



Golfa noteikumi

**Apstiprināti R&A Rules Limited
un ASV Golfa asociācijā**

31. izdevums

Spēkā no 2008. gada 1. janvāra

Saturš

Priekšvārds.....	5
Principiālas izmaiņas.....	6
Kā lietot šo Noteikumu grāmatu.....	17
Ātrs ceļvedis golfa noteikumos.....	19
Nodaļas	
I Etiķete.....	26
II Definīcijas.....	30
III Spēles noteikumi.....	44
Spēle	
1. Spēle.....	44
2. Mača spēle (match-play).....	45
3. Sitienu spēle.....	47
Nūjas un bumbiņa	
4. Nūjas.....	49
5. Bumbiņa.....	53
Spēlētāja atbildība	
6. Spēlētājs.....	55
7. Vingrināšanās.....	61
8. Padoms, spēles līnijas norādīšana.....	62
9. Informācija par veiktajiem sitieniem.....	63
Spēles secība	
10. Spēles secība.....	65
Starta vieta	
11. Starta vieta.....	67

Bumbiņas spēlēšana

12. Bumbiņas meklēšana un identificēšana.....	68
13. Bumbiņas spēlēšana tās atrašanās pozīcijā.....	70
14. Bumbiņas sišana.....	72
15. Aizstāta bumbiņa, nepareiza bumbiņa.....	75

Ripināšanas grīns

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

Izkustināta, novirzīta vai apstādināta bumbiņa

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

Atvieglinājuma situācijas un procedūra

20. Pacelšana, nomešana un novietošana; spēle no nepareizas vietas.....	86
21. Bumbiņas tīrīšana.....	93
22. Bumbiņa palīdz vai traucē spēlē.....	93
23. Brīvie kavēkļi.....	94
24. Traucēkļi.....	95
25. Nepieņemami laukuma apstākļi, ieurbusies bumbiņa un nepareizs ripināšanas grīns.....	99
26. Ūdens šķēršļi (tajā skaitā sānu ūdens šķēršļi).....	102
27. Bumbiņa pazudusi vai autā; provizorisks bumbiņa.....	105
28. Nespēlējama bumbiņa.....	107

Citi spēles veidi

29. <i>Threesomes</i> (Trijnieki) un <i>Foursomes</i> (Četrinieki).....	108
30. <i>Three-ball</i> (Triju bumbiņu), <i>Best-ball</i> (Labākās bumbiņas) un <i>Four-ball</i> (Četru bumbiņu) mača spēle.....	109
31. Four-Ball sitienu spēle.....	111
32. Bugiju, PAR un Stableford sacensības.....	114

Pārvaldīšana

33. Komiteja.....	116
34. Strīdi un lēmumi.....	119

I Pielikums

Sauturs.....	122
A daļa. Vietējie noteikumi.....	124
B daļa. Vietējo noteikumu paraugi.....	126
C daļa. Sacensību nosacījumi.....	139

II Pielikums

Nūju konstrukcija.....	148
------------------------	-----

III Pielikums

Bumbiņa.....	160
--------------	-----

Amatiera statusa noteikumi	161
---	-----

Satura indekss	177
-----------------------------	-----

R&A Rules Limited

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

Dzimums

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

Golferi ar invaliditāti

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

Handikapi

Gofa noteikumi nereglamentē handikapu piešķiršanu un koriģēšanu. Šādi jautājumi ir nacionālo federāciju pārziņā un tādēļ attiecīgi adresējami.

Priekšvārds 2008. gada Gofa noteikumu izdevumam

Šajā grāmatā iekļauti Gofa noteikumi, kas visā pasaulē stājas spēkā 2008. gada 1. janvārī. Tā ir *R&A Rules Limited* un ASV Gofa asociācijas (USGA) četru gadu darba kulminācija, kas sekojusi konsultācijām ar citām gofa institūcijām visā pasaulē.

Tiek uzskatīts par svarīgu, lai Noteikumi saglabātu uzticību vēsturiskajiem principiem, taču tiem jābūt skaidriem, mūsdienīgiem un saprotamiem, un sodiem jābūt atbilstošiem. Noteikumi regulāri jāpārskata, lai nodrošinātu šo mērķu sasniegšanu, un pašreizējais Noteikumu izdevums ir šīs attīstības jaunākais posms. Svarīgākās izmaiņas ir apkopotas no 6. līdz 10. lappusei. *R&A Rules Limited* un USGA vēlas veicināt cieņu pret Noteikumiem, to ievērošanu un gofa vienotības saglabāšanu visos līmeņos. Visbeidzot, mēs izsakām cieņpilnu pateicību ne tikai mūsu komitejām par paveikto darbu, bet arī visiem tiem, kuru dažādaļas pienesums padarīja iespējamu šī izdevuma sagatavošanu.

W Michael B Brown

R&A Rules Limited

Gofa noteikumu komitejas

priekšsēdētājs

James T Bunch

ASV Gofa asociācijas

Gofa noteikumu komitejas

priekšsēdētājs

2008. gada izdevumā ieviestās principiālās izmaiņas

APKOPOJUMS

Izmaiņas Noteikumos kopumā iedalāmas divās kategorijās: (1) tādas, kas padara Noteikumus skaidrākus, un (2) tādās, kas noteiktos apstākļos samazina sodus, lai nodrošinātu to samērīgumu.

DEFINĪCIJAS

Padoms

Labots, lai ļautu apmainīties ar informāciju par distanci, tā kā tas netiek uzskatīts par «padomu».

Pazaudēta bumbiņa

Labots, lai padarītu skaidrāku bumbiņas aizstāšanas jautājumu un iekļautu «sitiena un distances» koncepciju (skat. attiecīgās izmaiņas Noteikumos 18-1, 24-3, 25-1c, 26 un 27-1).

Mači

Definīcija atsaukta un aizstāta ar divām jaunām Definīcijām — «Mača spēles veidi» un «Sitienu spēles veidi».

NOTEIKUMI

Noteikums 1-2. Iedarbība uz bumbiņu

Pievienota piezīme, lai būtu skaidrāks, kas rada Noteikuma 1-2 nopietnu pārkāpumu.

Noteikums 4-1. Nūju forma un uzbūve

Labots, lai samazinātu sodu par Noteikuma 4-2 pārkāpšanu - neatbilstošas, bet neizmantotas nūjas vai nūju nešanu - no diskvalifikācijas uz tādu pašu sodu, kā par atļautā 14 nūju skaita pārsniegšanu.

Noteikums 12-1. Bumbiņas meklēšana; Bumbiņas saskatīšana

Labots, lai pievienotu bumbiņas meklēšanu traucēkli.

Noteikums 12-2. Bumbiņas identificēšana

Labots, lai atļautu spēlētājam pacelt bumbiņu identifikācijai šķērsli (skat. Attiecīgās izmaiņas Noteikumā 15-3, atceļot atbrīvošanu no soda par nepareizas bumbiņas izspēli šķērsli).

Noteikums 13-4. Bumbiņa šķērsli; Aizliegtas darbības

Izņēmums 1 labots lielākai skaidrībai; Izņēmums 2 labots ar attiecinājumu uz Noteikumu 13-2, kā arī lai likvidētu atsauci uz palīdzību spēlētāja turpmākā bedrītes izspēlē; Izņēmums 3 pievienots, lai noteiktos apstākļos atbrīvotu spēlētāju no soda pēc Noteikuma 13-4a (šķēršļa apstākļu izmēģināšana).

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

Labots attiecībā uz neparastu aprikojuma izmantošanu (skat. arī jaunu Izņēmumu aprikojuma izmantošanai tradicionāli pieņemtā veidā), kā arī pievienots jauns Izņēmums spēlētājiem ar pamatotu medicīnisku iemeslu mākslīgas ierīces vai neparasta aprikojuma izmantošanai. Pievienota Piezīme, lai būtu skaidrāks, ka drīkst ieviest Vietējo noteikumu attiecībā uz distances noteikšanas ierīču izmantošanu, jo iepriekš to atļāva tikai Lēmums.

Noteikums 15-2. Aizstāta bumbiņa

Pievienots Izņēmums, lai izvairītos no «divkārsa soda», kad spēlētājs nepareizi aizstāj bumbiņu un spēlē no nepareizas vietas (skat. attiecīgu izmaiņu Noteikumā 20-7c).

Noteikums 15-3. Nepareiza bumbiņa

Labots, lai likvidētu atbrīvojumu no soda par nepareizas bumbiņas izspēli šķērsli (skat. attiecīgo izmaiņu Noteikumā 12-2, kas atļauj spēlētājam pacelt bumbiņu šķērsli identifikēšanai).

Noteikums 16-1e. Stāvēšana jāteniski vai uz ripināšanas līnijas

Pievienots Izņēmums, lai nepiemērotu sodu, ja darbība bija netīša vai ar nodomu izvairīties no nostāšanās uz cita spēlētāja ripinājuma līnijas; iepriekš atļauts tikai ar Lēmumu.

Noteikums 18. Miera stāvoklī esoša bumbiņa izkustināta

Soda formulējums labots, lai izvairītos no «divkārša soda», kad spēlētājs bez tiesībām uz to paceļ savu bumbiņu un nepareizi aizstāj bumbiņu (skat. attiecīgas izmaiņas Noteikumos 15-2 un 20-7c).

Noteikums 18-1. Miera stāvoklī esoša bumbiņa izkustināta; Ar ārēja faktora ietekmi

Pievienota Piezīme, lai būtu skaidrāka procedūra, kad bumbiņu varētu būt izkustinājis ārējs faktors.

Noteikums 19-2. Kustībā esošu bumbiņu novirzījis vai apstādinājis Spēlētājs, Partneris, Kedijs vai Aprikojums

Labots, lai samazinātu sodu mača spēlē un sitienu spēlē līdz vienam sitienam.

Noteikums 20-3a. Novietošana un Aizstāšana; kurš un kur

Labots, lai samazinātu sodu līdz vienam sitienam par bumbiņas novietošanu vai novietošanu atpakaļ, ja to paveikusi nepareiza persona.

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

Pievienota Piezīme, lai izvairītos no «divkārša soda», ja spēlētājs spēlē no nepareizas vietas un nepareizi aizstāj bumbiņu (skat. attiecīgas izmaiņas Noteikumā 15-2).

Noteikums 24-1. Kustami traucēkļi

Labots, lai atļautu pieskatītu, izņemt vai paceltu karoga kātu pārvietot, kad bumbiņa ir kustībā.

Noteikums 24-3. Bumbiņa traucēkli nav atrasta**Noteikums 25-1c. Bumbiņa nepieņemamos laukuma apstākļos nav atrasta****Noteikums 26. Ūdens šķēršļi (tajā skaitā sānu ūdens šķēršļi)****Noteikums 27-1. Sitiens un distance; Bumbiņa autā; Bumbiņa piecās minūtēs nav atrasta**

Šajos Noteikumos termins «saprātīgs pierādījums» aizstāts ar «zināms vai praktiski skaidrs» nosakot, kad neatrastas bumbiņas gadījumā drīkst darboties atbilstoši nosacījumiem, kad bumbiņa ir traucēkli (Noteikums 24-3), nepieņemamos laukuma apstākļos (Noteikums 25-1) vai ūdens šķērslī (Noteikums 26-1). Skatīt attiecīgas izmaiņas Pazaudētas bumbiņas Definīcijā un Noteikumā 18-1.

I PIELIKUMS**Grieztas velēnas šuves**

Pievienots jauns Vietējo noteikumu paraugs.

Pagaidu nekustamie traucēkļi

Vietējo noteikumu parauga Paragrāfs II labots, lai iekļautu papildu prasību, ka atvieglinājuma saņemšanai par traucējumu pagaidu nekustamajam traucēklim jāatrodas uz spēlētāja spēles līnijas.

II PIELIKUMS**Pielāgojamība**

Labots, lai ar R&A atzinumu atļautu citas pielāgojamības formas, nevis tikai svara pielāgojamību.

Nūjas galva; Gluda forma

Labots lielākai skaidrībai par jēdzienu «gluda forma» un norādītu dažas iezīmes, kas nav atļautas; iepriekš sīkāk izklāstīts aprikojuma Noteikumu vadlīnijās.

Nūjas galva; izmēri, tilpums un inerces moments

Pievienotas nodaļas par inerces momentu un putera galvas izmēriem; iepriekš sīkāk izklāstīts aprīkojuma Noteikumu vadlīnijās un izmēģinājumu protokolos.

Nūjas galva; atsperes efekts un dinamiskās īpašības

Pievienota jauna nodaļa par atsperes efektu. Ierobežojums atbilstoši sīkākam izklāstam Svārsta izmēģinājumu protokolā tagad ir spēkā visām nūjām (izņemot puterus) un visos spēles veidos; iepriekš ietverts sacensību nosacījumos.





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



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



Latvijas Golfa federācija

ir nacionāla sporta organizācija,
kuras pārzinā Latvijā ir golfa spēles attīstība
visos līmeņos.

Federācijas uzdevumi ir:

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

Biedrība Latvijas Golfa federācija

Reģ.nr.: 40008021956

Adrese: Mīlgrāvja iela 16a, Rīga, LV 1034

E-pasts: info@golfaskola.lv

www.lgf.lv

Tel: 67282033; 29191428



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

Junioru golfa attīstība ir Latvijas Golfa federācijas prioritāte.



Aktīvie PĻAVU GOLFA laukumi Latvijā –2009

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



Junioru golfa programma «Avoti» (Valmiera) – 2009

Kā lietot šo Noteikumu grāmatu

Saprotams, ka ne jau ikviens, kuram ir Golfa noteikumu izdevums, izlasīs to no pirmās līdz pēdējai lappusei. Lielākā daļa golferu pie Noteikumu grāmatas ķeras tikai tad, ja laukumā rodas jautājums par Noteikumiem, ko nepieciešams atrisināt. Tomēr, lai nodrošinātu, ka jums ir pamata izpratne par Noteikumiem un jūs pieņemami spēlējat golfu, ieteicams vismaz izlasīt Golfa noteikumu ātro rokasgrāmatu un Etiķetes nodaļu šajā izdevumā. Laukumā nonākot situācijā, kad Noteikumos jānoskaidro pareiza atbilde, lietojiet Noteikumu grāmatas satura rādītāju, lai atrastu attiecīgo Noteikumu. Piemēram, ja spēlētājs, pacelot bumbiņu uz ripināšanas grīna, nejauši izkus-tina savas bumbiņas marķieri, atrodiet jautājumā tādus vārdus kā «bumbiņas marķieris», «bumbiņas pacelšana», «ripināšanas grīns» un meklējiet Satura rādītājā šos virsrakstus. Attiecīgais Noteikums (Noteikums 20-1) atrodams zem norādēm «bumbiņas marķieris» un «bumbiņas pacelšana», un, izlasot šo Noteikumu, gūsiet apstiprinājumu pareizai atbildei. Papildu atslēgas vārdu atrašanai un Golfa noteikumu satura rādītāja izman-tošanai, sekojoši punkti palīdzēs jums Noteikumu grāmatu izmantot efektīvi un precīzi:

Vārdu izpratne

Noteikumu grāmata uzrakstīta ļoti precīzā un pārdomātā veidā. Jums būtu jāsaprot un jāpazīst sekojošas atšķirības vārdu lietošanā: «drikt» (piem., spēlētājs drikt anulēt sitienu) nozīmē, ka darbība nav obli-gāta, «vajadzētu» (piem., marķierim vajadzētu pārbaudīt rezultātu) nozīmē, ka darbība ir ieteicama, taču nav obligāta, «nepieciešamība» (piem., spēlētāja nūjām jāatbilst) nozīmē izpildāmu norā-dījumu, par kura neveikšanu ir sods.

Definīciju pārzināšana

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

Gadījuma fakti

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

- spēles veidu (piem., mača spēle vai sitienu spēle, vienspēle, *foursome* vai *four-ball*),
- kas iesaistīts (piem., spēlētājs, viņa partneris vai kedijs, ārējs faktors),
- kur gadījums noticis (piem., starta vietā, bunkurā, ūdens šķērslī vai uz ripināšanas grīna),
- kas tieši noticis,
- gadījuma laika noteikšana (piem., vai spēlētājs jau nodevis rezultātu kartīti, vai sacensības jau beigušās).

Atsaukšanās uz grāmatu

Kā norādīts iepriekš, uzziņai Noteikumu grāmatas satura rādītājā un attiecīgajam Noteikumam vajadzētu sniegt atbildes uz vairākumu jautājumu, kas var rasties laukumā. Ja šaubāties, spēlējiet uz laukuma, kāds tas ir, un spēlējiet bumbiņu tur, kur tā atrodas. Pēc atgriešanās Kluba mājā jūs varat nodot jautājuma izskatīšanu Komitejai, un varētu būt, ka uzziņa «Decisions on Rules of Golf» palīdzēs kļiedēt jebkuras šaubas, kas nav pilnīgi izgaissušas pēc Noteikumu grāmatas pielietošanas.

Ātrs ceļvedis Golfa noteikumos

Tā kā golfs ir pašregulējoša spēle, visiem golferiem vajadzētu būt labai izpratnei par šajā ceļvedī uzskaitītajiem Noteikumu pamatiem. Tomēr šis ceļvedis neaizstāj Golfa noteikumus, kuros jākonsultējas ik reizi, kad rodas šaubas. Plašākai informācijai par šajā ceļvedī iekļautajiem punktiem lūgums meklēt attiecīgu Noteikumu.

Vispārēji jautājumi

Pirms spēles raunda uzsākšanas:

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

Raunda izspēlē:

- neprasiet «padomu» nevienam, izņemot jūsu partneri (t. i., spēlētāju, kas ir jūsu pusē) vai saviem kedijiem. Nedodiet padomu nevienam, izņemot savu partneri. Jūs drīkstat lūgt informāciju par Noteikumiem, distancēm, šķēršļu, karoga kātu izvietojumu, u.tml. (Noteikums 8-1),
- bedrītes izspēlē neizdariet nekādas vingrināšanās sitienus (Noteikums 7-2).

Pēc raunda izspēles:

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

Spēles noteikumi

Sitiens no starta vietas (Noteikums 11)

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

Ja sitienu no starta vietas izspēlējat ārpus šīs zonas, mača spēlē sods netiek piemērots, bet jūs pretinieks drīkst pieprasīt, lai jūs sitienu izspēlētu atkārtoti. Sitienu spēlē jūs saņemat divu sitienu sodu, un kļūda jālabo, izspēlējot no pareizās zonas.

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

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

Izspēlējiet bumbiņu no vietas, kur tā atrodas. Neuzlabojiet savu pozīciju, paredzētā vēziena vai nostāšanās vietu, vai spēles līniju, pārvietojot, liecot vai laužot jebko fiksētu vai augošu, izņemot taisnīgas sitiena stājas ieņemšanā un vēziena izdarīšanā. Neuzlabojiet savu pozīciju, spiežot jebko pie zemes (Noteikums 13-2).

Ja jūsu bumbiņa ir bunkurā vai ūdens šķērslī, nepieskarieties zemei jebkura veida šķērslī, un ūdens šķērslī nepieskarieties ūdenim ar roku vai nūju pirms nūjas lejupvēziena, kā arī nekustiniet brīvos kavēkļus (Noteikums 13-4).

Jums jāvēzē nūja un jāizdara sitiens pa bumbiņu. Nav atļauts bumbiņu stumt, grūst vai mest (Noteikums 14-1).

Ja izspēlējat nepareizu bumbiņu, mača spēlē jūs zaudējat bedrīti; sitienu spēlē jūs saņemat divu sitienu sodu un pēc tam jums jālabo kļūda, spēlējot pareizo bumbiņu (Noteikums 15-3).

Uz ripināšanas grīna (Noteikumi 16 un 17)

Jūs drīkstat uz ripināšanas grīna nomarkēt, pacelt un notīrīt bumbiņu, vienmēr atliekot to atpakaļ precīzi tajā pašā vietā (Noteikums 16-1b).

Jūs drīkstat labot bumbiņu atstātās pēdas un vecās bedrīšu aizdares, taču ne citus bojājumus, piemēram, kurpiju dzelkšņu pēdas (Noteikums 16-1c).

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

Miera stāvoklī esoša bumbiņa izkustināta (Noteikums 18)

Parasti, kad bumbiņa ir spēlē, ja jūs savu bumbiņu nejauši izkustināt, paceļat to, kad tas nav atļauts, vai arī bumbiņa izkustas pēc tam, kad esat nostājies pie bumbiņas sitenam, pieskaitiet soda sitienu un novietojiet bumbiņu atpakaļ. Tomēr aplūkojiet izņēmumus, ko paredz Noteikums 18-2a (Noteikums 18-2). Ja kāds cits pārvieto miera stāvoklī esošu jūsu bumbiņu, vai to pārvietojusi cita bumbiņa, atlieciet to atpakaļ bez jums piemērojama soda.

Kustībā esoša bumbiņa novirzīta vai apstādināta (Noteikums 19)

Ja jūsu sisto bumbiņu novirzāt vai apstādināt jūs, jūsu partneris, kedijs vai jūsu aprikojums, pieskaitiet soda sitienu un spēlējiet bumbiņu no vietas, kur tā atrodas (Noteikums 19-2).

Ja jūsu sisto bumbiņu novirza vai apstādina miera stāvoklī esoša cita bumbiņa, sods netiek piemērots, un bumbiņa jāspēlē no pozīcijas, kur tā atrodas. Izņēmums ir sitienu spēlē, kad saņemat divu sitienu sodu, ja jūsu bumbiņa un otra bumbiņa atradās uz ripināšanas grīna, pirms jūs izdarījāt sitienu (Noteikums 19-5a).

Bumbiņas pacelšana, nomešana un novietošana (Noteikums 20)

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

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

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

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

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

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

Bumbiņa palīdz vai traucē spēlē (Noteikums 22)

Jūs drīkstat pacelt savu bumbiņu vai saņemt citas bumbiņas pacelšanu, ja uzskatāt, ka bumbiņa varētu palīdzēt citam spēlētājam.

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

Jūs drīkstat saņemt jebkuras bumbiņas pacelšanu, ja tā varētu traucēt jūsu spēlei.

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

Brīvie kavēkļi (Noteikums 23)

Jūs drīkstat pārvietot brīvos kavēkļus (piem., dabiskus nepiesaistītus objektus - akmeņus, nobirušas lapas un zariņus), ja vien brīvie kavēkļi un jūsu bumbiņa nav vienā un tajā pašā šķērsli. Ja jūs aizvācat brīvos kavēkļus un tas izraisa jūsu bumbiņas izkustēšanos, bumbiņa jānovieto atpakaļ, un (ja vien jūsu bumbiņa nebija uz ripināšanas grīna) jūs saņemat viena sitienu sodu (Noteikums 23-1),

Kustami traucēkļi (Noteikums 24-1)

Kustamus traucēkļus (piem., mākslīgus kustamus priekšmetus - grābekļus, skārda kārbas utt.) neatkarīgi no to atrašanās vietas drīkst pārvietot bez soda.

Ja bumbiņa tomēr izkustās, tā jānovieto atpakaļ bez soda.

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

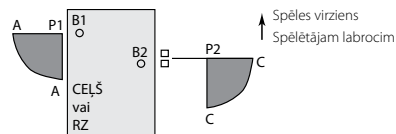
Nekustami traucēkļi, Nepieņemami laukuma apstākļi (Noteikumi 24-2 un 25-1)

Nekustams traucēklis ir mākslīgs nekustams objekts - celtne vai mākslīga seguma ceļš (bet pārbaudiet Vietējos noteikumos ceļu un taku statusu). Nepieņemami laukuma apstākļi ir nejaušs ūdens, remonta zona, putna, abinieka vai alu racēja dzīvnieka radīta ala, veidojumi un takas. Izņemot gadījumus, kad bumbiņa ir ūdens šķērsli, no nekustamiem traucēkļiem un nepieņemamiem laukuma apstākļiem pienākas brīvs atvieglinājums, ja šie nosacījumi fiziski ietekmē bumbiņas atrašanās vietu, jūsu stāju vai vēzienu. Jūs drīkstat pacelt bumbiņu un nomest vienas nūjas attālumā no «tuvākā atvieglinājuma punkta» (skat. «Tuvākā atvieglinājuma punkta» Definīciju), taču ne tuvāk bedrītei attiecībā pret tuvāko atvieglinājuma punktu (skat. diagrammu zemāk).

Ja bumbiņa ir uz ripināšanas grīna, to novieto tuvākajā atvieglinājuma punktā. Nav atvieglinājuma par traucējumu jūsu spēles līnijai, ja vien jūsu bumbiņa un apstākļi abi neatrodas uz ripināšanas grīna.

Kad bumbiņa ir bunkurā, kā papildu iespēju situācijas atvieglinājumam drīkst izmantot bumbiņas nomešanu aiz bunkura, pieskaitot vienu soda sitienu.

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



B1 – bumbiņas pozīcija uz ceļa, remonta zonā (RZ) utt.

P1 – tuvākais atvieglinājuma punkts

P1-A-A – iekrāsota zona, kurā nometama bumbiņa.

Rādīss ir vienas nūjas garums no P1, izmantojot jebkuru nūju

B2 – bumbiņas pozīcija uz ceļa, remonta zonā (RZ) utt.

— iedomāta stāja, kas nepieciešama, lai spēlētu no P2 ar spēlētāja sitienu izvēlēto nūju

P2 – tuvākais atvieglinājuma punkts

P2-C-C – iekrāsota zona, kurā nometama bumbiņa.

Rādīss ir vienas nūjas attālums no P2, izmantojot jebkuru nūju

Ūdens šķēršļi (Noteikums 26)

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

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

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

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

Bumbiņa pazaudēta vai autā; Provizoriska bumbiņa (Noteikums 27)

Pārlūkojiet Vietējos noteikumus rezultātu kartītē, lai pazītu laukuma robežas.

Ja jūsu bumbiņa ir pazaudēta ārpus ūdens šķēršļa vai nonākusi autā, jums ar viena sitiena sodu, t.i., zaudējot sitienu un distanci, jāspēlē vēl viena bumbiņa no vietas, kur tika izdarīts pēdējais sitiens.

Jums ir atļauts 5 minūtes meklēt bumbiņu, bet pēc tam, ja vien tā nav atrasta vai identificēta, bumbiņa ir pazudusi.

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

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

Nespēlējama bumbiņa (Noteikums 28)

Ja jūsu bumbiņa ir ūdens šķērslī, nespēlējamās bumbiņas Noteikums nav piemērojams, un jums jārikojas atbilstoši ūdens šķēršļa Noteikumam, ja pieņemam atvieglinājumu. Visur citur laukumā, ja uzskatāt jūsu bumbiņu par nespēlējamu, ar viena sitiena sodu jūs drīkstat:

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

Ja jūsu bumbiņa ir bunkurā, drīkstat rīkoties, kā norādīts iepriekš, vienīgi, noņemot bumbiņu uz līnijas vai divu nūju attālumā, bumbiņa jāņem buncurā.

Etiķete

Ja vēl neesat to izdarījis, jums vajadzētu izlasīt arī Etiķetes nodaļu – tie pēc būtības vairs nav Noteikumi, bet praktisks ceļvedis, lai laukumā pārvietotos droši un laikus, uzmanīgi izturoties pret citiem un rūpējoties par laukumu.

Golfa noteikumi

I nodaļa – Etiķete; Uzvedība laukumā

Ievads

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

Spēles gars

Golfu lielākoties spēlē bez tiesnešu uzraudzības. Spēle palaujas uz personas godīgumu pret pārējiem spēlētājiem un Noteikumu ievērošanu. Visiem spēlētājiem vajadzētu uzvesties disciplinēti, vienmēr izrādot laipnību un sportisku krietnumu neatkarīgi no viņu konkurētspējas. Tāds ir golfa spēles gars.

Drošība

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

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

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

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

Uzmanība pret pārējiem spēlētājiem

Bez traucēšanas un uzmanības novēršanas

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

Spēlētājiem būtu jāpārlicinās, ka jebkura laukumā līdzīgs paņemta elektrotīrīšanas ierīce netraucēs pārējiem spēlētājiem.

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

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

Uz ripināšanas grīna

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

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

Rezultāta pierakstīšana

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

Spēles temps

Spēlēt labā tempā un neatpalikt

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

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

Esiet gatavi spēlēt

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

Pazaudēta bumbiņa

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

Bumbiņu meklējošiem spēlētājiem vajadzētu dot zīmi spēlētājiem nākamajā grupā viņus apsteigt, līdzko kļuvis skaidrs, ka bumbiņu neizdosies viegli atrast. Kad nākamajai grupai ir ļauts veikt apsteigšanu, grupai nevajadzētu turpināt spēli, līdz apsteigusī grupa ir pagājusi garām un vairs nav sasniedzama.

Priekšroka laukumā

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

Rūpes par laukumu

Bunkuri

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

Izsisto velēnu, bumbiņas un kurpju radīto bojājumu salabošana

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

Lieku bojājumu nepieļaušana

Spēlētājiem būtu jāizvairās no laukuma bojāšanas, izsitot velēnas vingrināšanās vēzienos, sitot nūjas galvu pret zemi dusmās vai citu iemeslu dēļ. Spēlētājiem būtu jānodrošina, lai netiktu nodarīts bojājums ripināšanas grīnam, noliekot somas vai karoga kātu.

Lai izvairītos no bedrītes bojāšanas, spēlētājiem un kedijiem nevajadzētu stāvēt pārāk tuvu bedrītei, kā arī vajadzētu uzmanīgi darboties ar karoga kātu un bumbiņas izņemšanā no bedrītes. Nūjas galvu nevajadzētu izmantot bumbiņas izņemšanai no bedrītes.

Spēlētājiem uz ripināšanas grīna nevajadzētu atbalstīties uz savām nūjām, sevišķi, izņemot bumbiņu no bedrītes.

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

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

Nobeigums; Sods par pārkāpumu

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

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

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

II nodaļa – Definīcijas

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

Aizstāta bumbiņa

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

Alu racējs dzīvnieks

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

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

Aprikojums

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

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

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

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

Auts

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

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

Bumbiņa ir *autā*, kad tā visa atrodas *autā*. Spēlētājs drīkst stāvēt *autā*, lai spēlētu bumbiņu, kas nav *autā*. *Autu* apzīmējošie mietiņi nav *traucēkļi*, un tie uzskatāmi par nostiprinātiem.

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

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

Ārējs faktors

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

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

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

Bedrīte

«*Bedrīte*» jābūt 4¼ collu (108 milimetru) diametrā un vismaz četras collas (101,6 mm) dziļai. Ja tiek izmantots oderējums, tam jābūt iegremdētam vismaz 1 collu (25,4 mm) dziļumā zem *ripināšanas grīna* virsmas, ja vien augsnes īpatnības nepadara šādu rīcību neiespējamu. Tā ārējais diametrs nedrīkst pārsniegt 4¼ collas (108 milimetrus).

Best-ball (Labākā bumbiņa)

Skatīt «Mača spēles veidi»

Brīvie kavēkļi

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

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

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

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

Rasa un sarma nav *brīvie kavēkļi*.

Bumbiņa iesista bedrītē

Skatīt «*Iesista bedrītē*».

Bumbiņa pazaudēta

Skatīt «*Pazaudēta bumbiņa*».

Bumbiņa spēlē

Bumbiņa ir «*spēlē*», tiklīdz spēlētājs *starta vietā* izdarījis *sitienu*. Tā paliek *spēlē*, kamēr tiek *iesista bedrītē*, ja vien netiek *pazaudēta*, nenonāk *autā*, netiek *pacelta*, vai netiek *aizstāta* ar citu bumbiņu neatkarīgi no tā, vai aizstāšana ir atļauta. Tā *aizstāta* bumbiņa kļūst par *bumbiņu spēlē*. Ja bumbiņa tiek spēlēta ārpus *starta vietas*, kad spēlētājs uzsāk bedrītes izspēli, vai cenšoties labot savu kļūdu, bumbiņa nav *spēlē*, un pielietojams Noteikums 11-4 vai 11-5. Pretējā gadījumā *bumbiņa spēlē* ir arī bumbiņa, kuras izspēle uzsāka ārpus *starta vietas*, kad no spēlētāja tiek prasīts nākamo *sitienu* izdarīt no *starta vietas*, vai viņš to izvēlas.

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

Bumbiņa uzskatāma par izkustējušos

Skatīt «*Izkustināta vai izkustējusies*».

Bunkurs

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

Ar zāli apaugusi zeme, kas robežojas ar *bunkuru*, vai ir tā robežās, ieskaitot velēnas krāvumu (gan ar zāli apaugušu, gan no zemes sastāvošu), nav *bunkura* sastāvdaļa. Ar zāli neapaugusi *bunkura* siena vai maliņa ir *bunkura* sastāvdaļa. *Bunkura* robeža projicējas vertikāli uz leju, bet ne uz augšu. Bumbiņa ir *bunkurā*, kad tā atrodas *bunkurā*, vai jebkura tās daļa pieskaras *bunkuram*.

Forkedijs

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

Four-ball

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

Foursome

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

Gods

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

Iesista bedrītē

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

Izkustināta vai izkustējusies

Bumbiņa tiek uzskatīta par «*izkustējušos*», ja tā atstājusi savu pozīciju un apstājusies jebkurā citā vietā.

Karoga kāts

«*Karoga kāts*» ir kustams taisns rādītājs, kam ir vai nav piestiprināta karoga drāna vai kāds cits materiāls, un kas ir iestiprināts *bedrītē*, lai norādītu tās pozīciju. Šķērsgrīzumā tam jābūt apaļam. Polsterējums vai triecienu absorbējošs materiāls, kas varētu pārmērīgi ietekmēt bumbiņas kustību, ir aizliegts.

Kedijs

«*Kedijs*» ir persona, kas saskaņā ar Noteikumiem palīdz spēlētājam. Palīdzība drīkst ietvert spēlētāja nūju nešanu un apsaimniekošanu spēles laikā. Kad vienu *kediju* nodarbina vairāk nekā viens spēlētājs, viņš vienmēr tiek uzskatīts par *kediju* spēlētājam, kura bumbiņa (vai kura *partnera* bumbiņa) ir iesaistīta spēles situācijā, un viņa nestais *aprikojums* tiek uzskatīts par šī spēlētāja *aprikojumu*, izņemot gadījumus, kad *kedijs* darbojas saskaņā ar īpašu norādījumu no cita spēlētāja (vai cita spēlētāja *partnera*), kurš arī nodarbina šo *kediju*. Šādā gadījumā viņš tiek uzskatīts par šī otrā spēlētāja *kediju*.

Komiteja

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

Laukums

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

Līdz grīnam

«*Līdz grīnam*» ir visa *laukuma* platība, izņemot:

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

Mača spēles veidi

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

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

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

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

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

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

Marķieris

«*Marķieris*» ir *Komitejas* norīkota persona *sāncensha* rezultāta pierakstīšanai sitienu spēlē. Viņš drīkst būt *otrs sāncensis*. Viņš nav *tiesnesis*.

Nejaušs ūdens

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

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

Neparedzēta iejaukšanās

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

Nepareiza bumbiņa

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

- *bumbiņu spēlē*,
- *provizorisku bumbiņu*, vai

- otro bumbiņu, kas izspēlēja atbilstoši Noteikumam 3-3 vai Noteikumam 20-7c sitienu spēlē; un ietver
- cita spēlētāja bumbiņu,
- pamestu bumbiņu,
- spēlētāja sākotnējo bumbiņu, kad tā vairs nav spēlē.

Piezīme: *Bumbiņa spēlē ietver aizstātu bumbiņu*, kas ievadīta spēlē *bumbiņas spēlē* vietā, neatkarīgi no tā, vai šāda aizstāšana ir atļauta.

Nepareizs ripināšanas grīns

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

Nepieņemami laukuma apstākļi

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

Nostāšanās pie bumbiņas

Spēlētājs ir «*nostājies pie bumbiņas*», kad viņš ieņēmis stāju un arī nolīcis nūju pie zemes. Izņēmums ir *šķērsli*, kur spēlētājs ir *nostājies pie bumbiņas*, kad viņš ir ieņēmis stāju.

Noteiktais raunds

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

Noteikums vai Noteikumi

Termins «*Noteikums*» ietver:

- a) Golfa noteikumus un to interpretāciju atbilstoši «*Decisions on the Rules of Golf*»,
- b) jebkādus sacensību nosacījumus, ko *Komiteja* pieņēmusi saskaņā ar Noteikumu 33-1 un Pielikumu I,

- c) jebkādus *Komitejas* saskaņā ar Noteikumu 33-8a un Pielikumu I pieņemtos Vietējos noteikumus,
- d) nūju un bumbiņas tehniskos noteikumus Pielikumos II un III un to interpretācijas atbilstoši «*A Guide of the Rules on Clubs and Balls*».

Novērotājs

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

Otrs sāncensis

Skatīt «*Sāncensis*».

