



Golfa noteikumi

Spēlētāja izdevums

Spēkā no 2019. gada janvāra

Noteikumi 1-24 un definīcijas

(C) 2018 "R&A Rules Limited" un ASV Golfa asociācija
Visas tiesības aizsargātas



WORLD
LAND
TRUST™

www.carbonbalancedpaper.com
Williams Lea Tag Reg. 2223

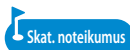


Ievads

“Golfā Noteikumu Spēlētāja izdevums” ir publikācija aprītei golferiem visā pasaulē. Tas nav ātrs ceļvedis, bet drīzāk saīsināta “Golfā Noteikumu” versija, kas uzrakstīta Tavām, golfera, vajadzībām.

Lūk, daži galvenie Spēlētāja izdevuma pamatnosacījumi:

- *Tā ir funkcionāla Noteikumu grāmata. Tā izskatās kā pilns “Golfā Noteikumu” izdevums ar praktiski tādu pašu struktūru. Lai gan teksts ir rediģēts, tas sniedz Tev tādas pašas atbildes kā pilnie “Golfā Noteikumi”.
- *Izdevumā galvenā uzmanība pievērsta Noteikumiem, kas ir vissvarīgākie Tev kā spēlētājam. Tas ietver Noteikumus, kuros aprakstīti golfa pamati - piemēram, spēle pēc Noteikumiem un atbilstoši spēles garam, dažādas laukuma daļas un aprīkojums, ko drīkst lietot, kā arī visbiežāk pielietotie Noteikumi.
- *Lai gan tajā nav iekļautas dažas retāk sastopamas situācijas, uz papildu informāciju par attiecīgo tematu pilnajos “Golfā Noteikumos” norāda atsaucē ikona.



Šī ikona nozīmē, ka Tev vajadzētu uzmeklēt pilnus «Golfā Noteikumus» (drukā izdevumā vai R&A Golfā Noteikumu lietotnē vai mājaslapā RandA.org), vai konsultēties ar Komiteju attiecīgās situācijas izskaidrojumam.

- *Izdevums ir uzrakstīts tā, ka tas attiecas uz Tevi, golferi. Šāda uz golferi vērsta pieeja ir vēl viens svarīgs solis, lai padarītu Noteikumus lietotājam draudzīgākus.
- *Iekļauto diagrammu un tabulu mērķis ir palīdzēt vizuāli izskaidrot Noteikumus.

Spēlētāja izdevuma mērķis ir izklāstīt Noteikumus vienkāršāk saprotamā veidā un koncentrējoties uz to, kas jāzina Tev, golferim, lai spēlētu pēc Noteikumiem.

Satur

Priekšvārds	8
Kā lietot “Golfā Noteikumu Spēlētāja izdevumu”	15
I Spēles pamati (Noteikumi 1-4)	17
Noteikums 1 - Spēle, Spēlētāja uzvedība un Noteikumi ...	
1.1. Golfa spēle	
1.2. Spēlētāja uzvedības standarti	
1.3. Spēle pēc Noteikumiem	
Noteikums 2 Laukums ...	
2.1. Laukuma robežas un auts	
2.2. Noteiktās laukuma zonas	
2.3. Priekšmeti vai apstākļi, kas var traucēt Tavai spēlei	
2.4. Nespēlējamās platības...	
Noteikums 3 Sacensības ...	
3.1. Katru sacensību pamatelementi	
3.2. Mača spēle	
3.3. Sītienu spēle	
Noteikums 4 Spēlētāja aprīkojums ...	
4.1. Nūjas	
4.2. Bumbiņas	
4.3. Aprīkojuma pielietojums	
II Raunda un bedrītes izspēle (Noteikumi 5-6) ...	
Noteikums 5 - Raunda izspēle ...	
5.1. Raunda jēdziens	
5.2. Vingrināšanās laukumā pirms un starp raundiem	
5.3. Raunda sākšana un beigšana	
5.4. Spēle grupās	
5.5. Vingrināšanās raunda laikā, vai kamēr spēle ir apturēta	
5.6. Nepamatota kavēšanās; ātrs spēles temps	
5.7. Spēles pārtraukšana; spēles atsākšana	

Noteikums 6 Bedrītes izspēle ...

- 6.1. Bedrītes izspēles sākšana
- 6.2. Bumbiņas spēlēšana no starta zonas
- 6.3. Bedrītes izspēlē lietota bumbiņa
- 6.4. Spēles secība bedrītes izspēlē
- 6.5. Bedrītes izspēles pabeigšana

III Bumbiņas spēlēšana (Noteikumi 7-11)**Noteikums 7 Bumbiņas meklēšana: Bumbiņas atrašana un identificēšana ...**

- 7.1. Kā taisnīgi meklēt bumbiņu
- 7.2. Kā identificēt bumbiņu
- 7.3. Tavas bumbiņas pacelšana tās identificēšanai
- 7.4. Bumbiņa nejauši izkustināta centienos to atrast vai identificēt

Noteikums 8 Spēlēšana laukumā, kāds tas ir ...

- 8.1. Tavas darbības, kas uzlabo Tavu sitienu ietekmējošus apstākļus
- 8.2. Tīšas darbības, lai izmainītu citus fiziskus apstākļus Tavas bumbiņas miera stāvoklī vai sitiena ietekmēšanai
- 8.3. Tīšas darbības, lai izmainītu fiziskus apstākļus cita spēlētāja bumbiņas miera stāvoklī vai sitiena ietekmēšanai ...

Noteikums 9 Bumbiņas spēlēšana tās atrašanās pozīcijā; bumbiņa miera stāvoklī pacelta vai izkustināta ...

- 9.1. Bumbiņas spēlēšana tās atrašanās pozīcijā
- 9.2. Noteikšana, vai Tava bumbiņa ir izkustējusies, un kas izraisīja tās izkustēšanos
- 9.3. Bumbiņu izkustinājuši dabas spēki
- 9.4. Bumbiņu pacēli vai izkustināji Tu
- 9.5. Bumbiņu pacēla vai izkustināja Tavs pretinieks mača spēlē
- 9.6. Bumbiņu pacēla vai izkustināja ārēja ietekme
- 9.7. Bumbiņas marķieris pacelts vai izkustināts

Noteikums 10 Gatavošanās sitenam un tā veikšana; Padoms un palīdzība, Kediji ...

- 10.1. Sitiena veikšana
- 10.2. Padoms un cita palīdzība
- 10.3. Kediji

Noteikums 11 Bumbiņa kustībā nejauši trāpa personai, dzīvniekam vai objektam; Tīšas darbības bumbiņas kustībā ietekmēšanai ...

- 11.1. Tava bumbiņa kustībā nejauši trāpa citai personai vai ārējai ietekmei
- 11.2. Persona tīši novirza vai aptur bumbiņu kustībā
- 11.3. Tīša priekšmetu pārvietošana vai apstākļu izmaiņošana, lai ietekmētu bumbiņu kustībā ...

IV Īpaši Noteikumi bunkuros un uz ripināšanas grīniem (Noteikumi**Noteikums 12 Bunkuri**

- 12.1. Kad Tava bumbiņa ir bunkurā
- 12.2. Tavas bumbiņas spēlēšana bunkurā
- 12.3. Īpaši Noteikumi atvieglinājumam bumbiņai bunkurā

Noteikums 13 Ripināšanas grīni ...

- 13.1. Uz ripināšanas grīniem atļautas vai pieprasītas darbības
- 13.2. Karoga kāts
- 13.3. Bumbiņa pārkārusies pār bedrīti

V Bumbiņas pacelšana un atgriešana spēlē (Noteikums 14) ...**Noteikums 14 Rīcība ar bumbiņu: Marķēšana, pacelšana un tīrīšana, novietošana vietā, nomešana atvieglinājuma platībā; spēle no nepareizas vietas ...**

- 14.1. Bumbiņas marķēšana, pacelšana un tīrīšana
- 14.2. Bumbiņas novietošana atpakaļ vietā
- 14.3. Bumbiņas nomešana atvieglinājuma platībā
- 14.4. Kad Tava bumbiņa ir atkal spēlē pēc tam, kad Tava sākotnējā bumbiņa bija ārpus spēles
- 14.5. Tavas bumbiņas aizstāšanā, novietošanā atpakaļ, nomešanā vai novietošanā pieļautas kļūdas labošana
- 14.6. Nākamā sitiena veikšana no iepriekšējā sitiena veikšanas vietas
- 14.7. Spēle no nepareizas vietas ...

VI Brīvs atvieglinājums (Noteikumi 15-16) ...

Noteikums 15 Atvieglinājums no brīviem kavēkļiem un kustamiem traucēkļiem (tostarp, ja bumbiņa vai bumbiņas marķieris palīdz vai traucē spēlē)

- 15.1. Brīvie kavēkļi
- 15.2. Kustami traucēkļi
- 15.3. Bumbiņa vai bumbiņas marķieris palīdz vai traucē spēlē

Noteikums 16 Atvieglinājums no anormāliem laukuma apstākļiem (ieskaitot nekustamus traucēkļus), bīstama dzīvnieka apstākli, ieurbusies bumbiņa ...

- 16.1. Anormāli laukuma apstākļi (ieskaitot nekustamus traucēkļus)
- 16.2. Bīstama dzīvnieka apstākli
- 16.3. Ieurbusies bumbiņa
- 16.4. Tavas bumbiņas pacelšana, lai redzētu, vai tā ir apstākļos, kur atļauts atvieglinājums ...

VII Atvieglinājums ar sodu (Noteikumi 17-19) ...

Noteikums 17 Soda zonas ...

- 17.1. Iespējas Tavai bumbiņai soda zonā
- 17.2. Iespējas pēc Tavas bumbiņas izspēles no soda zonas
- 17.3. Tavai bumbiņai soda zonā nav atvieglinājuma pēc citiem Noteikumiem

Noteikums 18 Sitiena un distances atvieglinājums, bumbiņa pazudusi vai autā, provizorisks bumbiņa ...

- 18.1. Atvieglinājums ar sitiena un distances sodu atļauts jebkurā brīdī
- 18.2. Bumbiņa pazudusi vai autā: jāpieņem sitiena un distances atvieglinājums
- 18.3. Provizorisks bumbiņa

Noteikums 19 Nespēlējama bumbiņa ...

- 19.1. Tu driksti izlemt pieņemt atvieglinājumu nespēlējamai bumbiņai jebkur, izņemot soda zonā
- 19.2. Atvieglinājuma iespējas nespēlējamai bumbiņai vispārējā zonā vai uz ripināšanas grīna
- 19.3. Atvieglinājuma iespējas nespēlējamai bumbiņai bunkurā ...

VIII Procedūras spēlētājiem un Komitejai, kad rodas jautājumi par Noteikumu piemērošanu (Noteikums 20) ...

Noteikums 20 Noteikumu jautājumu atrisināšana raunda laikā; tiesneša un komitejas nolēmumi ...

- 20.1. Jautājumu par Noteikumiem atrisināšana raunda laikā; Tiesneša un Komitejas nolēmumi
- 20.2. Nolēmumi Noteikumu jautājumos
- 20.3. Noteikumos neietvertas situācijas ...

IX Citi spēles veidi (Noteikumi 21-24)

Noteikums 21 Citi individuālās sitienus spēles un mača spēles veidi ...

- 21.1. Stableford
- 21.2. Maksimālais rezultāts
- 21.3. PAR/bugiju
- 21.4. Triju bumbiņu (Three-Ball) mača spēle
- 21.5. Citi golfa spēles veidi

Noteikums 22 Četrinieki (Foursomes, zināms arī kā sišana pārmaiņus)...

Noteikums 23 Četru bumbiņu (Four-ball) spēle ...

- 23.1. Četru bumbiņu spēles pārskats
- 23.2. Rezultāta uzskaitē Četru bumbiņu spēlē
- 23.3. Kad raunds sākas un beidzas; kad bedrītes izspēle ir pabeigta
- 23.4. Viens vai abi partneri drikst pārstāvēt Tavu pusi
- 23.5. Tavas darbības, kas ietekmē Tava partnera spēli
- 23.6. Tavas puses spēles secība
- 23.7. Partneri drikst mainīties nūjām
- 23.8. Kad sods piemērojams tikai vienam partnerim, vai piemērojams abiem partneriem ...

Noteikums 24 Komandu sacensības ...

X Definīcijas ...

Satura rādītājs ...

Citas publikācijas ...

Priekšvārds

Šāds golfa Noteikumu Spēlētāja izdevums ir tapis pirmo reizi. Tas ir saīsināts pilnu golfa Noteikumu izdevums, kura mērķis ir palīdzēt Tev, golferi, ievērot Noteikumus Tavas spēles laikā. Mēs ceram, ka tas Tev būs līdzī laukumā, kā arī iesakām Tev to izlasīt, lai gūtu vispārēju sapratni par Noteikumiem. Tas iekļauj Noteikumus, kas visvairāk attiecas uz Tevi, kā arī ietver diagrammas un tabulas katram pielietojumam laukumā. Ja Tev nepieciešama papildu informācija par retāk sastopamām situācijām, Tev norādīs lūkoties pilnajos Noteikumos.

Atjauninājumi 2019.gada Noteikumos ir līdzšinējo un pašreizējo R&A un USGA Golfa Noteikumu komiteju pārstāvju vadītās Noteikumu modernizācijas iniciatīvas rezultāts, ko veicināja visu spēles līmeņu pārstāvji, un kas atspoguļo tūkstošiem visas pasaules golferu atsauksmes. Šis darbs ir fundamentāls un tālejošs, vienlaicīgi saglabājot golfa būtiskos principus un raksturu, paturot prātā visu golferu vajadzības un padarot Noteikumus visiem golferiem vieglāk saprotamus un pielietojamus. Pārskatītie Noteikumi ir saskanīgāki, vienkārši un taisnīgi.

Golfa Noteikumiem jābūt visaptverošiem un jāsniedz atbildes situācijās, kas rodas jebkādu spēju golferiem spēlējot visā pasaulē daudzos dažāda tipa laukumos. Tiesneši, Komitejas un citi, kas vēlas sīkāku izklāstu, var izmantot pilnus Golfa Noteikumus drukātā vai digitālā variantā. Mēs arī esam izveidojuši jaunu oficiālo Ceļvedi, kurā iekļautas Noteikumu un Komitejas procedūru interpretācijas līdzās ieteikumiem vispārējā spēles un sacensību organizēšanā.

Mēs ticam, ka golferi modernizētos Noteikumus atzīs par taisnīgākiem, mazāk sarežģītiem, vairāk atvērtiem un piemērotākiem, saskaroties ar tādiem jautājumiem kā spēles temps un vides pārvaldība. Mēs izsakām pateicību ne tikai attiecīgajām komitejām un darbiniekiem par paveikto milzīgo darbu, bet arī ikvienam, kurš deva savu ieguldījumu šajā vēsturiskajā izdevuma pārskatīšanā.

R&A Rules Limited
Golfa Noteikumu komitejas
priekšsēdētājs
David Bonsall

ASV Golfa asociācijas
Golfa Noteikumu komitejas
priekšsēdētājs
Mark Reinemann



TIMELESS.

The Rules of Golf have existed for over 270 years. Consistently evolving the Rules is a central tenet of golf, but this current iteration is a significant and laudable change, one that aspires to make the game more inclusive, approachable and welcoming to all.





PASSION.

Golfers of all abilities are universally passionate about the game. The significant changes outlined in this year's Rules of Golf reflect and embrace that passion among all golfers who play, in every corner of the world.



PRECISION.

Golf is a game that requires a certain mindset. A game in which precision is met with reward. The Rules of Golf reflect this mindset—a set of precise standards to which every golfer holds themselves accountable. A code of honour and integrity, they are meant to be easily accessible so each golfer can be their own Rules authority.





CONNECTION.

The modernization of the Rules of Golf is the byproduct of listening to the voices of those who play the game. As a singular set of Rules, they embody and reinforce the special connections that exist among the golf community as a whole.



EVOLUTION.

Golf's greatest traditions will always reign, and the Rules will always evolve. Modernizing the Rules is integral to leading the game of golf into the future.





FOREVER GOLF.

A game universally beloved for its elegance and splendour, golf will always be a game of honour. Alongside The R&A and USGA, Rolex is proud to be a part of, and stand behind, golf's new rules and all that they represent for the future of the game, and those who love and play it.



Kā lietot “Golfa Noteikumu Spēlētāja izdevumu”

Golfa Noteikumu Spēlētāja izdevums ir paredzēt Tev, golferi. Spēlētāja izdevumā nav iekļauta liela daļa Golfa Noteikumu informācijas, kas paredzēta golfa sacensību rīkošanas pārraugiem. Tas nozīmē, ka Spēlētāja izdevumā ir mazāk nekā puse pilnu Noteikumu satura, un tas nozīmē, ka Spēlētāja izdevumu var izlasīt īsā laikā.

Spēlētāja izdevums arī kalpo kā palīgs laukumā, kam vajadzētu Tev palīdzēt atrisināt pārlicieņoši lielāko daļu Noteikumu situāciju, kādas Tev var gadīties laukumā, vai vismaz tādas, kas sastopamas regulāri.

Meklējot atbildi uz jautājumu vai cenšoties rast risinājumu Noteikumu jautājumam laukumā, Satura lappuse (grāmatas sākumā) var būt noderīgs rīks, lai palīdzētu Tev atrast Noteikumu, kas attiecas uz Tavu situāciju.

Satura rādītājs (grāmatas beigās) arī var Tev palīdzēt ātri noteikt Noteikumu, kas attiecas uz Tavu situāciju. Piemēram:

- Ja Tu nejauši izkustini savu bumbiņu uz ripināšanas grīna, atrodi atslēgas vārdus šim jautājumam, piemēram, “Izkustināta bumbiņa” vai “ripināšanas grīns”.
- Attiecīgos Noteikumus (Noteikums 9.4 un Noteikums 13.1d) var atrast Satura rādītājā zem virsrakstiem “Izkustināta bumbiņa” un “Ripināšanas grīns”
- Šo Noteikumu izlasīšana ļaus gūt apstiprinājumu pareizai atbildei.

Papildus Golfa Noteikumu Spēlētāja izdevuma Satura un Satura rādītāja lietošanai sekojoši punkti palīdzēs Tev šo Noteikumu grāmatu lietot efektīvi un precīzi:

Definīciju pārzināšana

Ir vairāk nekā 70 definēto terminu (piemēram, anormāli laukuma apstākļi, vispārēja zona, u.tml.), kas veido spēles Noteikumu pamatu. Definēto terminu (grāmatā viscaur kursivēto un atsevišķā sadaļā grāmatas beigu daļā apkopoto) laba pārzināšana ir ļoti svarīga pareizam Noteikumu pielietojumam.

Gadījuma faktu izpratne

Lai atbildētu uz jebkuru jautājumu par Noteikumiem, Tev detalizētāk jāizvērtē gadījuma fakti.

Tev vajadzētu identificēt:

- pēles veidu (vai Tu spēlē mača spēli vai sitienu spēli, vai tā ir vienspēle, četrinieku vai četru bumbiņu spēle, u.tml.),
- Kas iesaistīts (vai situācijā esi iesaistīts Tu, Tavs partneris vai kedijs, Tavs pretinieks vai viņa vai viņas kedijs, vai ārēja ietekme),
- Kur laukumā gadījums noticis (vai tas bija bunkurā, soda zonā, uz ripināšanas grīna, u.tml.),
- Kas tieši notika

Atsauces grāmatā

Kā norādīts iepriekš, uzmanīgai Golfa Noteikumu Spēlētāja izdevumā vajadzētu sniegt atbildes uz vairāku jautājumu, kas var gadīties laukumā. Ja tomēr šaubies, atgriežoties Kluba mājā, vērsies ar savu jautājumu Komitejā.

I

Spēles pamati (NOTEIKUMI 1-4)



NOTEIKUMS

1

Spēle, Spēlētāja uzvedība un Noteikumi

Noteikuma mērķis: Noteikums 1 ievieš šādus spēles pamatprincipus:

- Spēlē laukumā, kāds tas ir un spēlē bumbiņu tās atrašanās pozīcijā
- Spēlē pēc Noteikumiem un atbilstoši spēles garam
- Ja pārkāp Noteikumus, Tu esi atbildīgs par soda piemērošanu sev, lai nevarētu gūt jebkādu potenciālu priekšrocību pār savu pretinieku mača spēlē vai citiem spēlētājiem sitieni spēlē.

1.1. Golfa spēle

Golfu spēlē, sitot savu bumbiņu ar nūju, un katras bedrīte sākas starta zonā un beidzas, kad Tava bumbiņa ir *iesista bedrītē uz ripināšanas grīna*.

Tev parasti būtu jāspēlē *laukumā*, kāds tas ir, un jāspēlē bumbiņa tās atrašanās pozīcijā.

1.2. Spēlētāja uzvedības normas

No visiem spēlētājiem sagaida spēlēšanu atbilstoši spēles garam:

- Rīkojoties taisnīgi, piemēram, sekojot Noteikumiem, piemērojot visus sodus un esot godīgam visos spēles aspektos
- Izrādot uzmanību citiem, piemēram, spēlējot ātrā tempā, rūpējoties par citu drošību un netraucējot citu spēlētāju spēlei
- Rūpējoties par *laukumu*, piemēram, atliekot vietā izsistās velēnas, izlīdzinot *bunkurus*, salabojot bumbiņas trieciena pēdas un neizraisot nevajadzīgus *laukuma bojājumus*.

Tev vajadzētu noskaidrot, vai Komiteja ir pieņēmusi Uzvedības kodeksu, jo Tu vari saņemt sodu, ja to neievērosi.

1.3. Spēle pēc Noteikumiem

No Tevis sagaida, ka atzīsi, kad esi pārkāpis Noteikumu, un būsi godīgs, piemērojot sev paša sodus.

Tu drīksti lūgt palīdzību Noteikumu piemērošanā *tiesnesim* vai *Komitejai*, **bet**, ja palīdzība nav pieejama samērīgā laikposmā, Tev jāspēlē un jautājuma izskatīšana jāprasa vēlāk.

Ir situācijas, kad Tev jārikojas pēc pieņēmuma, piemēram, nosakot vietu, kur novietot atpakaļ bumbiņu, punktu, kur Tava bumbiņa šķērsoja *soda zonas* robežu, vai pieņemot atvieglinājumu pēc Noteikumiem. No Tevis sagaida, ka izvērtēsi visu pieejamo informāciju un attiecīgajos apstākļos pieņemsi pamatotu lēmumu.

Sods tiek piemērots par Noteikumu pārkāpumu, kas izriet no Tavas rīcības, Tava *kedija* rīcības, vai rīkojoties citai personai ar Tavu ziņu vai pilnvarojumu.

Sodi ir paredzēti, lai novērstu jebkādu iespējamu priekšrocību. Ir trīs galvenie sodu līmeņi:

- Viena sitiena sods: Tiek piemērots gan *mača spēlē*, gan *sitienu spēlē*.
- Vispārējs sods: Zaudēta bedrīte *mača spēlē* un divu sitienu sods *sitienu spēlē*.
- Diskvalifikācija: Tiek piemērota gan *mača spēlē*, gan *sitienu spēlē*.



Skat. noteikumus

Plašāka informācija par sodiem, tostarp sodu piemērošanu, kad notikuši vairāki pārkāpumi.

NOTEIKUMS

2

Laukums

Noteikuma mērķis: Noteikums 2 nosaka pamata lietas, ko Tev vajadzētu zināt par laukumu:

- Laukumā ir piecas noteiktas zonas un
- Ir vairāki noteikti objektu un apstākļu veidi, kas var traucēt Tavā spēlē.
- Ir svarīgi zināt zonu, kurā atrodas Tava bumbiņa, un traucējošo objektu vai apstākļu statusu, jo tie bieži ietekmē Tavas iespējas spēlēt bumbiņu vai pieņemt atvieglinājumu.

2.1. Laukuma robežas un auts

Golfu spēlē *laukumā*. Vietas, kas nav *laukumā*, ir *auts*.

2.2. Noteiktās laukuma zonas

Laukumā ir piecas zonas. Ir *vispārējā zona*, kas aptver visu *laukumu*, **izņemot** četras specifiskas zonas.

- Tevis spēlētās bedrītes *starta zona* (Noteikums 6.2)
- Visas *soda zonas* (Noteikums 17)
- Visi *bunkuri* (Noteikums 12)
- Tevis spēlētās bedrītes *ripināšanas grīns* (Noteikums 13)

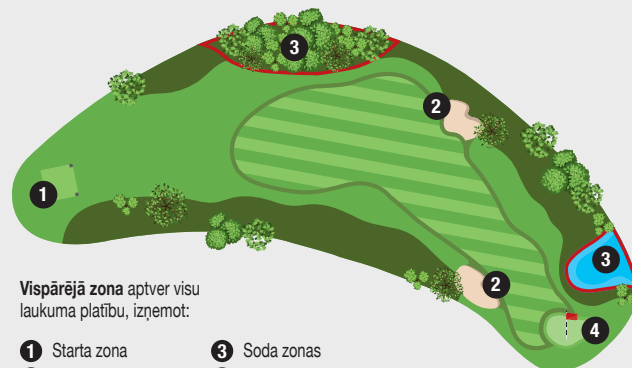
Ir svarīgi zināt, kurā *laukuma zonā* atrodas Tava bumbiņa, jo tas nosaka, kuri Noteikumi attiecas uz Tavas bumbiņas spēlēšanu vai atvieglinājuma pieņemšanu.



Skat. noteikumus

Informācija par rīcību ar bumbiņu, kas atrodas divās laukuma daļās.

DIAGRAMMA 2.2: NOTEIKTĀS LAUKUMA ZONAS



2.3. Priekšmeti vai apstākļi, kas var traucēt Tavu spēli

Brīvs atvieglinājums (atvieglinājums bez soda) var būt no:

- *Brīviem kavēkļiem* (Noteikums 15.1),
- *Kustamiem traucēkļiem* (Noteikums 15.2) un
- *Anormāliem laukuma apstākļiem*, kas ir *dzīvnieku alas*, *remonta platība*, *nekustami traucēkļi* un *pagaidu ūdens* (Noteikums 16.1).

Bet Tu nesaņem brīvu atvieglinājumu, ja Tavai spēlei traucē *robežas objekti* vai *objekti, kas ir neatņemama laukuma sastāvdaļa*

2.4. Nespēlējamās platības

Nespēlējamā platība ir *laukuma daļa*, kurā Tev nav atļauts spēlēt savu bumbiņu. Tev arī jāpieņem atvieglinājums, ja atrašanās *nespēlējamā platībā* traucē Tavai *stājai*, kā arī Tavam iecerētajam vēzienam, spēlējot bumbiņu ārpus *nespēlējamās platības*.

NOTEIKUMS

3

Sacensības

Noteikuma mērķis: Noteikums 3 aptver visu golfa sacensību trīs pamatelementus:

- Mača spēles vai sitienu spēles spēlēšana,
- Spēlēšana individuāli vai kopā ar partneri kā puses daļa
- Rezultāta uzskaitē bruto rezultātos (bez handikapa sitienu piemērošanas) vai neto rezultātos (ar handikapa sitienu piemērošanu)

3.1. Katru sacensību pamatelementi

Spēles veidi. *Mača spēle* un *sitienu spēle* ir ļoti atšķirīgi spēles veidi:

- *Mača spēlē* Tu un Tavs *pretinieks* sacenšas viens pret otru, pamatojoties uz uzvarētām, zaudētām vai neizšķirtām bedrītēm
- *Sitienu spēles* pamata veidā visi spēlētāji sacenšas ar ikvienu citu, pamatojoties uz katra spēlētāja kopējo rezultātu (Noteikumā 21 ietverti citi *sitienu spēles* veidi, kuros izmanto atšķirīgu skaitīšanas metodi).

Tu vai nu spēlē individuāli pats par sevi, vai kopā *ar partneri* sacenties kā *puse*. Lai gan Noteikumi 1-20 koncentrējas uz individuālu spēli, tie ir attiecināmi arī uz situācijām, kurās darbojas partneri un komandas.

Bruto vai neto rezultāti. Skreča sacensībās Tavs „bruto rezultāts” bedrītē vai *raundā* ir visu Tavu veikto sitienu skaits. Handikapa sacensībās Tavs „neto rezultāts” bedrītē vai *raundā* ir Tavs bruto rezultāts ar Tava handikapa sitienu korekciju.

3.2. Mača spēle

Noteikuma mērķis: Mača spēlē ir specifiski Noteikumi (īpaši par piekāpšanos un informācijas sniegšanu par veiktajiem sitieniem), jo Tu un Tavs *pretinieks*:

- Sacenšas tikai viens pret otru katrā bedrītē
- Var redzēt viens otru spēlējām un
- Var aizsargāt savas intereses

3.2a Rezultāts bedrītē un mačā

Mača spēlē rezultātu bedrītē vai mačā nosaka sekojoši:

- Tu uzvari bedrītes izspēlē, kad pabeidz bedrītes izspēli ar mazāk sitieniem nekā Tavs *pretinieks*, Tavs *pretinieks* piekāpjas bedrītes izspēlē, vai Tavs *pretinieks* saņem *vispārēju sodu* (zaudēta bedrīte).
- Bedrītes izspēlē ir neizšķirts, (dēvēta arī par „neizšķirtu bedrīti”), kad Tu un Tavs *pretinieks* bedrītes izspēli pabeidz ar vienādu sitienu skaitu.
- Tu uzvari maču, kad esi vadībā pār savu *pretinieku* ar lielāku bedrīšu skaitu nekā atlīcis izspēlēt, Tavs *pretinieks* piekāpjas mačā, vai Tavs *pretinieks* tiek diskvalificēts.
- Ja Tavā mačā ir neizšķirts pēc pēdējās bedrītes un jānosaka uzvarētājs, maču pagarina par vienu bedrīti ik reizi, līdz ir zināms uzvarētājs.

3.2b Piekāpšanās

Tu drīksti piekāpties sava *pretinieka* nākamajam sitenam, bedrītē vai mačā, bet piekāpšanās ir notikusi tikai tad, kad tā ir saziņā skaidri pateikta.

Piekāpšanās ir galīga - Tu nevari to atsaukt, reiz tā ir veikta, un Tavs *pretinieks* nevar noraidīt piekāpšanos.



Skat. noteikumus

Plašāka informācija par piekāpšanos

3.2c Handikapu piemērošana handikapa mačā

Tev un Tavam *pretiniekam* pirms mača vajadzētu pateikt viēnam otram savu handikapu. Ja Tu paziņo nepareizu handikapu un neizlabo kļūdu pirms *pretinieks* izdara sitienu:

- Ja paziņotais handikaps ir pārāk liels un tas ietekmē Tev piešķirto vai saņemto sitienu skaitu, Tevi **diskvalificē**.
- Ja paziņotais handikaps ir pārāk zems, soda nav, un Tev jāspēlē ar zemāku handikapu.

Handikapa sitienus piešķir pa bedrītēm, un ar zemāku neto rezultātu uzvar bedrītes izspēlē. Ja neizšķirtu maču pagarina, handikapa sitienus pa bedrītēm piešķir tāpat kā raundā.

 Plašāka informācija par handikapa piemērošanu mačā.

3.2d Tava atbildība mača spēlē

Tu esi atbildīgs par:

- Pareizu veikto sitienu skaita nosaukšanu pēc *pretinieka* jautājuma
- *Pretinieka* informēšanu par Tevis saņemto sodu, tiklīdz tas ir samērīgi iespējams un
- Mača rezultāta zināšanu

Mačā savas tiesības un intereses Tev vajadzētu aizsargāt pēc Noteikumiem:

- Ja Tu zini vai uzskati, ka Tavs *pretinieks* ir pārkāpis Noteikumu, par ko pienākas sods, Tu drīksti vērsties pret pārkāpumu vai izvēlēties to ignorēt.
- **Bet**, ja Tu un Tavs *pretinieks* apzināti vienojaties ignorēt pārkāpumu vai sodu, par kura iestāšanos abi zināt, jūs abus **diskvalificē**.
- Ja Tu un Tavs *pretinieks* nespējat vienoties, vai kāds no jums ir pārkāpis Noteikumu, Tu drīksti aizsargāt savas tiesības, prasot nolēmumu.

 Plašāka informācija par atbildību un to, kad pienākas sods par nepareiza sitienu skaita nosaukšanu vai *pretinieka* neinformēšanu par sodu.

3.3. Sitienu spēle

Noteikuma mērķis: Sitienu spēlē ir specifiski Noteikumi (īpaši par rezultātu kartītēm un iesīšanu bedrītē), jo:

- Tu sacenties pret visiem pārējiem spēlētājiem sacensībās un
- Pēc Noteikumiem pret visiem spēlētājiem jābūt vienādaī attieksmei.

Pēc raunda Tev un Tavam marķierim jāapliecina, ka Tavs rezultāts katrā bedrītē ir pareizs un Tev jāiesniedz rezultātu kartīte Komitejai.

3.3a Uzvarētājs sitienu spēlē

Uzvarētājs ir spēlētājs, kas pabeidz visus *raundus* ar summā mazāko sitienu skaitu.

3.3b Rezultāta uzskaitē sitienu spēlē

Marķiera atbildība. *Raundā* pēc katras bedrītes Tavam marķierim vajadzētu apstiprināt Tevis veikto sitienu skaitu šajā bedrītē un ierakstīt šo bruto rezultātu Tavā *rezultātu kartītē*.

Kad *raunds* ir pabeigts, Tavam marķierim jāapstiprina bedrīšu rezultāti Tavā *rezultātu kartītē*. Ja Tev ir bijis vairāk nekā viens marķieris, katram marķierim jāapstiprina rezultāti tajās bedrītēs, kurās viņš vai viņa bija Tavs marķieris.

Tava atbildība. Kad *raunds* ir pabeigts, Tev:

- Vajadzētu rūpīgi pārbaudīt Tava marķiera ierakstītos bedrīšu rezultātus un jebkādas jautājumus vaicāt Komitejai,
- Jāpārliecinās, ka Tavs marķieris rezultātu kartītē apstiprina bedrīšu rezultātus,
- Nav atļauts mainīt Tava marķiera ierakstītu bedrītes rezultātu, **izņemot** ar marķiera piekrišanu vai Komitejas atļauju un
- Jāapstiprina bedrīšu rezultāti *rezultātu kartītē* un ātri tā jāiesniedz Komitejai. Pēc tam Tu nedrīksti veikt izmaiņas *rezultātu kartītē*.

Ja Tu pārkāp jebkuru no šīm prasībām, Tevi **diskvalificē**.

