bumbiņu

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

b) Nūjas noenkurošana

Izdarot *sitienu*, spēlētājs nedrīkst noenkurot nūju ne “tieši”, ne izmantojot “enkura punktu”.

1.Piezīme: Nūja ir noenkurota “tieši”, ja spēlētājs ar nodomu tur nūju vai satvēriena roku kontaktā ar jebkuru sava ķermeņa daļu, taču spēlētājs drīkst turēt nūju vai satvēriena roku atspiestu pret roku vai apakšdelmu.

2.Piezīme: “Enkura punkts” pastāv, ja spēlētājs ar nodomu tur apakšdelmu kontaktā ar jebkuru sava ķermeņa daļu, lai radītu satvēriena rokai stabilu punktu, ap kuru ar otru roku var vēzēt nūju.

14-2. Palīdzība

a) Fiziska palīdzība un aizsardzība no dabas spēku ietekmes

Sitienu izdārīšanas 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 *sitienu 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 *sitienu 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 sitieni.

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

Noteikums 14-3 pārvalda *aprikojuma* un ierīču (tostarp elektronisko ierīču) izmantošanu, kas var palīdzēt spēlētājam izdarīt specifisku *sitienu* vai vispārīgi spēlē.

Golfs ir izaicinājumiem bagāta spēle, kurā panākumiem vajadzētu būt atkarīgiem no spēlētāja spriedumiem, prasmēm un spējām. Šie principi vada *R&A* nosakot, vai kāda priekšmeta lietošana pārkāpj Noteikumu 14-3.

Sikāk par *aprikojuma* un ierīču atbilstības specifikāciju un interpretāciju pēc Noteikuma 14-3, kā arī konsultācijām un aprikojuma un ierīču iesniegšanas procesu skatīt IV Pielikumu.

Izņemot *Noteikumos* paredzētās iespējas, spēlētājs *noteiktā raundā* nedrīkst izmantot jebkādu mākslīgu ierīci vai neparastu *aprikojumu*, vai lietot jebkādu aprikojumu anormālā veidā:

- a) ja tas varētu palīdzēt viņam *sitienu* izdārīšanā vai viņa spēlē, vai
- b) lai novērtētu vai izmērītu distanci, vai apstākļus, kas varētu ietekmēt viņa spēli, vai
- c) ja tas varētu palīdzēt viņam satvert nūju, bet ir atļauts:
 - (I) valkāt cimds, ar nosacījumu, ka tie ir gludi,
 - (II) lietot sveķus, pūderi un susinošas vai mitrinošas vielas,
 - (III) ap rokturi aptīt dvieli vai kabatlakatiņu.

Izņēmumi:

1. 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.

2. Spēlētājs nepārkāpj šo Noteikumu, ja viņš lieto *aprikojumu* tradicionāli pieņemtajā veidā.

SODS PAR NOTEIKUMA 14-3 PĀRKĀPŠANU:

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

Par atkārtotu pārkāpumu – diskvalifikācija

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

Piezīme: *Komiteja* drīkst ieviest Vietējo noteikumu, kas spēlētājiem ļauj izmantot ierīces distances mērīšanai.

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 *sitiēna* nūjas atvēršanas brīdī, viņš nesaņem sodu pēc šī Noteikuma par kustībā esošas bumbiņas izspēli, taču viņš netiek atbrīvots no jebkāda soda pēc Noteikuma 18-2 (Miera stāvoklī esošu bumbiņu izkustinājis spēlētājs).

(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 *sitiēna* izdarīšanu, lai ļautu straumei

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 sitieni.

Noteikums 15

Aizstāta bumbiņa; Nepareiza bumbiņa

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

15-1. Apkopojums

Spēlētājam jāieskaita 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 (ieskaitot netīšu *aizstāšanu*, kad spēlētājs nomet vai novieto *nepareizu bumbiņu*), šī *aizstāta 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 *sitiēna* izdarīšanu no nepareizas vietas, viņš nesaņem 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 kuru *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. Neviens *sitiens*, 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*s 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 nepaziņo nodomu kļūdu labot, **viņu diskvalificē**.

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

Izņēmums: Soda nav, ja *sāncensis* izdara *sitienu* pa *nepareizu bumbiņu*, kas *ūdens šķērsli* ūdenī kustas. Neviens *sitiens*, kas izdarīts pa *nepareizu bumbiņu*, 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 *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

16-1. Apkopojs

a) Pieskaršanās ripināšanas līnijai

Ripināšanas līnijai nedrīkst pieskarties, izņemot situācijas:

- (I) spēlētājs drīkst aizvākt *brīvos kavēkļus* ar nosacījumu, ka viņš neko nespiež pie zemes,
- (II) *nostājoties* pie bumbiņas, spēlētājs drīkst novietot nūju bumbiņai priekšā ar nosacījumu, ka viņš neko nespiež pie zemes,
- (III) veicot mērījumus – Noteikums 18-6,
- (IV) paceļot vai novietojot atpakaļ bumbiņu – Noteikums 16-1b,
- (V) piespiežot pie zemes bumbiņas marķieri,
- (VI) labojot vecās *bedrītes* aizdares vai bumbiņu pēdas uz *ripināšanas grīna* – Noteikums 16-1c,
- (VII) aizvācot kustamos *traucēkļus* – Noteikums 24-1.

(Ripināšanas līnijas norādīšana uz ripināšanas grīna – skat. Noteikumu 8-2b.)

b) Bumbiņas pacelšana un tīrīšana

Bumbiņu uz *ripināšanas grīna* drīkst pacelt un pēc vēlēšanās notīrīt. Pirms bumbiņas pacelšanas tās pozīcija jānomarkē un bumbiņa jāatliek atpakaļ (skat. Noteikumu 20-1). Aizliegts pacelt bumbiņu, kad tā varētu ietekmēt citas kustībā esošas bumbiņas kustību.

c) Bedrītes aizdares, bumbiņu pēdu un citu bojājumu labošana

Neatkarīgi no tā, vai spēlētāja bumbiņa atrodas uz *ripināšanas grīna*, viņš drīkst salabot vecu *bedrītes* aizdaru vai bojājumu, ko *ripināšanas grīnam* nodarījis bumbiņas trieciens. Ja labošanas brīdī bumbiņa vai bumbiņas marķieris tiek nejauši *izkustināts*, bumbiņa vai bumbiņas marķieris jāno-

vieto atpakaļ. Sods netiek piemērots, ja vien bumbiņas vai bumbiņas marķiera izkustēšanās ir tieši saistīta ar attiecīgo vecas *bedrītes* aizdares vai bumbiņas trieciena rezultātā *ripināšanas grīnam* nodarītā bojājuma labošanu. Pretējā gadījumā piemērojams Noteikums 18.

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

d) Virsmas pārbaudīšana

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

Izņēmums: Starp divu *bedrīšu* izspēli spēlētājs drīkst pārbaudīt jebkura treniņu *ripināšanas grīna* un *pēdējās izspēlētās bedrītes 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 *stājā*, vai kājai pieskaroties *ripināšanas līnijai* vai šīs līnijas pagarinājumam aiz bumbiņas.

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

f) *Sitienu* izdarīšana, kamēr cita bumbiņa kustībā

Spēlētājs nedrīkst izdarīt *sitienu*, kamēr cita no *ripināšanas grīna* sista bumbiņa 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 *sitienu*.

(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 pieņākas 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.)

Noteikums 17

Karoga kāts

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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* izdarīšanas 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 pacel spēlētājs pret to neiebilst, tiek uzskatīts, ka spēlētājs to ir sankcionējis.

3. Piezīme: Ja *sitienu* izdarīšanas 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 spēlētājs vai viņa *kedijs*, sitienu spēlētājs *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 *sāncensa* 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 pieskatītājam *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 definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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, kedijs vai aprīkojums

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

- 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*, vai

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

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

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

- meklējot smiltīm segtu bumbiņu vai atjaunojot bumbiņas pozīciju, kas šādā procesā tika izmainīta; novietojot atpakaļ bumbiņas meklēšanā vai identificēšanā *šķērsli* pārvietotos *brīvos kavēkļus*, zondējot *ūdens šķērsli* ūdenī guļošu bumbiņu, vai meklējot bumbiņu *traucēkli* vai *anor-mālos laukuma apstākļos* – Noteikums 12-1.
- labojot *bedrītes* aizdari 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 grīnu* – Noteikums 23-1,
- aizvācot kustamos *traucēkļus* – Noteikums 24-1.

18-3. Pretinieks, kedijs vai aprikojums mača spēlē

a) Meklēšanas laikā

Ja, meklējot spēlētāja bumbiņu, *pretinieks*, viņa *kedijs* 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, tiši pieskaras tai, vai izraisa tās *izkustēšanos*, izņemot citādi *Noteikumos* paredzēto, *pretinieks saņem viena sitiena 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, *izkustinātā* 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. Pretējā gadījumā pielietojami Noteikumu 18-2, 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 pēc šī Noteikuma 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. 26-39.

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:

- a) ja spēlētāja bumbiņa kustībā pēc *sitiēna*, kas nav izdarīts uz *ripināšanas grīna*, apstājas dzīvā vai kustīgā *ārējā faktorā*, vai uz tā, spēlētājam situācijā *līdz grīnam* vai *šķērsli* 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*,
 - b) ja spēlētāja bumbiņa kustībā pēc *sitiēna*, kas izdarīts uz *ripināšanas grīna*, tiek novirzīta, apturēta vai apstājas dzīvā vai kustīgā *ārējā faktorā*, vai uz tā, izņemot tārpu, kukaini vai ko līdzīgu, *sitiēns* 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 pieskata vai paceļ *karoga kātu*, vai jebko viņam spēlē piederošu – skat. Noteikumu 17-3b.

Piezīme: Ja spēlētāja bumbiņu kustībā tieši novirzījīs vai apturējīs *ārējs faktors*:

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

b) pēc *sitiēna* no *ripināšanas grīna sitienu* 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 aprikojuma ietekmē

Ja spēlētāja bumbiņu nejauši novirza vai aptur viņš pats, viņa partneris vai jebkurš no viņu *kedijiem* vai *aprikojums*, *spēlētājs saņem viena sitienu sodu*. Bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās vietas, ja vien tā nav apstājusies uz spēlētāja, viņa *partnera* vai jebkura no viņu *kediju* apgērba vai *aprikojuma*. 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 *bedrītei*.

Izņēmumi:

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

2. Nometsta bumbiņa – skat. Noteikumu 20-2a.

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

19-3. Pretinieks, kedijs vai aprikojums mača spēlē

Ja spēlētāja bumbiņu nejauši novirza vai aptur *pretinieks*, viņa *kedijs* vai viņa *aprikojums*, soda nav. Spēlētājs drīkst, pirms jebkura *puse* izdarījusi nākamo *sitienu*, anulēt *sitienu* un izspēlēt bumbiņu bez soda no vietas, kas ir pēc iespējas tuvāk punktam, no kura tika izdarīts pēdējais *sitiens* ar sākotnējo bumbiņu (Noteikums 20-5), vai viņš drīkst spēlēt bumbiņu no vietas, kur tā atrodas. Taču, ja spēlētājs izvēlas neanulēt *sitienu* un bumbiņa apstājas uz *pretinieka* vai viņa *kedija* apgērba vai *aprikojuma*, 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 *bedrītei*.

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

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

19-4. Cits sāncensis, kedijs vai aprikojums sitienu 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 *sitienu* novirza vai aptur bumbiņa, kas ir miera stāvoklī un bumbiņa spēlē, spēlētājam sava bumbiņa jāspēlē no vietas, kur tā atrodas. Mača spēlē soda nav. Sitienu spēlē soda nav, ja vien abas bumbiņas pirms *sitienu* nebija uz *ripināšanas grīna* – šādā gadījumā **spēlētājs saņem divu sitienu sodu**.

b) Kustībā

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

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

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

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Atvieglinājuma situācijas un procedūra

Noteikums 20

Pacelšana, nomešana un novietošana; Spēle no nepareizas vietas

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

Noteikums 20-1. Pacelšana un marķēšana

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

Pirms bumbiņas pacelšanas pēc *Noteikuma*, kas paredz tās novietošanu atpakaļ, bumbiņas pozīcija vispirms jānomarķē. Ja tā netiek nomarķēta, **spēlētājs saņem viena sitienu sodu**, un bumbiņa jānovieto atpakaļ. Ja bumbiņa netiek novietota atpakaļ, **spēlētājs saņem vispārpieņemto sodu par šī Noteikuma pārkāpšanu**, taču nav papildu soda pēc *Noteikuma* 20-1.

Ja bumbiņa vai bumbiņas marķieris nejauši *izkustināts*, bumbiņu pacelot atbilstoši *Noteikumam* vai marķējot, bumbiņa vai bumbiņas marķieris jānovieto atpakaļ. Soda nav ar nosacījumu, ka bumbiņas vai bumbiņas marķiera izkustēšanos tiešā veidā izraisījusi konkrētā darbība pozīcijas marķēšanā vai bumbiņas pacelšanā. Pretējā gadījumā **spēlētājs saņem viena sitienu sodu atbilstoši šim Noteikumam vai Noteikumam 18-2**.

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

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

20-2. Nomešana un pārmešana

a) Kurš un kā

Pēc *Noteikumiem* noņemama bumbiņa jāņem pašam spēlētājam. Viņam jāstāv taisni, jātur bumbiņa pleca augstumā izstieptā rokā un jāņem tā. Ja bumbiņu noņem cita persona, vai tas tiek izdarīts citā veidā un kļūda netiek izlabota atbilstoši Noteikumam 20-6, **spēlētājs saņem viena sitiena sodu**.

Ja, noņemot bumbiņu, tā pirms vai pēc pieskaršanās *laukuma* daļai un pirms palikšanas miera stāvoklī skar citu personu vai jebkura spēlētāja *aprikojumu*, bumbiņa jāpārmet no jauna bez soda. Nav skaitliska reižu ierobežojuma atkārtotai bumbiņas nomešanai šādos apstākļos.

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

b) Kur nomest

Kad bumbiņu noņem, cik tuvu vien iespējams noteiktai vietai, to nedrīkst nomest tuvāk *bedrītei* par šo konkrēto vietu, kas jāpieņem aptuveni, ja nav spēlētājam precīzi zināma.

Bumbiņas nomešanā tai vispirms jāatsitas pret *laukuma* daļu, kur attiecīgais Noteikums pieprasa to nomest. Ja tā netiek attiecīgi nomesta, piemērojami Noteikumi 20-6 un 20-7.

c) Kad jāpārmet

Nomesta bumbiņa jāpārmet bez soda, ja tā:

(I) ieripo un apstājas *šķērslī*,

(II) izripi un apstājas ārpus *šķēršļa*,

(III) uzripi 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 (anormāli *laukuma* apstākļi), Noteikumam 25-3 (nepareizs *ripināšanas grīns*) vai Vietējam noteikumam (Noteikums

33-8a) vai ieripo atpakaļ bumbiņas izsistajā vietā, no kuras bumbiņa tika pacelta pēc Noteikuma 25-2 (ieurbusies bumbiņa),

(VI) ripo un apstājas vairāk nekā divu nūju attālumā no vietas, kur tā vispirms atsitās pret *laukuma* daļu, vai

(VII) ripo un apstājas tuvāk *bedrītei* par:

a) bumbiņas 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 bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja *ūdens šķēršļa* vai *sānu ūdens šķēršļa* robežu (Noteikums 26-1).

Ja pārmešta bumbiņa ieripo kādā no iepriekš minētajām pozīcijām, tā jānovieto, cik tuvu vien iespējams vietai, kur pārmetot tā vispirms atsitās pret *laukuma* daļu.

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

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

(Nomešanas zonas izmantošana – skat. I Pielikuma A daļas 6.nodaļu)

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 nejausi *izkustināts* bumbiņas novietošanas vai atpakaļ novietošanas procesā, bumbiņa vai bumbiņas marķieris jānovieto atpakaļ. Soda nav ar nosacījumu, ka bumbiņas vai bumbiņas marķiera izkustēšanos tiešā veidā izraisījusi konkrētā darbība bumbiņas novietošanā vai novietošanā atpakaļ vai bumbiņas marķiera noņemšanā. Pretējā gadījumā **spēlētājs saņem viena sitiena sodu**, atbilstoši Noteikumam 18-2 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 jānomet, cik tuvu vien iespējams vietai, kur tā atradās, taču ne *šķērsli* vai uz *ripināšanas grīna*;
- (II) *šķērsli* bumbiņa jānomet *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 neapstājās

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. Atpakaļ novietota bumbiņa ir spēlē neatkarīgi no tā, vai bumbiņas marķieris ir pacelts.

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 sitiena veikšana no iepriekšējā sitiena 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 drīkst izspēlēt no jebkuras vietas *starta vietas* robežās un bumbiņu drīkst uzlikt uz T-kociņa,
- līdz grīnam* – spēlējamā bumbiņa jānomet, un pēc nomešanas tai vispirms jāatsitas *laukuma* daļā *līdz grīnam*,
- šķērslī* – spēlējamā bumbiņa jānomet, un pēc nomešanas tai vispirms jāatsitas *laukuma* daļā *šķērslī*,
- uz ripināšanas grīna* – spēlējamā bumbiņa jānovieto uz *ripināšanas grīna*.

SODS PAR NOTEIKUMA 20-5 PĀRKĀPŠANU:

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

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 drīkst 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 atbilstošā *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 otrās bumbiņas izspēli, un **sāncensim jāpieskaita divi *soda sitieni*** savam rezultātam, kas sasniegts ar šo bumbiņu. Ja *sāncensis* ir izdarījis nopietnu pārkāpumu un nav to labojis, kā norādīts iepriekš, **viņu diskvalificē**.

1. Piezīme: Uzskatāms, ka *sāncensis* izdarījis nopietnu piemērojamā *Noteikuma* pārkāpumu, ja *Komiteja* uzskata, ka, spēlējot no nepareizas vietas, viņš ieguvis būtiskas priekšrocības.

2. Piezīme: Ja *sāncensis* izspēlē otru bumbiņu pēc *Noteikuma* 20-7c

un tā netiek ieskaitīta, ar šo bumbiņu veiktie *sitiēni* un tieši tās izspēlē saņemtie *soda sitiēni* nav spēkā. Ja otrā bumbiņa tiek ieskaitīta, no nepareizās vietas izdarītais *sitiēns* un jebkurš ar sākotnējo bumbiņu izdarītais nākamais *sitiēns*, ieskaitot tieši šīs bumbiņas izspēlē saņemtos *soda sitiēnus*, nav spēkā.

3. Piezīme: Ja spēlētājs saņem sodu par *sitiēna* izdarīšanu no nepareizas vietas, nav papildu soda par:

- a) bumbiņas neatļautu *aizstāšanu*,
- b) 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 *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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 bedrites izspēles laikā tīra savu bumbiņu neatbilstoši šim Noteikumam, **viņš saņem viena sitiēna sodu**, un bumbiņa, ja tā pacelta, jānovieto atpakaļ.

Ja spēlētājam jānovieto bumbiņa atpakaļ, bet viņš to neizdara, **viņš saņem vispārpieņemto 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 *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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 *sāncenši* 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 paceļ savu bumbiņu, **viņš saņem viena sitiena sodu par Noteikuma 18-2 pārkāpšanu**, taču nav papildu soda pēc Noteikuma 22.

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

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Noteikums 23

Brīvie kavēkļi

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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 18-2.

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 sitiena sodu** atbilstoši Noteikumam 18-2.

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 līnijai – skat. Noteikumu 16-1a.)

Noteikums 24

Traucēkļi

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

24-1. Kustami traucēkļi

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

- a) 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 18-2,
- b) ja bumbiņa ir *traucēkli* vai uz tā, bumbiņu drīkst pacelt un *traucēkli* aizvākt. Situācijā *lidz grīnam* vai *šķērsli* bumbiņa jānoviet 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*.

