



Golfin Säännöt

Voimassa 1.1.2023 alkaen



Virallinen Golfin Säännöt -sovellus



Lataa ILMAISEKSI
skannaamalla QR-koodi tai
menemällä osoitteeseen:
randa.org/rules/rules-app





Golfin Säännöt

Voimassa 1.1.2023 alkaen

35. painos

ISBN 978-952-67709-8-7 (nid.)

ISBN 978-952-67709-9-4 (PDF)

© 2022 R&A Rules Limited ja The United States Golf Association.

Kaikki oikeudet pidätetään.



Golfsääntöjen laatiminen ja tulkitseminen kuuluu golfin maailmanlaajuisten kattojärjestöjen R&A:n (St. Andrews, Skotlanti) ja USGA:n (Liberty Corner, New Jersey, USA) tehtäviin.

Vaikka tämä sääntökirja on laadittu yhteistyössä ja julkaistu yhteisesti, R&A:lla ja USGA:lla on omat toimivalta-alueensa. USGA on vastuussa sääntöjen hallinnoinnista Yhdysvalloissa sekä Meksikossa, kun R&A:n toimialueeseen kuuluvat maailman muut alueet.

R&A ja USGA varaavat itselleen oikeuden tarvittaessa muuttaa niin sääntöjä kuin niiden tulkintojakin.

www.RandA.org

www.USGA.org



ClimateCalc CC-000084/FI
PunaMusta Magazine



Painotuotteet
4041-0619



GOLFIN SÄÄNNÖT 2023

Julkaisija: Suomen Golfliitto ry

Graafinen suunnittelu sekä kannen ja sääntökohtien kuvat: R&A Rules Limited

Taitto: Mika Wikström, Suomen Golfliitto ry

Sisäkannen kuva: © Golfari.fi / Kai Kilappa

Paino: PunaMusta Oy

www.golf.fi

Sisällys

Esipuhe vuoden 2023 Golfin Sääntöihin	8
Suomenkielisen sääntökirjan esipuhe	12
Keskeisimmät sääntömuutokset vuodelle 2023	15
Sääntökirjan käyttäminen	17
I. Pelin perusteet (Säännöt 1–4)	19
Sääntö 1 – Peli, pelaajan käyttäytyminen ja säännöt	20
1.1 Golfpeli	20
1.2 Pelaajan käyttäytyminen	20
1.3 Pelaaminen sääntöjen mukaisesti	21
Sääntö 2 – Kenttä	25
2.1 Kentän rajat ja Ulkona	25
2.2 Määritellyt kentän alueet	25
2.3 Esineet tai olosuhteet, jotka voivat vaikuttaa pelaamiseen	27
2.4 Kielletyt pelialueet	27
Sääntö 3 – Kilpailu	28
3.1 Keskeiset elementit	28
3.2 Reikäpeli	29
3.3 Lyöntipeli	34
Sääntö 4 – Pelaajan varusteet	38
4.1 Mailat	38
4.2 Pallot	43
4.3 Varusteiden käyttö	44
II. Kierroksen ja reiän pelaaminen (Säännöt 5–6)	49
Sääntö 5 – Kierroksen pelaaminen	50
5.1 Mikä on kierros	50
5.2 Harjoittelu kentällä ennen kierrosta tai kierrosten välillä	50
5.3 Kierroksen aloittaminen ja päättäminen	51
5.4 Ryhmissä pelaaminen	52
5.5 Harjoittelu kierroksen aikana tai kun peli on keskeytetty	53
5.6 Tarpeeton viivytys; Ripeä pelinopeus	54
5.7 Pelin keskeyttäminen; Pelin jatkaminen	55

Sääntö 6 – Reiän pelaaminen	59
6.1 Reiän pelaamisen aloittaminen	59
6.2 Pallon pelaaminen tiiausalueelta	60
6.3 Reiän pelaamisessa käytetty pallo	63
6.4 Pelijärjestys reikää pelatessa	65
6.5 Reiän pelaaminen loppuun	68
III. Pallon pelaaminen (Säännöt 7–11)	69
Sääntö 7 – Pallon etsiminen, löytäminen ja tunnistaminen	70
7.1 Pallon etsiminen sääntöjenmukaisesti	70
7.2 Kuinka pallo tunnistetaan	71
7.3 Pallon nostaminen tunnistamista varten	71
7.4 Palloa liikutetaan vahingossa sitä etsittäessä tai tunnistettaessa	72
Sääntö 8 – Kenttä pelataan sellaisena kuin se on	73
8.1 Pelaajan toimenpiteet, jotka parantavat lyöntiin vaikuttavia olosuhteita	73
8.2 Pelaaja muuttaa tahallisesti muita fyysisiä olosuhteita, jotka vaikuttavat pelaajan paikallaan olevaan palloon tai tulevaan lyöntiin	77
8.3 Pelaaja muuttaa tahallisesti fyysisiä olosuhteita, jotka vaikuttavat toisen pelaajan paikallaan olevaan palloon tai tulevaan lyöntiin	78
Sääntö 9 – Pallo pelataan sijaintipaikaltaan; Paikallaan olevan pallon nostaminen tai liikuttaminen	79
9.1 Pallo pelataan sijaintipaikaltaan	79
9.2 Pallon liikkumisen ja sen aiheuttajan ratkaiseminen	80
9.3 Luonnonvoimat liikuttavat palloa	80
9.4 Pelaaja nostaa tai liikuttaa palloa	81
9.5 Vastustaja nostaa tai liikuttaa palloa reikäpelissä	82
9.6 Ulkopuolinen vaikutus nostaa pallon tai liikuttaa sitä	83
9.7 Pallon merkinappi nostettu tai liikkunut	84
Sääntö 10 – Lyöntiin valmistautuminen ja lyöminen; Neuvominen ja avustaminen; Caddiet	85
10.1 Lyöminen	85
10.2 Neuvominen ja muu avustaminen	87
10.3 Caddiet	90
Sääntö 11 – Liikkuva pallo osuu vahingossa henkilöön, eläimeen tai esineeseen; Tahalliset toimenpiteet, jotka vaikuttavat pallon liikkeeseen	94
11.1 Liikkeessä oleva pallo osuu vahingossa henkilöön tai ulkopuoliseen vaikutukseen	94
11.2 Henkilö muuttaa tahallisesti liikkuvan pallon suuntaa tai pysäyttää sen	96
11.3 Esineiden siirtäminen tai olosuhteiden muuttaminen, kun tarkoituksena on vaikuttaa liikkeessä olevaan palloon	98

IV. Erityissäännöt bunkkereille ja viheriöille (Säännöt 12–13)	99
Sääntö 12 – Bunkkerit	100
12.1 Milloin pallo on bunkkerissa	101
12.2 Pallon pelaaminen bunkkerista	101
12.3 Erityiset säännöt vapautumiselle pallon ollessa bunkkerissa	102
Sääntö 13 – Viheriöt	103
13.1 Sallitut ja vaaditut toimenpiteet viheriöillä	103
13.2 Lipputanko	108
13.3 Pallo reiän reunalla	112
V. Pallon nostaminen ja palauttaminen peliin (Sääntö 14)	113
Sääntö 14 – Toimintatavat pallon merkitsemiseen, nostamiseen ja puhdistamiseen, takaisin asettamiseen, vapautumis-alueelle pudottamiseen ja väärästä paikasta pelaamiseen	114
14.1 Pallon merkitseminen, nostaminen ja puhdistaminen	114
14.2 Pallon takaisin asettaminen	115
14.3 Pallon pudottaminen vapautumisalueelle	118
14.4 Milloin pelaajan pallo on takaisin pelissä sen jälkeen, kun pelaajan alkuperäinen pallo ei enää ollut pelissä	123
14.5 Pallon vaihtamisessa, takaisin asettamisessa, pudottamisessa tai asettamisessa tehdyn virheen korjaaminen	124
14.6 Seuraavan lyönnin lyöminen edellisen lyönnin paikalta	125
14.7 Pelaaminen väärästä paikasta	127
VI. Vapautuminen ilman rangaistusta (Säännöt 15–16)	129
Sääntö 15 – Vapautuminen irrallisista luonnonhaitoista ja liikuteltavista haitoista (sisältäen pallon tai pallon merkinapin, joka auttaa tai haittaa peliä)	130
15.1 Irralliset luonnonhaitat	130
15.2 Liikuteltavat haitat	131
15.3 Pallo tai pallon merkinappi auttaa tai haittaa pelaamista	134
Sääntö 16 – Vapautuminen epänormaaleista kenttäolosuhteista (sisältäen kiinteän haitan), Vaarallisen eläimen tilanne, Maahan painunut pallo	137
16.1 Epänormaalit kenttäolosuhteet (sisältäen kiinteän haitan)	137
16.2 Vaarallisen eläimen tilanne	144
16.3 Maahan painunut pallo	145
16.4 Pallon nostaminen selvitettyä onko pallo olosuhteessa, josta vapautuminen sallitaan	148

VII. Vapautuminen rangaistuksella (Säännöt 17–19) 149

Sääntö 17 – Estealueet 150

17.1	Vaihtoehdot pallon ollessa estealueella	150
17.2	Vaihtoehdot, kun palloa on pelattu estealueelta	155
17.3	Pallon ollessa estealueella ei vapautumista sallita muiden sääntöjen perusteella	158

Sääntö 18 – Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen, Pallo kadonnut tai ulkona, Varapallo 159

18.1	Vapautuminen lyönti ja lyöntimatka -rangaistuksella on aina sallittua	159
18.2	Pallo kadonnut tai ulkona: Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen on pakollinen	160
18.3	Varapallo	162

Sääntö 19 – Pallo pelaamattomassa paikassa 166

19.1	Pelaaja voi vapautua pelaamattoman paikan säännöllä kaikkialla muualla paitsi estealueella	166
19.2	Vapautumisvaihtoehdot pallon ollessa pelaamattomassa paikassa yleisellä pelialueella tai viheriöllä	166
19.3	Vapautumisvaihtoehdot pallon ollessa pelaamattomassa paikassa bunkkerissa	169

VIII. Pelaajien ja toimikunnan menettelytavat, kun sääntöjen soveltamisessa tulee epäselvyyksiä (Sääntö 20) 171

Sääntö 20 – Tuomarin ja toimikunnan menettelytavat, kun sääntöjen soveltamisessa tulee epäselvyyksiä 172

20.1	Sääntötilanteiden ratkaiseminen kierroksen aikana	172
20.2	Sääntötilanteiden tulkitseminen	176
20.3	Tilanne, johon ei löydy sääntöä	178

IX. Muut pelimuodot (Säännöt 21–24) 179

Sääntö 21 – Muut henkilökohtaiset lyönti- ja reikäpelin pelimuodot 180

21.1	Pistebogey	180
21.2	Maksimitulos	183
21.3	Par/Bogey	185
21.4	Three-Ball-reikäpeli	187
21.5	Muut golfin pelimuodot	188

Sääntö 22 – Foursome 189

22.1	Foursome yleisesti	189
22.2	Kumpikin pelipartneri voi toimia pelaajaparin puolesta	189
22.3	Pelaajaparin tulee pelata vuorolyönnein	190
22.4	Kierroksen aloittaminen	190
22.5	Pelipartnerit voivat jakaa mailat	191
22.6	Rajoitus lyönnin aikana pelaajan seisomiselle pelipartnerin takana	191

Sääntö 23 – Four-Ball	192
23.1 Four-Ball yleisesti	192
23.2 Four-Ball:n tulokset	192
23.3 Milloin kierros alkaa ja loppuu; Milloin reikä on pelattu loppuun	194
23.4 Yksi tai molemmat pelipartnerit voivat edustaa pelaajaparia	195
23.5 Pelaajan toimet, jotka vaikuttavat pelipartnerin peliin	195
23.6 Pelaajaparin pelijärjestys	196
23.7 Pelipartnerit voivat jakaa mailat	196
23.8 Rajoitus lyönnin aikana pelaajan seisomiselle pelipartnerin takana	196
23.9 Kun rangaistus kohdistuu yhteen tai molempiin pelipartnereihin	197
Sääntö 24 – Joukkuekilpailut	199
24.1 Joukkuekilpailut yleisesti	199
24.2 Joukkuekilpailun säännöt	199
24.3 Joukkueen kapteeni	199
24.4 Neuvominen joukkuekilpailussa	199
X. Muokkaukset paragolfareille (Sääntö 25)	201
Sääntö 25 – Muokkaukset paragolfareille	202
25.1 Yleisesti	202
25.2 Näkövammaisia pelaajille koskevat muokkaukset	203
25.3 Amputoituja pelaajia koskevat muokkaukset	205
25.4 Liikkumisen apuvälinettä käyttäviä pelaajia koskevat muutokset	206
25.5 Kehitysvammaisia pelaajia koskevat muutokset	210
25.6 Yleiset määräykset kaikille paragolfareille	211
XI. Määritelmät	213
Hakemisto	239
Muut julkaisut	256

Esipuhe vuoden 2023 Golfin Sääntöihin

Tervetuloa perehtymään Golfin Sääntöihin, jotka tulevat voimaan tammikuun alussa 2023 kaikille pelaajille ympäri maailmaa. Tämä uusi painos noudattaa periaatteita, jotka ovat aina ohjanneet R&A:ta ja USGA:ta pelin hallinnoinnissa. Samalla tämä jatkaa vuosikymmen sitten alkanutta modernisointiprosessia tarjoamalla selkeää kieltä, käytännöllistä lähestymistapaa ja helposti ymmärrettäviä vastauksia. Jatkuvana strategianamme on tehdä säännöistä johdonmukaisemmat, yksinkertaisemmat, helposti saatavilla olevat ja mahdollisuuksien mukaan vähemmän rankaisevat.

Keskeiset muutokset on listattu sivuilla 15 ja 16. Huomaat myös, että muokkaukset paragolfareille ovat osana Golfin Sääntöjä uutena Säännönä 25. Tämä tärkeä kehitys heijastaa sitoutumistamme varmistaa, että peli toivottaa tervetulleiksi kaikki, jotka haluavat osallistua ja kilpailla.

Useat viimeisimmistä muutoksista on suunniteltu avustamaan tuomareita ja toimikuntia sääntöjen soveltamisessa pitäen kuitenkin pelaajan keskiössä. Olemme lisänneet kuvien käyttöä sääntöjen soveltamisen havainnollistamiseksi ja yksinkertaistaneet monia rangaistuslausekkeita.

Hyödyllistä tietoa on myös siirretty sääntöjen tarkennuksista kyseiseen sääntöön. Loput tarkennuksista löytyvät edelleen Official Guide to the Rules of Golf -kirjasta ja niiden lukumäärä on pienentynyt merkittävästi. Näihin tulevia päivityksiä julkaistaan edelleenkin neljännesvuosittain R&A:n ja USGA:n nettisivuilla.

Neljä vuotta sitten esiteltiin Golfin Säännöt -Pelaajan opas erillisenä julkaisuna ja sen sisältö on nyt saatavilla sähköisenä. Tämä on yksi niistä tavoista, joka kuvastaa kuinka hallinnoimme tietoa ja pienennämme hiilijalanjälkeä, jota syntyy kirjojen painamisen ja jakelun yhteydessä. Digitaalinen tarjontamme sisältää lukuisia informatiivisia videoita ja kuvia sekä vastauksia usein kysyttyihin kysymyksiin. Kaikkien näiden on tarkoitus avustaa yleisimmissä sääntötilanteissa, joita pelaaja pelatessaan kohtaa. Tarvittavien tietojen hakeminen on tehty helpommaksi uuden hakutoiminnon avulla.

Kiitämme toimikuntiamme ja henkilökuntaamme laajasta ja ankarasta työstä, jonka tuloksena olemme saaneet aikaiseksi uuden version Golfin Sääntöistä sekä myös kaikkia niitä, jotka ovat antaneet työpaniksensa tämän maailmanlaajuisen pandemian luomien poikkeuksellisten ja haastavien olosuhteiden aikana.

Doug Norval
Puheenjohtaja
Sääntötoimikunta
R&A Rules Limited

Kendra B. Graham
Puheenjohtaja
Sääntötoimikunta
United States Golf Association

GOGOLF

GOLF KUULUU KAIKILLE

Suomen laajin valikoima
golfia ja harjoittelua vuoden ympäri.



shop.gogolf.fi

JÄTÄ PYSYVÄ MUISTIJÄLKI BRÄNDISTÄSI

- Yritysnäkyvyyden ratkaisut käyntikorteista ja esitteistä autoteippauksiin, messuosastoihin ja myymälämiljöisiin.
- Lehtesi suunnittelu, taitto ja paino – 100 % hiilineutraalisti niin halutessasi.
- Verkkopalvelut ja työkalut brändisi hallintaan.

punamusta

Yritysnäkyvyytesi
vastuullinen kumppani

www.punamusta.com



Suomenkielisen sääntökirjan esipuhe

Suomenkieliset Golfin Säännöt ilmestyivät ensimmäisen kerran vuonna 1956 Taavi Pohjanpalon suomennoksena. Alkuperäisten sääntöjen toistuvat muutokset tekivät välttämättömäksi suomenkielisen sääntökirjan perusteellisen uusimisen 1960-luvun lopulla. Vuonna 1970 julkaistiin Jarl Palaston suomenos R&A:n julkaisemista golfsäännöistä, johon perustui myös vuoden 1976 suomenkielinen sääntökirja. Tämän julkaisivat yhteistyössä Suomen Golfliitto ry ja Helsingin Golfklubi ry.

Vuoden 1984 sääntöihin tehtiin niin paljon muutoksia, että Suomen Golfliitto ry katsoi tarpeelliseksi julkaista golfin säännöistä täysin uuden suomennoksen, jonka laati Erkki KM Leppävuori. Vuoden 2012 säännöt perustuivat Erkki KM Leppävuoren toimittaman sääntökirjan kieliasuun. Vuoden 2016 säännöt käytiin kokonaisuudessaan läpi, kieliasua muutettiin selkeämmäksi sekä paremmin ymmärrettäväksi vastaamaan paremmin suomen kielen nykymuotoa.

Nyt julkaistut uudet säännöt perustuvat vuoden 2019 ison sääntömuutoksen sääntöihin ja muutokset uusiin sääntöihin vastaavat aiemmin totuttujen muutosten määrää. Englanninkielisessä versiossa muutoksia tuli lähes 400 sääntöjen alakohtiin, joista neljännes koski sukupuolineutraalin ilmaisun tuomista sääntöihin. Suomenkielisessä versiossa nämä muutokset eivät tule näkyviin, koska olemme jo aiemmin käyttäneet muotoa hän tai pelaaja. Useita sääntöjen tulkintoja on siirretty nyt määritelmiin ja sääntöihin. Kieliasua on pyritty edelleen modernisoimaan ja saamaan sitä mahdollisimman selkeäksi ja luettavaksi.

Vuoden 2019 sääntökirjan tapaan tähänkin sääntökirjaan kaikki säännöt ja alasäännöt on saatu aseteltua vastaaville sivunumeroille englanninkielisen version kanssa. Tämä auttaa, jos tulee tarve tarkistaa alkuperäiskielinen vastine kyseiselle sääntökohdalle.

Sääntökirjan suomalaisen version käännöstyön koordinoinnista ja alustavasta käännöksestä on vastannut Mika Wikström, alustavan käännöksen muokkaamisesta ja osittaisesta kääntämisestä sekä tarkennuksista Timo Huvinen, Arto Teittinen sekä Pekka Lindroos. Lopullisesta oikoluvusta ja korjauksista ovat avustaneet lisäksi Suomen Golfliiton Sääntö- ja tasoitustoimikunnan jäsen Teemu Laakso, sekä pyydettyinä avustajina Kimmo Helaskoski sekä Kari Lahtinen.

Edellisen sääntömuutosten yhteydessä tuotettu “Official Guide to the Rules of Golf” pysyy pääkohtaisesti sellaisenaan pl. paragolfareille tehdyt sääntöjen muokkaukset, jotka ovat nyt kiinteä osa Golfin Sääntöjä uutena Sääntönä 25. Kyseinen teos pitää nyt sisällään seuraavat osat:

- The Rules of Golf with Interpretations (Golfsäännöt tulkintoineen)
- Committee Procedures (Toimikunnan ohjeet)
- Model Local Rules and Other Forms of Play (Mallipaikallissäännöt sekä muut pelimuodot)

Näistä Committee Procedures sekä Model Local Rules and Other Forms of Play osat käännetään edelleen suomeksi ja ne julkaistaan sähköisenä versiona golf.fi-sivuilla.

Mikäli Suomen Golfliitto määrittää pysyvät paikallissäännöt, julkaistaan ne erikseen. Suomen pohjoisen sijainnin vuoksi seurat joutuvat usein käyttämään väliaikaisia paikallissääntöjä. On tärkeää, että laaditaan vain paikallissääntöjä, jotka ovat Golfin Sääntöjen mukaisia ja niiden käyttö vastaa sääntöjen henkeä. Suomen Golfliiton Sääntö- ja tasoitustoimikunta antaa tarvittaessa neuvoa paikallissääntöjen laatimiseen. Epäselvyyksien selvittämiseksi seuroja kehoitetaan olemaan tarvittaessa yhteydessä SGL:n Sääntö- ja tasoitustoimikuntaan. Golfin Sääntöjen tulkinnassa epäselvyydet ratkaistaan Rules of Golf -kirjan voimassa olevan englanninkielisen painoksen mukaan.

Helsinki, joulukuu 2022

SGL:n Sääntö- ja tasoitustoimikunta





Golf Sky Club -jäsenenä sinua hemmotellaan aina vähän enemmän ja saat eksklusiivisia tarjouksia ja palveluita.

Mikä parasta jäseneksi liittyminen on täysin ilmaista.
Lue lisää nettisivuiltamme **golfsky.fi** ja liity jäseneksi jo tänään.



Keskeisimmät sääntömuutokset vuodelle 2023

Sääntökohdat

Sääntö 1.3c(4) Rangaistusten soveltaminen useaan sääntörikkeseen

Sääntöä on muokattu niin, että soveltamisessa ei enää tarvitse määritellä liittyivätkö rikkeet toisiinsa. Tämän vuoksi tilanteet, joista tulisi useampia rangaistuksia, vähenevät.

Sääntö 3.3b(4) Pelaaja ei ole vastuussa reikätulosten yhteenlaskusta tai tasoituksen soveltamisesta

Sääntöä on muokattu niin, että pelaajalla ei tarvitse olla tasoitusta tuloskortissa. Toimikunta on vastuussa kilpailussa pelaajan tasoituslyöntien määrittämisestä ja nettotuloksen laskemisesta käyttäen kyseistä tasoitusta.

Sääntö 4.1a(2) Kierroksen aikana vaurioituneen mailan käyttäminen, korjaaminen tai korvaaminen

Sääntö sallii pelaajan korvata rikkoutunut maila, jos se ei ole rikkoutunut väkivaltaisen toiminnan takia.

Sääntö 6.3b(3) Väärin vaihdetun pallon lyöminen

Rangaistus väärin vaihdetun pallon pelaamisesta on enää yhden lyönnin rangaistus.

Sääntö 9.3 Luonnonvoimat liikuttavat palloa

Uusi Poikkeus 2 määrää, että pallo täytyy asettaa takaisin, jos se liikkuu toiselle kentän alueelle pudottamisen, asettamisen tai takaisin asettamisen jälkeen. Tämä pätee myös, jos pallo menee ulos.

Sääntö 10.2b Muu avustaminen

Säännön 10.2b kirjoitusasu on selkeytetty ja sääntö sisältää myös huhtikuussa 2019 julkaistut keskeiset periaatteet, jotka tukevat Golfin Sääntöjä 2019.

Sääntöjä 10.2b(1) ja (2) on muokattu niin, että caddie tai kukaan muu henkilö ei saa asettaa mitään esinettä maahan, joka auttaa pelaajaa pelilinjan tai muun tähtäämisen kanssa (esim. silloin, kun pelaaja ei näe lipputankoa), ja pelaaja ei voi välttyä rangaistukselta, vaikka kyseinen esine poistettaisiinkin ennen lyöntiä.

Sääntö 11.1b Liikkeessä oleva pallo osuu vahingossa henkilöön tai ulkopuoliseen vaikutukseen: Paikka, josta peliä jatketaan

Säännön 11.1b kirjoitusasua on selkeytetty.

Sääntöä 11.1b(2) on muokattu niin, että viheriöltä pelatun pallon osuessa hyönteiseen, pelaajaan tai mailaan, jolla pelaaja on lyönyt, pallo pelataan paikaltaan – lyöntiä ei uusita.

Sääntö 21.1c Rangaistukset pistebogeyssa

Sääntöä on muokattu niin, että mailoihin, lähtöaikaan ja tarpeettomaan viivyttelyyn kohdistuvat rangaistukset kohdistuvat kyseiselle reiälle samalla tavalla kuin normaalissa lyöntipelissä. Sama muokkaus on tehty Sääntöön 21.3c (Rangaistukset Par/Bogeyssa).

Sääntö 25 Muokkaukset paragolfareille

Säännön 25 lisäys tarkoittaa sitä, että kyseisessä säännössä olevat muokkaukset koskevat kaikkia kilpailuita ml. kaikki pelimuodot.

Yleiset muutokset

Menettely linjassa taaksepäin -vapautumisessa

Linjassa taaksepäin -vapautumista on muokattu niin, että pelaajan vaaditaan pudottavan pallon linjalle. Linjalla oleva kohta, jossa pallo pudotettaessa ensimmäisenä kosketti maata, muodostaa vapautumisalueen. Vapautumisalue on yhden mailanmitan kokoinen alue mihin suuntaan tahansa kohdasta, jossa pallo pudotettaessa ensimmäisenä kosketti maata. Tämä muokkaus aiheuttaa muutoksia Sääntöihin 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b ja 19.3, sekä vapautumisalueen määritelmään.

Kuinka toimia, kun lyönti täytyy uusia

Monessa sääntökohdassa käytetään sanontaa “lyöntiä ei lasketa” (esim. Säännössä 11.1b) on muokattu niin, että jos lyönti pitää uusia ja näin ei ole tehty, ei kyseisen säännön rikkomisesta aiheudu tuloksen hylkäämistä.

Sääntökirjan käyttäminen

Golfin Sääntöjen tulee olla kattavat ja niiden tulee antaa vastaus pelissä esille tuleviin kysymyksiin, kun eritasoiset pelaajat pelaavat maailmanlaajuisesti peliä erilaisilla kentillä.

Tämä Golfin Säännöt -kirja on tarkoitettu niille, jotka hallinnoivat peliä ja jotka tarvitsevat vastauksia kilpailuissa esiin tuleviin kysymyksiin.

Selvitettäessä kysymykseen vastausta tai ratkaisua kentällä esiin tulevaan sääntötilanteeseen antaa sääntökirjan sisällysluettelo (kirjan alussa) hyvää apua oikean sääntökohdan löytämiseen.

Hakemisto (kirjan lopussa) voi myös auttaa löytämään nopeasti oikean säännön kulloiseenkin tilanteeseen. Esimerkiksi:

- Jos pelaaja on vahingossa liikuttanut palloaan viheriöllä, avainsanat tässä tapauksessa ovat ”liikkunut” tai ”viheriö”.
- Asiaan liittyvät säännöt (Sääntö 9.4 ja Sääntö 13.1d) löytyvät hakemistosta otsikoiden ”liikkunut” ja ”viheriö” kohdalta.
- Saat oikean vastauksen lukemalla nämä säännöt.

Golfin Sääntöjen sisällysluettelon ja hakemiston käyttämisen lisäksi seuraavat kohdat auttavat sinua sääntökirjan tehokkaaseen ja oikeaoppiseen käyttöön:

Tunne määritelmät

Perustan golfin säännöille muodostavat määritellyt termit, joita on yli 70 kappaletta (kuten epänormaali kenttäolosuhde, yleinen pelialue). Määritelmien hyvä hallinta on keskeistä sääntöjen oikealle soveltamiselle. Sääntötekstissä esiintyvät määritellyt termit on kursivoitu ja niiden määritelmät löytyvät tämän kirjan loppupuoletta (alkaen sivulta 213).

Sääntöjen oikea soveltaminen

Voidaksesi antaa oikean vastauksen sääntöihin liittyvissä kysymyksissä sinun on ensiksi todettava tapaukseen liittyvät tosiseikat. Sinun tulee selvittää:

- Mikä on pelimuoto (Onko kyseessä reikäpeli tai lyöntipeli, henkilökohtainen, foursome tai four-ball, jne.)?
- Ketkä liittyvät tapaukseen (Koskeeko tapaus pelaajaa, hänen pelipartneriaan tai caddieta vai ulkopuolista vaikutusta)?
- Mikä oli tapahtumapaikka (Oliko kyseessä esim. tiiausalue, bunkkeri tai estealue, viheriö)?
- Mitä todella tapahtui?

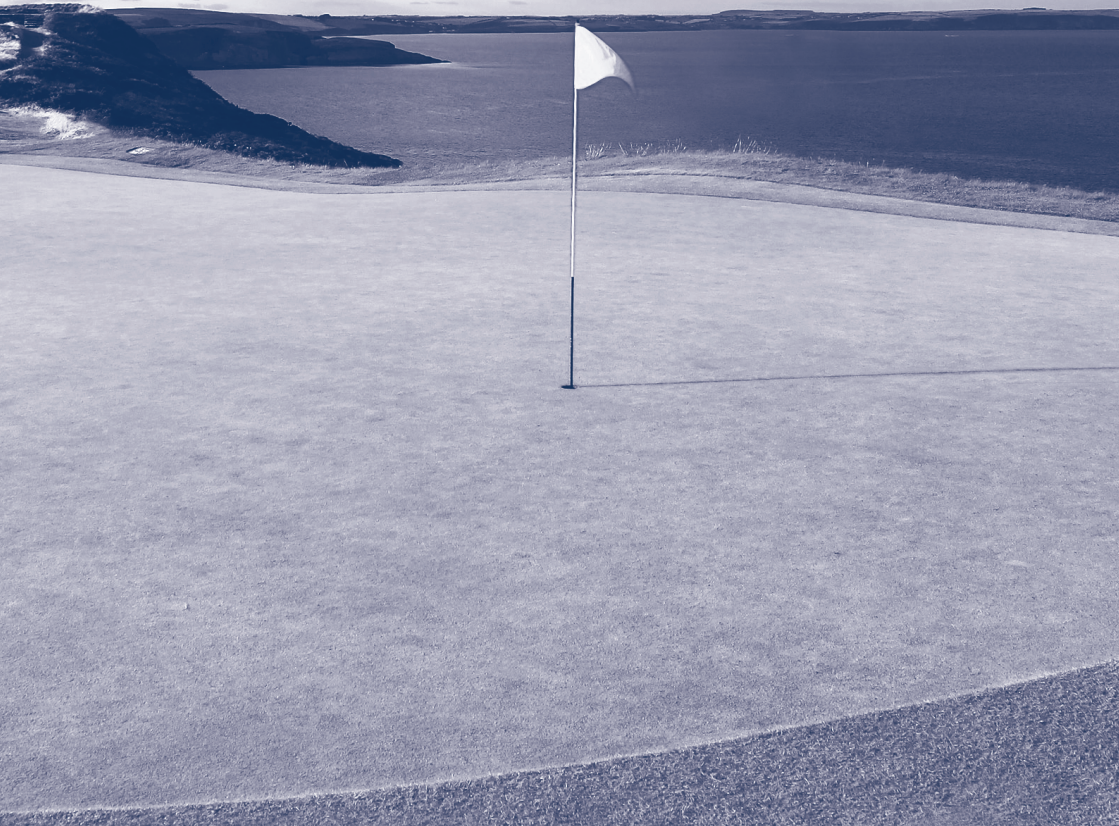
- Mikä on pelaajan aikomus (Mitä pelaaja oli/on tekemässä ja mitä pelaaja haluaa tehdä)?
- Tapahtuman ajoittuminen (Onko pelaaja palauttanut tuloskorttinsa tai onko kilpailun tulokset jo julistettu)?

Viittaa sääntökirjaan

Kuten edellä on mainittu, sääntökirjasta löytyy yleensä vastaus suurimpaan osaan sääntökysymyksistä. Tuomareita ja toimikuntia sekä niitä varten, jotka haluavat tarkempia tietoja säännöistä, on laadittu “Official Guide”-teos, joka pitää sisällään Golfin Sääntöjen tulkintoja sekä toimikunnille suositeltavia toimintaohjeita.

I

Pelin perusteet **SÄÄNNÖT 1-4**



SÄÄNTÖ 1

Peli, pelaajan käyttäytyminen ja säännöt

Säännön tarkoitus:

Sääntö 1 esittelee pelin keskeiset periaatteet pelaajalle:

- Pelaa kenttä sellaisena kuin se on ja pallo sijaintipaikaltaan.
- Pelaa sääntöjen ja pelin hengen mukaisesti.
- Jos rikot jotain sääntöä, olet itse vastuussa rangaistusten soveltamisesta, jotta et saavuttaisi mitään mahdollista etua vastustajaan nähden reikäpelissä tai muita pelaajia vastaan lyöntipelissä.

1.1 Golfpeli

Golfia pelataan *kentällä* lyöden mailalla palloa *kierroksen* aikana, joka käsittää 18 reikää (tai pienemmän määrän reikiä).

Jokainen reikä aloitetaan *lyönnillä tiiausalueelta* ja se päättyy, kun pallo pelataan *viheriöllä reikään* (tai kun reikä muutoin on sääntöjen mukaisesti saatu valmiiksi).

Jokaisella *lyönnillään* pelaaja:

- Pelaa *kenttää* sellaisena kuin se on, ja
- Pelaa palloansa sijaintipaikaltaan.

Mutta on poikkeustilanteita, joissa säännöt sallivat pelaajan muuttavan peliolosuhteita *kentällä*, ja jotka edellyttävät tai sallivat pelaajan pelaavan palloa eri paikasta kuin mihin se on pysähtynyt.

1.2 Pelaajan käyttäytyminen

1.2a Kaikilta pelaajilta oletettava käyttäytyminen

Kaikkien pelaajien oletetaan pelaavan golfpelin hengen mukaisesti:

- Toimimalla rehellisesti – kuten noudattamalla sääntöjä, soveltamalla kaikkia rangaistuksia ja olemalla kaikin tavoin rehellinen.
- Huomioimalla muut – kuten pelaamalla ripeästi, huolehtimalla muiden turvallisuudesta sekä olemalla häiritsemättä muiden peliä. Jos pelaajan lyömällä pallolla on mahdollisuus osua johonkin toiseen ihmiseen, pelaajan tulee välittömästi varoittaa mahdollisesta vaarasta esim. huutamalla ”FORE”.

- Pitämällä hyvää huolta *kentän* kunnosta – kuten paikkaamalla lyöntijäljet, haravoimalla *bunkkerit*, korjaamalla pallojen alastulojäljet sekä olemalla aiheuttamatta tarpeetonta vahinkoa *kentälle*.

Sääntöjen nojalla rangaistusta ei seuraa, mikäli hän ei toimi edellä mainituilla tavoilla, **mutta toimikunta** voi vakavasta pelin hengen vastaisesta toiminnasta hylätä pelaajan tuloksen.

”Vakavaksi käyttäytymisrikkeeksi” katsotaan sellainen pelaajan toiminta, joka poikkeaa merkittävästi käytöksestä, jota pelaajalta odotetaan golfissa. Tällöin pelaaja voidaan sulkea kilpailusta.

Muita kuin hylkäämisrangaistuksia voidaan pelaajan käyttäytymisrikkeistä antaa vain, jos ne ovat Säännön 1.2b mukaisesti osana annettuja käyttäytymissääntöjä.

1.2b Käyttäytymissäännöt

Toimikunta voi antaa paikallissäännöissä määräyksiä pelaajan käyttäytymiselle.

- Määräyksiin voidaan sisällyttää rangaistuksia käytösrikkeistä, kuten yhden lyönnin rangaistus tai *yleinen rangaistus*.
- *Toimikunta* voi myös hylätä pelaajan tuloksen vakavasta käyttäytymismääräysten rikkomisesta.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 5I (Selittää pelaajan käyttäytymissääntöjä, jotka voidaan ottaa käyttöön).

1.3 Pelaaminen sääntöjen mukaisesti

1.3a Termin ”Säännöt” merkitys; Kilpailumääräykset

Termi ”Säännöt” tarkoittaa:

- Golfin sääntöjä 1-25 ja sääntöihin liittyviä määritelmiä, sekä
- Kaikkia *toimikunnan* kilpailuun tai *kentälle* laatimia ”paikallissääntöjä”.

Pelaajat ovat myös velvollisia noudattamaan kaikkia *toimikunnan* asettamia ”kilpailumääräyksiä” (kuten ilmoittautumisvaatimuksia, pelipäivämääriä ja pelimuotoa, pelattavien *kierrosten* lukumäärää sekä *kierroksella* pelattavien reikien pelijärjestyä ja määrää).

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 5C ja Osa 8 (Paikallissäännöt ja täydelliset hyväksytyt mallipaikallissäännöt); **Osa 5A** (Kilpailumääräykset).

1.3b Sääntöjen soveltaminen

(1) Pelaajan vastuu sääntöjen soveltamisessa. Pelaajat ovat vastuussa sääntöjen soveltamisesta omaan peliinsä.

- Pelaajien oletetaan tunnistavan tilanteet, joissa he ovat rikkoneet jotakin sääntöä ja olevan rehellisiä soveltaessaan rangaistuksia omaan peliinsä.
 - » Jos pelaaja tietää rikkoneensa sääntöä, josta seuraa rangaistus ja hän jättää sen tarkoituksellisesti huomioimatta, hänen **tuloksensa hylätään**.
 - » Jos kaksi tai useampi pelaaja sopivat, etteivät noudata jotain sääntöä tai huomioi jotain rangaistusta, ja jos yksikin näistä pelaajista on aloittanut *kierroksen*, heidän **tuloksensa hylätään** (vaikka he eivät olisi vielä toimineet sopimuksen mukaisesti).
- Kun on tarve selvittää tapahtuman tosiasiat, pelaajan vastuulla on huomioida omien tietojensa lisäksi kaikki muu tieto, joka on kohtuudella saatavissa.
- Pelaaja voi kysyä apua sääntöihin *tuomarilta* tai *toimikunnalta*, **mutta** jos apua ei ole saatavilla kohtuullisessa ajassa, pelaajan pitää jatkaa pelaamista ja ottaa asia esille *tuomarin* tai *toimikunnan* kanssa heti, kun tämä on mahdollista (ks. Sääntö 20.1).

(2) Pelaajan “kohtuullisen hyvän arvion” hyväksyminen paikan määrittämisessä, kun sääntöjä sovelletaan.

- Useat säännöt edellyttävät tietyissä tilanteissa pelaajaa määrittelemään paikan, pisteen, linjan, alueen tai muun sääntöjen mukaisen kohdan kuten:
 - » Arvioitaessa kohtaa, jossa pallo viimeksi leikkasi *estealueen* rajan,
 - » Arvioitaessa tai mitattaessa, kun palloa *pudotetaan* tai asetetaan vapauduttaessa,
 - » *Asetettaessa* palloa *takaisin* alkuperäiselle paikalleen (oli paikka tiedossa tai ei),
 - » Määriteltäessä millä *kentän alueella* pallo on, mukaan lukien sen onko pallo *kentällä*, tai
 - » Määriteltäessä koskettaako pallo *epänormaalia kenttäolosuhdetta* tai onko se sellaisen sisällä tai päällä.
- Tällaiset paikan määritykset tulee tehdä ripeästi ja huolella, vaikka niitä ei aina pystytäkään tekemään täsmällisesti.
- Mikäli pelaaja toimii tarkan paikan määrittämiseksi tavalla, jota siinä tilanteessa voidaan kohtuudella odottaa, pelaajan päätös on hyväksyttävä, vaikka paikka osoittautuisikin *lyönnin* jälkeen vääräksi videokuvan tai muun tiedon perusteella.
- Jos pelaaja huomaa ennen *lyöntiään* arvioineensa paikan väärin, virhe tulee korjata (ks. Sääntö 14.5).

1.3c Rangaistukset

- (1) **Rangaistuksiin johtavat toimenpiteet.** Rangaistus seuraa, jos sääntöriike on seurausta pelaajan tai hänen *caddiensa* toimenpiteistä (ks. Sääntö 10.3c).

Rangaistus seuraa myös kun:

- Toinen henkilö toimii pelaajan pyynnöstä tai luvalla niin, että kyseessä olisi sääntöriike, mikäli pelaaja tai hänen *caddiensa* olisi toiminut näin, tai
- Pelaaja näkee toisen henkilön toimivan pelaajan pallon tai *varusteiden* suhteen niin, että kyseessä olisi sääntöriike, jos pelaaja tai hänen *caddiensa* olisi toiminut näin eikä pelaaja ryhdy kohtuullisiin toimenpiteisiin vastustaakseen tai pysäyttääkseen tämän tapahtumasta.

- (2) **Rangaistustasot.** Rangaistusten tarkoituksena on poistaa pelaajan mahdollisesti saama hyöty. Rangaistusten kolme päätasoa ovat:

- Yhden lyönnin rangaistus. Tätä rangaistusta sovelletaan tietyissä *reikä-* ja *lyöntipelin* säännöissä, kun joko (a) mahdollinen hyöty sääntörikkeestä on pieni tai (b) pelaaja vapautuu rangaistuksella pelaamalla pallon eri paikasta kuin missä pallo sijaitsee.
- Yleinen rangaistus (*reiän menetys reikäpelissä*, kahden lyönnin rangaistus *lyöntipelissä*). Tätä rangaistusta sovelletaan suurimpaan osaan sääntörikkeistä, joissa mahdollinen hyöty on merkittävämpi kuin silloin, kun käytetään yhden lyönnin rangaistusta.
- Tuloksen hylkääminen. *Reikä-* ja *lyöntipelissä* pelaajan tulos voidaan hylätä tiettyjen toimenpiteiden tai sääntörikkeiden vuoksi sisältäen vakavat käyttäytymissääntöjen rikkomukset (ks. Sääntö 1.2) tai milloin mahdollinen hyöty on niin merkittävä, ettei pelaajan tulosta voida pitää oikeana.

- (3) **Rangaistusten muuttamista ei voi harkita.** Rangaistuksia tulee soveltaa vain sääntöjen mukaisesti:

- Pelaajalla tai *toimikunnalla* ei ole oikeutta soveltaa rangaistuksia eri tavalla ja,
- Rangaistuksen väärin soveltaminen tai rangaistuksen soveltamatta jättäminen voi jäädä voimaan vain, jos sitä ei voida enää korjata (ks. Säännöt 20.1b(2), 20.1b(3), 20.2d ja 20.2e).

Reikäpelissä pelaaja ja *vastustaja* voivat sopia sääntötilanteen ratkaisusta, kunhan he eivät sovi minkään säännön noudattamatta jättämisestä tai jätä soveltamatta rangaistuksia, joista he ovat tietoisia (ks. Sääntö 20.1b(1)).

- (4) **Rangaistusten soveltaminen useaan sääntörikkeeseen.** Saako pelaaja useita rangaistuksia siitä, että hän rikkoi useita sääntöjä tai rikkoi samaa sääntöä useita kertoja, riippuu siitä, keskeytyikö tilanne ja siitä, mitä pelaaja teki.

Tätä sääntöä sovellettaessa katsotaan tilanteen keskeytyneen, jos:

- Pelaaja suorittaa *lyönnin*, ja
- Pelaaja tietää tai hän saa tiedon sääntörikkeestä. (Tämä käsittää sen, että pelaaja tietää rikkovansa sääntöä, hänelle kerrotaan sääntörikkeestä tai hän epäilee tehneensä sääntörikkeen.)

Rangaistukset ovat seuraavat:

- **Yksi rangaistus useammasta rikkeestä ennen tilanteen keskeytymistä:**
Jos pelaaja rikkoo useita sääntöjä tai samaa sääntöä useita kertoja ennen tilanteen keskeytymistä, hän saa vain yhden rangaistuksen.
Jos rikotuista säännöistä on määrätty eri rangaistukset, pelaaja saa vain suuremman rangaistuksen.
- **Useita rangaistuksia annetaan, jos sääntöriike tapahtuu ennen ja jälkeen tilanteen keskeytymisen:** Jos pelaaja rikkoo sääntöä ennen tilanteen keskeytymistä ja rikkoo sen jälkeen eri sääntöä tai samaa sääntöä uudelleen, hän saa useampia rangaistuksia.

Poikkeus – Liikkunutta palloa ei ole asetettu takaisin: Jos pelaajan on asetettava *liikkunut* pallo takaisin paikalleen Säännön 9.4 mukaisesti eikä hän toimi niin ja pelaa *väärästä paikasta*, hän saa vain *yleisen rangaistuksen* Säännön 14.7a mukaisesti.

Mutta kaikki rangaistuslyönnit, jotka pelaaja saa vapautuessaan rangaistuksella (kuten yhden lyönnin rangaistus Sääntöjen 17.1, 18.1 ja 19.2 nojalla), lisätään aina kaikkiin muihin rangaistuksiin.

SÄÄNTÖ 2

Kenttä

Säännön tarkoitus:

Sääntö 2 esittelee perusasiat, jotka kaikkien pelaajien tulisi tietää kentästä:

- Kentällä on viisi määriteltyä aluetta, ja
- Kentällä on monenlaisia rakennelmia ja olosuhteita, jotka voivat haitata peliä.

On tärkeää tietää kentän alue, jossa pallo on sekä häiritsevien rakennelmien ja olosuhteiden status, koska ne usein vaikuttavat pelaajan mahdollisuuksiin pelata palloa tai ottaa vapautus.

2.1 Kentän rajat ja Ulkona

Golfia pelataan *kentällä*, jonka rajat *toimikunta* asettaa. Alueet, jotka eivät ole *kentällä* ovat *ulkona*.

2.2 Määritellyt kentän alueet

Kentällä on viisi *aluetta*.

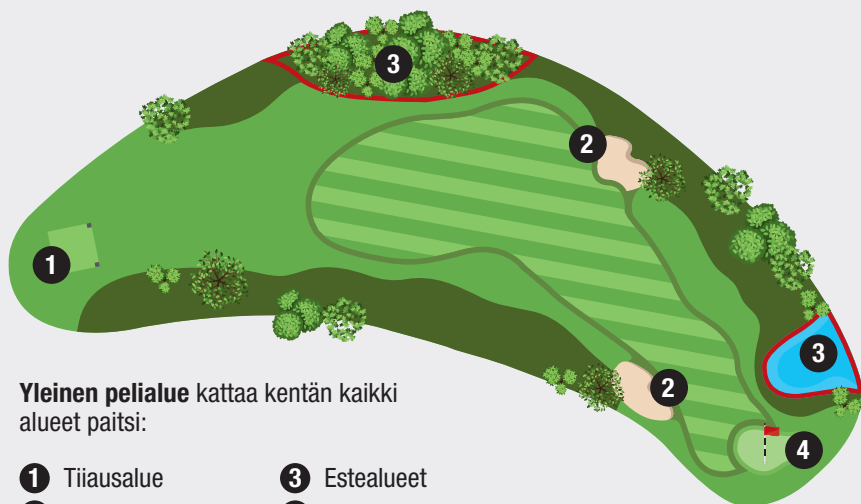
2.2a Yleinen pelialue

Yleinen pelialue käsittää koko *kentän paitsi* ne neljä muuta määriteltyä *kentän aluetta*, jotka on kerrottu Säännössä 2.2b.

Tätä kutsutaan “yleiseksi” pelialueeksi koska:

- Se kattaa suurimman osan *kentästä* ja siellä pelaajan palloa yleensä pelataan, kunnes pallo päätyy *viheriölle*.
- Se sisältää kaikenlaisen maan sekä kasvavat ja kiinnittyneet asiat, jotka alueelta löytyvät kuten väylät, karheikot ja puut.

KUVA 2.2: KENTÄN MÄÄRITELLYT ALUEET



2.2b Neljä määriteltyä aluetta

Tietyt säännöt koskevat erityisesti neljää *kentän aluetta*, jotka eivät ole *yleisellä pelialueella*:

- *Tiieusalue*, jota pelaajan täytyy käyttää aloittaessaan reiän pelaamisen (Sääntö 6.2),
- Kaikkia *estealueita* (Sääntö 17),
- Kaikkia *bunkkereita* (Sääntö 12), ja
- Sen reiän *viheriötä*, jota pelaaja on pelaamassa (Sääntö 13).

2.2c Kentän alueen määrittäminen, jolla pallo sijaitsee

Kentän alue, jolla pelaajan pallo sijaitsee, vaikuttaa sovellettaviin sääntöihin palloa pelattaessa tai vapauduttaessa.

Pallon katsotaan aina sijaitsevan vain yhdellä *kentän alueella*:

- Jos osakin pallosta on sekä *yleisellä pelialueella* että yhdellä neljästä määritellystä *kentän alueesta*, katsotaan pallon olevan tällä määritellyllä *kentän alueella*.
- Jos osakin palloa on kahdella määritellyllä *kentän alueella*, katsotaan pallon olevan määritellyllä alueella, joka valitaan seuraavassa järjestyksessä: *estealue*, *bunkkeri*, *viheriö*.

2.3 Esineet tai olosuhteet, jotka voivat vaikuttaa pelaamiseen

Tietyt säännöt voivat sallia vapautumisen (vapautuminen ilman rangaistusta) tiettyjen määriteltyjen asioiden tai olosuhteiden vaikutuksesta, kuten:

- *Irralliset luonnonhaitat* (Sääntö 15.1),
- *Liikuteltavat haitat* (Sääntö 15.2), ja
- *Epänormaalit kenttäolosuhteet*, joita ovat *eläimen tekemät kolot*, *kunnostettava alue*, *kiinteä haitta* ja *tilapäinen vesi* (Sääntö 16.1).

Mutta vapautusta ei saa peliä haittaavista *ulkorajan merkeistä* tai *oleellisista osista*.

2.4 Kielletyt pelialueet

Kielletty pelialue on määritelty osa *epänormaalia kenttäolosuhdetta* (ks. Sääntö 16.1f) tai *estealuetta* (ks. Sääntö 17.1e), josta pelaaminen on kielletty.

Pelaajan on vapauduttava, kun:

- Hänen pallonsa on *kielletyllä pelialueella*, tai
- *Kielletty pelialue* vaikuttaa pelaajan *lyöntiasennon* alueella tai swingin vaatimalla tilalla pelattaessa palloa *kielletyn pelialueen* ulkopuolelta (ks. Säännöt 16.1f ja 17.1e).

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 5I(2) (Käyttäytymissäännöillä voidaan kieltää pelaajaa menemästä *kielletylle pelialueelle*).

SÄÄNTÖ 3

Kilpailu

Säännön tarkoitus:

Sääntö 3 kattaa kaikkien golfkilpailujen kolme keskeistä tekijää:

- Pelataan joko reikäpeliä tai lyöntipeliä,
- Pelataan joko henkilökohtaisesti tai toisen kanssa osana pelaajaparia ja
- Tulokset lasketaan joko bruttona (tasoituksia ei huomioida) tai nettona (tasoitukset huomioidaan).

3.1 Keskeiset elementit

3.1a Pelimuoto: Reikäpeli tai Lyöntipeli

(1) Reikäpeli tai tavallinen lyöntipeli. Pelimuodot ovat hyvin erilaiset:

- *Reikäpelissä* (ks. Sääntö 3.2) pelaaja ja *vastustaja* kilpailevat toisiaan vastaan voittaen, häviten tai tasaten reikiä.
- Tavallisessa *lyöntipelissä* (ks. Sääntö 3.3) kaikki pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan kokonaislyöntimäärään perustuen – tämä tarkoittaa laskemalla yhteen kunkin pelaajan kaikki lyönnit (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit) jokaiselta reiältä kaikilta *kierroksilta*.

Suurin osa säännöistä pätee molemmissa pelimuodoissa, mutta tietyt säännöt koskevat vain jompaa kumpaa.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 6C(11) (*Toimikunnan huomioitavia asioita, jos se järjestää kilpailun, jossa yhdistetään nämä kaksi pelimuotoa yhden kierroksen aikana*).

(2) Muut lyöntipelin muodot. Sääntö 21 kattaa muut *lyöntipelin* muodot (*Pistebogey*, *Maksimitulos* ja *Par/Bogey*), joissa käytetään toisenlaista tuloslaskennan menetelmää. Säännöt 1-20 pätevät näissä pelimuodoissa Säännön 21 mukaisesti sovellettuina.

3.1b Kuinka kilpaillaan: Pelaaminen henkilökohtaisesti tai pelipartnereina

Golfia pelataan joko kukin pelaaja itsenäisesti kilpaillen tai *pelipartnereina* kilpaillen yhdessä *pelaajaparina*.

Vaikka Säännöt 1-20 ja Sääntö 25 keskittyvät henkilökohtaiseen peliin, ne pätevät myös:

- *Pelipartnereita* koskevissa kilpailuissa (*Foursome* ja *Four-Ball*) Sääntöjen 22 ja 23 mukaisesti ja
- Joukkuekilpailuissa Säännön 24 mukaisesti.

3.1c Kuinka pelaajien tulos lasketaan: Bruttotulos vai nettotulos

(1) Scratch-kilpailut. Scratch-kilpailussa:

- Pelaajan bruttotulos reiältä tai kierrokselta on hänen kokonaislyöntimääränsä (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit).
- Pelaajan tasoitusta ei huomioida.

(2) Tasoitukselliset kilpailut. Tasoituksellisessa kilpailussa:

- Pelaajan nettotulos reiältä tai *kierrokselta* on bruttotulos muokattuna pelaajan tasoituslyönneillä.
- Tällä tavoin eritasoiset pelaajat voivat kilpailla reilulla tavalla keskenään.

3.2 Reikäpeli

Säännön tarkoitus:

Reikäpelissä on omia erityisiä sääntöjä (erityisesti koskien luovuttamista ja tietoa lyöntimäärästä), koska pelaaja ja vastustaja:

- Kilpailevat kullakin reiällä ainoastaan toisiaan vastaan,
- Näkevät toistensa pelin, ja
- Voivat puolustaa omia etujaan.

3.2a Reiän ja ottelun tulos

(1) Reiän voittaminen. Pelaaja voittaa reiän, kun:

- Pelaaja pelaa reiän loppuun vähemmillä lyönneillä (sisältäen lyönnit ja mahdolliset rangaistuslyönnit) kuin *vastustaja*,
- *Vastustaja* luovuttaa reiän, tai
- *Vastustaja* saa *yleisen rangaistuksen* (reiän menetys).

Jos *vastustajan* liikkeessä oleva pallo, jonka pitäisi mennä *reikään* tasatuloksen saavuttamiseksi, tarkoituksellisesti pysäytetään tai sen kulkusuuntaa muutetaan silloin, kun pallolla ei enää ole käytännössä mahdollisuuksia mennä *reikään* (kuten silloin, kun pallo on vierinyt *reiän* ohi eikä voi vieriä takaisinpäin), reiän tulos katsotaan ratkenneeksi ja pelaaja voittaa reiän. (ks. Sääntö 11.2a Poikkeus)

(2) Reiän tasaaminen. Reikä tasataan (kutsutaan myös ”jaetaan”), kun:

- Pelaaja ja *vastustaja* pelaavat reiän loppuun samalla lyöntimäärällä (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit), tai
- Pelaaja ja *vastustaja* sopivat reiän tasaamisesta (tämä on mahdollista **vasta** sen jälkeen, kun ainakin toinen pelaajista on suorittanut avauslyönnin kyseisellä reiällä).

(3) Ottelun voittaminen. Pelaaja voittaa ottelun, kun:

- Pelaaja on enemmän reikiä voitolla kuin mitä reikiä on pelaamatta,
- *Vastustaja* luovuttaa ottelun, tai
- *Vastustajan* tulos hylätään.

(4) Tasan olevan ottelun jatkaminen. Mikäli ottelu on tasan viimeisen reiän jälkeen:

- Ottelua jatketaan reikä kerrallaan, kunnes voittaja saadaan selville. Ks. Sääntö 5.1 (ottelun jatkoreiät ovat saman *kierroksen* jatkoa, eivät uusi *kierros*).
- Reiät pelataan samassa järjestyksessä kuin varsinaisella *kierroksella*, ellei *toimikunta* määrää muuta järjestystä.

Mutta kilpailumääräyksissä voidaan todeta ottelun voivan päättyä tasan jatkoreikien pelaamisen sijaan.

(5) Milloin ottelun tulos on lopullinen. Ottelun tulos on lopullisesti *toimikunnan* vahvistama (tämä tulisi ilmetä kilpailumääräyksistä) esimerkiksi silloin:

- Kun ottelun tulos on kirjattu viralliselle tulostaululle tai muuhun määrättyyn paikkaan, tai
- Kun ottelun tulos on ilmoitettu *toimikunnan* nimeämälle henkilölle.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 5A(7) (Suosituksia kuinka ottelun tuloksesta tulee lopullinen).

3.2b Luovuttamiset

(1) Pelaaja voi luovuttaa lyönnin, reiän tai ottelun. Pelaaja voi luovuttaa *vastustajan* seuraavan *lyönnin*, reiän tai ottelun:

- Seuraavan lyönnin luovuttaminen. Tämä on mahdollista milloin tahansa ennen kuin *vastustaja* suorittaa seuraavan *lyöntinsä*.
 - » Tällöin *vastustaja* on suoriutunut reiästä tuloksella, johon on lisätty luovutettu *lyönti* ja pallon voi poistaa kuka tahansa.
 - » Mikäli luovutus tehdään *vastustajan* pallon ollessa edelleen liikkeessä edellisen *lyönnin* seurauksena, koskee luovutus *vastustajan* seuraavaa *lyöntiä*, ellei pallo mene *reikään*, (jolloin luovutuksella ei ole merkitystä).
 - » Pelaaja voi luovuttaa *vastustajan* seuraavan *lyönnin* pysäyttämällä *vastustajan* liikkeessä olevan pallon tai muuttamalla sen kulkusuuntaa ainoastaan silloin, kun hän tekee näin tarkoituksenaan luovuttaa seuraava *lyönti* ja pallolla ei enää ole käytännössä mahdollisuutta mennä *reikään*.
- Reiän luovuttaminen. Tämä on mahdollista milloin tahansa ennen kuin reikä on pelattu loppuun (ks. Sääntö 6.5) koskien myös tilannetta, jossa reikää ei vielä ole aloitettu.

Mutta pelaaja ja *vastustaja* eivät saa sopia reikien luovuttamisesta toisilleen lyhentääkseen ottelun kestoja. Jos he tietävät tämän ja silti toimivat näin, molempien **tulos hylätään**.

- Ottelun luovuttaminen. Tämä on mahdollista milloin tahansa ennen kuin ottelun lopputulos on selvillä (ks. Säännöt 3.2a(3) ja (4)) koskien myös tilannetta, jossa ottelua ei vielä ole aloitettu.

(2) Kuinka luovuttaminen tehdään. Luovuttaminen tapahtuu ainoastaan selkeästi viestimällä:

- Tämä voidaan tehdä joko suullisesti tai toimimalla niin, että siitä selkeästi käy ilmi pelaajan aikomus luovuttaa *lyönti*, reikä tai ottelu (esim. eleellä).
- Mikäli *vastustaja* rikkoo sääntöjä nostaessaan pallonsa ilmeisen väärinymmärryksen vuoksi luullen pelaajan kommentin tai toimenpiteen tarkoittaneen seuraavan *lyönnin*, reiän tai ottelun luovuttamista, rangaistusta ei seuraa ja pallo *asetetaan takaisin* paikalleen alkuperäiseen paikkaansa (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).

Mikä tahansa luovutus on lopullinen eikä sitä voi perua.

3.2c Tasoitusten soveltaminen reikäpeliotteluissa

(1) Tasoitusten ilmoittaminen. Pelaajan ja *vastustajan* tulisi ilmoittaa toisilleen tasoituksensa ennen ottelun alkua.

Mikäli pelaaja ilmoittaa väärän tasoituksen joko ennen ottelua tai ottelun aikana eikä korjaa virhettään ennen *vastustajan* seuraavaa *lyöntiä*:

- Ilmoitettu tasoitus on liian korkea. Pelaajan **tulos hylätään**, mikäli tällä on vaikutusta annettujen tai saatujen tasoituslyöntien määrään. Rangaistusta ei seuraa, mikäli vaikutusta ei ole.
- Ilmoitettu tasoitus on liian alhainen. Rangaistusta ei seuraa ja pelaajan on käytettävä ilmoittamaansa pienempää tasoitusta, kun lasketaan pelaajan saamia tai antamia tasoituslyönnejä.

(2) Reiät, joilla tasoituslyönnejä käytetään.

- Tasoituslyönnit jaetaan reikäkohtaisesti ja alhaisempi nettotulos voittaa reiän.
- Jos tasan olevaa ottelua jatketaan *kierroksen* jälkeen, tasoituslyönnit annetaan samoille rei'ille kuin *kierroksen* aikana (ellei *toimikunta* jaa niitä toisella tavalla).

Kukin pelaaja on vastuussa siitä, että tietää millä rei'illä hän saa tai antaa tasoituslyönnejä *toimikunnan* laatiman reikäkohtaisen tasoitusindeksoinnin mukaisesti (tämä löytyy yleensä *tuloskortista*).

Jos pelaajat eivät huomio tai käyttävät virheellisesti tasoituslyönnejä jollekin väylälle, reiän tulos säilyy sellaisenaan, elleivät pelaajat korjaa virhettään ajoissa (ks. Sääntö 3.2d(3)).

3.2d Pelaajan ja vastustajan velvollisuudet

- (1) **Lyöntimäärän ilmoittaminen vastustajalle.** *Vastustaja* voi kysyä pelaajalta milloin tahansa reikää pelattaessa tai reiän päättymisen jälkeen montako lyöntiä (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit) pelaaja on käyttänyt.

Tämän tarkoituksena on antaa *vastustajalle* mahdollisuus suunnitella seuraavaa *lyöntiään* ja reiän pelaamista tai vahvistaa juuri pelatun reiän lopputulos.

Kun lyöntimäärää kysytään tai kun lyöntimäärä ilmoitetaan vaikkei olisi kysyttykään:

- Pelaajan täytyy ilmoittaa oikea lyöntimäärä.
- Pelaajan, joka ei ilmoita lyöntimäärää *vastustajan* pyynnöstä, katsotaan ilmoittaneen väärän lyöntimäärän.

Pelaaja saa **yleisen rangaistuksen (reiän menetys)**, jos hän ilmoittaa *vastustajalleen* väärän lyöntimäärän, ellei hän korjaa virhettään ajoissa:

- Väärä lyöntimäärä ilmoitettu reikää pelattaessa. Pelaajan on kerrottava oikea lyöntimäärä ennen kuin *vastustaja* lyö seuraavan *lyöntinsä* tai toimii sitä vastaavasti (kuten luovuttamalla seuraavan *lyönnin* tai reiän).
- Väärä lyöntimäärä ilmoitettu reiän lopettamisen jälkeen. Pelaajan on kerrottava oikea lyöntimäärä:
 - » Ennen kuin kumpikaan pelaaja suorittaa aloitus*lyönnin* seuraavalla reiällä tai toimii sitä vastaavasti (kuten luovuttamalla seuraavan reiän tai koko ottelun), tai
 - » Koskien viimeistä reikää ennen kuin ottelun tulos on lopullisesti vahvistettu (ks. Sääntö 3.2a(5)).

Poikkeus – Ei rangaistusta, jos ei vaikutusta reiän tulokseen: Jos pelaaja kertoo väärän lyöntimäärän reiän lopettamisen jälkeen, mutta tällä ei ole vaikutusta *vastustajan* ymmärrykseen siitä, onko hän voittanut, hävinnyt vai tasannut reiän, ei tästä seuraa rangaistusta.

- (2) **Rangaistuksen ilmoittaminen vastustajalle.** Kun pelaaja saa rangaistuksen:

- Pelaajan pitää kertoa *vastustajalle* saamastaan rangaistuksesta niin pian kuin se on käytännössä mahdollista huomioiden pelaajan etäisyys *vastustajasta* ja muut käytännön seikat. Aina ei välttämättä ole mahdollista kertoa *vastustajalle* rangaistuksesta ennen kuin hän ehtii *lyömään*.
- Tämä vaatimus pätee, vaikkei pelaaja tietäisi saaneensa rangaistusta (koska pelaajien oletetaan tunnistavan milloin he rikkovat golfsääntöjä).

Jos pelaaja ei menettele näin eikä korjaa virhettään ennen kuin *vastustaja* lyö seuraavan *lyöntinsä* tai toimii sitä vastaavasti (kuten luovuttamalla pelaajalle seuraavan *lyönnin* tai reiän), pelaaja saa **yleisen rangaistuksen (reiän menetys)**.

Poikkeus – Ei rangaistusta, mikäli vastustaja oli tietoinen rangaistuksesta: Jos *vastustaja* tiesi pelaajan saaneen rangaistuksen, kuten nähdessään pelaajan vapautuvan rangaistuksella, pelaaja ei saa rangaistusta jättäessään kertomatta *vastustajalleen* tästä rangaistuksesta.

- (3) **Tieto ottelun tilanteesta.** Pelaajien oletetaan tietävän mikä on ottelun tilanne, ts. kumpi heistä johtaa ottelua ja kuinka paljon ("reikää voitolla" ottelussa) tai että ottelu on tasan (käytetään myös nimitystä "all square").

Jos pelaajat yhdessä toteavat ottelun tilanteeksi virheellisen tuloksen:

- He voivat korjata ottelun tilanteen oikeaksi ennen kuin kumpikaan pelaajista suorittaa *avauslyönnin* seuraavalla reiällä tai ottelun viimeisen reiän ollessa kyseessä ennen kuin ottelun tulos on lopullisesti vahvistettu (ks. Sääntö 3.2a(5)).
- Jos ottelun tilannetta ei edellä mainitussa ajassa korjata, virheellinen tilanne muuttuu ottelun todelliseksi tilanteeksi.

Poikkeus – Pelaaja pyytää sääntötulkintaa ajoissa: Jos pelaaja tekee ajoissa pyynnön sääntötulkinnasta (ks. Sääntö 20.1b) ja havaitaan, että *vastustaja* joko (1) ilmoitti väärän lyöntimäärän tai (2) ei ilmoittanut pelaajalle rangaistuksesta, tällöin ottelun tilanne korjataan oikeaksi.

- (4) **Omien oikeuksien suojeleminen.** Ottelun pelaajien tulisi suojella omia oikeuksiaan ja etujaan golfsääntöjen mukaisesti:

- Jos pelaaja tietää tai uskoo *vastustajan* rikkoneen sääntöä, jonka rikkomisesta seuraa rangaistus, pelaaja voi valita huomioiko hän rikkeen vai ei.
- **Mutta** jos pelaaja ja *vastustaja* sopivat, että eivät noudata sääntöjä tai jättävät huomioimatta tietämänsä rangaistuksen ja kumpi tahansa pelaajista on aloittanut *kierroksen*, molempien pelaajien **tulos hylätään** ja heidät suljetaan kilpailusta Säännön 1.3b nojalla.
- Jos pelaaja ja *vastustaja* ovat eri mieltä siitä, onko jompikumpi heistä rikkonut jotain sääntöä, kumpi tahansa voi suojella oikeuksiaan pyytämällä sääntötulkintaa Säännön 20.1b nojalla.

Jos *tuomari* on asetettu yhteen otteluun koko *kierroksen* ajaksi, hänen tulee puuttua kaikkiin sääntörikkeluihin, jotka hän näkee tai jotka hänelle kerrotaan (ks. Sääntö 20.1b(1)).

3.3 Lyöntipeli

Säännön tarkoitus:

Lyöntipelissä on erityisiä sääntöjä (erityisesti tulokorteille ja pallon pelaamiselle reikään), koska:

- Jokainen pelaaja kilpailee kaikkia muita kilpailussa pelaavia vastaan, ja
- Sääntöjen tulee olla samat kaikille.

Kierroksen jälkeen pelaajan ja merkitsijän (joka ylläpitää pelaajan tulosta) täytyy vahvistaa, että pelaajan tulos kullekin väylälle on oikein ja pelaajan pitää palauttaa tuloskortti toimikunnalle.

3.3a Lyöntipelin voittaja

Pelaaja, joka selvittää kaikki *kierrokset* pienimmällä lyöntien (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit) yhteistuloksella, on voittaja.

Tasoituksellisessa kilpailussa tämä tarkoittaa pienintä nettolyöntimäärää.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 5A(6) (Kilpailumääräyksissä tulisi mainita kuinka tasatulokset ratkaistaan).

3.3b Tulosten kirjaaminen lyöntipelissä

Merkitsijä kirjaa pelaajan tulokset pelaajan *tuloskorttiin*. *Merkitsijä* on joko *toimikunnan* nimeämä tai *toimikunnan* hyväksymällä tavalla pelaajan valitsema.

Pelaajalla tulee olla sama *merkitsijä* koko *kierroksen* ajan, ellei *toimikunta* hyväksy *merkitsijän* vaihtamista ennen vaihtoa tai sen jälkeen.

- (1) **Merkitsijän vastuut: Väyläkohtaisten tulosten merkitseminen ja vahvistaminen tuloskorttiin.** *Kierroksen* jokaisen reiän jälkeen *merkitsijän* tulisi varmistaa pelaajalta kyseisen reiän tulos (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit) ja merkitä tämä tulos *tuloskorttiin*.

Kierroksen jälkeen:

- *Merkitsijän* pitää vahvistaa *tuloskortin* reikäkohtaiset tulokset.
- Jos pelaajalla on ollut useampi kuin yksi *merkitsijä*, jokaisen *merkitsijän* pitää vahvistaa ne pelatut reiät, joilla hän on ollut *merkitsijänä*, **mutta** jos joku *merkitsijöistä* näki pelaajan kaikki pelatut reiät, voi tämä *merkitsijä* vahvistaa kaikki reikätulokset.

Merkitsijä voi kieltäytyä vahvistamasta pelaajan reikätulosta, jos hän epäilee sen olevan väärin. Tällaisessa tapauksessa *toimikunta* tekee päätöksen pelaajan reikätuloksesta käytettävissä olevien tietojen perusteella. Jos *merkitsijä* edelleen kieltäytyy vahvistamasta pelaajan tulosta, *toimikunta* voi vahvistaa reikätuloksen tai hyväksyä vahvistuksen joltain, joka näki pelaajan toimet kyseisellä reiällä.

Jos *merkitsijä*, joka on pelaaja, tietoisesti vahvistaa väärän reikätuloksen, *merkitsijän tulos* tulisi **hylätä** Säännön 1.2a nojalla.

KUVA 3.3b: TULOSKORTIN VASTUUT TASOITUKSELLISESSA LYÖNTIPELISSÄ

Nimi: Unto Kunttonen Pvm: 24.1.2023

REIKÄ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ulos
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
TULOS	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

REIKÄ	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Sisään	Yht.
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
TULOS	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

Tasointus:	5
Nettotulos:	69

Merkitsijän allekirjoitus: *Ale Huhonen* Pelaajan allekirjoitus: *Unto Kunttonen*

Vastuunjako

- Toimikunta
- Pelaaja
- Pelaaja ja merkitsijä

(2) Pelaajan vastuut: Tulosten vahvistaminen ja tuloskortin palauttaminen.

Kierroksen aikana pelaajan tulisi seurata tuloksiaan kultakin reiältä.

Kierroksen jälkeen pelaajan:

- Tulisi huolellisesti tarkistaa *merkitsijän* kirjaamat reikätulokset ja käsitellä mahdolliset epäselvyydet *toimikunnan* kanssa,
- Täytyy varmistaa, että *merkitsijä* vahvistaa reikätulokset *tuloskorttiin*,
- Ei ole lupa muuttaa *merkitsijän* kirjaamia reikätuloksia **paitsi** *merkitsijän* suostumuksella tai *toimikunnan* hyväksymänä (mutta pelaajan tai *merkitsijän* ei tarvitse tehdä mitään erillistä vahvistamista muutetulle tulokselle), ja
- Pitää vahvistaa *tuloskortin* reikäkohtaiset tulokset ja viipymättä palauttaa tuloskortti *toimikunnalle*. Tämän jälkeen pelaaja ei saa tehdä muutoksia *tuloskorttiin*.

Jos pelaaja rikkoo mitä tahansa Säännön 3.3b vaatimuksista, hänen **tuloksensa hylätään**.

Poikkeus – Rangaistusta ei seuraa, jos merkitsijä ei hoida velvollisuuksiaan:

Rangaistusta ei seuraa, mikäli *toimikunta* toteaa, että pelaajan Säännön 3.3b(2) rike johtuu *merkitsijän* velvollisuuksien laiminlyönnistä (esim. *merkitsijä* on lähtenyt pelaajan *tuloskortin* kanssa tai jättänyt *tuloskortin* vahvistamatta) eikä pelaaja ole voinut tähän vaikuttaa.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 5A(5) (Suositukset kuinka määritellään, koska *tuloskortti* on palautettu).

Ks. Toimikunnan ohjeet, Kappale 8; Mallipaikallissääntö L-1 (Rangaistuksen pienentäminen, jos palautetussa *tuloskortissa* ei ole reikätuloksia vahvistettu).

(3) **Väärä reikätulos.** Jos pelaaja palauttaa *tuloskortin*, jossa on väärä reikätulos millä tahansa reiällä:

- Palautettu tulos on suurempi kuin oikea tulos. Suurempi palautettu tulos jää voimaan.
- Palautettu tulos on pienempi kuin oikea tulos tai tulos puuttuu. Pelaajan **tulos hylätään.**

Poikkeus – Rangaistusta ei ole kirjattu, koska siitä ei tiedetty: Jos yksi tai useampi reikätulos on pienempi kuin oikea tulos, koska pelaaja ei lisännyt tulokseen yhtä tai useampaa rangaistuslyöntiä, joita hän ei tiennyt saaneensa ennen *tuloskortin* palauttamista:

- Pelaajan tulosta ei hylätä.
- Sen sijaan, jos virhe havaitaan ennen kuin kilpailu on päättynyt, *toimikunnan* tulee muuttaa pelaajan tulokset sääntöjen mukaisiksi niiltä rei'iltä, joilta lyöntejä puuttuu, lisäämällä pelaajan reikäkohtaisiin tuloksiin **rangaistuslyönnit**, joiden olisi pitänyt olla mukana tuloksissa.

Tätä poikkeusta ei sovelleta:

- Kun huomioimatta jätetty rangaistus on hylkääminen, tai
- Kun pelaajalle on kerrottu, että rangaistus saattaisi seurata tai pelaaja ei ollut varma rangaistaanko häntä eikä hän esittänyt asiaa *toimikunnalle* ennen *tuloskortin* palauttamista.

