A golf szabályai

Érvényes 2023. január 1-től

© 2022 R&A Rules Limited és a United States Golf Association
Minden jog fenntartva.

A golf sportágat, ezen belül *A golf szabályai* című kiadvány összeállítását és értelmezését világszerte az R&A (St. Andrews, Skócia) és a United States Golf Association (USGA) (Liberty Corner, New Jersey) közösen felügyeli.

Az egységes szabálykönyvet közös kiadásban megjelentető két szervezet területi illetékessége más és más.
Az USGA az Egyesült Államokban és Mexikóban, míg az R&A a világ többi táján felügyeli a szabályok betartását a hozzájuk tartozó golftagszervezetekkel közösen.

Az R&A és az USGA fenntartja a jogot a szabályok és értelmezésük mindenkori módosítására.

www.RandA.org www.USGA.org

Tartalomjegyzék

Előszó „A golf szabályai 2023” című kiadványhoz ..... *ix*
Néhány szó a Szabályok használatáról ..... *x*
I. A játék alapjai (1–4. szabály) *1*
1. szabály: A játék, a játékos viselkedése és a Szabályok **1**
1.1. A golfjáték 1
1.2. A játékos magatartására vonatkozó követelmények 1
1.3. Szabályos játék 2
2. szabály: A pálya **7**
2.1. A pálya határai és a pályahatáron kívüli terület (Out-of-Bounds, OB) 7
2.2. A pálya meghatározott területei 7
2.3. A játékot esetlegesen zavaró tárgyak és körülmények 9
2.4. Játékon kívüli területek (No Play Zones – tilos zónák) 9
3. szabály: A verseny **10**
3.1. Minden versenyre érvényes alapelemek 10
3.2. Match play 11
3.3. Stroke play 17
4. szabály: A játékos felszerelése **21**
4.1. Ütők 21
4.2. Labdák 26
4.3. Felszerelés használata 27

II. A versenykör lejátszása és a szakasz megjátszása (5–6. szabály) *33*
5. szabály: A versenykör lejátszása **33**
5.1. A versenykör jelentése 33
5.2. Gyakorlás a pályán a versenykörök előtt vagy között 33
5.3. A versenykör megkezdése és befejezése 34
5.4. Játék csoportban (group) 35
5.5. Gyakorlás a versenykörben vagy mialatt a játék le van állítva 36
5.6. Indokolatlan késedelem, a játék megfelelő tempója 37
5.7. A játék abbahagyása és folytatása 39

6. szabály: A szakasz megjátszása ... 43

6.1. Szakasz megjátszásának elkezdése ... 43

6.2. A labda elütőterületről történő megjátszása ... 44

6.3. A szakasz megjátszásához használt labda ... 47

6.4. A játék sorrendje a szakasz megjátszásakor ... 50

6.5. A szakasz befejezése ... 54

III. A labda megjátszása (7–11. szabály) ... 55

7. szabály: A labda keresése: megtalálás és azonosítás ... 55

7.1. A labda alapos keresése ... 55

7.2. A labda azonosítása ... 56

7.3. A labda felvétele azonosítás céljából ... 56

7.4. A labdát a keresése vagy az azonosítása során véletlenül elmozdítják ... 57

8. szabály: A pálya megjátszása annak aktuális állapotában ... 58

8.1. Az ütés környezetét javító lépések ... 58

8.2. A pálya állapotának szándékos megváltoztatása a játékos saját nyugvó labdájának vagy elvégzendő ütésének befolyásolása céljából ... 63

8.3. A pálya állapotának szándékos megváltoztatása egy másik játékos nyugvó labdájának vagy elvégzendő ütésének befolyásolása céljából ... 64

9. szabály: Labda megjátszása onnan, ahol fekszik; nyugvó labda felvétele vagy elmozdítása ... 66

9.1. A labda megjátszása onnan, ahol fekszik ... 66

9.2. Annak megítélése, hogy a labda elmozdult-e, és ha igen, mi okozta azt ... 67

9.3. Természeti erők által elmozdított labda ... 68

9.4. A játékos által felvett vagy elmozdított labda ... 68

9.5. Az ellenfél által felvett vagy elmozdított labda match playben ... 70

9.6. Külső tényező által felvett/felkapott vagy elmozdított labda ... 71

9.7. Felvett vagy elmozdított labdajelölő ... 72

10. szabály: Felkészülés az ütésre, az ütés, tanácsadás és segítség, caddie-k ... 73

10.1. Az ütés ... 73

10.2. Tanácsadás és egyéb segítség ... 75

10.3. A caddie (segítő) ... 78

11. szabály – A mozgásban levő labda véletlenül eltalál egy személyt, állatot vagy tárgyat; a mozgásban lévő labda befolyásolására irányuló szándékos cselekmények 82

11.1. A mozgásban levő labda véletlenül eltalál egy személyt vagy egy külső tényezőt 82

11.2. A mozgásban levő labdát egy személy szándékosan eltéríti vagy megállítja 84

11.3. Tárgyak szándékos elmozdítása vagy a környezet szándékos megváltoztatása a mozgó labda befolyásolására 86

IV. A bunkerre és a greenre vonatkozó speciális szabályok (12–13. szabály) 88

12. szabály: Bunkerek (homokcsapdák) 88

12.1. Amikor a labda a bunkerben van 88

12.2. A labda megjátszása bunkerben 89

12.3. A bunkerben lévő labdára vonatkozó speciális könnyítési szabályok 91

13. szabály: A putting greenek (gurítóterületek) 92

13.1. A greeneken megengedett és elvárt tevékenységek 92

13.2. A zászlórúd 96

13.3. Lyuk peremén egyensúlyozó labda 100

V. A labda felvétele és ismételt játékba hozása (14. szabály) 102

14. szabály: A labda kezelésére vonatkozó szabályok: a labda megjelölése, felvétele és megtisztítása, visszahelyezése, ejtése a könnyítési területen, játék idegen helyről 102

14.1. A labda lejelölése, felvétele és megtisztítása 102

14.2. A labda visszahelyezése egy konkrét helyre 104

14.3. A labda ejtése a könnyítési területen 107

14.4. Amikor a játékos labdája újra játékba kerül az után, hogy az eredeti labda kikerült a játékból 112

14.5. A labda cseréje, visszahelyezése, ejtése vagy helyezése során elkövetett hibák kijavítása 113

14.6. Az ütés elvégzése az előző ütés helyéről 114

14.7. Játék idegen *hely*ről 116

VI. Büntetés nélküli könnyítés (15–16. szabály) 119

15. szabály: Könnyítés *laza természetes anyag*ok és *mozdítható akadály*ok miatt (beleértve amikor a labda vagy a *labdajelölő* segíti vagy zavarja a játékot) 119

15.1. *Laza természetes anyag*ok 119

15.2. *Mozdítható akadály*ok 120

15.3. A labda vagy a *labdajelölő* segíti vagy zavarja a játékot 123

16. szabály: Könnyítés rendellenes pályaviszonyok (beleértve a mozdíthatatlan akadályokat), veszélyes állat okozta fenyegető helyzet és besüppedt labda miatt 126

16.1. Rendellenes pályaviszonyok (beleértve a mozdíthatatlan akadályokat) 126

16.2. Veszélyes állat okozta fenyegető helyzet 133

16.3. Besüppedt labda 134

16.4. A labda felvétele annak ellenőrzésére, hogy fekvésének körülményei lehetővé teszik-e könnyítés igénybevételét 137

VII. Büntetéssel járó könnyítés (17–19. szabály) 139

17. szabály: Büntetőterületek 139

17.1. A büntetőterületen lévő labdára vonatkozó lehetőségek 139

17.2. A labda büntetőterületről való megjátszása utáni lehetőségek 144

17.3. Könnyítést más szabályok alapján nem lehet igénybe venni büntetőterületen lévő labda esetén 147

18. szabály: Ütés és távolság könnyítés, elveszett vagy pályahatáron kívüli labda, ideiglenes labda 149

18.1. Választható *ütés és távolság könnyítés* büntetéssel 149

18.2. Kötelező *ütés és távolság könnyítés* büntetéssel, elveszett vagy pályahatáron kívülre került labda esetében 149

18.3. Ideiglenes labda 152

19. szabály: Játszhatatlan labda 157

19.1. A játékos a büntetőterületek kivételével bárhol a pályán dönthet úgy, hogy játszhatatlan labda miatt könnyítést vesz igénybe 157

19.2. Könnyítési lehetőségek játszhatatlan labda miatt az általános területen vagy a greenen 157

19.3. Könnyítési lehetőségek játszhatatlan labda miatt a bunkerben 159

VIII. A játékosokra és a Bizottságra vonatkozó eljárások a Szabályok alkalmazásával kapcsolatos vitás esetekben (20. szabály) 161

20. szabály: A *versenykör* során felmerült vitás esetek eldöntése; a *bírók* és a *Bizottság* döntései 161

20.1. A versenykör közben felmerült szabálykérdések eldöntése 161

20.2. Vitás esetek eldöntése a Szabályok alapján 165

20.3. A Szabályokban nem szereplő helyzetek ... 168

IX. A játék egyéb formái (21–24. szabály) ... 169

21. szabály: Az egyéni *stroke play* és *match play* egyéb formái ... 169

21.1. Stableford (*stroke play* Stableford pontozással) ... 169

21.2. Maximális ütésszám (stroke play ütésszám korláttal) ... 172

21.3. Par/Bogey (stroke play fiktív mérkőzéssel) ... 174

21.4. Three-Ball match play (háromlabdás mérkőzés) ... 177

21.5. A golf egyéb játékformái ... 178

22. szabály: Foursome (más néven felváltva ütés) ... 179

22.1. A Foursome játék áttekintése ... 179

22.2. A félhez tartozó *partner*ek bármelyike eljárhat a fél nevében ... 179

22.3. A félnek felváltva kell ütnie ... 179

22.4. A versenykör elkezdése ... 180

22.5. A *partner*ek játszhatnak közös ütőkkel ... 181

22.6. Játékos beállásának korlátozása a *partner* mögé ütés közben ... 181

23. szabály: Four-Ball (négylabdás játék) ... 182

23.1. A Four-Ball játékforma áttekintése ... 182

23.2. Eredményszámítás a Four-Ball játékban ... 182

23.3. Amikor a versenykör elkezdődik és véget ér; amikor egy szakasz befejezettnek számít. ... 184

23.4. A felet képviselheti csak egy, vagy mindkét *partner* ... 185

23.5. A játékos cselekményei, amelyek a *partner* játékára is kihatnak ... 186

23.6. A felek játékának sorrendje ... 187

23.7. A *partner*ek játszhatnak közös ütőkkel ... 187

23.8. Játékos beállásának korlátozása a *partner* mögé ütés közben ... 187

23.9. Amikor a büntetés csak az egyik, és amikor mindkét *partner*nek jár ... 187

24. szabály: Csapatversenyek ... 191

24.1. A csapatversenyek áttekintése ... 191

24.2. A csapatversenyek versenykiírása ... 191

24.3. A csapatkapitány ... 191

24.4. Tanácsadás a csapatverseny során ... 191

25. szabály: Módosítások fogyatékkal élő játékosok számára ... 193

25.1. Áttekintés 193

25.2 Módosítások vak játékosok számára 193

25.3 Módosítások amputált játékosok számára 195

25.4 Módosítások mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékosok részére 196

25.5 Módosítások szellemileg sérült játékosok számára 200

25.6 Általános rendelkezések minden fogyatékossági kategória számára 202

***Meghatározások* 203**

***Tárgymutató* 231**

***Az Amatőr Státusz Szabályai* 244**

***A Felszerelésre Vonatkozó Szabályok* 244**

***A Hivatalos Útmutató a Golf Szabályaihoz* 244**

Előszó „A golf szabályai 2023” című kiadványhoz

Üdvözöljük a Golf Szabályokban, amely 2023 januárjától érvényes a golfozókra világszerte. Ez az új kiadás, miközben betartja azokat az elveket, amelyek az R&A-t és az USGA-t mindig is vezették a játék irányításában, folytatja az egy évtizeddel ezelőtt elkezdett modernizációs folyamatot, egyszerű nyelvezetet, gyakorlatias megközelítést és intuitív válaszokat kínálva. Folyamatos stratégiánk továbbra is az, hogy a Szabályokat következetesebbé, egyszerűbbé, hozzáférhetőbbé és – ahol lehetséges – kevésbé büntetővé tegyük.

A főbb változtatások a 15. és 16. oldalon találhatók. Látható, hogy a fogyatékossággal élő játékosokra vonatkozó módosított golf szabályok immár a 25. szabálypontban beépültek a Szabályok fő részébe. Ez a fontos fejlemény tükrözi elkötelezettségünket, hogy biztosítsuk a játékot mindazok, akik szeretnének részt venni benne és versenyezni.

A legújabb változtatások közül számosat úgy alakítottunk ki, hogy segítsék a bírókat és a bizottságokat a Szabályok alkalmazásában, miközben a játékosra helyeztük a hangsúlyt. Növeltük a diagramok használatát, hogy illusztráljuk az alkalmazásukat, és leegyszerűsítettünk számos a büntetési tételt.

A hasznos információk a Szabályértelmezésekből is átkerültek a vonatkozó Szabályba. A fennmaradó Szabályértelmezések továbbra is a Golf Szabályok Hivatalos Szabálygyűjteményében találhatók, és mára jelentősen csökkent a számuk. A frissítések továbbra is negyedévente jelennek meg az R&A és az USGA webhelyeken.

A négy éve külön kiadványként bevezetett Játékosok Szabálykönyvében közölt információk immár digitális formában jelennek meg, tükrözve az információszerzés módját, és segítve a globális szénlábnyomunk csökkentését a nyomtatott példányok készítésének és terjesztésének csökkentésével. Digitális kínálatunk számos magyarázó videót és diagramot tartalmaz, valamint a gyakran ismételt kérdésekre adott válaszokat. Mindegyik célja, hogy segítse a Szabályok alkalmazását azokban a helyzetekben, amelyekkel a játékosok világszerte a leggyakrabban találkoznak. Az újonnan továbbfejlesztett keresési funkciók megkönnyítik a szükséges információk megtalálását.

Hálás köszönetünket fejezzük ki szakbizottságaink és munkatársaink által a Golf Szabályok új kiadásának elkészítése során végzett széleskörű és precíz munkáért, valamint mindazoknak, akik ehhez hozzájárultak a világméretű járvány okozta rendkívüli és kihívásokkal teli körülmények közepette.

Doug Norval elnök Golf Szabályok Bizottság R&A Rules Limited	**Kendra B. Graham** elnök Golf Szabályok Bizottság United States Golf Association

Néhány szó a Szabályok használatáról

A Golf Szabályai egy olyan átfogó kiadvány, amelyben – pályatípustól és tudásszinttől függetlenül – a világ minden golfjátékosa választ talál a kérdéseire.

Ez a szabálykönyv a versenyrendezőknek szól, akiknek meg kell válaszolniuk a golffal kapcsolatban felmerülő különféle kérdéseket a versenyeken.

A pályán felmerülő szabálykérdések eldöntéséhez a kiadvány elején található tartalomjegyzéket vagy a kiadvány végén található tárgymutatót követve egyszerűen és gyorsan kikereshetjük a vonatkozó szabályt. Példa:

- Ha a játékos a greenen véletlenül elmozdítja a labdáját, először a kulcsszavakat érdemes meghatározni (ezek ebben az esetben „a labda elmozdítása” és a „green”).
- Ezután a kapcsolódó szabályokat (ebben az esetben a 9.4. és 13.1d.) a tárgymutatóban a „labda elmozdult” és a „green” címszavak alatt találjuk.
- E szabályok átolvasásával a helyes válasz egyértelműen megállapítható.

A Golf Szabályai c. kötet tartalomjegyzékének és tárgymutatójának használata mellett a Szabályok hatékony és helyes alkalmazásához az alábbi gondolatokat is érdemes szem előtt tartani:

A meghatározások ismerete

A golfban több mint hetven meghatározás (pl. rendellenes pályaviszony, általános terület) létezik, ezek adják a játék szabályainak alapját. A *dőlt betűs* és a kiadvány végén külön fejezetben összegyűjtött meghatározások pontos ismerete elengedhetetlen a Szabályok helyes alkalmazásához.

A tényállás

A Szabályokkal kapcsolatos kérdések megválaszolásához részletesen meg kell vizsgálni a tényállást. Ennek során meg kell határozni az alábbiakat:

- Mi a játék formája (match play vagy stroke play, egyéni, foursome, four-ball stb.)?
- Ki érintett a helyzet kialakulásában (a játékos, a partner vagy a caddie, az ellenfél vagy a caddie-je vagy egy külső tényező)?
- A pálya mely területén történt az eset (az elütőterületen, egy bunkerben, egy büntetőterületen, a greenen stb.)?
- Mi történt pontosan?
- Mi volt a játékos szándéka (mit csinált a játékos éppen és mit akart csinálni)?
- Mikor történt az eset (A játékos még a *pályán* van? Már leadta az *eredménykártyáját*? Véget ért a verseny? stb.)?

A szabálykönyv használata

Amint arról fent már szó esett, a pályán felmerülő legtöbb kérdésre a Szabályokban való megfelelő kereséssel találhatunk választ. Azonban a Bizottság és a bírók, valamint a sportág iránt mélyebben érdeklődők számára kiadjuk a Golf Szabályok Hivatalos Szabálygyűjteményét, amely a Szabályértelmezések mellett tartalmazza a Bizottsági Eljárásokat is, valamint ajánlásokat tartalmaz az általános játékok és a versenyek rendezésével és lebonyolításával kapcsolatban.

I. *A játék alapjai (1–4. szabály)*

1. szabály: A játék, a játékos viselkedése és a Szabályok

A szabály célja: *Az 1. szabály a játék következő alapelveit mutatja be:*

- *Játszd meg a pályát úgy, ahogy találod, és játszd meg a labdát onnan, ahol fekszik!*
- *A játék során játssz a Szabályok és a játék szellemisége szerint!*
- *Szabálysértés esetén minden játékos felelős azért, hogy a büntetését alkalmazza magára, hogy ne szerezhessen lehetséges előnyt match playben az ellenféllel szemben, stroke playben pedig más játékosokkal szemben.*

1.1. A golfjáték

A golfot 18 (vagy kevesebb) szakaszból álló *versenykörben,* egy *golfpályán* játsszák, ahol a labdát egy ütővel kell megütni.

Egy szakasz az *elütőterületről* végrehajtott *ütéssel* kezdődik és akkor ér véget, ha a labda a *greenen* található *lyukba* kerül (hacsak a Szabályok másként nem határoz a szakasz befejezéséről).

A játékosnak minden *ütésnél*:

- úgy kell megjátszania a *pályát*, ahogy találja, és
- a labdát onnan kell megjátszania, ahol az fekszik.

A Szabályok kivételes esetekben **azonban** lehetővé teszi, hogy a játékos a *pályán* megváltoztassa a körülményeket, és előírja vagy lehetővé teszi, hogy a játékos más helyről játssza meg a labdát, mint ahol fekszik.

1.2. A játékos magatartására vonatkozó követelmények

1.2a. A játékosoktól elvárt magatartás

Minden játékosnak a játék szellemiségéhez méltóan kell játszania, azaz:

- tisztességesen kell eljárnia (pl. betartja a Szabályokat, alkalmaz minden büntetést és a játék minden területén becsületes),
- tekintettel kell lennie a többi játékosra (pl. megfelelő tempóban játszik, ügyel mások biztonságára, nem zavarja más játékos játékát);

- vigyáznia kell a *pálya* állapotára (pl. visszahelyezi a kiütött fűcsomókat, elsimítja a *bunkereket*, kijavítja a labdanyomokat és nem rongálja szükségtelenül a *pályát*).

A Szabályok szerint a fentiek elmulasztására nincs büntetés, **azonban** a *Bizottság* kizárhatja a játék szellemiségével ellentétesen viselkedő játékost, amennyiben úgy ítéli meg, hogy súlyos etikai vétséget követett el.

„Súlyos szabálysértés" a játékos olyan magatartása, ami annyira távol van a golf elvárásaitól, hogy a legsúlyosabb büntetést, a versenyből való kizárást indokolja.

A játékos helytelen magatartása a kizáráson kívüli egyéb büntetéssel csak akkor sújtható, ha azt az 1.2b. szabályban meghatározott magatartási kódex rögzíti.

1.2b. Magatartási kódex

A *Bizottság* helyi szabályban rögzítheti a magatartási kódexet, azaz a játékos magatartására vonatkozó saját követelményeit.

- A magatartási kódex előírásainak megsértése esetén büntetés (pl. egy büntetőütés vagy *általános büntetés*) szabható ki.

- A *Bizottság* a magatartási kódex előírásainak súlyos megszegése esetén ki is zárhatja a játékost.

Lásd: Bizottsági eljárások, 5I. fejezet (amely a játékos magatartására vonatkozó esetlegesen elfogadandó követelményeket ismerteti).

1.3. Szabályos játék

1.3a. A „Szabályok" jelentése; a Versenykiírás

A „Szabályok" szó alatt értendőek az alábbiak:

- Az „A golf szabályai" című jelen dokumentumban szereplő 1–25. szabály és Meghatározások, valamint

- a *Bizottság* által a verseny vagy a pálya tekintetében elfogadott „helyi szabályok".

A játékosok kötelesek betartani a *Bizottság* által elfogadott Versenykiírásban szereplő feltételeket is (pl. nevezési feltételek, a játék formája és időpontjai, a *versenykörök* száma, valamint a szakaszok száma és sorrendje egy *versenykörön* belül).

Lásd: Bizottsági eljárások, 5C. és 8. fejezet (Helyi Szabályok és az összes jóváhagyott minta helyi szabályokra), valamint **5A. fejezet** (Versenykiírás).

1.3b. A Szabályok alkalmazása

(1) *A játékos feladata a Szabályok alkalmazása.* Egy játékos köteles a Szabályokat magára nézve alkalmazni:

- Egy játékostól elvárható, hogy a szabálysértést felismerje, a büntetést pedig becsületesen alkalmazza magára.

  - Az a játékos, aki tudja, hogy az elkövetett szabályszegés büntetést von maga után, és e büntetés alkalmazását szándékosan elmulasztja, **kizárásra** kerül.

  - Ha két vagy több játékos szándékosan megállapodik abban, hogy figyelmen kívül hagynak egy előttük is ismert alkalmazandó szabályt vagy büntetést, és egyikük már elkezdte a *versenykört*, **kizárásra** kerülnek (akkor is, ha még nem cselekedtek megállapodásuk szerint).

- Amikor a tényszerűség megállapítása szükséges, a játékos felelőssége, hogy a tényekkel kapcsolatban a saját ismeretein kívül az észszerűség határain belül hozzáférhető minden, egyéb információt figyelembe vegyen.

- A Szabályokkal kapcsolatban a játékos segítségért fordulhat egy *bíróhoz* vagy a *Bizottsághoz*, **azonban** ha a segítség észszerű határidőn belül nem elérhető, a játékosnak folytatnia kell a játékot, és a probléma megoldását el kell halasztania addig, amíg egy *bíró* vagy a *Bizottság* rendelkezésre nem áll (lásd: 20.1. szabály).

(2) *A játékos „észszerű döntésének" elfogadása a Szabályok által előírt helymeghatározások során.*

- Több szabály megköveteli a játékostól, hogy egy helyet, pontot, vonalat, területet vagy más helyszínt a Szabályok alapján meghatározzon, pl. amikor:

  - meg kell becsülnie, hogy a labda hol keresztezte utoljára egy *büntetőterület* határát;

  - becsülnie vagy mérnie kell, amikor a labdát egy könnyítés igénybevételekor *ejti* vagy helyezi, vagy

  - a labdát *vissza kell helyeznie* az eredeti (ismert vagy becsült) helyére,

  - meg kell határoznia, hogy a labda milyen *pályaterületen* fekszik, beleértve, hogy egyáltalán a *pályán* van, vagy

- meg kell határoznia, hogy a labda rajta van egy *rendellenes pályaviszonyon*, illetve hogy érinti azt.

- Ezeket a helyeket azonnal és körültekintően kell meghatározni, ez azonban gyakran nem lehet pontos.

