



TRUMPAS GOLFO TAISYKLIŲ VADOVAS

(2012-2015)

Šiame vadove dėmesys sutelkiamas į dažniausiai pasitaikančias Taisyklių situacijas ir bandoma pateikti paprastą šių Taisyklių paaiškinimą. Šis vadovas nėra Golfo taisyklių pakaitalas, kuriame reikėtų ieškoti atsakymo, jei kyla abejonių. Norėdami gauti daugiau informacijos apie tam tikrus dalykus, išdėstytus šiame vadove, skaitykite atitinkamą Taisyklę.

Bendrosios nuostatos

Golfas turėtų būti žaidžiamas teisinga dvasia ir tam, kad suprasti tai Golfo taisyklėse jūs turėtumėte perskaityti Etiketo skyrių. Pirmiausiai:

- rodyti atidumą kitiems žaidėjams
- žaisti tinkamu tempu ir būti pasirengus praleisti greičiau judančias grupes ir
- prižiūrėti aikštyną išlyginant bunkerius, sugrąžinant išmuštas velėnas ir užtaisant kamuoliuko paliktas žymes ridenimo aikštelėje.

Prieš pradėdami savo rundą jums rekomenduojama:

- perskaityti Vietines taisykles ant rezultatų kortelės ar skelbimų lentos
- pažymėti savo kamuoliuką atpažinimo ženklų; daug golfininkų žaidžia to paties prekinio ženklo kamuoliukais ir jei jūs negalite atpažinti savo kamuoliuko, jis laikomas prarastu (12-2 ir 27-1 taisyklės)
- suskaičiuoti savo lazdas; jums leidžiama turėti ne daugiau kaip 14 lazdų (4-4 taisyklė).

Raundo metu:

- neprašykite patarimo pas nieką kitą, apart savo partnerį (t.y. jūsų pusės žaidėją) ar savo padėjėją; niekam nepatarinėkite, išskyrus savo partnerį; galite teirautis informacijos apie Taisykles, atstumus ir kliūčių vietas, vėliavėlę ir kt. (8-1 taisyklė)
- nedarykite jokio bandomojo smūgio žaisdami lauke (7-2 taisyklė)
- nenaudokite jokio dirbtinio prietaiso ar neįprasto inventoriaus, nebent tai leidžia Vietinės taisyklės (14-3 taisyklė).

Savo raundo pabaigoje:

- mačo žaidime įsitikinkite, ar paskelbti mačo rezultatai
- smūgio žaidime įsitikinkite, kad jūsų rezultatų kortelė yra tinkamai užpildyta (įskaitant, kad joje pasirašėte jūs ir jūsų žymėtojas) ir kuo greičiau ją grąžinkite Komitetui (6-6 taisyklė).

Žaidimo taisyklės

Smūgis starto aikštelėje (11 taisyklė)

(angl. *Tee Shot*)

Smūgį starto aikštelėje atlikite tarp starto aikštelės žymeklių, bet ne priekyje jų. Smūgį starto aikštelėje galite atlikti plote iki dviejų lazdu ilgio nuo starto aikštelės žymeklių priekinės linijos.

Jei jūs atliekate smūgį iš už šio ploto ribų:

- mačo žaidime (angl. *match play*) nuobaudos neskiriama, tačiau jūsų oponentas gali pareikalauti pakartoti šį smūgį, jei jis padaro tai nedelsiant;
- smūgio žaidime (angl. *stroke play*) jūs gaunate dviejų smūgių nuobaudą ir privalote sužaisti kamuoliuku iš tinkamo ploto.

Žaidimas su kamuoliuku (12, 13, 14 ir 15 taisyklės)

(angl. *Playing the Ball*)

Jei manote, kad kamuoliukas yra jūsų, tačiau negalite matyti savo atpažinimo ženkle, pranešę savo žymėtojiui arba oponentui, jūs galite pažymėti kamuoliuko vietą ir jį pakelti tam, kad identifikuoti kamuoliuką (12-2 taisyklė).

Žaiskite kamuoliuką iš vietos, kurioje jis guli. Negalite pasigerinti savo kamuoliuko padėties, numatomos vietos stovėsenai ar erdvės mostui arba jūsų žaidimo linijos:

- kilnojant, lenkiant ar nulaužiant bet ką kas yra įtvirtinta ar augančio, išskyrus, atsargiai priimant stovėseną ar atliekant mostą arba
- spausdami ką nors žemyn (13-2 taisyklė).

