

R&A

USGA®

# Golfin säännöt

Voimassa 1.1.2019 alkaen



# Virallinen Rules of Golf -sovellus

Saatavilla ILMAISEKSI ja toimii  
iPhone, iPad ja Android -laitteilla.



Lisätietoa  
[RandA.org/apps](https://www.randa.org/apps)



# Golfin Säännöt

Voimassa 1.1.2019 alkaen

34. painos

ISBN 978-952-67709-4-9 (nid.)

ISBN 978-952-67709-5-6 (PDF)

© 2018 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](http://www.RandA.org)

[www.USGA.org](http://www.USGA.org)

---

GOLFIN SÄÄNNÖT 2019

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: AllPrint Oy

[www.golf.fi](http://www.golf.fi)

# Sisällys

<b>Esipuhe</b>	<b>8</b>
<b>Suomenkielisen Sääntökirjan esipuhe</b>	<b>12</b>
<b>Sääntökirjan käyttäminen</b>	<b>15</b>
<b>I. Pelin perusteet (Säännöt 1-4)</b>	<b>17</b>
<b>Sääntö 1 – Peli, pelaajan käyttäytyminen ja säännöt</b>	<b>18</b>
1.1 Golfpeli	18
1.2 Pelaajan käyttäytyminen	18
1.3 Pelaaminen sääntöjen mukaisesti	19
<b>Sääntö 2 – Kenttä</b>	<b>23</b>
2.1 Kentän rajat ja Ulkona	23
2.2 Määritellyt kentän alueet	23
2.3 Esineet tai olosuhteet, jotka voivat vaikuttaa pelaamiseen	25
2.4 Kielletty pelialue	25
<b>Sääntö 3 – Kilpailu</b>	<b>26</b>
3.1 Keskeiset elementit	26
3.2 Reikäpeli	27
3.3 Lyöntipeli	32
<b>Sääntö 4 – Pelaajan varusteet</b>	<b>36</b>
4.1 Mailat	36
4.2 Pallot	41
4.3 Varusteiden käyttö	42
<b>II. Kierroksen ja reiän pelaaminen (Säännöt 5-6)</b>	<b>47</b>
<b>Sääntö 5 – Kierroksen pelaaminen</b>	<b>48</b>
5.1 Mikä on kierros	48
5.2 Harjoittelu kentällä ennen kierrosta tai kierrosten välillä	48
5.3 Kierroksen aloittaminen ja päättäminen	49
5.4 Ryhmissä pelaaminen	50
5.5 Harjoittelu kierroksen aikana tai kun peli on keskeytetty	51
5.6 Kohtuuton viivytys; Ripeä pelinopeus	52
5.7 Pelin keskeyttäminen; Pelin jatkaminen	53

<b>Sääntö 6 – Reiän pelaaminen</b>	<b>57</b>
6.1 Reiän pelaamisen aloittaminen	57
6.2 Pallon pelaaminen tiiusalueelta	58
6.3 Reiän pelaamisessa käytetty pallo	61
6.4 Pelijärjestys reikää pelatessa	63
6.5 Reiän pelaaminen loppuun	66
<b>III. Pallon pelaaminen (Säännöt 7-11)</b>	<b>67</b>
<b>Sääntö 7 – Pallon etsiminen, löytäminen ja tunnistaminen</b>	<b>68</b>
7.1 Pallon etsiminen sääntöjenmukaisesti	68
7.2 Kuinka pallo tunnistetaan	69
7.3 Pallon nostaminen tunnistamista varten	69
7.4 Palloa liikutetaan vahingossa sitä etsittäessä tai tunnistettaessa	70
<b>Sääntö 8 – Kenttä pelataan sellaisena kuin se on</b>	<b>71</b>
8.1 Pelaajan toimenpiteet, jotka parantavat lyöntiin vaikuttavia olosuhteita	71
8.2 Pelaaja muuttaa tahallisesti muita fyysisiä olosuhteita, jotka vaikuttavat pelaajan paikallaan olevaan palloon tai tulevaan lyöntiin	75
8.3 Pelaaja muuttaa tahallisesti fyysisiä olosuhteita, jotka vaikuttavat toisen pelaajan paikallaan olevaan palloon tai tulevaan lyöntiin	76
<b>Sääntö 9 – Pallo pelataan sijaintipaikaltaan; Paikallaan olevan pallon nostaminen tai liikuttaminen</b>	<b>77</b>
9.1 Pallo pelataan sijaintipaikaltaan	77
9.2 Pallon liikkumisen ja sen aiheuttajan ratkaiseminen	78
9.3 Luonnonvoimat liikuttavat palloa	78
9.4 Pelaaja nostaa tai liikuttaa palloa	79
9.5 Vastustaja nostaa tai liikuttaa palloa reikäpelissä	80
9.6 Ulkopuolinen vaikutus liikuttaa palloa	81
9.7 Pallon merkinappi nostettu tai liikkunut	82
<b>Sääntö 10 – Lyöntiin valmistautuminen ja lyöminen; Neuvominen ja avustaminen; Caddiet</b>	<b>83</b>
10.1 Lyöminen	83
10.2 Neuvominen ja muu avustaminen	85
10.3 Caddiet	88

<b>Sääntö 11 – Liikkuva pallo osuu vahingossa henkilöön, eläimeen tai esineeseen; Tahalliset toimenpiteet, jotka vaikuttavat pallon liikkeeseen</b>		<b>91</b>
11.1	Liikkeessä oleva pallo osuu vahingossa henkilöön tai ulkopuoliseen vaikutukseen	91
11.2	Henkilö muuttaa tahallisesti liikkuvan pallon suuntaa tai pysäyttää sen	92
11.3	Tahallinen esineiden liikuttaminen tai olosuhteiden muuttaminen tarkoituksena vaikuttaa liikkeessä olevaan palloon	94
<b>IV. Erityissäännöt bunkkereille ja viheriöille (Säännöt 12-13)</b>		<b>95</b>
<b>Sääntö 12 – Bunkkerit</b>		<b>96</b>
12.1	Milloin pallo on bunkkerissa	97
12.2	Pallon pelaaminen bunkkerista	97
12.3	Erityiset säännöt vapautumiselle pallon ollessa bunkkerissa	98
<b>Sääntö 13 – Viheriöt</b>		<b>99</b>
13.1	Sallitut ja vaaditut toimenpiteet viheriöillä	99
13.2	Lipputanko	104
13.3	Pallo reiän reunalla	108
<b>V. Pallon nostaminen ja palauttaminen peliin (Sääntö 14)</b>		<b>109</b>
<b>Sääntö 14 – Toimintatavat pallon merkitsemiseen, nostamiseen ja puhdistamiseen, takaisin asettamiseen, vapautumisalueelle pudottamiseen ja väärästä paikasta pelaamiseen</b>		<b>110</b>
14.1	Pallon merkitseminen, nostaminen ja puhdistaminen	110
14.2	Pallon takaisin asettaminen	111
14.3	Pallon pudottaminen vapautumisalueelle	114
14.4	Milloin pelaajan pallo on takaisin pelissä sen jälkeen, kun pelaajan alkuperäinen pallo ei enää ollut pelissä	119
14.5	Pallon korvaamisessa, takaisinasettamisessa, pudottamisessa tai asettamisessa tehdyn virheen korjaaminen	119
14.6	Seuraavan lyönnin lyöminen edellisen lyönnin paikalta	121
14.7	Pelaaminen väärästä paikasta	123

<b>VI. Vapautuminen ilman rangaistusta (Säännöt 15-16)</b>		<b>125</b>
<b>Sääntö 15 – Vapautuminen irrallisista luonnonhaitoista ja liikuteltavista haitoista (sisältäen pallon tai pallon merkinapin, joka auttaa tai haittaa peliä)</b>		<b>126</b>
15.1	Irralliset luonnonhaitat	126
15.2	Liikuteltavat haitat	127
15.3	Pallo tai pallon merkinappi auttaa tai haittaa pelaamista	130
<b>Sääntö 16 – Vapautuminen epänormaaleista kenttäolosuhteista (sisältäen kiinteän haitan), Vaarallisen eläimen tilanne, Maahan painunut pallo</b>		<b>133</b>
16.1	Epänormaalit kenttäolosuhteet (sisältäen kiinteän haitan)	133
16.2	Vaarallisen eläimen tilanne	140
16.3	Maahan painunut pallo	141
16.4	Pallon nostaminen selvittäessä onko pallo olosuhteessa, josta vapautuminen sallitaan	144
<b>VII. Vapautuminen rangaistuksella (Säännöt 17-19)</b>		<b>145</b>
<b>Sääntö 17 – Estealueet</b>		<b>146</b>
17.1	Vaihtoehdot pallon ollessa estealueella	146
17.2	Vaihtoehdot, kun palloa on pelattu estealueelta	151
17.3	Pallon ollessa estealueella ei vapautumista sallita muiden sääntöjen perusteella	154
<b>Sääntö 18 – Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen, Pallo kadonnut tai ulkona, Varapallo</b>		<b>155</b>
18.1	Vapautuminen lyönti ja lyöntimatka -rangaistuksella on aina sallittua	155
18.2	Pallo kadonnut tai ulkona; Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen on pakollinen	156
18.3	Varapallo	158
<b>Sääntö 19 – Pallo pelaamattomassa paikassa</b>		<b>162</b>
19.1	Pelaaja voi vapautua pelaamattoman paikan säännöllä kaikkialla muualla paitsi estealueella	162
19.2	Vapautumisvaihtoehdot pallon ollessa pelaamattomassa paikassa yleisellä pelialueella tai viheriöllä	162
19.3	Vapautumisvaihtoehdot pallon ollessa pelaamattomassa paikassa bunkkerissa	165
<b>VIII. Pelaajien ja toimikunnan menettelytavat, kun sääntöjen soveltamisessa tulee epäselvyyksiä (Sääntö 20)</b>		<b>167</b>
<b>Sääntö 20 – Tuomarin ja toimikunnan menettelytavat, kun sääntöjen soveltamisessa tulee epäselvyyksiä</b>		<b>168</b>
20.1	Sääntötilanteiden ratkaiseminen kierroksen aikana	168
20.2	Sääntötilanteiden tulkitseminen	172
20.3	Tilanne, johon ei löydy sääntöä	174



<b>IX. Muut pelimuodot (Säännöt 21-24)</b>	<b>175</b>
<b>Sääntö 21 – Muut henkilökohtaiset lyönti- ja reikäpelin pelimuodot</b>	<b>176</b>
21.1 Pistebogey-kilpailu	176
21.2 Maksimitulos	180
21.3 Par/Bogey-kilpailut	182
21.4 Three-Ball-reikäpeli	185
21.5 Muut golfin pelimuodot	185
<b>Sääntö 22 – Foursome</b>	<b>186</b>
22.1 Foursome yleisesti	186
22.2 Kumpikin pelipartneri voi toimia pelaajaparin puolesta	186
22.3 Pelaajaparin tulee pelata vuorolyönnein	187
22.4 Kierroksen aloittaminen	187
22.5 Pelipartnerit voivat jakaa mailat	188
<b>Sääntö 23 – Four-Ball</b>	<b>189</b>
23.1 Four-Ball yleisesti	189
23.2 Four-Ball:n tulokset	189
23.3 Milloin kierros alkaa ja loppuu; Milloin reikä on pelattu loppuun	191
23.4 Yksi tai molemmat pelipartnerit voivat edustaa pelaajaparia	192
23.5 Pelaajan toimet, jotka vaikuttavat pelipartnerin peliin	192
23.6 Pelaajaparin pelijärjestys	193
23.7 Pelipartnerit voivat jakaa mailat	194
23.8 Kun rangaistus kohdistuu yhteen tai molempiin pelipartnereihin	194
<b>Sääntö 24 – Joukkuekilpailut</b>	<b>197</b>
24.1 Joukkuekilpailut yleisesti	197
24.2 Joukkuekilpailun säännöt	197
24.3 Joukkueen kapteeni	197
24.4 Neuvominen joukkuekilpailussa	198
<b>X. Määritelmät</b>	<b>199</b>
<b>Hakemisto</b>	<b>223</b>
<b>Muut julkaisut</b>	<b>240</b>

# Esipuhe vuoden 2019 Golfin Sääntöihin

Tämä sääntökirja pitää sisällään Golfin Säännöt, jotka tulevat voimaan maailmanlaajuisesti tammikuussa 2019. Tämä julkaisu tuo Golfin Säännöt sopiviksi pelin tämän päivän tarpeisiin. Se on seurausta sääntöjen modernisointityöstä, jota ovat tehneet entiset ja nykyiset R&A:n sekä USGA:n sääntötoimikuntien jäsenet sekä pelin eri tasojen edustajat. Tuhansien golfareiden maailmanlaajuisesti antamat palautteet ovat vaikuttaneet lopputulokseen.

Työ on ollut perustavanlaatuista ja kauaskantoista säilyttäen golfin luonteen sekä keskeiset periaatteet samalla ottaen huomioon kaikkien pelaajien tarpeet ja tekemällä säännöistä helpommin ymmärrettävät ja sovellettavat. Uudistetut säännöt ovat johdonmukaisempia, yksinkertaisempia ja oikeudenmukaisempia.

Nämä säännöt näyttävät erilaisilta verrattuna aikaisempiin sääntöihin. Huomaat, että ne on kirjoitettu modernilla ja yleisellä tyylillä ja kielellä. Taiton ja suunnittelun tarkoituksena on ollut saada säännöistä helpommin noudatettavia ja mahdollistaa etsittävien asioiden löytyminen. Kuvien käyttöä on lisätty ja jokaiselle säännölle on kerrottu sen käyttötarkoitus, jonka avulla lukija ymmärtää paremmin kunkin säännön taustalla olevat periaatteet.

Golf Sääntöjen tulee olla kattavat ja antaa vastaus kysymyksiin, jotka tulevat esiin pelissä, jota pelataan erilaisilla kentillä eri tasoisten pelaajien toimesta. Kaikkia pelaajia auttaakseen on myös tehty Golfin Säännöt - Pelaajan opas -kirja, jonka oletamme olevan kaikista käytetyin kirja kentällä ja sen ulkopuolella. Se pitää sisällään pelin kannalta kaikista tärkeimmät säännöt ja on lyhennelmä Golfin Säännöt kirjasta. Tuomareita ja toimikuntia sekä niitä varten, jotka haluavat tarkempia tietoja säännöistä, olemme tehneet "Official Guide"-teoksen, joka pitää sisällään Golf Sääntöjen tulkintoja sekä toimikuntien toimintaohjeita. Toimintaohjeissa on suosituksia siitä, kuinka pelin ja kilpailujen järjestämiseksi toimitaan. Kaikki nämä kirjat ovat saatavilla paperisina tai digitaalisina versioina.

Uskomme, että golfarit huomaavat, että modernisoidut säännöt ovat oikeudenmukaisemmat, helpommat ja anteeksiantavammat sekä ne voivat paremmin vaikuttaa pelinopeuteen sekä ympäristöstä huolehtimiseen.

Kiitämme paitsi toimikuntiamme ja henkilökuntaamme suuresta työstä, myös kaikkia niitä, jotka ovat antaneet oman mielipiteensä ja työtaakkansa tämän historiallisen version tekemiseen.

**David Bonsall**  
Puheenjohtaja  
Sääntötoimikunta  
R&A Rules Limited

**Mark Reinemann**  
Puheenjohtaja  
Sääntötoimikunta  
United States Golf Association

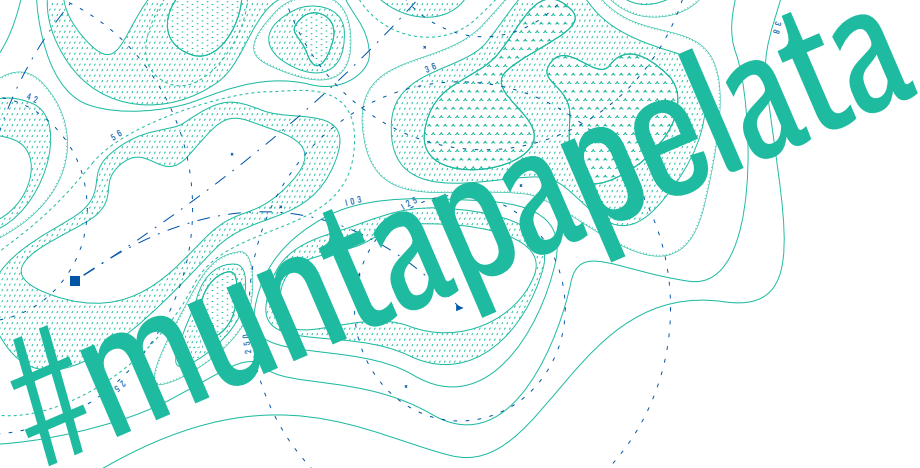
Setting  
the course  
for tomorrow

FUJITSU



shaping tomorrow with you

[www.fujitsu.fi](http://www.fujitsu.fi)



#muntapapelata

S U O M I  G O L F

**JO 138 955**  
**TAPAA**  
**PELATA.**

SUOMI GOLF  
TEAM FINLAND

SUOMI GOLF  
DRAIVIA KOULUUN

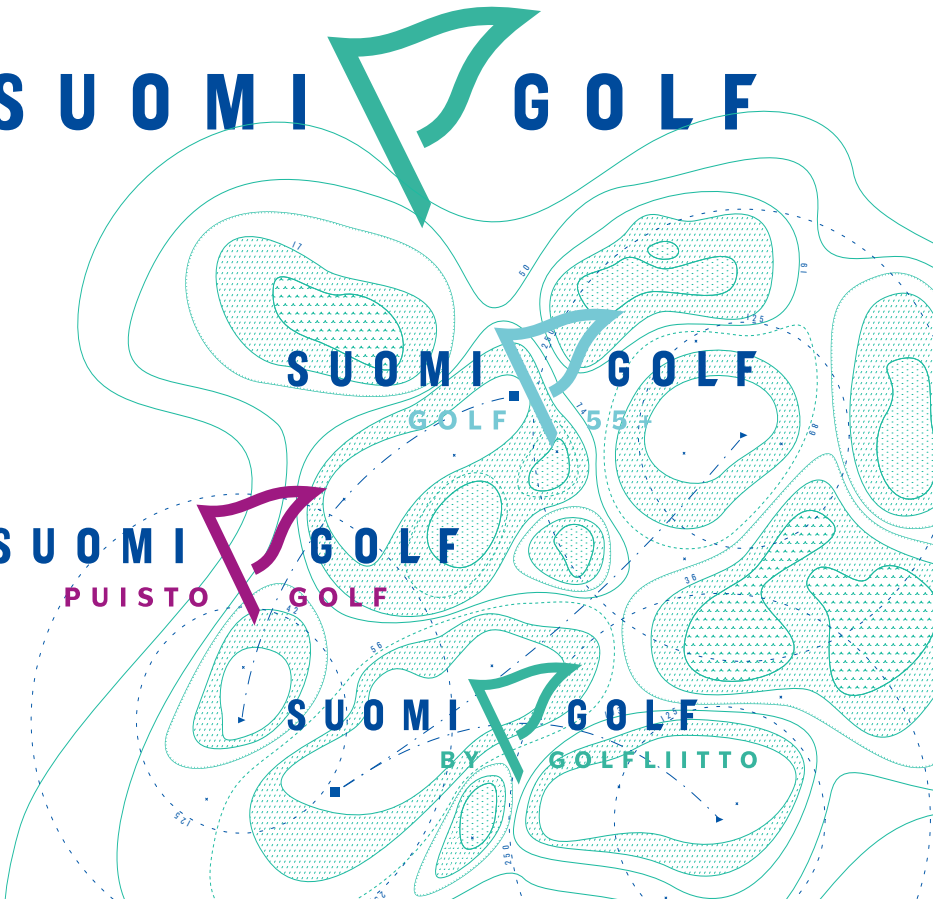
SUOMI GOLF  
LADY GOLF

SUOMI GOLF

SUOMI GOLF

SUOMI GOLF  
PUISTO GOLF

SUOMI GOLF  
BY GOLFLIITTO



# Suomenkielisen Sääntökirjan esipuhe

Suomenkieliset 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 suomennos 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 14 vuoden jälkeen 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 ja kieliasua muutettiin selkeämmäksi ja paremmin ymmärrettäväksi vastaamaan paremmin suomen kielen nykymuotoa.

R&A sekä USGA käytännössä ovat uudelleenkirjoittaneet vuoden 2019 alusta voimaantulevat golfsäännöt. Muutos vastaa suuruusluokaltaan vähintään vuonna 1984 tehtyä sääntöremonttia. Sääntöjen numerointi sekä niiden esitysmuoto on muutettu Lisäksi varsinaisen sääntökirjan ohien on tullut pelaajille tarkoitettu lyhennetty versio säännöistä. Kuvitusta on otettu käyttöön sääntökirjaan. Monta sääntöä on siirretty määritelmiin ja siksi määritelmien määrä on kasvanut. Itse sääntökirjasta on poistettu osoita, kuten paikallissäännöt, varustusäännöt sekä amatöörisäännöt, ja ne on siirretty erillisiin sääntökokoelmiin. Golfsääntöjen suomenkielisen käännöksen kieliasuun on huomattavasti panostettu, jotta se vastaisi nykyistä suomen kieltä ja olisi samalla mahdollisimman selkeä ja luettava.

Tähänkin sääntökirjaan edellisen vuoden 2016 sääntökirjan tapaan kaikki säännöt ja aläsäännöt sekä tänä vuonna myös kaikki kappaleetkin on saatu aseteltua vastaaville sivunumeroilta englanninkielisen version kanssa. Tämä auttaa, jos tulee tarve tarkistaa alkuperäiskielinen vastine kyseiselle sääntökohdalle.

Tämän sääntökirjan määritelmiin on tullut muutoksia niin itse määritelmien osalta kuin termienkin osalta. Osa termeistä on saanut uuden tai osittain uuden suomenkielisen vastineen. Vanhoista määritelmistä uuden suomenkielisen vastineen ovat saaneet esimerkiksi hiekkaste, jota nykyään kutsutaan bunkkeriksi, ja vesiesteet ovat muuttuneet estealueiksi uuden määritelmän myötä. Pelimuodoissa on termeistä nelinpeli ja neli- sekä kolmipallo luovuttu, ja niistä käytetään vastaavia englanninkielisiä termejä foursome, four-ball ja three-ball. Pelitoveri ja joukkue ovat muuttuneet pelipartneriksi ja pelaajapariksi.

Sääntökirjan suomalaisen version käännöstyön koordinoinnista ja alustavasta käännöksestä on vastannut Mika Wikström, sekä alustavan käännöksen muokkaamisesta ja osittaisesta kääntämisestä sekä tarkennuksista Timo Huvinen ja Arto Teittinen. Lopullisesta oikoluvusta ja korjauksista ovat avustaneet lisäksi

Suomen Golfliiton Sääntö- ja tasoitustoimikunnan jäsenet Pekka Lindroos ja Teemu Laakso, sekä pyydettyinä avustajina Kimmo Helaskoski, Kari Lahtinen ja Pekka Tarmio.

Aikaisemmista sääntökirjoista poiketen R&A:n laatimat paikallissääntöjen ja kilpailumääräysten mallit on siirretty sääntöjen koontiteokseen “Official Guide to the Rules of Golf”, joka pitää sisällään seuraavat osat:

- The Rules of Golf with Interpretations (Golfsäännöt tulkintoineen)
- Committee Procedures (Toimikunnan ohjeet)
- Model Local Rules and Other Forms of Play (Paikallissäännöt sekä muiden pelimuotojen mallisäännöt)
- The Modified Rules of Golf for Players with Disabilities (Muunnetut säännöt erityisgolfareille)

Näistä Committee Procedures sekä Model Local Rules and Other Forms of Play osat käännetään 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 yhteydessä SGL:n sääntö- ja tasoitustoimikuntaan. Golfin sääntöjen tulkinnassa epäselvyydet ratkaistaan Rules of Golf -kirjan voimassa olevan englanninkielisen painoksen mukaan.

Helsinki, joulukuu 2018

SGL:n Sääntö- ja tasoitustoimikunta





# Hertz

## Hyödynnä jäsenetu ja vuokraa auto jopa 15 % edullisemmin

Hertz on Golfliiton yhteistyökumppani. Tarjoamme liiton jäsenille vuokra-autot aina edulliseen hintaan. Ilmoita varausvaiheessa alennustunniste (CDP) 883318 ja saat jopa 15 % alennusta vuokrauksesta. Varaa osoitteessa [hertz.fi](https://www.hertz.fi).



# Sääntökirjan käyttäminen

Golf 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.

Kaikkien pelaajien auttamiseksi on myös tehty Golfin Säännöt - Pelaajien opas -kirja, joka pitää sisällään pelin kannalta yleisimmin kentällä tarvittavat säännöt, ja on lyhennelmä Golfin Säännöt -kirjasta. Toimikunnan jäsenten ja tuomarin tulisi aina käyttää lyhentämätöntä Golfin Säännöt -kirjaa, kun heiltä kysytään apua sääntöihin liittyen.

Selvittäessä 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, etsi avainsanat kysymyksellä kuten "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 loppupuolelta (alkaen sivulta 200).

### 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. tiiusalue, 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, antaa sääntökirja yleensä vastauksen suurimpaan osaan sääntökysymyksistä. Tuomareita ja toimikuntia sekä niitä varten, jotka haluavat tarkempia tietoja säännöistä, olemme tehneet “Official Guide”-teoksen, joka pitää sisällään Golf Sääntöjen tulkintoja sekä toimikuntille 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.

- 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.

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 vakavasta käyttäytymismääräysten rikkomisesta.

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

## 1.3 Pelaaminen sääntöjen mukaisesti

### 1.3a Termin “Säännöt” merkitys; Kilpailumääräykset

Termi “Säännöt” tarkoittaa:

- Golfin sääntöjä 1-24 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 pelijärjestyksiä 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 pelaajaa tarkoituksellisesti 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 tai
  - » *Asetettaessa* palloa *takaisin* alkuperäiselle paikalleen (oli paikka tiedossa tai ei).
- 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.
- 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 (reian menetys reikäpelissä, kahden lyönnin rangaistus lyöntipelissä). Tätä rangaistusta sovelletaan suurimpaan osaan sääntörikkeistä, joissa mahdollinen hyöty on merkittävämpi kuin silloin, kun käytetään yhden lyönnin rangaistusta.
- Hylkääminen. *Reikä-* ja *lyöntipelissä* pelaaja 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)-(4), 20.2d ja 20.2e).