(ledarbība uz bumbiņu – skat. Noteikumu 1-2.)

Piezīme: Ja pēc šī Noteikuma nometama 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 *traucēklī* vai uz tā, vai, kad *traucēklis* traucē spēlētāja *stājai* vai viņa iecerētajam vēzienam. Ja spēlētāja bumbiņa ir uz *ripināšanas grīna*, traucējums arī iestājas, ja nekustams *traucēklis* uz *ripināšanas grīna* ietekmē viņa *ripināšanas līniju*. Citādi ietekme uz *spēles līniju* 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:

- (I) *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:
 - a) bez soda saskaņā ar iepriekš minēto Paragrāfu (I), vienīgi *tuvākajam atvieglinājuma punktam* jāatrodas *bunkurā*, un bumbiņa jānomet *bunkurā*, vai
 - 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 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 *traucēkļa*, radīts traucējums padara *sitiena* izdarīšanu nepārprotami nesapratīgu, vai (b) nekustamā *traucēkļa* izraisīts traucējums varētu iestāties tikai nepārprotami nesapratīgā *sitienā*, ar nepamatu nepieņemamu *stāju*, vēzienu vai spēles virzienu.

1. Piezīme: Ja bumbiņa ir *ūdens šķērsli* (ieskaitot *sānu ūdens šķērsli*), spēlētājs nedrīkst pieņemt atvieglinājumu no nekustama *traucēkļa* izraisīta traucējuma. Spēlētājam bumbiņa jāspēlē no tās esošās pozīcijas vai jārikojas atbilstoši Noteikumam 26-1.

2. Piezīme: Ja pēc šī Noteikuma nometama 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 traucēklī nav atrasta

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

a) Bumbiņa kustamā traucēklī nav atrasta

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā bumbiņa ir kustamā *trau-*

cēkli, spēlētājs drīkst *aizstāt* bumbiņu un pēc šī Noteikuma pieņemt atvieglinājumu bez soda. Ja viņš izvēlas tā rīkoties, viņam jāaizvāc *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 *traucēkļa* visattālākās robežas, taču ne tuvāk *bedrītei*.

b) Bumbiņa nekustamā *traucēklī* nav atrasta

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

- (I) *līdz grīnam* - ja bumbiņa pēdējo reizi nekustamā *traucēkļa* visattālākās robežas šķērsoja vietā *līdz grīnam*, spēlētājs drīkst *aizstāt* bumbiņu bez soda un pieņemt atvieglinājumu atbilstoši aprakstam Noteikumā 24-2b(I),
- (II) *bunkurā* - ja bumbiņa pēdējo reizi nekustamā *traucēkļa* visattālākās robežas šķērsoja vietā, kas ir *bunkurā*, spēlētājs drīkst *aizstāt* bumbiņu bez soda un pieņemt atvieglinājumu atbilstoši aprakstam Noteikumā 24-2b(II),
- (III) *ūdens šķērsli* (ieskaitot sānu ūdens šķērsli) - ja bumbiņa pēdējo reizi nekustamā *traucēkļa* 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 nekustamā *traucēkļa* 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

Anormāli laukuma apstākļi, ieurbusies bumbiņa un nepareizs ripināšanas grīns

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

25-1. Anormāli laukuma apstākļi

a) Traucējums

Traucējums no *anormāliem 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 *anormāli 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 *anormālu 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 *anormālu 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 *anormālu 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 *tuvāka-*

jam 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 *anormāliem 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 jānovieto tā bez soda *tuvākajā atvieglinājuma punktā*, kas nav *šķērslī* vai, ja pilnīgs atvieglinājums nav iespējams, *tuvākajā vietā*, kas sniedz maksimāli iespējamo atvieglinājumu no *anormāliem laukuma apstākļiem*, tajā pašā laikā – cik tuvu vien iespējams vietai, kur bumbiņa atrodas, bet ne *šķērslī* 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 tītīt.

(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 *anormālu laukuma apstākļu*, radīts traucējums padara *sitiena* izdarīšanu nepārprotami nesaprātīgu, vai (b) *anormālu laukuma apstākļu* izraisīts traucējums varētu iestāties tikai nepārprotami nesaprātīgā *sitienā*, ar nepamatotu nepieņemamu *stāju*, vēzienu vai spēles virzienu.

1. Piezīme: Ja bumbiņa ir *ūdens šķērslī* (ieskaitot sānu *ūdens šķērslī*), spēlētājam nepienākas atvieglinājums bez soda no *anormālu 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 nometama vai novietojama bumbiņa nav nekavējoties atgūstama, to drīkst *aizstāt* ar citu bumbiņu.

c) Bumbiņa anormālos laukuma apstākļos nav atrasta

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

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

- (I) līdz grīnam – ja bumbiņa pēdējo reizi *anormālu laukuma apstākļu* visattālākās robežas šķērsoja vietā *līdz grīnam*, spēlētājs drīkst *aizstāt* bumbiņu bez soda un pieņemt atvieglinājumu atbilstoši aprakstam Noteikumā 25-1b(I),
- (II) bunkurā – ja bumbiņa pēdējo reizi *anormālu 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 šķērslī (ieskaitot sānu *ūdens šķērslī*) – ja bumbiņa pēdējo reizi *anormālu laukuma apstākļu* visattālākās robežas šķērsoja vietā, kas ir *ūdens šķērslī*, spēlētājam nepienākas atvieglinājums bez soda. Spēlētājam jārikojas atbilstoši Noteikumam 26-1,
- (IV) uz ripināšanas grīna – ja bumbiņa pēdējo reizi *anormālu 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 *līdz grīnam* ieurbusies zemē pašas izsistajās pēdās, drīkst pacelt, notīrīt un nomest bez soda, cik tuvu vien iespējams tās atrašanās vietai, bet ne tuvāk *bedrītei*. Bumbiņai nav obligāti jāpieskaras augsnei, lai tā būtu ieurbusies (piem., zāle, *brīvie kavēkļi* un tiem līdzīgi var atrasties starp bumbiņu un augsni).

1.Piezīme: Bumbiņa ir "ieurbusies", kad tā atrodas pašas izsistajās pēdās un bumbiņas daļa ir zemāk par zemes virsmas līmeni. Bumbiņai nav obligāti jāpieskaras augsnei, lai tā būtu ieurbusies (piem., zāle, *brīvie kavēkļi* un tiem līdzīgi var atrasties starp bumbiņu un augsni).

2.Piezīme: "Ļisi nopļauta vieta" nozīmē jebkuru vietu *laukumā*, kas nopļauta līdz fērveja augstumam vai zemāk, ieskaitot takas rafā.

3.Piezīme: *Komiteja* drīkst pieņemt Vietējo noteikumu atbilstoši l Pielikumam, lai jebkur *līdz grīnam* atļautu spēlētājam atvieglinājumu bez soda ieurbušās bumbiņas gadījumā.

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 vēzienam 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 jāņem tā līdz vienas nūjas attālumā no *tuvākā atvieglinājuma punkta*, bet ne tuvāk *bedrītei*. *Tuvākais atvieglinājuma punkts* nedrīkst būt *šķērslī* 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 *šķērslī* 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 šķēršļi

(tajā skaitā sānu ūdens šķēršļi)

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

26-1. Atvieglinājums bumbiņai ūdens šķērslī

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

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

- ar Noteikumā 27-1 paredzēto sitiena 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
- 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
- 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 *šķērsli* – skat. Noteikumu 13-4.)

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

26-2. Ūdens *šķērsli* izspēlēta bumbiņa

a) Bumbiņa apstājas tajā pašā vai citā ūdens *šķērsli*

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

- (I) *ar viena sitiēna sodu* spēlēt bumbiņu no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras tika izdarīts pēdējais *sitiēns* ārpus *ūdens šķēršļa* (skat. Noteikumu 20-5), vai
- (II) darboties atbilstoši Noteikumam 26-1a, 26-1b vai, ja piemērojams, Noteikumam 26-1c, *pieskaitot papildu vienu soda sitienu*, kas paredzēts Noteikumā. Noteikumu 26-1b vai 26-1c piemērošanas nolūkā par atskaites punktu izmanto punktu, kur sākotnējā bumbiņa pēdējreiz *šķērsoja šķēršļa* robežu pirms apstāšanās šajā *šķērsli*.

Piezīme: Ja spēlētājs izvēlas rīkoties pēc Noteikuma 26-1a, nometot bumbiņu *šķērsli*, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējoreiz tika spēlēta sākotnējā bumbiņa, bet izvēlas nespēlēt nometo bumbiņu, viņš drīkst rīkoties pēc augstāk minētā punkta (I), Noteikuma 26-1b vai, ja piemērojams, pēc Noteikuma 26-1c. Ja viņš tā rīkojas, *viņš saņem divu sitienu sodu*: viena sitiēna sodu par rīkošanos pēc Noteikuma 26-1a un papildu viena sitiēna sodu par rīcību pēc augstāk minētā punkta (I), Noteikuma 26-1b vai Noteikuma 26-1c.

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 sitiēna sodu pēc Noteikuma 27-1 vai 28a* spēlēt bumbiņu no vietas *šķērsli*, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējoreiz tika izspēlēta sākotnējā bumbiņa (skat. Noteikumu 20-5).

Ja spēlētājs izvēlas nespēlēt bumbiņu no šīs vietas, viņš drīkst:

- (I) *pieskaitot papildu vienu soda sitienu* (summā divus soda sitiēnus), spēlēt bumbiņu no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras tika izdarīts pēdējais *sitiēns* ārpus *ūdens šķēršļa* (skat. Noteikumu 20-5), vai
- (II) darboties atbilstoši Noteikumam 26-1b vai, ja piemērojams, Noteikumam 26-1c, *pieskaitot papildu vienu soda sitienu*, kas paredzēts Noteikumā (summā divus soda sitiēnus), un par atskaites punktu izmantojot punktu, kur sākotnējā bumbiņa pēdējo reizi *šķērsoja šķēršļa* robežu pirms apstāšanās *šķērsli*.

1. Piezīme: Rīkojoties pēc Noteikuma 26-2b, spēlētājam nav pienākums nomet bumbiņu pēc Noteikuma 27-1 vai 28a. Ja viņš bumbiņu nomet, nav viņa pienākums to spēlēt. Viņš var izvēlēties rīkoties pēc augstāk minētā punkta (I) vai (II). Ja viņš tā rīkojas, *viņš saņem summā divus soda sitiēnus*: viena sitiēna sodu par rīkošanos pēc Noteikuma 27-1 vai 28a, un papildu viena sitiēna sodu par rīcību pēc augstāk minētā punkta (I) vai (II).

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; Sitienu spēlē – divi sitiēni.

Noteikums 27

Bumbiņa pazudusi vai autā;
Provizoriska bumbiņa

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

27-1. Sitiēns un distance; Bumbiņa autā; Bumbiņa piecās minūtēs nav atrasta

a) Darbība atbilstoši sitiēna un distances jēdzienam

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

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

b) Bumbiņa autā

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

c) Bumbiņa piecās minūtēs nav atrasta

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

Izņēmums: Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrasto sākotnējo bumbiņu pārvietojis *ārējs faktors* (Noteikums 18-1), tā ir *traucēklī* (Noteikums 24-3), *anormālos 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 bumbiņa

a) Procedūra

Ja bumbiņa varētu būt pazudusi ārpus *ūdens šķēršļa* vai varētu būt *autā*, laika taupīšanas nolūkos spēlētājs drīkst provizoriski izspēlēt citu bumbiņu saskaņā ar Noteikumu 27-1. Spēlētājam ir pienākums:

- (I) informēt savu *pretinieku* mača spēlē, vai savu *marķieri* vai *citu sāncensi* sitienā spēlē par nodomu izspēlēt *provizorisku bumbiņu*, un

- (II) izspēlēt *provizorisko bumbiņu* pirms viņš vai viņa *partneris* dodas meklēt sākotnējo bumbiņu.

Ja spēlētājs nerīkojas atbilstoši šīm prasībām pirms izspēlē citu bumbiņu, šī bumbiņa nav *provizoriskā bumbiņa*, un tā kļūst par *bumbiņu spēlē ar sitiena un distances sodu* (Noteikums 27-1). Sākotnējā bumbiņa ir pazudusi.

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

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

b) Kad provizoriskā bumbiņa kļūst par bumbiņu spēlē

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

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

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

c) Kad atteikties no provizoriskās bumbiņas

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

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

Noteikums 28

Nespēlējama bumbiņa

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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
- jāņemot 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
- jāņemot 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 jāņemot *bunkurā*.

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

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Citi spēles veidi

Noteikums 29

Threesomes (Trijnieki) un Foursomes (Četrnieki)

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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. Sitienų spēle

Ja *partneri* izdara *sitienu* vai *sitienu*s nepareizā secībā, šāds *sitiens* vai *sitieni* tiek anulēti, un **puse saņem divu sitienų sodu**. *Pusei* jāizlabo 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 izlabošanas vai raunda pēdējās bedrītes gadījumā pamet *ripināšanas grīnu*, nepaziņojot par nodomu kļūdu labot, **pusi 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. 26-39.

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 *sitiēna* izdarīšanas anulēt savu *sitienu* un izspēlēt bumbiņu bez soda no vietas, kas ir iespējami tuvu vietai, no kuras pēdējoreizi 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 pārstāvēniecība

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 *sitiēna* 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 kuras 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 anormāla 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* spēlē vai nelabvēlīgi ietekmē viņa *pretinieka* spēli, ***partneris* saņem paredzēto sodu papildu jebkādam sodam, ko saņēmis spēlētājs**.

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

Noteikums 31

Four-ball sitienu spēle

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

31-1. Apkopojums

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

31-2. Puses pārstāvēniecība

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 *sāncensis* 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 nesāņem, 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 vienošas spēlēt ārpus kārtas
- Noteikums 11-1 Bumbiņas novietošana starta vietā
- Noteikums 14-3 Mākslīgas ierīces, neparasts aprīkojums un aprīkojuma anormāla 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:

- (l) 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 *sāncens* izdarīts *Noteikuma* pārkāpums palīdz viņa *partnera* spēlē, *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. 26-39.

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 fiksētu rezultātu.

1. Piezīme: *Sāncens*a rezultātu koriģē, **atskaitot *bedrīti* vai *bedrītes* atbilstoši attiecīgam *Noteikumam***, kad sekojoši tiek nopelnīts sods, kas nav diskvalifikācija:

- Noteikums 4 Nūjas
- Noteikums 6-4 Kējies
- Jebkurš Vietējais noteikums vai Sacensību nosacījums, pēc kura raundā ir maksimālais sods.

*Sāncens*a 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.

3. Piezīme: Ja *sāncensis* nopelna papildu divu sitienu sodu atbilstoši *Noteikuma* 6-6d Izņēmumam, šis papildu sods tiek piemērots kā **vienas *bedrītes* atskaitīšana no raundā uzkrātās *bedrīšu* summas**. Sods, ko *sāncensis* neiekļāva savā rezultātā, tiek piemērots *bedrītē*, kurā bija pārkāpums. Tomēr nevienu sodu nepiemēro, ja *Noteikuma* 6-6d pārkāpums neietekmēja rezultātu šajā *bedrītē*.

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 *sāncensā* 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 pārkāpoto *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 *Noteikuma* 6-7 pārkāpumu skat. *Noteikumu* 32-2a.

3. Piezīme: Ja *sāncensis* nopelna papildu divu sitienu sodu atbilstoši *Noteikuma* 6-6d Izņēmumam, šis papildu sods tiek piemērots kā *divu punktu atskaitīšana no raundā uzkrātās punktu summas*. Sods, ko *sāncensis* neiekļāva savā rezultātā, tiek piemērots bedrītē, kurā bija pārkāpums. Tomēr nevienu sodu nepiemēro, ja *Noteikuma* 6-6d pārkāpums neietekmēja punktu guvumu šajā bedrītē.

4. 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 anormāla 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. 26-39.

33-1. Nosacījumi; Noteikuma atcelšana

Komitejai jānosaka nosacījumi, pēc kuriem tiek izspēlētas sacensības.

Komitejai nav tiesību atcelt Golfa noteikumus.

Bedrīšu skaits *noteiktā* raundā nedrīkst tikt samazināts pēc spēles sākuma šajā raundā.

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:

- (I) *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 nespēlējamu 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 jāauts atvēlētā limita ietvaros noteikt sava mača datumu, *Komitejai* vajadzētu paziņot, ka mačs jāspēlē noteiktā laikā atvēlētā limita pēdējā

dienā, ja vien spēlētāji nevienojas par kādu agrāku datumu.

33-4. Handikapa sitienu tabula

Komitejai jāpublisko tabula, secīgi norādot bedrītes, kurās tiek doti vai ieturēti handikapa sitieni.

33-5. Rezultātu kartīte

Sitienu spēlē *Komitejai* katrs *sāncensis* jānodrošina ar rezultātu kartīti, norādot datumu un *sāncensā* vārdu vai *sāncensu* 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 piemērot 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. 26-39.

34-1. Prasības un sodi

a) Mača spēlē

Ja prasība tiek iesniegta *Komitejā* atbilstoši Noteikumam 2-5, lēmums būtu jāpieņem, cik drīz vien iespējams, lai vajadzības gadījumā korigētu 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 spēlē

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 handicapu, kas, kā viņam bija zināms pirms sacensību noslēguma, bija augstāks par viņam pienākošo, 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 vienu vai vairākus *soda sitienus*, par kuru 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* norīkojusi *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. Laukums Robežu noteikšana un objektu statuss.....	128
2. Laukuma pasargāšana	129
a) remonta zona; Spēle aizliegta	129
b) jaunu kociņu aizsargāšana	129
c) ekoloģiski jutīgas teritorijas.....	130
3. Laukuma apstākļi	132
a) iebūvētie bumbiņi.....	132
b) "Izvēles pozīcijas" un "Ziemas noteikumi".....	133
c) bumbiņas tīrīšana.....	134
d) aerācijas caurumi	134
e) grieztas velēnas šuves.....	135
f) akmeņi bunkuros.....	135
4. Traucēkļi	135
a) nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam	135
b) pagaidu nekustami traucēkļi	137
c) pagaidu elektrības līnijas un kabeli	139
5. Ūdens šķēršļi – bumbiņas izspēle provizoriski pēc Noteikuma 26-1.....	140
6. Nomešanas zonas	141
7. Distances mērīšanas ierīces	142

B daļa. Sacensību nosacījumi

1. Nūju un bumbiņas specifikācija	143
a) atbilstošu draivera galvu saraksts	143
b) atbilstošu golfa bumbiņu saraksts.....	144
c) vienotas bumbiņas nosacījums.....	145
2. Kedijs.....	146

3. Spēles temps	146
4. Spēles apturēšana bīstamas situācijas dēļ	147
5. Vingrināšanās.....	147
a) apkopojums	147
b) vingrināšanās starp bedrītēm	147
6. Padoms komandu sacensībās.....	148
7. Jaunas bedrītes	148
8. Pārvietošanās	148
9. Antidopings	149
10. Neizšķirtu izšķiršana	149
11. Izlikšana mača spēlei; Skaitliskā izlikšanas sistēma	150

I Pielikums – Vietējie noteikumi; Sacensību nosacījumi

A daļa

Vietējie noteikumi

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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 anormāli vietējie apstākļi traucē pieņemamai spēlei un *Komiteja* uzskata par nepieciešamu modificēt kādu Golfa noteikumu, jāsaņem apstiprinājums no *R&A*.