Jei jūsų kamuoliukas yra bunkeryje ar vandens kliūtyje:

- nelieskite grunto (arba vandens pačioje vandens kliūtyje) savo ranka arba lazda iki kol atliksite mostą žemyn arba
- nejudinkite laisvųjų trukdžių (angl. *loose impediments*) (13-4 taisyklė).

Jei jūs žaidžiate klaidingu kamuoliuku (angl. *wrong ball*):

- mačo žaidime jūs pralaimite lauką;
- smūgio žaidime gaunate du dviejų smūgių nuobaudą ir privalote ištaisyti klaidą sužaisdami tinkamu kamuoliuku (15-3 taisyklė).

Ridenimo aikštelėje (16 ir 17 taisyklės)

(angl. *On the Putting Green*)

Ridenimo aikštelėje jūs galite:

- pažymėti savo kamuoliuko vietą, pakelti ir nuvalyti jį (visados jį sugrąžinkite tiksliai į tą pačią vietą) bei
- pataisyti kamuoliuko išmuštas žymes ir senų duobučių vietas, bet ne kitus pažeidimus, tokius kaip batų kapliukų žymes (16-1 taisyklė).

Smūgiuodami ridenimo aikštelėje, jūs turėtumėte pasirūpinti, kad vėliavėlė būtų išimta arba prilaikoma. Vėliavėlė taip pat gali būti išimta arba prilaikoma, kai kamuoliukas guli už ridenimo aikštelės (17 taisyklė).

Pajudintas ramiai gulėjęs kamuoliukas (18 taisyklė)

(angl. *Ball at Rest Moved*)

Paprastai, kai kamuoliukas yra žaidime (angl. *ball is in play*), jei:

- jūs atsitiktinai jį pajudinsite
- jūs pakelsite jį kai to daryti negalima arba
- jis pajudės jums užėmus pradinę padėtį

prisidėkite baudos smūgį ir grąžinkite kamuoliuką į vietą (dar žr. 18-2a ir 18-2b taisyklių išimtis).

Jei kas nors kitas už jus, jūsų partneris arba jūsų padėjėjas pajudins jūsų ramiai gulėjusį kamuoliuką arba jis bus pajudintas kitu kamuoliuko, grąžinkite savo kamuoliuką atgal be nuobaudos.

Jei ramiai gulėjęs kamuoliukas yra pajudinamas vėjo arba jis pajuda savaime, žaiskite iš padėties, kurioje jis guli be nuobaudos.

Judančio kamuoliuko krypties pakeitimas arba sustabdytas (19 taisyklė)

(angl. *Ball in Motion Deflected or Stopped*)

Jei jūsų smūgiuotas kamuoliukas pakeičia judėjimo kryptį ar sustabdomas dėl jūsų, jūsų partnerio, jūsų padėjėjo ar jūsų inventoriaus kaltės, jūs gaunate vieną baudos smūgį ir toliau kamuoliuku žaiskite iš padėties kaip jis guli (19-2 taisyklė).

Jei jūsų smūgiuotas kamuoliukas pakeičia judėjimo kryptį ar sustabdomas jam atsitrengus į kitą ramiai gulėjusį kamuoliuką, paprastai nuobauda neskiriama, o kamuoliukas toliau žaidžiama iš vietos, kurioje jis guli. Tačiau, smūgio žaidime jei prieš jums atliekant savo smūgį abu kamuoliukai gulėjo ridenimo aikštelėje, jūs gaunate dviejų smūgių nuobaudą (19-5a taisyklė).

Kamuoliuko pakėlimas, numetimas ir padėjimas (20 taisyklė)

(angl. *Lifting, Dropping and Placing the Ball*)

Prieš pakeliant kamuoliuką, kurį reikės sugrąžinti atgal (pvz., pakeliant kamuoliuką ridenimo aikštelėje tam, kad nuvalyti jį), kamuoliuko vieta privalo būti pažymima (20-1 taisyklė).

Kai kamuoliukas yra pakeliamas norint jį numesti ar padėti į kitą vietą (pvz., numesti į plotą per dviejų lazdų ilgį pagal nežaistino kamuoliuko (angl. *unplayable ball*) taisyklę), nėra būtina pažymėti jo vietą, tačiau rekomenduojama tai padaryti.

Atlikdami kamuoliuko numetimą, stovėkite tiesiai, laikykite kamuoliuką pečių aukštyje ir ištiesę ranką, tada paleisti jį.