*Reikäpelissä* pelaaja ja *vastustaja* voivat sopia sääntötilanteen ratkaisusta, kunhan he eivät sovi tarkoituksellisesti sääntöjen soveltamisesta väärin (ks. Sääntö 20.1b(1)).

(4) **Rangaistusten soveltaminen useaan sääntörikkeeseen.** Jos pelaaja rikkoo useita sääntöjä tai samaa sääntöä useaan kertaan ennen kuin tähän pystytään puuttumaan (kuten hän lyö *lyönnin* tai hänelle kerrotaan rikkeestä), sovellettava rangaistus riippuu siitä, mitä pelaaja teki:

- Kun rikkeet tapahtuivat erillisinä suorituksina. Pelaaja saa erilliset rangaistukset kustakin rikkeestä.
- Kun rikkeet johtuvat yhdestä teosta tai toisiinsa liittyvistä toimista. Pelaaja saa vain yhden rangaistuksen; **mutta** jos toimenpide tai toimenpiteet rikkovat useampaa sääntöä, joissa on eritasoiset rangaistukset, pelaaja saa suurimman näistä rangaistuksista. Esimerkiksi:
  - » Useaan menettelytapaan liittyvät sääntörikkeet. Jos pelaajan yksittäinen teko tai toisiinsa liittyvät toimet rikkovat useampaa kuin yhtä menettelytavan vaatimusta pallon *merkitsemisestä*, nostamisesta, puhdistamisesta, *puhdistamisesta*, *takaisin asettamisesta* tai asettamisesta, joiden kaikkien seurauksena on yhden lyönnin rangaistus, saa pelaaja kokonaisuudessaan **yhden lyönnin rangaistuksen**. Tällainen tilanne on esimerkiksi silloin, kun pelaaja nostaa pallon ilman pallon paikan *merkitsemistä* ja puhdistaa sen, vaikka se ei olisi sääntöjen mukaan sallittua.
  - » Väärin korvatulla pallolla pelaaminen väärästä paikasta. *Lyöntipelissä* pelaajan pelatessa *korvaavalla* pallolla, kun se ei ole sallittua rikkoen Sääntöä 6.3b pelaten samalla *väärästä paikasta* rikkoen Sääntöä 14.7a, saa pelaaja kokonaisuudessaan **kahden lyönnin rangaistuksen**.
  - » Yhdistetyt menettelytapaan ja korvaamiseen/väärästä paikasta pelaamiseen liittyvät rikkeet. *Lyöntipelissä* jos pelaajan yksi teko tai toisiinsa liittyvät toimet rikkovat yhtä tai useampaa menettelytavan vaatimusta, josta seurauksena on yhden lyönnin rangaistus ja rikkoo myös yhtä tai molempia sääntöjä pelaamalla väärin *korvatulla* pallolla ja *väärästä paikasta*, saa pelaaja kokonaisuudessaan **kahden lyönnin rangaistuksen**.

**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*.

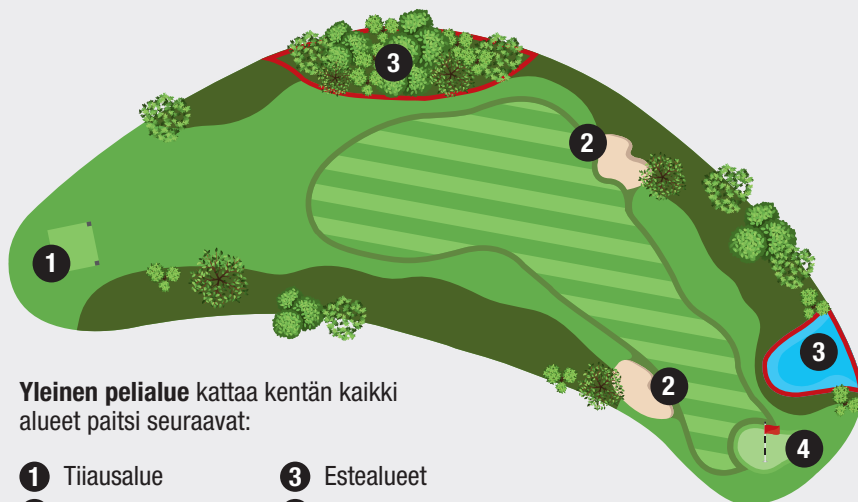
#### 2.2a Yleinen pelialue

*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 päättyy *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*:

- *Tiiausaluetta*, 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) tietyjen määriteltyjen asioiden tai olosuhteiden vaikutuksesta, kuten:

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

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

## 2.4 Kielletty pelialue

*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 5H(1)** (Käyttätymissäännöillä 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.

**Katso Toimikunnan ohjeet, Osa 6C** (*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 pelipartnerina

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

Vaikka Säännöt 1-20 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 vähemmällä 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
- *Vastustaja* 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.

**Katso Toimikunnan ohjeet, Kappale 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 (katso Sääntö 6.5) koskien myös tilannetta, jossa reikää ei vielä ole aloitettu.
- **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 Tasoitukset 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 täytyy pelata ilmoittamallaan pienemmällä tasoituksella.

**(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 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 *lyönнин* tai reiän)
- Väärä lyöntimäärä ilmoitettu reiän lopettamisen jälkeen. Pelaajan on kerrottava oikea lyöntimäärä:
  - » Ennen kuin kumpikaan pelaaja suorittaa aloitus*lyönнин* 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.
- 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 avaus*lyönnin* 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 rangaistuksestaan, tällöin ottelun tilanne korjataan oikeaksi.

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

- Jos pelaaja tietää tai uskoo *vastustajan* rikkoneen sääntöä, jonka rikkomisesta seuraa rangaistus, pelaaja voi toimia sääntöjen mukaan tai jättää rikkeen huomioimatta.
- **Mutta** jos pelaaja ja *vastustaja* tarkoituksellisesti sopivat jättävänsä tietämänsä rikkeen tai rangaistuksen huomioimatta, molemmat pelaajat **hylätään** 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.

### 3.3 Lyöntipeli

#### Säännön tarkoitus:

Lyöntipelissä on erityisiä sääntöjä (erityisesti tuloskortteille 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.

**Katso Toimikunnan ohjeet, Kappale 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*.

### KUVA 3.3b: TULOSKORTIN VASTUUT TASOITUKSELLISESSA LYÖNTIPELISSÄ

Nimi: Unto Kuntonen Tasoitus: 5 Pvm: 09/07/19

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

NET: 69

Merkitsijän allekirjoitus: *Ale. Mäkelä*

Pelaajan allekirjoitus: *Unto Kunt*

**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, 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.

**Katso Toimikunnan ohjeet, Kappale 5A(5)** (suositukset kuinka määritellään, koska *tuloskortti* on palautettu) .

(3) **Väärä reikätul**os. Jos pelaaja palauttaa *tuloskortin*, jossa on väärä reikätul<sup>o</sup>s 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 reikätul<sup>o</sup>s on pienempi kuin oikea tulos, koska pelaaja ei lisännyt tulokseen yhtä tai useampaa rangaistuslyöntiä, joita hän ei tiennyt saaneensa ennen *tuloskortin* palauttamista:

- Pelaajaa 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.

Tämä poikkeus ei päde:

- 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) **Tuloslaskenta tasoituksellisessa kilpailussa**. Pelaaja on vastuussa siitä, että hänen tasoituksensa on merkitty *tuloskorttiin*. Jos pelaaja palauttaa *tuloskortin*, jossa ei ole hänen oikeaa tasoitustaan:

- Tuloskortissa on liian korkea tasoitus tai ei lainkaan tasoitusta. Jos tämä vaikuttaa pelaajan saamien tasoituslyöntien määrään, pelaajan **tulos hylätään** tasoituksellisessa kilpailussa. Jos tällä ei ole vaikutusta, rangaistusta ei seuraa.
- Tuloskortissa on liian alhainen tasoitus. Rangaistusta ei seuraa, ja pelaajan nettotulos lasketaan käyttäen *tuloskorttiin* merkittyä alhaisempaa tasoitusta.

(5) **Pelaaja ei ole vastuussa reikätulosten yhteenlaskusta tai tasoituksen soveltamisesta**. *Toimikunta* on vastuussa pelaajan reikätulosten yhteenlaskemisesta ja tasoituksellisessa kilpailussa pelaajan tasoituksen soveltamisesta.

Rangaistusta ei seuraa, jos pelaaja palauttaa *tuloskortin*, johon yhteistuloksen laskeminen tai tasoitusten soveltaminen on tehty virheellisesti.

### 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 aloitus*lyönnin* 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. Lähtökohdiana 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:ään, eikä vaurioituneita tai hukattuja mailoja saa normaalisti korvata 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 täyttää *varustesääntöjen* vaatimukset:

- *Lyönnissä* käytettävän mailan on oltava vaatimusten mukainen, ei pelkästään uutena, vaan myös sen jälkeen, kun sitä on jollain tavalla tarkoituksellisesti tai vahingossa muutettu.
- **Mutta** jos hyväksytyt mailan suoritusominaisuudet muuttuvat kulumisen vuoksi normaalissa käytössä, se on edelleen hyväksytty maila.

“Suoritusominaisuudet” tarkoittavat mitä tahansa osaa mailasta, jolla on vaikutusta mailan käyttäytymiseen *lyönnissä*, kuten mailan kädensijaa, vartta, lapaa tai varsi- tai lapakulmaa (sisältäen säädettävän mailan varsi- tai lapakulman).

(2) **Kierroksen aikana vaurioituneen mailan käyttäminen tai korjaaminen.** Jos hyväksytty maila on vaurioitunut *kierroksen* aikana tai pelin ollessa keskeytyneenä Säännön 5.7a mukaisesti, pelaaja ei normaalisti saa korvata sitä toisella mailalla (Rajoitettu **poikkeus** silloin, kun pelaaja itse ei ole aiheuttanut mailan vaurioitumista, ks. Sääntö 4.1 b(3)).

**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
- Korjata mailan palauttamalla sen mahdollisimman lähelle kuntoa, jossa se oli ennen vaurioitumistaan *kierroksen* aikana tai pelin ollessa keskeytettynä. Tällöin on käytettävä alkuperäistä kädensijaa, vartta ja lapa. **Mutta** näin toimittaessa:
  - » Pelaaja ei saa tarpeettomasti viivyttää peliä (ks. Sääntö 5.6a), ja
  - » Mitään mailassa ennen *kierrosta* ollutta vauriota ei saa korjata.

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

- Pelaajan aiheuttamana (kuten *lyönnissä* tai harjoitusvingissä mailan kanssa, laittamalla tai ottamalla se pois golfbägistä, pudottamalla se tai nojaamalla siihen tai heittämällä tai väärinkäyttämällä mailaa), tai
- Toisen pelaajan, *ulkopuolisen vaikutuksen* tai *luonnonvoimien* aiheuttamana.

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

**(3) Mailan suoritusominaisuuksien muuttaminen tarkoituksellisesti *kierroksen aikana*.** Pelaaja ei saa *lyödä* mailalla, jonka suoritusominaisuuksia hän on muuttanut tarkoituksellisesti *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 – Säädettävän mailan palauttaminen alkuperäiseen asentoon:**

Jos mailan suoritusominaisuuksia on muutettu säätöominaisuutta käyttäen, mutta ennen kuin mailalla *lyödään*, maila palautetaan mahdollisimman lähelle sen alkuperäistä asentoa säätämällä ominaisuus takaisin siihen missä se oli, rangaistusta ei seuraa ja mailaa voi käyttää *lyöntiin*.

**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.

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).

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

- 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 *lyödä* kenenkään muun *kentällä* pelaavan pelaajan käyttämällä mailalla (vaikka toinen pelaaja pelaisi eri ryhmässä tai kilpailussa).
- Kun pelaaja huomaa rikkoneensa tätä sääntöä *lyömällä* toisen pelaajan mailalla, hänen tulee heti poistaa tämä maila pelistä Säännön 4.1c(1) menettelytavan mukaisesti.

**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 tai vaurioituneita mailoja ei saa korvata. Jos pelaaja aloitti pelinsä mukanaan 14 mailaa tai on lisännyt mailoja 14 mailan rajoitukseen asti *kierroksen* aikana tai kun peli on keskeytetty Säännön 5.7a nojalla, pelaaja ei saa korvata kadonnutta tai vaurioitunutta mailaa toisella mailalla.



**Poikkeus – Vaurioituneen mailan korvaaminen, kun pelaaja itse ei aiheuttanut vaurioitumista:** Kun pelaajan maila vaurioituu *kierroksen* aikana (tai pelin ollessa keskeytettynä) (ks. Sääntö 4.1a(2)) *ulkopuolisen vaikutuksen* tai *luonnonvoimien* tai jonkun muun henkilön kuin pelaajan tai hänen *caddiensa* aiheuttamana:

- Pelaaja voi korvata vaurioituneen mailan millä tahansa toisella mailalla Säännön 4.1b(4) mukaisesti.
- **Mutta** jos pelaaja toimii näin, pelaajan on heti poistettava vaurioitunut maila pois pelistä Säännön 4.1c(1) menettelytavan mukaisesti.

**(4) Rajoitukset mailojen lisäämiseen ja korvaamiseen.** Kun pelaaja lisää tai korvaa mailoja kohtien (1) ja (3) mukaisesti, pelaaja ei saa:

- Tarpeettomasti viivyttää peliä (ks. Sääntö 5.6a),
- Lisätä tai lainata mitään mailaa keltään muulta *kentällä* pelaavalta (vaikka toinen pelaaja pelaisi eri ryhmässä tai kilpailussa), tai
- Koota mailaa osista, joita joku on kuljettanut mukanaan pelaajalle *kierroksen* aikana.

**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 säädettävä 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 tuloksen säätäminen – se ei ole sama kuin reiän menetyks.
- Kesken olevan reiän tuloksen selvittyä tai juuri lopetetun reiän jälkeen ottelun tulosta 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 rangaistuksen)** 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(1), (2) tai (3) pitämällä mukanaan enemmän kuin 14 mailaa tai *lyömällä* toisen pelaajan mailalla, pelaajan pitää heti toimia niin, että hän selkeästi osoittaa jokaisen mailan, joka poistetaan pelistä.

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 *lyödä* 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 hajoaa kappaleiksi reikää pelattaessa

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

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

**Rangaistus *väärästä paikasta* pelaamisesta 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**.

Jos useammat yhden lyönnin rangaistuksen tuottavat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

(2) **Milloin pallon voi korvata toisella pallolla.** Pelaaja voi *korvata* pallon toisella vain, kun on selvästi nähtävissä, että alkuperäinen pallo on haljennut tai säröytynyt, ja tämä vaurio tapahtui tätä reikää pelattaessa – **mutta korvaaminen** 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).

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

**Rangaistus väärin korvatulla pallolla pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 4.2c: Yleinen rangaistus säännön 6.3b tai 14.7a mukaisesti.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

### 4.3 Varusteiden käyttö

Sääntöä 4.3 sovelletaan kaikenkuntoisiin *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* epänormaalisti tavalla. ”Epänormaalisti 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 suuntaamisen 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, tai
  - » Tulkata etäisyys- tai suuntatietoa (kuten käyttää laitetta, joka suosittelee *pelilinjaa* tai mailavalintaa pallon sijainnin perusteella).

**Katso 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 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 mailaus suosituksia), 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* lyöntimittoihin), 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 pelaajan tai muiden pelaajien pelaamisesta kilpailun aikana, joka helpottaa pelaajaa mailan valinnassa, *lyömisessä* tai päätettäessä miten pelata *kierroksen* aikana.

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

### (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 harjoitusvingiin), 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-hyväksytyä mailaa tehdäkseen harjoitusvingin tai millä muulla tavalla tahansa mikä mahdollisesti antaa pelaajalle hyötyä auttamalla *lyöntiin* valmistautumisessa tai *lyönnissä* (kuten auttamalla swingissä, mailaotteessa, 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* ei päättä, että *varusteen* käyttö antaa pelaajalle epäreilun edun muihin pelaajiin nähden.

(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 joko yksittäisellä tai toisiinsa liittyvillä toimilla: *Yleinen rangaistus*.**
- **Rangaistus toisesta rikkeestä, joka ei liity ensimmäiseen rikkeeseen: Tuloksen hylkääminen.** Tätä rangaistusta sovelletaan, vaikka rike olisi täysin erilainen kuin mikä aiheutti ensimmäisen rangaistuksen.



# 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 enempiä 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 *kierrostaan* 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 *vihəriön* pinnan kokeilemistä pyörittämällä palloa tai hankaamalla sitä, ja
- Rajoitukset *kentällä* harjoittelemisessa ennen *kierrosta* tai *kierrosten* välillä koskevat vain pelaajaa, eivät pelaajan *caddieta*.

## 5.2a Reikäpeli

*Reikäpelikiilpailussa* 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* lähetyvillä ja harjoitella millä tahansa harjoitusalueella.
- Pelaaja saa harjoitella *kentällä* sen jälkeen, kun hän on päättänyt kyseisen päivän viimeisen *kierroksensa*.

**Katso 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).

### Rangaistus Säännön 5.2 rikkomisesta:

- **Rangaistus ensimmäisestä rikkeestä: Yleinen rangaistus** (kirjataan pelaajan ensimmäiselle reiälle).
- **Rangaistus toisesta rikkeestä: Tuloksen hylkääminen.**

## 5.3 Kierroksen aloittaminen ja päättäminen

### 5.3a Milloin kierros alkaa

Pelaajan *kierros* alkaa, kun hän suorittaa *lyönnin* ensimmäisellä reiällään (katso 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* määräämässä 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:

- Harjoitussvingi/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 harjoituslyönteille reikien välillä

Kahden reiän välillä pelaaja ei saa lyödä harjoituslyöntejä.

**Poikkeus – Missä pelaajan sallitaan 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).

**Katso toimikunnan menettelytavat, Osa 8; Mallipaikallissääntö I-2 (Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla kielletään puttaamisen tai 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 *reikäpelit* 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 Kohtuuton viivyttely; Ripeä pelinopeus

#### 5.6a Kohtuuton pelin viivyttäminen

Pelaaja ei saa kohtuuttomasti 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 kolmannesta rikkeestä: Tuloksen hylkääminen.**

Jos pelaaja viivyttää kohtuuttomasti kahden reiän välillä, rangaistus kirjataan seuraavalle reiälle.

#### 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 *tiiäusalueelle*, 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 kehoitetaan 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).
- *Lyöntipelissä* pelaajat voivat pelata “ready golfia” turvallisella ja vastuullisella tavalla (ks. Säännön 6.4b Poikkeus).

(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.

**Katso toimikunnan ohjeet, Osa 5G** (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 viivyttämistä 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 Mitä pelaajien on tehtävä, kun toimikunta keskeyttää pelin

*Toimikunnalla* on kaksi tapaa keskeyttää peli. Kummallakin tavalla on omat vaatimukset siitä, kuinka pelaajat keskeyttävät pelaamisen.

- (1) **Välitön pelin keskeyttäminen (esimerkiksi vaaratilanteen uhatessa).** Kun *toimikunta* ilmoittaa pelin välittömästi keskeyttämisestä, kaikkien pelaajien on heti lopetettava pelaaminen eikä yhtään *lyöntiä* saa lyödä ennen kuin *toimikunta* antaa luvan jatkaa peliä.

*Toimikunnan* tulisi käyttää selkeää tapaa ilmoittaakseen pelaajille pelin välittömästi 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 reikian pelaamisen välissä, heidän täytyy keskeyttää peli eivätkä he saa suorittaa aloitus*lyöntiä* 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 menetyks)***.
- » **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.

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

### 5.7c Mitä pelaajien on tehtävä, kun peliä jatketaan

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

(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 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 takaisin- asettaminen ja korvaaminen, 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*, Sääntö 14.2d ei päde:
  - » Alkuperäinen tai muu pallo on *asetettava takaisin* alkuperäiselle paikalle (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).
  - » 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 väärästä paikasta pelaamisesta rikkoen Sääntöä 5.7d: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a mukaisesti.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

# 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 korvaaminen 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 Pallo 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 *tiiusalueen* sisäpuolelta:
- *Tiiusalueen* 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 tiiusalueelta

### 6.2a Koska tiiusalueen sääntöjä sovelletaan

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

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

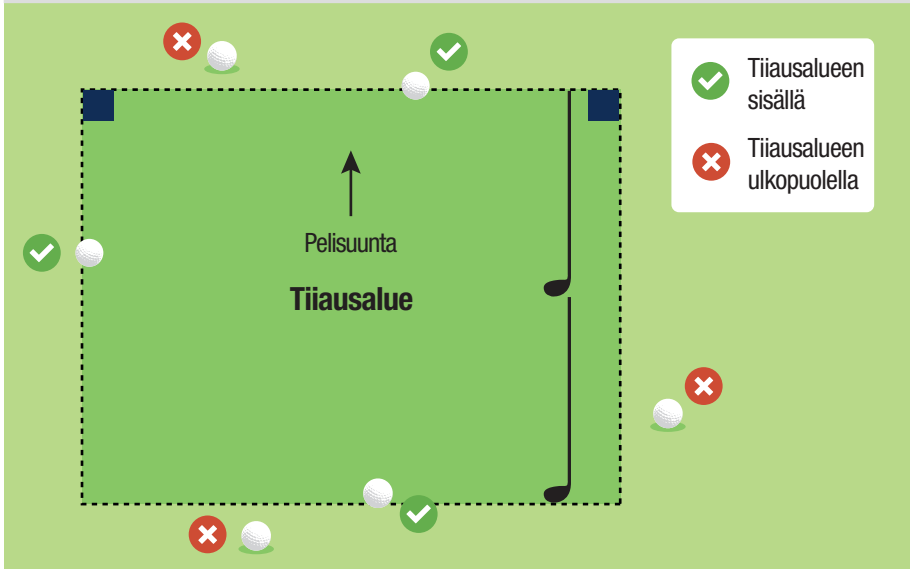
Tämä Sääntö koskee vain *tiiusaluetta*, jolta pelaajan on pelattava aloittaessaan pelattavaa reikää, ei muita *kentän* tiiuspaikkoja (joko samalla tai toisella reiällä).

### 6.2b Tiiusalueen säännöt

#### (1) Koska pallo on tiiusalueella.

- Pallo on *tiiusalueella*, kun osakin pallosta koskettaa *tiiusaluetta* tai on minkä tahansa *tiiusalueen* osan yläpuolella.
- Pelaaja saa seistä *tiiusalueen* ulkopuolella *lyödessään* palloa, joka on *tiiusalueella*.

### 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 sääntöjenvastaiselta *tiiltä*, tai tiiaten pallon tavalla, joka ei ole sallittua tämän säännön mukaan.

#### **Rangaistus Säännön 6.2b(2) rikkomisesta:**

- **Rangaistus ensimmäisestä rikkeestä, joka tapahtuu yhdellä tai useammalla toisiinsa liittyvällä toimenpiteellä: Yleinen rangaistus.**
- **Rangaistus toisesta rikkeestä, joka ei liity ensimmäiseen rikkeeseen: Tuloksen hylkääminen.**

#### (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 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 pelaamistaan *tiiausalueelta*, hän saa **yleisen rangaistuksen** Säännön 8.1a(1) rikkomisesta.

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 tiiattu 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 tiiattu pallo putoaa *tiiltä* tai pelaaja tönäisee pallon *tiiltä* ennen kuin pelaaja on *lyönyt*, pallon saa rangaistuksetta tiiata 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 tiiattu pallo *hutilyönnin* jälkeen) tai vapautumisen jälkeen, pelaaja saa:

- Nostaa tai *siirtää* 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.**

Jos useimmat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

## 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 korvaa 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 *korvaa* pallon (riippumatta siitä onko se sallittua vai ei).

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

### 6.3b Pallon korvaaminen toisella pallolla reikää pelattaessa

#### (1) Milloin pelaajan on sallittua ja ei ole sallittua korvata pallo toisella pallolla.

Tietyt säännöt sallivat pelaajan vaihtaa pallon, jota hän on käyttänyt reikää pelatessaan *korvaamalla pelissä* oleva pallo toisella, 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 *korvata* palloa uudella, vaan hänen on käytettävä alkuperäistä palloa tietyin poikkeuksin (Sääntö 14.2a).

#### (2) Korvaavasta pallosta tulee pelissä oleva pallo. Kun pelaaja *korvaa pelissä* olevan pallon toisella (ks. Sääntö 14.4):

- Alkuperäinen pallo ei ole enää *pelissä*, vaikka se olisikin paikallaan *kentällä*.
- Tämä pätee, vaikka pelaaja:
  - » *Korvasi* muulla pallolla alkuperäisen pallon, vaikka se ei olisi sääntöjen mukaan sallittua (riippumatta siitä havaitsiko pelaaja, että hän *korvasi* pallon muulla pallolla), tai

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

- Virheen korjaaminen ennen korvattua pallon pelaamista, ks. Sääntö 14.5.

Jos pelaajan alkuperäistä palloa ei ole löydetty ja pelaaja laittaa *peleihin* toisen pallon *lyöntiä ja lyöntimatka* –vapautumisella (ks. Säännöt 17.1d, 18.1, 18.2b ja 19.2a), tai laittaa toisen pallon *peleihin* 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 *korvatulla* pallolla, ja
- Pelaaja ei saa pelata alkuperäisellä pallolla, vaikka se löydetäisiin *kentältä* ennen 3 minuutin etsintäajan päättymistä (ks. Sääntö 18.2a(1)).

(3) **Väärin korvattua pallon lyöminen.** Jos pelaaja *lyö* väärin *korvattua* palloa:

- Pelaaja saa ***yleisen rangaistuksen***.
- *Lyöntipelissä* pelaajan on pelattava reikä loppuun väärin *korvatulla* pallolla.