1. Robežu noteikšana un objektu statuss

Komiteja drīkst pieņemt Vietējos noteikumus, kas:

- Norāda līdzekļus *auta*, *ūdens šķēršļu*, *sānu ūdens šķēršļu*, *remonta zonas*, *traucēkļu* un neatņemamu *laukuma* sastāvdaļu noteikšanā (Noteikums 33-2a).
- Izskaidro *ūdens šķēršļu*, kas var būt *sānu ūdens šķēršļi*, statusu (Noteikums 26).
- Izskaidro objektu, kas var būt *traucēkļi*, statusu (Noteikums 24).
- Pasludina par neatņemamu *laukuma* sastāvdaļu jebkuras konstrukcijas, kas līdz ar to nav *traucēklis*, piemēram, izbūvētas *starta vietas*, *ripināšanas grīdas* un *bunkurus* (Noteikumi 24 un 33-2a).
- Pasludina par neatņemamām *laukuma* sastāvdaļām ceļu mākslīgas virsmas un apmales.
- Pēc Noteikuma 24-2b atļauj atvieglinājumu no ceļiem un takām, kam nav mākslīgas virsmas un apmales, ja tie var netaisnīgi ietekmēt spēli.

- Nosaka *laukumā* uzstādītus vai tam pieguļošus pagaidu traucēkļus par kustamiem, nekustamiem vai pagaidu nekustamiem traucēkļiem.

2. Laukuma pasargāšana

a) Remonta zona; Spēle aizliegta

Ja *Komiteja* vēlas aizsargāt jebkuru *laukuma* teritoriju, ieskaitot vēlenu audzētavas, jaunus stādījumus un citas iekopjamas *laukuma* daļas, tai vajadzētu izsludināt to 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 bumbiņa atrodas šajā teritorijā, vai tā traucē viņa *stājai* vai iecerētajam vēzienam, spēlētājam jāpieņem atvieglinājums atbilstoši Noteikumam 25-1.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

b) 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 šķērslī*, spēlētājam bumbiņa jāpaceļ un jānomet saskaņā ar Noteikumu 24-2b(l), vienīgi tuvākajam atvieglinājuma punktam jābūt *ūdens šķērslī*, un bumbiņa jānomet *ūdens šķērslī*, 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 nepamatoti anormālu *stāju*, vēzienu vai spēles virzienu.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

c) 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 pieguļošās vietas, *Komitejai* vajadzētu pieņemt Vietējo noteikumu, kas izskaidro atvieglinājuma procedūru. *Komiteja* nedrīkst pasludināt teritoriju par ekoloģiski jutīgu.

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:

«1. Definīcija

Ekoloģiski jutīga teritorija (EJT) ir teritorija, ko par tādu pasludinājusi atbilstoša institūcija. Ieiet un/vai spēlēt no tās ir aizliegts vides apsvērumu dēļ.

«_____ (ko apzīmē _____) ir ekoloģiski jutīgas teritorijas (EJT). Šīs vietas spēlē ir (*remonta zonas* – *ūdens šķēršļi* – *auts*).

2. Bumbiņa ekoloģiski jutīgā teritorijā

Remonta zona:

Ja bumbiņa ir EJT, kas apzīmēta kā *remonta zona*, bumbiņa jāņemot saskaņā ar Noteikumu 25-1b.

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā bumbiņa atrodas EJT, kas apzīmēta kā *remonta zona*, spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu bez soda saskaņā ar Noteikumu 25-1c.

Ūdens šķēršļi un sānu ūdens šķēršļi:

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā bumbiņa atrodas EJT, kas apzīmēta kā *ūdens šķērslis* vai *sānu ūdens šķērslis*, vai bumbiņa šādā EJT atrasta, spēlētājam ar viena sitiena sodu jārikojas atbilstoši Noteikumam 26-1.

Piezīme: Ja pēc Noteikuma 26 nomesta bumbiņa noripo pozīcijā, kur EJT traucē spēlētāja *stājai* vai iecerētajam vēzienam, spēlētājam jāpieņem atvieglinājums, kā to paredz šī Vietējā noteikuma 3.Punkts.

Auts:

Ja bumbiņa atrodas EJT, kas apzīmēta kā *auts*, spēlētājam ar viena sitiena sodu bumbiņa jāspēlē no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējo reizi tika spēlēta sākotnējā bumbiņa (skat. Noteikumu 20-5).

3. 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 bumbiņa ir vietā *līdz grīnam*, bumbiņai 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 bumbiņa un jāņemot tā bez soda līdz vienas nūjas attālumā no šādi noteiktā punkta, kas *laukumā* atbilst iepriekš minētajiem (a), (b) un (c) nosacījumiem.
- b) šķērslī – ja bumbiņa ir *šķērslī*, spēlētājam bumbiņa jāpaceļ un jāņemot vai nu:
 - (I) *šķērslī* bez soda, cik tuvu vien iespējams bumbiņas atrašanās vietai, taču ne tuvāk *bedrītei* un *laukuma* daļā, kas sniedz pilnīgu atvieglinājumu no EJT, vai
 - (II) ārpus *šķēršļa* ar viena sitiena sodu, paturot bumbiņas atrašanās vietu uz taisnas līnijas starp *bedrīti* un vietu, kur bumbiņa tiek nomesta. Nav distances ierobežojumu, cik tālu aiz *šķēršļa* bumbiņu drīkst nomest. Spēlētājs papildus drīkst rīkoties pēc Noteikumiem 26 un 28, ja tie ir pielietojami.
- c) uz ripināšanas grīna - ja bumbiņa ir *uz ripināšanas grīna*, spēlētājam bumbiņa jāpaceļ un bez soda jānovieto tuvākajā vietā, kas sniedz pilnīgu atvieglinājumu no EJT, tajā pašā laikā ir, cik tuvu vien iespējams vietai, kur bumbiņa atrodas, bet ne *šķērslī* un ne tuvāk *bedrītei*.

Pēc šī Vietējā noteikuma 3.Punkta paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

Izņēmums: Spēlētājs nedrīkst pēc šī Vietējā noteikuma 3.Punkta pieņemt atvieglinājumu, ja (a) jebkas cits, izņemot EJT radīts traucējums, padara *sitiena* izdarīšanu nepārprotami nesapratīgu vai (b) EJT izraisīts

traucējums varētu iestāties tikai nepārprotami nesaprātīgā *sitienā*, ar nepamatotu anormālu *stāju*, vēzienu vai spēles virzienu.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Piezīme: Šī Vietējā noteikuma nopietna pārkāpuma gadījumā *Komiteja* drīkst piemērot diskvalifikācijas sodu.»

3. Laukuma apstākļi

a) Ieurbusies bumbiņa

Laukuma apstākļi, tostarp dubļi un pārmērīgs mitrums var traucēt pieņemamai spēles gaitai, un jebkurā vietā *līdz grīnam* nodrošināt atvieglinājumu bumbiņai, kas ieurbusies.

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 piezemēšanās trieciena (Noteikumi 16-1b un c). Kad nepieciešams atļaut saņemt atvieglinājumu bumbiņai, kas ieurbusies jebkur *laukumā līdz grīnam*, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Bumbiņu *līdz grīnam*, kas ieurbusies 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*.

Piezīme: Bumbiņa ir "ieurbusies", kad tā atrodas pašas izsistajās pēdās un bumbiņas daļa ir zemāk par zemes virsmas līmeni. Bumbiņai nav obligāti jāpieskaras augsnei, lai tā būtu ieurbusies (piem., zāle, *brīvie kavēkļi* un tiem līdzīgi var atrasties starp bumbiņu un augsni).

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) "Izvēles pozīcijas" un "Ziemas noteikumi"

Remonta zona ir skaidrota Noteikumā 25, un gadījuma rakstura lokāli anormāli 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 vai palīdzēs pasargāt *laukumu*, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums, kas būtu atceļams, līdzko apstākļi to atļauj:

«Bumbiņu isi pļautā vietā *līdz grīnam* (vai norādīt ierobežotāku vietu, piem., 6. bedrītē) drīkst pacelt bez soda un notīrīt. Pirms bumbiņas pacelšanas spēlētājam jānomarķē tās pozīcija. Pēc bumbiņas pacelšanas viņam tā jānovieto (norādīt vietu, piem., sešu collu, nūjas garuma, u.tml. attālumā) vietā, kas nav uz *ripināšanas 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 novietošanas 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 nenomarķē tās pozīciju, izkustina bumbiņas marķieri pirms bumbiņas novietošanas atpakaļ spēlē vai izkustina bumbiņu jebkādā citā veidā, piemēram, veļot to ar nūju, viņam pienākas viena sitiena 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.»

c) Bumbiņas tīrīšana

Tādi apstākļi kā pārmērīgs mitrums var izraisīt tik būtiska dubļu daudzuma pielīpšanu bumbiņai, ka šādos apstākļos varētu būt piemērota atļauja bumbiņu pacelt, tīrīt un novietot atpakaļ. Šādos apstākļos ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«(Norādīt vietu, piem., 6.bedrītē, īsi noplautā vietā, jebkur *līdz grīnam*, u.tml.) bumbiņu drīkst pacelt un notīrīt un bez soda. Bumbiņu jānovieto atpakaļ.

Piezīme: Pirms bumbiņas pacelšanas atbilstoši šim Vietējam noteikumam tās pozīcija jānorakstē – skat. Noteikumu 20-1.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

d) Aerācijas caurumi

Kad *laukumā* notiek aerācija, drīkst ieviest Vietējo noteikumu, 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) Grieztas velēnas šuves

Ja *Komiteja* vēlas atļaut atvieglinājumu no grieztas velēnas šuvēm, bet ne no pašas grieztās velēnas, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Situācijā *līdz grīnam* grieztas velēnas šuves (bet ne pašas velēnas) tiek uzskatītas par *remonta zonu*. Taču šuves traucējums spēlētāja *stājai* pats par sevi nav uzskatāms par traucējumu pēc Noteikuma 25-1. 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.»

f) Akmeņi bunkuros

Akmeņi pēc definīcijas ir *brīvie kavēkļi*. Kad spēlētāja bumbiņa ir *šķēslī*, 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 traucēkļi (piemērojams Noteikums 24-1).»

4.Traucēkļi

a) Nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam (piem., laistīšanas ierīču uzgaļi)

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 noplauta, ka spēlētāji varētu vēlēties ripināt no paša piegrīna. Šādos apstākļos nekustamie *traucēkļi* piegrīnā var traucēt pieņemamu spēles gaitu, tādēļ varētu 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.

Papildus, 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 *šķērsli*.

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 *šķērsli*.

Paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

Izņēmums: Spēlētājs nedrīkst pieņemt atvieglinājumu pēc šī Vietējā noteikuma, ja traucējums no jebkā cita, izņemot nekustamo *traucēkli*, padara *sitienu* izdarīšanu nepārprotami nesaprātīgu.

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 noplautās vietās, īpašiem *traucēkļiem*, vai gadījumā, ja *traucēkli* nav uz *ripināšanas grīna*, pēc vēlēšanās uz *traucēkļiem* īsi noplautās vietās. «Īsi noplauta vieta» ietver jebkuru vietu *laukumā*, kas noplauta līdz fērveja augstumam vai zemāk, ieskaitot takas *rafā*.

b) Pagaidu nekustamie traucēkļi

Ja pagaidu traucēkļus izvieto *laukumā* vai tam blakus, *Komitejai* vajadzētu noteikt šādus traucēkļus par kustamiem, nekustamiem vai pagaidu nekustamiem traucēkļiem.

Ja *Komiteja* šādus traucēkļus nosaka par pagaidu nekustamiem traucēkļiem, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«1. Definīcija

Pagaidu nekustamais traucēklis (PNT) ir neilgstošs mākslīgs objekts, ko bieži samontē saistībā ar sacensībām, kas ir nostiprināts un nav viegli pārvietojams. PNT, piemēram, ietver, taču neaprobežojas ar teltīm, rezultātu tablo, tribīnēm, televīzijas torņiem un tualetēm. Atsaītes ir PNT daļa, ja vien *Komiteja* nepasludina, ka tās uzskatāmas par paceltām elektroinijām vai kabeljiem.

2. 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.

3. 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 2. Punktam nav attiecīga traucējuma un, (c) kas nav uz *ripināšanas grīna* vai *šķērsli*. 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) šķērsli – ja bumbiņa ir šķērsli, spēlētājam tā jāpaceļ un jānomet vai nu:

- (I) bez soda saskaņā ar iepriekš minēto 3.a Punktu, izņemot, ka tuvākajai laukuma daļai ar pilnīgu atvieglinājumu no traucējuma jābūt šķērsli un bumbiņu jānomet šķērsli; vai, ja pilnīgs atvieglinājums nav iespējams, *laukuma* daļā šķērsli, kur ir maksimāls iespējamais atvieglinājums, vai
- (II) ar viena sitiena sodu sekojoši ārpus šķērsļa: jānosaka bumbiņas atrašanās vietai *laukumā* vistuvākais punkts, kas (a) nav tuvāk *bedrītei*, (b) kur atbilstoši 2.Punktam nav attiecīga traucējuma un, (c) kas nav šķērsli. Spēlētājam bumbiņa jānomet līdz vienas nūjas attālumā no šādi noteikta punkta laukuma daļā, kas atbilst iepriekš minētajiem nosacījumiem (a), (b) un (c).

Pēc 3. Punkta paceltu bumbiņu drīkst tītīt.

1. Piezīme: Ja bumbiņa atrodas šķērsli, 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 nomešanas zonu, pieņemot atvieglinājumu no PNT vai (b) atļauj spēlētājam kā papildu atvieglinājuma iespēju no atbilstoši 3.Punktā noteikta punkta nomest bumbiņu PNT pretējā pusē, taču citādi pilnībā rīkojoties atbilstoši 3.Punktam.

Izņēmumi: Ja spēlētāja bumbiņa ir pozīcijā pirms vai aiz PNT (ne zem, uz PNT vai tajā iekšā), viņš nedrīkst pieņemt atvieglinājumu pēc 3.Punkta, 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 nepārprotami nesaprātīgu *sitienu*, nepamatoti anormālu *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 grīnai* 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.

4. Bumbiņa PNT nav atrasta

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā bumbiņa ir zem PNT vai tajā iekšā, bumbiņu drīkst nomest atbilstoši 3.Punkta vai 5.Punkta nosacījumiem, ja tie pielietojami. 3. un 5.Punkta pielietošanas nolūkos tiek uzskatīts, ka bumbiņa atrodas vietā, kur tā pēdējo reizi šķērsoja PNT visattālākās robežas (Noteikums 24-3).

5. 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 4.Punkta 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.»

c) Pagaidu elektrolīnijas un kabeli

Kad laukumā ir izvietotas pagaidu elektrolīnijas, kabeli vai telefona līnijas, ieteicams sekojošs 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(I), 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 atsaides ir pagaidu nekustamā traucēkļa daļa, ja vien *Komiteja* Vietējā noteikumā nav pasludinājusi, ka tās jāuzskata par gaisā paceltām elektrolīnijām vai kabeliem.

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.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

5. Ūdens šķērsli – Bumbiņa izspēlēta provizoriski pēc Noteikuma 26-1

Ja *ūdens šķērsli* (ieskaitot *sānu ūdens šķērsli*) ir šāda lieluma un šādas formas un/vai izvietots šādā pozīcijā, ka:

- (I) varētu būt praktiski nelietderīgi noteikt, vai bumbiņa ir *šķērsli*, vai arī šāda rīcība nesamērīgi kavētu spēli, un
- (II) ja sākotnējā bumbiņa nav atrasta, ir zināms vai praktiski skaidrs, ka tā ir *ūdens šķērsli*,

Komiteja drīkst ieviest Vietējo noteikumu, kas atļauj izspēlēt provizorisko bumbiņu pēc Noteikuma 26-1. Bumbiņa tiek spēlēta provizoriski atbilstoši jebkurai Noteikumā 26-1 piemērojamajai iespējai un atbilstoši jebkurai Vietējam noteikumam. Šādā gadījumā, ja bumbiņa tiek spēlēta provizoriski un sākotnējā bumbiņa ir *ūdens šķērsli*, spēlētājs drīkst spēlēt sākotnējo bumbiņu no tās atrašanās vietas vai turpināt spēli ar provizorisko bumbiņu, taču viņš nedrīkst darboties pēc Noteikuma 26-1 attiecībā uz sākotnējo bumbiņu.

Šādos apstākļos ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Ja ir šaubas, ka bumbiņa atrodas *ūdens šķērsli* (norādīt vietu) vai pazudusi tajā, spēlētājs drīkst izspēlēt vēl vienu bumbiņu provizoriski atbilstoši jebkurai Noteikumā 26-1 paredzētajai iespējai.

Ja sākotnējā bumbiņa tiek atrasta ārpus *ūdens šķērsli*, spēlētājam spēle jāturpina ar to.

Ja sākotnējā bumbiņa tiek atrasta *ūdens šķērsli*, spēlētājs drīkst vai nu turpināt spēlēt sākotnējo bumbiņu no tās atrašanās vietas, vai turpināt ar atbilstoši Noteikumam 26-1 provizoriski izspēlēto bumbiņu.

Ja sākotnējā bumbiņa netiek atrasta vai identificēta piecu minūšu meklēšanas laikā, spēlētājam spēle jāturpina ar bumbiņu, kas izspēlēta provizoriski.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

6. Nomešanas zonas

Ja *Komiteja* uzskata, ka nav lietderīgi vai praktiski iespējams nodrošināt spēles turpināšanu atbilstoši Noteikumam 24-2b vai Noteikumam 24-3 (Nekustami traucēkļi), Noteikumam 25-1b vai 25-1c (Anormāli laukuma apstākļi), 25-3 (Nepareizs ripināšanas grīns), Noteikumam 26-1 (Ūdens šķērsli vai sānu ūdens šķērsli) vai Noteikumam 28 (Nespēlējama bumbiņa), 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 kā obligātu prasību.

Izmantojot paraugu nomešanas zonu *ūdēns šķērslim*, kad šāda nomešanas zona tiek ieviesta, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Ja bumbiņa ir *ūdēns šķērsli* (norādīt vietu), vai ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā bumbiņa ir *ūdēns šķērsli*, spēlētājs drīkst:

(I) rīkoties atbilstoši Noteikumam 26-1, vai

(II) kā papildu iespēju nomest bumbiņu ar viena sitiena sodu nomešanas zonā.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Piezīme: Izmantojot nomešanas zonas, sekojoši nosacījumi ir spēkā bumbiņas nomešanā un atkārtotā nomešanā:

- a) nomētot 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 *ūdēns šķērsļa* vai *sānu ūdens šķērsļa* robežu (Noteikums 26-1).

7. Distances mērīšanas ierīces

Ja *Komiteja* vēlas rīkoties saskaņā ar Noteikuma 14-3 Piezīmi, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«(Norādīt vajadzīgo, piemēram, Šajās sacensībās vai Visās spēlēs šajā laukumā utt.) spēlētājs drīkst iegūt distances informāciju, izmantojot distances mērīšanas ierīci. Ja *noteiktā raundā* spēlētājs izmanto distances mērīšanas ierīci, lai mērītu vai noteiktu mērogā citus apstākļus, kas varētu ietekmēt viņa spēli (piem., augstuma izmaiņas, vēja ātrumu, u.tml.), spēlētājs pārkāpj Noteikumu 14-3.»

B daļa

Sacensību nosacījumi

Definīcijas

Visi definītie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

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, izspēlējamā raundu skaits utt., ka tos nav piemēroti apskatīt Golfa noteikumos 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 specifikācija

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 draivera 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 NESTĀ, 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 esošā 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: (Noteikuma 5-1 Piezīme)

(I) «Vienotas bumbiņas» nosacījums

Noteiktā rundā spēlētāja spēlētajām bumbiņām jābūt viena un tā paša zīmola un modeļa, kas ir viens no nosauktajiem 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 raunds 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, atbilstošā bumbiņa spēlētājam jānovieto vietā, kur atrodas pēc pārkāptā nosacījuma spēlētā bumbiņa.»