Padoms

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

Partneris

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

Pazaudēta bumbiņa

Bumbiņa uzskatāma par «pazaudētu», ja:

- a) spēlētājs to neatrod vai neidentificē kā savu piecu minūšu laikā kopš spēlētāja *pusē* vai viņa vai viņu *kediji* sākušī to meklēt,
- b) spēlētājs izdarījis sitienu pa *provizorisku bumbiņu* no vietas, kur varētu būt bijusi sākotnējā bumbiņa, vai no punkta, kas atrodas tuvāk *bedrītei* par šo vietu (skat. Noteikumu 27-2b),
- c) spēlētājs ievadījis spēlē citu bumbiņu ar sitienu un distances sodu (skat. Noteikumu 27-1a),

- d) spēlētājs ievadijis spēlē citu bumbiņu, jo ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrasto bumbiņu pārvietojis *ārējs faktors* (skat. Noteikumu 18-1), tā atrodas *traucēklī* (skat. Noteikumu 24-3), *nepieņemamos laukuma apstākļos* (skat. Noteikumu 25-1c) vai *ūdens šķērslī* (skat. Noteikumu 26-1),
 e) spēlētājs ir izdarījis *sitienu* pa *aizstātu bumbiņu*.

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

Provizoriska bumbiņa

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

Puse

Puse ir spēlētājs, divi un vairāki spēlētāji, kas ir *partneri*.

R&A

«*R&A*» nozīmē «*R&A Rules Limited*».

Remonta zona

«*Remonta zona*» ir pēc *Komitejas* rīkojuma vai tās apstiprināta pārstāvja norādījuma apzīmēta jebkura laukuma daļa. Visa zeme, zāle, krūmi, koki vai citi augi *remonta zonā* ir *remonta zonas* daļa. *Remonta zonai* pieder aizvākšanai sakrauts materiāls un grīnkāpera veikts rakums pat tad, ja tas nav attiecīgi apzīmēts. Nopļauta zāle un cits materiāls, kas atstāts un pamests *laukumā* bez pazīmēm tā izvešanai, nav *remonta zona*, ja vien nav attiecīga apzīmējuma. Kad *remonta zonas* robežas norāda ar mietīņiem, tie ir *remonta zonas* iekšienē, un *remonta zonas* robežu nosaka mietīņu tuvākie ārējie punkti zemes līmenī. Kad *remonta zonas* robežas norādišanai izmanto gan mietīņus, gan līnijas, mietīņi norāda *remonta zonu*, un līnijas nosaka *remonta zonas* robežas. Kad *remonta zonas* robežas norāda līnija uz zemes, līnija ir *remonta zonas* iekšienē. *Remonta zonas* robeža projicējas vertikāli uz leju, bet ne uz augšu. Bumbiņa ir *remonta zonā*, kad tā atrodas *remonta zonā*, vai jebkura tās daļa pieskaras *remonta zonai*.

Remonta zonas vai tās robežu norādišanai izmantotie mietīņi ir *traucēklī*.

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

Ripinājuma līnija

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

Ripināšanas grīns

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

Sāncensis

«*Sāncensis*» ir spēlētājs sitienu spēles sacensībās. «*Otrs sāncensis*» ir jebkura persona, ar kuru *sāncensis* spēlē. Nevienam no viņiem nav otram *partneris*. Sitienu spēlē *foursome* un *four-ball* sacensībās, kur konteksts to pieļauj, vārds «*sāncensis*» un «*otrs sāncensis*» ietver viņa *partneri*.

Sānu ūdens šķērslis

«*Sānu ūdens šķērslis*» ir *ūdens šķērslis* vai *ūdens šķēršļa* sekojoši izvietota daļa, kas padara neiespējamu, vai pēc *Komitejas* uzskata nerealizējamu bumbiņas nomešanu aiz *ūdens šķēršļa*, atbilstoši Noteikumam 26-1b. Visa zeme un ūdens *sānu ūdens šķēršļa* robežās ir *sānu ūdens šķēršļa* daļa. Kad *sānu ūdens šķēršļa* robežas nosaka ar mietīņiem, tie ir *sānu ūdens šķēršļa* iekšienē, un *sānu ūdens šķēršļa* robežu nosaka mietīņu tuvākie ārējie punkti zemes līmenī. Kad *sānu ūdens šķēršļa* robežas norādišanai izmanto gan mietīņus, gan līnijas, mietīņi norāda *sānu ūdens šķērslī*, un līnijas nosaka *sānu ūdens šķēršļa* robežas. Kad *sānu ūdens šķēršļa* robežas nosaka līnija uz zemes, līnija ir *sānu ūdens šķērslī*. *Sānu ūdens šķēršļa* robeža projicējas vertikāli uz augšu un uz leju.

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

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

1. piezīme: *Ūdens šķēršļa* daļai, kas spēlējama kā *sānu ūdens šķērsli*, jābūt atšķirīgi iezīmētai. *Sānu ūdens šķērsli* vai tā robežu apzīmējošiem mietiņiem vai līnijām jābūt sarkanām.

2. piezīme: *Komiteja* drīkst izdot Vietējo noteikumu, kas aizliedz spēli no ekoloģiski jutīgas teritorijas, kas definēta kā *sānu ūdens šķērsli*.

3. piezīme: *Komiteja* drīkst noteikt *sānu ūdens šķērsli* kā *ūdens šķērsli*.

Sitiens

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

Sitienu spēles veidi

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

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

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

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

Šķēršļi

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

Soda sitiens

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

Spēles līnija

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

Starta vieta

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

Stāja

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

Three-ball

Skat. «*Mača spēles veidi*».

Threesome

Skat. «*Mača spēles veidi*».

Tiesnesis

«*Tiesnesis*» ir spēlētāju pavadīšanai *Komitejas* norikota persona jautājuma faktu izlemšanai un *Noteikumu* pielietošanai. Viņam jārikojas jebkura *Noteikuma* pārkāpšanas gadījumā, ja viņš to novērojis, vai viņam par to ziņots. *Tiesnesim* nevajadzētu pieskatīt *karoga kātu*, stāvēt pie *bedrītes* vai norādīt tās pozīciju, kā arī pacelt bumbiņu vai marķēt tās pozīciju.

T-kociņš

«*T-kociņš*» ir ierīce, kas izstrādāta bumbiņas novietošanai augstāk par zemi. Tas nedrīkst būt garāks par četrām collām (101,6 mm), un tas nedrīkst būt ražots vai konstruēts tā, ka varētu norādīt *spēles līniju* vai ietekmēt bumbiņas kustību.

Traucēkli

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

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

Traucēklis ir kustams *traucēklis*, ja to iespējams pārvietot bez pārmērīgas piepūles, bez spēles nesamērīgas aizkavēšanas un bez bojājumu izraisīšanas. Pretējā gadījumā tas ir nekustams *traucēklis*.

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

Tuvākais atvieglinājuma punkts

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

Tas ir bumbiņas atrašanās vietai vistuvākais punkts *laukumā*:

- 1) kas nav tuvāk *bedrītei*,
- 2) kur, bumbiņai atrodoties, spēlētāja *sitienam* nav traucējuma no apstākļa, kura dēļ sākotnējā pozīcijā tiek meklēts atvieglinājums

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

Ūdens šķērslis

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

Kad *ūdens šķēršļa* robežas nosaka ar mietīņiem, tie ir *ūdens šķēršļa* iekšienē, un *ūdens šķēršļa* robežu nosaka mietīņu tuvākie ārējie punkti zemes līmenī.

Kad *ūdens šķēršļa* robežas norādīšanai izmanto gan mietīņus, gan līnijas, mietīņi norāda *ūdens šķērslī*, un līnijas nosaka *ūdens šķēršļa* robežas. Kad *ūdens šķēršļa* robežas nosaka līnija uz zemes, līnija ir *ūdens šķērslī*. *Ūdens šķēršļa* robeža projicējas vertikāli uz augšu un uz leju.

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

Ūdens šķēršļa vai tā robežu apzīmēšanai izmantotie mietīņi ir *traucēkli*.

1. piezīme: *Ūdens šķērslī* vai tā robežu apzīmējošiem mietīņiem vai līnijām jābūt dzelteniem.

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

Vienspēle

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

III nodaļa – Spēles noteikumi

Spēle

Noteikums 1.

Spēle

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

1-1. Apkopojums

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

1-2. Iedarbība uz bumbiņu

Spēlētājs vai *kedijs* nedrīkst veikt darbības bumbiņas pozīcijas vai kustības ietekmēšanai, izņemot saskaņā ar *Noteikumiem*.

(Brīva kavēkļa noņemšana – skat. Noteikumu 23-1.)

(Kustamā traucēkļa pārvietošana – skat. Noteikumu 24-1.)

SODS PAR NOTEIKUMA 1-2 PĀRKĀPŠANU:

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

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

Piezīme: Uzskatāms, ka spēlētājs ir izdarījis Noteikuma 1-2 nopietnu pārkāpumu, ja *Komiteja* uzskata, ka viņa rīcība bumbiņas pozīcijas vai kustības ietekmēšanā ļāvusī viņam vai citam spēlētājam iegūt būtiskas priekšrocības, vai radījusī būtiski neizdevīgu situāciju citam spēlētājam, kas nav viņa *partneris*.

1-3. Vienošanās atteikties no Noteikumiem

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

SODS PAR NOTEIKUMA 1-3 PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – abu *pušu* *diskvalifikācija*.

Sitienu spēlē – gadījumā iesaistīto *sāncenšu* *diskvalifikācija*.

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

1-4. Noteikumos neparedzēti punkti

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

Noteikums 2.

Mača spēle

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

2-1. Apkopojums

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

Mača spēle tiek izspēlēta pa *bedrītēm*.

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

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

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

2-2. Neizšķirta *bedrīte*

Bedrīte ir *neizšķirta*, ja *puses* bumbiņu *iesitušas bedrītē* ar vienādu *sitienu* skaitu. Kad spēlētājs bumbiņu *iesitis bedrītē* un viņa pretiniekam palicis *sitiens* līdz *neizšķirtam bedrītes izspēlē*, bet spēlētājs pēc tam saņem sodu, *bedrīte* ir *neizšķirta*.

2-3. Mača uzvarētājs

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

par atlikušo spēlējamo bedrīšu skaitu.

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

2-4. Piekāpšanās mačā, bedrītē vai nākamajā sitienā

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

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

Spēlētājs drīkst piekāpties pretinieka nākamajam *sitienam* jebkurā brīdī ar nosacījumu, ka pretinieka bumbiņa nav kustībā. Uzskatāms, ka pretinieks *iesitīs bedrītē* ar nākamo sitienu, un bumbiņu drīkst noņemt jebkura *puse*. Piekāpšanās nevar tikt noraidīta vai atsaukta.

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

2-5. Rīcība šaubu gadījumā, strīdi un pretenzijas

Ja mača spēlē spēlētājiem rodas šaubas vai strīds, spēlētājs var pieteikt pretenziju. Ja saprātīgā laika posmā nav pieejams pienācīga pilnvarojuma *Komitejas* pārstāvis, spēlētājiem mačs jāturpina bez kavēšanās. *Komiteja* drīkst izvērtēt pretenziju tikai tad, ja pretenziju izsakošais spēlētājs paziņo pretiniekam, ka (I) viņš piesaka pretenziju, (II) par situācijas apstākļiem un (III), ka viņš vēlas nolēmumu. Pretenzija jāpiesaka pirms jebkurš spēlētājs mačā ir izspēlējis no nākamās *starta vietas*, vai gadījumā, ja tā ir mača pēdējā bedrītē, pirms visi spēlētāji mačā pametuši *ripināšanas grīnu*.

Vēlāka pretenzija *Komitejai* nav izskatāma, ja vien tās pamatā nav pretenzijas sniedzējam iepriekš nezināmi fakti un pretinieks viņam ir sniedzis nepareizu informāciju (Noteikums 6-2a un Noteikums 9).

Tiklīdz mača rezultāts oficiāli paziņots, vēlāka pretenzija *Komitejai* nav izskatāma, ja vien nav skaidrs, ka pretinieks zināja, ka sniedz nepareizu informāciju.

2-6. Vispārpieņemtais sods

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

Noteikums 3.

Sitienu spēle

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

3-1. Apkopojums; Uzvarētājs

Sitienu spēlē *sāncensī* sacensībās izspēlē katru bedrīti *noteiktā raundā* vai raundos, un par katru raundu iesniedz rezultātu kartīti ar katras bedrītes bruto rezultātu. Katrs *sāncensis* sacensībās spēlē pret ikvienu citu *sāncensi*. Uzvarētājs ir *sāncensis*, kurš *noteikto raundu* vai raundus izspēlē ar vismazāko *sitienu* skaitu.

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

3-2. Neiesišana bedrītē

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

3-3. Rīcība šaubu gadījumā

a) Procedūra

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

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

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

Piezīme: Ja *sāncensis* veic turpmākās darbības pirms strīdīgās situācijas risināšanas, Noteikums 3-3 nav pielietojams. Spēkā ir rezultāts ar sākotnējo bumbiņu, vai, ja sākotnējā bumbiņa nav viena no spēlējamajām bumbiņām, spēkā ir rezultāts ar pirmo bumbiņu, pat tad, ja *Noteikumi* nepieļauj šai

bumbiņai piemēroto rīcību. Taču *sāncensis* nesaņem sodu par otras bumbiņas spēlēšanu un jebkādas *soda sitienus* rezultātā, kas nopelnīti tieši tās bumbiņas spēlēšanā.

b) Rezultāta noteikšana bedrītes izspēlē

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

1. piezīme: Ja *sāncensis* saskaņā ar Noteikumu 3-3 spēlē otru bumbiņu, pēc šī *Noteikuma* iesaistīšanas izdarītie *sitieni* pa neieskaitāmo bumbiņu un tieši tās bumbiņas spēlēšanā nopelnītie *soda sitieni* tiek ignorēti.

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

3-4. Atteikšanās pakļauties *Noteikumam*

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

3-5. Vispārpieņemtais sods

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

Nūjas un bumbiņa

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

Noteikums 4.

Nūjas

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

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

4-1. Nūju forma un uzbūve

a) Apkopojums

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

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

b) Nodilums un pārveidošana

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

4-2. Mainītas spēles īpašības un ārējais materiāls

a) Spēles īpašību mainīšana

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

b) Ārējs materiāls

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

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

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

Mača vai sitienu spēlē – ja pārkāpums noticis starp divu bedrīšu izspēlēm, sods piemērojams nākamajā bedrītē.

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

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

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

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

Diskvalifikācija.

4-3. Bojātas nūjas: labošana un aizstāšana

a) bojājums parastā spēles norisē

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

- (I) lietot nūju tās sabojātajā stāvoklī atlikušajā *noteiktā raunda* daļā,
- (II) pārmērīgi nekavējot spēli, salabot to, vai ļaut to salabot,
- (III) kā papildu iespēja, kas pieejama tikai tad, ja nūja nav derīga spēlei, ir bojātās nūjas aizstāšana ar jebkuru citu nūju. Nūjas aizstāšana nedrīkst pārmērīgi kavēt spēli, kā arī nav atļauts aizņemties jebkuru spēlei izvēlēto nūju no kādas citas personas *laukumā*.

SODS PAR NOTEIKUMA 4-3a PĀRKĀPŠANU:

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

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

b) Bojājums citā, nevis parastā spēles norisē

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

c) Bojājums pirms raunda

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

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

SODS PAR NOTEIKUMA 4-3b vai c PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

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

4-4. Četrpadsmit nūju maksimums

a) Nūju izvēle un pievienošana

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

Nūjas vai nūju pievienošana nedrīkst pārlietu kavēt spēli (Noteikums 6-7), kā arī nav atļauts aizņemties jebkuru spēlei izvēlēto nūju no kādas citas personas *laukumā*.

b) Partneri drīkst nūjas izmantot kopīgi

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

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

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

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods raundā – četri sitieni.

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

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

c) Virsnormas nūjas pasludināšana ārpus spēles

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

SODS PAR NOTEIKUMA 4-4c PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

Noteikums 5.

Bumbiņa

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

5-1. Apkopojuums

Spēlētāja spēlētājai bumbiņai jāatbilst III Pielikumā norādītajām prasībām.

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

5-2. Ārējs materiāls

Bumbiņai nedrīkst pielietot ārēju materiālu ar nolūku ietekmēt tās spēles īpašības.

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

Diskvalifikācija.

5-3. Spēlei nederīga bumbiņa

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

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

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

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

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

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

SODS PAR NOTEIKUMA 5-3 PĀRKĀPŠANU:

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

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

1. piezīme: Ja pretinieks, *marķieris* vai *otrs sāncensis* vēlas apstrīdēt nederīguma pieteikumu, viņam tas jādara, pirms spēlētājs izspēlē citu bumbiņu.

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

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

Spēlētāja pienākumi

Noteikums 6.

Spēlētājs

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

6-1. Noteikumi

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

6-2. Handikaps

a) Mača spēle

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

b) Sitienu spēle

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

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

6-3. Starta laiki un grupas

a) Starta laiki

Spēlētājam jāstartē laikā, ko noteikusi *Komiteja*.

b) Grupas

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

SODS PAR NOTEIKUMA 6-3 PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

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

Piezīme: *Komiteja* drīkst sacensību nosacījumos (Noteikums 33-1) noteikt, ka spēlētājam piecu minūšu laikā pēc sava starta laika ierodoties starta vietā gatavam spēlēt, ja nav apstākļu, kas attaisno diskvalificējošā soda atcelšanu atbilstoši Noteikumam 33-7, par starta laika nokavēšanu *viņu soda ar zaudējumu mača spēles pirmajā bedrītē vai ar divu sitienu sodu sitienu spēlē, nevis diskvalificē.*

6-4. Kedijs

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

SODS PAR NOTEIKUMA 6-4 PĀRKĀPŠANU:

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

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods raundā – četri sitieni.

Mača vai sitienu spēlē – ja pārkāpums noticis starp divu bedrīšu izspēlēm, sods piemērojams nākamajā bedrītē.

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

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

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

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

6-5. Bumbiņa

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

6-6. Rezultāta uzskaitē sitienu spēlē

a) Rezultāta pierakstīšana

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

b) Rezultātu kartītes parakstīšana un nodošana

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

SODS PAR NOTEIKUMA 6-6b PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

c) Izmaiņas rezultātu kartītē

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

d) Nepareizs rezultāts bedrītē

Sāncensis ir atbildīgs par pareiza rezultāta ierakstīšanu savā rezultātu kartītē katrā bedrītē. Ja viņš iesniedz rezultātu, kur jebkurā bedrītē ir norādīts mazāks rezultāts par faktisko, *viņu diskvalificē*. Ja viņš iesniedz rezultātu, kur jebkurā bedrītē ir norādīts lielāks rezultāts par faktisko, iesniegtais rezultāts paliek spēkā.

1. piezīme: *Komiteja* atbild par rezultātu summēšanu un uz rezultātu kartītes norādītā handikapa pielietošanu – skat. Noteikumu 33-5.

2. piezīme: *Four-ball* sitienu spēlē skat. arī Noteikumu 31-3 un 31-7a.

6-7. Pārmērīga kavēšanās; lēna spēle

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

SODS PAR NOTEIKUMA 6-7 PĀRKĀPŠANU:

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

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

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

Par atkārtotu pārkāpumu – diskvalifikācija.

1. piezīme: Ja spēlētājs spēli pārmērīgi kavē starp bedrītēm, viņš novilcina nākamās bedrītes izspēli un, izņemot bugiju, PAR un Stableford sacensības (skat. Noteikumu 32), sods tiek piemērots šajā bedrītē.

2. piezīme: Lai veicinātu lēnas spēles nepieļaušanu, *Komiteja* drīkst sacensību nosacījumos (Noteikums 33-1) noteikt spēles tempa vadlīnijas, ieskaitot maksimālo laiku, kas atvēlēts *noteiktam raundam*, bedrītei vai *sitienam*.

Tikai sitienu spēlē *Komiteja* drīkst šādos apstākļos pārveidot sodu par šī Noteikuma pārkāpumu:

Pirmais pārkāpums – viens sitiens;

Otrais pārkāpums – divi sitieni;

Nākamais pārkāpums – diskvalifikācija.

6-8. Spēles neturpināšana; spēles atsākšana

a) Atļautie gadījumi

Spēlētājs nedrīkst neturpināt spēli, ja vien:

(I) *Komiteja* nav apturējusi spēli;

(II) viņš uzskata, ka pastāv zibens draudi;

(III) viņš gaida *Komitejas* lēmumu šaubīgā vai strīdīgā gadījumā (skat. Noteikumus 2-5 un 34-3);

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

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

Ja spēlētājs neturpina spēli bez *Komitejas* īpašas atļaujas, viņam jāinformē

Komiteja, tiklīdz tas ir iespējams. Ja spēlētājs tā rīkojas un *Komiteja* viņa iemeslu uzskata par pamatotu, sods netiek piemērots. Pretējā gadījumā **spēlētāju diskvalificē**.

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

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

b) procedūra, kad spēli apturējusi Komiteja

Kad spēli aptur *Komiteja* un spēlētāji mačā vai grupā ir starp divu bedrīšu izspēli, viņi nedrīkst atsākt spēli, kamēr *Komiteja* nav norādījusi spēli atsākt.

Ja viņi ir sākuši bedrītes izspēli, viņi drīkst neturpināt spēli nekavējoties vai turpināt bedrītes izspēli ar nosacījumu, ka dara to bez kavēšanās. Ja spēlētāji izvēlas turpināt bedrītes izspēli, viņiem ir jāpārtrauc spēli pirms bedrītes izspēles pabeigšanas. Jebkurā gadījumā spēle jāpārtrauc pēc bedrītes izspēles pabeigšanas.

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

SODS PAR NOTEIKUMA 6-8b PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

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

c) Bumbiņas pacelšana spēles neturpināšanas gadījumā

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

Ja spēlētājs pacel bumbuņu bez pamatota iemesla, nenomarķē bumbuņas pozīciju pirms pacelšanas vai neziņo par bumbuņas pacelšanu, **viņam pienākas viena sitiena sods.**

d) Procedūra, spēlei atsākoties

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

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

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

SODS PAR NOTEIKUMA 6-8d PĀRKĀPŠANU:

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

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

Noteikums 7.

Vingrināšanās

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

7-1. Pirms vai starp raundiem

a) Mača spēlē

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

b) Sitienu spēlē

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

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

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

SODS PAR NOTEIKUMA 7-1b PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

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

7-2. Raunda izspēles laikā

Spēlētājs nedrīkst izdarīt vingrināšanās *sitienu* bedrītes izspēles laikā.

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

- a) pēdējās izspēlētās bedrītes *ripināšanas grīna*,
- b) jebkura treniņu *ripināšanas grīna*,

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

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

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

SODS PAR NOTEIKUMA 7-2 PĀRKĀPŠANU:

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

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

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

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

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

Noteikums 8.

Padoms; Spēles līnijas norādīšana

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

8-1. Padoms

Noteikta rounda izspēles laikā spēlētājs nedrīkst:

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

8-2. Spēles līnijas norādīšana

a) Ārpus ripināšanas grīna

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

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

b) Uz ripināšanas grīna

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

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

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

Noteikums 9.

Informācija par veiktajiem sitieniem

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

9-1. Apkopojums

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

9-2. Mača spēle

a) Informācija par veiktajiem sitieniem

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

b) Nepatiesa informācija

Spēlētājs nedrīkst sniegt savam pretiniekam nepatiesu informāciju. Ja spēlētājs sniedz nepatiesu informāciju, viņš zaudē bedrītes izspēlē.

Uzskatāms, ka spēlētājs sniedzis nepatiesu informāciju, ja viņš:

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

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

9-3. Sitienu spēle

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

Spēles secība

Noteikums 10. Spēles secība

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

10-1. Mača spēle

a) Bedrītes izspēles startā

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

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

b) Bedrītes izspēlē

Kad abi spēlētāji sākuši bedrītes izspēli, pirmā tiek spēlēta bumbiņa, kas atrodas tālāk no *bedrītes*. Ja bumbiņas ir vienādā attālumā no *bedrītes*, vai to pozīciju attiecībā pret *bedrīti* nav iespējams noteikt, pirmo spēlējamā bumbiņu vajadzētu noteikt lozējot.

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

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

c) Spēle ārpus kārtas

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

10-2. Sitienu spēle

a) Bedrītes izspēles startā

Sāncensi, kam ir *godš* pirmajā *starta vietā*, nosaka pēc secības turnīra izlozē.

Ja nav turnīra izlozes, *godu* vajadzētu noteikt lozējot.

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

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

b) Bedrītes izspēlē

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

Izņēmums: Noteikumi 22 (bumbiņa palīdz vai traucē spēlei) un 31-4 (*four-ball* sitienu spēle).

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

c) Spēle ārpus kārtas

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

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

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

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

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

Starta vieta

Noteikums 11. Starta vieta

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

11-1. Bumbiņas novietošana starta vietā

Kad spēlētājs ievada bumbiņu spēlē no *starta vietas*, tās izspēle jāusāk *starta vietas* robežās un no zemes virsmas, vai no atbilstoša T-kociņa zemes virsmā vai uz tās.

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

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

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

11-2. T-marķieri

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

11-3. No *T-kociņa* nokritusi *bumbiņa*

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

11-4. Izspēle ārpus starta vietas

a) Mača spēle

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

b) Sitienu spēle

Ja *sāncensis*, uzsākot bedrītes izspēli, *bumbiņu* izspēlē no vietas, kas ir ārpus *starta vietas*, viņš saņem divu *sitienu* sodu, un pēc tam viņam *bumbiņa* jāizspēlē no *starta vietas*.

Ja *sāncensis* izdara *sitienu* no nākamās *starta vietas* pirms savas kļūdas izlabošanas, vai gadījumā, ja tā ir raunda pēdējā bedrīte, pamet *ripināšanas grīnu*, pirms paziņojis par nodomu labot savu kļūdu, viņu diskvalificē.

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

11-5. Spēle no nepareizas starta vietas

Piemērojams Noteikums 11-4.

Bumbiņas spēlēšana

Noteikums 12. Bumbiņas meklēšana un identificēšana

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

12-1. Bumbiņas meklēšana; Bumbiņas saskatīšana

Meklējot savu *bumbiņu* *laukumā*, spēlētājs drīkst pieskarties un noliekt garu

zāli, niedres, krūmus, krūmājus vai ko līdzīgu, taču tikai *bumbiņas* meklēšanai un identificēšanai nepieciešamajā pakāpē ar nosacījumu, ka tas neuzlabo *bumbiņas* pozīciju, viņa iecerētās *stājas* vai vēziena vietu, vai viņa *spēles līniju*. Spēlētājam nav noteikti jāredz sava *bumbiņa*, kad tiek izdarīts *sitiens*. *Šķērslī*, ja uzskatāms, ka *bumbiņu* sedz *brīvie kavēkļi* vai smiltis, spēlētājs drīkst, zondējot, grābjot ar nūju vai citā veidā, novākt tik daudz *brīvo kavēkļu* vai smilšu, lai redzētu daļu *bumbiņas*. Ja tiek novākts pārmērīgi daudz, soda nav, taču *bumbiņa* atkal jāpārsedz tiktāl, lai būtu redzama tikai tās daļa. Ja aizvākšanā *bumbiņa* tiek *izkustināta*, soda nav – *bumbiņa* jānovieto atpakaļ un, ja nepieciešams, jāpārsedz. Par *brīvo kavēkļu* aizvākšanu ārpus *šķēršļa* skatīt Noteikumu 23-1.

Ja *traucēklī* vai uz tā, vai *nepieņemamos laukumā* *apstākļos* guļoša *bumbiņa* meklēšanā tiek nejauši *izkustināta*, soda nav – *bumbiņa* jānovieto atpakaļ, ja vien spēlētājs neizvēlas darboties pēc Noteikuma 24-1b, 24-2b vai 25-1b. Ja spēlētājs novieto *bumbiņu* atpakaļ, viņš joprojām var darboties pēc Noteikuma 24-1b, 24-2b vai 25-1b, ja tas ir piemērojams.

Ja uzskatāms, ka *bumbiņa* guļ ūdenī *ūdens šķērslī*, spēlētājs drīkst to zondēt ar nūju vai citā veidā. Ja *bumbiņa* zondējot tiek *izkustināta*, tā jānovieto atpakaļ, ja vien spēlētājs neizvēlas darboties pēc Noteikuma 26-1. Sods par *bumbiņas izkustināšanu* nav ar nosacījumu, ka *bumbiņas* kustība bija tieši izskaidrojama ar konkrētu zondēšanas darbību. Pretējā gadījumā spēlētājs saņem soda *sitienu* pēc Noteikuma 18-2a.

SODS PAR NOTEIKUMA 12-1 PĀRKĀPŠANU:

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

12-2. Bumbiņas identificēšana

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

Ja spēlētājam ir iemesls uzskatīt, ka miera stāvoklī esoša *bumbiņa* ir viņa un nepieciešams *bumbiņu* pacelt, lai to identificētu, viņš drīkst pacelt *bumbiņu* šim nolūkam bez soda.

Pirms *bumbiņas* pacelšanas spēlētājam jāpaziņo savs nodoms savam

pretiniekam mača spēlē vai savam *marķierim* vai *citam sāncensim* sitienu spēlē, kā arī jānomarkē bumbiņas pozīcija. Tad viņš drīkst pacelt bumbuņu un identificēt to ar nosacījumu, ka viņš dod iespēju savam pretiniekam, *marķierim* vai *citam sāncensim* iespēju novērot tās pacelšanu un novietošanu atpakaļ. Pēc Noteikuma 12-2 paceļot bumbuņu, nedrīkst to notīrīt vairāk kā nepieciešams identificēšanai.

Ja bumbuņa ir spēlētāja bumbuņa un viņš neizpilda visu šo procedūru vai jebkuru tās daļu, vai paceļ bumbuņu identificēšanai bez nepieciešamības to darīt, *viņš saņem viena sitienu sodu*. Ja paceltā bumbuņa ir spēlētāja bumbuņa, viņam tā jānovieto atpakaļ. Ja viņš to neizdara, *viņš saņem vispārpieņemto sodu par Noteikuma 12-2 pārkāpšanu*, taču papildu soda pēc šī noteikuma nav.

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

SODS PAR NOTEIKUMA 12-2 PĀRKĀPŠANU:

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

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

Noteikums 13. Bumbiņas spēlēšana tās atrašanās pozīcijā

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

13-1. Apkopojums

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

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

13-2. Pozīcijas, paredzētās stājas, vēziena vietas vai spēles linijas uzlabošana

Spēlētājs nedrīkst uzlabot vai atļaut uzlabot:

- bumbuņas pozīciju vai atrašanās vietu,
 - paredzētās *stājas* vai vēziena vietu,
 - savu *spēles līniju* vai saprātīgu šīs līnijas pagarinājumu aiz *bedrītes*,
 - vietu, kur viņš gatavojas nomest vai novietot bumbuņu, ar jebkuru no sekojošām darbībām:
 - spiežot nūju pie zemes,
 - pārvietojot, liecot vai laužot jebko fiksētu vai augošu (ieskaitot nekustamos *traucēkļus* un objektus, kas apzīmē *autu*),
 - radot vai novēršot virsmas nelīdzenumus,
 - aizvācot vai spiežot pie zemes smiltis, atrautus augšnes gabalus, atliktas izsīstās velēnas vai citus novietotus velēnas gabalus,
 - aizvācot rasu, sarmu vai ūdeni.
- Taču spēlētājam nepienākas sods, ja šāda darbība notiek:
- viegli pieskaroties zemei ar nūju, tobrīd *nostājoties pie bumbuņas*,
 - taisnīgi ieņemot *stāju*,
 - izdarot *sitienu*, vai atvēzējot nūju *sitienu* izdarīšanai, ja *sitiens* tiek izdarīts,
 - radot vai novēršot virsmas nelīdzenumus *starta vietas* robežās (Noteikums 11-1), aizvācot rasu, sarmu vai ūdeni no *starta vietas*,
 - uz *ripināšanas grīna*, aizvācot smiltis un atrautus augšnes gabalus, vai labojot bojājumus (Noteikums 16-1).

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

13-3. Stājas veidošana

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

13-4. Bumbuņa šķērsli; Aizliegtas darbības

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

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

Izņēmumi:

1. Ar nosacījumu, ka netiek izdarīts nekas, kas uzskatāms par *šķēršļa* apstākļu pārbaudīšanu vai bumbiņas pozīcijas uzlabošanu, sods nepienākas, ja spēlētājs (a) pieskaras zemei vai *brīvajiem kavēkļiem* jebkurā *šķērslī* vai ūdenim *ūdēns šķērslī*, lai novērstu kritienu vai kritiena rezultātā, kā arī aizvācot *traucēkli*, mērot vai marķējot, atgūstot, paceļot, novietojot vai novietojot atpakaļ bumbiņu atbilstoši jebkuram *Noteikumam*, vai (b) novieto savas nūjas *šķērslī*.
2. Pēc *sitienu* izdarīšanas, ja bumbiņa joprojām ir *šķērslī*, vai ir pacelta no *šķēršļa* un drikt tikt nomesta vai novietota *šķērslī*, spēlētājam ir atļauts nolīdzināt smiltis vai augsni *šķērslī* ar nosacījumu, ka netiek darīts nekas tāds, kas uzskatāms par *Noteikuma* 13-2 pārkāpumu attiecībā uz viņa nākamo *sitienu*. Ja bumbiņa pēc *sitienu* ir ārpus *šķēršļa*, spēlētājs drikt smiltis vai augsni *šķērslī* nolīdzināt bez ierobežojumiem.
3. Ja spēlētājs izdara *sitienu* no *šķēršļa* un bumbiņa apstājas citā *šķērslī*, *Noteikums* 13-4a neattiecas uz jebkurām sekojošām darbībām *šķērslī*, kurā tika izdarīts *sitiens*.

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

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

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

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

Noteikums 14. Bumbiņas sišana

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

14-1. Pilnīgs sitiens pa bumbiņu

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

14-2. Palīdzība

Sitienu izdarīšanā spēlētājs nedrīkst:

- a) pieņemt fizisku palīdzību vai aizsardzību no dabas spēku ietekmes,
- b) atļaut savam *kedijam*, *partnerim* vai *partnera kedijam* ieņemt pozīciju aiz bumbiņas uz *sitienu līnijas* vai *ripinājuma līnijas* pagarinājuma vai tuvu tam.

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

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

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

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

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

Ražotājam vajadzētu iesniegt izgatavojamā priekšmeta paraugu *R&A*, lai saņemtu atzinumu, vai tā izmantošana *noteiktā raundā* var spēlētājam izraisīt *Noteikuma* 14-3 pārkāpumu. Paraugs atsaucies nolūkos kļūst par *R&A* īpašumu. Ja ražotājs neiesniedz paraugu, vai pēc parauga iesniegšanas, nesaņēmis atzinumu, sāk priekšmeta ražošanu un/vai priekšmeta mārketingu, ražotājs uzņemas risku, ka atzinumā priekšmets var tikt atzīts par *Noteikumiem* neatbilstošu.

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

- a) ja tas varētu palīdzēt viņam *sitienu* izdarīšanā vai viņa spēlē,
- b) lai novērtētu vai izmēritu distanci, vai apstākļus, kas varētu ietekmēt viņa spēli,

c) ja tas varētu palīdzēt viņam satvert nūju, bet ir atļauts:

- (I) valkāt gludus cimdus,
- (II) lietot sveķus, pūderi un susinošas vai mitrinošas vielas,
- (III) ap rokturi aptīt divi vai kabatlakatiņi.

Izņēmumi:

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

SODS PAR NOTEIKUMA 14-3 PĀRKĀPŠANU:

Diskvalifikācija.

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

14-4. Sitiens pa bumbiņu vairāk nekā vienu reizi

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

14-5. Kustībā esošas bumbiņas izspēle

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

Izņēmumi:

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

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

- miera stāvoklī esošu bumbiņu *izkustinājis* spēlētājs – Noteikums 18-2a,

- miera stāvoklī esoša bumbiņa izkustējusies pēc *nostāšanās pie bumbiņas* – Noteikums 18-2b.

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

14-6. Bumbiņa kustas ūdenī

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

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

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

Noteikums 15.

Aizstāta bumbiņa; Nepareiza bumbiņa

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

15-1. Apkopojums

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

15-2. Aizstāta bumbiņa

Spēlētājs drīkst *aizstāt* bumbiņu, darbojoties pēc Noteikuma, kas ļauj spēlētājam spēlēt, nomest vai novietot bumbiņu bedrītes izspēles pabeigšanai. *Aizstāta bumbiņa* kļūst par *bumbiņu spēlē*.

Ja spēlētājs bumbiņu *aizstāj*, kad pēc Noteikumiem tas nav atļauts, šī *aizstātā bumbiņa* nav *nepareiza bumbiņa*; tā kļūst par *bumbiņu spēlē*. Ja kļūda netiek izlabota atbilstoši Noteikumam 20-6 un spēlētājs izdara *sitienu* pa *nepareizi aizstātu bumbiņu*, viņš pēc attiecīga Noteikuma *zaudē bedrīti mačā*

spēlē vai saņem divu sitienu sodu sitienu spēlē, kā arī sitienu spēlē viņam jāpabeidz bedrītes izspēle ar aizstātu bumbiņu.