Jos useimmat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

### 6.3c Väärä pallo

(1) **Väärin korvattua 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 väärin korvattua pallon pelaamisesta rikkoen Sääntöä 6.3c(1): Yleinen rangaistus.**

*Reikäpelissä:*

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

*Lyöntipelissä* pelaajan 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 kerrottu Säännössä 18.3c), tai
- Pelatessaan *lyöntipelissä* kahta palloa korjatakseen mahdollista *vakavaa virhettä* 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 tiiusalueelta 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 *reistä* olevaa palloa pelataan ensin.
  - » Jos pallot ovat samalla etäisyydellä *reistä* 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* lähtöjärjestyksen mukaisesti tai, jos arvontaa ei ole suoritettu, sopimalla tai arpomalla (kuten kolikkoa heittämällä).

- Aloittaminen kaikilla rei'illä.
  - » Ryhmän pelaajista sillä, jolla on reiän alhaisin bruttotulos, on *aloitusoikeus* seuraavalla *tiiausalueella*, toiseksi paras bruttotulos pelaa seuraavaksi 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 sopivat pelaamisesta väärällä vuorolla antaakseen etua jollekin heistä, jokainen heistä 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 pelatakseen 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 pystyisi saamaan tai pelaaja tai *vastustaja* saa *yleisen rangaistuksen* (reiän menetys)).
- *Lyöntipelissä*, kun pelaaja on pelannut *reikään* Säännön 3.3c mukaisesti.

**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* seuraavan *lyönnin* 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 *irralaisia 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 tulee palauttaa hiekkään 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).
- Löytämällä samanmerkinen, -mallinen, -numeroinen ja kunnoltaan vastaavanlainen pallo kuin pelaajan pallo siltä alueelta, jossa pelaajan pallon oletetaan olevan. (**Mutta** tunnistamista ei voi tehdä, 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 sitä ei ollut välttämätöntä tehdä tunnistamista varten, (**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 väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 7.3: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useimmat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4)

### 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.

Jos näin tapahtuu, pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2). Tätä tehtäessä:

- Jos pallo oli *kiinteän haitan, olennaisen rakenteen, 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 pysähtyttyä 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 ”pela *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 svingin 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.

Sääntö ei päde:

- *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 rakennetta* 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, painaumuksia tai muita maanpinnan epätasaisuuksia.
  - (4) Poistaa tai tasoittaa hiekkaa tai irtomaata.
  - (5) Poistaa kastetta, huurretta 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.

**Mutta** sallittua ei ole:

- Painaa mailaa maahan, 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 kuin mahdollista.

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

Jos pelaaja *parantaa lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* liikuttamalla, taivuttamalla 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. ulkorajapaalun) 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 paalu reikään, josta ulkorajapaalu oli poistettu, tai sidotaan siirretty oksa takaisin paikalleen), tai
  - » Käyttämällä muita materiaaleja alkuperäisen esineen korjaamiseen (esim. käytetään teippiä rikutun *ulkorajan merkin* tai oksan korjaamiseen).

(2) **Kuinka palauttaa esinettä siirtämällä parantuneet olosuhteet.** Pelaaja voi välttyä rangaistukselta Säännön 8.1a(2) rikkomisesta, jos hän ennen *lyönnin* tekoa 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 *eläimen*, esineen tai jonkun muun henkilön kuin pelaajan 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.** Jos *lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* huonontaa pelaaja itse, joku luontoon kuuluva tai *luonnonvoimat* kuten tuuli tai vesi, ei pelaaja saa *parantaa* huonontuneita *olosuhteita* Säännössä 8.1a kielletyillä tavoilla (**paitsi** Sääntöjen 8.1c(1), 8.1c(2) ja 13.1c sallimilla tavoilla).

**Rangaistus väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 8.1d: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4)

**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 Säännössä 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 vierä 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 löydyn 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 pelaaja 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 väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 9.1: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

## 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 tuleeko tilanteesta rangaistus.
- (1) **Neljä mahdollista tilannetta.** Säännöt tunnistavat vain neljä mahdollista syytä, miksi paikallaan oleva pallo *liikkuu* ennen pelaajan *lyöntiä*:
- *Luonnonvoimat*, esim. tuuli ja vesi (ks. Sääntö 9.3),
  - Pelaaja, mukaan lukien pelaajan *caddie* (ks. Sääntö 9.4),
  - *Vastustaja reikäpelissä*, mukaan lukien *vastustajan caddie* (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 kohtuutonta 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 – 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* paikkaan, josta pallo *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*).

**Rangaistus väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 9.3: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkeet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

## 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 aiheutti sen *liikkumisen*.

### 9.4a Milloin nostettu tai liikutettu pallo täytyy asettaa takaisin

Jos pelaaja nostaa paikallaan olevan pallonsa tai aiheuttaa sen *liikkumisen*, täytyy pallo *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 neljä **poikkeusta**:

**Poikkeus 1 – Pelaajan on sallittua nostaa tai liikuttaa palloa:** Rangaistusta ei seuraa, kun pelaaja nostaa tai *liikuttaa* palloa 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 ennen sen löytämistä:** 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:

- *Merkiteissä* pallon paikkaa tai nostaessaan tai *takaisin asettaessaan* 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. swingaamalla 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).

**Rangaistus väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 9.4: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

### 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 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, palloon tahallaan koskemisesta tai pallon liikkumisen aiheuttamisesta

Jos *vastustaja* nostaa tai tarkoituksellisesti koskee pelaajan paikallaan olevaa palloa tai aiheuttaa sen *liikkumisen*, saa *vastustaja* **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 tai 4 kuvatuista toimenpiteistä.

**Rangaistus väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 9.5: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

## 9.6 Ulkopuolinen vaikutus liikuttaa palloa

Jos *tiedetään tai on käytännössä varmaa*, että *ulkopuolinen vaikutus* (mukaan lukien *lyöntipelissä* toinen pelaaja tai toinen pallo) on nostanut tai *liikuttanut* pelaajan 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 ottaa *lyönti ja lyöntimatka* -vapautuminen Säännön 18.2 nojalla.

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

**Rangaistus väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 9.6: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

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

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

#### 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* (kun pallo on nostettu eikä vielä *asetettu takaisin*), saa pelaaja tai *vastustaja yhden lyönnin rangaistuksen*.

**Poikkeus – Sääntöjen 9.4b ja 9.5b poikkeuksia sovelletaan pallon merkinapin nostamiseen tai kun on aiheutettu sen liikkuminen:** 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 väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 9.7: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

# 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 täytyy lyödä palloa kunnolla mailan päällä 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

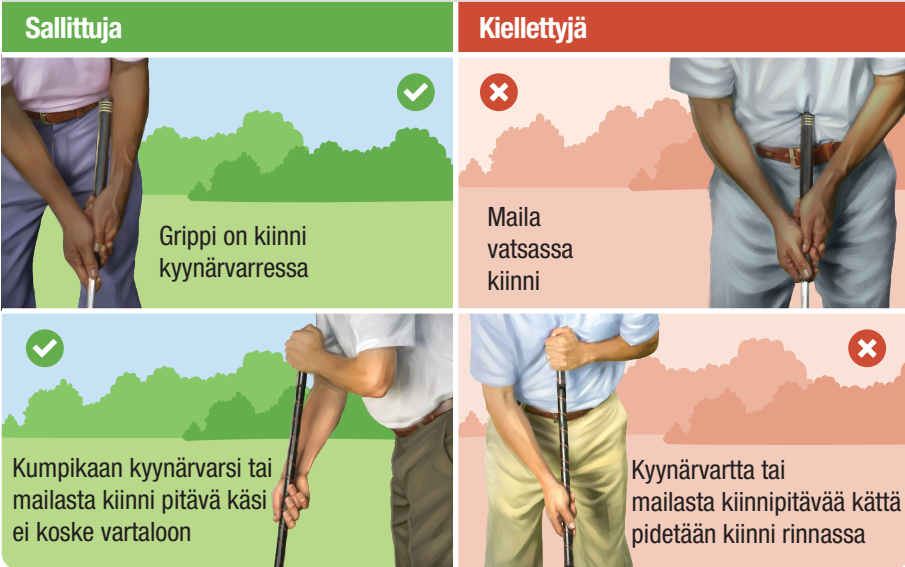
Palloa *lyötäessä* pelaaja ei saa ankkuroida mailaansa joko:

- 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 ANKKUROINTI**



**10.1c Lyönnin aikana pelilinjalta 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.**

**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 Säännön 10.1 rikkomisesta: 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).

Tämä ei päde kilpailussa ennen *kierrosta*, pelin ollessa keskeytettynä Säännön 5.7a mukaisesti tai *kierrosten* välissä.

**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) **Pelilinjän osoittaminen muualla kuin viheriöllä.** Pelaaja voi saada *pelilinjansa* osoitetuksi seuraavasti:

- Antamalla oman *caddiensa* tai muun henkilön seistä *pelilinjalla* tai sen lähellä osoittamassa sitä, **mutta** tämän henkilön täytyy siirtyä pois ennen *lyöntiä*.
- Asettamalla esineen (esim. mailalaukun tai pyyhkeen) *kentälle* osoittamaan *pelilinjaa*, mutta esine täytyy poistaa ennen *lyöntiä*.

(2) **Pelilinjän osoittaminen viheriöllä.** Ennen *lyöntiä* vain pelaaja ja hänen *caddiensa* voivat osoittaa pelaajan *pelilinjaa*, **mutta** seuraavin rajoituksin:

- Pelaaja tai *caddie* saavat koskettaa *viheriötä* kädellä, jalalla tai jollain, mitä heillä on mukanaan, **mutta** tällöin ei saa *parantaa lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* rikkomalla Sääntöä 8.1a, ja
- Pelaaja tai *caddie* ei saa asettaa mitään esinettä maahan minnekään *viheriölle* tai sen ulkopuolelle osoittamaan *pelilinjaa*. Tämä ei ole sallittua, vaikka esine poistettaisiinkin ennen *lyöntiä*.

*Lyönnin* aikana *caddie* ei saa tarkoituksellisesti seistä *pelilinjalla* tai sen lähellä tai tehdä mitään (esim. osoittamalla tiettyä paikkaa tai muodostamalla varjon *viheriölle*) osoittaakseen *pelilinjaa*.

**Poikkeus – Caddien huoltaessa lippua:** *Caddie* saa seistä *pelilinjalla* tai sen lähellä huoltaessaan lippua.

(3) **Mitään esinettä ei saa asettaa maahan auttamaan lyöntiasennon ottamista.** Ottaessaan *lyöntiasentoa lyöntiä* varten pelaaja ei saa käyttää apunaan mitään maahan asetettua esinettä, joka auttaa häntä linjaamaan jalkoja tai vartaloa, kuten esimerkiksi asettamalla maila maahan osoittamaan *pelilinjaa*, riippumatta siitä onko pelaaja sen itse asettanut tai joku muu pelaajaa varten.

Jos pelaaja ottaa *lyöntiasennon* rikkoen tätä sääntöä, ei hän voi välttää rangaistusta poistumalla *lyöntiasennosta* ja poistamalla esineen.

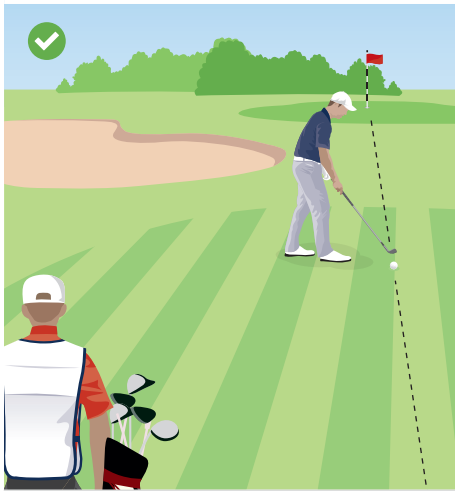

(4) **Rajoitukset caddien seisomisesta pelaajan takana.** Kun pelaaja aloittaa *lyöntiasennon* ottamisen *lyöntiä* varten ja kunnes *lyönti* on suoritettu:

- Pelaajan *caddie* ei saa minkään syyn takia seistä tarkoituksellisesti *pelilinjalla* tai lähellä sen jatketta pallon takana.
- Jos pelaaja ottaa *lyöntiasennon* rikkoen tätä sääntöä, ei hän voi välttää rangaistusta poistumalla *lyöntiasennosta*.

**Poikkeus – Pallon ollessa viheriöllä:** Pelaajan pallon ollessa *viheriöllä*, rangaistusta ei tämän säännön perusteella seuraa, jos pelaaja poistuu *lyöntiasennosta* eikä aloita uudestaan *lyöntiasennon* ottamista ennen kuin *caddie* on siirtynyt pois kielletyltä paikalta.



### KUVA 10.2b: CADDIE SEISOO PALLON TAKANA PAIKASSA, JOKA ON LYÖNTILINJALLA TAI LÄHELLÄ SITÄ

Sallittu	Kielletty
	
<p>Sääntöä 10.2b(4) ei rikota, jos pelaajan aloittaessa lyöntiasennon ottamista lyömistä varten, caddie ei seiso pallon takana paikassa, joka on peliinin jatkeella tai sen lähellä, eikä siirry tällaiseen paikkaan ennen kuin lyönti on suoritettu.</p>	<p>Sääntöä 10.2b(4) rikotaan, jos pelaajan aloittaessa lyöntiasennon ottamista lyömistä varten, caddie seisoo pallon takana paikassa, joka on peliinin jatkeella tai sen lähellä.</p>

**Ks. Säännöt 22, 23 ja 24** (Pelimuodoissa, joissa on *pelipartneri*, pelaajan *pelipartneri* tai hänen *caddie* voi tehdä samoja toimenpiteitä (samoin rajoituksin), kuin mitä pelaajan *caddie* voi tehdä Sääntöjen 10.2b(2) ja (4) nojalla.

**(5) Fyysinen apu ja luonnon olosuhteilta suojaautuminen.** Pelaaja ei saa *lyödä*:

- Saadessaan fyysistä apua omalta *caddielta* tai toiselta henkilöltä, tai
- Jos pelaajan *caddie*, joku muu henkilö tai esine on tarkoituksellisesti asetettu antamaan suojaa auringolta, sateelta, tuulelta tai muulta luonnon olosuhteelta.

Ennen *lyöntiä* tällainen apu tai suoja on sallittu, **paitsi** jos se on kielletty Sääntöjen 10.2b(3) ja (4) perusteella.

Tämä sääntö ei kiellä pelaajaa tekemästä omia toimenpiteitä suojaautukseen luonnon olosuhteilta *lyönnin* aikana, esim. pukeutumalla suojaaviin vaatteisiin tai pitämällä sateenvarjoa päänsä päällä.

**Rangaistus Säännön 10.2 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 voi 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.

**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 voi tehdä

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

- (1) **Sallitut toimenpiteet.** *Caddie* voi tehdä seuraavia toimenpiteitä aina, kun ne ovat sääntöjen mukaan sallittuja:
- Kantaa, kuljettaa ja käsitellä pelaajan mailoja ja muita *varusteita* (mukaan lukien golfauton tai golfkärryjen 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 ja korjata *viheriön* vaurioita (Sääntö 13.1c).
  - Poistaa tai huoltaa *lipputankoa* (Sääntö 13.2b).
  - *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 *irrationaalisia luonnonhaittoja* ja *liikuteltavia haittoja* (Säännöt 15.1 ja 15.2).
- (2) **Sallitut toimenpiteet vain pelaajan valtuuttamana.** *Caddie* voi 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 vaatii pallon *asettamista takaisin* tai kun pelaaja on päättänyt vapautua jonkun säännön nojalla (Sääntö 14.1b).
- (3) **Kielletyt toimenpiteet.** *Caddie* ei saa tehdä seuraavia toimenpiteitä pelaajalle:
- Luovuttaa seuraavaa *lyöntiä*, reikää tai ottelua *vastustajalle* tai sopia *vastustajan* kanssa ottelun tilanteesta (Sääntö 3.2).
  - Tarkoituksellisesti seistä *pelilinjalla* tai sen jatkeen lähellä pelaajan pallon takana silloin, kun pelaaja aloittaa *lyöntiasennon* ottamisen *lyöntiä* varten

ja kunnes *lyönti* on suoritettu (Sääntö 10.2b(4)) tai tehdä muita Säännössä 10.2b kiellettyjä toimenpiteitä.

- *Asettaa* pallo *takaisin*, ellei *caddie* ollut sitä nostanut tai *liikuttanut* (Sääntö 14.2b).
- *Pudottaa* tai asettaa pallo *vapautumisalueelle* (Sääntö 14.3).
- Päättää vapautua säännön perusteella (esim. julistamalla pallon olevan pelaamattomassa paikassa Säännön 19 nojalla tai vapautua *epänormaalista kenttäolosuhteesta* tai *estealueelta* Säännön 16.1 tai 17 nojalla); *caddie* voi *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 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*, saa pelaaja **yleisen rangaistuksen (kahden lyönnin rangaistus)**.

### 11.1b Pallo täytyy pelata sijaintipaikaltaan

Jos pelaajan liikkeessä oleva pallo osuu vahingossa johonkin henkilöön tai *ulkopuoliseen vaikutukseen*, täytyy pallo pelata sijaintipaikaltaan, **paitsi** kahdessa tilanteessa:

**Poikkeus 1 – Kun viheriön ulkopuolelta pelattu pallo pysähtyy jonkun henkilön, eläimen tai liikkuvan ulkopuolisen vaikutuksen päälle:** Pelaaja ei saa pelata palloa sijaintipaikaltaan vaan pelaajan täytyy vapautua:

- Jos pallo on muualla kuin viheriöllä. Pelaajan täytyy *pudottaa* alkuperäinen tai muu pallo seuraavanlaiselle *vapautumisalueelle* (ks. Sääntö 14.2):
  - » 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 on viheriöllä. Pelaajan täytyy asettaa alkuperäinen tai muu pallo arvioituun paikkaan sille kohdalle, missä pallo ensiksi pysähtyi henkilön, *eläimen* tai liikkuvan *ulkopuolisen vaikutuksen* päälle käyttäen *takaisin asettamisen* toimintatapoja Sääntöjen 14.2b(2) ja 14.2e mukaisesti.

**Poikkeus 2 – Kun viheriöltä pelattu pallo osuu vahingossa johonkin viheriöllä olevaan henkilöön, eläimeen tai liikuteltavaan haittaan (sisältää toisen liikkuvan pallon):** *Lyöntiä* ei lasketa ja alkuperäinen tai muu pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiseen paikkaansa (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2), **paitsi** seuraavissa kahdessa tapauksessa:

- Liikkeessä oleva pallo osuu toiseen paikalla olevaan palloon tai pallon merkinappiin viheriöllä. *Lyönti* lasketaan ja pallo täytyy pelata sijaintipaikaltaan. (Ks. Sääntö 11.1a tuleeko rangaistusta *lyöntipelissä*).
- Liikkeessä oleva pallo osuu vahingossa lipputankoon tai henkilöön, joka huoltaa sitä. Tämä tilanne käsitellään Säännössä 13.2b(2), ei tässä säännössä.

**Rangaistus väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 11.1: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

## 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 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 Mistä pelataan palloa, jonka 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 (vaikei palloa olisi löydetty), palloa ei saa pelata sijaintipaikaltaan vaan pelaajan täytyy vapautua:

(1) **Palloa lyöty muualta kuin viheriöltä.** Pelaajan täytyy vapautua perustuen arvioituun paikkaan, 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.

- 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 ottaa *lyönti ja lyöntimatka* -vapautuminen Säännön 18.2 mukaisesti.

(2) **Palloa lyöty viheriöltä.** *Lyöntiä* ei lasketa ja alkuperäinen tai muu pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiseen paikkaansa (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).

**Rangaistus väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 11.2: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

### 11.3 Tahallinen esineiden liikuttaminen tai olosuhteiden muuttaminen tarkoituksena 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 liikuttaa:
  - » *Irrallista luonnonhaittaa* (ks. Säännön 15.1a poikkeus 2), tai
  - » *Liikuteltavaa haittaa* (ks. Säännön 15.1a poikkeus 2).

**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, tai
- Toisen pelaajan *varustetta* (paitsi toisen pelaajan muualla kuin *viheriöllä* paikallaan olevaa palloa tai missä tahansa *kentällä* olevaa *pallon merkinappia* (näitä siis ei saa siirtää suom.huom.)).

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

**Rangaistus Säännön 11.3 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).



# IV

## Erityissäännöt bunkkereille ja viheriöille **SÄÄNNÖT 12-13**



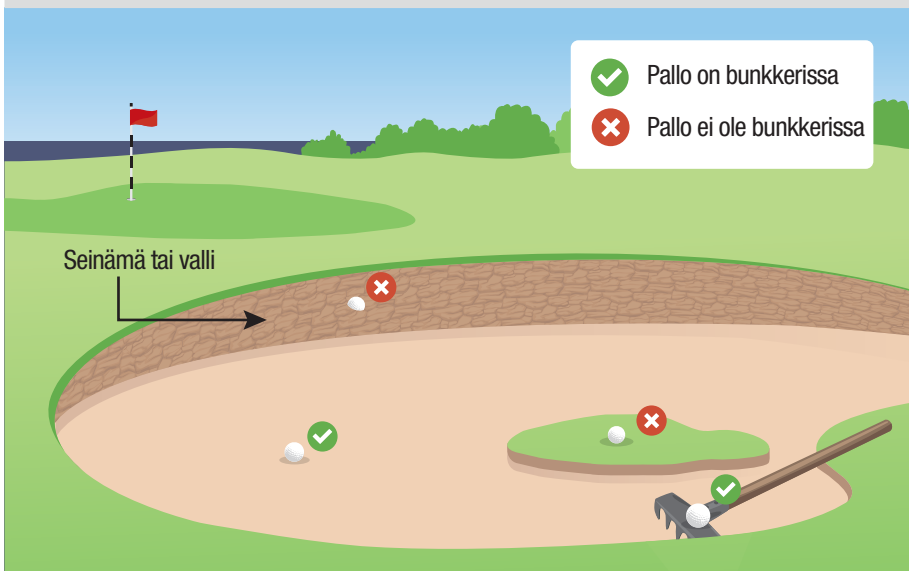
# SÄÄNTÖ 12

## 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 pallosta:

- 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 rakenteen* 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 pallosta 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 *irralisia luonnonhaittoja* Säännön 15.1 perusteella ja *liikuteltavia haittoja* Säännön 15.2 perusteella.

Edellä mainitulla tavalla toimittaessa voidaan samalla koskea *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 hiekan kuntoa koskettamalla tahallisesti *bunkkerin* hiekkaa kädellä, mailalla, haravalla tai muulla esineellä saadakseen tietoa seuraavaa *lyöntiä* varten, tai
- Koskettaa *bunkkerin* hiekkaa mailalla:
  - » Suoraan pallon edessä tai takana (**paitsi** Säännön 7.1a sallimalla tavalla normaalisti etsiessään palloa tai Säännön 12.2a sallimalla tavalla poistaessaan *irralista luonnonhaittaa* tai *liikuteltavaa haittaa*).
  - » Harjoitusvingillä, tai
  - » *Lyönnin* taakseviennissä.

(2) **Milloin hiekan koskettaminen ei aiheuta rangaistusta. Lukuun ottamatta** kohdassa (1) mainittuja tilanteita, tämä sääntö ei kiellä pelaajaa koskettamasta hiekkaa *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 *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 hiekkaan 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, pelaaja voi:

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

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

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

**Mutta** jos *bunkkerista* pelattu pallo päättyy takaisin *bunkkeriin*, tai pelaaja vapautuu *pudottamalla* pallon *bunkkeriin*, Sääntöjen 12.2b(1) ja 8.1a rajoitukset ovat voimassa *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 viheriöllä 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 pallo 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. *irralisen luonnonhaitan* tai *haitan*) ja on *viheriön* reunojen sisäpuolella.

Jos osa pallosta on sekä *viheriöllä* että toisella *kentän alueen* osalla, 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 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 (mutta ei muualla kentällä)* 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 *reikä* tai käyttämällä esinettä, joka ei ole sallittu), saa pelaaja **yleisen rangaistuksen** Säännön 8.1a rikkomisesta.

“*Viheriöllä* oleva vaurio” tarkoittaa vauriota, jonka on aiheuttanut henkilö tai *ulkopuolinen vaikutus*, kuten:

- 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 tai *tiit*).

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

- Normaaleista *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*, paikkamistä peliä jatketaan riippuu siitä, oliko pallo jo nostettu ja *asetettu takaisin* alkuperäiselle paikalleen:

- Pallo oli jo nostettu ja asetettu takaisin. Pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (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).

### 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.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

**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. *irralisen luonnonhaitan* tai *haitan*) ja pallo on *väärän viheriön* reunojen sisäpuolella, tai
- *Väärä viheriö* vaikuttaa fyysisesti pelaajan aiotun *lyöntiasennon* alueeseen tai swingin 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*, swingin tai *pelisuunnan*, joka on epätarkoituksenmukainen kyseisissä olosuhteissa.

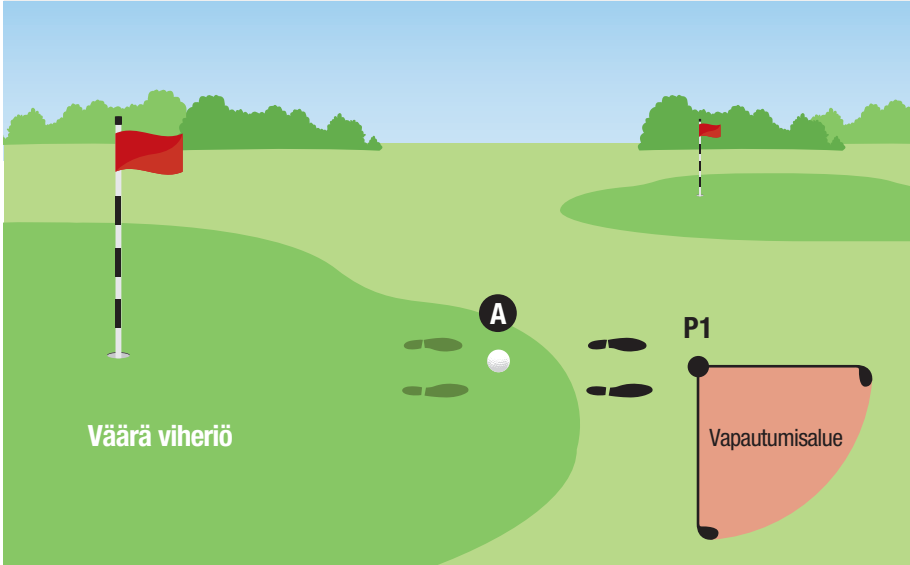
**Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö D-3** (*Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, jolla kielletään vapautuminen, kun väärä viheriö haittaa vain aiotun lyöntiasennon aluetta*).

