

LIPICA - LOKALNA PRAVILA

A-1 Določanje meje igrišča

Out je opredeljen z navidezno črto, ki povezuje notranje robove belih količkov ali ograje, gledano s strani igrišča, na nivoju tal.

Out je določen tudi s kamnitim zidom na desni strani 4., 5. , ter 13. in 14. luknje.

A-2 Določitev meja, kadar jih določamo z zidom

Žogica je v outu, ko se umiri preko kateregakoli zidu, ki določa mejo igrišča.

A-4 Notranji out

Med igro na luknji št. 8 in 17, je out na levi strani, ki je označen z belimi količki.

Ti količki, se na 8. in 17. luknji smatrajo kot mejni predmeti te luknje. Za vse druge luknje so to nepremične zapreke.

B-3 Provizorična žogica za žogico v območju s kaznijo

Če igralec ne ve, ali je njegova žogica v območju s kaznijo na luknjah št. 2 ali št. 11, lahko igralec igra provizorično žogico, v skladu s pravilom 18.3, ki se priredi:

Pri igranju provizorične žogice lahko igralec uporabi olajšavo udarca in razdalje (glej pravilo 17.1d(1) , možnost olajšave igranja nazaj po liniji (glej pravilo 17.1d(2)) ali možnost stranske olajšave (glej pravilo 17.1d(3)). Ko je igralec igral provizorično žogico po tem pravilu, ne more več uporabiti nobene od ostalih možnosti, skladno s pravilom 17.1 glede na prvotno žogico.

E-1 Območja za dropanje na luknjah št. 1 in 10

Če je žogica v območju s kaznijo na luknji št. 1 ali št. 10 in je prešla rob tega območja med količki rdeče-rumeno-zelene barve in se je umirila v tem območju s kaznijo, ima igralec naslednje možnosti za olajšavo, vse z enim kazenskim udarcem:

- V skladu s pravilom 17.1d (1) vzame olajšavo udarca in razdalje **z enim kazenskim udarcem**, ali
- Dropa prvotno žogico ali drugo žogico v območju za dropanje za zelenico št.1 oz. št. 10. , **z enim kazenskim udarcem**. Območje za dropanje je območje za olajšavo skladno s pravilom 14.3
- Igralec ne more vzeti olajšave po pravilu 17.1d (2) (nazaj po liniji) ali 17.1d (3) (stranska olajšava)

E-5 Alternativa udarcu in razdalji za izgubljeno žogico ali žogico v outu

Če igralčeve žogice ni bilo moč najti, ali ko je znano ali skoraj gotovo, da je v outu, lahko igralec nadaljuje kot sledi, namesto da bi uporabil možnost udarca in razdalje. **Z dvema kazenskima udarcema** lahko igralec vzame olajšavo in dropa prvotno ali drugo žogico v območje za olajšavo. Tega lokalnega pravila ni mogoče uporabiti za žogico, če je bila nato odigrana provizorična žogica.

E-10 Mlada drevesa

Mlada drevesa, ki jih označujejo podporni količki, so prepovedana območja:

- Če igralčeva žogica leži kjerkoli na igrišču, razen v območju s kaznijo in leži na ali se dotika takega drevesa, ali to drevo moti igralčevo nameravano postavitve ali zamah, **mora igralec vzeti olajšavo brez kazni**, na podlagi pravila 16.1f.

F-1 Sestavni deli igrišča in nepremične zapreke

Vse poti po igrišču so sestavni del igrišča.

Kamniti zid na desni strani 4., 5. , ter 13. in 14. luknje je mejni predmet.

Vsi sestavni deli električnaga pastirja (količki in žice) na luknjah št. 6, 8 , 9, in 15, 17, 18 so nepremične zapreke. Če žogica leži na splošnem območju, je možna olajšava po pravilu 16.1b