(4) **Pelaaja ei ole vastuussa reikätulosten yhteenlaskusta tai tasoituksen soveltamisesta.** Pelaajan tasoituksen ei tarvitse olla *tuloskortissa* eikä pelaajan tarvitse suorittaa tuloksen yhteenlaskua. Rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja palauttaa *tuloskortin*, josta puuttuu tasoitus tai tasoitusta on sovellettu väärin, tai tulosten yhteenlaskussa on tehty virhe.

Toimikunnan saadessa pelaajalta *tuloskortin* kierroksen jälkeen, *toimikunnan* vastuulla on:

- Yhteenlasku, ja
- Pelaajan tasoituslyöntien laskeminen kilpailuun ja niiden huomioiminen nettotuloksen laskennassa.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Kappale 8; Mallipaikallissääntö L-2 (Pelaajan saattaminen vastuuseen *tuloskortissa* olevasta tasoituksesta).

3.3c Palloa ei ole pelattu reikään

Pelaajan tulee pelata pallo *reikään kierroksen* jokaisella reiällä. Jos pelaaja ei pelaa palloaan *reikään* jollakin reiällä:

- Pelaajan tulee korjata virheensä ennen kuin hän suorittaa aloituslyönnin seuraavalla reiällä tai viimeisen reiän ollessa kyseessä ennen kuin hän palauttaa *tuloskortin*.
- Jos virhettä ei korjata edellä mainitussa ajassa, pelaajan **tulos hylätään**.

Ks. Säännöt 21.1, 21.2 ja 21.3 (Muiden *lyöntipelimuotojen* säännöt (*Pistebogey*, *Maksimitulos* ja *Par/Bogey*-kilpailut), joissa tuloslaskenta on erilainen ja pelaajaa ei hylätä, jos hän ei pelaa palloaan *reikään*).

SÄÄNTÖ

4

Pelaajan varusteet

Säännön tarkoitus:

Sääntö 4 käsittelee varusteita, joita pelaaja voi käyttää kierroksen aikana. Lähtökohtana on periaate, että golf on haastava peli, jossa onnistumisen tulisi riippua pelaajan arvioista, taidoista ja kyvyistä. Pelaajan:

- On käytettävä hyväksytyjä mailoja ja palloja,
- Mailojen määrä on rajattu 14 mailaan, ja
- On kiellettyä käyttää muita varusteita, jotka keinotekoisesti auttavat pelaajan peliä.

Yksityiskohtaiset vaatimukset mailoille, palloille ja muille *varusteille* sekä menettely konsultointiin ja *varusteiden* toimittamiseksi tarkastusta varten, ks. *varustesäännöt*.

4.1 Mailat

4.1a Lyönnin suorittamiseen sallitut mailat

(1) **Hyväksytyt mailat.** Suorittaessaan *lyöntiä* pelaajan on käytettävä mailaa, joka on *varustesääntöjen* mukainen silloin, kun:

- Se oli uusi, tai
- Sen peliominaisuuksia on muutettu jollain tavalla (mutta ks. Sääntö 4.1a(2), jos maila on vaurioitunut *kierroksen* aikana).

Mutta jos hyväksytyn mailan peliominaisuudet muuttuvat kulumisen vuoksi normaalissa käytössä, se on edelleen hyväksytty maila.

Mailan “peliominaisuuksia” ovat mitkä tahansa osat, piirteet tai ominaisuudet, jotka vaikuttavat kuinka maila toimii tai auttavat suuntaamisessa sisältäen muiden muassa painotuksen, varsi- ja lapakulman, suuntausominaisuudet sekä sallitut ulkoiset lisävarusteet.

(2) **Kierroksen aikana vaurioituneen mailan käyttäminen, korjaaminen tai korvaaminen.** Jos hyväksytty maila on vaurioitunut *kierroksen* aikana tai pelin ollessa keskeytyneenä Säännön 5.7a mukaisesti, lukuun ottamatta väkivaltaista rikkomista, pelaaja voi korjata mailan tai korvata sen toisella mailalla.

Mutta riippumatta vaurion laadusta tai aiheuttajasta, vaurioitunutta mailaa käsitellään hyväksyttynä mailana loppukierroksen ajan (**mutta** ei *lyöntipelin* uusinnan aikana, joka on uusi *kierros*).

Loppukierroksen aikana pelaaja voi:

- Jatkaa *lyömistä* vaurioituneella mailalla tai
- Poislukien väkivaltaiset rikkomiset, korjata mailan tai korvata sen toisella mailalla (ks. Sääntö 4.1b(4)).

Jos pelaaja korvaa vaurioituneen mailan toisella mailalla, hänen tulee poistaa vaurioitunut maila pelistä Säännön 4.1c(1) menettelytavan mukaisesti ennen seuraavaa *lyöntiään*.

“Vaurioituminen *kierroksen* aikana” tarkoittaa sitä, että mailan peliominaisuudet ovat muuttuneet jostain syystä *kierroksen* aikana (sisältäen toimenpiteet pelin ollessa keskeytettynä Säännön 5.7a nojalla), joko:

- Pelaajan aiheuttamana (kuten *lyönnissä* tai harjoitusvingissä mailan kanssa, mailaa golfbägiin laittaessa tai sieltä pois otettaessa, pudottamalla maila tai nojaamalla siihen tai väärinkäyttämällä sitä), tai
- Toisen pelaajan, *ulkopuolisen vaikutuksen* tai *luonnonvoimien* aiheuttamana.

Mutta maila ei ole “vaurioitunut *kierroksen* aikana”, jos pelaaja on tarkoituksellisesti muuttanut sen peliominaisuuksia *kierroksen* aikana Säännössä 4.1a(3) mainitulla tavalla.

(3) Mailan peliominaisuuksien muuttaminen tarkoituksellisesti *kierroksen* aikana.

Pelaaja ei saa *lyöä* mailalla, jonka peliominaisuuksia hän on tarkoituksellisesti muuttanut *kierroksen* aikana (tai pelin ollessa keskeytettynä Säännön 5.7a mukaisesti):

- Käyttämällä mailan säätöominaisuuksia tai muuttamalla mailaa fyysisesti (**ainoastaan** vaurion korjaaminen on sallittua Säännön 4.1a(2) mukaisesti), tai
- Laittamalla mitä tahansa ainetta mailan lapaan (paitsi puhdistettaessa sitä) vaikuttamaan mailan käyttäytymiseen *lyönnin* aikana.

Poikkeus – Säädetävän mailan palauttaminen alkuperäiseen asentoon tai kielletyn ulkoisen lisävarusteen poistaminen: Rangaistusta ei seuraa ja mailaa voi käyttää *lyöntiin* seuraavissa kahdessa tapauksessa:

- Jos mailan peliominaisuuksia on muutettu säätöominaisuutta käyttäen, mutta ennen kuin mailalla *lyödään*, maila palautetaan mahdollisimman lähelle sen alkuperäistä asentoa säätämällä ominaisuus takaisin siihen missä se oli.
- Kielletty ulkoinen lisävaruste (esim. teippi mailan lyöntipinnassa) poistetaan mailasta ennen kuin mailalla *lyödään*.

Rangaistus *lyönnin* suorittamisesta rikkoen Sääntöä 4.1a: Tuloksen hylkääminen.

- Tämän säännön perusteella ei seuraa rangaistusta, jos pelkästään kuljettaa mukanaan (mutta ei käytä *lyöntiin*) ei-hyväksyttyä mailaa tai mailaa, jonka suoritusominaisuuksia muutettiin tarkoituksellisesti *kierroksen* aikana.
- **Mutta** tällainen maila huomioidaan edelleen Säännössä 4.1b(1) olevassa 14 mailan rajoituksessa.

4.1b 14 mailan rajoitus; Mailojen jakaminen, lisääminen ja korvaaminen kierroksen aikana

(1) 14 mailan rajoitus. Pelaaja ei saa:

- Aloittaa *kierrostaan* mukanaan enemmän kuin 14 mailaa, tai
- Pitää mukanaan enempää kuin 14 mailaa *kierroksen* aikana.

Tämä rajoitus koskee kaikkia mailoja, joita pelaaja kuljettaa tai hänelle kuljetetaan. **Mutta** se ei koske rikkinäisen mailan osia tai irrallaan olevia osia (esim. mailan päätä, vartta tai griippiä), joita pelaaja kuljettaa tai hänelle kuljetetaan *kierroksen* alkaessa.

Jos pelaaja aloittaa *kierroksensa* mukanaan vähemmän kuin 14 mailaa, hän voi lisätä mailoja *kierroksen* aikana 14 mailan rajoitukseen asti (ks. Säännön 4.1b(4) rajoitukset). Maila katsotaan lisätyksi, kun lisätty maila on pelaajan hallussa ja pelaaja lyö seuraavan *lyönnin* millä tahansa mailalla.

Kun pelaaja huomaa rikkoneensa tätä sääntöä pitämällä mukanaan enemmän kuin 14 mailaa, hänen tulee poistaa ylimääräinen tai ylimääräiset mailat pelistä Säännön 4.1c(1) menettelytavan mukaisesti ennen seuraavaa *lyöntiään*:

- Jos pelaaja aloitti pelinsä mukanaan enemmän kuin 14 mailaa, hän saa valita mailan tai mailat, jotka poistaa pelistä.
- Jos pelaaja lisäsi ylimääräiset mailat *kierroksen* aikana, lisätyt mailat on poistettava pelistä.

Jos pelaaja *kierroksensa* aloitettuaan poimii mukaansa toisen pelaajan mailan tai maila on laitettu vahingossa hänen bägiinsä hänen tietämättään, maila ei vaikuta hänen laskettavien mailojensa määrään (**mutta** tällaista mailaa ei saa käyttää).

(2) Mailoja ei saa lainata. Pelaajan on käytettävä niitä mailoja, joita hänellä oli mukanaan aloittaessaan tai joita hän on lisännyt luvallisesti kohdan (1) mukaisesti:

- Pelaaja ei saa *lyöä* kenenkään muun *kentällä* pelaavan pelaajan mailalla (vaikka toinen pelaaja pelaisi eri ryhmässä tai kilpailussa).
- Kun pelaaja huomaa rikkoneensa tätä sääntöä *lyömällä* toisen pelaajan mailalla, pelaajan tulee poistaa tämä maila pelistä Säännön 4.1c(1) menettelytavan mukaisesti ennen seuraavaa *lyöntiään*.

Ks. Säännöt 22.5 ja 23.7 (Rajoitettu poikkeus *pelipartneripelimuodoissa*, jossa *pelipartnerit* voivat jakaa mailoja, sillä edellytyksellä, että heidän mailojensa yhteenlaskettu määrä on enintään 14).

(3) Kadonneita mailoja ei saa korvata. Jos pelaaja aloitti pelinsä mukanaan 14 mailaa tai on lisännyt mailoja 14 mailan rajoitukseen asti ja sen jälkeen kadottaa mailan *kierroksen* aikana tai kun peli on keskeytetty Säännön 5.7a nojalla, pelaaja ei saa korvata kadonnutta mailaa toisella mailalla.

(4) **Rajoitukset mailojen lisäämiseen ja korvaamiseen.** Kun pelaaja lisää tai korvaa mailoja Säännön 4.1a(2) tai Säännön 4.b(1) mukaisesti, pelaaja ei saa:

- Tarpeettomasti viivyttää peliä (ks. Sääntö 5.6a),
- Lisätä tai lainata mitään mailaa, jota joku muu *kentällä* pelaava pelaaja kuljettaa tai hänelle kuljetetaan (vaikka toinen pelaaja pelaisi eri ryhmässä tai kilpailussa), tai
- Koota mailaa osista, joita joku muu *kentällä* pelaava pelaaja kuljettaa tai hänelle kuljetetaan (vaikka toinen pelaaja pelaisi eri ryhmässä tai kilpailussa).

Kun pelaaja tulee tietoiseksi, että hän on rikkonut tätä sääntöä lisäämällä tai korvaamalla mailan, kun se ei ole sallittua, pelaajan täytyy poistaa tämä maila pelistä Säännön 4.1c(1) menettelytavan mukaisesti ennen kuin hän lyö yhtään *lyöntiä*.

Jos pelaaja lyö mailalla, jota hän kuljettaa mukanaan, vaikka se on poistettu pelistä ennen *kierrosta* (Sääntö 4.1c(2)) tai *kierroksen* aikana (Sääntö 4.1c(1)), pelaajan **tulos hylätään** Säännön 4.1c(1) nojalla.

Rangaistus Säännön 4.1b rikkomisesta: Rangaistusta sovelletaan perustuen siihen, milloin pelaaja huomaa tehneensä rikkeen:

- Pelaaja huomaa tehneensä rikkeen reikää pelatessaan. Rangaistusta sovelletaan sen reiän jälkeen, jota pelataan. *Reikäpelissä* pelaajan on pelattava reikä loppuun, muutettava ottelun tilanne sen mukaisesti, ja sen jälkeen huomioitava rangaistus ja säädetty ottelun tilanne.
- Pelaaja huomaa tehneensä rikkeen kahden reiän välillä. Rangaistusta sovelletaan juuri päättyneen reiän jälkeiseen tilanteeseen, ei seuraavalle reiälle.

Rangaistus reikäpelissä – Ottelun tulosta muutetaan vähentämällä reikävoitto, maksimissaan 2 reikävoittoa:

- Tässä on kyseessä ottelun tilanteen säätäminen – se ei ole sama kuin reiän menetyks.
- Kesken olevan reiän tuloksen selvittyä tai juuri lopetetun reiän jälkeen ottelun tilannetta muutetaan vähentämällä **reikävoitto** jokaista sellaista reikää kohden, jolla rike on tapahtunut, **maksimissaan 2 reikävoittoa** *kierrosta* kohden.
- Esimerkiksi jos pelaaja aloitti *kierroksensa* mukanaan 15 mailaa ja huomaa rikkeensä 3. reiällä voittaen tämän reiän ja siirtyy ottelussa 3 reiän johtoon, 2 reikävoiton maksimikorjauksen huomioimisen jälkeen pelaaja olisi tämän jälkeen ottelussa yhden reiän johdossa.

Rangaistus lyöntipelissä – kahden lyönnin rangaistus, maksimissaan neljä lyöntiä: Pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** (kahden lyönnin rangaistus) jokaista reikää kohden, jossa rike tapahtui, **maksimissaan neljä lyöntiä** *kierrosta* kohden (kahden lyönnin rangaistus lisätään kahdelle ensimmäiselle reiälle, joilla rike tapahtui).

4.1c Menettelytapa mailojen poistamiseksi pelistä

- (1) **Kierroksen aikana.** Kun pelaaja huomaa *kierroksen* aikana rikkoneensa Sääntöä 4.1b, pelaajan pitää toimia niin, että hän selkeästi osoittaa jokaisen mailan, joka poistetaan pelistä ennen kuin lyö seuraavan *lyöntinsä*.

Tämän voi tehdä joko:

- Ilmoittamalla nämä mailat *reikäpelissä vastustajalleen* tai *lyöntipelissä merkitsijälleen* tai saman ryhmän toiselle pelaajalle, tai
- Toimimalla muutoin selkeällä tavalla (kuten kääntämällä mailan toisinpäin bägissä, laittamalla mailan golfauton lattialle tai antamalla mailan toiselle henkilölle).

Pelaaja ei saa loppukierroksen aikana *lyöä* millään niistä mailoista, jotka hän on poistanut pelistä.

Jos pelistä poistettu maila on toisen pelaajan maila, tämä toinen pelaaja voi jatkaa mailan käyttöä.

Rangaistus Säännön 4.1c(1) rikkomisesta: Tuloksen hylkääminen.

- (2) **Ennen kierrosta.** Jos pelaaja huomaa juuri ennen *kierroksensa* alkua, että hänellä on vahingossa mukanaan enemmän kuin 14 mailaa, pelaajan tulee yrittää jättää ylimääräinen maila pois.

Mutta vaihtoehtoisesti ilman rangaistusta pelaaja voi:

- Ennen *kierrosta* poistaa pelistä minkä tahansa ylimääräisen mailan menettelytavan (1) mukaisesti, ja
- Pitää ylimääräiset mailat mukanaan (**mutta** niitä ei saa käyttää) *kierroksen* aikana eikä niitä huomioida 14 mailan rajoituksessa.

Jos pelaajalla on ensimmäisellä *tiiausalueella* tarkoituksellisesti mukanaan enemmän kuin 14 mailaa, ja hän aloittaa *kierroksensa* jättämättä ylimääräisiä mailoja pois, tätä vaihtoehtoa ei voi käyttää ja toimitaan Säännön 4.1b(1) nojalla.

4.2 Pallot

4.2a Sallitut pallot

- (1) On pelattava hyväksytyillä palloilla. Jokaisessa *lyönnissä* pelaajan on käytettävä palloa, joka täyttää *varustesäännöissä* olevat vaatimukset.

Pelaaja voi saada pelaamiseen sallitun pallon keneltä tahansa, myös *kentällä* olevalta toiselta pelaajalta.

- (2) Tarkoituksellisesti muutetulla pallolla ei saa pelata. Pelaaja ei saa *lyödä* palloa, jonka suoritusominaisuuksia on tarkoituksellisesti muutettu kuten naarmuttamalla tai lämmittämällä palloa tai laittamalla siihen jotain ainetta (paitsi puhdistettaessa palloa).

Rangaistus *lyömisestä* Säännön 4.2a vastaisesti: Tuloksen hylkääminen.

4.2b Pallo hajooa kappaleiksi reikää pelattaessa

Jos pelaajan pallo hajooa kappaleiksi *lyönnin* jälkeen, rangaistusta ei seuraa eikä *lyöntiä* lasketa.

Pelaajan on pelattava toinen pallo sieltä, mistä *lyönti* suoritettiin (ks. Sääntö 14.6).

Rangaistus pallon pelaamisesta *väärästä paikasta* Säännön 4.2b vastaisesti: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

4.2c Pallo halkeaa tai säröytyy reikää pelattaessa

- (1) Pallon nostaminen sen halkeamisen tai säröytymisen tarkastamiseksi. Jos pelaajalla on kohtuullinen syy uskoa, että hänen pallonsa on haljennut tai säröytynyt pelattavan reiän aikana:

- Pelaaja voi nostaa pallon tutkiakseen sen, **mutta:**
- Pallon paikka on ensin *merkittävä* eikä palloa saa puhdistaa (**paitsi viheriöllä**) (ks. Sääntö 14.1).

Jos pelaaja nostaa pallon ilman edellä mainittua kohtuullista syytä (**paitsi viheriöllä**, jossa pelaaja saa nostaa pallon Säännön 13.1b nojalla), jättää pallon paikan *merkitsemättä* ennen sen nostamista tai puhdistaa pallon, kun se ei ole sallittua, pelaaja saa **yhden lyönnin rangaistuksen**.

(2) **Milloin pallon voi vaihtaa toiseen palloon.** Pelaaja voi *vaihtaa* pallon toiseen vain silloin, kun on selvästi nähtävissä, että alkuperäinen pallo on haljennut tai säröytynyt, ja tämä vaurio tapahtui tätä reikää pelattaessa – **mutta** vaihtaminen ei ole mahdollista, jos pallo on ainoastaan naarmuuntunut tai sen maali on vahingoittunut tai väri muuttunut.

- Jos alkuperäinen pallo on haljennut tai säröytynyt, pelaajan täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalle joko toinen pallo tai alkuperäinen pallo (ks. Sääntö 14.2).
- Jos alkuperäinen pallo ei ole haljennut tai säröytynyt, pelaajan täytyy *asettaa se takaisin* alkuperäiselle paikalle (ks. Sääntö 14.2).

Jos pelaaja *lyö* väärin *vaihdettua* palloa, pelaaja saa **yhden lyönnin rangaistuksen** Säännön 6.3b nojalla.

Mikään tässä säännössä ei kiellä pelaajaa *vaihtamasta* palloa toiseen jonkun muun säännön perusteella tai vaihtamasta palloa kahden reiän välillä.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 4.2c: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a mukaisesti.

4.3 Varusteiden käyttö

Sääntöä 4.3 sovelletaan kaikentyypisiin *varusteisiin*, joita pelaaja saattaa käyttää *kierroksen* aikana. **Ainoastaan** vaatimukset hyväksytyillä mailoilla ja palloilla pelaamisesta on käsitelty Säännöissä 4.1 ja 4.2.

Tässä säännössä käsitellään ainoastaan sitä, kuinka *varustetta* käytetään. Sääntö ei rajoita *varusteita*, joita pelaajalla voi olla mukanaan *kierroksen* aikana.

4.3a Varusteiden sallittu ja kielletty käyttö

Pelaaja voi käyttää *varustetta* helpottaakseen peliään *kierroksen* aikana, **paitsi** että pelaaja ei saa hankkia mahdollista hyötyä:

- Käyttämällä *varustetta* (muuta kuin mailaa ja palloa), joka keinotekoisesti poistaa tai vähentää taidon tai arvioinnin tarvetta, jotka ovat olennaisia golfpelin haasteita, tai
- Käyttämällä *varustetta* (mukaan lukien maila ja pallo) *lyönnissä* epänormaalilla tavalla. ”Epänormaalilla tavalla” tarkoitetaan tapaa, joka on olennaisesti erilainen kuin mihin *varustetta* on tarkoitettu käytettävän, eikä tapaa ole normaalisti hyväksytty osaksi pelin pelaamista.

Tämä sääntö ei vaikuta minkään muun säännön soveltamiseen, joka rajoittaa pelaajan hyväksytyjä toimenpiteitä mailalla, pallolla tai muilla *varusteilla* (kuten mailan tai muun esineen asettaminen maahan tähtäämiseen helpottamiseksi, ks. Sääntö 10.2b(3)).

Tämän säännön perusteella yleisiä esimerkkejä pelaajalle *kierroksen* aikana sallituista ja kielletyistä *varusteiden* käyttötavoista ovat:

(1) Tieto etäisyydestä ja suunnasta.

- Sallittua. Hankkia tietoa etäisyydestä tai suunnasta (kuten käyttäen etäisyyttä mittaavaa laitetta tai kompassia).
- Kiellettyä.
 - » Mitata korkeuseroja,
 - » Tulkata etäisyys- tai suuntatietoa (kuten käyttää laitetta, joka suosittelee *pelilinjaa* tai mailavalintaa pallon sijainnin perusteella), tai
 - » Suuntaamisvälineen käyttäminen (ks. *Varustesäännöt*) pallon suuntaamiseen.

Ks. toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö G-5 (*Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla kielletään etäisyyttä mittaavien laitteiden käyttäminen*).

(2) Tieto tuulesta ja muista sääolosuhteista.

- Sallittua.
 - » Saada kaiken tyyppistä säätietoa (mukaan lukien tuulen nopeus), joka on saatavissa sääennusteista, tai
 - » Mitata lämpötilaa tai kosteutta *kentällä*.
- Kiellettyä.
 - » Mitata tuulen nopeutta *kentällä*, tai
 - » Käyttää mitään valmistetta saadakseen muuta tuuleen liittyvää tietoa (kuten käyttää jauhetta, nenäliinaa tai nauhaa tuulen suunnan arvioimiseen).

(3) Tiedon kerääminen ennen kierrosta tai kierroksen aikana.

- Sallittua.
 - » Käyttää tietoa, joka kerättiin ennen *kierrosta* (kuten tietoa aiempien *kierrosten* pelaamisesta, lyöntivinkkejä tai mailasuosituksia), tai
 - » Pelaamiseen liittyvän tai fysiologisen tiedon tallentaminen (käytettäväksi *kierroksen* jälkeen) (kuten mailan lyöntimitta, pelitilastot tai syke).

- Kiellettyä.
 - » Käyttää *kierrokselta* kerättyä laitteen käsittelemää pelaamiseen liittyvää tietoa (kuten mailasuosituksia perustuen pelattavan *kierroksen* lööntimittoihin), tai
 - » Käyttää mitään tämän *kierroksen* aikana tallennettua fysiologista tietoa.

(4) Ääni- ja kuvamateriaali.

- Sallittua.
 - » Kuunnella tai katsella lähetystä, kun ne eivät liity pelattavaan kilpailuun (kuten uutisraportit tai taustamusiikki). **Mutta** näin toimittaessa on huomioitava muut (ks. Sääntö 1.2).
- Kiellettyä.
 - » Musiikin tai muun kuunteleminen häiriöiden eliminoimiseksi tai helpottaakseen *lyönnin* rytmittämistä, tai
 - » Katsoa sellaista lähetystä kilpailusta, joka helpottaa pelaajaa mailan valinnassa, *lyömisessä* tai päätettäessä miten pelata *kierroksen* aikana, **mutta** pelaaja voi katsoa sellaista lähetystä, jota näytetään kentällä katselijoille, esim. lähetystä kilpailun videonäytöltä.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö G-8 (*Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla kielletään tai rajoitetaan ääni- ja kuvalaitteiden käyttämistä kierroksen aikana*).

(5) Käsineet ja mailaotetta parantavat tuotteet.

- Sallittua.
 - » Käyttää tavallista käsinettä, joka täyttää *varustesääntöjen* vaatimukset,
 - » Käyttää hartsia, jauhetta ja muita kosteuttavia tai kuivaavia aineita, tai
 - » Kietoa pyyhe tai nenäliina mailan kädensijan ympärille.
- Kiellettyä.
 - » Käyttää käsinettä, joka ei täytä *varustesääntöjen* vaatimuksia, tai
 - » Käyttää muita *varusteita*, jotka antavat epäreilun edun käden asennolle tai mailan kädensijan otteeseen.

(6) Välineet venyttelyyn ja harjoitteluun tai lyönnin apuvälineet.

- Sallittua.
 - » Käyttää mitä tahansa *varustetta* tavalliseen venyttelyyn (paitsi harjoitusswingin), olipa *varuste* suunniteltu venyttelyyn, käytettäväksi golfissa (esim. suuntaustikut voidaan asettaa hartioille) tai mihin tahansa golfiin liittymättömään tarkoitukseen (kuten kumiletku tai putken pätkä).
- Kiellettyä.
 - » Käyttää mitään golfharjoittelun tai lyönnin apuvälinettä (kuten suuntaustikkua tai painotettua mailanpään suojusta tai “donitsia”) tai ei-hyväksyttyä mailaa millä tavalla tahansa mikä mahdollisesti antaa pelaajalle hyötyä auttamalla *lyöntiin* valmistautumisessa tai *lyönnissä* (kuten auttamalla swingissä, mailaohteessa, suuntauksessa, pallon paikassa tai *lyöntiasennossa*).

Lisäohjeistusta edellä kuvattujen *varusteiden* käytöstä ja muun tyyppisistä *varusteista* (kuten vaatteet ja kengät) löytyy *varustesäännöistä*.

Pelaajan, joka on epävarma, voiko hän käyttää jotakin *varustetta* tietyllä tavalla, tulisi pyytää sääntötulkintaa *toimikunnalta* (ks. Sääntö 20.2b).

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö G-6 (*Toimikunta* voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla kielletään moottoroitu kuljetus *kierroksen* aikana).

4.3b Lääketieteellisestä syystä käytettävät varusteet

(1) **Lääketieteellinen poikkeus.** Pelaaja ei riko Sääntöä 4.3, jos hän käyttää *varustetta*, joka auttaa lääketieteellisessä vaivassa edellyttäen, että:

- Pelaajalla on lääketieteellinen syy käyttää *varustetta*, ja
- *Toimikunta* päättää, että *varusteen* käyttö ei anna pelaajalle epäreilua etua muihin pelaajiin nähden.

Ks. Sääntö 25.3a (Proteesin käyttö); **Sääntö 25.4f** (Säännön 4.3 soveltaminen liikkumisen apuvälineisiin).

(2) **Teippi tai samankaltaiset tuet.** Pelaaja voi käyttää urheiluteippiä tai samankaltaisia tukia lääketieteellisistä syistä (kuten estämään loukkaantumista tai auttamaan nykyisessä vammassa), **mutta** teippiä tai tukia ei saa käyttää:

- Liiallisesti, tai
- Auttamaan pelaajaa enemmän kuin lääketieteellisistä syistä on tarpeen (esimerkiksi niillä ei saa lukita niveltä helpottamaan pelaajan lyömistä).

Pelaajan, joka epäilee mihin tai miten teippiä tai samankaltaista tukea voi käyttää, tulisi pyytää sääntötulkintaa *toimikunnalta*.

Rangaistus Säännön 4.3 rikkomisesta:

- **Rangaistus ensimmäisestä rikkeestä: Yleinen rangaistus.** Jos rike tapahtuu kahden reiän välillä, rangaistus kirjataan seuraavalle reiälle.
- **Rangaistus toisesta rikkeestä: Tuloksen hylkääminen.** Tätä rangaistusta sovelletaan, vaikka rike olisi täysin erilainen kuin mikä aiheutti ensimmäisen rangaistuksen. Tämä rangaistus toteutuu vain, jos ensimmäinen ja toinen rangaistus ovat erillisiä tapahtumia (ks. Sääntö 1.3c(4)).

II

Kierroksen ja reiän pelaaminen **SÄÄNNÖT 5-6**



SÄÄNTÖ

5

Kierroksen pelaaminen

Säännön tarkoitus:

Sääntö 5 käsittelee miten kierros pelataan – kuten missä ja milloin pelaaja saa harjoitella kentällä ennen kierrosta tai kierroksen aikana, milloin kierros käynnistyy ja päättyy sekä mitä tapahtuu, kun peli on keskeytettynä tai sitä jatketaan. Pelaajien oletetaan:

- Aloittavan jokaisen kierroksen ajallaan, ja
- Pelaavan jokaisen reiän ilman taukoja ja ripeästi, kunnes kierros on pelattu loppuun.

Kun on pelaajan vuoro pelata, on suositeltavaa, ettei hän käytä lyöntiinsä enempää kuin 40 sekuntia ja tavallisesti vielä vähemmän.

5.1 Mikä on kierros

“Kierros” on *toimikunnan* määräämässä järjestyksessä pelattavat 18 reikää tai pienempi määrä reikiä.

Kun *kierros* päättyy tasatulokseen ja sitä jatketaan, kunnes voittaja on selvillä:

- Tasatuloksessa olevan reikäpeliottelun jatkaminen reikä kerrallaan. Kyseessä on saman *kierroksen* jatkaminen, ei uusi *kierros*.
- Lyöntipelin uusinta. Kyseessä on uusi *kierros*.

Pelaajan katsotaan pelaavan *kierrosta*an siitä hetkestä, kun se alkaa siihen asti, kunnes se päättyy (ks. Sääntö 5.3), **paitsi** pelin ollessa keskeytettynä Säännön 5.7a mukaisesti.

Kun säännöissä viitataan tapahtumiin “*kierroksen aikana*”, se ei sisällä tapahtumia pelin ollessa keskeytettynä Säännön 5.7a mukaisesti, ellei säännössä ole toisin kerrottu.

5.2 Harjoittelu kentällä ennen kierrosta tai kierrosten välillä

Tätä sääntöä sovellettaessa:

- “*Kentällä* harjoittelulla” tarkoitetaan pallon pelaamista tai minkä tahansa reiän *viheriön* pinnan kokeilemista pyörittämällä palloa tai hankaamalla sitä, ja
- Rajoitukset *kentällä* harjoittelemisessa ennen *kierrosta* tai *kierrosten välillä* koskevat vain pelaajaa, eivät pelaajan *caddieta*.

5.2a Reikäpeli

Reikäpelikilpailussa pelaaja saa harjoitella kentällä sekä ennen kierrosta että kierrosten välillä.

5.2b Lyöntipeli

Lyöntipelissä kilpailupäivänä:

- Pelaaja ei saa harjoitella *kentällä* ennen *kierrosta paitsi*, että hän saa:
 - » Harjoitella puttaamista ja lähilyöntejä ensimmäisen *tiiausalueen* lähetytyillä.
 - » Harjoitella millä tahansa harjoitusalueella.
 - » Harjoitella viimeksi pelatulla *viheriöllä* tai sen läheisyydessä, vaikka hän pelaisi kyseisen reiän uudestaan samana päivänä (ks. Sääntö 5.5b).
- Pelaaja saa harjoitella *kentällä* sen jälkeen, kun hän on päättänyt kyseisen päivän viimeisen *kierroksensa*.

Jos pelaaja lyö *lyönnin* rikkoen tätä sääntöä, hän saa **yleisen rangaistuksen** ensimmäiselle reiälle. Jos pelaaja lyö toisen *lyönnin* rikkoen tätä sääntöä, hänen **tuloksensa hylätään**.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö I-1 (Molemmissa pelimuodoissa *toimikunta* voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla kielletään, rajoitetaan tai sallitaan harjoittelu *kentällä* ennen *kierrosta* tai *kierrosten välillä*).

5.3 Kierroksen aloittaminen ja päättäminen

5.3a Milloin kierros alkaa

Pelaajan *kierros* alkaa, kun hän suorittaa *lyönnin* ensimmäisellä reiällään (ks. Sääntö 6.1a).

Pelaajan on aloitettava peli lähtöajallaan (ei ennen):

- Tämä tarkoittaa, että pelaajan on oltava valmiina pelaamaan *toimikunnan* määräämänä lähtöaikana ja sen määräämällä lähtöpaikalla.
- *Toimikunnan* määräämänä lähtöaikana pidetään tarkkaa aikaa (esim. klo 9:00 tarkoittaa 9:00:00 ei milloin tahansa ennen 9:01).

Jos lähtöaika viivästyy jostain syystä (kuten sää, muiden ryhmien hidas peli tai sääntötulkinnan tarve *tuomarilta*), tämän säännön rikkomisesta ei seuraa rangaistusta, jos pelaaja on paikalla ja valmiina pelaamaan silloin kun hänen ryhmänsä voi aloittaa pelin.

Rangaistus säännön 5.3a rikkomisesta: Tuloksen hylkääminen, paitsi seuraavissa kolmessa tapauksessa:

- **Poikkeus 1 – Pelaaja saapuu lähtöpaikalle valmiina pelaamaan vähemmän kuin 5 minuuttia myöhässä:** Pelaaja saa **yleisen rangaistuksen**, joka kirjataan pelaajan ensimmäiselle reiälle.
- **Poikkeus 2 – Pelaaja aloittaa vähemmän kuin 5 minuuttia etuajassa:** Pelaaja saa **yleisen rangaistuksen**, joka kirjataan pelaajan ensimmäiselle reiälle.
- **Poikkeus 3 – Toimikunta päättää, että erityisen poikkeukselliset tilanteet estivät pelaajaa aloittamasta ajallaan:** Kyseessä ei ole tämän säännön rikkominen, ei rangaistusta.

5.3b Milloin kierros päättyy

Pelaajan *kierros* päättyy:

- *Reikäpelissä*, kun ottelun tulos on ratkennut Säännön 3.2a(3) tai (4) mukaisesti.
- *Lyöntipelissä*, kun pelaaja pelaa pallonsa *reikään* viimeisellä reiällä (mukaan lukien virheen korjaaminen esimerkiksi Säännön 6.1 tai 14.7b mukaisesti).

Ks. Säännöt 21.1e, 21.2e, 21.3e ja 23.3b (Milloin *kierros* alkaa ja päättyy muissa *lyöntipelin* pelimuodoissa ja *Four-Ball:ssa*).

5.4 Ryhmissä pelaaminen

5.4a Reikäpeli

Kierroksen aikana pelaajan ja *vastustajan* on pelattava jokainen reikä samassa ryhmässä.

5.4b Lyöntipeli

Pelaajan pitää pysyä *kierroksensa* ajan *toimikunnan* määäämässä ryhmässä, ellei *toimikunta* hyväksy muutosta ennen tai jälkeen sen tapahtumista.

Rangaistus Säännön 5.4 rikkomisesta: Tuloksen hylkääminen.

5.5 Harjoittelu kierroksen aikana tai kun peli on keskeytetty

5.5a Reikää pelattaessa ei saa lyödä harjoituslyöntejä

Reikää pelattaessa pelaaja ei saa lyödä harjoituslyöntejä millään pallolla *kentällä* tai *kentän* ulkopuolella.

Harjoituslyöntejä eivät ole:

- Harjoitusvingi/harjoitusheilahdus, kun tarkoituksena ei ole lyödä palloa.
- Pallon lyöminen takaisin harjoitusalueelle tai toiselle pelaajalle, kun tämä tapahtuu yksinomaan huomaavaisuudesta.
- Pelaajan *lyönnit* reiän loppuun pelaamiseksi, kun reiän tulos on ratkennut.

5.5b Rajoitus harjoituslyönneille reiän pelaamisen jälkeen

Reiän pelaamisen jälkeen, mutta ennen kuin pelaaja suorittaa avauslyönnin seuraavalla reiällä, hän ei saa lyödä harjoituslyöntejä.

Poikkeus – Missä pelaaja saa harjoitella puttaamista ja lähilyöntejä: Pelaaja saa harjoitella puttaamista tai lähilyöntejä:

- Viimeksi pelatun reiän *viheriöllä* ja millä tahansa harjoitusviheriöllä tai niiden läheisyydessä (ks. Sääntö 13.1e), ja
- Seuraavan reiän *tiiausalueella* tai sen läheisyydessä.

Mutta harjoituslyöntejä ei saa lyödä *bunkkerista* eivätkä harjoituslyönnit saa tarpeettomasti hidastaa peliä (ks. Sääntö 5.6a).

Ks. toimikunnan menettelytavat, Osa 8; Mallipaikallissääntö I-2 (*Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla kielletään puttaamisen ja lähilyöntien harjoittelu viimeksi pelatun reiän viheriöllä tai sen läheisyydessä*).

5.5c Harjoittelu, kun peli on keskeytettynä tai muuten pysäytetty

Kun peli on keskeytetty tai muuten pysäytetty Säännön 5.7a mukaisesti, pelaaja ei saa lyödä harjoituslyöntejä **paitsi**:

- Säännön 5.5b sallimilla tavoilla,
- Missä tahansa *kentän* ulkopuolella, ja
- Missä tahansa *kentällä* missä *toimikunta* sen sallii.

Jos pelaajat sopivat *reikäpeli*ottelun keskeyttämisestä eivätkä aio jatkaa sitä saman päivän aikana, pelaajat saavat harjoitella *kentällä* rajoituksetta ennen kuin ottelua jatketaan.

Rangaistus Säännön 5.5 rikkomisesta: Yleinen rangaistus.

Jos rike tapahtuu kahden reiän välillä, rangaistus kirjataan seuraavalle reiälle.

5.6 Tarpeeton viivyttely; Ripeä pelinopeus

5.6a Tarpeeton pelin viivyttäminen

Pelaaja ei saa tarpeettomasti viivyttää peliä reikää pelatessaan tai reikien välillä.

Pelaajan voidaan sallia hieman viivyttää peliä erityisistä syistä, kuten:

- Kun pelaaja odottaa apua *tuomarilta* tai *toimikunnalta*,
- Kun pelaajaa loukkaantuu tai sairastuu, tai
- Kun on olemassa jokin muu hyvä syy.

Rangaistus Säännön 5.6a rikkomisesta:

- **Rangaistus ensimmäisestä rikkeestä: Yhden lyönnin rangaistus.**
- **Rangaistus toisesta rikkeestä: Yleinen rangaistus.**
- **Rangaistus kolmannelta rikkeestä: Tuloksen hylkääminen.**

Jos pelaaja viivyttelee tarpeettomasti kahden reiän välillä, rangaistus kirjataan seuraavalle reiälle.

Ks. Sääntö 25.6a (Säännön 5.6a soveltaminen paragolfareille).

5.6b Ripeä pelinopeus

Golfkierros on tarkoitus pelata ripeästi.

Jokaisen pelaajan tulisi ymmärtää, että hänen pelinopeutensa vaikuttaa todennäköisesti siihen, kuinka kauan muiden pelaajien *kierroksen* pelaaminen kestää. Tämä koskee sekä pelaajan omassa ryhmässä pelaavia että perässä tulevien ryhmien pelaajia.

Pelaajia kehoitetaan antamaan ohituslupa nopeammille ryhmille.

(1) Pelinopeussuositukset. Pelaajan tulisi pelata ripeästi koko *kierroksen* ajan, mukaan lukien ajan, joka kuluu:

- *Lyöntiin* valmistautumiseen ja *lyöntiin*,
- Siirtymiseen paikasta toiseen *lyöntien* välillä, ja
- Siirtymiseen seuraavalle *tiiusalueelle*, kun reikä on pelattu loppuun.

Pelaajan tulisi valmistautua seuraavaan *lyöntiinsä* ennakkoon ja olla valmiina pelaamaan, kun on hänen vuoronsa.

Kun on pelaajan vuoro pelata:

- On suositeltavaa, ettei pelaaja käytä *lyöntiinsä* enempää kuin 40 sekuntia siitä, kun hän pystyy (tai hänen pitäisi pystyä) pelaamaan esteettä ja häiriöttä, ja
 - Pelaajan tulisi tavallisesti kyetä lyömään nopeamminkin ja näin myös kehotetaan tekemään.
- (2) **Pelaaminen väärällä vuorolla pelin nopeuttamiseksi.** Pelimuodosta riippumatta tulee hetkiä, jolloin pelaajat voivat pelata väärällä vuorolla nopeuttaakseen peliä:
- *Reikäpelissä* pelaajat voivat sopia, että toinen heistä voi pelata väärällä vuorolla ajan säästämiseksi (ks. Sääntö 6.4a Poikkeus).
 - *Lyöntipelissä* pelaajat voivat pelata “ready golfia” turvallisella ja vastuullisella tavalla (ks. Sääntö 6.4b(2)).
- (3) **Toimikunnan ohjeet pelinopeuteen.** Ripeän pelin edistämiseksi ja toteuttamiseksi *toimikunnan* tulisi laatia paikallissääntö pelinopeusohjeeksi. Ohjeessa voidaan määrätä maksimiaika *kierrokselle*, reiälle tai reikäjaksolle ja *lyönnille*. *Toimikunta* voi myös määrätä rangaistukset, mikäli ohjetta ei noudateta.

Ks. toimikunnan ohjeet, Osa 5H (Suositukset pelinopeusohjeen sisällöksi).

5.7 Pelin keskeyttäminen; Pelin jatkaminen

5.7a Milloin pelaajat voivat keskeyttää pelin ja milloin pelaajien on keskeytettävä peli

Kierroksen aikana pelaaja ei saa keskeyttää pelaamista, **paitsi** seuraavissa tapauksissa:

- Toimikunnan keskeyttäessä pelin. Kaikkien pelaajien on keskeytettävä pelaaminen, jos *toimikunta* keskeyttää pelin (ks. Sääntö 5.7b).
- Sopiminen pelin keskeyttämisestä reikäpelissä. Ottelun pelaajat voivat sopia pelin keskeyttämisestä mistä syystä tahansa, **paitsi** jos keskeyttäminen viivästyttää kilpailua. Jos he sopivat pelin keskeyttämisestä ja toinen pelaajista haluaa sen jälkeen jatkaa peliä, sopimus on päättynyt ja toisenkin pelaajan on jatkettava peliä.
- Yksittäinen pelaaja keskeyttää pelin salamoinnin vuoksi. Pelaaja saa keskeyttää pelin, jos hän perustellusti uskoo salamoinnista aiheutuvan vaaraa, **mutta** hänen tulee ilmoittaa tästä *toimikunnalle* viipymättä.

Kentältä poistuminen ei ole sellaisenaan pelin keskeyttämistä. Pelaajan pelin viivyttämisestä ei käsitellä tässä säännössä vaan Säännössä 5.6a.

Jos pelaaja keskeyttää pelin muusta syystä kuin tässä säännössä on sallittu tai ei ilmoita *toimikunnalle* asiasta sitä vaadittaessa, pelaajan **tulos hylätään**.

5.7b Kuinka pelaajien on meneteltävä, kun toimikunta keskeyttää pelin

Toimikunnalla on kaksi tapaa keskeyttää peli, joissa kummassakin on erilaiset vaatimukset, milloin pelaajien pitää keskeyttää pelaaminen.

- (1) Välitön pelin keskeyttäminen (esimerkiksi vaaratilanteen uhatessa). Kun *toimikunta* ilmoittaa pelin välittömästä keskeyttämisestä, pelaaja ei saa lyödä yhtään *lyöntiä* ennen kuin *toimikunta* antaa luvan jatkaa peliä.

Toimikunnan tulisi käyttää selkeää tapaa ilmoittaakseen pelaajille pelin välittömästä keskeyttämisestä.

- (2) Tavanomainen pelin keskeyttäminen (kuten pimeyden tai pelikelvottoman kentän vuoksi). Jos *toimikunta* keskeyttää pelin tavanomaisista syistä, jatkotoimenpiteet riippuvat siitä missä kukin peliryhmä on:

- Kahden reiän pelaamisen välissä. Jos ryhmän kaikki pelaajat ovat reikien pelaamisen välissä, heidän pitää keskeyttää peli eivätkä he saa suorittaa aloituslyöntiä seuraavalla reiällä ennen kuin *toimikunta* antaa luvan jatkaa peliä.
- Reiän pelaaminen on kesken. Jos kuka tahansa ryhmän pelaajista on aloittanut reiän pelaamisen, pelaajat voivat joko keskeyttää pelin tai pelata reiän loppuun.
 - » Pelaajille sallitaan hieman aikaa (yleensä ei enempää kuin kaksi minuuttia) päättää keskeyttävätkö he pelin vai pelaavatko reiän loppuun.
 - » Jos pelaajat päättävät jatkaa reiän pelaamista, he voivat jatkaa ja pelata reiän loppuun tai keskeyttää pelaamisen ennen reiän loppuun pelaamista.
 - » Kun pelaajat ovat pelanneet reiän loppuun tai ovat keskeyttäneet pelaamisen ennen kuin reikä on pelattu loppuun, he eivät saa lyödä yhtään *lyöntiä* ennen kuin *toimikunta* antaa luvan jatkaa peliä Säännön 5.7c mukaisesti.

Jos pelaajat eivät pääse yksimielisyyteen miten toimia:

- » Reikäpeli. Jos *vastustaja* keskeyttää pelaamisen, pelaajan on myös keskeytettävä pelaaminen eikä kumpikaan pelaajista saa jatkaa peliä ennen kuin *toimikunta* antaa luvan jatkaa peliä. Jos pelaaja ei keskeytä pelaamista, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen (reiän menetys)**.
- » Lyöntipeli. Kuka tahansa ryhmän pelaajista saa keskeyttää pelinsä tai jatkaa reiän pelaamista riippumatta siitä, mitä ryhmän muut pelaajat päättävät tehdä, **paitsi** että pelaaja saa jatkaa peliä vain, jos pelaajan *merkitsijä* jää valvomaan pelaajan tulosta.

Rangaistus Säännön 5.7b rikkomisesta: Tuloksen hylkääminen.

Poikkeus – Rangaistusta ei seuraa, mikäli toimikunta päättää, että oli hyväksyttävää olla keskeyttämättä: Kyseessä ei ole tämän säännön rikkominen eikä rangaistusta seuraa, jos *toimikunta* katsoo, että pelaajalla oli hyväksyttävä syy olla keskeyttämättä pelaaminen, kun sitä edellytettiin.

Ks. toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö J-1 (Suositeltavat tavat *toimikunnalle* miten ilmoitetaan välittömästi ja tavanomaisesta pelin keskeyttämisestä).

5.7c Kuinka pelaajien on meneteltävä, kun peliä jatketaan

- (1) **Mistä peliä jatketaan.** Pelaajan on jatkettava peliä siitä kohdasta, missä hän keskeytti pelin reikää pelatessaan, tai jos hän keskeytti reikien välillä, niin seuraavalta *tiiausalueelta*. Näin menetellään, vaikka peliä jatkettaisiin seuraavana päivänä.

Jos pelaaja jatkaa pelaamista eri kohdasta kuin missä hän keskeytti pelaamisen, ks. Sääntö 6.1b ja 14.7.

- (2) **Milloin peliä jatketaan.** Pelaajan pitää olla kohdan (1) mukaisessa paikassa ja valmiina pelaamaan:

- *Toimikunnan* määräämänä aikana, jolloin peliä jatketaan, ja
- Pelaajan on jatkettava peliä tänä määrättyinä kellonaikana (ei ennen).

Mikäli mahdollisuus jatkaa peliä viivästyy jostain syystä (kuten silloin, kun edellä olevan ryhmän pelaajien on pelattava ensin ja siirryttävä pois edestä), tätä sääntöä ei rikota, jos pelaaja on paikalla ja valmiina pelaamaan, kun pelaajan ryhmä pystyy jatkamaan peliä.

Rangaistus Säännön 5.7c(2) rikkomisesta: Tuloksen hylkääminen.

Poikkeukset tuloksen hylkäämiseen, jos peliä ei virheellisesti jatketa ajallaan: Poikkeukset 1, 2 ja 3 Säännössä 5.3a ja poikkeus Sääntöön 5.7b pätevät myös tähän.

5.7d Pallon nostaminen, kun peli keskeytetään; Pallon asettaminen takaisin ja vaihtaminen, kun peliä jatketaan

- (1) **Pallon nostaminen, kun peli keskeytetään ja ennen kuin peliä jatketaan.** Kun reiän pelaaminen keskeytetään tämän säännön mukaisesti, pelaaja saa *merkitä* pallonsa paikan ja nostaa pallon (ks. Sääntö 14.1).

Ennen kuin pelaaja jatkaa peliään:

- Jos pelaajan pallo nostettiin, kun peli keskeytettiin. Pelaajan on *asetettava* alkuperäinen tai muu pallo *takaisin* alkuperäiselle paikalle (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).
- Jos pelaajan palloa ei nostettu, kun peli keskeytettiin. Pelaaja voi valita pelaavansa palloa paikaltaan tai voi *merkitä* pallon paikan, nostaa pallon (ks. Sääntö 14.1) ja *asettaa takaisin* tämän tai muun pallon alkuperäiselle paikalle (ks. Sääntö 14.2).

Kummassakin tapauksessa:

- Jos pallon *makuu* on muuttunut pallon nostamisen seurauksena, pelaajan tulee *asettaa* tämä tai muu pallo *takaisin* Säännön 14.2d mukaisesti.
- Jos pallon *makuu* on muuttunut pallon nostamisen jälkeen ja ennen kuin pallo on *asetettu takaisin*, Sääntöä 14.2d ei sovelleta:
 - » Alkuperäinen tai muu pallo on *asetettava takaisin* alkuperäiselle paikalle (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).
 - » **Mutta** jos pallon *makuu* tai muut *lyöntiin vaikuttavat olosuhteet* huonontuivat tänä aikana, sovelletaan Sääntöä 8.1d.

(2) **Miten toimitaan, jos pallo tai pallon merkinappi liikkuu pelin ollessa keskeytettynä.** Jos pelaajan pallo tai *pallon merkinappi* liikkuu millään lailla ennen kuin peliä jatketaan (sisältäen *luonnonvoimat*), pelaajan on joko:

- *Asetettava* alkuperäinen tai muu pallo *takaisin* alkuperäiselle paikalle (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14,2), tai
- *Asetettava pallon merkinappi merkitsemään* alkuperäistä paikkaa, jonka jälkeen hänen on *asetettava* alkuperäinen tai muu pallo *takaisin* tähän paikkaan (ks. Säännöt 14.1 ja 14.2).

Jos pelaajan *lyöntiin vaikuttavat olosuhteet* ovat huonontuneet pelin ollessa keskeytettynä, ks. Sääntö 8.1d.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 5.7d: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a mukaisesti.

SÄÄNTÖ

6

Reiän pelaaminen

Säännön tarkoitus:

Sääntö 6 käsittelee miten reikä pelataan – kuten yksityiskohtaiset Säännöt tiiaamisesta reiän aloittamiseksi, vaatimuksesta käyttää samaa palloa koko reiän ajan paitsi, kun vaihtaminen on sallittua, pelijärjestyksestä (jolla on suurempi merkitys reikäpelissä kuin lyöntipelissä) ja reiän loppuun pelaamisesta.

6.1 Reiän pelaamisen aloittaminen

6.1a Milloin reikä alkaa

Reikä on aloitettu, kun pelaaja suorittaa aloitus*lyönnin* reiän pelaamiseksi.

Reikä on aloitettu, vaikka *lyönti* suoritettaisiin *tiiausalueen* ulkopuolelta (ks. Sääntö 6.1b) tai *lyönti* mitätöitäisiin jonkin säännön nojalla.

6.1b Palloa on pelattava tiiausalueen sisäpuolelta

Pelaajan on aloitettava jokainen reikä pelaamalla palloa mistä tahansa *tiiausalueen* sisäpuolelta Säännön 6.2b nojalla.

Jos pelaaja aloittaessaan reikää pelaa palloa *tiiausalueen* ulkopuolelta (käsittäen myös pelaamisen sekä pelattavan reiän muilta tiimerkeiltä että muiden reikien tiimerkeiltä):

(1) Reikäpeli. Rangaistusta ei seuraa, **mutta** *vastustaja* voi mitätöidä *lyönnin*:

- Mitätöiminen täytyy tehdä heti ja ennen kuin kumpikaan pelaajista lyö seuraavaa *lyöntiä*. Kun *vastustaja* mitätöi *lyönnin*, mitätöintiä ei voi perua.
- Jos *vastustaja* mitätöi *lyönnin*, pelaajan on pelattava pallo *tiiausalueen* sisäpuolelta ja on edelleen hänen vuoronsa pelata.
- Jos *vastustaja* ei mitätöi *lyöntiä*, *lyönti* lasketaan, pallo on *pelissä* ja sitä on pelattava paikaltaan.

- (2) **Lyöntipeli.** Pelaaja saa **yleisen rangaistuksen (kahden lyönnin rangaistus)** ja hänen on korjattava virheensä pelaamalla pallo *tiiausalueen* sisäpuolelta:
- *Tiiausalueen* ulkopuolelta pelattu pallo ei ole *pelissä*.
 - Tätä ja muita ennen virheen korjaamista lyötyjä *lyöntejä* (sisältäen *lyönnit* ja kaikki yksinomaan tämän pallon lyömisestä tulleet rangaistuslyönnit) ei lasketa.
 - Jos pelaaja ei korjaa virhettä ennen kuin hän suorittaa *avauslyönnin* seuraavalla reiällä tai, jos kyseessä on *kierroksen* viimeinen reikä, ennen kuin hän palauttaa *tuloskorttinsa*, pelaajan **tulos hylätään**.

6.2 Pallon pelaaminen tiiausalueelta

6.2a Koska tiiausalueen sääntöjä sovelletaan

Säännössä 6.2b olevia *tiiausalueen* sääntöjä sovelletaan aina kun pelaajan pitää tai hänellä on lupa pelata palloa *tiiausalueelta*. Tällaisia tilanteita ovat:

- Pelaaja on aloittamassa reiän pelaamisen (ks. Sääntö 6.1),
- Pelaaja haluaa pelata uudestaan *tiiausalueelta* jonkun säännön mukaisesti (ks. Sääntö 14.6), tai
- Pelaajan pallo on *pelissä tiiausalueella lyönnin* jälkeen tai sen jälkeen, kun pelaaja on ottanut vapautuksen.

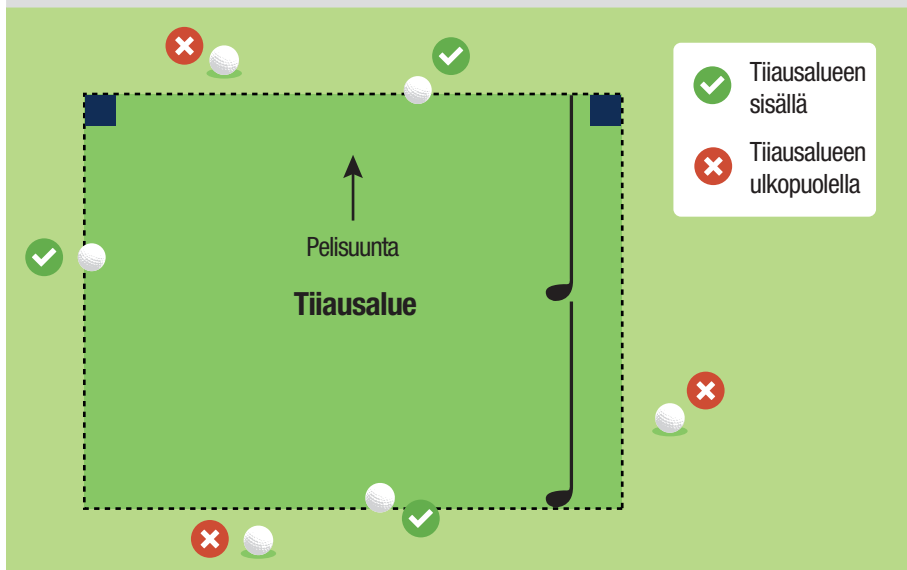
Tämä sääntö koskee vain *tiiausaluetta*, jolta pelaajan on pelattava aloittaessaan pelattavaa reikää, ei muita *kentän* tiiauspaikkoja (joko samalla tai toisella reiällä).

6.2b Tiiausalueen säännöt

(1) Koska pallo on tiiausalueella.

- Pallo on *tiiausalueella*, kun osakin pallosta koskettaa *tiiausaluetta* tai on minkä tahansa *tiiausalueen* osan yläpuolella.
- Pelaaja saa seistä *tiiausalueen* ulkopuolella lyödessään palloa, joka on *tiiausalueella*.

KUVA 6.2b: MILLOIN PALLO ON TIIAUSALUEELLA



Katkoviivoilla rajattu alue määrittelee tiausalueen ulkorajan (ks. Tiausalueen määritelmä). Pallo on tiausalueella, kun osakin sitä koskettaa tiausaluetta tai on sen yläpuolella.

(2) **Pallon saa tiitata tai pelata maasta.** Pallo on pelattava joko:

- Maanpinnalle tai sen sisään asetetulta *tiiltä*, tai
- Maasta.

Tätä sääntöä sovellettaessa “maa” sisältää hiekan ja muut luonnon materiaalit, jotka asetellaan palloa tai *tiitä* varten.

Pelaaja ei saa *lyödä* palloa sääntöjenvastaisen *tiin* päältä tai tiiaten pallon tavalla, joka ei ole sallittua tämän säännön mukaan.

Rangaistus Säännön 6.2b(2) rikkomisesta:

- **Rangaistus ensimmäisestä rikkeestä: Yleinen rangaistus.**
- **Rangaistus toisesta rikkeestä: Tuloksen hyökkäminen.**

(3) **Tiettyjä olosuhteita saa parantaa tiausalueella.** Ennen *lyöntiä* pelaaja saa tehdä seuraavia toimenpiteitä *tiausalueella* parantaakseen *lyöntiin* vaikuttavia *olosuhteita* (ks. Sääntö 8.1b(8)):

- Muokata maanpintaa *tiausalueella* (esimerkiksi tekemällä kohouman mailalla tai jalalla),

- Siirtää, taivuttaa tai katkoa ruohoa, heinää tai muuta luontoon kuuluvaa, joka on kiinnittynyt tai kasvaa *tiiausalueella*,
- Poistaa tai painaa alas hiekkaa ja maata *tiiausalueella*, ja
- Poistaa kastetta, huurretta tai vettä *tiiausalueella*.

Mutta pelaaja saa **yleisen rangaistuksen**, jos hän tekee muita toimenpiteitä *parantaakseen lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* Säännön 8.1a vastaisesti.

(4) Rajoitus tiimerkkien siirtämisestä tai niiden puuttuessa tiiausalueelta pelattaessa.

- *Toimikunta* asettaa tiimerkit määrittämään *tiiausalueen*. Niiden tulisi pysyä samalla paikalla kaikille pelaajille, jotka pelaavat tältä *tiiausalueelta*.
- Mikäli pelaaja *parantaa lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* siirtämällä jotakin tiimerkkiä ennen *lyöntiään tiiausalueelta*, hän saa **yleisen rangaistuksen** Säännön 8.1a(1) rikkomisesta.
- Jos pelaaja huomaa yhden tai molempien tiimerkkien puuttuvan, pelaajan tulee pyytää *toimikunnalta* apua. **Mutta** jos *toimikuntaa* ei ole tavoitettavissa kohtuullisessa ajassa, pelaajan tulee käyttää mahdollisimman hyvää harkintakykyä (Sääntö 1.3b(2)) arvioidessaan *tiiausalueen* sijaintia.

Kaikissa muissa tilanteissa tiimerkkejä käsitellään normaaleina *liikuteltavina haittoina*, joita saa siirtää kuten Säännössä 15.2 on sallittu.

(5) Pallo ei ole pelissä ennen kuin sitä on lyöty. Kun pallo on tiiaattu tai maan pinnalla reiän aloittamiseksi tai kun sitä pelataan uudestaan *tiiausalueelta* jonkun säännön perusteella:

- Pallo ei ole *pelissä* ennen kuin pelaaja on *lyönyt* sitä, ja
- Pallon saa nostaa tai sen saa siirtää rangaistuksetta ennen *lyöntiä*.

Jos tiiaattu pallo putoaa *tiiltä* tai pelaaja tönäisee pallon *tiiltä* ennen kuin pelaaja on *lyönyt*, pallon saa rangaistuksetta tiiaata uudestaan mihin tahansa *tiiausalueella*.

Mutta jos pelaaja *lyö* palloa, joka on putoamassa *tiiltä* tai sen jälkeen, kun se on pudonnut, rangaistusta ei seuraa, *lyönti* lasketaan ja pallo on *pelissä*.

(6) Kun pelissä oleva pallo on tiiausalueella. Jos pelaajan *pelissä* oleva pallo on *tiiausalueella* *lyönnin* jälkeen (kuten tiiaattu pallo *hutilyönnin* jälkeen) tai vapautumisen jälkeen, pelaaja saa:

- Nostaa tai *liikuttaa* palloa rangaistuksetta (ks. Sääntö 9.4b, Poikkeus 1), ja
- Pelata tämän tai muun pallon mistä tahansa *tiiausalueelta* tiin päältä tai maan pinnalta kohdan (2) mukaisesti mukaan lukien, että pallo pelataan paikaltaan.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 6.2b(6): Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

6.3 Reiän pelaamisessa käytetty pallo

Säännön tarkoitus:

Reikä pelataan lyömällä palloa tiiausalueelta viheriölle ja reikään. Lyötyään tiiausalueelta pelaajan on normaalisti pelattava samalla pallolla reikä loppuun. Pelaajaa rangaistaan, jos hän pelaa väärää palloa, tai vaihtaa pallon silloin, kun se ei ole sääntöjen mukaan sallittua.

6.3a Reikä pelataan samalla pallolla tiiausalueelta reikään

Pelaaja voi aloittaa reiän pelaamisen *tiiausalueelta* millä tahansa hyväksytyllä pallolla, ja hän saa vaihtaa palloaan reikien pelaamisen välissä.

Pelaajan on pelattava *reikään* se pallo, joka pelattiin *tiiausalueelta*, **paitsi** kun:

- Pallo *katoaa* tai on *ulkona*, tai
- Pelaaja *vaihtaa* pallon (riippumatta siitä onko se sallittua vai ei).

Pelaajan tulisi laittaa pelipalloonsa jokin merkki tunnistamista varten (ks. Sääntö 7.2).

6.3b Pallon vaihtaminen toiseen palloon reikää pelattaessa

(1) Milloin pelaajan on sallittua ja ei ole sallittua vaihtaa pallo toiseen palloon.

Tietyt säännöt sallivat pelaajan vaihtaa pallon, jota hän on käyttänyt reikää pelatessaan *vaihtamalla pelissä* oleva pallo toiseen, mutta jotkut säännöt eivät sitä salli:

- Kun pelaaja vapautuu jonkin säännön nojalla, joko *pudottamalla* tai asettamalla pallon (esimerkiksi kun pallo ei pysy paikallaan *vapautumisalueella* tai vapauduttaessa *viheriöllä*), hän saa käyttää joko alkuperäistä tai muuta palloa (Sääntö 14.3a),
- Kun pelaaja pelaa uudestaan sieltä mistä edellinen *lyönti* lyötiin, hän saa käyttää joko alkuperäistä tai muuta palloa (Sääntö 14.6), ja
- Kun pallo *asetetaan takaisin* paikalleen, pelaaja ei saa *vaihtaa* palloa uuteen, vaan hänen on käytettävä alkuperäistä palloa tietyin poikkeuksin (Sääntö 14.2a).

(2) Vaihdetusta pallosta tulee pelissä oleva pallo. Kun pelaaja *vaihtaa pelissä* olevan pallon toiseen (ks. Sääntö 14.4):

- Alkuperäinen pallo ei ole enää *pelissä*, vaikka se olisikin paikallaan kentällä.
- Tämä pätee, vaikka pelaaja:
 - » *Vaihtaisi* muun pallon alkuperäisen tilalle, vaikka se ei olisi sääntöjen mukaan sallittua (riippumatta siitä havaitsiko pelaaja, että hän *vaihtaisi* pallon muuhun palloon), tai

» *Asettaisi takaisin, pudottaisi tai asettaisi vaihdettavan pallon* (1) väärällä tavalla, (2) *väärään paikkaan* tai (3) käyttäen menettelytapaa mikä ei ollut sallittua.

- Virheen korjaaminen ennen *vaihdetun* pallon pelaamista, ks. Sääntö 14.5.

Jos pelaajan alkuperäistä palloa ei ole löydetty ja pelaaja laittaa *peliiin* toisen pallon *lyönti ja lyöntimatka* –vapautumisella (ks. Säännöt 17.1d, 18.1, 18.2b ja 19.2a), tai laittaa toisen pallon *peliiin* siten kuin säännöt sallivat silloin, kun *tiedetään tai on käytännössä varmaa* mitä pallolle tapahtui (ks. Säännöt 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e ja 17.1c):

- Pelaajan pitää jatkaa pelaamista *vaihdetulla* pallolla, ja
- Pelaaja ei saa pelata alkuperäisellä pallolla, vaikka se löydettäisiin *kentältä* ennen 3 minuutin etsintäajan päättymistä (ks. Sääntö 18.2a(1)).

(3) **Väärin vaihdetun pallon lyöminen.** Jos pelaaja *lyö* palloa, joka on *vaihdettu* väärin, pelaaja saa **yhden lyönnin rangaistuksen** ja hänen on pelattava reikä loppuun väärin *vaihdetulla* pallolla.

6.3c Väärä pallo

(1) **Väärän pallon lyöminen.** Pelaaja ei saa *lyödä väärää palloa*.

Poikkeus – Pallo liikkuu vedessä: Rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja *lyö väärää palloa*, joka liikkuu vedessä *estealueella* tai *tilapäisessä vedessä*:

- *Lyöntiä* ei lasketa, ja
- Pelaajan on korjattava virheensä sääntöjen mukaisesti pelaamalla oikeaa palloa sen alkuperäiseltä paikalta tai vapautumalla sääntöjen mukaisesti.

Rangaistus väärän pallon pelaamisesta rikkoen Sääntöä 6.3c(1):

Reikäpelissä, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen (reiän menetys)**:

- Jos pelaaja ja *vastustaja* pelaavat toistensa palloja reiän aikana, ensiksi *väärää palloa* lyönyt saa **yleisen rangaistuksen (reiän menetys)**.
- **Mutta** jos ei tiedetä, kumpi pelasi ensin *väärää palloa*, rangaistusta ei seuraa ja reikä pelataan loppuun asti vaihtuneilla palloilla.

Lyöntipelissä pelaaja saa **yleisen rangaistuksen (kahden lyönnin rangaistus)** ja hänen on korjattava virheensä jatkamalla peliä alkuperäisellä pallolla paikaltaan tai vapautumalla sääntöjen mukaan:

- *Väärällä pallolla* lyötyä *lyöntiä* ja ennen virheen korjaamista lyötyjä *lyöntejä* (sisältäen *lyönnit* ja kaikki yksinomaan tämän pallon lyömisestä tulleet rangaistuslyönnit) ei lasketa.
- Jos pelaaja ei korjaa virhettä ennen kuin hän suorittaa *avauslyönnin* seuraavalla reiällä tai, jos kyseessä on *kierroksen* viimeinen reikä, ennen kuin hän palauttaa *tuloskorttinsa*, pelaajan **tulos hylätään**.

- (2) **Miten toimitaan, kun toinen pelaaja lyö pelaajan palloa vääränä pallona.** Jos *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että toinen pelaaja pelasi pelaajan palloa *vääränä pallona*, pelaajan on *asetettava* alkuperäinen tai muu pallo *takaisin* alkuperäiseen paikkaan (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).

Tämä pätee riippumatta siitä, löytyykö alkuperäinen pallo vai ei.

6.3d Milloin pelaaja saa pelata useampaa kuin yhtä palloa samalla reiällä

Pelaaja saa pelata reiän aikana useampaa kuin yhtä palloa kerrallaan ainoastaan:

- Pelatessaan *varapalloa* (josta tulee joko *pelissä* oleva pallo tai se hylätään kuten on kerrottu Säännössä 18.3c), tai
- Pelatessaan *lyöntipelissä* kahta palloa korjatakseen mahdollista *vakavaa sääntörikettä* pelattuaan *väärästä paikasta* (ks. Sääntö 14.7b), tai ollessaan epävarma käytettävästä menettelytavasta (ks. Sääntö 20.1c(3)).

6.4 Pelijärjestys reikää pelatessa

Säännön tarkoitus:

Sääntö 6.4 käsittelee pelijärjestystä reiän pelaamisen aikana. Pelijärjestys tiiausalueelta riippuu siitä, kenellä on aloitusoikeus. Sen jälkeen järjestys perustuu siihen, kenen pallo on kauimpana reiästä.

- Reikäpelissä pelijärjestys on ehdoton; jos pelaaja pelaa väärällä vuorolla, vastustaja voi mitätöidä lyönnin ja pelaajan pitää uusia lyönti.
- Lyöntipelissä väärällä vuorolla pelaamisesta ei seuraa rangaistusta ja on sekä sallittua että suositeltavaa pelata “ready golfia”, jolla tarkoitetaan ajoittaista pelaamista väärällä vuorolla turvallisella ja vastuullisella tavalla.

6.4a Reikäpeli

- (1) **Pelijärjestys.** Pelaajan ja *vastustajan* on pelattava tässä järjestyksessä:

- Ensimmäisen reiän aloittaminen. Ensimmäisellä reiällä *aloitusoikeus* määräytyy *toimikunnan* lähtöjärjestyksen mukaisesti, tai jos arvontaa ei ole suoritettu, sopimalla tai arpomalla (esimerkiksi kolikkoa heittämällä).
- Aloittaminen kaikilla muilla rei’illä.
 - » Reiän voittaneella pelaajalla on *aloitusoikeus* seuraavalla *tiiausalueella*.
 - » Jos reikä tasataan, *aloitusoikeus* säilyy pelaajalla, jolla se oli edellisellä *tiiausalueella*.

- » Jos pelaaja tekee oikea-aikaisen pyynnön sääntötulkinnasta (ks. Sääntö 20.1b), johon ei ole vielä saatu *toimikunnan* päätöstä ja joka voisi vaikuttaa *aloitusoikeuteen* seuraavalla reiällä, *aloitusoikeus* joko sovitaan tai arvotaan.

- Kun molemmat pelaajat ovat aloittaneet reiän.
 - » Kauimpana *reiästä* olevaa palloa pelataan ensin.
 - » Jos pallot ovat samalla etäisyydellä *reiästä* tai niiden keskinäisiä etäisyyksiä ei tiedetä, ensin pelattava pallo joko sovitaan tai arvotaan.

(2) Vastustaja voi mitätöidä pelaajan väärällä vuorolla lyödyn lyönnin. Jos pelaaja pelaa, kun on hänen *vastustajansa* vuoro pelata, rangaistusta ei seuraa, **mutta** *vastustaja* voi mitätöidä *lyönnin*:

- Tämä täytyy tehdä heti ja ennen kuin kumpikaan pelaajista lyö seuraavaa *lyöntiä*. Kun *vastustaja* mitätöi *lyönnin*, mitätöintiä ei voi perua.
- Jos *vastustaja* mitätöi *lyönnin*, pelaajan täytyy pelata omalla vuorollaan sieltä mistä *lyönti* lyötiin (ks. Sääntö 14.6).
- Jos *vastustaja* ei mitätöi *lyöntiä*, *lyönti* lasketaan ja pallo on *pelissä* ja sitä on pelattava paikaltaan.

Poikkeus – Sopiminen väärällä vuorolla pelaamisesta ajan säästämiseksi:

Säästääkseen aikaa:

- Pelaaja voi pyytää *vastustajalta* lupaa pelata väärällä vuorolla tai hyväksyä *vastustajan* pyynnön pelata väärällä vuorolla.
- Jos *vastustaja* tämän jälkeen lyö väärällä vuorolla, pelaajalla ei ole oikeutta mitätöidä *lyöntiä*.

Ks. Sääntö 23.6 (Pelijärjestys *Four-Ball:ssa*).

6.4b Lyöntipeli

(1) Normaali pelijärjestys.

- Ensimmäisen reiän aloittaminen. Ensimmäisellä *tiiausalueella* *aloitusoikeus* määräytyy *toimikunnan* laatiman lähtöjärjestyksen mukaisesti tai, jos lähtöjärjestystä ei ole, sopimalla tai arpomalla (kuten kolikkoa heittämällä).
- Aloittaminen kaikilla muilla rei'illä.
 - » Reiän alhaisimman bruttotuloksen tehneellä ryhmän pelaajalla on *aloitusoikeus* seuraavalla *tiiausalueella*. Toiseksi parhaan bruttotuloksen tehneen pelaajan tulisi pelata seuraavana jne.

- » Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on sama tulos, heidän tulisi pelata samassa järjestyksessä kuin edellisellä *tiiausalueella*.
- » *Aloitusoikeus* määräytyy bruttotuloksen mukaan, vaikka kyseessä olisi tasoituksellinen kilpailu.
- Kun kaikki pelaajat ovat aloittaneet reiän.
 - » Kauimpana *reistä* olevaa palloa tulisi pelata ensin.
 - » Jos kaksi tai useampi pallo ovat samalla etäisyydellä *reistä* tai niiden keskinäisiä etäisyyksiä ei tiedetä, ensin pelattava pallo joko sovitaan tai arvotaan.

Rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja pelaa väärällä lyöntivuorolla, **paitsi** jos kaksi tai useampi pelaaja sopii pelaamisesta väärällä vuorolla antaakseen etua jollekin heistä ja joku heistä pelaa väärällä vuorolla. Tällöin jokainen, joka sopi asiasta, saa **yleisen rangaistuksen (kahden lyönnin rangaistus)**.