Izņēmums: Ja spēlētājs saņem sodu par *sitienu* izdarīšanu no nepareizas vietas, viņš nesaņem papildu sodu par neatļautu bumbiņas aizstāšanu. (Spēle no nepareizas vietas – skat. Noteikumu 20-7.)

15-3. Nepareiza bumbiņa

a) Mača spēle

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

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

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

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

b) Sitienu spēle

Ja *sāncensis* izdara *sitienu* vai *sitienu*s pa *nepareizu bumbiņu*, viņš saņem divu *sitienu* sodu.

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

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

Izņēmums: Soda nav, ja *sāncensis* izdara *sitienu* pa *nepareizu bumbiņu*, kas *ūdens šķērsli* ūdenī kustas. Neviens *sitiens*, kas izdarīts pa *nepareizu bumbiņu*,

kas *ūdens šķērsli* ūdenī kustas, netiek ieskaitīts *sāncensha* rezultātā.

(Mainīta pozīcija novietojamajai vai atpakaļ novietojamajai bumbiņai – skat. Noteikumu 20-3b.)

(Nav iespējams noteikt bumbiņas vietu – skat. Noteikumu 20-3c.)

Ripināšanas grīns

Noteikums 16. Ripināšanas grīns

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

16-1. Apkopojums

a) Pieskaršanās ripināšanas līnijai

Ripināšanas līnijai nedrīkst pieskarties, izņemot situācijas:

- (I) spēlētājs drīkst aizvēkt *brīvos kavēkļus* ar nosacījumu, ka viņš neko nespiež pie zemes,
 - (II) *nostājoties pie bumbiņas*, spēlētājs drīkst novietot nūju bumbiņai priekšā ar nosacījumu, ka viņš neko nespiež pie zemes,
 - (III) veicot mērījumus – Noteikums 18-6,
 - (IV) paceļot vai novietojot atpakaļ bumbiņu – Noteikums 16-1b,
 - (V) piespiežot pie zemes bumbiņas marķieri,
 - (VI) labojot vecās *bedrītes* aizdares vai bumbiņu pēdas uz *ripināšanas grīna* – Noteikums 16-1c,
 - (VII) aizvēcot kustamos *traucēkļus* – Noteikums 24-1.
- (Ripināšanas līnijas norādīšana uz ripināšanas grīna – skat. Noteikumu 8-2b.)

b) Bumbiņas paceļšana un tīrīšana

Bumbiņu uz *ripināšanas grīna* drīkst pacelt un pēc vēlēšanās notīrīt. Pirms bumbiņas paceļšanas tās pozīcija jānomarķē un bumbiņa jāatliek atpakaļ (skat. Noteikumu 20-1).

c) Bedrītes aizdares, bumbiņu pēdu un citu bojājumu labošana

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

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

d) Virsmas pārbaudīšana

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

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

e) Stāvēšana jāteniski vai uz *ripināšanas līnijas*

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

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

f) *Sitiena* izdārīšana, kamēr cita bumbiņa kustībā

Spēlētājs nedrīkst izdarīt *sitienu*, kamēr cita no *ripināšanas grīna* sista bumbiņa ir kustībā. Spēlētāju par šādu rīcību nesoda, ja bija viņa kārta spēlēt. (Spēlei traucējošas vai palīdzošas bumbiņas pacelšana, kamēr cita bumbiņa ir kustībā – skat. Noteikumu 22.)

SODS PAR NOTEIKUMA 16-1 PĀRKĀPŠANU:

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

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

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

16-2. Bumbiņa pārkārusies pār *bedrīti*

Ja jebkura bumbiņas daļa pārkārusies pār *bedrītes* malu, spēlētājam pienākas pietiekami daudz laika, lai bez pārmērīgas kavēšanās sasniegtu *bedrīti*, un vēl 10 sekundes, lai noskaidrotu, vai bumbiņa ir miera stāvoklī. Ja līdz tam brīdim bumbiņa nav iekritusi *bedrītē*, tiek uzskatīts, ka tā ir miera stāvoklī. Ja pēc tam bumbiņa iekrīt *bedrītē*, tiek uzskatīts, ka spēlētājs bumbiņu *iesitis bedrītē* ar pēdējo *sitienu*, un savam rezultātam *bedrītes* izspēlē viņam jāpieskaita *viens soda sitiens*. Pretējā situācijā pēc šī Noteikuma soda nav. (Pārmērīga kavēšanās – skat. Noteikumu 6-7.)

Noteikums 17.

Karoga kāts

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

17-1. Pieskatīts, izņemts vai pacelts karoga kāts

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

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

1. piezīme: Ja *karoga kāts* ir *bedrītē* un kāds *sitiena* izdārīšanas laikā stāv tam tuvumā, tiek uzskatīts, ka viņš pieskata *karoga kātu*.

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

3. piezīme: Ja *sitiēna* izdarīšanas laikā *karoga kātu* jebkurš pieskata vai paceļ, tiek uzskatīts, ka viņš pieskata *karoga kātu*, līdz bumbiņa apstājas miera stāvoklī.

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

17-2. Nesankcionēta pieskatīšana

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

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

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

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

17-3. Bumbiņa trāpa pa karoga kātu vai pieskatītāju

Spēlētāja bumbiņa nedrīkst trāpīt:

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

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

SODS PAR NOTEIKUMA 17-3 PĀRKĀPŠANU:

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

17-4. Bumbiņa miera stāvoklī atspiežas pret karoga kātu

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

Bumbiņa izkustināta, novirzīta vai apturēta

Noteikums 18. Miera stāvoklī esoša bumbiņa izkustināta

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

18-1. Ārējs faktors

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

Piezīme: *Ārēja faktora izkustināta* bumbiņa nav pašsaprotams fakts. Lai izmantotu šo Noteikumu, jābūt zināmam vai praktiski skaidram, ka bumbiņu *izkustinājis ārējs faktors*. Ja šādas zināšanas vai skaidrības nav, spēlētājam bumbiņa jāspēlē no vietas, kur tā atrodas, vai arī, ja bumbiņa nav atrasta, jāseko Noteikumam 27-1.

(Miera stāvoklī esošu spēlētāja bumbiņu izkustinājusi cita bumbiņa – skat. Noteikumu 18-5.)

18-2. Spēlētājs, partneris, kedijs vai aprikojums

a) Apkopojums

Kad spēlētāja bumbiņa ir spēlē, ja:

- spēlētājs, viņa *partneris* vai jebkurš no viņu *kedijiem* paceļ vai izkustina bumbiņu, tīši tai pieskaras (izņemot ar nūju, kad *nostājas pie bumbiņas*), vai izraisa tās *izkustēšanos* citā veidā, izņemot *Noteikumā* atļautos,
- bumbiņas *izkustēšanos* izraisa spēlētāja vai viņa *partnera aprikojums*, spēlētājs saņem viena sitienu sodu. Ja bumbiņa ir *izkustināta*, tā jānovieto

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

Pēc *Noteikumiem* soda nav, ja spēlētājs nejauši izraisa savas bumbiņas *izkus-tēšanos* sekojošos apstākļos:

- meklējot bumbiņu *šķērsli*, ko sedz *brīvie kavēkli* vai smiltis, meklējot bumbiņu *traucēkli* vai *nepieņemamos laukuma apstākļos*, vai meklējot bumbiņu, kas uzskatīta par nonākušu ūdenī *ūdens šķērsli* – skat. Noteikumu 12-1,
- labojot *bedrītes* aizdari vai bumbiņas radītu bojājumu – skat. Noteikumu 16-1c,
- izdarot mērījumus – skat. Noteikumu 18-6,
- paceļot bumbiņu atbilstoši *Noteikumam* – Noteikums 20-1,
- atbilstoši *Noteikumam* novietojot vai novietojot atpakaļ bumbiņu – Noteikums 20-3a,
- aizvācot *brīvo kavēkli* uz *ripināšanas grīnu* – Noteikums 23-1,
- aizvācot kustamos *traucēkļus* – Noteikums 24-1.

b) Bumbiņa izkustas pēc nostāšanās pie bumbiņas

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

18-3. Pretinieks, kedijs vai aprikojums mača spēlē

a) Meklēšanas laikā

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

b) Ārpus meklēšanas

Ja pretinieks, viņa *kedijs* vai viņa *aprikojums* jebkurā situācijā, izņemot bumbiņas meklēšanu, *izkustina* spēlētāja bumbiņu, tieši pieskaras tai, vai izraisa tās *izkustēšanos* citā veidā, izņemot Noteikumus atļautos, *pretinieks saņem vienu sitienu sodu*. Ja bumbiņa ir *izkustināta*, tā jānovieto atpakaļ.

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

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

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

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

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

18-5. Cita bumbiņa

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

18-6. Bumbiņa izkustināta mērījumos

Ja bumbiņa vai bumbiņas marķieris *izkustināts* mērījumos, pielietojot Noteikumu, vai nosakot tā pielietošanas atbilstību, bumbiņa vai bumbiņas marķieris jānovieto atpakaļ. Soda nav ar nosacījumu, ka bumbiņas vai bumbiņas marķiera izkustēšanos tieši izraisījis attiecīgā mērīšanas darbība. Pretējā gadījumā pielietojami Noteikumu 18-2a, 18-3b un 18-4 nosacījumi.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

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

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

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

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

Noteikums 19. Kustībā esoša bumbiņa novirzīta vai apstādināta

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

19-1. Ārējs faktors

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

a) ja spēlētāja bumbiņa kustībā pēc *sitienu*, kas nav izdarīts uz *ripināšanas grīna*, apstājas dzīvā vai kustīgā *ārējā faktorā*, vai uz tā, spēlētājam situācijā *līdz grīnam* vai *šķērslī* bumbiņa jānomet vai, ja tas notiek uz *ripināšanas grīna*, jānovieto, cik tuvu vien iespējams punktam, kas bija tieši zem vietas, kur bumbiņa apstājās *ārējā faktorā* vai uz tā, taču ne tuvāk *bedrītei*,

b) ja spēlētāja bumbiņa kustībā pēc *sitienu*, kas izdarīts uz *ripināšanas grīna*, tiek novirzīta, apturēta vai apstājas dzīvā vai kustīgā *ārējā faktorā*, vai uz tā, izņemot tārpā, kukaini vai ko līdzīgu, *sitiens* tiek anulēts. Bumbiņa jānovieto atpakaļ un jāizspēlē no jauna.

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

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

Piezīme: Ja *tiesnesis* vai *Komiteja* nosaka, ka *ārējais faktors* tieši novirzījis vai apturējis spēlētāja bumbiņu, spēlētājam jāpiemēro Noteikums 1-4. Ja *ārējais faktors* ir *otrs sāncensis* vai viņa *kedijs*, Noteikums 1-2 piemērojams *otram sāncensim*.

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

19-2. Spēlētājs, partneris, kedijs vai aprikojums

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

spēlētāja, viņa *partnera* vai jebkura no viņu *kediju* apgērba vai aprikojuma. Tādā gadījumā spēlētājam situācijā *līdz grīnam* vai *šķērslī* bumbiņa jānomet vai, ja tas notiek uz *ripināšanas grīna*, jānovieto pēc iespējas tuvāk punktam, kas bija tieši zem vietas, kur bumbiņa apstājās priekšmetā vai uz tā, taču ne tuvāk *bedrītei*.

Izņēmumi:

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

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

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

19-3. Pretinieks, kedijs vai aprikojums mača spēlē

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

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

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

19-4. Otrs sāncensis, kedijs vai aprikojums sitienu spēlē

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

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

19-5. Cita bumbaņa

a) Miera stāvoklī

Ja spēlētāja bumbaņu kustībā pēc *sitiena* novirza vai aptur bumbaņa, kas miera stāvoklī ir *bumbaņa spēlē*, spēlētājam sava bumbaņa jāspēlē no vietas, kur tā atrodas. Mača spēlē soda nav. Sitienu spēlē soda nav, ja vien abas bumbaņas pirms *sitiena* nebija uz *ripināšanas grīna* – šādā gadījumā **spēlētājs saņem divu sitienu sodu**.

b) Kustībā

Ja spēlētāja bumbaņu kustībā pēc *sitiena* novirza vai aptur cita bumbaņa kustībā pēc *sitiena*, spēlētājam sava bumbaņa jāspēlē no vietas, kur tā atrodas. Soda nav, ja vien spēlētājs nav pārkāpis Noteikumu 16-1f, par ko attiecīgā situācijā **saņem šajā Noteikumā paredzēto sodu**.

Izņēmums: Ja spēlētāja bumbaņa ir kustībā pēc *sitiena* uz *ripināšanas grīna* un cita bumbaņa kustībā ir *ārējs faktors* – skat. Noteikumu 19-1b.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Atvieglinājuma situācijas un procedūra

Noteikums 20.	Pacelšana, nomešana un novietošana; Spēle no nepareizas vietas
----------------------	---

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

Noteikums 20-1. Pacelšana un marķēšana

Pēc *Noteikumiem* paceļamu bumbaņu drīkst pacelt spēlētājs, viņa *partneris* vai cita persona ar spēlētāja atļauju. Katrā no šiem gadījumiem par jebkuru *Noteikumu* pārkāpumu atbild spēlētājs. Pirms bumbaņas pacelšanas pēc *Noteikuma*, kas paredz tās novietošanu atpakaļ, bumbaņas pozīcija vispirms jānomaķē. Ja tā netiek nomaķēta, **spēlētājs saņem viena sitiena sodu**, un

bumbaņa jānovieto atpakaļ. Ja tas netiek izdarīts, **spēlētājs saņem vispārpieņemto sodu par šī Noteikuma pārkāpšanu**, taču nav papildu soda pēc *Noteikuma 20-1*.

Ja bumbaņa vai bumbaņas marķieris nejauši *izkustināts*, bumbaņu paceļot atbilstoši *Noteikumam* vai marķējot, bumbaņa vai bumbaņas marķieris jānovieto atpakaļ. Soda nav ar nosacījumu, ka bumbaņas vai bumbaņas marķiera izkustēšanos tiešā veidā izraisījusi konkrētā darbība pozīcijas marķēšanā vai bumbaņas paceļšanā. Pretējā gadījumā **spēlētājs saņem viena sitiena sodu** atbilstoši šim *Noteikumam* vai *Noteikumam 18-2a*.

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

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

20-2. Nomešana un pārmešana

a) Kurš un kā

Pēc *Noteikumiem* nometama bumbaņa jānomet pašam spēlētājam. Viņam jāstāv taisni, jātur bumbaņa pleca augstumā izstieptā rokā un jānomet tā. Ja bumbaņu nomet cita persona, vai tas tiek izdarīts citā veidā un kļūda netiek izlabota atbilstoši *Noteikumam 20-6*, **spēlētājs saņem viena sitiena sodu**. Ja, nometot bumbaņu, tā pirms vai pēc pieskaršanās *laukuma* daļai un pirms palikšanas miera stāvoklī skar citu personu vai jebkura spēlētāja *aprikojumu*, bumbaņa jāpārmet no jauna bez soda. Nav skaitliska reižu ierobežojuma atkārtotai bumbaņas nomešanai šādos apstākļos. (Darbība bumbaņas pozīcijas vai kustības ietekmēšanai – skat. *Noteikumu 1-2*.)

b) Kur nomet

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

Bumbaņas nomešanā tai vispirms jāatsitas pret *laukuma* daļu, kur attiecīgais

Noteikums pieprasa to nomest. Ja tā netiek attiecīgi nomesta, piemērojami *Noteikumi* 20-6 un 20-7.

c) Kad jāpārmet

Nomesta bumbiņa jāpārmet bez soda, ja tā:

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

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

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

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

20-3. Novietošana un novietošana atpakaļ

a) Kurš un kur

Pēc *Noteikumiem* novietojama bumbiņa jānovieto spēlētajam vai viņa *partnerim*. Ja bumbiņa jānovieto atpakaļ, spēlētājam, viņa *partnerim* vai personai, kas bumbiņu pacēla vai *izkustināja*, jānovieto tā atpakaļ vietā, no kuras tika pacelta vai *izkustināta*. Ja bumbiņu novieto vai novieto atpakaļ jebkura cita persona un kļūda netiek izlabota atbilstoši *Noteikumam* 20-6, spēlētājs saņem viena sitiena sodu. Jebkurā šādā gadījumā spēlētājs atbild par jebkuru citu *Noteikumu* pārkāpumu, kas noticis bumbiņas novietošanas vai atpakaļ novietošanas rezultātā.

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

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

b) Novietojamās vai atpakaļ novietojamās bumbiņas pozīcija mainīta

Ja novietojamās vai atpakaļ novietojamās bumbiņas sākotnējā pozīcija ir mainīta:

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

c) Vieta nav nosakāma

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

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

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

d) Bumbiņa vietā neapstājas

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

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

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

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

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

20-4. Kad nomestā vai novietotā bumbiņa ir spēlē

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

Aizstāta bumbiņa kļūst par *bumbiņu spēlē*, kad tā ir nomesta vai novietota. (Nepareizi aizstāta bumbiņa – skat. *Noteikumu* 15-2)

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

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

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

- a) starta vietā - spēlējāmā bumbiņa jāizspēlē no *starta vietas*. Bumbiņu drīkst izspēlēt no jebkuras vietas *starta vietas* robežās un bumbiņu drīkst uzlikt uz T-kociņa,
- b) līdz grīnam - spēlējāmā bumbiņa jānomet, un pēc nomešanas tai vispirms jāatsitas laukuma daļā *līdz grīnam*,
- c) *šķērsli* - spēlējāmā bumbiņa jānomet, un pēc nomešanas tai vispirms jāatsitas laukuma daļā *šķērsli*,
- d) uz *ripināšanas grīna* - spēlējāmā bumbiņa jānovieto uz *ripināšanas grīna*.

SODS PAR NOTEIKUMA 20-5 PĀRKĀPŠANU:

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

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

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

20-7. Spēle no nepareizas vietas

a) Apkopojums

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

- (I) jebkurā *laukuma* daļā, kur *Noteikumi* neatļauj izspēlēt *sitienu*, nomest vai novietot bumbiņu,
- (II) kad *Noteikumi* paredz pārņemt nomestu bumbiņu vai atlikt atpakaļ *izkustinātu* bumbiņu.

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

b) Mača spēlē

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

c) Sitienu spēlē

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

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

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

1. piezīme: Ja uzskatāms, ka *sāncensis* izdarījis nopietnu attiecīgā *Noteikuma* pārkāpumu, ja *Komiteja* uzskata, ka, spēlējot no nepareizas vietas, viņš ieguvis būtiskas priekšrocības.

2. piezīme: Ja *sāncensis* izspēlē otru bumbiņu pēc *Noteikuma* 20-7c un tā netiek ieskaitīta, ar šo bumbiņu veiktie *sitienu* tieši tās izspēlē saņemtie *soda sitieni* nav spēkā. Ja otrā bumbiņa tiek ieskaitīta, no nepareizās vietas izdarītais *sitiens* un jebkurš ar sākotnējo bumbiņu izdarītais nākamais *sitiens*, ieskaitot tieši šīs bumbiņas izspēlē saņemtos *soda sitienus*, nav spēkā.

3. piezīme: Ja spēlētājs saņem sodu par *sitienu* izdarīšanu no nepareizas vietas, nav papildu soda par bumbiņas neatļautu *aizstāšanu*.

Noteikums 21. Bumbiņas tīrīšana

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

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

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

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

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

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

Noteikums 22. Bumbiņa palīdz vai traucē spēlē

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

22-1. Bumbiņa palīdz spēlē

Ja vien bumbiņa nav kustībā un spēlētājs uzskata, ka bumbiņa varētu palīdzēt jebkurai citai spēlētājai, viņš drīkst:

- pacelt bumbiņu, ja tā ir viņa bumbiņa,
- saņemt citas bumbiņas pacelšanu.

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

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

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

22-2. Bumbiņa traucē spēlē

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

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

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

Piezīme: Izņemot *ripināšanas grīnu*, spēlētājs nedrīkst pacelt savu bumbiņu vienīgi tādēļ, ka uzskata, ka tā varētu traucēt cita spēlētāja spēlei. Ja spēlētājs bez attiecīga lūguma paceļ savu bumbiņu, *viņš saņem viena sitiena sodu* par Noteikuma 18-2a pārkāpšanu, taču nav papildu soda pēc Noteikuma 22.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Noteikums 23. Brīvie kavēkļi

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

23-1. Atvieglinājums

Ja vien bumbiņa un *brīvie kavēkļi* nav vienā *šķērsli* vai nepieskaras tam, jebkurš *brīvos kavēkļus* drīkst aizvākt bez soda. Ja bumbiņa ir jebkur citur, izņemot *ripināšanas grīnu*, un spēlētāja darbība *brīvo kavēkļu* aizvākšanā izraisa bumbiņas *izkustēšanos*, piemērojams Noteikums 18-2a.

Uz *ripināšanas grīna*, ja spēlētājs, aizvācot *brīvos kavēkļus*, bumbiņu vai bumbiņas marķieri nejauši izkustina, bumbiņa vai bumbiņas marķieris jānovieto

atpakaļ. Soda nav ar nosacījumu, ka bumbiņas vai bumbiņas marķiera izkustēšanos tieši izraisījusi attiecīgā *brīvo kavēkļu* aizvākšana. Ja spēlētājs citādi izraisa bumbiņas *izkustēšanos*, *viņš saņem viena sitiena sodu* atbilstoši Noteikumam 18-2a.

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

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

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

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

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

Noteikums 24. Traucēkļi

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

24-1. Kustami traucēkļi

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

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

Pēc šī Noteikuma paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

Kad bumbiņa ir kustībā, nedrīkst pārvietot *traucēkli*, kas varētu ietekmēt bumbiņas kustību, ja vien tas nav jebkura spēlētāja *aprikojums* vai pieskatīts, izņemts vai pacelts *karoga kāts*.

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

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

24-2. Nekustams traucēklis

a) Traucējums

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

b) Atvieglinājums

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

- (I) līdz grīnam - ja bumbiņa ir situācijā *līdz grīnam*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā bez soda līdz vienas nūjas attālumā no tuvākā *atvieglinājuma punkta*, bet ne tuvāk *bedritei*. Tuvākais *atvieglinājuma punkts* nedrīkst būt *šķērsli* vai uz *ripināšanas grīna*. Kad bumbiņa tiek nomesta līdz vienas nūjas attālumā no *tuvākā atvieglinājuma punkta*, bumbiņai vispirms jāatsitas pret *laukuma* daļu vietā, kas nav *šķērsli* un nav uz *ripināšanas grīna*, un kur nav nekustamā *traucēkļa* izraisīta traucējuma,
- (II) bunkurā - ja bumbiņa ir *bunkurā*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā vai nu:
 - a) bez soda saskaņā ar iepriekš minēto Paragrāfu (I), vienīgi *tuvākajam atvieglinājuma punktam* jāatrodas *bunkurā*, un bumbiņa jānomet *bunkurā*,
 - b) ar viena sitiena sodu ārpus *bunkura*, paturot bumbiņas atrašanās vietu uz taisnas līnijas starp *bedriti* un vietu, kur bumbiņa tiek nomesta. Nav distances ierobežojumu, cik tālu aiz *bunkura* bumbiņu drīkst nomest,

(III) uz *ripināšanas grīna* - ja bumbiņa ir uz *ripināšanas grīna*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānovieto tā bez soda tuvākajā *atvieglinājuma punktā*, kas nav *šķērsli*. Tuvākais *atvieglinājuma punkts* drīkst būt ārpus *ripināšanas grīna*,

(IV) starta vietā - ja bumbiņa ir *starta vietā*, spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā bez soda atbilstoši iepriekš minētajam Paragrāfam (I).

Pēc šī Noteikuma paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

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

Izņēmums: Spēlētājs nedrīkst pēc šī Noteikuma pieņemt atvieglinājumu, ja (a) ir nepārprotami nesaprotīgi viņam izdarīt sitienu, jo traucējumu izraisa vēl kas cits, izņemot nekustamu *traucēkli* vai (b) nekustamā *traucēkļa* izraisīts traucējums varētu iestāties tikai ar nepamatoti nepieņemamu *stāju*, vēzienu vai spēles virzienu.

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

Piezīme 2: Ja pēc šī Noteikuma noņemta vai novietojama bumbiņa nav nekavējoties atgūstama, to drīkst *aizstāt* ar citu bumbiņu.

Piezīme 3: Komiteja drīkst pieņemt Vietējo noteikumu, kas liek spēlētājam izvēlēties *tuvāko atvieglinājuma punktu*, nešķērsojot *traucēkli* caur, virs vai zem tā.

24-3. Bumbiņa traucēklī nav atrasta

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

a) Bumbiņa kustamā traucēklī nav atrasta

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā bumbiņa ir kustamā *traucēklī*, spēlētājs drīkst *aizstāt* bumbiņu un pēc šī Noteikuma pieņemt

atvieglinājumu bez soda. Ja viņš izvēlas tā rīkoties, viņam jāaizvāc *traucēklis* un situācijā *līdz grīnam* vai *šķērsli* bumbiņa jānomet vai, ja tas notiek uz *ripināšanas grīna*, jānovieto bumbiņa, cik tuvu vien iespējams punktam, kas bija tieši zem vietas, kur bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja kustamā *traucēkļa* visattālākās robežas, taču ne tuvāk *bedrītei*.

b) Bumbiņa nekustamā *traucēklī* nav atrasta

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

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

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Noteikums 25.

Nepieņemami laukuma apstākļi, ieurbusies bumbiņa un nepareizs *ripināšanas grīns*

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

25-1. Nepieņemami laukuma apstākļi

a) Traucējums

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

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

b) Atvieglinājums

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

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

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

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

- (IV) starta vietā - ja bumba ir *starta vietā*, spēlētājam jāpaceļ bumba un jānomet tā bez soda atbilstoši iepriekš minētajam Paragrāfam (I).

Pēc Noteikuma 25-1b pacelto bumbiņu drīkst tīrīt.

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

Izņēmums: Spēlētājs nedrīkst pēc šī Noteikuma pieņemt atvieglinājumu, ja (a) ir nepārprotami nesaprotīgi viņam izdarīt sitienu, jo traucējumu izraisa vēl kas cits, izņemot *nepieņemamus laukuma apstākļus* vai (b) *nepieņemamu laukuma apstākļu* izraisīts traucējums varētu iestāties tikai ar nepamatoti *nepieņemamu stāju*, vēzienu vai spēles virzienu.

1. piezīme: Ja bumba ir *ūdens šķērsli* (ieskaitot *sānu ūdens šķērsli*), spēlētājam nepienākas atvieglinājums bez soda no *nepieņemamu laukuma apstākļu* izraisīta traucējuma. Spēlētājam bumba jāspēlē no tās esošās pozīcijas (ja vien to neaizliedz Vietējais noteikums) vai jārikojas atbilstoši Noteikumam 26-1.

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

c) Bumbiņa *nepieņemamos laukuma apstākļos* nav *atrasta*

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

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

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

25-2. Ieurbusies bumbiņa

Bumbiņu, kas jebkurā īsī noplautā vietā *līdz grīnam* ieurbusies zemē pašas izsistajās pēdās, drīkst pacelt, notīrīt un nomest bez soda, cik tuvu vien iespējams tās atrašanās vietai, bet ne tuvāk *bedrītei*. Bumbiņu noņemot, tai

vispirms jāatsitas pret *laukuma* daļu, kas ir *līdz grīnam*. «Ļsi nopļauta vieta» ietver jebkuru vietu *laukumā*, kas nopļauta līdz fērveja augstumam vai zemāk, ieskaitot takas rafā.

25-3. Nepareizs ripināšanas grīns

a) Traucējums

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

Traucējums spēlētāja *stājai* vai iecerētajam vēzienam pēc šī Noteikuma nav uzskatāms par traucējumu.

b) Atvieglinājums

Ja spēlētāja bumbiņa ir uz *nepareiza ripināšanas grīna*, viņš nedrīkst spēlēt bumbiņu no tās atrašanās vietas. Viņam bez soda jāpieņem atvieglinājums: Spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jāņem tā līdz vienas nūjas attālumā no tuvākā *atvieglinājuma punkta*, bet ne tuvāk *bedrītei*. *Tuvākais atvieglinājuma punkts* nedrīkst būt *šķērsli* vai uz *ripināšanas grīna*. Kad bumbiņa tiek nomesta līdz vienas nūjas attālumā no *tuvākā atvieglinājuma punkta*, bumbiņai vispirms jāatsitas pret *laukuma* daļu vietā, kas nav *šķērsli* un nav uz *ripināšanas grīna*, un kur nav *nepareiza ripināšanas grīna* izraisīta traucējuma. Pēc šī Noteikuma paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Noteikums 26. Īdens šķērsli (tajā skaitā sānu ūdens šķērsli)

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

26-1. Atvieglinājums pēc bumbiņas nonākšanas ūdens šķērsli

Nav pašsaprotams fakts, ka *ūdens šķērsļa* virzienā sista un neatrasta bumbiņa atrodas *šķērsli*. Lai izmantotu šo *Noteikumu*, jābūt zināmam vai praktiski

skaidram, ka bumbiņa ir *šķērsli*. Ja šādas zināšanas vai skaidrības nav, spēlētājam jārikojas atbilstoši *Noteikumam 27-1*.

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

- izspēlēt bumbiņu no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējo reizi tika izspēlēta sākotnējā bumbiņa (skat. *Noteikumu 20-5*),
- nomest bumbiņu aiz *ūdens šķērsļa*, paturot vietu, kur sākotnējā bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja *ūdens šķērsļa* robežu, uz taisnas līnijas starp *bedrīti* un vietu, kur bumbiņa tiek nomesta. Nav distances ierobežojumu, cik tālu aiz *ūdens šķērsļa* bumbiņu drīkst nomest,
- papildu iespēja, kas izmantojama tikai gadījumā, ja bumbiņa pēdējo šķērsoja *sānu ūdens šķērsļa* robežu, ir nomest bumbiņu ārpus *ūdens šķērsļa* līdz divu nūju attālumā un ne tuvāk *bedrītei* attiecībā pret (I) punktu, kur sākotnējā bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja *ūdens šķērsļa* robežu vai (II) punktu *ūdens šķērsļa* robežas pretējā pusē vienlīdz lielā attālumā no *bedrītes*.

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

(Aizliegts darbības, kad bumbiņa ir *šķērsli* – skat. *Noteikumu 13-4*)

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

26-2. Ūdens šķērsli izspēlēta bumbiņa

a) Bumbiņa apstājas tajā pašā vai citā ūdens šķērsli

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

- darboties atbilstoši *Noteikumam 26-1a*. Ja pēc bumbiņas nomešanas *šķērsli* spēlētājs izvēlas nespēlēt nomesto bumbiņu, viņš drīkst:
- darboties atbilstoši *Noteikumam 26-1b* vai, ja piemērojams, *Noteikumam 26-1c*, **pieskaitot papildu vienu soda sitienu**, kas paredzēts *Noteikumā*, un par atskaites punktu izmantojot punktu, kur sākotnējā bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja šī *šķērsļa* robežu pirms apstāšanās šajā *šķērsli*,

- b) **pieskaitīt papildu vienu soda sitienu** un spēlēt bumbiņu no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējo reizi tika izdarīts *sitiens* pa sākotnējo bumbiņu ārpus *ūdens šķēršļa* (skat. Noteikumu 20-5),
- (II) rīkoties atbilstoši Noteikumam 26-1b vai, ja piemērojams, Noteikumam 26-1c,
- (III) **ar viena sitiena sodu** spēlēt bumbiņu no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras tika izdarīts pēdējais *sitiens* ārpus *ūdens šķēršļa* (skat. Noteikumu 20-5).

b) Bumbiņa pazudusi vai nespēlējama ārpus šķēršļa vai autā

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

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

1. piezīme: Rīkojoties atbilstoši Noteikumam 26-2b, no spēlētāja netiek pieprasīts nomest bumbiņu pēc Noteikuma 27-1 vai 28a. Ja viņš bumbiņu noņem, no viņa netiek pieprasīts to spēlēt. Pēc izvēles viņš var rīkoties atbilstoši Noteikumam 26-2b(II) vai (III).

2. piezīme: Ja no *ūdens šķēršļa* spēlētu bumbiņu ārpus *šķēršļa* uzskata par nespēlējamu, nekas Noteikumā 26-2b neliedz spēlētājam rīkoties atbilstoši Noteikumam 28b vai c.

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Noteikums 27.

Bumbiņa pazudusi vai autā; Provizoriska bumbiņa

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

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

a) Darbība atbilstoši sitiena un distances jēdzienam

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

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

b) Bumbiņa autā

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

c) Bumbiņa piecās minūtēs nav atrasta

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

Izņēmumi:

1. Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrastā sākotnējā bumbiņa ir *traucēkli* (Noteikums 24-3) vai *nepieņemamos laukuma apstākļos* (Noteikums 25-1c), spēlētājs drīkst rīkoties atbilstoši attiecīgajam Noteikumam.

2. Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka neatrasto sākotnējo bumbiņu pārvietojs *ārējs faktors* (Noteikums 18-1) vai tā ir *ūdens šķērslī* (Noteikums 26-1), spēlētājam jārikojas atbilstoši attiecīgajam Noteikumam.

SODS PAR NOTEIKUMA 27-1 PĀRKĀPŠANU:

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

27-2. Provizoriska bumbiņa

a) Procedūra

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

Ja viņš tā nedara un izspēlē citu bumbiņu, šī bumbiņa nav *provizoriska bumbiņa*, un tā kļūst par *bumbiņu spēlē ar sitiena un distances sodu* (Noteikums 27-1). Sākotnējā bumbiņa ir *pazudusi*.

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

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

b) Kad provizoriska bumbiņa kļūst par bumbiņu spēlē

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

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

Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka sākotnējā bumbiņa ir *ūdens šķērslī*, spēlētājam jārikojas atbilstoši Noteikumam 26-1.

Izņēmums: Ja ir zināms vai praktiski skaidrs, ka sākotnējā bumbiņa ir *traucēklis* (Noteikums 24-3) vai *nepieņemamos laukuma apstākļos* (Noteikums 25-1c), spēlētājs drīkst rīkoties atbilstoši attiecīgajam Noteikumam.

c) Kad atteikties no provizorisās bumbiņas

Ja sākotnējā bumbiņa nav ne *pazudusi*, ne *autā*, spēlētājam jāatsakās no *provizorisās bumbiņas* un spēle jāturpina ar sākotnējo bumbiņu. Ja viņš vēl izdara *sitienu* pa *provizorisku bumbiņu*, viņš spēlē *nepareizu bumbiņu*, un stājas spēkā Noteikuma 15-3 nosacījumi.

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

Noteikums 28.

Nespēlējama bumbiņa

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

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

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

- a) jāspēlē bumbiņa no vietas, kas atrodas, cik tuvu vien iespējams vietai, no kuras pēdējo reizi tika izspēlēta sākotnējā bumbiņa (skat. Noteikumu 20-5),
- b) jāņem bumbiņa aiz tās atrašanās punkta, paturot šo punktu uz taisnas līnijas starp *bedrīti* un vietu, kur bumbiņa tiek nomesta. Nav distances ierobežojumu, cik tālu aiz šī punkta bumbiņu drīkst nomest,

c) jānomet bumbiņa līdz divu nūju attālumā no bumbiņas atrašanās vietas, bet ne tuvāk *bedrītei*.

Ja nespēlējāmā bumbiņa ir *bunkurā*, spēlētājs drīkst darboties atbilstoši Paragrāfam a, b vai c. Ja viņš izvēlas darboties atbilstoši Paragrāfam b vai c, bumbiņa jānomet *bunkurā*.

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

SODS PAR NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Citi spēles veidi

Noteikums 29. *Threesomes (Trijnieki) un Foursomes (Četrinieki)*

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

29-1. Apkopojums

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

29-2. Mača spēle

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

29-3. Sitienu spēle

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

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

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

30-1. Golfa noteikumu piemērošana

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

30-2. *Three-ball* mača spēle

a) Pretinieks izkustinājis miera stāvoklī esošu bumbiņu

Izņemot *Noteikumos* paredzētās citas iespējas, ja spēlētāja bumbiņu *izkustinājis* vai tai pieskāries pretinieks, viņa *kedijs* vai aprikojums, un tas nav noticis bumbiņas meklēšanā, pielietojams Noteikums 18-3b. *Pretinieks saņem viena sitiena sodu* savā mačā ar spēlētāju, bet ne savā mačā ar otru pretinieku.

b) Pretinieks nejauši novirzījis vai apturējis bumbiņu

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

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

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

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

a) *Puses pārstāvniecība*

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

b) Spēles secība

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

c) Nepareiza bumbiņa

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

d) Sods pusei

Pusi soda par jebkura partnera jebkuru sekojošu pārkāpumu:

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

e) Puses diskvalifikācija

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

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

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

- Noteikums 6-3 Starta laiki un grupas

• Noteikums 6-8

Spēles neturpināšana

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

f) Citu pārkāpumu ietekme

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

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

Noteikums 31.