- Ha a játékos megtette, ami az adott körülmények között a hely pontos meghatározása érdekében tőle észszerűen elvárható, a játékos döntését akkor is el kell fogadni, ha az *ütés* után a hely meghatározása – videófelvétel vagy egyéb információ alapján – tévesnek bizonyul.

- Ha a játékos még az *ütés* előtt észreveszi, hogy a hely meghatározása téves, helyesbítenie kell (lásd: 14.5. szabály).

1.3c. Büntetések

(1) *Büntetésre okot adó cselekmények.* Büntetést kell alkalmazni, ha a játékos vagy a *caddie*-je a saját cselekményével szabálysértést követ el (lásd: 10.3c. szabály).

Büntetendő az is, ha:

- egy másik személy olyan cselekményt követ el, amellyel a játékos vagy annak *caddie*-je megszegné a Szabályokat, és e személy az adott cselekményt a játékos kérésére vagy engedélyével követi el, vagy

- a játékos a szemtanúja annak, hogy egy másik személy olyan cselekményt készül elkövetni a játékos labdájával vagy *felszerelésével*, amelyről tudja, hogy azzal ő maga vagy *caddie*-je szabálysértést követne el, de ennek megakadályozása érdekében nem tesz észszerű lépéseket.

(2) *A büntetések fokozatai.* A büntetések célja annak megakadályozása, hogy a játékos bármilyen előnyhöz jusson. A büntetések három fő fokozatát különböztetjük meg:

- *Egy büntetőütés.* Ez a büntetés bizonyos szabályok alapján *match playben* és *stroke playben* egyaránt kiszabható, ha: a) a szabálysértésből származó lehetséges előny nem jelentős, vagy b) a játékos büntetéssel járó könnyítést vesz igénybe oly módon, hogy a labdát az eredeti fekvésétől eltérő helyről játssza meg.

- *Általános büntetés (match playben szakaszvesztés, stroke playben két büntetőütés).* Ez a büntetés a legtöbb szabály megszegése esetén alkalmazandó, ha a lehetséges előny jelentősebb, mint azokban az esetekben, amikor csak egy büntetőütést alkalmaznának.

- *Kizárás.* A játékos *match play* és *stroke play* esetén is kizárható a versenyből bizonyos cselekményekért vagy szabálysértésért (pl. súlyos etikai vétség, lásd: 1.2. szabály), vagy ha a lehetséges előny már olyan nagy, hogy a játékos eredménye nem tekinthető érvényesnek.

(3) *A büntetések között a játékos nem válogathat.* A büntetéseket kizárólag a Szabályokban meghatározott módon lehet alkalmazni, ami azt jelenti, hogy:

- sem a játékos, sem a *Bizottság* nem jogosult a büntetéseket a Szabályokban meghatározottaktól eltérő módon alkalmazni;

- egy büntetés hibás alkalmazása vagy alkalmazásának elmulasztása csak akkor maradhat érvényben, ha már túl késő kijavítani azt (lásd: 20.1b(2)–(4), valamint 20.2d. és 20.2e. szabály).

Match playben a játékos és *ellenfele* megállapodhatnak abban, hogyan döntsenek egy szabálykérdésben, kivéve, ha ez a megállapodás az adott szabály szándékosan helytelen alkalmazására vonatkozik (lásd: 20.1b(1) szabály).

(4) *Büntetések alkalmazása többszörös szabályszegés esetén.* Ha a játékos több szabályt is megszeg vagy többször megszegi ugyanazt a szabályt, az alkalmazandó büntetés attól függ, hogy az egyes szabályszegések között volt-e közbeeső esemény, és hogy a játékos mit tett:

E szabály tekintetében két közbeeső esemény vehető figyelembe:

- Ütés végrehajtása, és

- szabályszegés tényének felismerése (ebbe beleértendő ha a játékos tudja, hogy szabályt sértett, vagy ha a figyelmét felhívták a szabálysértésre, vagy ha bizonytalan abban, hogy megsértett-e egy szabályt, avagy sem).

A büntetések a következők:

- *Egyszeri büntetés jár két közbeeső esemény között elkövetett többrendbeli szabálysértésért:* Ha a játékos több szabályt sért meg, vagy egy szabályt többször két közbeeső esemény között, akkor azokért csak egyetlen büntetést kap. Ha különböző szabálysértésekért eltérő büntetés járna, akkor a játékos a legmagasabb büntetést kapja.

- *Többszöri büntetés jár valamely közbeeső esemény előtt és után elkövetett szabálysértésekért:* Ha a játékos elkövet egy szabálysértést, majd akár ugyanazt a szabályt, akár egy másikat megsért egy közbeeső esemény után, akkor azokért külön büntetést kap.

Kivétel – Elmozdult labda visszahelyezésének elmulasztása: Ha a játékosnak vissza kellene helyeznie egy *elmozdult* labdát a 9.4. szabály szerint, de ezt elmulasztva *idegen helyr*ől játszik, akkor csak a 14.7a. szabály szerinti *általános büntetés*t kapja.

Azonban a büntetéssel járó könnyítések büntetéseit (pl. egy büntetőütés a 17.1., 18.1. és 19.2. szabályok szerint) mindig hozzá kell adni az egyéb büntetésekhez.

2. szabály: A pálya

A szabály célja: *A 2. szabály azokat a pályával kapcsolatos alapvető tudnivalókat mutatja be, amelyeket minden játékosnak ismernie kell:*

- *A pályának öt meghatározott területe van.*
- *A játékot számos meghatározott tárgy és körülmény zavarhatja.*

Fontos, hogy a játékos ismerje a pályának azt a területét, ahol a labda fekszik, és tisztában legyen azzal, mi számít zavaró tárgynak vagy zavaró hatásnak, mert ezek gyakran befolyásolják a labda megjátszásának és a könnyítés igénybevételének lehetőségeit.

2.1. A pálya határai és a pályahatáron kívüli terület (Out-of-Bounds, OB)

A golfot olyan *pályán* játsszák, amelynek határait a Bizottság jelöli ki. A nem a *pályán* lévő területeket *pályahatáron kívüli területnek* nevezzük.

2.2. A pálya meghatározott területei

A *pályának* öt *területe* van.

2.2a. Az általános terület

Az *általános terület* a 2.2b. szabályban meghatározott négy különleges *terület* **kivételével** a teljes *pályát* magában foglalja.

Azért nevezzük „általános” területnek, mert:

- egyfelől magában foglalja a pálya legnagyobb részét, és ez az a terület, ahol a játékos a legtöbbször megjátssza a labdáját, mielőtt az a *greenre* kerülne;
- különféle – pl. fairway, rough és fás területek – terepeket tartalmaz, az ott növő és oda rögzült természetes tárgyakkal együtt.

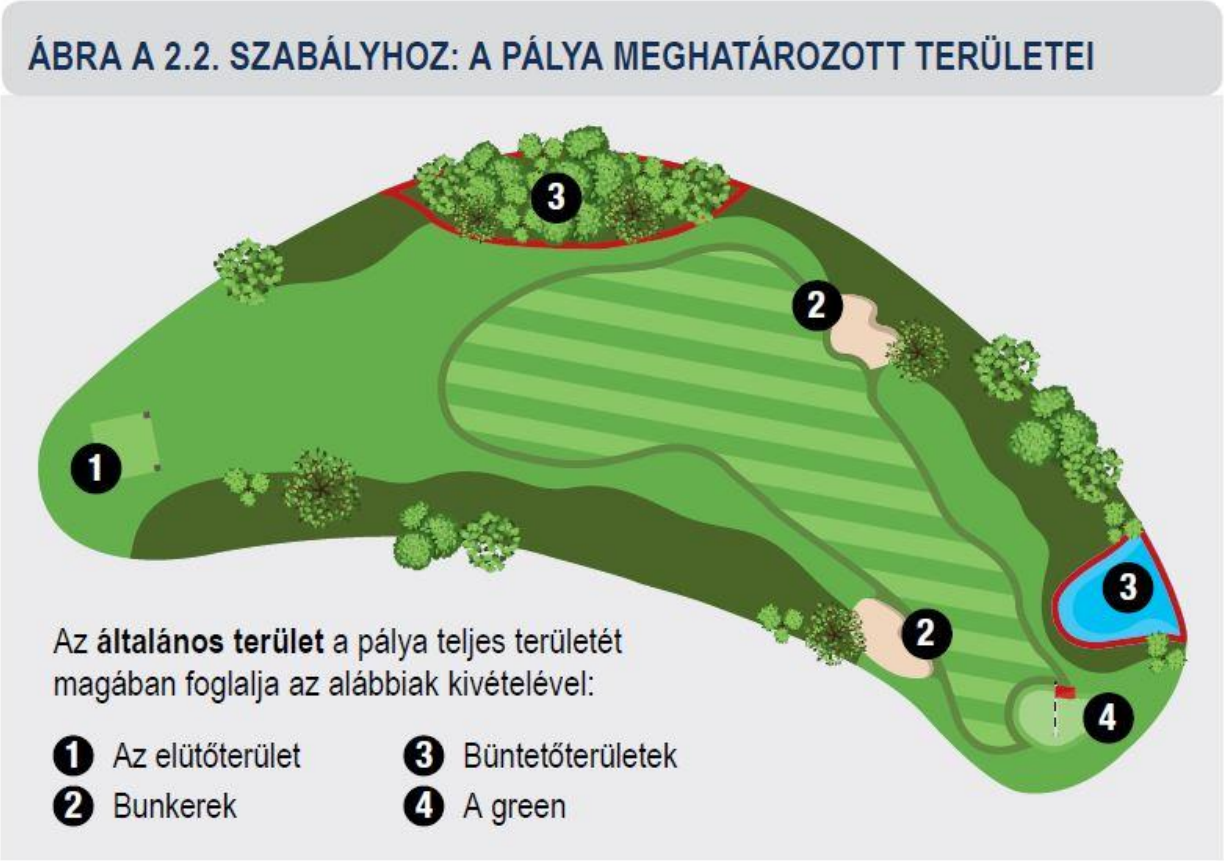
2.2b. A négy különleges terület

Külön szabályok vonatkoznak a *pályának* arra a négy *területére*, amelyek nem tartoznak az *általános területbe*. Ezek:

- az *elütőterület*, ahonnan a játékosnak a szakasz megjátszását el kell kezdenie (6.2. szabály);
- az *összes büntetőterület* (17. szabály);

- az összes *bunker* (12. szabály), és

- a játékos által éppen megjátszott szakasz *greenje* (13. szabály).



2.2c. A labda fekvése szerinti terület meghatározása

A *pálya* azon *területe*, ahol a játékos labdája fekszik, azt is befolyásolja, hogy mely szabályok vonatkoznak a labda megjátszására és a könnyítések igénybevételére.

A labdát mindig úgy kell tekinteni, mint ami a *pályának* csak az egyik *területén* fekszik:

- Ha a labda egy része az *általános területen*, másik része pedig a *pálya* egyik különleges *területén* fekszik, a labda úgy tekintendő, mint ami a *pályának* a különleges *területén* fekszik.

- Ha a labda egy része a *pálya* két különleges *területén* fekszik, az úgy tekintendő, mint ami azon a különleges területen fekszik, amely ebben a sorrendben előbb jön: *büntetőterület*, *bunker*, *green*.

2.3. A játékot esetlegesen zavaró tárgyak és körülmények

Egyes szabályok értelmében büntetés nélküli könnyítés jár azokra az esetekre, amikor a játékot olyan meghatározott tereptárgyak és körülmények zavarják, mint:

- *Laza természetes anyagok* (15.1. szabály)
- *Mozdítható akadályok* (15.2. szabály)
- *Rendellenes pályaviszonyok*, azaz: *állat vájta üreg*, *felújítás alatti terület*, *mozdíthatatlan akadályok* és *ideiglenes víz* (16.1. szabály).

Nem jár **azonban** büntetés nélküli könnyítés a játékot zavaró olyan tárgyakért, amelyek a *pálya szerves részét képezik*, vagy a *pályahatárt jelzik*.

2.4. Játékon kívüli területek (No Play Zones – tilos zónák)

A *játékon kívüli terület* egy *rendellenes pályaviszony* (lásd: 16.1f. szabály) vagy egy *büntetőterület* (lásd: 17.1e. szabály) azon meghatározott része, ahol a játék nem engedélyezett.

A játékosnak kötelező könnyítést igénybe vennie, ha:

- labdája *játékon kívüli területen* van, vagy
- a labdája nincs *játékon kívüli területen*, de a *játékon kívüli terület* a labda megjátszásakor zavarja a játékos szándékolt *beállását* vagy lendítését (lásd: 16.1f. és 17.1e. szabály).

Lásd: Bizottsági eljárások, 5I(2) fejezet (a magatartási kódex előírhatja, hogy a játékosok ne lépjenek be a *játékon kívüli területre*).

3. szabály: A verseny

A szabály célja: *A 3. szabály a golfversenyek három alapelemével foglalkozik:*

- *játék vagy match playben vagy stroke playben;*
- *játék egyénileg vagy partnerrel közösen egy játszó felet képezve, és*
- *eredmény számítása bruttó eredmény (ütéselőny alkalmazása nélkül) vagy nettó eredmény (ütéselőny alkalmazásával) alapján.*

3.1. Minden versenyre érvényes alapelemek

3.1a. A játék formája: match play vagy stroke play

(1) *Match play vagy szokásos stroke play.* Ezek igen eltérő játékformák:

- *Match playben* (lásd: 3.2. szabály) egy játékos és egy *ellenfél* versenyez egymással a megnyert, elvesztett vagy döntetlen szakaszok alapján.
- A *stroke play* szokásos formájában (lásd: 3.3. szabály) a játékosok egymással versenyeznek az összesített eredmény alapján, amelyhez össze kell adni a játékosok által minden *versenykör* minden egyes szakaszán teljesített ütések összesített számát (azaz a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is).

A legtöbb szabály mindkét játékformára érvényes, de vannak olyan szabályok, amelyek csak az egyik vagy csak a másik játékra vonatkoznak.

Lásd: Bizottsági eljárások, 6C(11). fejezet (szempontok, amelyeket a *Bizottságnak* akkor kell figyelembe vennie, ha az általa tartott versenyen egyetlen *versenykörön* belül mindkét játékforma szerepel).

(2) *A stroke play egyéb formái.* A *stroke play* olyan egyéb formáival (*Stableford*, *maximális ütésszám* és *Par/Bogey*), amelyeknél eltérő eredményszámítási módszert alkalmaznak, a 21. szabály foglalkozik. A 21. szabállyal módosított 1–20. szabály ezekre a játékformákra is vonatkozik.

3.1b. Versenyformák: játék egyénileg vagy partnerként

A golf kétféleképpen játszható: vagy a játékosok egyénileg versenyeznek vagy *partnerekből* álló *felek* versenyeznek egymással.

Bár az 1–20. valamint a 25. szabály elsősorban az egyéni játékra vonatkozik, az alábbiakra is alkalmazni kell őket:

- partnerekből álló *felek* által játszott versenyek (*Foursome* és *Four-Ball*) a 22. és 23. szabály általi módosítás értelmében, és

- csapatversenyek a 24. szabály általi módosítás értelmében.

3.1c. Eredmény számítása: bruttó eredmény és nettó eredmény

(1) *Scratch versenyek.* Scratch versenyen:

- A játékos által egy szakaszon vagy a *versenykörben* elért „bruttó eredmény" azonos az ütéseinek számával (a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve).

- A játékos hendikepjét nem veszik figyelembe.

(2) *Hendikepversenyek.* Hendikepversenyen:

- A játékos által egy szakaszon vagy a *versenykörben* elért „nettó eredmény" azonos a játékos ütéselőnyeivel módosított bruttó eredménnyel.

- Ennek célja, hogy a különböző képességű játékosok egyenlő eséllyel versenyezhessenek.

3.2. Match play

A szabály célja: *A match playnek speciális szabályai vannak (főleg a megadásra és az elvégzett ütések számának közlésére vonatkozóan), mivel a játékos és ellenfele:*

- *mindegyik szakaszon kizárólag egymás ellen versenyez;*

- *látja a másik játékát, és*

- *meg tudja védeni saját érdekeit.*

3.2a. A szakasz és a mérkőzés eredménye

(1) A *szakasz megnyerése.* A játékos akkor nyeri meg az adott szakaszt, ha:

- kevesebb ütéssel teljesíti az adott szakaszt (a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve), mint az *ellenfél*;

- az *ellenfél* megadja a szakaszt, vagy

- az *ellenfél általános büntetést* (szakaszvesztés) kap.

Ha az *ellenfél* mozgásban levő labdájának *lyukba* kell kerülnie ahhoz, hogy a szakasz döntetlennel fejeződjön be, és bárki szándékosan eltéríti vagy megállítja a labdát akkor, amikor nincs észszerű esély arra, hogy a labda *lyukba* kerüljön (pl. mert túlgurult a *lyukon* és nem fordul vissza), a szakasz eredménye eldőlt, és a játékos nyeri a szakaszt (lásd: 11.2a. szabály, kivétel).

(2) *Döntetlenre végződő szakasz.* Egy szakasz döntetlenre végződik (úgy is mondják, hogy felezték), ha:

- a játékos és *ellenfele* egyenlő számú ütéssel fejezi be a szakaszt (a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve), vagy

- a játékos és *ellenfele* megegyeznek, hogy a következő ütést, szakaszt vagy mérkőzést döntetlenre adják (**azonban** erre csak akkor van lehetőség, ha legalább az egyik játékos egy *ütés* elvégzésével megkezdte a szakasz megjátszását).

(3) *A mérkőzés megnyerése.* A játékos akkor nyeri meg a mérkőzést, ha:

- több szakasszal vezet *ellenfelével* szemben, mint a hátralévő megjátszandó szakaszok száma;

- az *ellenfél* megadja a mérkőzést, vagy

- az *ellenfelet* kizárják.

(4) *Döntetlen mérkőzés meghosszabbítása.* Ha egy mérkőzés az utolsó szakasz után döntetlenre áll:

- a mérkőzést egy-egy szakasszal meg kell hosszabbítani mindaddig, amíg az egyik játékos nem nyer; Lásd: 5.1. szabály (a meghosszabbított mérkőzés nem új *versenykör*, hanem az adott *versenykör* folytatása);

- a szakaszokat ugyanolyan sorrendben kell megjátszani, mint a *versenykörben*, kivéve, ha a *Bizottság* más sorrendet határoz meg.

Azonban a versenykiírásban az is szerepelhet, hogy a mérkőzést hosszabbítás nélkül döntetlennel is be lehet fejezni.

(5) *Amikor az eredmény végleges.* A mérkőzés eredménye a *Bizottság* által meghatározott módon – ezt a versenykiírásban kell meghatározni – válik véglegessé, és a következő lehet:

- az eredményt hivatalos eredményhirdető táblán vagy más meghatározott helyen vezetik, vagy

- az eredményt bejelentik a *Bizottság* által kijelölt személynek.

Lásd: Bizottsági eljárások, 5A(7) fejezet (javaslatok a mérkőzés eredményének véglegesítéséhez).

3.2b. Megadások

(1) *Egy játékos ütést, szakaszt vagy mérkőzést adhat meg.* A játékos az *ellenfele* következő *ütését*, egy szakaszt vagy a mérkőzést adhatja meg:

- *A következő ütés megadása.* Erre bármikor lehetőség van, mielőtt az *ellenfél* végrehajtja a következő *ütését*.

  - Ekkor az *ellenfél* olyan eredménnyel fejezi be a szakaszt, amely tartalmazza a megadott *ütést*, a labdát pedig bárki felveheti.

  - Ha a megadásra akkor kerül sor, amikor az *ellenfél* labdája az előző *ütés* után még mozgásban van, akkor a megadás az *ellenfél* következő *ütésére* érvényes, kivéve, ha a labda a *lyukba* került (ebben az esetben a megadás nem számít).

  - A játékos csak akkor adhatja meg *ellenfele* következő *ütését* az *ellenfél* mozgásban levő labdájának eltérítésével vagy megállításával, ha ezt kifejezetten a következő *ütés* megadása érdekében teszi, és nincs észszerű esély arra, hogy a labda *lyukba* kerül.

- *Szakasz megadása.* Erre bármikor lehetőség van, mielőtt a szakaszt befejeznék (lásd: 6.5. szabály), de akár a szakasz megkezdése előtt is.

  Azonban a játékos és ellenfele nem egyezhetnek meg abban, hogy kölcsönösen megadnak egymásnak szakaszokat a mérkőzés lerövidítése céljából. Ha ezt megteszik, tudván, hogy nem megengedett, akkor mindkettőjük büntetése **kizárás**.

- *Mérkőzés megadása.* Erre bármikor lehetőség van, mielőtt a mérkőzés eredménye eldőlne (lásd: 3.2.a(3) és (4) szabály), beleértve azt is, mielőtt a játékosok elkezdenék az első szakaszt.

(2) *A megadás módja.* A megadás csak egyértelmű jelzéssel történhet:

- Ez történhet szóban vagy olyan magatartással, amely egyértelműen utal a játékos arra irányuló szándékára, hogy meg kívánja adni az adott *ütést*, szakaszt vagy mérkőzést (pl. kéz- vagy testmozdulattal jelezve).

- Ha az *ellenfél* egy szabályt megszegve azért veszi fel a labdáját, mert okkal félreértette, hogy a játékos kijelentése vagy magatartása arra utalt, hogy meg kívánja adni a következő *ütést*, a szakaszt vagy a mérkőzést, nem kap büntetést és a labdát *vissza kell helyeznie* az eredeti (vagy ha az nem ismert, akkor annak becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály).

A megadás végleges, nem lehet elutasítani vagy visszavonni.

3.2c. Hendikep alkalmazása hendikepmérkőzésen

(1) *Hendikep bejelentése.* A játékosnak és *ellenfelének* a mérkőzés előtt közölniük kell egymással, hogy milyen hendikeppel rendelkeznek.

Ha a mérkőzés előtt vagy alatt a játékos nem megfelelő hendikepet jelent be és a tévedését nem helyesbíti mielőtt *ellenfele* elvégzi a következő *ütést*:

- *A bejelentett hendikep túl magas.* A játékost **kizárják**, ha a túl magas bejelentett hendikep befolyásolja a játékos által adott vagy kapott ütések számát. Ha nem befolyásolja, nincs büntetés.

- *Túl alacsony a bejelentett hendikep.* Nincs büntetés és a játékosnak a bejelentett alacsonyabb hendikeppel kell játszania.

(2) *Ütéselőny alkalmazása a szakaszokra.*

- A játékosok szakaszonként kapják az ütéselőnyöket, és a szakaszt az alacsonyabb nettó eredményt elérő játékos nyeri.

- Ha egy döntetlen mérkőzésen hosszabbításra kerül sor, a játékosok szakaszonként kapják az ütéselőnyöket ugyanúgy, mint a *versenykörben* (kivéve, ha a *Bizottság* erre más módszert határoz meg).

A játékos felelőssége, hogy tudja, melyek azok a szakaszok, amelyeknél a *Bizottság* által meghatározott hendikep index alapján ütéselőnyt fog adni vagy kapni. (Mindezek általában megtalálhatók az eredménykártyán.)

Ha a játékos egy szakaszon szabálytalanul alkalmaz ütéselőnyt, annak a szakasznak a közösen megállapított eredménye érvényes, kivéve, ha a játékos időben helyesbít (lásd: 3.2d(3) szabály).

3.2d. A játékos és ellenfelének feladatai

(1) *Az elvégzett ütések számának közlése az ellenféllel.* Az *ellenfél* egy szakasz megjátszása során vagy a szakasz befejezését követően is bármikor megkérdezheti a játékostól a játékos

által az adott szakaszon elvégzett ütések számát (beleértve a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is).

Ez az *ellenfél* számára lehetőséget biztosít arra, hogy eldöntse, hogyan játssza meg a következő *ütést* és a szakasz fennmaradó részét, vagy jóváhagyja az éppen teljesített szakasz eredményét.

Ha egy játékostól megkérdezik az általa elvégzett ütések számát, vagy ő kérdezés nélkül közli azt, akkor:

- A valós ütésszámot kell közölnie.