**DIAGRAMMA 3.3B: ATBILDĪBA REZULTĀTU KARTĪTES AIZPILDĪŠANĀ
HANDIKAPA SITIENU SPĒLĒ**

Vārds: **Jānis Bērzs** Handikaps: **5** Date: **09/07/19**

Bedrīte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
Rezultāts	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

Bedrīte	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Kopā
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
Rezultāts	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NET: **69**

Markjera paraksts: _____ Spēlētāja paraksts: _____

Responsibilities:
 ● Komiteja
 ● Spēlētājs
 ● Spēlētājs un markjers

Nepareizs rezultāts bedrītē. Ja Tu iesniedz *rezultātu kartīti* ar jebkurā bedrītē nepareizu rezultātu:

- Ja Tu iesniedzi bedrītes rezultātu, kas ir lielāks par Tavu faktisko rezultātu, Tavs lielākais iesniegtais rezultāts paliek spēkā.
- Ja Tu iesniedz bedrītes rezultātu, kas ir mazāks par Tavu faktisko rezultātu vai nav iesniegta bedrītes rezultāta, Tevi **diskvalificē**.

Rezultāta uzskaitē Handikapa sacensībās. Tu esi atbildīgs, lai Tavs handikaps būtu uzrādīts uz Tavas *rezultātu kartītes*. Ja Tu iesniedz *rezultātu kartīti* bez pareiza handikapa:

- Ja Tavā *rezultātu kartītē* uzrādītais handikaps ir pārāk liels un tas ietekmē Tev piešķirto sitienu skaitu, vai handikaps nav uzrādīts: Tevi **diskvalificē** handikapa sacensībās.
- Ja Tavā rezultātu kartītē uzrādītais handikaps ir pārāk zems, soda nav, un Tavs neto rezultāts paliek spēkā pēc zemākā handikapa pielietošanas.



Skat. noteikumus

Informācija par Izņēmumu, neiekļaujot nezināmu sodu Tavā rezultātu kartītē.

3.3c Neiesišana bedrītē

Raundā katrā bedrītē Tev bumbiņa jāiesit *bedrītē*. Ja Tu to neizdari, Tev jāizlabo šī kļūda pirms *sitienu izdarīšanas* nākamās bedrītes izspēles sākumā vai, ja tā ir *raundā* pēdējā bedrītē, pirms *rezultātu kartītes* iesniegšanas.

Ja Tu neizlabo kļūdu šajā noteiktajā laikā, Tevi **diskvalificē**.

NOTEIKUMS

4

Spēlētāja aprīkojums

Noteikuma mērķis: Noteikums 4 attiecas uz aprīkojumu, ko Tu drīksti izmantot savā raundā. Pamatojoties uz principu, ka golfs ir izaicinoša spēle, kurā panākumiem vajadzētu būt atkarīgiem no Taviem spriedumiem, prasmēm un spējām, Tev:

- Jālieto atbilstīgas nūjas un bumbiņas,
- Ir ne vairāk kā 14 nūju ierobežojums un parasti nedrīksti aizstāt bojātas vai pazaudētas nūjas un
- Ir ierobežojums cita aprīkojuma lietošanā, kas mākslīgi palīdz Tavā spēlē.

4.1. Nūjas

4.1a Sitiena izdarīšanai atļautas nūjas

Tev jālieto nūja, kas atbilst *Aprīkojuma Noteikumu* prasībām.

Ja Tava atbilstīgā nūja ir bojāta Tava *raunda* laikā vai kamēr spēle ir apturēta, Tu drīksti izdarīt *sitienus* ar bojāto nūju šī raunda turpinājumā vai nūja drīkst tikt salabota, atjaunojot tās stāvokli maksimāli tuvu tam, kāds bija pirms bojājuma iestāšanās.

 Plašāka informācija par ierobežojumiem bojājuma novēršanā un tišu nūjas veiktspējas parametru izmaiņšanu.

Sods par sitiena izdarīšanu, pārkāpjot Noteikumu 4.1a:
Diskvalifikācija

4.1b Četrpadsmit nūju limits; Kopīga lietošana, nūju pievienošana vai aizstāšana raunda laikā

Tu nedrīksti sākt *raundu* ar vairāk kā 14 nūjām un *raundā* Tev nedrīkst būt vairāk kā 14 nūjas.

Ja Tu sāc *raundu* ar mazāk nekā 14 nūjām, Tu *raundā* drīksti pievienot nūjas līdz 14 nūju maksimumam.

Kad Tu konstatē, ka, pārkāpjot šo Noteikumu, Tev ir vairāk nekā 14 nūjas, Tev nekavējoties jāizņem vīrsnormas nūja vai nūjas no spēles, pielietojot procedūru pēc Noteikuma 4.1c.



Skat. noteikums

Plašāka informācija par nūju kopīgu lietošanu, pievienošanu, aizstāšanu, tostarp ierobežotiem izņēmumiem, kad Tu neizraisīji bojājumu.

Sods par Noteikuma 4.1b pārkāpšanu: Sodu piemēro atkarībā no tā, kad Tu konstatēji pārkāpumu:

- Bedrītes izspēles laikā: Sodu piemēro šīs Tevis spēlētās bedrītes beigās. *Mača spēlē* Tev jāpabeidz bedrīte, jāiekļauj šīs bedrītes rezultāts mača rezultātā un tad jāpiemēro sods, koriģējot mača rezultātu.
- Starp bedrītēm: Sodu piemēro tikko izspēlētās bedrītes beigās, nevis nākamajā bedrītē.

Sods mača spēlē - Mača rezultāta pārskatīšana, atņemot bedrīti, maksimums divas bedrītes:

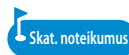
- Šis ir mača koriģēšanas sods - tas nav tas pats, kas bedrītes zaudēšanas sods.
- Tevis tikko pabeigtās vai pašlaik spēlētās bedrītes beigās mača rezultātu koriģē, atņemot **vienu bedrīti** par katru bedrīti, kur pārkāpums noticis. **Maksimālais atvilkums ir divas bedrītes raundā.**
- Piemēram, Tu sāki spēli ar 15 nūjām, trešās bedrītes izspēles laikā konstatēji pārkāpumu un turpinājumā uzvarēji šīs bedrītes izspēlē, iegūstot trīs bedrīšu pārsvaru mačā. Piemērojama maksimālā divu bedrīšu korekcija un Tev mačā tagad būs vienas bedrītes pārsvars.

Sods sitienu spēlē - divi soda sitieni, maksimums četri sitieni: Tu saņem **vispārēju sodu (divus soda sitienus)** par katru bedrīti, kur pārkāpums noticis. **Maksimums ir četri soda sitieni** raundā (pieskaitot divus soda sitienus katrā no pirmajām divām bedrītēm, kur pārkāpums noticis).

4.1c Procedūra nūju izņemšanai no spēles

Kad Tu *raunda* laikā konstatē, ka Tev ir vairāk nekā 14 nūjas vai esi izdarījis *sitienu* ar cita spēlētāja nūju, Tev nekavējoties jāveic rīcība, kas skaidri norāda uz katru nūju, ko Tu izņem no spēles (piemēram, pasakot to citam spēlētājam vai ievietojot nūju somā ar galvu uz leju).

Sods par nekavējošas rīcības neveikšanu, lai norādītu katru nūju, ko Tu izņem no spēles: Diskvalifikācija.

 Informācija par nūjas izņemšanu no spēles īsi pirms Tu sāc savu raundu.

4.2. Bumbiņas

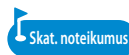
4.2a Raunda izspēlē atļautas bumbiņas

Tev jālieto bumbiņa, kas atbilst *Aprikojuma Noteikumu* prasībām. Tu drīksti saņemt spēlei atbilstošu bumbiņu no jebkura, ieskaitot citus spēlētājus *laukumā*.

Tu nedrīksti izdarīt *sitienu* pa bumbiņu, kuras veikspējas īpašības ir apzināti izmainītas.

Sods par sitiena izdarīšanu, pārkāpjot Noteikumu 4.2a: Diskvalifikācija.

4.2b Bumbiņa sadalās gabalos bedrītes izspēles laikā

 Informācija par rīcību, ja bumbiņa sadalās gabalos, kamēr Tu izspēlē bedrīti.

4.2c Bumbiņa ieplīst vai ieplaisā bedrītes izspēles laikā

Ja Tu samērīgi pamatoti uzskati, ka Tava bumbiņa ir ieplīsusī vai ieplaisājusi bedrītes izspēles laikā, Tu drīksti pacelt to pārbaudīšanai. Vispirms Tev jānomarķē bumbiņas atrašanās vieta un tad bumbiņa jāpaceļ bez tīrīšanas (*izņemot uz ripināšanas grīnu*).

Ja Tu pacel bumbiņu bez samērīgi pamatotas pārliecības, *nenomarkē* bumbiņas vietu pirms bumbiņas pacelšanas vai tīri to, kad nav atļauts, Tu saņem **viena sitiena sodu**.

Tu drīksti aizstāt bumbiņu ar citu (*novietojot to atpakaļ sākotnējā vietā*) tikai gadījumā, ja ir skaidri redzams, ka Tava sākotnējā bumbiņa ir ieplīsusī vai ieplaisājusi un šis bojājums iestājies Tevis spēlētās bedrītes laikā, **bet** nedrīksti, ja tā ir tikai saskrāpēta, nobrāzta vai tikai tās krāsojums ir bojāts vai noplucis.

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai spēli no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 4.2c: Vispārējs sods.

4.3. Aprikojuma lietošana

Noteikums 4.3 attiecas uz visu veidu *aprikojumu*, ko Tu varētu lietot savā raundā.

Šis Noteikums attiecas tikai uz to, kā Tu lieto *aprikojumu*. Tas neierobežo *aprikojumu*, kas Tev drīkstētu būt līdzī *raundā*.

4.3a Aprikojuma atļauta un aizliegta lietošana

Tu drīksti lietot *aprikojumu*, lai palīdzētu sev *raunda* izspēles laikā, **izņemot**, ka Tu nedrīksti radīt potenciālu priekšrocību ar:

- *Aprikojuma* lietošanu (izņemot nūju un bumbiņu), kas mākslīgi likvidē vai samazina prasmju un spriedumu nepieciešamību, kas ir būtiska spēles izaicinājums vai
- *Aprikojuma* lietošanu (ieskaitot nūju un bumbiņu) anormālā veidā Tava *sitienu* izdarīšanā. Anormāls veids nozīmē veidu, kas fundamentāli atšķiras no tam paredzētā pielietojuma un normāli netiek atzīts par spēles spēlēšanas sastāvdaļu.

Skat. noteikumus Vispārējiem piemēriem atļautai un neatļautai aprīkojuma lietošanai Tava raunda laikā, piemēram, aprīkojuma lietošanai distances vai vēja apstākļu mērījumiem, ierīces nūjas izvēles ieteikuma saņemšanai vai treniņrīka izmantošanai.

4.3b Aprīkojuma izmantošana medicīnisku iemeslu dēļ

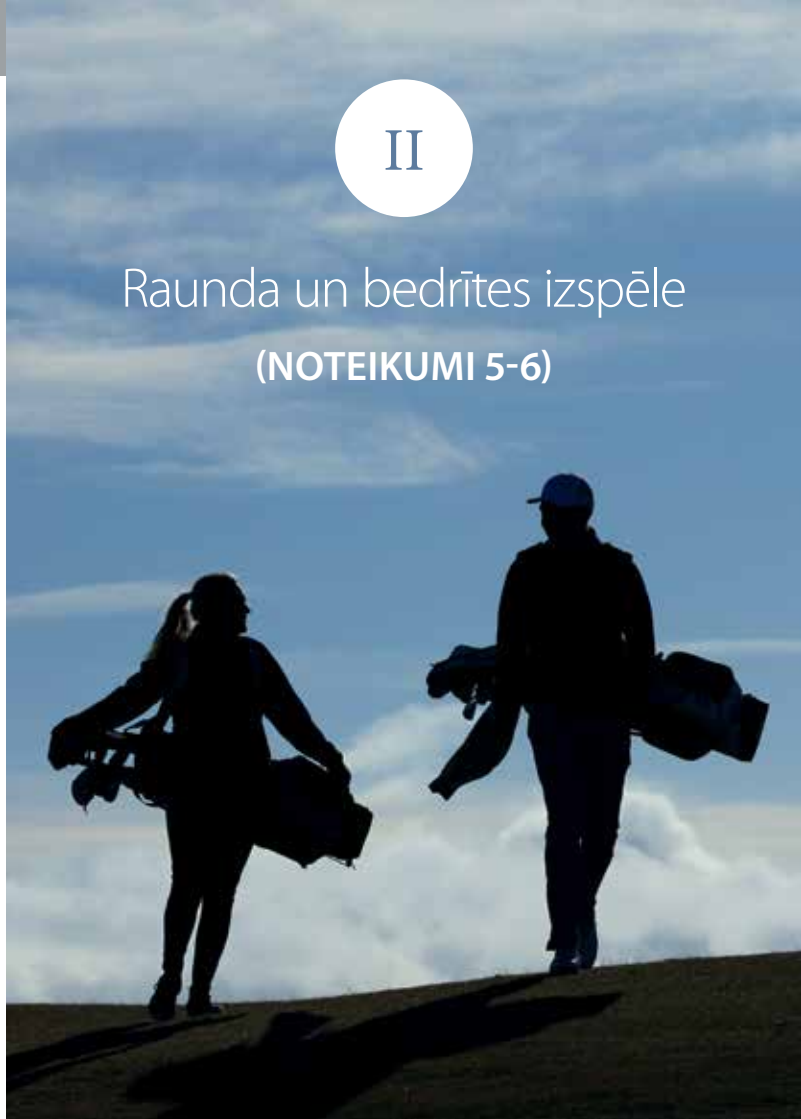
Skat. noteikumus Informācija par lūgumu izmantot aprīkojumu medicīniskiem mērķiem un faktoriem, ko Komitejai vajadzētu izvērtēt.

Sods par Noteikuma 4.3 pārkāpšanu:

- **Sods par pirmo pārkāpumu: *Vispārējs sods***
- **Sods par otro pārkāpumu: *Diskvalifikācija*.** Ir ierobežotas situācijas, kurās otro pārkāpumu uzskata par saistītu darbību ar pirmo pārkāpumu un tādējādi tiek piemērots tikai vispārējais sods.

II

Raunda un bedrītes izspēle (NOTEIKUMI 5-6)



NOTEIKUMS

5

Raunda izspēle

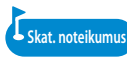
Noteikuma mērķis: Noteikums 5 attiecas uz raunda spēlēšanu, piemēram, kur un kad Tu dīrksti vingrināties laukumā pirms raunda vai tā laikā, kad Tavs raunds sākas un beidzas un kas notiek, kad spēli jāaptur vai jāatsāk. No Tevis sagaida, ka:

- Sāksi katru raundu noteiktajā laikā un
- Spēlēsi nepārtraukti un ātrā tempā katras bedrītes izspēlē, līdz Tavs raunds būs pabeigts.

Kad ir Tava kārta spēlēt, ieteicams, ka Tu izdari sitienu ne vairāk kā 40 sekundēs un parasti vēl ātrāk.

5.1. Raunda jēdziens

“Raunds” ir 18 vai mazāk bedrīšu izspēle secībā, kādā noteikusi *Komiteja*.

 Plašāka informācija par raunda jēdzienu un Noteikumu pielietošanu, kad spēle ir apturēta, vai kad raunds noslēdzas ar neizšķirtu.

5.2. Vingrināšanās laukumā pirms vai starp raundiem

“Vingrināšanās laukumā” nozīmē bumbiņas spēlēšanu vai jebkuras bedrītes *ripināšanas grīna* virsmas pārbaudīšanu ar bumbiņas ripināšanu vai virsmas berzēšanu.

5.2a Mača spēle

Mača spēles sacensībās Tu dīrksti vingrināties *laukumā* pirms *raunda* vai starp *raundiem*.

5.2b Sitienu spēle

Sitienu spēles sacensību dienā:

- Pirms *raunda* Tu nedrīksti vingrināties *laukumā*, **izņemot**, ka dīrksti vingrināties ripināšanā vai čipošanā uz vai pie Tavas pirmās *starta zonas* un vingrināties jebkurā treniņu platībā.
- Tu dīrksti vingrināties *laukumā* pēc spēles pabeigšanas attiecīgajā dienā sev pēdējā *raundā*.

Sods par Noteikuma 5.2 pārkāpšanu:

Sods par pirmo pārkāpumu: *Vispārējs sods* (piemērojams Tavā pirmajā bedrītē)

Sods par otro pārkāpumu: *Diskvalifikācija*.

5.3. Raunda sākšana un beigšana

5.3a Kad sākt raundu

Tev jāsāk savā starta laikā (un ne pirms vai pēc tā).

Sods par Noteikuma 5.3a pārkāpšanu: *Diskvalifikācija*, **izņemot** šos trīs gadījumus:

- **1.izņēmums** - Tu ierodies starta vietā, gatavs spēlēt, ne vairāk kā ar piecu minūšu nokavēšanos: Tiek piemērots *vispārējs sods* Tavā pirmajā bedrītē.
- **2.izņēmums** - Tu sāc ne vairāk kā piecas minūtes priekšlaicīgi: Tiek piemērots *vispārējs sods* Tavā pirmajā bedrītē.
- **3.izņēmums** - *Komiteja* nolemj, ka ārkārtas apstākļi liedza Tev **startēt laikā**: Nav šī Noteikuma pārkāpuma un nav soda.

5.3b Kad raunds beidzas

 Informācija par to, kad Tavs raunds beidzas.

5.4. Spēlēšana grupās

Tev jāspēlē katra bedrīte ar Tavu *pretinieku mača spēlē* vai tajā pašā grupā, kā noteikusi Komiteja, *sitienu spēlē*.

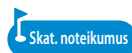
Sods par Noteikuma 5.4 pārkāpšanu: Diskvalifikācija

5.5. Vingrināšanās raundā, vai kad spēle apturēta

Spēlējot bedrīti un starp divām bedrītēm Tu nedrīksti izdarīt vingrināšanās *sitienu*.

Izņēmums - Starp bedrītēm Tu drīksti vingrināties ripināšanā vai čipošanā uz vai pie Tevis tikko izspēlētās bedrītes *ripināšanas grīna* un jebkura treniņu grīna un Tavas nākamās bedrītes *starta zonas*. **Tomēr** šādus vingrināšanās **sitienus** nedrīkst veikt no **bunkura** un nedrīkst nepamatoti kavēt spēli.

Sods par Noteikuma 5.5 pārkāpšanu: Vispārējs sods. Ja pārkāpums notiek starp divām bedrītēm, sods piemērojams Tavā nākamajā bedrītē.



Informācija par vingrināšanos, kamēr spēle ir apturēta vai citādi pārtraukta.

5.6. Nepamatota kavēšanās. Ātrs spēles temps

5.6a Nepamatota spēles kavēšana

Tu nedrīksti nepamatoti kavēt spēli gan bedrītes izspēlē, gan starp divām bedrītēm.

Sods par Noteikuma 5.6a pārkāpšanu:

- **Sods par pirmo pārkāpumu: Viens soda sitiens.**
- **Sods par otro pārkāpumu: Vispārējs sods.**
- **Sods par trešo pārkāpumu: Diskvalifikācija.**

Ja Tu nepamatoti kavē spēli starp divām bedrītēm, sods piemērojams nākamajā bedrītē.

5.6b Ātrs spēles temps

Golfa *raundu* paredzēts spēlēt ātrā tempā.

Tavs spēles temps, visticamāk, ietekmēs, cik ilgi pārējie spēlētāji spēlēs savus *raundus*, ieskaitot gan tos, kas ir Tavā grupā, gan tos, kas ir sekojošajās grupās. Tu esi pamudināts palaist garām ātrāk spēlējošās grupas.

Spēles tempa rekomendācijas. Ātrā tempā Tev vajadzētu spēlēt visā *raundā*, ieskaitot laiku, kas nepieciešams, lai:

- Sagatavotos un izdarītu katru *sitienu*,
- Starp *sitienu* pārvietotos no vienas vietas uz nākamo,
- Pēc bedrītes izspēles pārvietotos uz nākamo *starta zonu*.

Tev vajadzētu savam nākamajam *sitienu* sagatavoties jau iepriekš un būt gatavam spēlēt, kad ir Tava kārta.

Kad ir Tava kārta spēlēt:

- Ieteicams, ka Tu izdari *sitienu* ne vairāk kā 40 sekundēs kopš Tu esi (vai Tev vajadzētu būt) gatavs spēlēt bez traucēšanas vai uzmanības novēršanas un
- Tev parasti vajadzētu spēt spēlēt ātrāk nekā norādīts iepriekš, un Tu esi pamudināts tā rīkoties.

Spēlēšana ārpus kārtas spēles tempa uzlabošanai. Sitienu spēlē spēlē "gatavības golfu", rīkojoties droši un atbildīgi.

Mača spēlē Tu un Tavs *pretinieks* drīkst vienoties, ka viens no jums spēlēs ārpus kārtas, lai taupītu laiku.

5.7. Spēles pārtraukšana; Spēles atsākšana

5.7a Kad Tu drīksti pārtraukt spēli, vai Tev tā ir jādara

Raundā Tu nedrīksti pārtraukt spēli, **izņemot** šos gadījumus:

- *Komiteja* aptur spēli.
- Tu uzskati, ka ir zibens draudi, un šādā gadījumā Tev jāziņo *Komitejai*.
- *Mača spēlē* Tu un Tavs *pretinieks* drīkstat vienoties pārtraukt spēli jebkāda iemesla dēļ, izņemot, ja tas kavē sacensības.

Ja Tu pārtrauc spēli ar jebkādu iemeslu, ko nepieļauj Noteikumi, vai nepaziņo *Komitejai*, kad tas ir pieprasīts, Tevi **diskvalificē**.

5.7b Kas Tev jādara, kad Komiteja aptur spēli

Nekavējoša apturēšana (piemēram, kad ir nenovēršami draudi). Ja *Komiteja* pasludina nekavējošu spēles apturēšanu, Tev tūlītēji jāpārtrauc spēle un Tu nedrīksti izdarīt vēl kādu *sitienu*, pirms *Komiteja* atsāk spēli.

Parasta apturēšana (piemēram, tumsas vai nespēlējama laukuma dēļ). Ja visi spēlētāji Tavā grupā ir starp divām bedrītēm, Tev jāpārtrauc spēle un Tu nedrīksti izdarīt *sitienu*, lai sāktu citu bedrīti, pirms *Komiteja* atsāk spēli.

Ja kāds spēlētājs Tavā grupā ir sācis bedrīti, grupa var izvēlēties, vai pārtraukt spēli, vai pabeigt bedrītes izspēli. Līdzko Tava grupa pabeidz bedrītes izspēli vai pārtrauc spēli pirms bedrītes pabeigšanas, Tu nedrīksti izdarīt vēl kādu *sitienu*, pirms *Komiteja* atsāk spēli.

Sods par Noteikuma 5.7b pārkāpšanu: Diskvalifikācija.

5.7c Kas Tev jādara, kad spēle atsākas

Tev jāatsāk spēle *Komitejas* noteiktajā laikā no vietas, kur Tu pārtrauci spēli bedrītē vai, ja starp divām bedrītēm, tad Tavā nākamajā *starta zonā*, pat ja spēle atsākas kādā nākamajā dienā.

Sods par Noteikuma 5.7c pārkāpšanu: Diskvalifikācija

5.7d Tavas bumbiņas pacelšana, kad spēle ir pārtraukta. Tavas Bumbiņas novietošana atpakaļ un aizstāšana, kad spēle atsākas

Pārtraucot spēli bedrītē pēc šī Noteikuma, Tu drīksti *nomarkēt* un pacelt savu bumbiņu.

Spēlei atsākoties, vai pirms tam:

- Tev *jānovieto atpakaļ* sākotnējā bumbiņa vai cita bumbiņa sākotnējā vietā (kura jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma).
- Ja Tava bumbiņa netika pacelta, kad spēle tika pārtraukta, Tu drīksti spēlēt bumbiņu tās atrašanās vietā vai *nomarkēt* un pacelt bumbiņu un *novietot atpakaļ* šo bumbiņu vai citu bumbiņu sākotnējā vietā.

Sods par bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 5.7d: Vispārējs sods.

NOTEIKUMS

6

Bedrītes izspēle

Noteikuma mērķis: Noteikums 6 nosaka, kā izspēlējama bedrīte, piemēram, ir specifiski Noteikumi *sitienu* veikšanai no starta vietas, prasība lietot to pašu bumbiņu visas bedrītes izspēles laikā, izņemot situācijas, kad ir atļauta aizstāšana, spēles secība (kam mača spēlē ir lielāka nozīme nekā *sitienu* spēlē) un bedrītes izspēles pabeigšana.

6.1. Bedrītes izspēles sākšana

6.1a Kad sākas spēle bedrītē

Tu esi sācis bedrītes izspēli, kad izdari *sitienu* bedrītes sākšanai.

6.1b Bumbiņa jāizspēlē no vietas starta zonas iekšpusē

Sākot bedrītes izspēli, ja Tu spēlē bumbiņu ārpus *starta zonas* (tajā skaitā no nepareiziem tās pašas bedrītes vai citas bedrītes T-marķieriem):

Mača spēle. Soda nav un Tu spēlē bumbiņu tās atrašanās vietā, **bet** Tavs pretinieks drīkst atcelt Tavu *sitienu*, un tādā gadījumā Tev jāspēlē no vietas *starta zonas* iekšpusē.



Skat. noteikumus

Plašāka informācija, ja pretinieks atceļ Tavu *sitienu*.

Sitienu spēle. Tu saņem **vispārējo sodu (divus soda sitienus)** un Tev jāizlabo kļūda, spēlējot bumbiņu no vietas starta zonas iekšpusē. Ja Tu šo kļūdu neizlabo, Tevi **diskvalificē**.



Skat. noteikumus

Plašāka informācija par ārpus starta zonas veikto *sitienu* statusu un diskvalifikācijas sodu par kļūdas neizlabošanu.

6.2. Bumbiņas spēlēšana no starta zonas

6.2a Kad piemērojami starta zonas Noteikumi

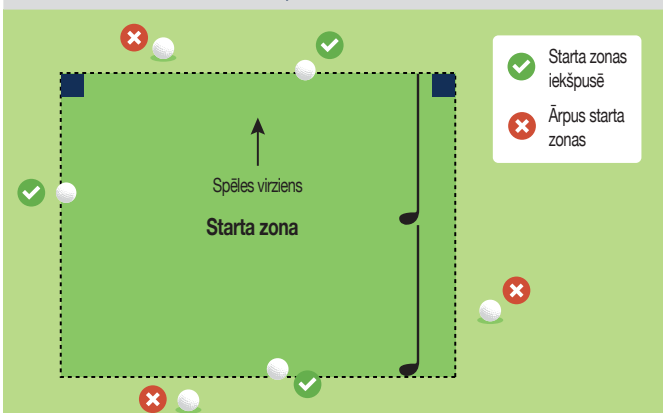
Starta zonas Noteikumi ir piemērojami vienmēr, kad ir prasība Tev spēlēt no starta zonas, vai Tev tas ir atļauts.

Skat. noteikumus Plašāka informācija, kad piemērojami starta zonas Noteikumi.

6.2b Starta zonas Noteikumi

Tava bumbiņa ir *starta zonā*, kad jebkura bumbiņas daļa pieskaras vai ir virs jebkuras starta zonas daļas. Tu drīksti stāvēt ārpus starta zonas, izdarot *sitienu* pa bumbiņu, kas atrodas starta zonā. Tu drīksti spēlēt bumbiņu no T-kociņa, kas novietots uz zemes, vai tieši no zemes.

DIAGRAMMA 6.2B: KAD BUMBIŅA IR STARTA ZONĀ



Raustītā līnija nosaka starta zonas ārējās malas (skati Starta zonas definīciju). Bumbiņa ir starta zonā, kad jebkura bumbiņas daļa pieskaras vai ir virs jebkuras starta zonas daļas.

Skat. noteikumus

Plašāka informācija par starta zonu, ieskaitot noteiktus apstākļus, ko drīkst uzlabot, ierobežojumiem T-marķieru pārvietošanai un rīcību ar starta zonā miera stāvoklī esošu bumbiņu pēc sitiena.

6.3. Bedrītes izspēlē lietota bumbiņa

Noteikuma mērķis: Bedrītes izspēle ir secīga sitienu veikšana no starta zonas līdz ripināšanas grīnam un iesīšanai bedrītē. Pēc sitiena no starta zonas parasti ir prasība Tev spēlēt to pašu bumbiņu līdz bedrītes izspēles pabeigšanai. Tu saņem sodu par sitienu pa nepareizu bumbiņu vai aizstātu bumbiņu, kad Noteikumi neatļauj aizstāšanu.

6.3a Bedrītes izspēles pabeigšana ar to pašu bumbiņu, kas spēlēta no starta zonas

Sākot bedrītes izspēli no starta zonas, Tu drīksti spēlēt jebkuru atbilstošu bumbiņu un drīksti mainīt bumbiņas starp divu bedrīšu izspēlēm.

Tev jāiesit bedrītē tā pati bumbiņa, kas spēlēta no starta zonas, **izņemot**, ja:

- Šī bumbiņa ir *pazudusi* vai apstājas miera stāvoklī *autā* vai
- Tu *aizstāj* to ar citu bumbiņu (neatkarīgi no tā, vai šādi rīkoties ir atļauts, vai nē)

Tev vajadzētu ar identifikācijas zīmi iezīmēt bumbiņu, kuru grasies spēlēt.

6.3b Aizstāšana ar citu bumbiņu bedrītes izspēles laikā

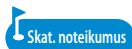
Pieņemot atvieglinājumu ar nomešanu vai novietošanu, Tu drīksti lietot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu.

Spēlējot vēlreiz no vietas, kur tika izdarīts iepriekšējais *sitiens*, Tu drīksti lietot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu.

Novietojot atpakaļ bumbiņu vietā, Tu nedrīksti *aizstāt* bumbiņu un tev jālieto sākotnējā bumbiņa ar noteiktiem izņēmumiem, kas iekļauti Noteikumā 14.2a.

Ja Tu izdari *sitienu* pa nepareizi *aizstātu* bumbiņu:

- Tu saņem **vispārējo sodu**
- *Sitienu spēlē* Tev tad jāpabeidz bedrītes izspēle ar nepareizi *aizstātu* bumbiņu.

 Informācija par Izņēmumu bumbiņai, kas ūdenī kustas.

Sods par nepareizas bumbiņas spēlēšanu: *Vispārējs sods.*

Mača spēlē:

- Ja Tu un Tavs *pretinieks* bedrītes izspēlē spēlē viens otra bumbiņu, **vispārējo sodu (zaudēta bedrīte)** saņem pirmais *sitienu* pa nepareizu bumbiņu izdarījušais.
- Ja nav zināms, kura *nepareiza bumbiņa* tika spēlēta pirmā, soda nav un bedrītes izspēle jāpabeidz ar samainītajām bumbiņām.

Sitienu spēlē Tev jāizlabo kļūda, turpinot spēli ar sākotnējo bumbiņu, spēlējot to no tās atrašanās pozīcijas, vai pieņemot atvieglinājumu pēc Noteikumiem:

- Pa *nepareizu bumbiņu* izdarīts *sitiens* un visi nākamie *sitieni* pirms kļūdas izlabošanas netiek skaitīti.
- Ja Tu neizlabo kļūdu pirms *sitienu* izdarīšanas nākamās bedrītes sākumā, vai *raundā* pēdējās bedrītes gadījumā pirms *rezultātu kartītes* iesniegšanas, Tevi diskvalificē.

6.4. Spēles secība bedrītes izspēlē

Noteikuma mērķis: Noteikums 6.4 aptver spēles secību visā bedrītes izspēles laikā. Spēles secība starta zonā ir atkarīga no tā, kam pienākas gods, bet turpinājumā noteicoši ir, kura bumbiņa atrodas tālāk no bedrītes.

- Mača spēlē spēles secība ir būtiska; ja Tu spēlē ārpus kārtas, tavs *pretinieks* drīkst atcelt šo *sitienu* un likt Tev spēlēt no jauna.
- Sitienu spēlē* par spēli ārpus kārtas soda nav un Tev ir gan atļauts, gan Tu esi pamudināts spēlēt «gatavības golfu», tātad spēlējot ārpus kārtas un rīkojoties droši un atbildīgi.

6.4a Mača spēle

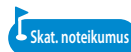
Pirmās bedrītes sākšana. *Godu* nosaka pēc secības izlozē vai, ja izlozes nav, pēc vienošanās vai izmantojot gadījuma rakstura metodi (piemēram, metot monētu).

Visu citu bedrīšu sākšana. Spēlētājs, kas uzvar bedrītē, saņem *godu* nākamajā starta zonā. Ja bedrītē bija neizšķirts, godu patur spēlētājs, kam tas bija iepriekšējā starta zonā.

Pēc abu spēlētāju sāktas bedrītes izspēles. Pirmo spēlē bumbiņu, kas atrodas tālāk no bedrītes.

Visos gadījumos, ja Tu spēlē, kad kārtā spēlēt bija Tavam *pretiniekam*, soda nav un Tu spēlē bumbiņu tās atrašanās pozīcijā, **bet** Tavs *pretinieks* drīkst šo *sitienu* atcelt.

Izņēmums - Spēle ārpus kārtas laika taupīšanai: Lai taupītu laiku, Tu un Tavs *pretinieks* drīkst vienoties spēlēt ārpus kārtas.



Plašāka informācija, ja *pretinieks atceļ* Tavu *sitienu*.

6.4b Sitienu spēle

Pirmās bedrītes sākšana. *Godu* nosaka pēc secības izlozē vai, ja izlozes nav, pēc vienošanās vai izmantojot gadījuma rakstura metodi (piemēram, metot monētu).

Visu citu bedrīšu sākšana.

- Spēlētājs ar grupā zemāko bruto rezultātu bedrītē saņem *godu* nākamajā starta zonā; spēlētājam ar otro zemāko bruto rezultātu vajadzētu spēlēt nākamajam, un tā tālāk.
- Ja diviem vai vairāk spēlētājiem bedrītē ir tāds pats rezultāts, viņiem vajadzētu spēlēt tādā pašā secībā kā iepriekšējā starta zonā.
- Godu* nosaka pēc bruto rezultātiem, arī handikapa sacensībās.

Pēc visu spēlētāju sāktas bedrītes izspēles. Pirmo spēlē bumbiņu, kas atrodas tālāk no bedrītes.

Visos gadījumos soda nav, ja Tu spēlē ārpus kārtas, **izņemot**, ja Tu un cits spēlētājs vienojas spēlēt ārpus kārtas, lai viens no jums iegūtu priekšrocību. Tad jūs abi saņemat **vispārējo sodu (divus soda sitienus)**.

