

Reegel 24. Tehislikud takistused

Definitsioonid

Kõik defineeritud mõisted on *kursiivis* ning leiduvad alfabeetilises nimestikus lk 21–33.

24-1. Teisaldatav tehislik takistus

Teisaldatava tehisliku takistuse mõjusfäärist saab vabaneda järgmisel viisil:

a. kui mängitav pall ei asu *tehisliku takistuse* peal või sees, võib takistuse eest ära nihutada. Kui see pall *liigub*, tuleb ta panna tagasi samale kohale ja karistust ei järgne juhul, kui selle palli liikumine oli otseselt põhjustatud *tehisliku takistuse* liigutamisest; vastasel korral talitatakse reegli 18-2a kohaselt;

b. kui mängitav pall asub *tehisliku takistuse* sees või peal, võib selle palli karistuseta üles tõsta ja nihutada *takistuse* teise kohta.

Edenemisalas ja *takistuses* tuleb see pall kukutada, *puttamisgriinil* aga asetada nii lähedale kui võimalik selle koha alla, kus pall asus *takistuse* peal või sees, kuid antud kohast *augule* mitte lähemale.

Kui see pall on üles tõstetud vastavalt käesolevale reeglile, võib seda puhastada.

Palli liikumise ajal ei tohi niisugust *tehislikku takistust*, mis võiks mõjutada selle palli liikumist (välja arvatud *varustus* ja jälgitav *lipuvarras*), paigalt nihutada.

(Pallile jõu rakendamine vt reegel 1-2.)

Märkus: kui pall, mille peaks käesoleva reegli alusel kukutama või uuesti kukutama, pole kättesaadav, võib selle *asendada* teise palliga.

24-2. Mitteteisaldatav tehislik takistus

a. Mängu sekkumine

Mitteteisaldatav *tehislik takistus* sekkub mängu siis, kui pall asub selle objekti peal, sees või sellele nii lähedal, et see segab mängijat võtmast sisse *asendit* või kavatsatud swingi. Kui mängija pall on *puttamisgriinil*, ilmneb sekkumine ka sel juhul, kui mitteteisaldatav *tehislik takistus* asub *puttamisjoonel*. Muudel puhkudel ei kujuta *mängujoonel* asuv tõke vastavalt käesolevale reeglile endast veel sekkumist.

b. Tegutsemisviis

Kui mängitav pall ei ole (*kõrval*)*veetakistuses* ega puuduta seda, võib mängija ilma karistuseta vabaneda mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* mõjusfäärist, toimides järgnevalt:

(i) Edenemisalas: kui see pall asub *edenemisalas*, tõstab mängija selle palli ja kukutab selle ühe kepipikkuse raadiusse punkti, mis ei ole *augule* lähemal kui *lähim jätkamispunkt*, *väljaku* osale, mis kõrvaldab vastava segava mõju ega ole ei *takistuses* ega *puttamisgriinil*.

(ii) Bunkris: kui see pall asub *bunkris* või puudutab seda, peab mängija tõstma selle palli ja kukutama

(a) karistuseta vastavalt punktile (i) ülalpool, tingimusel, et *lähim jätkamispunkt* peab asuma *bunkris* ja pall tuleb kukutada *bunkris*, või

(b) saades karistuseks ühe *lisatud löögi*, väljapoole *bunkrit*, kusjuures punkt, kus pall asus, peab jääma otse kukutamiskoha ja *augu* vahele, ükskõik kui kaugemale *bunkrist* tahapoole pall kukutatakse.

(iii) Puttamisgriinil: kui see pall asub *puttamisgriinil*, peab mängija tõstma selle ja asetama *lähimasse jätkamispunkti*, mis ei ole *takistuses*. *Lähim jätkamispunkt* ei pea olema *puttamisgriinil*.

(iv) Avalöögialas: kui see pall asub *avalöögialas*, peab mängija selle tõstma ja kukutama karistuseta vastavalt punktile (i) ülalpool.

Kui mängitav pall tõstetakse vastavalt käesolevale reeglile, võib seda puhastada.

(Pall veereb mõjualusesse paika, mille pärast seda oli algselt tõstetud — vt reegel 20-2c(v).)

Erand: mängija ei pea kasutama segavast asjaolust vabanemiseks reeglit 24-2b, kui (a) on ilmselgelt mõttetu sooritada *lööki* (segab miski muu kui mitteteisaldatav *tehislik takistus*) või (b) mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* segav mõju ilmneb tõenäoliselt ainult ebatarviliku ja mitternormaalse

asendi, swingi või mängusuuna kasutamisel.

Märkus 1: kui pall asub (*kõrval*) *veetakistuses* või puudutab seda, ei tohi mängija ilma karistuseta kõrvaldada mitteteisaldatava *tehisliku takistuse* mõju. Mängija peab mängima selle palli sealt, kus pall asub, või tegutsema vastavalt reeglile 26-1.

Märkus 2: kui pall, mille peaks käesoleva reegli alusel kukutama või uuesti kukutama, pole kättesaadav, võib selle *asendada* teise palliga.

Märkus 3: *komitee* võib kehtestada kohaliku reegli, mis näeb ette, et mängija peab määrama *lähima jätkamispunkti* ilma *takistust* ületamata, läbimata või selle alt läbi minemata.

24-3. Pall on kadunud takistuses

Sageli on küsitav, kas mitteteisaldatava *takistuse* poole löödud pall on läinud *kaduma* selles *takistuses*. Et käsitleda seda palli *takistuses kadununa*, peab selleks olema piisavalt tõendeid. Taoliste tõendite puudumise korral käsitletakse seda palli kui *kadunud palli* ja toimitakse vastavalt reeglile 27.

a. Pall on kadunud teisaldatavas takistuses

Kui pall on kadunud *teisaldatavas takistuses*, võib mängija karistuseta kõrvaldada *takistuse* ning *edenemisalas* või *takistuses* kukutada palli või *puttamisgriinil* asetada palli nii lähedale kui võimalik täpselt selle koha alla, kus pall ületas *teisaldatava takistuse* piiri, kuid mitte *augule* lähemale.

b. Pall on kadunud mitteteisaldatavas takistuses

Kui pall on *kadunud mitteteisaldatavas takistuses*, määratakse käesoleva reegli rakendamiseks koht, kus see pall ületas *mitteteisaldatava takistuse* piiri ja vastavalt sellele reeglile loetakse see pall asetsevaks selles paigas ning mängija võib tegutseda järgnevalt:

(i) **Edenemisalas:** kui mängitav pall sisenes *mitteteisaldatavasse takistusse edenemisalas*, võib mängija selle karistamata *asendada* uue palliga ja jätkata nii, nagu kirjeldatud reeglis 24-2b(i).

(ii) **Bunkris:** kui see pall sisenes *mitteteisaldatavasse takistusse bunkris*, võib mängija selle karistamata uue palliga *asendada* ja jätkata nii, nagu kirjeldatud reeglis 24-2b(ii).

(iii) **Veetakistuses (k.a külgveetakistuses):** kui see pall sisenes *mitteteisaldatavasse takistusse veetakistuses*, ei saa mängija karistamata jätkata. Mängija jätkab mängu vastavalt reeglile 26-1.

(iv) **Puttamisgriinil:** kui see pall sisenes *mitteteisaldatavasse takistusse puttamisgriinil*, võib mängija selle karistamata *asendada* uue palliga ja jätkata nii, nagu kirjeldatud reeglis 24-2b(iii).

KARISTUS REEGLI 24 RIKKUMISE EEST:

rajamängus — raja kaotus; löögimängus — kaks lööki.