- Ha a játékos nem válaszol az *ellenfél* kérdésére, az úgy tekintendő, mint ha helytelen ütésszámot közölt volna.

Ha a játékos helytelen ütésszámot közöl *ellenfelével*, **általános büntetést (szakaszvesztés)** kap, kivéve, ha időben helyesbít:

- *Helytelen ütésszám megadása a szakasz megjátszása közben.* A játékos köteles a helyes ütésszámot megadni, mielőtt *ellenfele* újabb *ütést* végez, vagy hasonló lépést tenne (pl. megadja a játékos következő *ütését* vagy a szakaszt).

- *Helytelen ütésszám megadása egy szakasz befejezése után.* A játékos köteles az elvégzett ütések helyes számát megadni:

  - mielőtt bármelyik játékos egy új szakasz megkezdéseként *elüt*, vagy hasonló lépést tesz (pl. megadja a következő szakaszt vagy a mérkőzést), vagy

  - a mérkőzés utolsó szakasza után, mielőtt a mérkőzés eredménye véglegessé válna (lásd: 3.2a(5) szabály).

Kivétel – Nem jár büntetés, ha az eset a szakasz eredményét nem befolyásolja: Ha egy szakasz befejezése után a játékos helytelen ütésszámot ad meg, de ez nem befolyásolja azt, hogy az *ellenfél* szerint a szakaszt megnyerte, elveszítette vagy döntetlenre hozta, nincs büntetés.

(2) *Büntetés közlése az ellenféllel.* Ha a játékos büntetést kap:

- Azt a lehető leghamarabb közölnie kell az *ellenféllel*, figyelembe véve, hogy a játékos milyen közel van az *ellenfélhez*, valamint egyéb gyakorlati tényezőket. Nem mindig lehetséges az *ellenfél* következő ütése előtt közölni vele a kapott büntetést.

- Ez a kötelezettség akkor is érvényes, ha a játékos nincs tisztában a büntetéssel (mivel a játékosokkal szemben elvárás, hogy tudják, mikor követnek el szabálysértést).

Ha ezt a játékos elmulasztja, és nem javítja ki a hibát, mielőtt az *ellenfél* újabb *ütést* végez, vagy hasonló lépést tesz (pl. megadja a játékos következő *ütését* vagy a *szakaszt*), a játékos ***általános büntetést*** (**szakaszvesztés**) kap.

Kivétel – Nem jár büntetés akkor, ha az ellenfél tudott a játékos büntetéséről: Ha az *ellenfél* tudta, hogy a játékos büntetést kapott (pl. mert látta, hogy a játékos nyilvánvalóan büntetéssel járó könnyítést vesz igénybe), a játékos nem kap büntetést azért, mert ezt elmulasztotta közölni az *ellenféllel*.

(3) *A mérkőzés állásának ismerete.* A játékosokkal szemben elvárás, hogy ismerjék a mérkőzés állását, vagyis azt, hogy egyikük vezet bizonyos számú szakasszal („holes up") vagy hogy döntetlenre áll a mérkőzés („all square").

Ha a játékosok tévedésből hibás állásban egyeznek meg:

- Helyesbíthetik a mérkőzés állását, mielőtt bármelyik játékos *kezdőütést* végezne egy újabb szakaszon, vagy mielőtt – az utolsó szakasz esetén – a mérkőzés eredménye véglegessé válna (lásd: 3.2a(5) szabály).

- Ha a mérkőzés eredményét akkor nem helyesbítik, a mérkőzés tényleges eredménye a hibás eredmény lesz.

Kivétel – A játékos időben döntést kér: Ha a játékos időben döntést kér (lásd: 20.1b. szabály), és megállapítást nyer, hogy az *ellenfél* (1) helytelen ütésszámot adott meg, vagy (2) nem közölt a játékossal egy büntetést, a hibás mérkőzéseredményt helyesbíteni kell.

(4) *Saját jogok és érdekek védelme.* A játékosoknak a mérkőzés során védelmezniük kell a Szabályokból fakadó jogaikat és érdekeiket:

- Ha egy játékos tudja, hogy *ellenfele* olyan szabályt szegett, amely büntetést von maga után, a játékos választhat: érvényt szerez a szabálysértésnek vagy figyelmen kívül hagyja azt.

- **Azonban** ha a játékos és *ellenfele* szándékosan megállapodnak abban, hogy figyelmen kívül hagynak egy előttük is ismert szabálysértést vagy büntetést, az 1.3b. szabály szerint mindketten **kizárásra** kerülnek.

- Ha a játékos és *ellenfele* nem értenek egyet abban, hogy egyikük szabályt szegett, bármelyik játékos megvédheti a jogait oly módon, hogy a 20.1b. szabály szerint döntést kér.

Ha a mérkőzéshez bíró van kirendelve a teljes versenykörre, akkor a bíró felelős azért, hogy intézkedjen minden olyan szabályszegés esetén, amit észlel, vagy amit közölnek vele (lásd: 20.1b(1) szabály).

3.3. Stroke play

A szabály célja: *A stroke playnek speciális szabályai vannak (különösen az eredménykártyákra és a szakaszok teljesítésére vonatkozóan), mert:*

- *a mérkőzés során mindegyik játékos az összes többi játékossal versenyez, és*
- *a Szabályok értelmében minden játékost egyenlő bánásmódban kell részesíteni.*

A versenykör után a játékosnak és a játékos eredményét vezető jegyzőnek igazolnia kell, hogy a játékos minden egyes szakaszon elért eredménye helyes, és a játékosnak le kell adnia az eredménykártyáját a Bizottságnak.

3.3a. A stroke play győztese

A győztes az a játékos, aki az összes *versenykört* a legkevesebb ütéssel teljesíti (a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve).

Hendikepversenyen ez a legkevesebb nettó ütésszámot jelenti.

Lásd: Bizottsági eljárások, 5A(6) fejezet (a versenykiírásban kell meghatározni az együttállások feloldásának módját).

3.3b. Eredmények vezetése stroke playben

A játékos eredményeit a *jegyző* vezeti a játékos *eredménykártyáján*. A *jegyzőt* a *Bizottság* jelöli ki, vagy a játékos választja ki a *Bizottság* által meghatározott módon.

A játékosnak a teljes *versenykörben* ugyanazt a *jegyzőt* kell igénybe vennie, hacsak a *Bizottság* a változtatást annak megtörténte előtt vagy után jóvá nem hagyja.

(1) *A jegyző feladata: a szakasz eredményeinek feljegyzése és hitelesítése az eredménykártyán.* A *jegyzőnek* a *versenykörben* minden egyes szakasz után egyeztetnie kell a játékossal az adott szakaszon elért ütések számát (beleértve a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket), és a bruttó eredményt rögzítenie kell az *eredménykártyán*.

A *versenykör* végén:

- A *jegyzőnek* hitelesítenie kell a szakaszok eredményét az *eredménykártyán*.

- Ha a játékosnak egynél több *jegyzője* van, mindegyik *jegyzőnek* azon szakaszok eredményeit kell hitelesítenie, amelyekben *jegyző* volt, **azonban** ha valamelyik *jegyző* látta játszani a játékost az összes szakaszon, akkor egyedül is hitelesítheti az összes eredményt.

A *jegyző* megtagadhatja egy szakasz eredményének hitelesítését, ha úgy látja, hogy az eredmény rossz. Ez esetben a *Bizottságnak* kell figyelembe vennie az elérhető bizonyítékokat, és döntenie a játékos eredményéről a szakaszon. Ha a *jegyző* még ekkor is visszautasítja a játékos eredményének hitelesítését, akkor a *Bizottság* hitelesítheti azt, vagy elfogadhatja olyan másvalaki hitelesítését, aki látta a játékost játszani az adott szakaszon.

Ha a *jegyző*, aki egyben játékos is, tudatosan hitelesít egy rossz eredményt valamely szakaszon, akkor a büntetése ***kizárás*** az 1.2a szabály alapján.

3.3b ÁBRA: EREDMÉNYKÁRTYA KITÖLTÉSE STROKE PLAY HENDIKEP VERSENYEN

(2) <u>*A játékos feladata: a szakasz eredményének hitelesítése és az eredménykártya leadása.*</u> A játékosnak a *versenykörben* számon kell tartania az egyes szakaszokon elért eredményeit.

A *versenykör* végén a játékos(nak):

- gondosan ellenőriznie kell a *jegyző* által feljegyzett szakaszeredményeket, és az esetleges problémákat jeleznie kell a *Bizottság* felé;

- meg kell győződnie arról, hogy a *jegyző* hitelesítette a szakaszok eredményét az *eredménykártyán*;

- nem módosíthatja a *jegyző* által feljegyzett szakaszeredményt, **kivéve**, ha ahhoz a *jegyző* vagy a *Bizottság* hozzájárul;

- hitelesítenie kell a szakaszok eredményét az *eredménykártyán* és azt haladéktalanul le kell adnia a *Bizottságnak*; ezután a játékos már nem módosíthatja az *eredménykártyát*.

Ha a játékos a 3.3b. szabály bármelyik fenti előírását megszegi, **kizárásra** kerül.

Kivétel – Nem jár büntetés a jegyző mulasztása miatt bekövetkező szabálysértésért: Nincs büntetés, ha a *Bizottság* azt állapítja meg, hogy a játékos azért szegte meg a 3.3b(2) szabályt, mert a *jegyző* nem tett eleget a kötelezettségének (pl. a *jegyző* elviszi a játékos *eredménykártyáját* vagy annak hitelesítése nélkül távozik), amennyiben ez a játékoson kívül álló okok miatt történt.

Lásd: Bizottsági eljárások, 5A(5) fejezet (javaslatok arra, hogyan lehet meghatározni, hogy mikorra kell leadni az *eredménykártyát*).
Lásd: Bizottsági eljárások 8 fejezet; L-1. helyi mintaszabály (büntetés csökkentése, ha a leadott eredménykártyán a szakaszeredmények nincsenek hitelesítve).

(3) *Hibás szakaszeredmény.* Ha a játékos bármelyik szakaszhoz tartozó helytelen szakaszeredménnyel adja le az *eredménykártyát*:

- *A leadott eredmény magasabb, mint a tényleges eredmény.* A szakaszon elért magasabb eredmény tekintendő érvényesnek.

- *A leadott eredmény alacsonyabb, mint a tényleges eredmény vagy nem adnak le eredményt.* A játékost **kizárják**.

Kivétel – Ismeretlen büntetés beszámításának elmulasztása: Ha a játékos által egy vagy több szakaszon jegyzett eredmény azért alacsonyabb a tényleges eredménynél, mert a játékos egy vagy több büntetőütést kihagyott, amelyről az *eredménykártya* leadása előtt nem volt tudomása:

- A játékost nem zárják ki.

- Ha a hibára a verseny befejezése előtt derül fény, a *Bizottság* úgy módosítja a játékos adott szakasz(ok)on elért eredményét, hogy ahhoz hozzáadja azokat a **büntetőütéseket, amelyeket** a Szabályok értelmében az adott szakasz(ok)on **figyelembe kellett volna venni**.

E kivétel nem alkalmazható, ha:

- a kihagyott büntetés kizárás, vagy
- a játékost figyelmeztették, hogy esetlegesen büntetést kell alkalmazni, vagy nem volt biztos abban, hogy kell-e alkalmazni büntetést, ugyanakkor *eredménykártyájának* leadása előtt ezt nem jelezte a *Bizottságnak*.

(4) A játékos nem felelős a hendikepjének feltüntetéséért az eredménykártyán, és az eredmények összeadásáért sem. Nem követelmény, hogy a játékos hendikepje szerepeljen az *eredménykártyán*, és az sem, hogy a játékos összeadja a saját eredményeit. Ha a játékos olyan *eredménykártyát* ad le, amelyen hibásan van feltüntetve vagy alkalmazva a hendikep, vagy amelyen hibásan vannak összegezve az eredmények, akkor nincs büntetés.

Amikor a *Bizottság* átveszi az eredménykártyát a játékostól a versenykör végén, attól kezdve a *Bizottság* a felelős:

- A játékos eredményeinek összesítéséért, és
- a játékost a versenyen megillető hendikep ütések kiszámításáért, és azok figyelembevételéért a játékos nettó eredményének kiszámításakor.

Lásd a Bizottsági eljárások 8. fejezetét; L-2. helyi mintaszabály (a játékos kötelezése a hendikepjének feltüntetésére az *eredménykártyán*).

3.3c. A szakasz befejezésének elmulasztása

A játékosnak egy *versenykör* minden szakaszát be kell fejeznie. Ha a játékos bármelyik szakaszt elmulasztja *befejezni*:

- A játékosnak egy új szakasz *kezdőütése* vagy – a *versenykör* utolsó szakasza esetén – az *eredménykártyájának* leadása előtt ki kell javítania a hibát.
- Ha akkor nem javítja ki a hibát, a játékost **kizárják**.

Lásd: 21.1., 21.2. és 21.3. szabály (a *stroke play* más formáira [*Stableford*, *maximális ütésszám* és *Par/Bogey*] vonatkozó szabályok], ahol más eredményszámítást alkalmaznak, és a játékost nem zárják ki, ha nem *fejezi be a szakaszt*).

4. szabály: A játékos felszerelése

A szabály célja: *A 4. szabály a játékos által egy versenykörben használható felszereléssel foglalkozik. A golf egy olyan kihívást jelentő játék, amelyben a siker kulcsát a játékos döntései, ügyessége és képességei jelentik:*

- *A játékosnak az előírásoknak megfelelő ütőket és labdákat kell használnia.*
- *A játékos legfeljebb 14 ütőt használhat, és a sérült vagy elveszett ütőit szabály szerint nem cserélheti ki.*
- *Minden olyan egyéb felszerelés használata tilos, amely mesterséges úton segíti a játékos játékát.*

Az ütőkre, labdákra és egyéb *felszerelésre* vonatkozó részletes előírásokat, valamint a *felszerelés* megfelelőségével kapcsolatos egyeztetés és a bevizsgálásra való benyújtása során követendő eljárást lásd: *Felszerelésre vonatkozó szabályok*.

4.1. Ütők

4.1a. Az ütéshez engedélyezett ütők

(1) *Szabályos ütők.* A játékosnak az *ütéshez* olyan ütőt kell használnia, amely megfelel a *felszerelésre vonatkozó szabályokban* meghatározott követelményeknek. Ezek az alábbiak:

- Az *ütéshez* használt ütőnek nem csak új állapotában kell megfelelnie az előírásoknak, hanem akkor is, ha azon szándékosan vagy véletlenül bármilyen módosítást hajtottak végre.
- **Azonban** ha egy szabályos ütő teljesítményjellemzői a rendeltetésszerű használatból eredő kopás miatt változnak meg, továbbra is szabályos ütőnek minősül.

A „teljesítményjellemző” szó alatt az ütő azon részei és tulajdonságai értendőek, amelyek az *ütés* során befolyásolják az ütő viselkedését, ezek: a markolat, a nyél, az ütőfej, a fekvés vagy a dőlésszög (beleértve az állítható ütő fekvését és dőlésszögét is).

(2) A versenykörben megsérült ütő használata, megjavítása vagy lecserélése. Ha egy szabályos ütő megsérül a *versenykör*ben vagy a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt, a játékos a sérült ütőt megjavíthatja, vagy lecserélheti másik ütőre – kivéve, ha a sérülést szabálytalan használattal okozta.

Azonban a sérülés jellegétől és okától függetlenül a versenykör hátralévő részében a sérült ütőt szabályos ütőként kell *kezelni* (*stroke playben* való rájátszásban **azonban** nem, az ugyanis új *versenykörnek* számít).

A *versenykör* hátralévő részében a játékos:

- folytathatja az *ütéseket* a sérült ütővel, vagy

- szabálytalan használat esetének kivételével megjavíthatja az ütőt, vagy lecserélheti egy másik ütővel (lásd a 4.1b(4) szabályt).

Ha a játékos lecseréli a megsérült ütőt, köteles azt a 4.1c(1) szabályban meghatározott eljárás szerint kivonni játékból a soron következő ütés végrehajtása előtt.

A „*versenykörben* megsérült" kitétel azt jelenti, hogy az ütő teljesítményjellemzői a *versenykörben* (és a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt) történt cselekmény következtében változtak meg, és ezt a változást:

- a játékos idézte elő (pl. *ütést* vagy próbalendítést végzett az ütővel, az ütőt golftáskába tette vagy kivette onnan, leejtette, rátámaszkodott, eldobta vagy szabálytalanul használta), vagy

- bárki más követte el, illetve *külső tényező* vagy *természeti erők* okozták.

Azonban az ütőre nem igaz a „*versenykörben* megsérült" kitétel akkor, ha a játékos annak teljesítményjellemzőit szándékosan változtatta meg a *versenykörben* a 4.1a(3) szabályban foglaltak szerint.

(3) *Az ütő teljesítményjellemzőinek szándékos megváltoztatása a versenykörben.* A játékos nem *üthet* olyan ütővel, amelynek teljesítményjellemzőit a *versenykörben* (és a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt) szándékosan módosította az alábbi módok egyikével:

- igénybe vette az ütő beállítási lehetőségeinek egyikét vagy fizikailag megváltoztatta az ütőt (**kivéve**, ha a sérülés megjavítását a 4.1a(2) szabály lehetővé teszi), vagy

- anyagot vitt fel az ütőfejre (kivéve, ha az az ütőfej megtisztításának céljával történik), hogy az befolyásolja az *ütést*.

Kivétel – Állítható ütő visszaállítása eredeti állapotba, vagy meg nem engedett külső tartozék eltávolítása: Nincs büntetés, és az *ütés* elvégezhető az ütővel az alábbi két esetben:

- Ha az ütő teljesítményjellemzőit egy beállítási lehetőség igénybevételével módosították, és *ütés* végrehajtása előtt ugyanezzel a beállítással az ütőt amennyire csak lehetséges, visszaállítják az eredeti állapotába.

- Ha egy meg nem engedett külső tartozékot (mint például egy tapaszt az ütőfejen) eltávolítanak az *ütés* végrehajtása előtt.

A 4.1a. szabály megszegésével végrehajtott ütésért járó büntetés: Kizárás.

- E szabály alapján nincs büntetés a nem szabályos vagy az olyan ütő puszta birtoklásáért, amelynek teljesítményjellemzőit a *versenykörben* szándékosan változtatták meg, de nem *ütöttek* vele.

- **Azonban** a 4.1b(1) szabályban előírt 14 ütős korlátozás az ilyen ütőre is vonatkozik.

4.1b. 14 ütős korlát, az ütők megosztása és cseréje, az ütők számának növelése a versenykörben

(1) *A 14 ütős korlát.* A játékos:

- nem kezdheti meg a *versenykört* 14-nél több ütővel, vagy

- a *versenykörben* nem rendelkezhet 14-nél több ütővel.

Ez a korlát minden, a játékosnál lévő ütőre vonatkozik. Azonban nem tartoznak ide egy törött ütő darabjai, valamint a különálló ütőalkatrészek (úgymint ütőfej, szár vagy markolat), amelyeket a versenykör kezdetétől a játékos magával hord, vagy számára hordoznak.

Ha a *versenykört* a játékos 14-nél kevesebb ütővel kezdi el, a *versenykörben* mindaddig növelheti ütőinek számát, amíg az nem éri a 14-et (az ezzel kapcsolatos megszorításokat lásd a 4.1b(4) szabályban). Egy ütő attól kezdve számít hozzáadott ütőnek, hogy a játékos bármely ütővel elvégezte a soron következő ütését, miközben a hozzáadott ütő már a birtokában volt.

Ha a játékos észreveszi, hogy 14-nél több ütővel rendelkezvén megszegte a szabályt, a többletütő(ke)t a 4.1c(1) szabályban meghatározott eljárás szerint köteles azonnal kivonni a játékból, azaz ha a játékos:

- 14-nél több ütővel kezdett, megválaszthatja, hogy melyik ütő(ke)t vonja ki a játékból.

- A *versenykörben* újabb ütők hozzáadásával lépte túl a megengedett ütőszámot, a hozzáadott többletütő(ke)t kell kivonnia a játékból.

Ha a játékos a *versenykör* elkezdése után felveszi egy másik játékos otthagyott ütőjét, vagy egy ütő a játékos tudtán kívül véletlenül a játékos golftáskájába kerül, az az ütő a 14 ütős korlátozás szempontjából nem tekintendő a játékos ütőjének (használata **azonban** tilos).

(2) *Az ütők megosztásának tilalma.* A játékos csak azokat az ütőket használhatja, amelyekkel kezdett vagy amelyekkel az (1) pont értelmében növelte ütőinek számát:

- A játékos nem *üthet* olyan ütővel, amellyel éppen más játszik a *pályán* (akkor sem, ha ez a másik játékos másik csoportban vagy versenyben játszik).

- Ha a játékos észreveszi, hogy ezt a szabályt megszegi azáltal, hogy egy másik játékos ütőjével *üt*, az adott ütőt a 4.1c(1) szabályban meghatározott eljárás szerint köteles haladéktalanul kivonni játékból.

Lásd: 22.5. és 23.7. szabály (korlátozott kivétel *partnerrel* játszott játék esetén, ekkor ugyanis a *partnerek* megoszthatják egymással ütőiket, ha együttesen nem rendelkeznek 14-nél több ütővel).

(3) *Elvesztett ütők cseréjének tilalma.* Ha a játékos 14 ütővel kezdett vagy a megengedett 14-ig növelte ütőinek számát, majd a *versenykörben* vagy a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt egy ütőjét elveszíti, nem helyettesítheti azt másik ütővel.

(4) *Az ütők számának növelésére és az ütők cseréjére vonatkozó korlátozások.* Ha a játékos a 4.1a(2) vagy a 4.1b(1) szabály alapján növeli ütőinek számát vagy kicserél egy ütőt:

- indokolatlanul nem késleltetheti a játékot (lásd: 5.6a. szabály);

- nem vehet igénybe és nem kérhet kölcsön olyan ütőt, amellyel más játszik a *pályán* (akkor sem, ha a másik játékos másik csoportban vagy versenyben játszik), vagy

- nem állíthat össze ütőt a játékos vagy a *pályán* játszó más játékos által, illetve számára a *versenykörben* hozott alkatrészekből (akkor sem, ha a másik játékos másik csoportban vagy versenyben játszik.

Ha a játékos felismeri, hogy megsértette ezt a szabályt azzal, hogy meg nem engedett módon növelte ütőinek számát, vagy ütőt cserélt, akkor a játékos köteles a 4.1c(1) eljárással az ilyen ütőt játékon kívül helyezni, még a soron következő ütés előtt.

Ha a játékos *üt* egy olyan ütővel, amelyet korábban játékon kívül helyezett akár a *versenykör* megkezdése előtt (4.1c(2) szabály), akár a *versenykör* közben (4.1c(1) szabály), akkor a büntetése **kizárás** a 4.1c(1) szabály alapján.

Büntetés a 4.1b. szabály megszegéséért: a büntetés attól függ, hogy a játékos mikor veszi észre a szabálysértést:

- *Ha a játékos a szakasz megjátszása során veszi észre a szabálysértést: a* büntetést az éppen megjátszott szakasz végén kell alkalmazni. *Match playben* a játékosnak előbb

be kell fejeznie a szakaszt, majd a szakasz eredményét be kell számítania a mérkőzés eredményébe, végül a büntetéssel módosítania kell azt.

- *Ha a játékos két szakasz között veszi észre a szabálysértést:* a büntetést az éppen befejezett szakasz végén, nem pedig a következő szakasznál kell alkalmazni.

Büntetés match playben: a mérkőzés eredményének módosítása legfeljebb két nyert szakasz levonásával:

- Ez a büntetés a mérkőzés eredményét módosítja, de nem azonos a szakaszvesztés-büntetéssel.

- Az éppen megjátszott vagy befejezett szakasz végén a mérkőzés állását módosítani kell oly módon, hogy minden olyan szakasznál, ahol szabályszegés történt, le kell vonni **egy nyert szakaszt**, ez azonban egy *versenykörben* **nem haladhatja meg a két szakaszt**.