Four-ball sitienu spēle

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

31-1. Apkopojums

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

31-2. Puses pārstāvniecība

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

31-3. Rezultāta pierakstīšana

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

(Nepareizs rezultāts – skat. *Noteikumu* 31-7a.)

31-4. Spēles secība

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

31-5. Nepareiza bumbiņa

Ja spēlētājs, pārkāpjot Noteikumu 15-3b, izdara *sitienu* pa *nepareizu bumbiņu*, *viņš saņem divu sitienu sodu*, un viņam kļūda jāizlabo, izspēlējot pareizo bumbiņu vai ar turpmāku rīcību pēc Noteikumiem. Viņa *partneris* sodu nesaņem, pat ja *nepareizā bumbiņa* pieder viņam.

Ja *nepareizā bumbiņa* pieder citam sāncensim, tās īpašniekam bumbiņa jānovieto vietā, no kienes pirmo reizi tika izspēlēta *nepareizā bumbiņa*.

31-6. Sods pusei

Pusi soda par jebkura partnera jebkuru sekojošu pārkāpumu:

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

31-7. Diskvalifikācijas sodi

a) Viena partnera pārkāpums

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

- Noteikums 1-3 Vienošanās atteikties no *Noteikumiem*
- Noteikums 3-4 Atteikšanās pakļauties *Noteikumam*
- Noteikums 4 Nūjas
- Noteikums 5-1 vai 5-2 Bumbiņa
- Noteikums 6-2b Handikaps
- Noteikums 6-4 Kedijs
- Noteikums 6-6b Rezultātu kartītes parakstīšana un nodošana
- Noteikums 6-6d Nepareizs rezultāts bedrītē
- Noteikums 6-7 Pārmērīga kavēšanās; Lēna spēle
- Noteikums 7-1 Vingrināšanās pirms vai starp raundiem

- Noteikums 11-1 Bumbiņas novietošana starta vietā
- Noteikums 14-3 Mākslīgas ierīces, neparasts aprikojums un aprikojuma neparasta izmantošana
- Noteikums 22-1 Bumbiņa palīdz spēlē
- Noteikums 31-3 Ieskaitāmie bruto rezultāti nav individuāli identificējami
- Noteikums 33-7 Diskvalifikācijas sods ar *Komitejas* lēmumu

b) Abu partneru pārkāpums

Pusi sacensībās diskvalificē:

(I) ja katrs *partneris* saņem diskvalifikācijas sodu par Noteikuma 6-3 (Starta laiki un grupas) vai Noteikuma 6-8 (Spēles neturpināšana) pārkāpšanu, (II) ja vienas un tās pašas bedrītes izspēles laikā katrs *partneris* pārkāpj Noteikumu, pēc kura sods ir diskvalifikācija sacensībās vai bedrītes izspēlē.

c) Tikai vienā bedrītē

Visos pārējos gadījumos, kur *Noteikuma* pārkāpums nozīmē diskvalifikāciju, *sāncensi* diskvalificē tikai uz attiecīgo bedrīti, kur pārkāpums noticis.

31-8. Citu pārkāpumu ietekme

Ja sāncensā izdarīts *Noteikuma* pārkāpums palīdz viņa *partnera* spēlē, *partneris saņem paredzēto sodu papildu jebkādam sodam, ko saņēmis sāncensis*. Visos pārējos gadījumos, kad *sāncensis* saņem sodu par *Noteikuma* pārkāpšanu, sods netiek piemērots viņa *partnerim*.

Noteikums 32. Bugiju, PAR un Stableford sacensības

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

32-1. Nosacījumi

Bugiju, PAR un Stableford sacensības ir sitienu spēles veidi, kur tiek spēlēts pret katrā bedrītē fiksētu rezultātu. Spēkā ir sitienu spēles *Noteikumi*, ciktāl tie nav neatbilstoši sekojošajiem īpašajiem *Noteikumiem*.
Handikapa bugiju, PAR un Stableford sacensībās *sāncensis* ar bedrītē zemāko neto rezultātu saņem *godu* nākamajā *starta vietā*.

a) Bugiju un PAR sacensības

Rezultāta uzskate bugiju un PAR sacensībās notiek tāpat kā mača spēlē.
Katra bedrīte, kurā *sāncensis* nesasniedz nepieciešamo rezultātu, tiek uzskatīta par zaudētu. Uzvar *sāncensis*, kurš ir visveiksmīgākais bedrīšu summā.
Marķieris ir atbildīgs tikai par bruto *sitienu* skaita pierakstīšanu katrā bedrītē, kur *sāncensis* gūst vienādu vai mazāku neto rezultātu par fiksēto rezultātu.

1. piezīme: *Sāncensis* rezultātu koriģē, **atskaitot bedrīti vai bedrītes** atbilstoši attiecīgām *Noteikumam*, kad sekojoši tiek nopelnīts sods, kas nav diskvalifikācija:

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

Sāncensis pienākums pirms savas rezultātu kartītes nodošanas ir ziņot *Komitejai* par šādu pārkāpumu, lai *Komiteja* varētu piemērot sodu. Ja *sāncensis* neziņo *Komitejai* par savu pārkāpumu, **viņu diskvalificē**.

2. piezīme: Ja *sāncensis* pārkāpj Noteikumu 6-7 (Pārmērīga kavēšanās; Lēna spēle), *Komiteja* **atskaitīs vienu bedrīti** no bedrīšu summas. Par atkārtotu pārkāpumu skat. Noteikumu 32-2a.

b) Stableford sacensības

Stableford sacensībās rezultātā uzskaita punktus, ko katrā bedrītē piešķir sekojošā attiecībā pret fiksētu rezultātu:

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

Uzvar *sāncensis*, kurš gūst visvairāk punktu.

Marķieris ir atbildīgs tikai par bruto *sitienu* skaita pierakstīšanu katrā bedrītē, kur *sāncensis* neto rezultāts nodrošina vienu vai vairāk punktu.

1. piezīme: Ja *sāncensis* pārkāpj *Noteikumu*, pēc kura raundā ir maksimālais sods, viņam par notikušo jāziņo *Komitejai* pirms savas rezultātu kartītes nodošanas. Ja viņš tā nedara, **viņu diskvalificē**. No raundā gūto punktu kopējā skaita *Komiteja* **atskaitīs divus punktus par katru bedrīti, kur noticis jebkāds pārkāpums**. Maksimāli raundā atskaita četrus punktus par katru pārkāpto *Noteikumu*.

2. piezīme: Ja *sāncensis* pārkāpj Noteikumu 6-7 (Pārmērīga kavēšanās; Lēna spēle), *Komiteja* **atskaitīs divus punktus no raundā gūto punktu summas**. Par atkārtotu pārkāpumu skat. Noteikumu 32-2a.

32-2. Diskvalifikācijas sodi

Sāncensi sacensībās diskvalificē, ja viņš saņem diskvalifikācijas sodu par jebkuru sekojošu pārkāpumu:

• Noteikums 1-3	Vienošānās atteikties no <i>Noteikumiem</i>
• Noteikums 3-4	Atteikšanās pakļauties <i>Noteikumam</i>
• Noteikums 4	Nūjas
• Noteikums 5-1 vai 5-2	Bumbiņa
• Noteikums 6-2b	Handikaps
• Noteikums 6-3	Starta laiki un grupas

- Noteikums 6-4 Kedījs
- Noteikums 6-6b Rezultātu kartītes parakstīšana un nodošana
- Noteikums 6-6d Nepareizs rezultāts bedrītē, t.i., kad pierakstītais rezultāts ir mazāks par faktisko, izņemot gadījumu, kad sods netiek piemērots, ja šī *Noteikuma* pārkāpums neietekmē rezultātu bedrītē
- Noteikums 6-7 Pārmērīga kavēšanās; Lēna spēle
- Noteikums 6-8 Spēles neturpināšana
- Noteikums 7-1 Vingrināšanās pirms vai starp raundiem
- Noteikums 11-1 Bumbaņas novietošana starta vietā
- Noteikums 14-3 Mākslīgas ierīces, neparasts aprīkojums un aprīkojuma neparasta izmantošana
- Noteikums 22-1 Bumbaņa palīdz spēlē
- Noteikums 33-7 Diskvalifikācijas sods ar *Komitejas* lēmumu

b) Tikai vienā bedrītē

Visos pārējos gadījumos, kur *Noteikuma* pārkāpums nozīmē diskvalifikāciju, *sāncensi* diskvalificē tikai uz attiecīgo bedrīti, kur pārkāpums noticis.

Pārvaldīšana

Noteikums 33. Komiteja

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

33-1. Nosacījumi; Noteikuma atcelšana

Komitejai jānosaka nosacījumi, pēc kuriem tiek izspēlētas sacensības. *Komitejai* nav tiesību atcelt Golfa noteikumus.

Zināmi īpaši *Noteikumi* sitienu spēlē tik būtiski atšķiras no tiem, kas regulē mača spēli, ka abu spēles veidu apvienošana nav realizējama un nav atļauta. Šādos apstākļos izspēlēta mača rezultāts nav spēkā un sitienu spēles sacensībās *sāncensi* tiek diskvalificēti.

Sitienu spēlē *Komiteja* drīkst ierobežot *tiesneša* pienākumus.

33-2. Laukums

a) Laukuma teritorijas un robežu noteikšana

Komitejai precīzi jānosaka:

- (I) *laukums* un *auts*,
- (II) *ūdens šķēršļu* un *sānu ūdens šķēršļu* robežas,
- (III) *remonta zonas*,
- (IV) *traucēkļi* un *laukuma* neatņemamas sastāvdaļas

b) Jaunas bedrites

Jaunas *bedrites* būtu jāizveido dienā, kad sākas sitienu spēles sacensības, un citās reizēs, kad *Komiteja* to uzskata par nepieciešamu, ar nosacījumu, ka visi *sāncensi* atsevišķā raundā spēlē apstākļos, kad katra *bedrite* ir izgriezta vienā un tajā pašā pozīcijā.

Izņēmums: Kad bojātu *bedrīti* nav iespējams salabot, lai tā atbilstu Definīcijai, *Komiteja* tuvumā drīkst izveidot jaunu *bedrīti* līdzīgā pozīcijā.

Piezīme: Kad atsevišķs raunds tiks spēlēts vairāk nekā vienā dienā, *Komiteja* drīkst sacensību nosacījumos (Noteikums 33-1) norādīt, ka *bedrites* un *starta vietas* katrā sacensību dienā būs atšķirīgi izvietotas, tajā pašā laikā nodrošinot, ka vienā un tajā pašā dienā visi *sāncensi* spēlē apstākļos, kad katra *bedrite* un katra *starta vieta* ir vienā un tajā pašā pozīcijā.

c) Treniņlaukums

Kur ārpus sacensību *laukuma* nav treniņlaukuma, ja tas ir iespējams, *Komitejai* vajadzētu noteikt zonu, kur spēlētāji drīkst trenēties katrā sacensību dienā. Jebkurā sitienu spēles sacensību dienā *Komitejai* parasti nevajadzētu atļaut vingrināties uz *ripināšanas grīna* vai tā virzienā, vai no *šķēršļa* sacensību *laukumā*.

d) Nespēlējams laukums

Ja *Komiteja* vai tās pilnvarots pārstāvis kāda iemesla dēļ uzskata *laukuma* stāvokli par nespēlējamu vai ir apstākļi, kas padara pieņemamu spēli neiespējamu, mača spēlē un sitienu spēlē tā drīkst pasludināt pagaidu pārtraukumu

vai sitienu spēlē anulēt un pasludināt par nederīgiem visus rezultātus attiecīgajā raundā. Ja rounds tiek atcelts, tiek atcelti arī visi tā laikā saņemtie sodi. (Spēles neturpināšanas un spēles atsākšanas procedūra – skat. Noteikumu 6-8.)

33-3. Starta laiki un grupas

Komitejai jānosaka starta laiki un sitienu spēlē jāizveido grupas, kādās *sāncensis* spēlē.

Ja mača spēles sacensības notiek ilgākā laika posmā, *Komiteja* nosaka laika limitu, kura ietvaros jāpabeidz katra raunda izspēle. Ja spēlētājiem ir jauts atvēlētā limita ietvaros noteikt sava mača datumu, *Komitejai* jāpaziņo, ka mačs jāspēlē noteiktā laikā atvēlētā limita pēdējā dienā, ja vien spēlētāji nevienojas par kādu datumu pirms tā.

33-4. Handikapa sitienu tabula

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

33-5. Rezultātu kartīte

Sitienu spēlē *Komitejai* katrs *sāncensis* jānodrošina ar rezultātu kartīti, norādot datumu un *sāncensha* vārdu vai *sāncenshu* vārdus *foursome* vai *four-ball* sitienu spēlē.

Sitienu spēlē *Komiteja* ir atbildīga par rezultātu summēšanu un rezultātu kartītē pierakstītā handikapa piemērošanu.

Four-ball sitienu spēlē *Komiteja* ir atbildīga par labākās bumbiņas rezultāta pierakstu katrā bedrītē un rezultātu kartītē pierakstīto handikapu piemērošanu un labākās bumbiņas rezultātu summēšanu.

Bugiju, PAR un Stableford sacensībās *Komiteja* ir atbildīga par rezultātu kartītē pierakstītā handikapa piemērošanu un rezultāta noteikšanu katrā bedrītē, kā arī kopējo rezultātu vai punktu summu.

Piezīme: *Komiteja* drīkst pieprasīt, lai katrs *sāncensis* rezultātu kartītē ierakstītu datumu un savu vārdu.

33-6. Neizšķirtu izšķiršana

Komitejai jāpaziņo veids, diena un laiks, kā tiks izšķirts neizšķirts rezultāts mačā vai sacensībās neatkarīgi no tā, vai spēlēts ar handikapu piemērošanu, vai bez tā.

Neizšķirtu mača spēlē nedrīkst izšķirt sitienu spēlē. Neizšķirtu sitienu spēlē nedrīkst izšķirt mača spēlē.

33-7. Diskvalifikācijas sods; Komitejas lēmums

Diskvalifikācijas sodu īpašos individuālos gadījumos drīkst atcelt, mainīt vai piešķirt, ja *Komiteja* šādu rīcību uzskata par pamatotu.

Jebkādu par diskvalifikāciju mazāku sodu nedrīkst atcelt vai izmainīt.

Ja *Komiteja* uzskata, ka spēlētājs ir vainīgs nopietnā etiķetes pārkāpumā, tā pēc šī Noteikuma drīkst uzlikt diskvalifikācijas sodu.

33-8. Vietējie noteikumi

a) Politika

Komiteja drīkst noteikt Vietējos noteikumus vietējiem īpašiem apstākļiem, ja tie atbilst I Pielikumā norādītajai politikai.

b) Noteikuma atcelšana vai modificēšana

Vietējais noteikums nedrīkst atcelt Golfa noteikumu. Tomēr, ja *Komiteja* uzskata, ka īpaši vietējie apstākļi tik būtiski traucē pieņemamai spēlei, ka nepieciešams Vietējais noteikums, kas modificē Golfa noteikumus, Vietējais noteikums jāapstiprina R&A.

Noteikums 34.

Strīdi un lēmumi

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursivā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

34-1. Pretenzijas un sodi

a) Mača spēlē

Ja pretenzija tiek iesniegta *Komitejā* atbilstoši Noteikumam 2-5, lēmums

būtu jāpieņem, cik drīz vien iespējams, lai vajadzības gadījumā mača rezultāts tiktu koriģēts. Ja pretenzija netiek iesniegta atbilstoši Noteikumam 2-5, *Komiteja* to nedrīkst izskatīt.

Iesniegumam par diskvalifikācijas sodu par Noteikuma 1-3 pārkāpšanu nav laika ierobežojumu.

b) Sitienu spēle

Sitienu spēlē pēc sacensību noslēguma sodu nedrīkst atcelt, mainīt vai piešķirt. Sacensības ir noslēgtas, kad rezultāti ir oficiāli pasludināti vai sitienu spēles kvalifikācijā, kam seko mača spēle, kad spēlētājs mačā ir izdarījis pirmo sitienu.

Izņēmumi: Diskvalifikācijas sods jāuzliek pēc sacensību noslēguma, ja *sāncensis*:

- (I) bija pārkāpis Noteikumu 1-3 (Vienošanās atteikties no *Noteikumiem*),
- (II) nodeva rezultātu kartīti, kurā ierakstīja handikapu, kas, kā viņam bija zināms pirms sacensību noslēguma, bija augstāks par viņam pienākošo, un tas ietekmēja viņam piešķirto sitienu skaitu (Noteikums 6-2b),
- (III) nodeva rezultātu, kur jebkurā bedrītē ierakstīja mazāku rezultātu par patieso (Noteikums 6-6d) neatkarīgi no iemesla, izņemot, ja tas notika, neiekļaujot sodu, par kura saņemšanu pirms sacensību noslēguma viņš nezināja,
- (IV) pirms sacensību noslēguma zināja, ka ir pārkāpis jebkuru citu *Noteikumu*, pēc kura sods ir diskvalifikācija.

34-2. Tiesneša lēmums

Ja *tiesnesi* norīkojusi *Komiteja*, viņa lēmums ir galīgs.

34-3. Komitejas lēmums

Tiesnesim neesot, jebkurš strīds vai *Noteikumu* šaubīgs punkts jānodod izskatīšanai *Komitejai*, kuras lēmums ir galīgs.

Ja *Komiteja* nevar rast lēmumu, tā drīkst nodot strīdu vai *Noteikumu* šaubīgu punktu izskatīšanai *R&A* Golfa noteikumu *Komitejai*, kuras lēmums ir galīgs.

Ja strīds vai šaubīgs punkts nav nodots Golfa noteikumu *Komitejai*, spēlētājs

vai spēlētāji drīkst prasīt, lai ar pienācīgi pilnvarota *Komitejas* pārstāvja starpniecību Golfa noteikumu *Komitejai* tiktu nodots saskaņots ziņojums, lai saņemtu atzinumu par attiecīgā lēmuma pareizību. Atbilde tiks nosūtīta šim pilnvarotajam pārstāvim.

Ja spēle tiek organizēta citādāk, nevis saskaņā ar Golfa noteikumiem, Golfa noteikumu *Komiteja* nesniegs atzinumu ne par vienu jautājumu.

I Pielikums – Saturs

A daļa. Vietējie noteikumi

1. Robežu noteikšana	124
2. Ūdens šķēršļi	124
a) sānu ūdens šķēršļi,	124
b) bumbiņa izspēlēta provizoriski pēc Noteikuma 26-1.	124
3. Aizsargājamas laukuma teritorijas; Ekoloģiski jutīgas teritorijas	125
4. Laukuma apstākļi – dubļi, pārmērīgs mitrums, slikti apstākļi un laukuma pasargāšana	125
a) ieurbušās bumbiņas pacelšana, tīrīšana,	125
b) «Izvēles pozīcijas» un «Ziemas noteikumi».	125
5. Traucēkļi.	125
a) apkopojums,	125
b) akmeņi bunkuros,	125
c) ceļi un takas,	125
d) nekustamie traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam,	126
e) jaunu kociņu aizsargāšana,	126
f) pagaidu traucēkļi.	126
6. Nomešanas zonas	126

B daļa. Vietējo noteikumu paraugi

1. Ūdens šķēršļi, Bumbiņa izspēlēta provizoriski pēc Noteikuma 26-1. ..	126
2. Aizsargājamas laukuma daļas; Ekoloģiski jutīgas teritorijas	127
a) remonta zona; Spēle aizliegta,	127
b) ekoloģiski jutīgas teritorijas.	128
3. Jaunu kociņu aizsargāšana.	130
4. Laukuma apstākļi – dubļi, pārmērīgs mitrums, slikti apstākļi un laukuma pasargāšana	131
a) ieurbušās bumbiņas atvieglinājums,	131
b) bumbiņas tīrīšana,	131
c) «Izvēles pozīcijas» un «Ziemas noteikumi»,	132

d) aerācijas caurumi,	133
e) grieztas velēnas šuves.	133
5. Akmeņi bunkuros.	133
6. Nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam.	134
7. Pagaidu traucēkļi	134
a) pagaidu nekustami traucēkļi,	135
b) pagaidu elektrības līnijas un kabeli.	137
8. Nomešanas zonas	138
9. Distances mērīšanas ierīces	139

C daļa. Sacensību nosacījumi

1. Nūju un bumbiņas specifikācija	140
a) atbilstošu draivera galvu saraksts,	140
b) atbilstošu golfa bumbiņu saraksts,	141
c) vienotas bumbiņas nosacījums.	141
2. Starta laiks	142
3. Kedijs.	142
4. Spēles temps	143
5. Spēles apturēšana bīstamas situācijas dēļ	143
6. Vingrināšanās.	143
a) apkopojums,	143
b) vingrināšanās starp bedrītēm.	144
7. Padoms komandu sacensībās.	144
8. Jaunas bedrītes.	144
9. Pārvietošanās ar transportu	144
10. Antidopings.	145
11. Neizšķirtu izšķiršana	145
12. Izlikšana mača spēlei; Skaitliskā izlikšanas sistēma	147

I Pielikums – Vietējie noteikumi, Sacensību nosacījumi

Definīcijas

Visi definētie termini ir *kursīvā* un alfabētiskā secībā iekļauti Definīciju sadaļā – skat. lpp. 30-43.

A daļa

Vietējie noteikumi

Kā noteikts Noteikumā 33-8a, *Komiteja* par īpašiem vietējiem apstākļiem drīkst pieņemt un paziņot Vietējos noteikumus, ja tie atbilst šajā Pielikumā iedibinātajai politikai. Detalizēta informācija par pieņemamiem un neatļautiem Vietējiem noteikumiem sniegta «Decisions on the Rules of Golf» saskaņā ar Noteikumu 33-8 un «Guidance on Running a Competition». Ja īpaši vietējie apstākļi traucē pieņemamai spēlei un *Komiteja* uzskata par nepieciešamu modificēt kādu Golfa noteikumu, jāsaņem apstiprinājums no R&A.

1. Robežu noteikšana

Auta, ūdens šķēršļu, sānu ūdens šķēršļu, remonta zonas, traucēkļu un neatņemamu laukuma sastāvdaļu apzīmēšanā izmantoto līdzekļu norādīšana (Noteikums 33-2a).

2. Ūdens šķēršļi

a) Sānu ūdens šķēršļi

Ūdens šķēršļu, kas var būt *sānu ūdens šķēršļi*, statusa izskaidrošana (Noteikums 26).

b) Bumbiņa izspēlēta provizoriski pēc Noteikuma 26-1

Atļauja pēc Noteikuma 26-1 provizoriski izspēlēt bumbiņu, ja sākotnējā bumbiņa varētu būt *ūdens šķērslī* (ieskaitot *sānu ūdens šķērslī*). Ja sākotnējā bumbiņa netiek atrasta, ir zināms vai praktiski skaidrs, ka tā ir *ūdens šķērslī* un būtu neiespējami noteikt, vai bumbiņa ir *šķērslī*, vai arī šāda rīcība nesamērīgi kavētu spēli.

3. Aizsargājamas laukuma teritorijas; Ekoloģiski jutīgas teritorijas

Palīdzība *laukuma* aizsargāšanā, nosakot teritorijas, ieskaitot velēnu audzētavas, jaunus stādījumus un citas iekopjamas *laukuma* daļas, kā *remonta zonas*, no kurām aizliegts spēlēt.

Kad *Komitejai* jāaizliedz spēle no *laukumā* esošām vai tai pieguļošām ekoloģiski jutīgām teritorijām, tai vajadzētu pieņemt Vietējo noteikumu, kas izskaidro atvieglinājuma procedūru.

4. Laukuma apstākļi – dubļi, pārmērīgs mitrums, slikti apstākļi un laukuma pasargāšana

a) Ieurbušās bumbiņas pacelšana, tīrīšana

Pagaidu apstākļos, kas varētu traucēt pieņemamai spēles gaitai, ieskaitot dubļus un pārmērīgu mitrumu, atvieglinājuma nodrošināšana *līdz grīnam* ieurbušās bumbiņai vai atļauja pacelt, tīrīt un novietot atpakaļ bumbiņu jebkurā vietā *līdz grīnam* vai īsi noplautā vietā *līdz grīnam*.

b) «Izvēles pozīcijas» un «Ziemas noteikumi»

Nelabvēlīgi apstākļi, ieskaitot sliktus *laukuma* apstākļus vai dubļus, dažkārt ir tik vispārīgi, it īpaši ziemas mēnešos, ka *Komiteja* drīkst nolemt ar Vietēju noteikumu piešķirt atvieglinājumu, lai pasargātu *laukumu*, sekmētu taisnīgu un patikamu spēli. Vietējais noteikums būtu jāatsauc tiklīdz apstākļi to ļauj.

5. Traucēkļi

a) Apkopojums

Objektu, kas var būt *traucēkļi*, statusa izskaidrojums (Noteikums 24). Jebkuras konstrukcijas, kas līdz ar to nav *traucēklis*, piemēram, izbūvētu *starta vietu*, *grīnu* un *bunkuru* malu pasludināšana par neatņemamu *laukuma* sastāvdaļu (Noteikumi 24 un 33-2a).

b) Akmeņi bunkuros

Atļauja *bunkuros* aizvākt akmeņus, pasludinot tos par kustamiem *traucēkļiem* (Noteikums 24-1).

c) Ceļi un takas

(l) Ceļu un taku mākslīgu virsmu un apmaļu pasludināšana par

neatņemamām *laukuma* sastāvdaļām, vai

(II) Pēc Noteikuma 24-2b atļautu atvieglinājumu sniegšana no ceļiem un takām, kam nav mākslīgas virsmas un apmales, ja tie var netaisnīgi ietekmēt spēli.

d) Nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam

Atvieglinājuma sniegšana no nekustamu *traucēkļu* traucējuma uz *ripināšanas grīna* vai līdz divu nūju attālumam no tā, ja bumbiņa ir līdz divu nūju attālumam no nekustamā *traucēkļa*.

e) Jaunu kociņu aizsargāšana

Atvieglinājuma sniegšana jaunu kociņu aizsargāšanai.

f) Pagaidu traucēkļi

Atvieglinājuma sniegšana no pagaidu traucēkļu traucējuma (piem., tribiņēm, televīzijas kabeliem un aprikojuma utt.)

6. Nomešanas zonas

Speciālu nomešanas zonu izveidošana bumbiņu nomešanai, ja nav izmantojama vai iespējama darbība tiešā atbilstībā Noteikumam 24-2b vai 24-3 (Nekustams traucēklis), Noteikumam 25-1b vai 25-1c (Nepieņemami laukuma apstākļi), Noteikumam 25-3 (Nepareizs ripināšanas grīns), Noteikumam 26-1 (Ūdens šķēršļi vai Sānu ūdens šķēršļi) vai Noteikumam 28 (Nespējama bumbiņa).

B daļa

Vietējo noteikumu paraugi

Atbilstoši šī Pielikuma A daļā iedibinātajai politikai, *Komiteja* drīkst pieņemt Vietējo noteikumu paraugus, kas publicējami uz rezultātu kartītēm vai ziņojumu dēļa, atsaucoties uz turpmāk dotajiem paraugiem.

Pagaidu Vietējo noteikumu eksemplārus nevajadzētu drukāt uz rezultātu kartītēm.

1. Ūdens šķēršļi; Bumbiņa izspēlēta provizoriski pēc Noteikuma 26-1

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

(I) varētu būt neiespējami noteikt, vai bumbiņa ir šķērslī, vai arī šāda rīcība nesamērīgi kavētu spēli, un

(II) ja sākotnējā bumbiņa nav atrasta, ir zināms vai praktiski skaidrs, ka tā ir *ūdens šķērslī*,

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

Šādos apstākļos ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

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

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

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

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

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

2. Aizsargājamas laukuma teritorijas; Ekoloģiski jutīgas teritorijas

a) Remonta zona; Spēle aizliegta

Ja *Komiteja* vēlas aizsargāt kādu *laukuma* teritoriju, tai vajadzētu izsludināt to par *remonta zonu* un aizliegt spēli no šīs teritorijas. Ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«_____ (ko apzīmē _____) ir *remonta zona*, no kuras spēle ir aizliegta.

Ja spēlētāja bumbiņa atrodas šajā teritorijā, vai tā traucē viņa *stājai* vai

iecerētajam vēzienam, spēlētājam jāpieņem atvieglinājums atbilstoši Noteikuma 25-1.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

b) Ekoloģiski jutīgas teritorijas

Ja attiecīga iestāde (piem., Valsts aģentūra vai kas līdzīgs) vides apsvērumu dēļ aizliedz ieiet un/vai spēlēt no kādas *laukuma* teritorijas vai tai pieguļošās vietas, *Komitejai* vajadzētu pieņemt Vietējo noteikumu, kas izskaidro atvieglinājuma procedūru.

Komitejai ir zināma rīcības brīvība nosakot, vai teritorija atzīstama par *remonta zonu*, *ūdens šķērslī* vai *autu*.

Tomēr *Komiteja* teritoriju nevar apzīmēt par *ūdens šķērslī*, ja tas neatbilst «ūdens šķēršļa» definīcijai, tai vajadzētu censties saglabāt bedrītes raksturīgās pazīmes.

leteicams sekojošs Vietējais noteikums:

I. Definīcija

Ekoloģiski jutīga teritorija (EJT) ir teritorija, ko par tādu pasludinājusi attiecīga institūcija. Ieiet un/vai spēlēt no tās ir aizliegts vides apsvērumu dēļ. Šīs teritorijas pēc *Komitejas* ieskatiem var būt apzīmētas kā *remonta zona*, *ūdens šķērslis*, *sānu ūdens šķērslis* vai *auts* ar nosacījumu, ka EJT, kas apzīmēta kā *ūdens šķērslis* vai *sānu ūdens šķērslis*, pēc definīcijas ir *ūdens šķērslis*.

Piezīme: *Komiteja* nevar pasludināt teritoriju par ekoloģiski jutīgu.

II. Bumbaņa ekoloģiski jutīgā teritorijā

a) Remonta zona

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

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

b) Ūdens šķēršļi un sānu ūdens šķēršļi

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

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

c) Auti

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

III. Traucējums stājai vai iecerētajam vēzienam

Traucējums no EJT iestājas, kad EJT traucē spēlētāja *stājai* vai viņa iecerētajam vēzienam. Traucējuma gadījumā spēlētājam sekojoši jāpieņem atvieglinājums:

- (a) līdz grīnam - ja bumbaņa ir situācijā *līdz grīnam*, bumbaņai tuvāko punktu *laukumā* nosaka, ka tas (a) nav tuvāk *bedrītei*, (b) nav traucējuma no EJT un (c) nav *šķērslī* vai uz *ripināšanas grīna*. Spēlētājam jāpāceļ bumbaņa un jāņemot tā bez soda līdz vienas nūjas attālumā no šādi noteiktā punkta, kas *laukumā* atbilst iepriekš minētajiem (a), (b) un (c) paragrāfiem.
- (b) šķērslī – ja bumbaņa ir šķērslī, spēlētājam bumbaņa jāpāceļ un jāņemot vai nu:
- (I) *šķērslī* bez soda, cik tuvu vien iespējams bumbaņas atrašanās vietai, taču ne tuvāk *bedrītei* un *laukuma* daļā, kas sniedz pilnīgu atvieglinājumu no EJT,
- (II) ārpus *šķēršļa* ar viena sitiena sodu, paturot bumbaņas atrašanās vietu uz taisnas līnijas starp *bedrīti* un vietu, kur bumbaņa tiek nomesta. Nav distances ierobežojumu, cik tālu aiz *šķēršļa* bumbaņu drīkst nomest. Spēlētājs papildu drīkst rīkoties pēc Noteikumiem 26 un 28, ja tie ir pielietojami.
- (c) uz *ripināšanas grīna* - ja bumbaņa ir uz *ripināšanas grīna*, spēlētājam

bumbiņa jāpaceļ un bez soda jānovieto tuvākajā vietā, kas sniedz pilnīgu atvieglinājumu no EJT, tajā pašā laikā ir, cik tuvu vien iespējams vietai, kur bumbiņa atrodas, bet ne *šķērsli* un ne tuvāk *bedrītei*.

Pēc šī Vietējā noteikuma III Paragrāfa paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

Izņēmums: Spēlētājs nedrīkst pēc šī Vietējā noteikuma III Paragrāfa pieņemt atvieglinājumu, ja (a) ir nepārprotami nesaprātīgi viņam izdarīt *sitienu*, jo traucējumu izraisa vēl kas cits, izņemot EJT, vai (b) EJT izraisīts traucējums varētu iestāties tikai ar nepamatoti nepieņemamu *stāju*, vēzienu vai spēles virzienu.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

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

3. Jaunu kociņu aizsargāšana

Pastāvot vēlmei nepieļaut jaunu kociņu bojājumus, ieteicams sekojošs

Vietējais noteikums:

«Ar _____ apzīmētu jauno kociņu aizsargāšana. Ja šāds koks traucē spēlētāja *stājai* vai viņa iecerētajam vēzienam, bumbiņu jāpaceļ bez soda un jānomet saskaņā ar Noteikumu 24-2b (Nekustams traucēklis) aprakstīto procedūru. Ja bumbiņa ir *ūdens šķērsli*, spēlētājam bumbiņa jāpaceļ un jānomet saskaņā ar Noteikumu 24-2b(l), vienīgi tuvākajam atvieglinājuma punktam jābūt *ūdens šķērsli*, un bumbiņa jānomet *ūdens šķērsli*, vai arī spēlētājs drīkst rīkoties saskaņā ar Noteikumu 26. Pēc šī Vietējā noteikuma pacelto bumbiņu drīkst tīrīt.

Izņēmums: Spēlētājs nedrīkst pēc šī Vietējā noteikuma pieņemt atvieglinājumu, ja (a) ir nepārprotami nesaprātīgi viņam izdarīt *sitienu*, jo traucējumu izraisa vēl kas cits, izņemot šo koku, vai (b) šī koka izraisīts traucējums varētu iestāties tikai ar nepamatoti nepieņemamu *stāju*, vēzienu vai spēles virzienu.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

4. Laukuma apstākļi – dubļi, pārmērīgs mitrums, slikti apstākļi un laukuma pasargāšana

a) Atvieglinājums ieurbušās bumbiņas gadījumā

Noteikums 25-2 paredz atvieglinājumu bez soda, ja bumbiņa ieurbusies zemē pašas izsistajās pēdās jebkurā isi nopļautā vietā *līdz grīnam*. Uz *ripināšanas grīna* bumbiņu drīkst pacelt un salabot bojājumus, kas radušies no tās piezemēšanās trieciena (Noteikumi 16-1b un c). Kad nepieciešama atļauja saņemt atvieglinājumu bumbiņai, kas ieurbusies jebkur *laukumā līdz grīnam*, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Bumbiņu *līdz grīnam*, kas ieurbusies zemē pašas izsistajās pēdās, drīkst bez soda pacelt, notīrīt un nomest, cik tuvu vien iespējams tās atrašanās vietai, bet ne tuvāk *bedrītei*. Nometot bumbiņu, tai vispirms jāatsitas pret *laukuma* daļu, kas ir *līdz grīnam*.

Izņēmumi:

1. Spēlētājs nedrīkst pieņemt atvieglinājumu pēc šī Vietējā noteikuma, ja bumbiņa ieurbusies smiltis vietā, kas nav isi nopļauta.
2. Spēlētājs nedrīkst pieņemt atvieglinājumu pēc šī Vietējā noteikuma, ja ir nepārprotami nesaprātīgi viņam izdarīt *sitienu*, jo traucējumu izraisa vēl kas cits, izņemot šajā Vietējā noteikumā paredzēto apstākli.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

b) Bumbiņas tīrīšana

Tādi apstākļi kā pārmērīgs mitrums var izraisīt būtiska dubļu daudzuma pieļipšanu bumbiņai, un šādos apstākļos būtu atbilstoši ļaut bumbiņu pacelt, tīrīt un novietot atpakaļ. Šādos apstākļos ieteicams sekojošs Vietējais noteikums: «(Norādīt piemērošanas vietu) bumbiņu drīkst pacelt, tīrīt un novietot atpakaļ bez soda.

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

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

c) «Izvēles pozīcijas» un «Ziemas noteikumi»

Remonta zona ir skaidrota Noteikumā 25 un gadījuma rakstura lokāli nepieņemami apstākļi, kas varētu traucēt taisnīgai spēlei un nav plaši izplatīti, būtu jāapzīmē kā *remonta zona*.