(2) Pelaaminen väärällä vuorolla turvallisella ja vastuullisella tavalla (“Ready Golf”). Pelaajien on sekä sallittua että suositeltavaa pelata väärällä vuorolla esimerkiksi silloin, kun:

- Kaksi tai useampi pelaaja sopivat toimivansa näin käytännöllisyyssyistä tai aikaa säästääkseen,
- Pelaajan pallo pysähtyy hyvin lähelle *reikää* ja pelaaja haluaa *pelata reikään*, tai
- Yksittäinen pelaaja on valmis ja pystyy pelaamaan ennen kuin pelaaja, jonka vuoro normaalissa pelijärjestyksessä kohdan (1) mukaan on, kunhan pelaaja ei väärällä vuorolla pelatessaan aiheuta vaaraa, häiritse tai estä muiden pelaajien peliä.

Mutta jos pelaaja, jolla on lyöntivuoro kohdan (1) mukaisesti, on valmis, pystyy pelaamaan ja osoittaa, että hän haluaa pelata ensin, muiden pelaajien tulisi yleensä odottaa, että pelaaja on pelannut.

Pelaajan ei tulisi pelata väärällä vuorolla saavuttaakseen etua muihin pelaajiin nähden.

6.4c Kun pelaaja pelaa varapallon tai muun pallon tiiausalueelta

Ennen kuin pelaaja pelaa *varapallon* tai muun pallon *tiiausalueelta*, ryhmän muut pelaajat lyövät reiän ensimmäisen *lyöntinsä*.

Jos useampi kuin yksi pelaaja pelaa *varapallon* tai muun pallon *tiiausalueelta*, pelijärjestys on sama kuin aiemmin.

Varapallon tai muun pallon pelaaminen *väärällä vuorolla*, ks. Säännöt 6.4a(2) ja 6.4b.

6.4d Kun pelaaja vapautuu tai haluaa pelata varapallon muualta kuin tiiausalueelta

Pelijärjestys Sääntöjen 6.4a(1) ja 6.4b(1) nojalla näissä kahdessa tapauksessa on:

(1) Vapautuminen pelaamalla palloa eri paikasta kuin se on.

- Kun pelaaja huomaa, että hänen on käytettävä lyönti ja lyöntimatka -vapautumista. Pelaajan lyöntivuoro määräytyy sen paikan perusteella, mistä hän löi edellisen *lyöntinsä*.
- Kun pelaajalla on mahdollisuus joko pelata pallo paikaltaan tai vapautua.
 - » Pelaajan lyöntivuoro määräytyy sen paikan perusteella, missä hänen alkuperäinen pallonsa on (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).
 - » Tämä pätee, vaikka pelaaja olisi jo päättänyt käyttää *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumista tai vapautuu pelatakseni eri paikasta kuin missä alkuperäinen pallo on (kuten jos alkuperäinen pallo on *estealueella* tai pallo on pelaamattomassa paikassa).

(2) Varapallon pelaaminen. Pelaajan lyöntivuoro *varapallon* pelaamiseksi on heti edellisen *lyönnin* jälkeen ja ennen kuin kukaan muu on pelannut palloaan, **paitsi**:

- Kun aloitetaan reiän pelaamista *tiiausalueelta* (ks. Sääntö 6.4c), tai
- Kun pelaaja odottaa ennen kuin hän päättää pelata *varapallon* (jossa tapauksessa pelaajan lyöntivuoro, kun hän on päättänyt pelata *varapallon*, määräytyy sen paikan perusteella, mistä hän löi edellisen *lyöntinsä*).

6.5 Reiän pelaaminen loppuun

Pelaaja on pelannut reiän loppuun:

- *Reikäpelissä* kun:
 - » Pelaaja on pelannut *reikään* tai pelaajan seuraava *lyönti* on luovutettu, tai
 - » Reiän tulos on ratkennut (kuten jos *vastustaja* on luovuttanut reiän, *vastustajan* tulos on pienempi kuin pelaaja pystyi saamaan tai pelaaja tai *vastustaja* saa **yleisen rangaistuksen (reiän menetyksen)**).
- *Lyöntipelissä*, kun pelaaja on pelannut *reikään* Säännön 3.3c mukaisesti.

Jos pelaaja ei tiedä, että hän on jo pelannut reiän loppuun ja pyrkii jatkamaan reiän pelaamista, tätä pelaamista ei katsota harjoitteluksi eikä hän saa rangaistusta toisen pallon pelaamisesta eikä *väärän pallon* pelaamisesta.

Ks. Säännöt 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) ja 23.3c (Milloin pelaaja on pelannut reiän loppuun muissa *lyöntipelin* pelimuodoissa tai *Four-Ball*:ssa).

III

Pallon pelaaminen **SÄÄNNÖT 7-11**



SÄÄNTÖ 7

Pallon etsiminen, löytäminen ja tunnistaminen

Säännön tarkoitus:

Sääntö 7 sallii pelaajalle reilun mahdollisuuden etsiä pelissä olevaa palloaan kunkin lyönnin jälkeen kohtuullisia toimenpiteitä käyttäen.

- Mutta pelaajan täytyy silti olla varovainen, koska pelaajaa rangaistaan, mikäli hänen tarpeettomat toimensa parantavat seuraavan lyönnin olosuhteita.
- Pelaajaa ei rangaista, jos pallo liikkuu vahingossa sitä etsittäessä ja tunnistettaessa, mutta pallo täytyy asettaa takaisin alkuperäiselle paikalleen.

7.1 Pallon etsiminen sääntöjenmukaisesti

7.1a Pelaaja voi suorittaa tarpeellisia toimenpiteitä löytääkseen ja tunnistaakseen pallonsa

Pelaaja itse on vastuussa *pelissä* olevan pallonsa löytymisestä jokaisen *lyönnin* jälkeen.

Pelaaja voi suorittaa tarpeellisia toimenpiteitä etsiessään palloa löytääkseen ja tunnistaakseen sen, esim.:

- Liikuttamalla hiekkaa tai vettä, ja
- Liikuttamalla tai taivuttamalla heinää, pensaita, puun oksia ja muita kasvavia tai kiinnittyneitä luontoon kuuluvia ja samalla myös katkoa niitä, **mutta** vain jos niiden katkeaminen on seurausta tarpeellisista toimenpiteistä palloa etsittäessä tai tunnistettaessa.

Mikäli etsinnän aikana tarpeelliset toimenpiteet *parantavat* seuraavaan *lyöntiin vaikuttavia olosuhteita*:

- Rangaistusta ei seuraa Säännön 8.1a perusteella, jos olosuhteiden *parantuminen* johtuu oikealla tavalla suoritetusta etsinnästä.
- **Mutta**, jos olosuhteiden *parantuminen* johtuu tarpeettomista toimenpiteistä palloa etsittäessä, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** Säännön 8.1a rikkomisesta.

Yrittäessään löytää ja tunnistaa palloaan, pelaaja voi poistaa *irrallisia luonnonhaittoja* Säännön 15.1 mukaisesti ja poistaa *liikuteltavia haittoja* Säännön 15.2 mukaisesti.

7.1b Kuinka menetellä, jos pelaajan pallon makuuseen vaikuttavaa hiekkaa on siirretty palloa etsittäessä tai tunnistettaessa

- Pelaajan täytyy palauttaa hiekkaan alkuperäisen kaltainen *makuu*, **mutta** pelaaja saa jättää pienen osan palloa näkyviin, vaikka pallo olisi ollut kokonaan hiekan peitossa.
- Jos pelaaja pelaa palloa ilman, että hän on palauttanut alkuperäisen kaltaisen *makuun*, saa pelaaja **yleisen rangaistuksen**.

7.2 Kuinka pallo tunnistetaan

Pelaajan paikallaan oleva pallo voidaan tunnistaa millä tahansa seuraavista tavoista:

- Pelaaja tai joku muu näkee, että pallo pysähtyy paikkaan, jossa voidaan tietää kyseessä olevan pelaajan pallo.
- Näkemällä pelaajan tunnistemerkit pallossa (ks. Sääntö 6.3a), **mutta** palloa ei voi tunnistaa, jos samalta alueelta löydetään samanlainen pallo samanlaisilla merkinnöillä.
- Löytämällä samanmerkkinen, -mallinen, -numeroinen ja kunnoltaan vastaavanlainen pallo kuin pelaajan pallo siltä alueelta, jossa pelaajan pallon oletetaan olevan. **Mutta** palloa ei voi tunnistaa, jos toinen vastaavanlainen pallo on samalla alueella eikä ole mahdollista tietää kumpi on pelaajan pallo.

Mikäli pelaajan *varapalloa* ei voida erottaa hänen alkuperäisestä pallostaan, ks. Sääntö 18.3c(2).

7.3 Pallon nostaminen tunnistamista varten

Jos pallo voi olla pelaajan, mutta sitä ei voida tunnistaa paikaltaan:

- Tunnistaakseen pallon pelaaja saa nostaa sen (tai kääntää sitä paikallaan), **mutta**:
- Pallon paikka tulee ensin *merkitä*, eikä palloa saa puhdistaa enempää kuin on tarpeen sen tunnistamiseksi (**paitsi viheriöllä**) (ks. Sääntö 14.1).

Jos nostettu pallo on pelaajan pallo tai jonkun muun pelaajan pallo, se täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (ks. Sääntö 14.2).

Jos pelaaja nostaa pallon tämän säännön perusteella, vaikka se ei ollut välttämätöntä pallon tunnistamiseksi, (**lukuun ottamatta viheriötä**, missä pelaaja voi nostaa pallon Säännön 13.1b mukaisesti), unohtaa *merkitä* pallon paikan ennen nostamista tai puhdistaa palloa, kun se ei ole sallittua, saa pelaaja **yhden lyönnin rangaistuksen**.

Rangaistus pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 7.3: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

7.4 Palloa liikutetaan vahingossa sitä etsittäessä tai tunnistettaessa

Rangaistusta ei seuraa, jos palloa etsittäessä tai tunnistettaessa pelaaja, *vastustaja* tai joku muu vahingossa *liikuttaa* pelaajan palloa. **Mutta**, jos pelaaja aiheuttaa pallon *liikkumisen* ennen kuin hän aloittaa sen etsimisen, pelaaja saa **yhden lyönnin rangaistuksen** Säännön 9.4b nojalla.

Tämän säännön “vahingossa” sisältää pallon *liikkumisen* jonkun toimesta, joka löytääkseen piilossa olevan pallon tekee sellaisia toimia, jotka todennäköisesti aiheuttavat pallon *liikkumisen* samalla kun pallo löytyy (kuten pitkän ruohon siirtäminen syrjään jalalla tai puun ravisteleminen).

Tällaisissa tapauksissa pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2). Näin meneteltäessä:

- Jos pallo oli *kiinteän haitan, olennaisen osan, ulkorajan merkin*, tai kasvavan tai kiinnittyneen luontoon kuuluvan päällä, alla tai sitä vasten, täytyy pallo *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen, edellä mainitun kohteen päälle, alle tai sitä vasten (ks. Sääntö 14.2c).
- Jos pallo oli peittyneenä hiekkaan, *makuu* pitää palauttaa alkuperäisen kaltaiseksi ja pallo pitää *asettaa takaisin* tähän *makuuseen* (ks. Sääntö 14.2.d(1)). **Mutta** näin menetellessään pelaaja saa jättää pienen osan palloa näkyviin.

Ks. myös Sääntö 15.1a (rajoitus *irrallisten luonnonhaittojen* poistamisesta tarkoituksellisesti ennen pallon *asettamista takaisin*).

Rangaistus Säännön 7.4 rikkomisesta: Yleinen rangaistus.

SÄÄNTÖ 8

Kenttä pelataan sellaisena kuin se on

Säännön tarkoitus:

Sääntö 8 kattaa pelin keskeisen periaatteen: ”kenttä pelataan sellaisena kuin se on”. Pelaajan pallon pysähdyttyä hänen tulee yleensä hyväksyä lyöntiin vaikuttavat olosuhteet eikä niitä saa parantaa ennen pallon pelaamista. Pelaaja voi kuitenkin tehdä tiettyjä kohtuullisia toimenpiteitä, vaikka ne parantavat olosuhteita. On myös olemassa tiettyjä tilanteita, joissa olosuhteet voidaan palauttaa ennalleen ilman rangaistusta, jos niitä on parannettu tai huononnettu.

8.1 Pelaajan toimenpiteet, jotka parantavat lyöntiin vaikuttavia olosuhteita

Tukeakseen keskeistä periaatetta ”pelaa *kenttä* sellaisena kuin se on” tämä sääntö rajoittaa niitä toimenpiteitä, joilla pelaaja saa *parantaa* mitään näistä varjelluista ”*lyöntiin vaikuttavista olosuhteista*” (missä tahansa *kentällä* tai sen ulkopuolella) seuraavaa *lyöntiänsä* varten:

- Pelaajan pysähtyneen pallon *makuuta*,
- Pelaajan aiotun *lyöntiasennon* aluetta,
- Pelaajan swingin vaatimaa tilaa,
- Pelaajan *pelilinjaa*, ja
- *Vapautumisaluetta*, jolle pelaaja tulee *pudottamaan* tai asettamaan pallon.

Tätä sääntöä sovelletaan sekä *kierroksen* aikana että pelin ollessa Säännön 5.7a mukaisesti keskeytettynä tehtäviin toimenpiteisiin.

Sääntöä ei sovelleta:

- *Irrallisten luonnonhaittojen* tai *liikuteltavien haittojen* poistamiseen, mikä on tietyin rajoituksin sallittua Säännön 15 nojalla, tai
- Tehtyihin toimenpiteisiin pelaajan pallon ollessa liikkeessä, mikä käsitellään Säännössä 11.

8.1a Kielletyt toimenpiteet

Lukuun ottamatta niitä tapoja, jotka sallitaan Säännöissä 8.1b, c ja d, pelaaja ei saa tehdä mitään seuraavista toimenpiteistä, jos ne *parantavat lyöntiin vaikuttavia olosuhteita*:

(1) Liikuttaa, taittaa tai katkaista mitään:

- Kasvavaa tai kiinnittynyttä luontoon kuuluvaa,
- *Kiinteää haittaa, olennaista osaa tai ulkorajan merkkiä*, tai

- *Tiiausalueen* tiimerkkiä, kun palloa pelataan *tiiausalueelta*.
- (2) Siirtää *irralista luonnonhaittaa* tai *liikuteltavaa haittaa* tiettyyn paikkaan tai asentoon (esim. helpottaakseen *lyöntiasennon* ottamista tai *parantaakseen pelilinjaa*).
 - (3) Muokata maanpinnan muotoa, mukaan lukien:
 - Laittamalla takaisin lyönnissä irronneen turpeen,
 - Siirtämällä tai painamalla alas lyöntijälkiin asetettuja turpeita, jotka ovat jo laitettuna takaisin paikalleen, tai muita paikalleen asetettuja nurmipaloja, tai
 - Muodostamalla tai tasoittamalla reikiä, painaumia tai muita maanpinnan epätasaisuuksia.
 - (4) Poistaa tai tasoittaa hiekkaa tai irtomaata.
 - (5) Poistaa kastetta, hurettä tai vettä.

Rangaistus Säännön 8.1a rikkomisesta: Yleinen rangaistus.

8.1b Sallitut toimenpiteet

Valmistautuessaan *lyöntiin* tai lyödessään pelaaja voi tehdä seuraavia toimenpiteitä eikä rangaistusta seuraa, vaikka samalla *parannetaan lyöntiin vaikuttavia olosuhteita*, kun hän:

- (1) Etsii normaalisti palloaan käyttäen vain tarpeellisia toimenpiteitä löytääkseen ja tunnistaakseen sen (ks. Sääntö 7.1a).
- (2) Poistaa tarvittavin toimenpitein *irralisia luonnonhaittoja* (ks. Sääntö 15.1) ja *liikuteltavia haittoja* (ks. Sääntö 15.2).
- (3) Käyttää tarpeellisia toimenpiteitä *merkatessaan* pallon paikkaa, ja nostaessaan ja *asettaessaan* sitä *takaisin* Sääntöjen 14.1 ja 14.2 nojalla.
- (4) Asettaa mailan kevyesti suoraan pallon eteen tai taakse. ”Asettaa mailan kevyesti” tarkoittaa, että ruoho, irtomaa, hiekka tai muu materiaali kannattaa mailan painoa maanpinnalla tai sen yläpuolella.

Mutta sallittua ei ole:

- Painaa mailaa maata vasten, tai
 - Jos pallo on *bunkkerissa*, koskettaa hiekkaa suoraan pallon edessä tai takana (ks. Sääntö 12.2b(1)).
- (5) Asettaa jalat tukevasti paikoilleen ottaessaan *lyöntiasennon*, mukaan lukien kohtuullisen määrän jalkojen kaivamista hiekkaan tai irtomaahan.
 - (6) Asettuu normaaliin *lyöntiasentoon* tehden kohtuudella tarvittavia toimenpiteitä päästäkseen pallolle ja *lyöntiasentoon*.

Mutta kun pelaaja toimii näin:

- Hän ei välttämättä pysty ottamaan normaalia *lyöntiasentoa* tai svingaamaan normaalisti, ja
- Hänen täytyy pyrkiä vaikuttamaan mahdollisimman vähän olosuhteisiin tällaisissa tilanteissa.

(7) Suorittaa *lyöntiä* tai *lyönnin* taaksevientä silloin, kun *lyönti* suoritetaan.

Mutta pallon ollessa *bunkkerissa*, hiekkaan koskeminen *bunkkerissa* taakseviennin aikana ei ole sallittua Säännön 12.2b(1) nojalla.

(8) *Tiiausalueella*:

- Asettaa *tiin* maahan tai maan pinnalle (ks. Sääntö 6.2b(2)),
- Liikuttaa, taivuttaa tai katkaisee mitä tahansa kasvavaa tai kiinnittynyttä luontoon kuuluvaa (ks. Sääntö 6.2b(3)), ja
- Muokkaa maanpinnan muotoa poistamalla tai painamalla hiekkaa tai irtomaata, tai poistamalla kastetta, huurretta tai vettä (ks. Sääntö 6.2b(3)).

(9) Tasoittaa hiekkaa *bunkkerissa* huolehtiessaan *kentän* kunnosta, kun pallo on pelattu pois *bunkkerista* (ks. Sääntö 12.2b(3)).

(10) Poistaa hiekkaa ja irtomaata sekä kunnostaa vaurioita *viheriöllä* (ks. Sääntö 13.1c).

(11) Liikuttaa luontoon kuuluvaa nähdäkseen onko se irtonainen.

Mutta jos havaitaan, että esine on kasvava tai kiinnittynyt, täytyy sen pysyä kiinnittyneenä ja se pitää palauttaa niin lähelle alkuperäistä paikkaa ja asentoa kuin mahdollista.

Ks. Sääntö 25.4g (Säännön 8.1b(5) muokkaaminen *lyöntiasentoa* otettaessa pelaajille, jotka käyttävät liikumisen apuvälinettä).

8.1c Rangaistuksen välttäminen palauttamalla alkuperäisiksi Säännön 8.1a(1) tai 8.1a(2) vastaisesti parannetut olosuhteet

Jos pelaaja *parantaa lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* liikuttamalla, taittamalla tai katkaisemalla jotain Säännön 8.1a(1) vastaisesti tai liikuttamalla jotakin tiettyyn paikkaan rikkoen Sääntöä 8.1a(2):

- Rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja ennen seuraavaa *lyöntiään* palauttaa *parantamansa* olosuhteet alkuperäiseen tilaan sallituilla toimenpiteillä, jotka on määritelty alla olevissa kohdissa (1) ja (2).
- **Mutta** pelaajan *parantaessa lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* tekemällä jotain Säännöissä 8.1a(3)-(5) käsitellyistä toimenpiteistä, ei hän voi välttyä rangaistukselta palauttamalla *olosuhteet* alkuperäiseen tilaan.

(1) Kuinka palauttaa olosuhteet alkuperäisiksi, kun jotain on liikutettu, taivutettu tai katkaistu. Pelaaja voi välttyä rangaistukselta Säännön 8.1a(1) rikkomisesta, jos hän ennen *lyöntiä* palauttaa alkuperäisen esineen alkuperäiselle paikalleen niin, että sääntöjen vastaisesti tehty *parannus* häviää esimerkiksi:

- Palauttamalla poistetun *ulkorajan merkin* (esim. ulkorajatolpan) takaisin paikalleen tai siirtämällä *ulkorajan merkin* takaisin sen alkuperäiseen asentoon sen jälkeen, kun se on työnnetty eri kulmaan, tai

- Palauttamalla puun oksan tai heinän tai *kiinteän haitan* alkuperäiseen paikkaansa sen liikuttamisen jälkeen.

Mutta pelaaja ei voi välttyä rangaistukselta:

- Jos *parannusta* ei poisteta (esim. silloin, kun *ulkorajan merkkiä* tai oksaa on taivutettu tai katkaistu merkittävästi niin, että sitä ei voida enää palauttaa alkuperäiseen asentoon), tai
- Käyttämällä jotain muuta kuin alkuperäistä esinettä yrittääkseen palauttaa *olosuhteet*, esim.:
 - » Käyttämällä erilaista tai toista esinettä (esim. laitetaan muu kuin poistettu tolppa reikään, josta ulkorajatolppa oli poistettu, tai sidotaan siirretty oksa takaisin paikalleen), tai
 - » Käyttämällä muita materiaaleja alkuperäisen esineen korjaamiseen (esim. käytetään teippiä rikotun *ulkorajan merkin* tai oksan korjaamiseen).

- (2) **Kuinka palauttaa esinettä siirtämällä parantuneet olosuhteet.** Pelaaja voi välttyä rangaistukselta Säännön 8.1a(2) rikkomisesta, jos hän ennen *lyöntiä* palauttaa siirretyn esineen paikoilleen.

8.1d Pallon pysähtymisen jälkeen huonontuneiden olosuhteiden palauttaminen entiselleen

Jos *lyöntiin vaikuttavat olosuhteet* huonontuvat sen jälkeen, kun pallo pysähtyi:

- (1) **Milloin huonontuneiden olosuhteiden palauttaminen on sallittua.** Jos *lyöntiin vaikuttavat olosuhteet* huonontuvat muun henkilön kuin pelaajan itsensä tai *eläimen* vuoksi, pelaaja voi ilman rangaistusta Säännön 8.1a nojalla:

- Palauttaa alkuperäiset *olosuhteet* niin samanlaisiksi kuin mahdollista.
- *Merkitä* pallon paikan ja nostaa, puhdistaa ja *asettaa* pallon *takaisin* alkuperäiselle paikalleen (ks. Säännöt 14.1 ja 14.2), jos se on tarpeellista tehdä alkuperäisten *olosuhteiden* palauttamiseksi, tai jos jotain ainesta päätyi pallon päälle silloin, kun *olosuhteet* huononivat.
- Jos huonontuneita *olosuhteita* ei voida helposti palauttaa alkuperäisiksi, pelaaja voi nostaa ja *asettaa* pallon *takaisin* lähimpään paikkaan (ei lähemmäksi *reikää*), joka (1) on *lyöntiin vaikuttavilta olosuhteiltaan* mahdollisimman samanlainen kuin alkuperäinen paikka, (2) on yhden *mailanmitan* sisällä alkuperäisestä paikasta, ja (3) on samalla *kentän alueella* kuin alkuperäinen paikka.

Poikkeus – Pallon makuun huononeminen sitä nostettaessa, liikuteltaessa tai sen jälkeen ja ennen sen asettamista takaisin: Tämä tilanne käsitellään Säännössä 14.2d, ellei *makuu* huonontunut pelin ollessa keskeytettynä ja pallo oli nostettuna, jolloin tämä sääntö pätee.

(2) **Milloin huonontuneiden olosuhteiden parantaminen on kiellettyä.** Pelaaja ei saa *parantaa lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* (paitsi Sääntöjen 8.1c(1), 8.1c(2) ja 13.1c sallimilla tavoilla), joita on huonontanut:

- Pelaaja, mukaan lukien pelaajan *caddie*,
- Pelaajan hyväksymänä toimiva toinen henkilö (muu kuin *tuomari*), tai
- *Luonnonvoimat* kuten tuuli tai vesi.

Jos pelaaja *parantaa* huonontuneita *olosuhteita* silloin, kun se ei ole sallittua, hän saa **yleisen rangaistuksen** Säännön 8.1a nojalla.

Rangaistus pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 8.1d: Yleinen rangaistus 14.7a nojalla.

Ks. Sääntö 22.2 (*Foursome*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta, ja *pelipartnerin* toimenpiteet rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin); **23.5** (*Four-Ball*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta, ja *pelipartnerin* toimenpiteet koskien pelaajan palloa tai *varusteita* rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin).

8.2 Pelaaja muuttaa tahallisesti muita fyysisiä olosuhteita, jotka vaikuttavat pelaajan paikallaan olevaan palloon tai tulevaan lyöntiin

8.2a Milloin Sääntöä 8.2 sovelletaan

Tämä sääntö käsittelee vain pelaajan tahallisia toimenpiteitä hänen muuttaessaan muita fyysisiä olosuhteita, jotka vaikuttavat pelaajan paikallaan olevaan palloon tai tulevaan *lyöntiin*.

Tätä sääntöä ei sovelleta pelaajan toimintaan, jossa hän:

- Tarkoituksellisesti muuttaa oman pallonsa kulkusuuntaa tai mitä tahansa fyysisiä olosuhteita vaikuttaakseen siihen, minne pallo saattaisi pysähtyä (tämä käsitellään Säännöissä 11.2 ja 11.3), tai
- Muuttaa *lyöntiinsä vaikuttavia olosuhteita* (tämä käsitellään Säännössä 8.1a).

8.2b Kielletyt toimenpiteet muiden fyysisten olosuhteiden muuttamiseksi

Pelaaja ei saa tehdä tarkoituksellisesti mitään toimenpiteitä, jotka on lueteltu Säännössä 8.1a (**paitsi** jotka on sallittu Säännössä 8.1b, c tai d), muuttaakseen mitään muita fyysisiä olosuhteita, jotka vaikuttavat:

- Minne pelaajan pallo saattaisi mennä tai pysähtyä pelaajan seuraavan tai sitä myöhemmän *lyönnin* seurauksena, tai
- Minne pelaajan paikallaan oleva pallo voi mennä tai pysähtyä, jos se *liikkuu* ennen *lyöntiä* (esim. kun pallo on jyrkässä rinteessä ja pelaaja pelkää, että se voi vieriä pensaaseen).

Poikkeus – Toimenpiteet kentän kunnosta huolehtimiseksi: Rangaistusta ei seuraa tämän säännön nojalla, jos pelaaja muuttaa muita fyysisiä olosuhteita

huolehtiessaan *kentän* kunnosta (esim. tasoittaa jälkiä *bunkkerissa* tai laittaa irti lyödyn turpeen takaisin).

Rangaistus Säännön 8.2 rikkomisesta: Yleinen rangaistus.

Ks. Sääntö 22.2 (*Foursome*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta, ja *pelipartnerin* toimenpiteet rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin); **23.5** (*Four-Ball*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta, ja *pelipartnerin* toimenpiteet koskien pelaajan palloa tai *varusteita* rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin).

8.3 Pelaaja muuttaa tahallisesti fyysisiä olosuhteita, jotka vaikuttavat toisen pelaajan paikallaan olevaan palloon tai tulevaan lyöntiin

8.3a Milloin sääntöä 8.3 sovelletaan

Tämä sääntö käsittelee ainoastaan pelaajan tahallisia toimenpiteitä muuttaakseen fyysisiä olosuhteita siten, että ne vaikuttavat toisen pelaajan paikallaan olevaan palloon tai tulevaan *lyöntiin*.

Tämä ei koske pelaajan toimintaa, jolla halutaan tarkoituksellisesti muuttaa toisen pelaajan liikkeessä olevan pallon suuntaa tai pysäyttää hänen pallonsa, tai muuttaa fyysisiä olosuhteita vaikuttamaan siihen, minne pallo saattaisi pysähtyä (tämä käsitellään Säännöissä 11.2 ja 11.3).

8.3b Kielletyt toimenpiteet muiden fyysisten olosuhteiden muuttamiseksi

Pelaaja ei saa tarkoituksellisesti tehdä mitään toimenpiteitä, jotka on lueteltu Säännössä 8.1a (**paitsi** jotka on sallittu Säännössä 8.1b, c tai d):

- *Parantaakseen* tai heikentääkseen toisen pelaajan *lyöntiin vaikuttavia olosuhteita*, tai
- Muuttaakseen mitään fyysistä olosuhdetta vaikuttaakseen:
 - » Minne toisen pelaajan pallo saattaisi mennä tai pysähtyä pelaajan seuraavan tai sitä myöhemmän *lyönnin* seurauksena, tai
 - » Minne toisen pelaajan paikallaan oleva pallo voi mennä tai pysähtyä, jos se *liikkuu* ennen *lyöntiä*.

Poikkeus – Toimenpiteet kentän kunnosta huolehtimiseksi: Rangaistusta ei seuraa tämän säännön nojalla, jos pelaaja muuttaa muita fyysisiä olosuhteita huolehtiessaan *kentän* kunnosta (esim. tasoittaa jälkiä *bunkkerissa* tai laittaa irti lyödyn turpeen takaisin).

Rangaistus Säännön 8.3 rikkomisesta: Yleinen rangaistus.

Ks. Sääntö 22.2 (*Foursome*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta, ja *pelipartnerin* toimenpiteet rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin); **23.5** (*Four-Ball*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta, ja *pelipartnerin* toimenpiteet koskien pelaajan palloa tai *varusteita* rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin).

SÄÄNTÖ 9

Pallo pelataan sijaintipaikaltaan; Paikallaan olevan pallon nostaminen tai liikuttaminen

Säännön tarkoitus:

Sääntö 9 käsittelee pelin keskeisen periaatteen: “pallo pelataan sijaintipaikaltaan”.

- Jos pelaajan pallo pysähtyy ja sen jälkeen luonnonvoimat kuten tuuli tai vesi liikuttavat sitä, niin pelaajan tulee yleensä jatkaa peliä pallon uudesta paikasta.
- Jos joku tai jokin ulkopuolinen vaikutus nostaa tai liikuttaa paikallaan olevaa palloa ennen lyöntiä, täytyy pallo asettaa takaisin alkuperäiselle paikalleen.
- Pelaajan tulee olla varovainen kaikkien paikallaan olevien pallojen lähellä, ja pelaaja, joka aiheuttaa oman pallonsa tai vastustajan pallon liikkumisen, saa normaalisti tästä rangaistuksen (paitsi viheriöllä).

Sääntöä 9 sovelletaan *kentällä pelissä* paikallaan olevaan palloon sekä *kierroksen* aikana että pelin ollessa keskeytettynä Säännön 5.7a mukaisesti.

9.1 Pallo pelataan sijaintipaikaltaan

9.1a Pallon pelaaminen sieltä, mihin se pysähtyi

Pelaajan paikallaan oleva pallo, joka on *kentällä*, on pelattava sijaintipaikaltaan, **paitsi** jos säännöt edellyttävät tai sallivat pelaajan:

- Pelaavan pallon toisesta paikasta *kentällä*, tai
- Nostavan pallon ja sen jälkeen *asettavan* sen *takaisin* alkuperäiselle paikalleen.

9.1b Kuinka menetellä, kun pallo liikkuu taakseviennin tai lyönnin aikana

Jos pelaajan paikallaan oleva pallo alkaa liikkua *lyönnin* tai taakseviennin aloittamisen jälkeen, ja pelaaja *lyö* palloa:

- Palloa ei saa *asettaa takaisin* huolimatta siitä mikä *liikkumisen* aiheutti.
- Sen sijaan pelaajan täytyy pelata pallo sieltä, minne se pysähtyi *lyönnin* seurauksena.
- Jos pelaaja aiheutti pallon *liikkumisen*, ks. Sääntö 9.4b tuleeko tilanteesta rangaistusta.

Rangaistus pallon pelaamisesta *väärästä paikasta* rikkoen Sääntöä 9.1: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

9.2 Pallon liikkumisen ja sen aiheuttajan ratkaiseminen

9.2a Onko pallo liikkunut?

Pelaajan paikallaan olevan pallon katsotaan *liikkuneen* vain, jos *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että näin tapahtui.

Jos pallo on saattanut *liikkua*, mutta ei *tiedetä tai ole käytännössä varmaa*, niin katsotaan, että pallo ei ole *liikkunut* ja se pitää pelata sijaintipaikaltaan.

9.2b Mikä aiheutti pallon liikkumisen?

Kun pelaajan paikallaan ollut pallo on *liikkunut*:

- On selvítettävä mikä aiheutti pallon *liikkumisen*.
 - Tämä määrittää sen, täytyykö pelaajan *asettaa* pallo *takaisin* vai pelata se sijaintipaikaltaan ja tulee ko tilanteesta rangaistus.
- (1) **Neljä mahdollista syytä.** Säännöt tunnistavat vain neljä mahdollista syytä, miksi paikallaan oleva pallo *liikkuu* ennen pelaajan *lyöntiä*:
- *Luonnonvoimat*, esim. tuuli ja vesi (ks. Sääntö 9.3),
 - Pelaajan toiminta, mukaan lukien pelaajan *caddien* toiminta (ks. Sääntö 9.4),
 - *Vastustajan* toiminta *reikäpelissä*, mukaan lukien *vastustajan caddien* toiminta (ks. Sääntö 9.5), tai
 - *Ulkopuolinen vaikutus*, mukaan lukien muut pelaajat *lyöntipelissä* (ks. Sääntö 9.6).

Ks. Sääntö 22.2 (*Foursome:ssa* kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin); **23.5** (*Four-Ball:ssa* kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet koskien pelaajan palloa tai *varusteita* rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin).

- (2) **“Tiedetään tai on käytännössä varma” - kriteeri pallon liikkumisen aiheuttajan ratkaisemiseksi.**

- Pelaajan, *vastustajan* tai *ulkopuolisen vaikutuksen* katsotaan aiheuttaneen pallon *liikkumisen* vain, jos *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että näin tapahtui.
- Jos ei *tiedetä tai ole käytännössä varmaa*, että joku edellä mainituista aiheutti *liikkumisen*, niin katsotaan, että *luonnonvoimat* aiheuttivat pallon *liikkumisen*.

Sovellettaessa tätä kriteeriä kaikki kohtuudella saatavilla oleva tieto tulee huomioida, joka tarkoittaa kaikkea tietoa, minkä pelaaja on jo saanut tai voi hankkia kohtuullisen pienellä vaivalla ja ilman tarpeetonta pelin viivyttämistä.

9.3 Luonnonvoimat liikuttavat palloa

Jos *luonnonvoimat* (esim. tuuli ja vesi) aiheuttavat pelaajan paikallaan olevan pallon *liikkumisen*:

- Rangaistusta ei seuraa, ja
- Pallo täytyy pelata sen uudesta paikasta.

Poikkeus 1 – Viheriöllä oleva pallo täytyy asettaa takaisin, jos se liikkuu sen jälkeen, kun se on jo nostettu ja asetettu takaisin (ks. Sääntö 13.1d): Jos viheriöllä oleva pelaajan pallo *liikkuu* sen jälkeen, kun se on jo nostettu ja *asetettu takaisin* paikalleen, josta pallo sen jälkeen *liikkui*:

- Pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalle (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).
- Näin toimitaan riippumatta siitä, mikä aiheutti pallon *liikkumisen* (mukaan lukien *luonnonvoimat*).

Poikkeus 2 – Jos paikallaan oleva pallo liikkuu toiselle kentän alueelle tai menee ulos pudottamisen, asettamisen tai takaisin asettamisen jälkeen: Jos pelaaja laittaa alkuperäisen tai toisen pallon peliin *pudottamalla*, *asettamalla* tai *takaisin asettamalla* ja *luonnonvoimat* aiheuttavat paikallaan olevan pallon *liikkumisen* ja pysähtymisen *kentän* toiselle *alueelle* tai *ulos kentältä*, pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalle (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2). **Mutta viheriölle takaisin asetetulle pallolle, ks. Poikkeus 1.**

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 9.3: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

9.4 Pelaaja nostaa tai liikuttaa palloa

Tätä sääntöä sovelletaan vain, jos *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että pelaaja (mukaan lukien pelaajan *caddie*) nosti paikallaan olevan pallonsa tai pelaajan tai hänen *caddiensa* toiminta aiheutti sen *liikkumisen*.

9.4a Milloin nostettu tai liikutettu pallo täytyy asettaa takaisin

Jos pelaaja nostaa paikallaan olevan pallonsa tai aiheuttaa sen *liikkumisen*, pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2), **paitsi**:

- Pelaajan nostaessa pallon jonkun säännön nojalla vapautuakseen tai *asettaakseen* pallon *takaisin* eri paikkaan (ks. Säännöt 14.2b ja 14.2e), tai
- Pallon *liikkuessa* vasta pelaajan *lyönnin* tai taakseviennin aloittamisen jälkeen, ja pelaaja *lyö* palloa (ks. Sääntö 9.1b).

9.4b Rangaistus pallon nostamisesta, tarkoituksellisesti palloon koskemisesta tai pallon liikkumisen aiheuttamisesta

Jos pelaaja nostaa tai koskee tarkoituksellisesti paikallaan olevaa palloansa tai aiheuttaa sen *liikkumisen*, saa pelaaja **yhden lyönnin rangaistuksen**.

Mutta on olemassa viisi **poikkeusta**:

Poikkeus 1 – Pelaajan on sallittua nostaa tai liikuttaa palloa: Rangaistusta ei seuraa, kun pelaaja nostaa tai *liikuttaa* palloa sellaisen säännön perusteella, joka:

- Sallii nostaa pallon ja *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen,
- Edellyttää *liikkuneen* pallon *asettamista takaisin* alkuperäiselle paikalleen, tai
- Edellyttää tai sallii pelaajan *pudottaa* tai asettaa pallon uudestaan tai pelata palloa eri paikasta.

Poikkeus 2 – Tahaton pallon liikkuminen palloa etsittäessä tai tunnistettaessa: Rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja vahingossa aiheuttaa pallon *liikkumisen* sitä etsittäessä tai tunnistettaessa (ks. Sääntö 7.4).

Poikkeus 3 – Tahaton pallon liikkuminen viheriöllä: Rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja vahingossa aiheuttaa pallon *liikkumisen viheriöllä* (ks. Sääntö 13.1d), riippumatta siitä miten tämä tapahtuu.

Poikkeus 4 – Tahaton pallon liikkuminen muualla kuin viheriöllä: Rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja vahingossa aiheuttaa pallon *liikkumisen* muualla kuin viheriöllä pelaajan tehdessä tarvittavia toimenpiteitä:

- *Merkittäessään* pallon paikkaa tai nostaessaan tai *asettaessaan takaisin* palloa, kun se on sallittua (ks. Säännöt 14.1 ja 14.2),
- Poistaessaan *liikuteltavaa haittaa* (ks. Sääntö 15.2),
- Palauttaessaan huonontuneita olosuhteita alkuperäiseksi, kun se on sallittua (ks. Sääntö 8.1d),
- Vapautuessaan jonkun säännön nojalla, myös määrittäessään onko vapautuminen mahdollista säännön nojalla (esim. svingaamalla mailaa nähdäkseen haittaako olosuhde) tai minne vapaudutaan (esim. määritettäessä *lähintä täydellisen vapautumisen pistettä*) tai
- Mitatessaan jonkun säännön perusteella (esim. päätettäessä lyöntivuoroa Säännön 6.4 nojalla).

Poikkeus 5 – Pallo liikkuu sen jälkeen, kun se on pysähtynyt kiinni pelaajaan tai varusteeseen: Rangaistusta ei seuraa, jos pallo pysähtyy pelaajaan tai hänen *varusteeseensa lyönnin* (Sääntö 11.1) tai *pudottamisen* (Sääntö 14.3c(1)) seurauksena ja pelaajan liikkuminen tai *varusteen* poistaminen aiheuttaa pallon *liikkumisen*.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 9.4: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

Jos pelaajaa vaaditaan *asettamaan liikkunut pallo takaisin* Säännön 9.4 mukaisesti, mutta hän ei toimi näin ja pelaa *väärästä paikasta*, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** Säännön 14.7a nojalla (ks. Säännön 1.3c(4) Poikkeus).

9.5 Vastustaja nostaa tai liikuttaa palloa reikäpelissä

Tämä sääntöä sovelletaan vain, jos *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että *vastustaja* (tai *vastustajan caddie*) nosti pelaajan paikallaan olevan pallon tai aiheutti toiminnallaan sen *liikkumisen*.

Jos *vastustaja* pelaa pelaajan palloa *vääränä pallona*, tämä tilanne käsitellään Säännössä 6.3c(1), ei tässä säännössä.

9.5a Milloin nostettu tai liikutettu pallo täytyy asettaa takaisin

Jos *vastustaja* nostaa pelaajan pysähtyneen pallon tai aiheuttaa sen *liikkumisen*, täytyy pallo *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2), **paitsi**:

- *Vastustajan* luovuttaessa seuraavan *lyönnin*, reiän tai ottelun (ks. Sääntö 3.2b), tai
- *Vastustajan* nostaessa tai *liikuttaessa* palloa pelaajan pyynnöstä, kun pelaajan aikeena on soveltaa jotain sääntöä vapautuakseen tai *asettaakseen* pallon *takaisin* eri paikkaan.

9.5b Rangaistus pallon nostamisesta, tarkoituksellisesti palloon koskemisesta tai pallon liikkumisen aiheuttamisesta

Jos *vastustaja* nostaa tai koskee tahallaan pelaajan paikallaan olevaa palloa tai aiheuttaa sen *liikkumisen*, *vastustaja* saa **yhden lyönnin rangaistuksen**.

Mutta on olemassa seuraavat **poikkeukset**:

Poikkeus 1 – Vastustajalla on lupa nostaa pelaajan pallo: Rangaistusta ei seuraa, jos *vastustaja* nostaa pelaajan pallon:

- Luovuttaessaan *lyönnin*, reiän tai ottelun tai
- Nostaa pallon pelaajan pyynnöstä.

Poikkeus 2 – Pallon merkitseminen ja nostaminen viheriöllä vahingossa:

Rangaistusta ei seuraa, jos *vastustaja merkitsee* pelaajan pallon paikan *viheriöllä* ja nostaa sen vahingossa luullen sen olevan *vastustajan* oma pallo.

Poikkeus 3 – Samat poikkeuksen kuin pelaajalla: Rangaistusta ei seuraa, jos *vastustaja* vahingossa aiheuttaa pallon *liikkumisen* tehdessään jotain Säännön 9.4b poikkeuksissa 2, 3, 4 tai 5 kuvatuista toimenpiteistä.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 9.5: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

9.6 Ulkopuolinen vaikutus nostaa pallon tai liikuttaa sitä

Jos *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että *ulkopuolinen vaikutus* (mukaan lukien *lyöntipelissä* toinen pelaaja tai toinen pallo) on nostanut tai *liikuttanut* pelaajan paikallaan ollutta palloa:

- Rangaistusta ei seuraa, ja
- Pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).

Näin menetellään, vaikka pelaajan palloa ei olisi löydetty.

Mutta jos ei *tiedetä tai ole käytännössä varmaa*, että *ulkopuolinen vaikutus* on nostanut tai *liikuttanut* palloa ja pallo on *kadonnut*, täytyy pelaajan käyttää *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumista Säännön 18.2 nojalla.

Jos toinen pelaaja on pelannut pelaajan palloa *vääränä pallona*, tilanne käsitellään Säännössä 6.3c(2), ei tässä säännössä.

Rangaistus pallon pelaamisesta *väärästä paikasta* rikkoen Sääntöä 9.6: Yleinen rangaistus 14.7a nojalla.

9.7 Pallon merkinappi nostettu tai liikkunut

Tämä sääntö kertoo miten toimia, jos pallon paikkaa *merkitsevä pallon merkinappi* nostetaan tai se liikkuu ennen pallon *takaisin asettamista*.

9.7a Pallo tai pallon merkinappi on asetettava takaisin

Jos ennen kuin pallo *asetetaan takaisin tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että pelaajan *pallon merkinappi* on nostettu tai liikkunut jollain tavalla (mukaan lukien *luonnonvoimien vaikutus*), täytyy pelaajan joko:

- Asettaa pallo *takaisin* alkuperäiselle paikalle (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2), tai
- Asettaa *pallon merkinappi* pallon alkuperäisen paikan *merkiksi*.

9.7b Rangaistus pallon merkinapin nostamisesta tai kun on aiheutettu sen liikkuminen

Jos pelaaja tai *vastustaja reikäpelissä* nostaa pelaajan pallon *merkinapin* tai aiheuttaa sen liikkumisen (silloin, kun pallo on nostettuna eikä vielä *asetettu takaisin*), pelaaja tai *vastustaja* saa **yhden lyönnin rangaistuksen**.

Poikkeus – Sääntöjen 9.4b ja 9.5b poikkeuksia sovelletaan pallon merkinapin nostamiseen tai liikuttamiseen tai liikkumisen aiheuttamiseen: Kaikissa tapauksissa, joissa pelaaja tai *vastustaja* ei saa rangaistusta pelaajan pallon nostamisesta tai *liikuttamisesta* vahingossa, rangaistusta ei myöskään seuraa pelaajan *pallon merkinapin* nostamisesta tai liikuttamisesta vahingossa.

Rangaistus pallon pelaamisesta *väärästä paikasta* rikkoen Sääntöä 9.7: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

SÄÄNTÖ 10

Lyöntiin valmistautuminen ja lyöminen; Neuvominen ja avustaminen; Caddiet

Säännön tarkoitus:

Säännössä 10 käsitellään, kuinka lyöntiin valmistaudutaan ja lyödään, sisältäen neuvot ja muun avun, joita pelaaja voi saada muilta (mukaan lukien caddiet). Peruseriaatteena on, että golf on taitopeli, joka sisältää henkilökohtaisia haasteita.

10.1 Lyöminen

Säännön tarkoitus:

Säännössä 10.1 käsitellään lyöntisuoritusta ja monia lyönnin aikana kiellettyjä toimenpiteitä. Lyönti suoritetaan lyömällä palloa kunnolla mailan päällä. Pelin olennainen haaste on ohjata ja kontrolloida koko mailan liikkumista vapaasti swingaamalla ja sitä ankkuroimatta.

10.1a Palloa on lyötävä kunnolla

Palloa *lyötäessä*:

- Pelaajan on lyötävä palloa mailan lavan jollain osalla kunnolla niin, että mailalla ja pallolla on vain hetkellinen kontakti, eikä palloa saa työntää, laahata tai kauhoa mailalla.
- Jos pelaajan maila osuu palloon vahingossa useammin kuin kerran, lasketaan tämä vain yhdeksi *lyönniksi* eikä tästä seuraa rangaistusta.

10.1b Mailan ankkurointi

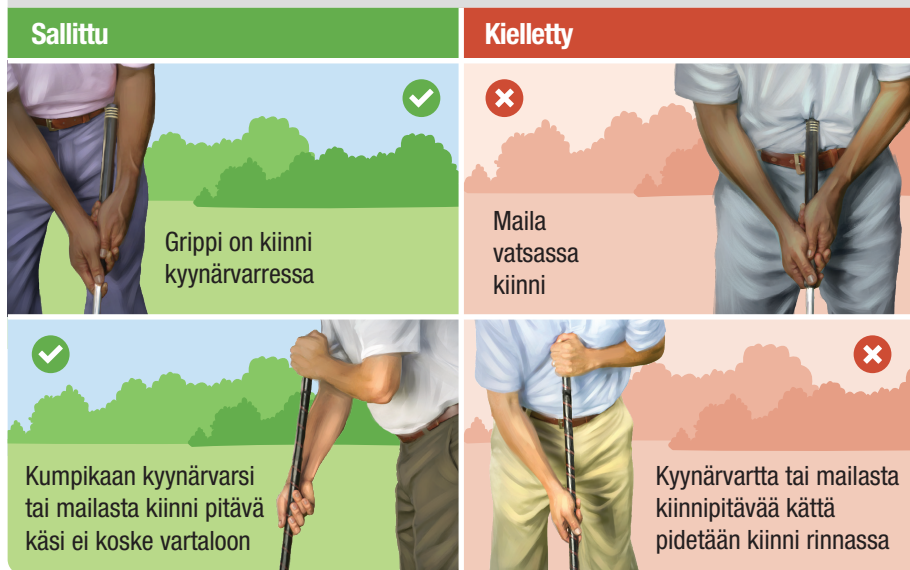
Palloa *lyötäessä* pelaaja ei saa ankkuroida mailaansa joko:

- Suoraan, pitäen mailaa tai mailasta kiinni pitävää kättä mitä tahansa kehon osaa vasten (**lukuun ottamatta** sitä, että pelaaja voi pitää mailaa tai mailasta kiinni pitävää kättä toista kättään tai kyynärvarttaan vasten), tai
- Epäsuorasti, käyttäen ”ankkurointipistettä” pitämällä kyynärvarttaan kiinni missä tahansa kehonsa osassa ja näin luomalla mailasta kiinni pitävälle kädelle kiinteän pisteen, jonka ympäri toinen käsi voi heilauttaa mailaa.

Jos pelaajan maila, kiinni pitävä käsi tai kyynärvarsi ainoastaan koskettaa hänen vartaloaan tai vaatteitaan *lyönnin* aikana ilman, että sitä pidetään vartaloa vasten, tätä sääntöä ei rikota.

Tässä säännössä ”kyynärvarsi” tarkoittaa kyynärnivelen alapuolella olevaa käden osaa sisältäen ranteen.

KUVA 10.1b: MAILAN ANKKUROIINTI



Ks. Säännöt 25.3b ja 25.4h (Säännön 10.1b soveltaminen amputoiduille pelaajille ja pelaajille, jotka käyttävät liikkumisen apuvälinettä).

10.1c Lyönnin aikana pelilinjalla tai sen molemmilla puolilla seisominen

Pelaaja ei saa *lyödä* sellaisesta *lyöntiasennosta*, että jalat on tarkoituksellisesti asetettu molemmille puolille *pelilinjaa* tai niin, että jompikumpi jalka tarkoituksellisesti koskee *pelilinjaa* tai sen jatketta pallon takana.

Ainoastaan tämän säännön kohdalla *pelilinja* ei sisällä kohtuullisella etäisyydellä linjan molemmilla puolilla olevaa aluetta.

Poikkeus – Rangaistusta ei seuraa, mikäli lyöntiasento on otettu tahattomasti tai pelaaja pyrkii välttämään toisen pelaajan pelilinjaa.

Ks. Sääntö 25.4i (Pelaajille, jotka käyttävät liikkumisen apuvälinettä, muokaus Sääntöön 10.1c pitää sisällään myös *lyöntiasennon* ottamisen millä tahansa liikkumisen apuvälineen osalla).

10.1d Liikkuvan pallon pelaaminen

Pelaaja ei saa *lyödä* liikkuvaa palloa:

- *Pelissä* oleva pallo “liikkuu”, kun se ei ole paikallaan.
- Jos pysähtynyt pallo heiluu (kutsutaan joskus värähtelyksi), mutta pysyy tai palaa alkuperäiselle paikalleen, katsotaan sen olevan paikallaan eikä se ole liikkuva pallo.

Mutta on olemassa kolme **poikkeusta**, josta rangaistusta ei seuraa:

Poikkeus 1 – Pallo alkaa liikkua vasta sen jälkeen, kun pelaaja on aloittanut taakseviennin lyöntiä varten: Liikkuvan pallon *lyöminen* käsitellään Säännössä 9.1b, ei tässä säännössä.

Poikkeus 2 – Pallo putoaa tiiltä: *Tiiltä* putoavan pallon *lyöminen* käsitellään Säännössä 6.2b(5), ei tässä säännössä.

Poikkeus 3 – Pallo liikkuu vedessä: Kun pallo liikkuu joko *tilapäisessä vedessä* tai vedessä *estealueella*:

- Pelaaja voi *lyödä* liikkuvaa palloa ilman rangaistusta, tai
- Pelaaja voi vapautua Säännön 16.1 tai 17 nojalla ja voi nostaa liikkuvan pallon. Kummassakaan tapauksessa pelaaja ei saa tarpeettomasti viivyttää peliä (ks. Sääntö 5.6a) antaakseen tuulen tai veden liikuttaa palloa parempaan paikkaan.

Rangaistus lyönnistä rikkoen Sääntöä 10.1: Yleinen rangaistus.

Lyöntipelissä sääntöä rikkova *lyönti* lasketaan ja pelaaja saa **kahden lyönnin rangaistuksen**.

10.2 Neuvominen ja muu avustaminen

Säännön tarkoitus:

Pelaajan olennainen haaste on päättää pelinsä strategia ja taktiikka. Tämän vuoksi on olemassa rajoituksia neuvoille ja muulle avulle, mitä pelaaja voi saada kierroksen aikana.

10.2a Neuvominen

Kierroksen aikana pelaaja ei saa:

- Antaa *neuvoja* kilpailussa kenellekään, joka on pelaamassa *kentällä*,
- Pyytää *neuvoja* muilta kuin omalta *caddielta*, tai
- Koskettaa toisen pelaajan *varusteisiin* saadakseen sellaista tietoa, joka toisen pelaajan antamana tai häneltä kysyttynä katsottaisiin *neuvoksi* (esim. koskeminen toisen pelaajan mailoihin tai bägiin nähdäkseen mailan, jota tämä käyttää).

Tätä sääntöä ei sovelleta kilpailussa ennen *kierrosta*, pelin ollessa keskeytettynä Säännön 5.7a mukaisesti tai *kierrosten välissä*.

Rangaistus Säännön 10.2a rikkomisesta: Yleinen rangaistus.

Reikä- ja *lyöntipelissä* rangaistusta sovelletaan seuraavasti:

- Pelaaja kysyy tai antaa neuvon jommankumman pelaajan pelatessa reikää. Pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** pelattavalle reiälle tai juuri pelaamalleen reiälle.

- Pelaaja kysyy tai antaa neuvon molempien pelaajien ollessa kahden reiän välissä. Pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** seuraavalle reiälle.

Ks. Säännöt 22, 23 ja 24 (Pelimuodoissa, joissa on *pelipartnerit*, pelaaja voi antaa ja kysyä *neuvoja pelipartneriltaan tai pelipartnerin caddielta*).

10.2b Muu avustaminen

- (1) Avun saaminen caddielta pelilinjaan tai muuhun tietoon suunnasta. Kun pelaajan *caddie* avustaa pelaajaa *pelilinjaan* tai muuhun tietoon suunnasta liittyen, *caddieta* koskevat seuraavat rajoitukset:
- *Caddie* ei saa asettaa esinettä antamaan tällaista apua (eikä rangaistukselta voi välttää poistamalla esineen ennen *lyöntiä*).
 - *Lyönnin* aikana *caddie* ei saa:
 - » Seistä paikassa, jota kohti pelaajaa pelaa, tai
 - » Tehdä mitään muuta sellaista, joka antaa tällaista apua (esim. osoittaa maassa olevaa kohtaa).
 - *Caddie* ei saa seistä kielletyllä alueella silloin, kun Sääntö 10.2b(4) ei sitä salli.

Mutta tämä sääntö ei kiellä *caddieta* seisomasta lähellä *reikää* huoltaessaan *lipputankoa*.

- (2) Avun saaminen joltain muulta kuin caddielta pelilinjaan tai muuhun tietoon suunnasta. Pelaaja ei saa saada apua *pelilinjaan* tai muuhun tietoon suunnasta keneltäkään muulta henkilöltä kuin *caddielta*, paitsi seuraavasti:
- Kyseinen henkilö voi tarjota apua yleisesti tiedetyistä tiedoista (esim. osoittamalla puuta, joka on keskellä sokkoväylää).
 - Muulloin kuin pelaajan pallon ollessa *viheriöllä*, kyseinen henkilö voi seistä paikassa, jota kohti pelaaja pelaa, **mutta** hänen pitää siirtyä pois ennen *lyönnin* suorittamista.

Mutta tämä sääntö ei kiellä ketään seisomasta lähellä *reikää* huoltaessaan *lipputankoa*.

- (3) Mitään esinettä ei saa asettaa avustamaan tähtäystä, lyöntiasennon ottamista tai svingaamista. Pelaaja ei saa asettaa esinettä avustamaan tähtäystä tai *lyöntiasennon* ottamista tulevaa *lyöntiä* varten (esim. asettamalla maila maahan osoittamaan minne pelaajan tulisi tähdätä tai miten jalat tulisi asettaa).

”Esineen asettaminen” tarkoittaa esineen laittamista maahan ja että pelaaja ei koske siihen.

Jos pelaaja rikkoo tätä sääntöä, hän ei voi välttyä rangaistukselta poistamalla esineen ennen *lyöntiä*.

Tämä sääntö koskee myös vastaavanlaisia toimenpiteitä, kuten pelaajan tekemiä merkkejä hiekkaan tai kasteeseen auttamaan svingaamista.

Tätä sääntöä ei sovelleta *pallon merkinappiin*, kun sillä *merkitään* pallon paikkaa tai palloon, kun se on asetettu paikalleen. **Mutta** *pallon merkinappia*, joka täyttää *varustesääntöjen* suuntaamisvälineen määritelmän, käsitellään Säännössä 4.3.

Ks. Sääntö 25.2c (Säännön 10.2b(3) soveltaminen näkövammaisille pelaajille).

- (4) Caddien kielletty alue ennen kuin pelaaja suorittaa lyönnin. Silloin kun pelaaja aloittaa *lyöntiasennon* ottamisen *lyöntiä* varten (tämä tarkoittaa sitä, että ainakin toinen jaloista on *lyöntiasennossa*) ja kunnes *lyönti* on suoritettu, on rajoituksia, milloin ja miksi pelaajan *caddie* saa tarkoituksellisesti seistä *pelilinjan* jatkeella tai sen läheisyydessä pallon takana (tämä on ns. ”kielletty alue”). Näitä ovat:

- Tähtäminen. *Caddie* ei saa seistä kielletyllä alueella avustamassa pelaajan tähtäämistä. Tämä avustaminen pitää sisällään sen, jos *caddie* siirtyy pois sanomatta sanaakaan, mutta niin tekemällä viestittää pelaajalle, että tähtäys on otettu oikein haluttuun kohteeseen. **Mutta** rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja poistuu *lyöntiasennosta* ennen *lyöntiä* ja *caddie* poistuu kielletyltä alueelta ennen kuin pelaaja aloittaa uudestaan *lyöntiasennon* ottamisen *lyöntiä* varten.
- Muu kuin apu tähtäämiseen. Jos *caddie* avustaa pelaajaa jollakin muulla tavalla kuin tähtäämisen osalta (esim. tarkistamalla osuuko pelaajan maila läheiseen puuhun taakseviennissä), saa *caddie* seistä kielletyllä alueella, mutta vain jos *caddie* siirtyy pois ennen *lyöntiä* ja edellyttäen, että tämä asettuminen ei ole osa normaalia rutiinia.

Rangaistusta ei seuraa, jos *caddie* seisoo vahingossa kielletyllä alueella.

Tämä sääntö ei kiellä pelaajaa saamasta apua pallon lennon seurantaan, jos kielletyllä alueella oleva henkilö on joku muu kuin pelaajan *caddie*.

Ks. Säännöt 22, 23 ja 24 (Pelimuodoissa, joissa on *pelipartnerit* ja avunantajat, *pelipartneria* ja *pelipartnerin caddieta* ja kaikkia avunantajia koskevat samat rajoitukset).

Ks. Sääntö 25.2d (Säännön 10.2b(4) soveltaminen näkövammaisille pelaajille).

(5) Fyysinen apu, häiriötekijöiden poistaminen ja luonnon olosuhteilta suojautuminen. Pelaaja ei saa *lyödä*:

- Saadessaan fyysistä apua omalta *caddielta* tai toiselta henkilöltä, tai
- Jos pelaajan *caddie*, joku muu henkilö tai esine on tarkoituksellisesti asetettu:
 - » Poistamaan häiriötekijöitä, tai
 - » Antamaan suojaa auringolta, sateelta, tuulelta tai muilta luonnon olosuhteilta.

Tämä sääntö ei kiellä pelaajaa:

- Tekemästä omia toimenpiteitä suojautuakseen luonnon olosuhteilta *lyönnin* aikana, esim. pukeutumalla suojaaviin vaatteisiin tai pitämällä sateenvarjoa päänsä päällä, tai
- Pyytämästä muita henkilöitä pysymään paikallaan, jos hän ei ole heitä siihen paikkaan tarkoituksellisesti asettanut, tai siirtymään (esim. kun katsojan varjo tulee pelaajan pallon päälle).

Rangaistus Säännön 10.2b rikkomisesta: Yleinen rangaistus.

10.3 Caddiet

Säännön tarkoitus:

Pelaajalla voi olla kierroksen aikana *caddie* kantamassa pelaajan mailoja ja antamassa *neuvoja* ja muuta apua, mutta *caddien* toimenpiteille on olemassa rajoituksia. Pelaaja on vastuussa *caddiensa* toimenpiteistä kierroksen aikana ja saa rangaistuksen, jos *caddie* rikkoo sääntöjä.

10.3a Caddie saa auttaa pelaajaa kierroksen aikana

(1) Pelaajalla saa olla vain yksi caddie kerrallaan. Pelaajalla saa olla *caddie* *kierroksen* aikana kantamassa, kuljettamassa ja käsittelemässä hänen mailojaan, antamassa *neuvoja* ja auttamassa muulla sallitulla tavalla, **mutta** seuraavin rajoittein:

- Pelaajalla ei saa olla enempää kuin yksi *caddie* kerrallaan.
- Pelaaja saa vaihtaa *caddieta* kierroksen aikana, **mutta** näin ei saa tehdä tilapäisesti vain tarkoituksenaan saada *neuvoja* uudelta *caddielta*.

Riippumatta siitä, onko pelaajalla *caddieta*, toinen henkilö, joka kävelee tai kulkee pelaajan mukana tai kantaa tavaroita pelaajan puolesta (esim. sadeasua, sateenvarjoa tai ruokaa ja juomia), ei ole pelaajan *caddie*, ellei pelaaja ole häntä sellaiseksi nimennyt tai ellei hän lisäksi kannaa, kuljeta tai käsittele pelaajan mailoja.

(2) **Kahdella tai useammalla pelaajalla voi olla yhteinen caddie.** Kun kyseessä on sääntötilanne, joka koskee tiettyä yhteisen *caddien* toimenpidettä, tulee päättää, kenelle pelaajista kyseinen toimenpide oli tehty:

- Jos *caddien* toimenpide tehtiin jonkun yhteistä *caddieta* käyttävän pelaajan erityisten ohjeiden mukaisesti, niin toimenpide tehtiin tälle pelaajalle.
- Jos kukaan näistä pelaajista ei erityisesti määrännyt tätä toimenpidettä, katsotaan toimenpide tehdyn sille yhteistä *caddieta* käyttävälle pelaajalle, jonka pallo on kyseessä.
- Jos kukaan näistä pelaajista ei erityisesti määrännyt yhteisen *caddien* toimenpidettä eikä kyseessä ollut kenenkään näiden pelaajien pallo, kaikki yhteisen *caddien* pelaajat saavat rangaistuksen.

Ks. Säännöt 25.2, 25.4 ja 25.5 (Tiettyjä vammoja omaavat pelaajat voivat saada apua avustajalta).

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö H-1 (Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla kielletään tai vaaditaan *caddien* käyttö tai rajoitetaan pelaajan mahdollisuutta valita *caddie*).

Rangaistus Säännön 10.3a rikkomisesta:

- Pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** jokaiselle reiälle, jolla häntä auttoi samanaikaisesti useampi kuin yksi *caddie*.
- Jos sääntöriike tapahtuu tai jatkuu kahden reiän välillä, saa pelaaja **yleisen rangaistuksen** seuraavalle reiälle.

10.3b Mitä caddie saa tehdä

Nämä ovat esimerkkejä, mitä *caddie* saa tehdä ja mitä ei:

(1) **Aina sallitut toimenpiteet.** *Caddie* saa tehdä seuraavia toimenpiteitä aina, kun ne ovat sääntöjen mukaan sallittuja:

- Kantaa, kuljettaa ja käsitellä pelaajan mailoja ja muita *varusteita* (mukaan lukien golfauton tai golfkärkyjen kuljettaminen).
- Etsiä pelaajan palloa (Sääntö 17.1).
- Antaa tietoja, *neuvoja* ja auttaa muutoin ennen *lyöntiä* (Säännöt 10.2a ja 10.2b).
- Tasoittaa *bunkkereita* tai tehdä muita toimenpiteitä *kentän* kunnosta huolehtimiseksi (Sääntöjen 8.2 poikkeus, 8.3 poikkeus, ja 12.2b(2) ja (3)).
- Poistaa hiekkaa ja irtomaata *viheriöllä* sekä korjata *viheriön* vaurioita (Sääntö 13.1c).
- Poistaa tai huoltaa *lipputankoa* (Sääntö 13.2b).
- Nostaa pelaajan pallon, kun on kohtuullista päätellä (esim. toiminnan tai puheen perusteella), että pelaaja tulee vapautumaan jonkun säännön nojalla (Sääntö 14.1b).
- *Merkitä* pelaajan pallon paikka ja nostaa ja *asettaa se takaisin viheriöllä* (Säännön 14.1b poikkeus ja 14.2b).
- Puhdistaa pelaajan pallo (Sääntö 14.1c).
- Poistaa *irralisia luonnonhaittoja* ja *liikuteltavia haittoja* (Säännöt 15.1 ja 15.2).

(2) **Sallitut toimenpiteet vain pelaajan valtuuttamana.** *Caddie* saa tehdä näitä toimenpiteitä, kun säännöt sallivat ne pelaajalle, mutta ainoastaan silloin, kun pelaaja antaa niihin valtuutuksen (joka täytyy antaa erikseen joka kerta sen sijaan, että se annettaisiin yleisesti koko *kierrokselle*):

- Palauttaa olosuhteet takaisin alkuperäiseksi, kun ne heikentyivät pelaajan pallon pysähtymisen jälkeen (Sääntö 8.1d).
- Pelaajan pallon ollessa muualla kuin *viheriöllä*, nostaa pelaajan pallo sellaisen säännön nojalla, joka edellyttää pallon *asettamista takaisin* (Sääntö 14.1b).

(3) **Kielletyt toimenpiteet.** *Caddie* ei saa tehdä seuraavia toimenpiteitä pelaajan hyväksi:

- Luovuttaa seuraavaa *lyöntiä*, reikää tai ottelua *vastustajalle* tai sopia *vastustajan* kanssa ottelun tilanteesta (Sääntö 3.2).
- *Asettaa* pallo *takaisin*, ellei *caddie* ollut sitä nostanut tai *liikuttanut* (Sääntö 14.2b).
- *Pudottaa* tai asettaa pallo vapautusta otettaessa (Sääntö 14.3).

- Päättää vapautua säännön perusteella (esim. julistamalla pallon olevan pelaamattomassa paikassa Säännön 19 nojalla tai vapautua *epänormaalista kenttöolosuhteesta* tai *estealueelta* Säännön 16.1 tai 17 nojalla); *caddie* saa *neuvoa* pelaajaa tekemään niin, mutta pelaajan täytyy tehdä päätös.

10.3c Pelaajan vastuut caddien toimenpiteistä ja sääntörikkeistä

Pelaaja on vastuussa oman *caddiensa* toimenpiteistä *kierroksen* aikana ja pelin ollessa keskeytettynä Säännön 5.7a mukaisesti, mutta ei ennen *kierrosta* tai sen jälkeen.

Jos *caddien* toimenpide rikkoo sääntöä tai rikkoisi sääntöä, jos pelaaja tekisi niin, saa pelaaja rangaistuksen kyseisen säännön nojalla.

Kun säännön soveltaminen riippuu siitä, onko pelaaja tietoinen tietyistä tosiasioista, pelaajan tietoisuuteen katsotaan kuuluvan myös kaikki se, mitä hänen *caddiensa* tietää.

SÄÄNTÖ 11

Liikkuva pallo osuu vahingossa henkilöön, eläimeen tai esineeseen; Tahalliset toimenpiteet, jotka vaikuttavat pallon liikkeeseen

Säännön tarkoitus:

Sääntö 11 käsittelee kuinka toimia, kun liikkeessä oleva pallo osuu kentällä olevaan henkilöön, eläimeen, varusteeseen tai mihin tahansa muuhun. Kun tämä tapahtuu vahingossa, ei siitä seuraa rangaistusta ja pelaajan tulee yleensä hyväksyä lopputulos, oli se eduksi tai ei, ja jatkaa pelaamista sieltä, minne pallo pysähtyi. Sääntö 11 rajoittaa myös pelaajaa tekemästä mitään tahallista toimenpidettä vaikuttaakseen siihen, mihin pallo voisi pysähtyä.

Tätä sääntöä sovelletaan aina, kun *pelissä* oleva pallo on liikkeessä (*lyönnin* seurauksena tai muutoin), **paitsi** kun pallo on *pudotettu vapautumisalueelle* eikä se ole vielä pysähtynyt. Tämä tilanne käsitellään Säännössä 14.3.

11.1 Liikkeessä oleva pallo osuu vahingossa henkilöön tai ulkopuoliseen vaikutukseen

11.1a Ei rangaistusta pelaajille

Jos pelaajan liikkeessä oleva pallo osuu vahingossa johonkin henkilöön (mukaan lukien pelaaja itse) tai *ulkopuoliseen vaikutukseen*:

- Rangaistusta ei seuraa kenellekään.
- Tämä pätee, vaikka pallo osuu pelaajaan itseensä, *vastustajaan* tai toiseen pelaajaan tai heidän *caddieen* tai *varusteisiin*.

Poikkeus – Viheriöltä pelattu pallo lyöntipelissä: Jos liikkeessä oleva pelaajan pallo osuu *viheriöllä* paikallaan olevaan toiseen palloon ja molemmat pallot olivat *viheriöllä* ennen *lyöntiä*, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen (kahden lyönnin rangaistus)**.

11.1b Paikka, josta peliä jatketaan

(1) **Kun pallo pelataan viheriön ulkopuolelta.** Jos pelaajan muualta kuin *viheriöltä* pelaama liikkeessä oleva pallo osuu vahingossa johonkin henkilöön (mukaan lukien pelaajaan itseensä) tai *ulkopuoliseen vaikutukseen* (mukaan lukien *varusteeseen*), pallo täytyy yleensä pelata sijaintipaikaltaan. **Mutta** jos pallo pysähtyy jonkun henkilön, *eläimen* tai liikkuvan *ulkopuolisen vaikutuksen* päälle, pelaaja ei saa pelata palloa sijaintipaikaltaan, vaan pelaajan täytyy vapautua tilanteesta:

- Kun pallo pysähtyy viheriön ulkopuolella olevan jonkun henkilön, eläimen tai liikkuvan ulkopuolisen vaikutuksen päälle. Pelaajan täytyy *pudottaa* alkuperäinen tai muu pallo seuraavanlaiselle vapautumisalueelle (ks. Sääntö 14.3):

- » Vertailupiste: Arvioitu piste suoraan sen kohdan alla, mihin pallo ensimmäisenä pysähtyi henkilön, *eläimen* tai liikkuvan *ulkopuolisen vaikutuksen* päälle.
- » Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **mutta** seuraavin rajoituksin:
- » Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - Täytyy olla samalla *kentän alueella* kuin vertailupiste, ja
 - Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste.
- Jos pallo pysähtyy viheriöllä olevan jonkun henkilön, eläimen tai liikkuvan ulkopuolisen vaikutuksen päälle. Pelaajan täytyy asettaa alkuperäinen tai muu pallo arvioituun paikkaan suoraan sen kohdan alle, missä pallo ensiksi pysähtyi henkilön, *eläimen* tai liikkuvan *ulkopuolisen vaikutuksen* päälle käyttäen *takaisin asettamisen* toimintatapoja Sääntöjen 14.2b(2) ja 14.2e mukaisesti.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 11.1b(1): Yleinen rangaistus Säännön 14.7 nojalla.

- (2) **Kun pallo pelataan viheriöltä.** Jos *viheriöltä* pelattu pelaajan liikkeessä oleva pallo osuu vahingossa pelaajaan itseensä tai *ulkopuoliseen vaikutukseen*, pallo täytyy yleensä pelata sijaintipaikaltaan. **Mutta** pelaajan täytyy uusia *lyönti* pelaamalla alkuperäinen tai muu pallo paikasta, josta *lyönti* suoritettiin (ks. Sääntö 14.6), jos *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että liikkeessä ollut pallo osui kyseisellä *viheriöllä* johonkin seuraavista:
- Johonkin muuhun henkilöön kuin:
 - » Pelaajaan itseensä, tai
 - » *Lipputankoa* huoltavaan henkilöön (tämä käsitellään Säännössä 13.2b(2), ei tässä säännössä).
 - Johonkin muuhun *liikuteltavaan haittaan* kuin:
 - » *Lyöntiin* käytettyyn mailaan,
 - » *Pallon merkinappiin*,
 - » Paikallaan olevaan palloon (ks. Sääntö 11.1a sovelletaanko *lyöntipelissä* rangaistusta), tai
 - » *Lipputankoon* (tämä käsitellään Säännössä 13.2b(2), ei tässä säännössä).
 - Muuhun *eläimeen* kuin niihin, jotka on määritelty *irralisiksi luonnonhaitoiksi* (esim. hyönteiset).

Jos pelaaja uusii *lyönnin*, mutta pelaa *väärästä paikasta*, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** Säännön 14.7 nojalla.

Jos pelaaja ei uusi *lyöntiä*, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** ja *lyönti* lasketaan, mutta pelaaja ei ole pelannut *väärästä paikasta*.

Ks. Sääntö 25.4k (Pelaajille, jotka käyttävät liikkumisen apuvälinettä, Sääntöä 11.1b(2) muokataan niin, että pallon osuessa apuvälineeseen peliä jatketaan pallon sijaintipaikalta).

11.2 Henkilö muuttaa tahallisesti liikkuvan pallon suuntaa tai pysäyttää sen

11.2a Milloin Sääntöä 11.2 sovelletaan

Tätä sääntöä sovelletaan vain, jos *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että henkilö tarkoituksellisesti muutti pelaajan liikkeessä olevan pallon suuntaa tai pysäytti sen, mikä tapahtuu silloin, kun:

- Henkilö koskee tahallisesti liikkeessä olevaan palloon, tai
- Liikkeessä oleva pallo osuu johonkin *varusteeseen* tai muuhun esineeseen (**paitsi pallon merkinappiin** tai toiseen palloon, joka oli paikallaan, ennen pallon pelaamista tai sen liikkeelle lähtemistä) tai johonkin henkilöön (esim. pelaajan *caddieen*), jonka pelaaja tarkoituksellisesti asetti tai jätti tiettyyn kohtaan niin, että *varuste*, esine tai henkilö voisi muuttaa liikkuvan pallon kulkusuuntaa tai pysäyttää sen.