- Például ha egy játékos, aki 15 ütővel kezdett, a 3. szakasz megjátszásakor veszi észre a szabálysértést, majd a szakaszt megnyerve három szakasszal vezeti a mérkőzést, a maximális két szakaszt kell levonni, így a játékos előnye egy szakaszra csökken.

Büntetés stroke playben – két büntetőütés, legfeljebb négy ütés: A játékos ***általános büntetést*** (**két büntetőütést**) kap minden olyan szakaszra, ahol szabályszegés történt; ez az adott *versenykörben* **legfeljebb négy büntetőütés** lehet (két-két büntetőütést kell hozzáadni az első két olyan szakasz eredményéhez, ahol szabályszegés történt).

4.1c. Ütők kivonása a játékból

(1) *A versenykörben.* Ha a játékos a *versenykörben* észleli, hogy megszegte a 4.1b szabályt, köteles a soron következő ütése előtt olyan intézkedést tenni, amely egyértelműen jelzi, hogy mely ütőket vonja ki a játékból.

Ez az alábbiak szerint történhet:

- ezt *match playben* közli az *ellenfelével* vagy *stroke play*ben a *jegyzővel*, vagy a csoport másik játékosával, vagy

- más egyértelmű lépést tesz (pl. az ütőt fejjel lefelé teszi a golftáskába, a golfkocsi padlójára fekteti vagy átadja egy másik személynek).

A játékos a *versenykör* hátralévő részében nem *üthet* a játékból kivont ütőkkel.

Ha a játékból kivont ütő egy másik játékosé, a másik játékos továbbra is használhatja az ütőt.

Büntetés a 4.1c(1) szabály megszegéséért: kizárás.

(2) *A versenykör előtt.* Ha a játékos röviddel a *versenykör* megkezdése előtt észreveszi, hogy véletlenül 14-nél több ütő van nála, a többletütő(ke)t meg kell próbálnia hátrahagyni.

Azonban a játékos büntetés nélküli lehetőségként:

- a *versenykör* megkezdése előtt az (1) pontban foglalt eljárás szerint kivonhatja a játékból a többletütőket, és

- a *versenykörben* magánál tarthatja ezeket a (játékból kivont) ütőket (használnia **azonban** nem szabad őket), és azok nem számítanak a 14 ütős korlátba.

Ha a játékos az első *elütőterületre* szándékosan visz magával 14-nél több ütőt, és a *versenykört* anélkül kezdi meg, hogy hátrahagyná a többletütőket, ezt a lehetőséget nem lehet igénybe venni, és a 4.1.b(1) szabály lép életbe.

4.2. Labdák

4.2a. A versenykörben engedélyezett labdák

(1) *Szabályos labdával kell játszani.* A játékosnak minden *ütéshez* olyan labdát kell használnia, amely megfelel a *felszerelésre vonatkozó szabályokban* meghatározott követelményeknek.

A játékos bárki mástól – így a *pályán* tartózkodó másik játékostól is – kaphat szabályos labdát a játékhoz.

(2) *Szándékosan módosított labdát tilos megjátszani.* A játékos nem *üthet* olyan labdával, amelynek teljesítményjellemzőit szándékosan módosították (pl. a labda koptatásával vagy hevítésével, illetve bármilyen anyag felvitelével, kivéve, ha az tisztítási céllal történt).

A 4.2a. szabály megszegésével végrehajtott ütésért járó büntetés: kizárás.

4.2b. A labda a szakasz megjátszása közben darabokra törik

Ha a játékos labdája egy *ütés* után darabokra törik, nincs büntetés, és az *ütés* nem számít.

A játékosnak arról a helyről, ahonnan az *ütést* elvégezte, egy másik labdát kell megjátszania (lásd: 14.6. szabály).

Büntetés a 4.2b. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

4.2c. A labdán a szakasz megjátszása közben vágás vagy repedés keletkezik

(1) *A labda felvétele annak megvizsgálásához, hogy keletkezett-e rajta vágás vagy repedés.* Ha a játékos joggal feltételezi, hogy egy szakasz megjátszása közben labdáján vágás vagy repedés keletkezett:

- felveheti a labdát ennek megtekintése érdekében, **azonban**:
- először meg kell jelölni a labda helyét, a felemelt labdát tilos megtisztítani (**kivéve** a *greenen*) (lásd: 14.1. szabály);

Ha a játékos a fenti jogos feltételezés nélkül veszi fel a labdát (**kivéve** a *greenen*, ahol a 13.1b. szabály ezt lehetővé teszi), és a felvétel előtt nem jelöli meg a labda helyét vagy megtisztítja azt, amikor az nem megengedett, **egy büntetőütést** kap.

(2) *Amikor másik labda használható.* A játékos csak akkor *cserélhet* labdát, ha az eredeti labdán egyértelműen látható vágás vagy repedés a szakasz megjátszása során keletkezett, akkor **azonban** nem, ha a labda csupán megkarcolódott vagy festése megsérült vagy elszíneződött.

- Ha az eredeti labdán vágás vagy repedés keletkezett, a játékosnak egy másik labdát vagy az eredeti labdát kell *visszahelyeznie* a labda eredeti helyére (lásd: 14.2. szabály).
- Ha az eredeti labdán nem keletkezett vágás vagy repedés, a játékosnak azt *vissza kell helyeznie* az eredeti helyére (lásd: 14.2. szabály).

Ha a játékos megüt egy szabálytalanul lecserélt labdát, a **egy büntetőütést** kap a 6.3b. Szabály alapján.

A jelen szabályban foglaltak nem tiltják, hogy a játékos egy másik szabály alapján másik labdát használjon vagy két szakasz között labdát cseréljen.

Büntetés a 4.2c. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

4.3. Felszerelés használata

A 4.3. szabály minden olyan *felszerelésre* vonatkozik, amelyet a játékos egy *versenykörben* használhat, **kivéve** a szabályos ütők és labdák használatára vonatkozó előírásokat, amelyekre nem ez a szabály, hanem a 4.1. és a 4.2. szabály vonatkozik.

A jelen szabály kizárólag a *felszerelés* használatának módját írja elő. Nem korlátozza azt a *felszerelést*, amely a játékosnál lehet egy *versenykörben*.

4.3a. A felszerelés engedélyezett és tiltott használata

A játékos egy *versenykör* megjátszásának elősegítése érdekében használhat *felszerelést*, **azonban** nem teremthet lehetséges előnyt azáltal, hogy:

- olyan *felszerelést* használ (ütő vagy labda kivételével), amely mesterséges eszközökkel biztosítja, hogy ne, vagy csak kevésbé legyen szüksége olyan készségekre vagy ítélőképességre, amelyek nélkül a játék által támasztott kihívások nem küzdhetők le, vagy

- egy *ütés* során rendellenes módon használja a *felszerelést* (beleértve az ütőt és a labdát is). A „rendellenes módon" kitétel azt jelenti, hogy a rendeltetésszerű használattól alapvetően eltérő és nem a golfjátéknak megfelelő módon.

Ez a szabály nem zárja ki más olyan szabályok alkalmazását, amelyek korlátozzák a játékos számára, hogy mit tehet egy ütővel, labdával vagy egyéb *felszereléssel* (például hogy leteheti-e az ütőjét vagy más felszerelési tárgyát az ütésirányba való beállás elősegítéséhez, lásd: 10.2b(3) szabály).

E szabály szerint a *felszerelés versenykörben* való használatának leggyakoribb engedélyezett és tiltott formái az alábbiak:

(1) *Tájékozódás a távolságról és az irányról.*

- *Engedélyezett:* tájékozódás a távolságról és az irányról (pl. távolságmérővel vagy iránytűvel).

- *Nem engedélyezett:*

  - a szintkülönbség mérése, vagy

  - a távolságra vagy az irányra vonatkozó adatok értelmezése (pl. olyan eszköz használata, amely a játékos labdájának helyzete alapján segít az *ütésirány* meghatározásában vagy az ütőválasztásban), vagy

  - irányzó eszközök használata (meghatározását lásd a *Felszerelésre vonatkozó szabályok*ban).

Lásd: Bizottsági eljárások, 8. fejezet, G-5. helyi mintaszabály (a *Bizottság* hozhat helyi szabályt a távolságmérő eszközök használatának megtiltására).

(2) *Tájékozódás a szélviszonyokról és egyéb időjárási körülményekről.*

- *Engedélyezett:*

- ➢ időjárás-jelentésből származó bármilyen időjárási információ beszerzése (szélsebesség is), vagy

- ➢ a *pályán* uralkodó hőmérséklet és páratartalom mérése.

- *Nem engedélyezett:*

  - ➢ a *pályán* uralkodó szélsebesség mérése, vagy

  - ➢ mesterséges tárgy használata a széllel kapcsolatos egyéb információk megszerzéséhez (pl. hintőpor, zsebkendő vagy szalag a szél irányának megállapításához).

(3) *Versenykör előtt vagy közben gyűjtött információk.*

- *Engedélyezett:*

  - ➢ a *versenykör* előtt begyűjtött információk felhasználása (pl. előző *versenykörökből* szerzett információk, lendítési tippek vagy ütőjavaslatok), vagy

  - ➢ az adott *versenykörből* származó és a játékra vonatkozó vagy fiziológiai információk (pl. ütőtávolság, játékstatisztikák, szívritmus) feljegyzése (*versenykör* utáni felhasználás céljára).

- *Nem engedélyezett:*

  - ➢ az adott *versenykörből* származó és a játékkal kapcsolatos információk (pl. ütőjavaslat az aktuális *versenykör* távolságai alapján) feldolgozása vagy értelmezése, vagy

  - ➢ a *versenykörben* feljegyzett fiziológiai információk felhasználása.

(4) *Hang- és képanyagok.*

- *Engedélyezett:*

  - ➢ az aktuális versenytől független hanganyagok (pl. háttérzene) meghallgatása vagy képanyagok (pl. hírműsorok) megtekintése. **Azonban** ennek során tekintettel kell lenni másokra (lásd: 1.2. szabály).

- *Nem engedélyezett:*

- zene vagy egyéb hanganyag hallgatása a zavaró hatások kiiktatása vagy a lendítés ütemének elősegítése érdekében, vagy

- a játékost vagy más játékosokat bemutató képanyag megtekintése a verseny során, ami segíti a játékost az ütőválasztásban, az *ütés* elvégzésében vagy annak eldöntésében, hogyan játssza meg a *versenykört,* **kivéve**, hogy a játékos nézheti a pályán a nézőknek sugárzott adásokat, mint például a videó eredménylistát.

Lásd: Bizottsági eljárások, 8. fejezet, G-8. helyi mintaszabály (a *Bizottság* hozhat helyi szabályt, amelyben megtiltja vagy korlátozza az audio- és videoberendezések használatát a *versenykörben*).

(5) *Kesztyűk és tapadást elősegítő anyagok.*

- *Engedélyezett:*

  - a *felszerelésre vonatkozó szabályokban* meghatározott előírásoknak megfelelő sima kesztyű viselése;

  - gyanta, hintőpor és egyéb nedvesítő vagy szárító anyagok alkalmazása, vagy

  - a markolat körbetekerése törülközővel vagy zsebkendővel.

- *Nem engedélyezett:*

  - a *felszerelésre vonatkozó szabályok* előírásainak nem megfelelő kesztyű viselése, vagy

  - egyéb olyan *felszerelés* használata, amely a fogás vagy annak erőssége szempontjából tisztességtelen előnyt biztosít.

(6) *Nyújtást, edzést és lendítést segítő eszközök.*

- *Engedélyezett:*

  - Bármilyen *felszerelés* használata általános nyújtáshoz (a próbalendítés kivételével), függetlenül attól, hogy a *felszerelés* golfban való felhasználásra (pl. vállakon keresztbe tett irányjelző pálca) vagy golftól független egyéb célra szolgál-e (pl. gumicső vagy csődarab).

- *Nem engedélyezett:*

  - Bármilyen fajta, golfedzést vagy lendítést segítő eszköz (pl. irányjelző pálca, nehezített ütővédő vagy az ütőre tehető nehezék) vagy nem szabályos ütő

használata próbalendítés elvégzéséhez vagy bármilyen olyan módon, amely lehetséges előnyt jelent azáltal, hogy a játékos számára megkönnyíti az *ütés* előkészítését vagy elvégzését (pl. az ütés síkjával, fogással, irányával, a labda pozíciójával vagy a testtartással kapcsolatban).

A fent ismertetett *felszerelés* és más típusú *felszerelés* (pl. ruházat és cipő) használatára vonatkozóan a *Felszerelésre vonatkozó szabályok* tartalmaznak további iránymutatást.

Ha a játékos nem biztos abban, hogy egy *felszerelési tárgyat* használhat-e egy konkrét módon, a *Bizottság* döntését kell kérnie (lásd: 20.2b. szabály).

Lásd: Bizottsági eljárások, 8. fejezet, G-6. helyi mintaszabály (a *Bizottság* helyi szabályt hozhat, amelyben megtiltja a motoros szállítóeszközzel történő szállítást a *versenykörben*).

4.3b. Egészségügyi okokból használt felszerelés

(1) *Egészségügyileg indokolt kivétel.* A játékos nem szegi meg a 4.3. szabályt, ha a *felszerelés* használata egészségügyi okokból indokolt:

- a *felszerelést* valóban egészségügyi okból használja, és
- a *Bizottság* úgy dönt, hogy ez a többi játékossal szemben nem biztosít számára tisztességtelen előnyt.

Lásd a 25.3a. szabályt (a művégtagok státuszáról); valamint a **25.4f. szabályt** (a 4.3 szabály alkalmazásáról a mozgássérültek közlekedési eszközeire).

(2) *Ragtapasz vagy hasonló eszközök.* A játékos egészségügyi okokból (pl. sérülés megelőzéséhez vagy egy meglévő sérülés bekötözéséhez) használhat ragtapaszt vagy hasonló eszközt, **azonban** a ragtapasz vagy hasonló eszköz:

- nem alkalmazható túlzott mértékben, vagy
- nem biztosíthat az orvosilag indokoltnál nagyobb segítséget a játékos számára (pl. nem rögzíthet ízületet az ütő lendítésének könnyítése érdekében).

Amennyiben a játékos nem biztos abban, hogy hol és hogyan alkalmazhat ragtapaszt vagy hasonló eszközt, a *Bizottság* döntését kell kérnie.

Büntetés a 4.3. szabály megszegéséért:

- **Büntetés első szabálysértésért: *általános büntetés*.** Ha a szabálysértés két szakasz között történt, a büntetés a következő szakaszra vonatkozik.

- **Büntetés második szabálysértésért: kizárás.** Ezt a büntetést kell alkalmazni akkor is, ha a szabályszegés jellege teljesen eltér az első büntetéssel járó szabálysértéstől. Ez a büntetés akkor alkalmazható, ha egy közbeeső esemény történt az első szabálysértés után (lásd az 1.3c(4) szabályt).

II. *A versenykör lejátszása és a szakasz megjátszása (5–6. szabály)*

5. szabály: A versenykör lejátszása

A szabály célja: *Az 5. szabály tárgya a versenykör megjátszása: pl. hol és hogyan gyakorolhat a játékos a pályán a versenykör előtt és közben, mikor kezdődik és ér véget a versenykör és mi történik, ha a játékot meg kell állítani vagy folytatni kell. A játékosokkal szemben elvárás, hogy:*

- *a versenyköröket időben megkezdjék, és*
- *minden szakasznál folyamatosan és megfelelő tempóban játsszanak egészen a versenykör befejezéséig.*

Amikor egy játékos sorra kerül, javasolt legfeljebb 40 másodpercen belül, illetve általában rövidebb idő alatt elvégezni az ütést.

5.1. A versenykör jelentése

A *„versenykör”* 18 vagy annál kevesebb, a *Bizottság* által meghatározott sorrendben lejátszandó szakaszból áll.

Ha a *versenykör* döntetlenre végződik, és a játékot folytatják, amíg az egyik játékos nem nyer, akkor:

- *A döntetlen mérkőzés meghosszabbítása szakaszonként történik.* Ez nem új *versenykörnek*, hanem az adott *versenykör* folytatásának számít.
- *Stroke play esetén rájátszás következik.* Ez új *versenykörnek* számít.

A játékos a *versenykörét* annak megkezdésétől a végéig játssza (lásd: 5.3. szabály), **kivéve** mialatt a játék az 5.7a. szabály szerint le van állítva.

Ha egy szabály a „*versenykör*ben” történtekre vonatkozik, az a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt nem érvényes, hacsak a Szabályok másként nem rendelkezik.

5.2. Gyakorlás a pályán a versenykörök előtt vagy között

E szabály alkalmazásában:

- a „gyakorlás a *pályán*” egy labda megjátszását vagy bármely szakaszhoz tartozó *green* felületének labdagurítással vagy tapintással történő tesztelését jelenti, és

- a *pályán* a *versenykörök* előtt és alatt végzett gyakorlásra vonatkozó korlátozások kizárólag a játékosra érvényesek, a játékos *caddie*-jére nem.

5.2a. Match play

A játékos a *match play versenykör* előtt és a *versenykörök* között gyakorolhat a pályán.

5.2b. Stroke play

A stroke play verseny napján:

- A játékos nem gyakorolhat a *pályán* a *versenykör* előtt, **kivéve**, hogy a játékos:
  - gyakorolhatja a gurítást és a chip ütést az első *elütőterületén* vagy annak közelében,
  - gyakorolhat bármely gyakorlóterületen,
  - gyakorolhat az éppen befejezett szakasz *green*jén vagy annak közelében akkor is, ha azon a szakaszon a nap folyamán még egyszer játszani fog (lásd: 5.5b. szabály).
- A játékos az adott nap utolsó *versenykörének* befejezése után gyakorolhat a *pályán*.

Ha a játékos jelen szabály megszegésével megüt egy labdát, ***általános büntetést*** kap az első szakaszára. A második szabálysértő ütése esetén a büntetése **kizárás**.

Lásd: Bizottsági eljárások, 8. fejezet, I-1. helyi mintaszabály (a *Bizottság* az összes játékformánál helyi szabályt hozhat, amelyben megtiltja, korlátozza vagy engedélyezi a *pályán* való gyakorlást a *versenykörök* előtt vagy közben).

5.3. A versenykör megkezdése és befejezése

5.3a. A versenykör megkezdése

A játékos *versenyköre* azzal az *ütéssel* kezdődik, amellyel a játékos az első szakaszát megkezdi (lásd: 6.1a. szabály).

A játékosnak a megadott kezdési időpontban (és nem előtte) kell elkezdenie a játékot:

- Ez azt jelenti, hogy a *Bizottság* által meghatározott kezdési időpontban és kezdési helyen a játékosnak készen kell állnia a játékra.

- A *Bizottság* által meghatározott kezdési időpontot pontos időpontnak kell tekinteni (pl. a reggel 9 óra 9:00:00 órát jelent, nem bármely más időpontot reggel 9:01 előtt).

Ha a kezdési időpont bármilyen okból (pl. időjárás, más csoportok lassú játéka vagy egy *bírói* döntés szükségessége miatt) csúszik, a játékos nem szegi meg a jelen szabályt, amennyiben a kezdési helyen tartózkodik és játékra kész akkor, amikor a csoportja el tudja kezdeni a játékot.

Büntetés az 5.3a. szabály megszegéséért: kizárás, kivéve az alábbi eseteket:

- **1. kivétel – Ha a játékos legfeljebb öt perccel később érkezik a kezdési helyre és készen áll a játékra:** az ***általános büntetést*** kapja az első szakaszra.

- **2. kivétel – Ha a játékos legfeljebb öt perccel korábban kezdi a játékot:** az ***általános büntetést*** kapja az első szakaszra.

- **3. kivétel – Ha a Bizottság úgy dönt, hogy a játékost kivételes körülmények akadályozták meg a pontos kezdésben:** a játékos nem szegi meg a jelen szabályt, és nem kap büntetést.

5.3b. A versenykör vége

A játékos *versenyköre* akkor ér véget, amikor:

- *Match playben* a 3.2a(3) vagy (4) szabály szerint a mérkőzés eredménye eldőlt.

- *Stroke playben* a játékos az utolsó szakaszon a *lyukba juttatja* a labdáját (beleértve az esetleges hibák javítását is, pl. a 6.1. vagy 14.7b. szabály szerint).

Lásd a 21.1e., 21.2e., 21.3e. és 23.3b. szabályt (a *versenykör* kezdete és vége a *stroke play* más formáiban és a *Four-Ball* játéknál).

5.4. Játék csoportban (group)

5.4a. Match play

A *versenykörben* a játékosnak és *ellenfelének* az összes szakaszt ugyanabban a csoportban kell lejátszania.

5.4b. Stroke play

A *versenykörben* a játékosnak a *Bizottság* által meghatározott csoportban kell maradnia, kivéve, ha a *Bizottság* jóváhagyja a változtatást annak megtörténte előtt vagy után.

Büntetés az 5.4. szabály megszegéséért: kizárás.

5.5. Gyakorlás a versenykörben vagy mialatt a játék le van állítva

5.5a. Szakasz megjátszása közben tilos gyakorlóütést végezni

Egy szakasz megjátszása közben a játékos semmilyen labdával nem végezhet *gyakorlóütést* a *pályán* vagy azon kívül.

Nem számítanak *gyakorlóütésnek* az alábbiak:

- próbalendítés a labda elütésének szándéka nélkül;
- labda visszaütése a gyakorlóterületre vagy egy másik játékosnak kizárólag szívességből;
- egy szakasz befejezésére irányuló *ütések* olyan játékos esetében, aki számára a szakasz eredménye már eldőlt.

5.5b. Két szakasz közötti gyakorlóütésre vonatkozó korlátozás

Valamely szakasz befejezése és a következő szakasz megkezdése között a játékos nem végezhet *gyakorlóütést*.

Kivétel – Ahol a játékos a gurítást és a chip ütést gyakorolhatja: A játékos az alábbi területeken vagy azok közelében gyakorolhatja a gurítást és a chip ütést:

- az éppen befejezett szakasz greenje és bármely gyakorlógreen (lásd: 13.1e. szabály), és
- a következő szakasz *elütőterülete*.

Azonban *gyakorlóütés* nem végezhető *bunkerből*, és indokolatlanul nem késleltetheti a játékot (lásd: 5.6a. szabály).

Lásd: Bizottsági eljárások, 8. fejezet, I-2. helyi mintaszabály (a *Bizottság* helyi szabályt hozhat, amelyben megtiltja a gurítás és a chip ütés gyakorlását a szakasz *greenjén* vagy annak közelében).

5.5c. Gyakorlás a játék felfüggesztése vagy egyéb módon történő megállítása esetén

Ha a játékot az 5.7a. szabály szerint felfüggesztik vagy egyéb módon megállítják, a játékos nem végezhet *gyakorlóütést*, **kivéve**:

- az 5.5b. szabályban foglaltak szerint;
- a *pályán* kívül bárhol, és
- a *pálya Bizottság* által engedélyezett bármely részén.

Ha a játékosok megállapodnak abban, hogy abbahagyják a mérkőzést és nem folytatják azt még ugyanazon a napon, a játékosok a mérkőzés folytatásáig korlátozás nélkül gyakorolhatnak a *pályán*.

Büntetés az 5.5. szabály megszegéséért: *általános büntetés*.

Ha a szabályszegés két szakasz között történik, a büntetés a következő szakaszra érvényes.

5.6. Indokolatlan késedelem, a játék megfelelő tempója

5.6a. A játék indokolatlan késleltetése

A játékos a játékot sem a szakasz megjátszása során, sem két szakasz között indokolatlanul nem késleltetheti.

A játékos számára rövid késleltetés ugyanakkor bizonyos esetekben megengedett, pl. ha:

- a játékos segítséget kér egy *bírótól* vagy a *Bizottságtól*;
- a játékos megsérül vagy rosszul lesz, vagy
- egyéb indokolt esetben.

Büntetés az 5.6a. szabály megszegéséért:

- **Első szabálysértésért járó büntetés: egy büntetőütés.**
- **Második szabálysértésért járó büntetés: *általános büntetés*.**
- **Büntetés a harmadik szabálysértésért: kizárás.**

Ha a játékos két szakasz között indokolatlanul késlelteti a játékot, a büntetés a következő szakaszra érvényes.