“Gatavības golfs”. Sitienu spēlē Tev ir atļauts un Tu esi pamudināts spēlēt ārpus kārtas, rīkojoties droši un atbildīgi, piemēram, kad:

- Tu vienojies ar citu spēlētāju darīt tā ērtības labad vai laika taupīšanai.
- Tava bumbiņa apstājas ļoti tuvu *bedrītei* un Tu vēlies bumbiņu iesist *bedrītē*, vai
- Tu esi gatavs un spēj spēlēt pirms cita spēlētāja, kam normālos spēles apstākļos ir kārtā spēlēt, ja vien, spēlējot ārpus kārtas, Tu neapdraudi, netraucē un nenovērs jebkura cita spēlētāja uzmanību.

Bet, ja spēlētājs, kam ir kārtā spēlēt ir gatavs un spēj spēlēt, norāda, ka viņš vai viņa grib spēlēt pirmais, citiem spēlētājiem vajadzētu pagaidīt, kamēr šis spēlētājs izspēlē.

Skat. noteikumus Informācija par spēles secību citas bumbiņas spēlēšanai no starta zonas, provizorisksai bumbiņai vai atvieglinājuma pieņemšanā.

6.5. Bedrītes izspēles pabeigšana

Skat. noteikumus Informācija, kad bedrītes izspēle ir pabeigta.

III

Bumbiņas spēlēšana (NOTEIKUMI 7-11)



NOTEIKUMS

7

Bumbiņas meklēšana: Bumbiņas atrašana un identificēšana

Noteikuma mērķis: Noteikums 7 ļauj Tev veikt pamatotas darbības, lai taisnīgi meklētu Tavu bumbiņu pēc katra sitiena.

- Bet Tev jābūt uzmanīgam, jo pienāksies sods, ja rīkosies nesamērīgi un izraisīsi apstākļu uzlabošanu, kas ietekmēs Tavu nākamo sitienu.
- Tu nesaņem sodu, ja Tava bumbiņa nejauši tiek izkustināta tās meklēšanā vai identificēšanā, bet tad Tev jānovieto bumbiņa atpakaļ sākotnējā vietā.

7.1. Kā taisnīgi meklēt bumbiņu

7.1a Tu drīksti veikt pamatotas darbības, lai atrastu un identificētu bumbiņu

Tu drīksti taisnīgi meklēt bumbiņu, veicot pamatotas darbības, lai to atrastu un identificētu, piemēram:

- Pārvietot smiltis un ūdeni un
- pārvietot vai pieliekt zāli, krūmus, koku zarus un citus augošus un piesaistītus dabiskus objektus, kā arī šādus objektus salauzt, **bet** tikai, ja šāda salaušana ir rezultāts citām pamatotām darbībām, kas veiktas, lai atrastu vai identificētu bumbiņu.

Ja šādu pamatotu darbību veikšana kā taisnīgas meklēšanas daļa *uzlabo* apstākļus, kas *ietekmē* sitienu, soda nav. **Bet**, ja *uzlabošana* izriet no darbībām, kas taisnīgā meklēšanā pārsniedz samērību, Tu saņem **vispārējo sodu**.

7.1b Ko darīt, ja smiltis, kas ietekmē Tavas bumbiņas pozīciju, ir izkustējušās bumbiņas meklēšanā vai tās identificēšanā

Tev jārada no jauna sākotnējā pozīcija smiltis, **bet** drīksti atstāt mazu bumbiņas daļu redzamu, ja bumbiņu bija segušas smiltis.

Ja Tu spēlē bumbiņu, neradot sākotnējo *pozīciju*, Tu saņem **vispārējo sodu**.

7.2. Kā identificēt Tavu bumbiņu

Tu drīksti identificēt savu bumbiņu redzot, kā tā apstājas, vai ar Tavas identifikācijas zīmes saskatīšanu uz bumbiņas.



Skat. noteikumus

Plašāka informācija par Tavas bumbiņas identificēšanas iespējām.

7.3. Tavas bumbiņas pacelšana tās identificēšanai

Ja bumbiņa varētu būt Tava, bet tās pozīcijā Tu nevari to noteikt, Tu drīksti pacelt bumbiņu identificēšanai. **Bet** bumbiņas atrašanās vieta vispirms *jānomarķē* un bumbiņu nedrīkst notīrīt vairāk, kā nepieciešams tās identificēšanai (**izņemot** uz *ripināšanas grīna*).

Ja paceltā bumbiņa ir Tava bumbiņa vai cita spēlētāja bumbiņa, tā *jānovieto atpakaļ* sākotnējā vietā.

Ja Tu pacel bumbiņu, kad nav pamatota vajadzība to identificēt, *nenomarķē* bumbiņas atrašanās vietu pirms tās pacelšanas vai tīri to, kad nav atļauts, Tu saņem **vienu soda sitienu**.

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 7.3: Vispārējs sods.

7.4. Bumbiņa nejauši izkustināta centienos to atrast vai identificēt

Nav soda, ja Tavu bumbiņu nejauši *izkustini* Tu, Tavs *pretinieks* vai jebkurš cits centienos to atrast vai identificēt.

Ja tā notiek, šī bumbiņa *jānovieto atpakaļ* sākotnējā vietā (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma). Tā rīkojoties:

- Ja bumbiņa bija uz, zem vai atspiedusies pret jebkuru *nekustamu traucēkli*, *neatņemamu laukuma sastāvdaļu*, *robežas objektu* vai augošu vai piesaistītu dabisku objektu, bumbiņa jānovieto atpakaļ tās sākotnējā pozīcijā uz, zem vai atspiedusies pret šādu objektu.
- Ja bumbiņu sedza smiltis, sākotnējā *pozīcija* jārada no jauna un bumbiņa jānovieto atpakaļ šajā pozīcijā. Tu drīksti drīksti atstāt mazu bumbiņas daļu redzamu, ja bumbiņu bija segušas smiltis.

Sods par Noteikuma 7.4 pārkāpšanu: *Vispārējs sods*

NOTEIKUMS

8

Spēlēšana laukumā, kāds tas ir

Noteikuma mērķis: Noteikums 8 attiecas uz spēles pamatprincipu: “Spēlē laukumā, kāds tas ir”. Kad Tava bumbiņa apstājas miera stāvoklī, parasti Tev jāpieņem apstākļi, kas ietekmē sitienu, un tie nav jāuzlabo pirms bumbiņas spēlēšanas. Tomēr Tu drīksti veikt noteiktas pamatotas darbības, pat ja tās šos apstākļus uzlabo, un ir ierobežoti gadījumi, kādos drīksti bez soda atjaunot apstākļus pēc to uzlabošanas vai pasliktināšanas.

8.1 Tavas darbības, kas uzlabo Tavu sitienu ietekmējošus apstākļus

Šis Noteikums ierobežo, ko Tu drīksti darīt, lai *uzlabotu* jebkurus “apstākļus, kas ietekmē Tavu sitienu” (Aizsargāto lietu sarakstu skati definīcijā)

8.1a Neatļautas darbības

Izņemot ierobežoti atļauto Noteikumos 8.1b, c un d, Tu nedrīksti veikt nekādu šādu darbību, ja tās *uzlabo* Tavu *sitienu ietekmējošus apstākļus*:

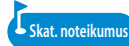
- Pārvietot, noliekt vai laužt jebko augošu vai dabiskam objektam piesaistītu, vai *nekustamu traucēkli*, *neatņemamu laukuma sastāvdaļu* vai *robežas objektu*, vai T-marķieri *starta zonā*, spēlējot bumbiņu no šīs *starta zonas*.
- Pārvietot *brīvos kavēkļus* vai *kustamus traucēkļus* pozīcijā (piemēram, *stājas veidošanai*).
- Izmainīt zemes virsmu.
- Aizvēkt vai piespiest uz leju smiltis vai atdalījušos augsni.
- Aizvēkt rasu, sarmu vai ūdeni.

Sods par Noteikuma 8.1a pārkāpšanu: *Vispārējs sods*.

8.1b Atļautas darbības

Gatavojoties *sitienam* vai to veicot, Tu drīksti veikt jebkādu šādu darbību un soda nav, pat ja tā rīkojoties, tiek uzlaboti *Tavu sitienu ietekmējoši apstākļi*:

- Taisnīgi meklēt *Tavu bumbiņu*, veicot pamatotas darbības, lai to atrastu un identificētu.
- Veikt pamatotas darbības, lai aizvāktu *brīvos kavēkļus* un *kustamus traucēkļus*.
- Veikt pamatotas darbības, lai *nomarkētu* bumbiņas atrašanās vietu un paceltu un novietotu atpakaļ *Tavu bumbiņu*.
- Viegli pieskarties ar savu nūju zemei bumbiņas priekšā vai uzreiz aiz tās (**bet** Tu nedrīksti to darīt *bunkurā*).
- Stingri novietot savas pēdas, ieņemot *stāju*, tajā skaitā arī samērīgā pakāpē ierokoties ar savām pēdām smiltis vai atdalījušās augsne.
- Taisnīgi ieņemt *stāju*, veicot samērīgas darbības, lai piekļūtu savai bumbiņai un ieņemtu *stāju*. **Bet**, šādi rīkojoties, Tev nepienākas normāla *stāja* vai vēziens un Tev attiecīgajā situācijā jārikojas vismazāko ietekmi raisošā veidā.
- Izdarīt *sitienu* vai atvēzienu *sitienam*, kas tad tiek izdarīts. **Bet**, kad Tava bumbiņa ir *bunkurā*, pieskaršanās *bunkurā* smiltīm Tavā atvēzienā nav atļauta.
- Uz *ripināšanas grīna* aizvākt smiltis un atdalījušos augsni un salabot bojājumus.
- Izkustināt dabisku objektu, lai redzētu, vai tas ir piesaistīts. **Bet**, ja izrādās, ka objekts ir augošs vai piesaistīts, tam jāpaliek piesaistītam un novietotam atpakaļ pēc iespējas tuvāk sākotnējam stāvoklim.

 Informācija par atļautām darbībām starta zonā un bunkurā.

8.1c Soda novēršana, atjaunojot apstākļus, kas uzlaboti, pārkāpjot Noteikumu 8.1a

Ir ierobežoti gadījumi, kad Tu vari izvairīties no soda, atjaunojot sākotnējos *apstākļus* pirms *sitienu* izdarīšanas. Vai uzlabojums ir novērsts, lēmumu pieņems *Komiteja*.

 Plašāka informācija par izvairīšanos no soda, atjaunojot uzlabotus apstākļus.

8.1d Pēc bumbiņas apstāšanās miera stāvoklī pasliktinājušos apstākļu atjaunošana

Ja *Tavu sitienu ietekmējošus apstākļus* pēc bumbiņas apstāšanās miera stāvoklī ir pasliktinājis cits spēlētājs, *dzīvnieks* vai mākslīgs objekts, Tev ir iespēja, cik daudz vien iespējams, atjaunot sākotnējos *apstākļus*. Tomēr Tu nedrīksti atjaunot *apstākļus*, ja tos esi pasliktinājis Tu, dabīgs objekts vai *dabas spēki*.

 Plašāka informācija par pēc Tavas bumbiņas apstāšanās miera stāvoklī pasliktinātu apstākļu atjaunošanu.

8.2. Tīšas darbības, lai izmainītu citus fiziskos apstākļus ietekmei uz *Tavu bumbiņu miera stāvokli* vai *sitienu*

 Plašāka informācija par tīšām darbībām, kas veiktas citu fizisko apstākļu izmaiņai, lai ietekmētu *Tavu bumbiņu*, ieskaitot izņēmumu, kas pieļauj darbības rūpēs par laukumu.

8.3 Tīšas darbības, lai izmainītu fiziskos apstākļus ietekmei uz cita spēlētāja bumbiņu miera stāvokli vai *sitienu*

 Informācija par tīšām darbībām, kas veiktas citu fizisko apstākļu izmaiņai, lai ietekmētu cita spēlētāja bumbiņu miera stāvokli vai veicamo *sitienu*.

NOTEIKUMS

9

Bumbiņas spēlēšana tās atrašanās pozīcijā, Bumbiņa miera stāvoklī pacelta vai izkustināta

Noteikuma mērķis: Noteikums 9 attiecas uz spēles pamatprincipu: "Spēlē bumbiņu tās atrašanās pozīcijā".

- Ja tava bumbiņa apstājas miera stāvoklī un pēc tam to izkustina dabas spēki, piemēram, vējš vai ūdens, parasti Tev jāspēlē bumbiņa no tās jaunās atrašanās vietas.
- Ja Tavu bumbiņu miera stāvoklī paceļ vai izkustina jebkurš cits vai kāda ārēja ietekme pirms ir izdarīts sitiens, Tavu bumbiņu jānovieto atpakaļ tās sākotnējā vietā.
- Tev vajadzētu būt uzmanīgam jebkuras bumbiņas miera stāvoklī tuvumā. Ja Tu izraisi savas bumbiņas vai Tava pretinieka bumbiņas izkustēšanos, Tu parasti saņemsi sodu (izņemot uz ripināšanas grīna).

9.1. Bumbiņas spēlēšana tās atrašanās pozīcijā

9.1a Tavas bumbiņas spēlēšana vietā, kur tā apstājusies miera stāvoklī

Miera stāvoklī *laukumā* esošu Tavu bumbiņu Tev jāspēlē tās atrašanās pozīcijā, **izņemot**, kad Noteikumi Tev pieprasa vai atļauj:

- Spēlēt bumbiņu no citas vietas *laukumā* vai
- Pacelt bumbiņu un tad *novietot to atpakaļ* tās sākotnējā vietā.

9.1b Ko darīt, kad Tava bumbiņa izkustās atvēziena vai sitienu laikā

Ja Tava bumbiņa miera stāvoklī sāk kustēties pēc tam, kad Tu esi sācis *sitienu* vai atvēzienu *sitienam* un Tu turpini *sitienu* veikšanu:

- Bumbiņu nedrīkst *novietot atpakaļ*, lai kas būtu izraisījis tās *izkustēšanos*.
- Tā vietā Tev jāspēlē bumbiņa no vietas, kur tā apstājusies miera stāvoklī pēc *sitienu*.

- Ja Tu izraisīji bumbiņas *izkustēšanos*, skaties Noteikumu 9.4b, lai noteiktu, vai pienākas sods.

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 9.1: *Vispārējs sods*.

9.2. Noteikšana, vai Tava bumbiņa izkustējusies, un kas izraisīja tās izkustēšanos

9.2a Noteikšana, vai Tava bumbiņa izkustējusies

Tava bumbiņa miera stāvoklī uzskatāma par izkustējusos, tikai, ja ir *zināms* vai *praktiski skaidrs*, ka tā ir izkustējusies.

Ja Tava bumbiņa varētu būt izkustējusies, bet tas nav *zināms* vai *praktiski skaidrs*, jārikojas kā ar *neizkustējušos* bumbiņu un tā Tev jāspēlē atrašanās pozīcijā.

9.2b Noteikšana, kas izraisīja Tavas bumbiņas izkustēšanos

Noteikumi atzīst tikai četrus iespējamus cēloņus Tavas bumbiņas miera stāvoklī *izkustēšanās* izraisīšanai pirms Tu izdari *sitienu*:

- *Dabas spēki*, piemēram, vējš un ūdens,
- Tu, ieskaitot Tavu *kediju*,
- Tavs pretinieks *mača spēlē*, ieskaitot Tava *pretinieka kediju*, vai
- Ārēja ietekme, ieskaitot jebkuru citu spēlētāju *sitienu spēlē*.

Tevi, Tavu *pretinieku* vai ārēju ietekmi uzskata par bumbiņas *izkustēšanās* izraisītāju tikai tad, ja ir *zināms* vai *praktiski skaidrs*, ka tā ir noticis. Ja nē, ar bumbiņu jārikojas tā, ka tās *izkustēšanos* izraisījuši *dabas spēki*.

9.3. Bumbiņu izkustinājuši dabas spēki

Ja *dabas spēki* (piemēram, vējš vai ūdens) izraisa Tavas bumbiņas miera stāvoklī *izkustēšanos*, soda nav un Tava bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās jaunās vietas.

Izņēmums - Ja Tava bumbiņa *uz ripināšanas grīna* izkustas pēc tam, kad Tu jau esi to pacēlis un *novietojis atpakaļ*, šī bumbiņa jānovieto *atpakaļ* tās sākotnējā vietā (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma).

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 9.3: *Vispārējs sods*.

9.4. Bumbiņu pacēli vai izkustināji Tu

9.4a Kad pacelta vai izkustināta bumbiņa jānovieto atpakaļ

Ja Tu vai Tavs *kedijs* pacel Tavu miera stāvoklī esošu bumbiņu vai izraisa tās *izkustēšanos*, Tavu bumbiņu *jānovieto atpakaļ* tās sākotnējā vietā (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma), **izņemot**:

- Kad Tu pacel bumbiņu pēc Noteikuma, lai pieņemtu atvieglinājumu, vai bumbiņu *novietotu atpakaļ* citā vietā vai
- Kad Tava bumbiņa *izkustās* tikai pēc tam, kad esi sācis *sitienu* vai atvēršieni sitienam un Tu turpini sitienu *veikšanu*.

9.4b Sods par Tavas bumbiņas pacelšanu vai tīšu pieskaršanos tai, vai tās izkustēšanās izraisīšanu

Ja Tu pacel vai tīši pieskaries savai bumbiņai miera stāvoklī vai izraisi tās *izkustēšanos*, Tu saņem **vienu soda sitienu**.

Bet ir četri izņēmumi, pēc kuriem Tu sodu nesaņem, ja rīkojies šādi:

1. Izņēmums - Kad Tev ir atļauts pacelt vai kustināt bumbiņu.
2. Izņēmums - Nejauša izkustināšana pirms bumbiņa tiek atrasta
3. Izņēmums - Nejauša izkustināšana uz ripināšanas grīna
4. Izņēmums - Nejauša izkustināšana jebkur, izņemot ripināšanas grīnu, piemērojot Noteikumu.



Skat. noteikumus Plašāki paskaidrojumi šiem izņēmumiem

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 9.4: Vispārējs sods.

9.5. Bumbiņu pacēla vai izkustināja Tavs pretinieks mača spēlē



Skat. noteikumus Informācija, ja Tavu bumbiņu pacēlis vai izkustinājis Tavs pretinieks mača spēlē.

9.6. Bumbiņu pacēla vai izkustināja ārēja ietekme

Ja ir *zināms vai praktiski skaidrs*, ka ārēja ietekme pacēla vai *izkustināja* Tavu bumbiņu, soda nav. Bumbiņa jānovieto atpakaļ tās sākotnējā vietā (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma).

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 9.6: Vispārējs sods.

9.7. Bumbiņas marķieris pacelts vai izkustināts

9.7a Bumbiņa vai bumbiņas marķieris jānovieto atpakaļ

Ja Tavs *bumbiņas marķieris* ir pacelts vai jebkādā veidā izkustināts (ieskaitot *dabas spēkus*) pirms Tava bumbiņa ir *novietota atpakaļ*, Tev vai nu:

- *Jānovieto atpakaļ* Tava bumbiņa tās sākotnējā vietā (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma) vai
- Jānovieto *bumbiņas marķieris* šīs sākotnējās vietas *nomarkēšanai*.

9.7b Sods par bumbiņas marķiera pacelšanu vai tā izkustēšanās izraisīšanu

Pirms Tava bumbiņa tiek *novietota atpakaļ*, ja Tu pacel savu *bumbiņas marķieri* vai izraisi tā *izkustēšanos*, Tu saņem **vienu soda sitienu**. Ja tā izdara Tavs *pretinieks*, viņš vai viņa saņem **vienu soda sitienu**.

Izņēmums - Noteikuma 9.4b un Noteikuma 9.5b izņēmumi piemērojami bumbiņas marķiera pacelšanai vai tā izkustēšanās izraisīšanai

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 9.7: Vispārējs sods.

NOTEIKUMS 10

Gatavošanās sitienam un tā veikšana; Padoms un palīdzība; Kediji

Noteikuma mērķis: Noteikums 10 aptver gatavošanos sitienam un tā veikšanu, tostarp padomu un citu palīdzību, ko Tu drīksti saņemt no citiem (ieskaitot Tavu kediju). Pamatprincips ir, ka golfs ir prasmju un personiska izaicinājuma spēle.

10.1. Sitiena veikšana

Noteikuma mērķis: Noteikums 10.1 aptver sitiena izdarīšanu un vairākas darbības, kas tā veikšanā ir aizliegtas. Sitienu veic taisnīgi, sitot bumbiņu ar nūjas galvu. Galvenais izaicinājums Tev ir virzīt un kontrolēt visas nūjas kustību brīvā vēzienā bez nūjas noenkurošanas.

10.1a Taisnīga sišana pa bumbiņu

Sitiena veikšanā:

- Tev taisnīgi jāsit bumbiņa ar nūjas galvu tā, lai tikai uz mirkli būtu nūjas kontakts ar bumbiņu, un Tu nedrīksti bumbiņu stumt, grūst vai mest.
- Ja Tava nūja nejauši trāpa pa bumbiņu vairāk nekā vienu reizi, ir izdarīts tikai viens *sitiens* un soda nav.

10.1b Nūjas noenkurošana

Izdarot *sitienu*, Tu nedrīksti tieši vai netieši noenkurot nūju.



Skat. noteikumus

Plašāka informācija par nūjas noenkurošanu, ieskaitot izņēmumu, satvēriena rokai un nūjai tikko pieskaroties apgērbam vai ķermenim.

DIAGRAMMA 10.1B: NŪJAS NOENKUROŠANA



10.1c Sitiena izdarīšana, stāvot pāri spēles līnijai vai uz tās



Skat. noteikumus

Informācija par aizliegumu un sodu par sitiena izdarīšanu, apzināti stāvot pāri spēles līnijai vai uz tās.

10.1d Bumbiņas kustībā spēlēšana

Tu nedrīksti izdarīt *sitienu* pa bumbiņu kustībā.

Bet ir trīs **izņēmumi**, kad soda nav:

1. Izņēmums - Bumbiņa sāk kustēties tikai pēc tam, kad Tu sāk atvēzienu sitienam.

2. Izņēmums - Bumbiņa krīt no T-kociņa

3. Izņēmums - Bumbiņa kustās ūdenī.

Sods par Noteikuma 10.1 pārkāpšanu: *Vispārējs sods*.

Sitienu spēlē šī Noteikuma pārkāpumā izdarītais *sitiens* skaitās un Tu saņem **divus soda sitienus**.

10.2. Padoms un cita palīdzība

Noteikuma mērķis: Pamata izaicinājums Tev ir savas spēles stratēģijas un taktikas noteikšana. Tādēļ ir ierobežojumi padomiem un citai palīdzībai, ko Tu drīksti saņemt raunda izspēlē.

10.2a Padoms

Raunda laikā Tu nedrīksti:

- Dot *padomu* jebkuram, kurš sacensībās spēlē *laukumā* vai
- Lūgt *padomu* jebkuram, izņemot Tavu *kediju*.
- Pieskarties cita spēlētāja *aprikojumam*, lai iegūtu informāciju, kas varētu būt *padoms*, ja to sniegtu vai lūgtu cits spēlētājs.

10.2b Cita palīdzība

Bumbiņas spēles līnijas norādīšana jebkur, izņemot uz ripināšanas grīna.

Tas ir atļauts, **bet** jebkurai personai jāpavirzās prom un jebkādu priekšmetu jāaizvāc pirms Tu izdari *sitienu*.

Bumbiņas spēles līnijas norādīšana uz ripināšanas grīna. Tu vai Tavs *kedijs* drīkst to darīt, **bet**:

- Lai gan Tu un Tavs *kedijs* drīkst pieskarties *ripināšanas grīnam* ar roku, pēdu vai jebko, ko Tu turi, Tu nedrīksti uzlabot Tavu *sitienu* ietekmējošus *apstākļus* un
- Tu un Tavs *kedijs* nedrīkst novietot priekšmetu jebkur uz *ripināšanas grīna* vai ārpus tā, lai parādītu Tavu *spēles līniju*. Tas nav atļauts pat tad, ja priekšmets tiek aizvācīts pirms Tu izdari *sitienu*.

Kamēr tiek izdarīts *sitiens*, Tavs *kedijs* nedrīkst tieši stāvēt uz Tavas *spēles līnijas* vai tuvu tai, vai darīt jebko citu (piemēram, norādīt uz punktu *ripināšanas grīnā*), lai norādītu *spēles līniju*.

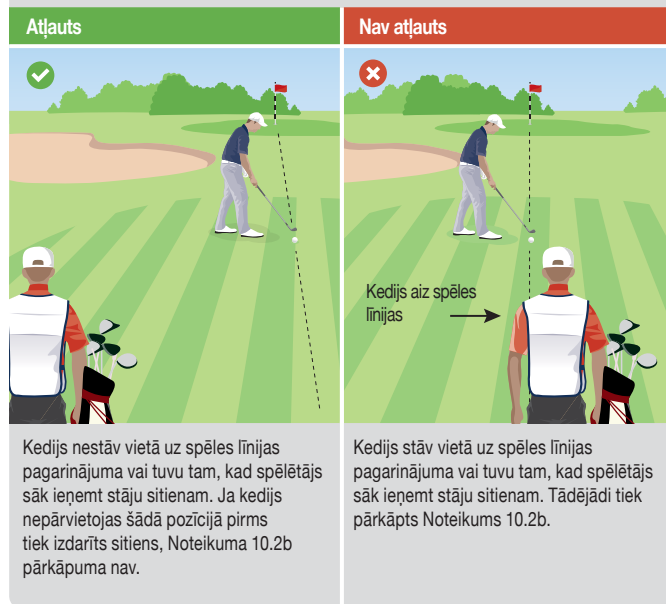
Izņēmums - Kedijš pieskata karoga kātu: *Kedijš* drīkst stāvēt tuvu spēlētāja *spēles līnijai* vai uz tās, lai pieskatītu *karoga kātu*.

Nenovietot priekšmetu palīdzībai stājas ieņemšanā. Tu nedrīksti ieņemt *stāju sitienu*, izmantojot jebkādu objektu, kas ticis novietots, lai palīdzētu Tev noorientēt tavas pēdas vai ķermeni.

Aizliegums Tavam kedijam stāvēt aiz Tevis. Kad Tu sāc ieņemt *stāju sitienu*, līdz kamēr Tavs *sitiens* ir izdarīts:

- Tavs *kedijs* jebkāda iemesla dēļ nedrīkst tieši stāvēt uz vai tuvu Tavas *spēles līnijas* pagarinājumam aiz Tavas bumbiņas.
- Ja Tu ieņem *stāju*, pārkāpjot šo Noteikumu, Tu nevari izvairīties no soda, pakāpjoties atpakaļ.

DIAGRAMMA 10.2B: KEDIJA ATRAŠANĀS VIETA AIZ BUMBIŅAS UZ SPĒLES LĪNIJAS VAI TUVU TAI



Izņēmums - Bumbiņa uz ripināšanas grīna: Kad Tava bumbiņa ir uz *ripināšanas grīna*, nav soda pēc šī Noteikuma, ja Tu atkāpies no šīs *stājas* un nesāc ieņemt savu *stāju* vēlreiz, pirms Tavs *kedijs* ir atvēršies prom.

Fiziska palīdzība un aizsardzība no dabas stihijas ietekmes. Tu nedrīksti izdarīt *sītienu*:

- Kamēr saņem fizisku palīdzību no sava *kedija* vai citas personas vai
- Ar savu *kediju* vai citu personu vai priekšmetu novietotu tā, lai Tu saņemtu aizsardzību no saules, lietus, vēja vai citiem dabas stihijas elementiem.

Sods par Noteikuma 10.2 pārkāpšanu: *Vispārējs sods*.

10.3. Kediji

Noteikuma mērķis: Tev drīkst būt *kedijs*, kas nes Tavas nūjas, dod Tev padomu un citādi palīdz raunda izspēlē, tomēr ir ierobežojumi, ko *kedijam* ir atļauts darīt. Tu esi atbildīgs par sava *kedija* rīcību Tavā raundā un saņemsi sodu, ja Tavs *kedijs* pārkāps Noteikumus.

10.3a Tavs *kedijs* drīkst Tev palīdzēt raunda laikā

Tev drīkst būt *kedijs*, kas nes, transportē un apsaimnieko Tavas nūjas, sniedz Tev *padomu* un atļautā veidā citādi Tev palīdz *raundā*, **bet** Tev nedrīkst būt vairāk kā viens *kedijs* katrā attiecīgajā brīdī un Tu nedrīksti uz brīdi mainīt *kedijus* tikai ar mērķi saņemt *padomu* no jaunā *kedija*.

 Izkaidrojums par Noteikumu pielietošanu *kedija* rīcībai, ja viņš ir *kedijs* dalīti vairākiem spēlētājiem.

Sods par Noteikuma 10.3a pārkāpšanu:

Tu saņem **vispārēju sodu** par katru bedrīti, kuras laikā Tev palīdzēja vairāk nekā viens *kedijs* katrā brīdī. Ja pārkāpums notiek vai turpinās starp divām bedrītēm, Tu saņem **vispārējo sodu** nākamajā bedrītē.

10.3b Ko Tavs *kedijs* drīkst darīt

 Informācija ar sarakstu, ko Tavs *kedijs* drīkst darīt, un ko nedrīkst darīt.

10.3c Tu esi atbildīgs par *kedija* rīcību un Noteikumu pārkāpumiem

Tu esi atbildīgs par Tava *kedija* rīcību Tavā *raundā*, bet ne pirms un pēc Tava *raunda* noslēguma. Ja Tava *kedija* rīcība pārkāpj Noteikumu vai pārkāptu Noteikumu, ja rīcību veiku Tu, Tu saņem sodu pēc šī Noteikuma.

NOTEIKUMS

11

Bumbiņa kustībā nejauši trāpa personai, dzīvniekam vai objektam; Tīšas darbības bumbiņas kustībā ietekmēšanai

Noteikuma mērķis: Noteikums 11 attiecas uz darbībām, kas veicamas, ja Tava bumbiņa kustībā trāpa personai, dzīvniekam, aprīkojumam vai jebkam citam laukumā. Kad tas notiek nejauši, soda nav un Tev parasti jāpieņem iznākums neatkarīgi no tā, vai tas ir labvēlīgs, vai nē, un jāspēlē bumbiņa no vietas, kur tā apstājusies miera stāvoklī. Noteikums 11 arī aizliedz Tev tīši veikt darbības, lai ietekmētu, kur jebkura bumbiņa kustībā varētu apstāties miera stāvoklī.

Šis Noteikums ir piemērojams jebkurā brīdī, kad Tava *bumbiņa spēlē* ir kustībā (vai pēc *sitiēna*, vai kā savādāk), **izņemot**, kad bumbiņa ir tikusi *nomesta atvieglinājuma platībā* un vēl nav apstājusies miera stāvoklī. Šāda situācija ir iekļauta Noteikumā 14.3.

11.1. Tava bumbiņa kustībā nejauši trāpa personai vai ārējai ietekmei

11.1a Nav sods nevienam spēlētājam

Ja Tava bumbiņa kustībā nejauši trāpa jebkurai personai vai ārējai ietekmei, ieskaitot Tevi, jebkuru citu spēlētāju vai jebkuru jūsu *kediju* vai *aprikojumu*, sods nav nevienam spēlētājam.

Izņēmums - Bumbiņa spēlēta uz ripināšanas grīna sitienu spēlē: Ja Tava bumbiņa kustībā trāpa citai bumbiņai miera stāvoklī uz *ripināšanas grīna* un abas bumbiņas bija uz *ripināšanas grīna* pirms *Tava sitiēna*, Tu saņem **vispārējo sodu (divus soda sitienus)**.

11.1b Bumbiņa jāspēlē tās atrašanās pozīcijā

Ja Tava bumbiņa kustībā nejauši trāpa jebkurai personai vai ārējai ietekmei, Tava bumbiņa jāspēlē tās atrašanās pozīcijā, **izņemot** divas situācijas.

1. Izņēmums - Kad Tava bumbiņa spēlēta no jebkuras vietas, izņemot ripināšanas grīnu, apstājas miera stāvoklī uz jebkuras personas, dzīvnieka vai kustībā esošas ārējas ietekmes.

2. Izņēmums - Kad Tava bumbiņa spēlēta no ripināšanas grīna nejauši trāpa jebkurai personai, dzīvniekam vai kustamam traucēklim (ieskaitot citu bumbiņu kustībā) uz ripināšanas grīna.



Skat. noteikumus

Plašāka informācija par šiem diviem Izņēmumiem.

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 11.1: Vispārējs sods.

11.2. Persona tīši novirza vai aptur bumbiņu kustībā

Ja bumbiņu kustībā tīši novirza vai aptur spēlētājs vai tā trāpa viņa *aprikojumam*, kas tīši novietots, parasti ir sods un bumbiņu nedrīkst spēlēt tās atrašanās pozīcijā.



Skat. noteikumus

Informācija par pozīciju, no kuras spēlēt tīši novirzītu vai apturētu bumbiņu, un par to, vai piemērojams kāds sods.

11.3. Tīša priekšmetu pārvietošana vai apstākļu izmaiņšana, lai ietekmētu bumbiņu kustībā

Kamēr bumbiņa ir kustībā, Tu nedrīksti tīši izmainīt fiziskos apstākļus vai pacelt vai pārvietot *brīvo kavēkli* vai *kustamu traucēkli*, lai ietekmētu, kur bumbiņa varētu apstāties miera stāvoklī.

Izņēmums: Tu drīksti pārvietot izņemtu *karoga kātu*, bumbiņu miera stāvoklī uz *ripināšanas grīna* vai jebkuru cita spēlētāja *aprikojumu* (izņemot bumbiņu miera stāvoklī jebkur, izņemot *ripināšanas grīnu*, un *bumbiņas marķieri* jebkur laukumā).

Sods par Noteikuma 11.3 pārkāpšanu: Vispārējs sods.

IV

Īpaši Noteikumi bunkuros un
uz ripināšanas grīniem

(NOTEIKUMI 12-13)

NOTEIKUMS

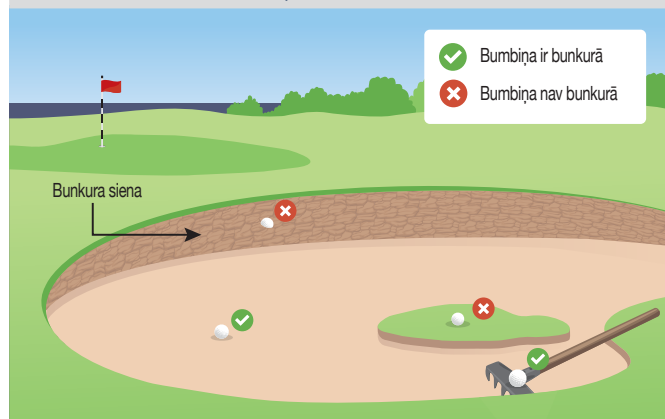
12

Bunkuri

Noteikuma mērķis: Noteikums 12 ir specifisks Noteikums bunkuriem, kas ir īpaši sagatavotas zonas ar nolūku pārbaudīt Tavas prasmes spēlēt bumbiņu no smiltīm. Lai nenovēršami nodrošinātu Tev šo izaicinājumu, ir daži ierobežojumi pieskarties smiltīm pirms Tava sitiēna veikšanas un iespējai, kur drīkst saņemt atvieglinājumu Tavai bumbiņai bunkurā.