2. Kedijs (Noteikuma 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* *raundā* aizliegts izmantot *kediju*.»

«Ierobežojums kediju izvēlē

Spēlētājam *noteiktajā* *raundā* 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 *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 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 kedijs pretrunā šim nosacījumam, uzreiz pēc pārkāpuma atklāšanas jānodrošina sava atbilstība šim nosacījumam visā atlikušajā *noteiktajā* *raundā*. Ja spēlētājs tā neizdara, viņu diskvalificē.

3. Spēles temps (Noteikuma 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 (Noteikuma 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. Uzmanība 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 (Noteikuma 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 bedrīte.

Sitienu spēlē – divi sitieni nākamajā bedrītē.

Mača vai sitienu spēlē – ja pārkāpums noticis noteiktā raunda pēdējā bedrītē, spēlētājs sodu saņem šajā bedrītē.»

6. Padoms komandu sacensībās (Noteikuma 8 Piezīme)

Ja *Komiteja* vēlas rīkoties saskaņā ar Noteikuma 8 Piezīmi, ieteicams sekojošs formulējums:

«Golfā 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 (Noteikuma 33-2b Piezīme)

Komiteja drīkst saskaņā ar Noteikuma 33-2b Piezīmi paredzēt, ka vairākās dienās aizvadāmā sacensību atsevišķā raundā *bedrītes* 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 *noteiktā raundā* izmantot nekādu transportu, ja vien to nav atļāvusi *Komiteja*.

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 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 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 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 mačā, 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 bedrītes, līdz viena puse bedrītē uzvar. Pārspēlei būtu jā sākas bedrītē, kur mačs sākās. Handikapa mačā tāpat kā *noteiktajā 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 bedrītes.
- 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 bedrītes.

Sacensībās, kur handikapa sitienu piešķiršanas tabula nav būtiska, ja pārspēlē ir mazāk par 18 bedrītēm, spēlētāju handikapa noteikšanā pārspēlei būtu jāpielieto procentuāla attiecība pret 18 bedrītēm. Handikapa sitienu daļskaitļi, kas lielāki vai vienādi ar pusi, būtu jāskaita par pilnu sitienu, bet mazāki 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, iesakāma rezultāta kartišu salīdzināšana. To salīdzināšanas metode būtu jāpaziņo iepriekš, kā arī vajadzētu norādīt, kas notiek, ja šī procedūra uzvarētāju nenoteiks. Pieņemama kartišu 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. bedrītes. Ja šo sistēmu izmanto sacensībās ar startu no vairākām bedrītēm, ieteicama par «pēdējām deviņām bedrītēm, pēdējām sešām bedrītēm, utt.» uzskatīt 10-18, 13-18, utt. bedrītes.

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 sitieni 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 tiklā, vienādos 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 *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 26-39.

R&A patur tiesības jebkurā laikā izdarīt izmaiņas *Noteikumos* attiecībā uz nūjām, 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*. Paraugs atsaucies 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 specifikācijas 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 specifikācijai, tai jābūt konstruētai un izgatavotai ar nolūku atbilst šai specifikācijai.

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 grīna.

Nūja nedrīkst būtiski atšķirties no tradicionālās un ierastās formas un veida. Nūjai jāsatāv no kāta un galvas, kā arī uz kāta tai var tikt izvietots materiāls, lai nodrošinātu spēlētājam cieša satvēriena iespēju (skat. Tālāk 3. punktu). 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.

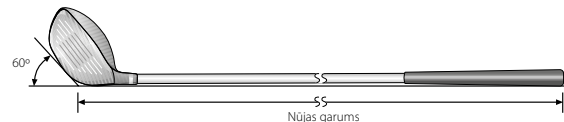
b) Pielāgojamība

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).

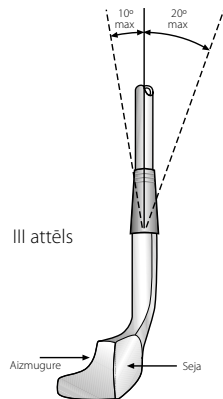
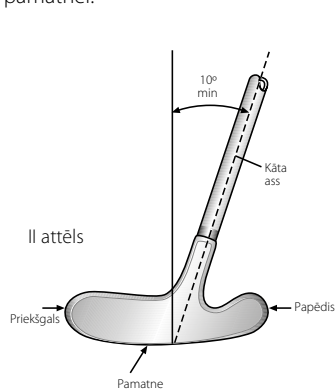
I attēls



c) Garums

Nūjas kopējā garumam jābūt vismaz 18 collas (0,457m) un, izņemot puteris, tā nedrīkst būt garāka par 48 collām (1,219 m).

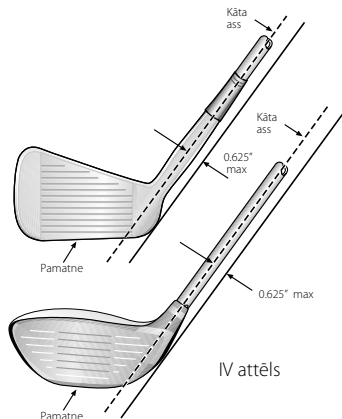
Vudiem un dzelžiem nūjas garumu nosaka, kad nūja guļ horizontālā plaknē un tās galvas pamatne ir pavērsta 60 grādu plaknē, kā redzams I attēlā. Garums ir definēts kā attālums no divu plakņu krustojšanās punkta šķēsgriezumā līdz roktura augšgalam. Puteru garumu mēra no roktura augšgala gar kāta asi vai tās līnijas taisnu pagarinājumu līdz nūjas pamatnei.



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 iepriekšējā lpp).

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 iepriekšējā lpp).

2. Kāts

a) taisnums

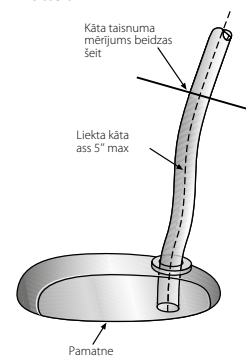
Kātam jābūt taisnam no roktura augšgala līdz punktam, kas neatrodas augstāk par 5 collām (127 milimetriem) virs pamatnes, mērot no punkta, kur kāts pārstāj būt taisns, pa izliektās daļas asi un kakliņu un/vai līgzdu (skat. V attēlu).

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) jāsavērpijas vienādi abos virzienos.

V attēls

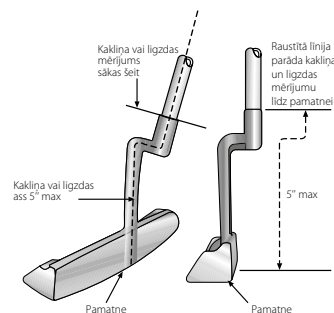


c) Stiprinājums pie nūjas galvas

Kātam pie nūjas galvas jābūt pietiprinātam pie papēža vai nu tieši, vai ar vienu gludu kakliņu un/vai līgzdu. Garums no kakliņa un/vai līgzdas augšas līdz nūjas pamatnei nedrīkst pārsniegt 5 collas (127 mm), mērot pa asi, jebkuru sekojošu izliekumu, kakliņu un/vai līgzdu (skat. VI attēlu).

Izņēmums puteriem: Kāts, kakliņš vai līgzda puterim drīkst būt piestiprināta jebkurā galvas vietā.

VI attēls

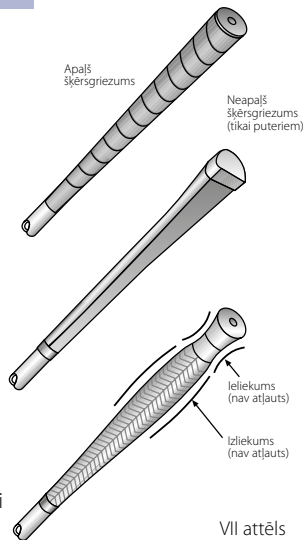


3. Rokturis (skat. VII attēlu)

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 šķēsgriezumā jābūt apaļam. Atļauts vienīgi visā kāta garumā izveidot taisnu un nedaudz izceltu iestrādātu dzīslījumu, kā arī viegli ierobītu spirāli roktura tinumam vai tā atdarinājumam.
- (II) Putera rokturim drīkst būt neapaļš šķēsgriezums ar nosacījumu, ka šķēsgriezumā nav ieliekuma, tas ir simetrisks un viscaur roktura garumā kopumā saglabā simetriju (skat. V punktu).
- (III) Rokturis drīkst būt konusveidā sašaurināts, taču tajā nedrīkst būt nekādu izliekumu uz iekšu vai ārū. Tā šķēsgriezuma izmēri jebkurā virzienā nedrīkst pārsniegt 1,75 collas (44,45 mm).
- (IV) Nūjām, kas nav puteri, roktura asij jāsakrīt ar kāta asi.
- (V) Puterim drīkst būt divi rokturi ar nosacījumu, ka abi šķēsgriezumā ir apaļi, to asis sakrīt ar kāta asi, un tos šķēr vismaz 1,5 colla (38,1 mm).



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 Punktā,
- dobumiem nūjas galvas papēža un/vai priekšgala apsisēs, kas saskatāmi no augšas,
- no augšas saskatāmi izteikti vai daudzi dobumi nūjas galvas aizmugures apsisēs;
- nūjas galvai piestiprināts caurspīdīgs materiāls, lai līdzinātos atļautai iezīmei, kas citādi nav atļauta,
- iezīmēm, kas sniedzas ārpus nūjas galvas apsisēm, skatoties no augšas.

b) Izmēri, tilpums un inerces moments

(I) Vudi

Nūjai atrodoties 60 grādu pozīcijā, nūjas galvas izmēriem jābūt tādiem, lai:

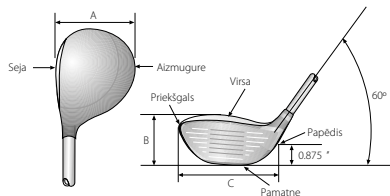
- attālums no nūjas galvas papēža līdz priekšgalam ir lielāks par attālumu starp galvas seju un aizmuguri,
- attālums no nūjas galvas priekšgala līdz papēdim nav lielāks par 5 collām (127 mm),

- 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).

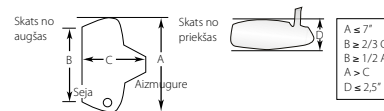
Tradicionālas formas galvām šos izmērus mēra pēc horizontālām līnijām starp vertikālajām projekcijām visattālākajos punktos:

- 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:

- būt ar atsperes efektu, kas pārsniedz R&A Svārsta testa protokolā noteiktās robežas,
- izmantot iezīmes vai tehnoloģijas, kas ietver, bet neaprobežojas ar atsevišķām atsperēm vai atsperes iezīmēm, kuru efekts vai nolūks ir pārmērīgi ietekmēt nūjas galvas atsperes efektu,
- pārmērīgi ietekmēt bumbuņas kustību.

Piezīme: lepriekš minētais I punkts neattiecas uz puteriem.

d) Sišanas virsmas

Nūjai drīkst būt tikai viena sišanas virsma, izņemot puterus, kam drīkst būt divas šādas sejas, ja to īpašības ir vienādas un tās atrodas viena otrai pretējā pusē.

5. Nūjas galvas seja

a) Apkopojums

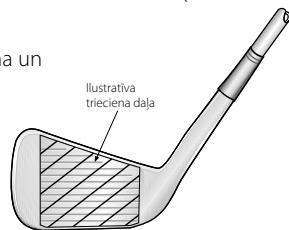
Nūjas galvas sejai jābūt cietai un stingrai, salīdzinājumā ar parastu tērauda seju tā nedrīkst bumbīgai piešķirt būtiski lielāku vai mazāku griešanas (daži izņēmumi drīkst būt puteriem). Izņemot turpmāk norādītus raksturzīmējumus, galvas sejai jābūt gludai un bez ieliekuma.

b) Trieciena daļas reljefs un materiāls

Izņemot turpmākajos paragrāfos norādītos raksturzīmējumus, 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

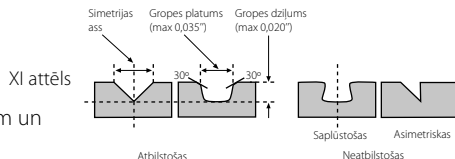


c) Trieciena daļas raksturzīmējums

Ja nūjas trieciena daļā ir gropes un/vai punktējums, tām jāatbilst sekojošām specifikācijām:

(I) Gropes

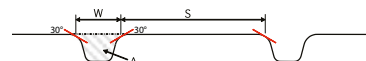
- gropēm jābūt taisnām un paralēlām,
- gropēm jābūt simetriskam šķēsgriezumam un to malas nedrīkst saplūst (skat. XI attēlu),
- nūjām ar sejas leņķi lielāku vai vienādu ar 25 grādiem gropēm jābūt gludam šķēsgriezumam,



- 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 gropju trīskāršu 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 šķēsgriezuma laukuma (A) attiecība pret gropes plaknes garumu (W+S) nedrīkst pārsniegt 0,0030 kvadrātcollas uz collu (0,0762 mm²/mm) (skat. XII attēlu),

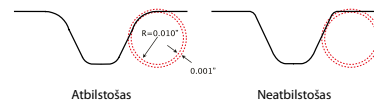
XII attēls

$$\frac{A}{W+S} \leq 0.0030 \text{ in}^2 / \text{in}$$



- gropes nedrīkst būt ar asām šķautnēm vai paceltām malīnām,
- * Nūjām ar sejas leņķi lielāku vai vienādu ar 25 grādiem gropju malīnām 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. Pieļaujamais 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 jābūt 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. Pieļaujamais 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

Trieciena 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 trieciena daļas.

e) Nemetāliskas nūjas sejas raksturizējums

Iepriekš minētās specifikācijas neattiecas uz nūju galvām, kas izgatavotas no koka un kuru trieciena 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 trieciena daļas cietības, materiāla un raksturizējuma ierobežojumiem.

III Pielikums

Bumbiņa

Spēlētājam, kurš šaubās par bumbiņas atbilstību, vajadzētu konsultēties ar R&A.

Ražotājam vajadzētu iesniegt izgatavojamās bumbiņas paraugus R&A, lai saņemtu atzinumu, vai šī bumbiņa atbilst *Noteikumiem*. Paraugi atsaucies nolūkos kļūst par R&A īpašumu. Ja ražotājs neiesniedz paraugus vai pēc paraugu iesniegšanas, nesagaidījis atzinumu, sāk bumbiņas ražošanu un/vai mārketingu, ražotājs uzņemas risku, ka atzinumā bumbiņa var tikt atzīta par *Noteikumiem* neatbilstošu.

Turpmākie paragrāfi nosaka bumbiņas konstrukcijas vispārējos noteikumus, kā arī specifikācijas un interpretācijas. Papildu informācija par šiem nosacījumiem un atbilstošu to interpretāciju sniegta «A Guide to the Rules on Clubs and Balls».

Ja bumbiņai jāatbilst Noteikumu ietvaros paredzētai specifikācijai, tai jābūt konstruētai un izgatavotai ar nolūku atbilst šai specifikācijai.

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 aparāturu, 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. Paraugs atsaucies nolūkos kļūst par *R&A* īpašumu. Ja ražotājs neiesniedz paraugu vai pēc parauga iesniegšanas, nesagaidājis 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 un cita aprīkojuma konstrukcijas vispārējos noteikumus, kā arī specifikācijas un interpretācijas. Tos vajadzētu lasīt vienlaicīgi ar Noteikumu 11-1 (Bumbiņas novietošana starta vietā) un Noteikumu 14-3 (Mākslīgas ierīces, neparasts aprīkojums un aprīkojuma anormāla 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 cimdām:

- 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 cimdām nedrīkst būt:

- satveres virsmā vai cimda iekšpusē materiāls, kura galvenais nolūks ir polsterējums vai polsterējumu nodrošinošs 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,
- jebkādu līdzekļu, kas saista kopā pirkstus,
- cimda materiāls, kas pielīp pie roktura materiāla,
- iezīmes, izņemot vizuālu palīdzību, kas radītas ar nolūku palīdzēt spēlētājam novietot rokas pastāvīgā un/vai specifiskā pozīcijā uz roktura,
- 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 kurpēm 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* izdarīšanā

4. Apģērbs (Noteikums 14-3)

Apģērbā nedrīkst būt iezīmes, kas:

- izstrādātas, lai palīdzētu spēlētājam nostāties vēlamajā virzienā, vai
- citādi varētu palīdzēt spēlētājam *sitienu* izdarīšanā

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 A daļas 7.paragrāfu).

Pat, ja ir ieviests Vietējais noteikums, ierīci nedrīkst izmantot jebkuram citam nolūkam, ko aizliedz Noteikums 14-3, tostarp, bet ne tikai:

- slīpuma mērīšanai vai mērogošanai,
- citu spēli ietekmējošu apstākļu mērīšanai vai mērogošanai (piem., vēja ātruma vai virziena)
- ieteikumiem, kas varētu palīdzēt spēlētājam *sitienu* izdarīšanā vai viņa spēlē (piem. nūjas izvēlē, spēlējamā *sitienu* veida izvēlē, grīna nolasīšanā vai jebkādam citam līdzīga veida padomam), vai
- faktiskās distances starp diviem punktiem aprēķināšanu, ņemot vērā slīpumu, kā arī citus nosacījumus, kas ietekmē *sitienu* distanci.

Tādu multifunkcionālu ierīci kā viedtālruni vai PDA drīkst izmantot kā distances mērīšanas ierīci, taču to nedrīkst izmantot, lai mērītu vai mērotu citus apstākļus, ja šāda rīcība ir Noteikuma 14-3 pārkāpums.



Amatiera statusa noteikumi

R&A Rules Limited
un ASV Golfa asociācijas apstiprināti
(spēkā no 2016. gada janvāra)

Priekšvārds 2016.gada Amatiera statusa noteikumiem

Priekšvārds 2016.gada Amatiera statusa noteikumiem

Amatierisms sportā mūsdienās ir ievērojami mazāk izplatīts nekā senāk.

R&A un USGA tomēr arvien ir pārliecināti par nepieciešamību saglabāt atšķirību starp amatieru un profesionālo golfu.

Amatieru golfā ir divas svarīgas iezīmes, un sportā tās reti ir apvienotas:

- spēles Noteikumi tiek piemēroti pašregulācijas ceļā un
- ir efektīva handikapu sistēma, kas ļauj jebkuram spēlētājam pēc līdzvērtīgiem nosacījumiem sacensties ar jebkuru citu spēlētāju.

Šīs iezīmes ir amatieru spēles lielās pievilcības daļa, taču tās atstāj iespēju neierobežotiem finanšu pamudinājumiem radīt nesamērīgu spiedienu spēlētāju integritātei, kas savukārt var izrādīties nevēlami spēlei kopumā.

Noteikumiem ar atbilstošiem ierobežojumiem jāmudina golferus amatierus koncentrēties spēles izaicinājumiem un sacensību garam, nevis jebkāda finansiāla labuma gūšanai.

Tajā pašā laikā Amatieru Kodekss atzīst nepieciešamību iedvesmot jaunus talantīgus spēlētājus, kuru attīstībā varētu būt nepieciešams ārēju resursu ieguldījums. Pēdējā laikā Noteikumi ir būtiski atviegloti, lai radītu lielākas iespējas spēlētājiem attīstīties un pilnīgi sasniegt savu potenciālu ar palīdzību (finansiālu vai citu), ko pārrauga attiecīgā pārraudzības organizācija.

Šajā jaunākajā kodeksā ir pārskatīts Noteikums par balvu naudu, lai golferiem amatieriem atvieglotu iespēju atbalstīt nozīmīgus labdarības mērķus.