Lásd a 25.6a. szabályt (az 5.6a. Szabály alkalmazásáról a fogyatékkal élőkre).

5.6b. A játék megfelelő tempója

A *versenykört* megfelelő tempóban kell megjátszani.

A játékosnak figyelembe kell vennie, hogy játékának tempója a többi játékos – így a játékos saját csoportjában és a következő csoportokban lévő játékosok – számára befolyásolhatja a *versenykör* megjátszásának időtartamát.

A játékosok számára javasolt a gyorsabb csoportokat átengedni.

(1) *A játék tempójára vonatkozó ajánlások.* A játékosnak a *versenykörben* a megfelelő tempóban kell játszania, beleértve az alábbi időszakokat:

- az egyes *ütésekre* való felkészülés és azok végrehajtása;
- az *ütések* között az egyik helyről a másikra történő haladás, és
- a szakasz befejezése után a következő *elütőterületre* történő haladás.

A játékosnak előre fel kell készülnie a következő *ütésre*, és amikor sorra kerül, készen kell állnia annak elvégzésére.

Amikor a játékos sorra kerül:

- Ajánlott nem több, mint 40 másodpercen belül elvégeznie az *ütést* az után, hogy zavaró vagy akadályozó körülmények hiányában készen (kellene) áll(nia) a játékra.
- A játékosoknak általában ennél rövidebb idő alatt is képesnek kell lenniük végrehajtani egy ütést, és javasolt is, hogy törekedjenek erre.

(2) *Sorrenden kívüli játék a megfelelő játéktempó elősegítése érdekében.* A játék megfelelő tempójának elősegítése érdekében játékformától függően a játékosok bizonyos esetekben sorrenden kívül játszhatnak:

- *Match playben* a játékosok megállapodhatnak abban, hogy időnyerés érdekében egyikük a szabályostól eltérő sorrendben játszik (lásd: 6.4a. szabály).
- *Stroke playben* a játékosok biztonságos és felelősségteljes módon játszhatnak „ready golfot” (lásd: 6.4b. szabály, kivétel).

(3) *A Bizottság játék tempójára vonatkozó szabályozása.* A megfelelő tempó ösztönzéséhez és megvalósításához a *Bizottságnak* helyi szabályt kell hoznia, amelyben meghatározza a játék tempójára vonatkozó szabályokat.

Ez a szabályozás előírhatja a *versenykör*, a szakasz vagy az egymást követő szakaszok és az *ütés* elvégzésére engedélyezett maximális időt, a szabályok be nem tartásának esetére pedig büntetéseket állapíthat meg.

Lásd: Bizottsági eljárások, 5G. fejezet (ajánlások a játéktempóra vonatkozó szabályozás tartalmára).

5.7. A játék abbahagyása és folytatása

5.7a. Amikor a játékosnak a játékot abba lehet vagy abba kell hagynia

A *versenykörben* a játékos nem hagyhatja abba a játékot, **kivéve**, ha:

- *A Bizottság felfüggeszti a játékot.* Minden játékosnak abba kell hagynia a játékot, ha a *Bizottság* felfüggeszti azt (lásd: 5.7b. szabály).

- *Match playben a játék abbahagyása megállapodás alapján.* A játékosok a mérkőzésen megállapodhatnak abban, hogy valamely okból abbahagyják a játékot, **kivéve**, ha azzal késleltetik a versenyt. Amennyiben e megállapodás után az egyik játékos mégis folytatni szeretné a játékot, a megállapodás érvényét veszti és a játékot a másik játékosnak is folytatnia kell.

- *Villámlás miatt a játékos abbahagyja a játékot.* Bármelyik játékos abbahagyhatja a játékot, ha joggal feltételezi, hogy villámlás veszélye áll fenn, **azonban** ezt a lehető leghamarabb jelentenie kell a *Bizottságnak*.

A *pálya* elhagyása önmagában még nem jelenti a játék abbahagyását. A játéknak a játékos általi késleltetésére nem ez, hanem az 5.6a. szabály vonatkozik.

Ha a játékos a jelen szabály szerint nem megengedett okból abbahagyja a játékot, és ezt, noha elvárt lenne, nem jelzi a Bizottságnak, **kizárásra** kerül.

5.7b. A játékosok teendői, amikor a Bizottság felfüggeszti a játékot

A *Bizottság* kétféle módon függesztheti fel a játékot, és mindegyiknél más előírás vonatkozik arra, hogy a játékosoknak mikor kell abbahagyniuk a játékot.

(1) *Azonnali felfüggesztés (pl. közvetlen veszély esetén).* Ha a *Bizottság* a játék azonnali felfüggesztése mellett dönt, a játékosoknak haladéktalanul abba kell hagyniuk a játékot, és addig nem végezhetnek újabb *ütést*, amíg a *Bizottság* a játék folytatásáról nem dönt.

A *Bizottságnak* megkülönböztetett jelzést kell alkalmaznia az azonnali felfüggesztés kihirdetésére.

(2) *Rendes felfüggesztés (pl. sötétség vagy játszhatatlan pálya miatt).* Ha a *Bizottság* rendes okból függeszti fel a játékot, a felfüggesztést követő események sorrendjét az határozza meg, hogy az egyes csoportok hol tartanak:

- *Két szakasz között:* Ha a csoport összes tagja két szakasz között tart, a játékot abba kell hagyniuk, és addig nem hajthatnak végre *ütést* egy új szakaszon, amíg a *Bizottság* a játék folytatásáról nem dönt.

- *Szakasz megjátszása közben:* Ha a csoport egyik tagja elkezdett egy szakaszt, a játékosok választhatnak: abbahagyják a játékot vagy végigjátsszák a szakaszt.

  - A játékosoknak ekkor egy rövid idő (szabály szerint maximum 2 perc) áll rendelkezésre arra, hogy eldöntsék: abbahagyják vagy végigjátsszák a szakaszt.

  - Ha a játékosok folytatják a szakaszt, be is fejezhetik azt, de dönthetnek úgy is, hogy a szakasz befejezése előtt abbahagyják a játékot.

  - Miután a játékosok befejezték a szakaszt vagy a szakasz befejezése előtt abbahagyták a játékot, addig nem hajthatnak végre újabb *ütést*, amíg a *Bizottság* az 5.7c. szabály szerint a játék folytatásáról nem dönt.

  Ha a játékosok nem tudnak megegyezni:

  - *Match play.* Ha az *ellenfél* abbahagyja a játékot, a játékosnak is így kell tennie, és egyik játékos sem játszhat tovább addig, amíg a *Bizottság* a játék folytatásáról nem dönt. Ha a játékos nem hagyja abba a játékot, ***általános büntetést*** **(szakaszvesztés)** kap.

  - *Stroke play.* A csoport többi tagjának döntésétől függetlenül a csoport bármelyik játékosa dönthet a játék abbahagyása vagy a szakasz folytatása mellett azzal a **megkötéssel**, hogy a játékos csak akkor folytathatja a játékot, ha *jegyzője* továbbra is vezeti a játékos eredményét.

Büntetés az 5.7b. szabály megszegéséért: Kizárás.

Kivétel – Nem jár büntetés, ha a Bizottság úgy dönt, hogy a játék abbahagyásának elmulasztása indokolt volt: Ha a *Bizottság* úgy dönt, hogy a játék abbahagyásának elmulasztását a körülmények indokolták, a játékos nem követ el szabálysértést és nem kap büntetést.

Lásd: Bizottsági eljárások, 8. fejezet, J-1 helyi mintaszabály (Ajánlások a *Bizottság* számára arra vonatkozóan, hogy hogyan közölheti a játékosokkal a játék azonnali és rendes felfüggesztését).

5.7c. A játékosok teendői, amikor a játék folytatódik

(1) *Ahonnan a játékot folytatni kell*. A játékosnak arról a helyről kell folytatnia a játékot, ahol azt az adott szakaszon abbahagyta, vagy – ha az két szakasz között történt – a következő *elütőterületen*, akkor is, ha a játékot egy későbbi napon folytatják.

Ha a játékos nem onnan folytatja a játékot, ahol abbahagyta, lásd a 6.1b és 14.7. szabályt.

(2) *Amikor a játékot folytatni kell*. A játékosnak az (1) pontban meghatározott helyen kell tartózkodnia, játékra készen:

- a *Bizottság* által a játék folytatására meghatározott időpontban, és
- a játékosnak ebben az időpontban (és nem korábban!) kell folytatnia a játékot.

Ha a játék folytatásának lehetősége bármilyen okból elhúzódik (pl. mert először az előző csoport játékosainak kell játszaniuk, mert előreengedték őket), a játékos nem követ el szabálysértést, ha játékra készen a kezdési helyen várja, hogy a csoportja folytatni tudja a játékot.

Büntetés az 5.7c. szabály megszegéséért: Kizárás.

Kivétel a játék időben történő folytatásának elmulasztásáért járó kizárás alól: Az 5.3a. szabály 1., 2. és 3. kivétele, valamint az 5.7b. szabály alóli kivétel ebben az esetben is érvényes.

5.7d. A labda felvétele a játék abbahagyásakor, valamint visszahelyezése és cseréje a játék folytatásakor

(1) *Labda felvétele a játék abbahagyásakor vagy a játék folytatása előtt.* Amikor a játékos a jelen szabály szerint abbahagyja a szakasz megjátszását, *megjelölheti* labdájának helyét és felveheti azt (lásd: 14.1. szabály).

A játék folytatása előtt vagy a játék folytatásakor:

- *Ha a játékos a játék abbahagyásakor felvette a labdát:* Az eredeti vagy egy másik labdát *vissza kell helyeznie* az eredeti (ha az nem ismert, akkor annak becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály).
- *Amikor a játékos a játék abbahagyásakor nem vette fel a labdát:* Onnan játszhatja meg a labdát, ahol az fekszik, vagy *megjelölheti* a labda helyét, felveheti a labdát (lásd: 14.1. szabály) és azt vagy egy másik labdát *visszahelyezheti* az eredeti helyre (lásd: 14.2. szabály).

Mindkét esetben fontos, hogy:

- Ha a labda felvétele következtében megváltozik annak *fekvése*, a labdát vagy egy másik labdát a játékosnak a 14.2d. szabályban meghatározott módon kell *visszahelyeznie*.

- Ha a labda *fekvése* a felvétel után és a *visszahelyezés* előtt változik meg, a 14.2d. szabály nem érvényes:

  - Az eredeti vagy egy másik labdát *vissza kell helyezni* az eredeti (vagy ha az nem ismert, annak becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály).

  - **Azonban** ha ez idő alatt a *fekvés* vagy *az ütés környezete* rosszabbodik, a 8.1d. szabály lép életbe.

(2) *Teendő, amikor a labda vagy a labdajelölő elmozdult, miközben a játék állt.* Ha a játékos labdája vagy *labdajelölője* bármilyen módon (pl. *természeti erők* folytán) elmozdult, a játék folytatása előtt a játékosnak vagy:

- *vissza kell helyeznie* az eredeti vagy egy másik labdát az eredeti (vagy ha az nem ismert, annak becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály), vagy

- *labdajelölővel* meg kell *jelölnie* a labda eredeti helyét, majd az eredeti vagy egy másik labdát vissza kell helyeznie a megjelölt helyre (lásd: 14.1. és 14.2. szabály).

Ha a játék szünetelése közben *az ütés környezete* a játékos számára rosszabbodott, a 8.1d. szabály lép életbe.

Büntetés az 5.7d. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

6. szabály: A szakasz megjátszása

A szabály célja: *A 6. szabály a szakasz megjátszásával foglalkozik: előírja, hogy milyen konkrét szabályok vonatkoznak a szakasz elkezdésekor elvégzett kezdőütésre, hogy a teljes szakaszon ugyanazt a labdát kell használni (kivéve, ha a labdacsere engedélyezett), valamint meghatározza a játék sorrendjét (amely match playben jobban számít, mint stroke playben) és a szakasz befejezésének módját.*

6.1. Szakasz megjátszásának elkezdése

6.1a. A szakasz megkezdése

A játékos akkor kezdi el a szakaszt, amikor elvégzi a szakasz *kezdőütését*.

A szakasz akkor is elkezdettnek számít, ha a játékos az ütést az *elütőterületen* kívülről végzi el (lásd: 6.1b. szabály), vagy az *ütést* egy konkrét szabály alapján törlik.

6.1b. A labdát az elütőterületről kell megjátszani

A játékosnak minden szakaszt úgy kell elkezdenie, hogy a labdát a 6.2b. szabály szerint az *elütőterületen* belül, annak bármely részéről játssza meg.

Ha a szakaszt elkezdő játékos az *elütőterületen* kívülről játssza meg a labdát (beleértve azt is, amikor akár ugyanannak, akár egy másik szakasznak egy idegen elütőhelyéről (bójapárjától) játssza meg:

(1) *Match play.* Nincs büntetés, **azonban** az *ellenfél* érvénytelenítheti az *ütést*:

- Ezt haladéktalanul és még az előtt meg kell tennie, hogy bármelyik játékos elvégezne egy újabb *ütést*. Ha az *ellenfél* érvényteleníti az *ütést*, az nem vonható vissza.

- Ha az *ellenfél* érvényteleníti az *ütést*, a játékosnak az *elütőterületen* belülről kell megjátszania a labdát, és továbbra is ő következik.

- Ha az *ellenfél* nem érvényteleníti az *ütést*, az *ütés* számít, a labda *játékban van*, és onnan kell megjátszani, ahol fekszik.

(2) *Stroke play.* A játékos ***általános büntetést*** (**két büntetőütést**) kap, és a hibát úgy kell javítania, hogy az *elütőterületen* belülről újra megjátssza a labdát:

- Az *elütőterületen* kívülről megjátszott labda nincs *játékban*.

- A hibás *ütés* és a hiba kijavítása előtt esetlegesen elvégzett többi ütés (pl. a tényleges *ütések* és a kizárólag e labda megjátszásáért kapott esetleges büntetőütések) nem számít.

- Ha a játékos egy új szakasz *kezdőütése* előtt vagy – a *versenykör* utolsó szakasza esetén – *eredménykártyájának* leadása előtt nem javítja ki a hibát, **kizárják**.

6.2. A labda elütőterületről történő megjátszása

6.2a. Amikor az elütőterületre vonatkozó szabályokat alkalmazni kell

A 6.2b. szabály *elütőterületre* vonatkozó előírásait kell alkalmazni minden olyan esetben, amikor a játékosnak az *elütőterületről* kell vagy lehet megjátszania egy labdát. Ez azokat az eseteket jelenti, amikor:

- a játékos elkezdi megjátszani a szakaszt (lásd: 6.1. szabály);

- a játékos egy adott szabály alapján ismét az *elütőterületről* játszik (lásd: 14.6. szabály), vagy

- a játékos labdája egy *ütés* után vagy azt követően, hogy a játékos könnyítést vett igénybe, *játékban van* az *elütőterületen*.

Ez a szabály kizárólag arra az *elütőterületre* vonatkozik, ahonnan a játékosnak az adott szakasz megjátszását el kell kezdenie; a *pályán* levő többi elütőhelyre nem (függetlenül attól, hogy azok az adott szakaszon vagy egy másik szakaszon vannak-e).

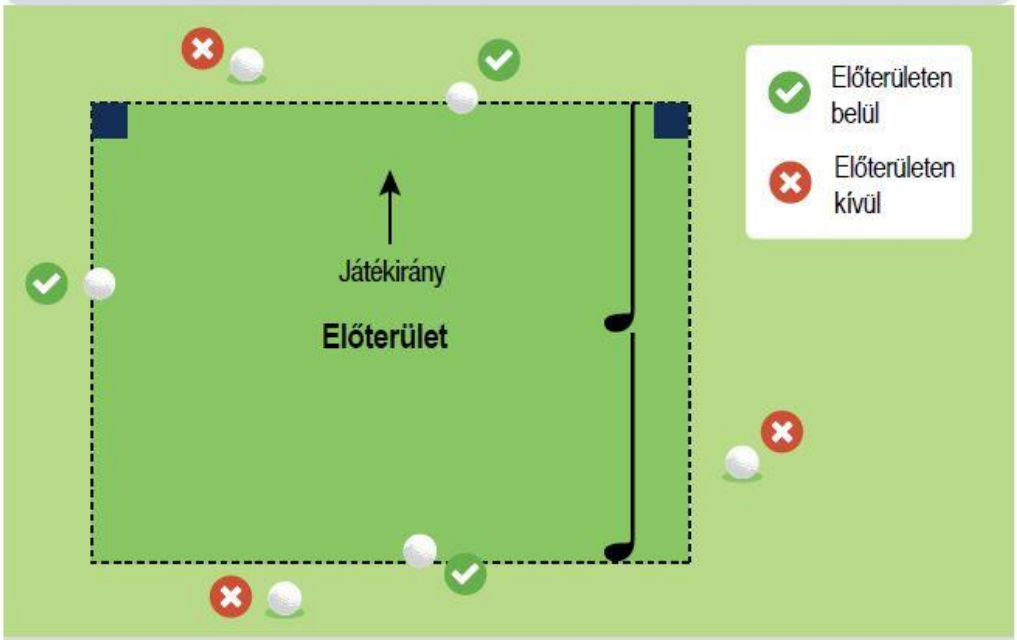
6.2b. Az elütőterületre vonatkozó szabályok

(1) <u>*Amikor a labda az elütőterületen van*</u>

- A labda akkor van az *elütőterületen*, ha bármely része az *elütőterület* bármely részével érintkezik vagy felette van (feltee-elve).

- A játékos az *elütőterületen* kívül állva is *elütheti* az *elütőterületen* lévő labdát.

ÁBRA A 6.2B. SZABÁLYHOZ: AMIKOR A LABDA AZ ELÜTŐTERÜLETEN VAN



A szaggatott vonal jelzi az elütőterület külső széleit (lásd az Elütőterület meghatározását).
A labda akkor van az elütőterületen, ha bármely része az elütőterület bármely részével érintkezik vagy felette van.

(2) *A labda a tee-ről vagy közvetlenül a talajról egyaránt megjátszható.* A labdát a következő helyek egyikéről kell megjátszani:

- a talajba szúrt vagy a talajra letett *tee*-ről, vagy
- közvetlenül a talajról.

E szabály alkalmazásában a „talaj” szó alatt a homok és más olyan természetes anyag értendő, amelyen a *tee*-t vagy a labdát el lehet helyezni.

Tilos az *ütést* nem szabályos *tee*-n vagy a jelen szabály által meg nem engedett módon feltee-elt labdával elvégezni.

Büntetés a 6.2b(2) szabály megszegéséért:

- **Büntetés első szabálysértésért: *általános büntetés.***
- **Büntetés második szabálysértésért: kizárás.**

(3) *Az elütőterület talajviszonyainak javítása.* A játékos az *ütés* előtt az alábbi módokon *javíthatja* az *ütés környezetét* az *elütőterületen* (lásd: 8.1.b(8) szabály):

- megváltoztathatja a talaj felszínét az *elütőterületen* (pl. egy ütővel vagy lábbal bemélyedést vájhat bele);
- elmozdíthat, meghajlíthat vagy letörhet növényeket, pl. füvet, gyomot és egyéb természetes tárgyakat, amelyek az *elütőterületen* a talajba rögzülnek vagy ott nőnek;
- eltávolíthatja vagy lenyomkodhatja az *elütőterületet* borító homokot és földet, és
- eltávolíthatja az *elütőterületen* lévő harmatot, deret és vizet.

Azonban a játékos ***általános büntetést*** kap, ha a 8.1a. szabályt megsértve bármely egyéb módon *javítja az ütés környezetét*.

(4) *Az elütőbóják elmozdításának korlátozása az elütőterületről történő játék során.*

- Az elütőbóják helyét a *Bizottság* határozza meg az *elütőterületek* kijelölésekor. Az elütőbójáknak ezen a helyen kell maradniuk minden olyan játékosnál, aki az adott *elütőterületről* játszik.
- Ha a játékos az *elütőterületről* játszott játék előtt *az ütés környezetét javítja* bármely elütőbója elmozdításával, ***általános büntetést*** kap a 8.1a(1) szabály megszegéséért.
- Ha egyik vagy mindkét elütőbója hiányzik, a játékosnak a *Bizottság* segítségét kell kérnie. **Azonban** ha a *Bizottság* észszerű időn belül nem elérhető, a játékos legjobb belátása (1.3b(2) szabály) szerint megbecsülheti az *elütőterület* helyét.

Az elütőbójákat minden egyéb esetben szokásos *mozdítható akadályoknak* kell tekinteni, amelyek a 15.2. szabály szerint elmozdíthatók.

(5) *A labda az ütés elvégzéséig nincs játékban.* Függetlenül attól, hogy a labda a tee-n vagy a talajon van-e, a szakasz megkezdésekor vagy egy adott szabály alapján ismét az *elütőterületről* játszott játék esetén a labda:

- mindaddig nincs *játékban*, amíg a játékos el nem végzi az *ütést*, és
- az *ütés* előtt büntetés nélkül felvehető vagy *elmozdítható*.

Ha a tee-re helyezett labda leesik vagy a játékos az *ütés* előtt lelöki onnan, az bárhol az *elütőterületen* büntetés nélkül visszahelyezhető a *tee*-re.

Azonban nincs büntetés, ha a játékos a tee-ről leesett labdát esés közben vagy esés után *megüti*: ekkor az *ütés* számít és a labda *játékban van*.

(6) *A játékban lévő labda az elütőterületen fekszik.* Ha a *játékban lévő* labda az *elütőterületen* fekszik egy *ütés* (pl. egy tee-re helyezett labda egy elvétett *ütés*) vagy könnyítés igénybevétele után, a játékos:

- büntetés nélkül felveheti vagy *elmozdíthatja* a labdát (lásd: 9.4b. szabály, 1. kivétel), és

- a (2) pont értelmében a labdát vagy egy másik labdát (beleértve az eredeti labdát is onnan, ahol fekszik) az *elütőterületről* bárhonnan megjátszhatja egy *tee*-ről vagy közvetlenül a talajról.

Büntetés a 6.2b(6). szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

6.3. A szakasz megjátszásához használt labda

A szabály célja: *A szakasz megjátszása során ütésekkel haladnak az elütőterülettől a greenig, ahol a labdát a lyukba juttatják. A játékosnak a kezdőütés után szabály szerint ugyanazzal a labdával kell játszania a szakasz befejezéséig. Büntetés jár akkor, ha a játékos idegen vagy cserelabdát üt el akkor, amikor a Szabályok a labdacserét nem teszi lehetővé.*

6.3a. A szakasz befejezése az elütőterületről megjátszott labdával

Amikor a játékos az *elütőterületről* elkezdi a szakaszt, bármilyen szabályos labdát megjátszhat, két szakasz között pedig labdát cserélhet.

A szakaszt a játékosnak azzal a labdával kell *befejeznie*, amelyet az *elütőterületről* megjátszott, **kivéve**, ha:

- a labda *elveszett* vagy a *pályahatáron kívül* kerül nyugalomba, vagy

- a játékos *kicseréli* a labdát (függetlenül attól, hogy azt a Szabályok megengedik vagy sem).

Erősen javasolt, hogy a játékos azonosító jelöléssel lássa el a játékba hozni kívánt labdát (lásd: 7.2. szabály).

6.3b. Labdacsere a szakasz megjátszása közben

(1) *Amikor a játékos labdát cserélhet, és amikor nem.* Bizonyos szabályok megengedik, hogy a játékos a szakasz megjátszásához használt labdát *másik labdára cserélje*, és azt hozza játékba, más szabályok viszont tiltják ezt:

- Amikor a játékos egy szabály alapján könnyítést vesz igénybe, pl. *ejti* vagy helyezi a labdát (pl. ha a labda nem a marad meg a *könnyítési területen* vagy a játékos a *greenen* vesz igénybe könnyítést), ehhez a játékos használhatja akár az eredeti labdát, de akár egy másik labdát is (14.3a. szabály);

- ha a játékos ismét ugyanarról a helyről játszik, ahonnan az előző *ütést* elvégezte, használhatja az eredeti labdát, de akár egy másik labdát is (14.6. szabály), és

- ha a játékos a labdát *visszahelyezi* egy adott helyre, ahhoz – bizonyos kivételekkel – az eredeti labdát kell használnia, *cserelabdát* nem használhat (14.2a. szabály).