12.1. Kad Tava bumbiņa ir bunkurā

DIAGRAMMA 12.1: KAD BUMBIŅA IR BUNKURĀ



Atbilstoši bunkura definīcijai un Noteikumam 12.1, diagrammā attēloti piemēri, kad bumbiņa ir, un kad nav bunkurā.

Tava bumbiņa ir *bunkurā*, kad jebkura tās daļa pieskaras smiltīm uz zemes *bunkura* malas iekšpusē.

Tava bumbiņa arī ir *bunkurā*, ja tā ir *bunkura* malas iekšpusē un atrodas:

- Uz zemes, kur parasti būtu smiltis vai
- Iekšpusē vai uz *brīvā kavēkļa*, *kustama traucēkļa*, *anormāliem laukuma apstākļiem* vai *neatņemamas laukuma sastāvdaļas bunkurā*.

Ja Tava bumbiņa *bunkura* malas iekšpusē atrodas uz augsnes vai zāles vai jebkā cita augoša vai dabiskam objektam piesaistīta, nepieskaroties smiltīm, Tava bumbiņa nav *bunkurā*.

12.2. Tavas bumbiņas spēlēšana bunkurā

12.2a Brīvo kavēkļu un kustamu traucēkļu aizvākšana

Pirms spēlēt Tavu bumbiņu *bunkurā*, Tu drīksti aizvākt *brīvos kavēkļus* un *kustamus traucēkļus*.

12.2b Ierobežojumi pieskarties smiltīm bunkurā

Pirms sitiena izdarīšanas pa Tavu bumbiņu *bunkurā* Tu nedrīksti:

- Tiši pieskarties smiltīm *bunkurā* ar roku, nūju vai grābt ar jebkādu citu priekšmetu, lai pārbaudītu smilšu stāvokli un iegūtu informāciju Tavam nākamajam *sitienam* vai
- Pieskarties smiltīm *bunkurā* ar Tavu nūju:
 - » Platībā tieši pirms vai aiz Tavas bumbiņas (izņemot, kā ir atļauts taisnīgā Tavas bumbiņas meklēšanā, vai aizvācot brīvo kavēkli vai kustamu traucēkli),
 - » Vingrināšanās vēziena veikšanā vai
 - » Veicot atvērzienu *sitienam*.

Izņemot, kā norādīts iepriekšējos divos apakšpunktos, ir atļautas sekojošas darbības:

- Ierakties ar pēdām, lai ieņemtu *stāju* vingrināšanās vēzienam vai *sitienam*,
- Izlīdzināt *bunkuru* rūpēs par laukumu,
- Novietot Tavas nūjas, *aprikojumu* un citus priekšmetus *bunkurā* (vai nu tās noņemot, vai noliekot),
- Veikt mērīšanas, *marķēšanas*, pacelšanas, *novietošanas atpakaļ* un citas darbības pēc Noteikuma,
- Atspiesties uz nūjas, lai atpūstos, saglabātu līdzsvaru vai novērstu kritienu vai
- Dusmās vai vilšanās dēļ sist pa smiltīm.

Bet Tu saņem **vispārējo sodu**, ja Tavas darbības, pieskaroties smiltīm, uzlabo *Tavu sitienu ietekmējošus apstākļus*.

Sods par Noteikuma 12.2 pārkāpšanu: Vispārējs sods.

12.3. Īpaši Noteikumi atvieglinājumam bumbiņai bunkurā

Kad Tava bumbiņa ir *bunkurā*, var tikt piemēroti īpaši atvieglinājuma Noteikumi, ja Tev ir traucējums no *anormāliem laukuma apstākļiem* (Noteikums 16.1c) vai *bīstama dzīvnieka apstākļa* (Noteikums 16.2) vai, kad Tava bumbiņa ir nespēlējama (Noteikums 19.3).

NOTEIKUMS

13

Ripināšanas grīni

Noteikuma mērķis: Noteikums 13 ir specifisks noteikums ripināšanas grīniem. Ripināšanas grīni ir īpaši sagatavoti Tavas bumbiņas spēlēšanai pa zemes virsmu un uz katra ripināšanas grīna ir bedrītes karoga kāts, tādēļ tiek piemēroti noteikti atšķirīgi Noteikumi nekā citās laukuma daļās.

13.1. Uz ripināšanas grīniem atļautas vai pieprasītas darbības

Noteikuma mērķis: Šis Noteikums atļauj Tev uz ripināšanas grīna darīt noteiktas lietas, kas parasti nav atļautas ārpus ripināšanas grīna, piemēram, ir atļauts nomarkēt, tīrīt un novietot atpakaļ Tavu bumbiņu un salabot bojājumus un aizvēkt smiltis un atrautus augsnes gabalus no ripināšanas grīna. Par nejaušu Tavas bumbiņas vai bumbiņas marķiera izkustēšanās izraisīšanu uz ripināšanas grīna soda nav.

13.1a Kad Tava bumbiņa ir uz ripināšanas grīna

Tava bumbiņa ir uz *ripināšanas grīna*, kad jebkura tās daļa:

- Pieskaras *ripināšanas grīnam* vai
- Atrodas uz jebkā vai tā iekšpusē (piemēram, *brīvā kavēkļa* vai *traucēkļa*) un ir iekšpus *ripināšanas grīna* malas.

13.1b Tavas bumbiņas uz ripināšanas grīna marķēšana, pacelšana un tīrīšana

Tava bumbiņa uz *ripināšanas grīna* drīkst tikt pacelta un tīrīta. Tavas bumbiņas atrašanās vietai pirms bumbiņas pacelšanas ir jābūt nomarkētai un šo bumbiņu jānovieto atpakaļ.

13.1c Uz ripināšanas grīna atļauti uzlabojumi

Raunda laikā Tu drīksti uz *ripināšanas grīna* veikt šīs divas darbības neatkarīgi no tā, vai Tava bumbiņa atrodas vai neatrodas uz *ripināšanas grīna*:

- Smiltis un atrautus augsnes gabalus uz *ripināšanas grīna* (bet ne kur citur laukumā) drīkst aizvēkt bez soda.
- Tu drīksti uz *ripināšanas grīna* salabot bojājumu bez soda, veicot samērīgas darbības, lai *ripināšanas grīnu* atjaunotu cik vien iespējams tuvu tā sākotnējam stāvoklim, **bet** tikai:
 - » lietojot Tavu roku, pēdu vai citu Tava ķermeņa daļu vai parastu bumbiņas trieciena pēdu labošanas rīku, T-kociņu, nūju vai citu līdzīgu priekšmetu vai parastu aprikojumu, un
 - » Bez nepamatotas spēles kavēšanas

Bet, ja Tu uzlabo *ripināšanas grīnu* ar darbībām, kas pārsniedz samērību *ripināšanas grīna* atjaunošanā tā sākotnējā stāvoklī, Tu saņem **vispārējo sodu**.

"Ripināšanas grīna bojājums" nozīmē jebkādu bojājumu, ko izraisījusi persona vai ārēja ietekme, piemēram:

- Bumbiņas trieciena pēdas, apavu radīti bojājumi (piemēram, dzelzšņu pēdas) un skrambas vai iespaidumi, ko izraisījis *aprikojums* vai *karoga kāts*,
- Vecas *bedrītes* aizdares, velēnas aizdares, grieztas velēnas šuves un apkopes darbarīku vai transportlīdzekļu radītas skrambas vai iespaidumi,
- *Dzīvnieku* pēdas vai nagu iespaidumi un
- Iespīesti priekšmeti (piemēram, akmens, zīle vai *T-kociņš*)

Bet *"bojājums uz ripināšanas grīna"* neietver jebkādu bojājumu vai stāvokli, kas izriet no:

- Parastām darbībām *ripināšanas grīna* vispārējā stāvokļa uzturēšanai (piemēram, aerācijas caurumi un vertikālās plaušanas rievās),
- Laistīšanas vai lietus vai citiem *dabas spēkiem*,
- Dabiskiem virsmas nelīdzenumiem (piemēram, nezālēm, kailiem vai slimības ietekmētiem laukumiem, vai nevienādas augšanas laukumiem) vai
- Dabiska *bedrītes* nolietojuma.

13.1d Kad Tava bumbiņa vai bumbiņas marķieris uz ripināšanas grīna izkustas

Sods nav, ja Tu, Tavs pretinieks vai cits spēlētājs *sitienu spēlē* uz ripināšanas grīna nejausi izkustina Tavu bumbiņu vai bumbiņas marķieri.

Tev bumbiņa *jānovieto atpakaļ* tās sākotnējā vietā (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma), vai jānovieto bumbiņas marķieris šīs sākotnējās vietas *nomarkēšanai*.

Izņēmums: Tava bumbiņa jāspēlē tās atrašanās vietā, kad tā sāk kustēties Tava atvērta vai sitienu laikā un sitiens tiek izdarīts.

Ja *dabas spēki* izraisa Tavas bumbiņas uz ripināšanas grīna izkustēšanos, vieta, no kuras Tev tālāk jāspēlē, ir atkarīga no tā, vai Tava bumbiņa jau bija pacelta un novietota atpakaļ tās sākotnējā vietā:

- Bumbiņa jau pacelta un novietota atpakaļ - Tava bumbiņa *jānovieto atpakaļ* tās sākotnējā vietā (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma).
- Bumbiņa nav pacelta un novietota atpakaļ - bumbiņa jāspēlē tās jaunajā atrašanās vietā.

13.1e Bez tišas grīnu pārbaudīšanas

Ja *raunda* laikā Tu tiši berzē virsmu vai ripini bumbiņu, lai pārbaudītu ripināšanas grīnu vai nepareizu ripināšanas grīnu, Tu saņem **vispārējo sodu**.

Izņēmums: Atrodoties starp divām bedrītēm, ir atļauta tikko izspēlētās bedrītes ripināšanas grīna vai treniņgrīna pārbaudīšana.

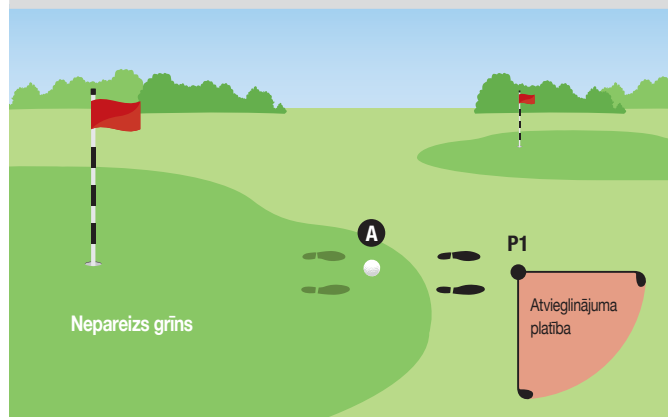
13.1f No nepareiza grīna jāpieņem atvieglinājums

Pēc šī Noteikuma pastāv traucējums, kad Tava bumbiņa atrodas uz *nepareiza grīna* vai *nepareizs grīns* fiziski traucē Tavai paredzētajai stājas platībai vai paredzētā vēzienu platībai.

Kad ir traucējums no *nepareiza grīna*, Tu nedrīksti spēlēt bumbiņu tās atrašanās pozīcijā. Tā vietā Tev jāpieņem brīvs atvieglinājums, *nometot* sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu *atvieglinājuma platībā*, kā parādīts diagrammā 13.1f.

Pēc šī Noteikuma atvieglinājuma nav, ja traucējums pastāv tikai tādēļ, ka Tu izvēlies nūju, *stājas* veidu vai vēzienu vai spēles virzienu, kas ir acīmredzami nesamērīgs attiecīgajos apstākļos.

DIAGRAMMA 13.1F: BRĪVS ATVIEGLINĀJUMS NO NEPAREIZA GRĪNA



Kad ir traucējums no nepareiza grīna, jāpieņem brīvs atvieglinājums. Diagrammā atainota situācija spēlētājam labrocim. Bumbiņa A atrodas uz nepareiza grīna un tuvākais pilna atvieglinājuma punkts bumbiņai A ir P1, kam jāatrodas tajā pašā laukuma zonā, kur sākotnējā bumbiņa apstājās miera stāvoklī (šajā gadījumā - vispārējā zonā).

Atskaites punkts	Atvieglinājuma platības lielums	Atvieglinājuma platības ierobežojumi
Tuvākais pilna atvieglinājuma punkts	Viens nūjas garums no atskaites punkta 	Atvieglinājuma platība: • Nedrīkst būt tuvāk bedrītei kā atskaites punkts un • Jāatrodas tajā pašā laukuma zonā, kur ir atskaites punkts

Piezīme spēlētājam:

Tev jāpieņem pilns atvieglinājums no jebkura nepareiza grīna traucējuma.

Sods par nepareizi aizstātu bumbiņu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 13.1: Vispārējais sods.

13.2. Karoga kāts

Noteikuma mērķis: Šis Noteikums aptver Tavas izvēles iespējas darbībā ar karoga kātu. Tu drīksti atstāt karoga kātu *bedrītē* vai saņemt tā izņemšanu (kas ietver, ka karoga kātu kāds pieskata un izņem to pēc Tavas bumbiņas izspēles), bet tas Tev jāizlemj pirms *sitiena*. Parasti sods nav, ja bumbiņa kustībā trāpa pa karoga kātu.

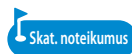
Šis Noteikums ir piemērojams bumbiņai, kas spēlēja jebkur *laukumā*, uz *ripināšanas grīna* vai ārpus tā.

13.2a Karoga kāta atstāšana *bedrītē*

Ja Tu izdari *sitienu*, kad *karoga kāts* ir atstāts *bedrītē* un bumbiņa kustībā tad trāpa pa *karoga kātu*, sods nav un bumbiņa jāspēlē tās atrašanās pozīcijā.

Lēmums par *karoga kātu bedrītē* jāpieņem pirms Tava *sitiena* izdarīšanas, vai nu atstājot *karoga kātu bedrītē*, vai izņemtu *karoga kātu* novietojot atpakaļ.

Jebkurā gadījumā Tu nedrīksti mēģināt iegūt priekšrocību, tīši pārvietojot *karoga kātu* citā pozīcijā, nevis iecentrētu *bedrītes* vidū. Ja Tu tā izdari un bumbiņa kustībā tad trāpa pa *karoga kātu*, Tu saņem **vispārējo sodu**.



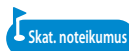
Skat. noteikumus

Informācija par *bedrītē* atstāta *karoga kāta* kustināšanu vai izņemšanu, kad bumbiņa ir kustībā.

13.2b Karoga kāta izņemšana no *bedrītes*

Tu drīksti izdarīt *sitienu*, kad *karoga kāts* ir izņemts no *bedrītes*, tādējādi Tava bumbiņa kustībā netrāpis pa *karoga kātu bedrītē*.

Tevis jāizlemj pirms *sitiena* izdarīšanas, vai nu saņemot *karoga kāta* izņemšanu no *bedrītes* pirms Tavas bumbiņas spēlēšanas, vai pilnvarojot kādu pieskatīt *karoga kātu*.



Skat. noteikumus

Informācija par situācijām, kurās tiek uzskatīts, ka Tu esi pilnvarojis karoga kāta pieskatīšanu, un plašāka informācija, ko darīt, ja bumbiņa trāpa pa karoga kātu vai personu, kura to izņēma vai pieskata.

13.2c Bumbiņa miera stāvoklī atspiedusies pret karoga kātu *bedrītē*

Ja Tava bumbiņa apstājas miera stāvoklī, atspiedusies pret *bedrītē* atstātu *karoga kātu*, un, ja jebkura Tavas bumbiņas daļa ir *bedrītē* zem *ripināšanas grīna* virsmas, Tavu bumbiņu uzskata par *iesistu bedrītē*.

Ja neviena Tavas bumbiņas daļa nav *bedrītē* zem *ripināšanas grīna* virsmas:

- Tava bumbiņa nav *iesista bedrītē* un tā jāspēlē tās atrašanās pozīcijā.
- Ja *karoga kāts* tiek izņemts un Tava bumbiņa *izkustās* (vai tā iekrīt *bedrītē*, vai atvirzās prom no *bedrītes*), sods nav, un tā jānovieto uz *bedrītes* maliņas.

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 13.2: Vispārējs sods.

13.3. Bumbiņa pārkārusies pār *bedrīti*

13.3a Gaidīšanas laiks, lai redzētu, vai Tava *bedrīte* iekrītis bumbiņa

Ja jebkura Tavas bumbiņas daļa karājas pāri *bedrītes* maliņai, Tev ir jāgaida saprātīgs laiks, lai sasniegtu *bedrīti* un vēl 10 sekundes nogaidīšanai, lai redzētu, vai Tava bumbiņa iekrītis *bedrītē*.

Ja Tava bumbiņa šajā gaidīšanas laikā iekrīt *bedrītē*, Tu esi *iesitis bedrītē* ar iepriekšējo sitienu.

Ja Tava bumbiņa šajā gaidīšanas laikā neiekrīt *bedrītē*:

- Tavu bumbiņu uzskata par apstājušos miera stāvoklī.
- Ja Tava bumbiņa tad iekrīt *bedrītē* pirms tā tiek izspēlēta, Tu esi iesitis *bedrītē* ar iepriekšējo *sitienu*, **bet** saņem savam rezultātam šajā *bedrītē* pieskaitītu **vienu soda sitienu**.

13.3b Ko darīt, ja pār *bedrīti* pārkārusies Tava bumbiņa tiek pacelta vai izkustināta pirms beidzies 10 sekunžu gaidīšanas laiks

 Informācija, ko darīt, ja pār *bedrīti* pārkārusies Tava bumbiņa tiek pacelta vai izkustināta pirms beidzies 10 sekunžu gaidīšanas laiks.

V

Bumbiņas pacelšana un atgriešana spēlē

(NOTEIKUMS 14)



NOTEIKUMS

14

Rīcība ar bumbiņu: Marķēšana, pacelšana un tīrīšana; Novietošana atpakaļ vietā; Nomešana atvieglinājuma platībā; Spēle no nepareizas vietas

Noteikuma mērķis: Noteikums 14 nosaka, kad un kā Tu drīksti nomarkēt Tavas bumbiņas miera stāvoklī vietu un pacelt un tīrīt Tavu bumbiņu, un kā novietot to atpakaļ spēlē, lai Tava bumbiņa tiktu spēlēta no pareizas vietas.

- Kad Tava bumbiņa ir tikusi pacelta vai izkustināta un tā jānovieto atpakaļ, tās sākotnējā vietā jānoliek tā paša bumbiņa.
- Pieņemot brīvu atvieglinājumu vai atvieglinājumu ar sodu, Tev jāņemot aizstāta vai sākotnējā bumbiņa noteiktā atvieglinājuma platībā.

Pielietojot šīs procedūras, Tu drīksti izlabot kļūdu bez soda pirms Tava bumbiņa tiek izspēlēta, bet Tu saņem sodu, ja Tu spēlē bumbiņu no nepareizas vietas.

14.1 Bumbiņas marķēšana, pacelšana un tīrīšana

14.1a Pirms pacelšanas un novietošanas atpakaļ bumbiņas vieta jānomarkē

Pirms pacelt Tavu bumbiņu pēc Noteikuma, kas prasa to *novietot atpakaļ* tās sākotnējā vietā, *Tev jānomarkē* vieta, kas nozīmē:

- Novietot *bumbiņas marķieri* tieši aiz vai tieši blakus Tava bumbiņai vai
- Turēt nūju uz zemes tieši aiz vai tieši blakus Tavai bumbiņai.

Ja Tu pacel bumbiņu, *nenomarkējot* tās pozīciju, *nomarkē* tās pozīciju nepareizi vai izdari *sitienu*, atstājot pozīcijā *bumbiņas marķieri*, Tu saņem **vienu soda sitieni**.

Kad Tu pacel bumbiņu, lai pēc Noteikuma saņemtu atvieglinājumu, netiek pieprasīts, lai Tu *nomarkētu* pozīciju.

14.1b Kurš drīkst pacelt bumbiņu

Pēc Noteikumiem, Tavu bumbiņu drīksti pacelt tikai Tu, vai jebkurš ar Tavu pilnvarojumu, **bet** šādu pilnvarojumu Tev jāsniedz katru reizi, pirms Tava bumbiņa tiek pacelta, nevis vispārīgi uz visu raundu.

Izņēmums: Tavs kedijs drīkst pacelt Tavu bumbiņu uz ripināšanas grīna bez pilnvarojuma.

14.1c Paceltas bumbiņas tīrīšana

Kad Tu pacel Tavu bumbiņu no *ripināšanas grīna*, to vienmēr drīkst tīrīt. Kad Tu pacel Tavu bumbiņu jebkur citur, to vienmēr drīkst tīrīt, **izņemot**, ja Tu pacel to:

- Lai redzētu, vai tā ir ieplaisājusi vai ieplisusi - tīrīšana nav atļauta.
- Lai identificētu to - tīrīšana ir atļauta tikai tik, cik nepieciešams identificēšanai.
- Jo tā traucē spēlē - tīrīšana nav atļauta.
- Lai redzētu, vai tā atrodas apstākļos, kur ir atļauts atvieglinājums - tīrīšana nav atļauta, ja vien Tu nepieņem atvieglinājumu pēc Noteikuma

Ja Tu tīri paceltu bumbiņu, kad tas nav atļauts, Tu saņem **vienu soda sitieni**.

14.2 Bumbiņas novietošana atpakaļ vietā

14.2a Jānovieto sākotnējā bumbiņa

Kad *jānovieto atpakaļ* Tava bumbiņa, kas tikusi pacelta vai *izkustināta*, ir jānovieto Tava sākotnējā bumbiņa.

Izņēmums: Drīkst izmantot citu bumbiņu, kad:

- Tu nevari atgūt Tavu sākotnējo bumbiņu ar samērīgu piepūli dažās sekundēs,
- Tava sākotnējā bumbiņa ir ieplisusi vai ieplaisājusi,
- Tu atsāc spēli pēc tās apturēšanas vai
- Tavu sākotnējo bumbiņu izspēlējis cits spēlētājs kā *nepareizu bumbiņu*.

14.2b Kam bumbiņa jānovieto atpakaļ un kā to jānovieto atpakaļ

Pēc Noteikumiem Tavu bumbiņu *jānovieto atpakaļ* tikai Tev vai jebkurai citai personai, kura pacēla Tavu bumbiņu vai izraisīja tās *izkustēšanos*.

Ja Tu spēlē bumbiņu, kas tika *novietota atpakaļ* nepareizi vai to novietoja kāds, kam nav atļauts to darīt, Tu saņem **vienu soda sitienu**.

14.2c Vieta, kur bumbiņu novietot atpakaļ

Tava bumbiņa *jānovieto atpakaļ* tās sākotnējā vietā (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma), izņemot, kad Noteikumi pieprasa Tev *novietot atpakaļ* Tavu bumbiņu citā vietā.

Ja Tava bumbiņa bija miera stāvoklī uz, zem vai atspiedusies pret jebkuru *nekustamu traucēkli, neatņemamu laukuma sastāvdaļu, robežas objektu* vai augošu vai dabiskam objektam piesaistītu:

- Tavas bumbiņas “vieta” ietver tās vertikālo novietojumu attiecībā pret zemi.
- Tas nozīmē, ka Tava bumbiņa *jānovieto atpakaļ* tās sākotnējā pozīcijā uz, zem vai atspiedusies pret šādu objektu.

14.2d Kur novietot atpakaļ bumbiņu, kad tās sākotnējā pozīcija ir mainīta

Ja Tavas paceltās vai *izkustinātās* bumbiņas *pozīcija* ir mainīta, Tev bumbiņa *jānovieto atpakaļ* sekojoši:

- Bumbiņa smiltīs:
 - » Cik vien iespējams, sākotnējā *pozīcija* Tev jārada no jauna.
 - » Radot no jauna *pozīciju*, Tu driksti atstāt mazu bumbiņas daļu redzamu, ja bumbiņa bija segta smiltīm.

Ja, pārkāpjot šo Noteikumu, Tu neradi *pozīciju* no jauna, Tu esi spēlējis no *nepareizas vietas*.

- » Bumbiņa jebkur citur, izņemot smiltīs: Bumbiņa Tev *jānovieto atpakaļ*, novietojot to tuvākajā vietā, kur *pozīcija* ir vislidzīgākā sākotnējai *pozīcijai*, kas ir:

- » Viena *nūjas garuma* attālumā no tās sākotnējās vietas (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma)
- » Ne tuvāk *bedrītei* un
- » Tajā pašā *laukuma zonā*, kurā ir šī vieta.

Ja Tu zini, ka sākotnējā *pozīcija* tika izmainīta, bet nezini, kāda šī *pozīcija* bija, Tev sākotnējā *pozīcija* jānosaka pēc pieņēmuma un bumbiņa *jānovieto atpakaļ*.

Izņēmums: Ja pozīcija izmainīta, kamēr spēle ir apturēta un bumbiņa tikusi pacelta, skati Noteikumu 5.7d.

14.2e Ko darīt, ja atpakaļ novietotā bumbiņa nepaliek sākotnējā vietā

Ja Tu mēģini bumbiņu *novietot atpakaļ*, bet tā nepaliek tās sākotnējā vietā, Tev jāmēģina otro reizi.

Ja Tava bumbiņa atkal nepaliek šajā vietā, Tev bumbiņa *jānovieto atpakaļ*, novietojot to tuvākajā vietā, kur tā paliek miera stāvoklī, **bet** ir piemērojami šādi ierobežojumi atkarībā no sākotnējās vietas atrašanās:

- Vieta nedrīkst būt tuvāk *bedrītei*.
- Sākotnējā vieta *vispārējā zonā* - tuvākajai vietai jābūt *vispārējā zonā*.
- Sākotnējā vieta *bunkurā* vai *soda zonā* - tuvākajai vietai jābūt šajā pašā *bunkurā* vai šajā pašā *soda zonā*.
- Sākotnējā vieta uz *ripināšanas grīna* - tuvākajai vietai jābūt uz *ripināšanas grīna* vai *vispārējā zonā*.

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 14.2: *Vispārējs sods*.

14.3 Bumbiņas nomešana atvieglinājuma platībā

14.3a Drikst izmantot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu

Tu driksti lietot jebkuru bumbiņu katru reizi, kad *nomet* vai novieto bumbiņu pēc šī Noteikuma.

DIAGRAMMA 14.3B: BUMBIŅAS NOMEŠANA NO CEĻGALA AUGSTUMA



Bumbiņu jāņemiet taisni lejup no ceļgala augstuma. “Ceļgala augstums” nozīmē ceļgala augstumu spēlētāja stājā stāvus. Tomēr spēlētājam nav prasīts stāvēt stāvus pozīcijā, kad bumbiņa tiek nomesta.

14.3b Bumbiņa jāņemiet pareizi

Bumbiņa Tev jāņemiet pareizi, kas nozīmē visu šo trīs lietu ievērošanu:

- Bumbiņa jāņemiet Tev (to nedrīkst darīt ne Tavs *kedījs*, nedz kāds cits)
- Tava bumbiņa Tev jāpalaiž no ceļgala augstuma, lai bumbiņa:
 - » Brīvi kristu lejup bez Tevis veiktas mešanas, iegriešanas vai ripināšanas vai jebkādas citas kustības izmantošanas, kas varētu ietekmēt, kur Tava bumbiņa varētu apstāties miera stāvoklī, un
 - » Nepieskartos jebkurai Tava ķermeņa daļai vai *aprikojumam* pirms tā atsitas pret zemi.

“Ceļgala augstums” nozīmē ceļgala augstumu Tavā stājā stāvus.

- Bumbiņa jāņemiet *atvieglinājuma platībā*. Bumbiņas *nomešanā* Tu drīksti stāvēt *atvieglinājuma platībā* vai ārpus tās.

Ja Tava bumbiņa ir *nomesta* nepareizi, pārkāpjot vienu vai vairākas no šīm prasībām, Tev bumbiņa jāņemiet vēlreiz, rīkojoties pareizi, un nav ierobežojuma, cik reizes Tev tā jādara.

Nepareizi *nomesta* bumbiņa netiek ieskaitīta vienā no divām *nomešanas* reizēm, kas tiek pieprasītas, pirms Tava bumbiņa ir jānovieto.



Skat. noteikumus

Informācija par sitiena veikšanu pa nepareizi nomestu bumbiņu un to, vai piemērojams viens soda sitiens vai vispārējais sods.

14.3c Pareizi nomestai bumbiņai jānonāk miera stāvoklī atvieglinājuma platībā

Šis Noteikums piemērojams tikai, kad bumbiņa pareizi tiek *nomesta* pēc Noteikuma 14.3b.

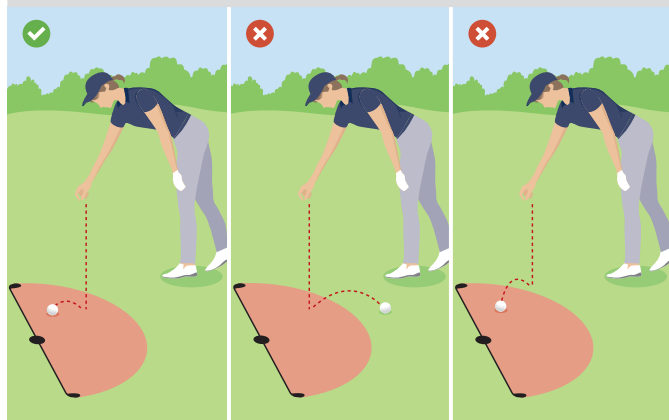
Kad Tu esi pabeidzis atvieglinājuma pieņemšanu. Tu esi pabeidzis atvieglinājuma pieņemšanu tikai tad, kad Tava pareizi *nomesta* bumbiņa paliek miera stāvoklī *atvieglinājuma platībā*.

Nav būtiski, vai Tava bumbiņa pēc atsišanās pret zemi pirms nonākšanas miera stāvoklī pieskaras kādai personai, *aprikojumam* vai citai ārējai ietekmei:

- Ja Tava bumbiņa *atvieglinājuma platībā* apstājas miera stāvoklī, Tu esi pabeidzis atvieglinājuma pieņemšanu un Tev jāspēlē bumbiņa tās atrašanās pozīcijā.
- Ja Tava bumbiņa miera stāvoklī apstājas ārpus *atvieglinājuma platības*, skati zemāk "Ko darīt, ja pareizi nomesta bumbiņa miera stāvoklī apstājas ārpus atvieglinājuma platības".

Abos gadījumos sods nav nevienam spēlētājam.

DIAGRAMMA 14.3C: BUMBIŅA JĀNOMET ATVIEGLINĀJUMA ZONĀ UN TAI TUR JĀAPSTĀJAS MIERA STĀVOKLĪ



Bumbiņa ir nomesta pareizi pēc Noteikuma 14.3b un bumbiņa miera stāvoklī apstājas atvieglinājuma platībā, tādēļ atvieglinājuma procedūra ir pabeigta.

Bumbiņa ir nomesta pareizi pēc Noteikuma 14.3b, bet miera stāvoklī tā apstājas ārpus atvieglinājuma platības, tādēļ bumbiņa otro reizi jānomet pareizi.

Bumbiņa ir nomesta nepareizi, jo tā ir nomesta ārpus atvieglinājuma platības, tādēļ bumbiņa jānomet vēlreiz, darot to pareizi.

Izņēmums: Kad pareizi nomestu bumbiņu tīši novirza vai aptur persona

Ko darīt, ja pareizi nomesta bumbiņa miera stāvoklī apstājas ārpus atvieglinājuma platības.

Teve jānomet bumbiņa pareizi otro reizi, un, ja arī tad bumbiņa miera stāvoklī apstājas ārpus *atvieglinājuma platības*, atvieglinājuma saņemšana Teve jāpabeidz sekojoši:

- Novietojot bumbiņu vietā, kur otro reizi *nomestā* bumbiņa vispirms atsitās pret zemi.
- Ja novietotā bumbiņa šajā vietā nepaliek miera stāvoklī, Teve jānovieto bumbiņa šajā vietā otro reizi.
- Ja otro reizi novietotā bumbiņa arī nepaliek šajā vietā, Teve jānovieto bumbiņa tuvākajā vietā, kur bumbiņa paliks miera stāvoklī, ievērojot Noteikuma 14.2e ierobežojumus.

14.3d Ko darīt, ja pareizi nomestu bumbiņu tīši novirza vai aptur persona



Skat. noteikumus

Informācija par rīcību, ja Tu pareizi nometi savu bumbiņu, bet tā tika tīši novirzīta vai apturēta.

Sods par bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas vai bumbiņas spēlēšanu, kas tika novietota, kad to bija jānomet, pārkāpjot Noteikumu 14.3: Vispārējs sods.

14.4 Kad Tava bumbiņa ir atpakaļ spēlē pēc tam, kad Tava sākotnējā bumbiņa bija ārpus spēles



Skat. noteikumus

Informācija, kad Tava bumbiņa atkal ir spēlē, ieskaitot, kad Tu aizstāj bumbiņu, bet tas nav atļauts, vai Tu seko procedūrai, kas nav pielietojama.

14.5 Tavas bumbiņas aizstāšanā, novietošanā atpakaļ, nomešanā vai novietošanā pieļautas kļūdas labošana

Tu drīksti pacelt savu bumbiņu bez soda un izlabot Tavu kļūdu pirms Tu spēlē savu bumbiņu:

- Kad Tu sākotnējo bumbiņu esi *aizstājis* ar citu bumbiņu, kad tas nav atļauts, vai
- Kad Tu esi *novietojis atpakaļ, nometis* vai *novietojis* Tavu bumbiņu (1) *nepareizā vietā* vai tā miera stāvoklī apstājās *nepareizā vietā*, (2) *nepareizi*, vai (3) sekojot procedūrai, kas nav pielietojama.

Skat. noteikumus [FP](#)lāšāka informācija par kļūdas labošanu pirms Tava bumbiņa tiek izspēlēta.

14.6 Nākamā sitienu veikšana no iepriekšējā sitienu veikšanas vietas

Šis Noteikums ir piemērojams, kad vien Tev ir jābūtu vai pieprasīts izdarīt savu nākamo *sitienu* no iepriekšējā *sitienu* veikšanas vietas (tas ir, pieņemot *sitienu* un *distances atvieglinājumu*, vai spēlējot vēlreiz pēc sitienu atcelšanas vai tā citādas neieskaitīšanas).