Poikkeus – Reikäpelissä pallon suuntaa tahallisesti muutettu tai pysäytetty, kun sillä ei ole mitään käytännön mahdollisuutta mennä reikään: *Vastustajan* liikkeessä olevan pallon tahallinen suunnan muuttaminen tai sen pysäyttäminen silloin, kun sillä ei ole enää mitään mahdollisuutta mennä *reikään* ja tämä tehdään luovuttamistarkoituksessa tai kun pallon olisi pitänyt mennä *reikään* reiän tasaamiseksi, käsitellään Säännöissä 3.2a(1) tai 3.2b(1), ei tässä säännössä.

Pelaajan oikeus saada pallo tai *pallon merkinappi* nostetuksi ennen *lyöntiä*, jos hän kohtuudella uskoo, että pallo tai *pallon merkinappi* voi auttaa tai haitata peliä, ks. Sääntö 15.3.

11.2b Milloin pelaajaa rangaistaan

- Pelaaja saa **yleisen rangaistuksen**, jos hän tarkoituksellisesti muuttaa pallon suuntaa tai pysäyttää sen.
- Tämä pätee niin pelaajan omalle pallolle, *vastustajan* pelaamalle pallolle kuin toisen pelaajan pelaamalle pallolle *lyöntipelissä*.

Poikkeus – Vedessä liikkuva pallo: Rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja nostaa *tilapäisessä vedessä* liikkuvan pallon tai pallon *estealueella* vapautuakseen Säännön 16.1 tai 17 nojalla (ks. Säännön 10.1d Poikkeus 3).

Ks. Sääntö 22.2 (*Foursome:ssa* kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin); **23.5** (*Four-Ball:ssa* kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet koskien pelaajan palloa tai *varusteita* rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin).

11.2c Paikka, josta pallo tulee pelata, kun sen suuntaa on tarkoituksellisesti muutettu tai pysäytetty

Jos *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että henkilö on tahallisesti muuttanut pelaajan liikkeessä olevan pallon suuntaa tai pysäyttänyt sen (vaikkei palloa olisi löydetty), palloa ei saa pelata sijaintipaikaltaan vaan pelaajan täytyy vapautua:

(1) **Palloa lyöty muualta kuin viheriöltä.** Pelaajan täytyy vapautua perustuen arvioituun paikkaa, minne pallo olisi pysähtynyt ilman sen suunnan muuttamista tai pysäyttämistä:

- Kun pallo olisi pysähtynyt kentällä muualle kuin viheriölle. Pelaajan täytyy *pudottaa* alkuperäinen tai muu pallo seuraavanlaiselle *vapautumisalueelle* (ks. Sääntö 14.3):
 - » Vertailupiste: Arvioitu paikka, johon pallo olisi pysähtynyt.
 - » Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **mutta** seuraavin rajoituksin:
 - » Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - Täytyy olla samalla *kentän alueella* kuin vertailupiste, ja
 - Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste.

Poikkeus – Pallon on arvioitu pysähtyneen estealueelle: Jos pallon arvioitu paikka on *estealueella*, pelaajan ei ole pakko vapautua käyttämällä tätä sääntöä. Vaihtoehtoisesti pelaaja voi vapautua *estealueelta* suoraan Säännön 17.1d nojalla käyttäen arvioitua kohtaa, josta pallo olisi viimeksi leikannut *estealueen* rajan.

- Kun pallo olisi pysähtynyt viheriölle. Pelaajan täytyy asettaa alkuperäinen tai muu pallo arvioituun paikkaan, mihin pallo olisi pysähtynyt käyttämällä *takaisin asettamisen* toimintatapoja Sääntöjen 14.2b(2) ja 14.2e mukaisesti.
- Kun pallo olisi pysähtynyt ulos. Pelaajan täytyy käyttää *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumista Säännön 18.2 mukaisesti.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 11.2c(1): Yleinen rangaistus 14.7a nojalla.

(2) **Palloa lyöty viheriöltä.** Pelaajan täytyy uusia *lyönti* pelaamalla alkuperäinen tai muu pallo alkuperäisestä paikasta (ks. Sääntö 14.6).

Jos pelaaja uusii *lyönnin*, mutta pelaa *väärästä paikasta*, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** Säännön 14.7 nojalla.

Jos pelaaja ei uusi *lyöntiä*, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** ja *lyönti* lasketaan, mutta pelaaja ei ole pelannut *väärästä paikasta*.

11.3 Esineiden siirtäminen tai olosuhteiden muuttaminen, kun tarkoituksena on vaikuttaa liikkeessä olevaan palloon

Jos pallo on liikkeessä, pelaaja ei saa tarkoituksellisesti tehdä mitään seuraavista toimenpiteistä vaikuttaakseen siihen, mihin pallo (pelaajan oma tai toisen pelaajan pallo) voisi pysähtyä:

- Muuttaa fyysisiä olosuhteita tekemällä jotain Säännössä 8.1a mainittuja toimenpiteitä (esim. laittamalla takaisin lyöntijäljen turpeen tai painamalla alas kohonnutta ruohopintaa), tai
- Nostaa tai siirtää:
 - » *Irrallista luonnonhaittaa* (ks. Säännön 15.1a poikkeus 2), tai
 - » *Liikuteltavaa haittaa* (ks. Säännön 15.2a poikkeus 2).

Pelaaja rikkoo tätä sääntöä tehdessään näitä toimia tarkoituksellisesti, vaikka kyseiset toimet eivät vaikuttaisikaan siihen, mihin pallo pysähtyy.

Poikkeus – Lipputangon, viheriöllä paikallaan olevan pallon ja toisen pelaajan varusteen liikuttaminen: Tämä sääntö ei kiellä pelaajaa nostamasta tai liikuttamasta:

- *Reiästä* poistettua *lipputankoa*,
- *Viheriöllä* paikallaan olevaa palloa (ks. Säännöt 9.4, 9.5 ja 14.1 sovelletaanko rangaistusta), tai
- Kenelle tahansa pelaajalle kuuluvaa *varustetta* (mutta *viheriön* ulkopuolella paikallaan olevaa palloa tai missä tahansa *kentällä* olevaa *pallon merkinappia* ei saa siirtää).

Lipputangon poistaminen *reiästä* (mukaan lukien huoltaminen), kun pallo on liikkeessä, käsitellään Säännössä 13.2, ei tässä säännössä.

Rangaistus Sääntöä 11.3 rikkovasta kielletystä toimenpiteestä: Yleinen rangaistus.

Ks. Sääntö 22.2 (*Foursome*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin); **23.5** (*Four-Ball*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet koskien pelaajan palloa tai *varusteita* rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin).

IV

Erityissäännöt bunkkereille ja
viheriöille

SÄÄNNÖT 12-13



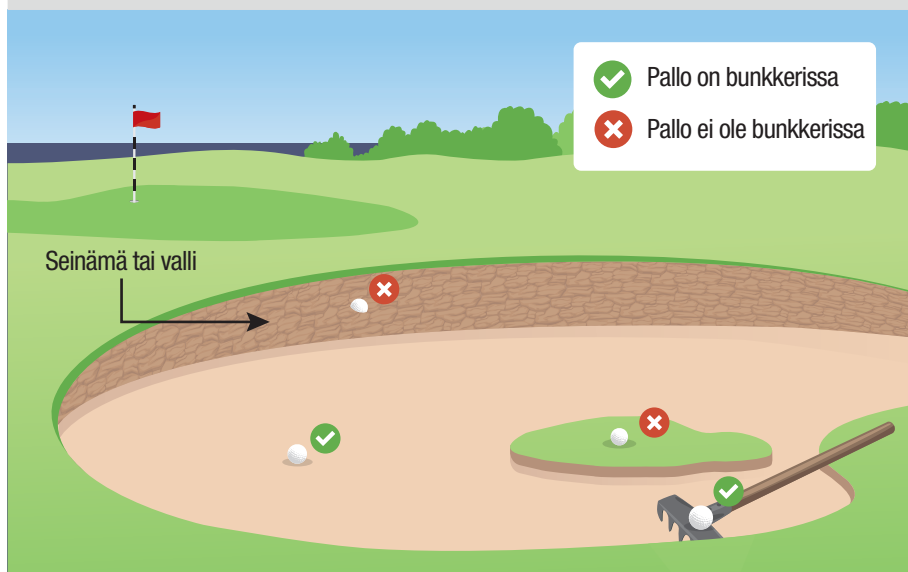
SÄÄNTÖ 12

Bunkkerit

Säännön tarkoitus:

Sääntö 12 on erillinen sääntö bunkkereille, jotka ovat erityisesti tehtyjä alueita, joiden tarkoituksena on mitata pelaajan kykyä pelata palloa hiekasta. Jotta varmistetaan, että pelaaja kohtaa tämän haasteen, on asetettu joitakin rajoituksia hiekkaan koskemiselle ennen lyöntiä ja bunkkerissa olevan pallon vapautumiselle.

KUVA 12.1: MILLON PALLO ON BUNKKERISSA



Kaaviossa on esimerkkejä bunkkerin määritelmän ja Säännön 12.1 mukaisista tilanteista, joissa pallon on bunkkerissa tai sen ulkopuolella.

12.1 Milloin pallo on bunkkerissa

Pallo on *bunkkerissa*, kun jokin osa pallostasta:

- Koskettaa *bunkkerin* reunojen sisäpuolella maassa olevaa hiekkaa, tai
- On *bunkkerin* reunojen sisäpuolella ja on:
 - » Maassa, missä normaalisti olisi hiekkaa (esim. mistä hiekka on lentänyt tai huuhtoutunut pois tuulen tai veden mukana), tai
 - » *Irrallisen luonnonhaitan, liikuteltavan haitan, epänormaalin kenttäolosuhteen tai olennaisen osan* sisällä tai päällä ja tämä koskettaa *bunkkerissa* hiekkaa tai on maassa, missä normaalisti olisi hiekkaa.

Pallo ei ole *bunkkerissa*, jos se on maakaistaleella tai ruohon taikka muun kasvavan tai kiinnittyneen luontoon kuuluvan päällä *bunkkerin* reunojen sisäpuolella eikä pallo kosketa hiekkaa.

Jos osa pallostasta on sekä *bunkkerissa*, että toisella *kentän alueella*, ks. Sääntö 2.2c.

12.2 Pallon pelaaminen bunkkerista

Tätä sääntöä sovelletaan sekä *kierroksen* aikana, että pelin ollessa keskeytettynä Säännön 5.7a mukaisesti.

12.2a Irrallisten luonnonhaittojen ja liikuteltavien haittojen poistaminen

Ennen pallon pelaamista *bunkkerista* pelaaja voi poistaa *irrallisia luonnonhaittoja* Säännön 15.1 perusteella ja *liikuteltavia haittoja* Säännön 15.2 perusteella.

Edellä mainitulla tavalla toimittaessa voidaan samalla koskea kyseisen *bunkkerin* hiekkaan tai liikuttaa sitä kohtuuden rajoissa.

12.2b Rajoitukset bunkkerin hiekkaan koskemisessa

(1) Milloin hiekkaan koskeminen aiheuttaa rangaistuksen. Jos pallo on *bunkkerissa*, pelaaja ei saa ennen *lyöntiä*:

- Kokeilla hiekkaa koskettamalla tahallisesti sen *bunkkerin* hiekkaa kädellä, mailalla, haravalla tai muulla esineellä saadakseen tietoa seuraavaa *lyöntiä* varten, tai
- Koskettaa sen *bunkkerin* hiekkaa mailalla:
 - » Suoraan pallon edessä tai takana (**paitsi** Säännön 7.1a sallimalla tavalla etsiessään palloa normaalisti tai Säännön 12.2a sallimalla tavalla poistaessaan *irrallista luonnonhaittaa* tai *liikuteltavaa haittaa*),
 - » Harjoitusvingillä, tai
 - » *Lyönnin* taakseviennissä.

Ks. Sääntö 25.2f (Säännön 12.2b(1) soveltaminen näkövammaisille pelaajille);
Sääntö 25.4.l (Säännön 12.2b(1) soveltaminen pelaajille, jotka käyttävät liikkumisen apuvälineitä).

(2) **Milloin hiekan koskettaminen ei aiheuta rangaistusta. Lukuun ottamatta** kohdassa (1) mainittuja tilanteita, tämä sääntö ei kiellä pelaajaa koskettamasta hiekkaa kyseisessä *bunkkerissa* muilla tavoin, kuten:

- Kaivaessaan jalkoja maahan ottaessaan *lyöntiasentoa* harjoitusvingiin tai *lyöntiä* varten,
- Tasatessaan *bunkkeria* tarkoituksenaan *kentän* kunnosta huolehtiminen,
- Asettaessaan mailoja, *varusteita* tai muita esineitä kyseiseen *bunkkeriin* (joko heittämällä tai laskemalla ne maahan),
- Mitatessaan, *merkitessään*, nostaessaan, *takaisin asettaessaan* tai tehdessään muita sääntöjen mukaisia toimenpiteitä,
- Nojatessaan mailaan levätäkseen, pysyäkseen tasapainossa tai estääkseen kaatumisen, tai
- Lyödessään hiekkaa turhautuneena tai vihaisena.

Mutta pelaaja saa *yleisen rangaistuksen*, jos hänen toimenpiteensä hiekaan koskettaessa *parantavat lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* rikkoen Sääntöä 8.1a. (Ks. myös Sääntö 8.2 ja 8.3 koskien muiden fyysisten olosuhteiden *parantamiseen* ja huonontamiseen liittyviä rajoituksia.)

(3) **Rajoituksia ei ole sen jälkeen, kun pallo on pelattu bunkkerista pois.** Sen jälkeen, kun palloa on pelattu *bunkkerista* ja se on *bunkkerin* ulkopuolella, tai pelaaja on vapautunut tai aikoo vapautua *bunkkerin* ulkopuolelle, pelaaja voi:

- Koskettaa sen *bunkkerin* hiekkaa ilman, että saa rangaistuksen Säännön 12.2b(1) perusteella, ja
- Tasata sen *bunkkerin* hiekkaa tarkoituksenaan *kentän* kunnosta huolehtiminen ilman, että saa rangaistuksen Säännön 8.1a perusteella.

Tämä pätee, vaikka pallo pysähtyisi sen *bunkkerin* ulkopuolelle ja:

- Pelaajan täytyy tai hän saa sääntöjen mukaan ottaa *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumisen *pudottamalla* pallon siihen *bunkkeriin*, tai
- Sen *bunkkerin* hiekka on pelaajan seuraavan *lyönnin pelilinjalla*, ja tuo *lyönti* pelataan sen *bunkkerin* ulkopuolelta.

Mutta jos *bunkkerista* pelattu pallo päättyy takaisin samaan *bunkkeriin*, tai pelaaja vapautuu *pudottamalla* pallon siihen *bunkkeriin*, tai pelaaja päättää olla vapautumatta sen *bunkkerin* ulkopuolelle Sääntöjen 12.2b(1) ja 8.1a rajoitukset ovat voimassa *bunkkerissa pelissä* olevaan palloon nähden.

Rangaistus Säännön 12.2 rikkomisesta: Yleinen rangaistus.

12.3 Erityiset säännöt vapautumiselle pallon ollessa bunkkerissa

Jos pallo on *bunkkerissa*, erityiset vapautumissäännöt voivat olla voimassa seuraavissa tilanteissa:

- *Epänormaali kenttäolosuhde* häiritsee (Sääntö 16.1c),
- Vaarallinen *eläin* häiritsee (Sääntö 16.2), ja
- Pallo on pelaamattomassa paikassa (Sääntö 19.3).

SÄÄNTÖ 13

Viheriöt

Säännön tarkoitus:

Sääntö 13 on erillinen sääntö viheriöille. Ne ovat erityisesti hoidettuja alueita pallon pelaamiseen maata pitkin ja jokaisella viheriöllä on reiässä lipputanko, joten viheriöillä on tiettyjä erilaisia sääntöjä kuin muilla kentän alueilla.

13.1 Sallitut ja vaaditut toimenpiteet viheriöllä

Säännön tarkoitus:

Tämä sääntö antaa pelaajalle viheriöllä oikeuden toimenpiteisiin, joita ei normaalisti sallita viheriön ulkopuolella, esim. voit merkitä, nostaa, puhdistaa ja asettaa pallon takaisin sekä korjata pinnan vaurioita, ja poistaa hiekkaa sekä irtomaata. Rangaistusta ei seuraa, jos aiheutetaan vahingossa pallon tai pallon merkinapin liikkuminen viheriöllä.

13.1a Koska pallo on viheriöllä

Pallo on *viheriöllä*, kun osakin pallosta:

- Koskettaa *viheriötä*, tai
- On jonkin päällä tai sisällä (esim. *irrationaalisen luonnonhaitan* tai *haitan*) ja on *viheriön* reunojen sisäpuolella.

Jos osa pallosta on sekä *viheriöllä* että toisella *kentän alueella*, ks. Sääntö 2.2c.

13.1b Viheriöllä olevan pallon merkitseminen, nostaminen ja puhdistaminen

Viheriöllä olevan pallon voi nostaa ja puhdistaa (ks. Sääntö 14.1).

Pallon paikka täytyy *merkitä* ennen sen nostamista (ks. Sääntö 14.1) ja pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (ks. Sääntö 14.2).

13.1c Viheriön parantamiseksi sallitut keinot

Kierroksen aikana ja pelin ollessa keskeytettynä Säännön 5.7a mukaisesti, pelaajalle sallitaan seuraavat kaksi toimenpidettä *viheriöllä* riippumatta siitä, onko pallo *viheriöllä* tai ei:

- (1) **Hiekan ja irtomaan poistaminen.** *Viheriöllä* olevaa hiekkaa ja irtomaata saa poistaa ilman rangaistusta.
- (2) **Vaurion korjaaminen.** Pelaaja voi korjata *viheriöllä* olevan vaurion ilman rangaistusta. Pelaaja voi kohtuullisilla toimenpiteillä palauttaa *viheriön* mahdollisimman lähelle sen alkuperäistä kuntoa, **mutta** vain:
- Käyttäen kättä, jalkaa tai muuta kehon osaa tai normaalia viheriöhaarukkaa, *tiitä*, mailaa tai vastaavaa normaalia *varustetta*, ja
 - Viivyttämättä peliä tarpeettomasti (ks. Sääntö 5.6a).

Mutta jos pelaaja *parantaa viheriötä* toimenpiteillä, jotka ylittävät *viheriön* kohtuullisen kunnostuksen alkuperäiseen kuntoon (esim. tekemällä uran kohti *reikää* tai käyttämällä esinettä, joka ei ole sallittu), pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** Säännön 8.1a rikkomisesta.

“*Viheriöllä* oleva vaurio” tarkoittaa vauriota, jonka on aiheuttanut joku henkilö (mukaan lukien pelaaja itse) tai *ulkopuolinen vaikutus*. Tällaisia vaurioita ovat:

- Pallon alastulojäljet, kenkien aiheuttamat vahingot (esim. jäljet piikeistä) ja *varusteiden* tai *lipputangon* aiheuttamat painaumat tai naarmut,
- Vanhojen *reikien* kohdat, siirtonurmet, siirtonurmen saumat ja kentän hoitotyökalujen tai -koneiden aiheuttamat painaumat tai naarmut,
- *Eläinten* jäljet tai kaviojäljet, ja
- Maahan painuneet esineet (esim. kivet, kävyt, rakeet tai *tiit*) ja näiden aiheuttamat painaumat.

Mutta termi “*viheriöllä* oleva vaurio” ei pidä sisällään mitään vaurioita tai olosuhteita, jotka aiheutuvat:

- Normaaaleista *viheriön* yleiskunnon hoitotoimenpiteistä (esim. ilmastusreiät ja pystyleikkauksesta aiheutuvat jäljet),
- Sadetuksesta tai sateesta tai muista *luonnonvoimista*,
- Luonnollisesta *viheriön* pinnan puutteellisuudesta (esim. rikkaruohot tai paljaat, sairaat tai epätasaisen kasvun alueet), tai
- Normaalista *reiän* kulumisesta.

13.1d Pallo tai pallon merkinappi liikkuu viheriöllä

Pallon tai *pallon merkinapin* liikkumisesta viheriöllä on kaksi erityistä sääntöä.

- (1) **Ei rangaistusta, jos pallo liikkuu vahingossa.** Rangaistusta ei seuraa, jos *lyöntipelissä* pelaaja, *vastustaja* tai joku muu pelaaja *liikuttaa viheriöllä* olevaa palloa tai *pallon merkinappia* vahingossa.

Pelaajan täytyy:

- Asettaa pallo *takaisin* alkuperäiselle paikalleen (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2), tai
- Asettaa *pallon merkinappi* merkitsemään pallon alkuperäistä paikkaa.

Poikkeus – Pallo tulee pelata sijaintipaikaltaan, kun se alkaa liikkua taakseviennin aikana tai lyönnin aikana ja lyönti suoritetaan (ks. Sääntö 9.1b).

Jos pelaaja tai *vastustaja* nostaa tarkoituksellisesti pelaajan pallon tai *pallon merkinapin viheriöllä*, ks. Säännöt 9.4 tai 9.5, joissa kerrotaan, tuleeko tilanteesta rangaistusta.

- (2) **Milloin pallo asetetaan takaisin, jos luonnonvoimat ovat sitä liikuttaneet.** Kun *luonnonvoimat* aiheuttavat pelaajan pallon *liikkumisen viheriöllä*, paikka mistä peliä jatketaan riippuu siitä, oliko pallo jo nostettu ja *asetettu takaisin viheriölle* (ks. Sääntö 14.1):

- Pallo oli jo nostettu ja asetettu takaisin. Pallo täytyy *asettaa takaisin* paikkaan, josta se *liikkui* (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2), vaikka *luonnonvoimat* aiheuttivat sen *liikkumisen* eivätkä pelaaja, *vastustaja* tai *ulkopuolinen vaikutus* (ks. Säännön 9.3 Poikkeus).
- Palloa ei vielä oltu nostettu ja asetettu takaisin. Pallo täytyy pelata sen uudesta paikasta (ks. Sääntö 9.3).

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 13.1d: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

13.1e Viheriöiden tarkoituksellinen kokeileminen kielletty

Kierroksen aikana ja kun peli on keskeytetty Säännön 5.7a mukaisesti, pelaaja ei saa tarkoituksellisesti tehdä kumpaakaan seuraavista toimenpiteistä kokeillakseen *viheriötä* tai *väärää viheriötä*:

- Hangata *viheriön* pintaa, tai
- Vierittää palloa.

Poikkeus – Viheriöiden kokeileminen kahden pelatun reiän välissä: Kahden pelatun reiän välissä pelaaja voi hangata *viheriön* pintaa tai vierittää palloa juuri pelatun reiän *viheriöllä* ja millä tahansa harjoitusviheriöllä (ks. Sääntö 5.5b).

Rangaistus viheriön tai väärän viheriön kokeilemisesta rikkoen Sääntöä 13.1e: Yleinen rangaistus.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö I-2 (*Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla kielletään pallon vierittäminen juuri pelatun reiän viheriöllä*).

13.1f Pakollinen vapautuminen väärältä viheriöltä

(1) **Mitä tarkoittaa väärän viheriön haittaaminen.** Tämän säännön mukaista haittaamista on, kun:

- Jokin osa pelaajan palloa koskettaa *väärää viheriötä* tai pallo on jonkin päällä tai sisällä (esim. *irrallisen luonnonhaitan* tai *haitan*) ja pallo on *väärän viheriön* reunojen sisäpuolella, tai
- *Väärä viheriö* vaikuttaa fyysisesti pelaajan aiotun *lyöntiasennon* alueeseen tai svingin vaatimaan tilaan.

(2) **Vapautuminen on pakollista.** *Väärän viheriön* haitatessa pelaajaa, ei hän saa pelata palloa sijaintipaikaltaan.

Sen sijaan pelaajan on vapauduttava ilman rangaistusta *pudottamalla* alkuperäinen tai muu pallo seuraavanlaiselle *vapautumisalueelle* (ks. Sääntö 14.3):

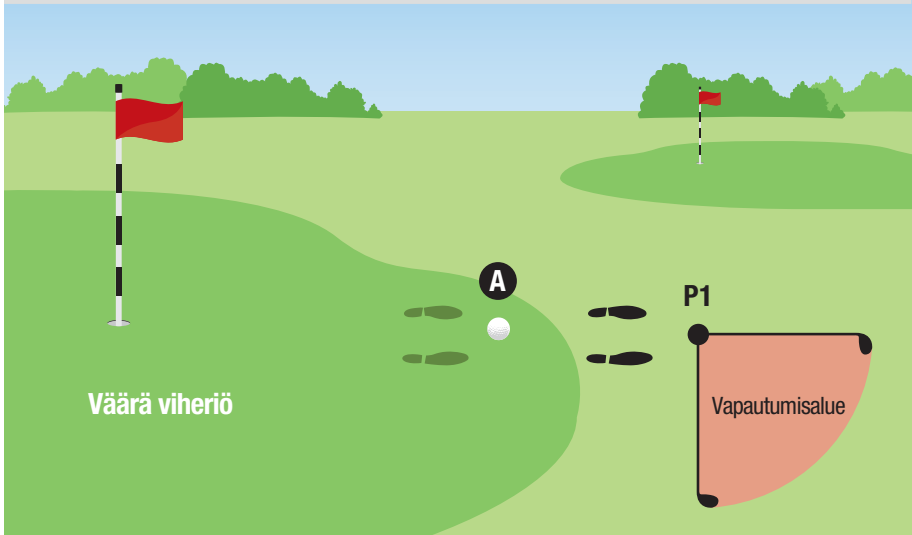
- Vertailupiste: *Lähin täydellisen vapautumisen piste*, joka sijaitsee samalla *kentän alueella*, jolle pallo pysähtyi.
- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **mutta** seuraavin rajoituksin:
- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - » Täytyy olla samalla *kentän alueella*, jossa vertailupiste on,
 - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste, ja
 - » Täytyy vapautua kokonaan *väärän viheriön* kaikesta haittaamisesta.

(3) **Selvästi epätarkoituksenmukaisen lyönnin nojalla vapautumista ei myönnetä.** Säännön 13.1f perusteella ei saa vapautua, jos haittaaminen tapahtuu vain, jos pelaaja valitsee mailan, *lyöntiasennon*, svingin tai pelisuunnan, joka on epätarkoituksenmukainen kyseisissä olosuhteissa.

Rangaistus pallon pelaamisesta *väärästä paikasta* rikkoen sääntöä 13.1f: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö D-3 (*Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla kielletään vapautuminen, kun *väärä viheriö* haittaa vain aiotun *lyöntiasennon* aluetta*).

KUVA 13.1f: VAPAUTUMINEN ILMAN RANGAISTUSTA VÄÄRÄLTÄ VIHERIÖLTÄ



- Väärän viheriön haitatessa täytyy pelaajan vapautua siitä ilman rangaistusta ja pelaajan tulee vapautua siitä kokonaan.
- Kuvassa oletetaan pelaajan pelaavan oikealta puolelta.
- Pallo A on väärällä viheriöllä ja lähin täydellisen vapautumisen piste pallolle A on P1, jonka tulee olla samalla kentän alueella, mihin alkuperäinen pallo päätyi (tässä tapauksessa yleisellä pelialueella).
- Vapautumisalue on yhden mailanmitan kokoinen vertailupisteestä mitattuna, ei ole lähempänä reikää kuin vertailupiste ja sen täytyy olla samalla kentän alueella kuin vertailupiste P1.

13.2 Lipputanko

Säännön tarkoitus:

Tämä sääntö kattaa pelaajan valinnat lipputangon käsittelyyn. Pelaaja voi jättää lipputangon reikään tai ottaa sen pois reiästä (käsittää myös lipputangon huoltamisen ja poistamisen, kun palloa on pelattu), mutta tämä pitää päättää ennen lyöntiä. Pallon osumisesta lipputankoon ei yleensä seuraa rangaistusta.

Tämä sääntö pätee, kun palloa pelataan mistä tahansa *kentältä*, vaikka pallo ei olisi *viheriöllä*.

13.2a Lipputangon jättäminen reikään

- (1) Pelaaja voi jättää lipputangon reikään. Pelaaja saa *lyödä lipputangon* ollessa *reiässä* niin, että liikkeessä oleva pallo voi osua *lipputankoon*.

Pelaajan on päätettävä tämä ennen *lyöntiä*, joko:

- Jättämällä *lipputangon reikään* niin kuin se siinä on tai siirtämällä sitä niin, että se on keskellä *reikää* ja jättämällä sen siihen, tai
- Laittamalla poistetun *lipputangon* takaisin *reikään*.

Kummassakaan tapauksessa:

- Pelaaja ei saa yrittää saada hyötyä siirtämällä *lipputankoa reiässä* tarkoituksellisesti muuhun asentoon kuin keskelle *reikää*.
- Jos pelaaja tekee niin ja liikkeessä oleva pallo osuu *lipputankoon*, hän saa **yleisen rangaistuksen**.

- (2) Rangaistusta ei seuraa, jos pallo osuu reikään jätettyyn lipputankoon. Jos pelaaja *lyö*, kun *lipputanko* on jätetty *reikään* ja liikkeessä oleva pallo osuu *lipputankoon*:

- Rangaistusta ei seuraa (**paitsi** kohdassa (1) mainitussa tapauksessa), ja
- Pallo tulee pelata sijaintipaikaltaan.

(3) Rajoitukset lipputangon siirtämisestä tai poistamisesta reiästä pallon ollessa liikkeessä. *Lyönnin jälkeen lipputangon ollessa reiässä:*

- Pelaaja ja hänen *caddiensa* eivät saa tarkoituksellisesti liikuttaa tai poistaa *lipputankoa* vaikuttaakseen siihen, mihin pelaajan liikkeessä oleva pallo pysähtyisi (esim. estääkseen pallon osuminen *lipputankoon*). Jos näin menetellään, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen**.
- Mutta rangaistusta ei seuraa, jos pelaajan *reikään* jättämää *lipputankoa* liikutetaan tai poistetaan jostain muusta syystä, esim. kun pelaajan on kohtuullista olettaa, että liikkeessä oleva pallo ei osu *lipputankoon* ennen pysähtymistään.

(4) Rajoitukset muille pelaajille lipputangon liikuttamisesta ja poistamisesta, kun pelaaja on päättänyt jättää lipputangon reikään. Kun pelaaja on jättänyt *lipputangon reikään* eikä ole valtuuttanut ketään huoltamaan *lipputankoa* (ks. Sääntö 13.2b(1)), toinen pelaaja ei saa tarkoituksellisesti liikuttaa tai poistaa *lipputankoa* vaikuttaakseen siihen, mihin pelaajan liikkeessä oleva pallo pysähtyisi.

- Jos toinen pelaaja tai hänen *caddiensa* tekee niin ennen *lyöntiä* tai sen aikana ja pelaaja lyö ilman, että on tästä tietoinen tai toinen pelaaja tekee niin, kun pelaajan pallo on liikkeessä *lyönnin* jälkeen, saa toinen pelaaja **yleisen rangaistuksen**.
- **Mutta** rangaistusta ei seuraa, jos toinen pelaaja tai hänen *caddiensa* liikuttaa tai poistaa *lipputangon* jostain muusta syystä, esim. kun:
 - » Hänen on kohtuullista olettaa, että liikkeessä oleva pelaajan pallo ei osu *lipputankoon* ennen pysähtymistään, tai
 - » Hän ei tiedä, että pelaaja on pelaamassa palloaan tai että pelaajan pallo on liikkeessä.

Ks. Sääntö 22.2 (*Foursome:ssa kumpikin pelipartneri voi tehdä toimenpiteitä pelaajaparin puolesta ja pelipartnerin toimenpiteet rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin*); **23.5** (*Four-Ball:ssa kumpikin pelipartneri voi tehdä toimenpiteitä pelaajaparin puolesta ja pelipartnerin toimenpiteet koskien pelaajan palloa tai varusteita rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin*).

13.2b Lipputangon poistaminen reiästä

- (1) **Pelaaja voi poistattaa lipputangon reiästä.** Pelaaja voi *lyödä* niin, että *lipputanko* ei ole *reiässä*, jotta pelaajan liikkeessä oleva pallo ei osu *reiässä* olevaan *lipputankoon*.

Pelaajan on päätettävä tämä ennen *lyöntiä*, joko:

- Poistattamalla *lipputangon reiästä* ennen pallon pelaamista, tai
- Valtuuttamalla jonkun huoltamaan *lipputankoa*, mikä tarkoittaa, että:
 - » Pidetään *lipputankoa reiässä*, sen päällä tai vieressä ennen *lyöntiä* ja *lyönnin* aikana osoittaen pelaajalle *reiän* sijaintia, ja
 - » Sitten poistetaan *lipputanko lyönnin* aikana tai sen jälkeen.

Pelaajan katsotaan valtuuttaneen *lipputangon* huoltamisen, jos:

- Pelaajan *caddie* pitää *lipputankoa reiässä*, sen päällä tai vieressä tai seisoo *reiän* läheisyydessä *lyönnin* aikana, vaikka pelaaja ei tietäisikään *caddien* tekevän niin,
 - Pelaaja pyytää jotain muuta henkilöä huoltamaan *lipputankoa* ja tämä henkilö toimii niin, tai
 - Pelaaja havaitsee toisen henkilön pitävän *lipputankoa reiässä*, sen päällä tai vieressä tai seisoo aivan *reiän* vieressä, ja pelaaja *lyö* ilman, että pelaaja pyytää tätä henkilöä siirtymään pois tai jättämään *lipputangon reikään*.
- (2) **Miten toimitaan, jos pallo osuu lipputankoon tai sitä huoltavaan henkilöön.** Kun pelaajan liikkeessä oleva pallo osuu *lipputankoon*, jonka pelaaja oli päättänyt poistaa *reiästä* kohdan (1) mukaisesti, tai osuu henkilöön, joka on huoltamassa *lipputankoa* (tai johonkin, mitä henkilöllä on mukana), seuraukset riippuvat siitä, oliko tämä tahallista vai vahinko:
- Pallo osuu vahingossa lipputankoon tai henkilöön, joka poisti tai huoltaa sitä. Jos pelaajan liikkeessä oleva pallo osuu vahingossa *lipputankoon* tai henkilöön, joka poisti tai huoltaa sitä (tai johonkin, mitä henkilöllä on mukana), rangaistusta ei seuraa ja pallo täytyy pelata sijaintipaikaltaan.
 - Henkilö, joka huoltaa lipputankoa, tarkoituksellisesti muuttaa pallon suuntaa tai pysäyttää sen. Jos henkilö, joka huoltaa *lipputankoa* tarkoituksellisesti muuttaa liikkeessä olevan pallon suuntaa tai pysäyttää sen, sovelletaan Sääntöä 11.2c:
 - » Mistä palloa pelataan. Pelaaja ei saa pelata palloa sijaintipaikaltaan vaan hänen täytyy vapautua Säännön 11.2c mukaisesti.
 - » Milloin tulee rangaistus. Jos henkilö, joka tarkoituksellisesti muutti pallon suuntaa, oli joku pelaajista tai tämän pelaajan *caddie*, saa tämä pelaaja ***yleisen rangaistuksen*** Säännön 11.2 rikkomisesta.

Tätä sääntöä sovellettaessa “muuttaa tarkoituksellisesti suuntaa tai pysäyttää” tarkoittaa samaa kuin Säännössä 11.2a sisältäen pelaajan liikkeessä olevan pallon osumisen:

- Poistettuun *lipputankoon*, joka oli tarkoituksellisesti asetettu tai jätetty maahan tiettyyn kohtaan niin, että se voi muuttaa pallon kulkusuuntaa tai pysäyttää sen,
- Huollettuun *lipputankoon*, jota henkilö ei tarkoituksellisesti poistanut *reistä* tai siirtänyt pois pallon tieltä, tai
- Henkilöön, joka huolsi tai poisti *lipputangon* (tai johonkin, mitä henkilöllä oli mukana), kun hän ei tarkoituksellisesti liikkunut pois pallon tieltä.

Poikkeus – Rajoitukset tahalliselle lipputangon liikuttamiselle, jolla yritetään vaikuttaa liikkeessä olevan pallon kulkuun (ks. Sääntö 11.3).

Ks. Sääntö 22.2 (*Foursome:ssa kumpikin pelipartneri voi tehdä toimenpiteitä pelaajaparin puolesta ja pelipartnerin toimenpiteet rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin*); **23.5** (*Four-Ball:ssa kumpikin pelipartneri voi tehdä toimenpiteitä pelaajaparin puolesta ja pelipartnerin toimenpiteet koskien pelaajan palloa tai varusteita rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin*).

13.2c Pallo nojaa reiässä olevaan lipputankoon

Jos pelaajan pallo pysähtyy *reiässä* olevaa *lipputankoa* vasten:

- Jos osakin pallosta on *reiässä viheriö*pinnan alapuolella, katsotaan pallon olevan *reiässä*, vaikka koko pallo ei olisikaan maanpinnan alapuolella.
- Jos mikään osa pallosta ei ole *reiässä viheriö*pinnan alapuolella:
 - » Pallo ei ole *reiässä* ja se tulee pelata sijaintipaikaltaan.
 - » Jos *lipputanko* poistetaan ja pallo *liikkuu* (putoaa *reikään* tai liikkuu *reistä* pois päin), rangaistusta ei seuraa ja pallo täytyy *asettaa takaisin reiän* reunalle (ks. Sääntö 14.2).

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 13.2c: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

Lyöntipelissä pelaajan **tulos hylätään**, jos hän ei ole *pelannut* palloaan *reikään* kuten Säännössä 3.3c edellytetään.

13.3 Palo reiän reunalla

13.3a Odotusaika reiän reunalla olevan pallon reikään putoamiselle

Jos osakin pelaajan pallosta on ylittänyt *reiän* reunan:

- Pelaajalla on kohtuullinen aika siirtyä *reialle* ja tämän jälkeen 10 sekuntia aikaa odottaa, putoaako pallo *reikään*.
- Jos pallo putoaa *reikään* tänä aikana, katsotaan pelaajan *pelanneen* pallon *reikään* edellisellä *lyönnillä*.
- Jos pallo ei putoa *reikään* tänä aikana:
 - » Katsotaan pallo pysähtyneeksi.
 - » Jos pallo tämän jälkeen putoaa *reikään*, katsotaan pelaajan *pelanneen* pallon *reikään* edellisellä *lyönnillä*, **mutta** hän saa **yhden lyönnin rangaistuksen**, joka lisätään tämän reiän tulokseen.

13.3b Miten toimitaan, jos reiän reunalla oleva pallo nostetaan tai sitä liikutetaan ennen odotusajan umpeutumista

Jos *reiän* reunalla oleva pallo nostetaan tai sitä *liikutetaan*, muutoin kuin *luonnonvoimien* johdosta, ennen Säännössä 13.3a olevan odotusajan umpeutumista, katsotaan pallon olleen pysähtynyt:

- Pallo täytyy *asettaa takaisin reiän* reunalle (ks. Sääntö 14.2), ja
- Tämän jälkeen Säännön 13.3a mukaista odotusaikaa ei enää ole. (Ks. Sääntö 9.3 miten menetellään, jos *takaisin asetettu* pallo *liikkuu luonnonvoimien* johdosta).

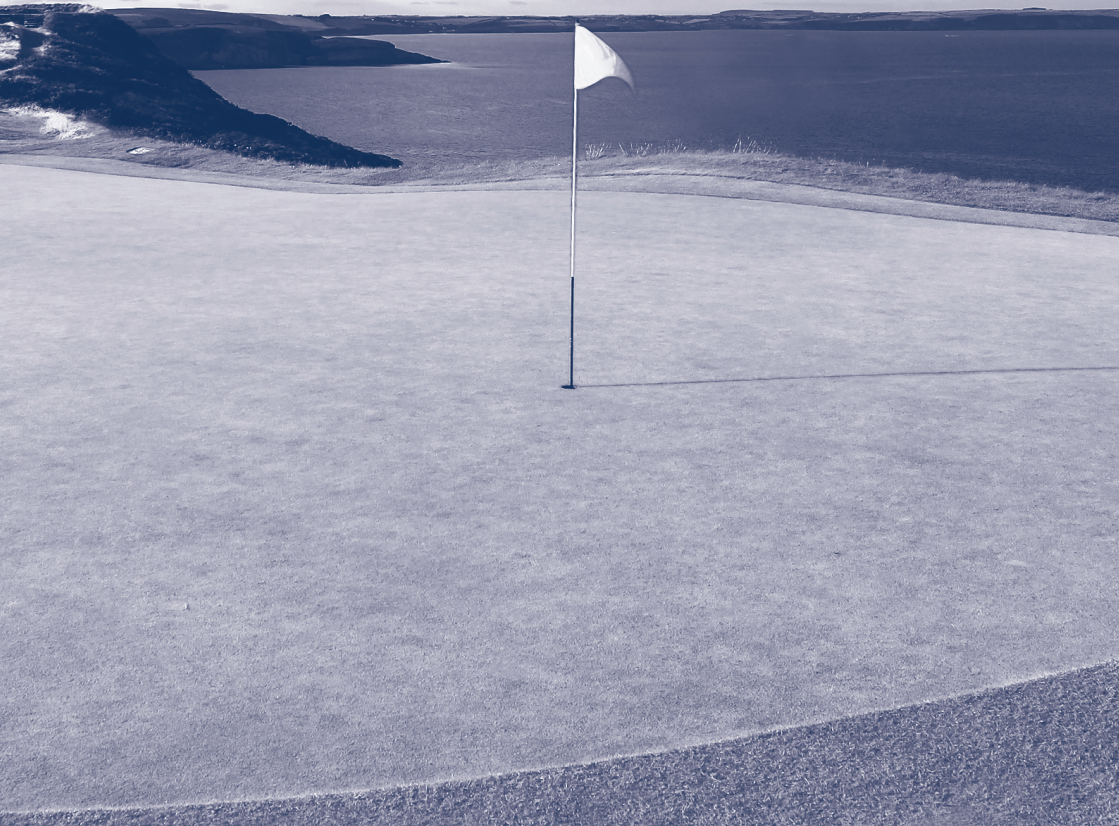
Jos *vastustaja reikäpelissä* tai joku toinen pelaaja *lyöntipelissä* tarkoituksellisesti nostaa tai *liikuttaa* pelaajan *reiän* reunalla olevaa palloa ennen kuin odotusaika on umpeutunut:

- *Reikäpelissä* pelaajan pallon katsotaan olevan *reiässä* edellisellä *lyönnillä* eikä *vastustajalle* seuraa rangaistusta Säännön 11.2b perusteella.
- *Lyöntipelissä* pelaaja, joka nosti tai *liikutti* palloa, saa **yleisen rangaistuksen (kahden lyönnin rangaistus)**. Pallo täytyy *asettaa takaisin reiän* reunalle (ks. Sääntö 14.2).

V

Pallon nostaminen ja
palauttaminen peliin

SÄÄNTÖ 14



SÄÄNTÖ 14

Toimintatavat pallon merkitsemiseen, nostamiseen ja puhdistamiseen, takaisin asettamiseen, vapautumisalueelle pudottamiseen ja väärästä paikasta pelaamiseen

Säännön tarkoitus:

Sääntö 14 kattaa milloin ja kuinka pelaaja voi merkitä paikallaan olevan pallon paikan, nostaa ja puhdistaa sen, ja kuinka laittaa pallo takaisin peliin niin, että se pelataan oikealta paikalta.

- Kun nostettu tai siirretty pallo asetetaan takaisin paikalleen, sama pallo on asetettava alkuperäiseen paikkaansa.
- Kun vapaudutaan ilman rangaistusta tai rangaistuksella, vaihdettu tai alkuperäinen pallo on pudotettava tarkkaan määrätyle vapautumisalueelle.

Ennen pallon pelaamista pelaaja saa korjata ilman rangaistusta virheet, jotka hän teki käyttäessään näitä toimintatapoja, mutta pelaaja saa rangaistuksen, jos hän pelaa palloa väärästä paikasta.

14.1 Pallon merkitseminen, nostaminen ja puhdistaminen

Tätä sääntöä sovelletaan, kun pelaaja tarkoituksellisesti ”nostaa” pysähtyneen pallonsa. Tämä voidaan tehdä millä tavalla tahansa, sisältäen pallon nostamisen kädellä, pallon pyörittämisen tai muut tavat, joilla tahallisesti aiheutetaan pallon *liikkuminen* paikaltaan.

14.1a Nostettavan ja takaisin asetettavan pallon paikka täytyy merkitä

Ennen pallon nostamista sellaisen säännön nojalla, joka vaatii pallon *asettamista takaisin* alkuperäiselle paikalle, pelaajan täytyy *merkitä* pallon paikka, mikä tarkoittaa:

- *Pallon merkinapin* asettamista heti pallon taakse tai viereen, tai
- Mailan pitämistä maassa heti pallon takana tai sen vieressä.

Jos pallon paikka on *merkitty pallon merkinapilla*, se pitää poistaa pallon *takaisin asettamisen* jälkeen ennen *lyöntiä*.

Jos pelaaja nostaa pallon *merkitsemättä* sen paikkaa, *merkitsee* paikan väärällä tavalla tai lyö *lyönnin*, kun *pallon merkinappi* on vielä paikallaan, pelaaja saa **yhden lyönnin rangaistuksen**.

Pallon paikkaa ei tarvitse *merkitä*, kun pelaaja nostaa pallon vapautuakseen sääntöjen mukaisesti.

14.1b Kuka saa nostaa pallon

Pelaajan pallon saa nostaa sääntöjen mukaan vain:

- Pelaaja itse, tai
- Kuka tahansa pelaajan valtuuttama henkilö, **mutta** tällainen valtuutus tulee antaa erikseen joka kerta ennen pallon nostamista sen sijaan, että se annettaisiin yleisesti koko *kierrokselle*.

Poikkeus – Milloin caddie saa nostaa pelaajan pallon ilman valtuutusta: *Caddie* saa nostaa pelaajan pallon ilman valtuutusta kun:

- Pelaajan pallo on *viheriöllä*, tai
- On kohtuullista päätellä (esim. toiminnan tai puheen perusteella), että pelaaja tulee vapautumaan jonkun säännön nojalla.

Jos *caddie* nostaa pallon, kun se ei ole sallittua, pelaaja saa **yhden lyönnin rangaistuksen** (ks. Sääntö 9.4).

Ks. Säännöt 25.2g, 25.4a ja 25.5d (Sääntöä 14.1b muutetaan tiettyjä vammoja omaaville pelaajille niin, että avustaja saa nostaa pelaajan pallon *viheriöllä* ilman valtuutusta).

14.1c Pallon puhdistaminen

Viheriöltä nostetun pallon saa aina puhdistaa (ks. Sääntö 13.1b).

Pallo, joka on nostettu jostain muualta, voidaan myös puhdistaa **paitsi** silloin, kun se nostetaan:

- Pallon halkeamisen tai säröytymisen toteamiseksi. Puhdistaminen ei ole sallittua (ks. Sääntö 4.2c(1)).
- Pallon tunnistamiseksi. Puhdistaminen on sallittua vain siinä määrin kuin on tarpeen tunnistamista varten (ks. Sääntö 7.3).
- Koska se haittaa peliä. Puhdistaminen ei ole sallittua (ks. Sääntö 15.3b(2)).
- Jotta nähdään, onko pallo olosuhteessa, josta saa vapautumisen. Puhdistaminen ei ole sallittua, ellei pelaaja tämän jälkeen päättää vapautua jonkin säännön mukaisesti (ks. Sääntö 16.4).

Jos pelaaja puhdistaa palloa, kun se ei ole tämän säännön nojalla sallittua, hän saa **yhden lyönnin rangaistuksen** ja pallo täytyy *asettaa takaisin*, jos pallo nostettiin.

Ks. Sääntö 22.2 (*Foursome*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin); **23.5** (*Four-Ball*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet koskien pelaajan palloa tai *varusteita* rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin).

14.2 Pallon takaisin asettaminen

Tätä sääntöä sovelletaan aina, kun pallo on nostettu tai *liikkunut* ja sääntö edellyttää, että pallo on *asetettava takaisin* paikalleen.

14.2a Alkuperäistä palloa täytyy käyttää

Alkuperäistä palloa täytyy käyttää *asetettaessa* pallo *takaisin*.

Poikkeus – Toista palloa voidaan käyttää kun:

- Alkuperäistä palloa ei saada peliin vähäisellä vaivalla ja muutamissa sekunneissa, kunhan pelaaja ei tahallisesti ole aiheuttanut pallon menetystä,
- Alkuperäinen pallo on haljennut tai säröytynyt (ks. Sääntö 4.2c),
- Peliä jatketaan pelin keskeyttämisen jälkeen (ks. Sääntö 5.7d), tai
- Toinen pelaaja on pelannut alkuperäistä palloa *vääränä pallona* (ks. Sääntö 6.3c(2)).

14.2b Kenen täytyy asettaa pallo takaisin paikalleen ja miten se täytyy tehdä

- (1) **Kuka saa asettaa pallon takaisin paikalleen.** Pelaajan pallo on *asetettava takaisin* sääntöjen mukaisesti ja sen saa tehdä vain:

- Pelaaja itse, tai
- Se henkilö, joka nosti pallon tai aiheutti sen *liikkumisen*.

Jos pelaaja pelaa palloa, jonka oli *asettanut takaisin* henkilö, joka ei niin olisi saanut tehdä, pelaaja saa **yhden lyönnin rangaistuksen**.

Ks. Säännöt 25.2h, 25.3c ja 25.4a (Säännön 14.2b(1) soveltaminen mahdollistaa tiettyjä vammoja omaavien pelaajien antaa yleinen valtuutus kenelle tahansa henkilölle asettaa tai asettaa takaisin pelaajan pallo).

- (2) **Kuinka pallo asetetaan takaisin paikalleen.** Pallo täytyy *asettaa takaisin* paikalleen asettamalla se kädellä sääntöjen edellyttämälle paikalle ja päästään siitä irti niin, että se pysyy paikallaan.

Jos pelaaja pelaa palloa, joka oli *asetettu takaisin* väärällä tavalla, mutta oikeaan kohtaan, pelaaja saa **yhden lyönnin rangaistuksen**.

14.2c Paikka, johon pallo asetetaan takaisin

Pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa), **paitsi** silloin kun se tulee *asettaa takaisin* eri paikkaan Sääntöjen 14.2d(2) ja 14.2e mukaisesti tai kun pelaaja vapautuu jonkun säännön mukaisesti.

Jos pallo oli paikallaan *kiinteän haitan, olennaisen osan, ulkorajan merkin* tai kasvavan tai kiinnittyneen luontoon kuuluvan päällä, alla tai nojaten tällaista vasten:

- Pallon “paikka” sisältää sen pystysuuntaisen sijainnin suhteessa maanpintaan.
- Tämä tarkoittaa, että pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen tämän esineen päälle, alle tai sitä vasten.

Sellaisia *irrallisia luonnonhaittoja*, jotka siirtyivät palloa nostettaessa tai *liikutettaessa* tai poistettiin ennen kuin pallo *asetetaan takaisin*, ei tarvitse palauttaa paikalleen.

Rajoitukset, jotka koskevat *irrallisten luonnonhaittojen* poistamista ennen nostetun tai *liikutetun* pallon *takaisin asettamista* ks. Sääntö 15.1a, Poikkeus 1.

14.2d Pallon takaisin asettaminen, kun pallon paikan alkuperäinen makuu on muuttunut

Jos nostetun tai *liikkuneen* pallon, joka tulee *asettaa takaisin*, *makuu* on muuttunut, täytyy pelaajan *asettaa* pallo *takaisin* seuraavalla tavalla:

(1) **Pallo hiekassa.** Kun pallo on hiekassa joko *bunkkerissa* tai muualla *kentällä*:

- *Asetettaessa* pallo *takaisin* alkuperäiselle paikalleen (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2c), täytyy pelaajan palauttaa pallon alkuperäinen *makuu* niin hyvin kuin mahdollista.
- Alkuperäisen pallon *makuun* palauttamisessa pelaaja voi jättää pienen osan palloa näkyviin, jos pallo on ollut täysin hiekan peitossa.

Jos pelaaja pelaa oikeasta paikasta, mutta ei pyri luomaan pallolle alkuperäistä *makuuta* rikkoen tätä sääntöä, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen**.

(2) **Pallo muualla kuin hiekassa.** Kun pallo oli muualla kuin hiekassa, täytyy pelaajan *asettaa* pallo *takaisin* lähimpään paikkaan, jossa *makuu* on mahdollisimman samankaltainen kuin alkuperäinen *makuu*:

- Yhden *mailanmitan* sisälle alkuperäisestä paikasta (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2c),
- Ei lähemmäksi *reikää*, ja
- Samalle *kentän alueelle*, kuin alkuperäinen paikka.

Jos pelaaja tietää, että alkuperäinen pallon *makuu* muuttui, mutta ei tiedä millainen se oli, pelaajan täytyy arvioida alkuperäinen *makuu* ja *asettaa* pallo *takaisin* kohtien (1) tai (2) mukaisesti.

Poikkeus – Kun makuu muuttui pelin ollessa keskeytettynä ja pallon ollessa nostettuna, ks. Sääntö 5.7d.

14.2e Menettely, jos takaisin asetettu pallo ei pysy alkuperäisellä paikallaan

Jos pelaaja yrittää *asettaa* palloa *takaisin* paikoilleen, mutta pallo ei pysy alkuperäisellä paikallaan, täytyy pelaajan yrittää toisen kerran.

Jos pallo ei vielä kukaan pysy tällä paikalla, täytyy pelaajan *asettaa* pallo *takaisin* mahdollisimman lähelle alkuperäistä paikkaa, jossa pallo pysyy paikallaan, **mutta** seuraavin rajoituksin riippuen alkuperäisen pallon sijainnista:

- Paikka ei saa olla lähempänä *reikää*.
- Alkuperäinen paikka yleisellä pelialueella. Lähin paikka täytyy olla *yleisellä pelialueella*.
- Alkuperäinen paikka *bunkkerissa* tai *estealueella*. Lähin paikka täytyy olla joko samassa *bunkkerissa* tai samalla *estealueella*.
- Alkuperäinen paikka *viheriöllä*. Lähin paikka täytyy olla joko *viheriöllä* tai *yleisellä pelialueella*.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 14.2: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

Ks. Sääntö 22.2 (*Foursome*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin); **23.5** (*Four-Ball*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet koskien pelaajan palloa tai *varusteita* rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin).

14.3 Pallon pudottaminen vapautumisalueelle

Tätä sääntöä sovelletaan aina, kun pelaajan täytyy *pudottaa* pallo vapautuakseen jonkun säännön nojalla, myös silloin kun pelaajan täytyy saada vapautuminen päätökseen asettamalla pallo Säännön 14.3c(2) nojalla.

Jos pelaaja *parantaa vapautumisaluetta* palloa *pudotettaessa* tai sitä ennen, ks. Sääntö 8.1.

14.3a Alkuperäistä tai muuta palloa voi käyttää

Pelaaja voi käyttää alkuperäistä tai muuta palloa.

Tämä tarkoittaa, että pelaaja voi käyttää mitä tahansa palloa joka kerta, kun hän *pudottaa* tai asettaa pallon tämän säännön nojalla.

14.3b Pallo täytyy pudottaa oikealla tavalla

Pelaajan täytyy *pudottaa* pallo oikein, mikä tarkoittaa kaikkia kohtien (1), (2) ja (3) vaatimusten täyttymistä:

- (1) **Pelaajan täytyy pudottaa pallo.** Pelaajan täytyy *pudottaa* pallo. Pelaajan *caddie* tai kukaan muu ei saa tehdä tätä.

Ks. Säännöt 25.2h, 25.3c ja 25.4a (Säännön 14.3b(1) soveltaminen mahdollistaa tiettyjä vammoja omaavien pelaajien antaa yleinen valtuutus kenelle tahansa henkilölle pudottaa pelaajan pallo).

- (2) **Pallo täytyy pudottaa suoraan polven korkeudelta ilman, että se osuu pelaajaan tai hänen varusteisiinsa.** Pelaajan täytyy päästää irti pallosta polven korkeudelta niin, että pallo:

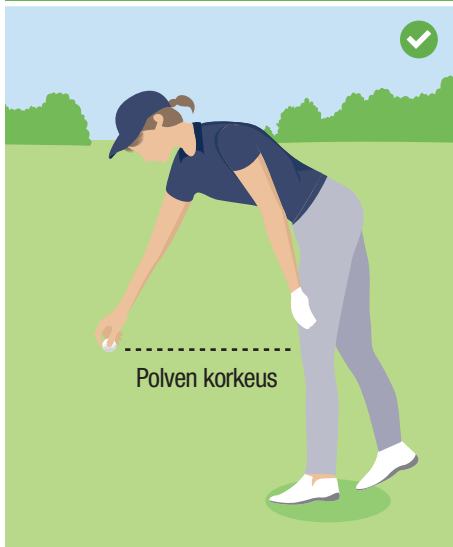
- Putoaa suoraan alas ilman, että pelaaja heittää, pyöryttää tai vierittää sitä tai käyttää jotain muuta liikettä, joka voisi vaikuttaa siihen, mihin pallo pysähtyy, ja
- Ei kosketa mitään pelaajan vartalon osaa tai *varustetta* ennen kuin se osuu maahan.

“Polven korkeus” tarkoittaa pelaajan seisoma-asennossa olevaa polven korkeutta.

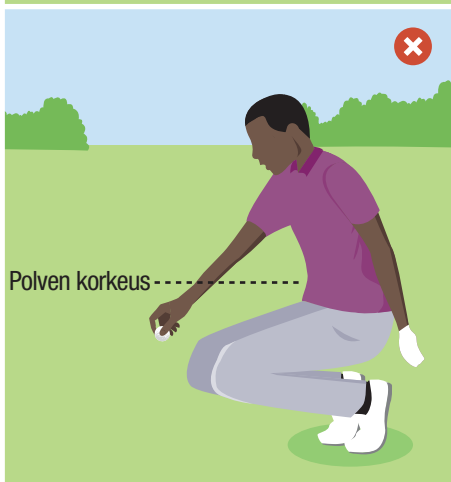
Ks. Sääntö 25.6b (Kuinka Sääntöä 14.3b(2) sovelletaan tiettyjä vammoja omaaville pelaajille).

KUVA 14.3b: PUDOTTAMINEN POLVEN KORKEUDELTA

Sallittu



Kielletty



Pallo täytyy pudottaa suoraan alaspäin polven korkeudelta. "Polven korkeus" tarkoittaa pelaajan polven korkeutta hänen seistessään suorana. Pelaajan ei kuitenkaan tarvitse seistä suorana palloa pudottaessaan.

(3) **Pallo täytyy pudottaa vapautumisalueelle (tai -linjalle).** Pallo täytyy *pudottaa vapautumisalueelle*. Pelaaja saa seistä *vapautumisalueen* sisä- tai ulkopuolella *pudottaessaan* pallon. **Mutta** käytettäessä linjassa taaksepäin -vapautumista (ks. Säännöt 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b ja 19.3b), pallo täytyy *pudottaa* linjalle, jonka kyseinen sääntö sallii, ja paikka, johon pallo *pudotetaan* muodostaa *vapautumisalueen*.

(4) **Miten menetellä, jos pallo on pudotettu väärällä tavalla.** Jos pallo *pudotetaan* väärällä tavalla rikkoen yhtä tai useampaa vaatimuksista (1), (2) tai (3):

- Pelaajan täytyy *pudottaa* pallo uudestaan oikealla tavalla eikä ole mitään rajoitusta, kuinka monta kertaa pelaajan täytyy näin tehdä.
- Väärällä tavalla tehtyä pallon *pudotusta* ei lasketa yhdeksi niistä kahdesta *pudotuksesta*, jotka vaaditaan ennen kuin pallo pitää asettaa Säännön 14.3c(2) mukaisesti.

Jos pelaaja ei *pudota* uudestaan vaan sen sijaan lyö *lyönnin* paikasta, johon pallo pysähtyi väärällä tavalla *pudottamisen* seurauksena:

- Mikäli pallo pelattiin *vapautumisalueelta*, saa pelaaja **yhden lyönnin rangaistuksen** (mutta ei ole pelannut *väärästä paikasta* Säännön 14.7a mukaisesti).
- **Mutta** mikäli pallo pelattiin *vapautumisalueen* ulkopuolelta tai se oli asetettu *pudottamisen* sijaan (riippumatta siitä mistä pallo pelattiin), saa pelaaja **yleisen rangaistuksen**.

14.3c Oikealla tavalla pudotetun pallon täytyy jäädä vapautumisalueelle

Tätä sääntöä sovelletaan vain, kun pallo on *pudotettu* oikein Säännön 14.3b mukaisesti.

(1) **Pelaaja on suorittanut vapautumisen, kun oikein pudotettu pallo pysähtyy vapautumisalueelle.** Pallon täytyy jäädä *vapautumisalueelle*.

Ei haittaa, jos pallo maahan osumisen jälkeen ja ennen pysähtymistä osuu johonkin henkilöön (mukaan lukien pelaajaan itseensä), *varusteeseen* tai muuhun *ulkopuoliseen vaikutukseen*:

- Jos pallo pysähtyy *vapautumisalueelle*, pelaaja on suorittanut vapautumisen ja hänen täytyy pelata pallo sijaintipaikaltaan.
- Jos pallo pysähtyy *vapautumisalueen* ulkopuolelle, pelaajan täytyy toimia Säännön 14.3c(2) toimintatapojen mukaisesti.

Kummassakaan tapauksessa kenellekään ei seuraa rangaistusta, jos oikealla tavalla *pudotettu* pallo ennen pysähtymistään osuu vahingossa johonkin henkilöön (mukaan lukien pelaajaan itseensä), *varusteeseen* tai muuhun *ulkopuoliseen vaikutukseen*.

Poikkeus – Joku henkilö tarkoituksellisesti muuttaa oikealla tavalla pudotetun pallon suuntaa tai pysäyttää sen: Kun joku henkilö tarkoituksellisesti muuttaa oikealla tavalla *pudotetun* pallon suuntaa tai pysäyttää sen ennen kuin se on pysähtynyt, ks. Sääntö 14.3d.

(2) **Miten menetellään, jos oikealla tavalla pudotettu pallo pysähtyy vapautumisalueen ulkopuolelle.** Jos pallo pysähtyy *vapautumisalueen* ulkopuolelle, pelaajan täytyy *pudottaa* pallo oikealla tavalla toisen kerran.

Jos myös tällöin pallo pysähtyy *vapautumisalueen* ulkopuolelle, pelaajan täytyy viedä vapautuminen päätökseen käyttämällä *takaisin asettamisen* toimintatapoja Sääntöjen 14.2b(2) ja 14.2e mukaisesti:

- Pelaajan täytyy asettaa pallo paikkaan, johon pallo toisella kerralla *pudotettaessa* osui ensimmäiseksi maahan.
- Jos tähän paikkaan asetettu pallo ei pysy paikallaan, pelaajan täytyy asettaa pallo tähän paikkaan uudestaan.
- Jos toiseen kertaan tähän paikkaan asetettu pallo ei pysy paikallaan, pelaajan täytyy asettaa pallo lähimpään paikkaan, jossa se pysyy paikallaan ja Säännön 14.2e rajoitukset toteutuvat. Tällöin pallo voidaan joutua asettamaan *vapautumisalueen* ulkopuolelle.

KUVA #1 14.3c: PALLO TÄYTYY PUDOTTA JA SEN TÄYTYY JÄÄDÄ VAPAUTUMISALUEELLE



Pallo pudotetaan oikealla tavalla Säännön 14.3b mukaisesti ja pallo jää vapautumisalueelle, joten vapautusmenettely on suoritettu oikein.

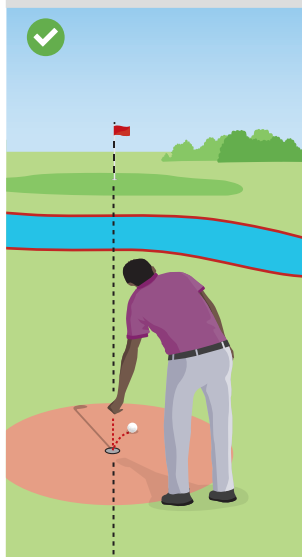


Pallo pudotetaan oikealla tavalla Säännön 14.3b mukaisesti, mutta se päättyy vapautumisalueen ulkopuolelle, joten pudottaminen täytyy suorittaa toistamiseen.

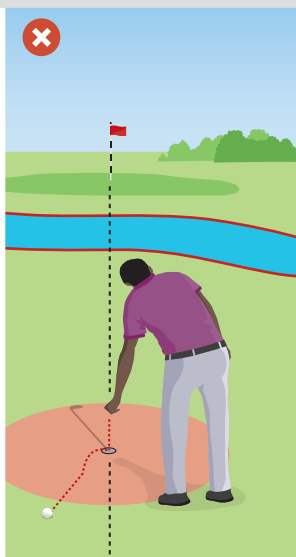


Pallo pudotetaan väärällä tavalla vapautumisalueen ulkopuolelle, jolloin pudottaminen täytyy suorittaa uudelleen oikealla tavalla.

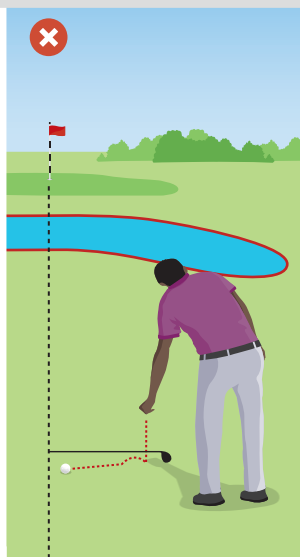
KUVA #2 14.3c: PUDOTTAMINEN KÄYTETTÄESSÄ LINJASSA TAAKSEPÄIN -VAPAUTUMISTA



Kohta linjalla, jossa pallo pudotettaessa ensimmäistä kertaa koskettaa maata, muodostaa yhden mailan-mitan kokoisen vapautumisalueen mihin suuntaan tahansa tästä pisteestä. Pallo on pudotettu oikealla tavalla Säännön 14.3b mukaisesti ja pallo jää vapautumisalueelle, joten vapautumismenettely on suoritettu.



Pallo on pudotettu oikealla tavalla Säännön 14.3b mukaisesti, mutta pallo pysähtyy vapautumisalueen ulkopuolelle, ja siksi pallo täytyy pudottaa uudestaan oikealla tavalla.



Pallo on pudotettu väärällä tavalla, koska sitä ei ole pudotettu linjalle, ja siksi pallo täytyy pudottaa uudestaan oikealla tavalla.

14.3d Miten menetellään, jos joku henkilö tarkoituksellisesti muuttaa oikealla tavalla pudotetun pallon suuntaa tai pysäyttää sen

Tätä sääntöä sovellettaessa *pudotetun* pallon ”suuntaa on muutettu tarkoituksellisesti tai pallo on pysäytetty”, kun:

- Henkilö tarkoituksellisesti koskee liikkeessä olevaan pallon sen osuttua maahan, tai
- Liikkuva pallo osuu johonkin *varusteeseen* tai muuhun esineeseen tai henkilöön (sisältäen pelaajan itsensä ja hänen *caddiensa*), jonka pelaaja on tahallisesti asettanut tai jättänyt sillä tavalla, että se voi muuttaa liikkuvan pallon suuntaa tai pysäyttää pallon.

Kun joku henkilö tarkoituksellisesti muuttaa oikealla tavalla *pudotetun* pallon suuntaa tai pysäyttää sen (joko *vapautumisalueella* tai sen ulkopuolella) ennen pallon pysähtymistä:

- Pelaajan tulee *pudottaa* pallo uudestaan käyttäen Säännön 14.3b menettelytapoja (mikä tarkoittaa, että *pudottamista*, jossa pudotetun pallon suuntaa muutettiin tahallisesti tai pysäytettiin, ei lasketa yhdeksi niistä kahdesta *pudottamisesta*, jotka vaaditaan ennen kuin pallo täytyy asettaa Säännön 14.3c(2) mukaisesti).
- Jos kuka tahansa pelaajista tai hänen *caddiensa* muuttaa tahallisesti pallon suuntaa tai pysäyttää pallon, saa tämä pelaaja **yleisen rangaistuksen**.

Poikkeus – Kun ei ole käytännössä mahdollista, että pallo pysähtyy

vapautumisalueelle: Jos oikein *pudotetun* pallon suuntaa muutetaan tahallisesti tai pallo pysäytetään (joko *vapautumisalueella* tai sen ulkopuolella), kun ei ole käytännössä mahdollista, että se pysähtyy *vapautumisalueelle*:

- Kenellekään pelaajalle ei seuraa rangaistusta, ja
- *Pudotettua* palloa käsitellään aivan kuin se olisi pysähtynyt *vapautumisalueen* ulkopuolelle ja lasketaan yhdeksi niistä kahdesta *pudotuksesta*, jotka vaaditaan ennen kuin pallo täytyy asettaa Säännön 14.3c(2) mukaisesti.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta tai asetetun pallon pelaamisesta, kun se piti *pudottaa*, rikkoen Sääntöä 14.3: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

Ks. Sääntö 22.2 (*Foursome*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin); **23.5** (*Four-Ball*:ssa kumpikin *pelipartneri* voi tehdä toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ja *pelipartnerin* toimenpiteet koskien pelaajan palloa tai *varusteita* rinnastetaan pelaajan toimenpiteisiin).

14.4 Milloin pelaajan pallo on takaisin pelissä sen jälkeen, kun pelaajan alkuperäinen pallo ei enää ollut pelissä

Kun pelaajan *pelissä* oleva pallo on nostettu *kentältä*, *kadonnut* tai *ulkona*, tämä pallo ei ole enää *pelissä*.

Pelaajan pallo on taas *pelissä*, kun:

- Pelaaja pelaa alkuperäistä tai muuta palloa *tiiausalueelta*, tai
- Alkuperäinen tai muu pallo *asetetaan takaisin*, *pudotetaan* tai asetetaan *kentälle* tarkoituksena laittaa tämä pallo *peliiin*.

Jos pelaaja palauttaa pallon *kentälle* millä tahansa tavalla, jonka tarkoitus on laittaa se *peliiin*, pallo on *pelissä*, vaikka se olisi:

- *Vaihdettu* alkuperäisen pallon tilalle, kun se ei ole sääntöjen mukaan sallittua, tai
- *Asetettu takaisin*, *pudotettu* tai asetettu (1) *väärään paikkaan*, (2) *väärällä tavalla* tai (3) käyttäen toimenpidettä, joka ei sovellu tilanteeseen.

Takaisin asetettu pallo on *pelissä*, vaikka sen paikkaa *merkitsevää pallon merkinappia* ei olisikaan poistettu.

14.5 Pallon vaihtamisessa, takaisin asettamisessa, pudottamisessa tai asettamisessa tehdyn virheen korjaaminen

14.5a Pelaaja voi nostaa pallon korjatakseen virheen ennen pallon pelaamista

Pelaajan *vaihdettua* alkuperäisen pallon muuhun palloon ilman, että se on sääntöjen mukaan sallittua tai kun pelaajan pelissä oleva pallo *asetettiin takaisin*, *pudotettiin* tai asetettiin (1) väärällä tavalla, (2) *väärään paikkaan* tai (3) käyttäen toimenpidettä, joka ei sovellu tilanteeseen:

- Pelaaja saa korjata virheen ilman rangaistusta.
- **Mutta** virheen korjaaminen on sallittua vain ennen pallon pelaamista.

14.5b Milloin pelaaja voi vaihtaa toiseen sääntöön tai vapautumisvaihtoehtoon korjattaessaan vapautumisessa tehtyä virhettä

Korjattaessaan vapautumisessa tehtyä virhettä ratkaisee virheen luonne pitääkö pelaajan käyttää samaa sääntöä ja vapautumisvaihtoehtoa vai voiko hän vaihtaa toiseen sääntöön tai vapautumisvaihtoehtoon:

- (1) Kun pallo laitettiin peliin soveltuvan säännön perusteella ja pudotettiin tai asetettiin oikeaan paikkaan, mutta sääntö vaatii uudelleen pudottamista tai asettamista.
 - Korjatakseen virheensä, täytyy pelaajan vapautua saman säännön ja saman vapautumisvaihtoehdon mukaisesti.
 - Esimerkiksi, jos pelaaja vapautuessaan pelaamattoman paikan säännöllä käytti sivuttaisen vapautumisen vaihtoehtoa (Sääntö 19.2c) ja pallo *pudotettiin* oikealle *vapautumisalueelle*, mutta (1) *pudotettiin* väärällä tavalla (ks. Sääntö 14.3b) tai (2) pallo pysähtyi *vapautumisalueen* ulkopuolelle (ks. Sääntö 14.3c). Korjattaessaan virhettä pelaajan täytyy vapautua Säännön 19.2 mukaisesti ja hänen täytyy käyttää samaa vapautumisvaihtoehtoa (sivuttainen vapautuminen Säännön 19.2c mukaisesti).
- (2) Kun pallo laitettiin peliin soveltuvan säännön mukaisesti, mutta pallo pudotettiin tai asetettiin väärään paikkaan.
 - Korjatakseen tämän virheen, täytyy pelaajan vapautua saman säännön perusteella, mutta hän saa käyttää mitä tahansa tämän säännön vapautumisvaihtoehdoista, jotka soveltuvat kyseiseen tilanteeseen.
 - Esimerkiksi, jos pelaaja vapautuessaan pelaamattoman paikan säännöllä käytti sivuttaista vapautumisvaihtoehtoa (Sääntö 19.2c) ja vahingossa *pudotti* pallon vaaditun *vapautumisalueen* ulkopuolelle, pelaajan täytyy virhettä korjattaessaan vapautua Säännön 19.2 mukaisesti ja hän saa käyttää mitä tahansa tämän säännön vapautumisvaihtoehdoista.
- (3) Kun pallo laitettiin peliin sellaisen säännön mukaisesti, jota tilanteessa ei voi käyttää.
 - Korjatakseen virheensä, täytyy pelaajan vapautua saman säännön ja saman vapautumisvaihtoehdon mukaisesti.