R&A un USGA sagaida, ka Amatiera statusa noteikumi turpinās attīstīties, tomēr arvien paliks uzticīgi Amatieru Kodeksam, kas miljoniem golferu ļauj izbaudīt golfu laukuma, golfa līdzbiedru un pašas spēles tīra izaicinājuma dēļ.

F Keith Andrews
R&A Rule Limited
Amatiera statusa
komitejas priekšsēdētājs

William W Gist IV
ASV Golfa asociācijas
Amatiera statusa
komitejas priekšsēdētājs

2015.gada septembris

Preambula

R&A patur tiesības jebkurā laikā izdarīt izmaiņas Amatiera statusa noteikumos, kā arī pieņemt un mainīt Amatiera statusa noteikumu interpretāciju.

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 kursīvā.

Balvas karte

«*Balvas karte*» ir vaučers, dāvanas sertifikāts, dāvanu karte vai kas līdzīgs, ko apstiprinājusi 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 sasniedzis *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* nedrīkst 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 iegravējums.

USGA

«*USGA*» nozīmē ASV Golfa asociācija

Noteikums 1

Amatierisms

2-1. 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 profesionāļa statusu, tostarp neveiksmīgi piesakoties uz golfera profesionāļa 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 iespējamu 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 sponsoru), ja:

- golferis ir vismaz 18 gadus vecs,
- līgums vai vienošanās attiecas tikai uz golfera nākotni kā profesionālam golferim un neparedz spēlēšanu noteiktās amatieru vai profesionāļu sacensībās kā *golferim amatierim*,

(III) 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

a) Apkopojums

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: Balvas par bumbiņas iesīšanu bedrītē ar vienu sitienu (hole in one) – skat. *Noteikumu* 3-2b.

b) Naudas balvas labdarībai

Ar nosacījumu, ka organizators vispirms saņem *Pārraudzības organizā-*

cijas atļauju, *golferis amatieris* drīkst piedalīties pasākumā, kur naudas balvas vai to ekvivalentu ziedo atpazīstamai labdarībai.

(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 *golfera amatiera* gūto balvu vai *balvu karšu* summu jebkurās vienās sacensībās vai sacensību sērijā.

Izņēmums: Hole in one balvas – skat. *Noteikumu* 3-2b.

1. 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.

2. Piezīme: Par sacensību rīkošanu atbildīgās *Komitejas* pienākums ir apstiprināt katras balvas *mazumtirdzniecības vērtības* atbilstību.

3. Piezīme: Balvu kopējai vērtībai sacensībās kopumā vai katrā grupā handikapa sacensībās nevajadzētu pārsniegt divkārtu norādīto limitu 18 bedrīšu turnīros, trīskārtu limitu 36 bedrīšu turnīrā, pieckārtu limitu 54 bedrīšu turnīrā un seškārtu 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) Apkopojuums

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 nepasniedz, lai izvairītos no atsevišķai balvai noteiktā ierobežojuma.

Noteikums 4

Izdevumi

4-1. Apkopojuums

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 šādai 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:

(I) 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.

(II) 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 kalendārā 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 izdevumus 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

• līdžīgu struktūru komandu sacensībās, treniņu sesijās vai treniņnometnēs.

1. Piezīme: «Līdzīga struktūra» ietver atzītas izglītības iestādes vai militāro dienestu.

2. Piezīme: Ja nav norādīts citādkā, izdevumu segšanai jānotiek caur struktūru, ko *golferis amatieris* pārstāv, vai caur struktūru, kuras pārziņā ir golfs valstī, 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 labdarības 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 acensībās, 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* valstī, kur sacensības sāksies.

4-3. Ar golfu saistīti izdevumi

Golferis amatieris par dalību ar golfu saistītās ārpussacensību aktivitātēs drīkst saņemt saprātīgu izdevumu segšanu, kas nepārsniedz faktiskos izdevumus.

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 izdevumus segušo avotu (skat. Noteikumu 6-2).

4-4. Iztikas izdevumi

Golferis amatieris drīkst pieņemt saprātīgu vispārēju iztikas izmaksu segšanu, kas nepārsniedz faktiskos izdevumus, un ar nosacījumu, ka izdevumus apstiprinājus 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 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* golfā.

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 40 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 prasmēm* vai *reputāciju*.

6-1. Apkopojums

Izņemot *Noteikumos* paredzētās iespējas, *golferis amatieris* ar *golfa prasmēm* vai *reputāciju* nedrīkst izmantot šīs prasmes vai reputāciju, lai gūtu jebkādu finansiālu labumu.

6-2. Reklāma un tirdzniecība

Golferis amatieris ar *golfa prasmēm* vai *reputāciju* nedrīkst izmantot šīs prasmes vai reputāciju, lai tieši vai netieši saņemtu samaksu, kompensāciju, personisku labumu vai jebkādu finansiālu ieguvumu par (I) jebkā reklāmēšanu vai pārdošanu, vai (II) atļauju izmantot trešajai pusei savu vārdu vai tēlu jebkā reklāmēšanai vai pārdošanai.

Izņēmums: *Golferis amatieris* ar *golfa prasmēm* vai *reputāciju* drīkst izmantot savu vārdu un tēlu, lai popularizētu:

- a) savas valsts, reģiona vai novada federāciju vai asociāciju,
- b) pazīstamu labdarību (vai ar citu līdzīgu labu iemeslu), vai
- c) 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. Tomēr saistībā ar šādu veicināšanas pasākumu viņš drīkst saņemt saprātīgu izdevumu segšanu, kas nepārsniedz faktiskos izdevumus.

1. Piezīme: *Golferis amatieris* ar *golfa prasmēm* vai *reputāciju* drīkst pieņemt golfa inventāru no jebkura golfa inventāra izplatītāja, ja nav iesaistīta reklāma.

2. Piezīme: Ir atļauta vārda un logo ierobežota atpazīstamība uz golfa inventāra un apģērba. Plašāka informācija par šo Piezīmi un tās pienācīgu interpretāciju ir sniegta «Decisions on the Rules of Amateur Status».

6-3. Personiska klātbūtne

Golferis amatieris ar *golfa prasmēm* 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 prasmēm* vai *reputāciju* drīkst pieņemt faktisko izdevumu apmaksu par personisku klātbūtni, ja tā nav saistīta ar golfa sacensībām vai paraugspēli.

6-4. Pārraidis un raksti

Golferis amatieris ar *golfa prasmēm* vai *reputāciju* drīkst saņemt samaksu, kompensāciju, gūt personisku labumu un finansiālo ieguvumu no pārraidēm un rakstiem, ja vien:

- a) pārraidis un raksti ir daļa no viņa pamatnodarbošanās vai karjeras, un nenotiek *instruēšana* golfā (Noteikums 5), vai
- b) pārraidis un raksti ir neregulāra nodarbošanās, spēlētājs ir komentāra, raksta vai grāmatas autors, un nenotiek *instruēšana* golfā.

Piezīme: *Golferis amatieris* ar *golfa prasmēm* vai *reputāciju* nedrīkst komentārā, rakstā vai grāmatās neko reklamēt (skat. Noteikumu 6-2).

6-5. Izglītības stipendijas un piešķirumi

Golferis amatieris ar *golfa prasmēm* vai *reputāciju* drīkst pieņemt izgli-

tības stipendijas vai piešķirumus, kuru nosacījumus ir apstiprinājusi *Pārraudzības organizācija*.

Pārraudzības organizācija drīkst iepriekš apstiprināt izglītības stipendiju un piešķirumu nosacījumus, kas atbilst reglamentam ASV Nacionālajā 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 balstoties 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 profesionāļa uz amatiera statusu ir pārāk vienkārša. Turklāt ir nepieciešams vairogs aizsardzībai 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* pārkāpšanas ilguma periodu. Taču parasti neviens pieteicējs neatbilst atjaunošanai, līdz vismaz gadu nav darbojies atbilstoši *Noteikumiem*.

Komitejai ieteicams sekot sekojošām vadlīnijām statusa atjaunošanas nogaidījuma perioda noteikšanā:

Pārkāpuma ilgums	Statusa atjaunošanas nogaidījuma periods
Mazāk par 6 gadiem	1 gads
6 gadi un vairāk	2 gadi

Tomēr periods drīkst tikt pagarināts, ja pieteicējs intensīvi spēlējis uz naudas balvām. Nosakot, vai pieteicēja nogaidījuma periods ir pagarināms, būtu jāizvērtē sacensību līmenis un pieteicēja panākumi šajās sacensībās.

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* pārkāpšanas 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 handikapiem, kas varētu kaitēt spēles integritātei.

Ir atšķirība starp spēlēšanu uz naudas balvu (*Noteikums* 3-1), derību slēgšanu vai likmju likšanu, kas ir pretrunā ar *Noteikumu* mērķi (*Noteikums* 7-2) 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 konsekvēnti 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.

Tādējādi neoficiālas derības vai likmju likšana ir pieņemama ar nosacījumu, ka primārais spēles mērķis ir prieka, nevis finansiāla labuma gūšana.

Nepieņemamas derību formas

Nav atļauti organizēti pasākumi, kas veidoti vai virzīti ar mērķi radīt naudas balvas. Uzskatāms, ka golferi, kas piedalās šādos pasākumos, iepriekš neatsaucami neatsakoties no tiesībām uz balvu naudu, spēlē uz naudas balvām, pārkāpjot Noteikumu 3-1.

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), *Pārraudzības organizācija* var atzīt par *Noteikumiem* neatbilstošām (Noteikums 7-2).

Nav praktiski iespējams precīzi nodefinēt 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,
- iemesls uzskatīt, ka derības vai likmju likšana ir veicinājusi vai var veicināt Noteikumu pārkāpšanu vai manipulēšanu ar handikapiem, kaitējot spēles integritātei.

Golfera amatiera piedalīšanās nepieņemamās derībās vai likmju likšanā var tikt uzskatīta par esošu pretrunā ar Noteikumu mērķi (Noteikums 7-2) un var apdraudēt viņa Amatiera statusu.

Piezīme: Amatiera statusa Noteikumi neattiecas uz *golferu amatieru* derību slēgšanu vai likmju likšanu uz rezultātiem sacensībās, kur piedalās tikai profesionāli golferi, vai speciāli profesionāliem golferiem organizētās sacensībās.

Saturis

(ar zilu iekrāsotie termini attiecas uz Amatiera statusa noteikumiem)

Aizsargāšana no dabas spēku ietekmes (Noteikums 14-2a)	72
Aklā izloze	
Izlikšana mača spēlē (I Pielikums)	150
Apģērbs	
Vispārēji nosacījumi (IV Pielikums)	166
Areācijas caurumi	
Vietējais noteikums (I Pielikums)	134
Alu racēji dzīvnieki	
bumbiņa izkustināta, to meklējot (Noteikums 12-1d)	68
definīcija	26
tā izrakta ala (Noteikums 25-1)	101
Amatiera statuss, Noteikumi. Skat. Noteikumi	
Anormāli laukuma apstākļi	
atvieglinājums (Noteikums 25-1b)	101
bumbiņa apstākļos nejauši izkustināta (Noteikums 12-1d)	68
definīcija	26
traucējums (Noteikums 25-1a)	101
tuvākais atvieglinājuma punkts (Definīcija)	38
Apavi	
Vispārēji nosacījumi (IV Pielikums)	165
Apelācijas procedūra – amatiera statuss (Noteikumi 8-3, 9-4)	183, 186
Aprikojums. Skat. arī Bumbiņa; Atbilstošu draivera galvu saraksts;	
aprikojuma pieņemšana (Noteikums 6-2)	181
aprikojuma izkustināšana, kad bumbiņa kustībā (Noteikums 24-1)	97
aprikojuma izmantošana tradicionāli pieņemtā veidā (Noteikuma 14-3 2.Izņēmums)	74
bumbiņa izkustināta bumbiņas meklēšanā mača spēlē (Noteikums 18-3b)	82
bumbiņu izkustinājis aprikojums (Noteikums 18-2, 18-3, 18-4)	81, 82, 83
definīcija	26

kopīgi lietots aprikojums, tā statuss (aprikojuma definīcija)	26
laukuma aprūpei izvietoti priekšmeti (aprikojuma definīcija)	26
mākslīgas ierīces, neparasts aprikojums, aprikojuma anormāla izmantošana (Noteikums 14-3)	73
medicīniskas ierīces, izmantošana medicīniska stāvokļa atvieglošanai (Noteikuma 14-3 1.Izņēmums)	73
Atbilstošu draivera galvu saraksts	
sacensību nosacījumi (Noteikums 4-1, 33-1, I Pielikums)	46, 120, 143
Atbilstošu golfa bumbiņu saraksts	
sacensību nosacījumi (Noteikums 5-1, 33-1, I Pielikums)	50, 120, 144
Atļauja izmantot vārdu vai tēlu – amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-2)	180
Augstskolu komandas – izdevumi (Noteikums 4-2d)	177
Auts. Skat. arī Traucēkļi	
autu nosakoši objekti	
fiksēti (Noteikums 13-2)	70
nav traucēkļi (traucēkļu definīcija)	38
definīcija	27
komitejas lēmums par autu (I Pielikums)	128
nomesta bumbiņa izripi autā (Noteikums 20-2c)	88
procedūra (Noteikums 27-1)	107
provizorisks bumbiņas izspēle, kad bumbiņa varētu būt autā (Noteikums 27-2a)	108
spēles tempa apsvērumi (Etikete)	23
stāja autā (auta definīcija)	27
Ārējs faktors	
cits sāncensis (cita sāncensība definīcija)	30
definīcija	28
forkedijs (forkedija definīcija)	30
izkustinājis miera stāvoklī bijušu bumbiņu (Noteikums 18-1)	81
marķieris (marķiera definīcija)	32
novērotājs (novērotāja definīcija)	33
novirzījis vai apturējis bumbiņu kustībā (Noteikums 19-1)	84
tiesnesis (tiesneša definīcija)	38

Balvas

balvu pieņemšana (Noteikums 3)	174
naudas balvas, spēle par naudas balvu	174

Bedrīte skat. arī Spēles līnija; Mača spēle

bojāta (Noteikums 33-2b)	121
bumbiņa pārkārusies pār bedrīti (Noteikums 16-2)	79
definīcija	28
izspēles pabeigšana	
ar bumbiņu, kas spēlēja no starta vietas (Noteikumi 1-1, 15-1)	40, 75
izspēles nepabeigšana sitienu spēlē (Noteikums 3-2)	44
izspēles pabeigšanai atvēlētais laiks (Noteikuma 6-7 2.Piezīme)	56
jaunas bedrītes sacensībās (Noteikums 33-2b, I Pielikums)	120, 148
karoga kāta atlikšana bedrītē (Etikete)	25
neizšķirta (Noteikums 2-2)	42
nepareizs rezultāts (Noteikums 6-6d)	55
piekāpšanās mača spēlē (Noteikums 2-4)	42
rezultāta noteikšana, kad sitienu spēlē izspēlēja otra bumbiņa (Noteikums 3-3b)	45
ripināšanas grīna virsmas pārbaudīšana bedrītes izspēles laikā (Noteikums 16-1d)	78
skaits noteiktā raundā (noteiktā raunda definīcija)	33
uzvarētājs bedrītes izspēlē (Noteikums 2-1)	41

Bedrītes aizdares

Labošana (Noteikums 16-1c)	77
----------------------------------	----

Best-ball mača spēle. Skat. arī Four-ball mača spēle

definīcija (mača spēles veidu definīcija)	31
maksimālais nūju skaits (Noteikums 30-3d)	113
partnera klāt neesamība (Noteikums 30-3a)	112
sods	
citu sodu ietekme (Noteikums 30-3f)	113
puses diskvalifikācija (Noteikums 30-3e)	113
piemērojams pusei (Noteikums 30-3d)	113
spēles secība (Noteikums 30-3b)	112

Biedra dalība – amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-6)

Bojāta bumbiņa

nederīga spēlei (Noteikums 5-3) 51

Brīvie kavēkli. skat. arī Šķēršļi; Traucēkli

aizvākšana

 kad bumbiņa ir kustībā (Noteikums 23-1) 96

 šķērslī (Noteikums 13-4) 71

 uz ripinājuma līnijas (Noteikums 16-1a) 77

akmeņi bunkurā, vietējais noteikums (I Pielikums) 128, 135

atvieglinājums (Noteikums 23-1) 96

definīcija 28

nejaušs ūdens (nejauša ūdens definīcija) 32

uz ripināšanas grīna (brīvo kavēkļu definīcija) 28

Bugiju sacensības

apraksts (Noteikums 32-1) 116

pārkāpums, pēc kura jāatskaita bedrītes (Noteikums 32-1, 1.Piezīme) .. 117

nesamērīga kavēšanās vai lēna spēle (Noteikums 32-1, 2.Piezīme) 117

rezultāta pierakstīšana (Noteikums 32-1a) 116

rezultāta skaitīšana (Noteikums 32-1a) 116

Bumbiņa. Skat. arī Nostāšanās pie bumbiņas, Bumbiņas nomešana,**Bumbiņas pacelšana, Atbilstošo golfa bumbiņu saraksts; Pazaudēta****bumbiņa, Izkustināta bumbiņa, Aut, Bumbiņas novietošana, Provizoriska****bumbiņa, Otrā bumbiņa, Sitiens pa bumbiņu**

aizstāšana

 bedrītes izspēles laikā (Noteikums 15-1, 15-2) 75, 75

 definīcija (aizstātas bumbiņas definīcija) 26

 ja bumbiņa nav nekavējoties atgūstama (Noteikums 18, 1.piezīme;
 19-1, 24-1.Piezīme; 24-2b, 2. piezīme;
 25-1b, 2. piezīme) 81, 84, 98, 99, 103

 klūstot par bumbiņu spēlē (Noteikumi 15-2, 20-4) 75, 92

 neatrasta anormālos laukuma apstākļos (Noteikums 25-1c) 103

 neatrasta traucēkli (Noteikums 24-3) 99

 nepareiza aizstāšana (Noteikums 20-6) 92

atbilstošo golfa bumbiņu saraksts (I Pielikums) 144

atspiedusies pret karoga kātu (Noteikums 17-4) 81

ārēja materiāla pielietošana (Noteikums 5-2) 50

bojāta, nederīga spēlei (Noteikums 5-3) 51

identificēšana

 pacelšana identificēšanai (Noteikums 12-2) 68

 marķēšana identificēšanai (Noteikumi 6-5, 12-2) 54, 68

iesista bedrītē

 definīcija 30

 pārkārusies pār bedrīti (Noteikums 16-2) 79

iesišana bedrītē

 no starta vietas izspēlētas bumbiņas (Noteikumi 1-1, 15-1) 40, 75

 neiesišana bedrītē sitienu spēlē (Noteikums 3-2) 44

ietekme uz bumbiņu (Noteikums 1-2) 40

ieurbusies

 atvieglinājums (Noteikums 25-2) 104

 vietējais noteikums (I Pielikums) 132

īsts sitiens (Noteikums 14-1a) 72

kustības ietekmēšana (Noteikums 1-2) 40

kustībā

 brīvā kavēkļa aizvākšana (Noteikums 23-1) 96

 novirzīta vai apturēta (Noteikums 19) 84

 traucēkļa aizvākšana (Noteikums 24-1) 97

meklēšana (Noteikums 12-1) 67

nejaušā ūdenī (nejauša ūdens definīcija) 32

nepareiza bumbiņa

 definīcija 32

 Four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3c) 112

 Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-5) 114

 nepareizas bumbiņas izspēlē pavadīts laiks (pazaudētas
 bumbiņas definīcija) 34

nespēlējama

 bojāta, nederīga spēlei (Noteikums 5-3) 51

 procedūra (Noteikums 28) 110

noķīrt no T-kociņa (Noteikums 11-3) 66

novirzīta vai apturēta (Noteikums 19) 84

palīdz spēlē (Noteikums 22-1) 95

paraugu iesniegšana atbilstības atzinumam (III Pielikums) 163

pieskāries	
pretinieks (Noteikums 18-3)	82
spēlētājs tiši (Noteikums 18-2)	81
pozīcija	
mainīta (Noteikums 20-3b)	90
uzlabošana (Noteikums 13-2)	70
remonta zonā (remonta zonas definīcija)	35
samainīšana bedrītes izspēlē (Noteikums 15-3a)	76
saskatīšana spēlē (Noteikums 12-1)	67
specifikācijas	
apkopojums (Noteikums 5-1)	50
detalizēti (III Pielikums)	163
spēlētā	
bumbiņai esot kustībā (Noteikumi 14-5, 14-6)	74, 74
kad cita bumbiņa ir kustībā pēc sitiena uz ripināšanas grīna (Noteikums 16-1f)	78
no atrašanās vietas (Noteikums 13-1)	70
no nepareizas vietas mača spēlē (Noteikums 20-7b)	93
no nepareizas vietas sitienu spēlē (Noteikums 20-7c)	93
tīrīšana (Noteikums 21)	94
traucē spēlē (Noteikums 22-2)	95
ūdens šķērslis	
atvieglinājums (Noteikums 26-1)	105
kustas ūdenī (Noteikums 14-6)	74
ūdens šķērslis izspēlētā bumbiņa apstājas tajā pašā vai citā šķērsli (Noteikums 26-2a)	106
ūdens šķērslis izspēlētā bumbiņa pazūd vai kļūst nespēlējama ārpus šķēršļa vai autā (Noteikums 26-2b)	106
Bumbiņa spēlē skat. arī Bumbiņa, Izkustināta bumbiņa	
aizstāta bumbiņa (Noteikums 15-2, 20-4)	75, 92
definīcija	29
provizorisks bumbiņa kļūst par bumbiņu spēlē (Noteikums 27-2b)	109
Bumbiņas identificēšana. Skat. Bumbiņa	
Bumbiņas marķieris	
izkustināts	