14.6a Iepriekšējais sitiens veikts no starta zonas

Tava sākotnējā bumbiņa vai cita bumbiņa jāspēlē no jebkuras vietas *starta zonā* (un bumbiņu drīkst novietot uz T-kociņa).

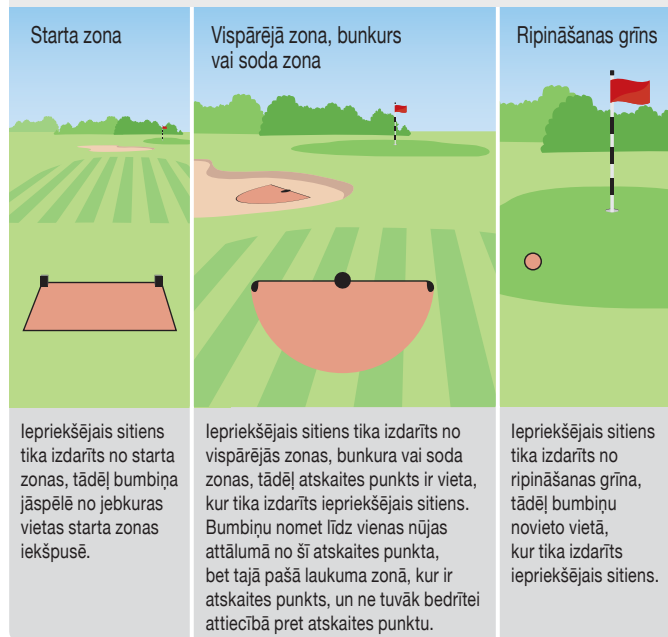
14.6b Iepriekšējais sitiens veikts no vispārējās zonas, soda zonas vai bunkura

Tava sākotnējā bumbiņa vai cita bumbiņa jānomet šajā *atvieglinājuma platībā*:

- Atskaite punkts: Vieta, kur tika izdarīts Tavs iepriekšējais *sitiens* (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma).
- Atvieglinājuma platības lielums mērijumā no atskaite punkta: Viens *nūjas garums*, **bet** ar sekojošiem ierobežojumiem:

DIAGRAMMA 14.6: NĀKAMĀ SITIENA VEIKŠANA NO IEPRIEKŠĒJĀ SITIENA VEIKŠANAS VIETAS

Kad spēlētājam ir jābūtu vai pieprasīts izdarīt nākamo sitienu no iepriekšējā sitienu veikšanas vietas, tas, kā spēlētājam bumbiņu jāievada spēlē, ir atkarīgs no laukuma zonas, kur tika izdarīts iepriekšējais sitiens.



- Atvieglinājuma platības* izvietojuma ierobežojumi:
 - » Jāatrodas tajā pašā *laukuma zonā*, kur ir Tavs atskaite punkts un
 - » Nedrīkst būt tuvāk *bedrītei* kā Tavs atskaite punkts.

14.6c Iepriekšējais sitiens veikts no ripināšanas grīna

Tava sākotnējā bumbiņa vai cita bumbiņa jānovieto vietā, kur tika izdarīts Tavs iepriekšējais *sitiens* (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma).

Sods par bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 14.6: *Vispārējs sods*.

14.7 Spēle no nepareizas vietas

14.7a Vieta, no kuras bumbiņa jāspēlē

Pēc bedrītes izspēles sākšanas Tev katrs *sitiens* jāizdara no vietas, kur Tava bumbiņa apstājusies miera stāvoklī, **izņemot**, kad Noteikumi pieprasa vai atļauj Tev spēlēt bumbiņu no citas vietas.

Sods par bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 14.7a: *Vispārējs sods*.

14.7b Kā pabeigt bedrītes izspēli pēc spēles no nepareizas vietas sitienu spēlē

Ja Tu esi spēlējis no *nepareizas vietas*, bet tas nav nopietns pārkāpums, Tu saņem vispārējo sodu pēc Noteikuma 14.7a un Tev jāturpina bedrītes izspēle ar bumbiņu, kas izspēlēta no *nepareizas vietas*.

Ja Tu esi spēlējis no *nepareizas vietas* un tas ir *nopietns pārkāpums*, tev jāizlabo kļūda, pabeidzot bedrītes izspēli no pareizās vietas. Ja Tu neizlabo kļūdu, Tevi **diskvalificē**.

 **Skat. noteikums** Paskaidrojums, ko darīt, izspēlējot no nepareizas vietas, ja tas ir nopietns pārkāpums, vai ja Tu neesi pārliecināts, vai tas ir nopietns pārkāpums

VI

Brīvs atvieglinājums (NOTEIKUMI 15-16)



NOTEIKUMS

15

Atvieglinājums no brīviem kavēkļiem un kustamiem traucēkļiem (tostarp, ja bumbiņa vai bumbiņas marķieris palīdz vai traucē spēlē)

Noteikuma mērķis: Noteikums 15 nosaka, kad un kā Tu riksti saņemt brīvu atvieglinājumu no brīviem kavēkļiem un kustamiem traucēkļiem.

- *Šos kustamos dabiskos un mākslīgos objektus neuzskata par spēles golfa laukumā izaicinājuma daļu, un Tev parasti ir atļauts novākt tos, kad tie traucē Tavā spēlē.
- *Tomēr Tev jābūt uzmanīgam, aizvācot brīvos kavēkļus tuvu Tavai bumbiņai ārpus ripināšanas grīna, jo Tu saņemsi sodu, ja, tos aizvācot, izraisīsi Tavas bumbiņas izkustēšanos.

15.1 Brīvie kavēkļi

15.1a Brīvo kavēkļu aizvākšana

Tu drīksti jebkur *laukumā* un ārpus tā bez soda aizvākt *brīvos kavēkļus*, un drīksti šādi rīkoties jebkāda veidā (piemēram, darbojoties ar roku vai pēdu vai nūju vai citu *aprikojumu*).

Bet ir divi **izņēmumi**:

- 1.Izņēmums - Brīvo kavēkļu aizvākšana vietā, kur bumbiņa jānovieto *atpakaļ*.
- 2.Izņēmums - Ierobežojumi bumbiņas kustībā ietekmēšanai ar tišu brīvo kavēkļu aizvākšanu.

 Skat. noteikumus Plašāka informācija par Izņēmumiem.

15.1b Bumbiņa izkustināta, aizvācot brīvos traucēkļus

Ja Tu, aizvācot *brīvos kavēkļus*, izraisi Tavas bumbiņas *izkustēšanos*, Tava bumbiņu jānovieto *atpakaļ* tās sākotnējā vietā (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma).

Ja Tava izkustinātā bumbiņa bija apstājusies miera stāvoklī jebkur citur, izņemot uz ripināšanas grīna vai starta zonā, Tu saņem **vienu soda sitienu**.

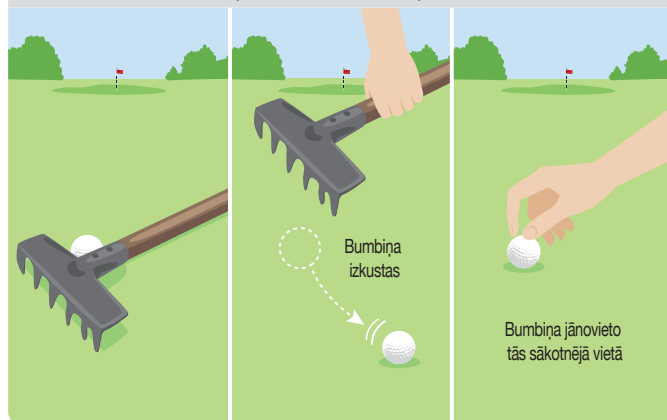
15.2 Kustami traucēkļi

15.2a Atvieglinājums no kustama traucēkļa

Kustama traucēkļa aizvākšana. Tu drīksti jebkur *laukumā* un ārpus tā bez soda aizvākt *kustamus traucēkļus*, un drīksti šādi rīkoties jebkāda veidā.

Ja Tava bumbiņa *izkustas*, kamēr Tu aizvāc *kustamu traucēkli*, soda nav, un Tava bumbiņa jānovieto *atpakaļ* tās sākotnējā vietā (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma).

DIAGRAMMA #1 15.2A BUMBIŅA IZKUSTAS KUSTAMA TRAUCĒKĻA AIZVĀKŠANĀ (IZŅĒMUMS - JA BUMBIŅA IR TRAUCĒKLĪ VAI UZ TĀ)



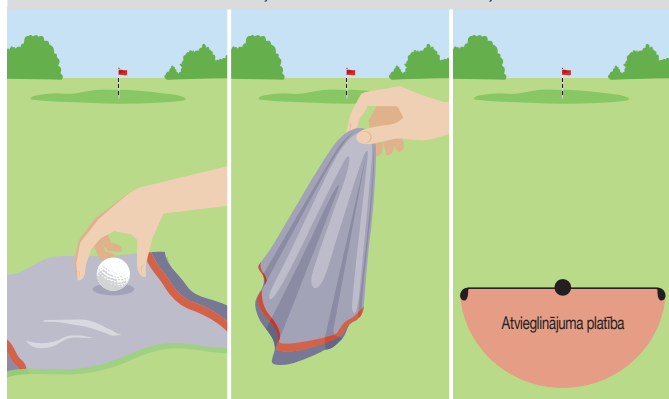
Bet ir divi **izņēmumi**, kad kustamu traucēkli nedrīkst aizvākt:

- 1.Izņēmums - T-marķierus nedrīkst aizvākt, kad bumbiņu spēlēs no starta zonas.
- 2.Izņēmums - Ierobežojumi bumbiņas kustībā ietekmēšanai ar tišu kustamo traucēkļu aizvākšanu

 Skat. noteikumus Plašāka informācija par Izņēmumiem.

Kad Tava bumbiņa ir uz *kustama traucēkļa* vai tā iekšpusē jebkur laukumā, *izņemot uz ripināšanas grīna*. Tu drīksti saņemt brīvu atvieglinājumu, paceļot Tavu bumbiņu, aizvācot *kustamo traucēkli* un *nometot* Tavu sākotnējo bumbiņu un citu bumbiņu, kā redzams diagrammā #2 15.2a.

DIAGRAMMA #2 15.2A BUMBIŅA UZ KUSTAMA TRAUCĒKĻA VAI TĀ IEKŠPUSĒ



Kad bumbiņa jebkur laukumā ir uz nekustama traucēkļa vai tā iekšpusē (piemēram, divielī), drīkst pieņemt brīvu atvieglinājumu, paceļot bumbiņu, aizvācot kustamo traucēkli un, izņemot uz ripināšanas grīna, bumbiņu *nometot*.

Atskaites punkts	Atvieglinājuma platības lielums	Atvieglinājuma platības ierobežojumi
Pēc pieņēmuma noteikts punkts tieši zem bumbiņas atrašanās vietas kustamajā traucēklī vai uz tā.	Viens nūjas garums no atskaites punkta 	Atvieglinājuma platība: • Nedrīkst būt tuvāk bedrītei kā atskaites punkts un • Jāatrodas tajā pašā laukuma zonā, kur ir atskaites punkts

Skat. noteikumus Informācija par brīva atvieglinājuma saņemšanas kārtību, kad Tava bumbiņa ir uz kustama traucēkļa uz ripināšanas grīna.

15.2b Atvieglinājums neatrastai bumbiņai, kas ir uz kustama traucēkļa vai tā iekšpusē

Skat. noteikumus Informācija par brīva atvieglinājuma Tavai bumbiņai saņemšanas kārtību, ja Tava bumbiņa ir uz nekustama traucēkļa vai tā iekšpusē, bet nav atrasta.

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 15.2: Vispārējs sods.

15.3 Bumbiņa vai bumbiņas marķieris palīdz vai traucē

15.3a Bumbiņa uz ripināšanas grīna palīdz spēlē

Šis Noteikums ir pielietojams tikai bumbiņai miera stāvoklī uz *ripināšanas grīna*.

Ja Tu pamatoti uzskati, ka Tava bumbiņa uz *ripināšanas grīna* varētu kādam palīdzēt spēlē (piemēram, kalpojot kā iespējams atbalsts *bedrītes* tuvumā), Tu drīksti pacelt un *nomarkēt* bumbiņu, ja tā ir Tava, vai, ja bumbiņa pieder kādam citam spēlētājam, pieprasīt šim citam spēlētājam *nomarkēt* un pacelt šo bumbiņu.

Tikai sitienu spēlē:

- Spēlētājs, kam pieprasīts pacelt bumbiņu, drīkst izvēlēties spēlēt pirmais, nevis pacelt bumbiņu un
- Ja Tu un cits spēlētājs vienojas atstāt bumbiņu spēlē, lai vienam no jums palīdzētu, un tas spēlētājs tad izdara *sitienu*, kad palīdzošā bumbiņa ir atstāta vietā, katrs vienošanās noslēgšanā iesaistītais spēlētājs saņem **vispārējo sodu (divus soda sitienus)**.

15.3b Bumbiņa jebkur laukumā traucē spēlē

Ja kāds spēlētājs pamatoti uzskata, ka Tava bumbiņa varētu traucēt viņa vai viņas spēlē:

- Šis spēlētājs drīkst pieprasīt Tev *nomarkēt* vietu un pacelt Tavu bumbiņu, ko nedrīkst tīrīt (**izņemot**, kad Tu pacel bumbiņu uz *ripināšanas grīna*).

- Ja Tu *nenomarkē* vietu pirms Tavas bumbiņas pacelšanas vai Tu tīri pacelto bumbiņu, kad nav atļauts, Tu saņem **vienu soda sitienu**.
- Tikai sitienu spēlē, ja Tev ir pieprasīts pēc šī Noteikuma pacelt Tavu bumbiņu, Tu drīksti tā vietā spēlēt pirmais.

Tev nav atļauts pēc šī Noteikuma pacelt Tavu bumbiņu, pamatojoties tikai uz Tavu pārliecību, ka Tava bumbiņa varētu traucēt kāda spēlētāja spēlē.

Ja Tu pacel bumbiņu, kad cits spēlētājs nav pieprasījis Tev to darīt (**izņemt**, kad Tu pacel bumbiņu uz *ripināšanas grīna*), Tu saņem **vienu soda sitienu**.

15.3c Bumbiņas marķieris palīdz vai traucē spēlē

Ja kāds *bumbiņas marķieris* varētu palīdzēt vai traucēt spēlē, Tu drīksti:

- Pārvietot prom *bumbiņas marķieri*, ja Tas ir Tavs vai
- Ja bumbiņas marķieris pieder citam spēlētājam, pieprasīt šim spēlētājam pārvietot prom bumbiņas marķieri ar tādu pašu pamatojumu, kā Tu drīksti pieprasīt bumbiņas pacelšanu.

Bumbiņas marķieris jāpārvieto uz citu vietu, ko nomēra no tā sākotnējās vietas, piemēram, viena vai vairāku nūjas galvas garumu attālumā.

Sods par Noteikuma 15.3 pārkāpšanu: *Vispārējs sods*.

Sods par nepareizi aizstātas bumbiņas spēlēšanu vai bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 15.3: *Vispārējs sods*.

NOTEIKUMS

16

Atvieglinājums no anormāliem laukuma apstākļiem (ieskaitot nekustamus traucēkļus), Bīstama dzīvnieka apstākļi, leurbusies bumbiņa

Noteikuma mērķis: Noteikums 16 nosaka, kad un kā Tu drīksti saņemt brīvu atvieglinājumu, spēlējot bumbiņu no citas vietas, piemēram, kad Tev ir traucējums no anormāliem laukuma apstākļiem vai bīstama dzīvnieka apstākļa.

- Šādus apstākļus neuzskata par daļu izaicinājuma spēlei laukumā, un parasti Tev ir atļauts pieņemt brīvu atvieglinājumu, izņemot soda zonu.
- Parasti Tu pieņem atvieglinājumu, nometot bumbiņu atvieglinājuma platībā, par atskaiti pieņemot tuvāko pilna atvieglinājuma punktu.

16.1 Anormāli laukuma apstākļi (ieskaitot nekustamus traucēkļus)

Šis Noteikums nosaka brīvu atvieglinājumu, kas ir atļauts no traucējuma, ko rada *dzīvnieka alas, remonta platība, nekustami traucēkļi vai pagaidu ūdens*:

Kopumā tos dēvē par *anormāliem laukuma apstākļiem*, bet katram ir atsevišķa Definīcija.

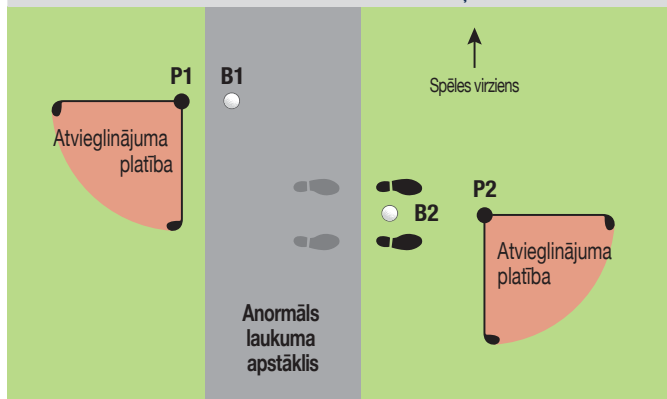
16.1a Kad atvieglinājums ir atļauts

Traucējums pastāv, kad ir jebkurš no šiem nosacījumiem:

- Tava bumbiņa pieskaras vai ir uz *anormāla laukuma apstākļa* vai tā iekšpusē,
- *Anormāls laukuma apstākļi* fiziski traucē Tavai iecerētajai stājai vai Tavam iecerētajam vēzienam, vai
- Tikai, kad Tava bumbiņa ir uz *ripināšanas grīna*, *anormāls laukuma apstākļi* uz *ripināšanas grīna* vai ārpus tā ietekmē Tavu *spēles līniju*.

Nav atvieglinājuma no *anormāla laukuma apstākļa*, kad *anormāls laukuma apstāklis* ir *autā* vai Tava bumbiņa ir *soda zona*.

DIAGRAMMA 16.1A: KAD ATVIEGLINĀJUMS IR ATĻAUS NO ANORMĀLA LAUKUMA APSTĀKĻA



Diagrammā atainota situācija spēlētājam labrocim. Brīvs atvieglinājums ir atļauts no anormāla laukuma apstākļa (ALA) traucējuma, tostarp nekustama traucējuma, kad bumbiņa atrodas vai pieskaras noteiktajam apstāklim (B1), vai apstāklis traucē iecerētajai stājas (B2) vai vēziena platībai. Tuvākais pilna atvieglinājuma punkts B1 ir P1 un ir ļoti tuvu apstāklim. B2 tuvākais pilna atvieglinājuma punkts ir P2, un tas ir tālāk no apstākļa, jo stājai jābūt ārpus ALA.

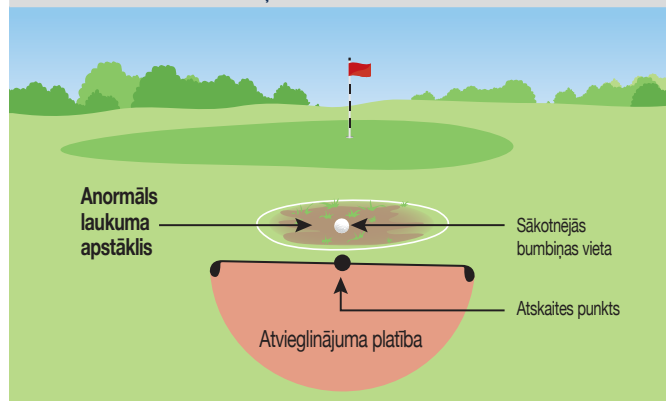
Nav atvieglinājuma, kad spēlēt Tavu bumbiņu ir acīmredzami nepamatoti.
Atvieglinājuma nav:

- Kad spēlēt Tavu bumbiņu tās atrašanās pozīcijā būtu acīmredzami nepamatoti kaut kā cita, nevis *anormāla laukuma apstākļa* dēļ (piemēram, kad Tu stāvi uz *nekustama traucējuma*, bet nespēj izdarīt *sitienu* Tavas bumbiņas atrašanās vietas krūmos dēļ) vai
- Kad traucējums ir tikai Tavas izvēlētais nūjas, *stājas* veida vai vēziena vai spēles virziena dēļ, kas ir acīmredzami nepamatots attiecīgajos apstākļos.

16.1b Atvieglinājums bumbiņai vispārējā zonā

Ja Tava bumbiņa ir *vispārējā zonā* un tur ir traucējums no *anormāla laukuma apstākļa*, kas ir *laukumā*, Tu drīksti saņemt brīvu atvieglinājumu, *ņemot* sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu, kā parādīts diagrammā 16.1b.

DIAGRAMMA 16.1B: BRĪVS ATVIEGLINĀJUMS NO ANORMĀLA LAUKUMA APSTĀKĻA VISPĀRĒJĀ ZONĀ



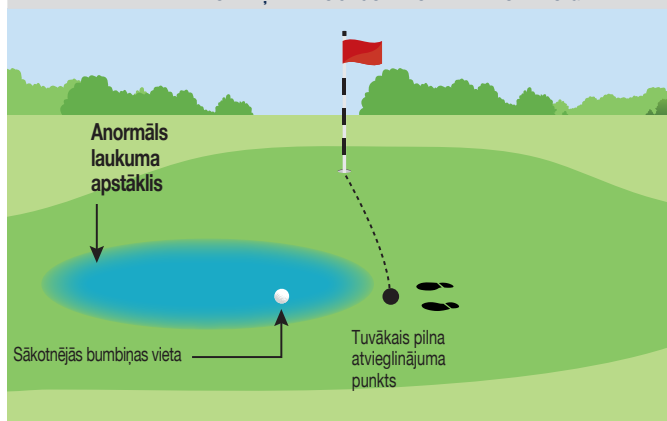
Brīvs atvieglinājums ir atļauts, kad bumbiņa ir vispārējā zonā un ir traucējums no anormāla laukuma apstākļa. Būtu jānosaka tuvākais pilna atvieglinājuma punkts un bumbiņa jāņem atvieglinājuma platībā, kur tai jāapstājas miera stāvoklī.

Atskaite punkts	Atvieglinājuma platības lielums	Atvieglinājuma platības ierobežojumi
Tuvākais pilna atvieglinājuma punkts	Viens nūjas garums no atskaite punkta 	Atvieglinājuma platība: • Nedrīkst būt tuvak bedrītei kā atskaite punkts un • Jāatrodas tajā pašā laukuma zonā, kur ir atskaite punkts

Piezīme spēlētājam:

Pieņemot atvieglinājumu, Tev jāpieņem pilnīgs atvieglinājums no visiem anormāla laukuma apstākļa traucējumiem.

DIAGRAMMA 16.1D: BRĪVS ATVIEGLINĀJUMS NO ANORMĀLA LAUKUMA APSTĀKĻA TRAUCĒJUMA UZ RIPINĀŠANAS GRĪNA



Diagrammā atainota situācija spēlētājam labrocim. Kad bumbiņa ir uz ripināšanas grīna un ir traucējums no anormāla laukuma apstākļa, drīkst pieņemt brīvu atvieglinājumu, novietojot bumbiņu tuvākajā pilna atvieglinājuma punkta vietā.

Atskaite punkts	Atvieglinājuma platības lielums	Atvieglinājuma platības ierobežojumi
Tuvākais pilna atvieglinājuma punkts	Bumbiņa jānovieto tuvākajā pilna atvieglinājuma punkta vietā	Tuvākajam pilna atvieglinājuma punktam jābūt: - Uz ripināšanas grīna vai - Vispārējā zonā

Piezīmes spēlētājam:

- Pieņemot atvieglinājumu, Tev jāpieņem pilnīgs atvieglinājums no visiem anormāla laukuma apstākļa traucējumiem.
- Ja nav šāda tuvākā pilna atvieglinājuma punkta, Tu joprojām drīkst pieņemt šo brīvo atvieglinājumu, par atskaite punktu izmantojot maksimāli pieejamā atvieglinājuma punktu, kam jāatrodas vai nu uz ripināšanas grīna, vai vispārējā zonā.

16.1e Atvieglinājums Tavai bumbiņai, kas nav atrasta, bet atrodas anormālos laukuma apstākļos vai to iekšpusē

Ja Tava bumbiņa nav atrasta, bet ir *zināms vai praktiski skaidrs*, ka Tava bumbiņa laukumā apstājās miera stāvoklī *anormālos laukuma apstākļos* vai to iekšpusē, Tu drīkst pieņemt atvieglinājumu pēc Noteikuma 16.1b, c vai d. Tu to dari, par atskaites punktu pielietojot pēc pieņēmuma noteiktu punktu, kur bumbiņa pēdējoreiz šķērsoja *anormāla laukuma apstākli*, kas ir laukumā, robežu.



Skat. noteikumus

Plašāka informācija par atvieglinājuma pieņemšanu Tavai bumbiņai, kas ir anormālos laukuma apstākļos vai to iekšpusē, bet nav atrasta.

16.1f Atvieglinājums jāpieņem no nespējamas platības traucējuma anormālos laukuma apstākļos

Katrā šādā situācijā Tavu bumbiņu nedrīkst spēlēt tās atrašanās pozīcijā:

- Ja Tava bumbiņa ir *nespējamā platībā*, kas ir *anormālos laukuma apstākļos*, Tev jāpieņem atvieglinājums pēc Noteikuma 16.1b, c vai d.
- Ja Tava bumbiņa ir ārpus *nespējamās platības* un *nespējama platība* (vai *anormālos laukuma apstākļos*, vai *soda zonā*) traucē Tavai iecerētajai stājai vai Tavam iecerētajam vāzeļam. Tev vai nu jāpieņem atvieglinājums pēc Noteikuma 16.1, vai, ja vien Tava bumbiņa nav soda zonā, jāpieņem atvieglinājums nespējamai bumbiņai pēc Noteikuma 19.

Sods par bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 16.1: Vispārējais sods.

16.2 Bīstama dzīvnieka apstāklis

"Bīstama dzīvnieka apstāklis" pastāv, kad bīstams dzīvnieks (piemēram, indīga čūska vai aligators) Tavas bumbiņas tuvumā var radīt Tev nopietnu fizisku traumu, ja Tu spēlētu bumbiņu tās atrašanās pozīcijā.



Skat. noteikumus

Informācija, kā pieņemt atvieglinājumu no bīstama dzīvnieka apstākļa.

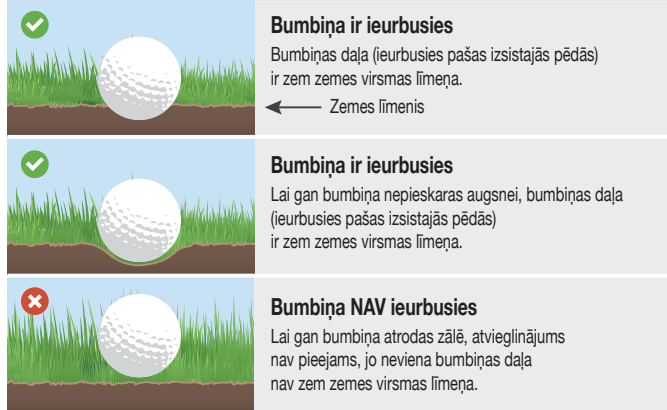
16.3 Ieurbusies bumbiņa

16.3a Kad atvieglinājums ir atļauts

Atvieglinājums ir atļauts tikai, kad Tava bumbiņa ir *ieurbusies vispārējā zonā*.

Bet, ja Tava bumbiņa ir *ieurbusies uz ripināšanas grīna*, Tu drīksti *nomarkēt* Tavas bumbiņas vietu, pacelt un notīrīt to, salabot bojājumu un *novietot atpakaļ* Tavu bumbiņu tās sākotnējā vietā.

DIAGRAMMA 16.3A: KAD BUMBIŅA IR IEURBUSIES



Izņēmumi - Kad atvieglinājums nav atļauts vispārējā zonā ieurbušās bumbiņai:

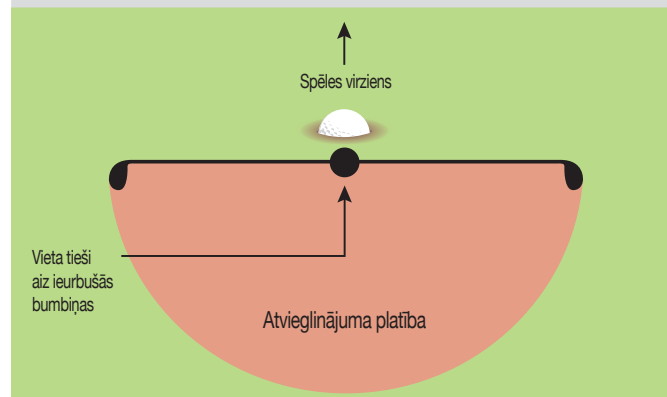
- Kad Tava bumbiņa ir *ieurbusies* smiltīs *vispārējās zonas* daļā, kas nav noplauta līdz fērveja augstumam vai zemāk, vai
- Kad traucējums no kaut kā cita, nevis Tavas *ieurbušās* bumbiņas, padara Tavu *sitienu* acīmredzami nepamatotu (piemēram, kad Tu nespēj izdarīt *sitienu*, Tavas bumbiņas atrašanās vietas krūmos dēļ).

Tava bumbiņa ir *ieurbusies* tikai tad, ja Tava iepriekšējā *sitienu* rezultātā tā ir pašas izsistajās pēdās un daļa bumbiņas ir zemāk par zemes virsmas līmeni.

16.3b Atvieglinājums ieurbušās bumbiņai

Kad Tava bumbiņa *vispārējā zonā* ir *ieurbusies*, Tu drīksti pieņemt brīvu atvieglinājumu, *nometot* sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu, kā redzams diagrammā 16.3b.

DIAGRAMMA 16.3B: BRĪVS ATVIEGLINĀJUMS IEURBUŠĀS BUMBIŅAI



Kad bumbiņa ir ieurbusies vispārējā zonā, drīkst pieņemt brīvu atvieglinājumu. Atskaides punkts atvieglinājuma pieņemšanai ir vieta tieši aiz ieurbušās bumbiņas. Bumbiņu jānomet atvieglinājuma platībā, kur tai jāapstājas miera stāvoklī.

Atskaides punkts	Atvieglinājuma platības lielums	Atvieglinājuma platības ierobežojumi
Vieta uzreiz aiz ieurbušās bumbiņas	Viens nūjas garums no atskaides punkta	Atvieglinājuma platība: • Nedrīkst būt tuvāk bedrītei kā atskaides punkts un • Jāatrodas vispārējā zonā

Sods par bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 16.3: Vispārējās sods.

16.4 Bumbiņas pacelšana, lai redzētu, vai tā atrodas apstākļos, no kuriem atļauts atvieglinājums

Ja Tu pamatoti uzskati, ka Tava bumbiņa atrodas apstākļos, kur pēc Noteikumiem ir atļauts brīvs atvieglinājums, bet nevari to nolemt bez Tavas bumbiņas pacelšanas, Tu drīksti *nomarkēt* vietu un pacelt bumbiņu, lai redzētu, vai atvieglinājums ir atļauts. Pacelto bumbiņu nedrīkst tīrīt (**izņemot**, kad tā ir uz *ripināšanas grīna*).

 **Skat. noteikumus** Plašāka informācija par Tavas bumbiņas pacelšanu, lai redzētu, vai tā atrodas apstākļos, no kuriem ir atļauts atvieglinājums, tostarp par sodu, kad pacel Tavu bumbiņu bez pienācīgas pārliecības.

VII

Atvieglinājums ar sodu (NOTEIKUMI 17-19)



NOTEIKUMS

17

Soda zonas

Noteikuma mērķis: Noteikums 17 ir specifisks Noteikums soda zonām, kas ir ūdenstilpes un citas platības, kur, Komitejas ieskatā, bumbiņa bieži tiek pazaudēta vai ir nespēlējama. Ar viena sitiena sodu Tu drīksti pielietot īpašas atvieglinājuma iespējas, lai spēlētu bumbiņu ārpus soda zonas.

17.1 Iespējas Tavai bumbiņai soda zonā

Soda zonas ir noteiktas kā sarkanas vai dzeltenas. Tas ietekmē Tavas atvieglinājuma iespējas (skati Noteikumu 17.1d).

Tu drīksti stāvēt *soda zonā*, lai spēlētu bumbiņu ārpus *soda zonas*, tostarp pēc atvieglinājuma no *soda zonas* pieņemšanas.

17.1a Kad Tava bumbiņa ir soda zonā

Tava bumbiņa ir *soda zonā*, kad jebkura tās daļa pieskaras zemei vai jebkam citam iekšpus *soda zonas* malas vai ir virs malas vai jebkuras citas *soda zonas* daļas.

17.1b Soda zonā Tu drīksti spēlēt bumbiņu tās atrašanās pozīcijā vai pieņemt atvieglinājumu ar sodu

Izņēmums - Atvieglinājums jāpieņem no nespēlējamās platības soda zonā traucējuma

17.1c Atvieglinājums neatrastai Tavai bumbiņai, kas ir soda zonā

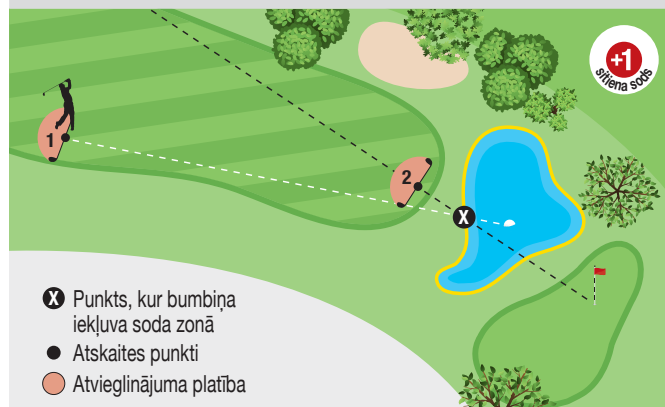
Ja Tava bumbiņa nav atrasta, un ir *zināms vai praktiski skaidrs*, ka tā apstājusies miera stāvoklī *soda zonā*, Tu drīksti pieņemt atvieglinājumu ar sodu pēc šī Noteikuma.

Bet, ja nav *zināms vai praktiski skaidrs*, ka Tava bumbiņa ir apstājusies miera stāvoklī *soda zonā* un bumbiņa ir *pazaudēta*, Tev jāpieņem *sitienu un distances* atvieglinājums.

17.1d Atvieglinājums Tavai bumbiņai soda zonā

Tev ir atvieglinājuma iespējas, kas parādītas 1.diagrammā 17.1d (atvieglinājums dzeltenajai soda zonai) un 2.diagrammā 17.2d (atvieglinājums sarkanajai soda zonai), katra ar **vienu soda sitienu**.