- Esimerkiksi, jos pelaaja vahingossa käytti pelaamattoman paikan vapautumista pallon ollessa *estealueella* (missä Sääntöä 19.1 ei voi soveltaa), pelaaja täytyy korjata virhe joko *asettamalla* pallo *takaisin* (jos se on nostettu) Säännön 9.4 mukaisesti, tai vapautua rangaistuksella Säännön 17 mukaisesti ja tällöin pelaaja voi käyttää mitä tahansa vaihtoehtoa, jota sääntö sallii kyseiseen tilanteeseen.

14.5c Virhettä korjattaessa pallon nostamisesta ei seuraa rangaistusta

Kun pelaaja korjaa virheen Säännön 14.5a perusteella, pelaajalle ei tule mitään rangaistusta menettelytavoista, jotka kohdistuivat ainoastaan alkuperäiseen palloon virheen tekemisen jälkeen, esim. pallon *liikuttaminen* vahingossa (ks. Sääntö 9.4b) tai alkuperäisen pallon *lyöntiin vaikuttavien olosuhteiden parantaminen* (ks. Sääntö 8.1a).

Mutta jos samat menettelytavat aiheuttaisivat rangaistuksen myös pallolle, joka laitettiin *peliiin* virheen korjaamiseksi (esim. menettelytavat *paransivat lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* nyt *pelissä* olevalle pallolle), rangaistus kohdistuu palloon, joka on nyt *pelissä*.

Poikkeus – Rangaistus tahallisesta pudotetun pallon suunnan muuttamisesta tai pysäyttämisestä: Jos pelaaja *lyöntipelissä* saa *yleisen rangaistuksen* tahallisesta *pudotetun* pallon suunnan muuttamisesta tai pysäyttämisestä Säännön 14.3d nojalla, pelaaja saa silti rangaistuksen, vaikka pelaaja *pudottaa* pallon uudestaan Säännön 14.3b menettelytapojen mukaisesti.

14.6 Seuraavan lyönnin lyöminen edellisen lyönnin paikalta

Tätä sääntöä sovelletaan aina, kun pelaajan edellytetään tai sallitaan sääntöjen mukaisesti lyödä seuraava *lyönti* edellisen *lyönnin* paikalta (esim. otettaessa *lyönti ja lyöntimatka* -vapautuminen tai pelattaessa uudestaan, kun *lyönti* mitätöidään tai sitä ei muutoin lasketa).

- Tapa, jolla pelaajan täytyy laittaa pallo *peliiin*, riippuu *kentän alueesta*, jolta edellinen *lyönti* lyötiin.
- Pelaaja voi käyttää kaikissa näissä tilanteissa joko alkuperäistä tai muuta palloa.

14.6a Edellinen lyönti suoritettiin tiiausalueelta

Alkuperäinen tai muu pallo täytyy pelata *tiiausalueen* sisäpuolelta (ja *tiitä* voidaan käyttää) Säännön 6.2b mukaisesti.

14.6b Edellinen lyönti suoritettiin yleiseltä pelialueelta, estealueelta tai bunkkerista

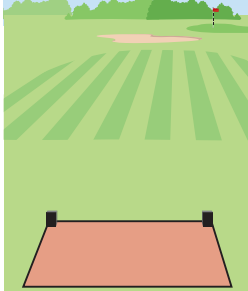
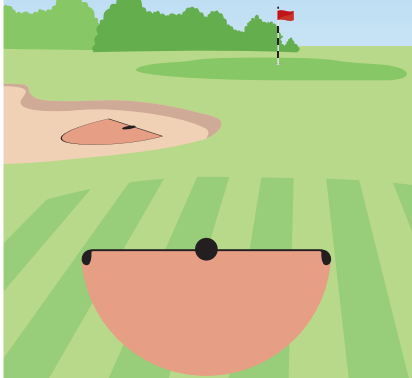
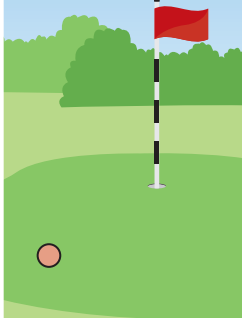
Alkuperäinen tai muu pallo täytyy *pudottaa* seuraavanlaiselle *vapautumisalueelle* (ks. Sääntö 14.3):

- Vertailupiste: Paikka, josta edellinen *lyönti* lyötiin (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa).

- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **mutta** seuraavin rajoituksin:
- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - » Täytyy olla samalla *kentän alueella*, missä vertailupiste on, ja
 - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste.

KUVA 14.6: LYÖNNIN SUORITTAMINEN EDELLISEN LYÖNNIN PAIKALTA

Kun pelaajan täytyy tai hän voi suorittaa seuraavan lyönnin edellisen lyönnin paikalta, tapa, jolla pelaajan täytyy laittaa pallo peliin, riippuu siitä, miltä kentän alueelta edellinen lyönti suoritettiin.

Tiiausalue	Yleinen pelialue, bunkkeri tai estealue	Viheriö
		
Edellinen lyönti suoritettiin tiiausalueelta, joten pallo täytyy pelata tiiausalueelta.	Edellinen lyönti suoritettiin yleiseltä pelialueelta, bunkkerista tai estealueelta, joten vertailupiste on kohta, josta edellinen lyönti suoritettiin. Pallo pudotetaan yhden mailanmitan sisälle vertailupisteestä, mutta samalle kentän alueelle, missä vertailupiste on eikä lähemmäksi reikää kuin vertailupiste.	Edellinen lyönti suoritettiin viheriöltä, joten pallo asetetaan kohtaan, josta edellinen lyönti suoritettiin.

14.6c Edellinen lyönti suoritettiin viheriöltä

Alkuperäinen tai muu pallo täytyy asettaa paikkaan, josta edellinen *lyönti* lyötiin (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2), käyttäen Sääntöjen 14.2b(2) ja 14.2e mukaisia menettelytapoja palloa *takaisin asettaessa*.

Rangaistus pallon pelaamisesta *väärästä paikasta* rikkoen Sääntöä 14.6: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

14.7 Pelaaminen *väärästä paikasta*

14.7a Paikka, josta peliä jatketaan

Reiän pelaamisen aloittamisen jälkeen:

- Pelaajan täytyy lyödä jokainen *lyönti* paikasta, johon hänen pallonsa on pysähtynyt, **paitsi** silloin, kun säännöt edellyttävät tai sallivat pelaajan pelaavan pallon jostain muusta paikasta (ks. Sääntö 9.1).
- Pelaaja ei saa pelata *pelissä* olevaa palloaan *väärästä paikasta*.

Rangaistus pallon pelaamisesta *väärästä paikasta* rikkoen sääntöä 14.7a: Yleinen rangaistus.

14.7b Kuinka reikä pelataan loppuun sen jälkeen, kun lyöntipelissä on pelattu *väärästä paikasta*

- (1) Pelaajan tulee päättää, pelaako hän reiän loppuun *väärästä paikasta* pelatulla pallolla vai korjaako hän virheen pelaamalla oikeasta paikasta. Pelaajan jatkotoimet riippuvat siitä, oliko kyseessä *vakava sääntöriike* –toisin sanoen saiko pelaaja merkittävää hyötyä pelatessaan *väärästä paikasta*:
 - Jos kyseessä ei ole vakava sääntöriike. Pelaajan täytyy pelata reikä pallolla, joka on pelattu *väärästä paikasta* korjaamatta virhettä.
 - Jos kyseessä on vakava sääntöriike.
 - » Pelaajan täytyy korjata virhe pelaamalla reikä loppuun sääntöjen mukaisesti oikeasta paikasta pelatulla pallolla.
 - » Jos pelaaja ei korjaa virhettä ennen kuin hän suorittaa avauslöynnin seuraavalla reiällä tai, jos kyseessä on *kierroksen* viimeinen reikä, ennen kuin hän palauttaa *tuloskorttinsa*, pelaajan **tulos hylätään**.
 - Miten menetellään, jos ei tiedetä, onko kyseessä vakava sääntöriike. Pelaajan tulee pelata reikä loppuun kahdella pallolla, *väärästä paikasta* pelatulla sekä sääntöjen mukaisesti oikeasta paikasta pelatulla.

(2) **Pelaajan, joka pelaa kahdella pallolla, pitää ilmoittaa asiasta toimikunnalle.**

Jos pelaaja ei ole varma oliko *väärästä paikasta* pelaaminen *vakava sääntöriike* ja päättää pelata toisen pallon korjatakseen virheen:

- Pelaajan täytyy ilmoittaa tapaukseen liittyvät tosiasiat *toimikunnalle* ennen kuin hän palauttaa *tuloskorttinsa*.
- Näin tulee menetellä, vaikka pelaaja luulee, että tulos on sama molemmilla palloilla samoin kuin silloin, kun pelaaja on päättänyt pelata toisen pallon, mutta ei pelaakaan reikää loppuun molemmilla palloilla.

Jos pelaaja ei ilmoita tapaukseen liittyviä tosiasioita *toimikunnalle*, hänen **tuloksensa hylätään**.

(3) **Kun pelaaja pelaa kahdella pallolla, toimikunta päättää pelaajan tuloksen reiälle.**

Pelaajan reiän tulos riippuu *toimikunnan* päätöksestä, oliko alkuperäisen pallon pelaaminen *väärästä paikasta vakava sääntöriike*:

- Jos kyseessä ei ole vakava sääntöriike.
 - » *Väärästä paikasta* pelatun pallon tulos lasketaan ja pelaaja saa **yleisen rangaistuksen Säännön 14.7a nojalla** (mikä tarkoittaa **kahden lyönnin rangaistuksen** lisäämistä tällä pallolla pelattuun tulokseen).
 - » Kaikki toisella pallolla suoritettut lyönnit (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit, jotka on saatu pelaamalla yksinomaan tällä pallolla) jätetään huomioimatta.
- Jos kyseessä on vakava sääntöriike.
 - » Sen pallon, jolla korjattiin *väärästä paikasta* pelaamisen virhe, tulos tulee voimaan ja pelaaja saa **yleisen rangaistuksen Säännön 14.7a nojalla** (mikä tarkoittaa **kahden lyönnin rangaistuksen** lisäämistä tällä pallolla pelattuun tulokseen).
 - » *Väärästä paikasta* pelatulla alkuperäisellä pallolla lyöty *lyönti* ja kaikki muut tällä pallolla suoritettut lyönnit (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit, jotka on saatu pelaamalla yksinomaan tällä pallolla) jätetään huomioimatta.
 - » Jos virheen korjaamiseksi pelattu pallo pelattiin myös *väärästä paikasta*:
 - Jos *toimikunta* päättää, että kyseessä ei ollut *vakava sääntöriike*, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen (kahden lyönnin lisärangaistuksen) Säännön 14.7a nojalla** - siis yhteensä **neljän lyönnin rangaistus** - jotka lisätään tällä pallolla pelattuun tulokseen (kaksi lyöntiä alkuperäisellä pallolla *väärästä paikasta* pelaamisesta ja kaksi lyöntiä toisella pallolla *väärästä paikasta* pelaamisesta).
 - Jos *toimikunta* päättää, että tämäkin oli *vakava sääntöriike*, pelaajan **tulos hylätään**.

VI

Vapautuminen ilman rangaistusta **SÄÄNNÖT 15-16**



SÄÄNTÖ 15

Vapautuminen irrallisista luonnonhaitoista ja liikuteltavista haitoista (sisältäen pallon tai pallon merkinapin, joka auttaa tai haittaa peliä)

Säännön tarkoitus:

Sääntö 15 kattaa milloin ja miten pelaaja voi vapautua ilman rangaistusta irrallisista luonnonhaitoista ja liikuteltavista haitoista.

- Luontoon kuuluvien liikuteltavien asioiden tai valmistettujen esineiden ei katsota olevan osa kentän pelaamisen haastetta, joten pelaaja saa normaalisti poistaa ne, kun ne haittaavat pelaamista.
- Pelaajan tulee kuitenkin olla varovainen liikuttaessaan pallon lähellä olevia irrallisia luonnonhaittoja viheriön ulkopuolella, koska hän saa rangaistuksen, jos niiden liikuttaminen aiheuttaa pallon liikkumisen.

15.1 Irralliset luonnonhaitat

15.1a Irrallisen luonnonhaitan poistaminen

Pelaaja voi poistaa *irrallisen luonnonhaitan* ilman rangaistusta missä tahansa *kentällä* tai sen ulkopuolella ja voi tehdä sen monella eri tavalla (kuten kädellä, jalalla, käyttäen mailaa tai muuta *varustetta*, saaden apua muilta tai poistamalla vain osan *irrallisesta luonnonhaitasta*).

Mutta on olemassa kaksi **poikkeusta**:

Poikkeus 1 – Irrallisen luonnonhaitan poistaminen alueelta, jolle pallo pitää asettaa takaisin paikalleen: Ennen nostetun tai *liikkuneen* pallon *asettamista takaisin* muualla kuin *viheriöllä*:

- Pelaaja ei saa tarkoituksellisesti poistaa sellaista *irrallista luonnonhaittaa*, jonka siirtäminen ennen pallon nostamista tai *liikuttamista* olisi todennäköisesti aiheuttanut pallon *liikkumisen*, mikäli pallo olisi ollut paikallaan.
- Jos pelaaja tekee näin, hän saa **yhden lyönnin rangaistuksen**, **mutta** poistettua *irrallista luonnonhaittaa* ei tarvitse asettaa takaisin.

Tämä poikkeus on voimassa sekä *kierroksen* aikana että pelin ollessa keskeytettynä Säännön 5.7a mukaisesti. Poikkeus ei koske *irrallista luonnonhaittaa*, jota ei ollut ennen kuin palloa nostettiin tai *liikutettiin* tai joka siirtyi pallon paikkaa *merkittäessä* tai palloa nostettaessa, siirrettäessä tai *takaisin asetettaessa*, tai joka aiheutti pallon *liikkumisen*.

Poikkeus 2 – Rajoitukset irrallisten luonnonhaittojen siirtämiseen, kun tarkoituksena on vaikuttaa liikkuvan pallon kulkuun (ks. Sääntö 11.3).

15.1b Palo liikkuu irrallista luonnonhaittaa poistettaessa

Jos pelaaja poistaessaan *irrallista luonnonhaittaa* aiheuttaa *pelissä* olevan pallonsa *liikkumisen*:

- Palo tulee *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).
- Jos *liikkunut* palo on ollut paikallaan muualla kuin *viheriöllä* (ks. Sääntö 13.1d) tai *tiiausalueella* (ks. Sääntö 6.2b(6)), pelaaja saa **yhden lyönnin rangaistuksen** Säännön 9.4b nojalla, **paitsi** jos Sääntö 7.4 on voimassa (ei rangaistusta etsinnän aikana *liikkuneesta* pallosta) tai kun joku toinen poikkeus Säännöstä 9.4b on voimassa.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 15.1: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

15.2 Liikuteltavat haitat

Tämä sääntö käsittelee vapautumista ilman rangaistusta sellaisista valmistetuista esineistä, jotka täyttävät *liikuteltavan haitan* määritelmän.

Tämä sääntö ei anna vapautumista *kiinteästä haitasta* (josta vapaudutaan ilman rangaistusta Säännön 16.1 mukaisesti) eikä *ulkorajan merkeistä* tai *olennaisesta osasta* (joista ei saa vapautua).

15.2a Vapautuminen liikuteltavasta haitasta

- (1) **Liikuteltavan haitan poistaminen.** Pelaaja voi ilman rangaistusta poistaa *liikuteltavan haitan* missä tahansa *kentällä* tai sen ulkopuolella ja voi tehdä sen monella eri tavalla.

Mutta on olemassa kaksi **poikkeusta**:

Poikkeus 1 – Tiimerkkejä ei saa siirtää, kun palloa pelataan tiiauspaikalta (ks. Sääntö 6.2b(4) ja 8.1a(1)).

Poikkeus 2 – Rajoitukset liikuteltavien haittojen siirtämiseen tarkoituksena vaikuttaa liikkuvan pallon kulkuun (ks. Sääntö 11.3).

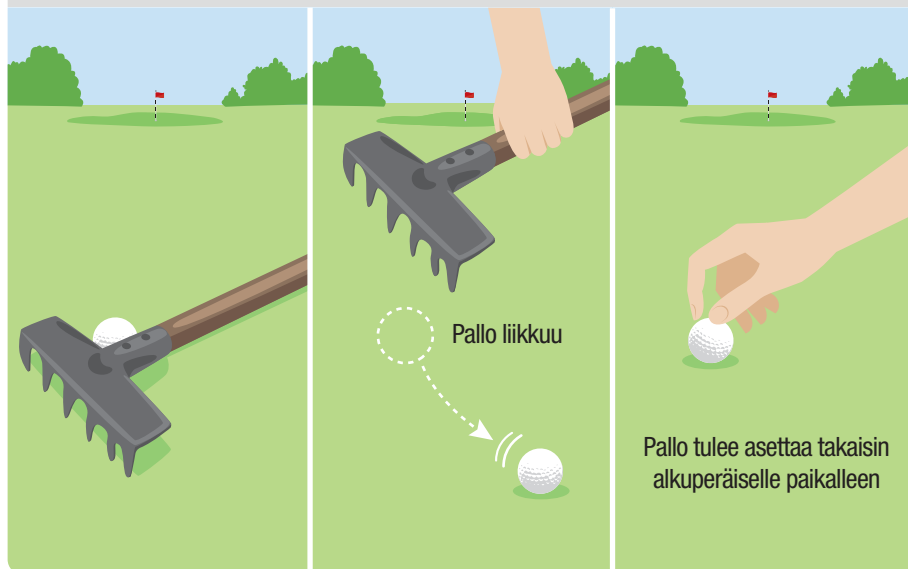
Jos pelaajan palo *liikkuu*, kun *liikuteltavaa haittaa* siirretään:

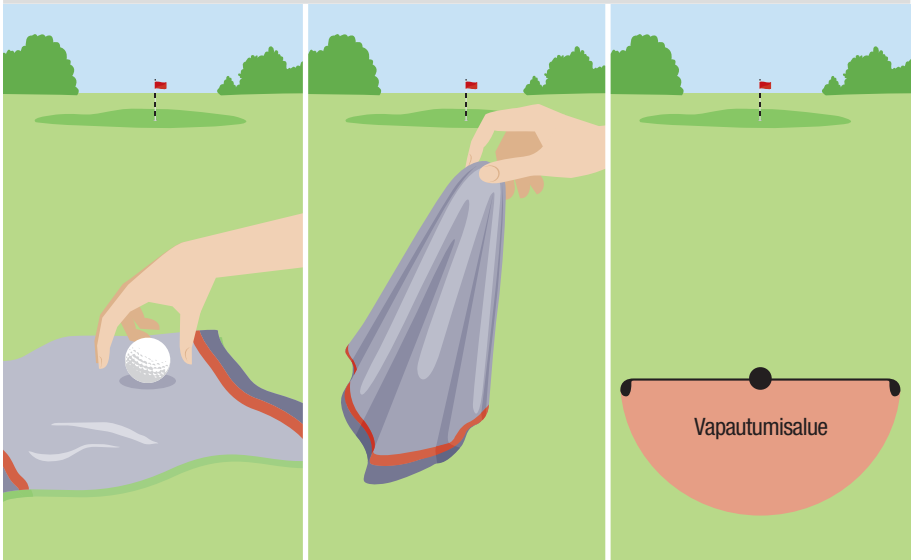
- Pelaajalle ei seuraa rangaistusta, ja
- Palo tulee *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).

(2) Vapautuminen pallon ollessa liikuteltavan haitan sisällä tai sen päällä kentällä muualla kuin viheriöllä. Pelaaja voi vapautua ilman rangaistusta nostamalla pallon, poistamalla *liikuteltavan haitan* ja *pudottamalla* alkuperäinen tai muu pallo seuraavanlaiselle *vapautumisalueelle* (ks. Sääntö 14.3):

- Vertailupiste: Arvioitu piste suoraan sen kohdan alla, missä pallo oli paikallaan *liikuteltavan haitan* sisällä tai päällä.
- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **mutta** seuraavin rajoituksin:
- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - » Täytyy olla samalla *kentän alueella* kuin vertailupiste on, ja
 - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste.

KUVA #1 15.2a: PALLO LIIKKUU LIIKUTELTAVAA HAITTAA POISTETTAESSA (PAITSI PALLON OLLESSA HAITASSA TAI SEN PÄÄLLÄ)



KUVA #2 15.2a: PALLO ON LIIKUTELTAVANN HAITAN SISÄLLÄ TAI PÄÄLLÄ

- Kun pallo on liikuteltavan haitan (esim. pyyhkeen) sisällä tai sen päällä missä tahansa kentällä, voidaan vapautua ilman rangaistusta nostamalla pallo, poistamalla liikuteltava haitta ja pudottamalla pallo paitsi viheriöllä, missä pallo asetetaan.
- Vapautusta otettaessa vertailupiste on arvioitu piste suoraan pallon, joka on liikuteltavan haitan sisällä tai päällä, alla.
- Vapautumisalue on yhden mailanmitan kokoinen vertailupisteestä mitattuna, ei ole lähempänä reikää kuin vertailupiste ja sen täytyy olla samalla kentän alueella kuin vertailupiste.

(3) Vapautuminen pallon ollessa liikuteltavan haitan sisällä tai sen päällä viheriöllä.
Pelaaja voi vapautua:

- Nostamalla pallon ja poistamalla *liikuteltavan haitan*, ja
- Asettamalla alkuperäinen tai muu pallo kohtaan, joka on arvioitu suoraan *liikuteltavan haitan* sisälle tai päälle pysähtyneen pallon alle, käyttäen pallon *takaisin asettamisen* toimintatapoja Sääntöjen 14.2b(2) ja 14.2e mukaisesti.

15.2b Vapautuminen, kun palloa ei löydy, mutta se on liikuteltavan haitan sisällä tai päällä

Jos pelaajan palloa ei ole löydetty, mutta *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että se pysähtyi *kentällä* olevan *liikuteltavan haitan* sisälle tai päälle, pelaaja voi käyttää tätä vapautumisvaihtoehtoa *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumisen sijaan:

- Pelaaja voi vapautua ilman rangaistusta Säännön 15.2a(2) tai 15.2a(3) mukaisesti, käyttäen vertailupisteenä arvioitua kohtaa maasta suoraan sen kohdan alla, josta pallo *kentällä* viimeksi meni *liikuteltavan haitan* sisälle tai päälle.
- Pelaajan vapauduttua laittamalla toisen pallon *peliin*:
 - » Alkuperäinen pallo ei ole enää *pelissä* eikä sitä saa pelata.
 - » Tämä pätee, vaikka alkuperäinen pallo löytyisikin *kentältä* ennen kolmen minuutin etsimisajan päättymistä (ks. Sääntö 6.3b).

Mutta jos ei *tiedetä tai ole käytännössä varmaa*, että pallo pysähtyi *liikuteltavan haitan* sisälle tai sen päälle, ja pallo on *kadonnut*, täytyy pelaajan ottaa *lyönti ja lyöntimatka* -vapautuminen Säännön 18.2 mukaisesti.

Rangaistus pallon pelaamisesta *väärästä paikasta* rikkoen Sääntöä 15.2: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

15.3 Pallo tai pallon merkinappi auttaa tai haittaa pelaamista

15.3a Viheriöllä oleva pallo auttaa peliä

Sääntöä 15.3a sovelletaan ainoastaan pallolle, joka on paikallaan *viheriöllä*, ei missään muualla *kentällä*.

Jos pelaajalla on kohtuullinen syy uskoa, että *viheriöllä* oleva pallo voi auttaa jonkun peliä (esim. toimii pallon pysäyttäjänä lähellä *reikää*), pelaaja voi:

- Jos pallo on hänen, *merkitä* sen paikan ja nostaa sen Säännön 13.1b mukaisesti, tai jos pallo kuuluu jollekin toiselle pelaajalle, vaatia tätä pelaajaa *merkitsemään* pallon paikan ja nostamaan sen (ks. Sääntö 14.1).
- Nostettu pallo tulee *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (ks. Sääntö 14.2).

Vain *lyöntipelissä*:

- Pelaaja, jonka on nostettava pallo, voi pelata ensin, ja
- Jos kaksi tai useampi pelaajaa sopivat, että pallo jätetään paikalleen auttamaan jotain pelaajaa ja tämä pelaaja lyö *lyönnin* auttavan pallon edelleen ollessa paikallaan, kaikki pelaajat, jotka sopivat asiasta saavat ***yleisen rangaistuksen (kahden lyönnin rangaistus)***.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 5J (Ohjeita parhaista käytännöistä kuinka estää ”pysäyttäjinä toimivat pallot”).

15.3b Kentällä oleva pallo haittaa peliä

- (1) **Mitä tarkoitetaan toisen pelaajan pallon haittaamisella.** Tämän säännön mukaista haittaamista on, kun toisen pelaajan pysähtynyt pallo:
- Voi haitata pelaajan aiotun *lyöntiasennon* aluetta tai svingin vaatimaa tilaa,
 - On pelaajan *pelilinjalla* tai sen lähellä niin, että aiotulla *lyönnillä* pelaajan pallolla on olemassa kohtuullinen mahdollisuus osua tuohon palloon, tai
 - On niin lähellä, että se häiritsee pelaajaa tämän *lyödessä* palloa.
- (2) **Milloin saa vapautua haittaavasta pallosta.** Jos pelaajalla on kohtuullinen syy uskoa, että toisen pelaajan *kentällä* oleva pallo voi häiritä pelaajan omaa peliä:
- Pelaaja voi vaatia toista pelaajaa *merkitsemään* pallon paikan ja nostamaan pallon (ks. Sääntö 14.1). Nostettua palloa ei saa puhdistaa (**paitsi** jos pallo on nostettu *viheriöltä* Säännön 13.1b mukaisesti) ja se tulee *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (ks. Sääntö 14.2).
 - Jos toinen pelaaja ei *merkitse* pallon paikkaa ennen sen nostamista tai puhdistaa nostetun pallon, kun se ei ole sallittua, saa hän **yhden lyönnin rangaistuksen**.
 - Kun pelaajan on nostettava pallonsa tämän säännön perusteella, hän voi nostamisen sijaan pelata pallonsa ensin. Näin voi menetellä ainoastaan *lyöntipelissä*.

Pelaaja ei saa nostaa palloaan tämän säännön nojalla silloin, jos ainoastaan pelaaja itse luulee pallonsa haittaavan jonkun toisen pelaajan peliä.

Jos pelaaja nostaa pallonsa, kun toinen pelaaja ei ole sitä vaatinut (**paitsi** jos pallo on nostettu *viheriöllä* Säännön 13.1b mukaisesti), saa pelaaja **yhden lyönnin rangaistuksen**.

15.3c Pallon merkinappi auttaa tai haittaa peliä

Jos *pallon merkinappi* auttaa tai haittaa peliä, pelaaja voi:

- Siirtää *pallon merkinappia* pois tieltä, jos se on hänen omansa, tai
- Jos *pallon merkinappi* kuuluu jollekin toiselle pelaajalle, vaatia tätä pelaajaa siirtämään *pallon merkinappin* pois tieltä samoilla syillä kuin hän voi vaatia pallon nostettavan Sääntöjen 15.3a ja 15.3b perusteella.

Pallon merkinappi täytyy siirtää pois tieltä uuteen paikkaan siten, että uusi paikka mitataan alkuperäisestä paikasta esim. käyttämällä yhtä tai useampaa mailan lavan mittaa.

Kun *pallon merkinappi* siirretään takaisin, pelaajan tulee tehdä se mittaamalla uudesta paikasta ja tekemällä menettelytavat päinvastaisessa järjestyksessä kuin mitä *pallon merkinapin* pois tieltä siirtämisessä tehtiin.

Samaa menettelyä tulee noudattaa, jos pelaaja *liikutti* haittaavan pallon pois tieltä ottamalla mitan pallosta.

Rangaistus Säännön 15.3 rikkomisesta: Yleinen rangaistus.

Tämä rangaistus annetaan myös, jos pelaaja:

- *Lyö* ennen kuin auttava pallo tai *pallon merkinappi* nostetaan tai siirretään saatuaan tietoonsa, että toinen pelaaja (1) aikoi nostaa tai siirtää sitä tämän säännön perusteella tai (2) oli vaatinut jonkun muun tekemään niin, tai
- Kieltäytyy nostamasta palloaan tai siirtämästä *pallon merkinappia*, kun sitä vaaditaan ja se pelaaja, jonka peliä pallo voi auttaa tai haitata, suorittaa *lyöntinsä*.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 15.3: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

SÄÄNTÖ 16

Vapautuminen epänormaaleista kenttöolosuhteista (sisältäen kiinteän haitan), Vaarallisen eläimen tilanne, Maahan painunut pallo

Säännön tarkoitus:

Sääntö 16 kattaa tilanteet, milloin ja kuinka pelaaja voi vapautua rangaistuksetta ja pelata palloa toisesta paikasta esim. silloin, kun epänormaali kenttöolosuhde tai vaarallinen eläin haittaa.

- Näiden olosuhteiden ei katsota olevan osa kentän pelaamisen haastetta ja näistä saa yleensä vapautua rangaistuksetta muualla kuin estealueella.
- Normaalisti pelaaja vapautuu pudottamalla pallon vapautumisalueelle, joka perustuu lähimpään täydellisesti vapauttavaan pisteeseen.

Tämä sääntö kattaa myös vapautumisen ilman rangaistusta pelaajan pallon ollessa painuneena maahan omaan alastulojälkeensä yleisellä pelialueella.

16.1 Epänormaalit kenttöolosuhteet (sisältäen kiinteän haitan)

Tämä sääntö käsittää vapautumisen ilman rangaistusta *eläimen tekemästä kolosta, kunnostettavasta alueesta, kiinteästä haitasta tai tilapäisestä vedestä*:

- Näitä kutsutaan yhteisellä nimellä *epänormaalit kenttöolosuhteet*, mutta jokaisella on oma määritelmänsä.
- Tämä sääntö ei anna vapautua *liikuteltavista haitoista* (joista vapautuu ilman rangaistusta Säännön 15.2a mukaisesti), eikä *ulkorajan merkeistä* tai *olennaisesta osasta* (joista ei saa vapautua).

16.1a Milloin saa vapautua

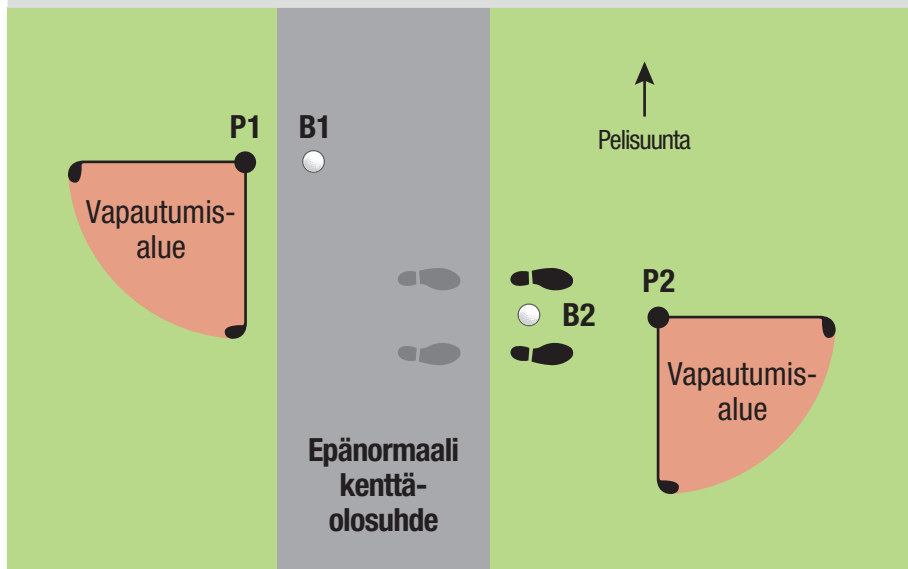
(1) **Mitä tarkoittaa epänormaalin kenttöolosuhteen haittaaminen.** Sääntöjen mukaista haittaamista tapahtuu, kun yksikin näistä toteutuu:

- Pelaajan pallo on *epänormaalin kenttöolosuhteen* sisällä tai päällä tai koskettaa sitä,
- *Epänormaali kenttöolosuhde* vaikuttaa fyysisesti pelaajan aiotun *lyöntiasennon* alueeseen tai svingin vaatimaan tilaan, tai
- Vain pallon ollessa *viheriöllä epänormaalin kenttöolosuhteen*, joka on *viheriöllä* tai sen ulkopuolella katsotaan vaikuttavan *pelilinjaan*.

Jos *epänormaali kenttöolosuhde* on tarpeeksi lähellä häiritäkseen pelaajaa, mutta ei täytä mitään näistä vaatimuksista, tämän säännön mukaista haittaamista ei ole.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö F-6 (Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, joka ei salli vapautumista *epänormaalien kenttäolosuhteiden* vaikutuksesta, mikäli ne vaikuttavat vain aiotun *lyöntiasennon* alueeseen).

KUVA 16.1a: MILLOIN VAPAUTUMINEN EPÄNORMAALISTA KENTTÄOLOSUHTEESTA ON SALLITTUA



- Kuvassa oletetaan pelaajan pelaavan oikealta puolelta.
- Vapautuminen ilman rangaistusta sallitaan epänormaalien kenttäolosuhteiden haittaamisesta, ml. kiinteä haitta, kun pallo koskettaa olosuhdetta tai on sen sisällä tai päällä (B1) tai olosuhde haittaa aiotun lyöntiasennon aluetta (B2) tai swingin vaatimaa tilaa.
- Lähin täydellisen vapautumisen piste pallolle B1 on P1 ja tämä on erittäin lähellä olosuhdetta.
- Pallolle B2 lähin täydellisen vapautumisen piste on P2 ja se on kauempana olosuhdesta, koska myös lyöntiasennon osalta tulee vapautua epänormaalista kenttäolosuhdesta.

(2) Vapautuminen on sallittua kaikkialla kentällä paitsi silloin, kun pallo on estealueella. Vapautuminen *epänormaalin kenttäolosuhteen* vaikutuksesta myönnetään Säännön 16.1 nojalla vain, jos sekä:

- *Epänormaali kenttäolosuhde on kentällä (ei ulkona), että*
- Pallo on missä tahansa *kentällä, paitsi estealueella* (missä pelaajan ainoa mahdollisuus on vapautua Säännön 17 nojalla).

(3) Vapautumista ei myönnetä, jos pallon pelaaminen on epätarkoituksenmukaista. Vapautumista ei Säännön 16.1 nojalla myönnetä:

- Jos pallon pelaaminen sijaintipaikaltaan on epätarkoituksenmukaista jonkin sellaisen syyn takia, jonka perusteella pelaaja ei saa vapautusta (esim. jos pelaaja ei pysty *lyömään*, koska pallo on penssaassa), tai
- Jos haittaaminen tapahtuu vain, jos pelaaja valitsee mailan, *lyöntiasennon*, svingin tai pelisuunnan, joka on epätarkoituksenmukainen kyseisissä olosuhteissa.

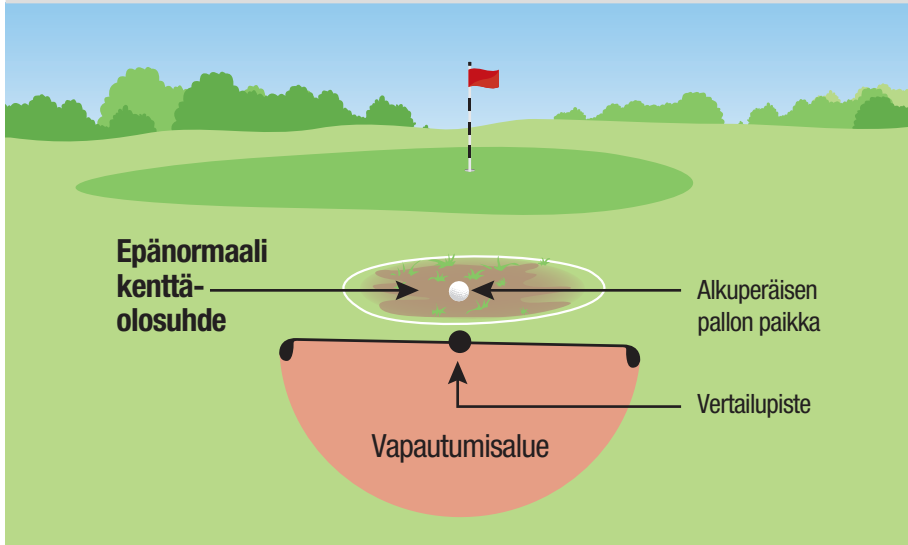
Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö F-23 (*Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, joka sallii vapautua rangaistuksetta kentällä tai kentän ulkopuolella olevien tilapäisten kiinteiden haittojen vaikutuksesta*).

16.1b Vapautuminen pallon ollessa yleisellä pelialueella

Jos pelaajan pallo on *yleisellä pelialueella* ja *kentällä* oleva *epänormaali kenttäolosuhde* haittaa, pelaaja voi vapautua ilman rangaistusta *pudottamalla* alkuperäisen tai muun pallon seuraavanlaiselle *vapautumisalueelle* (ks. Sääntö 14.3):

- Vertailupiste: *Yleisellä pelialueella oleva lähin täydellisen vapautumisen piste.*
- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **mutta** seuraavin rajoituksin:
- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - » Täytyy olla *yleisellä pelialueella*,
 - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste, ja
 - » *Epänormaalista kenttäolosuhteesta* on vapauduttava täysin.

KUVA 16.1b: VAPAUTUMINEN ILMAN RANGAISTUSTA EPÄNORMAALISTA KENTTÄOLOSUHTEESTA YLEISELLÄ PELIALUEELLA



- Vapautuminen ilman rangaistusta on sallittua, kun pallo on yleisellä pelialueella ja epänormaali kenttäolosuhde haittaa.
- Lähin täydellisen vapautuksen piste tulee löytää. Pallo pitää pudottaa ja sen pitää jäädä vapautumisalueelle.
- Vapautumisalue on vertailupisteestä yhden mailanmitan sisällä oleva alue, joka ei ole lähempänä reikää kuin vertailupiste ja on yleisellä pelialueella.
- Vapauduttaessa pelaajan täytyy vapautua kokonaan epänormaalin kenttäolosuhteen haittaamisesta.

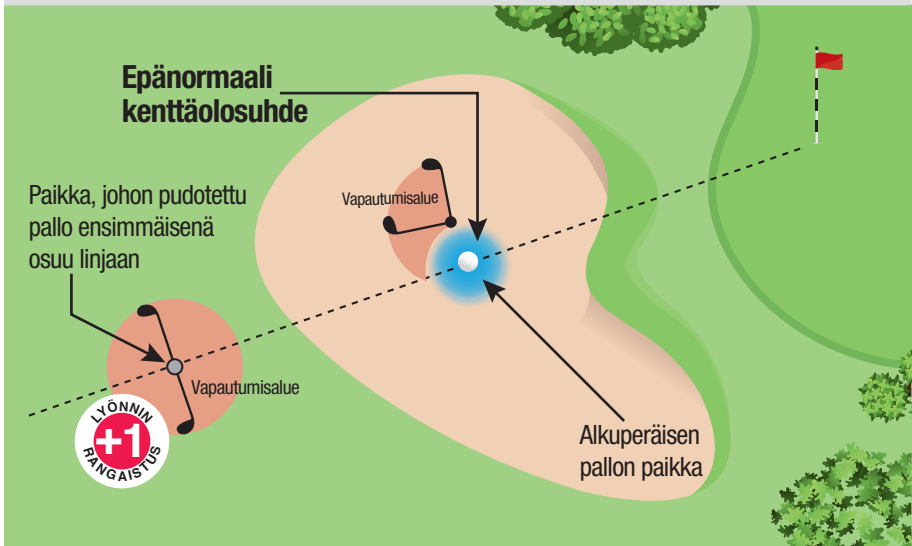
16.1c Vapautuminen pallon ollessa bunkkerissa

Kun pelaajan pallo on *bunkkerissa* ja *kentällä* oleva *epänormaali kenttäolosuhde* haittaa, pelaaja voi vapautua ilman rangaistusta kohdan (1) mukaisesti tai vapautua rangaistuksella kohdan (2) mukaisesti:

(1) **Vapautuminen bunkkerissa ilman rangaistusta.** Pelaaja voi vapautua ilman rangaistusta Säännön 16.1b mukaisesti, **paitsi** että:

- *Lähimmän täydellisen vapautumisen pisteen ja vapautumisalueen* täytyy olla *bunkkerissa*.
- Jos *lähintä täydellisen vapautumisen pistettä* ei ole *bunkkerissa*, pelaaja voi silti vapautua rangaistuksetta käyttäen vertailupisteenä *maksimaalisen vapautumisen pistettä*, joka on *bunkkerissa*.

KUVA 16.1c: VAPAUTUMINEN ILMAN RANGAISTUSTA EPÄNORMAALISTA KENTTÄOLOSUHTEESTA BUNKKERISSA



- Kuvassa oletetaan pelaajan pelaavan oikealta puolelta.
- Epänormaalin kenttäolosuhteen haitatessa bunkkerissa, voidaan vapautua ilman rangaistusta Säännön 16.1b mukaisesti tai vapautua bunkkerin ulkopuolelle yhden lyönnin rangaistuksella.
- Vapautuminen bunkkerin ulkopuolelle otetaan pitäen alkuperäisen pallon paikka reiän ja pudotuskohdan välissä.
- Vapautumisalue on vertailupisteestä yhden mailanmitan sisällä oleva alue mihin suuntaan tahansa kohdasta, jossa pallo pudotettaessa ensimmäisenä kosketti maata.

(2) Vapautuminen rangaistuksella: Pelaaminen bunkkerin ulkopuolelta (Linjassa taaksepäin -vapautuminen). Pelaaja voi **yhden lyönnin rangaistuksella** pudottaa alkuperäisen tai muun pallon (ks. Sääntö 14.3) kyseisen bunkkerin ulkopuolelle niin, että alkuperäisen pallon paikka on *reiän* ja sen paikan, johon pallo *pudotetaan*, välisellä linjalla (tälle linjalle pallon voi *pudottaa* kuinka kauas tahansa). Linjalla oleva kohta, johon pallo *pudotettaessa* ensimmäisenä osuu, muodostaa *vapautumisalueen*, joka on yhden *mailanmitan* suuruinen kaikkiin suuntiin, **mutta** seuraavin rajoituksin:

- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin alkuperäisen pallon paikka, ja
 - » Voi olla millä tahansa *kentän alueella* paitsi samassa *bunkkerissa*, **mutta**
 - » Täytyy olla samalla *kentän alueella*, jota pallo ensimmäisenä kosketti sitä *pudotettaessa*.

16.1d Vapautuminen pallon ollessa viheriöllä

Kun pelaajan pallo on *viheriöllä* ja *kentällä* oleva *epänormaali kenttäolosuhde* haittaa, pelaaja voi vapautua ilman rangaistusta asettamalla alkuperäisen tai muun pallon *lähimpään täydellisen vapautumisen pisteeseen* käyttäen Sääntöjen 14.2b(2) ja 14.2e mukaisia toimintatapoja pallon *takaisin asettamiseen*:

- *Lähin täydellisen vapautumisen piste* tulee olla joko *viheriöllä* tai *yleisellä pelialueella*.
- Jos *lähintä täydellisen vapautumisen pistettä* ei ole, pelaaja voi silti vapautua käyttämällä vertailupisteenä *maksimaalisen vapautumisen pistettä*, jonka tulee olla *viheriöllä* tai *yleisellä pelialueella*.

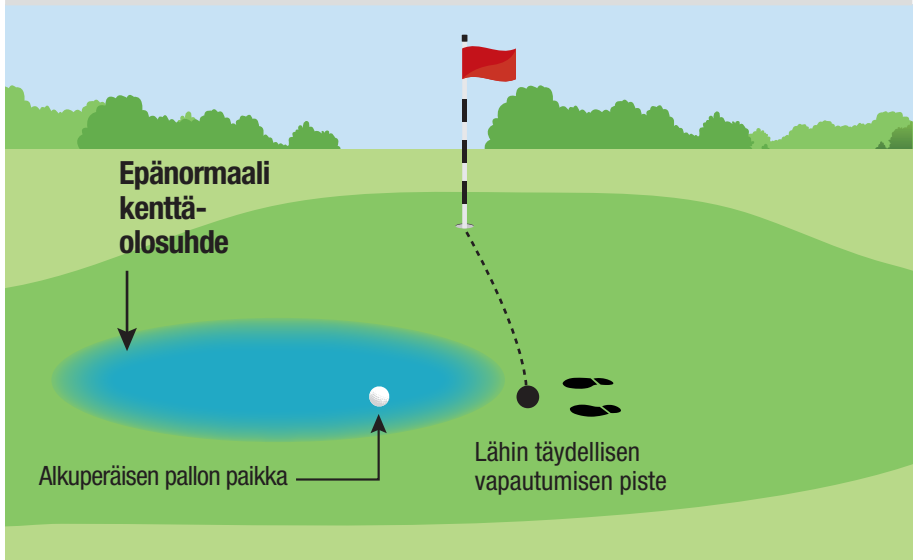
16.1e Vapautuminen, kun palloa, joka on epänormaalisissa kenttäolosuhteissa tai sen päällä, ei löydy

Jos pelaajan palloa ei ole löydetty, mutta *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että pallo pysähtyi *kentällä* olevaan *epänormaaliin kenttäolosuhteeseen* tai sen päälle, pelaaja voi käyttää tätä vapautusvaihtoehtoa *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumisen sijaan:

- Pelaaja saa vapautua Säännön 16.1b, c tai d kohtien mukaisesti, käyttäen arvioitua pistettä, jossa pallo viimeksi ylitti *kentällä* olevan *epänormaalin kenttäolosuhteen* rajan, pallon sijaintikohtana löytääkseen *lähimmän täydellisen vapautumisen pisteen*.
- Pelaajan vapauduttua laittamalla uuden pallon *peliiin*:
 - » Alkuperäinen pallo ei ole enää *pelissä* eikä sitä saa pelata.
 - » Tämä pätee, vaikka alkuperäinen pallo löytyisikin *kentältä* ennen kolmen minuutin etsimisajan päättymistä (ks. Sääntö 6.3b).

Mutta jos ei *tiedetä tai ole käytännössä varmaa*, että pallo pysähtyi *epänormaaliin kenttäolosuhteeseen* tai sen päälle ja pallo on *kadonnut*, täytyy pelaajan ottaa *lyönti ja lyöntimatka* -vapautuminen Säännön 18.2 mukaisesti.

KUVA 16.1d: VAPAUTUMINEN ILMAN RANGAISTUSTA EPÄNORMAALISTA KENTTÄOLOSUHTEESTA VIHIERIÖLLÄ



- Kuvassa oletetaan pelaajan pelaavan vasemmalta puolelta.
- Kun pallo on viheriöllä ja epänormaali kenttäolosuhde haittaa, voidaan vapautua ilman rangaistusta asettamalla pallo lähimpään täydellisen vapautumisen pisteeseen.
- Lähin täydellisen vapautumisen piste täytyy olla joko viheriöllä tai yleisellä pelialueella.

16.1f Epänormaalisissa kenttäolosuhteissa olevasta kielletystä pelialueesta on vapauduttava

Palloa ei saa pelata sijaintipaikaltaan missään seuraavista tapauksista:

(1) Vapautuminen pallon ollessa kielletyllä pelialueella missä tahansa kentällä muualla kuin estealueella. Kun pelaajan pallo on *kielletyllä pelialueella epänormaalin kenttäolosuhteen sisällä tai päällä yleisellä pelialueella, bunkkerissa tai viheriöllä:*

- Kielletty pelialue yleisellä pelialueella. Pelaajan täytyy vapautua ilman rangaistusta Säännön 16.1b mukaisesti.
- Kielletty pelialue bunkkerissa. Pelaajan täytyy vapautua ilman rangaistusta tai rangaistuksella Säännön 16.1c (1) tai (2) mukaisesti.
- Kielletty pelialue viheriöllä. Pelaajan täytyy vapautua ilman rangaistusta Säännön 16.1d mukaisesti.

(2) Vapautuminen kielletyn pelialueen haitatessa lyöntiasentoa tai svingiä missä tahansa kentällä muualla kuin estealueella. Kun pelaajan pallo on *kielletyn pelialueen* ulkopuolella *yleisellä pelialueella*, *bunkkerissa* tai *viheriöllä* ja *kielletty pelialue* (joko *epänormaalisissa kenttäolosuhteissa* tai *estealueella*) haittaa aiotun *lyöntiasennon* aluetta tai svingin vaatimaa tilaa, täytyy pelaajan joko:

- Vapautua, jos se on sallittua, Säännön 16.1b, c tai d mukaisesti riippuen siitä, onko pallo *yleisellä pelialueella*, *bunkkerissa* vai *viheriöllä*, tai
- Vapautua pelaamattomasta paikasta Säännön 19 mukaisesti.

Kun *kielletty pelialue* haittaa pallon ollessa *estealueella*, ks. Sääntö 17.1e.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 16.1: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

16.2 Vaarallisen eläimen tilanne

16.2a Milloin saa vapautua

“Vaarallisen *eläimen* tilanne” syntyy, kun pallon lähellä on vaarallinen *eläin* (kuten myrkyllinen käärme, ärhäkät, mehiläiset/ampiaiset, alligaattori, tulimuurahaiset tai karhu), joka voi aiheuttaa pelaajalle vakavia fyysisiä vammoja, jos hän pelaa palloa sijaintipaikaltaan.

Pelaaja voi vapautua Säännön 16.2b mukaisesti vaarallisen *eläimen* tilanteesta missä tahansa *kentällä*.

Tätä sääntöä ei sovelleta muihin *kentällä* vastaan tuleviin tilanteisiin, jotka voivat aiheuttaa fyysistä vahinkoa (esim. kactus).

16.2b Vapautuminen vaarallisen eläimen tilanteesta

Kun vaarallisen *eläimen* tilanne haittaa:

- (1) Jos pallo on muualla kuin estealueella. Pelaaja voi vapautua Säännön 16.1b, c tai d mukaisesti riippuen siitä, onko pallo *yleisellä pelialueella*, *bunkkerissa* tai *viheriöllä*.
- (2) Jos pallo on estealueella. Pelaaja voi vapautua ilman rangaistusta tai rangaistuksella:
 - Vapautuminen ilman rangaistusta: Pallo pelataan estealueelta. Pelaaja voi vapautua ilman rangaistusta Säännön 16.1b mukaisesti, **paitsi** että *lähin täydellisen vapautumisen piste* ja *vapautumisalue* täytyy olla *estealueella*.

- Vapautuminen rangaistuksella: Pallo pelataan estealueen ulkopuolelta.
 - » Pelaaja voi vapautua rangaistuksella Säännön 17.1d mukaisesti.
 - » Jos vaarallisen *eläimen* tilanne haittaa *estealueen* ulkopuolella paikassa, josta pallo pelattaisiin sen jälkeen, kun on vapauduttu rangaistuksella, pelaaja voi vapautua uudestaan kohdan (1) mukaisesti ilman lisärangaistusta.
- (3) **Selvästi epätarkoituksenmukaisen lyönnin nojalla vapautumista ei myönnetä.** Vapautumista ei saa Säännön 16.2b nojalla:
 - Jos pallon pelaaminen sijaintipaikaltaan on epätarkoituksenmukaista jonkin sellaisen syyn takia, jonka perusteella pelaaja ei saa vapautusta (esim. jos pelaaja ei pysty *lyömään*, koska pallo on pensaassa).
 - Jos haittaamista tapahtuu vain siksi, että pelaaja valitsee mailan, *lyöntiasennon*, swingin tai pelisuunnan, joka on epätarkoituksenmukainen kyseisissä olosuhteissa.

Tätä sääntöä sovellettaessa *lähin täydellisen vapautumisen piste* tarkoittaa lähintä pistettä (ei lähempänä *reikää*), jossa vaarallisen *eläimen* tilannetta ei enää ole.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 16.2: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

16.3 Maahan painunut pallo

16.3a Milloin saa vapautua

- (1) **Pallon tulee olla painunut maahan yleisellä pelialueella.** Vapautuminen sallitaan Säännön 16.3b mukaisesti vain, jos pelaajan pallo on *painunut maahan yleisellä pelialueella*.
- Vapautumista ei sallita tämän säännön nojalla, jos pallo on *painunut maahan* jossain muualla kuin *yleisellä pelialueella*.
 - **Mutta** pallon ollessa *viheriöllä maahan painuneena*, pelaaja voi *merkitä* pallon paikan ja nostaa sekä puhdistaa pallon, korjata pallon tekemät vauriot ja *asettaa* pallon *takaisin* alkuperäiselle paikalle (ks. Sääntö 13.1.c(2)).

Poikkeus – Maahan painuneesta pallosta ei sallita vapautumista yleisellä pelialueella: Vapautumista ei saa Säännön 16.3b nojalla:

- Jos pallo on *painuneena maahan* hiekassa *yleisellä pelialueella*, jota ei ole leikattu väyläkorkeuteen tai lyhyemmäksi, tai
- Jos pallon pelaaminen sijaintipaikaltaan on epätarkoituksenmukaista jonkin sellaisen syyn takia, jonka perusteella pelaaja ei saa vapautusta (esim. jos pelaaja ei pysty *lyömään*, koska pallo on pensaassa).

(2) **Pallon maahan painumisen määrittäminen.** Pelaajan pallo on *painunut maahan* vain, jos:

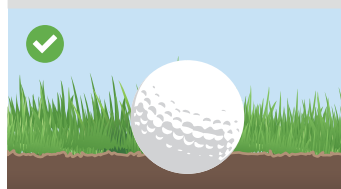
- Se on pelaajan edellisen *lyönnin* seurauksena päätynyt omaan alastulojälkeensä, ja
- Osa pallosta on maanpinnan alapuolella.

Jos pelaaja ei pysty varmuudella sanomaan, onko pallo omassa vai jonkin muun pallon alastulojäljessä, pelaaja voi pitää palloaan *maahan painuneena*, jos käytettävissä olevista tiedoista on perusteltua päätellä, että pallo on omassa alastulojäljessään.

Pallo ei ole *maahan painunut*, jos se on maanpinnan alapuolella jostain muusta syystä kuin pelaajan edellisen *lyönnin* seurauksena, kuten:

- Pallo on painunut maahan, koska joku on astunut sen päälle,
- Pallo on lyöty suoraan maahan ilman, että se on koskaan noussut ilmaan, tai
- Pallo on *pudotettu* säännön mukaista vapautusta otettaessa.

KUVA 16.3a: MILLOIN PALLO ON MAAHAN PAINUNUT



Pallo on painunut maahan

Osa pallosta (painuneena maahan omaan alastulojälkeensä) on maanpinnan alapuolella.

← Maanpinta



Pallo on painunut maahan

Vaikka pallo ei kosketa maanpintaa, osa pallosta (painuneena maahan omaan alastulojälkeensä) on maanpinnan alapuolella.



Pallo EI ole painunut maahan

Vaikka pallo on ruohon sisällä, ei vapautusta saa, koska mikään osa pallosta ei ole maanpinnan alapuolella.

16.3b Vapautuminen maahan painuneelle pallolle

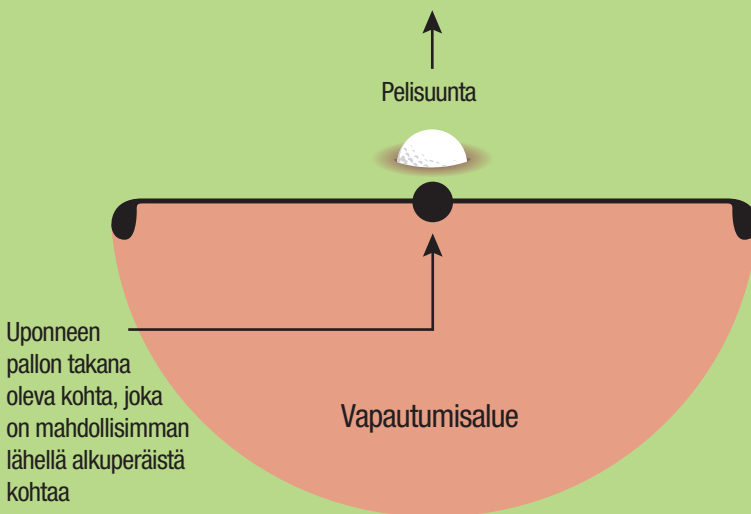
Kun pelaajan pallo on *maahan painunut yleisellä pelialueella* ja vapautuminen Säännön 16.3a nojalla on mahdollista, pelaaja voi vapautua ilman rangaistusta *pudottamalla* alkuperäinen tai muu pallo seuraavanlaiselle *vapautumisalueelle* (ks. Sääntö 14.3):

- Vertailupiste: Paikka *yleisellä pelialueella*, joka on välittömästi *maahan painuneen* pallon takana.
- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **mutta** seuraavin rajoituksin:
 - » Täytyy olla *yleisellä pelialueella*, ja
 - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö F-2 (*Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, joka sallii vapautumisen vain, jos pallo on maahan painuneena alueella, joka on leikattu väyläkorkeuteen tai lyhyemmäksi.*

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 16.3: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

KUVA 16.3b: VAPAUTUMINEN ILMAN RANGAISTUSTA MAAHAN PAINUNEESTA PALLOSTA



- Kun pallo on painunut maahan yleisellä pelialueella, voi pelaaja vapautua ilman rangaistusta.
- Vertailupiste vapauduttaessa on paikka, joka on yleisellä pelialueella heti maahan painuneen pallon takana.
- Vapautumisalue on vertailupisteestä yhden mailanmitan sisällä oleva alue, joka ei ole lähempänä reikää kuin vertailupiste ja sen täytyy olla yleisellä pelialueella.
- Pallo täytyy pudottaa vapautumisalueelle ja sen tulee jäädä tälle alueelle.

16.4 Pallon nostaminen selvitettyä onko pallo olosuhteessa, josta vapautuminen sallitaan

Jos pelaajalla on kohtuullinen syy uskoa, että hänen pallonsa on olosuhteessa, josta vapautuminen sallitaan ilman rangaistusta Säännön 15.2, 16.1 tai 16.3 nojalla, mutta ei voi todeta tätä ilman pallon nostamista:

- Pelaaja voi nostaa pallon ja katsoa onko vapautuminen mahdollista, **mutta**:
- Pallon paikka tulee ensin *merkitä* eikä nostettua palloa saa puhdistaa (**paitsi viheriöllä**) (ks. Sääntö 14.1).

Jos pelaaja nostaa pallon ilman kohtuullista syytä uskoa vapautumisen mahdollisuuteen (**paitsi viheriöllä**, missä pelaaja voi nostaa pallonsa Säännön 13.1b nojalla), saa hän **yhden lyönnin rangaistuksen**.

Jos pelaajan sallitaan vapautua ja hän vapautuu, rangaistusta ei seuraa, vaikka hän ei olisi *merkinnyt* pallon paikkaa ennen nostamista tai vaikka hän olisi puhdistanut nostettua palloa.

Jos vapautumista ei sallita tai pelaaja päättää olla ottamatta sallittua vapautumista:

- Pelaaja saa **yhden lyönnin rangaistuksen**, jos hän ei *merkinnyt* pallon paikkaa ennen sen nostamista tai puhdisti nostettua palloa, kun se ei ollut sallittua, ja
- Pallo tulee *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalle (ks. Sääntö 14.2).

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 16.4: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

VII

Vapautuminen rangaistuksella **SÄÄNNÖT 17-19**



SÄÄNTÖ 17

Estealueet

Säännön tarkoitus:

Sääntö 17 käsittelee estealueita, jotka ovat vesialueita tai muita toimikunnan määrittelemiä alueita, joihin pallo usein katoaa tai sitä on vaikea pelata. Pelaaja voi yhden lyönnin rangaistuksella käyttää vapautumisvaihtoehtona pallon pelaamista estealueen ulkopuolelta.

17.1 Vaihtoehdot pallon ollessa estealueella

Estealueet on määritelty joko punaisiksi tai keltaisiksi. Tämä vaikuttaa pelaajan vapautumisvaihtoehtoihin (ks. Sääntö 17.1d).

Pelaaja voi seistä *estealueella* pelatessaan *estealueen* ulkopuolella olevaa palloa myös *estealueelta* vapautumisen jälkeen.

17.1a Milloin pallo on estealueella

Pallo on *estealueella*, jos osakin siitä:

- On *estealueella*, tai koskettaa maata tai jotain muuta (esim. luontoon kuuluvaa tai valmistettua) *estealueen* rajojen sisäpuolella, tai
- On *estealueen* rajan tai jonkin muun osan yläpuolella.

Jos osa pallosta on sekä *estealueella* että jollain muulla *kentän alueella*, ks. Sääntö 2.2c.

17.1b Pelaaja voi pelata pallon sijaintipaikaltaan estealueelta tai vapautua rangaistuksella

Pelaaja voi joko:

- Pelata pallon ilman rangaistusta sijaintipaikaltaan saman säännön perusteella kuin pallon ollessa *yleisellä pelialueella* (tämä tarkoittaa sitä, että ei ole mitään erityistä sääntöä, kuinka palloa voidaan pelata *estealueelta*), tai
- Pelata pallon *estealueen* ulkopuolelta vapautumalla rangaistuksella Säännön 17.1d tai 17.2 mukaisesti.

Poikkeus – Estealueella olevan kielletyn pelialueen vaikutuksesta on vapauduttava (ks. Sääntö 17.1e).

17.1c Vapautuminen, kun palloa ei löydy estealueelta

Jos pelaajan palloa ei ole löytynyt ja *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että pallo on pysähtynyt *estealueelle*:

- Pelaaja voi vapautua rangaistuksella Säännön 17.1d tai 17.2 nojalla.
- Pelaajan vapauduttua laittamalla toisen pallon *peiliin*:
 - » Alkuperäinen pallo ei ole enää pelissä eikä sitä saa pelata.
 - » Tämä pätee, vaikka pallo löytyisikin kentältä ennen kolmen minuutin etsimisajan päättymistä (ks. Sääntö 6.3b).

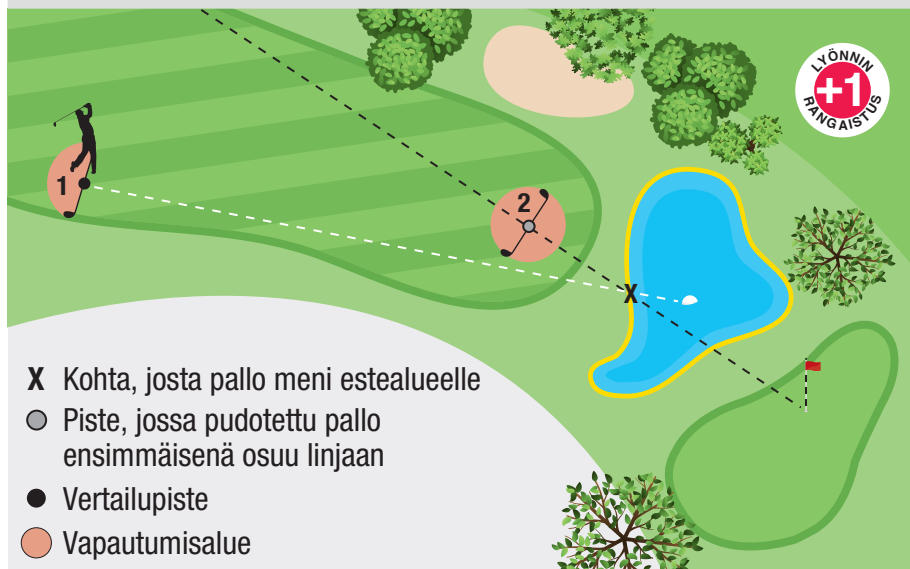
Mutta jos ei *tiedetä tai ole käytännössä varmaa*, että pallo pysähtyi *estealueelle* ja pallo on *kadonnut*, täytyy pelaajan ottaa *lyönti ja lyöntimatka* -vapautuminen Säännön 18.2 mukaisesti.

17.1d Vapautuminen pallon ollessa estealueella

Jos pelaajan pallo on *estealueella* ja myös silloin, kun *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että pallo on *estealueella*, vaikka sitä ei ole löydetty, on pelaajalla seuraavat vapautumisvaihtoehdot käytössään, kaikki **yhden lyönnin rangaistuksella**:

- (1) **Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen.** Pelaaja voi pelata alkuperäisen tai muun pallon paikasta, josta edellinen *lyönti* suoritettiin (ks. Sääntö 14.6).
- (2) **Linjassa taaksepäin -vapautuminen.** Pelaaja voi *pudottaa* alkuperäisen tai muun pallon (ks. Sääntö 14.3) *estealueen* ulkopuolelle niin, että alkuperäisen pallon *estealueen* rajan viimeksi ylittämä kohta (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) on *reiän* ja sen paikan, johon pallo *pudotetaan*, välisellä linjalla (tälle linjalle pallon voi *pudottaa* kuinka kauas tahansa). Linjalla oleva kohta, johon pallo *pudotettaessa* ensimmäisenä osuu, muodostaa *vapautumisalueen*, joka on yhden *mailanmitan* suuruinen kaikkiin suuntiin, **mutta** seuraavin rajoituksin:
 - Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin arvioitu paikka, jossa alkuperäinen pallo viimeksi ylitti *estealueen* rajan, ja
 - » Voi olla millä tahansa *kentän alueella* paitsi samalla *estealueella*, **mutta**
 - » Täytyy olla samalla *kentän alueella*, jota pallo ensimmäisenä kosketti sitä *pudotettaessa*.

**KUVA #1 17.1d: VAPAUTUMINEN PALLON OLLESSA Keltaisella
ESTEALUEELLA**



X Kohta, josta pallo meni estealueelle

- Piste, jossa pudotettu pallo ensimmäisenä osuu linjaan

- Vertailupiste

○ Vapautumisalue

Kun tiedetään tai on käytännössä varmaa, että pallo on keltaisella estealueella ja pelaaja haluaa vapautua, on pelaajalla **kaksi** vaihtoehtoa, molemmat yhden lyönnin rangaistuksella. Pelaaja voi:

(1) Käyttää lyönti ja lyöntimatka -vapautumista pelaamalla pallon edellisen lyöntipaikan mukaan perustuvalta vapautumisalueelta.

(2) Käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista pudottamalla pallon estealueen ulkopuolelle pitäen pisteen X reiän ja pudotuskohdan välissä.

- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste, ja
 - » Voi olla millä tahansa *kentän alueella* paitsi samalla *estealueella*, **mutta**
 - » Jos useampi kuin yksi *kentän alue* on kahden *mailanmitan* päässä vertailupisteestä, täytyy pallon pysähtyä *vapautumisalueelle* sille *kentän alueelle*, jota pallo ensimmäisenä kosketi sitä *vapautumisalueelle* *pudotettaessa*.

Ks. Sääntö 25.4m (Pelaajille, jotka käyttävät pyörällistä liikkumisen apuvälinettä, Sääntöä 17.1d(3) muokataan niin, että sivuttainen *vapautumisalue* on neljän *mailanmitan* kokoinen).

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö B-2 (*Toimikunta* voi ottaa käyttöön paikallissäännön, joka sallii sivuttaisen vapautumisen punaisen *estealueen* vastakkaiselle puolelle yhtä kaukana *reistä* olevasta pisteestä).

17.1e Estealueella olevan kielletyn pelialueen haittaamisesta on vapauduttava

Pelaaja ei saa pelata palloaan sijaintipaikaltaan missään seuraavista tapauksista:

- (1) **Jos pallo on estealueella olevalla kielletyllä pelialueella.** Pelaajan täytyy vapautua rangaistuksella Säännön 17.1d tai 17.2 mukaisesti.

Jos *kielletty pelialue* haittaa pelaajaa tämän säännön nojalla otetun vapautumisen jälkeen, palloa ei saa pelata sijaintipaikaltaan. Sen sijaan pelaajan tulee vapautua Säännön 16.1f(2) nojalla.

- (2) **Jos pallo on estealueella ja kentällä oleva kielletty pelialue haittaa lyöntiasentoa tai swingiä.** Kun pelaajan pallon on *kielletyn pelialueen* ulkopuolella *estealueella*, mutta *kielletty pelialue* (joko *epänormaalisissa kenttäolosuhteissa* tai *estealueella*) haittaa aiotun *lyöntiasennon* aluetta tai swingin vaatimaa tilaa, pelaajan täytyy joko:

- Vapautua rangaistuksella *estealueen* ulkopuolelle Säännön 17.1d tai 17.2 mukaisesti, tai
- Vapautua ilman rangaistusta *pudottamalla* alkuperäinen tai muu pallo *vapautumisalueelle* (jos se on löydettävissä) saman *estealueen* sisälle (ks. Sääntö 14.3).
 - » Vertailupiste: *Lähin täydellisen vapautumisen piste* kiellettyyn *pelialueeseen* nähden.
 - » Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **mutta** seuraavin rajoituksin:
 - » Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - Täytyy olla samalla *estealueella* pallon sijaintipaikan kanssa, ja
 - Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste.

(3) **Vapautumista ei sallita, jos pelaaminen on epätarkoituksenmukaista.** Pelaaja ei saa vapautua ilman rangaistusta *kielletystä pelialueesta* kohdan (2) perusteella:

- Jos pallon pelaaminen sijaintipaikaltaan on epätarkoituksenmukaista jonkin sellaisen syyn takia, jonka perusteella pelaaja ei saa vapautusta (esim. jos pelaaja ei pysty *lyömään*, koska pallo on pensaassa), tai
- Jos alue häiritsee vain, kun pelaaja valitsee mailan, *lyöntiasennon*, swingin tai *pelisuunnan*, joka on selkeästi olosuhteisiin nähden epätarkoituksenmukainen.

Toimintaohjeet, kun *kielletty pelialue* haittaa, mutta pallo on muualla kuin *estealueella*, ks. Sääntö 16.1f.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 17.1: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

17.2 Vaihtoehdot, kun palloa on pelattu estealueelta

17.2a Estealueelta pelaamisen jälkeen pallo päättyy samalle tai toiselle estealueelle

Jos *estealueelta* pelattu pallo päättyy samalle tai toiselle *estealueelle*, pelaaja voi pelata pallon sijaintipaikaltaan (ks. Sääntö 17.1b).

Tai, **yhden lyönnin rangaistuksella**, pelaaja voi vapautua jollain seuraavista vaihtoehdoista:

- (1) **Normaalit vapautumisvaihtoehdot.** Pelaaja voi käyttää *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumista Säännön 17.1d(1) mukaisesti, linjassa taaksepäin -vapautumista Säännön 17.1d(2) mukaisesti tai, jos kyseessä on punainen *estealue*, sivuttaista vapautumista Säännön 17.1d(3) mukaisesti.

Säännön 17.1d(2) tai (3) mukaisen *vapautumisalueen* määrittelemiseen käytettävä piste on se arvioitu kohta, jossa alkuperäinen pallo viimeksi ylitti sen *estealueen* rajan, jolla pallo nyt on.

Jos pelaaja ottaa *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumisen *pudottamalla* pallon *estealueelle* (ks. Sääntö 14.6) ja sen jälkeen päättääkin olla pelaamatta *pudotettua* palloa sijaintipaikaltaan:

- Pelaaja voi jatkaa vapautumistaan *estealueen* ulkopuolelle Säännön 17.2a(2), Säännön 17.1d(2) tai (jos kyseessä on punainen *estealue*) Säännön 17.1d(3) mukaisesti.
- Jos pelaaja tekee näin, hän saa **yhden lyönnin lisärangaistuksen** eli yhteensä **kahden lyönnin rangaistuksen**: yksi lyönti *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumisesta ja yksi lyönti vapautumisesta *estealueen* ulkopuolelle.

- (2) **Ylimääräinen vapautumisvaihtoehto: Pelaaminen paikasta, josta edellinen lyönti estealueen ulkopuolelta lyötiin.** Sen sijaan, että pelaaja käyttää yhtä normaaleista vapautumisvaihtoehdoista kohdan (1) mukaisesti, pelaaja voi valita pelaavansa alkuperäisen tai muun pallon paikasta, josta edellinen *lyönti estealueen* ulkopuolelta suoritettiin (ks. Sääntö 14.6).

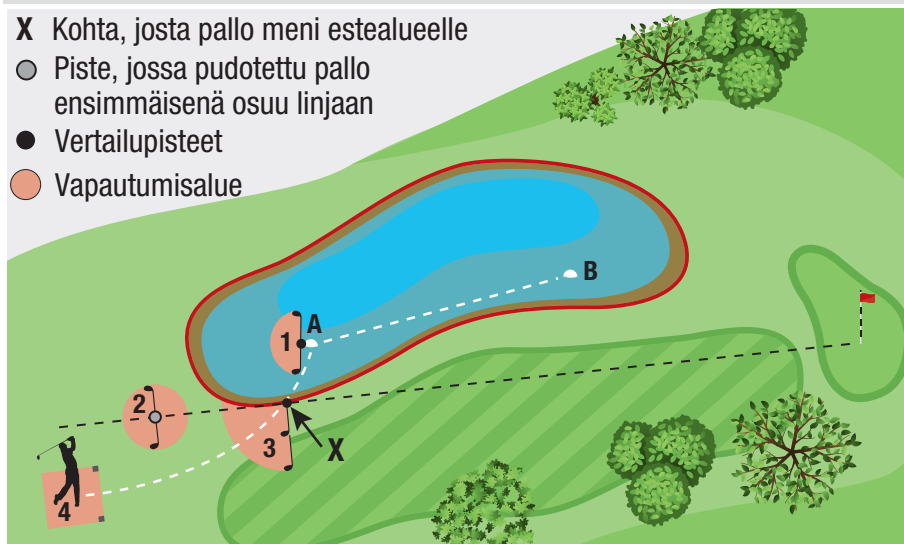
KUVA #1 17.2a: ESTEALUEELTA PELATTU PALLO PÄÄTTYY SAMALLE ESTEALUEELLE

X Kohta, josta pallo meni estealueelle

○ Piste, jossa pudotettu pallo ensimmäisenä osuu linjaan

● Vertailupisteet

○ Vapautumisalue



Pelaaja lyö pallon tiiausalueelta estealueelle pisteeseen A. Pelaaja lyö pallon pisteestä A pisteeseen B. Jos pelaaja valitsee vapautumisen yhden lyönnin rangaistuksella, on hänellä käytössä **neljä** vaihtoehtoa. Pelaaja voi:

- (1) Käyttää lyönti ja lyöntimatka -vapautumista pelaamalla palloa vapautumisalueelta, joka perustuu edellisen lyönnin paikkaan pisteestä A. Pelaajan seuraava lyönti on neljäs.
- (2) Käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista pudottamalla pallon estealueen ulkopuolelle pitäen pisteen X reiän ja pudotuskohdan välissä. Pelaajan seuraava lyönti on neljäs.
- (3) Käyttää sivuttaista vapautumista (vain punaiselta estealueelta). Vertailupiste käytettäessä sivuttaista vapautumista on piste X. Pallo täytyy pudottaa ja pelata kahden mailanmitan kokoiselta vapautumisalueelta, joka ei ole lähempänä reikää kuin piste X. Pelaajan seuraava lyönti on neljäs.
- (4) Pelata palloa tiiausalueelta, koska sieltä edellinen lyönti estealueen ulkopuolelta suoritettiin. Pelaajan seuraava lyönti on neljäs.