bedrītes aizdares vai bumbiņas trieciena pēdu labošanas	
procesā (Noteikums 16-1c)	77
bumbiņas atpakaļ novietošanas procesā (Noteikums 20-3a)	89
bumbiņas pacelšanas procesā (Noteikums 20-1)	87
nejauši (Noteikums 20-1)	87
nomarkēts, bet nepacelts (aizstāts bumbiņas definīcija).	26
Bumbiņas novietošana	
ja bumbiņa nepaliek miera stāvoklī novietošanas vietā (Noteikums 20-3d)	91
ja bumbiņa nepareizi aizstāta, nomesta vai novietota (Noteikums 20-6)	92
ja izmainīta bumbiņas sākotnējā pozīcija (Noteikums 20-3b)	90
ja nejauši izkustināta (Noteikums 20-3a)	89
ja nomesta vai novietota bumbiņa ir spēlē (Noteikums 20-4)	92
ja novietošanas vieta nav nosakāma (Noteikums 20-3c)	91
procedūra, atsākot spēli (Noteikums 6-8d)	57
vietā, no kuras tā tika izkustināta (Noteikums 20-3a)	89
Bumbiņas novietošana starta vietā un T-kociņš. Skat. arī Starta vieta	
bumbiņa nokrīt no T-kociņa (Noteikums 11-3)	66
bumbiņas novietošanas metodes (Noteikums 11-1)	65
definīcija (IV Pielikums)	164
neatbilstoša T-kociņa izmantošana (Noteikums 11-1)	65
Bumbiņas pacelšana. Skat. arī Bumbiņas tīrīšana; Tuvākais atvieglinājuma punkts	
cita spēlētāja spēli ietekmējošas bumbiņas pacelšana (Noteikums 22)	95
bunkurā (Noteikumi 12-2, 13-4, 24-2b(II), 25-1b(III))	68, 71, 100, 101
identificēšanai (Noteikums 12-2)	68
kustamā traucēklī vai uz tā (Noteikums 24-1)	97
līdz grīnam bez soda (Noteikumi 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b)	51, 57, 68, 95, 97, 98, 101
nepareizi nomesta bumbiņa (Noteikums 20-6)	92
nomarkēšana pirms pacelšanas (Noteikums 20-1)	87
no nepareizas vietas (Noteikums 20-6)	92
nosakot derīgumu spēlei (Noteikums 5-3)	51
sods (Noteikumi 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2, 20-1)	51, 57, 68, 81, 87

spēles neturpināšanas gadījumā (Noteikums 6-8c)	57
traucējums no laukuma apstākļiem (I Pielikums)	132
uz ripināšanas grīna (Noteikums 16-1b)	77
ūdēns šķērslī (Noteikumi 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 26-1, 26-2)	51, 57, 68, 95, 97, 105, 106

Bumbiņas pozīcija. Skat. Bumbiņa

Bumbiņas sišana

īsts sitiens pa bumbiņu (Noteikums 14-1a)	72
nūjas noenkurošana (Noteikums 14-1b)	72
trāpījums pa karoga kātu vai tā pieskatītāju (Noteikums 17-3)	80
trāpījums vairāk nekā vienu reizi (Noteikums 14-4)	74

Bumbiņas tīrīšana

atsākot spēli (Noteikums 6-8d)	57
kad aizliegts, kad atļauts (Noteikums 21)	94
laukuma apstākļi, atvieglinājums (I Pielikums)	134
pieņemot atvieglinājumu no	
ekoloģiski jutīgas teritorijas (I Pielikums)	130
kustama traucēkļa (Noteikums 24-1)	97
nekustama traucēkļa (Noteikums 24-2)	98
anormāliem laukuma apstākļiem (Noteikums 25-1).	101
nespēlējamās bumbiņas (Noteikums 28)	110
pagaidu traucēkļa (I Pielikums)	137
ūdēns šķēršļa (Noteikums 26-1)	105
uz ripināšanas grīna (Noteikumi 16-1b, 21, 22)	77, 94, 95

Bunkuri skat. arī Šķēršļi

akmeņi bunkurā, vietējais noteikums (I Pielikums)	135
definīcija	29
nespēlējama bumbiņa bunkurā (Noteikums 28)	110
tuvākais atvieglinājuma punkts (Noteikumi 24-2b, 25-1b)	98, 101

Cimdi

jābūt gludiem (Noteikums 14-3, IV Pielikums)	73, 164
--	---------

Cits sāncensis

bumbiņa kustībā trāpa pa citu sāncensi (Noteikums 19-4)	86
bumbiņas identificēšana (Noteikums 12-2)	68

bumbiņas nederīguma prasības apstrīdēšana (Noteikuma 5-3 1.Piezīme)	52
bumbiņas pārbaudīšana (Noteikums 5-3)	51
bumbiņu izkustinājis cits sāncensis (Noteikums 18-4)	83
definīcija	30
karoga kāta pieskatīšana (Noteikums 17)	79
ricība šaubu gadījumā (Noteikums 3-3)	44

Čīpošana

Vingrināšanās pirms raunda (Noteikums 7-1b)	59
Vingrināšanās raunda laikā (Noteikums 7-2)	59

Derības – derību politika

Distance

distances mērīšanas ierīces, vietējais noteikums (I Pielikums)	142
informācijas par distanci kopīga lietošana (padoma definīcija)	33
mērīšana vai mērogošana (Noteikums 14-3, Noteikuma 14-3 Piezīme, IV Pielikums)	73, 74, 142

Diskvalifikācija. Skat. Sodi

Dormie

definīcija (Noteikums 2-1)	42
----------------------------------	----

Drošība

apsvērumi (Etikete)	22
---------------------------	----

Dzelkšņi. Skat. Gofa apavu dzelkšņi

Ekoloģiski jutīgas teritorijas

komitejas lēmums par ekoloģiski jutīgu teritoriju (I Pielikums)	128
vietējais noteikums (I Pielikums)	130

Fiziska palīdzība (Noteikums 14-2a)

Fizisko apstākļu izmaiņšana (Noteikums 1-2)

Forkedijs

ārēja faktora definīcija	28
definīcija	30

Four-ball mača spēle

definīcija (mača spēles veidu definīcija)	31
partnera klāt neesamība (Noteikums 30-3a)	112
sods	
citu sodu ietekme (Noteikums 30-3f)	113

piemērojams pusei (Noteikums 30-3d)	113
puses diskvalifikācija (Noteikums 30-3e)	113
spēles secība (Noteikums 30-3b)	112
Four-ball sitienu spēle	
definīcija (sitienu spēles veidu definīcija)	37
partnera klāt neesamība (Noteikums 31-2)	114
rezultātu pierakstīšana (Noteikuma 6-6d	
2.Piezīme, 31-3, 31-7)	55, 114, 115
sods	
citu sodu ietekme (Noteikums 31-8)	116
piemērojams pusei (Noteikums 31-6)	115
puses diskvalifikācija (Noteikums 31-7)	115
spēles secība (Noteikums 31-4)	114
Foursome	
definīcija mača spēlei (mača spēles veidu definīcija)	31
definīcija sitienu spēlei (sitienu spēles veidu definīcija)	37
mača spēle (Noteikums 29-2)	111
sitienu spēle (Noteikums 29-3)	111
spēles secība (Noteikums 29-1)	111
Gods. Skat. arī Spēles secība	
definīcija	30
handikapa, PAR, bugiju vai Stableford sacensībās (Noteikums 32-1)	116
noteikšana (Noteikumi 10-1a, 10-2a)	63, 64
Golfa apavu dzelkšņi	
apavu radīto bojājumu labošana (Etikete)	25
apavu radīto bojājumu labošana uz ripināšanas grīniem	
(Noteikums 16-1c)	77
Golfa karti	
lietošanas ierobežojumi (I Pielikums)	148
nevajadzīgu bojājumu nepieļaušana (Etikete)	25
Golfa prasmes vai reputācija – definīcija	169
Golfa spēle	
definīcija (Noteikums 1-1)	40
Golferis amatieris – definīcija	169

Golferis juniors

definīcija	170
izdevumi (Noteikums 4-2b)	176

Grīnkipers

grīnkipera rakumi, remonta zonas statuss (remonta zonas definīcija)	35
---	----

Grīns. Skat. Ripināšanas grīns

Grupās. Skat. arī Sitienu spēle

palaišana garām bumbiņas meklēšanas gadījumā (Etikete)	24
priekšroka laukumā (Etikete)	24

Handikaps

mača spēlē (Noteikums 6-2a)	52
piemērošana, komitejas pienākums (Noteikums 33-5)	122
sitienu tabula (Noteikums 33-4)	122
spēle ar nepareizu handikapu	
apzināti sitienu spēlē (Noteikums 34-1b)	123
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)	175
---	-----

Ieurbusies bumbiņa

atvieglinājums (Noteikums 25-2)	104
definīcija (Noteikums 25-2, 1.piezīme)	104
vietējais noteikums (I Pielikums)	132

Informācija par veiktajiem sitieniem

apkopojums (Noteikums 9-1)	61
mača spēlē (Noteikums 9-2)	62
sitienu spēlē (Noteikums 9-3)	62

Instruēšana

atlīdzība par instruēšanu (Noteikums 5)	179
definīcija	170

Izdevumi – segšanas pieņemšana (Noteikumi 4-2, 4-3, 4-4)

Izglītības stipendijas un piešķirumi – amatiera statuss	
(Noteikums 6-5)	181

Izkustināta bumba. Skat. arī Bumbaņas pacelšana

aizvācot	
brīvo kavēkli (Noteikums 23-1)	96
bumbaņas marķieri (Noteikumi 20-1, 20-3a)	87, 89
kustamu traucēkli (Noteikums 24-1)	97
definīcija (izkustinātas bumbaņas definīcija)	30
izkustinājis ārējs faktors (Noteikums 18-1)	81
izkustinājis cits sāncensis (Noteikums 18-4)	83
izkustinājis pretinieks	
bumbaņas meklēšanā (Noteikums 18-3a)	82
ne bumbaņas meklēšanā (Noteikums 18-3b)	82
Three-ball mačā (Noteikums 30-2a)	112
izkustinājis spēlētājs	
nejauši (Noteikums 18-2)	81
pēc pieskaršanās brīvam kavēklim (Noteikums 23-1)	96
tiši (Noteikums 18-2)	81
izkustinājusi cita bumbaņa (Noteikums 18-5)	83
kustībā esošas bumbaņas spēlēšana (Noteikums 14-5)	74
labojot bedrītes aizdari vai bumbaņas trieciena pēdas (Noteikums 16-1c)	77
meklējot	
bumbuņu anormālos laukuma apstākļos (Noteikums 12-1d)	68
segtu bumbuņu šķērslī (Noteikums 12-1)	67
ūdenī ūdens šķērslī (Noteikumi 12-1c, 14-6)	68, 74
meklēšanā (Noteikums 18-1, 18-2, 18-3a, 18-4)	81, 81, 82, 83
mērīšanā (Noteikums 18-6)	83
nav nekavējoties atgūstama (Noteikuma 18 1.Piezīme)	83
pēc pieskaršanās brīvam kavēklim (Noteikums 23-1)	96
Izloze	
izlikšana mača spēlei (I Pielikums)	150
skaitliskā izlikšanas sistēma (I Pielikums)	151
Izpilde – amatiera statuss (Noteikums 8-2)	183
Izsistas velēnas	
atlikas atpakaļ (Noteikums 13-2)	70
izsistas velēnas bedres salabošana (Etiķete)	25

Iztikas izdevumi – izdevumi (Noteikums 4-3) 178**Izvēles pozīcijas**

komitejas lēmums par izvēles pozīcijām (I Pielikums)	128
vietējais noteikums (I Pielikums)	133

Jauņi kociņi

jauņu kociņu aizsargāšana, vietējais noteikums (I Pielikums)	129
--	-----

Karoga kāts

definīcija	30
nesankcionēta pieskatīšana (Noteikums 17-2)	80
nevajadzīgu bojājumu nepieļaušana (Etiķete)	25
pieskatīta, izņemta vai pacelta karoga kāta izkustināšana, kad bumbaņa kustībā (Noteikums 24-1)	97
pieskatīts, izņemts vai pacelts (Noteikums 17-1)	79
trāpīts pa karoga kātu (Noteikums 17-3)	80

Kavēšanās, nesamērīga. Skat. Lēna spēle**Kedijs skat. arī Aprikojums**

bumbuņu izkustinājis kedijs (Noteikumi 18-2, 18-3, 18-4)	81, 82, 83
definīcija	30
ierobežojumi kedijs izvēlē, sacensību nosacījumi (I Pielikums)	146
karoga kāta pieskatīšana (Noteikums 17)	79
kedijs aizliegšana, sacensību nosacījumi (I Pielikums)	146
noteikumus pārkāpis kedijs (Noteikums 6-1)	52
pozīcija sitiena brīdī (Noteikums 14-2b)	72
viens kedijs spēlētājam (Noteikums 6-4)	53
viens kedijs vairākiem spēlētājiem (kedijs definīcija)	30

Komandu sacensības – izdevumi (Noteikums 4-2d) 177**Komiteja skat. arī Nosacījumi**

definīcija	31
handikapa sitienu tabula (Noteikums 33-4)	122
komitejas norikots marķieris (marķiera definīcija)	32
komitejas pieņemti Vietējie noteikumi (Noteikums 33-8a, Pielikums I)	123, 128
konstrukcija pasludināta par neatņemamu laukuma sastāvdaļu (traucēkļa definīcija, Noteikums 33-2a)	38, 120

lēmums	
galīgs (Noteikums 34-3)	124
par neizšķirtiem (Noteikums 33-6, I Pielikums)	122, 149
lēnas spēles nepieļaušana (Noteikuma 6-7 2.Piezīme)	56
nosacījumu nosacīšana (Noteikums 33-1, I Pielikums)	120, 143
noteikšana	
kustamo traucēkļu par nekustamiem (traucēkļa definīcija)	38
laukuma robežu (Noteikums 33-2, I Pielikums)	120, 128
treniņlaukuma (Noteikums 33-2c)	121
ūdens šķēršļu (ūdens šķēršļa un sānu ūdens šķēršļa definīcija)	39, 36
noteiktā raunda pagarināšana mača spēlē neizšķirta izšķiršanai (Noteikums 2-3)	42
otras bumbiņas izspēle, ziņošana (Noteikums 3-3a)	44
pienākumi un tiesības (Noteikums 33)	120
rezultāta summēšana un handikapa pielietošana (Noteikuma 6-6d 1.Piezīme, 33-5)	55, 122
spēles pārtraukšana ar komitejas lēmumu (Noteikums 6-8)	56
spēlē no nepareizas vietas nopietns pārkāpums, ziņošana par pareizu bumbiņas izspēli labošanai (Noteikums 20-7c)	93
starta laiku un grupu noteikšana (Noteikumi 6-3, 33-3)	53, 121
vingrināšanās nosacījumi (Noteikuma 7-1 Piezīme, 7-2 2.Piezīme)	59, 60
Laukuma apstākļi	
komitejas lēmums par laukuma apstākļiem (I Pielikums)	128
vietējie noteikumi par laukuma apstākļiem (I Pielikums)	132
Laukums	
definīcija	31
nespēlējams laukums (Noteikums 33-2d)	121
priekšroka laukumā (Etiķete)	24
robežu noteikšana (Noteikums 33-2a)	120
rūpes par laukumu (Etiķete)	24
Lēmumi. Skat. arī Komiteja	
taisnīgums (Noteikums 1-4)	41
tiesneša lēmums galīgs (Noteikums 34-2)	124
Lēna spēle	
mača spēle, nosacījumi soda pārveidošanai (Noteikums 6-7, 2.Piezīme)	56

sitienu spēle, nosacījumi soda pārveidošanai (Noteikums 6-7, 2.Piezīme)	56
sods (Noteikums 6-7)	55

Līdz grīnam

aerācijas caurumi (I Pielikums)	134
bumbiņa izkustināta pēc pieskaršanās brīvam kavēklim (Noteikums 23-1)	96
definīcija	31
nākamais sitiens no tās pašas vietas (Noteikums 20-5)	92
tuvākais atvieglinājums punkts (Noteikumi 24-2, 25-1)	98, 101

Linijas. Skat. arī **Mietīņi**

autu nosakošas (auta definīcija)	27
remonta zonu nosakošas (remonta zonas definīcija)	35
sānu ūdens šķēršļus nosakošas (sānu ūdens šķēršļa definīcija)	36
ūdens šķēršļus nosakošas (ūdens šķēršļa definīcija)	39

Līgumi – (Noteikums 2-2)

