

VÄYLÄN 14 VESIESTE

Väylän 14 poikki kulkevan vesiesteen ylittäminen tuottaa joillekin meistä ongelmia. Vielä enemmän ongelmia näyttää tuottavan oikean droppipaikan löytäminen, jos ensimmäinen ongelma realisoituu. Näin se menee:

Väylän poikki kulkeva oja jakautuu itse asiassa useampaan erilliseen sivuvesiesteeseen. Ojan poikki kulkevien maakannasten kohdalla vesieste katkeaa.

Pallon päätyessä esteeseen, jatketaan vesiestesäännön (26-1) mukaan.

Vapauduttaessa vesiesteestä alkuperäisen pallon sijainnilla esteessä ei ole merkitystä, vaan ratkaiseva on kohta, jossa pallo viimeksi ylitti vesiesteen rajan.

TAPAUS 1. Pallo menee suoraan tiiltä ensimmäiseen vesiesteeseen: pelataan normaalisti säännön 26-1 mukaan. Muista, että voit pudottaa pallon myös esteen toiselle puolelle tai pelata uuden pallon tiiltä.

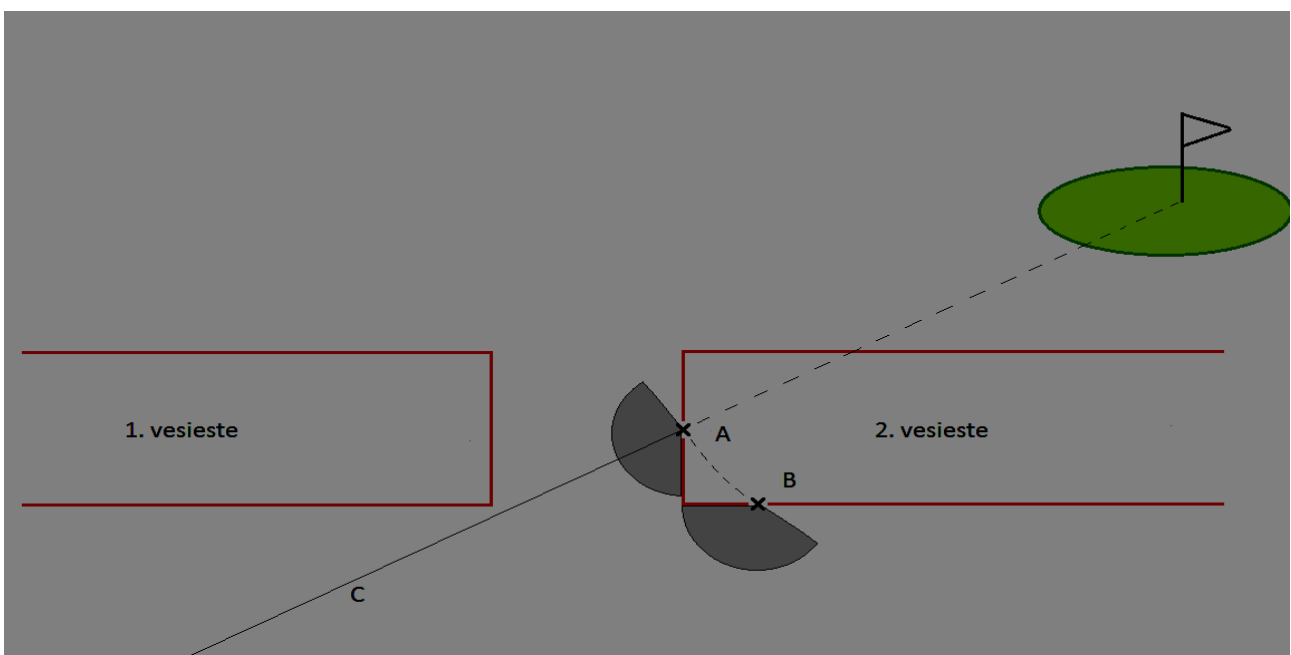
TAPAUS 2. Pallo menee sivusta kaartuen toiseen vesiesteeseen: arvioidaan pallon lentoradan perusteella paikka, missä pallo viimeksi ylitti vesiesteen rajan ja pelataan säännön 26-1 mukaan. Joskus kaartavasta lyönnistä on vaikea sanoa kävikö se esteen ulkopuolella ojan toisella puolella tai missä kohdassa pallo tarkalleen ylitti vesiesteen rajan, mutta tämä on arvioitava mahdollisimman rehellisesti.