Jos pelaaja valitsee vaihtoehdon (1) ja tämän jälkeen päättää olla pelaamatta pudotettua palloa, voi pelaaja käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista tai sivuttaista vapautumista pisteestä X tai pelata uudelleen tiiausalueelta, lisäten vielä yhden lyönnin rangaistuksen eli kaikkiaan kaksi rangaistuslyöntiä. Pelaajan seuraava lyönti on viides.

KUVA #2 17.2a: ESTEALUEELTA PELATTU PALLO PÄÄTYY SAMALLE ESTEALUEELLE KÄYTYÄÄN ESTEALUEEN ULKOPUOLELLA

- X Kohta, josta pallo meni estealueelle
- Piste, jossa pudotettu pallo ensimmäisenä osuu linjaan
- Vertailupisteet
- Vapautumisalue

Pelaaja lyö pallon tiiausalueelta estealueelle pisteeseen A. Pelaaja lyö pallon pisteestä A pisteeseen B siten, että pallo käy estealueen ulkopuolella, mutta tulee takaisin estealueelle pisteen X kohdalta. Jos pelaaja valitsee vapautumisen yhden lyönnin rangaistuksella, on hänellä käytössä **neljä** vaihtoehtoa. Pelaaja voi:

- (1) Käyttää lyöntiä ja lyöntimatka -vapautumista pelaamalla palloa vapautumisalueelta, joka perustuu edellisen lyönnin paikkaan pisteestä A. Pelaajan seuraava lyönti on neljäs.
- (2) Käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista pudottamalla pallon estealueen ulkopuolelle pitäen pisteen X (kohta, josta pallo viimeksi meni estealueelle) reiän ja pudotuskohdan välissä. Pelaajan seuraava lyönti on neljäs.
- (3) Käyttää sivuttaista vapautumista (vain punaiselta estealueelta). Vertailupiste käytettäessä sivuttaista vapautumista on piste X. Pallo täytyy pudottaa ja pelata kahden mailanmitan kokoiselta vapautumisalueelta, joka ei ole lähempänä reikää kuin piste X. Pelaajan seuraava lyönti on neljäs.
- (4) Pelata palloa tiiausalueelta, koska sieltä edellinen lyönti estealueen ulkopuolelta suoritettiin. Pelaajan seuraava lyönti on neljäs.

17.2b Estealueelta pelattu pallo katoaa, on ulkona tai on pelaamattomassa paikassa estealueen ulkopuolella

Pelaajan pelattua palloa *estealueelta*, voi hän joskus joutua käyttämään tai päättää käyttää *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumista, koska alkuperäinen pallo on joko:

- *Ulkona* tai *kadonnut estealueen* ulkopuolelle (ks. Sääntö 18.2), tai
- Pelaamattomassa paikassa *estealueen* ulkopuolella (ks. Sääntö 19.2a).

Jos pelaaja käyttää *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumista *pudottamalla* pallon *estealueelle* (ks. Sääntö 14.6) ja sen jälkeen päättää olla pelaamatta *pudotettua* palloa sijaintipaikaltaan:

- Pelaaja voi vapautua uudestaan *estealueen* ulkopuolelle Säännön 17.2a(2) mukaisesti, Säännön 17.1d(2) mukaisesti tai (jos kyseessä on punainen *estealue*) Säännön 17.1d(3) mukaisesti.
- Jos pelaaja tekee näin, hän saa **yhden lyönnin lisärangaistuksen** eli yhteensä **kahden lyönnin rangaistuksen**: yksi lyönti *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumisesta ja yksi lyönti vapautumisesta *estealueen* ulkopuolelle.

Pelaaja voi vapautua suoraan *estealueen* ulkopuolelle ilman, että hän ensin *pudottaa* pallon *estealueelle*, **mutta** saa silti yhteensä **kahden lyönnin rangaistuksen**.

Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 17.2: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

17.3 Pallon ollessa estealueella ei vapautumista sallita muiden sääntöjen perusteella

Kun pelaajan pallo on *estealueella*, vapautumista ilman rangaistusta ei sallita:

- *Epänormaalin kenttäolosuhteen* haittaamisesta (Sääntö 16.1),
- *Maahan painuneen* pallon tilanteesta (Sääntö 16.3), tai
- Pelaamattoman paikan tilanteesta (Sääntö 19).

Pelaajan ainoa mahdollisuus on vapautua rangaistuksella Säännön 17 perusteella.

Mutta vaarallisen *eläimen* tilanteen haitatessa pelaamista *estealueella*, pelaaja voi vapautua joko ilman rangaistusta *estealueelle* tai rangaistuksella *estealueen* ulkopuolelle (ks. Sääntö 16.2b(2)).

SÄÄNTÖ 18

Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen, Pallo kadonnut tai ulkona, Varapallo

Säännön tarkoitus:

Sääntö 18 kattaa vapautumisen lyönti ja lyöntimatka -rangaistuksella. Kun pallo on kadonnut estealueen ulkopuolelle tai päättyy ulos kentältä, vaadittu eteneminen tiiausalueelta reikään keskeytyy; pystyäkseen jatkamaan etenemistä pelaajan täytyy pelata uudelleen sieltä, mistä hän edellisen kerran löi.

Tämä sääntö kattaa myös sen, kuinka ja milloin varapallo voidaan ajan säästämiseksi pelata silloin, kun pallo voi olla ulkona tai kadonnut estealueen ulkopuolelle.

18.1 Vapautuminen lyönti ja lyöntimatka -rangaistuksella on aina sallittua

Pelaaja voi käyttää *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumista koska tahansa lisäämällä **yhden lyönnin rangaistuksen** ja pelaamalla alkuperäisen tai muun pallon paikasta, josta edellinen *lyönti* suoritettiin (ks. Sääntö 14.6).

Pelaajalla on aina *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumisvaihtoehto käytettävissä:

- Pallon sijainnilla *kentällä* ei ole merkitystä, ja
- Myös silloin, kun sääntö edellyttää pelaajaa vapautumaan tietyllä tavalla tai pelaamaan palloa tietyistä paikasta.

Kun pelaaja laittaa toisen pallon *peliiin lyönti ja lyöntimatka* -rangaistuksella (ks. Sääntö 14.4):

- Alkuperäinen pallo ei ole enää *pelissä* eikä sitä saa enää pelata.
- Tämä pätee, vaikka alkuperäinen pallo löytyisikin *kentältä* ennen kolmen minuutin etsimisajan päättymistä (ks. Sääntö 6.3b).

Mutta tämä ei koske palloa, jota pelataan paikasta, josta edellinen *lyönti* löytiin, kun pelaaja:

- Ilmoittaa pelaavansa *varapallon* (ks. Sääntö 18.3b), tai
- Pelaa toista palloa *lyöntipelissä* Säännön 14.7b tai 20.1c(3) nojalla.

18.2 Pallo kadonnut tai ulkona: Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen on pakollinen

18.2a Milloin pallo on kadonnut tai ulkona

- (1) **Milloin pallo on kadonnut.** Pallo on *kadonnut*, jos sitä ei löydy kolmen minuutin kuluessa siitä, kun pelaaja tai hänen *caddiensa* aloittaa sen etsimisen.

Jos pallo löytyy tässä ajassa, mutta ei ole varmuutta onko pallo pelaajan:

- Pelaajan on viivyttlemättä yritettävä tunnistaa pallo (ks. Sääntö 7.2), jonka tekemiseen hänelle sallitaan kohtuullinen aika, vaikka kolmen minuutin etsintäaika olisi umpeutunut.
- Kohtuulliseen aikaan sisältyy myös tarvittava aika pallolle siirtymiseen, jos pelaaja on eri paikassa kuin mistä pallo löydettiin.

Jos pelaaja ei tunnista palloaan kohtuullisessa ajassa, pallo on *kadonnut*.

- (2) **Milloin pallo on ulkona.** Pysähtynyt pallo on *ulkona* vain, jos se on kokonaan *kentän* ulkorajan ulkopuolella.

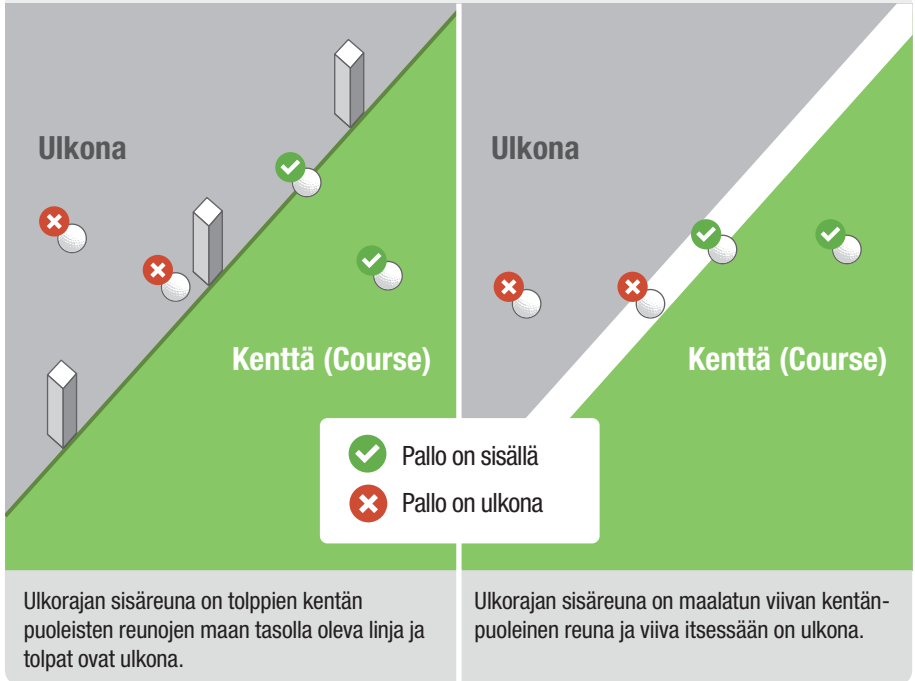
Pallo on sisällä, jos osakin sitä:

- On tai koskettaa maata tai jotain muuta (esim. jotain luontoon kuuluvaa tai jotain valmistettua esinettä) kentän ulkorajan sisäpuolella, tai
- On *kentän* ulkorajan sisäreunan tai muun *kentän* osan yläpuolella.

Pelaaja saa seistä *ulkona kentältä* pelatessaan *kentällä* olevaa palloa.

KUVA 18.2a: MILLOIN PALLO ON ULKONA

Pallo on ulkona, kun se on kokonaan kentän ulkorajan sisäreunan toisella puolella.
Kuvat antavat esimerkkejä, milloin pallo on ulkona ja milloin sisällä.

**18.2b Miten menetellä, jos pallo on kadonnut tai ulkona**

Jos pallo on *kadonnut* tai *ulkona*, täytyy pelaajan käyttää *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumista lisäämällä **yhden lyönnin rangaistus** ja pelaamalla alkuperäinen tai muu pallo paikasta, josta edellinen *lyönti* löytiin (ks. Sääntö 14.6).

Poikkeus – Pelaaja voi vaihtaa pallonsa toisen säännön mukaisesti silloin, kun tiedetään tai on käytännössä varmaa, mitä alkuperäiselle pallolle on tapahtunut: *Lyönti ja lyöntimatka* -vapautumisen sijaan pelaaja voi *vaihtaa* pallonsa toisen säännön sallimalla tavalla silloin, kun hänen palloaan ei ole löydetty ja *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että alkuperäinen pallo:

- Pysähtyi *kentälle* ja sitä *liikuttii ulkopuolinen vaikutus* (ks. Sääntö 9.6) tai toinen pelaaja pelasi sitä *vääränä pallona* (ks. Sääntö 6.3c(2)),
- Pysähtyi *kentällä* *liikuteltavan haitan* (ks. Sääntö 15.2b) tai *epänormaalin kenttäolosuhteen* (ks. Sääntö 16.1e) *sisälle* tai *päälle*,

- On *estealueella* (ks. Sääntö 17.1c), tai
- Joku henkilö tarkoituksellisesti pysäytti sen tai muutti sen suuntaa (ks. Sääntö 11.2c).

Rangaistus pallon pelaamisesta *väärästä paikasta* rikkoen Sääntöä 18.2: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

18.3 Varapallo

18.3a Milloin varapallon pelaaminen on sallittua

Jos pallo on voinut *kadota estealueen* ulkopuolelle tai voi olla *ulkona*, pelaaja voi aikaa säästääkseen pelata toisen pallon *varapallona lyönti ja lyöntimatka* -rangaistuksella (ks. Sääntö 14.6). Tämä sisältää tilanteet, kun:

- Alkuperäistä palloa ei ole löydetty ja tunnistettu eikä se ole vielä *kadonnut*,
- Pallo voi olla *kadonnut estealueelle*, mutta voi olla *kadonnut* myös jonnekin muualle *kentällä*, tai
- Pallo voi olla *kadonnut estealueelle*, mutta voi olla myös *ulkona*.

Jos pelaaja lyö edellisen *lyönnin* paikasta tarkoituksenaan pelata *varapallo*, mutta tilanteessa *varapallon* lyöminen ei ole sallittua, tästä pallosta tulee pelaajan *pelissä* oleva pallo *lyönti ja lyöntimatka* -rangaistuksella (ks. Sääntö 18.1).

Jos itse *varapallo* on voinut *kadota estealueen* ulkopuolelle tai voi olla *ulkona*:

- Pelaaja voi pelata toisen *varapallon*.
- Tällä *varapallolla* on tällöin sama suhde ensimmäiseen *varapalloon* kuin ensimmäisellä *varapallolla* on alkuperäiseen palloon.

18.3b Varapallon pelaamisesta ilmoittaminen

Ennen *lyöntiä* pelaajan tulee ilmoittaa jollekin toiselle henkilölle pelaavansa *varapallon*:

- Ei riitä, että pelaaja sanoo vain pelaavansa toisen pallon tai lyö uudestaan.
- Pelaajan tulee käyttää sanaa “varapallo” tai muutoin selvästi ilmaista pelaavansa palloa varapallona Säännön 18.3 mukaisesti.

Jos pelaaja ei ilmoita tätä jollekin toiselle henkilölle (vaikka hänen aikomuksenaan olisi pelata *varapallo*) ja pelaa pallon paikasta mistä edellinen *lyönti* lyötiin, tästä pallosta tulee pelaajan *pelissä* oleva pallo *lyönti ja lyöntimatka* -rangaistuksella (ks. Sääntö 18.1).

Mutta jos lähellä ei ole ketään kuulemassa pelaajan ilmoitusta, pelaaja voi pelata *varapallon* ja kertoa tästä heti jollekin toiselle henkilölle, kun se on mahdollista.

18.3c Varapallon pelaaminen, kunnes siitä tulee pelissä oleva pallo tai se hylätään

- (1) Useamman lyönnin pelaaminen varapallolla. Pelaaja voi jatkaa *varapallolla* pelaamista ilman, että se menettää *varapallon* aseman niin kauan kuin sitä ei pelata lähempää *reikää* kuin missä alkuperäisen pallon arvioidaan olevan.

Tämä pätee, vaikka *varapalloa* lyödään useita kertoja.

Mutta pallo lakkaa olemasta *varapallo*, kun se muuttuu *pelissä* olevaksi palloksi kohdan (2) mukaisesti tai se hylätään kohdan (3) mukaisesti, jolloin siitä tulee *väärä pallo*.

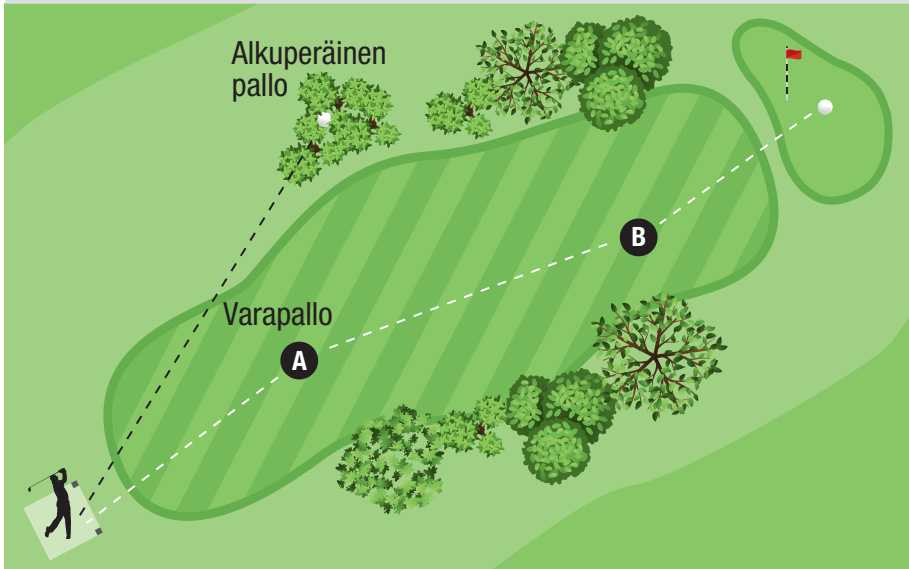
- (2) Milloin varapallosta tulee pelissä oleva pallo. *Varapallosta* tulee pelaajan *pelissä* oleva pallo *lyönti ja lyöntimatka* -rangaistuksella seuraavissa kahdessa tapauksessa:

- Kun alkuperäinen pallo on kadonnut jonnekin kentän alueelle, mutta ei estealueelle tai on ulkona. Alkuperäinen pallo ei ole enää *pelissä* (vaikka se löytyisikin *kentältä* kolmen minuutin etsimisajan päättymisen jälkeen) ja siitä tulee *väärä pallo*, jota ei saa pelata. (ks. Sääntö 6.3c).
- Kun varapalloa on pelattu lähempää reikää kuin missä alkuperäisen pallon arvioidaan olevan. Alkuperäinen pallo ei ole enää *pelissä* (vaikka se löytyisikin *kentältä* ennen kolmen minuutin etsimisajan päättymistä tai se löytyy lähempää *reikää* kuin mitä on arvioitu) ja siitä tulee *väärä pallo*, jota ei saa pelata. (ks. Sääntö 6.3c).

Jos pelaaja pelaa *varapallon* samalle alueelle alkuperäisen pallon kanssa eikä pysty tunnistamaan kumpi on kumpi:

- Jos vain toinen palloista löytyy *kentältä*, tätä palloa kohdellaan *varapallona* ja siitä tulee *pelissä* oleva pallo.
- Jos molemmat pallot löytyvät *kentältä*, täytyy pelaajan valita toinen palloista, jota kohdellaan *varapallona*, joka on nyt *pelissä* oleva pallo, ja toista palloa kohdellaan alkuperäisenä pallona, joka ei ole enää *pelissä*, eikä sitä saa enää pelata.

KUVA 18.3c: VARAPALLOA PELATTU LÄHEMPÄÄ KUIN SE KOHTA, MISSÄ ALKUPERÄISEN PALLON OLETETAAN OLEVAN



- Pelaajan tiiausalueelta pelattu alkuperäinen pallo voi olla kadonnut metsään, joten pelaaja ilmoittaa pelaavansa varapallon ja se päättyy pisteeseen A.
- Koska piste A on kauempana reiästä kuin missä alkuperäisen pallon oletetaan olevan, voi pelaaja lyödä palloa ilman, että se menettää varapallon statuksen.
- Pelaaja lyö pallon pisteestä A pisteeseen B.
- Koska piste B on lähempänä reiää kuin missä alkuperäisen pallon oletetaan olevan, niin jos pelaaja lyö palloa pisteestä B, varapallosta tulee pelissä oleva pallo lyönti ja lyöntimatka -rangastuksella.

Poikkeus – Pelaaja voi vaihtaa pallonsa toisen säännön mukaisesti silloin, kun tiedetään tai on käytännössä varmaa, mitä pallolle on tapahtunut: Pelaajalla on ylimääräinen vaihtoehto, kun hänen palloaan ei ole löydetty ja *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että pallo:

- Pysähtyi *kentälle* ja sitä *liikutti ulkopuolinen vaikutus* (ks. Sääntö 9.6),
- Pysähtyi *kentälle liikuteltavan haitan* (ks. Sääntö 15.2b) tai *epänormaalin kenttäolosuhteen* (ks. Sääntö 16.1e) sisälle tai päälle, tai
- Joku henkilö tarkoituksellisesti pysäytti sen tai muutti sen suuntaa (ks. Sääntö 11.2c).

Kun joku edellä mainituista säännöistä pätee, pelaaja voi:

- *Vaihtaa* toisen pallon kyseisen säännön nojalla, tai
- Kohdella *varapalloa pelissä* olevana pallona *lyönti ja lyöntimatka* -rangaistuksella.

(3) **Milloin varapallo täytyy hylätä.** Kun *varapallosta* ei ole vielä tullut *pelissä* olevaa palloa, täytyy se hylätä seuraavissa kahdessa tapauksessa:

- Kun alkuperäinen pallo löytyy kentän alueelta estealueen ulkopuolelta ennen kolmen minuutin etsintäajan umpeutumista. Pelaajan täytyy pelata alkuperäistä palloa sijaintipaikaltaan.
- Kun alkuperäinen pallo löytyy estealueelta tai tiedetään tai on käytännössä varmaa, että se on estealueella. Pelaajan täytyy joko pelata alkuperäistä palloa sijaintipaikaltaan tai vapautua rangaistuksella Säännön 17.1d mukaisesti.

Kummassakin tapauksessa:

- Pelaaja ei saa enää *lyödä varapalloa*, joka on nyt *väärä pallo* (ks. Sääntö 6.3c), ja
- Mitään *varapallolla* ennen sen hylkäämistä tehtyjä lyöntejä (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit, jotka on saatu vain tätä palloa pelaamalla) ei lasketa.

Pelaaja voi pyytää muilta, että alkuperäistä palloa ei etsitä, kun pelaaja haluaisi mieluummin jatkaa peliä *varapallolla*, **mutta** muiden ei ole pakko noudattaa tätä pyyntöä.

Jos *varapallosta* ei ole tullut *pelissä* olevaa palloa ja löytyy pallo, joka voi olla alkuperäinen pallo, pelaajan täytyy rehellisesti pyrkiä tunnistamaan pallo. Jos pelaaja ei toimi näin, *toimikunta* voi hylätä pelaajan tuloksen Säännön 1.2a nojalla, jos se katsoo, että kyse on vakavasta pelin hengen vastaisesta toiminnasta.

SÄÄNTÖ

19

Pallo pelaamattomassa paikassa

Säännön tarkoitus:

Sääntö 19 käsittelee useita pelaajan vapautumismahdollisuuksia silloin, kun pallo on pelaamattomassa paikassa. Pelaajalla on mahdollisuus valita mitä vaihtoehtoa hän haluaa käyttää – yleensä yhden lyönnin rangaistuksella – päästäkseen pois vaikeasta tilanteesta missä tahansa kentällä (estealueita lukuun ottamatta).

19.1 Pelaaja voi vapautua pelaamattoman paikan säännöllä kaikkialla muualla paitsi estealueella

Ainoastaan pelaaja voi päättää, onko hänen pallonsa pelaamattomassa paikassa ja vapautua rangaistuksella Säännön 19.2 tai 19.3 nojalla.

Pelaamattomasta paikasta vapautuminen on mahdollista missä tahansa *kentällä paitsi estealueella*.

Jos pallo on pelaamattomassa paikassa *estealueella*, pelaajan ainoa vapautumisvaihtoehto on vapautuminen rangaistuksella Säännön 17 mukaisesti.

19.2 Vapautumisvaihtoehdot pallon ollessa pelaamattomassa paikassa yleisellä pelialueella tai viheriöllä

Pelaaja voi vapautua pelaamattomasta paikasta **yhden lyönnin rangaistuksella** käyttäen jotain kolmesta Säännön 19.2a, b tai c vaihtoehdoista.

- Pelaaja voi ottaa *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumisen Säännön 19.2a nojalla, vaikka alkuperäistä palloa ei ole löydetty ja tunnistettu.
- **Mutta** vapautuakseen linjassa taaksepäin Säännön 19.2b nojalla tai vapautuakseen sivuttain Säännön 19.2c nojalla, pelaajan tulee tietää alkuperäisen pallon sijaintipaikka.

19.2a Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen

Pelaaja voi pelata alkuperäisen tai muun pallon paikasta, josta edellinen *lyönti* suoritettiin (ks. Sääntö 14.6).

19.2b Linjassa taaksepäin vapautuminen

Pelaaja voi *pudottaa* alkuperäisen tai muun pallon (ks. Sääntö 14.3) niin, että alkuperäisen pallon paikka on *reian* ja sen paikan, johon pallo *pudotetaan*, välisellä linjalla (tälle linjalle pallon voi *pudottaa* kuinka kauas tahansa). Linjalla oleva kohta, johon pallo *pudotettaessa* ensimmäisenä osuu, muodostaa *vapautumisalueen*, joka on yhden *mailanmitan* suuruinen kaikkiin suuntiin, **mutta** seuraavin rajoituksin:

- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin alkuperäisen pallon paikka, ja
 - » Voi olla millä *kentän alueella* tahansa, **mutta**
 - » Täytyy olla samalla *kentän alueella*, jota pallo ensimmäisenä kosketi sitä *pudotettaessa*.

19.2c Sivuttainen vapautuminen

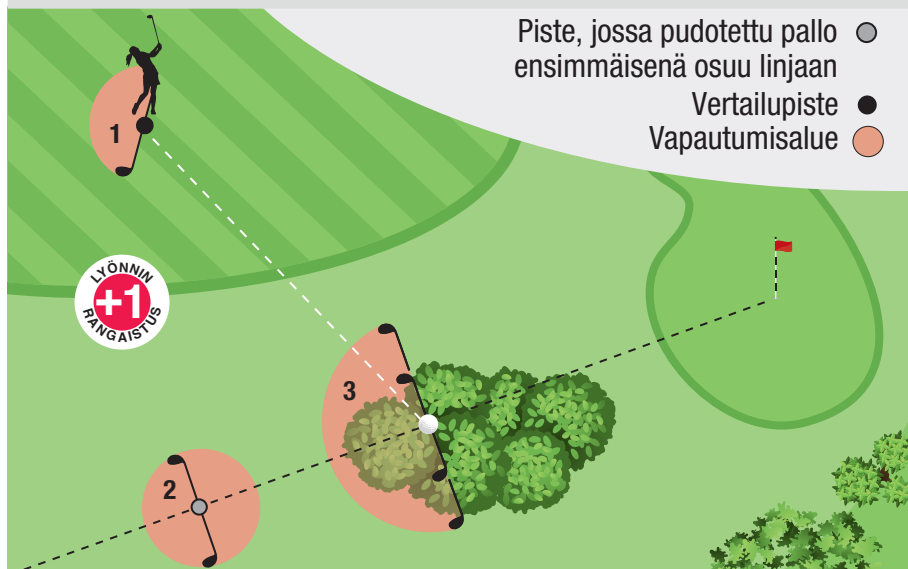
Pelaaja voi *pudottaa* alkuperäisen tai muun pallon seuraavanlaiselle sivuttaiselle *vapautumisalueelle* (ks. Sääntö 14.3):

- Vertailupiste: Alkuperäisen pallon paikka. **Mutta** silloin kun pallo on maan pinnan yläpuolella, esim. puussa, vertailupiste on se maassa oleva kohta, joka on suoraan pallon alapuolella.
- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Kaksi *mailanmittaa*, **mutta** seuraavin rajoituksin:
- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
 - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste, ja
 - » Voi olla millä *kentän alueella* tahansa, **mutta**
 - » Jos useampi kuin yksi *kentän alue* on kahden *mailanmitan* päässä vertailupisteestä, täytyy pallon pysähtyä *vapautumisalueelle* sille *kentän alueelle*, jota pallo ensimmäisenä kosketi sitä *vapautumisalueelle* *pudotettaessa*.

Ks. Sääntö 25.4m (Pelaajille, jotka käyttävät pyörällistä liikkumisen apuvälinettä, Sääntöä 19.2c muokataan niin, että sivuttainen *vapautumisalue* on neljän *mailanmitan* kokoinen).

Rangaistus pelattaessa palloa väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 19.2: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

KUVA 19.2: VAPAUTUMISVAIHTOEHDOT PALLON OLESSA PELAAMATTO- MASSA PAIKASSA YLEISELLÄ PELIALUEELLA



Kun pelaaja päättää, että hänen pensaassa oleva pallonsa on pelaamattomassa paikassa. Pelaajalla on **kolme** vaihtoehtoa, joista jokainen yhden lyönnin rangaistuksella. Pelaaja voi:

- (1) Käyttää lyönti ja lyöntimatka -vapautumista pelaamalla pallon edellisen lyönnin paikan mukaan määräytyvältä vapautumisalueelta.
- (2) Käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista pudottamalla pallon alkuperäisen pallon paikan taakse pitäen alkuperäisen pallon paikan reiän ja pudotuskohdan välissä.
- (3) Käyttää sivuttaista vapautumista. Vertailupiste käytettäessä sivuttaista vapautumista on alkuperäisen pallon paikka. Pallo täytyy pudottaa ja pelata kahden mailanmitan kokoiselta vapautumisalueelta, joka ei ole lähempänä reikää kuin vertailupiste.

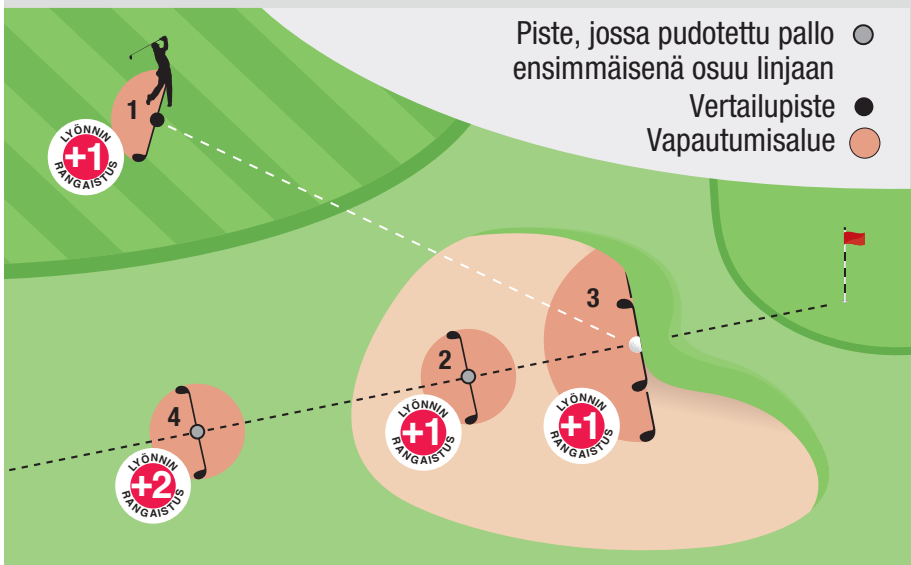
19.3 Vapautumisvaihtoehdot pallon ollessa pelaamattomassa paikassa bunkkerissa

19.3a Normaali vapautumisvaihtoehdot (Yhden lyönnin rangaistus)

Kun pelaajan pallo on *bunkkerissa*:

- Pelaaja voi käyttää pelaamattoman paikan vapautumista **yhden lyönnin rangaistuksella** minkä tahansa Säännön 19.2 vaihtoehdon mukaisesti, **paitsi** että:
- Jos pelaaja käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista (ks. Sääntö 19.2b) tai vapautuu sivuttain (ks. Sääntö 19.2c), pallo tulee *pudottaa* ja sen tulee jäädä *bunkkeriin*.

KUVA 19.3: VAPAUTUMISVAIHTOEHDOT PALLON OLLESSA PELAAMATTOMASSA PAIKASSA BUNKKERISSA



Kun pelaaja päättää, että hänen bunkkerissa oleva pallonsa on pelaamattomassa paikassa. Pelaajalla on **neljä** vaihtoehtoa:

- (1) Yhden lyönnin rangaistuksella pelaaja voi käyttää lyönti ja lyöntimatka -vapautumista.
- (2) Yhden lyönnin rangaistuksella pelaaja voi käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista bunkkeriin.
- (3) Yhden lyönnin rangaistuksella pelaaja voi vapautua sivuttain bunkkerissa.
- (4) Kahden lyönnin rangaistuksella pelaaja voi käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista bunkkerin ulkopuolelle.

19.3b Ylimääräinen vapautumisvaihtoehto (Kahden lyönnin rangaistus)

Jos pelaajan pallo on *bunkkerissa*, ylimääräisenä vapautumisvaihtoehtona pelaaja voi **kahden lyönnin rangaistuksella** käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista *bunkkerin* ulkopuolelle Säännön 19.2b mukaisesti.

Ks. Sääntö 25.4n (Pelaajille, jotka käyttävät pyörällistä liikkumisen apuvälinettä, Säännön 19.3b ylimääräisen linjassa taaksepäin -vapautumisen rangaistus pienennetään yhden lyönnin rangaistukseksi).

Rangaistus pelattaessa palloa *väärästä paikasta* rikkoen Sääntöä 19.3: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.

VIII

Pelaajien ja toimikunnan
menettelytavat, kun sääntöjen
soveltamisessa tulee
epäselvyyksiä
SÄÄNTÖ 20



SÄÄNTÖ 20

Tuomarin ja toimikunnan menettelytavat, kun sääntöjen soveltamisessa tulee epäselvyyksiä

Säännön tarkoitus:

Sääntö 20 käsittelee kuinka pelaajien tulisi tehdä, kun heillä on kierroksen aikana kysymyksiä säännöistä. Sääntö käsittelee myös menettelytavat, joilla pelaaja voi suojella oikeuksiaan saada myöhemmin sääntötulkinta tilanteeseen. Nämä menettelytavat eroavat reikä- ja lyöntipeleissä toisistaan.

Lisäksi Sääntö käsittelee tuomarin roolia. Tuomarilla on oikeus selvittää tosiasiat ja soveltaa Golfin sääntöjä. Tuomarin tai toimikunnan sääntötulkinnat sitovat kaikkia pelaajia.

20.1 Sääntötilanteiden ratkaiseminen kierroksen aikana

20.1a Pelaajan tulee välttää tarpeetonta viivyttelyä

Kierroksen aikana pelaaja ei saa tarpeettomasti viivyttellä hakiessaan sääntöapua:

- Jos *tuomaria* tai *toimikuntaa* ei ole saatavilla kohtuullisessa ajassa avustamaan sääntötilanteessa, tulee pelaajan päättää mitä hän tekee ja jatkaa pelaamista.
- Pelaaja voi turvata oikeuksiaan *reikäpelissä* pyytämällä sääntötulkintaa (ks. Sääntö 20.1b(2)) tai *lyöntipelissä* pelaamalla kahta palloa (ks. Sääntö 20.1c(3)).

20.1b Sääntötilanteet reikäpelissä

(1) Tilanteiden päättäminen yhteisymmärryksessä. Ottelussa pelaajat voivat sopia sääntötilanteista *kierroksen* aikana:

- Sovittu ratkaisu on lopullinen, vaikka myöhemmin selviäisi, että se on ollut sääntöjen nojalla väärä, edellyttäen, että pelaajat eivät sopineet olla välittämättä tietämästään säännöstä tai rangaistuksesta (ks. Sääntö 1.3b(1)).
- **Mutta** jos otteluun on määrätty *tuomari*, hänen tulee ratkaista kaikki sääntötilanteet, jotka tulevat hänen tietoonsa ajoissa (ks. Sääntö 20.1b(2)) ja pelaajien tulee noudattaa näitä sääntötulkintoja.

Jos *tuomaria* ei ole ja jos pelaajat ovat eri mieltä tai epätietoisia sääntöjen soveltamisesta, kumpi tahansa pelaajista voi pyytää sääntötulkintaa Säännön 20.1b(2) nojalla.

- (2) **Sääntötulkinnan pyytäminen ennen kuin ottelun tulos on lopullinen.** Jos pelaaja haluaa *tuomarin* tai *toimikunnan* päätöksen sääntöjen soveltamisesta omaan tai *vastustajan* peliin, pelaaja voi tehdä sääntötulkintapyynnön.

Jos *tuomaria* tai *toimikuntaa* ei ole saatavilla kohtuullisessa ajassa, pelaaja voi tehdä sääntötulkintapyynnön ilmoittamalla *vastustajalle*, että hän haluaa *tuomarilta* tai *toimikunnalta* sääntötulkinnan, kun sellainen myöhemmin on mahdollista.

Jos pelaaja tekee sääntötulkintapyynnön ennen kuin ottelun tulos on lopullinen:

- Sääntötulkinta annetaan vain, jos se on tehty ajoissa. Onko sääntötulkintapyyntö tehty ajoissa riippuu siitä, milloin pelaaja saa tietoonsa tosiasiat, jotka aiheuttivat sääntötilanteen:
 - » Kun pelaaja saa tietoonsa tosiasiat ennen kuin kumpikaan pelaaja aloittaa reikäpeliottelun viimeisen reiän pelaamisen. Kun pelaaja saa tietoonsa tosiasiat, tulee sääntötulkintapyyntö tehdä ennen kuin kumpikaan pelaaja suorittaa aloituslyönnin seuraavalla reiällä.
 - » Kun pelaaja saa tietoonsa tosiasiat reikäpeliottelun viimeisen reiän pelaamisen aikana tai reiän pelaamisen jälkeen. Sääntötulkintapyyntö tulee tehdä ennen kuin ottelun tulos on lopullinen (ks. Sääntö 3.2a(5)).
- Jos pelaaja ei tee pyyntöä ajoissa, *tuomari* tai *toimikunta* ei anna sääntötulkintaa ja kyseisen reiän (reikien) tulos jää voimaan, vaikka sääntöjä olisi sovellettu väärin.

Jos pelaaja tekee sääntötulkintapyynnön aikaisemmalle reiälle, sääntötulkinta annetaan vain, jos kaikki seuraavat kolme kohtaa täyttyvät:

- *Vastustaja* rikkoi Sääntöä 3.2.d(1) (kertoi käytettyjen lyöntien määrän väärin) tai Sääntöä 3.2d(2) (jätti ilmoittamatta pelaajalle saamastaan rangaistuksesta),
- Pyyntö perustuu tosiasioihin, joita pelaaja ei tiennyt ennen kuin kumpikaan pelaaja löi pelattavan reiän avauslyönnin tai, ollessaan reikien pelaamisen välissä, ennen kuin juuri pelattu reikä oli saatu ratkaistua, ja
- Saatuaan tietoonsa nämä tosiasiat pelaaja tekee sääntötulkintapyynnön ajoissa (kuten edellä on esitetty).

(3) **Sääntötulkinnan pyytäminen, kun ottelun tulos on lopullinen.** Kun pelaaja tekee sääntötulkintapyyntönsä sen jälkeen, kun ottelun tulos on lopullinen:

- *Toimikunta* antaa pelaajalle sääntötulkinnan vain, jos molemmat seuraavista kohdista täyttyvät:
 - » Pyyntö perustuu tosiasioihin, joita pelaaja ei tiennyt ennen kuin ottelun tulos oli lopullinen, ja
 - » *Vastustaja* rikkoi Sääntöä 3.2.d(1) (kerto i käytettyjen lyöntien määrän väärin) tai Sääntöä 3.2d(2) (jätti ilmoittamatta pelaajalle saamastaan rangaistuslyönnistä) tietäen rikkoneensa sääntöjä ennen kuin ottelun tulos oli lopullinen.
- Sääntötulkinnan antamiselle ei ole aikarajaa.

(4) **Ei oikeutta pelata kahta palloa.** Pelaaja ei saa pelata kahta palloa, jos hän on epätietoinen ottelun aikana oikeasta menettelytavasta. Tämä käytäntö on mahdollista vain *lyöntipelissä* (ks. Sääntö 20.1c).

20.1c Sääntötilanteet lyöntipelissä

(1) **Ei oikeutta päättää sääntötilanteista yhteisellä päätöksellä.** Jos *tuomaria* tai *toimikuntaa* ei ole saatavilla kohtuullisessa ajassa avustamaan sääntötilanteessa:

- Pelaajia kannustetaan auttamaan toisiaan sääntöjen soveltamisessa, mutta heillä ei ole oikeutta ratkaista sääntötilannetta sopimalla, eikä mikään tällainen heidän tekemänsä sopimus sido ketään pelaajaa, *tuomaria* tai *toimikuntaa*.
- Pelaajan tulisi ottaa esille kaikki epäselvät sääntötilanteet *toimikunnan* kanssa ennen kuin hän palauttaa *tuloskorttinsa*.

(2) **Pelaajien tulisi huolehtia muiden pelaajien oikeuksista kilpailussa.**

Huolehtiakseen kaikkien pelaajien eduista:

- Jos pelaaja tietää tai arvelee, että toinen pelaaja on rikkonut tai on saattanut rikkoa sääntöjä ja että tämä pelaaja ei huomaa rikettä tai jättää sen huomioimatta, pelaajan tulee raportoida rikkeestä tälle pelaajalle, tämän *merkitsijälle*, *tuomarille* tai *toimikunnalle*.
- Pelaajan tulisi raportoida havaitusta rikkeestä viipymättä, ja viimeistään ennen kuin tämä pelaaja palauttaa *tuloskorttinsa*, ellei tämä ole mahdotonta.

Jos pelaaja ei toimi näin, *toimikunta* voi hylätä pelaajan Säännön 1.2a nojalla, jos se toteaa tämän vakavaksi rikkomukseksi pelin henkeä vastaan.

(3) **Epävarmuus menettelytavasta, Kahden pallon pelaaminen.** Pelaaja, joka on epävarma oikeasta menettelytavasta reikää pelattaessa, voi pelata reiän loppuun kahdella pallolla ilman rangaistusta:

- Pelaajan tulee päättää kahden pallon pelaamisesta sen jälkeen, kun epävarmuutta aiheuttanut tilanne ilmenee ja ennen seuraavaa *lyöntiään*.
- Pelaajan tulisi valita kumman pallon tulos lasketaan, mikäli säännöt sallivat tämän pallon käytön, ilmoittamalla tästä valinnasta *merkitsijälleen* tai toiselle pelaajalle ennen seuraavaa *lyöntiään*.
- Jos pelaaja ei tee valintaa ajoissa, oletetaan ensimmäisenä pelatun pallon olevan valittu pallo.
- Pelaajan tulee ilmoittaa tapaukseen liittyvät tosiasiat *toimikunnalle* ennen kuin hän palauttaa *tuloskorttinsa*, vaikka molemmilla palloilla pelattu tulos olisi sama. Pelaajan **tulos hylätään**, jos hän ei menettele näin.
- Jos pelaaja *lyö* palloa ennen kuin hän päättää pelata toisen pallon:
 - » Tällöin tätä sääntöä ei voi käyttää ja tulokseksi tulee se tulos, joka on pelattu pallolla, joka pelattiin ennen kuin pelaaja päätti pelata toista palloa.
 - » **Mutta** pelaaja ei saa rangaistusta toisella pallolla pelaamisesta.

Tämän säännön perusteella pelattu toinen pallo ei ole Säännön 18.3 mukainen *varapallo*.

(4) Toimikunnan päätös reikätuloksesta. Pelaajan pelatessa kohdan (3) mukaisesti kahdella pallolla, päättää *toimikunta* pelaajan tuloksen seuraavasti:

- Valitun pallon (pelaajan valitsema tai oletettu) tulos tulee voimaan, jos palloa on pelattu sääntöjen mukaisesti.
- Jos palloa ei ole pelattu sääntöjen mukaisesti, toisen pallon tulos tulee voimaan, jos tätä palloa on pelattu sääntöjen mukaisesti.
- Jos kummallakaan pallolla ei ole pelattu sääntöjen mukaisesti, valitun pallon tulos tulee voimaan (pelaajan valitsema tai oletettu), ellei kyseisellä pallolla ole tehty *vakavaa sääntörikettä* pelattaessa tätä *väärästä paikasta*. Tällöin toisen pallon tulos tulee voimaan.
- Pelaajan **tulos hylätään**, jos molemmilla palloilla on tehty *vakava sääntöriike* pelaamalla niitä *väärästä paikasta*.
- Kaikki lyönnit, jotka tehtiin pallolla, jonka tulosta ei huomioida (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit, jotka on saatu vain tätä palloa pelattaessa) jätetään laskematta pelaajan tulokseen.

”Pallolla menetelty sääntöjen mukaisesti” tarkoittaa, että joko (a) alkuperäinen pallo pelattiin sijaintipaikaltaan ja pelaaminen tästä paikasta oli sallittua, tai (b) pelattu pallo laitettiin *peiliin* sääntöjen mukaisesti oikealla tavalla ja oikeaan paikkaan.

20.2 Sääntötilanteiden tulkitseminen

20.2a Tuomarin sääntötulkinnat

Tuomari on toimikunnan nimeämä toimitsija, jonka tehtävänä on selvittää tosiasiat ja soveltaa Golfin sääntöjä. Tuomari voi pyytää toimikunnalta apua ennen sääntötulkinnan antamista.

Pelaajan tulee noudattaa *tuomarin* tekemää sääntötulkintaa tai ohjetta siitä, kuinka sääntöjä sovelletaan.

Pelaajalla ei ole oikeutta valittaa *tuomarin* sääntötulkinnasta *toimikunnalle*, mutta sääntötulkinnan antamisen jälkeen *tuomari* voi:

- Pyytää toista mielipidettä toiselta *tuomarilta*, tai
- Siirtää sääntötulkinnan *toimikunnan* tarkasteltavaksi,

mutta hänen ei tarvitse tehdä niin.

Tuomarin päätös on lopullinen, joten jos *tuomari* antaa virheellisesti pelaajan rikkoa sääntöä, pelaajaa ei rangaista. **Mutta** ks. Säännöstä 20.2d milloin *tuomarin* tai *toimikunnan* väärä sääntötulkinta korjataan.

20.2b Toimikunnan sääntötulkinnat

Jos *tuomaria* ei ole antamassa sääntötulkintaa tai *tuomari* on siirtänyt sääntötulkinnan *toimikunnalle*:

- *Toimikunta* antaa sääntötulkinnan, ja
- *Toimikunnan* sääntötulkinta on lopullinen.

Jos *toimikunta* ei pysty antamaan sääntötulkintaa, voi se pyytää sitä R&A:n sääntötoimikunnalta, jonka päätös on lopullinen.

20.2c “Paljaan silmän”-käytäntö käytettäessä videokuvaa todisteena

Videokuvaa käytettäessä todisteet rajataan “paljaan silmän”-käytäntöön *toimikunnan* selvittäessä tosiasioita sääntötulkinnan antamiseksi:

- Jos videokuvasta havaittua seikkaa ei kohtuudella olisi voinut havaita paljaalla silmällä, ei videotodistetta huomioida, vaikka sen perusteella sääntöjä olisi rikottu.
- **Vaikka** videokuvan todistetta ei huomioidakaan “paljaan silmän”-käytännön vuoksi, sääntöriike tuomitaan, jos pelaaja oli muuten tietoinen rikkeestä (esim. pelaaja tunsí, että maila kosketti *bunkkeria*, vaikka sitä ei voitu paljaalla silmällä huomata).

20.2d Väärät sääntötulkinnat ja hallinnolliset virheet

- (1) **Väärät sääntötulkinnat.** Väärästä sääntötulkinnasta on kyse silloin, kun *tuomari* tai *toimikunta* on pyrkinyt soveltamaan sääntöjä, mutta on tehnyt sen väärin. Esimerkkejä vääristä sääntötulkintoista ovat:

- Sovelletaan väärää rangaistusta tai rangaistusta ei sovelleta,
- Sovelletaan väärää sääntöä tai sovelletaan sääntöä, jota ei ole, ja
- Tulkitaan tai sovelletaan sääntöä väärin.

Jos *tuomarin* tai *toimikunnan* sääntötulkinta havaitaan jälkikäteen vääräksi, sääntötulkinta korjataan, jos se on sääntöjen nojalla mahdollista. Jos sääntötulkinnan korjaamista ei voida enää tehdä, pysyy väärä tulkinta voimassa.

Jos pelaaja rikkoo sääntöä ja tämä johtuu ilmeisestä väärinymmärryksestä toimia *tuomarin* tai *toimikunnan* antamien ohjeiden mukaisesti *kierroksen* aikana tai silloin, kun peli on keskeytetty Säännön 5.7a mukaisesti (kuten *pelissä* olevan pallon nostaminen, kun se ei ole Sääntöjen nojalla sallittua), ei pelaajalle seuraa rangaistusta ja ohjetta käsitellään kuten väärää sääntötulkintaa.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 6C (Mitä toimikunnan tulisi tehdä väärän sääntötulkinnan tapahduttua).

- (2) **Hallinnolliset virheet.** Hallinnollinen virhe on kilpailun hallintoon liittyvä menettelyvirhe, eikä virheen korjaamiseen ole aikarajaa, vaikka ottelun tulos olisi lopullinen tai *lyöntipelikilpailu* olisi jo päättynyt. Hallinnollinen virhe on eri asia kuin väärä sääntötulkinta. Esimerkkejä hallinnollisista virheistä ovat:

- *Lyöntipelissä* tasatuloksen väärin laskeminen,
- Tasoituksellisen tuloksen väärin laskeminen siten, että väärä pelaaja voittaa, ja
- Palkinnon antaminen väärälle pelaajalle, kun voittajan tulos on jäänyt kirjaamatta.

Näissä tapauksissa tulisi korjata virhe ja korjata kilpailun tulokset oikeiksi.

20.2e Pelaajan hylkääminen kilpailusta, kun reikäpeliottelun tai lyöntipelikilpailun tulos on lopullinen

- (1) **Reikäpeli.** Pelaajan hylkäämiselle ei ole aikarajaa, jos pelaaja on rikkonut Sääntöä 1.2 (vakava käyttäytymisriike) tai Sääntöä 1.3b(1) (tahallinen rangaistuksen noudattamatta jättäminen, tai sopiminen toisen pelaajan kanssa säännön tai rangaistuksen noudattamatta jättämisestä).

Tämä voidaan tehdä senkin jälkeen, kun ottelun tulos on lopullinen (ks. Sääntö 3.2a(5)).

Kun *toimikunta* antaa sääntötulkinnan, joka on pyydetty sen jälkeen, kun ottelun tulos on lopullinen, ks. Sääntö 20.1b(3).

(2) **Lyöntipeli.** Yleensä rangaistusta ei tule lisätä tai korjata sen jälkeen, kun *lyöntipelikilpailu* on päättynyt, mikä tarkoittaa:

- Kun tulos on lopullinen *toimikunnan* määrittelemällä tavalla tai,
- *Reikäpelin lyöntipelikarsinnan* osalta silloin, kun pelaaja on aloittanut ensimmäisen ottelunsa.

Mutta, pelaajan **tulos** täytyy **hylätä** kilpailun päättymisen jälkeenkin, jos hän:

- Palautti *tuloskortin*, jossa jonkin reiän tulos on todellista tulosta pienempi. **Paitsi** pelaajan tulosta ei hylätä, jos syy todellista pienempään tulokseen on yhden tai useamman sellaisen rangaistuslyönnin puuttuminen tuloksesta, joiden saamisesta hän ei ennen kilpailun päättymistä tiennyt. (ks. Sääntö 3.3b(3)),
- Tiesi ennen kilpailun päättymistä syyllistyneensä jonkin sellaisen säännön rikkomiseen, josta rangaistuksena on tuloksen hylkääminen, tai
- Sopi tahallisesti toisen pelaajan kanssa minkä tahansa tietämänsä säännön tai rangaistuksen noudattamatta jättämisestä (ks. Sääntö 1.3b(1)).

Toimikunta voi myös hylätä pelaajan tuloksen kilpailun päätyttyä Säännön 1.2 (vakava käyttäytymisriike) nojalla.

20.2f Kilpailukelvoton pelaaja

Kilpailutulosten korjaamiselle ei ole aikarajaa, jos kilpailussa on pelannut kilpailumääräysten mukaan kilpailukelvoton pelaaja. Tämä pätee, vaikka ottelun tulos olisi lopullinen tai *lyöntipelikilpailu* olisi jo päättynyt.

Näissä tapauksissa pelaajaa käsitellään ikään kuin hän ei olisi osallistunut kilpailuun - hänen tulostaan ei siis hylätä - ja kilpailun tulokset korjataan oikeiksi.

20.3 Tilanne, johon ei löydy sääntöä

Toimikunnan tulisi ratkaista kaikki ne sääntötulkinnat, joihin ei löydy ratkaisua sääntökirjasta:

- Ottamalla huomioon kaikki olosuhteet, ja
- Käsittelemällä tilanne kohtuudella, oikeudenmukaisesti ja samankaltaisesti kuin muut vastaavat tilanteet on käsitelty sääntöjen mukaan.

IX

Muut pelimuodot **SÄÄNNÖT 21-24**



SÄÄNTÖ 21

Muut henkilökohtaiset lyönti- ja reikäpelin pelimuodot

Säännön tarkoitus:

Sääntö 21 käsittelee neljää muuta henkilökohtaista pelimuotoa, sisältäen kolme lyöntipelimuotoa, joissa tuloslaskenta eroaa normaalista lyöntipelistä: Pistebogey (tuloksista saadaan pisteitä rei'ittäin), Maksimitulos (reikäkohtainen maksimitulos on rajoitettu tiettyyn lukuun) ja Par/Bogey (reikäpeli, jossa tulokset lasketaan reikäkohtaisesti).

21.1 Pistebogey

21.1a Pistebogey yleisesti

Pistebogey on lyöntipelimuoto, jossa:

- Pelaajan tai *pelaajaparin* tulos reiälle perustuu pisteisiin, jotka määräytyvät vertaamalla pelaajan tai *pelaajaparin* lyöntitulosta (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit) *toimikunnan* reiälle määrittelemään tavoitelyöntimäärään, ja
- Kilpailun voittaa se pelaaja tai *pelaajapari*, joka saa eniten pisteitä pelatuilla *kierroksilla*.

Lyöntipeliä koskevat Säännöt 1-20 ovat voimassa seuraavin muutoksin. Sääntö 21.1 on kirjoitettu:

- Tasoituksettomille kilpailuille, mutta sitä voidaan käyttää myös tasoituksellisissa kilpailuissa, ja
- Henkilökohtaiseen peliin, mutta sitä voidaan käyttää myös kilpailuissa, joissa on *pelipartneri*, kuten on sovellettu Säännöissä 22 (*Foursome*) ja 23 (*Four-Ball*), ja joukkuekilpailuissa kuten on sovellettu Säännössä 24.

21.1b Pisteiden laskeminen pistebogeyssa

- (1) **Kuinka pisteitä saa.** Pelaajan pisteet määräytyvät vertaamalla pelaajan lyöntitulosta kullekin reiälle määritellyn tavoitelyöntimäärään, joka on par, ellei *toimikunta* toisin määrää:

Pelattu reikä	Pisteet
Enemmän kuin yksi yli tavoitelyöntimäärän tai tulosta ei ilmoiteta	0
Yksi yli tavoitelyöntimäärän	1
Sama kuin tavoitelyöntimäärä	2
Yksi alle tavoitelyöntimäärän	3
Kaksi alle tavoitelyöntimäärän	4
Kolme alle tavoitelyöntimäärän	5
Neljä alle tavoitelyöntimäärän	6

Pelaaja saa nolla pistettä, jos hän ei pelaa palloaan *reikään* sääntöjen mukaisesti.

Pelinopeuden auttamiseksi pelaajia kannustetaan nostamaan pallo pois *pelistä*, jos he eivät voi enää saada pisteitä reiältä.

Reikä on pelattu loppuun, kun pelaaja on pelannut pallonsa *reikään*, päättää olla pelaamatta palloaan *reikään* tai hän ei voi saada enää pisteitä reiältä.

- (2) **Tulos kirjataan jokaiselle reiälle.** Jotta Säännön 3.3b mukaiset vaatimukset täyttyvät *tuloskortin* reikäkohtaisten tulosten osalta:

- Jos reikä pelataan loppuun pelaamalla pallo reikään.
 - » Kun lyöntimäärä antaa pisteitä. *Tuloskortissa* reikäkohtaisen lyöntimäärän on oltava oikea.
 - » Kun lyöntimäärä antaa nolla pistettä. *Tuloskortista* täytyy näkyä, ettei pelaaja saanut tulosta tai siihen kirjataan mikä tahansa sellainen lyöntimäärä, joka ei tuota pelaajalle pisteitä kyseiseltä reiältä.
- Jos reikä pelataan loppuun ilman että pallo on pelattu reikään. Jos pelaaja ei pelaa palloa *reikään* sääntöjen mukaisesti, *tuloskortista* täytyy näkyä, ettei pelaaja saanut tulosta tai siihen kirjataan mikä tahansa sellainen lyöntimäärä, joka ei tuota pelaajalle pisteitä kyseiseltä reiältä.

Toimikunta on vastuussa pelaajan pistemäärän laskemisesta jokaiselle reiälle ja tasoituksellisessa kilpailussa mahdollisten tasoituslyöntien soveltamisesta oikeille rei'ille ennen reikäkohtaisten pisteiden laskemista.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 5A(5) (Kilpailumääräyksissä voidaan kannustaa pelaajia laskemaan *tuloskorttiin* pisteet kullekin reiälle, mutta sitä ei voida vaatia).

KUVA 21.1b: PISTEIDEN LASKEMINEN TASOITUKSETTOMASSA PISTEBOGEYSSA

Nimi: Unto Kuntonen

Pvm: 4.2.2023

Reikä	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Pituus	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
Unto K.	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Pisteet	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Reikä	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Pituus	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
Unto K.	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Pisteet	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Vastuunjako

 Toimikunta

 Pelaaja

 Pelaaja ja merkitsijä


 Merkitsijän allekirjoitus:


 Pelaajan allekirjoitus:

21.1c Rangaistukset pistebogeyssa

Kaikkia *lyöntipelissä* sovellettavia rangaistuksia sovelletaan myös *pistebogeyssa*, **paitsi** että pelaajan tulosta ei hylätä **vaan** hän saa **nolla pistettä** sille reiälle, jolla sääntöriike tapahtui, jos hän rikkoo jotain seuraavista viidestä säännöstä:

- Palloa ei ole pelattu *reikään* Säännön 3.3c mukaisesti,
- Reiän pelaamisen aloittamista *tiiausalueen* ulkopuolelta ei ole korjattu (ks. Sääntö 6.1b(2)),
- Virhettä *väärällä pallolla* pelaamisesta ei ole korjattu (ks. Sääntö 6.3c),
- Virhettä *vääristä paikasta* pelaamisesta ei ole korjattu, kun kyse on *vakavasta sääntörikkeestä* (ks. Sääntö 14.7b), tai
- Virhettä *väärällä vuorolla lyömisestä* ei ole korjattu (ks. Sääntö 22.3).

Jos pelaaja rikkoo mitä tahansa muuta sääntöä, jossa rangaistuksena on tuloksen hylkääminen, pelaajan **tulos hylätään**.

Minkä tahansa rangaistuslyöntien lisäämisen jälkeen pelaajan *pistebogeytulos* ei voi olla pienempi kuin nolla pistettä millään reiällä.

21.1d Säännön 11.2 poikkeus pistebogeyssa

Sääntö 11.2 ei ole voimassa seuraavassa tapauksessa:

Jos pelaajan liikkeessä olevan pallon pitäisi mennä *reikään*, jotta hän saisi yhden pisteen kyseiseltä reiältä, ja kuka tahansa tahallisesti vaikuttaa tämän pallon suuntaan tai pysäyttää sen silloin, kun pallon ei ole enää käytännössä mahdollista mennä *reikään*, ei tälle henkilölle seuraa rangaistusta ja pelaaja saa nolla pistettä reiälle.

21.1e Pistebogey-kierroksen päättyminen

Pelaajan *kierros* loppuu, kun pelaaja:

- *Pelaa* loppuun viimeisen *reikänsä* (mukaan lukien virheen korjaamisen esim. Säännön 6.1 tai 14.7b mukaisesti), tai
- Valitsee olla pelaamatta viimeisellä reiällä palloaan *reikään* tai ei enää voi saada pisteitä viimeiseltä reiältä.

21.2 Maksimitulos

21.2a Maksimitulos yleisesti

Maksimitulos on *lyöntipelimuoto*, jossa *toimikunta* asettaa pelaajalle tai *pelaajaparille* reikäkohtaisen *maksimituloksen*, kuten kaksi kertaa par, joku kiinteä lyöntimäärä tai nettotuplabogey.

Lyöntipeliä koskevat Säännöt 1-20 ovat voimassa seuraavin muutoksin. Sääntö 21.2 on kirjoitettu:

- Tasoituksettomille kilpailuille, mutta sitä voidaan käyttää myös tasoituksellisissa kilpailuissa, ja
- Henkilökohtaiseen peliin, mutta sitä voidaan käyttää muokattuna myös kilpailuissa, joissa on *pelipartneri*, kuten *Foursome* (Sääntö 22) ja *Four-Ball* (Sääntö 23) sekä joukkuekilpailuissa (Sääntö 24).

21.2b Maksimituloksen laskeminen

- (1) **Pelaajan reikätuloks.** Pelaajan reikätulos perustuu pelaajan lyöntimäärään (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit), **paitsi** että pelaajalle kirjataan vain maksimitulos, vaikka hänen oikea lyöntimääränsä olisi tätä suurempi.

Pelaaja, joka ei pelaa palloaan *reikään* sääntöjen mukaisesti, saa reikätulokseksi maksimituloksen.

Pelinopeuden auttamiseksi pelaajia kannustetaan nostamaan pallo pois *pelistä*, mikäli he ovat saavuttaneet maksimilyöntimäärän.

Reikä on pelattu loppuun, kun pelaaja on pelannut pallonsa *reikään*, päättää olla pelaamatta palloaan *reikään* tai hän on saavuttanut maksimilyöntimäärän.

(2) **Tulos kirjataan jokaiselle reiälle.** Jotta Säännön 3.3b mukaiset vaatimukset täyttyvät *tuloskortin* reikäkohtaisten tulosten osalta:

- Jos reikä pelataan loppuun pelaamalla pallo reikään.
 - » Kun lyöntimäärä on pienempi kuin maksimitulos. *Tuloskortissa* reikäkohtaisen lyöntimäärän on oltava oikea.
 - » Kun lyöntimäärä on sama tai korkeampi kuin maksimitulos. *Tuloskortissa* tulee näkyä, ettei pelaaja saanut tulosta tai sellainen lyöntimäärä, joka on maksimitulos tai sitä suurempi.
- Jos reikä pelataan loppuun ilman että pallo on pelattu reikään. Jos pelaaja ei pelaa *reikää loppuun* sääntöjen mukaisesti, *tuloskortissa* tulee näkyä, ettei pelaaja saanut tulosta tai sellainen lyöntimäärä, joka on maksimitulos tai sitä suurempi.

Toimikunta on vastuussa pelaajan tuloksen korjaamisesta maksimitulokseksi niille rei'ille, joissa *tuloskorttiin* on kirjattu "ei tulosta" tai kirjattu tulos on suurempi kuin maksimitulos, sekä tasoituksellisessa kilpailussa tasoituslyöntien soveltamisesta.

21.2c Rangaistukset Maksimituloksessa

Kaikkia *lyöntipelissä* sovellettavia rangaistuksia sovelletaan myös *maksimituloksessa*, **paitsi** että pelaajan tulosta ei hylätä **vaan** hän saa **maksimituloksen** sille **reiälle**, jolla sääntöriike tapahtui, jos hän rikkoo jotain seuraavista viidestä säännöstä:

- Palloa ei ole pelattu *reikään* säännön 3.3c mukaisesti,
- Reiän pelaamisen aloittamista *tiiausalueen* ulkopuolelta ei ole korjattu (ks. Sääntö 6.1b(2)),
- Virhettä *väärällä pallolla* pelaamisesta ei ole korjattu (ks. Sääntö 6.3c),
- Virhettä *väärástá paikasta* pelaamisesta ei ole korjattu, kun kyse on *vakavasta sääntörikkeestä*, (ks. Sääntö 14.7b), tai
- Virhettä *väärällä vuorolla lyömisestä* ei ole korjattu (ks. Sääntö 22.3).

Jos pelaaja rikkoo mitä tahansa muuta sääntöä, jossa rangaistuksena on tuloksen hylkääminen, hänen **tuloksensa hylätään**.

Minkä tahansa rangaistuslyöntien lisäämisen jälkeen pelaajan tulos ei voi ylittää *toimikunnan* asettamaa maksimitulosta.

21.2d Säännön 11.2 poikkeus Maksimituloksessa

Sääntö 11.2 ei ole voimassa seuraavassa tapauksessa:

Jos pelaajan liikkeessä olevan pallon pitäisi mennä *reikään*, jotta hänen tuloksensa olisi yhtä lyöntiä maksimitulosta pienempi, ja kuka tahansa tahallisesti vaikuttaa tämän pallon suuntaan tai pysäyttää sen silloin, kun pallon ei ole enää käytännössä mahdollista mennä *reikään*, ei tälle henkilölle seuraa rangaistusta ja pelaajalle merkitään reiälle maksimitulos.

21.2e Maksimitulos-kierroksen päätyminen

Pelaajan *kierros* loppuu, kun pelaaja:

- *Pelaa* loppuun viimeisen *reikänsä* (mukaan lukien virheen korjaamisen esim. Säännön 6.1 tai 14.7b mukaisesti), tai
- Valitsee olla pelaamatta viimeisellä reiällä palloaan *reikään* tai ei enää voi saada viimeiseltä reiältä maksimitulosta pienempää tulosta.

21.3 Par/Bogey

21.3a Par/Bogey yleisesti

Par/Bogey-kilpailut ovat *lyöntipelimuotoja*, joissa tuloksen laskeminen tapahtuu kuten *reikäpelissä*:

- Pelaaja tai *pelaajapari* voittaa tai häviää reiän pelaamalla reiän vähemmällä tai suuremmalla määrällä lyöntejä kuin mitä *toimikunta* on asettanut tavoite-lyöntimääräksi kyseiselle reiälle, ja
- Kilpailun voittaa pelaaja tai *pelaajapari*, jolla on eniten voitettuja reikiä suhteessa hävittyihin reikiin (eli laskemalla yhteen voitettut reiät ja vähentämällä siitä hävityt reiät).

Lyöntipeliä koskevat Säännöt 1-20 ovat voimassa seuraavin muutoksin. Sääntö 21.3 on kirjoitettu:

- Tasoituksettomille kilpailuille, mutta sitä voidaan käyttää myös tasoituksellisissa kilpailuissa, ja
- Henkilökohtaiseen peliin, mutta sitä voidaan käyttää mukautettuna myös kilpailuissa, joissa on *pelipartneri*, kuten *Foursome* (Sääntö 22) ja *Four-Ball* (Sääntö 23) sekä joukkuekilpailuissa (Sääntö 24).

21.3b Par-Bogeyn tulokset

(1) **Kuinka reikiä voitetaan tai hävitään.** Tulokset lasketaan kuten *reikäpelissä*.

Reikiä voitetaan tai hävitään vertaamalla pelaajan lyöntimäärää (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit) *toimikunnan* kyseiselle reiälle asettamaan tavoitelyöntimäärään (yleensä *par* tai *bogey*):

- Pelaaja voittaa reiän, jos hänen tuloksensa on pienempi kuin tavoitelyöntimäärä.
- Pelaaja tasaa reiän, jos hänen tuloksensa on sama kuin tavoitelyöntimäärä.
- Pelaaja häviää reiän, jos hänen tuloksensa on suurempi kuin tavoitelyöntimäärä tai hän ei saa tulosta.

Pelaaja häviää reiän, jos hän ei *pelaa* palloaan *reikään* sääntöjen mukaisesti.

Pelinopeuden auttamiseksi pelaajia kannustetaan nostamaan pallo pois *pelistä*, mikäli heidän tuloksensa ylittää tavoitelyöntimäärän (ovat jo hävinneet reiän).

Reikä on pelattu loppuun, kun pelaaja on *pelannut* pallonsa *reikään*, päättää olla *pelaamatta* palloaan *reikään* tai hänen tuloksensa ylittää tavoitelyöntimäärän.

(2) **Tulos kirjataan jokaiselle reiälle.** Jotta Säännön 3.3b mukaiset vaatimukset täyttyvät reikäkohtaisten tulosten osalta *tuloskortissa*:

- Jos reikä pelataan loppuun pelaamalla pallo reikään.
 - » Kun lyöntimäärällä voittaa tai tasaa reiän. *Tuloskortissa* reikäkohtaisen lyöntimäärän on oltava oikea.
 - » Kun lyöntimäärällä häviää reiän. *Tuloskortissa* tulee näkyä, ettei pelaaja saanut tulosta tai siinä on mikä tahansa lyöntimäärä, joka aiheuttaa reiän häviämisen.
- Jos reikä pelataan loppuun ilman että pallo pelataan reikään. Jos pelaaja ei *pela* reikää loppuun sääntöjen mukaisesti, *tuloskortissa* tulee näkyä, ettei pelaaja saanut tulosta tai siinä on mikä tahansa lyöntimäärä, joka aiheuttaa reiän häviämisen.

Toimikunnan vastuulla on ratkaista, voittiko, tasasiko vai hävisikö pelaaja reiän, ja soveltaa tasoituksellisessa kilpailussa mahdolliset tasoituslyönnit oikeille rei'ille.

Poikkeus – Ei rangaistusta, jos reikätuloksella ei ole vaikutusta reiän

lopputulokseen: Pelaajalle ei seuraa rangaistusta Säännön 3.3b nojalla, jos hän palauttaa *tuloskortin*, jossa on todellista lyöntimäärää pienempi reikätulos, mutta tämä ei vaikuta reiän voittamiseen, tasaamiseen tai häviämiseen.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 5A(5) (Kilpailumääräyksissä voidaan kannustaa pelaajia kirjaamaan *tuloskorttiin* kunkin reiän lopputulos, mutta sitä ei voida vaatia).

21.3c Rangaistukset Par/Bogeyssa

Kaikkia *lyöntipelissä* sovellettavia rangaistuksia sovelletaan myös *Par/Bogeyssa*, **paitsi** että pelaajan tulosta ei hylätä **vaan** hän **häviää** sen **reiän**, jolla sääntöriike tapahtui, jos hän rikkoo jotain seuraavista viidestä säännöstä:

- Palloa ei ole pelattu *reikään* Säännön 3.3c mukaisesti,
- Reiän pelaamisen aloittamista *tiiausalueen* ulkopuolelta ei ole korjattu (ks. Sääntö 6.1b(2)),
- Virhettä *väärällä pallolla* pelaamisesta ei ole korjattu (ks. Sääntö 6.3c),
- Virhettä *vääristä paikasta* pelaamisesta ei ole korjattu, kun kyse on *vakavasta sääntöriikkeestä*, (ks. Sääntö 14.7b), tai
- Virhettä *väärällä vuorolla lyömisestä* ei ole korjattu (ks. Sääntö 22.3).

Jos pelaaja rikkoo mitä tahansa muuta sääntöä, jossa rangaistuksena on tuloksen hylkääminen, pelaajan **tulos hylätään**.

Minkä tahansa rangaistuslyöntien lisäämisen jälkeen pelaaja voi huonoimmillaankin hävitä ainoastaan kyseessä olevan reiän.

21.3d Säännön 11.2 poikkeus Par/Bogeyssa

Sääntö 11.2 ei ole voimassa seuraavassa tapauksessa:

Jos pelaajan liikkeessä olevan pallon pitäisi *mennä reikään*, jotta hän tasaisi reiän, ja kuka tahansa tahallisesti vaikuttaa tämän pallon suuntaan tai pysäyttää sen silloin, kun pallon ei ole enää käytännössä mahdollista *mennä reikään*, ei tälle henkilölle seuraa rangaistusta ja pelaaja häviää reiän.

21.3e Par/Bogey-kierroksen päätyminen

Pelaajan *kierros* loppuu, kun pelaaja:

- *Pelaa* loppuun viimeisen *reikänsä* (mukaan lukien virheen korjaamisen esim. Säännön 6.1 tai 14.7b mukaisesti), tai
- Valitsee olla *pelaamatta* palloaan *reikään* viimeisellä reiällä tai on jo hävinnyt reiän.

21.4 Three-Ball-reikäpeli

21.4a Three-Ball-reikäpeli yleisesti

Three-Ball-reikäpeli on *reikäpelin* ottelumuoto, jossa:

- Jokainen kolmesta pelaajasta pelaa henkilökohtaista ottelua kahta muuta pelaajaa vastaan samanaikaisesti, ja
- Jokainen pelaaja pelaa yhtä palloa, jonka tulosta käytetään molemmissa hänen otteluissaan.

Reikäpeliä koskevat Säännöt 1-20 ovat voimassa kaikissa kolmessa pelattavassa ottelussa, **poikkeuksena** seuraavien sääntöjen soveltaminen, kun niiden soveltaminen yhteen otteluun saattaa olla ristiriidassa toiseen otteluun soveltamisen kanssa.

21.4b Pelaaminen väärällä vuorolla

Jos pelaaja pelaa väärällä vuorolla missä tahansa ottelussa, voi *vastustaja*, jonka vuoro oli pelata, mitätöidä pelaajan *lyönnin* Säännön 6.4a(2) nojalla.

Jos pelaaja pelaa väärällä vuorolla molemmissa ottelussa, voi kumpikin *vastustaja* valita mitätöikö *lyönnin* omassa ottelussaan.

Jos pelaajan *lyönti* mitätöidään vain yhdessä ottelussa:

- Tulee pelaajan jatkaa pelaamista toisessa ottelussa alkuperäisellä pallolla.
- Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajan tulee pelata reikä loppuun kahdella eri pallolla.