DIAGRAMMA #1 17.1D: ATVIEGLINĀJUMS TAVAI BUMBIŅAI DZELTENĀJĀ SODA ZONĀ



- X Punkts, kur bumbiņa iekļuva soda zonā
- Atskaite punkts
- Atvieglinājuma platība

Kad ir zināms vai praktiski skaidrs, ka bumbiņa ir dzeltenajā soda zonā, un spēlētājs vēlas pieņemt atvieglinājumu, spēlētājam ir **divas iespējas**, katra ar vienu soda sitienu:

1. Spēlētājs drīkst pieņemt sitienu un distances atvieglinājumu, spēlējot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu no atvieglinājuma platības, kas noteikta pēc iepriekšējā sitiena veikšanas vietas (skati Noteikumu 14.6 un Diagrammu 14.6).

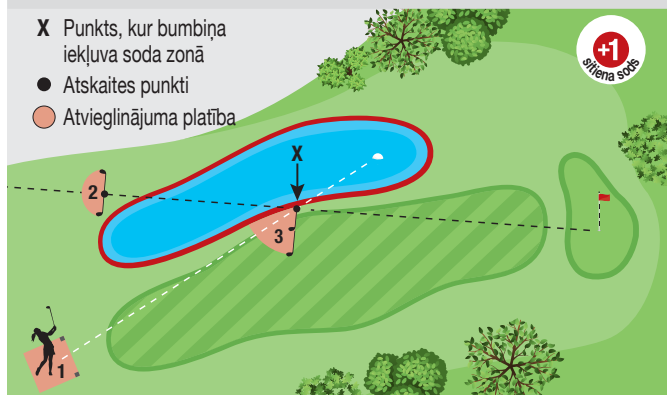
Atskaite punkts	Atvieglinājuma platības lielums	Atvieglinājuma platības ierobežojumi
Vieta, kur spēlētājs izdarīja iepriekšējo sitienu (jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma)	Viens nūjas garums no atskaite punkta	Atvieglinājuma platība: - Nedrīkst būt tuvāk bedrītei kā atskaite punkts un - Jāatrodas tajā pašā laukumā zonā, kur ir atskaite punkts

Turpinājums nākamajā laposē

2. Spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu atpakaļ pa līniju, noņemot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu atvieglinājuma platībā, ko nosaka pēc taisnas atskaites līnijas, kas no bedrītes iet caur punktu X.

Atskaites punkts	Atvieglinājuma platības lielums	Atvieglinājuma platības ierobežojumi
Laukumā spēlētāja izvēlēts punkts, kas atrodas uz atskaites līnijas, kura iet caur punktu X (punktu, kur bumbiņa pēdējoreiz šķērsoja dzeltenās soda zonas malu). Nav ierobežojuma, cik tālu atpakaļ uz līnijas atskaites punkts drīkst būt.	Viens nūjas garums no atskaites punkta	Atvieglinājuma platība: - Nedrīkst būt tuvāk bedrītei kā atskaites punkts un - Drīkst būt jebkurā laukuma zonā, izņemot to pašu soda zonu
Player Notes: In choosing this reference point, you should indicate the point by using an object (such as a tee).		

DIAGRAMMA #2 17.1D: ATVIEGLINĀJUMS BUMBIŅAI SARKANAJĀ SODA ZONĀ



Turpinājums blakus lappusē

Kad ir zināms vai praktiski skaidrs, ka bumbiņa ir sarkanajā soda zonā, un spēlētājs vēlas pieņemt atvieglinājumu, spēlētājam ir **trīs iespējas**, katra ar vienu soda sitienu:

1. Spēlētājs drīkst pieņemt sitienu un distances atvieglinājumu (skati 1.punktu Diagrammā #1 17.1d).
2. Spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu atpakaļ pa līniju (skati 2.punktu Diagrammā #1 17.1d).
3. Spēlētājs drīkst pieņemt sānu atvieglinājumu (tikai sarkanajā soda zonā). Atskaites punkts sānu atvieglinājuma pieņemšanai ir punkts X.

Atskaites punkts	Atvieglinājuma platības lielums	Atvieglinājuma platības ierobežojumi
Pēc pieņēmuma noteikts punkts, kur sākotnējā bumbiņa pēdējoreiz šķērsoja sarkanās soda zonas malu (punkts X)	Divu nūju garums no atskaites punkta	Atvieglinājuma platība: - Nedrīkst būt tuvāk bedrītei kā atskaites punkts un - Drīkst būt jebkurā laukuma zonā, izņemot to pašu soda zonu

17.1e Atvieglinājums jāpieņem no nespēlējamās platības soda zonā traucējuma

Katrā šādā situācijā Tu nedrīksti spēlēt bumbiņu tās atrašanās pozīcijā:

- Kad Tava bumbiņa soda zonā ir *nespēlējamā platība*.
- Kad *nespēlējamā platība* laukumā traucē Tavai stājai vai vēzienam uz bumbiņu soda zonā.



Skat. noteikumus

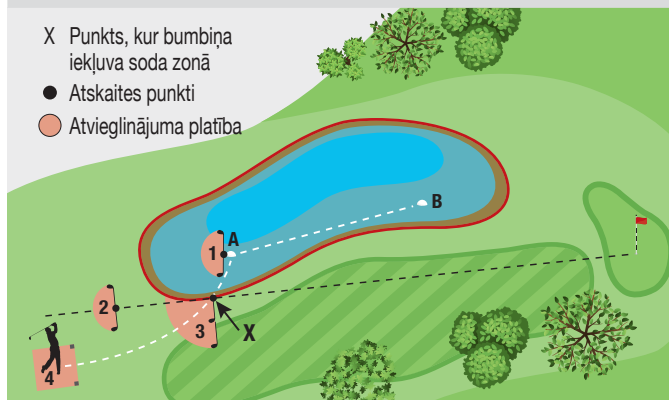
Paskaidrojums atvieglinājuma procedūrai no nespēlējamās platības soda zonā.

17.2 Iespējas pēc Tavas bumbiņas izspēles no soda zonas

17.2a Kad no soda zonas spēlēja Tava bumbiņa miera stāvoklī apstājas tajā pašā soda zonā vai citā soda zonā

Ja no *soda zonas* spēlēja Tava bumbiņa apstājas miera stāvoklī tajā pašā *soda zonā* vai citā *soda zonā*, Tu drīksti spēlēt bumbiņu tās atrašanās pozīcijā.

DIAGRAMMA #1 17.2A: NO SODA ZONAS SPĒLĒTA BUMBIŅA APSTĀJAS MIERA STĀVOKLĪ TAJĀ PAŠĀ SODA ZONĀ

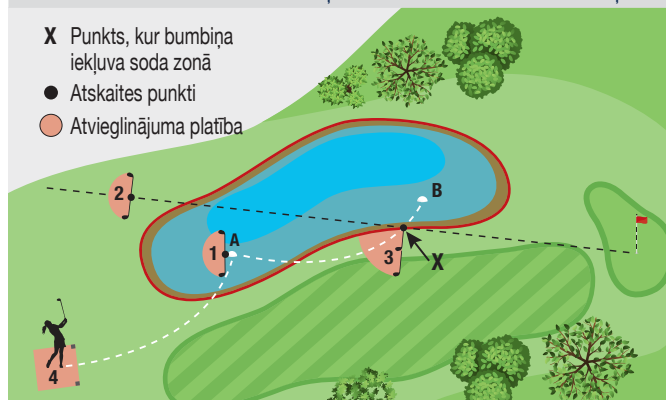


- X Punkts, kur bumbiņa iekļuva soda zonā
- Atskaite punkti
- Atvieglinājuma platība

Spēlētājs spēlē no starta zonas uz punktu A soda zonā. Spēlētājs spēlē bumbiņu no punkta A uz punktu B. Ja spēlētājs izvēlas pieņemt atvieglinājumu, ar vienu soda sitienu ir **četras iespējas**: Spēlētājs drīkst:

1. Pieņemt sitienu ar distances atvieglinājumu, spēlējot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu no atvieglinājuma platības, kas noteikta pēc taisnas atskaite līnijas, kas no bedrītes iet caur punktu X. Spēlētājs vai spēlētāja tad spēlē savu ceturto sitienu.
 2. Pieņemt atvieglinājumu atpakaļ pa līniju, nometot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu atvieglinājuma platībā, ko nosaka pēc taisnas atskaite līnijas, kas no bedrītes iet caur punktu X. Spēlētājs vai spēlētāja tad spēlē savu ceturto sitienu.
 3. Pieņemt sānu atvieglinājumu (tikai sarkanajā soda zonā). Atskaite punkts atvieglinājuma pieņemšanai ir punkts X, un sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu jānomet no divu nūju garuma atvieglinājuma platības. Spēlētājs vai spēlētāja tad spēlē savu ceturto sitienu.
 4. Spēlēt sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu no starta zonas, kur spēlētājs izdarīja pēdējo sitienu ārpus soda zonas. Spēlētājs vai spēlētāja tad spēlē savu ceturto sitienu.
- Ja spēlētājs izvēlas 1.iespēju un tad nolemj nespēlēt nometo bumbiņu, spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu atpakaļ pa līniju vai sānu atvieglinājumu attiecībā pret punktu X, vai spēlēt vēlreiz no starta zonas, pieskaitot papildu soda sitienu, tātad divus soda sitienus. Spēlētājs vai spēlētāja tad spēlē savu piekto sitienu.

DIAGRAMMA #2 17.2A: NO SODA ZONAS SPĒLĒTA BUMBIŅA APSTĀJAS MIERA STĀVOKLĪ TAJĀ PAŠĀ SODA ZONĀ PĒC IZKLŪŠANAS NO TĀS UN ATGRIEŠANĀS ATPAKĀL



- X Punkts, kur bumbiņa iekļuva soda zonā
- Atskaite punkti
- Atvieglinājuma platība

Spēlētājs spēlē no starta zonas uz punktu A soda zonā. Spēlētājs spēlē bumbiņu no punkta A uz punktu B, bumbiņai pametot soda zonu, bet atgriežoties atpakaļ soda zonā, šķērsojot soda zonas malu punktā X. Ja spēlētājs izvēlas pieņemt atvieglinājumu, ar vienu soda sitienu ir **četras iespējas**: Spēlētājs drīkst:

1. Pieņemt sitienu ar distances atvieglinājumu, spēlējot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu no atvieglinājuma platības, kas noteikta pēc iepriekšējā sitienu veikšanas vietas punktā A (skati Noteikumu 14.6 un Diagrammu 14.6). Spēlētājs vai spēlētāja tad spēlē savu ceturto sitienu.
 2. Pieņemt atvieglinājumu atpakaļ pa līniju, nometot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu atvieglinājuma platībā, ko nosaka pēc taisnas atskaite līnijas, kas no bedrītes iet caur punktu X. Spēlētājs vai spēlētāja tad spēlē savu ceturto sitienu.
 3. Pieņemt sānu atvieglinājumu (tikai sarkanajā soda zonā). Atskaite punkts atvieglinājuma pieņemšanai ir punkts X, un sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu jānomet no divu nūju garuma atvieglinājuma platības. Spēlētājs vai spēlētāja tad spēlē savu ceturto sitienu.
 4. Spēlēt sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu no starta zonas, kur spēlētājs izdarīja pēdējo sitienu ārpus soda zonas. Spēlētājs vai spēlētāja tad spēlē savu ceturto sitienu.
- Ja spēlētājs izvēlas 1.iespēju un tad nolemj nespēlēt nometo bumbiņu, spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu atpakaļ pa līniju vai sānu atvieglinājumu attiecībā pret punktu X, vai spēlēt vēlreiz no starta zonas, pieskaitot papildu soda sitienu, tātad divus soda sitienus. Spēlētājs vai spēlētāja tad spēlē savu piekto sitienu.

Vai ar **viena sitiena sodu** Tev ir atvieglinājuma iespējas, kas parādītas 1.diagrammā 17.2a un 2.diagrammā 17.2a.

17.2b Kad Tava no soda zonas spēlēja bumbiņa ir pazudusi, nonākusi autā vai nespēlējama ārpus soda zonas



Skat. noteikumus

Informācija par atvieglinājuma pieņemšanu, kad Tava no soda zonas spēlēja bumbiņa ir pazudusi, nonākusi autā vai nespēlējama ārpus soda zonas

17.3 Tavai bumbiņai soda zonā nav atvieglinājuma pēc citiem Noteikumiem

Kad Tava bumbiņa ir *soda zonā*, nav atvieglinājuma no *anormālu laukuma apstākļu* traucējuma (Noteikums 16.1), *ieurbušās* bumbiņas (Noteikums 16.3) vai nespēlējamās bumbiņas (Noteikums 19).

NOTEIKUMS

18

Sitiena un distances atvieglinājums, Bumbiņa pazudusi vai autā, provizoriska bumbiņa

Noteikuma mērķis: Noteikums 18 aptver atvieglinājuma pieņemšanu ar sitiena un distances sodu. Kad Tava bumbiņa ir pazaudēta ārpus soda zonas vai miera stāvoklī apstājas autā, nepieciešamā virzība no starta zonas uz bedrīti ir pārtraukta. Tev jāatjauno šī virzība, vēlreiz spēlējot no vietas, kur tika izdarīts iepriekšējais sitiens.

Šis Noteikums arī nosaka, kā un kad laika taupīšanai drīkst izspēlēt provizorisko bumbiņu, kad Tava bumbiņa spēlē varētu būt nonākusi autā vai pazudusi ārpus soda zonas.

18.1 Atvieglinājums ar sitiena un distances sodu atļauts jebkurā brīdī

Jebkurā brīdī Tu drīksti pieņemt *sitiena un distances atvieglinājumu*. Līdzko Tu ar *sitiena un distances* sodu ievadi *spēlē* citu bumbiņu, Tava sākotnējā bumbiņa vairs nav *spēlē* un nedrīkst tikt spēlēta. Tas ir spēkā arī, ja Tava sākotnējā bumbiņa tad *laukumā* tiek atrasta pirms meklēšanai atvēlēto trīs minūšu beigām.

18.2 Bumbiņa pazudusi vai autā: Jāpieņem sitiena un distances atvieglinājums

18.2a Kad Tava bumbiņa ir pazudusi vai nonākusi autā

Kad bumbiņa ir pazaudēta. Tava bumbiņa ir *pazudusi*, ja tā nav atrasta trīs minūtes pēc tam, kad Tu vai Tavi *kediji* sāka to meklēt. Ja bumbiņu šajā laikā atrod, bet neesi drošs, ka tā ir Tava bumbiņa:

- Tev nekavējoties jāmēģina bumbiņu identificēt un Tev pienākas saprātīgs laiks, lai to darītu, pat ja tas notiek pēc trīs minūšu meklēšanas laika beigām.

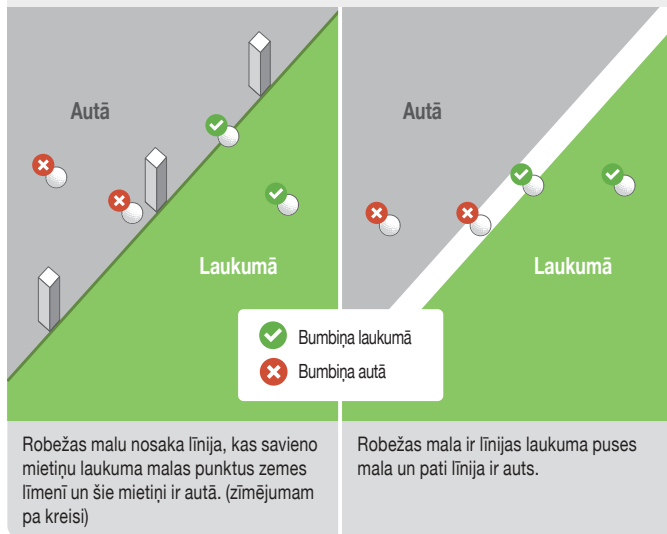
- Tiek iekļauts arī saprātīgs laiks, lai nokļūtu līdz bumbiņai, ja Tu neatrodies vietā, kur bumbiņa atrasta.

Ja Tu šajā saprātīgajā laikā neidentificē Tavu bumbiņu, šī bumbiņa ir *pazudusi*.

Kad bumbiņa ir autā. Tava bumbiņa miera stāvoklī ir *autā* tikai tad, kad tā visa ir ārpus *laukuma* robežas malas.

DIAGRAMMA 18.2A: KAD BUMBIŅA IR AUTĀ

Bumbiņa ir autā tikai tad, kad tā visa ir ārpus laukuma robežas malas. Diagrammā attēloti piemēri, kad bumbiņa ir autā, un kad nav autā.



18.2b Ko darīt, kad Tava bumbiņa ir pazudusi vai nonākusi autā

Ja Tava bumbiņa ir *pazudusi* vai nonākusi *autā*, Tev jāpieņem *sitienu un distances atvieglinājums*, pieskaitot **vienu soda sitienu** un spēlējot bumbiņu no vietas, kur tika izdarīts iepriekšējais *sitiens* (skati Noteikumu 14.6).

Izņēmums - Spēlētājs drīkst aizstāt bumbiņu pēc cita Noteikuma, kad ir zināms vai praktiski skaidrs, kas notika ar bumbiņu.



Skat. noteikumus

Plašāka informācija par Izņēmuma piemērošanas nosacījumiem.

18.3 Provizoriska bumbiņa

18.3a Kad ir atļauta provizoriska bumbiņa

Ja Tava bumbiņa varētu būt pazudusi ārpus *soda zonas* vai nonākusi *autā*, laika taupīšanai Tu drīksti spēlēt citu bumbiņu provizoriski ar *sitienu un distances* sodu.

Bet, ja Tu apzinies, ka vienīgā iespējamā Tavas sākotnējās bumbiņas pazušanas vieta varētu būt *soda zona*, spēlēt *provizorisku bumbiņu* nav atļauts un no iepriekšējā *sitienu* vietas spēlētā bumbiņa kļūst par Tavu bumbiņu *spēlē* ar *sitienu un distances* sodu.

18.3b Provizoriskas bumbiņas izspēles pieteikšana

Pirms *sitienu* izdarīšanas Tev jāpaziņo, ka gribies spēlēt *provizorisku bumbiņu*.

Nav pieteikami, ja Tu tikai paziņo, ka spēlēsi vēl vienu bumbiņu vai spēlēsi vēlreiz.

Tevis jāpasaka vārds "provizoriskā" vai citādi nepārprotami jānorāda, ka spēlēsi bumbiņu provizoriski pēc Noteikuma 18.3.

Ja Tu to nepaziņoji (pat, ja Tev bija nodoms spēlēt *provizorisku bumbiņu*) un spēlēji bumbiņu no iepriekšējā *sitienu* veikšanas vietas, šī bumbiņa ir Tava bumbiņa *spēlē* ar *sitienu un distances* sodu.

18.3c Provizoriskas bumbiņas spēlēšana, līdz tā kļūst par bumbiņu spēlē, vai no tās atsakās

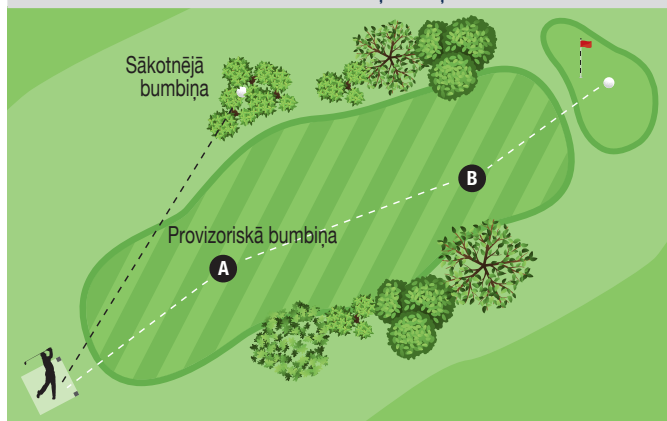
Provizoriskas bumbiņas spēlēšana vairāk nekā vienu reizi.

Tu drīksti turpināt *provizoriskās bumbiņas* izspēli bez *provizoriskas bumbiņas* statusa zaudēšanas tai tik ilgi, kamēr tā tiek izspēlēta no vietas, kas no *bedrites* ir tikpat tālu vai tālāk nekā Tavas sākotnējās bumbiņas pieņemta atrašanās vieta.

Kad provizorisķā bumbiņa kļūst par bumbiņu spēlē. Tava *provizorisķā bumbiņa* ar *sitienu un distances sodu* kļūst par Tavu bumbiņu spēlē jebkurā no šiem diviem gadījumiem:

- Kad Tava sākotnējā bumbiņa ir pazudusi jebkur *laukumā*, izņemot *soda zonu*, vai ir *autā*.
- Kad Tava *provizorisķā bumbiņa* ir spēlēta no vietas, kas ir tuvāk *bedrītei* nekā Tavas sākotnējās bumbiņas pieņemtā atrašanās vieta.

DIAGRAMMA 18.3C: PROVIZORISĶA BUMBIŅA SPĒLĒTA NO VIETAS TUVĀK BEDRĪTEI NEKĀ SĀKOTNĒJĀS BUMBIŅAS PIEŅĒMTĀ ATRAŠANĀS VIETA



No starta zonas spēlētāja spēlētā bumbiņa varētu būt pazudusi krūmā, tādēļ spēlētājs piesaka un izspēlē provizorisķu bumbiņu, kas apstājas miera stāvoklī punktā A. Tā kā punkts A ir tālāk no bedrītes nekā sākotnējās bumbiņas pieņemtā atrašanās vieta, spēlētājs drīkst spēlēt provizorisķo bumbiņu no punkta A, nezaudējot tai provizorisķas bumbiņas statusu. Spēlētājs spēlē provizorisķo bumbiņu no punkta A uz punktu B. Tā kā punkts B ir tuvāk bedrītei nekā sākotnējās bumbiņas pieņemtā atrašanās vieta, ja spēlētājs spēlē provizorisķo bumbiņu no punkta B, provizorisķā bumbiņa kļūs par bumbiņu spēlē ar *sitienu un distances sodu*.

Izņēmums: Spēlētājs drīkst aizstāt bumbiņu pēc cita Noteikuma, kad ir zināms vai praktiski skaidrs, kas notika ar bumbiņu.



Skat. noteikumus

Plašāka informācija par Izņēmuma piemērošanas nosacījumiem.

Kad jāatsakās no provizorisķās bumbiņas.

Kad Tava *provizorisķā bumbiņa* vēl nav kļuvusi par Tavu bumbiņu spēlē, no tās jāatsakās jebkurā no šiem diviem gadījumiem:

- Kad Tava sākotnējā bumbiņa ir atrasta *laukumā* ārpus *soda zonas* pirms trīs minūšu meklēšanas laika beigām.
- Kad Tava sākotnējā bumbiņa ir atrasta *soda zonā* vai ir *zināms vai praktiski skaidrs*, ka tā ir *soda zonā*. Tev vai nu jāspēlē Tava sākotnējā bumbiņa tās atrašanās pozīcijā, vai jāpieņem atvieglinājums ar sodu.

Sods par bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 18.3: Vispārējs sods.

NOTEIKUMS

19

Nespēlējama bumbiņa

Noteikuma mērķis: Noteikums 19 nosaka Tavas atvieglinājuma iespējas nespēlējamai bumbiņai. Tas ļauj Tev izvēlēties, kuru iespēju pielietot (parasti ar viena sitiena sodu), lai izkļūtu no sarežģītas situācijas jebkur laukumā (izņemot soda zonā).

19.1 Tu drīksti izlemt pieņemt atvieglinājumu nespēlējamai bumbiņai jebkur, izņemot soda zonā

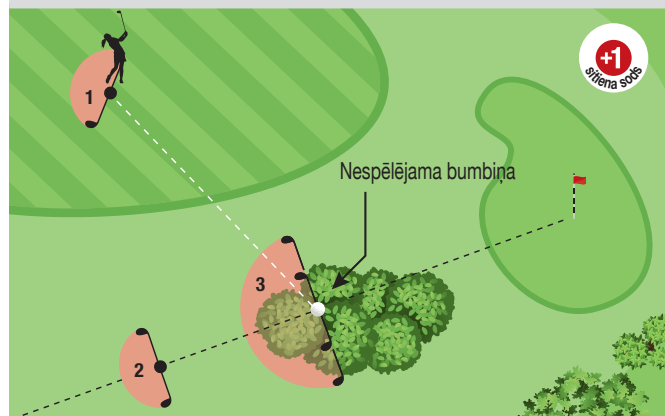
Tu esi vienīgā persona, kas drīkst izlemt, vai uzskatīt Tavu bumbiņu par nespēlējamu. Atvieglinājums nespēlējamai bumbiņai ir atļauts jebkur *laukumā*, **izņemot** *soda zonā*.

19.2 Atvieglinājuma iespējas nespēlējamai bumbiņai vispārējā zonā vai uz ripināšanas grīna

Tu drīksti pieņemt atvieglinājumu nespēlējamai bumbiņai, pielietojot vienu no trim iespējām, kas parādītas diagrammā 19.2, katrā gadījumā pieskaitot **vienu soda sitieni**.

Sods par bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 19.2: Vispārējs sods.

DIAGRAMMA 19.2: ATVIEGLINĀJUMA IESPĒJAS NESPĒLĒJAMAI BUMBIŅAI VISPĀRĒJĀ ZONĀ



Spēlētājs nolemj, ka viņa vai viņas bumbiņa krūmā ir nespēlējama. Spēlētājam ir **trīs iespējas**, katrā gadījumā pieskaitot vienu soda sitieni:

1. Spēlētājs drīkst pieņemt sītienu un distances atvieglinājumu, spēlējot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu no atvieglinājuma platības, kas noteikta pēc iepriekšējā sitiena veikšanas vietas (skati Noteikumu 14.6 un Diagrammu 14.6).

Atskaides punkts	Atvieglinājuma platības lielums	Atvieglinājuma platības ierobežojumi
Iepriekšējā sītienu veikšanas vieta (kas jānosaka pēc pieņēmuma, ja nav zināma)	Viens nūjas garums no atskaides punkta 	Atvieglinājuma platība: • Nedrīkst būt tuvāk bedrītei kā atskaides punkts un • Jāatrodas tajā pašā laukuma zonā, kur ir atskaides punkts

Turpinājums nākamajā lapusē

2. Spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu atpakaļ pa līniju, nometot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu atvieglinājuma platībā, ko nosaka pēc taisnas atskaites līnijas, kas no bedrītes iet caur sākotnējās bumbiņas atrašanās vietu.

Atskaites punkts	Atvieglinājuma platības lielums	Atvieglinājuma platības ierobežojumi
Laukumā spēlētāja izvēlēts punkts, kas atrodas uz atskaites līnijas un atrodas tālāk no bedrītes nekā sākotnējās bumbiņas atrašanās vieta (nav ierobežojuma, cik tālu atpakaļ līnija sniedzas)	Viens nūjas garums no atskaites punkta 	Atvieglinājuma platība: • Nedrīkst būt tuvāk bedrītei kā atskaites punkts un • Drīkst būt jebkurā laukuma zonā

Piezīmes spēlētājam:

Izvēloties šo atskaites punktu, Tev būtu jānorāda šis punkts, lietojot kādu priekšmetu (piemēram, T-kociņu).

3. Spēlētājs drīkst pieņemt sānu atvieglinājumu.

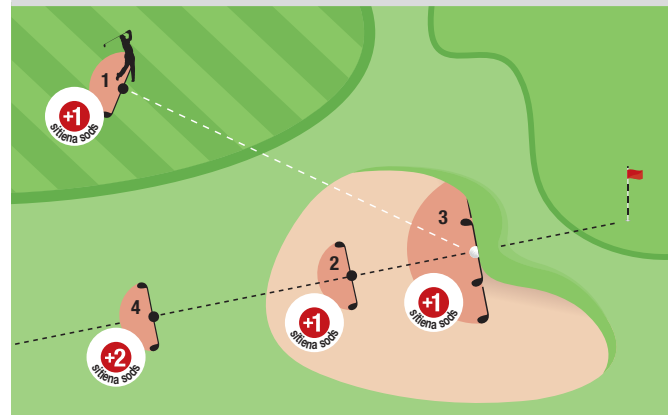
Atskaites punkts	Atvieglinājuma platības lielums	Atvieglinājuma platības ierobežojumi
Sākotnējās bumbiņas atrašanās vieta	Divi nūjas garumi no atskaites punkta 	Atvieglinājuma platība: • Nedrīkst būt tuvāk bedrītei kā atskaites punkts un • Drīkst būt jebkurā laukuma zonā

19.3 Atvieglinājuma iespējas nespēlējamai bumbiņai bunkurā

Kad Tava bumbiņa ir *bunkurā*, Tu drīksti pieņemt atvieglinājumu nespēlējamai bumbiņai, pielietojot vienu no četrām iespējām, kas parādītas diagrammā 19.3.

Sods par bumbiņas spēlēšanu no nepareizas vietas, pārkāpjot Noteikumu 19.3: Vispārējs sods.

DIAGRAMMA 19.3: ATVIEGLINĀJUMA IESPĒJAS NESPĒLĒJAMAI BUMBIŅAI BUNKURĀ



Spēlētājs nolemj, ka viņa vai viņas bumbiņa bunkurā ir nespēlējama. Spēlētājam ir četras iespējas:

1. Ar vienu soda sitienu spēlētājs drīkst pieņemt sitienu un distances atvieglinājumu.
2. Ar vienu soda sitienu spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu atpakaļ pa līniju bunkurā.
3. Ar vienu soda sitienu spēlētājs drīkst pieņemt sānu atvieglinājumu bunkurā.
4. Ar summā diviem soda sitieniem spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu atpakaļ pa līniju ārpus bunkura, pielietojot taisnu atskaites līniju, kas no bedrītes iet caur sākotnējās bumbiņas atrašanās vietu.

VIII

Procedūras spēlētājiem un
Komitejai, kad rodas jautājumi
par Noteikumu piemērošanu

(NOTEIKUMS 20)

NOTEIKUMS
20

Jautājumu par Noteikumiem atrisināšana
raunda laikā; Tiesneša un Komitejas
 nolēmumi

Noteikuma mērķis: Noteikums 20 nosaka, ko Tev darīt, kad Tev ir jautājumi par Noteikumiem raunda laikā, tostarp par procedūrām (kas atšķiras mača spēlē un sitienu spēlē), ļaujot Tev aizsargāt tiesības saņemot nolēmumu vēlāk.

Šis Noteikums arī nosaka tiesnešu lomu, kas ir pilnvaroti izlemt fakta jautājumus un piemērot Noteikumus. Tiesneša un Komitejas nolēmumi ir saistoši visiem spēlētājiem.

20.1 Jautājumu par Noteikumiem atrisināšana raunda laikā

20.1a Tev jāizvairās no nepamatotas kavēšanās

Tu nedrīksti nepamatoti kavēt spēli, meklējot palīdzību Noteikumu jautājumā *raunda laikā*. Ja tiesnesis un *Komiteja* saprātīgā laikaposmā nav pieejami, lai palīdzētu Noteikumu jautājumā, Tev jāizlemj, ko darīt, un jāturpina spēlēt.

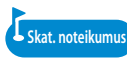
Tu drīksti aizsargāt savas tiesības, lūdzot nolēmumu *mača spēlē*, vai spēlējot divas bumbiņas *sitienu spēlē*.

20.1b Jautājumi par Noteikumiem mača spēlē

Jautājumu izlemšana pēc vienošanās. *Raundā* bez jūsu mačam norikta *tiesneša* Tu un Tavs *pretinieks* drīkstat vienoties, kā izlemt jautājumu par Noteikumiem.

Šī vienošanās paliek spēkā ar nosacījumu, ka Tu un Tavs *pretinieks* tiši nevienojaties ignorēt jebkādu Noteikumu vai sodu, par kura piemērošanu jūs abi zinājāt.

Prasība pēc nolēmuma pieteikta, pirms mača rezultāts ir galīgs. Kad Tu gribi, lai *tiesnesis* vai *Komiteja* pieņem lēmumu, kā piemērot Noteikumus, bet neviens no tiem nav pieejams saprātīgā laikaposmā, Tu drīksti prasīt nolēmumu, informējot Tavu *pretinieku*, ka tiks pieprasīts vēlāks nolēmums, kad tiesnesis vai *Komiteja* kļūs pieejami.

 Informācija par laicīgu prasības pieteikšanu un to, kā ar Tavu nolēmuma prasību rīkosies tiesnesis vai Komiteja.

20.1c Jautājumi par Noteikumiem sitienu spēlē

Nav tiesību izlemt Noteikumu jautājumus pēc vienošanās. Ja *tiesnesis* vai *Komiteja* palīdzībai Noteikumu jautājumā nav pieejami saprātīgā laikposmā, Tev nav tiesību izlemt Noteikumu jautājumu pēc vienošanās un šāda iespējamā Tevis panāktā vienošanās nav saistoša nevienam spēlētājam, *tiesnesim* vai *Komitejai*.

Visi jautājumi par Noteikumiem Tev būtu jārisina ar *Komiteju* pirms *rezultātu kartītes* iesniegšanas.

Tev būtu jāaizsargā citi spēlētāji sacensībās. Ja Tu zini vai uzskati, ka kāds cits spēlētājs ir pārkāpis Noteikumus un neatzist to vai ignorē to, Tev vajadzētu par to informēt šo spēlētāju, šī spēlētāja *marķieri*, *tiesnesi* vai *Komiteju*. Tev vajadzētu darīt nekavējoties un noteikti pirms šīs spēlētājs nodod savu *rezultātu kartīti*. Tava nerīkošanās šādi var būt nopietns pārkāpums, kam var sekot diskvalifikācija.

Divu bumbiņu spēlēšana. Ja Tu neesi pārliecināts par pareizu procedūru kādas bedrītes izspēles laikā, Tu drīksti pabeigt bedrītes izspēli ar divām bumbiņām bez soda:

- Tev jāizlemj spēlēt divas bumbiņas pēc neskaidras situācijas rašanās un pirms *sitienu* izdarīšanas.
- Tev būtu jāizlemj, kuras bumbiņas rezultāts tiks ieskaitīts, ja Noteikumi atļauj šai bumbiņai piemēroto rīcību, paziņojot šo izvēli Tavam *marķierim* vai citam spēlētājam pirms *sitienu* izdarīšanas.
- Ja Tu neizlem laicīgi, pirmo spēlēto bumbiņu pēc noklusējuma uzskata par izvēlēto bumbiņu.
- Tev jāziņo situācijas fakti *Komitejai* pirms Tavas *rezultātu kartītes* iesniegšanas, pat ja ar abām spēlētājām rezultāts bija vienāds. Tevi **diskvalificē**, ja Tu tā nerīkojies.