Labiausiai pasikartojančios situacijos, kuriose numestas kamuoliukas privalo būti pakartotinai numetamas yra kai kamuoliukas:

- nurieda į vietą, kurioje yra žaidimui trukdančios sąlygos suteikiančios palengvinimą be nuobaudos (pvz., nekilnojamas kliuvinyš, angl. *immovable obstruction*)

- sustoja toliau, nei per dviejų lazdų ilgį nuo vietos, kurioje jis buvo numestas arba
- sustoja arčiau duobutės nei buvo jo pradinė vieta, nei artimiausias palengvinimo taškas (angl. *nearest point of relief*) arba nei taškas, kuriame kamuoliukas paskutinį kartą kirto vandens kliūties ribą.

Iš viso yra devynios situacijos, kai numestas kamuoliukas privalo būti pakartotinai numetamas ir visos jos yra išvardintos 20-2c taisyklėje.

Jei antrą kartą numestas kamuoliukas nurieda į bet kurią iš išvardintų vietų, padėkite jį į tą vietą, kur pakartotino numetimo metu jis pirmą kartą palietė aikštyną.

Kamuoliukas palengvinantis arba trukdantis žaidimui (22 taisyklė)

(angl. *Ball Assisting or Interfering with Play*)

Jūs galite:

- pakelti savo kamuoliuką arba reikalauti, kad būtų pakeltas bet kuris kitas kamuoliukas, jei manote, kad kamuoliukas gali padėti kitam žaidėjui arba
- reikalauti, kad bet kuris kitas kamuoliukas būtų pakeltas, jei jis gali trukdyti jūsų žaidimui.

Jums draudžiama susitarti palikti kamuoliuką vietoje siekiant padėti kitam žaidėjui.

Jums gali būti pakeliamas bet koks kamuoliukas, kuris gali trukdyti jūsų žaidimui.

Kamuoliukas, kuris yra pakeltas todėl, kad jis padėjo arba trukdė žaidimui, negali būti nuvalomas, išskyrus, kai jis buvo pakeltas ridenimo aikštelėje.

Laisvieji trukdžiai (23 taisyklė)

(angl. *Loose Impediments*)

Jūs galite perkelti laisvuosius trukdžius (pvz., tokius natūralius laisvus daiktus tokius kaip akmenis, nukritusius lapus ir šakeles), išskyrus, kai laisvieji trukdžiai ir jūsų kamuoliukas yra toje pačioje kliūtyje (angl. *hazard*). Jei jums šalinant laisvuosius trukdžius jūsų kamuoliukas pajuda, kamuoliukas privalo būti sugrąžintas atgal ir (išskyrus, kai jūsų kamuoliukas buvo ridenimo aikštelėje) jūs gaunate vieną baudos smūgį.

Kilnojami kliuviniai (24-1 taisyklė)

(angl. *Movable Obstructions*)

Kilnojami kliuviniai (t.y. dirbtiniai kilnojami daiktai, tokie kaip grėbliai, skardinės ir t.t.) esantys bet kurioje vietoje gali būti perkelti į kitą vietą be nuobaudos. Jei dėl to pajuda kamuoliukas, jį privaloma sugrąžinti atgal be nuobaudos.

Jei kamuoliukas yra ant kilnojamo kliuvinio, kamuoliukas gali būti pakeltas, kliuvinys pašalinamas ir kamuoliukas numetamas be nuobaudos ant vietos, kurioje kamuoliukas gulėjo būdamas ant kliuvinio, išskyrus, ridenimo aikštelėje kamuoliukas į tą vietą padedamas.

Nekilnojami kliuviniai ir nenormalus gruntas (24-2 ir 25-1 taisyklės)

(angl. *Immovable Obstructions and Abnormal Ground Conditions*)

Nekilnojamas kliuvinys yra aikštyne esantis dirbtinis objektas, kuris negali būti kilnojamas (pvz., pastatas) arba kuris negali būti greitai ir lengvai pajudintas (pvz., tvirtai įsmeigtas krypties rodyklės stulpelis). Objektai nustatantys užribį nėra laikomi kliuviniais.