21.4c Vastustaja nostaa tai liikuttaa palloa tai pallon merkinappia

Jos *vastustaja* saa **yhden lyönnin rangaistuksen** pelaajan pallon tai *pallon merkinappin* nostamisesta tai aiheuttaessaan pelaajan pallon tai *pallon merkinappin* liikkumisen Säännön 9.5b tai 9.7b mukaisesti, niin rangaistusta sovelletaan vain tätä pelaajaa vastaan pelattavaan otteluun.

Vastustaja ei saa rangaistusta toista pelaajaa vastaan pelattavassa ottelussa.

21.5 Muut golfin pelimuodot

Vaikka tietyt pelimuodot on käsitelty Säännöissä 3, 21, 22 ja 23, pelataan golfia myös monilla muilla pelimuodoilla kuten scramble ja greensome.

Sääntöjä voidaan muokata näiden muiden pelimuotojen pelaamisen ohjeistamiseksi.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 9 (Suositeltavat tavat muokata sääntöjä muissa pelimuodoissa).

SÄÄNTÖ 22

Foursome

Säännön tarkoitus:

Sääntö 22 käsittelee Foursome-pelimuotoa (pelataan joko reikä- tai lyöntipelinä), jossa kaksi pelipartneria pelaavat yhdessä pelaajajarina lyöden vuorotellen yhtä palloa. Säännöt tässä pelimuodossa ovat periaatteessa samat kuin henkilökohtaisessa pelissä, paitsi pelipartnereiden täytyy vuorotella reiän pelaamisen aloittamisessa ja pelata reikä lyömällä vuorotellen.

22.1 Foursome yleisesti

Foursome on pelimuoto (*reikä-* tai *lyöntipelissä*), jossa *pelipartnerit* kilpailevat pelaten *lyömällä* vuorotellen yhtä palloa jokaisella reiällä.

Säännöt 1-20 koskevat tätä pelimuotoa (yhtä palloa pelaavaa *pelaajajaria* käsitellään samalla tavalla kuin itsenäistä pelaajaa) ja ovat voimassa seuraavin muutoksin.

Tämän pelimuodon *reikäpelimuunnelma* on nimeltään Threesome, jossa yksi pelaaja pelaa sääntöjen mukaisesti kahden palloa vuorotellen lyövän *pelipartnerin* muodostamaa *pelaajajaria* vastaan.

22.2 Kumpikin pelipartneri voi toimia pelaajajarin puolesta

Koska molemmat *pelipartnerit* pelaavat *pelaajajarina* yhtä palloa, niin:

- Kumpikin *pelipartneri* voi tehdä sallittuja menettelytapoja *pelaajajarin* puolesta ennen *lyöntiä* kuten *merkitä* pallon paikan ja nostaa, *asettaa takaisin*, *pudottaa* ja asettaa pallon riippumatta siitä, kumman *pelipartnerin* vuoro on pelata *pelaajajarista* seuraavana.
- *Pelipartneri* ja hänen *caddiensa* saavat avustaa toista *pelipartneria* kaikilla niillä tavoilla kuin hänen oman *caddiensa* on sallittu häntä avustavan (kuten antamalla tai kysymällä *neuvoa* tai tekemällä muita Säännön 10 sallimia toimenpiteitä), **mutta** mitään sellaista apua, joka sääntöjen perusteella on *pelipartnerin* omalta *caddielta* kielletty, ei saa antaa.
- Kummankin *pelipartnerin* tai heidän *caddiensa* tekemät menettelytavat tai sääntörikkheet koskevat *pelaajajaria*.

Lyöntipelissä vain toisen *pelipartnerista* tulee vahvistaa *pelaajajarin tulokortissa* olevat reikätulokset (ks. Sääntö 3.3b).

22.3 Pelaajaparin tulee pelata vuorolyönnin

Jokaisella reiällä *pelipartnereiden* tulee lyödä vuorotellen:

- *Pelipartnerien* täytyy vaihtaa reiän avauslyönnin suorittaja jokaisen reiän jälkeen.
- *Pelaajaparin* ensimmäisen *tiiausalueelta* lyödyn *lyönnin* jälkeen *pelipartnereiden* tulee pelata reikä loppuun *lyömällä* vuorotellen.
- Jos *lyönti* mitätöidään, uusitaan tai sitä ei muutoin lasketa jonkin säännön perusteella (paitsi jos *lyönti* on lyöty väärässä järjestyksessä tämän säännön vastaisesti), saman *pelipartnerin*, joka *lyönnin* löi, tulee lyödä *pelaajaparin* seuraava *lyönti*.
- Jos *pelaajapari* päättää pelata *varapallon*, sen pelaa se *pelipartneri*, jonka vuoro olisi lyödä *pelaajaparin* seuraava *lyönti*.

Mitkään *pelaajaparin* rangaistuslyönnit eivät vaikuta *pelipartnereiden* lyöntijärjestykseen.

Rangaistus väärässä järjestyksessä lyömisestä Säännön 22.3 mukaisesti: Yleinen rangaistus.

Lyöntipelissä pelaajaparin tulee korjata virhe:

- Oikean *pelipartnerin* tulee lyödä siitä paikasta, josta *pelaajapari* löi ensimmäisen kerran väärässä järjestyksessä (ks. Sääntö 14.6).
- Väärässä järjestyksessä tehtyä *lyöntiä* ja muita lyöntejä ennen kuin virhe on korjattu (sisältäen *lyönnit* ja kaikki rangaistuslyönnit, joita on pelattu yksinomaan tällä pallolla), ei lasketa.
- Jos *pelaajapari* ei korjaa virhettä ennen kuin he suorittavat aloituslyönnin seuraavalta reiältä, tai jos kyseessä on *kierroksen* viimeinen reikä ennen kuin he palauttavat *tuloskortin*, *pelaajaparin tulos hylätään*.

22.4 Kierroksen aloittaminen

22.4a Ensimmäisenä pelaava pelipartneri

Pelaajapari voi päättää kumpi *pelipartnereista* aloittaa *kierroksen* pelaten ensimmäiseltä *tiiausalueelta*, ellei kilpailumääräyksissä kerrota, kumman *pelipartnereista* tulee pelata ensin.

Pelaajaparin kierros alkaa, kun tämä *pelipartneri* suorittaa avauslyönnin *pelaajaparin* ensimmäisellä reiällä.

22.4b Lähtöaika ja -paikka

Sääntöä 5.3a sovelletaan eri tavalla *pelipartnereihin* riippuen siitä, kumpi *pelaajaparista* pelaa ensin:

- *Pelipartnerin*, joka pelaa ensimmäisenä, on oltava valmiina pelaamaan määrätyllä lähtöajalla ja lähtöpaikalla ja hänen on aloitettava pelaaminen tällöin (ei aikaisemmin).
- Toisena pelaavan *pelipartnerin* tulee olla lähtöaikana joko lähtöpaikalla tai lähellä sitä kohtaa, jonne *tiiausalueelta* pelatun pallon oletetaan päätyvän.

Jos jompi kumpi *pelipartnereista* ei ole paikalla edellä kuvatulla tavalla, rikkoo *pelaajapari* Sääntöä 5.3a.

22.5 Pelipartnerit voivat jakaa mailat

Sääntöä 4.1b(2) muokataan siten, että *pelipartnerit* saavat jakaa mailat keskenään edellyttäen, että heidän mailojensa yhteenlaskettu määrä on enintään 14.

22.6 Rajoitus lyönnin aikana pelaajan seisomiselle pelipartnerin takana

Lisäyksenä Säännön 10.2b(4) rajoituksiin, pelaaja ei saa seistä pallon takana *pelilinjan* jatkeella tai sen läheisyydessä, kun *pelipartneri* on *lyömässä* saadakseen tietoa *pelaajaparin* seuraavaa *lyöntiä* varten.

Rangaistus Säännön 22.6 rikkomisesta: Yleinen rangaistus.

SÄÄNTÖ 23

Four-Ball

Säännön tarkoitus:

Sääntö 23 käsittelee Four-Ball-pelimuotoa (pelataan reikä- tai lyöntipelinä), jossa pelipartnerit kilpailevat pelaajaparina pelaten omia pallojaan. Pelaajaparin tulos on pelipartnereiden pienempi tulos kultakin reiältä.

23.1 Four-Ball yleisesti

Four-Ball on pelipartnereiden pelimuoto (*reikä-* tai *lyöntipeli*), jossa:

- Kaksi *pelipartneria* kilpailee *pelaajaparina* kummankin pelatessa omia pallojaan.
- *Pelaajaparin* tulos on *pelipartnereiden* pienempi tulos kultakin reiältä.

Säännöt 1-20 koskevat tätä pelimuotoa ja ovat voimassa tässä säännössä esitetyn muutoksin.

Tämän pelimuodon *reikäpelimuunnelma* on nimeltään Best-Ball, jossa yksi pelaaja pelaa kahden tai kolmen omaa palloaan pelaavan *pelipartnerin* muodostamaa *pelaajaparia* vastaan sääntöjen mukaisesti tässä säännössä esitetyn muutoksin. (Best-Ball:ssa, jossa kolme *pelipartneria* pelaa *pelaajaparina*, viittaus toiseen *pelipartneriin* tarkoittaa molempia kahdesta muusta *pelipartnerista*).

23.2 Four-Ball:n tulokset

23.2a Pelaajaparin reikäkohtainen tulos reikä- ja lyöntipelissä

- Kun molemmat pelipartnerit pelaavat pallon reikään tai muutoin reiän loppuun sääntöjen mukaisesti. Pienempi tulos on *pelaajaparin* tulos.
- Kun vain toinen pelipartnereista pelaa pallon reikään tai muutoin reiän loppuun sääntöjen mukaisesti. *Pelipartnerin* tulos on *pelaajaparin* tulos. Toisen *pelipartnerin* ei tarvitse *pelata* palloa *reikään*.
- Kun kumpikaan pelipartnereista ei pelaa palloa reikään tai muutoin reikää loppuun sääntöjen mukaisesti. *Pelaajaparilla* ei ole tulosta kyseiselle reiälle, jolloin:
 - » *Reikäpelissä* *pelaajapari* **häviää reiän**, ellei vastustajapelaajapari ole jo luovuttanut tai muulla tavalla hävinnyt reikää.
 - » *Lyöntipelissä* *pelaajaparin* **tulos hylätään**, ellei se korjaa virhettä ajoissa Säännön 3.3c mukaisesti.

23.2b Pelaajaparin tulokortti lyöntipelissä

- (1) Pelaajaparin vastuu. *Pelaajaparin* bruttotulos kultakin reiältä pitää merkitä *tulokorttiin*.

Jokaisella reiällä:

- *Tulokorttiin* täytyy merkitä ainakin yhden *pelipartnerin* bruttotulos.
- Rangaistusta ei seuraa, jos *tulokorttiin* merkitään useamman kuin yhden *pelipartnerin* tulos.
- Jokainen *tulokortissa* oleva tulos pitää olla pelaajakohtaisesti tunnistettavissa; muutoin *pelaajaparin tulos hylätään*.
- Ei riitä, että *pelaajaparin* reikäntulos tunnustetaan yleisesti *pelaajaparin* tulokseksi.

Vain toisen *pelipartnerista* tarvitsee vahvistaa *pelaajaparin tulokortissa* olevat reikäkohtaiset tulokset Säännön 3.3b(2) mukaisesti.

- (2) Toimikunnan vastuut. *Toimikunnan* vastuulla on kumpi *pelaajaparin* tuloksista tulee voimaan kuten myös tasoitusten soveltaminen tasoituksellisessa kilpailussa:

- Jos reiälle on syötetty vain yksi tulos, tämä on *pelaajaparin* tulos.
- Jos reiälle on syötetty molempien *pelipartnerien* tulos:
 - » Jos tulokset ovat erilaiset, alempi tulos (brutto tai netto) on *pelaajaparin* tulos.
 - » Jos molemmat tulokset ovat samat, *toimikunta* voi huomioida kumman tahansa tuloksen. Jos huomioitu tulos havaitaan myöhemmin syystä tai toisesta vääräksi, *toimikunta* huomioi toisen tuloksen.

Jos reiälle valituksi tulevaa *pelaajaparin* tulosta ei selkeästi voida tunnistaa jommankumman *pelipartnerin* pelaamaksi tai jos tämän *pelipartnerin* suoritus kyseisellä reiällä on hylätty, *pelaajaparin tulos hylätään*.

23.2c Milloin Sääntöä 11.2 ei sovelleta Four-Ball:ssa

Sääntö 11.2 ei ole voimassa seuraavassa tapauksessa:

Jos silloin kun pelaajan *pelipartneri* on jo pelannut reiän loppuun ja pelaajan liikkeessä olevan pallon pitäisi mennä *reikään*, jotta *pelaajaparin* tulos paranisi yhdellä lyönnillä, ja jos joku tahallisesti vaikuttaa palloon suuntaan tai pysäyttää sen tilanteessa, jossa pallolla ei enää ole käytännössä mahdollisuutta mennä *reikään*, kyseiselle henkilölle ei seuraa rangaistusta ja pelaajan tulosta ei lasketa *pelaajaparin* tulokseen.

KUVA 23.2b: TULOSTEN LASKEMINEN TASOITUKSETTOMASSA FOUR-BALL LYÖNTIPELISSÄ

Nimet: Unto Kunttonen & Aila Mailanen

Pvm: 3.7.2023

Reikä	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ulos
Unto	4		5	4	6	4	3		6	
Aila	5	3	5		6	4		3	5	
Tulos	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Vastuunjako

 Toimikunta

 Pelaaja

 Pelaaja ja merkitsijä

Reikä	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Sisään	Yht.
Unto	5	4	4	4		4	5	3	4		
Aila	5	3		4	4	4		3	5		
Tulos	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Merkitsijän allekirjoitus:

Pelaajan allekirjoitus:

Unto Kunttonen

23.3 Milloin kierros alkaa ja loppuu; Milloin reikä on pelattu loppuun

23.3a Milloin kierros alkaa

Pelaajaparin kierros alkaa, kun toinen *pelipartnerista* suorittaa avauslyönnin ensimmäisellä reiällä.

23.3b Milloin kierros loppuu

Pelaajaparin kierros loppuu:

- *Reikäpelissä*, kun:
 - » Jompikumpi *pelaajapari* on voittanut ottelun (ks. Säännöt 3.2a(3)), tai
 - » Ottelu on tasan viimeisen reiän jälkeen ja kilpailumääräyksissä todetaan, että ottelu voi päättyä tasan (ks. Sääntö 3.2a(4)).
- *Lyöntipelissä*, kun *pelaajapari* lopettaa viimeisen reiän pelaamisen joko niin, että molemmat *pelipartnerit* pelaavat pallon *reikään* (sisältäen virheen korjaamisen esim. Säännön 6.1 tai 14.7b mukaisesti) tai kun toinen *pelipartnerista* pelaavien *reikään* viimeisellä reiällä ja toinen *pelipartneri* valitsee olla tekemättä niin.

23.3c Milloin reikä on pelattu loppuun

(1) **Reikäpeli.** *Pelaajapari* on pelannut reiän loppuun, kun:

- » Molemmat *pelipartnerit* ovat pelanneet pallonsa *reikään* tai heidän seuraavat *lyöntinsä* on luovutettu.

- » Toinen *pelipartnerista* on pelannut pallonsa *reikään* tai hänen seuraava *lyöntinsä* on luovutettu ja hänen *pelipartnerinsa* joko päättää olla pelaamatta palloaan *reikään* tai hänen tuloksensa ei voi enää vaikuttaa *pelaajaparin* tulokseen, tai
 - » Reiän tulos on ratkennut (esim. jos toisen *pelaajaparin* tulos reiältä on pienempi kuin mitä *pelaajapari* voi mahdollisesti tehdä).
- (2) **Lyöntipeli.** *Pelaajapari* on pelannut reiän loppuun, kun toinen *pelipartnerista* on *pelannut* pallonsa *reikään*, ja kun hänen *pelipartnerinsa* on pelannut pallon *reikään*, on valinnut olla tekemättä niin tai hänen tuloksensa on hylätty reiältä.

23.4 Yksi tai molemmat pelipartnerit voivat edustaa pelaajaparia

Kierroksen aikana *pelaajaparia* voi edustaa toinen *pelipartnerista* koko kierroksen tai osan siitä. Molempien *pelipartnerien* ei ole pakko olla paikalla, tai ollessaan paikalla ei ole pakko pelata kaikilla rei'illä.

Jos *pelipartneri* ei ole paikalla ja saapuu sitten myöhemmin, tämä *pelipartneri* saa liittyyä pelaamaan *pelaajapariin* vain reikien pelaamisen välillä, mikä tarkoittaa:

- Reikäpelissä – Ennen kuin yksikään ottelussa pelaavista aloittaa reiän pelaamisen. Jos *pelipartneri* saapuu vasta sen jälkeen, kun yksikin pelaaja jommastakummasta *pelaajaparista* on aloittanut reiän pelaamisen, tällä *pelipartnerilla* ei ole oikeutta pelata *pelaajaparissa* ennen seuraavaa reikää.
- Lyöntipelissä – Ennen kuin hänen *pelipartnerinsa* on aloittanut reiän pelaamisen. Jos *pelipartneri* saapuu vasta sen jälkeen, kun hänen *pelipartnerinsa* on aloittanut reiän pelaamisen, saapuva *pelipartneri* ei saa pelata *pelaajaparissa* ennen seuraavaa reikää.

Saapuva *pelipartneri*, joka ei saa pelata *pelaajaparissa* kyseisellä reiällä, saa antaa *neuvoja* tai avustaa *pelipartneria* ja toimia *pelipartnerin* puolesta kyseisellä reiällä (ks. Säännöt 23.5a ja 23.5b).

Rangaistus lyömisestä silloin, kun *pelipartneri* ei ole oikeutettu pelaamaan reikää rikkoen Sääntöä 23.4: Yleinen rangaistus.

23.5 Pelaajan toimet, jotka vaikuttavat pelipartnerin peliin

23.5a Pelaajalla on oikeus tehdä samoja menettelytapoja pelipartnerin pallolle, joita pelipartnerikin saa tehdä

Vaikka *pelaajaparin* molempien pelaajien tulee pelata omaa palloaan:

- Pelaaja voi tehdä niitä menettelytapoja *pelipartnerin* pallolle, joita *pelipartnerikin* saa tehdä ennen *lyöntiä*, kuten *merkitä* pallon paikan ja nostaa, *asettaa takaisin*, *pudottaa* ja *asettaa* pallon.
- Pelaaja ja hänen *caddiensa* saavat avustaa *pelipartneria* kaikilla niillä tavoilla, joilla *pelipartnerin* oma *caddie* saa avustaa häntä (kuten antamalla tai kysymällä *neuvoja* tai toimimalla muilla Säännön 10 sallimilla tavoilla), **mutta** mitään sellaista apua, joka sääntöjen perusteella on *pelipartnerin* omalta *caddielta* kielletty, ei saa antaa.

Lyöntipelissä pelipartnerit eivät saa sopia keskenään, että jättävät *viheriöllä* pallon paikalleen avustamaan jompaakumpaa heistä tai ketään muuta pelaajaa (ks.

Sääntö 15.3a).

23.5b Pelipartneri on vastuussa pelaajan menettelytavoista

Kaikkia menettelytapoja, joita pelaaja tekee *pelipartnerin* pallolle tai *varusteille*, katsotaan *pelipartnerin* tekemiksi.

Jos pelaajan menettelytavat rikkoisivat sääntöä, jos *pelipartneri* tekisi niin:

- *Pelipartnerin* katsotaan rikkovan sääntöä ja hän saa asianomaisen rangaistuksen (ks. Sääntö 23.9a).
- Esimerkkejä tästä ovat tilanteet, joissa pelaaja rikkoo sääntöjä seuraavasti:
 - » *Parantamalla pelipartnerin tulevaan lyöntiin vaikuttavia olosuhteita*,
 - » *Aiheuttamalla vahingossa pelipartnerin pallon liikkumisen*, tai
 - » *Jättämällä merkitsemättä pelipartnerin pallon paikan ennen sen nostamista*.

Tämä koskee myös pelaajan *caddien* toimenpiteitä, joita hän tekee *pelipartnerin* pallolle ja jotka rikkoisivat sääntöjä, jos *pelipartneri* tai hänen *caddiensa* tekisi niin.

Jos pelaajan tai hänen *caddiensa* menettelytavat vaikuttavat sekä pelaajan että *pelipartnerin* pallon pelaamiseen, ks. Säännöstä 23.9a(2) milloin molemmat *pelipartnerit* saavat rangaistuksen.

23.6 Pelaajaparin pelijärjestys

Pelipartnerit voivat pelata *pelaajaparin* pallot parhaaksi katsomassaan järjestyksessä.

Tämä tarkoittaa sitä, että kun on pelaajan vuoro pelata Säännön 6.4a (*reikäpeli*) tai 6.4b (*lyöntipeli*) mukaisesti, voi pelaaja tai hänen *pelipartnerinsa* pelata seuraavaksi.

Poikkeus – Reiän pelaamisen jatkaminen lyönnin luovuttamisen jälkeen reikäpelissä:

- Pelaaja ei saa jatkaa reiän pelaamista sen jälkeen, kun hänen seuraava *lyöntinsä* on luovutettu, jos tämä voisi auttaa hänen *pelipartneriaan*.
- Jos pelaaja tekee näin, pelaajan tulos tulee voimaan ilman rangaistusta, **mutta** *pelipartnerin* tulosta reiälle ei voida ottaa *pelaajaparin* tulokseksi.

23.7 Pelipartnerit voivat jakaa mailat

Sääntöä 4.1b(2) muokataan siten, että *pelipartnerit* saavat jakaa mailat keskenään edellyttäen, että heidän mailojensa yhteenlaskettu määrä on enintään 14.

23.8 Rajoitus lyönnin aikana pelaajan seisomiselle pelipartnerin takana

Lisäyksenä Säännön 10.2b(4) rajoituksiin, pelaaja ei saa seistä pallon takana *pelilinjan* jatkeella tai sen läheisyydessä, kun *pelipartneri* on *lyömässä* saadakseen tietoa *pelaajaparin* seuraavaa *lyöntiä* varten.

Rangaistus Säännön 23.8 rikkomisesta: Yleinen rangaistus.

23.9 Kun rangaistus kohdistuu yhteen tai molempiin pelipartnereihin

Kun pelaaja saa rangaistuksen sääntörikkeestä, voi rangaistus kohdistua pelkästään joko tähän pelaajaan tai molempiin *pelipartnereihin* (tämä tarkoittaa *pelaajaparia*). Tämä riippuu sääntörikkeestä ja pelimuodosta:

23.9a Muut kuin hylkäämisrangaistukset

- (1) **Normaalisti rangaistus kohdistuu vain pelaajaan, ei pelipartneriin.** Pelaajan saadessa muun kuin hylkäämisrangaistuksen, kohdistuu se yleensä vain pelaajaan eikä hänen *pelipartneriinsa*, **paitsi** kohdan (2) tapauksissa.
 - Kaikki rangaistuslyönnit lisätään pelaajan tulokseen, ei *pelipartnerin* tulokseen.
 - Pelaajan saadessa **yleisen rangaistuksen (reiän menetys)** *reikäpelissä*, ei hänellä ole reiälle tulosta, jota voisi käyttää; mutta tällä rangaistuksella ei ole vaikutusta *pelipartneriin*, joka voi jatkaa *pelaajaparin* peliä kyseisellä reiällä.
- (2) **Kolme tilannetta, joissa pelaajan rangaistus kohdistuu myös pelipartneriin.**
 - Kun pelaaja rikkoo Sääntöä 4.1b (14 mailan rajoitus; Mailojen jakaminen, lisääminen tai korvaaminen kierroksen aikana). *Reikäpelissä pelaajapari* saa rangaistuksen (**ottelutuloksen korjaaminen**); *lyöntipelissä* myös *pelipartneri* saa **saman rangaistuksen** kuin pelaaja.
 - Kun pelaajan sääntörike auttaa pelipartnerin peliä. *Reikä-* ja *lyöntipelissä pelipartneri* saa **saman rangaistuksen** kuin pelaaja.
 - *Reikäpelissä* pelaajan tekemän sääntörikkeen haitatessa vastustajan peliä. *Pelipartneri* saa **saman rangaistuksen** kuin pelaaja.

Poikkeus – Pelaajan pelatessa väärää palloa, sen ei katsota auttavan pelipartnerin peliä tai haittaavan vastustajan peliä:

- Vain pelaaja (ei *pelipartneri*) saa **yleisen rangaistuksen** Säännön 6.3c rikkomisesta.
- Tämä pätee, vaikka *vääränä pallona* pelattu pallo kuuluisikin *pelipartnerille*, *vastustajalle* tai jollekin muulle.

23.9b Hylkäämisrangaistukset

- (1) **Milloin pelipartnerin sääntörike johtaa pelaajaparin tuloksen hylkäämiseen.** *Pelaajaparin tulos hylätään*, jos kumpi tahansa *pelipartnerista* rikkoo jotain seuraavista säännöistä, jonka seurauksena on tuloksen hylkääminen:
 - Sääntö 1.2 Pelaajan käyttäytyminen
 - Sääntö 1.3 Pelaaminen sääntöjen mukaisesti
 - Sääntö 4.1a Lyönnin suorittamiseen sallitut mailat
 - Sääntö 4.1c Menettelytapa mailojen poistamiseksi pelistä

- Sääntö 4.2a Sallitut pallot
- Sääntö 4.3 Varusteiden käyttö
- Sääntö 5.6a Tarpeeton pelin viivyttäminen
- Sääntö 5.7b Mitä pelaajien täytyy tehdä toimikunnan keskeyttäessä pelin
- Sääntö 6.2b Tiiausalueen säännöt

Vain reikäpelissä:

- Sääntö 3.2c Tasoitusten soveltaminen reikäpeliotteluissa

Vain lyöntipelissä:

- Sääntö 3.3b(2) Pelaajan vastuut: Tulosten vahvistaminen ja tulokortin palauttaminen
- Sääntö 3.3b(3) Väärä reikätulostulo
- Sääntö 5.2b Harjoittelu kentällä ennen kierrosta tai kierrosten välissä
- Sääntö 23.2b Pelaajaparin tulokortti lyöntipelissä

(2) Kun molempien pelipartnerien sääntöriike johtaa pelaajaparin tuloksen hylkäämiseen. *Pelaajaparin **tulos hylätään**, jos molemmat pelipartnerit saavat hylkäämisrangaistuksen jonkin seuraavan säännön perusteella:*

- Sääntö 5.3 Kierroksen aloittaminen ja päättäminen
- Sääntö 5.4 Ryhmissä pelaaminen
- Sääntö 5.7a Milloin pelaajat voivat keskeyttää pelin tai milloin pelaajien on keskeytettävä peli
- Sääntö 5.7c Mitä pelaajien täytyy tehdä, kun peliä jatketaan

Vain lyöntipelissä:

*Pelaajaparin **tulos hylätään**, jos samalla reiällä molemmat pelipartnerit saavat hylkäämisrangaistuksen jonkin seuraavan säännön perusteella:*

- Sääntö 3.3c Palloa ei ole pelattu reikään
- Sääntö 6.1b Palloa on pelattava tiiausalueen sisäpuolelta
- Sääntö 6.3c Väärä pallo
- Sääntö 14.7 Pelaaminen väärästä paikasta
- Sääntö 20.1c(3) Kahdella pallolla pelaamisen ilmoittamatta jättäminen

(3) Kun toisen pelaajan sääntöriike johtaa siihen, että hänellä ei ole tulosta kyseiseltä reiältä. Kaikissa muissa tapauksissa, joissa pelaaja rikkoo sääntöä, jonka seurauksena olisi tuloksen hylkääminen, pelaajan tulosta ei hylätä, **mutta** tämän pelaajan tulosta ei voida käyttää *pelaajaparin* tuloksena sille reiälle, jolla sääntöriike tapahtui.

*Jos reikäpelissä molemmat pelipartnerit rikkovat tällaista sääntöä samalla reiällä, pelaajapari **häviää reiän**.*

SÄÄNTÖ 24

Joukkuekilpailut

Säännön tarkoitus:

Sääntö 24 käsittelee joukkuekilpailuita (pelataan joko reikä- tai lyöntipelinä), joissa useampi pelaaja tai pelaajapari kilpailee joukkueena, ja joissa näiden kierrosten tai otteluiden yhteistulos muodostaa joukkueen kokonaistuloksen.

24.1 Joukkuekilpailut yleisesti

- “Joukkue” on ryhmä pelaajia, jotka pelaavat yksilöinä tai *pelaajapareina* toisia joukkueita vastaan.
- Heidän pelinsä joukkuekilpailussa voi olla myös osa toista kilpailua (kuten henkilökohtaista *lyöntipeliä*), jota pelataan samaan aikaan.

Säännöt 1-23 koskevat joukkuekilpailua ja ovat voimassa seuraavin muutoksin.

24.2 Joukkuekilpailun säännöt

Toimikunta päättää pelimuodon, kuinka joukkueen kokonaistulos lasketaan sekä muut kilpailumääräykset kuten:

- *Reikäpelissä*, kuinka monta pistettä saa ottelun voitosta tai tasapelistä.
- *Lyöntipelissä*, kuinka monta tulosta otetaan huomioon joukkuetulokseen.
- Voiko kilpailu päättyä tasapeliin, ja jos ei voi, niin kuinka tasatulokset ratkaistaan.

24.3 Joukkueen kapteeni

Jokainen joukkue voi nimetä itselleen kapteenin johtamaan joukkuetta ja tekemään päätöksiä, kuten ketkä pelaajat pelaavat milläkin *kierroksella* tai missäkin ottelussa, missä järjestyksessä he pelaavat ja ketkä pelaavat *pelipartnerineina*.

Joukkueen kapteeni voi myös pelata kilpailussa.

24.4 Neuvominen joukkuekilpailussa

24.4a Henkilö, joka saa antaa neuvoja joukkueelle (Neuvoja)

Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jossa sallitaan jokaisen joukkueen nimetä yksi henkilö (“neuvoja”), joka saa antaa *neuvoja* ja muuta apua Säännön 10.2 mukaisesti joukkueen pelaajille *kierroksen* aikana ja jolta joukkueen pelaaja saa kysyä *neuvoja*:

- Neuvoja voi olla joukkueen kapteeni, joukkueen valmentaja tai joku muu henkilö (myös kilpailussa pelaava joukkueen jäsen).
- Neuvoja pitää ilmoittaa *toimikunnalle* ennen *neuvojen* antamista.
- *Toimikunta* voi antaa luvan vaihtaa joukkueen neuvojaa kesken *kierroksen* tai kilpailun.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö H-2 (*Toimikunta* voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla sallitaan kunkin joukkueen nimeävän kaksi neuvojaa).

24.4b Rajoitukset neuvojalle pelaamisen aikana

Jos joukkueen neuvoja on pelaaja joukkueessa, hän ei voi toimia neuvojana kilpailussa oman *kierroksensa* aikana.

Kierroksensa aikana neuvojaa koskevat Säännössä 10.2 olevat rajoitukset *neuvomiselle* ja muulle avustamiselle samalla tavoin kuin ne koskevat muitakin joukkueen jäseniä.

24.4c Muut joukkueen jäsenet kuin pelipartnerit eivät saa antaa neuvoja

Kun pelaaja ei pelaa *pelipartnerina* *pelaajaparissa*:

- Hän ei saa kysyä tai antaa *neuvoa kentällä* pelaaville joukkueensa jäsenille.
- Tämä on voimassa, riippumatta siitä, pelaako joukkueen jäsen *kentällä* samassa tai jossain toisessa ryhmässä.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö H-5

(Joukkuelyöntipelikilpailussa, jossa pelaajan *kierrostulos* lasketaan vain osaksi joukkueen tulosta, *toimikunta* voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla sallitaan samassa ryhmässä pelaavien joukkueen jäsenten antavan *neuvoja* toisilleen, vaikka eivät ole *pelipartnereita*).

Rangaistus Säännön 24.4 rikkomisesta: Yleinen rangaistus Säännön 10.2a nojalla.



X

Muokkaukset
paragolfareille
SÄÄNTÖ 25



SÄÄNTÖ 25

Muokkaukset paragolfareille

Säännön tarkoitus:

Sääntö 25 sisältää muokkauksia tiettyihin Golfin Sääntöihin, jotka antavat mahdollisuuden paragolfareille pelata tasavertaisesti toisten paragolfarien tai vammattomien kanssa.

25.1 Yleisesti

Sääntö 25 koskee kaikkia kilpailuita ja pelimuotoja. Pelaajan vammaluokka ja kelpoisuus määrittelevät, voiko pelaaja käyttää muokattuja sääntöjä Säännön 25 mukaisesti.

Sääntö 25 muokkaa tiettyjä sääntöjä seuraavien vammaluokkien osalta:

- Sokeat ja näkövammaiset pelaajat,
- Amputoidut pelaajat (ts. Pelaajat, joilla on raajapuutos tai raajan epämuodostuma),
- Liikkumisen apuvälinettä käyttävät pelaajat, ja
- Kehitysvammaiset pelaajat.

Tiedetään, että pelaajilla voi olla myös muita vammoja, lääketieteellisiä tiloja tai pitkäaikaissairauksia (kuten lyhytkasvuisuus, tukielinsairaudet, kuurous ja erilaiset neurologiset pitkäaikaissairaudet). Nämä luokat jäävät Säännön 25 ulkopuolelle, koska näissä tilanteissa ei ole todettu tarvetta Golfin Sääntöjen muokkaamiseen.

Varustesäännöt ovat voimassa ilman muutoksia pois lukien *Varustesäännön* Osan 7 poikkeukset. Tietoa *varusteen* käytöstä (muut kuin maila ja pallo) lääketieteellisin perustein, ks. Sääntö 4.3b.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 5D (Ohjeistus pelaajien kelpoisuudelle sekä lisäohjeistuksia Säännölle 25 ja kilpailuihin, joissa on paragolfareita).

25.2 Näkövammaisia pelaajille koskevat muokkaukset

Säännön tarkoitus:

Sääntö 25.2 sallii sokean pelaaja (pitää sisällään myös tietäntäsoisen näön heikkenemisen) käyttää samanaikaisesti sekä avustajaa että caddieta, sallii avustamisen tähtäämisessä, antaa pelaajalle rajoitetun luvan koskettaa mailalla hiekkaa bunkkerissa ja sallii auttamisen pallon nostamisessa, pudottamisessa, asettamisessa ja takaisin asettamisessa.

25.2a Avustajan toiminta

Näkövammaisen pelaaja voi käyttää avustajaa:

- *Lyöntiasennon* ottamiseen,
- *Lyönnin* tähtäämiseen, ja
- *Neuvon* kysymiseen ja sen saamiseen.

Avustajalla on säännöissä sama asema kuin *caddiella* (ks. Sääntö 10.3), mutta Säännön 25.2e mukaisin poikkeuksin.

Säännön 10.2a (Neuvo) tarkoittamalla tavalla pelaaja voi pyytää ja saada *neuvoja* samaan aikaan avustajalta ja *caddielta*.

25.2b Pelaajalla voi olla vain yksi avustaja

Näkövammaisella pelaajalla voi olla vain yksi avustaja kerrallaan.

Jos pelaajalla on enemmän kuin yksi avustaja kerrallaan, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** jokaiselle reiälle, jolla rike tapahtui, samalla tavalla kuin määritellään Säännössä 10.3a(1) (Pelaajalla saa olla vain yksi caddie kerrallaan) .

25.2c Muokkaus Sääntöön 10.2b(3) (Mitään esinettä ei saa asettaa avustamaan tähtäystä, stanssin ottamista tai swingaamista)

Sääntöä 10.2b(3) on muokattu niin, että rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja, *caddie* tai avustaja asettaa maahan jonkin esineen avustamaan tähtäyksessä tai *lyöntiasennon* ottamisessa *lyöntiä* varten (esim. asettaa mailan maahan osoittamaan mihin suuntaan pelaajan tulisi tähdätä tai asettaa jalat). **Mutta** esine tulee poistaa ennen *lyöntiä*. Jos sitä ei poisteta saa pelaaja **yleisen rangaistuksen** Säännön 10.2b(3) rikkomisesta.

25.2d Muokkaus Sääntöön 10.2b(4) (Rajoitukset caddien seisomisesta pelaajan takana)

Sääntöä 10.2b(4) on muokattu niin, että rangaistusta ei seuraa, jos avustaja tai *caddie* on asettunut *pelilinjan* jatkeelle tai sen läheisyyteen ennen pelaajan *lyöntiä* tai *lyönnin* aikana, kunhan avustaja tai *caddie* ei avusta pelaajaa *lyönnin* suorittamisessa.

25.2e Muokkaus Sääntöön 10.3 (Caddiet)

Sokean pelaajan avustaja voi lisäksi, mutta ei tarvitse, toimia pelaajan *caddiena*.

Pelaajalla voi olla samanaikaisesti sekä avustaja että *caddie* jolloin:

- Avustaja ei saa kantaa tai käsitellä pelaajan mailoja paitsi opastaessa pelaajaa, avustaessaan pelaajaa *lyöntiasennon* ottamisessa tai tähtäämisessä ennen *lyöntiä*, tai avustaessaan pelaajaa kohteliaisuudesta kuten *caddien* määritelmässä on määriteltä.
- Jos avustaja kantaa tai käsittelee pelaajan mailoja rikkoen tätä sääntöä, pelaajalla on samanaikaisesti kaksi *caddieta* ja hän saa **yleisen rangaistuksen** jokaiselle reiälle, jolla rike tapahtui (ks. Sääntö 10.3a(1)).

25.2f Muokkaus Sääntöön 12.2b(1) (Milloin hiekkaan koskeminen aiheuttaa rangaistuksen)

Pallon ollessa *bunkkerissa*, näkövammaisen pelaaja voi ennen *lyöntiä* koskea mailalla kyseisen *bunkkerin* hiekkaa ilman rangaistusta:

- Alueelle, joka on suoraan pallon edessä tai takana, ja
- *Lyönnin* taakseviennissä.

Mutta jos pelaaja tekee niin, hän ei saa *parantaa* pallon *makuuta* enemmän kuin mitä tapahtuisi mailaa kevyesti maahan laitettaessa.

Pelaajaa rajoittavat edelleen Säännön 12.2b(1) kiellot *bunkkerin* hiekan tahallisesta koskettamisesta hiekan kokeilemiseksi sekä hiekan koskettamisesta harjoitusvingillä.

25.2g Muokkaus Sääntöön 14.1b (Kuka saa nostaa pallon)

Pelaajan pallon ollessa *viheriöllä*, Sääntöä 14.1b muokataan niin, että *caddien* lisäksi pelaajan avustaja saa nostaa pallon ilman pelaajan valtuutusta.

25.2h Pudottamisen, asettamisen ja takaisin asettamisen avustaminen

Pelaajan ollessa näkövammaisen kaikkia sellaisia sääntöjä, jotka koskevat pelaajan pallon *pudottamista*, asettamista tai *takaisin asettamista* on muokattu niin, että pelaaja voi ilman rajoituksia antaa yleisen valtuutuksen kenelle tahansa *pudottaa*, asettaa tai *takaisin asettaa* hänen pallonsa.

25.3 Amputoituja pelaajia koskevat muokkaukset

Säännön tarkoitus:

Sääntö 25.3 sallii, että amputoitu pelaaja (mikä tarkoittaa sekä synnynnäistä raajan epämuodostumaa että raajapuutosta) saa käyttää proteesia ja lyöä maila ankkuroituna, sekä sallii avun antamisen hänelle pallon pudottamisessa, asettamisessa ja takaisin asettamisessa.

25.3a Proteesin käyttö

Keinotekoisien käden tai jalan käyttäminen ei riko Sääntöä 4.3 edellyttäen, että pelaajalla on lääketieteellinen syy tämän käyttöön ja *toimikunta* päättää, että sen käyttö ei anna pelaajalle mitään epäreilua etua muihin pelaajiin nähden (ks. Sääntö 4.3b). Jos pelaaja on epävarma proteesin käytöstä, pelaajan tulee tuoda asia *toimikunnan* tietoon.

Proteesia käyttävää pelaajaa koskee Säännön 4.3a kielto *varusteen* käyttämisestä epänormaali tavalla.

25.3b Muokkaus Sääntöön 10.1b (Mailan ankkurointi)

Jos amputoitu pelaaja ei pysty raajan puuttumisen tai epämuodostuman takia pitämään tai swingaamaan suurinta osaa mailoista ilman ankkurointia, pelaaja voi *lyöä* maila ankkuroituna saamatta rangaistusta Säännön 10.1b rikkomisesta.

25.3c Pudottamisen, asettamisen ja takaisin asettamisen avustaminen

Amputoidulle pelaajalle kaikkia pelaajan pallon *pudottamista*, asettamista tai *takaisin asettamista* vaativia sääntöjä on muokattu niin, että pelaaja voi ilman rajoituksia antaa yleisen valtuutuksen kenelle henkilölle tahansa *pudottaa*, asettaa tai *takaisin asettaa* pallo.

25.3d Muokkaus Määritelmään "Asettaa takaisin"

Amputoidulle pelaajalle määritelmän *asettaa takaisin* (ja Säännön 14.2b(2)) muokkaus sallii pelaajan *asettaa takaisin* pallonsa joko kädellä tai käyttämällä jotain muuta *varustetta* (esim. vierittämällä palloa mailalla).

25.4 Liikkumisen apuvälinettä käyttäviä pelaajia koskevat muutokset

Säännön tarkoitus:

Sääntö 25.4 sallii liikkumisen apuvälinettä käyttävän pelaajan käyttää samanaikaisesti sekä avustajaa että caddieta, selvittää kuinka pelaaja voi käyttää liikkumisen apuvälinettä (esim. pyörätuolia tai muuta pyörällistä liikkumisen apuvälinettä tai keppiä tai kainalosauvaa) hyväkseen ottaessaan lyöntiasentoa ja lyödessä, sekä muokkaa tiettyjä vapautusmenettelyitä.

Säännöt 25.4a – 25.4l koskevat kaikkia liikkumisen apuvälineitä, ml. kepit, kainalosauvat ja muut pyörälliset liikkumisen apuvälineet.

Säännöt 25.4m – 25.4n koskevat vain pyörätuoleja ja muita pyörällisiä liikkumisen apuvälineitä.

25.4a Avustajan tai muun henkilön antama apu

Pelaaja, joka käyttää liikkumisen apuvälinettä, voi saada apua avustajalta tai joltain muulta henkilöltä (myös toiselta pelaajalta) seuraavilla tavoilla:

- **Pallon nostaminen viheriöllä:** Pelaajan pallon ollessa *viheriöllä*, Sääntöä 14.1b on muokattu niin, että *caddien* lisäksi pelaajan avustaja voi nostaa pallon ilman pelaajan valtuutusta.
- **Pudottaminen, asettaminen ja takaisin asettaminen:** Pallon *pudottamista*, *asettamista* tai *takaisin asettamista* vaativia sääntöjä on muokattu niin, että pelaaja voi ilman rajoituksia antaa yleisen valtuutuksen kenelle tahansa *pudottaa*, *asettaa* tai *takaisin asettaa* hänen pallonsa.
- **Pelaajan asettuminen tai laitteen asettaminen:** Sääntö 10.2b(5) sallii, että pelaaja voi ennen *lyöntiään* saada fyysistä apua keneltä tahansa paikalleen asettumisessa tai liikkumisen apuvälineen asettamisessa tai poistamisessa.

25.4b Avustajan antama neuvo

Pelaaja, joka käyttää liikkumisen apuvälinettä, voi pyytää ja saada *neuvoja* avustajalta samalla tavalla kuin kysyisi *neuvoja caddielta* Säännön 10.2a (Neuvo) mukaisesti.

Avustajalla on säännöissä sama asema kuin *caddiella* (ks. Sääntö 10.3), mutta Säännön 25.4j mukaisin poikkeuksin.

Säännön 10.2a (Neuvo) tarkoittamalla tavalla pelaaja voi pyytää ja saada *neuvoja* samaan aikaan avustajalta ja *caddielta*.

25.4c Pelaajalla voi olla vain yksi avustaja

Pelaajalla, joka käyttää liikkumisen apuvälinettä, voi olla vain yksi avustaja kerrallaan.

Jos pelaajalla on enemmän kuin yksi avustaja kerrallaan, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** jokaiselle reiälle, jolla rike tapahtui, samalla tavalla kuin määritellään Säännössä 10.3a(1) (Pelaajalla saa olla vain yksi caddie kerrallaan) .

25.4d Muokkaus Määritelmään “Lyöntiasento”

Pelaajan käyttämä liikkumisen apuväline voi vaikuttaa monessa säännössä tarkoitettuun pelaajan *lyöntiasentoon*, esim. määriteltäessä Säännössä 8.1a *lyöntiasennon* aluetta ja päätettäessä onko kyseessä Säännön 16.1 mukainen *epänormaalin kenttäolosuhteen* haittaaminen.

Tämän korjaamiseksi *lyöntiasennon* määritelmää on muokattu siten, että se tarkoittaa ”pelaajan jalkojen ja vartalon asentoa sekä liikkumisen apuvälineen, jos sellaista käytetään, paikkaa lyöntiin valmistauduttaessa tai *lyödessä*”.

25.4e Muokkaus Määritelmään “Asettaa takaisin”

Liikkumisen apuvälinettä käyttäville pelaajille määritelmää *asettaa takaisin* (ja Sääntöä 14.2b(2)) laajennetaan sallimaan pelaajan *asettaa* pallonsa *takaisin* joko kädellä tai käyttämällä jotain muuta *varustetta* (esim. vierittämällä palloa mailalla).

25.4f Säännön 4.3 (Varusteiden käyttö) soveltaminen

Sääntöä 4.3 sovelletaan liikkumisen apuvälineisiin:

- Pelaaja voi käyttää liikkumisen apuvälinettä avustamaan pelaamista, jos tämä on sallittu Säännön 4.3b vaatimuksissa, ja
- Liikkumisen apuvälinettä käyttävää pelaajaa rajoittaa edelleen Säännön 4.3b kielto *varusteen* epänormaalilla tavalla käyttämisestä.

25.4g Muokkaus Sääntöön 8.1b(5), jossa liikkumisen apuväline sallitaan lyöntiasennon ottamisessa

Säännön 8.1b(5) mukaisesti rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja *parantaa lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* asettamalla jalat tukevasti paikoilleen ottaessaan *lyöntiasennon*, ”mukaan lukien kohtuullinen määrä jalkojen kaivamista hiekkaan”.

Pelaaja, joka käyttää liikkumisen apuvälinettä, Sääntöä 8.1b(5) muokataan niin, että ”kohtuullinen määrä jalkojen kaivamista hiekkaan” sisältää:

- Kohtuullisen määrän kaivamista liikkumisen apuvälineellä, tai
- Kohtuulliset toimet liikkumisen apuvälineen asettamiseksi *lyöntiasentoa* otettaessa ja toimet liukastumisen välttämiseksi.

Mutta tämä muokkaus ei salli pelaajan toimien menevän niin pitkälle, että *lyöntiasennon* rakentaminen estää liikkumisen apuvälineen lipeämisen swingin aikana esim. tekemällä maa- tai hiekkakasan, jota vastaan apuväline tuetaan.

Jos pelaaja toimii näin, hän saa **yleisen rangaistuksen** maanpinnan muokkaamisesta *lyöntiasentoa* otettaessa rikkoen Sääntöä 8.1a(3).

25.4h Muokkaukset Sääntöön 10.1b (Mailan ankkurointi)

Jos pelaaja ei pysty liikkumisen apuvälineen vuoksi pitämään tai svingaamaan suurinta osaa mailoista ilman ankkurointia, pelaaja voi *lyödä* maila ankkuroituna saamatta rangaistusta Sääntöön 10.1b rikkomisesta.

25.4i Muokkaus Sääntöön 10.1c (Lyönnin aikana pelilinjalla tai sen molemmilla puolilla seisominen)

Ottaen huomioon pelaajan liikkumisen apuvälineen käyttö, Sääntöä 10.1c on muokattu niin, että pelaaja ei saa *lyödä* minkään liikkumisen apuvälineen osan ollessa tarkoituksellisesti molemmilla puolilla tai koskettaessa *pelilinjaa* tai tämän jatketta pallon takana.

25.4j Muokkaus Sääntöön 10.3 (Caddiet)

Liikkumisen apuvälinettä käyttävän pelaajan avustaja voi lisäksi, mutta ei tarvitse, toimia pelaajan *caddiena*.

Pelaajalla voi olla samanaikaisesti sekä avustaja että *caddie*, jolloin:

- Avustaja ei saa kantaa tai käsitellä pelaajan mailoja paitsi avustaessaan pelaajaa *lyöntiasennon* ottamisessa tai suuntaamisessa ennen *lyöntiä*, tai avustaessaan pelaajaa kohteliaisuudesta kuten *caddien* määritelmässä on määritelty. Mutta tämä ei muuta Sääntöä 10.2b(3) (Mitään esinettä ei saa asettaa avustamaan tähtäystä, stanssin ottamista tai svingaamista).
- Jos avustaja kantaa tai käsittelee pelaajan mailoja rikkoen tätä sääntöä, pelaajalla on samanaikaisesti samanaikaisesti kaksi *caddieta* ja hän saa **yleisen rangaistuksen** jokaiselle reiälle, jolla rike tapahtui (ks. Sääntö 10.3a(1)).

25.4k Muokkaukset Sääntöön 11.1b(2)

Liikkumisen apuvälinettä käyttäville pelaajille Sääntöä 11.1b(2) on muokattu niin, että jos *viheriöltä* pelattu pelaajan liikkeessä oleva pallo osuu vahingossa liikkumisen apuvälineeseen, pallo täytyy pelata normaalisti sijaintipaikaltaan.

25.4l Säännön 12.2b(1) soveltaminen hiekan kunnan kokeilemiseen käytettäessä liikkumisen apuvälinettä

Säännön 12.2b(1) mukaisesti pelaaja ei saa ”kokeilla hiekan kuntoa koskettamalla tahallisesti *bunkkerin* hiekkaa kädellä, mailalla, haravalla tai muulla esineellä saadakseen tietoa seuraavaa *lyöntiä* varten”.

Tämä koskee tilanteita, joissa liikkumisen apuvälinettä käytetään tahallisesti hiekan kunnan kokeilemiseen.

Mutta muutoin pelaaja voi koskettaa hiekkaa liikkumisen apuvälineellä ilman rangaistusta.

25.4m Pelaajalle, joka käyttää pyörällistä liikkumisen apuvälinettä: Muokataan sivuttaista vapautumista pallon ollessa punaisella estealueella ja pallon ollessa pelaamattomassa paikassa

Kun pelaaja, joka käyttää pyörällistä liikkumisen apuvälinettä, käyttää sivuttaista vapautumista punaiselta *estealueelta* tai pelaamattomasta paikasta, Sääntöjä 17.1d(3) ja 19.2c on muokattu niin, että *vapautumisalueen* kokoa laajennetaan kahdesta *mailanmitasta* neljään *mailanmittaan*.

25.4n Pelaajalle, joka käyttää pyörällistä liikkumisen apuvälinettä: Muokataan Säännön 19.3b (Vapautuminen pallon ollessa pelaamattomassa paikassa bunkkerissa) rangaistusta

Kun pyörällistä liikkumisen apuvälinettä käyttävän pelaajan pallo on pelaamattomassa paikassa *bunkkerissa*, Sääntöä 19.3b on muokattu niin, että pelaaja voi käyttää linjassa taaksepäin -vapautuksen *bunkkerin* ulkopuolelle **yhden lyönnin rangaistuksella**.

25.5 Kehitysvammaisia pelaajia koskevat muutokset

Säännön tarkoitus:

Sääntö 25.5 sallii kehitysvammaisen pelaajan käyttää samanaikaisesti sekä avustajaa että caddieta, sekä selvittää sellaisen valvojan roolia, jota ei ole määritetty tietylle pelaajalle ja joka ei saa antaa neuvoja.

25.5a Avustajan ja valvojan antama apu

Kehitysvammaisten pelaajien mahdollisesti tarvitseman avun määrä on yksilöllinen.

Toimikunta voi tarjota tai sallia avustajan tai valvojan auttamaan kehitysvammaisia pelaajia:

- Avustaja auttaa yksittäistä pelaajaa pelaajan pelissä ja sääntöjen noudattamisessa:
 - » Avustajalla on säännöissä sama asema kuin *caddiella* (ks. Sääntö 10.3), mutta Säännön 25.5c mukaisin poikkeuksin.
 - » Säännön 10.2a (Neuvo) tarkoittamalla tavalla pelaaja voi pyytää ja saada *neuvoja* samaan aikaan avustajalta ja *caddielta*.
- Valvoja on *toimikunnan* nimeämä henkilö, joka avustaa kehitysvammaisia pelaajia kilpailun aikana:
 - » Valvojaa ei ole määritetty tietylle pelaajalle, ja tämän rooli on auttaa kehitysvammaisia pelaajia tarpeen mukaan.
 - » Valvoja on *ulkopuolinen vaikutus* sääntöjen näkökulmasta.
 - » Pelaaja ei voi kysyä *neuvoja* valvojalta.

25.5b Pelaajalla voi olla vain yksi avustaja

Kehitysvammaisella pelaajalla voi olla vain yksi avustaja kerrallaan.

Jos pelaajalla on enemmän kuin yksi avustaja kerrallaan, pelaaja saa **yleisen rangaistuksen** jokaiselle reiälle, jolla rike tapahtui, samalla tavalla kuin määritellään Säännössä 10.3a(1) (Pelaajalla saa olla vain yksi *caddie* kerrallaan) .

25.5c Muokkaus Sääntöön 10.3 (Caddiet)

Kehitysvammaisen pelaajan avustaja voi lisäksi, mutta ei tarvitse, toimia pelaajan *caddiena*.

Pelaajalla voi olla samanaikaisesti sekä avustaja että *caddie* jolloin:

- Avustaja ei saa kantaa tai käsitellä pelaajan mailoja paitsi avustaessaan pelaajaa *lyöntiasennon* ottamisessa tai tähtäämisessä ennen *lyöntiä* (jos *toimikunta* on tämän sallinut), tai avustaessaan pelaajaa kohteliaisuudesta kuten *caddien* määritelmässä on määritelty. Mutta tämä ei muuta Sääntöä 10.2b(3) (Mitään esinettä ei saa asettaa avustamaan tähtäystä, stanssin ottamista tai svingaamista).
- Jos avustaja kantaa tai käsittelee pelaajan mailoja rikkoen tätä sääntöä, pelaajalla on saman aikaisesti samanaikaisesti kaksi *caddieta* ja hän saa **yleisen rangaistuksen** jokaiselle reiälle, jolla rike tapahtui (ks. Sääntö 10.3a(1)).

25.5d Muokkaus Sääntöön 14.1b (Kuka saa nostaa pallon)

Pelaajan pallon ollessa *viheriöllä*, Sääntöä 14.1b on muokattu niin, että *caddien* lisäksi pelaajan avustaja saa nostaa pallon ilman pelaajan valtuutusta.

25.5e Pelaajat, joilla on sekä kehitysvamma että fyysisiä rajoitteita

Tilanteissa, joissa pelaajalla on sekä kehitysvamma että fyysisiä rajoitteita, suositellaan, että *toimikunta* yhdistelee Säännön 25 sääntöjä, jotta molemmat rajoitteet tulevat huomioiduksi.

25.6 Yleiset määräykset kaikille paragolfareille

25.6a Tarpeeton viivyttely

Sovellettaessa Säännön 5.6a kieltoa tarpeettomasta viivyttelystä paragolfareille:

- Jokaisen *toimikunnan* tulisi käyttää harkintavaltaa ja asettaa omat kohtuulliset standardit huomioiden kentän vaikeudet, sääolosuhteet (huomioiden sen vaikutus liikkumisen apuvälineen käyttöön), kilpailun luonne ja pelaajien toimintarajoitteiden laajuus.
- Kun nämä tekijät otetaan huomioon, *toimikuntien* voi olla tarkoituksenmukaista käyttää hiukan väljempää tulkintaa kohtuuttomasta viivyttelystä.

25.6b Pudottaminen

Koska fyysiset rajoitteet voivat tehdä tietyille toimintarajoitteisille pelaajille mahdottomaksi tai vaikeaksi tietää ovatko he *pudottaneet* pallon polven korkeudelta, sovellettaessa Sääntöä 14.3b (Pallo täytyy pudottaa oikealla tavalla) *toimikunnan* tulisi hyväksyä pelaajan kohtuullinen arvio siitä, että hän on toiminut oikein. *Toimikunnan* tulisi myös hyväksyä kaikki kohtuulliset yritykset *pudottaa* pallo polven korkeudelta pelaajan fyysiset rajoitukset huomioon ottaen.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 5D (Lisäohjeistuksia Säännölle 25 ja kilpailuihin, joissa on paragolfareita).

XI

Määritelmät



Aloitusoikeus (Honour)

Pelaajan oikeus pelata *tiiausalueelta* ensimmäisenä (ks. Sääntö 6.4).

Asettaa takaisin (Replace)

Pallon asettaminen kädellä paikalleen ja päästämällä siitä irti tarkoituksena laittaa pallo *peliiin*.

Jos pelaaja laskee pallon maahan niin, ettei hänellä ole tarkoitusta laittaa palloa *peliiin*, palloa ei ole *asetettu takaisin*, eikä se ole *pelissä* (ks. Sääntö 14.4).

Kun sääntö edellyttää, että pallo on *asetettava takaisin* paikalleen, sääntö ilmaisee myös kyseisen tarkan paikan.

Ks. Sääntö 25.3d ja 25.4e (Amputoiduille pelaajille tai pelaajille, jotka käyttävät liikkumisen apuvälinettä, määritelmää on muokattu niin, että pallon *takaisin* asettamiseen voi käyttää *varustetta*).

Bunkkeri (Bunker)

Hiekalla peitetty ja erityisesti tähän tarkoitukseen tehty ruohoton maa-alue, joka on usein syvennys.

Seuraavat eivät ole osa *bunkkeria*:

- Lippa, seinämä tai pinta, joka on tätä varten tehdyn alueen reunassa ja koostuu maa-aineksesta, ruhosta, pinotuista ruohopaloista tai keinotekoisesta materiaalista,
- Maa-aines tai muut kasvavat tai kiinnittyneet luontoon kuuluvat, jotka ovat alueen sisällä (esim. ruoho, pensaat tai puut),
- Hiekka, joka on levinnyt tarkoitettun alueen yli tai ulkopuolelle, ja
- Muut *kentällä* olevat hiekka-alueet, jotka eivät ole *bunkkeriksi* tarkoitettujen alueiden sisäpuolella (esim. hiekkaerämaa ja muut luonnolliset hiekka-alueet tai alueet, joita joskus kutsutaan waste-alueiksi).

Bunkkerit ovat yksi viidestä määritellystä *kentän alueesta*.

Toimikunta voi määritellä hiekka-alueen osaksi *yleistä pelialuetta* (mikä tarkoittaa, että se ei ole *bunkkeri*) tai voi määritellä *bunkkeriksi* hiekka-alueen, jota ei ole tehty *bunkkeriksi*.

Kun *bunkkeri* on kunnostettavana ja *toimikunta* määrittelee koko *bunkkerin kunnostettavaksi alueeksi*, tällöin tuota *bunkkeria* käsitellään osana *yleistä pelialuetta* (mikä tarkoittaa sitä, että se ei ole *bunkkeri*).

Sanaa ”hiekka” käytetään määritelmissä ja Säännössä 12, ja tämä pitää sisällään materiaalit, jotka ovat hiekan kaltaisia ja joita käytetään myös *bunkkereissa* (esim. murskatut simpukankuoret), sekä maa-aineet, joita on sekoitettu hiekkaan.

Caddie (Caddie)

Henkilö, joka auttaa pelaajaa *kierroksen* aikana, esimerkiksi:

- Kantaen, kuljettaen tai käsitellen mailoja: Henkilöä, joka kantaa, kuljettaa (esim. golfkärryllä tai golfautolla) tai käsittelee pelaajan mailoja pelaamisen aikana, kutsutaan *caddieksi*, vaikka pelaaja ei olisi nimennyt häntä *caddieksi*, **paitsi** jos hän siirtää mailoja, golfbägiä tai golfautoa pois jonkin tai jonkun tieltä, tai tekee sen kohteliaisuudesta (esim. tuo tai hakee pelaajalle kentälle unohtuneen mailan).
- Antaen neuvoja: Pelaajan *caddie* on ainoa henkilö (*pelipartnerin* ja tämän *caddien* lisäksi), jolta pelaaja voi kysyä *neuvoja*.

Caddie saa avustaa pelaajaa myös muilla sääntöjen sallimilla tavoilla (ks. Sääntö 10.3b).

Eläimen tekemä kolo (Animal Hole)

Kaikkien *eläinten* maahan kaivamat kolot **paitsi** *eläinten*, jotka ovat myöskin määritelty *irralisiksi luonnonhaitoiksi* (kuten madot ja hyönteiset).

Termi *eläimen tekemä kolo* käsittää:

- *Eläimen* reistä pois kaivaman irrallisen maa-aineksen,
- Kaikki koloon johtavat kuluneet kulku-urat, ja
- *Eläimen* maahan kaivaman kolon seurauksena kohonneet tai muuttuneet alueet maan pinnalla.

Eläimen jalanjäljet, jotka eivät ole *eläimen tekemään koloon* johtavalla kulku-uralla, eivät ole määritelmän mukaisia *eläimen tekemiä koloja*.

Eläin (Animal)

Mikä tahansa eläinkuntaan kuuluva (muu kuin ihminen) mukaan lukien nisäkkäät, linnut, matelijat, sammakkoeläimet ja selkärangattomat (kuten madot, hyönteiset, hämähäkit ja äyriäiset).

Epänormaali kenttäolosuhde (Abnormal Course Condition)

Mikä tahansa seuraavista neljästä määritellystä olosuhteesta:

- *Eläimen tekemä kolo*,
- *Kunnostettava alue*,
- *Kiinteä haitta*, tai
- *Tilapäinen vesi*.

Estealue (Penalty Area)

Alue, josta pelaaja voi vapautua yhden lyönnin rangaistuksella, jos hänen pallonsa on pysähtynyt sinne.

Estealueita ovat:

- Kaikki *kentällä* olevat vesialueet (oli *toimikunta* merkinnyt ne tai ei), mukaan lukien meri, järvi, lampi, joki, oja, pintakuivatusoja tai jokin muu avoin vesialue (vaikka niissä ei olisi vettä), ja
- Mikä muu tahansa alue, jonka *toimikunta* määrittelee *estealueeksi*.

Estealue on yksi viidestä määritellystä *kentän alueesta*.

Estealueita on kahdenlaisia ja ne tunnistaa eri värisistä merkinnöistä:

- Keltaiset *estealueet* (merkitään keltaisella viivalla tai keltaisilla tolilla) antavat pelaajalle kaksi vapautumismahdollisuutta (Sääntö 17.1d(1) ja (2)).
- Punaiset *estealueet* (merkitään punaisella viivalla tai punaisilla tolilla) antavat pelaajalle yhden lisävapautumismahdollisuuden (Sääntö 17.1d(3)) edellisessä kohdassa mainittujen kahden vapautumismahdollisuuden lisäksi.

Jos *toimikunta* ei ole merkinnyt tai ilmoittanut *estealueen* väriä, käsitellään sitä punaisena *estealueena*.

Estealueen raja kulkee sekä ylöspäin että alaspäin maanpinnasta:

- Tämä tarkoittaa, että koko maapohja ja kaikki muu (esim. luonnolliset tai valmistetut esineet) rajan sisällä oleva on *estealueella*, olivat ne sitten maanpinnan ylä- tai alapuolella.
- Jos esine on sekä rajan sisäpuolella että ulkopuolella (esim. *estealueen* yli kulkeva silta tai alueella kasvava puu, jonka oksat ovat ulkopuolella tai päinvastoin), niin vain ne osat, jotka ovat sisäpuolella, ovat *estealueella*.

Estealueen raja tulisi määritellä tolilla, viivalla tai fyysisillä ominaisuuksilla:

- Tolpat: Kun *estealueen* raja on merkitty tolpin, tolpat ovat *estealueella* ja raja kulkee *estealueelta* katsottuna kunkin tolpan maanpinnan tasossa olevan ulomman kohdan kautta.
- Viivat: Kun *estealueen* raja on merkitty viivalla, viiva on *estealueella* ja raja kulkee maassa *estealueelta* katsottuna viivan ulkoreunan kohdalla.
- Fyysiset ominaisuudet: Kun *estealueen* alue määritetään fyysisillä ominaisuuksilla (esim. kukkapenkki tai siirtonurmialue), tulee *toimikunnan* kertoa, kuinka *estealueen* reuna on määritelty.

Kun *estealue* on määritelty viivalla tai fyysisillä ominaisuuksilla, tolppia voidaan käyttää osoittamaan missä *estealue* sijaitsee.

Tolpat ovat *haittoja*, kun niitä käytetään määrittelemään tai osoittamaan *estealueen* rajaa.

Jos *toimikunta* on vahingossa jättänyt merkintöjen ulkopuolelle (esim. asettamalla tolpat niin, että osa *estealueen* vedestä jää *yleiselle pelialueelle*) osan vesialueesta, jonka pitäisi selvästi olla osa *estealuetta*, niin tämä alue on osa *estealuetta*.

Jos *toimikunta* ei ole määritellyt vesialueen rajaa, niin *estealue* määräytyy sen luonnollisen rajan mukaan (tämä tarkoittaa kohtaa, jossa maa alkaa viettää alaspäin painaumaan, jossa vesi pysyy).

Jos avoimessa vesialueessa ei yleensä ole vettä (kuivatusoja tai veden viettoalue on kuiva muulloin kuin sateisena aikana), voi *toimikunta* määritellä tämän alueen osaksi yleistä pelialuetta (jolloin se ei ole *estealuetta*).

Four-ball (Four-Ball)

Pelimuoto, jossa kahden *pelipartnerin* muodostama *pelaajapari* pelaa siten, että kumpikin pelaaja pelaa omaa palloaan. *Pelaajaparin* tulos reiältä on pienempi *pelipartnereiden* pelaamista tuloksista.

Four-ball:ia voidaan pelata *reikäpelinä* kahden kaksihenkisen *pelaajaparin* välillä tai *lyöntipelinä* useiden *pelaajaparien* välillä.

Foursome (Foursomes) (Ent. Nelinpeli)

Pelimuoto, jossa kahden *pelipartnerin* muodostama *pelaajapari* pelaa yhtä palloa vuorotellen jokaisella reiällä.

Foursomea voidaan pelata *reikäpelinä* kahden *pelaajaparin* välillä tai *lyöntipelinä* useiden *pelaajaparien* välillä.

Haitta (Obstruction)

Kaikki valmistetut esineet **paitsi olennaiset osat ja ulkorajojen merkit**.

Esimerkkejä *haitoista*:

- Päälystetyt tiet ja polut, myös niiden rakennetut reunat,
- Rakennukset ja sadesuojat,
- Sadettajan kannet, viemärit ja sadetusjärjestelmään ja vastaaviin liittyvät ohjauskaapit,
- Paalut, muurit, kaiteet ja aidat (**mutta** eivät silloin, jos ne ovat *ulkorajan merkkejä*, jotka määrittelevät tai osoittavat *kentän* rajan),
- Golfautot, ruohonleikkurit, autot ja muut kulkuvälineet,
- Jäteastiat, kyltit ja penkit,
- Pelaajan *varusteet*, *lipputangot* ja haravat.

Haitta on joko *liikuteltava haitta* tai *kiinteä haitta*. Jos osa *kiinteästä haitasta* (esim. portti tai ovi tai osa kiinni olevasta kaapelista) täyttää *liikuteltavan haitan* määritelmän, niin tätä osaa kohdellaan *liikuteltavana haittana*.

Maalatut pisteet ja viivat, jotka osoittavat esim. rajoja ja *estealueita*, eivät ole *haittoja*.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö F-23 (*Toimikunta* voi ottaa käyttöön paikallissäännön määrittelemään tiettyjen *haittojen* olevan tilapäisiä kiinteitä haittoja, joihin sovelletaan omia erityisiä vapautumismenettelyjä).

Hiekkaeste (Bunker)

Ks. “*Bunkkeri*”.

Irrallinen luonnonhaitta (Loose Impediment)

Kaikki irralliset luontoon kuuluvat kuten:

- Kivet, irrallinen ruoho, lehdet, oksat ja kepit,
- Kuolleet *eläimet* ja *eläinten* jätökset,
- Madot, hyönteiset ja vastaavat *eläimet*, joita voidaan helposti siirtää, sekä kasat ja verkot, joita ne rakentavat (kuten matojen tekemät maakasat ja muurahaiskeot), ja
- Paakkuuntunut maa-aines (sisältäen ilmastusrei’istä syntyvät jäänteet).

Luontoon kuuluvat eivät ole irrallisia, jos ne ovat:

- Kiinnittyneitä tai kasvavia,
- Tukevasti maahan painuneita (tarkoittaa, ettei niitä voi helposti nostaa), tai
- Palloon tarttuneita.

Erikoistapaukset:

- **Hiekka ja irtomaa** eivät ole *irrallisia luonnonhaittoja* (tämä ei koske madon, hyönteisen tai vastaavan eläimen rakentamia kasoja).
- **Kaste, huurre ja vesi** eivät ole *irrallisia luonnonhaittoja*.
- **Lumi ja luonnon jää** (muu kuin huurre) ovat pelaajan valinnan mukaan joko *irrallisia luonnonhaittoja* tai jos ne ovat maassa, *tilapäistä vettä*.
- **Hämähäkin seitit** ovat *irrallisia luonnonhaittoja*, vaikka ne ovat kiinnittyneitä johonkin muuhun.
- **Palloa koskettava elävä** hyönteinen on *irrallinen luonnonhaitta*.

Kadonnut (Lost)

Pallon tila, jos sitä ei ole löydetty kolmen minuutin aikana siitä, kun pelaaja tai hänen *caddiensa* (tai pelaajan *pelipartneri* tai *pelipartnerin caddie*) alkoi etsiä sitä. Pallo ei ole *kadonnut*, vaikka pelaaja niin julistaisikin.

Jos pelaaja tietoisesti viivyttelöi pallon etsinnän aloittamista antaakseen muiden ihmisten etsivän palloa pelaajan puolesta, pallon etsintäaika alkaa siitä hetkestä, jolloin pelaaja ilman viivyttelyä olisi saapunut paikalle, josta etsintä aloitetaan.

Jos etsinnän aloittamisen jälkeen etsintä joudutaan hyvästä syystä tilapäisesti keskeyttämään (kuten pelin keskeytys tai jos pelaaja joutuu siirtymään sivuun ja odottamaan toisen pelaajan lyöntiä) tai jos pelaaja on erehtynyt ja tunnistanut *väärän pallon*:

- Keskeytyksen aikaista aikaa ei lasketa etsintäajaksi, ja
- Etsintäaika on kokonaisuudessaan kolme minuuttia, johon lasketaan yhteen etsintäaika ennen keskeytystä sekä sen jälkeen.

Kenttä (Course)

Toimikunnan määrittämien rajojen sisäpuolella oleva pelaamiselle tarkoitettu alue kokonaisuudessaan:

- Kaikki rajojen sisäpuolella olevat alueet ovat osa *kenttää*.
- Kaikki rajojen ulkopuolella olevat alueet ovat *ulkona* eivätkä ole osa *kenttää*.
- Raja jatkuu maan pinnasta ylös- ja alaspäin.

Kenttä muodostuu viidestä määritellystä *kenttäalueen* osasta.

Kentän alueet (Areas of the Course)

Kenttä muodostuu viidestä määritellystä alueesta:

- *Yleinen pelialue*,
- *Tiiausalue*, josta pelaajan on aloitettava reiän pelaaminen,
- Kaikki *estealueet*,
- Kaikki *bunkkerit*, ja
- Pelattavan reiän *viheriö*.

Kielletty pelialue (No Play Zone)

Kentän osa, josta toimikunta on kieltänyt pelaamisen. Kielletty pelialue on määriteltävä joko osaksi epänormaalia kenttäolosuhdetta tai estealuetta.

Toimikunta voi käyttää kiellettyjä pelialueita mistä tahansa syystä kuten:

- Suojellakseen luontoa, *eläinten* elinympäristöä ja ympäristösyistä herkkiä alueita,
- Suojellakseen puuntaimia, kukkaistutuksia, siirtonurmialueita, äskettäin nurmetettuja alueita tai muuta kasvillisuutta vahingoittumiselta,
- Suojellakseen pelaajia vaaratilanteilta, ja
- Suojellakseen alueita, joilla on historiallista tai kulttuurillista merkitystä.

Toimikunnan tulisi määritellä kielletyn pelialueen raja viivalla tai tolilla, ja viivan tai tolppien (tai tolppien päiden) tulisi osoittaa kielletty pelialue eri alueeksi kuin tavallinen epänormaali kenttäolosuhde tai estealue, jossa ei ole kiellettyä pelialuetta.

Kierros (Round)

Toimikunnan määräämässä järjestyksessä pelattavat 18 tai pienempi määrä reikiä.

Kiinteä haitta (Immovable Obstruction)

Haitta, jota:

- Ei voi liikuttaa ilman kohtuutonta ponnistusta tai rikkomatta kyseistä *haittaa* tai *kenttää*, ja joka
- Ei muuten täytä *liikuteltavan haitan* määritelmää.

Toimikunta voi määritellä minkä tahansa haitan kiinteäksi haitaksi, vaikka se täyttäisikin liikuteltavan haitan määritelmän.

Korvata (Substitute)

Ks. ”Vaihtaa”.

Kunnostettava alue (Ground Under Repair)

Mikä tahansa kentän alue, jonka toimikunta on määritellyt kunnostettavaksi alueeksi (merkitsemällä sen tai muulla tavalla). Kunnostettavat alueet käsittävät sekä:

- Koko maapohjan, joka on määritellyn alueen rajan sisäpuolella että
- Ruohon, pensaat, puut ja muut kiinnittyneet luontoon kuuluvat, jotka kasvavat määritellyllä alueella, mukaan lukien mikä tahansa niiden osa, joka ulottuu maan pinnan yläpuolella määritetyn alueen ulkopuolelle (**mutta** ei mitään osaa kuten puun juuri, joka on kiinnittynyt maahan tai maan pinnan alapuolelle määritetyn alueen ulkopuolelle).