 Plašāka informācija par divu bumbiņu spēlēšanu sitienu spēlē, tostarp, kā Komiteja noteiks Tavu rezultātu bedrītē.

20.2 Nolēmumi Noteikumu jautājumos

 Informācija par tiesnešu un Komiteju pieņemtiem lēmumiem, "neapbruņotas acs" standarta piemērošanu, nepareizu nolēmumu labošanu un diskvalifikāciju pēc tam, kad rezultāts mačā vai sacensībās ir galīgs.

20.3 Noteikumos neietvertas situācijas

Jebkādā situācijā, kas nav ietverta Noteikumos, lēmums būtu jāpieņem *Komitejai*.

IX

Citi spēles veidi (NOTEIKUMI 21-24)

NOTEIKUMS 21

Citi individuālas sitienu spēles un mača spēles veidi

Noteikuma mērķis: Noteikums 21 attiecas uz četriem citiem individuālas spēles veidiem, tostarp trim sitienu spēles veidiem, kur rezultāta uzskaitē atšķiras no parastas sitienu spēles: *Stableford* (rezultātā uzskaita punktus, ko piešķir katrā bedrītē); Maksimālo rezultātu (Tavam rezultātam katrā bedrītē ir noteikts maksimums); un *PAR/bugiju* (mača spēles rezultāta uzskaites sistēma bedrīti pēc bedrītes)

21.1 Stableford

21.1a Stableford pārskats

Sitienu spēles veids, kur:

- Tavu rezultātu vai Tavas *puses* rezultātu bedrītē nosaka pēc punktiem, ko piešķir, salīdzinot Tavu sitienu skaitu vai Tavas *puses* sitienu skaitu bedrītē ar *Komitejas* noteiktu fiksētu rezultātu šai bedrītei un
- Sacensībās uzvar spēlētājs vai *puse*, kas visu *raundu* noslēgumā sakrāj visvairāk punktu.

21.1b Stableford rezultāta uzskaitē

Tev piešķir punktus katrā bedrītē, salīdzinot Tevis veikto sitienu skaitu (ieskaitot izdarītos sitienus un soda sitienus) ar fiksētu mērķa rezultātu šajā bedrītē. Skati tālāk tabulu, kurā redzams, cik punktu Tev piešķir attiecībā pret fiksēto mērķa rezultātu:

Bedrīte izspēlēta ar	Punkti
Vairāk nekā vienu sitienu virs fiksētā mērķa rezultāta vai bez iesniegta rezultāta	0
Vienu sitienu virs fiksētā mērķa rezultāta	1
Fiksēto mērķa rezultātu	2
Vienu sitienu mazāk par fiksēto mērķa rezultātu	3
Divus sitienus mazāk par fiksēto mērķa rezultātu	4
Trīs sitienus mazāk par fiksēto mērķa rezultātu	5
Četrus sitienus mazāk par fiksēto mērķa rezultātu	6

DIAGRAMMA 21.1B: SKREČA STABLEFORD REZULTĀTA UZSKAITE

Vārds: **Juris Liepa** Datums: **01/03/19**

Bedrīte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Distance	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Liepa	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Atbildība

- Komiteja
- Spēlētājs
- Spēlētājs un markieris

Bedrīte	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Distance	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Liepa	3	4	6	3	4	3	4	5	4	3	7
	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Markiera paraksts:  Spēlētāja paraksts: 

Ja Tu pēc Noteikumiem jebkāda iemesla dēļ bumbiņu *neiesit bedrītē*, Tu šajā bedrītē saņem nulli punktu.

Lai palīdzētu uzturēt spēles tempu, Tu esi pamudināts pārtraukt bedrītes izspēli, kad Tavs rezultāts būs nulle punktu.

Lai ievērotu prasības rezultātu ierakstīšanai Tavā *rezultātu kartītē*:

- Ja Tu bumbiņu *iesit bedrītē* un sitienu skaitam vajadzētu Tev nodrošināt piešķirtus punktus, Tavā *rezultātu kartītē* jāparādās faktiskajam sitienu skaitam.
- Ja Tu bumbiņu *iesit bedrītē* un sitienu skaitam vajadzētu nodrošināt nulli punktu, Tavā *rezultātu kartītē* vai nu jāparādās rezultāta iztrūkumam, vai kādam sitienu skaitam, kas nodrošina nulles punktu piešķiršanu.
- Ja Tu pēc Noteikumiem bumbiņu *neiesit bedrītē*, Tavā *rezultātu kartītē* vai nu jāparādās rezultāta iztrūkumam, vai kādam sitienu skaitam, kas nodrošina nulles punktu piešķiršanu.

21.c Sodi stableford spēlē

Visus soda sitienus pieskaita Tavam rezultātam bedrītē, kur pārkāpums noticis.

1. Izņēmums - Virsnormas, kopīgi lietotas, pievienotas vai aizstātas nūjas.

2. Izņēmums - Starta laiks.

3. Izņēmums - Nepamatota kavēšanās.

Katra izņēmuma gadījumā Tev pirms Tavas *rezultātu kartītes* iesniegšanas jāziņo *Komitejai* pārkāpuma fakti, lai *Komiteja* var piemērot sodu. Ja Tu tā nedari, Tevi **diskvalificē**.

 Skat. noteikumus **Plašāka informācija par šiem trijiem izņēmumiem.**

Diskvalificējoši sodi. Ja Tu pārkāp kādu no šiem četriem Noteikumiem, Tevi nediskvalificē, **bet** Tu saņem **nulli punktu** par bedrīti, kur pārkāpums noticis:

- Bumbiņa nav *iesista bedrītē*,
- Nav labota kļūda pēc izspēles ārpus *starta zonas* bedrītes sākšanā,
- Nav labota kļūda pēc *nepareizas bumbiņas* spēlēšanas vai
- Nav labota kļūda pēc spēlēšanas no *nepareizas vietas*, ja ir noticis *nopietns pārkāpums*.

Ja Tu pārkāp jebkuru citu Noteikumu, par kuru sods ir diskvalifikācija, Tevi **diskvalificē**.

21.1d Noteikuma 11.2 izņēmums stableford spēlē

Informācija par Noteikuma 11.2 nepiemērošanas gadījumiem stableford spēlē.

21.1e Kad stableford spēlē beidzas raunds

Informācija par to, kad beidzas raunds stableford spēlē.

21.2 Maksimālais rezultāts

Sitienu spēles veids, kurā Tavs rezultāts vai Tavas puses rezultāts ir pakļauts *Komitejas* noteiktā maksimālā sitienu skaita nosacījumam, piemēram, divkāršam PAR, noteiktam skaitlim vai neto divkāršam bugijam.

Plašāka informācija par maksimālā rezultāta spēles veidu.

21.3 PAR/bugiju

Sitienu spēles veids ar rezultāta uzskaiti kā *mača spēlē*, kur:

- Tu vai Tava *puse* bedrītes izspēlē uzvar vai zaudē, pabeidzot bedrītes izspēli ar mazāk sitieniem vai vairāk sitieniem (ieskaitot gan veiktos sitienus, gan jebkurus soda sitienus), nekā šajā bedrītē ir *Komitejas* noteiktais mērķa rezultāts un
- Sacensības uzvar spēlētājs vai *puse* ar lielāko uzvarēto bedrīšu summu pret zaudētajām bedrītēm (tātad, saskaitot uzvarētās bedrītes un atņemot zaudētās bedrītes).

Plašāka informācija par PAR/bugiju spēles veidu.

21.4 Triju bumbiņu (Thee-Ball) mača spēle

Mača spēles veids, kur katrs no trim spēlētājiem spēlē individuālu maču vienlaicīgi viens pret diviem pārējiem spēlētājiem un katrs spēlētājs spēlē vienu bumbiņu, kas tiek lietota abos viņa vai viņas mačos.

Plašāka informācija par triju bumbiņu mača spēles veidu.

21.5. Citi golfa spēles veidi

Plašāka informācija par citiem spēles veidiem.

NOTEIKUMS

22

Četrinieki (Foursomes, zināms arī kā sišana pārmaiņus)

Noteikuma mērķis: Noteikums 22 attiecas uz Četrinieku spēli (spēlētu kā mača spēlē, tā sitienu spēlē), kur partneri sacenšas kopā kā puse, pārmaiņus izdarot sitienus pa vienu bumbiņu. Noteikumi šajā spēles veidā būtībā ir tādi paši kā individuālā spēlē, izņemot prasību partneriem pamišus sākt bedrītes izspēli ar pirmo sitienu un izspēlēt katru bedrīti ar pārmaiņus veiktiem sitieniem.

Mača spēles vai *sitienu spēles* veids, kur Tu un *partneris* sacenšaties kā *puse*, spēlējot vienu bumbiņu pārmaiņus secībā katrā bedrītē. Tev un Tavam *partnerim* pārmaiņus secībā jāizdara pirmais sitiens, lai sāktu katru bedrīti.

Jebkādi soda sitieni neietekmē secību, kādā Tev vai Tavam *partnerim* jāizdara nākamais sitiens.

Plašāka informācija par Četrinieku spēles veidu.

NOTEIKUMS

23

Četru bumbiņu (Four-ball) spēle

Noteikuma mērķis: Noteikums 23 attiecas uz Četru bumbiņu spēli (spēlētu kā mača spēlē, tā sitienu spēlē), kur Tu un Tavš partneris sacenšas kā puse, un katrs no jums spēlē atsevišķu bumbiņu. Tavas puses rezultāts bedrītē ir zemākais rezultāts vienam no jums abiem šajā bedrītē.

23.1 Četru bumbiņu spēles pārskats

Četru bumbiņu spēle ir spēles veids (kā mača spēlē, tā sitienu spēlē), iesaistot *partnerus*, un Tu kopā ar savu *partneri* sacenšaties kopā kā *puse*, katram no jums spēlējot savu paša bumbiņu, un jūsu *puses* rezultāts bedrītē ir zemākais rezultāts vienam no jums abiem šajā bedrītē.

23.2 Rezultāta uzskaitē Četru bumbiņu spēlē

23.2a Tavas puses rezultāts bedrītē mača spēlē un sitienu spēlē

- Kad abi *partneri* bumbiņu *iesit bedrītē* vai citādi pēc Noteikumiem pabeidz bedrītes izspēli, zemākais rezultāts ir Tavas *puses* rezultāts šajā bedrītē.
- Kad tikai viens *partneris* bumbiņu *iesit bedrītē*, vai citādi pēc Noteikumiem pabeidz bedrītes izspēli, šī *partnera* rezultāts ir Tavas *puses* rezultāts šajā bedrītē. Otram *partnerim* nav nepieciešams bumbiņu *iesist bedrītē*.
- Kad neviens *partneris* bumbiņu *neiesit bedrītē*, vai citādi pēc Noteikumiem nepabeidz bedrītes izspēli, Tavai *pusei* šajā bedrītē nav rezultāta, kas nozīmē:
 - Mača spēlē Tava puse **zaudē bedrīti**, ja vien pretinieku puse jau nebija piekāpusies vai kā savādāk zaudējusi bedrītes izspēli.
 - Sitienu spēlē Tavu pusi **diskvalificē**, ja vien kļūda laicīgi netiek izlabota.

23.2b Tavas puses rezultātu kartītē sitienu spēlē

Tavas *puses* bruto rezultātu katrā bedrītē jāieraksta vienā *rezultātu kartītē*, un *handikapam* sacensībās katra *partnera* *handikapam* jābūt ierakstītam *rezultātu kartītē*.

Katrā bedrītē:

- Tavā *rezultātu kartītē* jābūt ierakstītam vismaz viena *partnera* bruto rezultātam.
- Nav sods par vairāk kā viena *partnera* rezultāta ierakstīšanu *rezultātu kartītē*.
 - » *Rezultātu kartītē* katram rezultātam jābūt skaidri identificējamam kā rezultātam tam individuālajam *partnerim*, kurš to sasniedza. Ja tas netiek izdarīts, Tavu pusi **diskvalificē**.

Tikai vienam *partnerim* rezultātu kartītē jāapstiprina *puses* bedrīšu rezultāti.

DIAGRAMMA 23.2B: REZULTĀTA UZSKAITE SKREČĀ ČETRU BUMBIŅU (FOUR-BALL) SITIENU SPĒLĒ

Vārdi: **Juris un Ilze** Datums: **10/05/19**

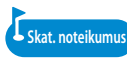
Bedrīte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Ilze	4		5	4	6	4	3		6	
Juris	5	3	5		6	4		3	5	
Puses rez.	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Bedrīte	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Ilze	5	4	4	4		4	5	3	4		
Juris	5	3		4	4	4		3	5		
Puses rez.	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

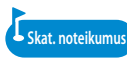
Atbildība:
 ● Komiteja
 ● Spēlētājs
 ● Spēlētājs un marķieris

Markiera paraksts:  Spēlētājs paraksts: 

23.2c Izņēmums Noteikumam 11.2 Četru bumbiņu spēlē

 Informācija par to, kad Noteikums 11.2 nav piemērojams Četru bumbiņu spēlē.

23.3 Kad raunds sākas un beidzas; kad bedrītes izspēle ir pabeigta

 Informācija par to, kad raunds sākas un beidzas, un kad Četru bumbiņu spēlē bedrītes izspēle ir pabeigta.

23.4 Viens vai abi partneri drīkst pārstāvēt Tavu pusi

Tavu *pusi* drīkst pārstāvēt viens *partneris* visā *raundā* vai jebkurā tā daļā. Nav nepieciešama jūsu abu - Tava un Tava *partnera* - klātbūtne vai, ja esat klātesoši, nav nepieciešams jums abiem spēlēt katru bedrīti.

23.5 Tavas darbības, kas ietekmē Tava partnera spēli

23.5a Tev ir atļauts veikt jebkādu darbību attiecībā uz Tava partnera bumbiņu, ko drīkst veikt Tavs partneris

Lai gan Tu un Tavs *partneris* katrs spēlē savu bumbiņu:

- Tu drīkst veikt jebkādu darbību attiecībā uz Tava *partnera* bumbiņu, ko drīkst veikt Tavs *partneris* pirms *sitienu* izdarīšanas, piemēram, *nomarķēt* bumbiņas vietu un pacelt, *novietot atpakaļ*, *nomest* un *novietot* bumbiņu.
- Tu un Tavs *kedijs* drīkst palīdzēt Tavam *partnerim* jebkādā veidā, kādā ir atļauts palīdzēt Tava *partnera* *kedijam*.

Sitienu spēlē Tu un Tavs *partneris* nedrīkst vienoties atstāt bumbiņu tās vietā uz *ripināšanas grīna*, lai palīdzētu jebkuram no jums vai jebkuram citam spēlētājam.

23.5b Tavam partnerim jāatbild par Tavām darbībām

Jebkura Tava veikta darbība attiecībā uz Tava *partnera* bumbiņu vai *aprikojumu* tiek uzskatīta kā Tava *partnera* veikta.

Ja Tava darbība pārkāptu Noteikumu, ja to veiktu *partneris*, Tavs *partneris* pārkāpj Noteikumu un saņem izrietošo sodu.

23.6 Tavas puses spēles secība

Tu un Tavs *partneris* drīkst spēlēt secībā, kādu Tava *puse* uzskata par vislabāko. Tas nozīmē, ka tad, kad ir Tava kārtā spēlēt, nākamais drīkst spēlēt Tu vai Tavs *partneris*.

Izņēmums - Bedrītes izspēles turpināšana pēc piekāpšanās sitienam mača spēlē:

- Tu nedrīkst turpināt bedrītes izspēli pēc piekāpšanās Tavam nākamajam *sitienu*, ja tas varētu palīdzēt Tavam *partnerim*.

Ja tu tā izdari, Tavs rezultāts bedrītē paliek spēkā bez soda, **bet** Tava *partnera* rezultāts šajā bedrītē Tavai *pusei* nevar tikt ieskaitīts.

23.7 Partneri drīkst mainīties nūjām

Tev un Tavam *partnerim* ir atļauts mainīties nūjām, kamēr jūsu kopīgo nūju kopējais skaits nepārsniedz 14.

23.8 Kad sods piemērojams tikai vienam partnerim vai piemērojams abiem partneriem

23.8a Sodi, kas nav diskvalifikācija

Kad Tu saņem sodu, kas nav diskvalifikācija, šis sods parasti ir piemērojams tikai Tev, bet ne arī Tavam *partnerim*.

Mača spēlē, ja Tu saņem **vispārējo sodu (zaudēta bedrīte)**, Tev nav rezultāta, ko varētu ieskaitīt kā Tavas *puses* rezultātu šajā bedrītē, **bet** šis sods neattiecas uz Tavu partneri, kurš drīkst turpināt Tavas *puses* spēli šajā bedrītē.

Ir trīs šādas situācijas, kurās Tavs sods piemērojams arī Tavam *partnerim*:

- Kad Tu pārkāp Noteikumu 4.1b (Četrpadsmit nūju limits; Kopīga lietotas, pievienotas vai aizstātas nūjas).

2. Kad Tavs pārkāpums palīdz Tava *partnera* spēlēt.

3. *Mača spēlē*, kad Tavs pārkāpums negatīvi ietekmē Tava *pretinieka* spēli.

Izņēmums - Ja Tu izdari sitienu pa nepareizu bumbu, to neuzskata par palīdzēšanu Tava partnera spēlei vai Tava pretinieka spēles negatīvu ietekmēšanu.

23.8b Diskvalifikācijas sodi

 **Skat. noteikumus** Informācija par diskvalificējošiem sodiem Četru bumbu spēlē.

NOTEIKUMS

24

Komandu sacensības

Noteikuma mērķis: Noteikums 24 attiecas uz komandu sacensībām (spēlētām kā mača spēlē, tā sitienu spēlē), kur daudzi spēlētāji vai puses sacenšas kā komanda, un komandas kopējā rezultātā apvienoti iekļauj viņu raundu vai maču rezultātus.

 **Skat. noteikumus** Informācija par komandu sacensībām.

X

Definīcijas



Aizstāt: Nomainīt Tevis bedrītes izspēlē pielietotu bumbiņu ar citu bumbiņu, kas kļūst par Tavu bumbiņu spēlē.

Anormāli laukuma apstākļi: *Dzīvnieka ala, remonta platība, nekustams traucēklis vai pagaidu ūdens.*

Aprikojuma Noteikumi: Specifikācijas un citi nosacījumi nūjām, bumbiņām un citam *aprikojumam*, ko Tev *raundā* ir atļauts lietot. *Aprikojuma Noteikums* var atrast RandA.org/EquipmentStandards.

Aprikojums: Jebkas Tevis vai Tava *kedija* lietots, valkāts, turēts vai nests. *Laukuma* aprūpei lietoti priekšmeti, piemēram, grābekļi ir *aprikojums* tikai tad, kad tos turi vai nes Tu vai Tavs *kedijs*.

Ārēja ietekme: Jebkurš šāds cilvēks vai priekšmets, kas var ietekmēt ar Tavu bumbiņu vai *aprikojumu* vai *laukumu* notiekošo:

- Jebkura persona (tostarp cits spēlētājs), **izņemot** Tevi vai Tavu *kediju* vai Tavu *partneri* vai *pretinieku* vai jebkuru no viņu *kedijiem*,
- Jebkurš *dzīvnieks* un
- Jebkurš dabisks vai mākslīgs objekts vai jebkas cits (ieskaitot citu bumbiņu kustībā), **izņemot** *dabas spēkus*.

Atvieglinājuma platība: Platība, kur Tev *jānomet* bumbiņa, pieņemot atvieglinājumu pēc Noteikuma. Katrs atvieglinājuma Noteikums prasa Tev izmantot noteiktu *atvieglinājuma platību*, kuras izmēru un izvietošanu nosaka šie trīs faktori:

- **Atskaides punkts:** Punkts, no kura tiek mērīts *atvieglinājuma platības* lielums.
- **No atskaides punkta mērītas atvieglinājuma platības lielums:** *Atvieglinājuma platība* ir viens vai divi *nūjas garumi* no atskaides punkta, **bet** ar noteiktiem ierobežojumiem.
- **Atvieglinājuma platības izvietošana ierobežojumi:** *Atvieglinājuma platības* izvietošana var būt ierobežots vienā vai vairākos veidos, piemēram:
 - » Tas ir tikai noteiktās *laukuma* zonās, piemēram, tikai *vispārējā zonā*, **bet** ne *bunkurā* vai *soda zonā*,

- » Tas nav tuvāk *bedrītei* kā Tavs atskaides punkts, vai tam jābūt ārpus *soda zonas* vai *bunkura*, no kura Tu pieņem atvieglinājumu, vai:
- » Tas ir, kur nav traucējuma (kā noteikts attiecīgajā Noteikumā) no apstākļa, no kura Tu pieņem atvieglinājumu.

Auts: Visas platības ārpus *laukuma* robežas malas, kā noteikusi *Komiteja*. Visas platības iekšpus šīs malas ir *laukumā*.

Laukuma robežas mala projicējas kā augšup virs zemes, tā lejup zem zemes.

Laukuma robežas mala būtu jānosaka ar *robežas objektiem* vai līnijām:

- **Robežas objekti:** Kad robežas malu nosaka ar mietīņiem vai žogu, robežas malu nosaka līnija, kas savieno mietīņu vai žoga stabu *laukuma* malas punktus zemes līmenī (neskaitot leņķveida balstus) un šie mietīņi vai žoga stabi ir *autā*.

Kad robežas malu nosaka citi objekti, piemēram, siena vai, kad *Komiteja* vēlas, lai pret robežas žogu būtu cita nostāja, *Komitejai* būtu jānosaka robežas mala.

- **Līnijas:** Kad robežas malu nosaka uz zemes uzkrāsota līnija, robežas mala ir šīs līnijas *laukuma* puses mala un pati līnija ir *auts*.

Kad līnija uz zemes nosaka robežas malu, drīkst izmantot mietīņus, lai norādītu, kur atrodas robežas mala, **bet** tiem nav citas nozīmes. Robežas mietīņiem vai līnijām vajadzētu būt baltām.

Bedrīte: Mērķa punkts uz Tevis spēlētās bedrītes *ripināšanas grīna*.

Brīvs kavēklis: Jebkurš nepiesaistīts dabisks objekts, piemēram:

- akmeņi, zemei nepiesaistīta zāle, lapas, zari un žagari,
- miruši dzīvnieki un dzīvnieku atliekas,
- Tārpi, kukaiņi un līdzīgi dzīvnieki, kurus viegli aizvēkt, kā arī to veidoti pauguri vai tīkli (piemēram, skudru pūžņi un tārpu pārstrādāts materiāls) un
- Sablīvētas augsnes pikas (ieskaitot aerācijas aizdares).

Šādi dabiski objekti nav nepiesaistīti, ja tie:

- Ir piesaistīti vai augoši,
- Stingri iegulti zemē (tātad, nav viegli izvelkami) vai
- Pielipuši bumbiņai.

Īpaši gadījumi:

- Smiltis un nepiesaistīta augsne nav *brīvi kavēkļi*.
- Rasa, sarma un ūdens nav *brīvi kavēkļi*.
- Sniegs un dabiskais ledus (kas nav sarma) pēc Tavas izvēles ir vai nu *brīvi kavēkļi*, vai, kad atrodas uz zemes, *pagaidu ūdens*.
- Zirnekļu tīkli ir *brīvi kavēkļi*, pat ja tie ir piesaistīti citam objektam.

Bumbiņa spēlē: Tavas bumbiņas statuss, kad tā atrodas *laukumā* un tiek pielietota bedrītes izspēlē.

Tava bumbiņa bedrītes izspēlē vispirms nonāk *spēlē*:

- Kad Tu izdari *sitienu* pa to *starta zonas* iekšpusē vai
- *Mača spēlē*, kad Tu izdari *sitienu* pa to ārpus *starta zonas* un Tavs *pretinieks* neatceļ šo *sitienu* pēc Noteikuma 6.1b.

Šī bumbiņa paliek *spēlē*, līdz tiek *iesista bedrītē*, **izņemot**, ja tā vairs nav *spēlē*:

- Kad *laukumā* tiek pacelta,
- Kad tā ir *pazudusi* (pat, ja tā ir *laukumā* miera stāvoklī) vai apstājas miera stāvoklī *autā* vai
- Kad tā tikusi *aizstāta* ar citu bumbiņu, pat ja Noteikums to neatļauj.

Bumbiņa, kas nav *spēlē*, ir *nepareiza bumbiņa*.

Kad *bumbiņas marķieris* ir novietots, lai *nomarķētu* Tavas bumbiņas *spēlē* vietu:

- Ja Tava bumbiņa nav pacelta, tā joprojām ir *spēlē* un
- Ja Tava bumbiņa ir pacelta un *novietota atpakaļ*, tā ir *spēlē*, pat ja *bumbiņas marķieris* nav aizvākts.

Bumbiņas marķieris: Mākslīgs objekts, kad izmantots, lai *nomarķētu* vietu Tavai bumbiņai, kas tiks pacelta. Piemēram, *T-kociņš*, monēta, par *bumbiņas marķieri* izgatavots priekšmets vai cits mazs *aprikojuma* priekšmets.

Bunkurs: Īpaši sagatavota smilšu platība, kas bieži ir laba ar izņemtu velēnu vai augsni. Šis nav *bunkura* daļas:

- Sagatavotās platības maliņa, siena vai priekšpuse, kas sastāv no augšnes, zāles, sakrautas velēnas vai mākslīgiem materiāliem,

- Augsne vai jebkas augošs vai piesaistīts dabiskais objekts iekšpus sagatavotās platības malas (piemēram, zāle, krūmi vai koki),
- Smiltis, kas ir ārpus sagatavotās platības malas, vai izkaisītas ārpus tās, un
- Visas citas smilšu platības *laukumā*, kas nav iekšpus sagatavotās zonas malas (piemēram, tuksneši un citas dabiskas smilšu platības vai apgabali, kas dažkārt tiek dēvētas par tuksnešu zonām).

Dabas spēki: Tādas dabas izpausmes kā vējš, ūdens vai, kad kaut kas notiek bez acīmredzama iemesla gravitācijas ietekmes dēļ.

Dzīvnieka ala: Jebkāds *dzīvnieka* zemē izrakts caurums, **izņemot** alas, ko izrakuši *dzīvnieki*, kas tiek definēti arī kā *brīvie kavēkļi* (piemēram, tārpī un kukaiņi).

Termiņš *dzīvnieka ala* ietver:

- Nepiesaistītu materiālu, ko *dzīvnieks* izracis no alas,
- Jebkādas iestaigātas pēdas vai takas, kas ved iekšā alā un
- Jebkādu uz augšu izspiestu vai izmainītu zemes platību, kas radusies, *dzīvniekam* rokot alu zem zemes.

Dzīvnieks: Jebkurš dzīvs dzīvnieku valsts pārstāvis (izņemot cilvēku).

Iesista bedrītē: Kad Tava bumbiņa ir *bedrītē* miera stāvoklī pēc Tava *sitienu* un visa bumbiņa ir zemāk par *ripināšanas grīna* līmeni. Kad Noteikumos norādīts «iesista bedrītē» vai «iesist bedrītē», tas nozīmē Tavas bumbiņas *iesišanu bedrītē*.

Īpaši gadījumā, ja bumbiņa atspiedusies pret *karoga kātu bedrītē*, skati Noteikumu 13.2c (Tavu bumbiņu uzskata par *iesistu bedrītē*, ja jebkura Tavas bumbiņas daļa ir zemāk par *ripināšanas grīna* līmeni).

Gods: Tavas tiesības sist pirmajam no *starta zonas* (skati Noteikumu 6.4).

Ieurbusies: Kad Tava bumbiņa ir *ieurbusies* pašas izsistajās pēdās Tava iepriekšējā *sitienu* rezultātā un daļa bumbiņas ir zemāk par zemes virsmas līmeni. Tavai bumbiņai nav noteikti jāpieskaras augsnei, lai būtu *ieurbusies* (piemēram, starp Tavu bumbiņu un augsni var būt zāle un brīvie kavēkļi).

Izkustināta: Kad Tava bumbiņa miera stāvoklī ir pametusi savu sākotnējo vietu un apstājas jebkurā citā vietā, un to var redzēt ar neapbruņotu aci (neatkarīgi no tā, vai kāds ir to saskatījis, vai nē).

Tas ir piemērojams neatkarīgi no tā, vai Tava bumbiņa ir pavirzījies augšup, lejup vai horizontāli jebkurā virzienā prom no tās sākotnējās vietas.

Ja Tava bumbiņa tikai sašūpojas (dažkārt to dēvē par svārstīšanos) un paliek tās sākotnējā vietā vai tajā atgriežas, Tava bumbiņa nav *izkustējusies*.

Karoga kāts: *Komitejas* nodrošināta kustama kārts, kas ir novietota *bedrītē*, lai parādītu Tev *bedrītes* atrašanās vietu.

Kediji: Kāds, kas palīdz Tev *raundā* nest, transportēt vai apsaimniekot Tavas nūjas un/vai sniedz Tev *padomu*. *Kediji* drīkst arī palīdzēt Tev citādi, kā atļauj Noteikumi (Skati Noteikumu 10.3b).

Komiteja: Persona vai grupa, kas atbild par sacensībām *laukumā*.

Kustams traucēklis: *Traucēklis*, ko ar samērīgu piepūli var izkustināt, nebojājot šo *traucēkli* vai *laukumu*.

Ja *nekustama traucēkļa* vai *laukuma neatņemamas sastāvdaļas* daļa (piemēram, vārti, durvis vai piestiprināts kabelis) atbilst abiem šiem nosacījumiem, šo daļu uzskata par *kustamu traucēkli*.

Bet tas nav piemērojams, ja *nekustama traucēkļa* vai *laukuma neatņemamas sastāvdaļas* daļu nav paredzēts kustināt (piemēram, nepiesaistītu akmeni, kas ir akmens žoga daļa).

Laukuma neatņemama sastāvdaļa: Mākslīgs objekts, ko *Komiteja* noteikusi par spēles *laukumā* izaicinājuma sastāvdaļu, no kura brīvs atvieglinājums nav atļauts.

Mākslīgs objekts, ko *Komiteja* noteikusi par *laukuma neatņemamu sastāvdaļu*, uzskata par nekustamiem (skati Noteikumu 8.1a), Tomēr, ja *neatņemamas laukuma sastāvdaļas* daļa (piemēram, vārti, durvis vai pievienots kabelis) atbilst *kustama traucēkļa* definīcijai, šo daļu uzskata par *kustamu traucēkli*.

Laukuma neatņemamas sastāvdaļas objekti nav *traucēkļi* vai *robežas objekti*.

Laukuma zonas: *Laukumā* ir piecas definētas zonas: (1) *vispārējā zona*, (2) *starta zona*, kur Tev jāsāk spēle Tevis spēlētājā *bedrītē*, (3) *visas soda zonas*, (4) visi *bunkuri* un (5) Tevis spēlētās *bedrītes ripināšanas grīns*.

Laukums: Visa spēles platība iekšpus *Komitejas* noteikto visu robežu malas. Robežu malas projicējas augšup virs zemes un lejup zem zemes.

Mača spēle: Spēles veids, kurā Tu vai Tava *puse* spēlē tieši pret *pretinieku* vai *pretinieku pusi* mačā aci pret aci vienā vai vairākos *raundos*.

Maksimāli pieejamais atvieglinājuma punkts: Tavs atskaite punkts brīva atvieglinājuma saņemšanai no *anormāla laukuma apstākļa bunkurā* (Noteikums 16.1c) vai uz *ripināšanas grīna* (Noteikums 16.1d), kad nav *tuvākā pilna atvieglinājuma punkta*.

Tas ir pēc pieņēmuma noteikts punkts, kur būtu Tavas bumbiņas pozīcija, un kas ir:

- Tuvākais Tavas bumbiņas sākotnējai vietai, **bet** ne tuvāk *bedrītei* kā šī vieta,
- Atrodas vajadzīgajā *laukuma zonā* un
- Kur šis *anormālais laukuma apstāklis* vismazāk traucē *sītienu*, kuru Tu būtu veicis sākotnējā vietā, ja tur nebūtu noteiktā apstākļa.

Nosakot šo atskaite punktu, Tev jāņem vērā nūjas izvēle, *stāja*, vēziens un *spēles linija*, ko Tu attiecīgajā *sītienā* būtu pielietojis.

Marķēt: Norādīt vietu, kur bumbiņa atrodas miera stāvoklī, vai nu novietojot *bumbiņas marķieri* tieši aiz vai tieši blakus bumbiņai, vai, turot nūju uz zemes tieši aiz vai tieši blakus bumbiņai.

Marķieris: *Sītienu spēlē* persona, kas ir atbildīga par Tava rezultāta ierakstīšanu Tavā *rezultātu kartītē* un šīs *rezultāta kartītes* apstiprināšanu. *Marķieris* drīkst būt kāds cits spēlētājs, **bet** ne Tavs *partneris*.

Nekustams traucēklis: Jebkurš *traucēklis*, ko nevar pārvietot bez nesamērīgas piepūles vai bez *traucēkļa* vai *laukuma* bojāšanas, un kas citādi neatbilst *kustama traucēkļa* definīcijai.

Nepareiza bumbiņa: Jebkura bumbiņa, kas nav Tava:

- Bumbiņa *spēlē* (vai Tava sākotnējā bumbiņa, vai *aizstāta* bumbiņa),
- *Provizoriska bumbiņa* (pirms Tu esi atteicies no tās pēc Noteikuma 18.3c) vai
- Otra bumbiņa *sītienu spēlē*, spēlēta pēc Noteikumiem 14.7b vai 20.1c.

Nepareiza bumbiņa, piemēram, ir cita spēlētāja bumbiņa *spēlē*, noklidusi bumbiņa un Tevis paša bumbiņa, kas ir *autā*, ir *pazudusi* vai tikusi pacelta un vēl nav atgriezta *spēlē*.

Nepareiza vieta: Jebkura vieta *laukumā*, kas nav vieta, no kuras Tev pēc Noteikumiem ir pieprasīts vai ļauts spēlēt Tavu bumbiņu.

Nepareizs grīns: Jebkurš grīns *laukumā*, kas nav Tevis spēlētās bedrītes *ripināšanas grīns*. *Nepareizi grīni* ir *vispārējās zonas* daļa.

Nespēlējama platība: *Laukuma* daļa, kur *Komiteja* ir aizliegusi spēlēt. *Nespēlējamu platību* jānosaka vai nu kā *anormālu laukuma apstākļu*, vai *soda zonas* daļu.

Nomešana: Turēt bumbiņu un to atlaist tā, ka tā krīt gaisā, ar nodomu bumbiņai būt *spēlē*. Katrs atvieglinājuma Noteikums norāda noteiktu atvieglinājuma platību, kur Tavu bumbiņu *jānomet*, un tai jāapstājas miera stāvoklī.