Tomēr nelabvēlīgi apstākļi, piemēram, spēcīga snigšana, pavasara atkušņi, ilgstošas lietavas vai milzu karstums var padarīt fērveju stāvokli neapmierinošu un dažkārt liedz izmantot smago plaušanas tehniku. Ja šādi apstākļi *laukumā* kļūst plaši izplatīti un *Komiteja* uzskata, ka «Izvēles pozīcijas» vai «Ziemas noteikumi» veicinās taisnīgu spēli un palīdzēs pasargāt *laukumu*, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Bumbiņu īsi plautā vietā *līdz grīnam* (vai norādīt vietu detalizētāk, piem., 6. bedrītē) drīkst pacelt bez soda un notīrīt. Pirms bumbiņas pacelšanas spēlētājam jānomarkē tās pozīcija. Pēc bumbiņas pacelšanas viņam tā jānovieto (norādīt vietu, piem., sešu collu, nūjas garuma, u.tml.) attālumā vietā, kas nav uz *ripināšana grīna* vai *šķērsli*, un ne tuvāk *bedrītei* par tās sākotnējo atrašanās vietu.

Spēlētājs drīkst novietot savu bumbiņu tikai vienu reizi, un tā ir spēlē, kad tikusi novietota (Noteikums 20-4). Ja bumbiņa novietošanas vietā nepaliek miera stāvoklī, piemērojams Noteikums 20-3d. Ja bumbiņa novietošanas vietā paliek miera stāvoklī, bet pēc tam *izkustas*, soda nav, un bumbiņa jāspēlē no tās atrašanās vietas, ja nav piemērojami jebkura cita *Noteikuma* nosacījumi.

Ja spēlētājs pirms bumbiņas pacelšanas nenomarkē tās pozīciju vai *izkustina* bumbiņu jebkādā veidā, piemēram, apveļot to ar nūju, viņam pienākas viena sitiena sods.

Piezīme: «Īsi nopļauta vieta» ietver jebkuru vietu *laukumā*, kas nopļauta līdz fērveja augstumam vai zemāk, ieskaitot takas rāfā.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

• Ja spēlētājs saņem vispārpieņemto sodu par šī Vietējā noteikuma pārkāpšanu, nekāds papildu sods pēc šī Vietējā noteikuma netiek piemērots.»

d) Aerācijas caurumi

Kad *laukumā* notiek aerācija, drīkst ieviest Vietējos noteikumus, kas atļauj atvieglinājumu no aerācijas cauruma bez soda. Ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Situācijā *līdz grīnam* bumbiņu, kas apstājas uz aerācijas cauruma, bez soda drīkst pacelt, tīrīt un nomest, cik tuvu vien iespējams tās sākotnējai atrašanās vietai, bet ne tuvāk *bedrītei*. Bumbiņu noņemot, tai vispirms jāatsitas pret *laukuma* daļu *līdz grīnam*.

Uz *ripināšanas grīna* aerācijas caurumā vai uz tā apstājušos bumbiņu drīkst novietot tuvākajā vietā, kur nav šī apstākļa ietekmes, bet ne tuvāk *bedrītei*.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

e) Grieztas velēnas šuves

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

«Situācijā *līdz grīnam* grieztas velēnas šuves (bet ne pašas velēnas) tiek uzskatītas par *remonta zonu*. Taču šuves traucējums spēlētāja *stājai* pēc Noteikuma 25-1 pats par sevi nav uzskatāms par traucējumu. Ja bumbiņa atrodas uz velēnu šuves, pieskaras tai vai šuve traucē iecerētajam vēzienam, atvieglinājums pieņemams pēc Noteikuma 25-1. Visas šuves grieztajā velēnā tiek uzskatītas par vienu šuvi.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

5. Akmeņi bunkuros

Akmeņi pēc definīcijas ir *brīvie kavēkļi*. Kad spēlētāja bumbiņa ir *šķērsli*, *tajā* esošu vai pieguļošu akmeni nedrīkst kustināt vai tam pieskarties (Noteikums 13-4). Tomēr akmeņi *bunkurā* var apdraudēt spēlētājus (spēlētāju var savainot bumbiņas izspēlē ar nūju izsists akmens), un tie var traucēt pieņemamai spēles gaitai.

Ja tiek dota atļauja *bunkurā* pacelt akmeni, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Akmeņi *bunkuros* ir kustami traucēkļi (piemērojams Noteikums 24-1).»

6. Nekustami traucēkļi tuvu ripināšanas grīnam

Noteikums 24-2 paredz atvieglinājumu bez soda no nekustama *traucēkļa* izraisīta traucējuma, taču tas arī paredz, ka, izņemot uz *ripināšanas grīna*, *traucēkļa* ietekme uz *spēles līniju* pēc šī Noteikuma nav traucējums.

Tomēr dažos laukumos *ripināšanas grīnu* tuvumā zāle ir tik zemu nopļauta, ka spēlētāji varētu vēlēties ripināt no paša piegriņa. Šādos apstākļos nekustamie *traucēkļi* piegriņā var traucēt pieņemamu spēles gaitu, tādēļ vajadzētu nodrošināt sekojošu Vietējo noteikumu, kas bez soda nodrošina papildu atvieglinājumu no nekustama *traucēkļa* traucējuma:

«Atvieglinājumu no nekustama *traucēkļa* traucējuma drīkst saņemt pēc Noteikuma 24-2. Papildu, ja bumbiņa atrodas ne uz *ripināšanas grīna*, taču ne *šķērsli*, un nekustams *traucēklis* uz *ripināšanas grīna* vai līdz divu nūju attālumā no *ripināšanas grīna* un līdz divu nūju attālumā no bumbiņas ietekmē *spēles līniju* starp bumbiņu un *bedriti*, spēlētājs drīkst sekojoši pieņemt atvieglojumu:

bumbiņa jāpaceļ un jānomet bumbiņas atrašanās vietai tuvākajā punktā, kas (a) nav tuvāk *bedritei*, (b) kur nav traucējuma un (c) nav uz *ripināšanas grīna* vai *šķērsli*. Paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

Atvieglinājums pēc šī Vietējā noteikuma pieejams arī, ja spēlētāja bumbiņa ir uz *ripināšanas grīna* un līdz divu nūju attālumam no *ripināšanas grīna* esošs nekustams *traucēklis* ietekmē viņa *ripināšanas līniju*. Spēlētājs atvieglinājumu drīkst pieņemt sekojoši:

bumbiņa jāpaceļ un jānovieto bumbiņas atrašanās vietai tuvākajā punktā, kas (a) nav tuvāk *bedritei*, (b) kur nav traucējuma un (c) nav *šķērsli*. Paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta *bedrite*; sitienu spēlē – divi sitieni.»

7. Pagaidu traucēkļi

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

a) Pagaidu nekustami traucēkļi

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

«I. Definīcija

Pagaidu nekustamais traucēklis (PNT) ir neilgstošs mākslīgs objekts, ko bieži samontē saistībā ar sacensībām, kas ir nostiprināts un nav viegli pārvietojams.

PNT ietver, taču neaprobežojas ar teltīm, rezultātu tablo, tribīnēm, televīzijas torņiem un tualetēm.

Atsaītes ir PNT daļa, ja vien *Komiteja* nepasludina, ka tās uzskatāmas par paceltām elektrolīnijām vai kabeļiem.

II. Traucējums

Traucējums no PNT iestājas, kad (a) bumbiņa ir PNT priekšā un tik tuvu tam, ka PNT traucē spēlētāja *stājai* vai viņa iecerētajam vēzienam, vai (b) bumbiņa atrodas zem, uz, aiz PNT vai tam iekšā tā, ka kāda PNT daļa ir tiešs traucējums starp spēlētāja bumbiņu un *bedriti* un ir uz viņa *spēles līnijas*; traucējums arī pastāv, ja bumbiņa atrodas līdz vienas nūjas attālumam no vietas, kas ir tādā pašā attālumā no *bedrites*, un kur ir šāds traucējums.

Piezīme: Bumbiņa ir zem PNT, ja tā ir zem PNT visattālākajām robežām, pat ja šīs robežas nesniedzas vertikāli uz leju līdz zemei.

III. Atvieglinājums

Spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu no PNT radīta traucējuma, tostarp arī PNT, kas ir *autā*:

- (a) līdz grīnam - ja bumbiņa atrodas situācijā *līdz grīnam*, jānosaka bumbiņas atrašanās vietai *laukumā* vistuvākais punkts, kas (a) nav tuvāk *bedritei*, (b) kur atbilstoši II Paragrāfam nav attiecīga traucējuma un, (c) kas nav uz *ripināšanas grīna* vai *šķērsli*. Spēlētājam jāpaceļ bumbiņa un jānomet tā bez soda līdz vienas nūjas attālumā no šādi noteikta punkta *laukuma* daļā, kas atbilst iepriekš minētajiem nosacījumiem (a), (b) un (c),

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

Pēc III Paragrāfa paceltu bumbiņu drīkst tīrīt.

1. piezīme: Ja bumbiņa atrodas *šķērsli*, nekas šajā Vietējā noteikumā neliedz spēlētājam darboties pēc Noteikuma 26 vai Noteikuma 28, ja tie piemērojami.

2. piezīme: Ja pēc šī Vietējā noteikuma nometama bumbiņa nav nekavējoties atgūstama, to drīkst *aizstāt* ar citu bumbiņu.

3. piezīme: *Komiteja* drīkst pieņemt Vietējo noteikumu, kas (a) atļauj vai pieprasa spēlētājam izmantot nomešanas zonu, pieņemot atvieglinājumu no PNT vai (b) atļauj spēlētājam kā papildu atvieglinājuma iespēju no atbilstoši III Paragrāfam noteikta punkta nomest bumbiņu PNT pretējā pusē, taču citādi pilnībā rīkojoties atbilstoši III Paragrāfam.

Izņēmumi: Ja spēlētāja bumbiņa ir pozīcijā pirms vai aiz PNT (ne zem, uz PNT vai tajā iekšā), viņš nedrīkst pieņemt atvieglinājumu pēc III Paragrāfa, ja:

1. Ir nepārprotami nesaprātīgi viņam izdarīt *sitienu*, vai traucējuma gadījumā izdarīt tādu *sitienu*, ka bumbiņa varētu apstāties tiešā līnijā uz *bedrīti*, ja traucējumu izraisa vēl kas cits, izņemot PNT.
2. PNT izraisīts traucējums varētu iestāties tikai ar nepamatoti nepieņemamu *stāju*, *vēzienu* vai spēles *virzienu*.
3. Traucējuma gadījumā būtu nepārprotami nesaprātīgi uzskatīt, ka spēlētājs virzienā uz *bedrīti* varētu aizsīst bumbiņu pietiekami tālu, lai sasniegtu PNT. Spēlētājs, kam nepienākas atvieglinājums šo izņēmumu dēļ, drīkst darboties atbilstoši Noteikumam 24-2, ja tas pielietojams.

IV. Bumbiņa PNT nav atrasta

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

V. Nomešanas zonas

Ja spēlētājam PNT rada traucējumu, *Komiteja* drīkst atļaut vai pieprasīt izmantot nomešanas zonu. Ja spēlētājs atvieglinājuma saņemšanai izmanto nomešanas zonu, viņam bumbiņa jānomet nomešanas zonā vistuvāk bumbiņas sākotnējai pozīcijai, vai jāpakļaujas IV Paragrāfa nosacījumiem (pat, ja tuvākā nomešanas zona varētu būt tuvāk *bedrītei*).

Piezīme: *Komiteja* drīkst pieņemt Vietējo noteikumu, kas aizliedz izmantot nomešanas zonu, kas atrodas tuvāk *bedrītei*.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

b) Pagaidu elektrolīnijas un kabeli

Kad *laukumā* ir izvietotas pagaidu elektrolīnijas, kabeli vai telefona līnijas, ieteicams sekojošs Vietējais noteikums:

«Pagaidu elektrolīnijas, kabeli, telefona līnijas un tās sedzošie pārklāji vai to balsti ir *traucēkļi*:

1. Ja tie ir bez piepūles kustināmi, piemērojams Noteikums 24-1.
2. Ja tie ir fiksēti vai nav bez piepūles kustināmi un bumbiņa ir situācijā *līdz grīnam* vai *bunkurā*, spēlētājs drīkst pieņemt atvieglinājumu atbilstoši Noteikumam 24-2b. Ja bumbiņa ir *ūdens šķērsli*, spēlētājs drīkst bumbiņu pacelt un nomest atbilstoši Noteikumam 24-2b(I), vienīgi *tuvākajam atvieglinājuma punktam* jābūt *ūdens šķērsli* un bumbiņa jānomet *ūdens šķērsli* vai spēlētājs drīkst rīkoties pēc Noteikuma 26.
3. Ja bumbiņa trāpa pa gaisā paceltu elektrolīniju vai kabeli, sitiens jāanulē un jāizspēlē no jauna bez soda (skat. Noteikumu 20-5). Ja bumbiņa nav nekavējoties atgūstama, to drīkst *aizstāt* ar citu bumbiņu.

Piezīme: Pagaidu nekustamo *traucēkli* balstošas atsaites ir pagaidu nekustamā *traucēkļa* daļa, ja vien *Komiteja* Vietējā noteikumā nav pasludinājusi, ka tās jāuzskata par gaisā paceltām elektrolinijām vai kabeļiem.

Izņēmums: Nedrīkst pārspēlēt sitienu, kura rezultātā bumbiņa trāpījusi pa gaisā pacelta kabeļa savienojuma posmu, kas sniedzas no zemes.

4. Ar zāli segtas kabeļu tranšejas ir *remonta zona*, pat ja tā nav apzīmēta, un piemērojams Noteikums 25-1b.»

8. Nomešanas zonas

Ja *Komiteja* uzskata, ka nav iespējams nodrošināt spēles turpināšanu atbilstoši Noteikumam par atvieglinājumu, tā drīkst ieviest nomešanas zonas, kur bumbiņas drīkst nomest vai tās jānomet atvieglinājuma pieņemšanai. Parasti šādas nomešanas zonas būtu jānodrošina kā papildu atvieglinājuma iespēja Noteikumā jau paredzētajām iespējām, nevis obligāti.

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

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

- (I) rīkoties atbilstoši Noteikumam 26,
- (II) kā papildu iespēju nomest bumbiņu ar viena sitiena sodu nomešanas zonā.

SODS PAR VIETĒJĀ NOTEIKUMA PĀRKĀPŠANU:

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

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

- (a) noņemot bumbiņu, spēlētājam nav obligāti jāstāv nomešanas zonā,
- (b) nomestajai bumbiņai vispirms jātrāpa pa *laukuma* daļu nomešanas zonas robežās,
- (c) ja nomešanas zonu nosaka līnija, tā ir nomešanas zonā,
- (d) nomestajai bumbiņai nav jāapstājas nomešanas zonā,
- (e) nomestā bumbiņa jānomet atkārtoti, ja tā apstājas pozīcijā, kas norādīta Noteikumā 20-2c(I-VI),

(f) nomestā bumbiņa drīkst norīpot tuvāk *bedrītei* attiecībā pret vietu, kur tā vispirms atsītās pret *laukuma* daļu, ja vien tā apstājas līdz divu nūju attālumā no šīs vietas un nav situācijā, kas norādīta (e),

(g) saskaņā ar nosacījumiem (e) un (f) nomestā bumbiņa drīkst norīpot un apstāties tuvāk *bedrītei* par:

- tās sākotnējo pozīciju vai pieņemto pozīciju (skat. Noteikumu 20-2b),
- *tuvāko atvieglinājuma punktu* vai maksimāli pieejamo atvieglinājumu (Noteikumi 24-2, 24-3, 25-1 vai 25-3),
- punktu, kur bumbiņa pēdējo reizi šķērsoja *ūdens šķēršļa* vai *sānu ūdens šķēršļa* robežu (Noteikums 26-1).

9. Distances mērīšanas ierīces

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

«(Norādīt vajadzīgo, piemēram, *Šajās sacensībās vai Visās spēlēs šajā laukumā* utt.) spēlētājs drīkst iegūt distances informāciju, izmantojot ierīci, kas mēra tikai attālumus. Ja *noteiktā raundā* spēlētājs izmanto distances mērīšanas ierīci, kas paredzēta, lai mērītu vai noteiktu mērogā citus apstākļus, kas varētu ietekmēt viņa spēli (piem., slīpumu, vēja ātrumu, temperatūru utt.), spēlētājs pārkāpj Noteikumu 14-3, par kura pārkāpšanu sods ir diskvalifikācija neatkarīgi no tā, vai šādas papildu funkcijas faktiski tika izmantotas.»

C daļa

Sacensību nosacījumi

Noteikums 33-1 paredz, ka «*Komitejai* jānosaka nosacījumi pēc kuriem tiek izspēlētas sacensības.» Nosacījumiem jāaptver tik daudzi jautājumi, piemēram, pieteikšanās veids, kam ir tiesības pieteikties, izspēlējamā raundu skaits utt., ka tos nav piemēroti apskatīt Golfa noteikumus vai šajā Pielikumā. Sikāka informācija par šiem nosacījumiem ir sniegta «Decisions on the Rules of Golf» un «Guidance on Running a Competition».

Tomēr ir Sacensību nosacījumos apskatāmi jautājumi, kam būtu pievēršama *Komitejas* īpaša vērība. Tie ir:

1. Nūju un bumbiņas specifikācija

Sekojošie nosacījumi ieteicami tikai sacensībās, kur piedalās lietpratīgi golferi:

a) Atbilstošu draivera galvu saraksts

Savā mājaslapā (www.randa.org) R&A periodiski publicē Atbilstošu draivera galvu sarakstu, kur uzskaitītas draiva nūju galvas, kas izvērtētas un atzītas par Golfa noteikumiem atbilstošām. Ja *Komiteja* vēlas ierobežot spēlētāju izvēli ar draiveru nūju galvām, kas publicētas Sarakstā un identificējamās pēc modeļa un galvas leņķa, Saraksts būtu jādara pieejams un jāizmanto sekojošs sacensību nosacījums:

«Jebkuram spēlētāja nestajam draiverim jābūt ar nūjas galvu, kas identificējama pēc modeļa un galvas leņķa un publicēta R&A izdotajā pašreizējā Atbilstošu draivera galvu sarakstā.

Izņēmums: Šis nosacījums neattiecas uz draiveri ar galvu, kas izgatavota pirms 1999. gada.

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU, JA NŪJAS VAI NŪJA NESTA, BET SITIENS AR TO NAV IZDARĪTS:

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

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods rundā – četri sitieni.

Mača vai sitienu spēlē – ja pārkāpums noticis starp divu bedrīšu izspēlēm, sods piemērojams nākamajā bedrītē.

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

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

• Jebkura nūja, vai nūjas, kas nestas pretrunā šim nosacījumam, spēlētājam uzreiz pēc pārkāpuma atklāšanas jāpasludina ārpus spēles esoša savam pretiniekam mača spēlē, savam *marķierim* vai *otram sāncensim* sitienu spēlē. Ja spēlētājs tā neizdara, viņu diskvalificē.

SODS PAR SITIENA IZDARĪŠANU AR NŪJU, PĀRKĀPJOT NOSACĪJUMU: Diskvalifikācija.»

b) Atbilstošu Golfa bumbiņu saraksts

Savā mājaslapā (www.randa.org) R&A periodiski publicē Atbilstošu golfa bumbiņu sarakstu, kur uzskaitītas bumbiņas, kas izvērtētas un atzītas par Golfa noteikumiem atbilstošām. Ja *Komiteja* vēlas pieprasīt spēlētājiem spēlēt ar tāda modeļa bumbiņām, kas publicētas Sarakstā, tas būtu jādara pieejams un jāizmanto sekojošs sacensību nosacījums: «Spēlētāja spēlētai bumbiņai jābūt nosauktai R&A izdotajā pašreizējā Atbilstošu golfa bumbiņu sarakstā.

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU: Diskvalifikācija.»

c) Vienas bumbiņas nosacījums

Ja ir vēlme aizliegt *noteiktā rundā* mainīt golfa bumbiņu zīmolus un modeļus, ieteicams sekojošs nosacījums:

«Rundā izmantojamo bumbiņu ierobežojumi: (Noteikums 5-1, Piezīme)

(l) «Vienas bumbiņas» nosacījums

Noteiktā rundā spēlētāja spēlētajām bumbiņām jābūt viena un tā paša zīmola un modeļa, kas ir nosaukts pašreizējā Atbilstošu golfa bumbiņu sarakstā.

Piezīme: Ja spēlētājs nomet vai novieto cita zīmola un/vai modeļa bumbiņu, to drīkst pacelt bez soda, un turpmāk viņam jārikojas, nometot vai novietojot atbilstošu bumbiņu.

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods rundā – četri sitieni.

(II) Procedūra pēc pārkāpuma atklāšanas

Kad spēlētājs apjauš, ka viņš spēlējis bumbiņu, pārkāpjot šo nosacījumu, viņam jāatsakās no šīs bumbiņas pirms izspēles no nākamās *starta vietas* un rounds jāpabeidz ar atbilstošu bumbiņu. Pretējā gadījumā spēlētāju diskvalificē. Ja kļūdu spēlētājs atklāj bedrītes izspēles laikā un viņš izvēlas *aizstāt* savu bumbiņu ar atbilstošu bumbiņu pirms šīs bedrītes izspēles noslēguma, atbilstošā bumbiņa spēlētājam jānovieto vietā, kur atrodas pēc pārkāptā nosacījuma spēlētā bumbiņa.»

2. Starta laiks (Noteikums 6-3a, Piezīme)

Ja *Komiteja* vēlas rīkoties atbilstoši Piezīmei, ieteicams sekojošs formulējums:

«Ja spēlētājs piecu minūšu laikā pēc sava starta laika, ierodoties savā starta vietā, ir gatavs spēlēt un nav apstākļu, kas attaisno diskvalificējošu soda atcelšanu atbilstoši Noteikumam 33-7, par starta laika nokavēšanu viņu soda ar zaudējumu mača spēles pirmajā bedrītē vai ar divu sitienu sodu sitienu spēlē. Sods par nokavēšanos, kas pārsniedz piecas minūtes, ir diskvalifikācija.»

3. Kedijs (Noteikums 6-4, Piezīme)

Noteikums 6-4 atļauj spēlētājam izmantot *kediju* ar nosacījumu, ka katrā brīdī viņam ir tikai viens *kedijs*. Taču var būt apstākļi, kuros *Komiteja* varētu vēlēties aizliegt *kediju* izmantošanu vai ierobežot spēlētāju *kedija* izvēli, piemēram, aizliedzot par *kediju* izmantot profesionālu golferi, radnieku, sacensību citu spēlētāju, utt. Šādos gadījumos ieteicams sekojošs formulējums:

Kedija izmantošana aizliegta

«Spēlētājam *noteiktajā* rundā aizliegts izmantot _____ par savu *kediju*.»

Ierobežojums kediju izvēlē

«Spēlētājam *noteiktā* rundā aizliegts izmantot _____ par savu *kediju*.»

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods rundā – četri sitieni.

Mača vai sitienu spēlē – ja pārkāpums noticis starp divu bedrīšu izspēlēm, sods piemērojams nākamajā bedrītē. Spēlētājam, kas izmantojis *kediju* pret runā šim nosacījumam, uzreiz pēc pārkāpuma atklāšanas jānodrošina sava atbilstība šim nosacījumam visā atlikušajā *noteiktajā* rundā. Ja spēlētājs tā neizdara, viņu diskvalificē.

4. Spēles temps (Noteikums 6-7, 2. Piezīme)

Komiteja drīkst noteikt spēles tempa vadlīnijas, lai atbilstoši Noteikuma 6-7 2. Piezīmei veicinātu lēnas spēles nepieļaušanu.

5. Spēles pārtraukšana bīstamas situācijas dēļ (Noteikums 6-8b, Piezīme)

Tā kā golfa laukumos daudzi gājuši bojā no zibens vai guvuši traumas, visi golfa klubi un golfa sacensību sponsori tiek mudināti veikt drošības pasākumus cilvēku pasargāšanai no zibens. Uzmanība jāpievērš Noteikumiem 6-8 un 33-2d. Ja *Komiteja* vēlas rīkoties saskaņā ar Noteikuma 6-8b Piezīmi, ieteicams sekojošs formulējums:

«Ja *Komiteja* bīstamas situācijas dēļ spēli pārtrauc brīdī, kad mača spēlētāji vai grupa ir starp divu bedrīšu izspēli, viņi nedrīkst atsākt spēli, līdz *Komiteja* nav norādījusi spēli atsākt. Ja viņi ir sākuši bedrītes izspēli, nekavējoties jāpārtrauc spēle un to nedrīkst atsākt, līdz *Komiteja* nav norādījusi spēli atsākt. Ja spēlētājs spēli nepārtrauc nekavējoties, viņu diskvalificē, ja vien nav apstākļu, kas attaisno soda atcelšanu atbilstoši Noteikumam 33-7.

Zīme spēles pārtraukšanai bīstamā situācijā ir ilgstošs sirēnas signāls.»

Parasti izmanto sekojošus signālus, un visām *Komitejām* ieteikts rīkoties līdzīgi:

- neturpināt spēli nekavējoties - viens garš sirēnas signāls,
- neturpināt spēli - trīs secīgi sirēnas signāli, ko atkārt,
- atsākt spēli - divi īsi sirēnas signāli, ko atkārt.

6. Vingrināšanās

a) Apkopojuums

Komiteja drīkst reglamentēt vingrināšanos pēc Noteikuma 7-1 Piezīmes,

Noteikuma 7-2 Izņēmuma (c), Noteikuma 7 2. Piezīmes un Noteikuma 33-2c.

b) Vingrināšanās starp bedrītēm (Noteikuma 7 2. Piezīme)

Ja *Komiteja* vēlas rīkoties saskaņā ar Noteikuma 7-2 2. Piezīmi, ieteicams sekojošs formulējums:

«Starp divu bedrīšu izspēli spēlētājs nedrīkst izdarīt nekādu vingrināšanās sitienu uz pēdējās izspēlētās bedrītes *ripināšanas grīna* vai tuvu tam, nedrīkst pārbaudīt pēdējās izspēlētās bedrītes *ripināšanas grīna* virsmu ar bumbiņas ripināšanu.

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU:

Mača spēlē – zaudēta nākamā bedrīte.

Sitienu spēlē – divi sitieni nākamajā bedrītē.

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

7. Padoms komandu sacensībās (Noteikuma 8 Piezīme)

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

«Golfā noteikumi saskaņā ar Noteikumu 8 ļauj katrai komandai norīkot vienu personu (papildu personām, kam *padomu* drīkst lūgt atbilstoši šim Noteikumam), kura drīkst sniegt *padomu* šīs komandas biedriem. Šāda persona (ja ir vēlēšanās norādīt kādus ierobežojumus attiecībā uz nosaucamajām personām, tie jānorāda šeit) jānosauc *Komitejai* pirms *padoma* sniegšanas.»

8. Jaunas bedrītes (Noteikuma 33-2b Piezīme)

Komiteja drīkst saskaņā ar Noteikuma 33-2b Piezīmi paredzēt, ka vairākās dienās aizvadāmā atsevišķā raundā *bedrītes* un *starta vietas* katrā sacensību dienā būs atšķirīgi izvietotas.

9. Pārvietošanās ar transportu

Ja ir vēlēšanās pieprasīt, lai spēlētāji sacensībās staigātu kājām, ieteicams sekojošs formulējums:

«Spēlētāji nedrīkst *noteiktā raundā* izmantot nekādu transportu, ja vien to nav atļāvusi *Komiteja*.

SODS PAR NOSACĪJUMA PĀRKĀPŠANU:

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

Sitienu spēlē – divi sitieni par katru bedrīti, kurā noticis jebkāds pārkāpums; maksimālais sods raundā – četri sitieni.

Mača vai sitienu spēlē – ja pārkāpums noticis starp divu bedrīšu izspēlēm, sods piemērojams nākamajā bedrītē. Spēlētājam uzreiz pēc pārkāpuma atklāšanas jāpārtrauc jebkāda neatļauta transporta izmantošana. Ja spēlētājs tā neizdara, viņu diskvalificē.»

10. Antidopings

Komiteja sacensību nosacījumos drīkst pieprasīt spēlētāju atbilstību Antidopinga politikai.

11. Neizšķirtu izšķiršana

Gan mača, gan sitienu spēlē neizšķirts var būt pieņemams rezultāts. Ja tomēr ir vēlme noteikt vienu uzvarētāju, *Komitejai* ir tiesības atbilstoši Noteikumam 33-6 noteikt, kā un kad neizšķirts tiks izšķirts. Lēmumu vajadzētu paziņot jau iepriekš.

R&A iesaka

Mača spēlē

Mačs, kas beidzies neizšķirti, būtu jāpārspēlē bedrīti pēc bedrītes, līdz viena *puse* bedrītē uzvar. Pārspēlei būtu jāśākas bedrītē, kur mačs sākās. Handikapa mačā tāpat kā *noteiktajā raundā* būtu jāatļauj handikapa sitieni.

Sitienu spēlē

- (a) Ja neizšķirts ir sitienu spēles turnīrā bez handikapa piemērošanas, ieteicama pārspēle. Pārspēli drīkst aizvadīt 18 bedrītēs vai mazākā bedrīšu skaitā pēc *Komitejas* lēmuma. Ja tas nav īstenojams, vai rezultāts arvien ir neizšķirts, ieteicams pārspēlēt bedrīti pēc bedrītes.
- (b) Ja neizšķirts ir sitienu spēles turnīrā ar handikapa piemērošanu, ieteicama pārspēle ar handikapa piemērošanu. Pārspēli drīkst aizvadīt 18

bedrītēs vai mazākā bedrīšu skaitā pēc *Komitejas* lēmuma. Ieteicams, lai šādā pārspēlē būtu vismaz trīs bedrītes.

Sacensībās, kur handikapa sitienu piešķiršanas tabula nav būtiska, ja pārspēlē ir mazāk par 18 bedrītēm, spēlētāju handikapa noteikšanā pārspēlei būtu jāpielieto procentuāla attiecība pret 18 bedrītēm. Handikapa sitienu daļskaitļi, kas lielāki vai vienādi ar pusi, būtu jāskaita par pilnu sitienu, bet mazāki daļskaitļi būtu ignorējami.

Tādās sacensībās kā *four-ball* sitienu spēlē un bugiju, PAR un Stableford sacensībās, kur handikapa sitienu piešķiršanas tabula ir būtiska, handikapa sitieni būtu jāskaita tāpat kā tos sacensībās piešķir pēc attiecīgajam spēlētājam piešķiramo sitienu tabulas.

- (c) Ja jebkura veida pārspēle nav izmantojama, iesakāma rezultāta kartīšu salīdzināšana. To salīdzināšanas metode būtu jāpazīno iepriekš, kā arī vajadzētu norādīt, kas notiek, ja šī procedūra uzvarētāju nenoteiks. Pieņemama kartīšu salīdzināšanas metode ir uzvarētāja noteikšana pēc rezultāta pēdējās deviņās bedrītēs. Ja spēlētājiem pēdējās deviņās bedrītēs rezultāts ir vienāds, uzvarētāju nosaka pēc pēdējām sešām bedrītēm, pēdējām trijām bedrītēm un visbeidzot 18. bedrītes. Ja šo sistēmu izmanto sacensībās ar startu no vairākām bedrītēm, ieteicams par «pēdējām deviņām bedrītēm, pēdējām sešām bedrītēm, utt.» uzskatīt 10-18, 13-18, utt. bedrītes.

Tādās sacensībās kā individuālā sitienu spēlē, kur handikapa sitienu piešķiršanas tabula nav būtiska, ja izmanto pēdējo deviņu, pēdējo sešu un pēdējo triju bedrīšu metodi, no šajās bedrītēs sasniegtā rezultāta būtu jāatskaita attiecīgi viena puse, viena trešdaļa un viena sestdaļa no handikapiem. Daļskaitļu ziņā *Komitejai* aprēķinos būtu jārikojas saskaņā attiecīgo handikapu pārvaldīšanā pilnvarotās organizācijas ieteikumiem.

Tādās sacensībās kā *four-ball* sitienu spēlē un bugiju, PAR un Stableford sacensībās, kur handikapa sitienu piešķiršanas tabula ir būtiska, handikapa sitieni būtu jāskaita tāpat kā tos sacensībās piešķir pēc attiecīgajam spēlētājam piešķiramo sitienu tabulas.

12. Izlikšana mača spēlē

Lai gan izlikšana mača spēlei drīkst būt pilnīgi «akla», vai arī noteiktus spēlētājus var izlikt atšķirīgās ceturtdaļās vai astotdaļās, ja maču pāru noteikšana notiek pēc kvalifikācijas kārtas, ieteicama ir skaitliskā izlikšanas sistēma.

Skaitliskā izlikšanas sistēma

Nosakot vietu sacensību tiklā, vienāodus rezultātus, izņemot tos, kas pretendē uz pēdējo pieejamo kvalifikācijas vietu, izliek pēc rezultātu kartīšu nodošanas secības. Pirmais nodotais rezultāts saņem iespējami zemāko izlikšanas skaitli, utt. Ja nav iespējams noteikt rezultātu nodošanas secību, izmanto «aklo» izlikšanu.

Augšējais zars	Apakšējais zars	Augšējais zars	Apakšējais zars
Kvalificējušies 64 spēlētāji		Kvalificējušies 32 spēlētāji	
1 – 64	2 – 63	1 – 32	2 – 31
32 – 33	31 – 34	16 – 17	15 – 18
16 – 49	15 – 50	8 – 25	7 – 26
17 – 48	18 – 47	9 – 24	10 – 23
8 – 57	7 – 58	4 – 29	3 – 30
25 – 40	26 – 39	13 – 20	14 – 19
9 – 56	10 – 55	5 – 28	6 – 27
24 – 41	23 – 42	12 – 21	11 – 22
4 – 61	3 – 62	Kvalificējušies 16 spēlētāji	
29 – 36	30 – 35	1 – 16	2 – 15
13 – 52	14 – 51	8 – 9	7 – 10
20 – 45	19 – 46	4 – 13	3 – 14
5 – 60	6 – 59	5 – 12	6 – 11
28 – 37	27 – 38	Kvalificējušies 8 spēlētāji	
12 – 53	11 – 54	1 – 8	2 – 7
21 – 44	22 – 43	4 – 5	3 – 6

II un III Pielikums

R&A patur tiesības jebkurā laikā izdarīt izmaiņas *Noteikumos* attiecībā uz nūjām un bumbiņām, kā arī veikt vai mainīt šo *Noteikumu* interpretāciju. Šim brīdim atbilstošas informācijas saņemšanai lūgums sazināties ar R&A vai lūkot www.randa.org/equipmentrules.

R&A lems par jebkuru nūjas vai bumbiņas konstrukciju, kas nav ietverta *Noteikumos*, kas ir pretēja *Noteikumu* mērķim un nolūkam vai kas varētu nozīmīgi izmainīt spēles būtību.

II un III Pielikumā izmēri un ierobežojumi norādīti mērvienībās, kurās noteikti atbilstība. Uzziņai informācija norādīta arī angļu standarta/metriskajā konversijā, pārrēķinot izmantojot attiecību 1 colla = 25,4 mm.

II Pielikums – Nūju konstrukcija

Spēlētājam, kurš šaubās par nūjas atbilstību, vajadzētu konsultēties ar R&A. Ražotājam vajadzētu iesniegt izgatavojamās nūjas paraugu R&A, lai saņemtu atzinumu, vai nūja atbilst *Noteikumiem*. Paraugš atsauces nolūkos kļūst par R&A īpašumu. Ja ražotājs neiesniedz paraugu vai pēc parauga iesniegšanas, nesagaidājis atzinumu, sāk nūjas ražošanu un/vai mārketingu, ražotājs uzņemas risku, ka atzinumā nūja var tikt atzīta par *Noteikumiem* neatbilstošu. Turpmākie paragrāfi nosaka nūju konstrukcijas vispārējos noteikumus, kā arī specifikācijas un interpretācijas. Papildu informācija par šiem noteikumiem un atbilstošu to interpretāciju sniegta «A Guide to the Rules on Clubs and Balls».

Ja nūjai vai nūjas daļai jāatbilst *Noteikumu* ietvaros paredzētai specifikācijai, tai jābūt konstruētai un izgatavotai ar nolūku atbilst šai specifikācijai.

1. Nūjas

a) Apkopojuums

Nūja ir rīks, kas konstruēts bumbiņas sišanai, un parasti tā ir trīs veidu: vuds, dzelzis un puteris, kuri atšķiras pēc formas un paredzētā pielietojuma. Puteris ir nūja, kuras galvas leņķis nepārsniedz desmit grādu, un tas konstruēts lielākoties izmantošanai uz *ripināšanas grīda*.