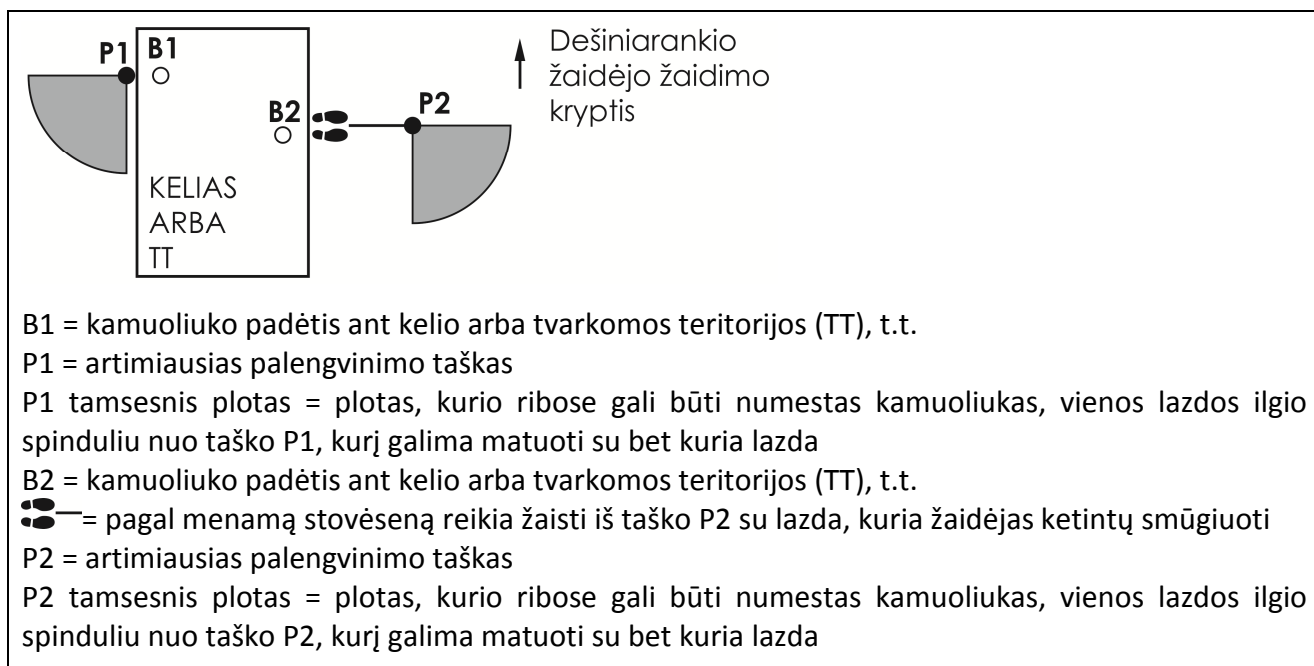
Nenormalus gruntas yra laikinoji vandens sanakaupa (angl. *casual water*), tvarkoma teritorija (angl. *ground under repair*) arba urvus rausiančių gyvūnų, roplių ar paukščių urvai, išrausta žemė ar takai.

Išskyrus, kai kamuoliukas yra vandens kliūtyje, palengvinimas be nuobaudos (angl. *relief*) yra galimas dėl nekilnojamų kliuvinių ir nenormalaus grunto kai esamos sąlygos fiziškai įtakoja kamuoliuko padėtį, trukdo jūsų stovėsenai ar mostui. Jūs galite pakelti kamuoliuką ir numesti jį į plotą per vieną lazdos ilgį nuo artimiausiojo palengvinimo taško (žr. terminą „artimiausias palengvinimo taškas“), bet ne arčiau duobutės nei artimiausias palengvinimo taškas (žr. schemą žemiau). Jei kamuoliukas yra ridenimo aikštelėje, jis yra padedamas ant artimiausiojo palengvinimo taško, kuris gali būti ir už ridenimo aikštelės.

Nėra palengvinimo jei trukdoma jūsų žaidimo linijai, nebent ir jūsų kamuoliukas, ir trukdančios sąlygos yra ridenimo aikštelėje.

Kaip papildomu pasirinkimu, kai kamuoliukas yra bunkeryje, jūs galite pasinaudoti palengvinimu dėl įtakančių sąlygų numesdami kamuoliuką išorėje už bunkerio prisidedant vieną baudos smūgį.

Žemiau esanti schema iliustruoja „artimiausiojo palengvinimo taško“ terminą, aprašytą 24-2 ir 25-1 taisyklėse dešiniarankio žaidėjo atveju.