Kunnostettava alue käsittää myös seuraavat asiat, vaikka *toimikunta* ei niitä sellaisiksi määrittäisi:

- *Toimikunnan* tai *kenttähenkilökunnan* tekemät reiät ja kolot, jotka on tehty:
 - » *Kentän* viimeisteleminen (esim. reikä, jossa paalu on ollut tai toisen väylän *reikä* kaksoisviheriöllä), tai
 - » *Kentän* ylläpidon yhteydessä (esim. kolo, joka on syntynyt siirtonurmen tai kannon poistamisen yhteydessä tai putkien asentamisen aiheuttamat jäljet, **mutta** ei sisällä ilmastusreikiä).
- Myöhemmin poiskuljetettavaksi tarkoitetut leikkuujätteet, lehdet ja muu kasattu aines. **Mutta:**
 - » Kaikki luonnon materiaalit, jotka on kasattu poiskuljettamista varten, ovat myös *irrallisia luonnonhaittoja*, ja
 - » Kaikki sellaiset *kentälle* jätetyt materiaalit, joita ei ole tarkoitettu pois vietäviksi, eivät ole *kunnostettavaa aluetta*, ellei *toimikunta* ole niitä sellaiseksi määritellyt.
- Kaikki *eläinten* asumukset (esim. linnunpesä), jotka ovat niin lähellä pelaajan palloa, että pelaajan *lyönti* tai *lyöntiasento* voisi vahingoittaa sitä **lukuun ottamatta** asumuksia, joita ovat tehneet *eläimet*, jotka on määritelty *irralliseksi luonnonhaitaksi* (esim. madot ja hyönteiset).

Kunnostettavan alueen raja tulisi määritellä tolilla, viivoilla tai fyysisillä ominaisuuksilla:

- Tolpat: Kun *kunnostettavan alueen* raja on merkitty tolilla, tolpat ovat *kunnostettavalla alueella* ja raja kulkee maassa *kunnostettavalta alueelta* katsottuna kunkin tolpan ulomman kohdan kautta.
- Viivat: Kun *kunnostettavan alueen* raja on merkitty viivalla, viiva on *kunnostettavalla alueella* ja raja kulkee maassa *kunnostettavalta alueelta* katsottuna viivan ulkoreunan kohdalla.
- Fyysiset ominaisuudet: Kun *kunnostettava alue* määritetään fyysisillä ominaisuuksilla (esim. kukkapenkki tai siirtonurmialue), tulee *toimikunnan* kertoa, kuinka *kunnostettavan alueen* raja on määritelty.

Kun *kunnostettavan alueen* raja on määritelty viivalla tai fyysisillä ominaisuuksilla, tolppia voidaan käyttää näyttämään missä *kunnostettava alue* sijaitsee.

Tolpat ovat *haittoja*, kun niitä käytetään määrittelemään tai osoittamaan *kunnostettavan alueen* rajaa.

Liikkunut (Moved)

Kun paikallaan ollut pallo on siirtynyt pysyvästi pois paikaltaan ja tämän voi havaita paljain silmin (riippumatta siitä, näkikö kukaan sitä vai ei).

Tätä pätee myös, jos pallo on siirtynyt ylöspäin, alaspäin tai mihin tahansa suuntaan pois alkuperäiseltä paikaltaan.

Pallo ei ole *liikkunut*, jos pallo heiluu (joskus tätä kutsutaan myös värähtelyksi) ja pysyy paikallaan tai palaa takaisin alkuperäiselle paikalleen.

Liikuteltava haitta (Movable Obstruction)

Haitta, jota voi liikuttaa ilman kohtuutonta ponnistelua ja rikkomatta kyseistä *haittaa* tai *kenttää*.

Jos osa *kiinteästä haitasta* tai *olennaisesta osasta* (esim. portti tai ovi tai osa kiinni olevasta kaapelista) täyttää nämä kaksi ehtoa, niin tätä osaa kohdellaan *liikuteltavana haittana*.

Mutta tätä ei sovelleta, jos *kiinteän haitan* tai *olennaisen osan* liikuteltava osa ei ole tarkoitettu poistettavaksi (esim. irrallinen kivi osana kiviaitaa).

Toimikunta voi määritellä *haitan kiinteäksi*, vaikka se olisi liikuteltava.

Lipputanko (Flagstick)

Toimikunnan käyttöön antama liikuteltava tanko, joka on *reiässä* osoittamassa pelaajalle, missä *reikä* sijaitsee. *Lipputankoon* kuuluvat lippu sekä muut materiaalit ja esineet, jotka on kiinnitetty tankoon.

Jos *reian* paikan osoittamiseen on käytetty valmistettua esinettä tai jotain luontoon kuuluvaa, kuten mailaa tai oksaa, sitä käsitellään *lipputankona* sääntöjä sovellettaessa.

Lipputangolle asetetut vaatimukset löytyvät *varustesäännöistä*.

Luonnonvoimat (Natural Forces)

Luonnon vaikutukset kuten tuuli, vesi tai jos jotain tapahtuu ilman näkyvää syytä maan vetovoiman vaikutuksesta.

Lyönti (Stroke)

Mailan eteenpäin suuntautuva liike, jonka tarkoituksena on osua palloon.

Mutta *lyöntiä* ei ole tehty, jos pelaaja:

- Päättää kesken *lyönnin* olla lyömättä palloa ja tarkoituksellisesti pysäyttää mailan lavan ennen kuin se osuu palloon tai, jos hän ei pysty pysäyttämään lyöntiliikettä, tarkoituksellisesti lyö ohi pallosta.
- Osuu palloon vahingossa harjoitusvingillä tai valmistautuessaan *lyöntiin*.

Kun säännöt viittaavat sanontaan “pallon pelaaminen”, se tarkoittaa samaa kuin *lyöminen*.

Pelaajan tulosta reialtä tai *kierrokselta* kuvataan myös sanoilla “lyönnit” tai “lyöntimäärä”, joka tarkoittaa suoritettuja *lyöntejä* ja mahdollisia rangaistuslyöntejä (ks. Sääntö 3.1c).

Lyönti ja lyöntimatka (Stroke and Distance)

Menettelytapa ja rangaistus, kun pelaaja vapautuu Säännön 17, 18 tai 19 mukaisesti pelaamalla pallon edellisen *lyönnin* paikalta (ks. Sääntö 14.6).

Termi *lyönti ja lyöntimatka* tarkoittaa, että pelaaja sekä:

- Saa yhden lyönnin rangaistuksen, että
- Menettää edellisellä *lyönnillä reikää* kohti saavutetun matkan.

Lyöntiasento (Stance)

Pelaajan jalkojen ja vartalon asento, hänen valmistautuessaan *lyöntiin* ja suorittaessaan *lyönnin*.

Ks. Sääntö 25.4d (Pelaajille, jotka käyttävät liikkumisen apuvälinettä, määritelmää on muokattu niin, että se sisältää liikkumisen apuvälineen sijainnin *lyöntiin* valmistauduttaessa ja *lyötäessä*).

Lyöntiin vaikuttavat olosuhteet (Conditions Affecting the Stroke)

Pelaajan paikallaan olevan pallon *makuu*, aiotun *lyöntiasennon* alue, aiotun swingin vaatima tila, *pelilinja* ja *vapautumisalue*, jolle pelaaja aikoo *pudottaa* tai asettaa pallon.

- “Aiotun *lyöntiasennon* alue” käsittää alueen, jolle pelaaja asettaa jalkansa sekä tilan, joka kohtuudella saattaa vaikuttaa siihen, kuinka pelaajan vartalo asettuu hänen valmistautuessaan *lyöntiin* ja aiotun *lyönnin* aikana.
- “Aiotun swingin vaatima tila” käsittää koko sen tilan, joka voi kohtuudella vaikuttaa aiotun lyöntisuorituksen taakseventtiin, *lyöntiin* tai saattoon.
- Termeillä “*makuu*”, “*pelilinja*” ja “*vapautumisalue*” on omat määritelmänsä.

Lyöntipeli (Stroke Play)

Pelimuoto, jossa pelaaja tai *pelaajapari* kilpailee muita pelaajia tai *pelaajapareja* vastaan kilpailussa.

Tavallisessa *lyöntipelin* pelimuodossa (ks. Sääntö 3.3):

- Pelaajan tai *pelaajaparin* tulos *kierrokselle* on yhteenlaskettu lyöntimäärä (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit), jolla pallo on *pelattu reikään* kullakin väylällä, ja
- Voittaja on se pelaaja tai *pelaajapari*, joka pelaa kaikki *kierrokset* pienimmällä kokonaislyöntimäärällä.

Muita *lyöntipelimuotoja* erilaisilla tuloslaskentatavoilla ovat *pistebogey*, *maksimitulos* ja *Par/Bogey*-kilpailu (ks. Sääntö 21).

Kaikkia *lyöntipelimuotoja* voidaan pelata joko henkilökohtaisena kilpailuna (jokainen kilpailee yksilönä) tai joukkuekilpailuna, jossa *pelaajapari* koostuu *pelipartnerieista* (*Foursome* tai *Four-Ball*).

Lähin täydellisen vapautumisen piste (Nearest Point of Complete Relief)

Vertailupiste vapautumiselle *epänormaalisti kenttäolosuhteesta* (Sääntö 16.1), vaarallisesta *eläimestä* (Sääntö 16.2), *vääristä viheriöstä* (Sääntö 13.1e) tai *kielletystä pelialueesta* (Sääntö 16.1f ja 17.1e), tai vapauduttaessa paikallissäännön perusteella.

Tämä on pallon sijainnille arvioitu paikka, joka on:

- Mahdollisimman lähellä pallon alkuperäistä paikkaa, **mutta** ei lähempänä *reikää* kuin pallon alkuperäinen paikka,
- Vaaditulla *kentän alueella*, ja
- Paikassa, jossa kyseinen olosuhde ei vaikuta *lyöntiin* (käytettävän säännön mukaisesti), jonka pelaaja olisi lyönyt alkuperäisestä paikasta, jos kyseistä olosuhdetta ei olisi ollut.

Vertailupisteen arviointia varten pelaajan tulee määrittää maila, *lyöntiasento*, swingi ja *pelilinja*, jota hän olisi käyttänyt *lyöntiin*.

Pelaajan ei tarvitse simuloida tätä *lyöntiä* ottaen todellista *lyöntiasentoa* ja swingaamalla valitulla mailalla (**mutta** on suositeltavaa, että pelaaja tekee näin saadakseen tarkemman arvion).

Lähin täydellisen vapautumisen piste riippuu ainoastaan kyseessä olevasta olosuhteesta, josta vapaudutaan ja piste voi olla paikassa, jossa jokin toinen olosuhde haittaa:

- Jos pelaaja vapautuu, ja tämän jälkeen jokin toinen olosuhde, josta saa myös vapautumisen, haittaa, voi pelaaja vapautua uudestaan uudesta olosuhteesta määrittelemällä tästä uuden *lähimmän täydellisen vapautumisen pisteen*.
- Jokaisesta olosuhteesta tulee vapautua erikseen, **paitsi** että pelaaja voi vapautua molemmista olosuhteista yhtä aikaa (määrittäen *lähimmän täydellisen vapautumisen pisteen* molemmista), kun pelaaja on jo vapautunut kummastakin olosuhteesta erikseen ja on perusteltua yhdistää nämä, jotta välttyttäisiin loputtomasta vapautumisesta haittaavasta olosuhteesta toiseen.

Maahan painunut (Embedded)

Jos pelaajan pallo on omassa alastulojäljessään edellisen *lyönnin* seurauksena ja osa siitä on maan pinnan alapuolella.

Ollakseen *maahan painunut* pallon ei välttämättä tarvitse koskea maapohjaa (esim. ruoho ja *irralliset luonnonhaitat* voivat olla pallon ja maapohjan välissä).

Mailanmitta (Club-Length)

Sen mailan, muun kuin putterin, pituus, joka on pisin niistä enintään 14 mailasta, jotka pelaajalla on *kierroksellaan* (kuten sallittu Säännössä 4.1b(1)).

Mailanmitta on mittayksikkö, jolla määritetään *tiiausalue* jokaisella reiällä sekä pelaajan *vapautumisalueen* koko, kun käytetään sääntöjen mukaista vapautumista.

Näiden alueiden mittaamisessa käytetään mailan kokonaispituutta lavan kärjestä gripin päähän. **Mutta** mikään gripin päähän liitetty esine ei sisälly *mailanmittaan*.

Maksimaalisen vapautumisen piste (Point of Maximum Available Relief)

Vertailupiste vapauduttaessa *epänormaali kenttäolosuhteesta bunkkerissa* (Sääntö 16.1c) tai *viheriöllä* (Sääntö 16.1d), kun ei ole olemassa *lähintä täydellisen vapautumisen pistettä*.

Tämä on pallon sijainnille arvioitu paikka, joka on:

- Mahdollisimman lähellä pallon alkuperäistä paikkaa, **mutta** ei lähempänä *reikää* kuin pallon alkuperäinen paikka,
- Vaaditulla *kentän alueella*, ja
- Paikassa, jossa *epänormaali kenttäolosuhde* vähiten vaikuttaa *lyöntiin*, jonka pelaaja olisi tehnyt alkuperäisestä paikasta, jos olosuhdetta ei olisi ollut.

Tämän vertailupisteen arviointia varten pelaajan tulee määritellä mailavalinta, *lyöntiasento*, *svingi* ja *pelilinja*, mitä hän olisi käyttänyt *lyöntiin*.

Pelaajan ei tarvitse simuloida tätä *lyöntiä* ottamalla todellinen *lyöntiasento* ja svingaamalla valitulla mailalla (**mutta** on suositeltavaa, että pelaaja tekee näin saadakseen tarkemman arvion).

Maksimaalisen vapautumisen piste löytyy hakemalla sellainen pallon paikka, jossa pelaajan lyöntisuoritus häiriintyy mahdollisimman vähän. Pisteen valinnassa täytyy huomioida pallon *makuu*, pelaajan aiotun *lyöntiasennon* alue ja svingin vaatima tila. Ainoastaan *viheriöllä* huomioidaan myös *pelilinja*. Esimerkiksi, kun vapaudutaan *tilapäisestä vedestä*:

- *Maksimaalisen vapautumisen piste* voi olla vedessä siten, että pallo on vedessä matalammalla kuin missä pelaaja tulee seisomaan (vaikuttaen *lyöntiasentoon* enemmän kuin pallon *makuuseen* ja svingiin) tai että pallo on vedessä syvemmällä kuin missä pelaaja tulee seisomaan (vaikuttaa enemmän pallon *makuuseen* ja svingiin kuin *lyöntiasentoon*).
- *Viheriöllä maksimaalisen vapautumisen piste* voi perustua *pelilinjaan* siten, että pallo kulkee *tilapäisen veden* läpi matalimmasta kohtaa tai lyhyimmän matkan.

Maksimitulos (Maximum Score)

Lyöntipelimuoto, jossa *toimikunta* rajoittaa pelaajan tai *pelaajaparin* reikäkohtaista maksimitulosta (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit), esimerkiksi kaksi kertaa pariin, kiinteään lyöntimäärään tai nettotuplabogeyin.

Makuu (Lie)

Paikka, jossa pallo on paikallaan, ja mikä tahansa kasvava tai kiinnittynyt luontoon kuuluva, *kiinteä haitta*, *olennainen osa* tai *ulkorajan merkki* koskettaa palloa tai on sen välittömässä läheisyydessä.

Irralliset luonnonhaitat ja *liikuteltavat haitat* eivät ole osa pallon *makuuta*.

Merkitsijä (Marker)

Lyöntipelissä henkilö, joka on vastuussa pelaajan tuloksen merkitsemisestä *tuloskorttiin* ja kyseisen *tuloskortin* ”varmentamisesta/allekirjoituksesta”. *Merkitsijä* voi olla toinen pelaaja, **mutta** ei *pelipartneri*.

Toimikunta voi määrätä kuka toimii pelaajan *merkitsijänä* tai kertoa pelaajille, kuinka heidän tulee valita *merkitsijä*.

Merkitä (Mark)

Osoitetaan paikka, jossa pallo on paikallaan joko:

- Asettamalla *pallon merkinappi* välittömästi pallon taakse tai sen viereen, tai
- Pitämällä mailaa maassa välittömästi pallon takana tai sen vieressä.

Tämä tehdään sen paikan osoittamiseksi, mihin nostettu pallo tulee *asettaa takaisin*.

Neuvo (Advice)

Sanallinen kommentti tai toiminta (kuten juuri *lyöntiin* käytetyn mailan näyttäminen), jonka tarkoituksena on vaikuttaa pelaajan:

- Mailavalintaan,
- *Lyöntiin*, tai
- Päätökseen, kuinka pelata reikä tai *kierros*.

Mutta *neuvoksi* ei katsota tietoa yleisistä asioista, kuten:

- *Kentällä* olevien kohteiden sijainnista, esim. *reiän* paikka, *viheriö*, *väylä*, *estealueet*, *bunkkerit*, tai toisen pelaajan pallo,
- Etäisyydestä kahden pisteen välillä,
- Tuulen suunnasta, tai
- Säännöistä.

Olennainen osa (Integral Object) (Ent. Olennainen rakenne)

Toimikunnan kentälle määrittämä valmistettu rakenne, joka on osana pelaamisen haastetta ja josta ei saa vapautua.

*Olennaista osaa käsitellään kiinteänä (ks. Sääntö 8.1a). **Mutta**, jos osa olennaisesta osasta (esim. portti tai ovi, tai osa jossakin kiinni olevaa kaapelia) täyttää liikuteltavan haitan määritelmän, niin tätä osaa käsitellään liikuteltavana häittana.*

Toimikunnan olennaisiksi osiksi määrittämät valmistetut rakenteet eivät ole haittoja tai ulkorajan merkkejä.

Pallon merkinappi (Ball-Marker)

Valmistettu esine, jota käytetään pallon paikan *merkitsemiseen* palloa nostettaessa. Esineeksi käy *tii*, kolikko, *pallon merkinappiksi* valmistettu esine tai jokin muu pienikokoinen varuste.

Kun säännöissä viitataan *pallon merkinapin* liikkumiseen, tarkoitetaan sellaisen *pallon merkinapin* liikkumista, joka on asetettu *kentälle merkitsemään* sellaisen pallon paikkaa, joka on nostettu, muttei vielä *asetettu takaisin* paikoilleen.

Par/Bogey-kilpailut (Par/Bogey)

Lyöntipelimuoto, jossa tuloksen laskeminen tapahtuu kuten reikäpelissä:

- Pelaaja tai *pelaajapari* voittaa tai häviää reiän, jos se pelaa reiän vähemmällä tai suuremmalla määrällä lyöntejä (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit) kuin *toimikunnan* kyseiselle reiälle asettama tavoitelyöntimäärä, ja
- Kilpailun voittaa pelaaja tai *pelaajapari*, jolla on eniten voitettuja reikiä verrattuna hävittyihin reikiin (eli laskemalla yhteen voitettut reiät ja vähentämällä siitä hävityt reiät).

Parantaa (Improve)

Muuttaa yhtä tai useampaa *lyöntiin vaikuttavaa olosuhdetta* tai muuta peliin vaikuttavaa fyysistä olosuhdetta niin, että pelaaja saa siitä mahdollisesti hyötyä *lyöntiinsä*.

Pelaajapari (Side)

Kahden tai useamman *pelipartnerin* muodostama ryhmä, joka pelaa *kierroksen reikä-* tai *lyöntipeliä*.

Kaikki *pelipartnerien* yhdistelmät ovat *pelaajapareja* riippumatta siitä pelaako kumpikin *pelipartneri* omaa palloaan (*Four-Ball*) vai pelaavatko *pelipartnerit* yhtä palloa (*Foursome*).

Pelaajapari ei ole sama kuin joukkuekilpailun joukkue. Joukkuekilpailussa jokainen joukkue muodostuu pelaajista, jotka pelaavat yksilöinä tai *pelaajapareina*.

Pelilinja (Line of Play)

Linja, jota pitkin pelaaja pyrkii saamaan pallonsa kulkemaan *lyönnin* seurauksena. Kohtuullinen etäisyys aiotun linjan molemmin puolin ja sen yläpuolella kuuluvat *pelilinjaan*.

Pelilinja ei välttämättä ole suora viiva kahden pisteen välillä (esimerkiksi se voi olla kaareva linja riippuen siitä, mitä reittiä pelaaja yrittää saada pallonsa kulkemaan).

Pelipartneri (Partner)

Pelaaja, joka pelaa toisen pelaajan kanssa samassa *pelaajaparissa* joko *reikä-* tai *lyöntipelissä*.

Pelissä (In Play)

Pelaajan pallon tila, kun se on *kentällä* ja sitä käytetään reiän pelaamiseen:

- Pallo tulee *peliiin* reiällä:
 - » Kun pelaaja *lyö* sitä *tiiausalueelta*, tai
 - » *Reikäpelissä*, kun pelaaja *lyö* sitä *tiiausalueen* ulkopuolelta eikä *vastustaja* vaadi *lyönnin* hylkäämistä Säännön 6.1b nojalla.
- Pallo pysyy *pelissä*, kunnes se on *reiässä*. **Ainoastaan** silloin pallo ei ole *pelissä*:
 - » Kun se on nostettu *kentältä*,
 - » Kun se on *kadonnut* (vaikka se olisi paikallaan *kentällä*) tai se on *ulkona*, tai
 - » Kun pallo on *vaihdettu* toiseen palloon, vaikka säännöt eivät olisi sitä sallineet.

Pallo, joka ei ole *pelissä*, on *väärä pallo*.

Pelaajalla voi olla samanaikaisesti vain yksi pallo *pelissä*. (Ks. Sääntö 6.3d tapauksista, jolloin pelaaja voi pelata reiällä useampaa palloa samanaikaisesti.)

Kun säännöt viittaavat paikallaan tai liikkeessä olevaan palloon, sillä tarkoitetaan *pelissä* olevaa palloa.

Pallon merkinapin ollessa paikallaan *merkitsemässä pelissä* olevan pallon paikkaa:

- Jos palloa ei ole nostettu, se on *pelissä*, ja
- Jos pallo on nostettu ja *asetettu takaisin*, se on *pelissä*, vaikka *pallon merkinappia* ei ole poistettu.

Pistebogey (Stableford)

Lyöntipelimuoto jossa:

- Pelaajan tai *pelaajaparin* tulos reiälle perustuu pisteisiin, jotka määräytyvät vertaamalla pelaajan tai *pelaajaparin* lyöntitulosta (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit) *toimikunnan* reiälle määrittelemään tavoitelyöntimäärään, ja
- Kilpailun voittaa se pelaaja tai *pelaajapari*, joka saa eniten pisteitä pelatuilla kierroksilla.

Pudottaa (Drop)

Pitää palloa ja päästää se putoamaan ilmassa tarkoituksena laittaa pallo *peliiin*.

Jos pelaaja päästää irti pallosta ilman, että hänen tarkoituksenaan on laittaa pallo *peliiin*, palloa ei ole *pudotettu* eikä se ole *pelissä* (ks. Sääntö 14.4).

Jokainen vapautumissääntö määrittelee erityisen *vapautumisalueen*, jolle pallo on sen säännön mukaan *pudotettava* ja jolle sen on pysähdyttävä.

Vapauduttaessa pelaajan täytyy päästää pallosta irti polven korkeudelta niin, että pallo:

- Putoaa suoraan alas ilman, että pelaaja heittää, pyöryttää tai vierittää sitä tai käyttää jotain muuta liikettä, joka voisi aiheuttaa pallon pysähtymisen tiettyyn paikkaan, ja
- Ei kosketa mihinkään pelaajan vartalon osaan tai pelaajan *varusteeseen* ennen kuin se osuu maahan (ks. Sääntö 14.3b).

Reikä (Hole)

Pelattavan reiän *viheriöllä* olevaa pääte pistettä kutsutaan *reiäksi*:

- *Reiän* on oltava halkaisijaltaan 4 ¼ tuumaa (108 mm) ja vähintään 4 tuumaa (101.6 mm) syvä.
- Jos käytetään holkkia, sen ulkomitta ei saa ylittää 4 ¼ tuumaa (108 mm). Holkin yläreunan tulee olla upotettuna vähintään tuuman (25.4 mm) verran *viheriön* pinnan alapuolelle, ellei maa-aineksen koostumus edellytä, että se olisi lähempänä maan pintaa.

Termiä ”reikä” (kun sitä ei käytetä määritelmänä eli kursivoituna) käytetään sääntökirjassa tarkoittamaan *kentän* osaa, jolla on tietty *tiiausalue*, *viheriö* ja *reikä*. Reiän pelaaminen alkaa *tiiausalueelta* ja päättyy, kun pallo on *viheriöllä reiässä* (tai jos reikä on muuten pelattu sääntöjen mukaan loppuun).

Reikäpeli (Match Play)

Pelimuoto, jossa pelaaja tai *pelaajapari* pelaa *vastustajaa* tai vastapuolen *pelaajaparia* vastaan yhden tai useamman *kierroksen*:

- Pelaaja tai *pelaajapari* voittaa ottelussa reiän pelaamalla reiän loppuun vähemmällä lyöntimäärällä (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit), ja
- Ottelu on voitettu, kun pelaaja tai *pelaajapari* on useampia reikiä voitolla *vastustajaan* tai vastapuolen *pelaajapariin* nähden kuin reikiä on pelaamatta.

Reikäpeliä voidaan pelata kaksinpelinä (single) (pelaaja pelaa yhtä *vastustajaa* vastaan), *Three-Ball* otteluna tai *Foursome* tai *Four-Ball* otteluna, jossa molemmissa *pelaajapareissa* on kaksi *pelipartneria*.

Reiässä (Holed)

Kun pallo on *lyönnin* seurauksena paikallaan *reiässä* ja koko pallo on *viheriön* pinnan alapuolella.

Sääntöjen viittaus “*pelattu reikään*” tarkoittaa sitä, että pelaajan pallo on *reiässä*.

Erikoistapaus: Pallon nojatessa *reikään* asetettuun *lipputankoon*, ks. Sääntö 13.2c (pallon katsotaan olevan *reiässä*, jos osakin pallosta on *viheriön* pinnan alapuolella).

Three-Ball (Three-Ball)

Reikäpelin ottelumuoto, jossa:

- Jokainen kolmesta pelaajasta pelaa henkilökohtaista ottelua kahta muuta pelaajaa vastaan samanaikaisesti, ja
- Jokainen pelaaja pelaa yhtä palloa, jonka tulosta käytetään molemmissa hänen otteluissaan.

Tiedetään tai on käytännössä varmaa (Known or Virtually Certain)

Normi sen päättämiseksi mitä pelaajan pallolle tapahtui – esimerkiksi onko pallo pysähtynyt *estealueelle*, onko se *liikkunut* tai mikä *liikkumisen* aiheutti.

Tiedetään tai on käytännössä varmaa tarkoittaa enemmän kuin pelkästään mahdollisesti tai todennäköisesti. Se tarkoittaa joko:

- On olemassa vakuuttava todiste, että kyseinen tapahtuma tapahtui pelaajan pallolle, esim. pelaaja tai joku silminnäkijä näki tapahtuman, tai
- Vaikka on olemassa erittäin pieni epäily, niin kaikki kohtuudella saatavilla oleva tieto osoittaa, että vähintään 95% todennäköisyydellä kyseinen tapahtuma tapahtui.

“Kaikki kohtuudella saatavilla oleva tieto” käsittää kaiken sen tiedon minkä pelaaja tietää sekä kaiken muun tiedon minkä hän voi kohtuullisella vaivalla ja ilman tarpeetonta viivästyä saada.

Kun palloa etsittäessä arvioidaan *tiedetäänkö tai onko käytännössä varmaa*, ainoastaan sellainen tieto huomioidaan, joka on saatu kolmen minuutin etsintäajan aikana tai ennen sitä.

Tii (Tee)

Esine, jota käytetään pallon kohottamiseen maan pinnan yläpuolelle pelattaessa palloa *tiiausalueelta*. Sen pituus ei saa olla yli 4 tuumaa (101.6 mm) ja sen tulee olla *varustesääntöjen* mukainen.

Tiiausalue (Teeing Area)

Alue, josta pelaajan pitää aloittaa reiän pelaaminen.

Tiiausalue on suorakulmainen ja kahden *mailanmitan* pituinen alue, jossa:

- Etureunan määrittää *toimikunnan* asettamien kahden tiimerkin etureuna, ja
- Sivureunat määräytyvät tiimerkkien ulkoreunojen mukaan.

Tiiausalue on yksi viidestä määritellystä *kentän alueesta*.

Kentällä olevat muut tiiauspaikat (samalla reiällä tai muilla rei'illä) ovat osa *yleistä pelialuetta*.

Tilapäinen vesi (Temporary Water)

Jokainen maanpinnalla oleva vedenkertymä (kuten esimerkiksi sateen tai kastelujärjestelmän aiheuttama lammikko tai vesialueen tulviminen) joka:

- Ei ole *estealueella*, ja
- On näkyvissä pelaajan asetuttua *lyöntiasentoon* tai jo ennen sitä (ilman että pelaaja painaa maata jaloillaan normaalia enemmän).

Ei riitä, että maa on pelkästään märkä, mutainen tai pehmeä tai että vesi on vain hetkellisesti näkyvissä, kun pelaaja astuu maahan; vedenkertymän tulee olla näkyvissä *lyöntiasentoon* asettumisen jälkeen tai jo ennen sitä.

Erikoistapaukset:

- **Kaste ja huurre** eivät ole *tilapäistä vettä*.
- **Lumi ja luonnon jää** (muu kuin huurre) ovat joko *irrallisia luonnonhaittoja* tai, jos ne ovat maassa, *tilapäistä vettä* pelaajan valinnan mukaan.
- **Keinotekoinen jää** on *haitta*.

Toimikunta (Committee)

Henkilö tai ryhmä, joka on vastuussa kilpailusta tai *kentästä*.

Tuloskortti (Scorecard)

Dokumentti, johon *lyöntipelissä* kirjataan pelaajan reikäkohtaiset tulokset.

Tuloskortti voi olla mikä tahansa paperi tai sähköinen lomake, jonka *toimikunta* on hyväksynyt ja joka mahdollistaa:

- Pelaajan tulosten kirjaamisen jokaiselle reiälle, ja
- *Merkitsijän* ja pelaajan tuloksen vahvistamisen, joko fyysisellä allekirjoituksella tai *toimikunnan* hyväksymällä sähköisellä vahvistuksella.

Tuloskorttia ei vaadita *reikäpelissä*, mutta pelaajat voivat käyttää sellaista ottelun tilanteen seurantaan.

Tuomari (Referee)

Toimikunnan nimeämä toimitsija, joka ratkaisee esiin tulevat kysymykset tosiasioihin perustuen ja soveltaa sääntöjä.

Reikäpelissä tuomarin tehtävät ja valtuudet riippuvat hänelle annetusta roolista:

- Jos *tuomari* on määrätty yhteen otteluun koko *kierroksen* ajaksi, täytyy hänen puuttua jokaiseen sääntörikkeseen, jonka hän havaitsee tai joka hänelle ilmoitetaan (ks. Sääntö 20.1b(1)).
- Jos *tuomari* on määrätty useampaan otteluun tai tietyille rei'ille tai osalle *kenttää*, ei hänellä ole oikeutta puuttua otteluun, ellei:
 - » Ottelussa oleva pelaaja pyydä apua säännöistä tai sääntötulkintaa (ks. Sääntö 20.1b(2)).
 - » Ottelussa pelaava pelaaja tai pelaajat riko Sääntöä 1.2 (Pelaajan käyttäytyminen), Sääntöä 1.3b(1) (Kaksi tai useampi pelaajaa tarkoituksellisesti sopivat, etteivät noudata jotain sääntöä tai huomioi jotain rangaistusta), Sääntöä 5.6a (Tarpeeton pelin viivyttäminen) tai Sääntöä 5.6b (Ripeä pelinopeus).
 - » Pelaaja saavu myöhässä lähtötiille (ks. Sääntö 5.3), tai
 - » Pelaaja ylitä pallon etsinnässä 3 minuutin rajaa (ks. Sääntö 5.6a ja Määritelmä *Kadonnut*).

Lyöntipelissä tuomarilla on velvollisuus puuttua jokaiseen sääntörikkeseen, jonka hän havaitsee tai joka hänelle ilmoitetaan. Tämä pätee vaikka *tuomari* olisi määrätty yhteen ryhmään koko *kierroksen* ajaksi tai seuraamaan useampaa ryhmää, tietyille rei'ille tai tietylle osalle *kenttää*.

Toimikunta voi rajoittaa *tuomarin* tehtäviä *reikä-* ja *lyöntipelissä*.

Ulkona (Out of Bounds)

Toimikunnan määrittelemän *kentän* rajan ulkopuolella olevat alueet. Kaikki tämän rajan sisäpuolella olevat alueet ovat *kentän* sisäpuolella.

Kentän raja kulkee maanpinnasta sekä ylöspäin että alaspäin:

- Tämä tarkoittaa, että koko maapohja ja kaikki muu (esim. luonnolliset tai valmistetut esineet) rajan sisällä oleva on *kentällä*, olivat ne sitten maanpinnan ylä- tai alapuolella.
- Jos esine on sekä rajan sisä- että ulkopuolella (esim. raja-aidan portaat tai ulkopuolella kasvava puu, jonka oksat ovat sisäpuolella tai päinvastoin), niin vain ne osat, jotka ovat ulkopuolella, ovat *ulkona*.

Raja tulisi merkitä *ulkorajan merkeillä* tai viivoilla:

- Ulkorajan merkit: Kun raja määritellään paaluilla tai aidalla, on rajan reuna paalujen tai aidan tukipylväiden *kentän* puoleisten reunojen välinen maan tasolla oleva linja (pois lukien vinot tuet), ja nämä paalut sekä aidan tukipylväät ovat *ulkona*.

Jos raja määritellään muulla tavalla kuten muurilla, tai jos *toimikunta* haluaa käsitellä raja-aitaa jollain muulla tavalla, tulee *toimikunnan* määrittää *kentän* rajan sijainti.

- Viivat: Kun raja määritellään maahan maalatulla viivalla, niin raja on maalatun viivan *kentän* puoleinen reuna ja viiva itsessään on *ulkona*.

Kun maahan maalattu viiva määrittää *kentän* rajan, voidaan tolppia käyttää osoittamaan *kentän* raja sijaitsee.

Tolpat ovat *ulkorajan merkkejä*, kun niitä käytetään määrittelemään tai osoittamaan ulkorajaa.

Ulkorajan tolppien ja viivan tulisi olla valkoisia.

Ulkopuolinen vaikutus (Outside Influence)

Mikä tahansa seuraavista ihmisistä tai asioista, jotka voivat vaikuttaa pelaajan palloon tai *varusteeseen* tai *kenttään*:

- Kuka tahansa henkilö (mukaan lukien toinen pelaaja), **paitsi** pelaaja itse, hänen *caddiensa*, pelaajan *pelipartneri*, *vastustaja*, tai kuka tahansa heidän *caddieistaan*,
- Kaikki *eläimet*,
- Kaikki luonnolliset tai valmistetut esineet tai mikä tahansa muu (mukaan lukien liikkeessä oleva toinen pallo), **paitsi** *luonnonvoimat*, ja
- Keinotekoisesti, esim. puhaltimella tai kastelujärjestelmällä, liikutettu ilma ja vesi.

Ulkorajan merkki (Boundary Object)

Ulkorajaa määrittävät tai osoittavat valmistetut esineet, kuten muurit, aidat, paalut ja kaiteet, joista ei voi vapautua rangaistuksetta.

Näihin sisältyvät aitojen perustat ja pylväät, **mutta** näihin eivät sisälly:

- Vinot tukirakenteet tai vaijerit, jotka ovat kiinni muurissa tai aidassa, tai
- Mitkään rakenteet, jotka on tehty muurin tai aidan yli tai läpi pääsemiseksi, kuten portit, portaat, sillat tai vastaavat.

Ulkorajan merkkejä käsitellään kiinteinä, vaikka ne tai niiden osat olisivat siirrettävissä (ks. Sääntö 8.1a).

Ulkorajan merkit eivät ole *haittoja* eivätkä *olennaisia osia*.

Vaihtaa (Substitute) (Ent. Korvata)

Vaihtaa se pallo, jolla pelaaja on pelaamassa reikää siten, että toisesta pallosta tulee *pelissä* oleva pallo.

Pallo on *vaihdettu*, kun se on laitettu *peliiin* millä tahansa tavalla (ks. Sääntö 14.4) alkuperäisen pallon tilalle, vaikka alkuperäinen pallo:

- Olisi *pelissä*, tai
- Ei olisi enää *pelissä*, koska se on nostettu *kentältä* tai on *kadonnut* tai *ulkona*.

Vaihdettu pallo on pelaajan *pelissä* oleva pallo, vaikka:

- Se *asetettaisiin takaisin*, *pudotettaisiin* tai *asetettaisiin* väärällä tavalla tai *väärään paikkaan*, tai
- Pelaajan edellytettäisiin ottavan alkuperäisen pallon sääntöjen mukaan takaisin *peliiin* eikä *vaihtavan* sitä toiseen palloon.

Vakava sääntöriike (Serious Breach)

Tapahtuu pelaajan pelatessa *lyöntipelissä* *väärästä paikasta*, josta pelaamalla hän voi saada huomattavaa hyötyä verrattuna siihen, että hän pelaisi oikeasta paikasta.

Päätettäessä onko kyseessä *vakava sääntöriike*, on vertailussa huomioitava:

- *Lyönnin* vaikeus,
- Pallon etäisyys *reiästä*,
- *Pelilinjalla* olevien esteiden vaikutus, ja
- *Lyöntiin* vaikuttavat olosuhteet.

Vakavan sääntörikkeen käsite ei ole käytössä *reikäpelissä*, koska pelaaja häviää reiän, jos hän pelaa *väärästä paikasta*.

Vapautumisalue (Relief Area)

Alue, jolle pelaajan tulee *pudottaa* pallo vapautuessaan sääntöjen mukaisesti. Linjassa taaksepäin -vapautumista lukuun ottamatta (ks. Säännöt 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b ja 19.3), jokainen vapautumisen antava sääntö edellyttää pelaajaa käyttämään tiettyä *vapautumisaluetta*, jonka koko ja paikka riippuvat seuraavista tekijöistä:

- Vertailupiste: Kohta, josta *vapautumisalueen* koko mitataan.
- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: *Vapautumisalue* on joko yksi tai kaksi *mailanmittaa* vertailupisteestä, **mutta** tietyin rajoituksin.
- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset: *Vapautumisalueen* sijaintia voidaan rajoittaa yhdellä tai useammalla tavalla, esimerkiksi:
 - » Alue on vain tietyillä määritellyillä *kentän alueilla* esim. *yleisellä pelialueella* tai se ei ole *bunkkerissa* tai *estealueella*,
 - » Alue ei ole lähempänä *reikää* kuin vertailupiste tai sen täytyy olla sen *estealueen* tai *bunkkerin* ulkopuolella, josta vapaudutaan, tai
 - » Olosuhde, josta ollaan vapautumassa, ei saa haitata (sitien kuin kyseisessä säännössä määritellään) vapautumisalueella.

Linjassa taaksepäin -vapautumisessa pelaajan täytyy *pudottaa* linjalle paikkaan, jonka sovellettava sallii. Maassa oleva kohta, johon pallo ensimmäisenä osuu muodostaa joka suuntaan olevan *mailanmitan* suuruisen *vapautumisalueen* kyseisestä pisteestä katsottuna.

Jos pelaajan täytyy *pudottaa* uudelleen tai käyttää toista kertaa linjassa taaksepäin -vapautumista, pelaaja voi:

- Vaihtaa kohtaa, johon pallo *pudotetaan* (esim. *pudottamalla* lähemmäksi tai kauemmaksi reiästä), jolloin *vapautumisalue* siirtyy kyseiseen kohtaan, ja
- *Pudottaa kentän eri alueelle*.

Tämä ei kuitenkaan muuta Säännön 14.3c soveltamista.

Käytettäessä *mailanmittaa vapautumisalueen* koon määrittämisessä, pelaaja voi mitata suoraan ojan, kolon tai vastaavan yli ja suoraan erilaisten kappaleiden poikki tai läpi (kuten puu, aita, muuri, tunneli, viemäri tai kastelulaitteen kansi), **mutta** mittausta ei voi tehdä luonnollisesti nousevan tai laskevan maanpinnan läpi.

Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 21 (*Toimikunta voi valita salliiiko vai edellyttääkö pudottamisalueen käyttämisen vapautumisalueena, kun otetaan tietty vapautuminen*).

Varapallo (Provisional Ball)

Pelaajan pelaama toinen pallo siltä varalta, että juuri pelattu pallo voi olla:

- *Ulkona*, tai
- *Kadonnut estealueen* ulkopuolelle.

Varapallo ei ole pelaajan *pelissä* oleva pallo, ellei siitä tule *pelissä* olevaa palloa Säännön 18.3c nojalla.

Varusteet (Equipment)

Kaikki mitä pelaaja tai hänen *caddiensa* käyttää, pitää yllään, pitelee tai kuljettaa mukanaan.

Varusteiksi katsotaan myös *kentän* kunnossapitoa varten *kentälle* sijoitetut esineet kuten haravat, kun pelaaja tai hänen *caddiensa* pitää niistä kiinni tai kantaa niitä.

Mailoja lukuun ottamatta kaikki muut esineet, joita joku muu kuljettaa pelaajan puolesta, eivät ole *varusteita*, vaikka ne kuuluisivatkin pelaajalle.

Varustesäännöt (Equipment Rules)

Erityiset määräykset ja muut säännöt mailoille, palloille ja muille *varusteille*, joita pelaajat saavat *kierroksen* aikana käyttää. *Varustesäännöt* löytyvät osoitteesta RandA.org/EquipmentStandards.

Vastustaja (Opponent)

Henkilö, jota vastaan pelaaja pelaa *reikäpeli*ottelua. Termiä *vastustaja* käytetään vain *reikäpelissä*.

Viheriö (Putting Green)

Alue reiällä, jota pelaaja on pelaamassa ja joka:

- On erityisesti hoidettu puttaamista varten, tai
- *Toimikunta* on määritellyt *viheriöksi* (kuten esim. tilapäinen viheriö).

Viheriöön kuuluu *reikä*, johon pelaaja pyrkii pelaamaan pallonsa.

Viheriö on yksi viidestä määritellystä *kentän alueesta*. Muiden reikien (muut kuin kyseinen reikä) viheriöt ovat *vääriä viheriöitä* ja osa *yleistä pelialuetta*.

Viheriön reuna on se kohta, josta on nähtävissä, että erityisesti hoidettu alue alkaa (kuten esim. ruoho on leikattu selkeästi osoittamaan reunan), ellei *toimikunta* määritä reunaa jollain toisella tavalla (esim. viivalla tai pisteillä).

Jos käytössä on kahdelle eri reiälle tarkoitettu kaksoisviheriö:

- Kaksoisviheriötä käsitellään yhtenä *viheriönä* pelattaessa kumpaaakin reikää.
- **Mutta** *toimikunta* voi määritellä rajan, joka jakaa kaksoisviheriön kahdeksi erilliseksi *viheriöksi*, jolloin pelaajan pelatessa toista näistä rei'istä, kaksoisviheriön toista osaa pidetään *vääränä viheriönä*.

Väärä paikka (Wrong Place)

Mikä tahansa muu paikka *kentällä* kuin mistä pelaajan sääntöjen mukaan täytyy tai on sallittua pelata palloaan.

Esimerkkejä *väärästä paikasta* pelaamisesta:

- Väärään kohtaan *takaisin asetetun* pallon pelaaminen tai sellaisen pallon pelaaminen, jota ei ole *asetettu takaisin* sääntöjen niin edellyttäessä,
- *Pudotetun* pallon pelaaminen vaaditun *vapautumisalueen* ulkopuolelta,
- Vapautuminen väärän säännön mukaan niin, että pallo on *pudotettu* ja pelattu paikasta, josta säännöt eivät salli pelata, ja
- Pallon pelaaminen *kielletyltä pelialueelta*, tai kun *kielletty pelialue* häiritsee pelaajan aiotun *lyöntiasennon* aluetta tai svingin vaatimaa tilaa.

Pelaaja ei ole pelannut *väärästä paikasta* seuraavissa tilanteissa:

- Kun palloa on pelattu *tiiausalueen* ulkopuolelta aloitettaessa reiän pelaaminen tai yritettäessä korjata tätä virhettä (ks. Sääntö 6.1b), tai
- Kun palloa on pelattu paikasta, johon se on pysähtynyt sen jälkeen, kun pelaaja ei ole uusiutunut *lyöntiään*, vaikka niin olisi pitänyt.

Väärä pallo (Wrong Ball)

Jokainen muu pallo kuin pelaajan:

- *Pelissä* oleva pallo (joko alkuperäinen tai *vaihdettu* pallo),
- *Varapallo* (ennen kuin se on hylätty Säännön 18.3c mukaisesti), tai
- *Lyöntipelissä* Sääntöjen 14.7b tai 20.1c mukaisesti pelattu toinen pallo.

Esimerkkejä *väärästä pallosta*:

- Toisen pelaajan *pelissä* oleva pallo,
- Löytöpallo, ja
- Pelaajan oma pallo, joka on *ulkona*, *kadonnut* tai nostettu ja sitä ei ole vielä laitettu takaisin *peliin*.

Väärä viheriö (Wrong Green)

Mikä tahansa muu viheriö *kentällä* paitsi pelattavan reiän *viheriö*. *Vääriä viheriöitä* ovat:

- Kaikki viheriöt muilla rei'illä, joita pelaaja ei pelaa kyseisellä hetkellä,
- Pelattavan reiän normaali viheriö, jos reiällä on käytössä tilapäinen viheriö, ja
- Kaikki lähipeliin sekä puttaamiseen tarkoitettut harjoitusviheriöt, ellei *toimikunta* sulje niitä pois paikallissäännöllä.

Väärät viheriöt ovat osa *yleistä pelialuetta*.

Yleinen pelialue (General Area)

Yleinen pelialue kattaa koko *kentän* **pois lukien** neljä muuta määriteltyä aluetta:

(1) *tiiausalue*, jolta pelaajan on aloitettava kyseisen reiän pelaaminen, (2) kaikki *estealueet*, (3) kaikki *bunkkerit* ja (4) pelattavan reiän *viheriö*.

Yleinen pelialue käsittää:

- Kaikki muut *kentän* tiiauspaikat paitsi edellä mainitun *tiiausalueen* sekä
- Kaikki *väärät viheriöt*.

Yleinen rangaistus (General Penalty)

Reiän menetys *reikäpelissä* tai kahden lyönnin rangaistus *lyöntipelissä*.

Hakemisto



Hakemisto

	Sääntö	Sivu
Avustajat		
- Paragolfareilla saa olla vain yksi avustaja	25.2b, 25.4c, 25.5b	203, 207, 210
- Paragolfareille avustajan, muun henkilön tai valvojan antama apu	25.2a, 25.4a, 25.4b, 25.5a	203, 206, 206, 210
Bruttotulos	3.1c(1)	29
Bunkkeri		
- Epänormaali kenttäolosuhde	16.1c	140
- Irrallinen luonnonhaitta	12.2a, 15.1	101, 130
- Liikuteltavat haitat	12.2a, 15.2	101, 131
- Milloin hiekkaan koskemisesta ei seuraa rangaistusta	12.2b(2)	102
- Milloin hiekkaan koskemisesta ei seuraa rangaistusta paragolfareille	25.4l	209
- Milloin hiekkaan koskemisesta seuraa rangaistus	12.2b(1)	101
- Milloin pallo on bunkkerissa	12.1	101
- Pelaamaton paikka	19.3	169
- Pelaamaton paikka pelaajille, jotka käyttävät pyörällistä liikumisen apuälinettä	25.4n	209
- Vaarallisen eläimen olosuhde	16.2	144
Caddie		
- Caddien jakaminen	10.3a(2)	91
- Kielletty alue caddielle ennen pelaajan lyöntiä	10.2b(4)	89
- Kielletty alue caddielle pelaajan ollessa näkövammaisen	25.2d	204
- Kielletyt toimet	10.3b(3), 10.2b(1)	92
- Muokkaukset paragolfareille	25.2e, 25.4j, 25.5d	204, 208, 211
- Sallitut toimet	10.3b(1)	92, 88
- Sallitut toimet pelaajan luvalla	10.3b(2)	92
- Sääntörike	10.3c	93
- Yksi caddie sallittu kerrallaan	10.3a(1)	90
Eläinten tekemät kolot	Ks. Epänormaali kenttäolosuhde	215
Epänormaali kenttäolosuhde		
- Bunkkeri	16.1c	140
- Estealue	16.1a(2)	139
- Kielletty pelialue	16.1f	143
- Kunnostettava alue	16.1	137
- Milloin vapautuminen on sallittu	16.1a(1)	137

	Sääntö	Sivu
- Nostaminen vapautumisen toteamiseksi	16.4	148
- Palloa ei löydy	16.1e	142
- Pelaaminen on epätarkoituksenmukaista	16.1a(3)	139
- Viheriö	16.1d	142
- Yleinen pelialue	16.1b	139
Estealue	17	150
- Ei vapautumista muiden sääntöjen nojalla	17.3	158
- Estealueelta pelattu pallo katoaa, on ulkona tai on pelaamattomassa paikassa	17.2b	158
- Estealueelta pelattu pallo päättyy estealueelle	17.2a	155
- Kielletty pelialue	17.1e	154
- Kuinka vapaudutaan	17.1d	151
- Milloin pallo on estealueella	17.1a	150
- Pallo pelataan sijaintipaikaltaan	17.1b	150
- Palloa ei löydy	17.1c	151
- Vaihtoehdot vapautumiselle keltaiselta estealueelta	17.1d	151
- Vaihtoehdot vapautumiselle punaiselta estealueelta	17.1d	151
- Vaihtoehdot vapautumiselle punaiselta estealueelta pelaajille, jotka käyttävät pyörällistä liikkumisen apuvälinettä	25.4m	209
Four-Ball	23.1	192
- Milloin annettu lyönti voidaan pelata	23.6	196
- Milloin kierros alkaa	23.3a	194
- Milloin kierros loppuu	23.3b	194
- Milloin poissaoleva pelipartneri voi liittyä pelaajapariin	23.4	195
- Pallon suuntaa on tahallaan muutettu	23.2c	193
- Pelaajan toimien vaikuttaminen pelipartnerin peliin	23.5a	195
- Pelaajan vastuut pelipartnerin toimista	23.5b	196
- Pelaajapari seisoo pelaajan takana lyönnin aikana	23.8	196
- Pelaajaparin tulos - Reikäpeli ja lyöntipeli	23.2a	192
- Pelijärjestys	23.6	196
- Pelipartnerit jakavat mailat	23.7	196
- Rangaistukset	23.9	197
- Tulokortti lyöntipelissä	23.2b	193
- Yksi tai molemmat pelipartnerit voivat edustaa pelaajaparia	23.4	195
Foursome	22.1	189
- Kierroksen aloittaminen	22.4b	191
- Kumpi pelipartnerista lyö ensin	22.4a	190

	Sääntö	Sivu
- Kumpikin pelipartneri voi toimia pelaajaparin puolesta	22.2	189
- Pelaajapari seisoo pelaajan takana lyönnin aikana	22.6	191
- Pelaajaparin tulee lyödä vuorotellen	22.3	190
- Pelipartnerit jakavat mailat	22.5	191
- Väärä pelipartneri on lyönyt palloa	22.3	190
Golfpeli	1.1	20
Harjoittelu		
- Ennen kierrosta tai kierrosten välissä - Lyöntipeli	5.2b	51
- Ennen kierrosta tai kierrosten välissä - Reikäpeli	5.2a	51
- Harjoittelemisen pelin ollessa keskeytettynä	5.5c	53
- Harjoittelu kahden reiän pelaamisen välissä	5.5b	53
- Harjoittelu reiän pelaamisen aikana	5.5a	53
Irralliset luonnonhaitat	15.1	130
- Pallo liikkuu poistamisen yhteydessä	15.1b	131
- Poistaminen	15.1a	130
Joukkuekilpailut	24.1	199
- Joukkueen kapteeni	24.3	199
- Neuvo	24.4	199
- Säännöt	24.2	199
Keinotekoiset polut	Ks. Epänormaali kenttäolosuhde	215
Kenttä		
- Milloin pallo koskettaa kahta aluetta	2.2c	27
- Määritellyt alueet	2.2b	26
Kielletyt pelialueet	16.1f, 17.1e	143, 154
Kierroksen aloittaminen	5.3a	51
Kierroksen lopettaminen	5.3b	52
Kiinteät haitat	Ks. Epänormaali kenttäolosuhde	215
Kohtuullisen hyvä arviointi	1.3b(2)	22
Kunnostettava alue	Ks. Epänormaali kenttäolosuhde	215
Käyttäytymissäännöt		
- Käyttäytymissäännöt	1.2b	21
- Pelaajalta odotettu käyttäytyminen	1.2a	20
Liikkeessä oleva pallo		
- Lipputangon siirtäminen	11.3	98
- Osuu henkilöön	11.1	94
- Osuu liikkumisen apuvälineeseen	25.4k	208

	Sääntö	Sivu
- Osuu ulkopuoliseen vaikutukseen (ml. varusteeseen)	11.1	94
- Pallon nostaminen viheriöllä	11.3	98
- Tahallaan muutettu olosuhteita, jotta pallon liike muuttuisi	11.3	98
- Tahallaan muutettu suuntaa tai pysäytetty henkilön toimesta	11.2	96
Liikuteltava haitta	15.2	131
- Palloa ei löydy	15.2b	133
- Poistaminen	15.2a(1)	131
- Vapautuminen muualla kuin viheriöllä	15.2a(2)	132
- Vapautuminen viheriöllä	15.2a(3)	133
Lipputanko	13.2	108
- Lipputangon jättäminen reikään	13.2a	108
- Lipputangon poistaminen reiästä	13.2b(1)	110
- Pallo nojaa reiässä olevaan lipputankoon	13.2c	111
- Pallo osuu lipputankoon tai sitä huoltavaan henkilöön	13.2b(2)	110
Lyöminen		
- Mailan ankkurointi	10.1b	85
- Mailan ankkurointi paragolfareille	25.3b, 25.4h	205, 208
- Pallo liikkuu taakseviennin alettua	10.1d	86
- Pallo liikkuu vedessä	10.1d	86
- Pallo tippuu tiiltä	10.1d	86
- Pallon lyöminen kunnolla	10.1a	85
- Pelilinjalla tai sen molemmilla puolilla seisominen	10.1c	86
- Pelilinjalla tai sen molemmilla puolilla seisominen pelaajille, jotka käyttävät liikkumisen apuvälinettä	25.4i	208
Lyönti ja lyöntimatka		
- Pelaaminen uudestaan tiiausalueelta	14.6a	125
- Pelaaminen uudestaan viheriöltä	14.6c	127
- Pelaaminen uudestaan yleiseltä pelialueelta, estealueelta tai bunkkerista	14.6b	125
Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen	18.1	159
Lyöntipeli		
- Reikään pelaaminen	3.3c	37
- Tulokortti - Merkitsijän vastuut	3.3b(1)	34
- Tulokortti - Pelaajan vastuut	3.3b(2)	35
- Tulokortti - Tasoitus tulokortissa	3.3b(4)	36
- Tulokortti - Väärä tulos reiällä	3.3b(3)	36
- Voittajan ratkaiseminen	3.3a	34

	Sääntö	Sivu
Maahan painunut pallo		
- Kuinka vapaudutaan	16.3b	146
- Milloin vapautuminen on sallittu	16.3a	145
Mailat		
- Jakaminen	4.1b(2), 22.5, 23.7	40, 191, 196
- Lisääminen tai korvaaminen	4.1b(3), (4)	40, 41
- Mailojen julistaminen pois pelistä	4.1c	42
- Maksimimäärä 14 mailaa	4.1b(1)	40
- Peliominaisuuksien muuttaminen	4.1a(3)	39
- Sallitut mailat	4.1a(1)	38
- Vaurioituneen mailan käyttäminen tai korjaaminen kierroksen aikana	4.1a(2)	38
Maksimitulos	21.2	183
- Milloin kierros loppuu	21.2e	185
- Pallon suuntaa on tahallaan muutettu	21.2d	184
- Rangaistukset	21.2c	184
- Tulokset	21.2b	183
Muokkaukset paragolfareille	25	202
- Amputoiduille pelaajille	25.3	205
- Avustajan, muun henkilön tai valvojan antama apu	25.2a, 25.4a, 25.4b, 25.5a	203, 206, 206, 210
- Esineen maahan asettaminen avustamaan näkövammaista pelaajaa tähtäämisessä	25.2c	203
- Kielletty alue caddielle pelaajan ollessa näkövammaisen	25.2d	204
- Kehitysvammaisille pelaajille	25.5	210
- Liikkumisen apuvälinettä käyttäville pelaajille	25.4	206
- Mailan ankkurointi	25.3b, 25.4h	205, 208
- Milloin hiekkaan koskemisesta ei seuraa rangaistusta	25.2f, 25.4i	204, 209
- Näkövammaisille pelaajille	25.2	203
- Pallon nostaminen ja takaisin asettaminen	25.2g, 25.2h, 25.3c, 25.3d, 25.4a, 25.4e, 25.5d	204, 205, 205, 205, 206, 207, 211
- Pallon pudottaminen	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	205, 205, 206, 212
- Pelaajat, joilla on sekä kehitysvamma että fyysisiä rajoitteita	25.5e	211
- Proteesien status	25.3a	205
- Sivuttainen vapautuminen pelaajille, jotka käyttävät pyörällistä liikkumisen apuvälinettä	25.4m	209

	Sääntö	Sivu
- Vain yksi avustaja saa antaa apua	25.2b, 25.4c, 25.5b	203, 207, 210
- Yleiset määräykset kaikille vammaryhmille	25.6	211
Nettotulos	3.1c(2)	29
Neuvo tai muu apu		
- Paragolfareille avustajan, muun henkilön tai valvojan antama apu	25.2a, 25.4a, 25.5a	203, 206, 210
- Esineet, jotka avustavat tähtäämisessä	10.2b(3)	89
- Esineet, jotka avustavat tähtäämisessä näkövammaisille pelaajille	25.2c	203
- Fyysinen apu ja luonnon olosuhteilta suojautuminen	10.2b(5)	90
- Neuvo	10.2a	87
- Peliliinja	10.2b	88
Olosuhteet huononevat	8.1d	76
Olosuhteiden parantaminen		
- Lyöntiin vaikuttavat olosuhteet	8.1	73
- Olosuhteiden palauttaminen alkuperäisiksi	8.1c	75
- Toimet, jotka ovat kiellettyjä	8.1a	73
- Toimet, jotka ovat sallittuja	8.1b	74
Olosuhteita tahallisesti muutettu		
- Kielletyt toimet	8.3b	78
- Muihin fyysisiin olosuhteisiin kohdistuva	8.2b	77
- Pallon makuuseen kohdistuva	8.2, 22.2, 23.5b	77, 189, 196
- Toisen pelaajan palloon kohdistuva	8.3	78
Pallon merkinappi		
- Avustaa tai haittaa peliä	15.3c	135
- Nostettu tai liikkunut	9.7a	84
- Rangaistus vastustajalle nostamisesta tai liikuttamisesta	9.7b	84
Pallo		
- Hajoaa osiin	4.2b, 4.2c	43
- Haljennut tai säröytynyt	4.2c	43
- Pallon vaihtaminen	4.2c(2), 14.2	44, 115
- Peliä auttava - viheriöllä	15.3a	135
- Peliä haittaava - missä tahansa	15.3b	135
- Sallitut pallot	4.2a	43
Pallo kadonnut		
- Milloin pallo on kadonnut	18.2a(1)	160
- Miten toimitaan, jos pallo katoaa	18.2b	161

	Sääntö	Sivu
Pallo liikkunut		
- Avustaa peliä - viheriöllä	15.3a	134
- Caddien toimesta	9.4	81
- Eläimen toimesta	9.6	83
- Liikkuiko pallo	9.2a	80
- Muun henkilön toimesta	9.6	83
- Pelaajan toimesta	9.4	81
- Pelaajan toimesta rangaistuksen tullessa voimaan	9.4b	81
- Pelipartnerin toimesta	22.2, 23.5b	189, 196
- Päädetessä mikä aiheutti pallon liikkumisen	9.2b	80
- Taakseviennin tai lyönnin aikana	9.1b	79
- Toisen pelaajan toimesta lyöntipelissä	9.6	83
- Tuulen, veden tai muun luonnonvoiman toimesta	9.3	80
- Ulkopuolisen vaikutuksen toimesta	9.6	83
- Vastustajan caddien toimesta reikäpelissä	9.5	82
- Vastustajan toimesta reikäpelissä	9.5	82
- Vastustajan toimesta reikäpelissä, rangaistuksen tullessa voimaan	9.5b	83
Pallo pelataan sijaintipaikaltaan	9.1a	79
Pallo pelissä	14.4	123
Pallon etsiminen		
- Hiekan siirtäminen etsinnän yhteydessä	7.1b	71
- Pallo liikkuu vahingossa etsinnän yhteydessä	7.4	72
- Pallon normaali etsiminen	7.1a	70
Pallon vaihtaminen	6.3b	63
Pallon nostaminen ja takaisin asettaminen	Ks. myös Pallon vaihtaminen	
- Alkuperäistä palloa täytyy käyttää	14.2a	115
- Kenen pitää asettaa pallo takaisin	14.2b	116
- Kenen pitää asettaa pallo takaisin paragolfareiden ollessa kyseessä	25.2h, 25.3c, 25.4a	205, 205, 206
- Kuinka pallo asetetaan takaisin	14.2b(2)	116
- Kuinka pallo asetetaan takaisin paragolfareiden ollessa kyseessä	25.3d, 25.4e	205, 207
- Kuka saa nostaa pallon	14.1b	114
- Kuka saa nostaa pallon paragolfareiden ollessa kyseessä	25.2g, 25.4a, 25.5d	204, 206, 211
- Paikka täytyy merkitä	14.1a	114
- Pallon puhdistaminen	14.1c	115

	Sääntö	Sivu
Pallon pudottaminen		
- Alkuperäistä tai muuta palloa voidaan käyttää	14.3a	118
- Kuinka pallo tulee pudottaa	14.3b	118
- Kuinka pallo täytyy pudottaa paragolfareiden ollessa kyseessä	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	205, 205, 206, 212
- Pallo pysähtyy vapautumisalueen ulkopuolelle	14.3c(2)	121
- Pallo täytyy pudottaa ja jäädä vapautumisalueen sisäpuolelle	14.3c(1)	120
- Suuntaa muutettu vahingossa maahan osumisen jälkeen	14.3c	120
- Tahallinen liikkeeseen vaikuttaminen	14.3d	122
Pallon puhdistaminen	14.1c	115
Pallon takaisin asettaminen		
- Alkuperäinen pallon makuu on muuttunut hiekassa	14.2d(1)	117
- Alkuperäinen pallon makuu on muuttunut muualla kuin hiekassa	14.2d(2)	117
- Kenen täytyy asettaa pallon takaisin	14.2b(1)	116
- Kenen täytyy asettaa pallon takaisin paragolfareiden ollessa kyseessä	25.2h, 25.3c, 25.4a	205, 205, 206
- Kohta, johon pallo asetetaan takaisin	14.2c	116
- Kuinka pallo pitää asetetaan takaisin	14.2b(2)	116
- Takaisin asetettu pallo ei pysy paikallaan	14.2e	117
Pallon tunnistaminen		
- Kuinka pallo tunnistetaan	7.2	71
- Pallo liikkuu vahingossa sitä tunnistettaessa	7.4	72
- Pallon nostaminen tunnistettavaksi	7.3	71
Par/Bogey	21.3	185
- Milloin kierros loppuu	21.3e	187
- Pallon suuntaa on tahallaan muutettu	21.3d	187
- Rangaistukset	21.3c	186
- Tulokset	21.3b	185
Pelaamaton paikka	19	166
- Bunkkeri - Vapautuminen bunkkerin ulkopuolelle	19.3b	170
- Bunkkeri - Vapautuminen bunkkerin ulkopuolelle pelaajille, jotka käyttävät pyrällistä liikkumisen apuälinettä	25.4n	209
- Bunkkeri - Vapautuminen bunkkerissa	19.3a	169
- Estealue	19.1	166
- Linjassa taaksepäin -vapautuminen	19.2b	167
- Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen	19.2a	166

	Sääntö	Sivu
- Milloin vapautuminen voidaan ottaa	19.1	166
- Sivuttainen vapautuminen	19.2c	167
- Sivuttainen vapautuminen pelaajille, jotka käyttävät pyörällistä liikkumisen apuälinettä	25.4m	209
- Viheriö	19.2	166
- Yleinen pelialue	19.2	166
Pelaamisen lopettaminen		
- Milloin pelaajat voivat tai heidän täytyy keskeyttää peli	5.7a	55
- Normaali pelin keskeyttäminen toimikunnan toimesta	5.7b(2)	56
- Palo tai pallon merkkinaasta liikkuu pelin keskeytyksen aikana	5.7d(2)	58
- Pallon nostamien	5.7d(1)	57
- Pelin jatkaminen	5.7c	57
- Pelin keskeyttäminen toimikunnan toimesta	5.7a	55
- Salamointi / Ukkonen	5.7a	55
- Sopiminen reikäpelissä	5.7a	55
- Välitön pelin keskeyttäminen toimikunnan toimesta	5.7b(1)	56
Pelijärjestys		
- Four-Ball	23.6	196
- Foursome	22.4	190
- Lyöntipeli	6.4b(1)	66
- Pelaaminen uudestaan tiiausalueelta	6.4c	67
- Ready Golf	6.4b(2)	67
- Reikäpeli	6.4a(1)	65
- Reikäpeli - Pelaaminen väärällä vuorolla	6.4a(2)	66
- Vapautumista otettaessa	6.4d(1)	68
- Varapallon pelaaminen muualta kuin tiiausalueelta	6.4d(2)	68
- Varapallon pelaaminen tiiausalueelta	6.4c	67
Pelimuodot: Muut	21.5	188
Pelimuodot: Reikäpeli tai lyöntipeli	3.1a	28
Pelinopeus		
- Pelaaminen väärällä vuorolla	5.6b(2)	55
- Pelinopeus käytäntö	5.6b(3)	55
- Ready Golf	5.6b, 6.4(2)	54, 67
- Suositukset	5.6b(1)	54
- Tarpeeton viivytely	5.6a	54
- Tarpeeton viivytely paragolfareiden ollessa kyseessä	25.6a	211

	Sääntö	Sivu
Peruutettu lyönti	14.6	125
Pistebogey	21.1	180
- Milloin kierros loppuu	21.1e	183
- Pallon suuntaa on tahallaan muutettu	21.1d	183
- Rangaistukset	21.1c	182
- Tulokset	21.1b	180
Rangaistukset	1.3c	23
Reikäpeli		
- Luovuttamiset	3.2b	30
- Milloin tulos on lopullinen	3.2a(5)	30
- Omien oikeuksien suojeleminen	3.2d(4)	33
- Ottelun tilanteen tietäminen	3.2d(3)	33
- Ottelun voittaminen	3.2a(3)	30
- Reiän tasaaminen	3.2a(2)	29
- Reiän voittaminen	3.2a(1)	29
- Tasan olevan ottelun jatkaminen	3.2a(4)	30
- Tasoituksen soveltaminen	3.2c	31
- Vastustajalle lyöntimäärästä kertominen	3.2d(1)	32
- Vastustajalle rangaistuksesta kertominen	3.2d(2)	32
Reiän pelaaminen loppuun	6.5	68
Reiän pelaamisen aloittaminen		
- Milloin reiän pelaaminen alkaa	6.1a	59
- Pelaaminen tiiausalueen sisäpuolelta - lyöntipeli	6.1b(2)	60
- Pelaaminen tiiausalueen sisäpuolelta - reikäpeli	6.1b(1)	59
Ryhmät		
- Lyöntipeli	5.4b	50
- Reikäpeli	5.4a	52
Säännöt		
- Sääntöjen soveltaminen	1.3b(1)	22
- Sääntöjen tarkoitus	1.3a	21
Sääntötapaukset		
- Hallinnolliset virheet	20.2d	177
- Kilpailukelvoton pelaaja	20.2f	178
- Lyöntipeli	20.1c	174
- "Paljaan silmän"-standardin käyttäminen videotarkastelussa	20.2c	176

	Sääntö	Sivu
- Pelaajien kilpailusta hylkääminen kilpailun sulkemisen jälkeen	20.2e(2)	178
- Pelaajien kilpailutulosten hylkääminen reikäpeliottelun tuloksen julkistamisen jälkeen	20.2e(1)	177
- Reikäpeli	20.1b	172
- Tapaukset, joihin ei ole sääntöä	20.3	178
- Tarpeettoman viivyttelyn välttäminen	20.1a	172
- Toimikunnan sääntötulkinnat	20.2b	176
- Tuomarin sääntötulkinnat	20.2a	176
- Väärän sääntötulkinnan korjaaminen	20.2d	177
Three-Ball reikäpeli	21.4	187
- Pallo tai pallon merkinappi nostettu tai liikutettu vastustajan toimesta	21.4c	188
- Pelaaminen väärällä vuorolla	21.4b	187
Tiiausalue	6.2	60
- Milloin pallo on tiiausalueella	6.2b(1)	60
- Milloin tiiausalueen säännöt ovat voimassa	6.2a	60
- Pallo voidaan tiitata	6.2b(2)	61
- Sallitut alueen parantamistavat	6.2b(3)	61
- Tiimerkkien liikuttaminen	6.2b(4)	62
Tilapäinen vesi	Ks. Epänormaali kenttäolosuhde	215
Ulkona	2.1	25
- Milloin pallo on ulkona	18.2a(2)	160
- Mitä tehdä, kun pallo on ulkona	18.2b	161
Vaarallinen eläin		
- Kuinka vapautuminen otetaan	16.2b	144
- Milloin vapautuminen sallitaan	16.2a	144
Varapallo		
- Ilmoittaminen varapallon pelaamisesta	18.3b	162
- Milloin sallittu	18.3a	162
- Milloin varapallo tulee hylätä	18.3c(2)	165
- Milloin varapallosta tulee pelissä oleva pallo	18.3c(3)	163
- Varapallon lyöminen useammin kuin kerran	18.3c(1)	163

	Sääntö	Sivu
Varuste		
- Audio ja video	4.3a(4)	46
- Etäisyys- ja suuntatieto	4.3a(1)	45
- Käsineet ja aineet mailaotteeseen	4.3a(5)	46
- Liikkumisen apuväline	25.4f	207
- Lääketieteellinen poikkeus	4.3b(1)	47
- Proteesien status	25.3a	205
- Teippi tai samankaltaiset sidokset	4.3b(2)	48
- Tiedon kerääminen ennen kierrosta tai kierroksen aikana	4.3a(3)	45
- Tieto tuulesta ja muista sääolosuhteista	4.3a(2)	45
- Venyttelylaitteet ja harjoittelun apuvälineet	4.3a(6)	47
Viheriö	13	103
- Hiekan tai irtomaan poistaminen	13.1c(1)	104
- Merkitseminen, nostaminen ja pudistaminen	13.1b	103
- Milloin pallo on viheriöllä	13.1a	103
- Pallo reiän reunalla	13.3	112
- Pallo tai pallon merkinappi liikkuu luonnonvoiman takia	13.1d(2)	105
- Pallo tai pallon merkinappi liikkuu vahingossa	13.1d(1)	105
- Tahallinen kokeileminen	13.1e	105
- Vaurion korjaaminen	13.1c(2)	104
- Väärä viheriö	13.1f	106
Virheen korjaaminen		
- Milloin rangaistus seuraa	14.5c	125
- Milloin vaihtoehdon muuttaminen onnistuu	14.5b	124
- Milloin virheen voi korjata	14.5a	124
Väärä pallo	6.3c	64
- Toinen pelaaja pelaa pelaajan palloa	6.3c(2)	65
- Väärän pallon lyöminen	6.3c(1)	64
Väärä paikka		
- Ei vakava rike	14.7b	127
- Pitääkö väärästä paikasta pelaamista korjata vai ei	14.7b(1)	127
- Paikka, josta pallo täytyy pelata	14.7a	127
- Vakava rike	14.7b	127
Yleiset pelialueet	2.2a	25

Amatöörisäännöt

Amatöörigolfilla on vakiintuneet perinteet pelissä ml. historialliset amatöörikilpailut. Amatöörisäännöt määrittelevät ketkä ovat oikeutettuja kilpailemaan amatöörikilpailuissa. Golf on suurelta osin itsesäätelevää ja siksi sen oikeudenmukaisuuden suojelemiseksi minimoidakseen Golfin Sääntöihin ja tasoitusjärjestelmään kohdistuvia paineita, kilpailuissa jaettaville amatööripalkintojen muodoille ja arvolle on asetettu rajoituksia. On tärkeää, että pelaajat ja järjestäjät tietävät Amatöörisäännöt, jotka löytyvät osoitteesta RandA.org.

Varustesäännöt

Varustesäännöt sisältävät kattavat säännöt, määrittelyt ja ohjeistuksen, joiden tarkoituksena on auttaa varusteiden valmistajia ja suunnittelijoita sekä myös kilpailunjärjestäjiä ja pelaajia ymmärtämään ja soveltamaan mailojen, pallojen sekä muiden varusteiden muotoihin, malleihin ja valmistukseen liittyviä sääntöjä. Pelaaja vastaa siitä, että hänen käyttämänsä välineet ovat sääntöjen mukaisia. Interaktiivinen versio varustesäännöistä löytyy RandA.org-verkkosivuilta. Sieltä löytyy myös linkkejä virallisiin testausmenettelyihin ja/tai videoesityksiä liittyen tiettyyn sääntöön, määrittelyyn tai mittausmenetelmään.

Official Guide to the Rules of Golf

R&A ja USGA ovat tehneet "Official Guide to the Rules of Golf"-kirjan hakuteokseksi niille, jotka ovat vastuussa golfpelin eri osa-alueista. Official Guide on täydellinen sääntöjen "apuväline" sisältäen kaikki Golfin Säännöt, sääntökohtien tarkennukset, toimikunnan ohjeet sekä mallipaikallissäännöt. (Suom. huom. toimikunnan ohjeet sekä mallipaikallissäännöt on käännetty suomeksi). Kirjassa on myös useita kuvia, jotka selventävät sääntöjä käytännön esimerkein. Official Guide -kirjan sisältö löytyy myös osoitteesta RandA.org.





Golf on kansainvälinen peli ja
R&A sekä USGA
ovat julkaisseet tämän
maailmanlaajuisesti voimassa
olevan sääntökirjan.