Nūja nedrīkst būtiski atšķirties no tradicionālās un ierastās formas un veida. Nūjai jāasatāv no kāta un galvas, kā arī uz kāta tai var tikt izvietots materiāls, lai nodrošinātu spēlētājam cieša satvēriena iespēju (skat. tālāk paragrāfu 3). Visām nūjas daļām jābūt nostiprinātām tā, ka nūja ir vienots veselums, un tai nedrīkst būt ārēju pieliktnu. Izņēmums var tikt izdarīts attiecībā uz pieliktniem, kas neietekmē nūjas veiktspēju.

b) Pielāgojamība

Visās nūjās drīkst iekļaut svara pielāgojamības mehānismus. Pēc R&A veikta izvērtējuma var tikt atļautas arī citas pielāgojamības formas. Uz visām atļautajām pielāgojamības metodēm attiecas sekojošas prasības:

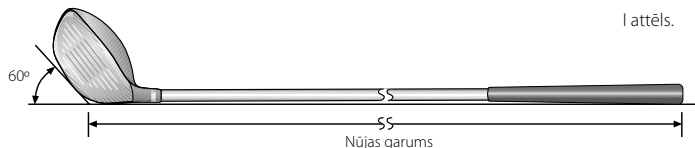
- (I) pielāgojumu nevar veikt bez piepūles,
- (II) visas pielāgojamās daļas ir stabili nostiprinātas un nav būtiska iespēja, ka tās raunda laikā var kļūt vaļīgas,
- (III) visas pielāgojuma konfigurācijas atbilst *Noteikumiem*.

Noteiktā raundā nūjas spēles raksturlielumus nedrīkst ar nolūku mainīt, veicot pielāgojumus vai citiem līdzekļiem (skat. *Noteikumu* 4-2a).

c) Garums

Nūjas kopējam garumam jāsasniedz vismaz 18 collas (0,457m) un, izņemot puterus, tā nedrīkst būt garāka par 48 collām (1,219 m).

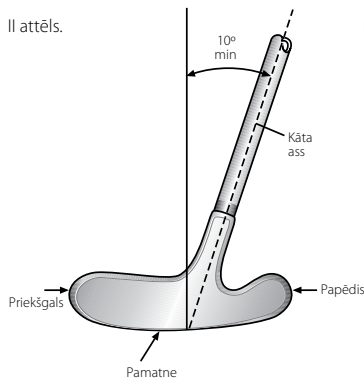
Vudiem un dzelžiem nūjas garumu nosaka, kad nūja guļ horizontālā plaknē un tās galvas pamatne ir pavērsta 60 grādu plaknē, kā redzams I attēlā. Garums ir definēts kā attālums no divu plakņu krustošanās punkta šķēsgriezumā līdz roktura augšgalam. Puteru garumu mēra no roktura augšgala gar kāta asi vai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



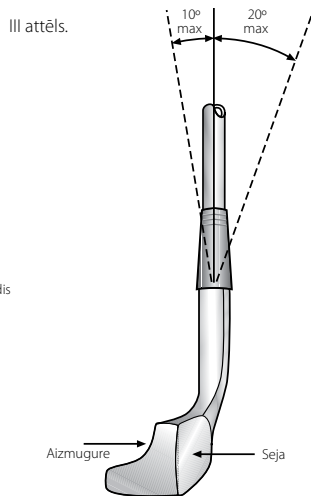
d) Centrējums

Kad nūja ir tās normālā stājas pozīcijā, kātam jābūt tā centrētam, ka:

- (I) kāta taisnās daļas projekcija līdz vertikālajai plaknei priekšgala un papēža apakšā ir vismaz par 10 grādiem novirzīta no vertikāles (skat. II attēlu). Ja nūja ir tā konstruēta, ka spēlētājs nūju var efektīvi izmantot tās vertikālā stāvoklī vai tuvu tam, var tikt pieprasīts kātu no šīs plaknes novirzīt līdz pat 25 grādiem;

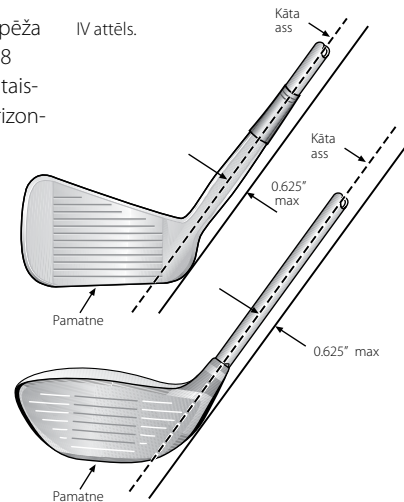


- (II) kāta taisnās daļas projekcija pret vertikālo plakni pa spēles līniju nedrīkst no vertikāles būt novirzīta vairāk par 20 grādiem uz priekšu un 10 grādiem atpakaļ (skat. III attēlu).

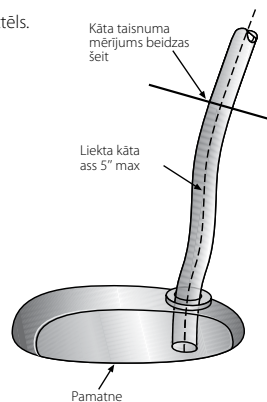


Izņemot puterus, visai nūjas papēža daļai jāietilpst 0,625 collās (15,88 mm) no plaknes, ko veido kāta taisnās daļas ass un paredzētā (horizontālā) spēles līnija (skat. IV attēlu).

IV attēls.



V attēls.



2. Kāts

a) Taisnums

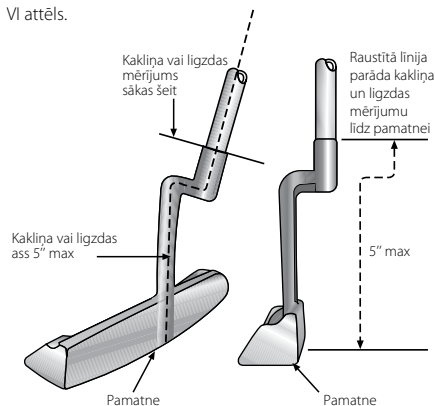
Kātam jābūt taisnam no roktura augšgala līdz punktam, kas neatrodas augstāk par 5 collām (127 milimetriem) virs pamatnes, mērot no punkta, kur kāts pārstāj būt taisns, pa izliektās daļas asi un kakliņu un/vai līgzdu (skat. V attēlu).

b) Liekšanās un vēršanās īpašības

Jebkurā tā garuma punktā kātam:

- (I) jāliecas tā, ka izliece ir tāda pati neatkarīgi no tā, kā kāts ir pagriezts pret savu garenisko asi,
- (II) jāsavērpijas vienādi abos virzienos.

VI attēls.



c) Stiprinājums pie nūjas galvas

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

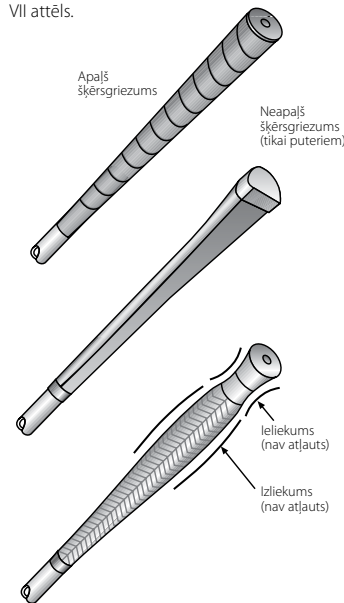
Izņēmums puteriem: Kāts, kakliņš vai ligzda puterim drīkst būt piestiprināta jebkurā galvas vietā.

3. Rokturis (skat. VII attēlu)

Rokturis sastāv no materiāla, kas piestiprināts kātam, lai nodrošinātu spēlētājam cieša satvēriena iespēju. Rokturim jābūt taisnam un gludam, cieši piestiprinātam pie kāta. Rokturim jāsniedzas līdz kāta galam, un tas nedrīkst tikt pielāgots jebkurai roku daļai. Ja netiek izmantots papildu materiāls, par rokturi uzskatāma kāta daļa, kas konstruēta spēlētāja satvērienam.

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

VII attēls.



4. Nūjas galva

a) Gluda forma

Nūjas galvai kopumā jābūt gludas formas. Visām daļām jābūt stingrām, strukturētām un funkcionālām. Nūjas galvas vai tās sastāvdaļu konstrukcija nedrīkst atdarināt jebkādu citu objektu. Nav iespējams precīzi un vispusīgi definēt gludu formu, taču pazīmes, kas uzskatāmas par šīs prasības pārkāpumu, ietver, taču neaprobežojas ar:

(I) Visas nūjas

- Caurumiem galvas sejā,
- caurumiem nūjas galvā (atļauti dažī izņēmumi puteriem un dzelžiem ar dobu mugurpusi),
- iezīmēm ar mērķi panākt atbilstību izmēru prasībām,
- iezīmēm, kas ietiecas nūjas galvā vai nūjas sejā,
- iezīmēm, kas būtiski izceļas virs nūjas galvas augšas līnijas,
- gropēm vai sliecēm uz nūjas galvas, kas ietiecas galvas sejā (atļauti dažī izņēmumi puteriem),
- optiskām vai elektroniskām ierīcēm.

(II) Vudi un dzelži

- Visām iezīmēm, kas iepriekš uzskaitītas I Paragrāfā,
- dobumiem nūjas galvas papēža un/vai priekšgala apriņķī, kas saskatāmi no augšas,
- no augšas saskatāmi izteikti vai daudzi dobumi nūjas galvas aizmugures apriņķī;
- nūjas galvai piestiprināts caurspīdīgs materiāls, lai līdzinātos atļautai iezīmei, kas citādi nav atļauta,
- iezīmēm, kas sniedzas ārpus nūjas galvas apriņķī, skatoties no augšas.

b) Izmēri, tilpums un inerces moments

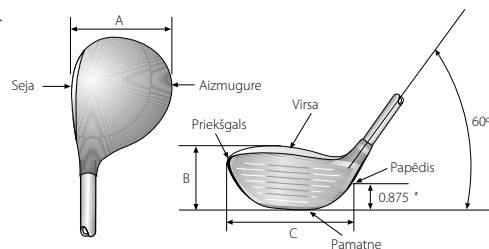
(I) Vudi

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

- attālums no nūjas galvas papēža līdz priekšgalam ir lielāks par attālumu starp galvas seju un aizmuguri,

- attālums no nūjas galvas priekšgala līdz papēdim nav lielāks par 5 collām (127 mm),
 - attālums no nūjas galvas pamatnes līdz virsai, ieskaitot atļautās iezīmes, nav lielāks par 2,8 collām (71,12 mm).
- Šos izmērus nosaka pēc horizontālām līnijām starp vertikālām projekcijām un visattālākajiem punktiem starp:
- papēdi un priekšgalu,
 - seju un aizmuguri (skat. izmēru A VIII attēlā);

VIII attēls.



un vertikālām līnijām starp pamatnes un virsas visattālāko punktu horizontālām projekcijām (skat. izmēru B VIII attēlā). Ja papēža visattālākais punkts nav skaidri noteikts, uzskatāms, ka tas atrodas 0,875 collas (22,23 mm) virs horizontālās plaknes, uz kuras nūja atrodas (skat. izmēru C VIII attēlā). Nūjas galvas tilpums nedrīkst pārsniegt 460 kubikcentimetru (28,06 kubikcollas) plus 10 kubikcentimetru (0,61 kubikcollu) pielaidi.

Kad nūja atrodas 60 grādu pozīcijā, inerces momenta komponente ap vertikālo asi nūjas galvas smaguma centrā nedrīkst pārsniegt 5900 g cm² (32,259 unces kvadrātcollā) plus 100 g cm² (0,547 unces kvadrātcollā) mērījuma pielaidi.

(II) Dzelži

Kad nūjas galva ir tās normālajā stājas pozīcijā, galvas izmēriem jābūt tādiem, lai attālums no papēža līdz priekšgalam būtu lielāks par attālumu no sejas līdz aizmugurei.

(III) Puteri (skat. IX attēlu)

Kad nūjas galva ir tās ierastajā stājas pozīcijā, nūjas galvas izmēriem jābūt tādiem, lai:

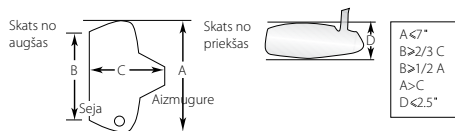
- attālums no nūjas galvas papēža līdz priekšgalam ir lielāks par attālumu starp galvas seju un aizmuguri,
- attālums no nūjas galvas priekšgala līdz papēdim ir mazāks vai vienāds ar 7 collām (177,8 mm),
- attālums no nūjas galvas sejas priekšgala līdz papēdim ir lielāks vai vienāds ar divām trešdaļām attāluma no galvas sejas līdz aizmugurei,
- attālums no nūjas galvas sejas priekšgala līdz papēdim ir lielāks vai vienāds ar pusi attāluma no galvas priekšgala līdz papēdim,
- attālums no nūjas galvas pamatnes līdz virsai, ieskaitot atļautās iezīmes, ir mazāks vai vienāds ar 2,5 collām (63,5 mm).

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

- nūjas galvas papēdim un priekšgalam,
 - nūjas galvas sejas papēdim un priekšgalam,
 - nūjas galvas sejai un aizmugurei,
- un vertikālām līnijām starp nūjas galvas pamatnes un virsas visattālāko punktu horizontālām projekcijām.

Netradicionālas formas galvām mērījumu no priekšgala līdz papēdim drīkst veikt pēc sejas.

IX attēls.



c) Atsperes efekts un dinamiskās īpašības

Jebkura nūjas galvas (ieskaitot nūjas galvas seju) dizaina, materiāla un/vai konstrukcijas īpašība nedrīkst:

- (I) būt ar atsperes efektu, kas pārsniedz R&A Svārsta testa protokolā noteiktās robežas,

- (II) izmantot iezīmes vai tehnoloģijas, kas ietver, bet neaprobežojas ar atsevišķām atsperēm vai atsperes iezīmēm, kuru efekts vai nolūks ir pārmērīgi ietekmēt nūjas galvas atsperes efektu,

- (III) pārmērīgi ietekmēt bumbiņas kustību.

Piezīme: Iepriekš minētais I paragrāfs neattiecas uz puteriem.

d) Sišanas virsmas

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

Nūjas galvas seja

a) Apkopojuums

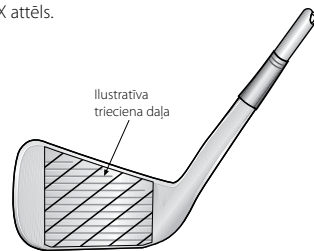
Nūjas galvas sejai jābūt cietai un stingrai, salīdzinājumā ar parastu tērauda seju tā nedrīkst bumbiņai piešķirt būtiski lielāku vai mazāku griešanos (daži izņēmumi drīkst būt puteriem). Izņemot turpmāk norādītus raksturizējumus, galvas sejai jābūt gludai un bez ieliekuma.

b) Trieciena daļas reljefs un materiāls

X attēls.

Izņemot turpmākajos paragrāfos norādītus raksturizējumus, trieciena vietai paredzētajā daļā («trieciena daļā») virsmas reljefs nedrīkst pārsniegt smilšu strūklas apstrādes vai precīzas frēzēšanas raksturlielumus (skat. X attēlu).

Visai trieciena daļai jābūt izgatavotai no viena un tā paša materiāla (izņēmumi drīkst būt no koka izgatavotām nūjām).

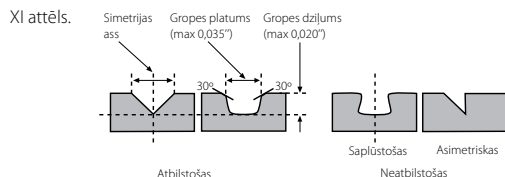


c) Trieciena daļas raksturizējums

Ja nūjas trieciena daļā ir gropes un/vai punktējums, tam jābūt konstruētam un izgatavotam atbilstoši sekojošām specifikācijām:

(I) Gropes

- Gropes nedrīkst būt ar asām šķautnēm vai paceltām maliņām,
- gropēm jābūt taisnām un paralēlām,
- gropēm jābūt simetriskam šķēsgriezumam un to malas nedrīkst saplūst (skat. XI attēlu),



- trieciena daļā gropju platumam, tilpumam un šķēsgriezumam jābūt nemainīgam,
- jebkādam gropju šķautņu noapaļojumam jābūt ar rādiusu, kas nepārsniedz 0,020 collas (0,508 mm),
- katras gropes platums nedrīkst pārsniegt 0,035 collas (0,9 mm), izmantojot atbilstošu 30 grādu R&A mērījumu metodiku,
- attālums starp blakus gropju šķautnēm nedrīkst būt mazāks par trīskāršu gropju platumu un ne mazāks par 0,075 collām (1,905 mm),
- katras gropes dziļums nedrīkst pārsniegt 0,020 collas (0,508 mm).

(II) Punktējums

- Punktējuma katra punkta platība nedrīkst pārsniegt 0,0044 kvadrātcollas (2,84 mm²),
- attālums starp blakus esošiem punktējuma punktiem (vai starp punktējuma punktiem un gropēm) nedrīkst būt mazāks par 0,168 collām (4,27 mm), mērot no centra līdz centram,

- punktējuma katra punkta dziļums nedrīkst pārsniegt 0,040 collas (1,02 mm),
- punktējuma punktiem nedrīkst būt asas vai paceltas malas.

d) Dekoratīvi iezīmējumi

Trieciena daļas centru drīkst iezīmēt ar rakstu, kas iekļaujas kvadrātā ar 0,375 collu (9,53 mm) garām malām. Šāds raksts nedrīkst pārmērīgi ietekmēt bumbiņas kustību. Dekoratīvus rakstus atļauts izvietot ārpus trieciena daļas.

e) Nemetāliskas nūjas sejas raksturizējums

Iepriekš minētās specifikācijas neattiecas uz nūju galvām, kas izgatavotas no koka un kuru trieciena daļa ir izgatavota no materiāla, kura cietība ir mazāka par metāla cietību un kuru sejas leņķis ir 24 grādi vai mazāk, taču aizliegts ir raksturizējums, kas varētu pārmērīgi ietekmēt bumbiņas kustību.

f) Putera sejas raksturizējums

Jebkāds raksturizējums uz putera sejas nedrīkst būt ar asām vai paceltām malām. Nav spēkā specifikācijas, kas attiecas uz trieciena daļas cietības, materiāla un raksturizējuma ierobežojumiem.

III Pielikums – Bumbiņa

1. Apkopojuums

Bumbiņa nedrīkst būtiski atšķirties no tās tradicionāli ierastās formas un veida. Bumbiņas materiāls un konstrukcija nedrīkst būt pretrunā ar *Noteikumu* mērķi un nolūku.

2. Svars

Bumbiņas svars nedrīkst būt lielāks par 1,620 angļu uncēm (45,93 g).

3. Izmērs

Bumbiņas diametrs nedrīkst būt mazāks par 1,680 collām (42,67 mm). Atbilstība šai specifikācijai ir sasniegta, ja bumbiņa ar pašas svaru gadījuma rakstura pozīcijās caur 1,680 collu standartmēra gredzenu izkrīt mazāk nekā 25 gadījumos no 100, testam notiekot 23 +/-1° C temperatūrā.

4. Sfēriskā simetrija

Bumbiņa nedrīkst būt konstruēta, ražota vai ar nodomu izmainīta, lai iegūtu īpašības, kas to atšķir no sfēriski simetriskas bumbiņas.

5. Sākotnējais paātrinājums

Bumbiņas sākotnējais paātrinājums nedrīkst pārsniegt noteikto robežu (tests failā), mērījumu veicot ar *R&A* apstiprinātu aparāturu.

6. Kopējās distances standarts

Bumbiņas kopējais lidojums un ripojums, mērījumu veicot ar *R&A* apstiprinātu aparāturu, nedrīkst pārsniegt distanci, kas *R&A* failā norādīta Kopējās distances standarta nosacījumos.



Amatiera statusa noteikumi

(spēkā no 2008. gada 1. janvāra)

Preambula

R&A patur tiesības jebkurā laikā izdarīt izmaiņas Amatiera statusa noteikumos, kā arī pieņemt un mainīt Amatiera statusa noteikumu interpretāciju. Amatiera statusa noteikumos attiecībā uz jebkuru personu pielietotais dzimuma norādījums jāsaprot kā attiecinājums uz abiem dzimumiem.

Definīcijas

Definīcijas ir sarindotas alfabētiskā secībā un pašos Noteikumos definētie termini ir *kursīvā*.

Balvas karte

«Balvas karte» ir vaučers vai dāvanu karte, ko izsniedz par sacensībām atbildīgā *Komiteja* preču vai pakalpojumu iegādei profesionālā inventāra veikala vai citā mazumtirdzniecības iestādē.

Golfa prasmes vai reputācija

Pārraudzības organizācijas kompetencē ir tiesības izlemt, vai attiecīgajam *golferim amatierim* ir atbilstošas spēles prasmes vai reputācija.

Golferis amatieris

«Golferim amatierim» golfa spēle ir sports bez materiāla labuma vai peļņas gūšanas, kā arī bez atlīdzības saņemšanas par golfa spēles apmācību un citām aktivitātēm golfa spēlē iegūtās meistarības vai reputācijas dēļ, izņemot gadījumus, kas norādīti *Noteikumos*.

Golferis juniors

«Golferis juniors» ir *golferis amatieris*, kas vēl nav sasniedzis *Pārraudzības organizācijas* noteikto vecumu.

Piezīme: Latvijā *golferis juniors* ir *golferis amatieris*, kurš gadā pirms sacensību sākuma nav sasniedzis 18 gadu vecumu.

Instruēšana

«Instruēšana» ietver golfa spēles apmācības fiziskos aspektus, t. i., golfa nūjas vēzēšanas mehāniku un golfa bumbiņas sišanu.

Piezīme: *Instruēšana* neietver spēles psiholoģisko aspektu, etiķetes vai Golfa noteikumu apmācību.

Komiteja

«Komiteja» ir *Pārraudzības organizācijas* attiecīgā rīcībspējīgā *Komiteja*.

Piezīme: Latvijas Republikā *Komitejas* pilnvaras ir Latvijas Golfa federācijai.

Kopumā *golferim amatierim* ir *golfa prasmes*, ja viņš:

- (a) guvis panākumus sacensībās vietējā vai valsts līmenī, vai ticis izraudzīts pārstāvēt savas valsts, reģiona vai rajona federāciju vai asociāciju,
- (b) startē augstākā līmeņa sacensībās

Mazumtirdzniecības vērtība

Balvas «Mazumtirdzniecības vērtība» ir cena, par kādu balva parasti iegādājama mazumtirdzniecības iestādē balvas pasniegšanas brīdī.

Nopelnu balva

«Nopelnu balva» ir balva par atzīstamiem sasniegumiem vai ieguldījumu golfā, un tā atšķiras no sacensību balvām. Nopelnu balva nevarētu būt naudas balva.

Noteikumi

Termins «Noteikumi» attiecas uz Amatieru statusa noteikumiem atbilstoši *Pārraudzības organizācijas* nosacījumiem.

Pārraudzības organizācija

Amatiera statusa noteikumu «Pārraudzības organizācija» katrā valstī ir attiecīgā nacionālā federācija.

Piezīme: Latvijas Republikā *Pārraudzības organizācija* ir Latvijas Golfa federācija.

R&A

R&A nozīmē «R&A Rules Limited».

Simboliska balva

«Simboliska balva» ir no zelta, sudraba, keramikas, stikla vai līdzīga materiāla izgatavota trofeja, uz kuras veikts pastāvīgs un skaidrs iegravējums.

Noteikums 1.

Amatierisms

1-1. Apkopojums

Golferim amatierim jāspēlē un jārikojas atbilstoši *Noteikumiem*.

1-2. Amatiera statuss

Amatiera statuss ir universāls priekšnosacījums atbilstībai dalībai golfa sacensībās kā *golferim amatierim*. Persona, kas darbojas pretēji *Noteikumiem*, var zaudēt *golfera amatiera* statusu, kļūstot neatbilstoša dalībai amatieru sacensībās.

1-3. Noteikumu mērķis un gars

Noteikumu mērķis un gars ir uzturēt atšķirību starp amatieru golfu un profesionālo golfu, saglabāt amatieru spēli, cik vien iespējams brīvu no izkropļojumiem, kas var sekot nekontrolētai sponsorēšanai un finansiāliem pamudinājumiem. Tiek uzskatīts par nepieciešamu aizsargāt amatieru golfu, kas lielā mērā ir pašregulējošs, atbilstoši spēles un handikapa *Noteikumiem*, lai to pilnībā varētu baudīt visi *golferi amatieri*.

1-4. Šaubas par atbilstību Noteikumiem

Personai, kas vēlas būt *golferis amatieris* un kura šaubās, vai iecerētās darbības *Noteikumos* ir atļautas, jākonsultējas ar *Pārraudzības organizāciju*. Amatieru golfa sacensību vai sacensību ar *golferu amatieru* līdzdalību rīkotājiem vai sponsoriem, kuri šaubās, vai iecerētās darbības *Noteikumos* ir atļautas, jākonsultējas ar *Pārraudzības organizāciju*.

Noteikums 2.

Profesionālisms

2-1. Apkopojuums

Izņemot *Noteikumus* paredzētās iespējas, *golferis amatieris* nedrīkst veikt jebkādas darbības, lai kļūtu par golferi profesionāli, un nedrīkst identificēt sevi par golferi profesionāli.

1. piezīme: *Golfera amatiera* darbības ar mērķi kļūt par golferi profesionāli ietver, bet neaprobežojas ar:

- a) profesionāla golfera statusa pieņemšanu,
- b) tiešu vai netiešu pakalpojumu vai maksājumu saņemšanu no profesionāla aģenta,
- c) tiešu vai netiešu iesaistīšanos rakstiskā vai mutiskā sadarbībā ar profesionālu aģentu vai sponsoru,
- d) piekrišanu tiešā vai netiešā veidā saņemt maksājumu vai kompensāciju par sava vārda vai tēla izmantošanu komerciāliem mērķiem *golfa prasmes vai reputācijas dēļ*.

2. piezīme: *Golferis amatieris* drīkst interesēties par savām izredzēm uz golfera profesionāla statusu, tostarp neveiksmīgi piesakoties uz golfera profesionāla vietu, kā arī drīkst strādāt profesionālā inventāra veikalā un saņemt samaksu vai kompensāciju, ja vien citā veidā netiek pārkāpti *Noteikumi*.

2-2. Dalība Profesionālo golferu organizācijās

a) Profesionālo golferu asociācija

Golferis amatieris nedrīkst būt biedrs jebkādā Profesionālo golferu asociācijā.

b) Profesionālu tūres

Golferis amatieris nedrīkst būt biedrs Profesionālu tūrē, kas paredzēta tikai golferiem profesionāļiem.

Piezīme: Ja *golferim amatierim* jāpiedalās vienās vai vairākās kvalifikācijas sacensībās, lai atbilstu biedra prasībām Profesionālu tūrē, viņš drīkst pieteikties un spēlēt šādās kvalifikācijas sacensībās, nezaudējot Amatiera statusu, ja vien pirms spēles rakstiski atsakās no tiesībām uz sacensībās izspēlējamo balvu naudu.

Noteikums 3.

Balvas

3-1. Spēlēšana par naudas balvām

Golferis amatieris nedrīkst spēlēt golfu par naudas balvu vai tās ekvivalentu mačā, turnīrā vai paraugspēlē.

Piezīme: *Golferis amatieris* drīkst piedalīties pasākumā, kur tiek piedāvātas naudas balvas vai tās ekvivalents, ja vien pirms dalības viņš atsakās no tiesībām šajā pasākumā saņemt balvu naudu.

(Rīcība pretrunā *Noteikumu* mērķim un garam – skat. *Noteikumu* 7-2. Derību regulējums – skat. *Pielikumu*.)

3-2. Balvas ierobežojumi

a) Apkopojuums

Golferis amatieris nedrīkst pieņemt balvu (izņemot *simbolisku balvu*) vai *balvas karti*, kura vērtība mazumtirdzniecībā pārsniedz 500 Lielbritānijas mārciņu vai to ekvivalentu, vai arī mazāku summu, ja tā nolēmusi *Pārraudzības organizācija*. Šis ierobežojums attiecas uz *golfera amatiera* gūto balvu vai *balvu karšu* summu vienās sacensībās vai sacensību sērijā, neskaitot jebkādu *hole in one* balvu (skat. *Noteikumu* 3-2b).

b) *Hole in one* balvas

Noteikumu punktā 3-2a norādītie ierobežojumi attiecas uz balvu par bumbuņas iesīšanu bedrītē ar vienu sitienu (*Hole in one*). Taču šādu balvu drīkst saņemt papildu jebkurai citai balvai, kas gūta šajās sacensībās.

c) Balvu mainīšana

Golferis amatieris nedrīkst mainīt balvu vai *balvas karti* pret naudu.

Izņēmums: *Golferis amatieris* drīkst nodot *balvas karti* nacionālajai, reģionālajai vai rajona asociācijai vai federācijai un vēlāk par attiecīgajai balvas kartei atbilstošu summu saņemt atlīdzību izdevumiem, kas saistīti ar piedalīšanos golfa sacensībās, ja vien šādu izdevumus atļauj *Noteikums* 4-2.

1. piezīme: Par sacensību rīkošanu atbildīgās *Komitejas* pienākums ir apliecināt katras balvas *mazumtirdzniecības vērtības* atbilstību.

2. piezīme: Balvu kopējā vērtība sacensībās kopumā vai katrā grupā handikapa sacensībās ieteicama ne lielāka par divkāršu norādīto limitu 18 bedrīšu turnīros, trīskāršu limitu 36 bedrīšu turnīrā, pieckāršu limitu 54 bedrīšu turnīrā un seškāršu limitu 72 bedrīšu turnīrā.

3-3. Nopelnu balvas

a) Apkopojums

Golferis amatieris nedrīkst pieņemt *nopelnu balvas*, kuru *mazumtirdzniecības vērtība* pārsniedz Noteikumā 3-2a norādīto robežu.

b) Vairākas balvas

Golferis amatieris drīkst pieņemt vairāk par vienu *nopelnu balvu* no dažādiem devējiem, pat, ja to kopējā *mazumtirdzniecības vērtība* pārsniedz noteikto robežu, ja vien tās nepārsniedz, lai izvairītos no atsevišķai balvai noteiktās robežas.

Noteikums 4.

Izdevumi

4-1. Apkopojums

Izņemot *Noteikumus* paredzētās iespējas, *golferis amatieris* nedrīkst ne no viena avota pieņemt izdevumu segšanu naudas vai citā veidā, lai piedalītos golfa sacensībās vai paraugspēlē.

4-2. Izdevumu segšana

Golferis amatieris dalībai golfa sacensībās vai paraugspēlē drīkst pieņemt saprātīgu izdevumu segšanu, kas nepārsniedz patiesi notikušos izdevumus:

a) Ģimenes atbalsts

Golferis amatieris drīkst pieņemt izdevumu segšanu no sava ģimenes locekļa vai likumīga aizbildņa.

b) Golferi juniori

Golferis juniors drīkst pieņemt izdevumu segšanu, kad piedalās tikai *golferiem junioriem* paredzētās sacensībās.

c) Individuālas sacensības

Piedaloties individuālās sacensībās, *golferis amatieris* izdevumu segšanu drīkst pieņemt ar sekojošiem nosacījumiem:

- ja sacensības notiek spēlētāja pārstāvētajā valstī, izdevumus jāapstiprina un jānomaksā ar spēlētāja nacionālās, reģionālās vai rajona federācijas vai asociācijas starpniecību,
- ja sacensības notiek citā valstī, izdevumi jāapstiprina gan spēlētāja nacionālajai federācijai vai asociācijai, gan nacionālajai federācijai vai asociācijai valstī, kur notiek sacensības.

Pārraudzības organizācija drīkst ierobežot izdevumu segšanu līdz kalendārajā gadā noteiktam sacensību dienu skaitam, un *golferis amatieris* nedrīkst pārkāpt šādus ierobežojumus. Šādā gadījumā izdevumos jāparedz saprātīgs ceļošanas laiks un ar sacensību dienām saistītas treniņu dienas.

Izņēmums: *Golferis amatieris* nedrīkst tieši vai netieši pieņemt izdevumu segšanu no profesionāla aģenta (skat. Noteikums 2-1) vai jebkura līdzīga avota, ko varētu būt noteikusi *Pārraudzības organizācija*.

Piezīme: *Golferis amatieris* ar spēles prasmi un reputāciju nedrīkst reklamēt jebkādu viņa izdevumus segušo avotu.

d) Komandu sacensības

Golferis amatieris drīkst pieņemt izdevumu segšanu, ja pārstāv:

- savu valsti,
- sava reģiona vai rajona federāciju vai asociāciju,
- savu golfa klubu,
- savu profesiju vai nozari,
- līdzīgu struktūru

komandu sacensībās, treniņu sesijās vai treniņnometnēs.

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

2. piezīme: Ja nav norādīts citādkā, izdevumu segšanai jānotiek caur struktūru, ko *golferis amatieris* pārstāv, vai caur struktūru, kuras pārziņā ir golfs spēlētāja apmeklētājā valstī.

e) ar golfa prasmēm nesaistīts ielūgums

Golferis amatieris, kas ielūgumu uz golfa pasākumu saņēmis ar *golfa prasmēm* nesaistīta iemesla dēļ (piemēram, savas atpazīstamības dēļ, vai kā biznesa partneris vai klients), drīkst pieņemt izdevumu apmaksu.

f) paraugspēles

Golferis amatieris, kas piedalās paraugspēlē ar atpazīstamu labdarības mērķi, drīkst pieņemt izdevumu apmaksu, ja vien paraugspēle nav saistīta ar citu turnīru, kurā golferis piedalās.

g) sponsorētas handikapa sacensības

Golferis amatieris drīkst pieņemt izdevumu apmaksu par dalību sponsorētās handikapa sacensībās, ja sacensības atbilst sekojošiem nosacījumiem:

- kad sacensības notiek spēlētāja pārstāvētajā valstī, sponsoram vispirms jāsaņem ikgadējs apstiprinājums no *Pārraudzības organizācijas*,
- kad sacensības notiek vairāk nekā vienā valstī, vai tajās iesaistīti citas valsts golferi, sponsoram vispirms jāsaņem apstiprinājums no katras *Pārraudzības organizācijas*. Pieteikums apstiprinājuma saņemšanai jāšūta uz *Pārraudzības organizāciju* valstī, kur sacensības sāksies.

Noteikums 5.

Instruēšana

5-1. Apkopojums

Izņemot *Noteikumos* paredzētās iespējas, *golferis amatieris* nedrīkst pieņemt tiešus vai netiešus maksājumus vai kompensāciju par *instruēšanu* golfa spēlē.

5-2. Samaksa atļauta

a) skolās, koledžās, nometnēs utt.

Golferis amatieris, kurš strādā izglītības iestādē vai sistēmā, ir konsultants nometnē vai līdzīgā organizētā programmā, drīkst saņemt samaksu vai kompensāciju par audzēkņu *instruēšanu* golfā, ja vien *instruēšanai* golfā atvēlētais laiks ir mazāks par 50 procentiem no darbinieka vai konsultanta laika visiem darba pienākumiem.

b) apstiprinātās programmās

Golferis amatieris drīkst pieņemt izdevumu segšanu, samaksu vai kompensāciju par instruēšanu golfā, ja tas notiek *Pārraudzības organizācijas* iepriekš apstiprinātās programmas ietvaros.

5-3. Rakstiska instruēšana

Golferis amatieris drīkst saņemt samaksu vai kompensāciju par rakstisku *instruēšanu* golfā, ja vien golfa prasmes un reputācija nav bijis izšķirošs faktors viņa nolīgšanai, vai viņa darba pārdošanai.

Noteikums 6.

Golfa prasmes vai reputācijas izmantošana

6-1. Apkopojums

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

6-2. Vārda un tēla izmantošana

Golferis amatieris ar *golfa prasmēm* vai *reputāciju* nedrīkst izmantot šīs prasmes vai reputāciju, lai tieši vai netieši saņemtu maksājumus, kompensācijas, personisku labumu vai jebkādu finansiālu ieguvumu no sava vārda vai tēla izmantošanas jebkādā tirdzniecībā vai reklamā.

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

- savas valsts, reģiona vai rajona federāciju vai asociāciju,
- ar nacionālās federācijas atļauju (I) jebkuras golfa sacensības vai citu pasākumu, ja tas atbilst spēles interesēm un veicina golfa attīstību, (II) pazīstamu labdarību (vai ar citu līdzīgu labu iemeslu).

Golferis amatieris par to nedrīkst ne tiešā, ne netiešā veidā saņemt maksājumus, kompensācijas vai finansiālu labumu.

Piezīme: *Golferis amatieris* drīkst pieņemt golfa inventāru no jebkura golfa inventāra izplatītāja, ja nav iesaistīta reklāma.

6-3. Personiska klātbūtne

Golferis amatieris ar golfa prasmēm vai reputāciju nedrīkst izmantot šīs prasmes vai reputāciju, lai saņemtu tiešus vai netiešus maksājumus, kompensācijas, personisku labumu vai jebkādu finansiālu ieguvumu par personisku klātbūtni.