**Rangaistus väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 13.1: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).



### KUVA 13.1f: VAPAUTUMINEN ILMAN RANGAISTUSTA VÄÄRÄLTÄ VIHERIÖLTÄ



Väärän viheriön haitatessa täytyy pelaajan vapautua siitä ilman rangaistusta. Kaaviossa oletetaan pelaajan pelaavan oikealta puolelta ja lähin täydellisen vapautumisen piste pallolle A on P1, jonka tulee olla samalla osalla kenttää, 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 osalla kenttää, mihin alkuperäinen pallo päätyi. Pelaajan tulee vapautua kokonaan väärältä viheriöltä.

## 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*, saa hän ***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, saa pelaaja **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:

- Poistamalla *lipputankon reiästä* ennen pallon pelaamista, tai
- Valtuuttamalla jonkun huoltamaan *lipputankoa*, mikä tarkoittaa sen poistamista siten, että:
  - » Ensin pidetään *lipputankoa reiässä*, sen päällä tai vieressä ennen *lyöntiä* ja *lyönnin* aikana osoittaen pelaajalle *reiän* sijaintia, ja
  - » Sitten poistetaan *lipputanko lyönnin* 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 *reiän* läheisyydessä, 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 ja 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 *reiästä* 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 *reiästä* poispäin), rangaistusta ei seuraa ja pallo täytyy *asettaa takaisin reiän* reunalle (ks. Sääntö 14.2).

**Rangaistus väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 13.2c: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

*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 pallo 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* 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).



# 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 vapaututaan ilman rangaistusta tai rangaistuksella, korvaava tai alkuperäinen pallo on pudotettava tarkkaan määrätylle 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. Sääntö kattaa pallon nostamisen kädellä, pallon pyörittämisen tai muulla tavalla tahallisesti aiheutetun pallon *liikkumisen* 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, saa pelaaja **yhden lyönnin rangaistuksen**.

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

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



### 14.1b Kuka voi nostaa pallon

Pelaajan pallon voi 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 – Caddie voi nostaa pelaajan pallon viheriöllä ilman valtuutusta:** Jos pelaajan pallo on *viheriöllä*, pelaajan *caddie* voi nostaa pallon ilman pelaajan valtuutusta.

Jos *caddie* nostaa pallon ilman pelaajan valtuutusta muualla kuin *viheriöllä*, saa pelaaja **yhden lyönnin rangaistuksen** (ks. Sääntö 9.4).

### 14.1c Nostetun pallon puhdistaminen

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

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

- Pallon halkeamisen tai säröytymisen toteamiseksi. Puhdistaminen ei ole sallittua (ks. Sääntö 4.2b(2)).
- 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 päätä vapautua jonkin säännön mukaisesti (ks. Sääntö 16.4).

Jos pelaaja puhdistaa palloa, kun se ei ole sallittua, saa hän **yhden lyönnin rangaistuksen**.

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

**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 *väärän 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* (vaikka tämä henkilö ei olisi sääntöjen mukaan saanut tehdä niin).

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

(2) **Kuinka pallo asetetaan takaisin paikalleen.** Pallo täytyy *asettaa takaisin* paikalleen asettamalla se 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.

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

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

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

Rajoitukset *irralisten luonnonhaittojen* poistamiseen 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.

Pelaaja pelaa *väärästä paikasta*, jos hän ei pysty palauttamaan alkuperäistä *makuuta* tämän säännön mukaisesti.

(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 vielääkään 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 väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta *väärästä paikasta* rikkoen sääntöä 14.2: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

**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 *pudottaessa* 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.

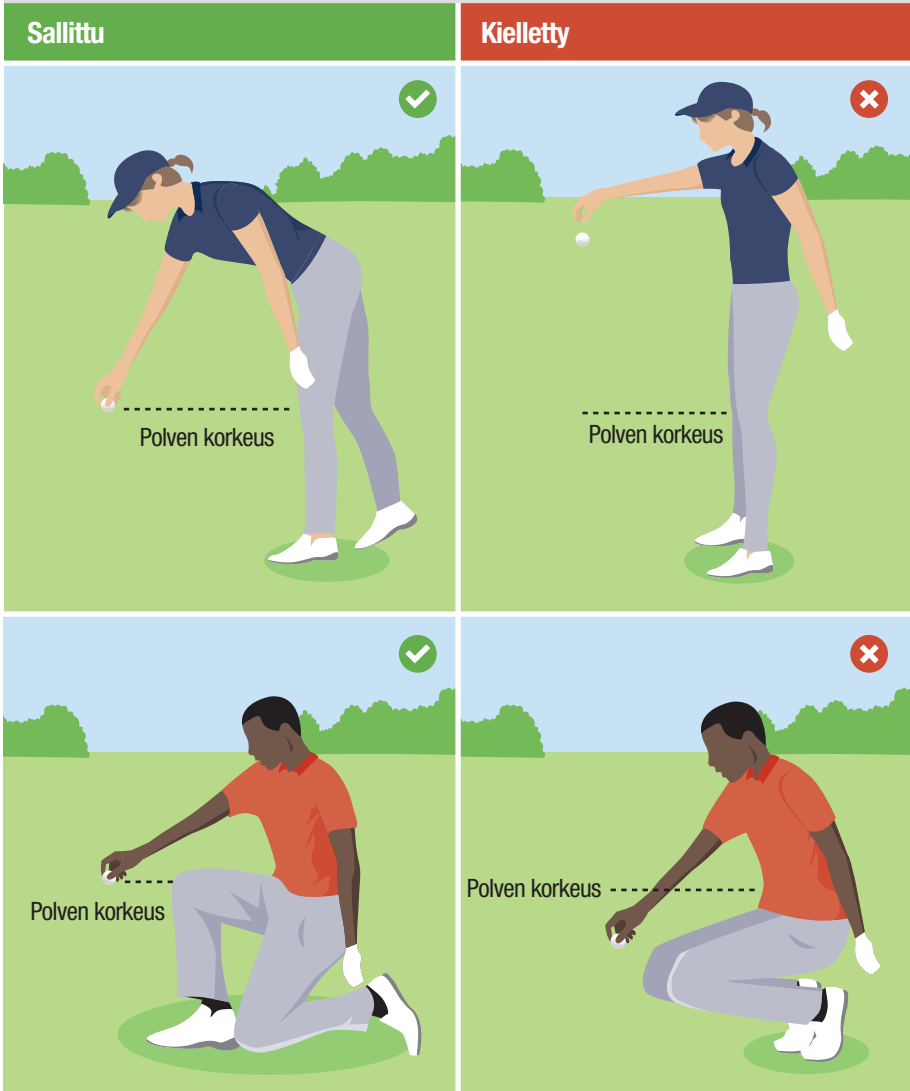
#### 14.3b Pallo täytyy pudottaa oikealla tavalla

Pelaajan täytyy *pudottaa* pallo oikein, mikä tarkoittaa kaikkia kolmea seuraavaa asiaa:

- (1) Pelaajan täytyy pudottaa pallo.** Pelaajan täytyy *pudottaa* pallo. Pelaajan *caddie* tai kukaan muu ei saa tehdä tätä.
- (2) Pallo täytyy pudottaa suoraan polven korkeudelta ilman, että se osuu pelaajaan tai hänen varusteisiin.** Pelaajan täytyy päästää irti pallosta polven korkeudelta niin, että pallo:
  - Putoaa suoraan alas ilman, että pelaaja heittää, pyöräyttää 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.

KUVA 14.3b: PUDOTTAMINEN POLVEN KORKEUDELTA



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.** Pallo täytyy *pudottaa vapautumisalueelle*. Pelaaja saa seistä *vapautumisalueen* sisä- tai ulkopuolella *pudottaessaan* pallon.

Jos pallo *pudotetaan* väärin rikkoen yhtä tai useampaa näistä kolmesta vaatimuksesta:

- 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 väärän *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, *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, *varusteeseen* tai muuhun *ulkopuoliseen vaikutukseen*.

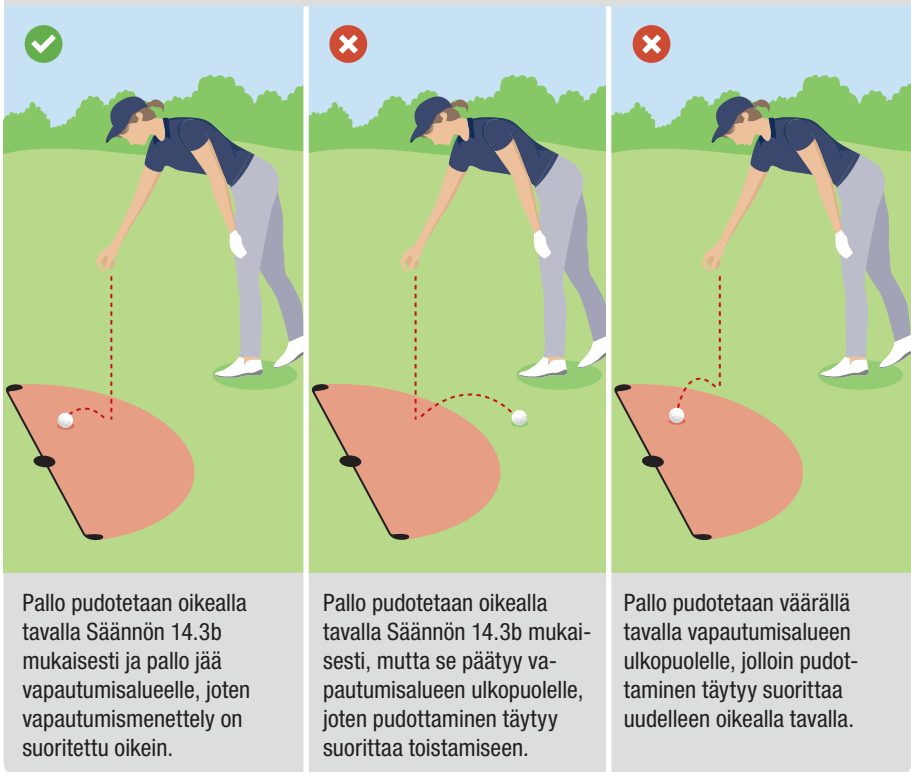
**Poikkeus – Joku henkilö tarkoituksellisesti muuttaa oikealla tavalla pudotetun pallon suuntaa tai pysäyttää sen:** Kun joku henkilö tarkoituksellisesti muuttaa oikealla tavalla *pudotetun* pallon suuntaa tai pysäyttää sen ennen kuin se on pysähtynyt, ks. Sääntö 14.3d.

(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 tämä 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, jossa toisella kerralla *pudotettu* pallo 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, täytyy pelaajan asettaa pallo lähimpään paikkaan, jossa se pysyy paikallaan ja Säännön 14.2e rajoitukset toteutuvat.

### KUVA 14.3c: PALLO TÄYTYY PUDOTTAJAA JA SEN TÄYTYY JÄÄDÄ VAPAUTUMISALUEELLE



Pallo pudotetaan oikealla tavalla Säännön 14.3b mukaisesti ja pallo jää vapautumisalueelle, joten vapautumismenettely 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.

### 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 (esim. pelaajan *caddieen*), 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 toimintatapoja (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.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

**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:

- Korvannut alkuperäisen pallon, 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 korvaamisessa, takaisinasettamisessa, pudottamisessa tai asettamisessa tehdyin virheen korjaaminen

### 14.5a Pelaaja voi nostaa pallon korjatakseen virheen ennen pallon pelaamista

Pelaajan *korvattua* alkuperäisen pallon muulla pallolla ilman, että se on sääntöjen mukaan sallittua tai kun pelaajan *pelissä* oleva pallo *asetettiin takaisin, pudotettiin* tai asetettiin (1) *väärään paikkaan* tai pysähtyi *väärään paikkaan*, (2) *väärällä tavalla* tai (3) käyttäen toimenpidettä, joka ei sovellu tilanteeseen:

- Pelaaja saa nostaa pallon ilman rangaistusta ja korjata virheen.
- **Mutta** virheen korjaaminen on sallittua vain ennen pallon pelaamista.

### 14.5b Milloin pelaaja voi vaihtaa toiseen sääntöön tai vapautumisvaihtoehtoon korjatessaan vapautumisessa tehtyä virhettä

Korjatessaan 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 sellaisen säännön perusteella, jota ei voinut soveltaa.**

- Korjatessaan tämän virheen, pelaaja voi käyttää mitä tahansa sääntöä, joka soveltuu kyseiseen tilanteeseen.
- Esimerkiksi, jos pelaaja käytti pallolleen vahingossa pelaamattoman paikan vapautumista *estealueella* (jota Sääntö 19.1 ei salli), täytyy pelaajan korjata virhe joko *asettamalla* pallo *takaisin* (jos se oli nostettu) Säännön 9.4 mukaisesti, tai vapautua rangaistuksella Säännön 17 mukaisesti ja pelaaja saa käyttää mitä tahansa tämän säännön vapautumisvaihtoehdoista, jotka soveltuvat kyseiseen tilanteeseen.

**(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 korjatessaan vapautua Säännön 19.2 mukaisesti, mutta hän saa käyttää mitä tahansa Säännössä 19.2a, b tai c annetuista vapautumisvaihtoehdoista.

**(3) 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 (1) *pudotettiin* oikealle *vapautumisalueelle*, mutta (2) *pudotettiin* väärällä tavalla (ks. Sääntö 14.3b) tai pallo pysähtyi *vapautumisalueen* ulkopuolelle (ks. Sääntö 14.3c). Korjatessaan virhettä pelaajan täytyy vapautua Säännön 19.2 mukaisesti ja hänen täytyy käyttää samaa vapautumisvaihtoehtoa (sivuttainen vapautuminen Säännön 19.2c mukaisesti).

**14.5c Virhettä korjattaessa pallon nostamisesta ei seuraa rangaistusta**

Kun pallo on nostettu säännön 14.5a perusteella virheen korjaamiseksi:

- Pelaajalle ei tule mitään rangaistusta toimenpiteistä, jotka kohdistuivat kyseiseen palloon virheen tekemisen jälkeen ja ennen kuin se nostettiin, esim. pallon *liikuttaminen* vahingossa (ks. Sääntö 9.4b).
- **Mutta** jos samat sääntöä rikkoneet toimenpiteet vaikuttivat myös palloon, joka laitettiin peliin virheen korjaamiseksi (esim. toimenpiteet *paransivat lyöntiin vaikuttavia olosuhteita* sekä nyt *pelissä* olevalle pallolle että alkuperäiselle väärällä tavalla peliin laitetulle pallolle ennen sen nostoa), rangaistus kohdistuu palloon, joka on nyt *pelissä*.

## 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 (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) (ks. Sääntö 14.2).
- 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.

### 14.6c Edellinen lyönti suoritettiin viheriöltä

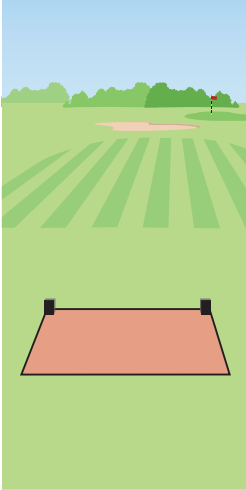
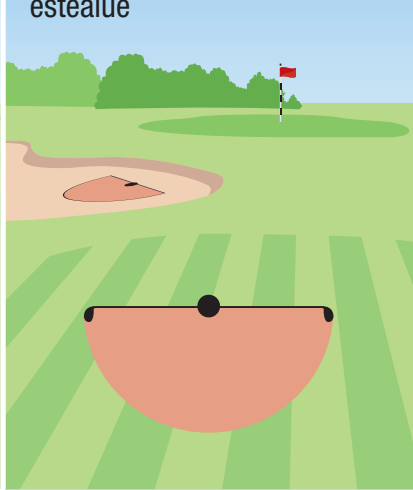
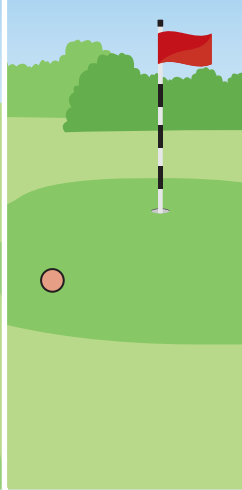
Alkuperäinen tai muu pallo täytyy asettaa paikkaan, josta edellinen *lyönti* lyötiin (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2), käyttäen Sääntöjen 14.2b(2) ja 14.2e mukaisia toimintatapoja palloa *takaisin asettaessa*.

**Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 14.6: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkeet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

**KUVA 14.6: LYÖNNIN SUORITTAMINEN EDELLISEN LYÖNNIN PAIKALTA**

Kun pelaajan täytyy tai hän voi suorittaa seuraavan lyönnin edellisen lyönnin paikalta niin tapa, jolla pelaajan täytyy laittaa pallo peliin, riippuu siitä, miltä kentän alueelta edellinen lyönti suoritettiin.

Tiiusalue	Yleinen pelialue, bunkkeri tai estealue	Viheriö
		
<p>Edellinen lyönti suoritettiin tiiusalueelta, joten pallo täytyy pelata tiiusalueelta.</p>	<p>Edellinen lyönti suoritettiin yleiseltä pelialueelta, bunkkerista tai estealueelta, joten vertailupiste on kohta, josta edellinen lyönti suoritettiin. Pallo pudotetaan yhden mailanmitan sisälle vertailupisteestä, mutta samalle osalle kenttää, missä vertailupiste on eikä lähemmäksi reikää kuin vertailupiste.</p>	<p>Edellinen lyönti suoritettiin viheriöltä, joten pallo asetetaan kohtaan, josta edellinen lyönti suoritettiin.</p>

## 14.7 Pelaaminen väärästä paikasta

### 14.7a Paikka, josta pallo tulee pelata

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.**

Jos useammat sääntörikkeet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

### 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 *avauslyönnin* 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 pyrkii korjaamaan virheensä, pitää ilmoittaa asiasta toimikunnalle. Jos pelaaja pyrkii korjaamaan virheen kohdan (1) mukaisesti pelaamalla pallon oikeasta paikasta:

- Pelaajan täytyy ilmoittaa tapaukseen liittyvät tosiasiat *toimikunnalle* ennen kuin hän palauttaa *tuloskorttinsa*.
- Tämä pätee, pelasipa pelaaja reiän loppuun vain tällä pallolla tai kahdella pallolla (ja vaikka pelaajan tulos olisi sama molemmilla palloilla).

Jos pelaaja ei ilmoita tapaukseen liittyviä tosiasioita *toimikunnalle*, niin hänen **tuloksensa hylätään**.

(3) Kun pelaaja pyrki korjaamaan virheensä, 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).
  - » Jos toinen pallo pelattiin, kaikki tällä pallolla pelatut 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*, saa pelaaja **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, mailalla tai muulla välineellä).

**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*, joka siirrettäessä 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. Tämä ei koske *irrallista luonnonhaittaa*, joka siirtyy pallon paikkaa *merkittäessä*, palloa nostettaessa tai *takaisin asetettaessa* tai aiheutettaessa pallon *liikkuminen*.

**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* pallo on ollut paikallaan muualla kuin *viheriöllä* (ks. Sääntö 13.1d) tai *tiiausalueella* (ks. Sääntö 6.2b(6)), saa pelaaja **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 väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 15.1: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 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 rakenteesta* (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).**

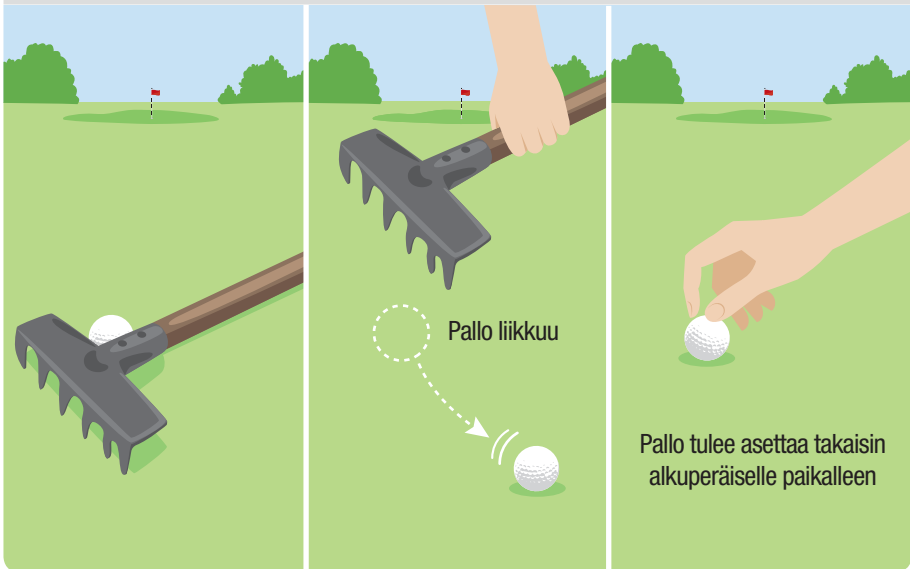
Jos pelaajan pallo *liikkuu*, kun *liikuteltavaa haittaa* siirretään:

- Pelaajalle ei seuraa rangaistusta, ja
- Palo tulee *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (joka arvioidaan, jos se ei ole tiedossa) (ks. Sääntö 14.2).

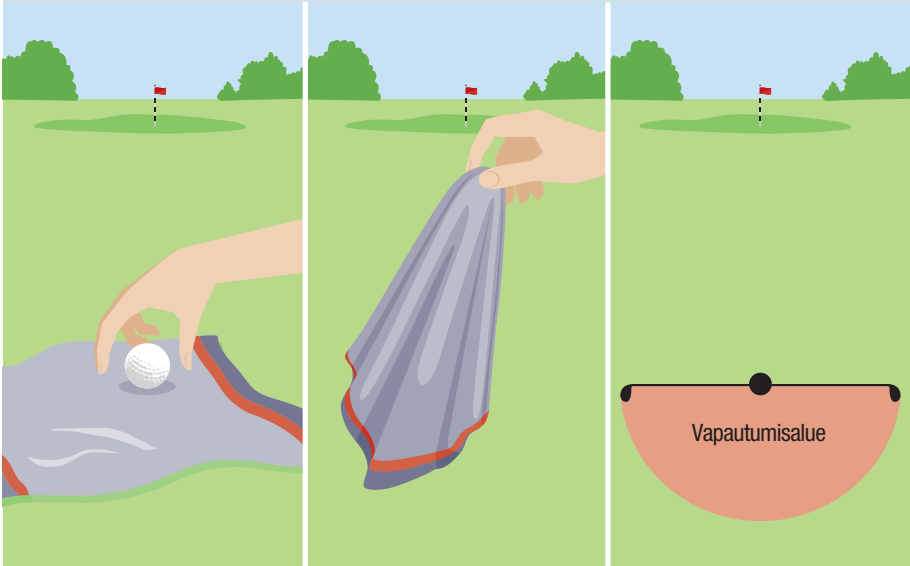
(2) Vapautuminen pallon ollessa liikuteltavan haitan sisällä tai sen päällä kentällä muualla kuin viheriöllä. Pelaaja voi vapautua ilman rangaistusta nostamalla pallon, poistamalla *liikuteltavan haitan* ja *pudottamalla* alkuperäinen tai muun pallo seuraavanlaiselle *vapautumisalueelle* (ks. Sääntö 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* missä vertailupiste on, ja
  - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste.

**KUVA #1 15.2a: PALLO LIIKUU LIIKUTELTAVAA HAITTAA POISTETTAESSA (PAITSI PALLON OLLESSA HAITASSA TAI SEN PÄÄLLÄ)**



### KUVA #2 15.2a: PALLO ON LIIKUTELTAVAN 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 nostettu tai muu pallo (ainoastaan viheriöllä pallo asetetaan). Vertailupiste arvioidaan suoraan liikuteltavan haitan sisälle tai päälle pysähtyneen pallon alle. Vapautumisalue on yhden mailanmitan kokoinen vertailupisteestä mitattuna, ei ole lähempänä reikää kuin vertailupiste ja sen täytyy olla samalla osalla kenttää 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 *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 uuden 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 väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 15.2: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

### 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:

- Mikäli pallo on hänen, *merkitä* sen paikan ja nostaa sen Säännön 13.1b mukaisesti. Pallon kuullessa jollekin toiselle pelaajalle, pelaaja voi vaatia tätä pelaajaa *merkitsemään* pallon paikan ja nostamaan sen (ks. Sääntö14.1).
- 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)**.

### 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 swingin 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 mitta.

Nostettu pallo täytyy *asettaa takaisin* alkuperäiselle paikalleen (ks. Sääntö 14.2) tai *pallon merkinappi* täytyy *asettaa takaisin merkitsemään* pallon alkuperäistä paikkaa.

### **Rangaistus Säännön 15.3 rikkomisesta: Yleinen rangaistus.**

Tätä rangaistusta sovelletaan myös, jos pelaaja:

- *Lyö* ilman, että odottaa auttavan pallon tai *pallon merkinappin* nostamista tai siirtämistä sen jälkeen, kun hän oli tietoinen, 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 väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 15.3: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

# SÄÄNTÖ 16

Vapautuminen epänormaaleista kenttäolosuhteista (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 kenttäolosuhde 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 kenttäolosuhteet (sisältäen kiinteän haitan)

Tämä sääntö käsittää vapautumisen ilman rangaistusta *eläimen kolosta, kunnostettavasta alueesta, kiinteästä haitasta tai tilapäisestä vedestä*:

- Näitä kutsutaan yhteisellä nimellä *epänormaalit kenttäolosuhteet*, 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 rakenteesta* (joista ei saa vapautua).