Vandens kliūtys (26 taisyklė)

(angl. *Water Hazards*)

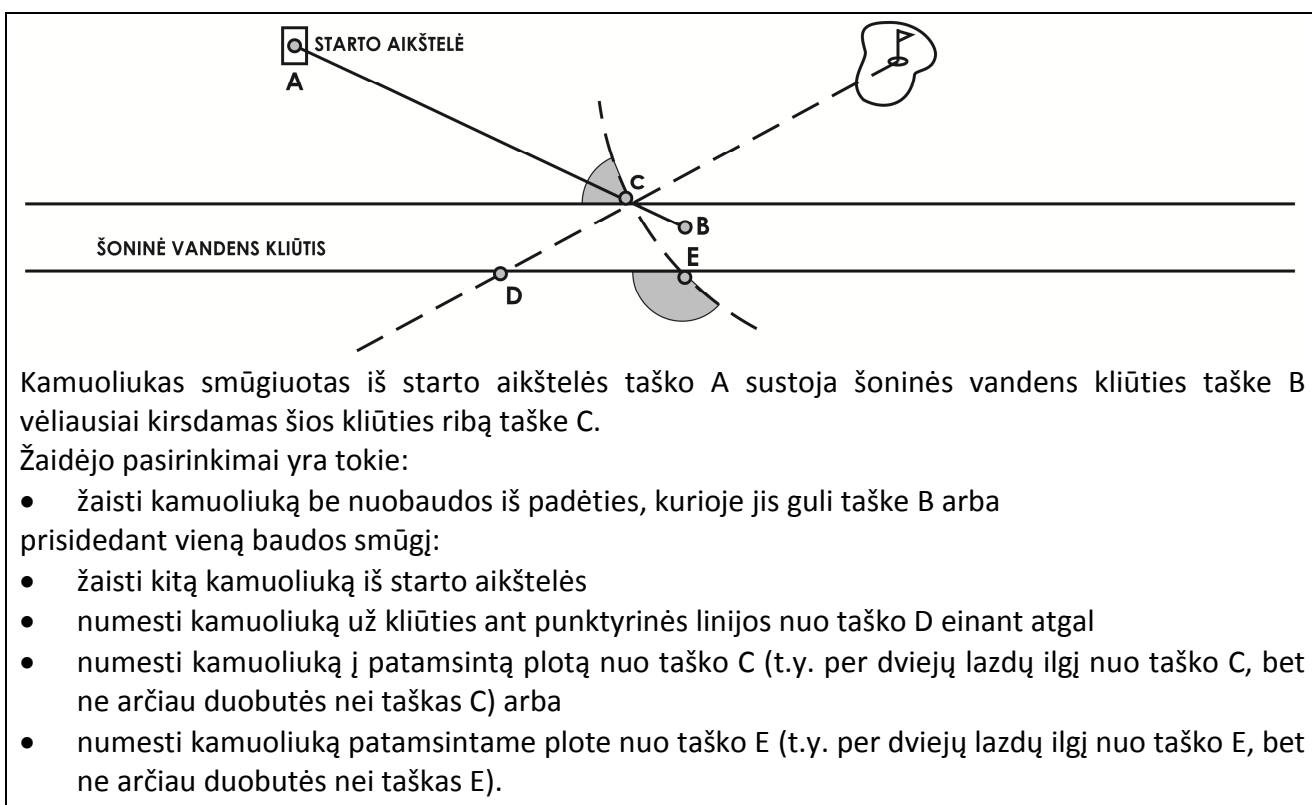
Jei jūsų kamuoliukas yra vandens kliūtyje (pažymėtoje geltonais kamuoliukais ir/ar linijomis), galite žaisti su juo iš tos vietos, kurioje jis guli arba prisidedami vieną baudos smūgį:

- žaisti su kamuoliuku iš ten kur buvote atlikę paskutinį savo smūgį arba

- numesti kamuoliuką bet koku atstumu už vandens kliūtis išlaikant tiesią liniją tarp duobutės, taško, kur kamuoliukas vėliausiai kirto vandens kliūtis ribą, ir vietos, į kurią numetamas kamuoliukas.

Jei jūsų kamuoliukas yra šoninėje vandens kliūtyje (angl. *lateral water hazard*) (pažymėtoje raudonais kuoliukais ir/ar linijomis), papildomai prie pasirinkimų kai kamuoliukas yra vandens kliūtyje (žr. aukščiau), jūs galite prisidėdami vieną baudos smūgį numesti kamuoliuką į plotą per dviejų lazdų ilgį ir ne arčiau duobutės negu:

- taškas, kuriame kamuoliukas vėliausiai kirto kliūtis ribą arba
- taškas priešingoje kliūtis pusėje, kuris yra tokio pačiu atstumu nuo duobutės, kaip ir taškas, kuriame kamuoliukas vėliausiai kirto kliūtis ribą.