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

6-4. Pārraides un raksti

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

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

Piezīme: *Golferis amatieris ar golfa prasmēm vai reputāciju* nedrīkst komentārā, rakstā vai grāmatās neko reklamēt, kā arī nedrīkst ļaut izmantot savu vārdu vai tēlu komentāra, raksta vai grāmatu reklamēšanā vai tirdzniecībā.

6-5. Stipendijas un piešķirumi

Golferis amatieris ar golfa prasmēm vai reputāciju nedrīkst pieņemt stipendijas vai piešķirumus, izņemot tos, kuru nosacījumus ir apstiprinājusi *Pārraudzības organizācija*.

6-6. Biedra dalība

Golferis amatieris ar golfa prasmēm vai reputāciju nedrīkst pieņemt piedāvājumu kļūt par Golfa Kluba biedru vai saņemt privilēģijas golfa laukumā, nesamaksājot pilnu summu par dalību klubā vai privilēģijām, ja šāds piedāvājums izteikts kā pamudinājums spēlēt šī kluba vai laukuma interesēs.

Noteikums 7.

Cita ar amatierismu nesavienojama rīcība

7-1. Amatierismam kaitējoša rīcība

Golfera amatiera uzvedība nedrīkst kaitēt amatieru spēles augstākajām interesēm.

7-2. Rīcība pretrunā Noteikumu mērķim un garam

Golferis amatieris nedrīkst veikt jebkādas darbības, kas ir pretrunā ar Noteikumu mērķi un garu, ieskaitot ar golfa derību slēgšanu saistītas darbības. (Derību regulējums – skat. Pielikumu)

Noteikums 8.

Noteikumu pārraudzības procedūra

8-1. Lēmums par pārkāpumu

Ja sevi par *golferi amatieri* uzskatošas personas iespējams *Noteikumu* pārkāpums nonāk *Komitejas* rīcībā, *Komitejai* jāizlemj, vai pārkāpums noticis. Katrs gadījums tiks izmeklēts tik dziļi un detalizēti, cik *Komiteja* uzskatīs par atbilstošu un pienācīgu. *Komitejas* lēmums ir galīgs, un apelācija iespējama atbilstoši šiem *Noteikumiem*.

8-2. Realizācija

Pieņemot lēmumu, ka persona pārkāpusi *Noteikumus*, *Komiteja* drīkst pasludināt personas Amatiera statusa atņemšanu, vai arī pieprasīt, lai persona atturas no norādītajām darbībām, lai saglabātu savu Amatiera statusu. *Komitejai* jāinformē persona, un tā drīkst informēt jebkuru ieinteresēto golfa federāciju vai asociāciju par jebkādu darbību, kas veikta atbilstoši Noteikuma 8-2.

8-3. Apelācijas procedūra

Katrai *Pārraudzības organizācijai* jāievieš process vai procedūra, kas ļautu iesaistītajai personai iesniegt apelāciju par lēmumu, kas saistīts ar šo Noteikumu realizēšanu.

Piezīme: Ja personas *pārraudzības organizācija* ir R&A un personas lietā lēmumu par šo *Noteikumu* ievērošanu ir pieņēmusi R&A Amatieru statusa

komiteja, attiecīgā persona apelāciju par lēmumu drīkst iesniegt *R&A* Apelāciju komitejā.

Noteikums 9.

Amatiera statusa atjaunošana

9-1. Apkopojums

Komitejai ir absolūtas tiesības lemt par Amatiera statusa atjaunošanu personai, paredzot atjaunošanai nepieciešamo pārejas periodu, vai arī atsakot atjaunošanu, ko apelācijas ceļā iespējams apstrīdēt atbilstoši šiem *Noteikumiem*.

9-2. Pieteikšanās statusa atjaunošanai

Katrs statusa atjaunošanas pieteikums tiks izvērtēts pēc būtības, lēmumam parasti balstoties uz sekojošiem principiem:

a) Statusa atjaunošanas nogaidījums

Tiek uzskatīts, ka golferis profesionālis, veltot sevi spēlei kā profesijai, ieguvis priekšrocības pret *golferi amatieri*; citas *Noteikumus* pārkāpušās personas arī iegūst priekšrocības, kas nav pieejamas *golferim amatierim*. Nav iemesla uzskatīt, ka tās šīs priekšrocības zaudē tikai ar lēmumu pārtraukt *Noteikumu* pārkāpšanu. Tādēļ Amatiera statusa atjaunošanas pieteicējam jāiztur *Komitejas* noteiktais nogaidījuma laiks.

Statusa atjaunošanas nogaidījuma laiks parasti sākas personas pēdējā *Noteikumu* pārkāpšanas datumā, ja vien *Komiteja* nenolemj, ka tas sākas vai nu (a) datumā, kad *Komitejai* kļuva zināms personas pēdējais pārkāpums, vai (b) citā šādā *Komitejas* noteiktā datumā.

b) Statusa atjaunošanas nogaidījuma periods

(l) Profesionālisms

Parasti statusa atjaunošanas nogaidījuma periods ir saistīts ar personas *Noteikumu* pārkāpšanas ilguma periodu. Taču parasti neviens pieteicējs neatbilst atjaunošanai, līdz vismaz gadu nav darbojies atbilstoši *Noteikumiem*.

Komitejai ieteicams sekot sekojošām vadlīnijām statusa atjaunošanas nogaidījuma perioda noteikšanā:

Pārkāpuma ilgums

Mazāk par 5 gadiem

5 gadi un vairāk

Statusa atjaunošanas nogaidījuma periods

1 gads

2 gadi

Tomēr periods drīkst tikt pagarināts, ja pieteicējs neatkarīgi no panākumiem intensīvi spēlējis uz naudas balvām. Visos gadījumos *Komiteja* patur tiesības pagarināt vai saīsināt statusa atjaunošanas nogaidījuma periodu.

(II) Citi Noteikumu pārkāpumi

Parasti tiek pieprasīts vienu gadu ilgs statusa atjaunošanas nogaidījuma periods. Tomēr periodu drīkst pagarināt, ja pārkāpumu uzskata par nopietnu.

c) Statusa atjaunošanu skaits

Parasti persona nevar pretendēt uz statusa atjaunošanu vairāk kā divas reizes.

d) Valsts mērogā izcili spēlētāji

Valsts mērogā izcils spēlētājs, kura *Noteikumu* pārkāpšanas periods ir ilgāks par pieciem gadiem, parasti nevar pretendēt uz statusa atjaunošanu.

e) Statuss nogaidījuma periodā

Statusa atjaunošanas pieteicējam jāpakļaujas šiem *Noteikumiem*, jo tie viņa statusa atjaunošanas nogaidījuma periodā attiecas uz *golferi amatieri*. Statusa atjaunošanas pieteicējs neatbilst dalībai sacensībās kā *golferis amatieris*. Taču viņš drīkst pieteikties un izcīnīt balvu sacensībās vienīgi savu Kluba biedru konkurencē, ja Klubs to ir akceptējis. Viņš nedrīkst pārstāvēt šādu Klubu pret citiem Klubiem, ja vien nav saņemta piekrišana no sacensībās iesaistītajiem Klubiem un/vai organizējošās *Komitejas*.

Statusa atjaunošanas pieteicējs drīkst pieteikties sacensībām, kas nav paredzētas tikai *golferiem amatieriem*, un viņa pieteikums nav vērtējams aizspriedumaini, ja sacensību noteikumi to atļauj, un viņš piesakās kā pretendents uz statusa atjaunošanu. Viņam jāatsakās no tiesībām uz jebkādu naudas balvu turnīrā, un viņš nedrīkst pieņemt nekādu balvu, kas paredzēta *golferim amatierim* (*Noteikums* 3-1).

9-3. Pieteikuma procedūra

Katrs statusa atjaunošanas pieteikums jāiesniedz *Komitejā* atbilstoši šādām paredzētajām procedūrām un iekļaujot informāciju, ko *Komiteja* drīkst pieprasīt.

9-4. Apelācijas procedūra

Katrai *Pārraudzības organizācijai* jāiedibina process vai procedūra, kas ļautu apelācijas kārtībā izskatīt jebkuru lēmumu attiecībā uz personas Amatiera statusa atjaunošanu.

Piezīme: Ja personas *pārraudzības organizācija* ir *R&A* un personas lietā lēmumu pieņēmusi *R&A* Amatieru statusa komiteja, attiecīgā persona apelāciju par lēmumu drīkst iesniegt *R&A* Apelāciju komitejā.

Noteikums 10. Komitejas lēmums

10-1. Komitejas lēmums

Komitejas lēmums ir galīgs. Apelācijas iespēja paredzēta atbilstoši Noteikumiem 8-3 un 9-4.

10-2. Šaubas Noteikumu piemērošanā

Ja *Komiteja Pārraudzības organizācijā*, kas nav *R&A*, uzskata lietu par šaubīgu vai *Noteikumos* neparedzētu, tā drīkst pirms lēmuma pieņemšanas konsultēties ar *R&A* Amatiera statusa komiteju.

Pielikums – derību politika

Apkopojums

Golferim amatierim golfa spēle ir sports bez materiāla labuma vai peļņas gūšanas. Finansiāla interese amatieru golfā, kas var izpausties kā dažādu derību slēgšana vai likmju likšana, var veicināt *Noteikumu* pārkāpšanu gan spēlē, gan manipulēšanā ar handikapiem, kas varētu kaitēt spēles integritātei.

Ir atšķirība starp spēlēšanu uz naudas balvu (*Noteikums* 3-1), derību slēgšanu vai likmju likšanu, kas ir pretrunā ar *Noteikumu* mērķi un garu un tādām derību vai likmju likšanas formām, kas pašas par sevi nav *Noteikumu* pārkāpums. Jebkādu šaubu par *Noteikumu* pielietojumu gadījumā *golferim amatierim* vai par sacensībām ar *golferu amatieru* līdzdalību atbildīgajai *Komitejai* būtu jākonsultējas ar *Pārraudzības organizāciju*. Nepastāvot šādai padoma iespējai, ieteicams nepasniegt nekādas naudas balvas, lai tiktu nodrošināta *Noteikumu* ievērošana.

Pieņemamas derību formas

Nav iebildumu pret neoficiālu derību slēgšanu vai likmju likšanu, ja to gadījuma rakstura dēļ dara individuāli golferi vai golferu komandas. Nav iespējams precīzi definēt neoficiālu derību slēgšanu vai likmju likšanu, taču šādā derību slēgšanā vai likmju likšanā konsekvēnti būtu ievērojamas sekojošas iezīmes:

- spēlētāji viens otru labi pazīst,
- dalība derībās vai likmju likšanā nav obligāta un ietver tikai spēlētājus,
- vienīgais spēlētāju laimētās naudas avots ir no pašiem spēlētājiem,
- iesaistītais naudas daudzums netiek uzskatīts par pārmērīgu.

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

Nepieņemamas derību formas

Nav atbalstāmas citas derību vai likmju likšanas formas, kas paredz prasību spēlētājiem piedalīties (piem., obligāts totalizators), vai arī potenciāli var

iesaistīt ievērojamas naudas summas (piem., kalkutas un izsoles totalizatori, kur spēlētāju vai komandu pārdod izolē).

Citādi ir sarežģīti precīzi nodefinēt nepieņemamas derību vai likmju likšanas formas, taču šādā derību slēgšanā vai likmju likšanā izpaužas iezīmes, kuru skaitā ir:

- derībās vai likmju likšanā iespējams piedalīties tiem, kuri nepiedalās spēlē,
- iesaistītais naudas daudzums tiek uzskatīts par pārmērīgu.

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

Turklāt nav atļauti organizēti pasākumi ar mērķi vai nodomu veicināt naudas balvu veidošanu. Golferiem piedaloties šādos pasākumos bez iepriekšējas neatsaucamas atteikšanās no tiesībām uz balvu naudu, tiek uzskatīts, ka viņi spēlē uz balvu naudu, pārkāpjot *Noteikumu* 3-1.

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

Saturis

Aizsargāšana no dabas spēku ietekmes (Noteikums 14-2)	73
Aklā izloze	
Izlikšana mača spēlē (Pielikums I)	147
Areācijas caurumi	
Vietējais noteikums (Pielikums I)	133
Alu racejs dzīvnieks (definīcija), tā izrakta ala	30
Bumbiņa izkustināta, to meklējot (Noteikums 12-1)	68
Atvieglinājums (Noteikums 25-1)	99
Aprikojums (definīcija) skat. arī Bumbiņa	30
Aprikojuma izkustināšana, kad bumbiņa kustībā (Noteikums 24-1)	95
Aprikojuma izmantošana tradicionāli pieņemtā veidā (Noteikums 14-3, Izņēmums 2)	74
Aprikojums medicīniskā stāvokļa atvieglošanai (Noteikums 14-3, Izņēmums I)	74
Atbilstošu draivera galvu saraksts (Pielikums I)	140
Atbilstošu golfa bumbiņu saraksts (Pielikums I)	141
Bumbiņu izkustinājis aprikojums (Noteikumi 18-2a, 18-3, 18-4)	81, 82, 83
Kopīgi lietots golfa karts (definīcija)	30
Mākslīgas ierīces, neparasts aprikojums un aprikojuma neparasta izmantošana (Noteikums 14-3)	73
Atbilstošu draivera galvu saraksts	
Sacensību nosacijumi (Noteikums 4-1, Pielikums I)	49, 140
Atbilstošu golfa bumbiņu saraksts	
Sacensību nosacijumi (Noteikums 5-1, Pielikums I)	53, 141
Auts (definīcija, skat. arī Traucēkļi)	31
Autu nosakoši objekti	
Fiksēti (Noteikums 13-2)	70
Nav traucēkļi (traucēkļu definīcija)	42
Komitejas lēmums par autu (Pielikums I)	124
Nomesta bumbiņa izribo autā (Noteikums 20-2c)	88
Procedūra (Noteikums 27-1)	105
Provizorisks bumbiņas izspēle (Noteikums 27-2)	106
Stāja autā (auta definīcija)	31
Arējs faktors (Definīcija)	
Forkedijs (definīcija)	33
Izkustinājis miera stāvokli bijušu bumbiņu (Noteikums 18-1)	81
Marķieris (definīcija)	35
Novirzījis vai apturējis bumbiņu kustībā (Noteikums 19-1)	84
Otrs sāncensis (definīcija)	37
Tiesnesis (definīcija)	41

Bedrīte (definīcija) skat. arī Spēles linija; Mača spēle	
Bojāta (Noteikums 33-2b)	31
Bumbiņa pārkārusies pār bedrīti (Noteikums 16-2)	79
Izspēles pabeigšana	
Ar bumbiņu, kas spēlēta no starta vietas (Noteikumi 1-1, 15-1)	44, 75
Izspēles nepabeigšana sitienu spēlē (Noteikums 3-2)	47
Izspēles pabeigšanai atvēlētais laiks (Noteikums 6-7, Piezīme 2)	58
Jaunas bedrītes sacensībās (Noteikums 33-2b, Pielikums I)	117, 144
Karoga kāta atlikšana bedrītē (Etikete)	29
Neizšķirta (Noteikums 2-2)	45
Nepareizs rezultāts (Noteikums 6-6d)	57
Piekāpšanās mača spēlē (Noteikums 2-4)	46
Rezultāta noteikšana bedrītē (Noteikums 3-3b)	48
Ripināšanas grīna virsmas pārbaudīšana bedrītes izspēles laikā (Noteikums 16-1d)	78
Skaits noteiktā rundā (Noteikta runda definīcija)	36
Uzvarētājs bedrītes izspēlē (Noteikums 2-1)	45
Bedrītes aizdares	
Labošana (Noteikums 16-1c)	78
Best-ball/mača spēle (mača spēles veidi)	
Maksimālais nūja skaits (Noteikums 30-3d)	110
Partnera klāt neesamība (Noteikums 30-3a)	109
Sods	
Citu soda veidu sekas (Noteikums 30-3f)	111
Puses diskvalifikācija (Noteikums 30-3e)	110
Piemērojams pusei (Noteikums 30-3d)	110
Spēles secība (Noteikums 30-3b)	110
Bojāta bumbiņa	
Nederīga spēlei (Noteikums 5-3)	53
Brīvie kavēkļi (definīcija) skat. arī Šķēršļi; Traucēkļi	32
Aizvākšana	
Kad bumbiņa ir kustībā (Noteikums 23-1)	94
Šķērslī (Noteikums 13-4)	71
Uz ripinājuma līnijas (Noteikums 16-1a)	77
Akmeņi bunkurā, vietējais noteikums (Pielikums I)	125, 133
Atvieglinājums (Noteikums 23-1)	94
Bumbiņa izkustas pēc pieskaršanās brīvam kavēklim (Noteikums 23-1)	94
Nejausš ūdens (nejausš ūdens definīcija)	35
Uz ripināšanas grīna (brīvo kavēkļu definīcija)	32
Bugiju sacensības	

Apraksts (Noteikums 32-1)	114
Pārkāpums, pēc kura jāatskaita bedrītes (Noteikums 32-1, Piezīme 1)	114
Pārmērīga kavēšanās vai lēna spēle (Noteikums 32-1, Piezīme 2)	114
Rezultāta pierakstīšana (Noteikums 32-1a)	114
Rezultāta skaitīšana (Noteikums 32-1a)	114
Bumbiņa. Skat. arī Nostāšanās pie bumbiņas, Bumbiņas nomešana, Bumbiņas pacelšana, Atbilstošo golfa bumbiņu saraksts; Pazaudēta bumbiņa, Izkustināta bumbiņa, Auts, Bumbiņas novietošana, Provizoriska bumbiņa, Otra bumbiņa, Sitiens pa bumbiņu	
Aizstāšana	
Bedrītes izspēles laikā (Noteikums 15-2)	75
Ja bumbiņa nav nekavējoties atgūstama (Noteikums 18, 1. piezīme, 19-1, 24-2b, 2. piezīme, 25-1b, 2. piezīme)	83, 84, 97, 100
Kļūstot par bumbiņu spēlē (Noteikumi 15-2, 20-4)	75, 90
Nepareiza aizstāšana (Noteikums 20-6)	91
Pazaudēta nepieņemamos laukuma apstākļos (Noteikums 25-1c)	101
Pazaudēta traucēkļi (Noteikums 24-3)	98
Atbilstošo golfa bumbiņu saraksts	141
Atspiedusies pret karoga kātu (Noteikums 17-4)	81
Ārēja materiāla pielietošana (Noteikums 5-2)	53
Bojāta, nederīga spēlei (Noteikums 5-3)	53
Identificēšana	
Pacelšana identificēšanai (Noteikums 12-2)	69
Marķēšana identificēšanai (Noteikumi 6-6, 12-2)	57, 69
Iesista bedrītē	
Definīcija	33
Pārkārusies pār bedrīti (Noteikums 16-2)	79
Ietekme uz bumbiņu (Noteikums 1-2)	44
Ieurbusies	
Atvieglinājums (Noteikums 25-2)	101
Vietējais noteikums (Pielikums I)	125, 131
Kustības ietekmēšana (Noteikums 1-2)	44
Kustībā	
Brīvā kavēkļa aizvākšana (Noteikums 23-1)	94
Novirzīta vai apturēta (Noteikums 19)	84
Traucējta aizvākšana (Noteikums 24-1)	95
Meklēšana (Noteikums 12-1)	68
Nav iesista bedrītē	
Mača spēlē (Noteikums 2-4)	46
Sitienu spēlē (Noteikums 3-2)	47

Bumbina spēlē (definīcija) skat. arī Bumbina izspēlēta, Izkustināta bumbina 32

Aizstāta bumba (Noteikums 20-4)	10
Provizoriska bumba kļūst par bumbu spēlē (Noteikums 27-2b)	106
Bumbaņas identifiķēšana. Skat. Bumbaņa - identifiķēšana	
Bumbaņas marķieris	
Izkustināts	
Bedrites aizdares vai bumbaņas trieciēna pēdu labošanas procesā (Noteikums 16-1c)	78
Bumbaņas atpakaļ novietošanas procesā (Noteikums 20-3a)	89
Bumbaņas pacelšanas procesā (Noteikums 20-1)	86
Nejauši (Noteikums 20-1)	86
Pēc pieskaršanās brīvam kavēklim (Noteikums 23-1)	94
Bumbaņas novietošana	
Ja bumbaņa nepaliek miera stāvoklī novietošanas vietā (Noteikums 20-3d)	90
Ja bumbaņa nepareizi aizstāta, nometta vai novietota (Noteikums 20-6)	91
Ja nometta vai novietota bumbaņa ir spēlē (Noteikums 20-4)	90
Ja izmainīta bumbaņas sākotnējā atrašanās vieta (Noteikums 20-3b)	89
Ja nejauši izkustināta (Noteikums 20-3a)	89
Ja novietošanas vieta nav nosakāma (Noteikums 20-3c)	90
Procedūra, atsākot spēli (Noteikums 6-8d)	60
Vietā, no kuras tā tika izkustināta (Noteikums 20-3a)	89
Bumbaņas pacelšana. Skat. arī Bumbaņas tīrīšana; Tuvākais atvieglinājuma punkts	
Bumbaņas pacelšana, ja tā palīdz spēlē (Noteikums 22-1)	93
Bunkurā (Noteikumi 12-2, 13-4, 24-2b(II), 25-1b(II))	69, 71, 96, 99
Identifiķēšanai (Noteikums 12-2)	69
Līdz grīnam bez soda (Noteikumi 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b)	53, 59, 69, 93, 95, 96, 99
Nekustamā traucēkli vai uz tā (Noteikums 24-1)	95
Nepareizi nometta bumbaņa (Noteikums 20-6)	91
Nomarķēšana pirms pacelšanas (Noteikums 20-1)	86
No nepareizas vietas (Noteikums 20-6)	91
Nosakot derīgumu spēlei (Noteikums 5-3)	53
Sods (Noteikumi 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1)	53, 59, 69, 81, 86
Spēlei traucējošas bumbaņas pacelšana (Noteikums 22-2)	94
Spēles neturpināšanas gadījumā (Noteikums 6-8c)	59
Traucējums no palaidu apstākļiem (Pielikums I)	125, 131
Uz ripināšanas grīna (Noteikums 16-1b)	77
Ūdens šķērslī (Noteikumi 12-2, 13-4, 26-1, 26-2)	69, 71, 102, 103
Bumbaņas pozīcija. Skat. Bumbaņa	
Bumbaņas sišana	
Pilnīgs sitiens pa bumbu (Noteikums 14-1)	73
Trāpījums vairāk nekā vienu reizi (Noteikums 14-4)	74

Bumbiņas tīrīšana

Ar vietēja noteikuma atļauju (Pielikums I)	132
Atsākot spēli (Noteikums 6-8d)	60
Kad aizliegts, kad atļauts (Noteikums 21)	93
Laukuma apstākļi, atvieglinājums (Pielikums I)	125, 131
Pieņemot atvieglinājumu no	
Ekoloģiski jutīgas teritorijas (Pielikums I)	125
Kustama traucēkļa (Noteikums 24-1)	95
Nekustama traucēkļa (Noteikums 24-2)	96
Nepieņemamiem laukuma apstākļiem (Noteikums 25-1)	99
Nespēlējamas bumbiņas (Noteikums 28)	107
Pagaidu traucēkļa (Pielikums I)	125
Ūdens šķēršļa (Noteikums 26-1)	102
Uz ripināšanas grīna (Noteikumi 16-1b, 21, 22)	77, 93
Bunkuri (definīcija) skat. arī Šķēršļi	33
Aizliegtas darbības (Noteikums 13-4)	71
Akmeņi bunkurā, vietējais noteikums (Pielikums I)	125
Nespēlējama bumbiņa bunkurā (Noteikums 28)	107
Čipošana	
Vingrināšanās pirms raunda (Noteikums 7-1b)	61
Vingrināšanās raunda laikā (Noteikums 7-2)	61
Distance	
Distances mērīšanas ierīces, vietējais noteikums (Pielikums I)	139
Informācijas par distanci kopīga lietošana (Padoma definīcija)	37
Mērīšana vai mērogošana (Noteikums 14-3)	73
Diskvalifikācija . Skat. Sodi	
Dormie	
Definīcija (Noteikums 2-1)	45
Drošība	
Apsvērumi (Etikete)	26
Dzelkšņi . Skat. Golfa apavu dzelkšņi	
Dzīvnieka rakums (alu racēja dzīvnieka definīcija)	30
Atvieglinājums (Noteikums 25-1b)	99
Bumbiņa izkustināta meklēšanā (Noteikums 12-1)	68
Ekoloģiski jutīgas teritorijas	
Komitejas lēmums par ekoloģiski jutīgu teritoriju (Pielikums I)	125
Vietējais noteikums (Pielikums I)	127
Fiziska palīdzība (Noteikums 14-2)	73
Forkedjs (definīcija)	33

Ārēja faktora definīcija	31
Four-ball mača spēle (Mača spēles veidu definīcijas)	35
Maksimālais ņūju skaits (Noteikums 30-3d)	110
Partnera klāt neesamība (Noteikums 30-3a)	109
Sods	
Citu sodu iestāšanās (Noteikums 30-3f)	111
Puses diskvalifikācija (Noteikums 30-3e)	110
Spēles secība (Noteikums 30-3b)	110
Four-ball sitienu spēle (Sitienu spēles veidu definīcijas)	35
Partnera klāt neesamība (Noteikums 31-2)	111
Rezultātu pierakstīšana (Noteikums 6-6d, Piezīme 2, 31-3, 31-7)	57, 111, 112
Sods	
Citu sodu iestāšanās (Noteikums 31-8)	113
Diskvalifikācijas sodi (Noteikums 31-7)	112
Spēles secība (Noteikums 31-4)	112
Foursome (Mača spēles un sitienu spēles veidu definīcijas)	35, 40
Mača spēle (Noteikums 29-2)	108
Sitienu spēle (Noteikums 29-3)	108
Spēles secība (Noteikums 29-1)	108
Gods (definīcija)	33
Handikapa, PAR, bugiju vai Stableford sacensībās (Noteikums 32-1)	114
Noteikšana (Noteikumi 10-1a, 10-2a)	65, 66
Spēles secība (Etikete)	28
Golfa apavu dzelkšņi	
Apavu radīto bojājumu labošana (Etikete)	28
Golfa karti	
Lietošanas ierobežojumi (Pielikums I)	144
Vietējie nosacījumi (Etikete)	28
Golfa spēle	
Definīcija (Noteikums 1-1)	44
Grīnkipers	
Grīnkiperu rakumi (remonta zonas definīcija)	38
Grīns . Skat. Ripināšanas grīns	
Grupas . Skat. arī Sitienu spēle	
Palaišana garām bumbiņas meklēšanas gadījumā (Etikete)	28
Priekšroka laukumā (Etikete)	28
Handikaps	
Mača spēle (Noteikums 6-2a)	55
Piemērošana, komitejas pienākums (Noteikums 33-5)	118

Sitienu spēlē (Noteikums 6-2b)	55
Sitienu tabula (Noteikums 33-4)	118
Spēle ar nepareizu handikapu	
Apzināti sitienu spēle (Noteikums 34-1b)	120
Mača spēle (Noteikums 6-2a)	55
Sitienu spēle (Noteikums 6-2b)	55
Spēlētāja pienākumi (Noteikums 6-2)	55
Ieurbusies bumbiņa	
Atvieglinājums (Noteikums 25-2)	101
Vietējais noteikums (Pielikums I)	125, 131
Informācija par veiktajiem sitieniem	
Apkopojums (Noteikums 9-1)	63
Mača spēle (Noteikums 9-2)	64
Sitienu spēle (Noteikums 9-3)	64
Izkustināta bumbiņa (definīcija) skat. arī Bumbiņas pacelšana	34
Aizvācot	
Brīvo kavēkli (Noteikums 23-1)	94
Bumbiņas marķieri (Noteikumi 20-1, 20-3a)	86, 99
Kustamu traucēkli (Noteikums 24-1)	95
Izkustinājais ārējs faktors (Noteikums 18-1)	81
Izkustinājais otrs sāncensis (Noteikums 18-4)	83
Izkustinājais pretinieks	
Bumbiņas meklēšanā (Noteikums 18-3a)	82
Ne bumbiņas meklēšanā (Noteikums 18-3b)	82
Three-ball mača (Noteikums 30-2a)	109
Izkustinājais spēlētājs	
Bumbiņas meklēšanā (Noteikums 18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4)	81, 82, 83
Mērišanā (Noteikums 18-6)	83
Nejausi (Noteikums 18-2a)	81
Pēc nostāšanās pie bumbiņas (Noteikums 18-2b)	82
Pēc pieskaršanās brīvam kavēklim (Noteikums 23-1)	94
Tiši (Noteikumi 1-2, 18-2a)	44, 81
Izkustinājusi cita bumbiņa (Noteikums 18-5)	83
Kustībā esošas bumbiņas spēlēšana (Noteikums 14-5)	74
Labojot bedrites aizdari vai bumbiņas trieciena pēdas (Noteikums 16-1c)	78
Meklējot bumbiņu	
Nepieņemamos laukuma apstākļos vai traucēklī (Noteikums 12-1)	68
Segtu bumbiņu šķērslī (Noteikums 12-1)	68
Udeni vai ūdens šķērslī (Noteikumi 12-1, 14-6)	68, 75

Nav nekavējoties atgūstama (Noteikums 18, Piezīme I)	83
Pēc nostāšanās pie bumbiņas (Noteikums 18-2b)	82
Pēc pieskaršanās brīvam kavēklim (Noteikums 23-1)	94
Izloze	
Izlikšana mača spēlei, skaitliskā izlikšanas sistēma (Pielikums I)	147
Izsista velēna	
Atlikšana atpakaļ (Noteikums 13-2)	70
Izsistas velēnas vietas salabošana (Etikete)	28
Izvēles pozīcijas	
Komitejas lēmums par izvēles pozīcijām (Pielikums I)	125
Vietējais noteikums (Pielikums I)	132
Jauni kociņi	
Jaunu kociņu aizsargāšana, vietējais noteikums (Pielikums I)	125, 130
Karoga kāts (definīcija)	34
Atlikšana atpakaļ bedrītē (Etikete)	28
Bumbiņa miera stāvoklī atspiedusies pret karoga kātu (Noteikums 17-4)	81
Izkustināts, kad bumbiņa kustībā (Noteikums 24-1)	95
Nesankcionēta pieskatīšana (Noteikums 17-2)	80
Pieskatīts, izņemts vai pacelts (Noteikums 17-1)	79
Trāpīts pa karoga kātu (Noteikums 17-3)	80
Kavēšanās, nesamērīga . Skat. Lēna spēle	
Kedijis	
Bumbiņu izkustinājais kedijis (Noteikumi 18-2, 18-3, 18-4)	81, 82, 83
Karoga kāta pieskatīšana (Noteikums 17)	79
Kedija pozīcija (Noteikums 14-2)	73
Kediju aizliegšana vai ierobežojumu noteikšana (Pielikums I)	142
Noteikumus pārkāpis kedijis (Noteikums 6-1)	55
Pārkāpums four-ball mača spēlē (Noteikums 30-3d)	110
Pārkāpums four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-6)	112
Viens kedijis spēlētājam (Noteikums 6-4)	56
Komiteja (definīcija) skat. arī Nosacījumi	
Grupu un starta laiku noteikšana (Noteikumi 6-3, 33-3)	55, 118
Handikapa sitienu tabula (Noteikums 33-4)	118
Komitejas pieņemti Vietējie noteikumi (Noteikums 33-8a, Pielikums I)	119, 124
Lēmumi	
Galīgi (Noteikums 34-3)	120
Par neizšķirti (Noteikums 33-6, Pielikums I)	119, 145
Lēnas spēles nepieļaušana (Noteikums 6-7, Piezīme 2)	58
Nosacījumu nosacīšana (Noteikums 33-1, Pielikums I)	116, 139

Noteikšana	
Kustamo traucēkļu par nekustamiem (traucēkļa definīcija)	42
Laukuma robežas (Noteikums 33-2, Pielikums I)	117, 124
Treniņlaukums (Noteikums 33-2c)	117
Ūdens šķēršļi (ūdens šķēršļa un sānu ūdens šķēršļa definīcija)	39, 42
Noteiktā raunda pagarināšana mača spēlē neizšķirta izšķiršanai (Noteikums 2-3)	45
Pienākumi un tiesības (Noteikums 33)	116
Rezultāta summēšana un handikapa pielietošana (Noteikums 6-6d, Piezīme 1, 33-5)	57, 118
Spēles pārtraukšana ar komitejas lēmumu (Noteikums 6-8b)	59
Vingrināšanās nosacījumi (Noteikumi 7-1, 7-2, Piezīmes)	61
Zīņošana komitejai par iespējama nopietna pārkāpuma labošanu pēc izspēles no nepareizas vietas (Noteikums 20-7)	91
Zīņošana komitejai par otras bumbiņas izspēli (Noteikums 3-3a)	47
Laukums (definīcija) skat. arī Remonta zona	34
Laukuma apstākļi (Pielikums I)	125, 131
Nespēlējamais laukums (Noteikums 33-2d)	117
Priekšroka laukumā (Etikete)	28
Robežu noteikšana (Noteikums 33-2a)	117
Rūpes par laukumu (Etikete)	28
Lēmumi . Skat. arī Komiteja	
Komitejas lēmums galīgs (Noteikums 34-3)	120
Taisnīgums (Noteikums 1-4)	45
Tiesneša lēmums galīgs (Noteikums 34-2)	120
Līdz grīnam (definīcija)	34
Aerācijas caurumi (Pielikums I)	133
Bumbiņa izkustināta pēc pieskaršanās brīvam kavēklim (Noteikums 23-1)	94
Nākamais sitiens no tās pašas vietas (Noteikums 20-5)	91
Tuvākais atvieglinājums punkts (Noteikumi 24-2, 25-1)	96, 99
Linijas definēšana	
Auts (definīcija)	31
Remonta zona (definīcija)	38
Sānu ūdens šķērslis (definīcija)	39
Ūdens šķērslis (definīcija)	42
Mača spēle; skat. arī Best-ball mača spēle, Four-ball mača spēle, Sodi, Rezultāti	
Apvienošana ar sitienu spēli (Noteikums 33-1)	116
Bumbiņu izkustinājis pretinieks	
Meklējot bumbiņu (Noteikums 18-3a)	82
Ne bumbiņas meklēšanā (Noteikums 18-3b)	82
Bumbiņu izkustinājis spēlētājs (Noteikums 18-2)	81

Handikaps (Noteikums 6-2a)	55
Informācija par veiktajiem sitieniem (Noteikums 9-2)	64
Izlikšana mača spēlē (Pielikums I)	147
Lēna spēle (Noteikums 6-7)	58
Neizšķirta bedrīte (Noteikums 2-2)	45
Neizšķirtu izšķiršana (Noteikums 2-3, Pielikums I)	45, 145
Nepareiza informācija par veiktajiem sitieniem (Noteikums 9-2)	64
Piekāpšanās mačā, bedrītē vai nākamajam sitienam (Noteikums 2-4)	46
Pretenzijas (Noteikums 2-5)	46
Rezultāta uzskaitē (Noteikums 2-1)	45
Sodi	
Laika ierobežojumi soda uzlikšanā (Noteikums 34-1a)	119
Pretenzijas (Noteikums 2-5)	46
Vienošāšanās par soda atcelšanu (Noteikums 1-3)	44
Vispārpieņemts sods (Noteikums 2-6)	46
Zīņošana pretiniekam (Noteikums 9-2)	64
Spēles secība (Noteikumi 10-1a, 29-2, 30-3b)	65, 108, 110
Spēles temps (Etikete)	27
Uzvarētājs	
Bedrītē (Noteikums 2-1)	45
Mačā (Noteikums 2-3)	45
Vienošāšanās par spēles neturpināšanu (Noteikums 6-8a)	58
Vingrināšanās	
Pirms vai starp raundiem (Noteikums 7-1a)	61
Raunda laikā (Noteikums 7-2)	61
Mačs . Skat. arī Puse	
Piekāpšanās (Noteikums 2-4)	46
Uzvarētājs (Noteikums 2-3)	45
Markieris (definīcija)	35
Ārējs faktors (ārēja faktora definīcija)	31
Bumbiņas nederīguma pretenzijas apstrīdēšana (Noteikums 5-3)	53
Bumbiņas pārbaudīšana (Noteikums 5-3)	53
Bumbiņas identificēšana (Noteikums 12-2)	69
Rezultātu pierakstīšana	
Bugiju un PAR sacensībās (Noteikums 32-1a)	114
Four-ball sitienu spēlē (Noteikums 31-3)	111
Sitienu spēlē (Noteikums 6-6a)	57
Stableford sacensībās (Noteikums 32-1b)	115
Rīcība šaubu gadījumā (Noteikums 3-3a)	47