### 16.1a Milloin saa vapautua

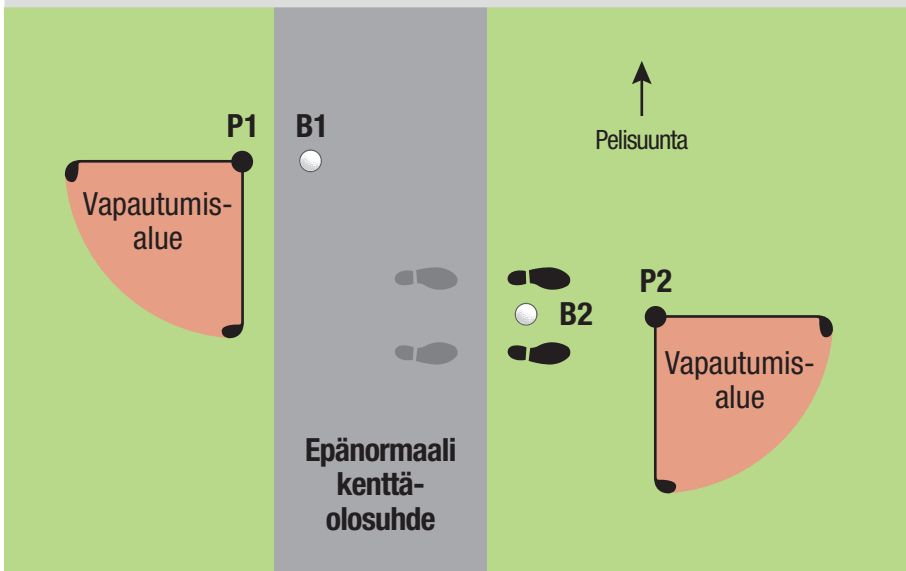
(1) Mitä tarkoittaa epänormaalin kenttäolosuhteen haittaaminen. Sääntöjen mukaista haittaamista tapahtuu, kun yksikin näistä toteutuu:

- Pelaajan pallo on *epänormaalin kenttäolosuhteen* sisällä tai päällä tai koskettaa sitä,
- *Epänormaali kenttäolosuhde* vaikuttaa fyysisesti pelaajan aiotun *lyöntiasennon* alueeseen tai swingin vaatimaan tilaan, tai
- Vain pallon ollessa *viheriöllä epänormaalin kenttäolosuhteen*, joka on *viheriöllä* tai sen ulkopuolella katsotaan vaikuttavan *peliliinjaan*.

Jos *epänormaali kenttäolosuhde* 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 epänormaalin kenttäolosuhteen 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 epänormaalisti 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 muun syyn kuin *epänormaalin kenttäolosuhteen* vuoksi (esim. jos pelaaja seisoo *tilapäisessä vedessä* tai *kiinteän haitan* päällä, mutta pelaaja ei pysty *lyömään*, koska pallo on pensaassa), tai
- Jos haittaaminen tapahtuu vain, jos pelaaja valitsee mailan, *lyöntiasennon*, *svingin* tai *pelisuunnan*, joka on epätarkoituksenmukainen kyseisissä olosuhteissa.

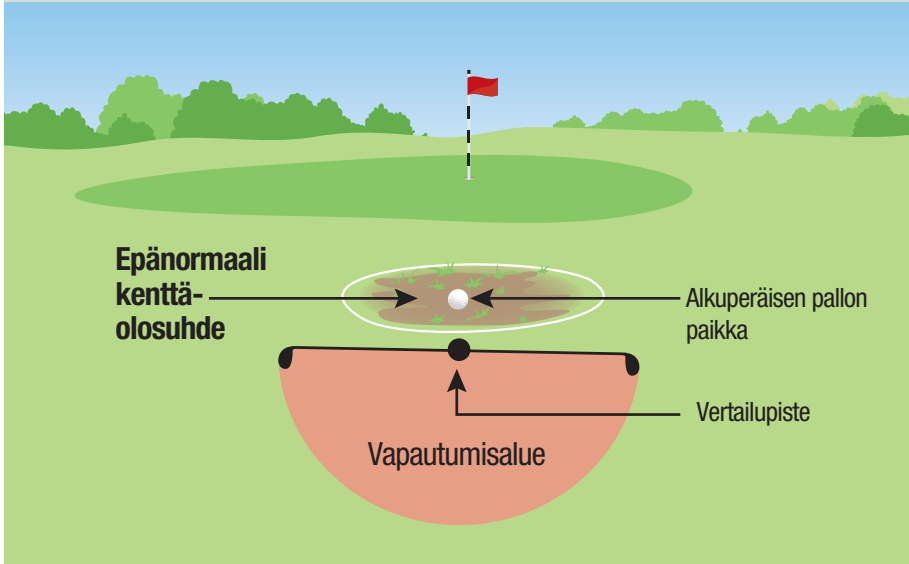
**Ks. Toimikunnan ohjeet, Kappale 8; Mallipaikallissääntö F-23** (*Toimikunta voi ottaa käyttöön paikallissäännön, joka sallii vapautua rangaistuksetta kentällä tai kentän ulkopuolella olevien tilapäisten kiinteiden haittojen vaikutuksesta*).

### 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 sallittu, kun pallo on yleisellä pelialueella ja epänormaali kenttäolosuhde häiritsee. Lähin täydellisen vapautuksen piste tulisi merkitä. 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 häittämisestä.

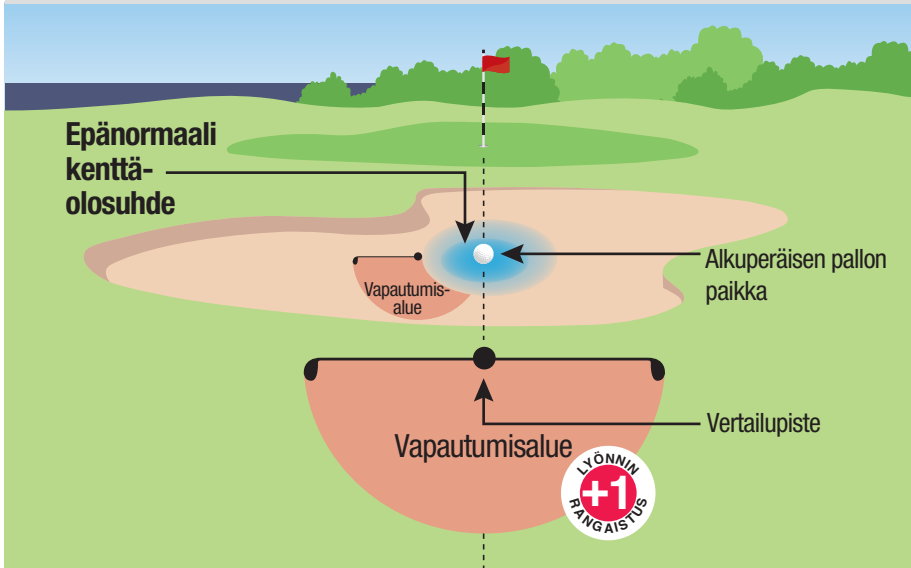
#### 16.1c Vapautuminen pallon ollessa bunkkerissa

Kun pelaajan pallo on *bunkkerissa* ja kentällä oleva *epänormaali kenttäolosuhde* häiritsee, 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* 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 perustuu vertailulinjaan, joka kulkee suoraan reiästä taaksepäin alkuperäisen bunkkerissa olevan pallon sijaintipaikan kautta. Vertailupiste on kentällä bunkkerin ulkopuolella vertailulinjalla oleva pelaajan valitsema piste, joka on kauempana reiästä kuin alkuperäisen pallon paikka (kuinka kaukana tahansa). Vapautumisalue on vertailupisteestä yhden mailanmitan sisällä oleva alue, joka ei ole lähempänä reiää kuin vertailupiste ja voi olla millä kentän alueen osalla tahansa. Valittaessa vertailupistettä tulisi pelaajan merkitä tämä piste jollain esineellä (esim. tiillä).

(2) **Vapautuminen rangaistuksella: Pelaaminen bunkkerin ulkopuolelta (Linjassa taaksepäin -vapautuminen).** Pelaaja voi **yhden lyönnin rangaistuksella** pudottaa alkuperäisen tai muun pallon (ks. Sääntö 14.3) *vapautumisalueelle*, perustuen vertailulinjaan, joka kulkee suoraan *reiästä* taaksepäin alkuperäisen pallon sijaintipaikan kautta:

- **Vertailupiste:** Pelaajan valitsema *kentällä* oleva piste, joka sijaitsee vertailulinjalla ja on kauempana *reiästä* kuin alkuperäinen paikka (kuinka kaukana tahansa tällä linjalla):
  - » Vertailupistettä valittaessa pelaajan tulisi osoittaa piste merkitsemällä se jollain esineellä (esim. *tiillä*).

- » Pelaajan *pudottaessa* pallon vertailupistettä valitsematta, vertailupisteeksi tulee piste, joka on vertailulinjalla yhtä kaukana *reistä* kuin paikka, johon *pudotettu* pallo ensimmäisenä osui maahan.
- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **mutta** seuraavin rajoituksin:
- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
  - » Ei saa olla lähempänä *reikää* kuin vertailupiste, ja
  - » Voi olla millä tahansa *kentän alueella*, **mutta**
  - » Jos useampi kuin yksi *kentän alue* on yhden *mailanmitan* päässä vertailupisteestä, täytyy pallon pysähtyä *vapautumisalueelle* sille *kentän alueelle*, jota pallo ensimmäisenä kosketti sitä *vapautumisalueelle 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*:

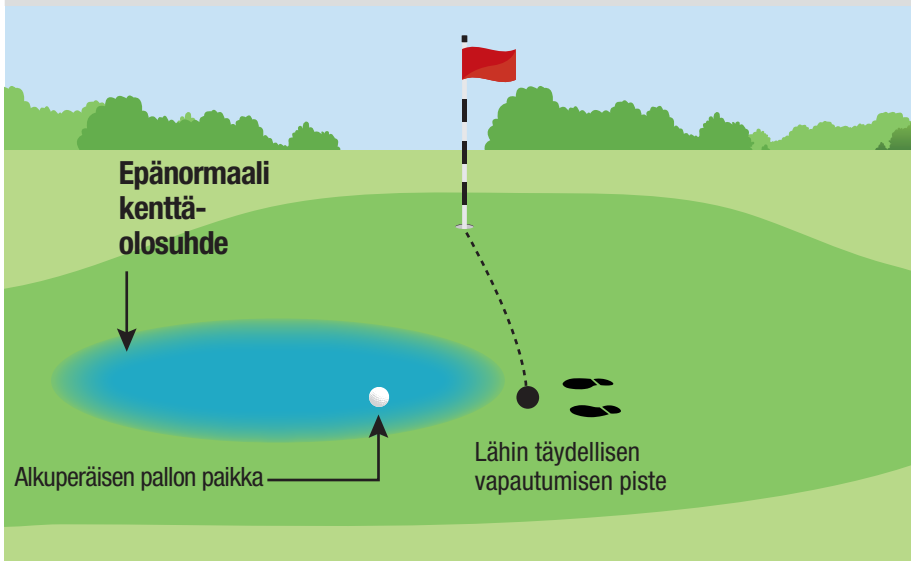
- *Lähin täydellisen vapautumisen piste* tulee olla joko *viheriöllä* tai *yleisellä pelialueella*.
- Jos *lähintä täydellisen vapautumisen pistettä* ei ole, pelaaja voi silti vapautua käyttämällä vertailupisteinä *maksimaalisen vapautumisen pistettä*, jonka tulee olla *viheriöllä* tai *yleisellä pelialueella*.

### 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).

### KUVA 16.1d: VAPAUTUMINEN ILMAN RANGAISTUSTA EPÄNORMAALISTA KENTTÄOLOSUHTEESTA VIHERIÖLLÄ



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. Jos tällaista lähintä täydellisen vapautumisen pistettä ei ole, voi pelaaja vapautua ilman rangaistusta käyttäen maksimaalisen vapautumisen pistettä vertailupisteenä ja sen täytyy olla joko viheriöllä tai yleisellä pelialueella.

**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.

### 16.1f Epänormaaliin kenttäolosuhteeseen olevasta kielletystä pelialueesta on vapauduttava

Palloa ei saa pelata sijaintipaikaltaan missään seuraavista tapauksista:

(1) **Jos pallo on kielletyllä pelialueella.** 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) Kun kielletty pelialue haittaa 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 *epänormaalissa kenttäolosuhteessa* 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* tilanteessa missä tahansa *kentällä*, **paitsi** että vapautumista ei anneta:

- Jos pallon pelaaminen sijaintipaikaltaan on selkeästi epätarkoituksenmukaista jonkin muun syyn kuin vaarallisen *eläimen* tilanteen vuoksi (esim. pelaaja ei pysty *lyömään*, koska pallo on pensaassa), tai
- Jos tilanne syntyy vain silloin, kun pelaaja valitsee mailan, *lyöntiasennon*, svingin tai *pelisuunnan*, joka on selkeästi olosuhteisiin nähden epätarkoituksenmukainen.

## 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.

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 nojalla 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 Säännön 16.3b mukaisesti ei sallita:

- Jos pallo on *painuneena maahan* hiekkaan *yleisellä pelialueella*, jota ei ole leikattu väyläkorkeuteen tai lyhyemmäksi, tai
- Jos pallon *lyöminen* on epätarkoituksenmukaista jostakin muusta syystä kuin että pallo on *painunut maahan*, (esim. pelaaja ei pysty *lyömään*, koska pallo on pensaassa).

(2) Pallon maahan painumisen määrittäminen. Pelaajan pallo on *painunut maahan* vain, jos:

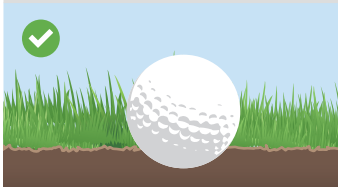
- Se on pelaajan edellisen *lyönnin* seurauksena päätynyt omaan alastulojälkeensä ja
- Osa pallosta on maanpinnan alapuolella.

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 uponnut

Vaikka pallo ei kosketa maanpintaa, osa pallosta (painuneena maahan omaan alastulojälkeensä) on maanpinnan alapuolella.



#### Pallo EI ole uponnut

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):

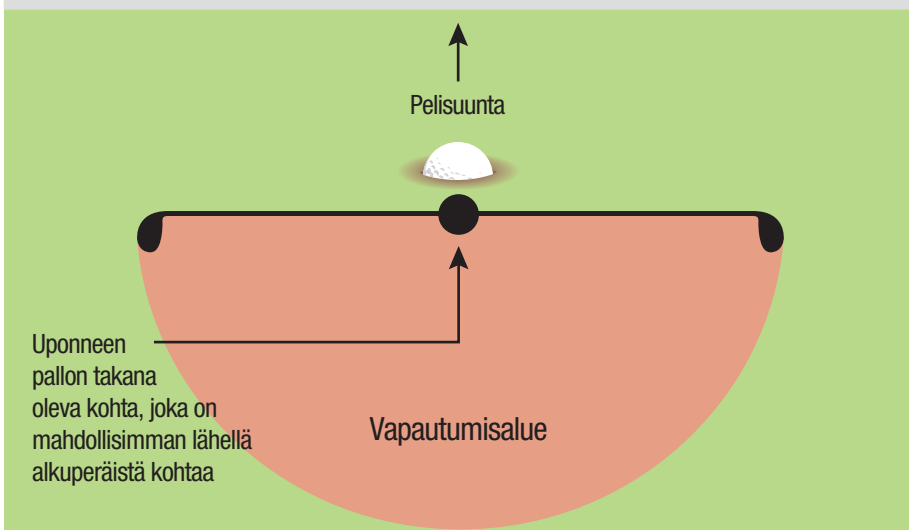


- Vertailupiste: Paikka, joka on välittömästi *maahan painuneen* pallon takana.
- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **mutta** seuraavin rajoituksin:
- Vapautumisalueen sijainnin rajoitukset:
  - » Täytyy olla *yleisellä pelialueella*, ja
  - » Ei saa olla lähempänä *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 heti maahan painuneen pallon takana. Pallo täytyy pudottaa vapautumisalueelle ja sen tulee jäädä tälle alueelle. Vapautumisalue on vertailupisteestä yhden mailanmitan sisällä oleva alue, joka ei ole lähempänä reikää kuin vertailupiste ja sen täytyy olla yleisellä pelialueella.

## 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 väärin korvatun pallon pelaamisesta tai pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen Sääntöä 16.4: Yleinen rangaistus Säännön 6.3b tai 14.7a nojalla.**

Jos useammat sääntörikkheet johtuvat yhdestä tai useammasta toisiinsa liittyvästä toimenpiteestä, ks. Sääntö 1.3c(4).

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 löydyntynyt 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 *peliiin*:
  - » 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.

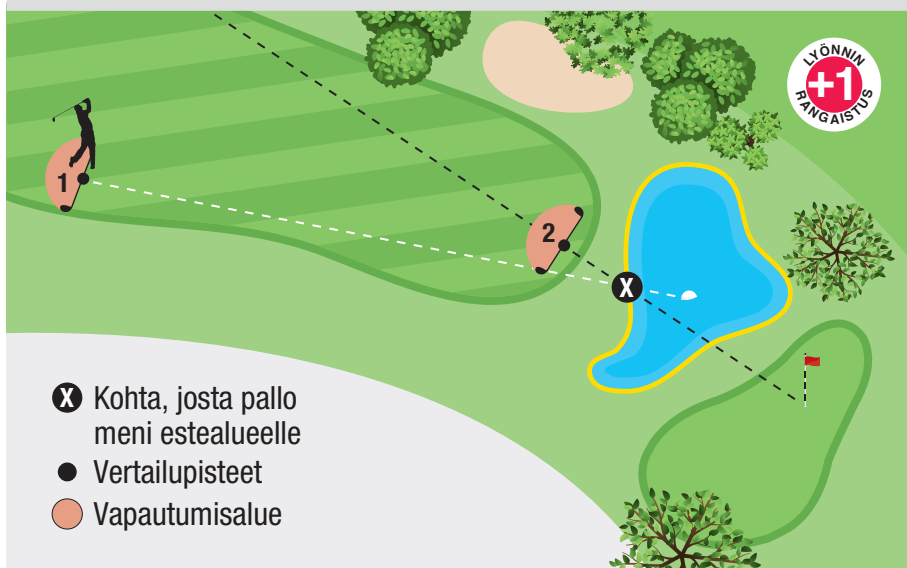
### 17.1d Vapautuminen pallon ollessa estealueella

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) *vapautumisalueelle*, joka perustuu vertailulinjaan, joka kulkee suoraan *reistä* taaksepäin sen arvioidun pisteen kautta, jossa alkuperäinen pallo viimeksi leikkasi *estealueen* rajan:
  - Vertailupiste: Pelaajan valitsema *kentällä* oleva piste, joka sijaitsee vertailulinjalla ja on kauempana *reistä* kuin arvioitu leikkauspiste (kuinka kaukana tahansa tällä linjalla):
    - » Vertailupisteen valinta tulisi osoittaa merkitsemällä se jollain esineellä (esim. *tiillä*).
    - » Pelaajan *pudottaessa* pallon vertailupistettä valitsematta, vertailupisteeksi tulee piste, joka on vertailulinjalla yhtä kaukana *reistä* kuin paikka, johon *pudotettu* pallo ensimmäisenä osui maahan.
  - Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **mutta** seuraavin rajoituksin:

- 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 yhden *mailanmitan* päässä vertailupisteestä, täytyy pallon pysähtyä *vapautumisalueelle* sille *kentän alueelle*, jota pallo ensimmäisenä kosketti sitä *vapautumisalueelle pudotettaessa*.

**KUVA #1 17.1d: VAPAUTUMINEN PALLON OLLESSA Keltaisella ESTEALUEELLA**

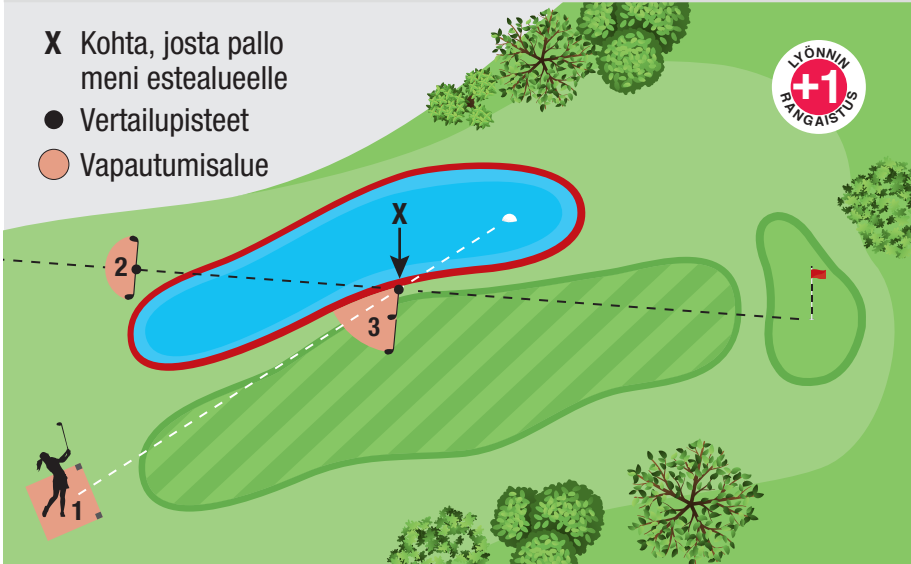


- ⊗ Kohta, josta pallo meni estealueelle
- Vertailupisteet
- Vapautumisalue

Kun tiedetään tai on käytännössä varmaa, että pallo on keltaisella estealueella ja pelaaja haluaa vapautua, on pelaajalla **kaksi vaihtoehtoa**, molemmat yhden lyönnin rangaistuksella:

- (1) Pelaaja voi ottaa lyönti ja lyöntimatka -vapautumisen pelaamalla alkuperäisen tai muun pallon edellisen lyöntipaikan mukaan perustuvalta vapautumisalueelta (ks. Sääntö 14.6 ja Kuva 14.6).
- (2) Pelaaja voi käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista pudottamalla alkuperäisen tai muun pallon vapautumisalueelle, joka perustuu vertailulinjaan, joka kulkee reiästä pisteen X (kohta, jossa pallo viimeksi ylitti keltaisen estealueen rajan) kautta pois päin. Vertailupiste on kentällä oleva piste, jonka pelaaja valitsee pisteen X kautta kulkevalta vertailulinjalta. Ei ole mitään rajoitetta kuinka kauas pelaaja voi vertailulinjalla mennä. Vapautumisalue on vertailupisteestä yhden mailanmitan sisällä oleva alue, joka ei ole lähempänä reikää kuin vertailupiste ja se voi olla millä kentän alueen osalla tahansa paitsi samalla estealueella. Valittaessa vertailupistettä tulisi pelaajan merkitä tämä piste jollain esineellä (esim. tiillä).

## KUVA #2 17.1d: VAPAUTUMINEN PALLON OLLESSA PUNAISELLA ESTEALUEELLA



- X Kohta, josta pallo meni estealueelle
- Vertailupisteet
- Vapautumisalue

Kun tiedetään tai on käytännössä varmaa, että pallo on punaisella estealueella ja pelaaja haluaa vapautua, on pelaajalla **kolme vaihtoehtoa**, kaikki yhden lyönnin rangaistuksella:

- (1) Pelaaja voi käyttää lyönti ja lyöntimatka -vapautumista (ks. kohta (1) Kuvasta #1 17.1d).
- (2) Pelaaja voi käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista (ks. kohta (2) Kuvasta #1 17.1d).
- (3) Pelaaja voi käyttää sivuttaista vapautumista (vain punaiselta estealueelta). Vertailupiste käytettäessä sivuttaista vapautumista on piste X, joka on arvioitu kohta, jossa pallo viimeksi ylitti punaisen estealueen rajan. Vapautumisalue on vertailupisteestä kahden mailanmitan sisällä oleva alue, joka ei ole lähempänä reikää kuin vertailupiste ja se voi olla millä kentän alueella tahansa paitsi samalla estealueella.

**(3) Sivuttainen vapautuminen (käytössä vain punaisella estealueella).** Kun pallo ylitti viimeksi punaisen *estealueen* rajan, pelaaja voi *pudottaa* alkuperäisen tai muun pallon tälle sivuttaiselle *vapautumisalueelle* (ks. Sääntö 14.3):

- Vertailupiste: Arvioitu piste, jossa alkuperäinen pallo viimeksi ylitti *estealueen* rajan.
- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Kaksi *mailanmittaa*, **mutta** seuraavin rajoituksin:

- 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 kosketti sitä *vapautumisalueelle pudotettaessa*.

**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.
- (2) Jos pallo on estealueella ja kentällä oleva kielletty pelialue haittaa lyöntiasentoa tai svingiä. Kun pelaajan pallon on *kielletyn pelialueen* ulkopuolella *estealueella*, mutta *kielletty pelialue* (joko *epänormaalissa kenttäolosuhteessa* tai *estealueella*) haittaa aiotun *lyöntiasennon* aluetta tai svingin 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.

**Mutta** vapautumista ilman rangaistusta ei saa *kielletystä pelialueesta* kohdan (2) perusteella:

- Jos pallon pelaaminen sijaintipaikaltaan on epätarkoituksenmukaista jonkun muun syyin kuin *kielletyn pelialueen* vuoksi (esim. pelaaja ei pysty *lyömään*, koska pallo on *pensaassa*), tai



- Jos alue häiritsee vain, kun pelaaja valitsee mailan, *lyöntiasennon*, svingin tai *pelisuunnan*, joka on selkeästi olosuhteisiin nähden epätarkoituksenmukainen.