Mača spēle; skat. arī **Best-ball mača spēle, Four-ball mača spēle, Sodi, Rezultāti**

apvienošana ar sitienu spēli (Noteikums 33-1)	120
ārpus starta vietas (Noteikums 11-4a)	66
bumbiņu izkustinājis pretinieks	
meklējot bumbiņu (Noteikums 18-3a)	82
ne bumbiņas meklēšanā (Noteikums 18-3b)	82
bumbiņu izkustinājis spēlētājs (Noteikums 18-2)	81
handikaps (Noteikums 6-2a)	52
informācija par veiktajiem sitieniem (Noteikums 9-2a)	62
izlikšana (I Pielikums)	150
karoga kāts, nesankcionēta pieskatīšana (Noteikums 17-2)	80
lēna spēle (Noteikums 6-7)	55
neizšķirta bedrīte (Noteikums 2-2)	42
neizšķirtu izšķiršana (Noteikums 2-3, I Pielikums)	42, 149
nepareiza informācija par veiktajiem sitieniem (Noteikums 9-2)	62
piekāpšanās mačā, bedrītē vai nākamajā sitienā (Noteikums 2-4)	42
prasības (Noteikums 2-5)	42
sitiens pa nepareizu bumbiņu (Noteikums 15-3a)	76

sodi	
diskvalifikācija, komitejas lēmums (Noteikums 33-7)	122
laika ierobežojumi soda uzlikšanā (Noteikums 34-1a)	123
prasības (Noteikums 2-5)	42
vienošāns par soda atcelšanu (Noteikums 1-3)	41
vispārpieņemts sods (Noteikums 2-6)	43
ziņošana pretiniekam (Noteikums 9-2b)	62
spēles secība (Noteikumi 10-1a, 30-3b)	63, 112
spēles temps (Etikete)	23
stāvoklis mačā (Noteikums 2-1)	41
three-ball mačā pretinieks bumbiņu nejauši novirzījis vai apturējis (Noteikums 30-2b)	112
uzvarētājs	
bedrītē (Noteikums 2-1)	41
mačā (Noteikums 2-3)	42
vienošāns par spēles neturpināšanu (Noteikums 6-8a)	56
vingrināšanās	
pirms vai starp raundiem (Noteikums 7-1a)	58
raunda laikā (Noteikums 7-2)	59
Mačs. Skat. arī Puses	
definīcija (mača spēles veidu definīcija)	31
piekāpšanās (Noteikums 2-4)	42
uzvarētājs (Noteikums 2-3)	42
Marķieris	
ārējs faktors (ārēja faktora definīcija)	28
bumbiņas identificēšana (Noteikums 12-2)	68
bumbiņas nederīguma prasības apstrīdēšana (Noteikuma 5-3 1.Piezīme)	52
bumbiņas pārbaudīšana (Noteikums 5-3)	51
definīcija	32
rezultātu pierakstīšana	
Bugiju un PAR sacensībās (Noteikums 32-1a)	116
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-3)	114
sitienu spēlē (Noteikums 6-6a)	54
stableford sacensībās (Noteikums 32-1b)	117

ričība šaubu gadījumā (Noteikums 3-3)	44
ziņošana marķierim par sodu (Noteikums 9-3)	62
Materiāls sakrauts izvešanai (remonta zonas definīcija)	35
Mazumtirdzniecības vērtība - definīcija	170
Mākslīgas ierīces	
vispārīgi nosacījumi (IV Pielikums)	164
neparasts aprikojums, aprikojuma anormāla izmantošana un mākslīgas ierīces (Noteikums 14-3)	73
Mākslīgi objekti	
definīcija (traucēkļa definīcija)	38
Mērišana	
bumbiņa izkustināta mērījumos (Noteikums 18-6)	83
mākslīga ierīce (Noteikums 14-3)	73
Mietīņi	
auts, izmantoti auta noteikšanai (auta definīcija)	27
remonta zona, izmantoti remonta zonas noteikšanai (remonta zonas definīcija)	35
sānu ūdens šķēršļi, izmantoti sānu ūdens šķēršļa noteikšanai (sānu ūdens šķēršļa definīcija)	36
ūdens šķēršļi, izmantoti ūdens šķēršļa noteikšanai (ūdens šķēršļa definīcija)	39
Militārpersonu komandas – izdevumi (Noteikums 4-2d)	177
Neatņemama laukuma sastāvdaļa	
komitejas lēmums par neatņemamu laukuma sastāvdaļu (traucēkļa definīcija, Noteikums 33-2a, I Pielikums)	38, 120, 128
Neizšķirta bedrīte (Noteikums 2-2)	42
Neizšķirts	
komitejas pienākumi (Noteikums 33-6)	122
noteiktā raunda pagarināšana neizšķirta izšķiršanai mača spēlē (Noteikums 2-3)	42
rekomendācijas neizšķirtu izšķiršanai, iespējas (I Pielikums)	149
Neizšķirts mačs	
komitejas lēmums par neizšķirtu izšķiršanu (Noteikums 33-6)	122
Nejaušs ūdens	
definīcija	32

traucējums no nejauša ūdens un atvieglinājums (Noteikums 25-1)	101
Neparedzēta iekaušanās	
bumbiņu nejauši novirzījis vai apturējis ārējs faktors (Noteikums 19-1) ..	84
definīcija	32
Nepareiza bumbiņa	
definīcija	32
four-ball	
mača spēlē (Noteikums 30-3c)	112
sitienu spēlē (Noteikums 31-5)	114
izspēlē pavadīts laiks (pazaudētas bumbiņas definīcija)	34
sitieni pa nepareizu bumbiņu	
mača spēlē (Noteikums 15-3a)	76
sitienu spēlē (Noteikums 15-3b)	76
Nepareiza informācija	
laika ierobežojums prasībai (Noteikums 2-5, 34-1)	42, 123
par mača spēlē veiktajiem sitieniem (Noteikums 9-2a)	62
Nepareiza vieta	
bumbiņa izspēlēta no nepareizas vietas	
mača spēlē (Noteikums 20-7b)	93
sitienu spēlē (Noteikums 20-7c)	93
nepareizā vietā nomestas vai novietotas bumbiņas pacelšana (Noteikums 20-6)	92
Nepareizs rezultāts	
bedrītē (Noteikums 6-6d)	55
neiekļauta soda dēļ (Noteikums 6-6d, Izņēmums)	55
Nepareizs ripināšanas grīns	
definīcija	32
tuvākais atvieglinājuma punkts, definīcija	38
Nesamērīga kavēšanās	
sods (Noteikums 6-7)	55
Nespēlējama bumbiņa	
atvieglinājums (Noteikums 28)	110
bojāta, nederīga spēlei (Noteikums 5-3)	51
no ūdens šķēršļa spēlēta bumbiņa kļūst nespēlējama (Noteikums 26-2b)	106

Nespēlējams laukums

komitejas lēmums (Noteikums 33-2d)	121
--	-----

Nomesta bumbiņa. Skat. arī Lidz grīnam

aizribo	
autā, šķērsli, tuvāk bedrītei, utt. (Noteikums 20-2c)	88
pozīcijā, kur ir traucējums no apstākļa, no kura ņemts atvieglinājums (Noteikums 20-2c)	88
jānomet spēlētājam (Noteikums 20-2a)	88
nepareizi nomestas bumbiņas pacelšana (Noteikums 20-6)	92
nomesta bumbiņa pieskaras spēlētājam vai aprikojumam (Noteikums 20-2a)	88
nomestas bumbiņas izspēle no nepareizas vietas (Noteikums 20-7)	92
nomestas bumbiņas pārmešana (Noteikums 20-2c)	88
nomešana noteiktā vietā (Noteikums 20-2b)	88
spēlē (Noteikums 20-4)	92

Nopelnu balva

definīcija	170
pieņemšana (Noteikums 3-3)	176

Nosacījumi

antidopings (I Pielikums)	149
izlikšana mača spēlei (I Pielikums)	150
jaunas bedrītes (I Pielikums)	148
kedijs	
izmantošanas aizliegums (I Pielikums)	146
ierobežojumi kediju izvēlē (I Pielikums)	146
komitejas tiesības nosacījumu noteikšanā (Noteikums 33-1, I Pielikums)	120, 128
neizšķirtu izšķiršana (I Pielikums)	149
nūju un bumbiņu specifikācijas	
atbilstošo draivera galvu saraksts (I Pielikums)	143
atbilstošo golfa bumbiņu saraksts (I Pielikums)	144
vienotas bumbiņas nosacījums (I Pielikums)	145
padoms komandu sacensībās (I Pielikums)	148
pārvietošanās (I Pielikums)	148
spēles pārtraukšana bīstamas situācijas dēļ (I Pielikums)	147

spēles temps (I Pielikums)	146
spēlētāja atbildība par nosacījumu zināšanu (Noteikums 6-1)	52
vingrināšanās (I Pielikums)	147
Nomešanas zonas	
Apkopojums (I Pielikums)	141
Nostāšanās pie bumbiņas. Skat. arī Stāja	
definīcija	33
pieskaršanās rīpinājuma līnijai (Noteikums 16-1a)	77
Nostāšanās pie bumbiņas pozīcijā	
tuvākā atvieglinājuma punkta noteikšana (tuvākā atvieglinājuma punkta definīcija)	38
Noteiktais rounds	
bedrīšu skaita samazināšana pēc noteiktā rounda sākuma (Noteikums 33-1)	120
definīcija	33
izspēlei atvēlētais laiks (Noteikums 6-7, 2.Piezīme)	56
maksimālais atļautais nūju skaits (Noteikums 4-4a)	49
nūjas	
bojātas (Noteikums 4-3)	48
izmainītas spēles īpašības (Noteikums 4-2a)	47
mākslīgas ierīces, neparasts aprīkojums, aprīkojuma anormāla izmantošana noteiktā roundā (Noteikums 14-3)	73
padoms noteiktā roundā (Noteikums 8-1)	60
pagarinājums neizšķirta izšķiršanai mača spēlē (Noteikums 2-3)	42
staigāšana kājām noteiktā roundā, sacensību nosacījumi (I Pielikums)	148
Noteikumi. Skat. arī Sods	
amatiera statuss	167
atteikšanās pakļauties noteikumiem, sitienu spēle (Noteikums 3-4)	46
atteikšanās no noteikumiem	
komitejas tiesības (Noteikums 33-1)	120
vienojoties (Noteikums 1-3)	41
definīcija	33
neietvertie punkti (Noteikums 1-4)	41

pārkāpums, vispārpieņemts sods	
mača spēlē (Noteikums 2-6)	43
sitienu spēlē (Noteikums 3-5)	46
piemērošana three-ball, best-ball un four-ball mača spēlē (Noteikums 30-1)	111
spēlētāja atbildība (Noteikums 6-1)	52
tiesības modificēt (Noteikums 33-8, I Pielikums)	123, 128
vietējie noteikumi (Noteikums 33-8, I Pielikums)	123, 128
Novērotājs	
ārējs faktors (ārēja faktora definīcija)	28
definīcija	33
Nozaru komandas – izdevumi (Noteikums 4-2d)	177
Nūjas	
aizņemšanās (Noteikums 4-3a, 4-4a)	48, 49
aizstāšana rounda laikā (Noteikums 4-3a)	48
atbilstības pārbaudei iesniedzamie paraugi (II Pielikums)	152
atbilstošo draivera galvu saraksts (I Pielikums)	143
bojātas	
ne normālā spēles norisē (Noteikums 4-3b)	48
normālā spēles norisē (Noteikums 4-3a)	48
pirms rounda (Noteikums 4-3c)	48
garums (II Pielikums)	153
kāts (II Pielikums)	155
konstrukcija (II Pielikums)	152
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
pasludinātas ārpus spēles (Noteikums 4-4c)	50
pielāgojamība (II Pielikums)	153
pieskaršanās zemei	
šķērslī (Noteikums 13-4)	71
viegla (Noteikums 13-2)	70
rokturis	
mākslīgi palīgīdzekļi satvērienam (Noteikums 14-3)	73

specifikācijas (II Pielikums)	156
sakomplektēšana (Noteikumi 4-3a, 4-4a)	48, 49
seja (II Pielikums)	160
sodi	
ārēja 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, 152
spēles raksturlielumu izmaiņš (Noteikums 4-2)	47
Nūjas noenkurošana	
Definīcija (Noteikums 14-1b)	72
Otra bumbiņa	
izspēlēta šaubu par rīcību gadījumā (Noteikums 3-3)	44
no starta vietas (Noteikums 10-3)	65
komiteja rezultāta noteikšanā (Noteikums 3-3b)	45
Padoms	
definīcija	33
komandu sacensībās (I Pielikums)	148
noteiktā raundā (Noteikums 8-1)	60
Pagaidu apstākļi. Skat. Laukuma apstākļi	
Palīdzība	
sods (Noteikums 14-2)	72
PAR sacensības	
nesamērīga kavēšanās vai lēna spēle (Noteikuma 32-1a 2. Piezīme)	117
noteikumu pārkāpumi, par ko pienākas uzvarētu bedrīšu atskaitīšana (Noteikuma 32-1a 1. Piezīme)	117
rezultāta pierakstīšana (Noteikums 32-1a)	116
rezultāta skaitīšana (Noteikums 32-1a)	116
sacensību apraksts (Noteikums 32-1a)	116
Partneris	
definīcija	34
klāt neesamība	
Best-ball un four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3a)	112
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-2)	114

kopīga nūju izmantošana (Noteikums 4-4b)	49
padoma lūgšana (Noteikums 8-1)	60
pozīcija sitiena brīdī (Noteikums 14-2b)	72
Pazaudēta bumbiņa	
anormālos laukuma apstākļos (Noteikums 25-1c)	103
definīcija	34
nejaušā ūdenī, remonta zonā, u.tml. (Noteikums 25-1c)	103
pagaidu nekustamā traucēkli (I Pielikums)	137
procedūra (Noteikums 27-1)	107
provizorisksa bumbiņas izspēle, ja bumbiņa varētu būt pazudusi (Noteikums 27-2a)	108
spēles tempa apsvērumi (Etiķete)	23
traucēkli (Noteikums 24-3)	99
ūdēns šķērslī (Noteikums 26-1)	105
Pārraides – amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-4)	181
Pārvietošanās	
aizliegums raundā lietot transportu, sacensību nosacījumi (I Pielikums)	148
Personiska klātbūtne – amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-3)	181
Piekāpšanās	
mačā, bedrītē vai nākamajā sitienā (Noteikums 2-4)	42
Pieskaršanās bumbiņai. Skat. Bumbiņa	
Prasības	
mača spēlē	
prasības un sodi (Noteikums 34-1a)	123
rīcība šaubu gadījumā, strīdi un prasības (Noteikums 2-5)	42
sitienu spēlē, prasības un sodi (Noteikums 34-1b)	123
Pretinieks	
definīcija	34
izkustinājis bumbiņu (Noteikums 18-3)	82
nesankcionēti pieskata karoga kātu (Noteikums 17-2)	80
novirzījis bumbiņu (Noteikums 19-3)	85
novirzījis bumbiņu three-ball mačā (Noteikums 30-2b)	112
ziņošana pretniekam par sodu (Noteikums 9-2b)	62
Profesiju komandas – izdevumi (Noteikums 4-2d)	177

Profesionālisms

nogaidījuma periods statusa atgūšanai (Noteikums 9-2b(l))	184
profesionālisma skaidrojums (Noteikums 2-1)	172

Provizoriska bumba

atteikšanās no provizoriskas bumbiņas (Noteikums 27-2c)	109
definīcija	34
kad atļaut (Noteikums 27-2a)	108
klūst par bumbiņu spēlē (pazaudētas bumbiņas definīcija, Noteikums 27-2b)	34, 109
no starta vietas (Noteikums 10-3)	65
spēles tempa apsvērumi (Etikete)	23
vietējais noteikums atļauj provizoriskas bumbiņas izspēli pēc Noteikuma 26-1 ūdens šķēršļa gadījumā (I Pielikums)	140

Puses. Skat. arī Mači

definīcija	34
diskvalifikācija	
Best-ball vai four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3e)	113
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-7)	115
pārstāvība	
Best-ball vai four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3a)	112
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-2)	114
sods, 14 nūju maksimums	
Best-ball vai four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3d)	113
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-6)	115
spēles secība	
Best-ball vai four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3b)	112
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-4)	114
gods starta vietā (Noteikums 10-1a)	63

Racēji dzīvnieki

definīcija	26
bumbiņa rakumos izkustināta, meklējot bumbiņu (Noteikums 12-1d)	68

Raksti

amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-4)	181
instruēšana rakstiski (Noteikums 5-3)	180

Reklāma – amatiera statusa zaudēšana (Noteikums 6-2)

Remonta zona. skat. arī Mietiņi

atvieglinājums (Noteikums 25-1b)	101
augš remonta zonā, remonta zonas definīcija	35
bumbiņa remonta zonā izkustināta, meklējot bumbiņu (Noteikums 12-1d)	68
definīcija	35
komitejas noteikta (Noteikums 33-2a)	120
materiāls sakrauts izvešanai, remonta zonas statuss (remonta zonas definīcija)	35
mietīņi, kas nosaka remonta zonu (remonta zonas definīcija)	35
spēle aizliegta ar vietējo noteikumu (I Pielikums)	129
vietējais noteikums, nomešanas zonas, kur atļautas (I Pielikums)	141

Rezultāti

aizliegums mainīt pēc nodošanas (Noteikums 6-6c)	55
four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-3)	114
komitejas pienākumi (Noteikums 33-5)	122
marķiera pienākumi (Noteikumi 6-6a, 31-3, 32-1b)	54, 114, 117
nepareizs rezultāts (Noteikums 6-6d)	55
noteikšana bedrītē, ja sitienu spēlē spēlēja otra bumbiņa (Noteikums 3-3b)	45
sāncensha pienākumi (Noteikumi 6-6b, 6-6d, 31-3)	54, 55, 114

Rezultātu pierakstītājs. Skat. Marķieris

Ripinājuma līnija. Skat. arī Spēles līnija

bedrīšu aizdaru, bumbiņas trieciena pēdu, citu bojājumu labošana (Noteikums 16-1c)	77
brīvo kavēkļu aizvākšana (Noteikums 16-1a)	77
definīcija	35
kedija vai partnera atrašanās vieta (Noteikums 14-2b)	72
pieskaršanās (Noteikums 16-1a)	77
stāja jāteniski vai uz ripinājuma līnijas (Noteikums 16-1e)	78
ripināšanas līnijas norādīšana (Noteikums 8-2b)	61