Zīpošana markierim par sodu (Noteikums 9-3)	64
Materiāls sakrauts izvešanai (remonta zonas definīcija)	38
Mākslīgas ierices	
Distances mērīšanas ierīce, vietējais noteikums (Pielikums I)	139
Neparasts aprikojums, aprikojuma neparasta izmantošana un mākslīgas ierīces (Noteikums 14-3)	73
Mākslīgi objekti	
Distances mērīšanas ierīce, vietējais noteikums (Pielikums I)	139
Traucēkļa definīcija	42
Mērīšana	
Bumbiņa izkustināta mērījums (Noteikums 18-6)	83
Mākslīga ierīce (Noteikums 14-3, Pielikums I)	73, 139
Mietīpi definēšana	
Auts (definīcija)	31
Remonta zona (definīcija)	38
Sānu ūdens šķēršļi (definīcija)	39
Ūdens šķēršļi (definīcija)	42
Neatņemama laukuma sastāvdaļa	
Komitejas par neatņemamu laukuma sastāvdaļu pasludināta konstrukcija (traucēkļa definīcija, Noteikums 33-2a)	42, 117
Neizšķirta bedrīte (Noteikums 2-2)	45
Neizšķirts	
Komitejas pienākumi (Noteikums 33-6)	119
Noteiktā raunda pagarināšana neizšķirta izšķiršanai mača spēlē (Noteikums 2-3)	45
Rekomendācijas neizšķirtu izšķiršanai, iespējas (Pielikums I)	145
Neizšķirts mačs	
Komitejas lēmums par neizšķirtu izšķiršanu (Noteikums 33-6)	119
Nejauss ūdens (definīcija)	35
Traucējums no nejausa ūdens un atvieglinājums (Noteikums 25-1)	99
Neparedzēta iejaukšanās (definīcija)	35
Bumbiņu nejausi novirzījis vai apturējis ārējs faktors (Noteikums 19-1)	84
Nepareiza bumbiņa	36
<i>Four-ball</i>	
Mača spēlē (Noteikums 30-3c)	110
Sitienu spēlē (Noteikums 31-5)	112
Izdarīti sitieni	
Mača spēlē (Noteikums 15-3a)	76
Sitienu spēlē (Noteikums 15-3b)	76
Izpēlē pavadīts laiks, pazaudētas bumbiņas definīcija	37
Nepareiza informācija	

Laika ierobežojums pretenzijai (Noteikums 2-5, 34-1)	46, 119
Par mača spēlē veiktajiem sitieniem (Noteikums 9-2)	64
Nepareiza vieta	
Bumbiņa izspēlēta no nepareizas vietas	
Apkopojums (Noteikums 20-7a)	91
Mača spēlē (Noteikums 20-7b)	91
Sitienu spēlē (Noteikums 20-7c)	92
Nepareizā vietā nomestas vai novietotas bumbiņas pacelšana (Noteikums 20-6)	91
Nepareizs rezultāts	
Bedrītē (Noteikums 6-6d)	57
Nepareizs ripināšanas grīns (definīcija)	36
Atvieglinājums (Noteikums 25-3)	102
Tuvākais atvieglinājuma punkts, definīcija	42
Nepienemami laukuma apstākļi (definīcija, Noteikums 25)	35, 99
Atvieglinājums (Noteikums 25-1b)	99
Bumbiņa apstākļos nejausi izkustināta (Noteikums 12-1)	68
Traucējums (Noteikums 25-1a)	99
Tuvākais atvieglinājuma punkts (Definīcija)	42
Nespēlējama bumbiņa	
Atvieglinājums (Noteikums 28)	107
Bojāta, nederīga spēlei (Noteikums 5-3)	53
Nespēlējams laukums	
Komitejas lēmums (Noteikums 33-2d)	117
Nomesta bumbiņa. Skat. arī Lidz grīnam	
Bumbiņa aizripi	
Autā, šķērslī, tuvāk bedrītei, utt. (Noteikums 20-2c)	88
Pozīcijā, kur ir traucējums no apstākļa, no kura ņemts atvieglinājums (Noteikums 20-2c)	88
Jānomet spēlētājam (Noteikums 20-2a)	87
Nepareizi nomestas bumbiņas pacelšana (Noteikums 20-6)	91
Nomesta bumbiņa pieskaras spēlētājam vai aprikojumam (Noteikums 20-2a)	91
Nomestas bumbiņas izspēle no nepareizas vietas (Noteikums 20-7)	87
Nomestas bumbiņas pārmešana (Noteikums 20-2c)	88
Nomēšana noteiktā vietā (Noteikums 20-2b)	87
Nomēšanas zonas (Pielikums I)	126, 137
Spēlē (Noteikums 20-4)	90
Nosacījumi	
Antidopings (Pielikums I)	145
Atbilstošo draivera galvu saraksts (Pielikums I)	140
Atbilstošo Gola bumbiņu saraksts (Pielikums I)	141

Bumbiņu specifikācijas	
Atbilstošo GOLF bumbiņu saraksts (Pielikums I)	141
Vienas bumbiņas nosacījums (Pielikums I)	141
Izlikšana mača spēlei, skaitliskā izlikšanas sistēma (Pielikums I)	147
Jaunas bedrītes (Pielikums I)	144
Kedijs (Pielikums I)	142
Komitejas tiesības nosacījumu pieņemšanā (Noteikums 33-1)	116
Laukuma apstākļi (Pielikums I)	125, 131
Neizšķirtu izšķiršana (Pielikums I)	145
Padoms komandu sacensībās (Pielikums I)	144
Pārvietošanās ar transportu (Pielikums I)	144
Spēles pārtraukšana bīstamas situācijas dēļ (Pielikums I)	143
Spēles temps (Pielikums I)	143
Spēlētāja atbildība par nosacījumu zināšanu (Noteikums 6-1)	55
Starta laiki (Pielikums I)	142
Vienas bumbiņas nosacījums (Pielikums I)	141
Vingrināšanās (Pielikums I)	143
Nostāšanās pie bumbiņas (definīcija) skat. arī Stāja	36
Bumbiņa izkustas pēc nostāšanās pie tās (Noteikums 18-2b)	82
Pieskaršanās ripinājuma līnijai nostājoties (Noteikums 16-1a)	77
Soda sūtiena saņemšana (Noteikums 18-2b)	82
Nostāšanās pie bumbiņas pozīcijā	
Tuvākā atvieglinājuma punkta noteikšana	42
Noteiktais raunds (definīcija)	36
Maksimālais atļautais nūju skaits (Noteikums 4-4a)	51
Nūjas	
Bojātas (Noteikums 4-3)	50
Izmainītas spēles īpašības (Noteikums 4-2a)	49
Pagarinājums uzvarētāja noteikšanai mača spēlē (Noteikums 2-3)	45
Staigāšana kājām sacensībās (Pielikums I)	144
Noteikumi (definīcija skat. arī Sods)	36
Atteikšanās no noteikumiem	
Vienojoties (Noteikums 1-3)	44
Komitejas tiesības (Noteikums 33-1)	116
Atteikšanās pakļauties noteikumiem, sūtienu spēle (Noteikums 3-4)	48
Neietvertie punkti (Noteikums 1-4)	45
Pārķūpums, vispārpieņemts sods	
Mača spēlē (Noteikums 2-6)	46
Sūtienu spēlē (Noteikums 3-5)	48

Piemērošana <i>three-ball, best-ball</i> un <i>four-ball</i> mača spēlē (Noteikums 30-1)	109
Spēlētāja atbildība (Noteikums 6-1)	55
Tiesības modificēt (Pielikums I)	124
Vietējie noteikumi (Noteikums 33-8, Pielikums I)	119, 124
Novērotājs (definīcija)	
Ārējs faktors (ārēja faktora definīcija)	31
Nūjas	
Aizņemšanās vai kopīga lietošana (Noteikums 4-4b)	52
Aizstāšana raunda laikā (Noteikums 4-3a)	50
Atbilstošo draivera galvu saraksts (Pielikums I)	140
Bojātas	
Ne normālā spēles norisē (Noteikums 4-3b)	51
Normālā spēles norisē (Noteikums 4-3a)	50
Pirms raunda (Noteikums 4-3c)	51
Garums (Pielikums II)	149
Kāts (Pielikums II)	151
Konstrukcija un specifikācijas (Pielikums II)	148
Maksimāli atļautais skaits (Noteikums 4-4a)	51
Nav derīgas spēlei (Noteikums 4-3)	50
Nodilums un pārveidošana (Noteikums 4-1b)	49
Partneru kopīgi izmantotas (Noteikums 4-4b)	52
Paslušinātas ārpus spēles (Noteikums 4-4c)	52
Pielāgojamība (Pielikums II)	149
Pieskaršanās zemei	
Šķērslis (Noteikums 13-4)	71
Viegla (Noteikums 13-2)	70
R&A iesniedzamie paraugi (Noteikums 4)	49
Rokturis	
Mākslīgi līdzekļi satvērienam (Noteikums 14-3)	73
Sodi	
Ārēja materiāla izmantošana (Noteikums 4-2b)	49
Izmainīti spēles raksturlielumi (Noteikums 4-2a)	49
Neatbilstošas nūjas (Noteikums 4-1)	49
Pārsniegts atļautais skaits (Noteikums 4-4)	51
Spēles raksturlielumu izmaiņošana (Noteikums 4-2)	49
Otra bumbiņa	
Izspēlēta šaubu par rīcību gadījumā (Noteikums 3-3)	47
No starta vietas (Noteikums 10-3)	67
Rezultāta noteikšana bedrītē (Noteikums 3-3b)	48

Otrs sāncensis (definīcija)	37
Karoga kāta pieskatīšana (Noteikums 17)	79
Bumbiņa kustībā trāpa pa otru sāncensi (Noteikums 19-4)	85
Bumbiņas identificēšana (Noteikums 12-2)	69
Bumbiņas nederīguma pretenzijas apstrīdēšana (Noteikuma 5-3 Piezīme 1)	54
Bumbiņas pārbaudīšana (Noteikums 5-3)	53
Bumbiņu izkustinājis otrs sāncensis (Noteikums 18-4)	83
Padoms (definīcija)	37
Komandu sacensībās, sacensību nosacījumi (Pielikums I)	144
Noteiktā raunda (Noteikums 8-1)	62
Palīdzība	
Sods (Noteikums 14-2)	73
PAR sacensības	
Nesamērīga kavēšanās vai lēna spēle (Noteikuma 32-1 Piezīme 2)	114
Pārkāpumi, par ko pienākas bedrīšu atskaitīšana (Noteikums 32-1)	114
Rezultāta pierakstīšana (Noteikums 32-1a)	114
Rezultāta skaitīšana (Noteikums 32-1a)	114
Partneris (definīcija)	37
Klāt neesamība	
Best-ball un four-ball mača spēle (Noteikums 30-3a)	109
Four-ball sitienu spēle (Noteikums 31-2)	111
Kopīga nūju izmantošana (Noteikums 4-4b)	52
Padoma lūgšana (Noteikums 8-1)	62
Pozīcija sitiena brīdī (Noteikums 14-2)	73
Pazaudēta bumbiņa (definīcija)	37
Nepieņemamos laukuma apstākļos (Noteikums 25-1c)	101
Pagaidu nekustamā traucēklis (Pielikums I)	135
Procedūra (Noteikums 27-1)	105
Provizoriska bumbiņas izspēle (Noteikums 27-2)	106
Spēles tempa apsvērumi (Etikete)	27
Traucēklis (Noteikums 24-3)	97
Ūdens šķērslis (Noteikums 26-1)	102
Pārmērīga kavēšanās	
Sods (Noteikums 6-7)	58
Pārvietošanās ar transportu	
Izmantošanas aizliegums, sacensību nosacījumi (Pielikums I)	144
Piekāpšanās	
Mačā, bedrītē vai nākamajam sitienam (Noteikums 2-4)	46
Pieskaršanās bumbīnai, skat. Bumbiņa	

Pretenzijas	
Mača spēle	
Pretenzijas un sodi (Noteikums 34-1a)	119
Šaubas un strīdi (Noteikums 2-5)	46
Sitienu spēlē pretenzijas un sodi (Noteikums 34-1b)	120
Pretinieks	
Bumbiņu izkustinājis pretinieks (Noteikums 18-3)	82
Bumbiņu novirzījis pretinieks (Noteikums 19-3, Noteikums 30-2b)	85, 109
Karoga kāta nesankcionēta pieskatīšana (Noteikums 17-2)	80
Zīņošana pretiniekam par sodu (Noteikums 9-2)	64
Provizoriska bumbiņa (definīcija)	38
Atteikšanās no provizoriskas bumbiņas (Noteikums 27-2c)	107
Kad atļauta (Noteikums 27-2)	106
Kļūst par bumbiņu spēlē (pazaudētas bumbiņas definīcija, Noteikums 27-2b)	37, 106
No starta vietas (Noteikums 10-3)	67
Spēles tempa apsvērumi (Etiķete)	28
Vietējais noteikums atļauj provizorisku izspēli ūdens šķēršļa gadījumā (Pielikums I)	124, 126
Puse (definīcija)	38
Diskvalifikācija	
<i>Best-ball</i> vai <i>four-ball</i> mača spēlē (Noteikums 30-3e)	110
<i>Four-ball</i> sitienu spēlē (Noteikums 31-7)	112
Pārstāvniecība	
<i>Best-ball</i> vai <i>four-ball</i> mača spēlē (Noteikums 30-3a)	109
<i>Four-ball</i> sitienu spēlē (Noteikums 31-2)	111
Sods, 14 nūju maksimums	
<i>Best-ball</i> vai <i>four-ball</i> mača spēlē (Noteikums 30-3d)	110
<i>Four-ball</i> sitienu spēlē (Noteikums 31-6)	112
Spēles secība	
<i>Best-ball</i> vai <i>four-ball</i> mača spēlē (Noteikums 30-3b)	110
<i>Four-ball</i> sitienu spēlē (Noteikums 31-4)	112
Gods starta vietā (Noteikums 10-1a)	65
Rakumi	
Alu racēja dzīvnieka (alu racēja dzīvnieka definīcija)	30
Alu racēja dzīvnieka, abinieka, putna (nepieņemamu laukuma apstākļu definīcija)	36
Grīnkipera (remonta zonas definīcija)	38
Remonta zona (definīcija)	38
Atvieglinājums (Noteikums 25-1)	99
Bumbiņa remonta zonā izkustināta meklējot (Noteikums 12-1)	68
Komitejas noteikta (Noteikums 33-2a)	17

Materiāls sakrauts izvešanai (remonta zonas definīcija)	38
Spēle aizliegta (Pielikums I)	127
Vietējas noteikums, nomešanas zonas (Pielikums I)	124, 137
Rezultāti	
Aizliegums mainīt pēc nodošanas (Noteikums 6-6c)	57
<i>Four-ball</i> sitienu spēle (Noteikums 31-3)	111
Komitejas pienākumi (Noteikums 33-5)	118
Marķiera pienākumi (Noteikumi 6-6a, 31-3, 32-1b)	57, 111, 115
Nepareizs rezultāts (Noteikums 6-6d)	57
Noteikšana bedrītē, ja sitienu spēlē spēlēja otra bumbiņa (Noteikums 3-3b)	48
Sāncēša pienākumi (Noteikumi 6-6b, 6-6d, 31-3)	57, 111
Ripinājuma līnija (definīcija), skat. arī Spēles līnija	39
Bedrītes aizdares, bumbiņas trieciena pēdu un citu bojājumu labošana (Noteikums 16-1c)	78
Brīvo kavēkļu aizvākšana (Noteikums 16-1a)	77
Kedija vai partnera pozīcija (Noteikums 14-2)	73
Pieskaršanās (Noteikums 16-1a)	77
Ripināšanas līnijas norādīšana (Noteikums 8-2b)	63
Stāja jāteniski uz ripinājuma līnijām (Noteikums 16-1e)	78
Ripināšanas grāns (definīcija), skat. arī Šķēršļi; Brīvie kavēkļi; Traucēkļi	39
Aerācijas caurumi (Pielikums I)	133
Brīvie kavēkļi uz ripināšanas grāna (brīvo kavēkļu definīcija)	32
Bumbiņa	
Nepieņemamas laukuma apstākļos (Noteikums 25-1b)	99
Pacelšana (Noteikums 16-1b, 21)	77, 93
Pārkārusies pār bedrīti (Noteikums 16-2)	79
Tīrīšana (Noteikumi 16-1b, 21, 22)	77, 93
Bojājuma salabošana (Etikete, Noteikums 16-1c)	28, 78
Neiesīšana bedrītē sitienu spēlē (Noteikums 3-2)	47
Nekustams traucēklis tuvu ripināšanas grānam (Pielikums I)	126, 134
Nepareizs ripināšanas grāns	
Definīcija	36
Traucējums no tā un atvieglinājums (Noteikums 25-3)	102
Pamešana pēc bedrītes izspēles pabeigšanas (Etikete)	27
Piekāpšanās pretinieka nākamajam sitienam (Noteikums 2-4)	46
Pretenzijas pieteikšana pirms pamešanas (Noteikums 2-5)	46
Ripinājuma līnija	
Kedija vai partnera atrašanās vieta (Noteikums 14-2)	73
Pieskaršanās (Noteikums 16-1a)	77
Stāja jāteniski vai uz ripinājuma līnijām (Noteikums 16-1e)	78

Virsmas pārbaudīšana (Noteikums 16-1d)	78
Ripināšanas līnijas norādīšana (Noteikums 8-2b)	63
Tuvākais atvieglinājuma punkts (Noteikumi 24-2b, 25-1b)	96, 99
Vingrināšanās	
Pirms vai starp raundiem (Noteikums 7-1b)	61
Raunda laikā (Noteikums 7-2)	61
Virsmas pārbaudīšana (Noteikums 16-1d)	78
Rīcība šaubu gadījumā	
Mača spēle (Noteikums 2-5)	46
Sitienu spēle (Noteikums 3-3)	47
Rokturis , skat. Nūjas	
Skaitliskā izlikšanas sistēma	
Vietu noteikšana izlikšanā (Pielikums I)	147
Sāncēsis (definīcija), skat. arī Otrs sāncēsis	39
Atbildība rezultāta pierakstīšanā (Noteikums 6-6)	57
Bumbiņa kustībā trāpa pa sāncēsi (Noteikums 19)	84
Sānu ūdens šķērslis (definīcija)	39
Atvieglinājums (Noteikums 26-1)	102
Komitejas lēmums par sānu ūdens šķērslī (Pielikums I)	124
Sitiens un distances sods	
Bumbiņa autā (Noteikums 27-1)	105
Nespēlējama bumbiņa (Noteikums 28a)	107
Pazaudēta bumbiņa (Noteikums 27-1)	105
Sitiens (definīcija, skat. arī Stāja)	40
Ārpus starta vietas robežām (Noteikums 11-4)	68
Anulēšana (Noteikums 10-1c)	65
Bumbiņa bojāta sitiens rezultātā (Noteikums 5-3)	53
Drošības apsvērumi (Etikete)	26
Nākamais sitiens no tās pašas vietas (Noteikums 20-5)	91
Pa bumbiņu vairāk nekā vienu reizi (Noteikums 14-4)	74
Pa provizorisko bumbiņu (Noteikums 27-2b)	106
Palīdzība	
Fiziska palīdzība (Noteikums 14-2)	73
Mākslīgas ierīces, neparasts aprīkojums un aprīkojuma neparasta izmantošana (Noteikums 14-3)	73
Pa nepareizu bumbiņu	
<i>Best-ball</i> vai <i>four-ball</i> mača spēle (Noteikums 30-3c)	110
<i>Four-ball</i> sitienu spēle (Noteikums 31-5)	112
Mača spēle (Noteikums 15-3a)	76
Sitienu spēle (Noteikums 15-3b)	76

Piekāpšanās, sitienu atdošana (Noteikums 2-4)	46
Sitienu spēle, skat. arī <i>Four-ball</i> sitienu spēle, Sodi, Rezultāti	
Apvienošana ar mača spēli (Noteikums 33-1)	116
Atteikšanās pakļauties noteikumiem (Noteikums 3-4)	48
Bedrītes izspēles nepabeigšana (Noteikums 3-2)	47
Grupas	
Izmaiņas (Noteikums 6-3b)	56
Komiteja organizē (Noteikums 33-3)	118
Handikaps (Noteikums 6-2b)	55
Informācija par veiktajiem sitieniem (Noteikums 9-3)	64
Izpēle ārpus kārtas (Noteikums 10-2c)	66
Izpēlēta otrā bumbiņa (Noteikums 3-3)	47
Jaunas bedrītes (Noteikums 33-2b, Pielikums I)	117, 144
Lēna spēle, dažādi sodi (Noteikums 6-7)	58
Rīcība šaubu gadījumā (Noteikums 3-3a)	47
Sitienu spēles apraksts (Noteikums 3-1)	47
Sodi	
Laika ierobežojumi soda uzlikšanā (Noteikums 34-1b)	120
Vienošanās par soda atcelšanu (Noteikums 1-3)	44
Vispārpieņemts sods (Noteikums 3-5)	48
Zīņošana marķierim (Noteikums 9-3)	64
Spēles secība (Noteikumi 10-2a, 10-2c, 29-3)	66, 108
Uzvarētājs (Noteikums 3-1)	47
Skaitliskā izlikšanas sistēma	
Vietu noteikšana (Pielikums I)	147
Soda sitiens (definīcija)	40
Sods	
Atcelšana	
Ar vietējo noteikumu (Noteikums 33-8b)	119
Vienošanās (Noteikums 1-3)	44
Atcelšana raunda atcelšanas gadījumā sitienu spēlē (Noteikums 33-2d)	117
Diskvalifikācijas sods; atcelšana izmaiņš vai piespriešana (Noteikums 33-7)	119
Laika limits piespriešanai	
Mača spēlē (Noteikums 34-1a)	119
Sitienu spēlē (Noteikumi 34-1b)	120
Vispārpieņemtais sods	
Mača spēlē (Noteikums 2-6)	46
Sitienu spēlē (Noteikums 3-5)	48
Zīņošana pretiniekam vai marķierim (Noteikums 9-2, 9-3)	64

Spēles apturēšana

Apstākļi spēles nekavējotai neturpināšanai (Pielikums I)	143
Komitejas lēmums (Noteikums 33-2d)	117
Procedūra spēlētājiem (Noteikums 6-8b)	59
Spēles līnija (definīcija, skat. arī Ripinājuma līnija)	41
Kedija vai partnera pozīcija (Noteikums 14-2)	73
Norādīšana	

Ne uz ripināšanas grīna (Noteikums 8-2a)	63
Uz ripināšanas grīna (Noteikums 8-2b)	63
Traucējums spēles līnijai (Noteikumi 24-2a, 25-1a)	96, 99
Traucējums spēles līnijai, vietējais noteikums	
Nekustami traucēji tuvu ripināšanas grīnam (Pielikums I)	126, 134
Pagaidu nekustami traucēji (Pielikums I)	126, 135
Uzlabošana (Noteikums 13-2)	70

Spēles neturpināšana

Apstākļi, kad spēle jāpārtrauc nekavējoties (Noteikums 6-8b, Piezīme 1, Pielikums I)	59, 143
Atļautās situācijas (Noteikums 6-8a)	58
Bumbiņas pacelšana, kad neturpina spēli (Noteikums 6-8c)	59
Procedūra, kad spēli aptur Komiteja (Noteikums 6-8b)	59

Spēles secība

<i>Best-ball</i> un <i>Four-ball</i> mača spēle (Noteikums 30-3b)	110
Gods handikapa, PAR, buģiju un Stableford sacensībās (Noteikums 32-1)	114
Ja bumbiņa netiek spēlēta no tās atrašanās vietas (Noteikuma 10-1 Piezīme, 10-2 Piezīme)	65, 66
Mača spēlē (Noteikums 10-1)	65
Provizorisks vai otras bumbiņa izspēle no starta vietas (Noteikums 10-3)	67
Sitienu spēlē (Noteikums 10-2)	66
Uzmanība pret pārējiem spēlētājiem (Etikete)	26

Spēles temps

Bumbiņas meklēšanas gadījumā (Etikete)	28
Lēnas spēles nepieļaušana (Noteikums 6-7, Piezīme 2, Pielikums I)	58, 143

Spēlētājs

Atbildība par pareizās bumbiņas spēlēšanu (Noteikumi 6-5, 12-2)	57, 69
Bumbiņas identificēšana (Noteikums 12-2)	69
Bumbiņas pārbaudīšana (Noteikums 5-3)	53
Izkustinājis bumbiju	
Nejausi (Noteikums 18-2a)	81
Pēc nostāšanās pie bumbiņas (Noteikums 18-2b)	82
Pēc pieskaršanās brīvajam kavēlim (Noteikums 23-1)	94

Tiši (Noteikums 1-2, 18-2a)	44, 81
Pretenzijas pieteikšana (Noteikums 2-5)	46
Uzmanība pret pārējiem spēlētājiem (Etikete)	26
Stableford sacensības	
Diskvalifikācijas sods (Noteikums 32-2)	115
Noteikuma ar soda maksimumu pārkāpums (Noteikums 32-1, Piezīme 1)	114
Starta laiki	
Apstākļi soda izmaiņai (Noteikums 6-3, Piezīme, Pielikums I)	56, 142
Komitejas pienākumi (Noteikums 33-3, Pielikums I)	118, 140
Spēlētāja pienākumi (Noteikums 6-3a)	55
Starta vieta (definīcija, skat. arī Gods)	41
Bedrītes izspēles pabeigšana ar bumbu, kas spēlēta no starta vietas (Noteikums 15-1)	75
Bumbiņas novietošana starta vietā (Noteikums 11-1)	67
Izspēle ārpus starta vietas (Noteikums 11-4)	68
Izvairstāšanās no bojāšanas (Etikete)	28
Nākamais sitiens no tās pašas vietas (Noteikums 20-5)	91
Nepareiza starta vieta (Noteikums 11-5)	68
Pretenzijas pieteikšana pirms spēles no nākamās starta vietas (Noteikums 2-5)	46
Provizorisks vai otras bumbiņas izspēle (Noteikums 10-3)	67
Rasas, sarmas vai ūdens aizvākšana (Noteikums 13-2)	70
Spēles secība	
Mača spēle (Noteikums 10-1a)	65
Sitienu spēle (Noteikums 10-2a)	66
<i>Threesome</i> vai <i>foursome</i> (Noteikums 29-1)	108
Starta vietas robežas esošas bumbiņas izspēle, stāvēt ārpus (Noteikums 11-1)	67
Vingrināšanās uz starta vietas vai tās tuvumā	
Pirms vai starp raundiem (Noteikums 7-1b)	61
Raunda laikā (Noteikums 7-2)	61
Virsmas nelīdzenumu radišana vai novēršana (Noteikums 13-2)	70
Stāja (definīcija, skat. arī Sitiens)	41
Auts (auta definīcija)	31
Ārpus starta vietas (Noteikums 11-1)	67
Jāteniski vai pieskaršanās ripinājuma līnijai (Noteikums 16-1e)	78
Nenormāla stāja, traucējums no	
Nekustama traucējka (Noteikums 24-2b, izņēmums)	96
Nepieņemamiem laukuma apstākļiem (Noteikums 25-1b, izņēmums)	100
Stājas pozīcijas veidošana (Noteikums 13-3)	71
Stājas taisnīga ieņemšana (Noteikums 13-2)	70
Traucējums	

No nekustama traucējka (Noteikums 24-2a)	96
No nepieņemamiem laukuma apstākļiem (Noteikums 25-1a)	99
Vietējais noteikums, atvieglinājuma no traucējuma iegums (Noteikums 25-1a)	99
Stridi	
Par pretenzijām (Noteikumi 2-5, 34)	46, 119
Šķēršļi (definīcija), skat. arī Traucējki	40
Bumbiņa	
Ieripo šķērslī, tuvāk bedrītei, t. i., vai bumbiņa jāpārmēt (Noteikums 20-2c)	88
No viena šķēršļa spēlēta bumbiņa nonāk citā šķērslī (Noteikums 13-4, Izņēmums 3)	72
Pacelta, drīkst tikt nomesta vai novietota atpakaļ (Noteikums 13-4)	71
Bunkuri	
Aizliegtā vingrināšanās no bunkura (Noteikums 7-2)	33
Apstākļu pārbaudīšana (Noteikums 13-4)	71
Bumbiņas identificēšana (Noteikums 12-2)	69
Nākamais sitiens no tās pašas vietas (Noteikums 20-5)	91
Nūju novietošana bunkurā (Noteikums 13-4)	71
Pieskaršanās zemei ar nūju (Noteikums 13-4)	71
Pieskaršanās zemei vai ūdenim (Noteikums 13-4)	71
Segtas bumbiņas meklēšana bunkurā (Noteikums 12-1)	68
Sitiens pa nepareizu bumbiņu bunkurā (Noteikums 15-3)	76
Ūdens šķēršļi	
Bumbiņa ūdens šķērslī, atvieglinājums	
Aizliegts no nekustama traucējka (Noteikums 24-2, Piezīme 1)	97
Aizliegts no nepieņemamiem laukuma apstākļiem (Noteikums 25-1, Piezīme 1)	100
Iespējas (Noteikums 26-1)	102
Nomešanas zonas, Vietējais noteikums (Pielikums 1)	126, 138
Izspēlēta ūdeni kustējusies bumbiņa (Noteikums 14-6)	75
Nejaušs ūdens (nejauša ūdens definīcija)	35
Provizorisks bumbiņa, vietējais noteikums (Pielikums I)	126
Sānu ūdens šķērslis (sānu ūdens šķēršļa definīcija)	39
Šķērslī izspēlēta bumbiņa apstājas tajā pašā šķērslī (Noteikums 26-2a)	103
Šķērslī izspēlēta bumbiņa pazudusi vai nespēlējama ārpus šķēršļa (Noteikums 26-2b)	104
Zondēšana ūdenī bumbiņas meklēšanā (Noteikums 12-1)	68
Taisnīgums	
Stridu izšķiršanā (Noteikums 1-4)	45
Three-ball mači (mača spēles veidu definīcija)	35
Bumbiņu miera stāvokli izkustinājis pretinieks (Noteikums 30-2a)	109
Bumbiņu nejauši novirzījies vai apturējies pretinieks (Noteikums 30-2b)	109
Threesome (mača spēles veidu definīcija)	35

Spēles secība (Noteikums 29-1)	108
Tiesnesis (definīcija)	41
Ārējs faktors (ārēja faktora definīcija)	31
Komitejas noteikti ierobežojumi darbībā (Noteikums 33-1)	116
Lēmumi galīgi (Noteikums 34-2)	120
T-kociņš un bumbiņas novietošana starta vietā (definīcija, skat. arī Starta vieta)	
Bumbiņa nokrīt no T-kociņa (Noteikums 11-3)	68
Bumbiņas novietošanas metodes (Noteikums 11-1)	67
Neatbilstoša T-kociņa izmantošana (Noteikums 11-1)	67
T-markieri	
T-markieru statuss (Noteikums 11-2)	67
Traucēkļi (definīcija), skat. arī Šķēršļi, Brīvie kavēkļi, Auts	
Aizvākšana (Noteikums 24-1)	95
Bumbiņa pazudusi traucēklī (Noteikums 24-3)	97
Bumbiņa traucēklī izkustināta meklējot (Noteikums 12-1)	68
Iecerētā vāziņa zona (Noteikumi 24-1, 24-2a, Pielikums I)	95, 96, 125
Komitejas lēmums par traucēkļiem (Pielikums I)	125
Kustamie (Noteikums 24-1)	95
Nekustamie (Noteikums 24-2, Pielikums I)	96, 126
Nekustams traucēklis tuvu ripināšanas grīnam (Pielikums I)	126, 134
Pieskaršanās (Noteikums 13-4, piezīme)	72
Traucējums bumbiņas pozīcijai, traucējums spēles vai ripinājuma līnijai (Noteikums 24-1, Noteikums 24-2a, Pielikums I)	95, 96, 125
Vietējais noteikums	
Akmeņi bunkurā (Pielikums I)	125, 133
Nekustams traucēklis tuvu ripināšanas grīnam (Pielikums I)	126, 134
Nomešanas zonas (Pielikums I)	126, 138
Pagaidu elektrolinijas un kabeli (Pielikums I)	125, 137
Pagaidu nekustami traucēkļi (Pielikums I)	126, 135
Treniņlaukums	
Komitejas lēmums par treniņlaukumu (Noteikums 33-2c)	117
Tuvākais atvieglinājuma punkts (definīcija)	
Atskaites punkts bumbiņas pārmešanā (Noteikums 20-2c(VII))	88
Bunkurā (Noteikumi 24-2b, 25-1b)	96, 99
Līdz grīnam (Noteikumi 24-2b, 25-1b)	96, 99
Uz ripināšanas grīna (Noteikumi 24-2b un 25-1b)	96, 99
Ūdens šķēršļi (definīcija, skat. Šķēršļi)	42
Velēna	
Griezta velēna šuves, atvieglinājums pēc vietējā noteikuma (Pielikums I)	133

Izklāta bunkura mala (bunkura definīcija)	33
Izvietota laukumā (Noteikums 13-2)	70
Vienas bumbiņas nosacījums	
Sacensību nosacījumi (Pielikums I)	141
Vienspēle (Mača spēles un sitienu spēles veidu definīcijas)	35, 43
Vietējie noteikumi , skat. arī Vietējo noteikumu paraugi	
Aizliegums spēlēt	
No ekoloģiski jutīgām teritorijām (remonta zonas definīcija, ūdens šķēršļa definīcija)	125, 127
No remonta zonas (remonta zonas definīcija, Pielikums I)	125, 131
Ierīces distancēs mērīšanai, vietējos noteikumus (Pielikums I)	139
Izvēles pozīcijas un ziemas noteikumi (Pielikums I)	125, 132
Komitejas atbildība (Noteikums 33-8a, Pielikums I)	119, 124
Liegums atvieglinājumam no nepieņemama laukuma stāvokļa traucējuma stājai (Noteikums 25-1a)	99
Noteikumu atcelšana (Noteikums 33-8b)	119
Pielietošana nomešanas zonās (Pielikums I)	126, 138
Pretrunas ar Golfa noteikumiem (Noteikums 33-8)	119
Vietējo noteikumu paraugi	
Aerācijas caurumi (Pielikums I)	133
Akmeņi bunkurā (Pielikums I)	133
Bumbiņas tīrīšana (Pielikums I)	131
Ekoloģiski jutīgas teritorijas (Pielikums I)	127
Griezta velēna šuves (Pielikums I)	133
Ieurbusies bumbiņa (Pielikums I)	131
Izvēles pozīcijas un ziemas noteikumi (Pielikums I)	132
Jaunu kociņu aizsargāšana (Pielikums I)	130
Nekustams traucēklis tuvu ripināšanas grīnam (Pielikums I)	134
Nomešanas zonas (Pielikums I)	138
Pagaidu elektrolinijas (Pielikums I)	137
Pagaidu traucēkļi (Pielikums I)	134
Pieņemšana (Pielikums I, B daļa)	124
Remonta zona, spēle aizliegta (Pielikums I)	127
Ūdens šķēršļi, provizoriski izspēlēta bumbiņa (Pielikums I)	126
Vingrināšanās	
Aizliegums pie ripināšanas grīna vai uz tā, nosacījumi (Pielikums I)	143
Lieku bojājumu nepieļaušana (Etikete)	28
Pirms vai starp raundiem (Noteikums 7-1)	61
Raunda laikā (Noteikums 7-2)	61
Treniņu vietas ierādīšana (Noteikums 33-2c)	117
Vingrināšanās vēzieni, ne vingrināšanās sitiens (Noteikums 7-2, Piezīme 1)	62

Vingrināšanās vēzieni

Lieku bojājumu nepieļaušana (Etiketē) 28

Ne vingrināšanās sitiens (Noteikums 7-2, Piezīme I) 62

Virsmas nelidzenumi (Noteikums 13-2) 70

Vispārpieņemts sods. Skat. Sods

Zāle

Bunkurā vai tam pieskaras, nav šķērsliis (bunkura definīcija) 33

Pieskaršanās

Ar nūju šķērsli (Noteikums 13-4, Piezīme) 72

Bumbiņas meklēšanā un identificēšanā (Noteikums 12-1) 68

Saplauta (remonta zonas definīcija) 68

Zibens

Bīstama situācija (Pielikums I) 143

Spēles neturpināšana (Noteikums 6-8a) 58

Ziemas noteikumi

Komitejas lēmums par ziemas noteikumiem (I Pielikums) 125



R&A darbība visās tās atbildības jomās detalizēti pieejama www.randa.org.

Sekoiet jaunākajām ziņām par noteikumiem, čempionātiem, golfa attīstību un laukumu pārvaldīšanu, atklājiet vēsturi, faktus un skaitļus par *R&A* lomu pasaulē.



The Open čempionāta mājaslapa www.opengolf.com ne tikai rakstos, attēlos, video un statistikā atspoguļo čempionāta četrus raundus, bet arī visu gadu piedāvā līdzšinējo rezultātu arhīvu, bagātīgu informāciju un regulāras jaunākās ziņas.
www.opengolf.com