Toimintaohjeet, kun *kielletty pelialue* häittää, 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:

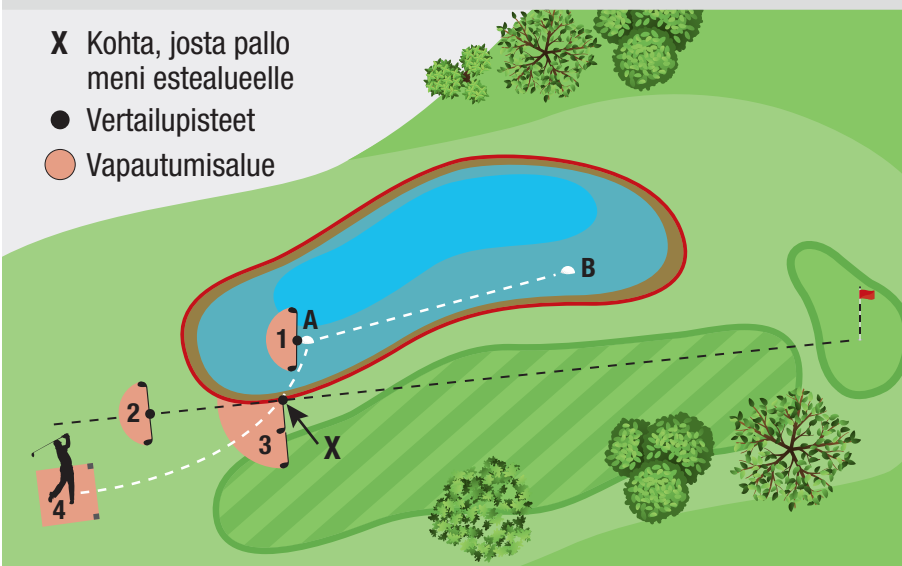
- (1) **Normaalit vapautumisvaihtoehdot.** Pelaaja voi käyttää *lyönti ja lyöntimatka* -vapautumista Säännön 17.1d(1) mukaisesti, linjassa taaksepäin -vapautumista Säännön 17.1d(2) mukaisesti tai, jos kyseessä on punainen *estealue*, sivuttaista vapautumista Säännön 17.1d(3) mukaisesti.

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 vapautumisestaan *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, saa hän **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 PÄÄTYY SAMALLE ESTEALUEELLE

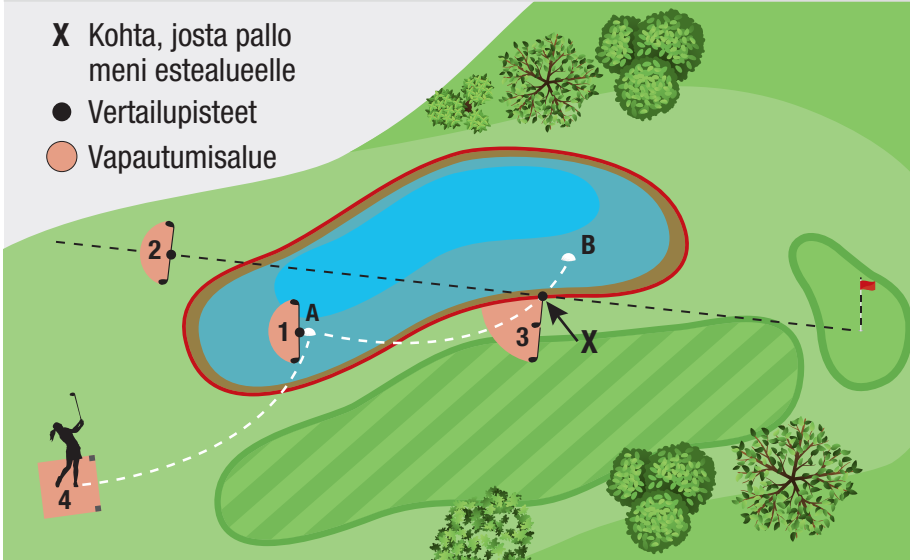


Pelaaja lyö pallon tiiusalueelta estealueelle pisteeseen A. Pelaaja lyö pallon pisteestä A pisteeseen B. Jos pelaaja valitsee vapautumisen yhden lyönnin rangaistuksella, on hänellä käytössä **neljä vaihtoehtoa**. Pelaaja voi:

- (1) Käyttää lyönti ja lyöntimatka -vapautumista pelaamalla alkuperäistä tai muuta palloa vapautumisalueelta, joka perustuu edellisen lyönnin paikkaan A (ks. Sääntö 14.6 ja Kuva 14.6) pelaten neljättä lyöntiä.
- (2) Käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista pudottamalla alkuperäisen tai muun pallon vapautumisalueelle, joka perustuu vertailulinjaan, joka kulkee reiästä suoraan pisteen X kautta taaksepäin, ja pelaten neljättä lyöntiä.
- (3) Käyttää sivuttaista vapautumista (mahdollista vain punaisella estealueella). Vapautumisen vertailupiste on piste X ja alkuperäinen tai muu pallo täytyy pudottaa ja pelata vapautumisalueella enintään kahden mailanmitan päästä pisteestä X. Pelaaja pelaa tällöin neljättä lyöntiä.
- (4) Pelata alkuperäistä tai muuta palloa tiiusalueelta, koska sieltä edellinen lyönti estealueen ulkopuolelta suoritettiin ennen pallon päätymistä estealueelle, ja pelaaja pelaa tällöin neljättä lyöntiä.

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 tiiusalueelta, lisäksi yhden lyönnin rangaistuksen eli yhteensä kahden lyönnin rangaistuksen pelaten viidettä lyöntiä.

## KUVA #2 17.2a: ESTEALUEELTA PELATTU PALLO PÄÄTYY SAMALLE ESTEALUEELLE KÄYTYÄN ESTEALUEEN ULKOPUOLELLA



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 lyönti ja lyöntimatka -vapautumista pelaamalla alkuperäistä tai muuta palloa vapautumisalueelta, joka perustuu edellisen lyönnin paikkaan A (ks. Sääntö 14.6 ja Kuva 14.6) pelaten neljättä lyöntiä.
- (2) Käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista pudottamalla alkuperäisen tai muun pallon vapautumisalueelle, joka perustuu vertailulinjaan, joka kulkee reiästä suoraan pisteen X kautta taaksepäin, ja pelaten neljättä lyöntiä.
- (3) Käyttää sivuttaista vapautumista (mahdollista vain punaisella estealueella). Vapautumisen vertailupiste on piste X ja alkuperäinen tai muu pallo täytyy pudottaa ja pelata vapautumisalueelta enintään kahden mailanmitan päästä pisteestä X. Pelaaja pelaa tällöin neljättä lyöntiään.
- (4) Pelata alkuperäistä tai muuta palloa tiiausalueelta, koska sieltä edellinen lyönti estealueen ulkopuolelta suoritettiin ennen pallon päätymistä estealueelle, ja pelaaja pelaa tällöin neljättä lyöntiä.

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 yhden lyönnin rangaistuksen eli yhteensä kahden lyönnin rangaistuksen pelaten viidettä lyöntiä.

## 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, saa hän **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 pallon 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* lyötiin, kun pelaaja:

- Ilmoittaa pelaavansa *varapallon* (ks. Sääntö 18.3b),
- 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 (katso Sääntö 7.2) ja hänelle sallitaan kohtuullisesti aikaa sen tekemiseen, vaikka kolmen minuutin etsintäaika olisi umpeutunut.
- Kohtuulliseen aikaan sisältyy myös tarvittava aika pallolle siirtymiseen, jos pelaaja ei ole siellä, 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.

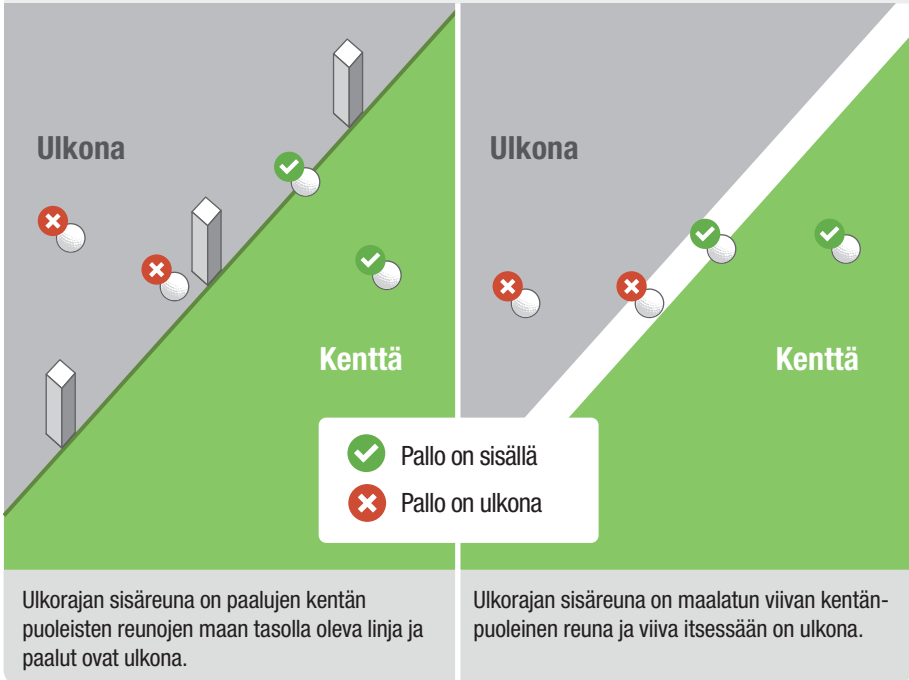
Pallo on sisällä, jos osakin sitä:

- 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* lyötiin (ks. Sääntö 14.6).

**Poikkeus – Pelaaja voi korvata pallonsa toisen säännön mukaisesti silloin, kun tiedetään tai on käytännössä varmaa, mitä alkuperäiselle pallolle on tapahtunut:** *Lyönti ja lyöntimatka* -vapautumisen sijaan pelaaja voi korvata 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 liikutti *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 varapallo on sallittu

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).

Pallolle, joka voi olla *kadonnut*, pätee seuraava:

- Alkuperäistä palloa ei ole löydetty ja tunnistettu eikä se ole vielä *kadonnut*, ja
- Pallo voi olla *kadonnut estealueelle*, mutta voi olla *kadonnut* myös jonnekin *muualle kentällä*.

**Mutta** jos pelaaja tietää, että ainoa paikka, jonne pallo voi olla *kadonnut on estealue*, ei *varapalloa* saa pelata ja pallostä, joka lyödään paikasta mistä edellinen *lyönti* lyötiin, tulee *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 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 (vaikka hänen aikomuksenaan olisi pelata *varapallo*) ja pelaa pallon paikasta mistä edellinen *lyönti* lyötiin, tästä pallostä tulee pelaajan *pelissä* oleva pallo *lyönti ja lyöntimatka* -rangaistuksella (ks. Sääntö 18.1).



### 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*.

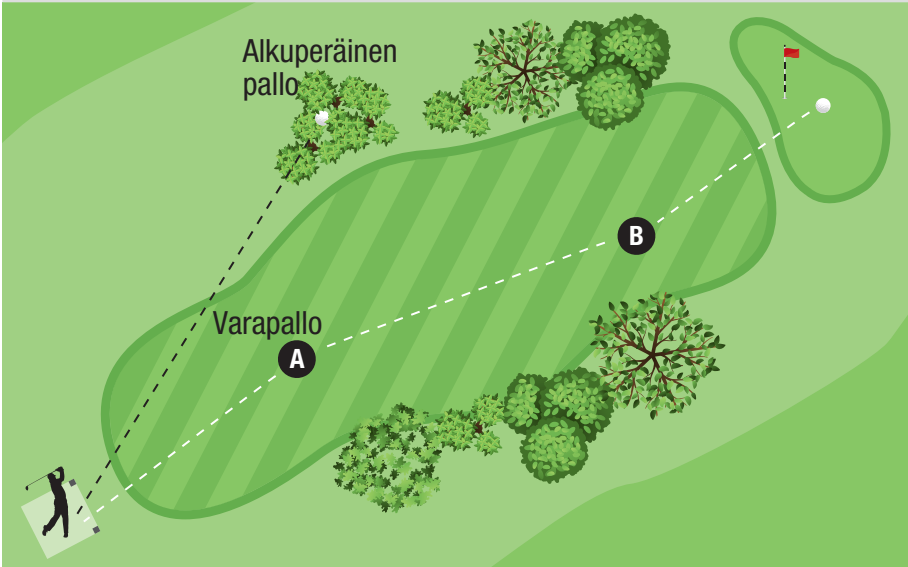
- (2) Milloin varapallosta tulee pelissä oleva pallo. *Varapallosta* tulee pelaajan *pelissä* oleva pallo *lyönti ja lyöntimatka* -rangaistuksella seuraavissa kahdessa tapauksessa:

- Kun alkuperäinen pallo on kadonnut kentän alueelle estealueen ulkopuolelle 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 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 *kadonneena* eikä sitä saa enää pelata.

**KUVA 18.3c: VARAPALLOA PELATTU LÄHEMPÄÄ KUIN SE KOHTA, MISSÄ ALKUPERÄISEN PALLON OLETETAAN OLEVAN**



Pelaajan tiiasalueelta 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 reikää kuin missä alkuperäisen pallon oletetaan olevan, niin jos pelaaja lyö palloa pisteestä B, varapallosta tulee pelissä oleva pallo lyönti ja lyöntimatka -rangaistuksella.

**Poikkeus – Pelaaja voi korvata 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 käytössä varma*, että pallo:

- Pysähtyi *kentälle* ja sitä liikutti *ulkopuolinen vaikutus* (ks. Sääntö 9.6),
- Pysähtyi *kentälle liikuteltavan haitan* (ks. Sääntö 15.2b) tai *epänormaalin kenttöolosuhteen* (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:

- *Korvata* 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 etsintääjan umpeutumista. Pelaajan täytyy pelata alkuperäistä palloa sijaintipaikaltaan.
- Kun alkuperäinen pallo löytyy 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 *lyönnejä* (sisältäen *lyönnit* ja mahdolliset rangaistuslyönnit, jotka on pelattu yksinomaan tällä pallolla) ei lasketa.

**Rangaistus pallon pelaamisesta väärästä paikasta rikkoen sääntöä 18.3: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.**

# 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* lyötiin (ks. Sääntö 14.6).

#### 19.2b Linjassa taaksepäin vapautuminen

Pelaaja voi *pudottaa* alkuperäisen tai muun pallon (ks. Sääntö 14.3) *vapautumisalueelle*, joka perustuu vertailulinjaan, joka kulkee suoraan *reiästä* taaksepäin alkuperäisen pallon sijaintipaikan kautta:

- Vertailupiste: *Kentällä* oleva piste, jonka pelaaja on valinnut vertailulinjalta ja on kauempana *reiästä* kuin alkuperäisen pallon sijaintipaikka (kuinka kaukana tahansa tällä linjalla):
  - » Pelaajan tulisi merkitä tämä piste käyttämällä jotain esinettä (esim. tiitä).
  - » Pelaajan pudottaessa pallon vertailupistettä valitsematta, vertailupisteeksi tulee piste, joka on vertailulinjalla yhtä kaukana reiästä kuin paikka, johon pudotettu pallo ensimmäisenä osui maahan.
- Vertailupisteestä mitattu vapautumisalueen koko: Yksi *mailanmitta*, **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 yhden mailanmitan päässä vertailupisteestä, täytyy pallon pysähtyä vapautumisalueelle sille kentän alueelle, jota pallo ensimmäisenä kosketti sitä *vapautumisalueelle pudotettaessa*.

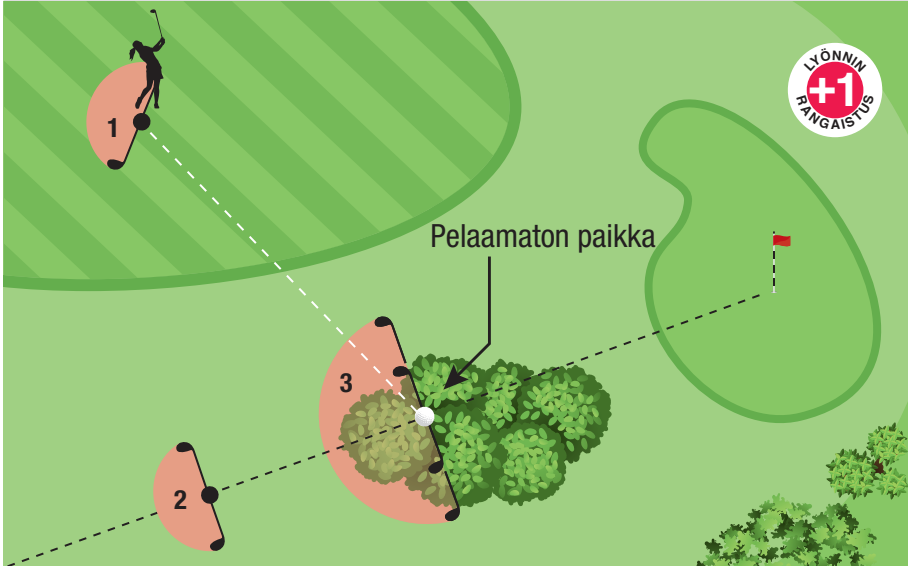
### 19.2c Sivuttainen vapautuminen

Pelaaja voi *pudottaa* alkuperäisen tai muun pallon seuraavanlaiselle sivuttaiselle *vapautumisalueelle* (ks. Sääntö 14.3):

- Vertailupiste: Alkuperäisen pallon paikka.
- 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 alueen osa on kahden mailanmitan päässä vertailupisteestä, täytyy pallon pysähtyä vapautumisalueelle sille kentän alueelle, jota pallo ensimmäisenä kosketti sitä *vapautumisalueelle pudotettaessa*.

**Rangaistus pelattaessa palloa *väärästä paikasta* rikkoen Sääntöä 19.2: Yleinen rangaistus Säännön 14.7a nojalla.**

## KUVA 19.2: VAPAUTUMISVAIHTOEHDOT PALLON OLESSA PELAAMATTOMASSA PAIKASSA TILANTEESSA YLEISELLÄ PELIALUEELLA



Kun pelaaja päättää, että hänen pensaassa oleva pallonsa on pelaamattomassa paikassa.

Pelaajalla on **kolme vaihtoehtoa**, joista jokainen yhden lyönnin rangaistuksella:

- (1) Pelaaja voi käyttää lyönti ja lyöntimatka -vapautumista pelaamalla alkuperäistä tai muuta palloa vapautumisalueelta, joka perustuu edelliseen lyönnin paikkaan (ks. Sääntö 14.6 ja Kuva 14.6).
- (2) Pelaaja voi käyttää linjassa taaksepäin -vapautumista pudottamalla alkuperäisen tai muun pallon vapautumisalueelle, joka perustuu vertailulinjaan, joka kulkee reiästä suoraan alkuperäisen pallon paikan kautta taaksepäin. Vertailupiste on pelaajan valitsema piste vertailulinjalta, joka on kauempana reiästä kuin alkuperäisen pallon paikka. Ei ole mitään rajoitetta, kuinka kauas pelaaja voi vertailulinjalla mennä. Vapautumisalue on vertailupisteestä yhden mailanmitan sisällä oleva alue, joka ei ole lähempänä reikää kuin vertailupiste ja se voi olla millä kentän alueen osalla tahansa. Valitessaan vertailupisteen tulisi pelaajan merkitä tämä piste jollain esineellä (esim. tiillä).
- (3) Pelaaja voi vapautua sivuttain. Vertailupiste on alkuperäisen pallon paikka. Vapautumisalue on vertailupisteestä kahden mailanmitan sisällä oleva alue, joka ei ole lähempänä reikää kuin vertailupiste ja se voi olla millä kentän alueen osalla tahansa.

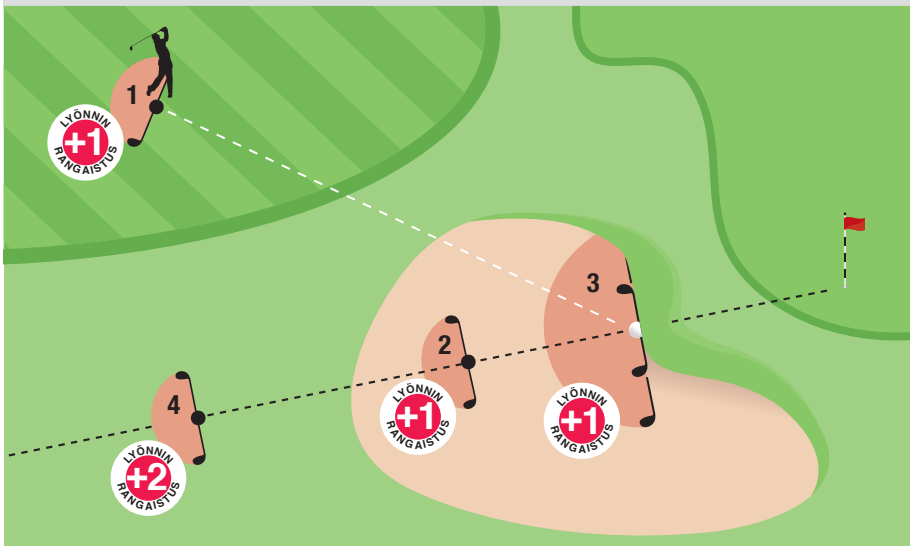
## 19.3 Vapautumisvaihtoehdot pallon ollessa pelaamattomassa paikassa bunkkerissa

### 19.3a Normaalit 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 *bunkkerissa* olevalle *vapautumisalueelle*.

#### 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 käyttäen vertailulinjana reiästä taaksepäin alkuperäisen pallon sijaintipaikan kautta kulkevaa linjaa.

### 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.

**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 viivytellä 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. *Reikäpelissä* pelaajat voivat sopia sääntötilanteista *kierroksen* aikana:

- Sovittu ratkaisu on lopullinen, vaikka myöhemmin selviäisi, että se on ollut sääntöjen nojalla väärä, edellyttäen, että pelaajat eivät tarkoituksella 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 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 reikäpelioittelun viimeisen reiän pelaamisen. Kun pelaaja saa tietoonsa tosiasiat, tulee sääntötulkintapyyntö tehdä ennen kuin kumpikaan pelaaja suorittaa aloituslyönnin seuraavalla reiällä.
  - » Kun pelaaja saa tietoonsa tosiasiat reikäpelioittelun 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) (kerto i käytettyjen lyöntien määrän väärin) tai 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 tuloksen on lopullinen.** Kun pelaaja tekee sääntötulkintapyynnön sen jälkeen, kun ottelun lopullinen 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) (kertoivat käytettyjen lyöntien määrän väärin) tai 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. (Voimaan tulevaan tulokseen lisätään kuitenkin rangaistukset ao. soveltuvan säännön perusteella, suom.huom.).
- Pelaajan **tulos hylätään**, jos molemmilla palloilla on tehty *vakava sääntörike* 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 *peliiin* 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.

Pelaajan tulee noudattaa *tuomarin* tekemää sääntötulkintaa tai miten sääntöjä sovelletaan.

- Pelaajalla ei ole oikeutta valittaa *tuomarin* sääntötulkinnasta *toimikunnalle*.
- *Tuomari* voi pyytää *toimikunnan* apua ennen sääntötulkinnan antamista tai siirtää sääntötulkinnan *toimikunnan* tarkasteltavaksi, **mutta** hänen ei tarvitse tehdä niin.

**Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 6C (Selvitetty tuomarin valtuuksien laajuus).**

#### 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 tunsi, että maila kosketti *bunkkeria*, vaikka sitä ei voitu paljaalla silmällä huomata).

#### 20.2d Milloin väärä sääntötulkinta korjataan

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 ohjesäännöt, Osa 6C** (Mitä *toimikunnan* tulisi tehdä väärän sääntötulkinnan tapahduttua).

## 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) (tiedetyn sääntöriikkeen tai rangaistuksen huomioimatta jättäminen tahallisesti tai sopiminen toisen pelaajan kanssa säännön tai rangaistuksen huomioimatta 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 jostain muusta syystä kuin sen vuoksi, että pelaaja ei ole huomionut yhtä tai useampaa rangaistuslyöntiä, joita hän ei ennen kilpailun päättymistä tiennyt saaneensa (ks. Sääntö 3.3b(3)),
- Tiesi ennen kilpailun päättymistä palauttaneensa *tuloskortin*, jossa on hänen oikeaa tasoitustaan korkeampi tasoitus, ja tämä vaikutti hänen saamiensa tasoituslyöntien määrään (ks. Sääntö 3.3b(4)),
- 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 huomioimatta jättämisestä (ks. Sääntö 1.3b(1)).

*Toimikunta* voi myös hylätä pelaajan tuloksen kilpailun päättyttyä Säännön 1.2 (vakava käyttäytymisriike) nojalla.

### **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*.

Normaalit *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 määriteltyyn 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: 01/03/19

Reikä	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ulos
Pituus	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
Mika W.	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Pisteet	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14


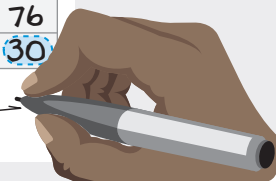
Reikä	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Sisään	Yht.
Pituus	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
Mika W.	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Pisteet	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

#### Vastuunjako

 Toimikunta

 Pelaaja

 Pelaaja ja merkitsijä


 Merkitsijän allekirjoitus: *Ake Mäkelä*

 Pelaajan allekirjoitus: Unto Kunt

### 21.1c Rangaistukset pistebogeyssa

(1) **Muut kuin hylkääm israngaistukset.** Kaikki rangaistukset lisätään tulokseen sille reiälle, jolla sääntörike tapahtui, **lukuun ottamatta** kolmea **poikkeusta**:

**Poikkeus 1 – Ylimääräiset, jaetut, lisätyt tai korvatut mailat:** Jos pelaaja rikkoo Sääntöä 4.1b (14 mailan rajoitus; Mailojen jakaminen, lisääminen tai korvaaminen *kierroksen* aikana), vähentää *toimikunta* pelaajan *kierroksen* kokonaispistemäärästä **kaksi pistettä** (jos rike tapahtui vain yhdellä reiällä) tai **neljä pistettä** (jos rike tapahtui kahdella tai useammalla reiällä) säännön 4.1b nojalla.

**Poikkeus 2 – Lähtöaika:** Jos pelaaja rikkoo Sääntöä 5.3a (1) saapumalla myöhässä, mutta ennen kuin 5 minuuttia on kulunut hänen lähtöajastaan tai (2) aloittaa pelaamisen ennen lähtöaikaansa, mutta ei enemmän kuin 5 minuuttia aiemmin (ks. Sääntö 5.3 Rangaistukset, Poikkeus 1 ja 2), vähentää *toimikunta* **kaksi pistettä** pelaajan *kierroksen* kokonaispistemäärästä.

