

## 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 je žogica izgubljena na splošnem območju, 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. (1) Kamni - označevalci razdalje in (2) Vsi sestavni deli električnega 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