

**PRAVILO  
20**

## Rješavanje problema vezanih za pravila tijekom runde; Odluke suca i

**Svrha pravila:** Pravilo 20 pokriva ono što treba učiniti kada postoje pitanja o pravilima tijekom runde, uključujući i postupke (razlikuju se u *match* i *stroke* igri) koji omogućuju igraču da zaštiti pravo na donošenje odluke naknadno.

Pravilo također uključuje ulogu sudaca koji su ovlašteni odlučivati o činjenicama i primjenjivati pravila. Odluke suca ili Odbora obvezuju sve igrače.

### 20.1 Rješavanje problema s pravilima tijekom runde

#### 20.1a Mora se izbjegavati nerazumno zadržavanje igre

Kada se traži pomoć s pravilima tijekom runde, ne smije se neopravdano zadržavati igru. Ako *sudac* ili *Odbor* nisu dostupni u razumnom roku pomoći u rješavanju pravila, igrač mora donijeti odluku što napraviti i nastaviti s igrom.

Igrač može štiti svoja prava tražeći odluku prema pravilima u *match* igri ili igranjem dviju loptica u *stroke* igri.

#### 20.1b Problemi s pravilima u *match* igri

**Odluka prema dogovoru.** Tijekom runde bez suca, igrač i njegov protivnik mogu se dogovoriti kako odlučiti o pitanju pravila.

Dogovoreni ishod vrijedi pod uvjetom da igrač i njegov protivnik nisu namjerno pristali ignorirati bilo koje pravilo ili kaznu za koju su znali da se primjenjuje.

**Zahtjev za donošenje odluke podnesen prije nego što je rezultat meča konačan.** Kada igrač želi da *sudac* ili *Odbor* odluče o primjeni pravila, a ni jedan od njih nije dostupan u razumnom roku, igrač može podnijeti zahtjev za donošenje odluke tako što će protivnika obavijestiti da će se tražiti naknadno rješavanje situacije kada *sudac* ili *Odbor* budu dostupni.



Vidi Puna Pravila

Za informacije o podnošenju zahtjeva na vrijeme i načinu na koji će glavni sudac ili Odbor riješiti igračev zahtjev.

### 20.1c Problemi s pravilima u stroke igri

Ne smije se odlučivati o problemu prema sporazumu. Ako *sudac* ili Odbor nisu dostupni u razumnom roku kako bi pomogli u rješavanju problema s pravilima, ne smije se odlučiti prema dogovoru igrača, a svaki takav dogovor ne obvezuje bilo kojeg igrača, suca ili *Odbor*.

Prije nego što se vrati *score-karta*, trebalo bi s *Odborom* riješiti bilo koji nesporazum u vezi s pravilima.

Trebalo bi zaštititi druge igrače na natjecanju. Ako igrač smatra da je neki drugi igrač prekršio pravilo, a da je to zanemario ili nije prepoznao, mora to reći igraču, njegovu zapisničaru, sucu ili *Odboru*. Ako igrač to propusti učiniti, to može biti ozbiljan prekršaj koji može završiti diskvalifikacijom.

**Igra dvjema lopticama.** Ako igrač nije siguran u pravi postupak dok igra na polju, može završiti polje s dvjema lopticama bez kazne.

- Igrač mora odlučiti igrati s dvjema lopticama nakon što se pojavi neizvjesna situacija i prije nego što izvede *udarac*.
- Igrač treba odlučiti koja će se loptica računati ako pravilo dopušta postupak za tu lopticu, najavljujući taj izbor svojem *zapisničaru* ili drugom igraču prije nego što izvede *udarac*.
- Ako igrač ne donese odluku na vrijeme, loptica koja je igrana prva smatra se izabranom.
- Igrač mora činjenice o situaciji prijaviti *Odboru* prije nego što vrati *score-kartu*, čak i ako postigne isti rezultat objema lopticama. Ako to ne učini, igrač je **diskvalificiran**.



Vidi Puna Pravila

Za više informacija o igranju dvjema lopticama u stroke igri, uključujući i kako će Odbor odrediti igračev rezultat.

## 20.2 Odluke o problemima prema



Vidi Puna Pravila

Za informacije o odlukama sudaca, Odbora, primjeni standarda „golo oko“, ispravcima pogrešnih odluka i diskvalifikacijama nakon što je meč ili natjecanje završilo.

## 20.3 Situacije koje ne obuhvaćaju pravila

O svakoj situaciji koja nije obuhvaćena pravilima trebao bi odlučiti *odbor*.