**Poikkeus 3 – Tarpeeton viivyttely:** Jos pelaaja rikkoo sääntöä 5.6a, vähentää *toimikunta* **yhden pisteen** ensimmäisestä rikkomuksesta ja **kaksi pistettä** lisää toisesta rikkomuksesta pelaajan *kierroksen* kokonaispistemäärästä. Kolmas Säännön 5.6a rikkomus, ks. Sääntö 21.1c(2).

Jokaisen poikkeuksen kohdalla pelaajan tulee ilmoittaa sääntörikkeeseen liittyvät tosiasiat *toimikunnalle* ennen *tuloskortin* palauttamista, jotta *toimikunta* voi soveltaa rangaistuksen pelaajan tulokseen. Pelaajan **tulos hylätään**, jos hän ei tee näin.

**Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö K-3** (Kuinka pelinopeusmääräysten rikkomisesta tulevia rangaistuksia sovelletaan *pistebogeys*).

(2) **Hylkäämisrangaistukset.** Pelaajan, joka rikkoo jotain seuraavista neljästä säännöstä, tulosta ei hylätä, **mutta** hän saa **nolla pistettä** sille reialle, jolla sääntöriike tapahtui:

- 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), tai
- Virhettä *vääristä paikasta* pelaamisesta ei ole korjattu, kun kyse on *vakavasta sääntörikkeestä*, (ks. Sääntö 14.7b).

Jos pelaaja rikkoo mitä tahansa muuta sääntöä, jossa rangaistuksena on tuloksen hylkääminen, pelaajan **tulos hylätään**.

### 21.1d Säännön 11.2 poikkeus pistebogeys

Sääntö 11.2 ei ole voimassa seuraavassa tapauksessa:

Jos pelaajan liikkeessä olevan pallon pitäisi mennä *reikään*, jotta hän saisi yhden pisteen kyseiseltä reialta, 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 reialle.

### 21.1e Pistebogeey-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 reialla palloaan *reikään* tai ei enää voi saada pisteitä viimeiseltä reialta.

## 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.*

Normaalit *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 reikätulok.** Pelaajan reikätulok 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 pelataan 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

nille rei'ille, joissa *tuloskorttiin* on kirjattu "ei tulosta" tai kirjattu tulos on suurempi kuin maksimitulos, sekä tasoituksellisessa kilpailussa mahdollisten tasoituslyöntien soveltamisesta oikeille rei'ille.

### 21.2c Rangaistukset Maksimitulosessa

Kaikki *lyöntipelissä* sovellettavat rangaistukset ovat voimassa myös *maksimituloksessa*, **paitsi** että pelaajan tulosta ei hylätä, jos hän rikkoo jotain seuraavista neljästä säännöstä, **mutta** hän saa **maksimituloksen reiälle**, jolla sääntöriike tapahtui:

- Palloa ei ole pelattu *reikään* säännön 3.3c mukaisesti,
- Reiän pelaamisen aloittamista *tiiusalueen* ulkopuolelta ei ole korjattu (ks. Sääntö 6.1b(2)),
- Virhettä *väärällä pallolla* pelaamisesta ei ole korjattu (ks. Sääntö 6.3c), tai
- Virhettä *väärästä paikasta* pelaamisesta ei ole korjattu, kun kyse on *vakavasta sääntörikkeestä*, (ks. Sääntö 14.7b).

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 Maksimitulosessa

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).

Normaalit *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 reikäntulos, 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

(1) **Muut kuin hylkääm israngaistukset.** Kaikki rangaistukset lisätään tulokseen sille reiälle, jolla sääntöriike tapahtui, **lukuun ottamatta** kolmea **poikkeusta**:

**Poikkeus 1 – Ylimääräiset, jaetut, lisätyt tai korvatut mailat:** Jos pelaaja rikkoo Sääntöä 4.1b (14 mailan rajoitus; Mailojen jakaminen, lisääminen tai korvaaminen *kierroksen* aikana), vähentää *toimikunta* pelaajalta **yhden reikävoiton** (jos rike tapahtui vain yhdellä reiällä) tai **kaksi reikävoittoa** (jos rike tapahtui kahdella tai useammalla reiällä) Säännön 4.1b nojalla.

**Poikkeus 2 – Lähtöaika:** Jos pelaaja rikkoo Sääntöä 5.3a (1) saapumalla myöhässä, mutta ennen kuin 5 minuuttia on kulunut hänen lähtöajastaan tai (2) aloittaa pelaamisen ennen lähtöaikaansa, mutta ei enemmän kuin 5 minuuttia aiemmin (ks. Sääntö 5.3 Rangaistukset, Poikkeus 1 ja 2), *toimikunta* vähentää **yhden reikävoiton** pelaajan voitettujen ja hävittyjen reikien suhteesta.

**Poikkeus 3 – Tarpeeton viivytely:** Jos pelaaja rikkoo Sääntöä 5.6a:

- Rangaistus ensimmäisestä rikkeestä: Pelaaja saa **yhden lyönnin rangaistuksen** reiälle, jolla rike tapahtui.
- Rangaistus toisesta rikkeestä: *Toimikunta* vähentää **yhden reikävoiton** pelaajan kaikista voitetuista rei'istä suhteessa hävittyihin reikiin.
- Kolmas Säännön 5.6a rikkominen ks. Sääntö 21.3c(2)).

Jokaisen poikkeuksen osalta pelaajan tulee ilmoittaa sääntörikkeeseen liittyvät tosiasiat *toimikunnalle* ennen *tuloskortin* palauttamista, jotta *toimikunta* voi soveltaa rangaistuksen pelaajan tulokseen. Pelaajan **tulos hylätään**, jos hän ei tee näin.

(2) **Tuloksen hylkäämisrangaistukset.** Pelaajan, joka rikkoo jotain seuraavista neljästä säännöstä, tulosta ei hylätä, **mutta** hän **häviää reiän**, joilla sääntörike tapahtui:

- 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), tai
- Virhettä *vääristä paikasta* pelaamisesta ei ole korjattu, kun kyse on *vakavasta sääntörikkeestä*, (ks. Sääntö 14.7b).

Jos pelaaja rikkoo mitä tahansa muuta sääntöä, jossa rangaistuksena on tuloksen hylkääminen, pelaajan **tulos hylätään**.

**Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 8; Mallipaikallissääntö K-4** (Kuinka pelinopeusmääräysten rikkomisesta tulevia rangaistuksia sovelletaan *Par/Bogey*-pelissä).

### 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 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* 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.

Normaalit *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 merkinapin* nostamisesta tai aiheuttaessaan pelaajan pallon tai *pallon merkinapin liikuttamisen* 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 pelaajaparina 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 yhtä palloa vuoron perään jokaisella reiällä.

Säännöt 1-20 koskevat tätä pelimuotoa (yhtä palloa pelaavaa *pelaajaparia* 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 *pelaajaparia* vastaan.

### 22.2 Kumpikin pelipartneri voi toimia pelaajaparin puolesta

Koska molemmat *pelipartnerit* pelaavat *pelaajaparina* yhtä palloa, niin:

- Kumpikin *pelipartneri* voi tehdä sallittuja toimenpiteitä *pelaajaparin* puolesta ennen *lyöntiä* kuten *merkitä* pallon paikan ja nostaa, *asettaa takaisin*, *pudottaa* ja asettaa pallon riippumatta siitä, kumman *pelipartnerin* vuoro on pelata *pelaajaparista* 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 toimenpiteet tai sääntörikkheet koskevat *pelaajaparia*.

*Lyöntipelissä* vain toisen *pelipartnerista* tulee vahvistaa *pelaajaparin tulokortissa* olevat reikätulokset (ks. Sääntö 3.3b).

## 22.3 Pelaajaparin tulee pelata vuorolyönnein

Jokaisella reiällä *pelipartnereiden* tulee lyödä *pelaajaparin* lyönnit vuorotellen:

- Toisen *pelipartnereista* tulee lyödä *pelaajaparin* ensimmäinen *lyönti* parittomien reikien *tiiausalueilta* ja toisen *pelipartnerin* parillisten reikien *tiiausalueilta*.
- *Pelaajaparin* ensimmäisen *tiiausalueelta* lyödyn *lyönnin* jälkeen *pelipartnereiden* tulee pelata reikä *loppuun lyömällä* vuorotellen.
- Jos *lyönti* mitätöidään 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.
- Väärässä järjestyksessä tehtyä *lyöntiä* ja muita lyönnejä 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.

# 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 esitetyin 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 esitetyin 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 Pelaajaparis 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 *tuloskorttiin* ja tasoituksellisessa kilpailussa kunkin *pelipartnerin* tasoitus pitää olla merkittynä *tuloskorttiin*.

Jokaisella reiällä:

- *Tuloskorttiin* täytyy merkitä ainakin yhden *pelipartnerin* bruttotulos.
- Rangaistusta ei seuraa, jos *tuloskorttiin* merkitään useamman kuin yhden *pelipartnerin* tulos.
- Jokainen *tuloskortissa* oleva tulos pitää olla pelaajakohtaisesti tunnistettavissa; muutoin *pelaajaparin tulos hylätään*.
- Ei riitä, että *pelaajaparin* reikätulokset tunnustetaan yleisesti *pelaajaparin* tulokseksi.

Vain toisen *pelipartnerista* tarvitsee vahvistaa *pelaajaparin tuloskortissa* 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, niin *toimikunta* huomioi toisen tuloksen.

Jos reiälle valituksi tulevaa tulosta ei selkeästi voida tunnistaa jommankumman *pelipartnerin* pelaamaksi tai jos tämän *pelipartnerin* suoritus kyseisellä reiällä on hylätty, *pelaajaparin tulos hylätään*.

## 23.2c Säännön 11.2 poikkeus Four-Ball:ssa

Sääntö 11.2 ei ole voimassa seuraavassa tapauksessa:

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 silloin, kun pallolla ei enää ole käytännössä mahdollisuutta mennä reikään, ei kyseiselle henkilölle seuraa rangaistusta ja pelaajan tulosta ei lasketa *pelaajaparin* tulokseen.



## KUVA 23.2b: TULOSTEN LASKEMINEN TASOITUKSETTOMASSA FOUR-BALL LYÖNTIPELISSÄ

Nimet: Unto Kunttonen & Aila Mailanen Pvm: 10/05/19

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

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

**Vastuunjako**

- Toimikunta
- Pelaaja
- Pelaaja ja merkitsijä

Merkitsijän allekirjoitus: Eki Viisrön

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 pelipartnereista suorittaa avauslyönnin ensimmäisellä reiällä.

#### 23.3b Milloin kierros loppuu

Pelaajaparin kierros loppuu:

- Reikäpelissä, kun jompikumpi pelaajapari on voittanut ottelun (ks. Säännöt 3.2a(3) ja (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 pelipartnereista pelaavalla pallon 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 tai jompikumpi *pelaajapari* on luovuttanut reiän.
- (2) **Lyöntipeli.** *Pelaajapari* on pelannut reiän loppuun, kun toinen *pelipartnerista* on *pelannut* pallonsa *reikään*, ja kun hänen *pelipartnerinsa* on joko *pelannut* pallon *reikään* tai valinnut olla tekemättä niin.

### 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, niin tämä *pelipartneri* saa liittyä 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 Säännön 23.4 rikkomisesta: Yleinen rangaistus.**

### 23.5 Pelaajan toimet, jotka vaikuttavat pelipartnerin peliin

#### 23.5a Pelaajalla on oikeus tehdä samoja toimenpiteitä pelipartnerin pallolle joita pelipartnerikin saa tehdä

Vaikka *pelaajaparin* molempien pelaajien tulee pelata omaa palloaan:

- Pelaaja voi tehdä niitä toimenpiteitä *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 toimenpiteistä

Kaikkia toimenpiteitä, joita pelaaja tekee *pelipartnerin* pallolle tai *varusteille*, katsotaan *pelipartnerin* tekemiksi.

Jos pelaajan toimenpiteet rikkoisivat sääntöä, jos *pelipartneri* tekisi niin:

- *Pelipartnerin* katsotaan rikkovan sääntöä ja hän saa asianomaisen rangaistuksen (ks. Sääntö 23.8a).
- 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* toimenpiteet vaikuttavat sekä pelaajan että *pelipartnerin* pallon pelaamiseen, ks. Säännöstä 23.8a(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 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:

#### 23.8a 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.

**23.8b Hylkäämisrangaistukset**

**(1) Milloin pelipartnerin sääntöriike 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 Kohtuuton pelin viivyttäminen
- Sääntö 5.7b-c Toimikunnan keskeyttäessä ja jatkaessa peliä
- Sääntö 6.2b Tiiusalueen säännöt

Vain reikäpelissä:

- Sääntö 3.2c Tasoitukset reikäpeliotteluissa

Vain lyöntipelissä:

- Sääntö 3.3b(2) Pelaajan vastuut: Tulosten vahvistaminen ja tuloskortin palauttaminen
- Sääntö 3.3b(3) Väärä reikätulostulos
- Sääntö 3.3b(4) Tuloslaskenta tasoituksellisessa kilpailussa
- Sääntö 5.2b Harjoittelu kentällä ennen kierrosta tai kierrosten välissä
- Sääntö 23.2b Pelaajaparin tuloskortti lyöntipelissä

(2) Kun molempien pelipartnereiden 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 ja milloin pelaajien on keskeytettävä peli

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

(3) Kun toisen pelaajan sääntöriike johtaa vain siihen, että hänellä ei ole tulosta kyseiseltä reiältä. Kaikissa muissa tapauksissa, joissa pelaaja rikkoo sääntöä, jonka seurauksena olisi tuloksen hylkääminen, pelaajaa tulosta ei hylätä, **mutta** hänen tulostaan ei voida käyttää *pelaajaparin* tuloksena sillä reiällä, jossa 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 *pelaajaparissa* milläkin *kierroksella* tai missäkin ottelussa, missä järjestyksessä he pelaavat ja ketkä pelaavat *pelipartnereina*.

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 10.2b(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 10.2a olevat rajoitukset *neuvomiselle* kuten 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.**





# Määritelmät



### ***Aloitusoikeus (Honour)***

Pelaajan oikeus pelata *tiiasalueelta* ensimmäisenä (ks. Sääntö 6.4).

### ***Asettaa takaisin (Replace)***

Pallon asettaminen laittamalla se paikalleen ja päästämällä siitä irti tarkoituksena laittaa pallo *peliin*.

Jos pelaaja laskee pallon maahan ilman, että hänen tarkoituksenaan on laittaa pallo *peliin*, 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.

### ***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, ruohosta, 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 määritelmässä ja Säännössä 12, ja tämä pitää sisällään materiaalit, jotka ovat hiekan kaltaisia ja joita käytetään myös *bunkkereissa* (esim. murskatut simpukankuoret), sekä maa-ainekset, 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* voi 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 kolo* käsittää:

- *Eläimen* reiästä pois kaivaman irrallisen maa-aineksen,
- Kaikki koloon johtavat kuluneet kulku-urat, ja
- *Eläimen* maahan kaivaman kolon seurauksena kohonneet tai muuttuneet alueet maan pinnalla.

***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 kahdentyyppisiä ja ne erotetaan toisistaan eri väreillä:

- Keltaiset *estealueet* (merkitään keltaisella viivalla tai keltaisilla paaluilla) antavat pelaajalle kaksi vapautumismahdollisuutta (Sääntö 17.1d(1) ja (2)).
- Punaiset *estealueet* (merkitään punaisella viivalla tai punaisilla paaluilla) 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 paaluilla, viivalla tai fyysisillä ominaisuuksilla:

- Paalut: Kun *estealueen* raja on merkitty paaluin, paalut ovat *estealueella* ja raja kulkee maassa *estealueelta* katsottuna kunkin paalun 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 alue määritetään fyysisillä ominaisuuksilla (esim. kukkapenkki tai siirtonurmialue), tulee *toimikunnan* kertoa, kuinka *estealueen* reuna on määritetty.

Kun *estealue* on määritelty viivalla tai fyysisillä ominaisuuksilla, paaluja voidaan käyttää osoittamaan missä *estealue* on, **mutta** kyseisillä paaluilla ei ole muuta tarkoitusta.

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) (Ent. Nelipallo)**

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 rakenteet ja ulkorajojen merkit**.

Esimerkkejä *haitoista*:

- Keinopäällystetyt 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*.

**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)**

Katso “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*.
- **Kaste, huurre ja vesi** eivät ole *irrallisia luonnonhaittoja*.
- **Lumi ja luonnon jää** (muu kuin huurre), ovat pelaajan päätöksen mukaan joko *irrallisia luonnonhaittoja* tai jos ne ovat maassa, *tilapäistä vettä*.
- **Hämähäkin seitit** ovat *irrallisia luonnonhaittoja*, vaikka ne ovat kiinnittyneitä johonkin muuhun.

### **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.

Jos etsinnän alkamisen 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 virheellisesti 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 määrittellä *kielletyn pelialueen* raja viivalla tai paaluilla, ja viivan tai paalujen (tai paalujen 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)**

Vaihtaa pallo, jolla pelaaja on pelaamassa reikää siten, että toisesta pallostta tulee *pelissä* oleva pallo.

Pelaaja on *korvannut* pallon, kun hän ottaa toisen pallon *peleihin* 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*.

*Korvaava* 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 peliin* eikä *korvaavan* sitä toisella pallolla.

### **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* kuntoon saattamiseksi (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 luonnolliset materiaalit, jotka on kasattu poiskuljettamista varten, ovat myös *irrallisia luonnonhaittoja*, ja
  - » Kaikki *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, pois lukien sellainen asumus, jonka on tehnyt *eläin*, joka on määritelty *irralliseksi luonnonhaitaksi* (esim. madot ja hyönteiset).

*Kunnostettavan alueen* raja tulisi määritellä paaluilla, viivoilla tai fyysisillä ominaisuuksilla:

- Paalut: Kun *kunnostettavan alueen* raja on merkitty paaluin, paalut ovat *kunnostettavalla alueella* ja raja kulkee maassa *kunnostettavalta alueelta* katsottuna kunkin paalun 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 alue määritetään fyysisillä ominaisuuksilla (esim. kukkapenkki tai siirtonurmialue), tulee *toimikunnan* kertoa, kuinka *kunnostettavan alueen* raja on määritetty.

Kun *kunnostettava alueen* raja on määritetty viivalla tai fyysisillä ominaisuuksilla, paaluja voidaan käyttää osoittamaan missä *kunnostettava alue* on, **mutta** kyseisillä paaluilla ei ole muuta tarkoitusta.

### ***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 rakenteesta* (esim. portti tai ovi tai osa kiinni olevasta kaapelista) täyttää nämä kaksi ehtoa, niin tätä osaa kohdellaan *liikuteltavana haittana*.

**Mutta** tämä ei päde, jos *kiinteän haitan* tai *olennaisen rakenteen* liikuteltava osa ei ole tarkoitettu poistettavaksi (esim. irrallinen kivi osana kiviäitää).

*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.

*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 *reiältä* 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*.

**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 *pelipartnereista* (*Foursome* tai *Four-Ball*).

**Lähin täydellisen vapautumisen piste (Nearest Point of Complete Relief)**

Vertailupiste vapautumiselle *epänormaalista kenttäolosuhteesta* (Sääntö 16.1), *vaarallisesta eläimestä* (Sääntö 16.2), *väärästä 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*, jonka pelaaja olisi lyönyt alkuperäisestä paikasta, jos kyseistä olosuhdetta ei olisi ollut.

Tämän vertailupisteen arviointia varten pelaajan tulee määritellä mailavalinta, *lyöntiasento*, swingi ja *pellinja*, 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 täysin kyseisestä 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 (perustuen määrittelyyn *lähimmän täydellisen vapauttamisen pisteeksi* molemmista), kun pelaaja on jo vapautunut molemmista olosuhteista erikseen ja on perusteltua yhdistää nämä, jotta välttyttäisiin loputtomasta vapautumisesta olosuhteiden haittaamisesta 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 pituus, joka on pisin niistä enintään 14 mailasta, jotka pelaajalla on *kierroksellaan* (kuten sallittu Säännössä 4.1b(1)), pois lukien putteri.

Esimerkiksi, jos pelaajan *kierroksella* olevista mailoista pisin maila (muu kuin putteri) on draiveri, jonka pituus on 43 tuumaa (109.22 cm), niin pelaajan *mailanmitta kierrokselle* on 43 tuumaa.

*Mailanmittaa* käytetään määrittelemään *tiiausalue* jokaisella reiällä sekä määrittelemään pelaajan *vapautumisalueen* koko käytettäessä sääntöjen mukaista vapautumista.

### **Maksimaalisen vapautumisen piste (Point of Maximum Available Relief)**

Vertailupiste vapauduttaessa *epänormaalista 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 määrittellä 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 rakenne* 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 *pallo 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 yleistä tietoa kuten:

- *Kentällä* olevien kohteiden sijainti, esim. *reiän* paikka, *viheriö*, väylä, *estealueet*, *bunkkerit*, tai toisen pelaajan pallo,
- Etäisyys kahden pisteen välillä, tai
- Säännöt.

### ***Olenainen rakenne (Integral Object)***

*Toimikunnan kentälle* määrittämä valmistettu rakenne, joka on osana pelaamisen haastetta ja josta ei saa vapautua.

*Olennaista rakennetta* käsitellään kiinteänä (ks. Sääntö 8.1a). **Mutta**, jos osa *olennaisesta rakenteesta* (esim. portti tai ovi, tai osa jossakin kiinni olevaa kaapelia) täyttää *liikuteltavan häitan* määritelmän, niin tätä osaa käsitellään *liikuteltavana häittana*.

*Toimikunnan olennaisiksi rakenteiksi* 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 merkinapiksi* 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) (Ent. Joukkue)**

Kahden tai useamman *pelipartnerin* muodostama ryhmä, joka pelaa *kierroksen reikä-* tai *lyöntipeliä*.

Kaikki *pelipartnereiden* 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) (Ent. Joukkueoveri)***

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 *peleihin* 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 *korvattu* toisella pallolla, 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 *tiiusalue*, *viheriö* ja *reikä*. Reiän pelaaminen alkaa *tiiusalueelta* 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.

### **Tii (Tee)**

Esine, jota käytetään pallon kohottamiseen maan pinnan yläpuolelle pelattaessa palloa *tiausalueelta*. Sen pituus ei saa olla yli 4 tuumaa (101.6 mm) ja sen tulee olla *varustesääntöjen* mukainen.

### **Tiausalue (Teeing Area)**

Alue, josta pelaajan pitää aloittaa reiän pelaaminen.

*Tiausalue* on suorakulmainen ja kahden *mailanmitan* pituinen alue, jossa:

- Etureunan määrittää *toimikunnan* asettamien kahden tiimerkin etureuna, ja
- Sivureunat määräytyvät tiimerkkien ulkoreunojen mukaan.

*Tiausalue* on yksi viidestä määritellystä *kentän alueesta*.

*Kentällä* olevat muut tiauspaikat (samalla reiällä tai muilla rei'illä) ovat osa *yleistä pelialuetta*.

### **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 vain 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 kohtuutonta viivästystä saada.

### ***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*.

**Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 1** (Kertoo *toimikunnan* roolin).

### ***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,
- Pelaajan pelitasoituksen kirjaamisen, jos kyseessä on tasoituksellinen kilpailu, ja
- *Merkitsijän* ja pelaajan vahvistaa tuloksen, ja pelaajan vahvistaa pelitasoituksensa tasoituksellisessa kilpailussa joko fyysisellä allekirjoituksella tai *toimikunnan* hyväksymällä sähköisellä vahvistuksella.

*Tuloskorttia* ei tarvita *reikäpelissä*, mutta pelaajat voivat käyttää sellaista ottelun tilanteen seurantaan.

### ***Tuomari (Referee)***

*Toimikunnan* nimeämä toimitsija, joka ratkaisee esiin tulevat kysymykset tosiasioihin perustuen ja soveltaa sääntöjä.

**Ks. Toimikunnan ohjeet, Osa 6C (Kertoo tuomarin vastuut ja valtuudet).**

### ***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 paaluja käyttää osoittamaan *kentän* rajan sijaintia, **mutta** niillä ei ole mitään muuta tarkoitusta.

*Ulkorajan merkkien* 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 tai hänen *caddiansa* tai pelaajan *pelipartneri* tai *vastustaja*, tai kuka tahansa heidän *caddieistaan*,
- Kaikki *eläimet*, ja
- Kaikki luonnolliset tai valmistetut esineet tai mikä tahansa muu (mukaan lukien liikkeessä oleva toinen pallo), **paitsi** *luonnonvoimat*.

### ***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
- Mikään muurin tai aidan yli pääsemiseksi rakennettu portaikko, silta tai vastaava.

*Ulkorajan merkkejä* käsitellään kiinteinä, vaikka ne tai niiden osat olisivat siirrettävissä (ks. Sääntö 8.1a).

*Ulkorajan merkit* eivät ole *haittoja* eivätkä *olennaisia rakenteita*.

### ***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 *reistä*,
- *Pelilinjalla* olevien esteiden vaikutus, ja
- *Lyöntiin vaikuttavat olosuhteet*.

*Vakavan sääntöriikkeen* käsite ei ole käytössä *reikäpelissä*, koska pelaaja häviää reiän, jos hän pelaa *wäärästä paikasta*.

### ***Vapautumisalue (Relief Area)***

Alue, jolle pelaajan tulee *puodottaa* pallo vapautuessaan sääntöjen mukaisesti. 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

- » Alueella ei saa olla haittaamista (kuten kyseisessä säännössä määritellään) olosuhteesta, josta ollaan vapautumassa.

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 2I** (*Toimikunta voi valita salliiko 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.

### **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](http://RandA.org/EquipmentStandards).

### **Vastustaja (Opponent)**

Henkilö, jota vastaan pelaaja pelaa *reikäpelioittelua*. 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 vihieriö).

*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 kumpaakin 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 *väärástä paikasta* pelaamisesta:

- *Väärään paikkaan 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.
- Pallon pelaaminen *kiellettyä pelialueelta*, tai kun *kielletty pelialue* häiritsee pelaajan aiotun *lyöntiasennon* aluetta tai swingin vaatimaa tilaa.