Kamuoliukas prarastas arba užribyje; laikinasis kamuoliukas (27 taisyklė)

(angl. *Ball Lost or Out of Bounds; Provisional Ball*)

Perskaitykite Vietines taisykles esančias rezultatų kortelėje ir sužinokite, kur yra aikštyno ribos. Paprastai tai apibrėžiama tvoromis, sienomis, baltais kuoliukais arba baltomis linijomis.

Jeigu jūsų kamuoliukas yra prarastas už vandens kliūtis ribų arba užribyje, jūs privalote žaisti kitu kamuoliuku iš vietos, kurioje paskutinį kartą smūgiavote ir prisidėti vieną baudos smūgį, t.y. atstumo ir smūgio nuobauda.

Jums yra leista 5 minutes ieškoti kamuoliuko. Jei jis nerandamas per 5 minutes, jis yra prarastas.

Jei po atlikto smūgio, manote, kad jūsų kamuoliukas gali būti prarastas už vandens kliūtis ribų arba užribyje, jūs turėtumėte sužaisti laikinuoju kamuoliuku (angl. *provisional ball*). Jūs privalote pranešti, kad tai yra laikinasis kamuoliukas ir žaisti juo prieš eidami pirmyn ieškoti originalaus kamuoliuko.

Jei originalusis kamuoliukas yra prarastas (ne vandens kliūtyje) arba yra užribyje, jūs privalote tęsti žaidimą su laikinuoju kamuoliuku ir prisidėti vieną baudos smūgį. Jei originalusis kamuoliukas randamas aikštyno ribose, jūs privalote tęsti žaidimą lauke su juo ir nebegalite žaisti su laikinuoju kamuoliuku.

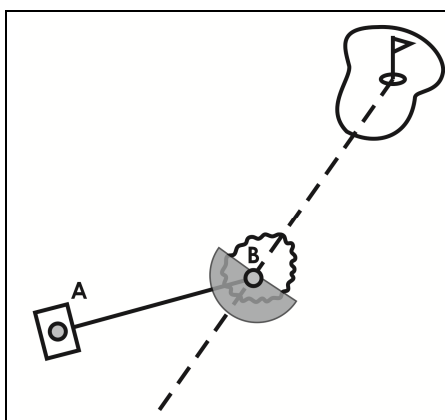
Nežaistinas kamuoliukas (28 taisyklė)

(angl. *Ball Unplayable*)

Jei jūsų kamuoliukas yra vandens kliūtyje ir jūs nenorite žaisti su juo iš vietos, kurioje jis guli, jūs privalote toliau žaisti pagal vandens kliūtis Taisyklę – nežaistino kamuoliuko Taisyklė netaikoma. Bet kurioje aikštyno vietoje, jei jūs manote, kad jūsų kamuoliukas yra nežaistinas, prisidėję vieną baudos smūgį jūs galite:

- smūgiuoti kamuoliuką iš tos vietos, kurioje buvo atliktas paskutinis smūgis arba
- numesti kamuoliuką bet koku atstumu už taško, kuriame kamuoliukas gulėjo, išlaikydami tiesią liniją tarp duobutės, taško, kur kamuoliukas gulėjo ir vietos, ant kurios numetamas kamuoliukas arba
- numesti kamuoliuką į plotą per dviejų lazdų ilgį nuo vietos, kurioje kamuoliukas gulėjo ir ne arčiau duobutės.

Jei jūsų kamuoliukas yra bunkeryje, jūs galite tęsti žaidimą kaip aprašyta aukščiau, išskyrus tai, kad jei numetate kamuoliuką ant atgal einančios linijos arba į plotą per dviejų lazdų ilgį, jūs privalote numesti kamuoliuką bunkeryje.



Kamuoliukas smūgiuotas iš starto aikštelės taško A sustoja krūme, taške B. Jei žaidėjas mano, kad kamuoliukas nežaistinas, pasirinkimai prisidedant vien baudos smūgį yra tokie:

- žaisti kamuoliuką iš starto aikštelės
- numesti kamuoliuką atgal už taško B ant punktyrinės linijos arba
- numesti kamuoliuką patamsintame plote (t.y. per dviejų lazdų ilgį nuo taško B, bet ne arčiau duobutės nei taškas B).