TAPAUS 3. Pallo menee toiseen vesiesteeseen esteen päädystä maakannaksen kohdalta: pelataan säännön 26-1 mukaan. Pallo voidaan pudottaa kahden mailanmitan päähän ylimenokohdasta, jolloin se todennäköisesti päätyy tielle. Tiestä voi halutessaan rangaistuksetta vapautua säännön 24-2 mukaan. Pudotettaessa esteen vastakkaiselle puolelle, vastin piste on lyöntisuunnassa esteen oikealla puolella kannaksen vieressä (yhtä kaukana reiästä, kuin pallon ylimenokohta). **KUVA**

A = Kohta jossa pallo viimeksi ylitti vesiesteen rajan. Kahden mailanmitan alue.

B = Vastin piste vesiesteen toisella puolella yhtä kaukana lipusta kuin A. Kahden mailanmitan alue.

C = Linja lipusta ylimenokohdan kautta. Yhtenäinen viiva joka kuvaa linjaa jolle voi pudottaa, jatkuu määräämättömästi.



TAPAUS 4. Pallo katoaa ojarumpuun: Vaikka ojarumpu itsessään on kiinteä haitta, siitä ei voi rangaistuksetta vapautua (sääntö 24-3b), vaan pelataan säännön 26-1 mukaan

26-1 Vapautuminen vesiesteestä

Onko vesiestettä kohti lyöty pallo, jota ei ole löydetty kadonnut vesiesteeseen vai ei, on arvioitava käytettävissä olevien tosiasioiden perusteella. Jos ei tiedetä tai ei ole käytännössä varmaa, että vesiestettä kohti lyöty pallo, jota ei ole löydetty, on vesiesteessä, tulee pelaajan jatkaa Säännön 27-1 mukaan.

Jos pallo löytyy vesiesteestä tai tiedetään tai on käytännössä varmaa, että pallo, jota ei ole löydetty on vesiesteessä (riippumatta siitä, onko pallo vedessä vai ei), pelaaja saa yhdellä rangaistuslyönnillä valita jonkin seuraavista vaihtoehdoista:

a. Jatkaa peliä Säännön 27-1 lyönti ja lyöntimatka -menettelyn mukaisesti, pelaamalla palloa (alkuperäistä tai uutta) mahdollisimman läheltä kohtaa, josta hän viimeksi pelasi palloa (ks. Sääntö 20-5), tai

b. Pudottaa pallo (alkuperäinen tai uusi) miten kauas tahansa vesiesteen taakse pitäen sitä kohtaa, jossa alkuperäinen pallo viimeksi ylitti esteen rajan, suoraan pudotuspaikan ja reiän välissä, tai

c . Ainoastaan siinä tapauksessa, että pallo viimeksi ylitti sivuvesiesteen rajan, pudottaa pallo (alkuperäinen tai uusi) vesiesteen ulkopuolelle enintään kahden mailanmitan päähän, ei kuitenkaan lähemmäs reikää, (i) kohdasta, jossa alkuperäinen pallo viimeksi ylitti vesiesteen rajan tai (ii) yhtä kaukana reiästä olevasta vastaavasta kohdasta vesiesteen vastakkaiselta puolelta.

Tätä sääntöä sovellettaessa pelaaja saa nostaa ja puhdistaa pallonsa tai korvata pallon