Pallon pelaaminen *tiiausalueen* ulkopuolelta aloitettaessa reiän pelaaminen tai yritettäessä korjata tätä virhettä ei ole pelaamista *väärástä paikasta* (ks. Sääntö 6.1b)

### **Väärä pallo (Wrong Ball)**

Jokainen muu pallo kuin pelaajan:

- *Pelissä* oleva pallo (joko alkuperäinen tai *korvaava* pallo),
- *Varapallo* (ennen kuin se on hylätty Säännön 18.3c mukaisesti), tai
- *Lyöntipelissä* Sääntöjen 14.7b tai 20.1c mukaisesti pelattu toinen pallo.

Esimerkkejä *väärástä pallost*:

- Toisen pelaajan *pelissä* oleva pallo.
- Löytöpallo.
- Pelaajan oma pallo, joka on *ulkona*, *kadonnut* tai nostettu ja sitä ei ole vielä laitettu takaisin *peliiin*.

### ***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 lähipeiliin sekä puttaamiseen tarkoitetut 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) *tiiusalue*, jolta pelaajan on aloitettava kyseisen reiän pelaaminen, (2) kaikki *bunkkerit*, (3) kaikki *estealueet* ja (4) pelattavan reiän *viheriö*.

*Yleinen pelialue* käsittää:

- Kaikki muut *kentän* tiiuspaikat paitsi edellä mainitun *tiiusalueen* sekä
- Kaikki *väärät viheriöt*.

### ***Yleinen rangaistus (General Penalty)***

Reiän menetys *reikäpelissä* tai kahden lyönnin rangaistus *lyöntipelissä*.



## Hakemisto

	<b>Sääntö</b>	<b>Sivu</b>
<b>Bruttotulos</b>	3.1c(1)	27
<b>Bunkkeri</b>		
- Epänormaali kenttäolosuhde	16.1c	136
- Irrallinen luonnonhaitta	12.2a, 15.1	97, 126
- Liikuteltavat haitat	12.2a, 15.2	97, 127
- Milloin hiekkaan koskemisesta ei seuraa rangaistusta	12.2b(2)	98
- Milloin hiekkaan koskemisesta seuraa rangaistus	12.2b(1)	97
- Milloin pallo on bunkkerissa	12.1	97
- Pelaamaton paikka	19.3	165
- Vaarallisen eläimen olosuhde	16.2	140
<b>Caddie</b>		
- Caddien jakaminen	10.3a(2)	88
- Kielletyt toimet	10.3b(3)	90
- Rajoitukset takana olemiseen	10.2b(4)	86
- Sallitut toimet	10.3b(1)	89
- Sallitut toimet pelaajan luvalla	10.3b(2)	89
- Sääntörike	10.3c	90
- Yksi caddie sallittu kerrallaan	10.3a(1)	88
<b>Eläinten tekemät kolot</b>	Ks. Epänormaali kenttäolosuhde	133
<b>Epänormaali kenttäolosuhde</b>		
- Bunkkeri	16.1c	136
- Estealue	16.1a(2)	135
- Kielletty pelialue	16.1f	139
- Kunnostettava alue	16.1	133
- Milloin vapautuminen on sallittu	16.1a(1)	133
- Nostaminen vapautumisen toteamiseksi	16.4	144
- Palloa ei löydy	16.1e	138
- Pelaaminen on epätarkoituksenmukaista	16.1a(3)	135
- Viheriö	16.1d	138
- Yleinen pelialue	16.1b	135
<b>Estealue</b>		
- Ei vapautumista muiden sääntöjen nojalla	17.3	154
- Estealueelta pelattu pallo katoaa, on ulkona tai on pelaamattomassa paikassa	17.2b	154
- Estealueelta pelattu pallo päätty estealueelle	17.2a	151
- Kielletty pelialue	17.1e	150

	Sääntö	Sivu
- Kuinka vapaudutaan	17.1d	147
- Milloin pallo on estealueella	17.1a	146
- Pallo pelataan sijaintipaikaltaan	17.1b	146
- Palloa ei löydy	17.1c	147
- Vaihtoehdot vapautumiselle keltaiselta estealueelta	17.1d	147
- Vaihtoehdot vapautumiselle punaiselta estealueelta	17.1d	147
<b>Foursome</b>	22.1	186
- Kierroksen aloittaminen	22.4b	188
- Kumpi pelipartnerista lyö ensin	22.4a	187
- Kumpikin pelipartneri voi toimia pelaajaparin puolesta	22.2	186
- Pelaajaparin tulee lyödä vuorotellen	22.3	187
- Pelipartnerit jakavat mailat	22.5	188
- Väärä pelipartneri on lyönyt palloa	22.3	187
<b>Four-Ball</b>		
- Milloin annettu lyönti voidaan pelata	23.6	193
- Milloin kierros alkaa	23.3a	191
- Milloin kierros loppuu	23.3b	191
- Milloin poissaoleva pelipartneri voi liittyä pelaajapariin	23.4	192
- Pallon suuntaa on tahallaan muutettu	23.2c	190
- Pelaajan toimien vaikuttaminen pelipartnerin peliin	23.5a	192
- Pelaajan vastuut pelipartnerin toimista	23.5b	193
- Pelaajaparin tulos - Reikäpeli ja lyöntipeli	23.2a	189
- Pelijärjestys	23.6	193
- Pelipartnerit jakavat mailat	23.7	194
- Rangaistukset	23.8	194
- Tulokortti lyöntipelissä	23.2b	190
- Yksi tai molemmat pelipartnerit voivat edustaa pelaajaparia	23.4	192
<b>Golfpeli</b>	1.1	18
<b>Harjoittelu</b>		
- Ennen kierrosta tai kierrosten välissä - Lyöntipeli	5.2b	49
- Ennen kierrosta tai kierrosten välissä - Reikäpeli	5.2a	49
- Harjoittelu pelin ollessa keskeytettynä	5.5c	51
- Harjoittelu kahden reiän pelaamisen välissä	5.5b	51
- Harjoittelu reiän pelaamisen aikana	5.5a	51
<b>Irralliset luonnonhaitat</b>		
- Pallo liikkuu poistamisen yhteydessä	15.1b	127
- Poistaminen	15.1a	126

	Sääntö	Sivu
<b>Joukkuekilpailut</b>		
- Joukkueen kapteeni	24.3	197
- Neuvo	24.4	198
- Säännöt	24.2	197
<b>Keinotekoiset polut</b>	Ks. Epänormaali kenttäolosuhde	133
<b>Kenttä</b>		
- Milloin pallo koskettaa kahta aluetta	2.2c	25
- Määritellyt alueet	2.2b	24
<b>Kielletyt pelialueet</b>	16.1f, 17.1e	139, 150
<b>Kierroksen aloittaminen</b>	5.3a	49
<b>Kierroksen lopettaminen</b>	5.3b	50
<b>Kiinteät haitat</b>	Ks. Epänormaali kenttäolosuhde	133
<b>Kohtuullisen hyvä arviointi</b>	1.3b(2)	20
<b>Kunnostettava alue</b>	Ks. Epänormaali kenttäolosuhde	133
<b>Käyttäytymissäännöt</b>		
- Käyttäytymissäännöt	1.2b	19
- Pelaajalta odotettu käyttäytyminen	1.2a	18
<b>Liikkeessä oleva pallo</b>		
- Lipputangon siirtäminen	11.3	94
- Osuu henkilöön	11.1	91
- Osuu ulkopuoliseen vaikutukseen	11.1	91
- Pallon nostaminen viheriöllä	11.3	94
- Tahallaan muutettu olosuhteita, jotta pallon liike muuttuisi	11.3	94
- Tahallaan muutettu suuntaa tai pysäytetty henkilön toimesta	11.2	92
<b>Liikuteltava haitta</b>	15.2	127
- Liikuteltavan haitan poistaminen	15.2a(1)	127
- Palloa ei löydy	15.2b	129
- Vapautuminen muualla kuin viheriöllä	15.2a(2)	128
- Vapautuminen viheriöllä	15.2a(3)	129
<b>Lipputanko</b>		
- Lipputangon jättäminen reikään	13.2a	104
- Lipputangon poistaminen reiästä	13.2b(1)	106
- Pallo nojaa reiässä olevaan lipputankoon	13.2c	107
- Pallo osuu lipputankoon tai sitä huoltavaan henkilöön	13.2b(2)	106

	Sääntö	Sivu
<b>Lyöminen</b>		
- Mailan ankkurointi	10.1b	83
- Pallo liikkuu taakseviennin alettua	10.1d	84
- Pallo liikkuu vedessä	10.1d	84
- Pallo tippuu tiiltä	10.1d	84
- Pallon lyöminen kunnolla	10.1a	83
- Pelilinjalla tai sen molemmilla puolilla seisominen	10.1c	84
<b>Lyönti ja lyöntimatka</b>		
- Pelaaminen uudestaan tiiausalueelta	14.6a	121
- Pelaaminen uudestaan viheriöltä	14.6c	121
- Pelaaminen uudestaan yleiseltä pelialueelta, estealueelta tai bunkkerista	14.6b	121
<b>Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen</b>	18.1	155
<b>Lyöntipeli</b>		
- Reikään pelaaminen	3.3c	35
- Tulokortti - Merkitsijän vastuut	3.3b(1)	32
- Tulokortti - Pelaajan vastuut	3.3b(2)	33
- Tulokortti - Tasoitus tulokorttissa	3.3b(4)	34
- Tulokortti - Väärä tulos reiällä	3.3b(3)	34
- Voittajan ratkaiseminen	3.3a	32
<b>Maahan painunut pallo</b>		
- Kuinka vapaudutaan	16.3b	142
- Milloin vapautuminen on sallittu	16.3a	141
<b>Mailat</b>		
- Jakaminen	4.1b(2), 22.5, 23.7	38, 188, 194
- Lisääminen tai korvaaminen	4.1b(3),(4)	38, 39
- Mailojen julistaminen pois pelistä	4.1c	40
- Maksimimäärä 14 mailaa	4.1b(1)	38
- Ominaisuuksien muuttaminen	4.1a(3)	37
- Sallitut mailat	4.1a(1)	36
- Vaurioituneen mailan käyttäminen tai korjaaminen kierroksen aikana	4.1a(2)	36
<b>Maksimitulos</b>		
- Milloin kierros loppuu	21.2e	181
- Pallon suuntaa on tahallaan muutettu	21.2d	181
- Rangaistukset	21.2c	181
- Tulokset	21.2b	180

	<b>Sääntö</b>	<b>Sivu</b>
<b>Nettotulos</b>	3.1c(2)	27
<b>Neuvo tai muu apu</b>		
- Esineet, jotka avustavat suuntaamisessa	10.2b(3)	86
- Fyysinen apu ja luonnon olosuhteilta suojaautuminen	10.2b(5)	87
- Neuvo	10.2a	85
- Pellinja	10.2b	86
<b>Olosuhteet huononevat</b>	8.1d	74
<b>Olosuhteiden parantaminen</b>		
- Lyöntiin vaikuttavat olosuhteet	8.1	71
- Olosuhteiden palauttaminen alkuperäisiksi	8.1c	73
- Toimet, jotka ovat kiellettyjä	8.1a	71
- Toimet, jotka ovat sallittuja	8.1b	72
<b>Olosuhteita tahallisesti muutettu</b>		
- Kielletyt toimet	8.3b	76
- Muihin fyysisiin olosuhteisiin kohdistuva	8.2	75
- Pallon makuuseen kohdistuva	8.2, 22.2, 23.5b	75, 186, 193
- Toisen pelaajan palloon kohdistuva	8.3	76
<b>Pallon merkinappi</b>		
- Avustaa tai haittaa peliä	15.3c	131
- Nostettu tai liikkunut	9.7	82
- Rangaistus vastustajalle nostamisesta tai liikuttamisesta	9.7b	82
<b>Pallo</b>		
- Hajoaa osiin	4.2b	41
- Haljennut tai säröytynyt	4.2c	41
- Pallon korvaaminen	4.2c(2), 14.2	42, 111
- Peliä auttava - viheriöllä	15.3a	130
- Peliä haittaava - missä tahansa	15.3b	131
- Sallittu pallo	4.2a	41
<b>Pallo liikkunut</b>		
- Avustaa peliä - viheriöllä	15.3a	130
- Cadden toimesta	9.4	79
- Eläimen toimesta	9.6	81
- Liikkuiko pallo	9.2a	78
- Muun henkilön toimesta	9.6	81
- Pelaajan toimesta	9.4	79
- Pelaajan toimesta rangaistuksen tullessa voimaan	9.4b	79
- Pelipartnerin toimesta	22.2, 23.5b	186, 193

	Sääntö	Sivu
- Päätettäessä mikä aiheutti pallon liikkumisen	9.2b	78
- Taakseviennin tai lyönnin aikana	9.1b	77
- Toisen pelaajan toimesta lyöntipelissä	9.6	81
- Tuulen, veden tai muun luonnonvoiman toimesta	9.3	78
- Ulkopuolisen vaikutuksen toimesta	9.6	81
- Vastustajan caddien toimesta reikäpelissä	9.5	80
- Vastustajan toimesta reikäpelissä	9.5	80
- Vastustajan toimesta reikäpelissä, rangaistuksen tullessa voimaan	9.5b	81
<b>Pallo kadonnut</b>		
- Milloin pallo on kadonnut	18.2a(1)	156
- Miten toimitaan, jos pallo katoaa	18.2b	157
<b>Pallo pelataan sijaintipaikaltaan</b>	9.1a	77
<b>Pallo pelissä</b>	14.4	119
<b>Pallon etsiminen</b>		
- Hiekkan siirtäminen etsinnän yhteydessä	7.1b	69
- Pallo liikkuu vahingossa etsinnän yhteydessä	7.4	70
- Pallon normaali etsiminen	7.1a	68
<b>Pallon korvaaminen</b>	6.3b	61
<b>Pallon nostaminen</b>	14.1b	111
<b>Pallon nostaminen ja takaisin asettaminen</b>	Ks. myös Pallon korvaaminen	
- Alkuperäistä palloa täytyy käyttää	14.2a	111
- Kuinka pallo asetetaan takaisin	14.2b	112
- Paikka täytyy merkitä	14.1a	110
<b>Pallon pudottaminen</b>		
- Alkuperäistä tai muuta palloa voidaan käyttää	14.3a	114
- Kuinka pallo tulee pudottaa	14.3b	114
- Pallo pysähtyy vapautumisalueen ulkopuolelle	14.3c(2)	116
- Pallo tulee pudottaa ja jäädä vapautumisalueen sisäpuolelle	14.3c(1)	116
- Suuntaa muutettu vahingossa maahan osumisen jälkeen	14.3c	116
- Tahallinen liikkeeseen vaikuttaminen	14.3d	118
<b>Pallon puhdistaminen</b>	14.1c	111
<b>Pallon takaisin asettaminen</b>		
- Alkuperäinen pallon makuu on muuttunut hiekassa	14.2d(1)	113
- Alkuperäinen pallon makuu on muuttunut muualla kuin hiekassa	14.2d(2)	113

	Sääntö	Sivu
- Kohta, johon pallo asetetaan takaisin	14.2c	112
- Kuka saa asettaa pallon takaisin	14.2b(1)	112
- Takaisin asetettu pallo ei pysy paikallaan	14.2e	113
<b>Pallon tunnistaminen</b>		
- Kuinka pallo tunnistetaan	7.2	69
- Pallo liikkuu vahingossa sitä tunnistettaessa	7.4	70
- Pallon nostaminen tunnistettavaksi	7.3	69
<b>Par/Bogey</b>		
- Milloin kierros loppuu	21.3e	184
- Pallon suuntaa on tahallaan muutettu	21.3d	184
- Rangaistukset	21.3c	183
- Tulokset	21.3b	182
<b>Pelaamaton paikka</b>	19	162
- Bunkkeri - Vapautuminen bunkkerin ulkopuolelle	19.3b	166
- Bunkkeri - Vapautuminen bunkkerissa	19.3a	165
- Estealue	19.1	162
- Linjassa taaksepäin -vapautuminen	19.2b	162
- Lyönti ja lyöntimatka -vapautuminen	19.2a	162
- Milloin vapautuminen voidaan ottaa	19.1	162
- Sivuttainen vapautuminen	19.2c	163
- Viheriö	19.2	162
- Yleinen pelialue	19.2	162
<b>Pelaamisen lopettaminen</b>		
- Milloin pelaajat voivat tai heidän täytyy keskeyttää peli	5.7a	53
- Normaali pelin keskeyttäminen toimikunnan toimesta	5.7b(2)	54
- Pallo tai pallon merkinasta liikkuu pelin keskeytyksen aikana	5.7d(2)	56
- Pallon nostaminen	5.7d(1)	55
- Pelin jatkaminen	5.7c	55
- Pelin keskeyttäminen toimikunnan toimesta	5.7a	53
- Salamointi	5.7a	53
- Sopiminen reikäpelissä	5.7a	53
- Ukkonen	5.7a	53
- Väliön pelin keskeyttäminen toimikunnan toimesta	5.7b(1)	54
<b>Pelijärjestys</b>		
- Four-Ball	23.6	193
- Foursome	22.3, 22.4	187
- Lyöntipeli	6.4b(1)	64
- Pelaaminen uudestaan tiiausalueelta	6.4c	65

	<b>Sääntö</b>	<b>Sivu</b>
- Ready Golf	6.4b(2)	65
- Reikäpeli	6.4a(1)	63
- Reikäpeli - Pelaaminen väärällä vuorolla	6.4a(2)	64
- Vapautumista otettaessa	6.4d(1)	66
- Varapallon pelaaminen muualta kuin tiausalueelta	6.4d(2)	66
- Varapallon pelaaminen tiausalueelta	6.4c	65
<b>Pelimuodot: Muut</b>	21.5	185
<b>Pelimuodot: Reikäpeli tai lyöntipeli</b>	3.1a	26
<b>Pelinopeus</b>		
- Pelaaminen väärällä vuorolla	5.6b(2)	53
- Pelinopeus käytäntö	5.6b(3)	53
- Ready Golf	5.6b, 6.4	52, 63
- Suositukset	5.6b(1)	52
- Tarpeeton viivyttely	5.6a	52
<b>Peruutettu lyönti</b>	14.6	121
<b>Pistebogey</b>		
- Milloin kierros loppuu	21.1e	179
- Pallon suuntaa on tahallaan muutettu	21.1d	179
- Rangaistukset	21.1c	178
- Tulokset	21.1b	176
<b>Rangaistukset</b>	1.3c	21
<b>Reikäpeli</b>		
- Luovuttamiset	3.2b	28
- Milloin tulos on lopullinen	3.2a(5)	28
- Omien oikeuksien suojeleminen	3.2d(4)	31
- Ottelun tilanteen tietäminen	3.2d(3)	31
- Ottelun voittaminen	3.2a(3)	28
- Reiän tasaaminen	3.2a(2)	27
- Reiän voittaminen	3.2a(1)	27
- Tasan olevan ottelun jatkaminen	3.2a(4)	28
- Tasoituksen soveltaminen	3.2c	29
- Vastustajalle lyöntimäärästä kertominen	3.2d(1)	30
- Vastustajalle rangaistuksesta kertominen	3.2d(2)	30
<b>Reiän pelaaminen loppuun</b>	6.5	66
<b>Reiän pelaamisen aloittaminen</b>		
- Milloin reiän pelaaminen alkaa	6.1a	57
- Pelaaminen tiausalueen sisäpuolelta - lyöntipeli	6.1b(2)	58
- Pelaaminen tiausalueen sisäpuolelta - reikäpeli	6.1b(1)	57



	Sääntö	Sivu
<b>Ryhmät</b>		
- Lyöntipeli	5.4b	50
- Reikäpeli	5.4a	50
<b>Säännöt</b>		
- Sääntöjen soveltaminen	1.3b(1)	20
- Sääntöjen tarkoitus	1.3a	19
<b>Sääntötapaukset</b>		
- Lyöntipeli	20.1c	170
- "Paljaan silmän"-standardin käyttäminen videotarkastelussa	20.2c	172
- Pelaajien kilpailusta hylkääminen kilpailun sulkemisen jälkeen	20.2e	173
- Pelaajien kilpailusta hylkääminen reikäpeliottelun tuloksen julkistamisen jälkeen	20.2e	173
- Reikäpeli	20.1b	168
- Tapaukset, joihin ei ole sääntöä	20.3	174
- Tarpeettoman viivyttelyn välttäminen	20.1a	168
- Toimikunnan sääntötulkinnat	20.2b	172
- Tuomarin sääntötulkinnat	20.2a	172
- Väärän sääntötulkinnan korjaaminen	20.2d	172
<b>Three-Ball reikäpeli</b>		
- Pallo tai merkinappi nostettu tai liikutettu vastustajan toimesta	21.4c	185
- Pelaaminen väärällä vuorolla	21.4b	185
<b>Tiiausalue</b>	6.2	58
- Milloin pallo on tiiausalueella	6.2b(1)	58
- Milloin tiiausalueen säännöt ovat voimassa	6.2a	58
- Pallo voidaan tiata	6.2b(2)	59
- Sallitut alueen parantamistavat	6.2b(3)	59
- Tiimerkkien liikuttaminen	6.2b(4)	60
<b>Tilapäinen vesi</b>	Ks. Epänormaali kenttäolosuhde	133
<b>Ulkona</b>	3.2d(2)	30
- Milloin pallo on ulkona	18.2a(2)	156
- Mitä tehdä, kun pallo on ulkona	18.2b	157
<b>Vaarallinen eläin</b>		
- Kuinka vapautuminen otetaan	16.2b	141
- Milloin vapautuminen sallitaan	16.2a	140

	<b>Sääntö</b>	<b>Sivu</b>
<b>Varapallo</b>	17.1c	147
- Ilmoittaminen varapallon pelaamisesta	18.3b	158
- Milloin sallittu	18.3a	158
- Milloin varapallo tulee hylätä	18.3c(3)	161
- Milloin varapallosta tulee pelissä oleva pallo	18.3c(2)	159
- Varapallon lyöminen useammin kuin kerran	18.3c(1)	159
<b>Varuste</b>		
- Audio ja video	4.3a(4)	44
- Etäisyys- ja suuntatieto	4.3a(1)	43
- Käsineet ja aineet mailaotteeseen	4.3a(5)	44
- Lääketieteellinen poikkeus	4.3b(1)	45
- Teippi tai samankaltaiset sidokset	4.3b(2)	45
- Tiedon kerääminen ennen kierrosta tai kierroksen aikana	4.3a(3)	43
- Tieto tuulesta ja muista sääolosuhteista	4.3a(2)	43
- Venyttelylaitteet ja harjoittelun apuvälineet	4.3a(6)	45
<b>Viheriö</b>	17.1c	147
- Hiekan tai irtomaan poistaminen	13.1c(1)	100
- Merkitseminen, nostaminen ja pudistaminen	13.1b	99
- Milloin pallo on viheriöllä	13.1a	99
- Pallo reiän reunalla	13.3	108
- Pallo tai pallon merkinappi liikkuu luonnonvoiman takia	13.1d(2)	101
- Pallo tai pallon merkinappi liikkuu vahingossa	13.1d(1)	101
- Tahallinen kokeileminen	13.1e	101
- Vaurion korjaaminen	13.1c(2)	100
- Väärä viheriö	13.1f	102
<b>Virheen korjaaminen</b>		
- Milloin rangaistus seuraa	14.5c	120
- Milloin vaihtoehdon muuttaminen onnistuu	14.5b	119
- Milloin virheen voi korjata	14.5a	119
<b>Väärä pallo</b>		
- Toinen pelaaja pelaa pelaajan palloa	6.3c(2)	63
- Väärän pallon lyöminen	6.3c(1)	62
<b>Väärä paikka</b>		
- Ei vakava rike	14.7b	123
- Korjata vai ei väärästä paikasta pelaaminen	14.7b(1)	123
- Paikka, josta pallo täytyy pelata	14.7a	123
- Vakava rike	14.7b	123
<b>Yleiset pelialueet</b>	2.2a	23

















## Amatöörisäännöt

Amatöörisäännöt erottelee pelaajat, jotka pelaavat peliä saadakseen haasteita ja nautintoa niistä, joiden tarkoitus on myös saada lajista ammatti ja rahallista hyötyä. Amatöörisäännöissä on tarkoituksenmukaisia rajoja ja rajoituksia, kuten minkä arvoisen palkinnon voi pelaaja vastaanottaa, joiden tarkoituksena on kannustaa amatööripelaaajia nauttimaan kilpailuhengestä ennemmin kuin taloudellisen hyödyn tavoittelusta. Amatööripelaaaja, joka rikkoo näitä sääntöjä, voi menettää amatöörioikeudet ja samalla mahdollisuuden pelata amatöörikilpailuissa. Tämän takia on tärkeää, että pelaajat ja kilpailunjärjestäjät tuntevat Amatöörisäännöt, jotka löytyvät RandA.org-nettisivuilta.

## 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 videosityksiä liittyen tiettyyn sääntöön, määrittelyyn tai mittausmenetelmään.

## Erytisgolfareille sovellettavat Golfin Säännöt

Golfin Säännöistä muokatut erillisgolfalle sovellettavat säännöt on tehty neljälle erityyppiselle erityisryhmälle. Niiden tarkoituksena on mahdollistaa erityisgolfareille oikeudenmukainen pelaaminen pelaavat he sitten, saman tyyppisen tai erityyppisen vamman omaavien erityisgolfareiden tai ilman erityisgolfari statusta olevien pelaajien kanssa. Muokatut säännöt eivät ole automaattisesti voimassa, joten jokaisen toimikunnan tulee erikseen päättää, voidaanko muokattuja sääntöjä soveltaa järjestämissään kilpailuissa. Muokatut säännöt ovat julkaistu teoksessa "Official Guide to the Rules of Golf" ja löytyvät myös RandA.org-nettisivuilta.





---

Golf on kansainvälinen peli ja  
R&A sekä USGA  
ovat julkaisseet tämän  
maailmanlaajuisesti voimassa  
olevan sääntökirjan.

---