Ripināšanas grīns. Skat. arī Šķēršļi; Brīvie kavēkļi; Traucēkļi

aerācijas caurumi (I Pielikums)	134
brīvie kavēkļi uz ripināšanas grīna (brīvo kavēkļu definīcija)	28
bojājuma salabošana (Etikete, Noteikums 16-1c)	25, 77

bumbiņa	
anormālos laukuma apstākļos (Noteikums 25-1b)	101
pacelšana (Noteikums 16-1b, 21)	77, 94
pārkārusies pār bedrīti (Noteikums 16-2)	79
tīrīšana (Noteikumi 16-1b, 21, 22)	77, 94, 95
definīcija	35
neiesīšana bedrītē sitienu spēlē (Noteikums 3-2)	44
nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam (I Pielikums)	135
nepareizs ripināšanas grīns	
atvieglinājums (Noteikums 25-3b)	104
definīcija	32
traucējums no nepareiza ripināšanas grīna (Noteikums 25-3a)	104
piekāpšanās pretinieka nākamajam sitienam (Noteikums 2-4)	42
prasības pieteikšana pirms ripināšanas grīna pamešanas (Noteikums 2-5)	42
ripinājuma līnija	
kedija vai partnera pozīcija (Noteikums 14-2b)	72
pieskaršanās (Noteikums 16-1a)	77
ripinājuma līnijas norādīšana (Noteikums 8-2b)	61
stāja jāteniski vai uz ripināšanas līnijas (Noteikums 16-1e)	78
virsmas pārbaudīšana (Noteikums 16-1d)	78
tuvākais atvieglinājuma punkts (Noteikums 24-2b, 25-1b)	98, 101
uzmanība pret citiem spēlētājiem (Etikete)	23
vingrināšanās	
pirms vai starp raundiem (Noteikums 7-1b)	59
raunda laikā (Noteikums 7-2)	59
virsmas pārbaudīšana (Noteikums 16-1d)	78
Rīcība šaubu gadījumā	
mača spēlē (Noteikums 2-5)	42
sitienu spēlē (Noteikums 3-3)	44
Rokturis. skat. Nūjas	
Skaitliskā izlikšanas sistēma	
Vietu noteikšana izlikšanā (I Pielikums)	151
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)	85
definīcija	36
izspēle ārpus kārtas (Noteikums 10-2c)	64
izspēle ārpus starta vietas (Noteikums 11-4b)	66
neiesīšana bedrītē (Noteikums 3-2)	44
ricība šaubu gadījumā (Noteikums 3-3)	44
sitiens pa nepareizu bumbiņu (Noteikums 15-3b)	76
Sānu ūdens šķērslis. Skat. arī Šķēršļi; Mietiņi	
atvieglinājums (Noteikums 26-1)	105
definīcija	36
komitejas lēmums par sānu ūdens šķērslī (I Pielikums)	128
Simboliska balva – definīcija	171
Sitiens un distances sods	
bumbiņa autā (Noteikums 27-1)	107
bumbiņa ūdens šķērslī (Noteikums 26-1a)	105
nespēlējama bumbiņa (Noteikums 28a)	110
pazaudēta bumbiņa (Noteikums 27-1)	107
Sitiens. Skat. arī Stāja	
anulēšana (Noteikums 10-1c)	63
ārpus starta vietas robežām (Noteikums 11-4)	66
bumbiņa bojāta sitiens rezultātā (Noteikums 5-3)	51
definīcija	37
drošība (Etikete)	22
neizšķirts bedrītē (Noteikums 2-2)	42
pa bumbiņu vairāk nekā vienu reizi (Noteikums 14-4)	74
pa nepareizu bumbiņu	
Best-ball vai four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3c)	112
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-5)	114
Mača spēlē (Noteikums 15-3a)	76
Sitienu spēlē (Noteikums 15-3b)	76
pa provizorisko bumbiņu (Noteikums 27-2b)	109
padoma lūgšana (Noteikums 8-1)	60
palīdzība	
fiziska palīdzība (Noteikums 14-2a)	72

mākslīgas ierīces (Noteikums 14-3)	73
piekāpšanās (Noteikums 2-4)	42
spēle no iepriekšējā sitiena veikšanas vietas (Noteikums 20-5)	92
Sitienu spēle. Skat. arī Four-ball sitienu spēle, Sodi, Rezultāti	
apvienošana ar mača spēli (Noteikums 33-1)	120
atteikšanās pakļauties noteikumiem (Noteikums 3-4)	46
bumbiņa izspēlēta ārpus starta vietas (Noteikums 11-4b)	66
bumbiņa izspēlēta no nepareizas vietas (Noteikums 20-7c)	93
bumbiņas neiesīšana bedrītē (Noteikums 3-2)	44
grupas	
izmaiņas (Noteikums 6-3b)	53
komiteja nosaka (Noteikums 33-3)	121
handikaps (Noteikums 6-2b)	52
informācija par veiktajiem sitieniem (Noteikums 9-3)	62
izspēlēta otra bumbiņa šaubu gadījumā (Noteikums 3-3a)	44
jaunas bedrītes (Noteikums 33-2b, I Pielikums)	120, 148
karoga kāts, nesankcionēta pieskatīšana (Noteikums 17-2)	80
lēna spēle, soda izmaiņš (Noteikums 6-7, 2.Piezīme)	56
piekrišana spēlēt ārpus kārtas (Noteikums 10-2c)	64
rīcība šaubu gadījumā (Noteikums 3-3)	44
sitieni pa nepareizu bumbiņu (Noteikums 15-3b)	76
sitienu spēles apraksts (Noteikums 3-1)	44
sodi	
diskvalifikācija, komitejas tiesības (Noteikums 33-7)	122
laika ierobežojumi soda uzlikšanā (Noteikums 34-1b)	123
vienošanās atcelt sodu (Noteikums 1-3)	41
vispārpieņemts sods (Noteikums 3-5)	46
ziņošana marķierim (Noteikums 9-3)	62
spēle ārpus kārtas (Noteikums 10-2c)	64
spēles secība (Noteikumi 10-2a, 10-2c, 29-3)	64, 64, 111
uzvarētājs (Noteikums 3-1)	44
Skaitliskā izlikšanas sistēma	
vieta noteikšanas sistēmā (I Pielikums)	151
Skolu komandas – izdevumi (Noteikums 4-2d)	177

Soda sitiens

definīcija	37
------------------	----

Sods

atcelšana	
ar vietējo noteikumu (Noteikums 33-8b)	123
vienošanās (Noteikums 1-3)	41
atcelšana pēc raunda atcelšanas sitienu spēlē (Noteikums 33-2d)	121
diskvalifikācijas sods; atcelšana izmaiņš vai piespriešana (Noteikums 33-7)	122
laika limits piespriešanai	
mača spēlē (Noteikums 34-1a)	123
sitienu spēlē (Noteikums 34-1b)	123
vispārpieņemtais sods	
mača spēlē (Noteikums 2-6)	43
sitienu spēlē (Noteikums 3-5)	46
ziņošana komitejai par pārkāptu Noteikumu ar maksimālo sodu	
bugiju, PAR vai stableford sacensībās (Noteikuma 32-1a 1.Piezīme)	117
ziņošana pretiniekam vai marķierim (Noteikumi 9-2, 9-3)	62, 62

Spēles apturēšana

apstākļi nekavējošai spēles neturpināšanai bīstamā situācijā,	
kad spēle apturēta (I Pielikums)	147
komitejas lēmums (Noteikums 33-2d)	121
procedūra spēlētājiem (Noteikums 6-8b)	57

Spēles linija. skat. arī Ripinājuma linija

definīcija	37
izvairšanās no T-marķieru traucējuma (Noteikums 11-2)	66
kedija vai partnera kedija pozīcija (Noteikums 14-2b)	72
norādīšana	
ne uz ripināšanas grīna (Noteikums 8-2a)	60
uz ripināšanas grīna (Noteikums 8-2b)	61
traucējums spēles linijai (Noteikumi 24-2a, 25-1a)	98, 101
traucējums spēles linijai, vietējais noteikums	
nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam (I Pielikums)	135
pagaidu nekustami traucēkļi (I Pielikums)	137
uzlabošana (Noteikums 13-2)	70

Spēles neturpināšana

apstākļi, kad spēle jāaptur nekavējoties (Noteikuma 6-8b Piezīme; I Pielikums)	57, 147
atļautās situācijas (Noteikums 6-8a)	56
bumbiņas pacelšana, kad neturpina spēli (Noteikums 6-8c)	57
procedūra, kad spēli aptur komiteja (Noteikums 6-8b)	57

Spēles secība. Skat. arī Gods

best-ball un four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3b)	112
gods handikapa, PAR, bugiju un Stableford sacensībās (Noteikums 32)	116
ja bumbiņa netiek spēlēta no tās atrašanās vietas (Noteikuma 10-1 Piezīme; 10-2 Piezīme)	63, 64
mača spēlē (Noteikums 10-1)	63
provizoriskas vai otras bumbiņa izspēle no starta vietas (Noteikums 10-3)	65
sitienu spēlē (Noteikums 10-2)	64
uzmanība pret pārējiem spēlētājiem (Etikete)	23

Spēles temps

bumbiņas meklēšanas gadījumā (Etikete)	23
lēnas spēles nepieļaušana (Noteikums 6-7, 2.Piezīme; I Pielikums)	56, 146

Spēlētājs

atbildība par pareizās bumbiņas spēlēšanu (Noteikumi 6-5, 12-2)	54, 68
bumbiņas identificēšana (Noteikums 12-2)	68
bumbiņas pārbaudīšana (Noteikums 5-3)	51
izkustinājis bumbiņu	
nejauši (Noteikums 18-2)	81
pēc pieskaršanās brīvajam kavēklim (Noteikums 23-1)	96
tiši (Noteikums 18-2)	81
prasības pieteikšana (Noteikums 2-5)	42
uzmanība pret pārējiem spēlētājiem (Etikete)	23

Sponsorētas handikapa sacensības – izdevumi (Noteikums 4-2g)**Stableford sacensības**

diskvalifikācijas sodi (Noteikums 32-2)	119
nesamērīga kavēšanās vai lēna spēle (Noteikums 32-1b, 2.Piezīme)	118
noteikuma ar maksimālo sodu raundā pārkāpums	

(Noteikums 32-1b, 1.Piezīme)	118
rezultāta pierakstīšana (Noteikums 32-1b)	117
rezultāta uzskaitē (Noteikums 32-1b)	117

Starta laiki

komitejas pienākumi (Noteikums 33-3)	121
spēlētāja pienākumi (Noteikums 6-3a)	53

Starta vieta. Skat. arī Gods

bedrītes izspēles pabeigšana ar bumbiņu, kas spēlēta no starta vietas (Noteikums 15-1)	75
bumbiņas novietošana starta vietā (Noteikums 11-1)	65
definīcija	37
izspēle ārpus starta vietas (Noteikums 11-4)	66
izvairīšanās no bojāšanas (Etikete)	25
nākamais sitiens no tās pašas vietas (Noteikums 20-5)	92
neiesīšana bedrītē, kļūdas labošana (Noteikums 3-2)	44
nepareiza starta vieta (Noteikums 11-5)	66
prasības pieteikšana pirms izspēles no nākamās starta vietas (Noteikums 2-5)	42
provizoriskas vai otras bumbiņas izspēle (Noteikums 10-3)	65
rasas, sarvas vai ūdens aizvākšana (Noteikums 13-2)	70
spēles secība	
mača spēlē (Noteikums 10-1a)	63
sitienu spēlē (Noteikums 10-2a)	64
threesome vai foursome (Noteikums 29-1)	111
starta vietas robežās esošas bumbiņas izspēle, stāvēt ārpus (Noteikums 11-1)	65
vingrināšanās starta vietā vai tās tuvumā	
pirms vai starp raundi (Noteikums 7-1b)	59
raunda laikā (Noteikums 7-2)	59
virsmas nelīdzenumu radišana vai novēršana (Noteikums 13-2)	70
Statusa atjaunošana – amatiera statuss (Noteikums 9)	183
Stāja. Skat. arī Sitiens	
anormāla stāja, traucējums no	
anormāliem laukuma apstākļiem (Noteikums 25-1b, izņēmums)	102
nekustama traucēkla (Noteikums 24-2b, izņēmums)	99

auts (auta definīcija)	27
ārpus starta vietas (Noteikums 11-1)	65
definīcija	37
izvairīšanās no T-marķieru traucējuma (Noteikums 11-2)	66
jāteniski vai pieskaršanās ripinājuma līnijai (Noteikums 16-1e)	78
stājas pozīcijas veidošana (Noteikums 13-3)	70
stājas taisnīga ieņemšana (Noteikums 13-2)	70
traucējums	
no anormāliem laukuma apstākļiem (Noteikums 25-1a)	101
no nekustama traucēkļa (Noteikums 24-2a)	98
vietējais noteikums, atvieglinājuma no traucējuma stājai liegums (Noteikums 25-1a, Piezīme)	101
Stipendijas - pieņemšana (Noteikums 6-5)	181
Strīdi	
par noteikumos neietvertiem punktiem (Noteikums 1-4)	41
par prasībām (Noteikumi 2-5, 34)	42, 123
Šķēršļi. Skat. arī Traucēkļi, Mietiņi	
aizliegta vingrināšanās no šķēršļa (Noteikums 7-2)	59
apstākļu pārbaudīšana šķērslī (Noteikums 13-4)	71
atvieglinājums no pagaidu traucēkļa (I Pielikums)	137
bumba	
ierīpo šķērslī, tuvāk bedrītei, t. i., vai bumba jāpārmet (Noteikums 20-2c)	88
pacelta, drīkst tikt nomesta vai novietota atpakaļ (Noteikums 13-4) ..	71
bumbiņas identificēšana šķērslī (Noteikums 12-2)	68
bunkuri (bunkura definīcija)	29
definīcija	37
iepriekšējais sitiens veikts no šķēršļa (Noteikums 20-5)	92
nūjas pieskaršanās zemei šķērslī (Noteikums 13-4)	71
nūju novietošana šķērslī (Noteikums 13-4)	71
no viena šķēršļa spēlētā bumba nonāk citā šķērslī (Noteikuma 13-4 3.Izņēmums)	71
pieskaršanās zemei vai ūdenim ūdens šķērslī ar roku vai nūju (Noteikums 13-4)	71
segtas bumbaņas meklēšana šķērslī (Noteikums 12-1)	67

sitienu pa nepareizu bumbaņu šķērslī (Noteikums 15-3)	76
ūdens šķēršļi (ieskaitot sānu ūdens šķēršļus)	
bumbaņa ūdens šķērslī, atvieglinājums	
aizliegts no anormāliem laukuma apstākļiem (Noteikuma 25-1b 1.Piezīme)	102
aizliegts no nekustama traucēkļa (Noteikuma 24-2 1.Piezīme)	99
iespējas (Noteikums 26-1)	105
definīcija	39
izspēlēta ūdenī kustējusies bumbaņa (Noteikums 14-6)	74
mietiņi, kas nosaka ūdens šķērslī (ūdens šķēršļa un sānu ūdens šķēršļa definīcija)	39, 36
nejaušā ūdenī (nejauša ūdens definīcija)	32
nomešanas zona, vietējais noteikums (I Pielikums)	139, 141
provizoriski izspēlēta bumbaņa, vietējais noteikums (I Pielikums)	140
sānu ūdens šķērslis (sānu ūdens šķēršļa definīcija)	36
šķērslī izspēlēta bumbaņa apstājas tajā pašā vai citā šķērslī (Noteikums 26-2a)	106
šķērslī izspēlēta bumbaņa pazudusi vai nespēlējama ārpus šķēršļa vai ir autā (Noteikums 26-2b)	106
zondēšana ūdenī bumbaņas meklēšanā (Noteikums 12-1c)	68

Taisnīgums

strīdu izšķiršanā (Noteikums 1-4)	41
---	----

Three-ball mači

bumbiņu miera stāvoklī izkustinājis pretinieks (Noteikums 30-2a)	112
bumbiņu nejauši novirzījis vai apturējis pretinieks (Noteikums 30-2b) ..	112
definīcija (mača spēles veidu definīcija)	31

Threesome

spēles secība (Noteikums 29-1)	111
definīcija (mača spēles veidu definīcija)	31

Tiesnesis

ārējs faktors (ārēja faktora definīcija)	28
definīcija	38
komitejas noteikti ierobežojumi darbībā (Noteikums 33-1)	120
lēmumi galīgi (Noteikums 34-2)	124

T-kociņi

definīcija (IV Pielikums)	164
neatbilstoša T-kociņa izmantošana (Noteikums 11-1)	65

T-marķieri

T-marķieru statuss (Noteikums 11-2)	66
---	----

Traucēkļi. Skat. arī Šķēršļi, Brīvie kavēkļi, Auts

aizvākšana šķērslī (Noteikums 13-4)	71
akmeņi bunkuros (I Pielikums)	135
bumbiņa traucēklī izkustināta meklējot (Noteikums 12-1d)	68
bumbiņa traucēklī nav atrasta (Noteikums 24-3)	99
definīcija	38
iecerētā vēziena zona (Noteikums 24-2a)	98
komitejas lēmums par traucēkļiem (I Pielikums)	128
kustami (Noteikums 24-1)	97
nekustami (Noteikums 24-2, I Pielikums)	98, 135
nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam (I Pielikums)	135
pagaidu (I Pielikums)	137
pieskaršanās (Noteikuma 13-4 Piezīme)	71
traucējums bumbiņas pozīcijai, stājai, traucējums spēles vai ripinājuma līnijai (Noteikums 24-1, 24-2a, I Pielikums)	97, 98, 135
vietējais noteikums	
akmeņi bunkuros (I Pielikums)	135
nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīniem (I Pielikums)	135
nomešanas zonas, kad atļauts (I Pielikums)	139
pagaidu elektrolīnijas un kabeli (I Pielikums)	139
pagaidu nekustami traucēkļi (I Pielikums)	137

Treniņlaukums

komitejas lēmums par treniņlaukumu (Noteikums 33-2c)	121
--	-----

Tuvākais atvieglinājuma punkts

atskaites punkts bumbiņas pārmešanā (Noteikums 20-2c(VII))	89
bunkurā (Noteikumi 24-2b, 25-1b)	98, 101
definīcija	38
līdz grīnam (Noteikumi 24-2b, 25-1b)	98, 101
uz ripināšanas grīna (Noteikumi 24-2b un 25-1b)	98, 101

Uzvedība

kaitējoša amatierismam (Noteikums 7-1)	182
pretrunā amatierisma garam (Noteikums 7-2)	182

Ūdens šķēršļi. skat. Šķēršļi**Velēna**

griezta, izvietota laukumā (Noteikums 13-2)	70
grieztas velēnas šuves, atvieglinājums pēc vietējā noteikuma (I Pielikums)	135
izklāta bunkura mala, nav šķērslis (bunkura definīcija)	29

Vienotas bumbiņas nosacījums

sacensību nosacījumi (I Pielikums)	145
--	-----

Vienspēles

mači, definīcija (mača spēles veidu definīcija)	31
sitienu spēle, definīcija (sitienu spēles veidu definīcija)	37

Vietējie noteikumi. Skat. arī Vietējo noteikumu paraugi

aizliegums spēlēt	
no ekoloģiski jutīgām teritorijām (remonta zonas definīcija, ūdens šķēršļa definīcija, I Pielikums)	35, 39, 128, 130
no remonta zonas (remonta zonas definīcija, I Pielikums) ...	35, 128, 129
izvēles pozīcijas un ziemas noteikumi (I Pielikums)	133
komitejas atbildība (Noteikums 33-8a, I Pielikums)	123, 128
liegums atvieglinājumam no anormāla laukuma stāvokļa traucējuma stājai (Noteikuma 25-1a Piezīme)	101
pielietošana nomešanas zonās (I Pielikums)	141
pretrunas ar Golfa noteikumiem (Noteikums 33-8)	123
soda atcelšana (Noteikums 33-8b)	123
tuvākais atvieglinājuma punkts (Noteikuma 24-2b 3.Piezīme)	99

Vietējo noteikumu paraugi

aerācijas caurumi (I Pielikums)	134
akmeņi bunkuros (I Pielikums)	135
bumbiņas tīrīšana (I Pielikums)	134
distances mērīšanas ierīces (I Pielikums)	142
ekoloģiski jutīgas teritorijas (I Pielikums)	130
grieztas velēnas šuves (I Pielikums)	135
ieurbusies bumbiņa (I Pielikums)	132

izvēles pozīcijas un ziemas noteikumi (I Pielikums)	133
jaunu kociņu aizsargāšana (I Pielikums)	129
nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam (I Pielikums)	135
nomešanas zonas (I Pielikums)	141
pagaidu elektrolīnijas (I Pielikums)	139
pagaidu traucēkļi (I Pielikums)	137
pieņemšana (I Pielikums)	128
remonta zona, spēle aizliegta (I Pielikums)	129
ūdens šķēršļi, provizoriski izspēlēta bumbiņa pēc Noteikuma 26-1 (I Pielikums)	140
Vingrināšanās. Skat. arī Treniņlaukums, Vingrināšanās vāzieni	
pirms vai starp raundiem (Noteikums 7-1)	58
raunda laikā (Noteikums 7-2)	59
vingrināšanās aizliegums pie pēdējās izspēlētās bedrītes ripināšanas grīna vai uz tā, sacensību nosacījumi (I Pielikums)	147
Vingrināšanās vāzieni	
lieku bojājumu nepieļaušana (Etiķete)	25
nav vingrināšanās sitiens (Noteikuma 7-2 I Piezīme)	60
Virsmas nelidzenumi (Noteikums 13-2)	70
Vispārpieņemtais sods. Skat. Sods	
Zāle	
bunkurā vai tam pieskaras, nav šķērslis (bunkura definīcija)	29
bumbiņai nepielipuši atdalījušies stiebrīņi (brīvo kavēkļu definīcija)	28
pieskaršanās	
ar nūju šķērslī (Noteikuma 13-4 Piezīme)	71
bumbiņas meklēšanā un identificēšanā (Noteikums 12-1)	67
saplauta un savākta aizvākšanai (remonta zonas definīcija)	35
Zibens	
bīstama situācija (I Pielikums)	147
Spēles neturpināšana (Noteikums 6-8a)	56
Ziemas noteikumi. Skat. Izvēles pozīcijas	