Pieņemot atvieglinājumu, Tev jāpalaiž bumbiņa no ceļgala augstuma tā, ka bumbiņa:

- Krīt taisni lejup bez Tevis veiktas mešanas, iegriešanas vai ripināšanas vai jebkādas citas kustības izmantošanas, kas varētu ietekmēt, kur Tava bumbiņa varētu apstāties, un
- Nepieskartos jebkurai Tava ķermeņa daļai vai *aprikojumam*, pirms tā atsitas pret zemi (skati Noteikumu 14.3b).

Nopietns pārkāpums: *Sitienu spēlē*, kad spēlēšana no *nepareizas vietas* varētu sniegt Tev nozīmīgu priekšrocību salīdzinājumā ar Tavu *sitienu*, kas būtu veikts no pareizās vietas.

Novietošana atpakaļ: Bumbiņas novietošana un palaišana valā ar nodomu tai būt *spēlē*.

Nūjas garums: Garums garākajai no 14 (vai mazāka skaita) nūjām, kas Tev ir *raundā* (kā atļauj Noteikums 4.1b (1)), bet ne puterim. Piemēram, ja garākā nūja (kas nav puteris) *raundā* Tev ir 43 collu (109,22 cm) draiveris, *nūjas garums* šajā *raundā* Tev ir 43 collas.

Padoms: Jebkāda vārdiska piezīme vai rīcība (piemēram, parādot, kāda nūja nupat tika lietota *sitienu* izdarīšanai), kas paredzēta, lai ietekmētu Tevi

vai citu spēlētāju nūjas izvēlē, *sitienu* izdarīšanā vai lēmuma pieņemšanā, kā spēlēt bedrītē vai *raundā*.

Bet padoms neietver publisku informāciju, piemēram, par lietu izvietojumu *laukumā*, attālumu no viena punkta līdz citam, vai Noteikumus.

Pagaidu ūdens: Jebkāds ūdens pagaidu uzkrājums uz zemes virsmas (piemēram, lietus vai laistīšanas peļķes vai pārplūdušas ūdenstilpes), kas nav *soda zonā* un var tikt saskatīts, Tev ieņemot *stāju* (bez nesamērīgas Tavu pēdu spiešanas pie zemes).

Nav pietiekami zemei būt tikai slapjai, dubļainai vai mīkstai, vai ūdenim būt tūlītēji saskatāmam, Tev uzkāpjot zemei; ūdens uzkrājumam arvien jāpaliek klātesošam pirms vai pēc Tu esi ieņēmis *stāju*.

Īpaši gadījumi:

- Rasa un sarma nav *pagaidu ūdens*.
- Sniegs un dabisks ledus (kas nav sarma) pēc Tavas izvēles ir vai nu *brīvi kavēkli*, vai, kad atrodas uz zemes, *pagaidu ūdens*.
- Ražots ledus ir *traucēklis*.

Partneris: Spēlētājs, kurš sacenšas kopā ar citu spēlētāju kā *puse* tiklab *mača spēlē*, kā *sitienu spēlē*.

Pazudusi: Statuss bumbiņai, kas nav atrasta trijās minūtēs, kopš Tu vai Tavs *kedijs* (vai Tavs *partneris* vai *partnera kedijs*) sācis to meklēt.

Pozīcija: Vieta, kur miera stāvoklī atrodas Tava bumbiņa, un jebkas augošs vai piesaistīts dabisks objekts, *nekustams traucēklis*, *neatņemama laukuma sastāvdaļa* vai *robežas objekts*, kas pieskaras Tavai bumbiņai vai ir tieši tai blakus. *Brīvie kavēkli* un *nekustamie traucēkli* nav bumbiņas pozīcijas daļa.

Pretinieks: Persona, pret kuru Tu sacenties mačā. Termins 'pretinieks' ir piemērojams *tikai mača spēlē*.

Provizoriska bumbiņa: Cita bumbiņa, spēlēta gadījumā, kad Tevis tikko spēlētā bumbiņa varētu būt *autā* vai *pazudusi* ārpus *soda zonas*.

Puse: Divi vai vairāki *partneri*, kas sacenšas kopā kā atsevišķa vienība *raundā mača spēlē* vai *sitienu spēlē*.

Raunds: 18 vai mazāk bedrītes, spēlētas *Komitejas* noteiktā secībā.

Remonta platība: Jebkura *laukuma* daļa, ko *Komiteja* noteikusi par *remonta platību* (to iezīmējot, vai kā savādāk).

Remonta platībā ietilpst arī sekojošas lietas, pat ja *Komiteja* nav tās attiecīgi noteikusi:

- Jebkura atvere, ko izveidojusi *Komiteja* vai apkopes personāls:
 - » Iekārtojot *laukumu* (piemēram, caurums, no kura ir izņemts mietiņš vai citas bedrites izspēlei paredzēta bedrite uz dubultā grīna) vai
 - » Apkopjot *laukumu* (piemēram, bedre pēc velēnas noņemšanas, koka celma aizvākšanas vai cauruļvadu ievietošanas, **bet** ne aerācijas caurumi).
 - Nopļauta zāle, lapas un cits materiāls, kas sakrauts vēlākai aizvākšanai.
- Bet:**
- » Jebkurš dabisks materiāls, kas sakrauts aizvākšanai, ir arī *brīvs kavēklis* un
 - » Jebkurš *laukumā* atstāts materiāls, ko nav paredzēts aizvākt, nav *remonta platība*, ja *Komiteja* nav to attiecīgi apzīmējusi.
 - Jebkāds *dzīvnieka* mājoklis (piemēram, putna ligzda), kas ir tik tuvu, ka Tavs *sitiens* vai *stāja* var to sabojāt, **izņemt**, ja mājokli ir izveidojuši *dzīvnieki*, kurus uzskata par *brīvajiem kavēkļiem* (piemēram, tārpi vai kukaiņi).

Remonta platības malu būtu jānosaka ar mietiņiem vai līnijām:

- **Mietiņi:** *Remonta platības* malu nosakot ar mietiņiem, *remonta platības* malu nosaka līnija, kas savieno mietiņu tālākos punktus zemes līmenī, un mietiņi atrodas *remonta platības* iekšienē.
- **Līnijas:** *Remonta platības* malu nosakot ar uz zemes uzkrāsotu līniju, *remonta platības* mala ir līnijas ārējā mala un pati līnija ir *remonta platības* iekšienē.

Rezultātu kartīte: Dokuments, kurā tiek ierakstīts Tavs katras bedrites rezultāts *sitienu spēlē*.

Ripināšanas grīns: Tevis spēlētās bedrites daļa, kas ir īpaši sagatavota ripināšanai, vai ir *Komitejas* noteikta kā *ripināšanas grīns* (piemēram, kad tiek izmantots pagaidu grīns).

Robežas objekts: Mākslīgi objekti, kas nosaka vai norāda *autu*, piemēram, sienas, žogi, mietiņi vai margas, no kuriem brīvs atvieglinājums nav atļauts.

To skaitā ir arī robežas žoga jebkura pamatne un stabs, **bet** to skaitā nav leņķveida balsti un atsaites, kas piestiprinātas sienai vai žogam, vai jebkādi pakāpieni, tiltiņš vai līdzīga konstrukcija, ko pielieto pārkļūšanai pāri sienai vai žogam.

Robežas objektus uzskata par nekustamiem, pat ja tie ir kustami vai jebkuras to daļas ir kustamas (skati Noteikumu 8.1a).

Robežas objekti nav *traucēkļi* vai *neatņemamas laukuma sastāvdaļas*.

Sitiens: Tavas nūjas kustība uz priekšu, kas veikta, lai sistu bumbiņu.

Sitiens un distance: Procedūra un sods, kad Tu pieņem atvieglinājumu pēc Noteikumiem 17, 18 un 19, spēlējot bumbiņu no Tava iepriekšējā *sitienu* veikšanas vietas (skati Noteikumu 14.6).

Sitienu ietekmējoši apstākļi: Tavas bumbiņas *pozīcija* miera stāvoklī, Tavas iepļānotās *stājas* platība, Tava iepļānotā vēziena platība, Tava *spēles līnija* un *atvieglinājuma platība*, kur Tu *nometīsi* vai novietosi bumbiņu.

Sitienu spēle: Spēles veids, kurā Tu vai Tava *puse* sacenšas pret visiem pārējiem spēlētājiem vai *pusēm* sacensībās.

Soda zona: Platība, no kuras ar viena *sitienu* sodu ir atļauts atvieglinājums, ja Tava bumbiņa tur apstājas miera stāvoklī.

Ir divu atšķirīgu veidu *soda zonas*, kas atšķiras pēc to apzīmēšanā pielietotās krāsas:

- Dzeltenajās *soda zonās* (apzīmētas ar dzeltenām līnijām vai dzelteniem mietiņiem) Tev ir divas atvieglinājuma iespējas (Noteikumi 17.1d(1) un (2)).
- Sarkanajās *soda zonās* (apzīmētas ar sarkanām līnijām vai sarkanām mietiņiem) papildu divām atvieglinājuma iespējām, kas pielietojamas

dzeltenajās *soda zonās*, Tev ir papildus sānu atvieglinājuma iespēja (Noteikums 17.1d(3)).

Ja *Komiteja* nav nav nomarkējusi vai norādījusi *soda zonas* krāsu, to uzskata par sarkano *soda zonu*.

Soda zonas mala projicējas gan augšup virs zemes, gan lejup zem zemes.

Soda zonas malu būtu jānosaka ar mietiņiem vai līnijām.

- **Mietiņi:** Kad *soda zonas* malu nosaka mietiņi, *soda zonas* malu nosaka līnija, kas savieno mietiņu ārējos punktus zemes līmenī, un mietiņi ir *soda zonas* iekšpusē.
- **Līnijas:** Kad *soda zonas* malu nosaka uz zemes uzkrāsota līnija, *soda zonas* mala ir līnijas ārējā mala un pati līnija ir *soda zonā*.

Spēles līnija: Līnija, kurp Tu grasies pēc *sitiēna* raidīt bumbuņu, tostarp platību, kas no Tavas līnijas samērīgi sniedz virs zemes un abpus Tavai līnijai.

Spēles līnijai nav obligāti jābūt taisnai līnijai starp diviem punktiem (piemēram, tā var būt izliekta līnija atkarībā no tā, kurp Tu grasies raidīt bumbuņu).

Starta zona: Zona, no kuras Tev jāsāk spēle Tevis spēlētajā bedrītē. *Starta zona* ir taisnstūris *divu nūju garumā* un:

- Tā priekšējo malu nosaka līnija starp *Komitejas* uzstādīto *T-marķieru* visattālākajiem priekšējiem punktiem un
- Tā sānu malas nosaka līnijas uz aizmuguri no *T-marķieru* ārējiem punktiem.

Stāja: Tavu pēdu un ķermeņa novietojums, gatavojoties Tavam *sitiēnam* un to veicot.

Tiesnesis: *Komitejas* nosaukta amatpersona gadījuma faktu izlemšanai un Noteikumu pielietošanai.

T-kociņš: Priekšmets, ko pielieto Tavas bumbuņas pacelšanai virs zemes, spēlējot to no *starta zonas*. Tā garums nedrīkst pārsniegt četras collas (101,6 mm) un tam jāatbilst *Ekipējuma* Noteikumiem.

Traucēklis (skati arī *nekustamu* un *kustamu traucēkli*): Jebkurš mākslīgs objekts, **izņemot** *neatņemamas laukuma sastāvdaļas* un *robežas objektus*.

Traucēkļu piemēri:

- Ceļi un takas ar mākslīgu segumu, tostarp to mākslīgām apmalēm.
- Ēkas un spēkrati.
- Laistīšanas sistēmas uzgaļi, notekas un laistīšanas vai skatakas.
- Spēlētāja *aprikojums*, *karoga kāti* un grābekļi.

Tuvākais pilna atvieglinājuma punkts: Tavs atskaite punkts, lai saņemtu pilnu atvieglinājumu no *anormāla laukuma apstākļa* (Noteikums 16.1), *bīstama dzīvnieka* apstākļa (Noteikums 16.2), *nepareiza grīna* (Noteikums 13.1e) vai *nepilnveidīgas platības* (Noteikumi 16.1f un 17.1e), vai pieņemot atvieglinājumu pēc noteiktiem Vietējiem Noteikumiem.

Tas ir pēc pieņēmuma noteikts punkts Tavas bumbuņas atrašanās pozīcijai, kas ir:

- Tuvākais Tavas bumbuņas sākotnējai vietai, **bet** ne tuvāk *bedrītei*, kā šī vieta,
- Atrodas vajadzīgajā *laukuma zonā* un
- Kur noteiktais apstāklis netraucē *sitiēnam*, kuru Tu būtu veicis sākotnējā vietā, ja tur nebūtu noteiktā apstākļa.

Nosakot šo atskaite punktu, Tev jāņem vērā nūjas izvēle, *stāja*, vēziens un *spēles līnija*, ko Tu attiecīgajā *sitiēnā* būtu pielietojis.

Uzlabot: Izmainīt vienu vai vairākus Tavu *sitiēnu ietekmējošus apstākļus* vai citus Tavu spēli ietekmējošus fiziskus apstākļus, lai Tu iegūtu savam *sitiēnam* potenciālu priekšrocību.

Vispārējā zona: Laukuma zona, kas aptver visu *laukumu*, **izņemot** četras citas noteiktās zonas: (1) *starta zonu*, no kuras Tev jāspēlē, sākot Tevis spēlētā bedrīti, (2) visas *soda zonas*, (3) visus *bunkurus* un (4) Tevis spēlētās bedrītes *ripināšanas grīnu*.

Vispārējā zonā iekļauj arī visas starta vietas laukumā, izņemot *starta zonu*, un visus *nepareizus grīnus*.

Vispārējais sods: Bedrītes zaudēšana *mača spēlē* vai divi soda sitiēni *sitiēnu spēlē*.

Zināms vai praktiski skaidrs: Standarts, lai noteiktu, kas noticis ar Tavu bumbiņu. Piemēram, vai Tava bumbiņa apstājās miera stāvoklī *soda zonā*, vai tā *izkustējās* un kas izraisīja tās *izkustēšanos*.

Zināms vai praktiski skaidrs nozīmē vairāk nekā tikai iespējamību vai pieņēmumu. Tas nozīmē, ka:

- Ir pārliecinoši pierādījumi, ka ar Tavu bumbiņu notika attiecīgais notikums, piemēram, Tu vai kāds cits bija liecinieki tā notikšanai vai
- Lai gan ir ļoti neliela šaubu pakāpe, visa saprātīgi pieejamā informācija liecina, ka ir vismaz 95% iespējamība, ka attiecīgais notikums notika.

Satura rādītājs

Šajā satura rādītājā nav atsaucē uz Definīcijām. Definīcijas viscaur šajā grāmatā ir kursīvā un alfabēta secībā sarakstītas Definīciju sadaļā – skati lpp. xx-xx.

	Noteikums	Lpp.
Anormāli laukuma apstākļi		xx
Acīmredzami nepamatots sitiens	16.1a	
Atvieglinājums bunkurā	16.1c	
Atvieglinājums uz ripināšanas grīna	16.1d	
Atvieglinājums vispārējā zonā	16.1b	
Bumbiņa nav atrasta	16.1e	
Kad ir atļauts atvieglinājums	16.1a	
Nespēlējama platība	16.1f	
Pacelšana, lai noteiktu, vai atvieglinājums atļauts	16.4	
Remonta platība	16.1	
Soda zona	16.1a	
Aprīkojums		
Atļauta un aizliegta lietošana	4.3a	
Medicīniski izņēmumi	4.3b	
Apstākļi pasliktinājušies, to atjaunošana	8.1d	
Apstākļi tieši izmainīti		
Bumbiņas pozīcijas ietekmēšana	8.2, 8.3	
Cita spēlētāja bumbiņas ietekmēšanai	8.3	
Citu fizisko apstākļu ietekmēšana	8.2	
Apstākļu uzlabošana		
Atļautas darbības	8.1b	
Neatļautas darbības	8.1a	
Sitienu ietekmējoši apstākļi	8.1	
Uzlabotu apstākļu atjaunošana	8.1c	
Autis		
Ko darīt, kad bumbiņa ir autā	18.2b	
Kad bumbiņa ir autā	18.2a	
Bedrītes izspēles pabeigšana	6.5	

	Noteikums	Lpp.
Bedrītes izspēles sākšana		
Izspēle no vietas starta zonas iekšpusē - mača spēle	6.1b	
Izspēle no vietas starta zonas iekšpusē - sitienu spēle	6.1b	
Kad sākas bedrītes izspēle	6.1a	
Bīstams dzīvnieks	16.2	
Brīvie kavēkļi		
Bumba izkustējusies to aizvākšanā	15.1b	
Brīvo kavēkļu aizvākšana	15.1a	
Bruto rezultāti	3.1	
Bumba		
Atbilstošas bumbiņas	4.2a	
Bumbiņu aizstāšana	4.2c, 6.3b, 14.3a	
Citas bumbiņas pacelšana uz ripināšanas grīna	11.3	
Ieplisusi vai ieplaisājusi	4.2c	
Karoga kāta pārvietošana	11.3	
Palīdz spēlē - uz ripināšanas grīna	15.3a	
Sadalās gabalos	4.2b	
Traucē spēlē - jebkur	15.3b	
Bumbiņa izkustināta		
Atvēzienā vai sitienu laikā	9.1b	
Izkustināja ārēja ietekme	9.6	
Izkustināja cits spēlētājs sitienu spēlē	9.6	
Izkustināja dzīvnieks	9.6	
Izkustināja kedījs	9.6	
Izkustināja partneris	23.5b	
Izkustināja pretinieks mača spēlē	9.5	
Izkustināja vējš, ūdens vai citi dabas spēki	9.3	
Izkustināji Tu	9.4	
Noteikšana, kas izraisīja bumbiņas izkustēšanos	9.2b	
Noteikšana, vai bumbiņa izkustējās	9.2a	

	Noteikums	Lpp.
Bumbiņa kustībā		
Tīša apstākļu izmaiņšana bumbiņas kustībā ietekmēšanai	11.3	
Tīši novirzījusi vai apturējusi persona	11.2	
Trāpa ārējai ietekmei	11.1	
Trāpa personai	11.1	
Bumbiņa spēlē	14.4	
Bumbiņas aizstāšana	4.2c, 6.3b, 14.3a	
Bumbiņas identificēšana		
Bumbiņa identificēšanā nejauši izkustināta	7.4	
Bumbiņas pacelšana identificēšanai	7.3	
Kā identificēt bumbiņu	7.2	
Bumbiņas marķieris		
Palīdz vai traucē spēlē	15.3c	
Pacelts vai izkustināts	9.7	
Sods par pacelšanu vai izkustināšanu	9.7b	
Bumbiņas meklēšana		
Bumbiņa meklēšanā nejauši izkustināta	7.4	
Meklēšanā izkustējušās smiltis	7.1b	
Taisnīga bumbiņas meklēšana	7.1a	
Bumbiņas nomešana		
Bumbiņa apstājas ārpus atvieglinājuma platības	14.3c	
Bumbiņa jānomet atvieglinājuma platībā un tai tur jāapstājas 14.3c		
Drīkst izmantot sākotnējo bumbiņu vai citu bumbiņu	14.3a	
Kā bumbiņa jānomet	14.3d	
Nejauši novirzīta pēc bumbiņas atsišanās pret zemi	14.3c	
Tīši novirzīta	14.3d	
Bumbiņas novietošana atpakaļ		
Atpakaļ novietotā bumbiņa nepalik tās sākotnējā vietā	14.2e	
Jānovieto atpakaļ sākotnējā bumbiņa	14.2a	
Kam bumbiņa jānovieto atpakaļ	14.2b	

	Noteikums	Lpp.
Kā bumbiņu novieto atpakaļ	14.2b	
Sākotnējā pozīcija mainīta, izņemot smiltis	14.2d	
Sākotnējā pozīcija mainīta smiltis	14.2d	
Vieta, kur bumbiņu novieto atpakaļ	14.2c	
Bumbiņas pacelšana un novietošana atpakaļ Skati arī Bumbiņas novietošana atpakaļ		
Bumbiņas tīrīšana	14.1c	
Darbība jāveic ar sākotnējo bumbiņu	14.2a	
Jānomarkē vieta	14.1a	
Kā bumbiņu novietot atpakaļ	14.2b	
Kuram jānovieto atpakaļ	14.2b	
Kurš drīkst pacelt	14.1b	
Bumbiņas spēlēšana tās atrašanās pozīcijā 9.1		
Bumbiņas tīrīšana	14.1c	
Bunkuri		
Atvieglinājums anormāliem laukuma apstākļiem	16.1c	
Atvieglinājums bīstama dzīvnieka apstāklim	16.2	
Brīvie kavēkļi	12.2a, 15.1	
Kad bumbiņa ir bunkurā	12.1	
Kad pieskaršanās smiltīm izraisa sodu	12.2b	
Kad pieskaršanās smiltīm neizraisa sodu	12.2b	
Kustami traucēkļi	12.2a, 15.2	
Nespēlējama bumbiņa	19.3	
Četrinieki (Foursomes)	22	
Četru bumbiņu (Four-Ball) spēle		
Bumbiņa tiši novirzīta	23.2c	
Kad klāt neesošs partneris drīkst pievienoties grupai	23.4	
Kad raunds sākas un beidzas	23.3	
Partneri kopīgi lieto nūjas	23.7	
Puses rezultāts - mača spēlē un sitienu spēlē	23.2a	
Rezultātu kartīte sitienu spēlē	23.2b	
Sodi	23.8	

	Noteikums	Lpp.
Spēles secība	23.6	
Spēlētāja atbildība par partnera darbībām	23.5b	
Spēlētāja darbības ietekmē partnera spēli	23.5a	
Vai drīkst izspēlēt sitienu pēc piekāpšanās tam	23.6	
Viens vai abi partneri drīkst pārstāvēt pusi	23.4	
Dzīvnieku alas Skati Anormāli laukuma apstākļi		
Golfa spēle	1.1	
Grupas		
Mača spēlē	5.4	
Sitienu spēlē	5.4	
leurbusies bumbiņa		
Kad atvieglinājums ir atļauts	16.3a	
Kā pieņemt atvieglinājumu	16.3b	
Karoga kāts		
Bumbiņa atspiedusies pret karoga kātu bedrītē	13.2c	
Bumbiņa trāpa pa pieskatīta karoga kātu vai personu	13.2b	
Karoga kāta atstāšana bedrītē	13.2a	
Karoga kāta izņemšana no bedrītes	13.2b	
Kediji		
Aizliegums stāvēt aiz spēlētāja	10.2b	
Atļautas un neatļautas darbības	10.3b, 10.2	
Atļauts viens kedijs katrā brīdī	10.3a	
Kediji dalīti vairākiem spēlētājiem	10.3a	
Noteikumu pārkāpums	10.3c	
Kļūdas labošana	14.5	
Komandu sacensības	24	
Kustami traucēkļi		
Aizvākšana	15.2a	
Atvieglinājums jebkur, izņemot ripināšanas grīnu	15.2a	
Atvieglinājums uz ripināšanas grīna	15.2a	
Bumbiņa nav atrasta	15.2b	

	Noteikums	Lpp.
Laukums		
Nespēlējamās platības	2.4	
Noteiktās zonas	2.2	
Mača spēle		
Handikapu piemērošana	3.2c	
Mača rezultāta zināšana	3.2d	
Neizšķirta bedrīte	3.2a	
Neizšķirta mača pagarināšana	3.2a	
Piekāpšanās	3.2b	
Pretinieka informēšana par sodu	3.2d	
Pretinieka informēšana par veikto sitienu skaitu	3.2d	
Savu tiesību un interešu aizstāvība	3.2d	
Uzvara mačā	3.2a	
Uzvarēta bedrīte	3.2a	
Maksimālā rezultāta spēles veidi	21.2	
Mākslīga seguma ceļi Skati Anormāli laukuma apstākļi		
Nekustami traucēkļi Skati Anormāli laukuma apstākļi		
Nepareiza bumbiņa	6.3c	
Nepareiza vieta		
Labojums nepieciešams, vai nē	14.7b	
Nav nopietns pārkāpums	14.7b	
Nopietns pārkāpums	14.7b	
Vieta, no kuras jāspēlē bumbiņa	14.7a	
Nespēlējama bumbiņa		
Atvieglinājums - atkāpšanās pa līniju	19.2	
Bunkurs - atvieglinājums ārpus bunkura	19.3	
Bunkurs - atvieglinājums bunkurā	19.3	
Kad var pieņemt atvieglinājumu	19.1	
Sānu atvieglinājums	19.2	
Sitienu un distances atvieglinājums	19.2	

	Noteikums	Lpp.
Soda zonā	19.1	
Uz ripināšanas grīna	19.2	
Vispārējā zonā	19.2	
Nespēlējamās platības	2.4, 16.1f, 17.1e	
Neto rezultāti	3.1c	
Noteikumi		
Noteikumi	1.3	
Noteikumos neietvertas situācijas	20.3	
Noteikumu jautājumi		
Izvairīšanās no nepamatotas kavēšanās	20.1a	
Komitejas lēmumi	20.2	
Mača spēle	20.1b	
Neapbruņotas acs standarta piemērošana video pierādījumu izskatīšanā	20.2	
Nepareizu nolēmumu labošana	20.2	
Noteikumos neietvertas situācijas	20.3	
Sitienu spēle	20.1c	
Spēlētāju diskvalifikācija pēc galīga rezultāta mačā	20.2	
Spēlētāju diskvalifikācija pēc sitienu spēles sacensību noslēguma	20.2	
Tiesneša lēmumi	20.2	
Nūjas		
14 nūju ierobežojums	4.1b	
Atbilstošas nūjas	4.1a	
Nūjas veikspējas raksturlielumu izmaiņš	4.1a	
Nūju izņemšana no spēles	4.1c	
Nūju pievienošana vai aizstāšana	4.1b	
Nūju kopīga lietošana	4.1b, 23.7	
Raundā sabojātas nūjas lietošana vai labošana	4.1a	
Padoms vai cita palīdzība		
Aiz Tevis stāvošs kedži	10.2b	

	Noteikums	Lpp.
Fiziska palīdzība un aizsardzība no dabas stihijas	10.2b	
Norādīta spēles līnija	10.2b	
Padoms	10.2a	
Priekšmeti palīdzībā stājas orientēšanā	10.2b	
Pagaidu ūdens Skati Anormāli laukuma apstākļi		
Pamatots lēmums	1.3	
PAR/bugiju spēles veids	21.3	
Pazudusi bumba		
Kad bumba ir pazudusi	18.2a	
Ko darīt, kad bumba pazudusi	18.2b	
Provizoriska bumba		
Kad ir atļauta	18.3a	
Kad provizoriska bumba kļūst par bumbiņu spēlē	18.3c	
Kad no provizoriskas bumbiņas jāatsakās	18.3c	
Provizoriskas bumbiņas izspēles pieteikšana	18.3b	
Provizoriskas bumbiņas spēlēšana vairāk nekā vienu reizi	18.3c	
Raunda pabeigšana	5.3b	
Raunda sākšana	5.3a	
Remonta platība Skati Anormāli laukuma apstākļi		
Ripināšanas grīni		
Bumba pārķūrsies pār bedrīti	13.3	
Bumba vai bumbiņas marķieris izkustināts - nejauši	13.1d	
Bumba vai bumbiņas marķieris izkustināts - dabas spēku ietekmē	13.1d	
Bojājumu labošana	13.1c	
Kad bumba ir uz ripināšanas grīna	13.1a	
Marķēšana, pacelšana un tīrīšana	13.1b	
Nepareizs grīns	13.1f	
Smilšu un atrautas augsnes aizvākšana	13.1c	
Tīša pārbaudīšana	13.1e	
Sišana pārmaiņus Skati Četrinieks		
Sitiena veikšana		

	Noteikums	Lpp.
Bumba izkustas pēc atvēršanas sākšanas 9.1b,	10.1d	
Bumba kustas ūdenī	10.1d	
Bumba nokrīt no T-kociņa	10.1d	
Nūjas noenkurošana	10.1b	
Stāvēšana pāri spēles līnijai vai uz tās	10.1c	
Taisnīga sišana pa bumbiņu	10.1a	
Sitiens atcelts		
Sitiens veikts ārpus starta zonas mača spēlē	6.1b	
Spēles secība mača spēlē	6.4a	
Spēlēšana no iepriekšējā sitiena veikšanas vietas	14.6	
Sitiens un distance		
Atvieglinājums jebkurā brīdī	18.1	
Bumba pazudusi vai autā	18.2	
Spēlēšana atkārtoti no ripināšanas grīna	14.6c	
Spēlēšana atkārtoti no starta zonas	14.6a	
Spēlēšana atkārtoti no vispārējās zonas, soda zonas vai bunkura	14.6b	
Sitienu spēle		
Iesīšana bedrītē	3.3c	
Rezultātu kartīte - handikaps uz rezultātu kartītes	3.3b	
Rezultātu kartīte - marķiera atbildība	3.3b	
Rezultātu kartīte - nepareizs rezultāts bedrītē	3.3b	
Rezultātu kartīte - spēlētāja atbildība	3.3b	
Uzvarētājs	3.3a	
Soda zona		
Atvieglinājuma iespējas dzeltenajā soda zonā	17.1d	
Atvieglinājuma iespējas sarkanajā soda zonā	17.1d	
Bumba nav atrasta	17.1c	
Bumbiņas spēlēšana tās atrašanās pozīcijā	17.1b	
Kad bumba ir soda zonā	17.1a	
Kā pieņemt atvieglinājumu	17.1d	
Nav atvieglinājuma pēc pieņemtiem Noteikumiem	17.3	

	Noteikums	Lpp.
Nespēlējama platība	17.1e	
No soda zonas spēlēta bumbiņa apstājas soda zonā	17.2a	
No soda zonas spēlēta bumbiņa ir pazudusi, autā vai nespēlējama	17.2b	
Sodi	1.3	
Spēles pārtraukšana		
Apturēšana pēc Komitejas lēmuma	5.7a	
Bumbiņas pacelšana	5.7d	
Kad spēlētāji drīkst pārtraukt spēli, vai viņiem tā jādara	5.7a, 5.7b	
Nekavējoša apturēšana pēc Komitejas lēmuma	5.7b	
Parasta apturēšana pēc Komitejas lēmuma	5.7b	
Pēc vienošanās mača spēlē	5.7a	
Spēles atsākšana	5.7c	
Zibens	5.7a	
Spēles secība		
Atvieglinājuma pieņemšanā	6.4	
Četru bumbiņu spēlē (Four-Ball)	23.6	
Četriniekos (Foursomes)	22	
Gatavības golfs	6.4b	
Mača spēlē	6.4a	
Sitienu spēlē	6.4b	
Spēlējot provizorisku bumbiņu	6.4	
Spēles temps		
Gatavības golfs	5.6b, 6.4	
Ieteikumi	5.6b	
Nepamatota spēles kavēšana	5.6a	
Spēle ārpus kārtas	5.6b	
Spēle ātrā tempā	5.6b	
Spēles veidi	21	
Spēles veidi: Citi	21.5	
Spēles veidi: mača spēle vai sitienu spēle	3.1	

	Noteikums	Lpp.
Stableford		
Bumbiņa tiši novirzīta	21.1d	
Kad raunds ir beidzies	21.1e	
Pārskats	21.1a	
Rezultāta uzskaitē	21.1b	
Sodi	21.1c	
Starta zona		
Bumbiņa jāizspēlē no vietas starta zonas iekšpusē	6.2b	
Bumbiņu drīkst novietot uz T-kociņa	6.2b	
Kad piemērojami starta zonas noteikumi	6.2a	
T-maķieru pārvietošana	6.2b, 8.1a	
Uzlabojumi atļauti	6.2b	
Triju bumbiņu (Three-Ball) mača spēle	21.4	
Uzvedība		
No spēlētāja gaidītā uzvedība	1.2	
Uzvedības kodekss	1.2	
Vingrināšanās		
Pirms vai starp raundiem - mača spēlē	5.2a	
Pirms vai starp raundiem - sitienu spēlē	5.2b	
Vingrināšanās bedrītes izspēles laikā	5.5	
Vingrināšanās, kad spēle apturēta	5.5	
Vingrināšanās starp divām bedrītēm	5.5	
Vispārējā zona	2.2	

Amatiera statusa Noteikumi

Amatiera statusa Noteikumi būtiski atšķiras tiem, kas spēlē tikai spēles izaicinājuma un patikas pēc, un tiem, kas spēli uzlūko arī kā profesiju vai finansiāla labuma gūšanu. Ar atbilstošiem nosacījumiem un ierobežojumiem, piemēram, iegūstamo balvu vērtībai, Amatiera statusa Noteikumi ir paredzēti, lai iedrošinātu golferus amatierus izbaudīt sacensību garu, nevis koncentrētos uz finansiālu labumu. Ja Tu esi golferis amatieris un pārkāp šos Noteikumus, Tu vari zaudēt savu amatiera statusu un iespēju piedalīties kā amatierim sacensībās. Tādēļ ir svarīgi saprast Amatiera statusa Noteikumus, kurus Tu vari atrast RandA.org.

Aprikojuma Noteikumi

Aprikojuma Noteikumi aptver plašus Noteikumus, specifikācijas un vadlīnijas, lai palīdzētu aprikojuma ražotājiem un konstruktoriem, turnīru amatpersonām un spēlētājiem saprast un piemērot Noteikumus attiecībā uz golfa nūju, bumbiņu un cita aprikojuma konstruēšanu un ražošanu. Tā ir spēlētāja atbildība pārliecināties, ka viņa vai viņas lietotais aprikojums atbilst Noteikumiem. Aprikojuma Noteikumu interaktīvais izdevums ir pieejams RandA.org, kur atrodamas arī saites uz oficiāliem testu protokoliem un/vai video demonstrējumiem noteiktiem Noteikumiem, specifikācijām un mērījumu tehnikām.

Pārveidotie golfa Noteikumi spēlētājiem ar invaliditāti

Pārveidotajos Noteikumos Golfa Noteikumi ir adaptēti četrām noteiktām invaliditātes grupām. Tie ir paredzēti, lai ļautu spēlētājam ar invaliditāti taisnīgi spēlēt ar citiem spēlētājiem, kam ir tāda paša vai cita veida invaliditāte vai invaliditātes nav. Pārveidotie Noteikumi nav automātiski piemērojami, un katras Komitejas ziņā ir izlemt, vai ieviest kādus no šiem Pārveidotajiem Noteikumiem savās sacensībās. Pārveidotie Noteikumi ir publicēti "Oficiālajā Golfa Noteikumu Ceļvedī" un tos var atrast arī RandA.org.