(2) *Amikor a cserelabda lesz a játékban lévő labda.* Ha a játékos az eredeti labdát *kicserélve* egy másik labdát *hoz játékba* (lásd: 14.4. szabály):

- Az eredeti labda akkor sem számít már *játékban levőnek*, ha egyébként a *pályán* van nyugvó állapotban.

- Ez arra az esetre is vonatkozik, amikor a játékos:

  - akkor *cserélte* ki az eredeti labdát egy másik labdára, amikor azt a Szabályok nem tette lehetővé (függetlenül attól, hogy a játékos észrevette-e, hogy másik labdát használ), vagy

  - a *cserelabdát* (1) *idegen helyre*, (2) szabálytalanul vagy (3) meg nem engedett eljárással helyezte vissza, *ejtette* vagy helyezte.

- Az esetleges hibáknak a *cserelabda* megjátszása előtt történő kijavításáról a 14.5. szabály rendelkezik.

Ha a játékos eredeti labdáját nem találták meg, és ő ezért az *ütés és távolság* könnyítéssel (lásd: 17.1d., 18.1., 18.2b. és 19.2a. szabály) vagy a labdával történtek *tényleges vagy szinte biztos* ismeretében egy vonatkozó szabályra hivatkozva (lásd: 6.3c, 9.6., 11.2c., 15.2b., 16.1e. és 17.1c. szabály) egy másik labdát hozott *játékba*, akkor:

- a játékosnak a *cserelabdával* kell folytatnia a játékot, és

- akkor sem játszhatja meg az eredeti labdát, ha azt az engedélyezett háromperces keresési idő alatt megtalálják a *pályán* (lásd: 18.2a(1). szabály).

(3) *Szabálytalanul kicserélt labda elütése.* Ha a játékos szabálytalanul *kicserélt* labdát *üt el*, a játékos ***egy büntető ütést*** kap, és a szabálytalanul *kicserélt* labdával kell végigjátszania a *szakasz*t.

6.3c. Idegen labda

(1) *Idegen labdával tett ütés.* A játékos nem végezhet *ütést idegen labdával*.

Kivétel – Vízben mozgó labda: Nincs büntetés, ha a játékos olyan *idegen labdát üt* meg, amely egy *büntetőterületen* levő vízben vagy *ideiglenes vízben* mozog:

- ekkor az *ütés* nem számít, és
- a játékosnak a hibát a Szabályoknak megfelelően javítania kell úgy, hogy a megfelelő labdát az eredeti helyről játssza meg, vagy a Szabályok alapján könnyítést vesz igénybe.

Büntetés az idegen labda 6.3.c(1) szabály megszegésével történő megjátszásáért:

Match playben: a játékos ***általános büntetést*** (**szakaszvesztés**) kap:

- Ha egy szakasz megjátszása során a játékos és *ellenfele* egymás labdáját játsszák meg, az ***általános büntetést*** (**szakaszvesztés**) az elsőként *idegen labdát* elütő játékos kapja.
- **Azonban** ha nem ismert, hogy melyik *idegen labdát* játszották meg először, nincs büntetés, és a szakaszt a felcserélt labdákkal kell végigjátszani.

Stroke playben a játékos **általános büntetést (két büntető ütés)** kap, és javítania kell a hibát úgy, hogy a játékot az eredeti labda megjátszásával folytatja onnan, ahol az fekszik, vagy a Szabályok értelmében könnyítést kell igénybe vennie:

- Az *idegen labdával* elvégzett ütés és a hiba kijavítása előtt elvégzett esetleges további ütések (beleértve a tényleges *ütéseket* és a kizárólag e labda megjátszásáért kapott büntetőütéseket) nem számítanak.
- Ha a játékos egy új szakasz kezdőütése előtt vagy – a *versenykör* utolsó szakasza esetén – *eredménykártyájának* leadása előtt nem javítja ki a hibát, **kizárják**.

(2) *Teendő, ha a játékos labdáját egy másik játékos idegen labdaként játszotta meg.* Ha *tény vagy szinte biztos*, hogy a játékos labdáját egy másik játékos *idegen labdaként* játszotta meg, a játékosnak *vissza kell helyeznie* az eredeti vagy egy másik labdát az eredeti (vagy ha az nem ismert, annak becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály).

E szabály alkalmazása nem függ attól, hogy az eredeti labdát megtalálják-e.

6.3d. Amikor a játékos egyszerre több labdát játszhat meg

A játékos egy szakaszon egyszerre több labdát kizárólag akkor játszhat meg, ha:

- *ideiglenes labdát* játszik meg (amely a 18.3c. szabály alapján vagy *játékba kerül* vagy amelyet fel kell adni), vagy

- *stroke playben* két labdát játszik meg azért, hogy egy *idegen helyről* történő játékkal esetlegesen elkövetett *súlyos szabálysértést* kijavítson (lásd: 14.7b. szabály), vagy nem biztos abban, hogy mi a helyes eljárás (lásd: 20.1c(3) szabály).

6.4. A játék sorrendje a szakasz megjátszásakor

A szabály célja: *A 6.4. szabály a szakaszon belüli játék sorrendjével foglalkozik. Az elütőterületről játszott játék sorrendjét először az határozza meg, hogy kié a kezdés joga, majd az, hogy melyik labda fekszik távolabb a lyuktól.*

- *Match playben a játék sorrendje alapvető fontosságú. Ha egy játékos sorrenden kívül játszik, ellenfele érvénytelenítheti az adott ütést, és ezzel új ütésre kényszeríti a játékost.*

- *Stroke playben nincs büntetés a sorrenden kívüli játékért, a játékosok számára pedig megengedett és egyúttal javasolt is, hogy „ready golfot" játsszanak, vagyis biztonságos és felelősségteljes módon játsszanak sorrenden kívül.*

6.4a. Match play

(1) <u>*A játék sorrendje.*</u> A játékosnak és *ellenfelének* az alábbi sorrendben kell játszania:

- <u>*Az első szakasz megkezdése.*</u> Az első szakaszon a *kezdés jogát* a *Bizottság* által meghatározott sorrend dönti el; ha nincs előre meghatározott sorrend, a *kezdés jogát* megállapodás útján vagy véletlenszerű kiválasztással (pl. pénzfeldobással) kell eldönteni.

- <u>*A további szakaszok megkezdése.*</u>

  - A következő *elütőterületen* a *kezdés joga* mindig az előző szakaszt megnyerő játékosé.

  - Ha a szakasz döntetlenre végződött, a *kezdés joga* azé a játékosé, akié az előző *elütőterületen* is volt.

- Ha a játékos a megfelelő időben döntést kért (lásd: 20.1b. szabály), amelyet azonban a *Bizottság* még nem hozott meg, és amely a következő szakasznál befolyásolhatja a *kezdés jogát*, azt megállapodás útján vagy véletlenszerű kiválasztással kell eldönteni.

- *Miután mindkét játékos elkezdte a szakaszt.*

  - Először a lyuktól távolabb fekvő labdát kell megjátszani.

  - Ha a labdák egyenlő távolságra fekszenek a *lyuktól* vagy egymáshoz mért viszonylagos távolságuk nem ismert, azt, hogy melyik labda legyen az elsőként megjátszott, megállapodás alapján vagy véletlenszerű kiválasztással kell eldönteni.

(2) *Az ellenfél érvénytelenítheti a játékos sorrenden kívül elvégzett ütését.* Ha a játékos akkor játszik, amikor az *ellenfél* következik, nincs büntetés, **azonban** az *ellenfél* érvénytelenítheti az *ütést*:

- Ezt haladéktalanul és még az előtt meg kell tennie, hogy bármelyik játékos elvégezne egy újabb *ütést*; Ha az *ellenfél* érvényteleníti az *ütést*, az nem vonható vissza.

- Ha az *ellenfél* érvényteleníti az *ütést*, a sorra kerülő játékosnak arról a helyről kell megjátszania a labdát, ahonnan az érvénytelenített *ütést* elvégezte (lásd: 14.6. szabály).

- Ha az *ellenfél* nem érvényteleníti az *ütést*, az *ütés* számít, a labda *játékban van*, és onnan kell megjátszani, ahol fekszik.

Kivétel – Sorrenden kívüli játék megállapodás alapján időnyerés érdekében: Időnyerés érdekében:

- A játékos megengedi *ellenfelének*, hogy sorrenden kívül játsszon, vagy elfogadhatja az *ellenfél* sorrenden kívüli játékra vonatkozó hozzájárulását.

- Ha ezt követően az *ellenfél* sorrenden kívül *üt*, a játékosnak nincs többé joga ennek az adott *ütésnek* az érvénytelenítésére.

Lásd: 23.6. szabály (a játék sorrendje *Four-Ball* játékformánál).

6.4b. Stroke play

(1) *A játék előírt sorrendje.*

- *Az első szakasz megkezdése.* Az első *elütőterületnél* a *kezdés jogát* a *Bizottság* által előre meghatározott sorrend dönti el; ha nincs előre meghatározott sorrend, a *kezdés jogát* megállapodás útján vagy véletlenszerű kiválasztással (pl. pénzfeldobással) kell eldönteni.

- *A további szakaszok megkezdése.*

  - A következő *elütőterületen* a csoport azon játékosát illeti meg a *kezdés joga*, aki az előző szakaszon a legalacsonyabb bruttó eredményt érte el. A következő legalacsonyabb bruttó eredménnyel rendelkező játékos lesz a második, és így tovább.

  - Ha két vagy több olyan játékos is van, aki az előző szakaszon azonos eredményt ért el, ugyanabban a sorrendben kell játszaniuk, mint az előző *elütőterületen*.

  - A *kezdés jogát* hendikepversenyen is a bruttó eredmény határozza meg.

- *Miután mindegyik játékos elkezdte a szakaszt.*

  - Először a *lyuktól* legtávolabb fekvő labdát kell megjátszani.

  - Ha két vagy több labda egyenlő távolságra fekszik a *lyuktól* vagy viszonylagos távolságuk nem ismert, azt, hogy melyik labda legyen az elsőként megjátszott, megállapodással vagy véletlenszerű kiválasztással kell eldönteni.

Nincs büntetés azért, ha az egyik játékos sorrenden kívül játszik, **kivéve**, ha két vagy több játékos megegyezik abban, hogy sorrenden kívül játszanak, és ezzel egyiküket előnyhöz juttatják, majd egyikük sorrenden kívül játszik, ekkor minden játékos, aki a megegyezésben részt vett, ***általános büntetést*** **(két büntető ütés)** kap.

(2) *Sorrenden kívüli játék biztonságosan és felelősségteljesen („ready golf”).* A játékosok számára megengedett és egyben javasolt, hogy biztonságosan és felelősségteljesen játsszanak sorrenden kívül pl. ha:

- két vagy több játékos kényelmi és időnyerési szempontok miatt ebben állapodik meg;

- a játékos labdája a *lyukhoz* nagyon közel kerül nyugalomba, és a játékos szeretné *befejezni* a szakaszt, vagy

- egy játékos hamarabb készen áll és képes a játékra, mint a játék (1) pontban meghatározott szokásos rendje szerint soron következő játékos, addig, amíg a játékos a sorrenden kívüli játékkal nem veszélyeztet, zavar vagy akadályoz más játékosokat.

Azonban ha az (1) pont alapján soron következő játékos készen áll és képes a játékra, valamint jelzi, hogy ő szeretne először játszani, a többi játékosnak általában meg kell várnia, amíg az adott játékos be nem fejezi az ütést.

A játékos a többi játékossal szembeni előnyszerzés érdekében nem játszhat sorrenden kívül.

6.4c. A játékos ideiglenes labdát vagy másik labdát játszik meg az elütőterületről

Ebben az esetben a játék sorrendje az, hogy a csoport többi játékosának az *elütőterületről* még az előtt kell elvégeznie az első *ütést* az adott szakaszon, hogy a játékos az *ideiglenes labdát* vagy egy másik labdát megjátszana.

Ha több játékos is *ideiglenes labdát* vagy egy másik labdát játszik meg az *elütőterületről*, a játék sorrendje közöttük ugyanaz, mint korábban.

A sorrenden kívül megjátszott *ideiglenes labdával* vagy másik labdával kapcsolatban a 6.4a(2) és 6.4b. szabály alkalmazandó.

6.4d. A játékos könnyítést vesz igénybe vagy az elütőterület kivételével bárhonnan ideiglenes labdát játszik meg

E két esetben a játék sorrendje a 6.4a(1) és 6.4b(1) szabály szerint a következő:

(1) *Könnyítés igénybevétele a labda fekvésétől eltérő helyen lévő labda megjátszásához.*

- *Amikor kiderül, hogy a játékosnak ütés és távolság könnyítést kell igénybe vennie.* A játék sorrendjét az határozza meg, hogy a játékos honnan végezte el az előző *ütést*.

- *Amikor a játékos választhat, hogy a labdát onnan játssza meg, ahol az fekszik vagy könnyítést vesz igénybe.*

  - A játék sorrendjét az eredeti labda fekvésének helye (vagy ha az nem ismert, annak becsült helye) határozza meg (lásd: 14.2. szabály).

  - Ez a szabály akkor is érvényes, ha a játékos már eldöntötte, hogy *ütés és távolság* könnyítést vesz igénybe vagy könnyítésként más helyről játszik, mint ahol az eredeti labda fekszik (pl. ha az eredeti labda *büntetőterületen* fekszik vagy játszhatatlan labdának minősül).

(2) *Ideiglenes labda megjátszása.* A játék sorrendje szerint a játékosnak közvetlenül az előző *ütése* után, és bárki más előtt kell megjátszania az *ideiglenes labdát*, **kivéve**, ha:

- az adott szakaszt az *elütőterületről* kezdi meg (lásd: 6.4c. szabály), vagy

- a játékos vár, mielőtt eldöntené, hogy *ideiglenes labdát* játszik, (ebben az esetben – miután a játékos *ideiglenes labda* megjátszása mellett döntött – a játék sorrendjét az határozza meg, hogy honnan végezte el az előző *ütést*).

6.5. A szakasz befejezése

A játékos akkor fejezi be az adott szakaszt, ha:

- *Match playben*:
  - a játékos *lyukba* juttatja a labdáját vagy a következő *ütését* megadják, vagy
  - eldől a szakasz eredménye (pl. ha az ellenfél megadja a szakaszt; az *ellenfélnek* az adott szakaszon elért eredménye alacsonyabb annál, mint amelyet a játékos esetlegesen elérhet; vagy a játékos vagy *ellenfele* ***általános büntetést*** [**szakaszvesztés**] kap).
- *Stroke playben* a játékos *lyukba juttatja* a labdáját a 3.3c. szabály szerint.

Ha a játékos nem veszi észre, hogy befejezte a szakaszt, és tovább játszik rajta, ez a játék nem minősül gyakorlásnak, és azért sem kap büntetést, ha másik, vagy idegen labdát játszott meg.

Lásd a 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) és 23.3c. szabályt (mikor fejezi be a játékos a szakaszt a *stroke play* más formáiban és *Four-Ball* játékban).

III. *A labda megjátszása (7–11. szabály)*

7. szabály: A labda keresése: megtalálás és azonosítás

A szabály célja: *A 7. szabály megengedi, hogy a játékos az egyes ütések után az észszerűség határain belül mindent megtegyen a játékban lévő labdájának alapos keresése érdekében.*

- *Ennek során azonban körültekintően kell eljárnia, mivel ha az eljárása túlzott és javítja a következő ütés környezetét, az büntetést vonhat maga után.*

- *A játékos nem kap büntetést, ha a labda a keresés és azonosítás során véletlenül elmozdul, azonban ezt követően a labdát vissza kell helyezni az eredeti helyére.*

7.1. A labda alapos keresése

7.1a. A játékos az észszerűség határain belül mindent megtehet a labda megtalálása és azonosítása érdekében

A játékos kötelessége, hogy minden *ütés* után megkeresse a *játékban lévő* labdáját.

A játékos alapos keresést folytathat a labdája után, amelynek során az észszerűség határain belül mindent megtehet annak megtalálása és azonosítása érdekében, pl.:

- homokot és vizet távolíthat el, és

- elmozdíthat vagy félrehajlíthat növényeket, füvet, bokrokat, faágakat és egyéb ott növő vagy rögzült természetes tárgyakat, azokat akár el is törheti, **azonban** csak akkor, ha ez a törés kizárólag a labda megtalálása és azonosítása érdekében az észszerűség határain belül végzett tevékenység következménye.

Amennyiben a labda alapos keresése közben tett észszerű tevékenységek *javítják* az *ütés környezetét*:

- Nincs büntetés a 8.1a. szabály szerint, ha a *javulás* az alapos keresés eredménye.

- **Azonban** ha a *javulás* olyan tevékenységek miatt következik be, amelyek túllépnek az alapos keresés észszerű keretein, a játékos ***általános büntetést*** kap a 8.1a. szabály megsértéséért.

A játékos a labda keresése és azonosítása során a *laza természetes anyagokat* (15.1. szabály) és a *mozdítható akadályokat* (15.2. szabály) egyaránt eltávolíthatja.

7.1b. A játékos teendői, ha a labda fekvését befolyásoló homok a labda keresése vagy azonosítása során elmozdul

- Ekkor a játékosnak helyre kell állítania az eredeti *fekvést* a homokban, **azonban** a korábban homokkal teljesen ellepett labdát szabad úgy visszahelyeznie, hogy egy kis része látható maradjon.

- Ha a játékos az eredeti *fekvés* helyreállítása nélkül játssza meg a labdát, ***általános büntetést*** kap.

7.2. A labda azonosítása

A játékos nyugvó labdáját az alábbi módok egyikével lehet azonosítani:

- Ha a játékos vagy bárki más olyan körülmények között látta a labdát nyugalomba kerülni, amelyek alapján egyértelmű, hogy a játékos labdájáról van szó.

- A játékos labdáján lévő azonosító jelölés alapján (lásd: 6.3a. Szabály), **azonban** ez nem alkalmazható, ha a labda környékén vele azonos márkájú és azonos megjelölésű labdát találnak.

- Ha a játékos labdájával megegyező márkájú, típusú, számú és állapotú labdát azon a helyen találja meg, ahol a feltételezések szerint annak lennie kell (**azonban** ez a szabály nem érvényes akkor, ha az adott területen egy másik ugyanolyan labda van, és nem állapítható meg, hogy melyik a játékos labdája).

Ha a játékos *ideiglenes labdáját* nem lehet megkülönböztetni az eredeti labdájától, a 18.3c(2) szabály lép életbe.

7.3. A labda felvétele azonosítás céljából

Ha a labda feltételezhetően a játékosé, de a fekvése alapján nem lehet azonosítani:

- a játékos felveheti a labdát, hogy azonosítsa (ennek során a labda elforgatása is engedélyezett), **azonban**

- először meg kell *jelölni* a labda helyét, és a felvett labdát tilos annál jobban megtisztítani, mint ami az azonosításához szükséges (**kivéve** a *greenen*) (lásd: 14.1. szabály).

Ha a felvett labda a játékosé vagy egy másik játékosé, *vissza kell helyeznie* az eredeti helyére (lásd: 14.2. szabály).

Ha a játékos a jelen szabály szerint annak ellenére is felveszi a labdáját, hogy az azonosításhoz nem szükséges (**kivéve** a *greenen*, ahol a 13.1b. szabály ezt lehetővé teszi), vagy a felvétel előtt nem *jelöli* meg a labda helyét, vagy megtisztítja azt, amikor nem lehet, **egy büntetőütést** kap.

Büntetés a 7.3. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

7.4. A labdát a keresése vagy az azonosítása során véletlenül elmozdítják

Nincs büntetés akkor, ha a játékos labdáját a játékos, az *ellenfél* vagy bárki más véletlenül *elmozdítja* annak keresése vagy azonosítása során. **Azonban** ha a játékos a keresés megkezdése előtt mozdítja el a labdát, akkor **egy büntetőütés** büntetést kap a 9.4 szabály alapján.

E szabály szerint a „véletlenül" fogalmába bele tartozik, ha a labdát valaki úgy mozdítja el, hogy olyan észszerű lépéseket tesz a megtalálására, amelyek a labda elmozdítása által valószínűbbé teszik a labda helyének felderítését (pl. a lábával söpörgeti a magas füvet, vagy megráz egy fát).

Ebben az esetben a labdát *vissza kell helyezni* az eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály). Ennek során ha:

- A labda bármilyen mozdíthatatlan akadályon, a *pálya szerves részét képező tárgyon*, *pályahatárt jelző tárgyon*, illetve ott növő vagy rögzült természetes tárgyon, e tárgy alatt vagy azzal érintkezve feküdt, a labdát *vissza kell helyezni* az eredeti helyére, az adott tárgyra, a tárgy alá vagy mellé (lásd: 14.2c. szabály).

- A labdát homok fedte, helyre kell állítani az eredeti *fekvést*, a labdát pedig ebben a fekvésbe kell *visszahelyezni* (lásd: 14.2d(1) szabály). **Azonban** ennek során a játékos úgy is visszahelyezheti a labdát, hogy annak egy kis része látható legyen.

Lásd még: 15.1a. szabály (a *laza természetes anyagok* eltávolításának korlátozása a labda *visszahelyezése* előtt).

Büntetés a 7.4. szabály megszegéséért: *általános büntetés*.

8. szabály: A pálya megjátszása annak aktuális állapotában

A szabály célja: *A 8. szabály a játék egyik központi alapelvével foglalkozik, amely szerint „a pályát úgy kell megjátszanod, ahogy találod." Amikor a játékos labdája nyugalomba kerül, a játékosnak szabály szerint el kell fogadnia az ütés környezetét, és azon a labda megjátszása előtt nem javíthat. Ugyanakkor a játékos megtehet bizonyos észszerű lépéseket, még ha azok javítják is az ütés környezetét; és annak javítása vagy rosszabbodása után csak bizonyos körülmények között lehet büntetés nélkül visszaállítani azt.*

8.1. Az ütés környezetét javító lépések

Azon kitétel érvényre juttatása érdekében, hogy „a *pályát* úgy kell megjátszanod, ahogy találod", e szabály meghatározza, hogy a játékos (bárhol a *pályán* vagy azon kívül) milyen lépéseket tehet „*az ütés környezetének*" *javítása* érdekében a következő *ütésének* sikeréért. E lépések érinthetik:

- a játékos nyugvó labdájának *fekvését*;
- a játékos szándékolt *beállásának* területét;
- a játékos szándékolt lendítésének területét;
- a játékos *ütésének irányát*, és
- azt a *könnyítési területet*, ahova a játékos a labdát *ejteni* vagy helyezni fogja.

Ez a szabály a versenykör alatt és a játék 5.7a. szabály szerinti leállításának idején végzett tevékenységekre egyaránt vonatkozik.

Nem vonatkozik azonban:

- a *laza természetes anyagoknak* és a *mozdítható akadályoknak* a 15. szabályban meghatározott mértékű eltávolítására, vagy
- a labda mozgása közben a játékos által végzett tevékenységre, amely a 11. szabály hatálya alá tartozik.

8.1a. Nem engedélyezett tevékenységek

A 8.1b., c. és d. szabályban foglalt korlátozások **kivételével** az alábbi lépések megtétele tilos, amennyiben azok *javítják* az *ütés környezetét*:

(1) Tilos elmozdítania, meghajlítania vagy letörnie:

- az ott növő vagy rögzült természetes tárgyakat;
- a *mozdíthatatlan akadályokat*, illetve a *pálya szerves részét képező* vagy a *pályahatárt jelző tárgyakat*, vagy
- az *elütőterület* elütőbójáját a labdának az *elütőterületről* való megjátszásakor.

(2) Tilos *laza természetes anyag* vagy *mozdítható akadály* célzatos elhelyezése (pl. a *beállás* kialakítása vagy a *játékvonal javítása* érdekében).

(3) Tilos a talaj felszínének megváltoztatása például:

- a kiütött fűcsomók visszahelyezésével;
- már visszahelyezett kiütött fűcsomó vagy a helyükön lévő egyéb gyeptégladarabok eltávolításával vagy lenyomkodásával, vagy
- lyukak, bemélyedések vagy egyenetlen felületek létrehozásával vagy felszámolásával.

(4) Tilos a homok vagy laza föld eltávolítása vagy lenyomkodása.

(5) Tilos a harmat és a dér letörlése, illetve a víz eltávolítása.

Büntetés a 8.1a. szabály megszegéséért: *Általános büntetés*.

8.1b. Engedélyezett tevékenységek

Az *ütésre* való felkészüléskor és annak elvégzésekor a játékos megteheti az alábbiakat, és ezekért akkor sem jár büntetés, ha a játékos ezzel *javítja az ütés környezetét*:

(1) Az észszerűség keretein belül alapos keresést folytathat a labda megtalálása és azonosítása érdekében (lásd: 7.1a. szabály).

(2) Észszerű lépéseket tehet a *laza természetes anyagok* (lásd: 15.1. szabály) és a *mozdítható akadályok* (lásd: 15.2. szabály) eltávolítása érdekében.

(3) Észszerű lépéseket tehet a labda helyének *megjelölése* és a labdának a 14.1. és a 14.2. szabály szerinti felvétele és *visszahelyezése* érdekében.

(4) A játékos közvetlenül a labda előtt vagy mögött lágyan leteheti az ütőfejét a talajra. A „lágyan leteszi” azt jelenti, hogy a fű, a talaj, a homok vagy más anyag a talajszinten vagy afölött megtartja az ütő súlyát.

Azonban a játékos nem:

- nyomhatja az ütőt a talajba és
- nem érintheti meg a homokot közvetlenül a labda előtt vagy mögött, ha a labda *bunkerben* van (lásd: 12.2b(1) szabály).

(5) Szilárdan megvetheti a lábát a *beálláshoz*, pl. az észszerűség határain belül a homokba vagy a laza talajba mélyesztheti a lábát.

(6) Az elfogadható *beállás* érdekében a játékos az észszerűség keretein belül bármit megtehet, hogy a labdához férjen és az ütéshez *beállhasson*.

Azonban ennek során a játékos:

- nem ragaszkodhat a szokásos *beálláshoz* vagy lendítési helyhez, és
- a beállását a pálya lehető legkisebb rongálásával kell felvennie.

(7) *Elüthet* vagy elvégezheti a hátralendítést, amelyet majd ütés követ.

Azonban ha a labda *bunkerben* van, a 12.2b(1) szabály szerint a hátralendítés során a *bunkerben* lévő homokot nem szabad megérinteni.

(8) Az *elütőterületen*:

- *tee*-t helyezhet a talajba vagy talajra (lásd: 6.2b(2) szabály);
- bármilyen növő vagy rögzült természetes tárgyat elmozdíthat, meghajlíthat vagy eltörhet (lásd: 6.2b(3) szabály), és
- megváltoztathatja a talaj felszínét, eltávolíthatja vagy lenyomkodhatja a homokot és a földet, valamint letörölheti a harmatot és a dért, illetve eltávolíthatja a vizet (lásd: 6.2b(3) szabály).

(9) Miután a *bunkerből* megjátszott labda a *bunkeren* kívülre került (lásd: 12.2b(3) szabály), a *pálya* gondozása érdekében a *bunkerben* elsimíthatja a homokot.

(10) A *greenről* eltávolíthatja a homokot és a laza földet, és kijavíthatja a sérüléseket (lásd: 13.1c. szabály).

(11) Elmozdíthat egy természetes tárgyat, hogy megállapítsa, laza-e.

Ha **azonban** a játékos azt állapítja meg, hogy a természetes tárgy növésben van vagy rögzült, akkor azt úgy kell hagynia, és a lehetőségekhez mérten vissza kell állítania az eredeti helyzetébe.

Lásd a 25.4g. szabályt (a 8.1b.(5) szabály módosításáról a mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékos beállására vonatkozólag).

8.1c. A büntetés elkerülése a 8.1a(1) vagy a 8.1a(2) szabály megszegésével létrehozott javítás előtti állapot visszaállításával

Ha a játékos a 8.1a(1) szabályt megszegve egy tárgy elmozdításával, félrehajlításával vagy eltörésével, illetve a 8.1a(2) szabályt megszegve egy tárgy célzatos elhelyezésével *javított* az *ütés környezetén*, akkor:

- Nincs büntetés azért, ha a játékos a következő *ütés* előtt megszünteti a *javítást* oly módon, hogy az alábbi (1) és (2) pontban meghatározottak szerint visszaállítja az eredeti állapotot.

- **Azonban** ha a játékos a 8.1a(3)–(5) pontokban meghatározott egyéb módon *javít az ütés környezetén*, az eredeti állapot visszaállításával nem kerülheti el a büntetést.

(1) *Hogyan kell visszaállítani a tárgyak elmozdításával, meghajlításával vagy eltörésével javított környezetet.* A játékos az *ütés* előtt azzal kerülheti el a 8.1a(1) szabály megszegéséért járó büntetést, ha az eredeti tárgyat a lehetőségekhez mérten visszaállítja az eredeti helyzetébe úgy, hogy ezáltal megszűnik a szabálysértéssel elért *javítás*. Ilyen például:

- az eltávolított, *pályahatárt jelző tárgy* (pl. karó), vagy más szögbe állított *pályahatárt jelző tárgy* helyreállítása, vagy

- elmozdított faág, fű vagy *mozdíthatatlan akadály,* visszahelyezése eredeti helyzetébe.

Azonban a játékos nem kerülheti el a büntetést, ha:

- a visszaállítástól nem szűnik meg a *javítás* (pl. ha egy *pályahatárt jelző tárgy* vagy faág oly mértékben elhajlott vagy eltörött, hogy nem lehet visszaállítani az eredeti helyzetébe), vagy ha

- az eredeti körülmények visszaállításához az eredeti tárgyon kívül mást is felhasznál, pl.:

  - az eredetitől eltérő vagy további tárgyat (pl. egy másik karót helyez abba a lyukba, ahonnan a pályahatárt jelző karót eltávolította, vagy visszakötözi a letört ágat a helyére), vagy

- más anyagot is felhasznál az eredeti tárgy megjavításához (pl. ragasztószalagot egy törött *pályahatárt jelző tárgy* vagy ág rögzítéséhez).

(2) *Hogyan kell visszaállítani a tárgyak célzatos elhelyezésével javított környezetet.* A játékos úgy kerülheti el a 8.1a(2) szabály megszegéséért járó büntetést, ha a célzatosan elhelyezett tárgyat még az *ütés* előtt eltávolítja.

8.1d. A labda nyugalmi helyzetbe kerülése után megromlott környezet helyreállítása

Ha a játékos labdájának nyugalomba kerülése után *az ütés környezete* rosszabbodik:

(1) *Amikor a környezetromlás előtti állapot visszaállítható.* Ha az *ütés környezetének* romlását a játékoson kívüli személy, *állat* vagy mesterséges tárgy idézte elő, a játékos a 8.1a. szabályban előírt büntetés kiszabása nélkül megteheti az alábbiakat:

- A lehetőségekhez képest helyreállíthatja az eredeti környezetet.

- *Megjelölheti* a labda helyét, felveheti, megtisztíthatja és *visszahelyezheti* azt az eredeti helyére (lásd: 14.1. és 14.2. szabály), ha az eredeti környezet helyreállítása ezt megkívánja, vagy ha a körülmények romlása során valamilyen anyag került a labdára.

- Ha a környezetromlás előtti állapot nem állítható könnyen vissza, felveheti majd *visszahelyezheti* a labdát arra a legközelebbi helyre (de a *lyukhoz* nem közelebb), (1) amelynél az *ütés környezete* a leginkább hasonló, (2) amely legfeljebb egy *ütőhossz* távolságra van a labda eredeti helyétől és (3) amely ugyanazon a *pályaterületen* található.

Kivétel – Ha a labda fekvése a labda felvétele vagy elmozdítása közben vagy után és visszahelyezése előtt romlik: Ez az eset a 14.2d. szabály hatálya alá tartozik, kivéve, ha a labda *fekvése* akkor romlott, amikor a játékot megállították és a labdát felvették; ekkor ugyanis a jelen szabály az irányadó.

(2) *Amikor a környezetromlás előtti állapot nem állítható vissza.* A játékos nem *javíthatja* az *ütés környezetét* (**kivéve** a 8.1c(1), 8.1c(2) és 13.1c szabály által megengedett esetekben), ha annak rosszabbodását az alábbiak okozták:

- a játékos, beleértve a játékos *caddie*-jét,

- más személy (aki nem bíró), miközben a játékos által jóváhagyott tevékenységet végzett, vagy

- természeti erők, úgymint szél vagy víz.

Ha a játékos *javítja* a megromlott környezetet, amikor az nem megengedett, akkor ***általános büntetést*** kap a 8.1a szabály alapján.

Büntetés a 8.1d. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

Lásd a 22.2. szabályt (*Foursome* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében és a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni), illetve a **23.5. szabályt** (*Four-Ball* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében, és a játékos labdájának vagy *felszerelésének* vonatkozásában a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni).

8.2. A pálya állapotának szándékos megváltoztatása a játékos saját nyugvó labdájának vagy elvégzendő ütésének befolyásolása céljából

8.2a. Amikor a 8.2. szabály alkalmazandó

A 8.2. szabály kizárólag a játékos azon szándékos cselekményére vonatkozik, amelynek célja a pálya állapotának megváltoztatása saját nyugvó labdájának vagy elvégzendő *ütésének* befolyásolása érdekében.

A 8.2. szabály nem vonatkozik arra az esetre, amikor a játékos:

- saját labdáját szándékosan eltéríti, megállítja vagy bármilyen fizikai körülményt szándékosan megváltoztat azzal a céllal, hogy befolyásolja a labda nyugalomba kerülésének helyét (ezzel az esettel a 11.2. és a 11.3. szabály foglalkozik), vagy

- megváltoztatja az *ütésének környezetét* (ezzel az esettel a 8.1a. szabály foglalkozik).

8.2b. A pálya állapotának megváltoztatására irányuló tiltott tevékenységek

A játékos szándékoltan nem végezheti el a 8.1a. szabályban felsorolt tevékenységeket (**kivéve** a 8.1b., c. és d. pontban foglaltakat) a pálya állapotának megváltoztatása céljából, hogy azzal befolyásolja azt, hogy:

- hová kerül a labdája vagy hol kerül nyugalomba a következő vagy egy későbbi *ütés* után, vagy

- hová kerül a nyugvó labdája vagy hol kerül nyugalomba, ha az az *ütés* előtt *elmozdul* (pl. ha a labda meredek lejtőn van, és a játékos attól tart, hogy bokorba gurul).

Kivétel – A pálya gondozása: E szabály alapján nem büntetendő, ha a játékos a pálya gondozása céljából változtatja meg a pálya állapotát (pl. elsimítja a lábnyomokat egy *bunkerben* vagy visszateszi a helyére a kiütött fűcsomót).

Büntetés a 8.2. szabály megszegéséért: ***általános büntetés***.

Lásd a 22.2. szabályt (*Foursome* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében és a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni), illetve a **23.5. szabályt** (*Four-Ball* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében, és a játékos labdájának vagy *felszerelésének* vonatkozásában a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni).

8.3. A pálya állapotának szándékos megváltoztatása egy másik játékos nyugvó labdájának vagy elvégzendő ütésének befolyásolása céljából

8.3a. Amikor a 8.3. szabály alkalmazandó

A 8.3. szabály kizárólag a játékos azon szándékos cselekvésére vonatkozik, amelynek célja a pálya állapotának megváltoztatása egy másik játékos nyugvó labdájának vagy következő *ütésének* befolyásolására.

A 8.3. szabály nem vonatkozik a játékos azon cselekvéseire, amelyek célja egy másik játékos mozgásban levő labdájának szándékos eltérítése, megállítása vagy bármilyen fizikai körülmény szándékos megváltoztatása azzal a céllal, hogy befolyásolja a labda nyugalomba kerülésének helyét (ezzel az esettel a 11.2. és a 11.3. szabály foglalkozik).

8.3b. A pálya állapotának megváltoztatására irányuló tiltott tevékenységek

A játékos szándékosan nem végezheti a 8.1a. szabályban felsorolt tevékenységeket (**kivéve** a 8.1b., c. és d. pontban) azzal a céllal, hogy:

- *javítsa* vagy rontsa egy másik játékos *ütésének környezetét*, vagy
- a pálya állapotát megváltoztassa, és ezzel befolyásolja azt, hogy:
  - hová kerül egy másik játékos labdája vagy hol kerül nyugalomba e játékos következő vagy egy későbbi *ütése* után, vagy
  - hová kerül egy másik játékos nyugvó labdája vagy hol kerül nyugalomba, ha az az *ütés* előtt *elmozdul*.

Kivétel – A pálya gondozása: E szabály alapján nem büntetendő, ha a játékos a pálya gondozása céljából változtatja meg a pálya állapotát (pl. elsimítja a lábnyomokat egy *bunkerben* vagy visszateszi a helyére a kiütött fűcsomót).

Büntetés a 8.3. szabály megszegéséért: ***általános büntetés***.

Lásd a 22.2. szabályt (*Foursome* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében és a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni), illetve a **23.5. szabályt** (*Four-Ball* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében, és a játékos labdájának vagy *felszerelésének* vonatkozásában a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni).

9. szabály: Labda megjátszása onnan, ahol fekszik; nyugvó labda felvétele vagy elmozdítása

A szabály célja: *A 9. szabály a játék egyik központi alapelvével foglalkozik, amely szerint „a labdát onnan kell megjátszani, ahol fekszik”.*

- *Ha a játékos labdája nyugalomba kerül, majd bizonyos természeti erők (pl. szél vagy víz) miatt elmozdul, a játékosnak a labdát általában annak új helyéről kell megjátszania.*

- *Ha a nyugvó labdát bárki felveszi vagy elmozdítja, illetve a labda az ütés előtt bármilyen külső tényező miatt elmozdul, azt vissza kell helyezni az eredeti helyére.*

- *A játékosoknak a nyugvó labda közelében körültekintéssel kell eljárniuk, és az a játékos, aki miatt a saját vagy az ellenfél labdája elmozdul, szabály szerint büntetést kap (kivéve, ha ez a greenen történik).*

A 9. szabály a *pályán játékban lévő* nyugvó labdára vonatkozik, és nemcsak a *versenykörben*, hanem a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt is alkalmazandó.

9.1. A labda megjátszása onnan, ahol fekszik

9.1a. A labda megjátszása arról a helyről, ahol nyugalomba került

A játékosnak a *pályán* nyugvó labdáját onnan kell megjátszania, ahol az fekszik, **kivéve**, ha a Szabályok előírja vagy lehetővé teszi, hogy a játékos:

- a labdát a *pálya* egy másik pontjáról játssza meg, vagy

- felvegye a labdát, majd *visszahelyezze* az eredeti helyére.

9.1b. Teendő, ha a labda a hátralendítés vagy az ütés során elmozdul

Ha a játékos nyugvó labdája megmozdul, miután a játékos elkezdte az *ütést* vagy a hátralendítést az *ütéshez* és folytatja az *ütés* mozdulatsorát:

- Az *elmozdulás* okától függetlenül a labdát nem *helyezheti vissza*.

- Ehelyett a játékosnak arról a helyről kell megjátszania a labdát, ahol az az *ütés* után nyugalomba kerül.

- Ha a labda a játékos miatt *mozdult* el, a 9.4b. szabály alapján kell eldönteni, hogy ez büntetendő-e.

Büntetés a 9.1. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

9.2. Annak megítélése, hogy a labda elmozdult-e, és ha igen, mi okozta azt

9.2a. Annak megítélése, hogy a labda elmozdult-e

A játékos nyugvó labdája csak akkor tekinthető *elmozdultnak*, ha *tény vagy szinte biztos*, hogy elmozdult.

Ha lehetséges, de se nem *tény, se nem biztos*, hogy a labda *elmozdult*, úgy kell tekinteni, hogy a labda nem *mozdult el*, és onnan kell megjátszani, ahol fekszik.

9.2b. Az elmozdulás okának eldöntése

Ha a játékos nyugvó labdája *elmozdult*, akkor:

- El kell dönteni, hogy mitől *mozdult el*.
- Ez határozza meg ugyanis, hogy a játékosnak *vissza kell-e helyeznie* a labdát vagy onnan kell megjátszani, ahol fekszik, illetve hogy ez büntetendő-e.

(1) *Négy lehetséges ok.* A Szabályok négy olyan okot határoznak meg, amelyek miatt a nyugvó labda egy *ütés* előtt *elmozdulhat*:

- *Természeti erők* (pl. szél, víz) (lásd: 9.3. szabály)
- A játékos vagy a *caddie*-je (lásd: 9.4. szabály)
- Match playben az ellenfél vagy az ő caddie-je (lásd: 9.5. szabály)
- *Külső tényező*, *stroke playben* beleértve bármely másik játékost (lásd: 9.6. szabály).

Lásd a 22.2. szabályt (*Foursome* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében és a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni), illetve a **23.5. szabályt** (*Four-Ball* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében, és a játékos labdájának vagy *felszerelésének* vonatkozásában a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni).

(2) *A „tény vagy szinte biztos" elv alkalmazása az elmozdulás okának eldöntéséhez.*

- A játékos, az *ellenfél* vagy egy *külső tényező* csak akkor tekinthető a labda *elmozdulását* okozó tényezőnek, ha *tény vagy szinte biztos*, hogy az elmozdulást azok okozták.

- Ha se nem *tény, se nem biztos*, hogy a labda *elmozdulását* e négy lehetséges ok legalább egyike okozta, akkor úgy kell tekinteni, hogy a labda *természeti erők* következtében mozdult el.

Ezen elv alkalmazásakor az észszerűség határain belül elérhető minden olyan információt figyelembe kell venni, azaz minden olyan információt, amelyről a játékosnak tudomása van vagy amelyhez az észszerűség keretein belül és a játék túlzott késleltetése nélkül hozzá tud jutni.

9.3. Természeti erők által elmozdított labda

Ha a játékos nyugvó labdája *természeti erők* (pl. szél vagy víz) miatt *mozdul el*:

- nincs büntetés, és
- a labdát az új helyéről kell megjátszani.

1. kivétel – A putting greenen lévő labdát vissza kell helyezni, ha az után mozdul el, hogy korábban felvették és visszahelyezték (lásd: 13.1d. szabály): Ha a játékos *putting greenen* lévő labdája az után *mozdul el*, hogy a játékos korábban felvette és *visszahelyezte* arra a helyre, ahonnan *elmozdult*:

- A labdát *vissza kell helyezni* annak eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály).
- E szabály érvényessége nem függ a labda *elmozdulásának* okától (beleértve a *természeti erőket* is).

2. kivétel – Ha ez eredetileg ejtett, helyezett, visszatett labda nyugalmi helyzetéből elmozdul másik pályaterületre vagy pályahatáron kívülre, akkor vissza kell helyezni: Ha a játékos az eredeti vagy egy másik labdát *ejtéssel*, helyezéssel vagy *visszatevéssel* hozza játékba, majd azt a nyugalmi helyzetéből *természeti erők elmozdítják* másik *pályaterületre* vagy *pályahatáron kívülre*, akkor a labdát *vissza kell helyezni* annak eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsléssel megállapított) helyére (lásd: 14.2. szabály). **Azonban** a *greenen* lévő labda *visszahelyezés*ére vonatkozólag lásd az 1. kivételt.

Büntetés a 9.3. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

9.4. A játékos által felvett vagy elmozdított labda

A 9.4. szabály kizárólag akkor alkalmazandó, ha *tény vagy szinte biztos*, hogy a nyugvó labdát a játékos (vagy a *caddie*-je) vette fel vagy *mozdította* el.

9.4a. Amikor a felvett vagy elmozdult labdát vissza kell helyezni

Ha a játékos a nyugalomban levő labdáját felveszi vagy *elmozdítja*, azt *vissza kell helyeznie* annak eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály), **kivéve**, ha:

- a játékos egy szabály alapján azért veszi fel a labdát, hogy könnyítést vegyen igénybe vagy a labdát egy másik helyre *helyezze vissza* (lásd: 14.2d. és 14.2e. szabály), vagy

- a labda csak az után *mozdul* el, hogy a játékos megkezdte az *ütést* vagy a hátralendítést az *ütéshez* és folytatja az *ütés* mozdulatsorát (lásd: 9.1b. szabály).

9.4b. Büntetés a labda felvételéért, szándékos megérintéséért vagy elmozdításáért

Ha a játékos a nyugvó labdáját felveszi, szándékosan megérinti vagy *elmozdítja*, a játékos **egy büntetőütést** kap.

Azonban van négy **kivétel**:

1. kivétel – A játékos felveheti vagy elmozdíthatja a labdát: Nincs büntetés azért, ha a játékos egy olyan szabály alapján veszi fel vagy *mozdítja* el a labdát, amely:

- lehetővé teszi a labda felvételét majd az eredeti helyére történő *visszahelyezését*;

- előírja az elmozdult labda eredeti helyre való *visszahelyezését*, vagy

- előírja vagy lehetővé teszi, hogy a játékos ismét *ejtse*, helyezze, vagy egy másik helyről játssza meg a labdát.

2. kivétel – A labda a megtalálása előtt véletlenül elmozdul: Nincs büntetés, ha a játékos a labda keresése vagy azonosítása során véletlenül *elmozdítja* azt (lásd: 7.4. szabály).

3. kivétel – A labda véletlenül elmozdul a greenen: Nincs büntetés, ha a játékos véletlenül *elmozdítja* a labdát a *greenen* (lásd: 13.1d. szabály), függetlenül attól, hogy az hogyan történt.

4. kivétel – A labda a greenen kívül véletlenül elmozdul egy szabály alkalmazásakor: Nincs büntetés, ha a játékos a *greenen* kívül véletlenül *elmozdítja* a labdát, miközben az észszerűség keretein belül kísérletet tesz arra, hogy:

- *megjelölje* a labda helyét, felvegye vagy *visszahelyezze* a labdát, amikor azt a szabályok lehetővé teszik (lásd: 14.1. és 14.2. szabály);

- eltávolítson egy *mozdítható akadályt* (lásd: 15.2. szabály);

- helyreállítsa a megromlott környezetet, amikor azt a szabályok lehetővé teszik (lásd: 8.1d. szabály);

- igénybe vegyen egy adott szabály szerinti könnyítést, beleértve annak meghatározását, hogy azon szabály szerint a könnyítés alkalmazható-e (pl. meglendíti az ütőjét, hogy megállapítsa, fennáll-e zavaró hatás), vagy hol vehető igénybe a könnyítés (pl. a *legközelebbi teljes könnyítési pont* meghatározása), vagy

- mérést végezzen egy adott szabály szerint (pl. a játék sorrendjének meghatározásához a 6.4. szabály szerint).

5. kivétel – A labda véletlenül elmozdul miután a játékoshoz vagy felszereléséhez támaszkodva került nyugalomba: Nincs büntetés, ha az ütéssel (11.1. szabály) vagy ejtéssel (14.3c(1) szabály) játékba hozott labda a játékoshoz vagy annak felszereléséhez támaszkodva kerül nyugalomba, majd véletlenül elmozdul, amikor a játékos megmoccan, vagy eltávolítja a felszerelést.

Büntetés a 9.4. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

Ha a játékosnak vissza kell helyeznie egy elmozdult labdát a 9.4. szabály szerint, de ezt nem teszi meg és így idegen helyről játszik, akkor csak a 14.7a szabály szerinti **általános büntetést** kapja (lásd 1.3c(4) szabály Kivételét).

9.5. Az ellenfél által felvett vagy elmozdított labda match playben

Ez a szabály kizárólag akkor alkalmazandó, ha *tény vagy szinte biztos*, hogy a játékos nyugvó labdáját az *ellenfél* (vagy a *caddie*-je) vette fel vagy *mozdította el*.

Ha az *ellenfél idegen labdaként* játssza meg a játékos labdáját, e szabály helyett a 6.3c(1) szabály alkalmazandó.

9.5a. Amikor a felvett vagy elmozdult labdát vissza kell helyezni

Ha az *ellenfél* felveszi vagy *elmozdítja* a játékos nyugvó labdáját, a labdát *vissza kell helyezni* annak eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály), **kivéve**, ha:

- az *ellenfél* megadja a következő *ütést*, a szakaszt vagy a mérkőzést (lásd: 3.2b. szabály), vagy

- az *ellenfél* a játékos kérésére veszi fel vagy *mozdítja* el a labdát, mert a játékos egy szabály alkalmazásával könnyítést kíván igénybe venni vagy egy másik helyre kívánja *visszahelyezni* a labdát.

9.5b. Büntetés a labda felvételéért, szándékos megérintéséért és elmozdításáért

Ha az *ellenfél* felveszi, szándékosan megérinti vagy *elmozdítja* a játékos nyugvó labdáját, **egy büntetőütést** kap.

Azonban több **kivétel** is van:

1. kivétel – Az ellenfél felveheti a játékos a labdáját: Nincs büntetés, ha az *ellenfél* az alábbi esetekben veszi fel a labdát:

- amikor megadja az *ütést*, a szakaszt vagy a mérkőzést a játékos számára, vagy
- ezt a játékos kérésére teszi.

2. kivétel – Az ellenfél véletlenül megjelöli a játékos labdáját a greenen és felveszi azt: Nincs büntetés, amikor az *ellenfél megjelöli* a játékos labdájának helyét a *greenen*, majd felveszi azt, tévesen feltételezve, hogy az a saját labdája.

3. kivétel – Ugyanazok a kivételek, mint a játékos esetében: Nincs büntetés, ha az *ellenfél* véletlenül *elmozdítja* a labdát, miközben a 9.4b. szabály 2., 3. és 4. kivételében foglalt cselekmények bármelyikét hajtja végre.

Büntetés a 9.5. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

9.6. Külső tényező által felvett/felkapott vagy elmozdított labda

Amennyiben *tény vagy szinte biztos*, hogy a játékos labdáját egy *külső tényező* (*stroke playben* beleértve egy másik játékost vagy egy másik labdát) emelte fel vagy *mozdította* el:

- nincs büntetés, és
- a labdát *vissza kell helyezni* annak eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály).

E szabály alkalmazása nem függ attól, hogy a játékos labdáját megtalálták-e.

Azonban ha nem tudjuk *tényszerűen vagy biztosan*, hogy a labdát külső tényező vette fel/kapta fel vagy *mozdította el*, és ezáltal *elveszett*, akkor a 18.2. szabály szerint a játékosnak *ütés és távolság* könnyítést kell igénybe vennie.

Ha egy másik játékos a játékos labdáját *idegen labdaként* játssza meg, e szabály helyett a 6.3.c(2) szabályt kell alkalmazni.

Büntetés a 9.6. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

9.7. Felvett vagy elmozdított labdajelölő

Ez a szabály arra vonatkozik, hogy mi a teendő, ha a labda *visszahelyezése* előtt felveszik vagy elmozdítják a felvett labda helyét *jelölő labdajelölőt*.

9.7a. A labdát vagy a labdajelölőt vissza kell helyezni

Ha tény vagy szinte biztos, hogy a játékos *labdajelölője* bármilyen módon elmozdult (beleértve a *természeti erők* okozta elmozdulást) vagy felvették, mielőtt a labdát *visszahelyezték* volna, a játékosnak vagy:

- *vissza kell helyeznie* a labdát annak eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály), vagy

- egy *labdajelölő*t kell elhelyeznie az eredeti hely *megjelöléséhez*.

9.7b. Büntetés a labdajelölő felvételéért vagy elmozdításáért

Ha a játékos vagy *match playben* az *ellenfele* felveszi vagy elmozdítja a játékos *labdajelölőjét* (akkor, amikor a labdát már felvették, de még nem *helyezték vissza)*, a játékos vagy *ellenfele* **egy büntetőütést** kap.

Kivétel – A 9.4b. és 9.5b. szabály kivételei a labdajelölő felvételére és elmozdítására is érvényesek: Mindazokban az esetekben, amikor a játékos vagy *ellenfele* nem kap büntetést a játékos labdájának felvételéért vagy véletlen *elmozdításáért*, a játékos *labdajelölőjének* felvételéért és véletlen *elmozdításáért* sem jár büntetés.

Büntetés a 9.7. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

10. szabály: Felkészülés az ütésre, az ütés, tanácsadás és segítség, caddie-k

A szabály célja: *A 10. szabály azzal foglalkozik, hogyan kell felkészülni az ütésre, hogyan kell elvégezni azt, illetve sorra veszi az ennek során a játékos által másoktól (pl. caddie-któl) kapott tanácsokat és egyéb segítséget. A mögöttes elv az, hogy a golf az ügyességre és a kihívásokra épül.*

10.1. Az ütés

A szabály célja: *A 10.1. szabály az ütéssel és ütés során tiltott tevékenységekkel foglalkozik. Ütéskor a labdát szabályosan kell megütni az ütő fejével. Az alapvető kihívás az, hogy az ütő szabadon, rögzítés nélküli lendítésekor hogyan kell az egész ütő mozgását irányítani és kontrollálni.*

10.1a. Az elfogadható módon megütött labda

Az *ütés* során:

- a játékosnak szabályosan kell megütnie a labdát az ütő fejével úgy, hogy az ütő csak egy pillanatig érintkezzen a labdával, azaz ne tolja, gereblyézze vagy kanalazza azt.

- ha a játékos ütője véletlenül többször is megüti a labdát, az csak egy *ütésnek* számít, és nem büntetendő.

10.1b. Az ütő rögzítése

Ütés közben a játékos nem rögzítheti az ütőt:

- sem közvetlenül azáltal, hogy az ütőt vagy az ütőt fogó kezét bármely testrészéhez szorítja (**kivéve**, ha az a testrész a kézfej vagy az alkar), vagy

- sem közvetve azáltal, hogy „rögzítési pontot” vesz igénybe úgy, hogy az alkarját valamely testrészéhez szorítja azért, hogy az ütőt fogó kezét rögzítse és az ütőt e biztos pont segítségével lendítse a másik kezével.

Nem történik szabálysértés, ha *ütés* közben a játékos ütője, az ütőt fogó keze vagy alkarja csupán érinti a testét vagy a ruházatát, de az ütőt nem szorítja a testéhez.

E szabály alkalmazásában az „alkar” a kar könyökízület alatti részét jelenti, a csuklót is beleértve.

Lásd a 25.3b. és 25.4h. szabályokat (a 10.1b. szabály módosításáról amputált és mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékosok esetére).

10.1c. Ütés a játék vonalát átlépve vagy azon állva

A játékos nem *üthet* olyan *beállásból*, amelynél a *játék* vonalát szándékoltan a két lába közé veszi vagy a lábával érinti. Ez a *játékvonalra* és annak labda mögötti meghosszabbítására egyaránt vonatkozik.

Kizárólag e szabály alkalmazásában a *játékvonal* nem tartalmaz oldaltávolságot a vonal két oldalán.

Kivétel – Nincs büntetés, ha a játékos a beállást véletlenül vagy azért vette fel, hogy kikerülje egy másik játékos játékvonalát.

Lásd a 25.4i. szabályt (mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékosok esetében a 10.1c. szabály módosítása vonatkozik a mozgássérültek közlekedési eszközének bármely részével felvett beállásra).

10.1d. Mozgó labda megjátszása

A játékos mozgó labdát nem *üthet* meg.

- Egy *játékban lévő* labda akkor „mozog”, ha nem került nyugvó állapotba egy adott helyen.

- Ha a nyugalomba került labda inog (olykor ezt a „billegés” szóval illetik), de az eredeti helyén marad vagy oda visszatér, akkor azt nyugalomban levő, nem mozgó labdának kell tekinteni.

Azonban van három **kivétel**, amelyek esetén nincs büntetés:

1. kivétel – A labda csak akkor kezd el mozogni, hogy a játékos megkezdte a hátralendítést az ütéshez: Ebben a helyzetben a mozgó labda *megütéséről* nem e szabály, hanem a 9.1b. szabály rendelkezik.

2. kivétel – Tee-ről leeső labda: A *tee*-ről leeső labda *megütése* esetén e szabály helyett a 6.2b(5) szabályt kell alkalmazni.

3. kivétel – Vízben mozgó labda: Ha a labda *ideiglenes vízben* vagy *büntetőterületen* található vízben mozog:

- a játékos büntetés nélkül *megütheti* a mozgó labdát, vagy

- a játékos a 16.1. vagy a 17. szabály szerint könnyítést vehet igénybe, és felveheti a mozgó labdát.

A játékos a fentiek közül egyik esetben sem késleltetheti indokolatlanul a játékot (lásd: 5.6a. szabály) azzal, hogy megvárja, amíg a szél vagy a víz áramlása kedvezőbb helyre sodorja a labdát.

Büntetés a 10.1. szabály megszegéséért: *általános büntetés*.

Stroke playben a jelen szabályt megszegő *ütés* számít, és a játékos **két büntetőütést** kap.

10.2. Tanácsadás és egyéb segítség

A szabály célja: *A játékos számára a megfelelő játékstratégia és -taktika megválasztása alapvető kihívást jelent. Ezért a játékos által a versenykörben igénybe vehető tanácsok és egyéb segítségek terén a játékos lehetőségei korlátozottak.*

10.2a. Tanácsadás

A *versenykör* során a játékos:

- nem adhat *tanácsot* senkinek, aki a versenyben a *pályán* játszik;

- nem kérhet *tanácsot* senkitől, kivéve a *caddie*-jét, vagy

- nem nyúlhat másik játékos *felszereléséhez*, hogy olyan információhoz jusson, amely *tanácsnak* számítana, ha azt a másik játékos adná vagy a játékostól kérdeznék meg (pl. a másik játékos ütőinek vagy golftáskájának a megérintése annak megállapításához, hogy milyen ütőt használ).

Ez a szabály nem érvényes egy versenyen a *versenykör* előtt és a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt, valamint (többkörös) versenyen a *versenykörök* közötti időben.

Büntetés a 10.2a. szabály megszegéséért: *általános büntetés*.

Mind *match playben*, mind *stroke playben* a büntetést a következők szerint kell alkalmazni:

- A játékos tanácsot kér vagy ad, amikor valamelyikük a szakaszon játékban van. A játékos **általános büntetést** kap az éppen játszott vagy befejezett szakaszra.

- A játékos tanácsot kér vagy ad, amikor mindkettőjük két szakasz lejátszása között van. A játékos **általános büntetést** kap a következő szakaszra.

Lásd: 22., 23. és 24. szabály (*partnerekkel* játszott játékformák esetén a játékos *tanácsot* adhat a *partnerének* vagy a *partner caddie*-jének és *tanácsot* kérhet a *partnerétől* vagy a *partner caddie*-jétől).

10.2b. Egyéb segítség

(1) Segítség kérése a caddie-től a játék vonalának jelzésére, vagy egyéb irányra vonatkozó információra. Ha a játékos *caddie*-je segítséget nyújt a játékosnak a játék vonalára vagy egyéb irányra vonatkozólag, akkor azt a következő megszorításokkal teheti:

- A *caddie* nem helyezhet el a pályán egy tárgyat, amely mutatja a megfelelő irányt (és a játékos nem kerülheti el a büntetést azáltal, hogy a tárgyat az ütés előtt eltávolítják).

- Az *ütés* közben a *caddie*:

  - Nem állhat a játékos ütési irányában, vagy

  - Nem nyújthat bármi más segítséget (pl. megjelölve egy pontot a talajon).

- A *caddie* nem tartózkodhat a korlátozott területen belül ha azt a 10.2b(4) szabály tiltja.

Azonban ez a szabály nem tiltja, hogy a *caddie* a lyuk közelében álljon, amikor a zászlót kezeli.

(2) Segítség kérése bármilyen más, a caddie-től eltérő személytől a játék vonalának jelzése, vagy egyéb irányra vonatkozó információ iránt. A játékos a *caddie*-n kívül mástól nem kérhet segítséget a *játék vonalá*ra vagy egyéb irányra vonatkozólag, az alábbi kivételekkel:

- A felkért személy közölhet nyilvános információt valamely tárgyra vonatkozólag (pl. megmutathatja azt a fát, amely egy be nem látható fairway középvonalát jelzi).

- A felkért személy állhat a játékos *ütésirányában*, kivéve, ha a játékos labdája a *greenen* van. **Azonban** az ütés megkezdése előtt el kell lépnie onnan.

Azonban ez a szabály nem tiltja, hogy bármely személy a lyuk közelében álljon, amikor a zászlót kezeli.

(3) Tilos bármilyen tárgyat elhelyezni a célzás, a beállás, vagy a lendítés elősegítéséhez. A játékos nem helyezhet el valamilyen tárgyat úgy, hogy az segítse a becélzást, vagy a *beállás* felvételét a tervezett *ütéshez* (pl. egy földre helyezett ütőt, amely mutatja az ütésirányt, vagy a lábának a helyzetét).

A „letesz egy tárgyat" úgy értendő, hogy a tárgy érintkezésben van a talajjal, miközben a játékos hozzá sem ér.

Ha a játékos megszegi e szabályt, nem kerülheti el a büntetést azáltal, hogy a tárgyat az *ütés* megkezdése előtt eltávolítja.

Ez a szabály vonatkozik egyéb, hasonló célú tevékenységekre is, mint pl. amikor a játékos jelet rajzol a homokba vagy harmatba a lendítésének támogatására.

Ez a szabály nem vonatkozik a *labdajelölőre*, amikor azt a labda helyének megjelölésére használják, valamint a labdára, amikor azt már a helyére tették. **Azonban** a *Felszerelésre vonatkozó Szabályok* alapján az irányzó eszköz meghatározásának megfelelő *labdajelölőre* a 4.3. szabály vonatkozik.

Lásd a 25.2c. szabályt (a 10.2b(3) szabály módosításáról vak játékosok esetére).

(4) Korlátozott terület a caddie számára a játékos ütése előtt. Attól kezdve, hogy a játékos megkezdi a *beállást* az *ütéshez* (ami azt jelenti, hogy legalább egyik lába már abban a helyzetben van, ahonnan ütni fog) addig amíg az *ütést* el nem végezte, korlátozva van, hogy a játékos *caddie*-je mikor és milyen célból állhat szándékosan a labda mögött a *játékirány* vonalán, vagy annak meghosszabbítása közelében (vagyis a „korlátozott területen") az alábbiak szerint:

- Becélzás. A *caddie* nem állhat a korlátozott területen a célzás segítésére. Ilyen segítségnek minősül az is, ha a *caddie* szó nélkül félreáll ugyan, de eközben jelzi a játékosnak, hogy mi a helyes célirány a kiválasztott célpontra. **Azonban** nincs büntetés, ha a játékos kiáll az ütésből annak megkezdése előtt, majd a *caddie* eltávozik a korlátozott területről mielőtt a játékos újra megkezdené a beállást az ütéshez.

- Egyéb segítség. Ha a *caddie* a becélzástól eltérő egyéb segítséget nyújt (pl. ellenőrzi, hogy a játékos ütője hátralendítéskor beleakad-e a mögötte lévő fába), akkor a *caddie* állhat a korlátozott területen, de csak akkor, ha eltávozik onnan az *ütés* megkezdése előtt, és feltéve, hogy a beállása nem egy megszokott rutin része.

Nincs büntetés, ha a *caddie* nem szándékosan áll a korlátozott területen.

Jelen szabály nem tiltja meg a játékosnak, hogy a *caddie*-jétől eltérő más személyt megkérjen arra, hogy a korlátozott területen állva labdájának röptét figyelje.

Lásd: 22., 23. és 24. szabály (*partnerekkel* játszott játékformákban a játékos *partnere* és *caddie*-je számára ugyanazok a cselekvések engedélyezettek és ugyanazok a korlátozások vonatkoznak, mint a 10.2b(2) és (4) szabály szerint a játékos *caddie*-je számára).
Lásd a 25.2c. szabályt (a 10.2b(3) szabály módosításáról vak játékosok esetére).

(5) Fizikai segítség, zavaró hatás kiküszöbölése, védelem a természeti erőkkel szemben. A játékos nem üthet:

- miközben fizikai segítséget kap a *caddie*-jétől vagy bárki mástól, vagy

- ha a *caddie*-je vagy egy másik személy vagy tárgy szándékoltan úgy helyezkedik el, hogy:
  - kiküszöböljön zavaró hatásokat, vagy

  - védelmet nyújtson a napsütés, az eső, a szél vagy egyéb természeti erők ellen.

Jelen szabály nem tiltja meg a játékosnak, hogy:

- az *ütés* során maga védekezzen a természeti erőkkel szemben, pl. védőruházatot viseljen vagy esernyőt tartson maga fölé, vagy

- megkérjen egy olyan személyt, akit nem maga a játékos állított oda, hogy maradjon ott, ahol van, vagy álljon át máshova (pl. amikor egy néző árnyékot vet a labdájára).

Büntetés a 10.2. szabály megszegéséért: *általános büntetés*.

10.3. A caddie (segítő)

A szabály célja: *A játékos caddie-t vehet maga mellé, aki viszi az ütőit, tanácsot ad vagy egyéb módon segít a versenykörben, a caddie által végezhető tevékenységek köre azonban korlátozott. A caddie versenykörben végzett tevékenységeiért a játékos felel, és büntetést kap, ha a caddie megszegi a Szabályokat.*

10.3a. A caddie segítheti a játékost a versenykörben

(1) *A játékos egyszerre csak egy caddie-t vehet maga mellé.* A játékos *caddie*-t vehet maga mellé, aki viszi és kezeli az ütőit, *tanácsot* ad vagy egyéb engedélyezett módon segít a *versenykör* során, **azonban** ezeket az alábbi korlátozások mellett teheti:

- A játékos mellett egyszerre csak egy *caddie* lehet.

- A játékos a *versenykörben caddie*-t cserélhet, **azonban** ezt átmeneti időre nem teheti meg, azzal a kizárólagos céllal, hogy az új *caddie*-től *tanácsot* kapjon.

Függetlenül attól, hogy a játékosnak van-e *caddie*-je, a játékossal együtt gyalogló, utazó vagy a játékos egyéb holmijait (pl. esőkabát, esernyő, étel vagy ital) vivő más személy nem számít a játékos *caddie*-jének, kivéve, ha ezt a személyt a játékos *caddie*-ként nevezi meg, vagy ez a személy a játékos ütőit is viszi, szállítja vagy kezeli.

(2) *Ugyanazt a caddie-t két vagy több játékos is maga mellé veheti.* Ha két játékos közös *caddie*-je egy konkrét cselekménye miatt szabálykérdés merül fel, és eldöntésre vár, hogy melyik játékos érdekében történt a cselekmény, az alábbi szempontokat kell szem előtt tartani:

- Ha a *caddie* cselekménye kifejezetten a *caddie*-t alkalmazó egyik játékos konkrét utasítására történt, a cselekmény e játékos érdekében történtnek számít.

- Ha az adott cselekményre egyik játékos sem kérte fel kifejezetten a *caddie*-t, azt úgy kell tekinteni, hogy a cselekmény a *caddie*-t igénybe vevő azon játékos érdekében történt, akinek a labdáját érinti.

Lásd: Bizottsági eljárások, 8. fejezet, H-1 helyi mintaszabály (a *Bizottság* helyi szabályt hozhat, amelyben megtiltja vagy megköveteli a *caddie*-k igénybevételét vagy korlátozza a *caddie* játékos általi kiválasztását).
Lásd a 25.2., 25.4. és. 25.5. szabályokat (bizonyos fogyatékkal élő játékosok is kaphatnak segítséget egy segítőtől).

Büntetés a 10.3a. szabály megszegéséért:

- A játékos minden olyan szakaszra ***általános büntetést*** kap, amelynél egyszerre több *caddie* segítségét vette igénybe.

- Ha a szabályszegés két szakasz között történik vagy folytatódik, a játékos az ***általános büntetést*** kapja a következő szakaszra.

10.3b. A caddie számára engedélyezett tevékenységek

Az alábbi példák ismertetik azokat a tevékenységeket, amelyeket *caddie* megtehet, és amelyeket nem:

(1) *Minden esetben megengedett tevékenységek.* A *caddie* az alábbi tevékenységeket bármikor végezheti, amikor azokat a Szabályok egyébként megengedik:

- viheti, szállíthatja és kezelheti a játékos ütőjét és egyéb *felszerelését* (pl. vezetheti a golfkocsit vagy húzhatja a golftrolit);
- keresheti a játékos labdáját (7.1. szabály);
- az *ütés* előtt tájékoztatást, *tanácsot* adhat, továbbá más segítséget is nyújthat (10.2a. és 10.2b. szabály);
- a *pálya* gondozása érdekében elsimíthatja a *bunkereket* és más tevékenységet is végezhet (8.2. szabály kivétele, 8.3. szabály kivétele, 12.2b(2) és (3) szabály);
- a *greenen* eltávolíthatja a homokot és a laza földet, kijavíthatja a hibákat (13.1c. szabály);
- kiveheti és kezelheti a *zászlórudat* (13.2b. szabály);
- a *greenen megjelölheti* a játékos labdájának helyét, felveheti és *visszahelyezheti* a labdát (14.1b. szabály kivétele, 14.2. szabály);
- megtisztíthatja a játékos labdáját (14.1c. szabály);
- eltávolíthatja a *laza természetes anyagokat* és a *mozdítható akadályokat* (15.1. és 15.2. szabály).

(2) *Kizárólag a játékos engedélyével végezhető tevékenységek.* Az alábbi tevékenységeket a *caddie* kizárólag a játékos engedélyével végezheti – amelyet minden alkalommal külön, nem pedig általánosan a *versenykörre* vonatkozóan kell megadni –, és csak akkor, ha azokat a Szabályok egyébként megengedik a játékos számára:

- Visszaállíthatja a környezetet, amely azt követően rosszabbodott, hogy a játékos labdája nyugalomba került (8.1d. szabály).

- Ha a játékos labdája a *greenen* kívül van, felveheti egy olyan szabály alapján, amely előírja a labda *visszahelyezését*, vagy miután úgy döntött, hogy egy szabály alapján könnyítést vesz igénybe (14.1b. szabály).

(3) <u>*Tilos tevékenységek.*</u> A *caddie* az alábbi tevékenységeket nem végezheti a játékos számára:

- Nem adhatja meg a következő *ütést*, a szakaszt vagy a mérkőzést az *ellenfél* részére és nem egyezhet meg az *ellenféllel* a mérkőzés eredményében (3.2. szabály).

- Nem *helyezheti vissza* a labdát, kivéve, ha azt a *caddie* vette fel vagy *mozdította* el (14.2b. szabály).

- *Könnyítési területen* nem *ejtheti* vagy helyezheti a labdát (14.3. szabály).

- Nem dönthet könnyítés igénybevételéről egy adott szabály szerint (pl. a labda játszhatatlannak minősítése a 19. szabály szerint vagy könnyítés igénybevétele *rendellenes pályaviszony* vagy *büntetőterület* esetén a 16.1. vagy 17. szabály szerint); a *caddie* erre javaslatot tehet a játékosnak, de a döntést a játékosnak kell meghoznia.

10.3c. A caddie tevékenységéért és az általa elkövetett szabálysértésért a játékos a felelős

A *versenykörben* és a játék 5.7a. szabály szerinti leállításának ideje alatt a játékos felelős a *caddie*-je tevékenységéért, a *versenykör* előtti és utáni tevékenységeiért azonban nem.

Ha a *caddie* tevékenységével szabályt szeg vagy szegne, az olyan, mintha azt a játékos tette volna, így az adott szabály alapján járó büntetést a játékos kapja.

Ha egy adott szabály alkalmazása attól függ, hogy a játékosnak van-e tudomása bizonyos tényekről, azt úgy kell tekinteni, hogy a játékosnak tudomása van mindarról, amiről a *caddie*-jének is.

11. szabály – A mozgásban levő labda véletlenül eltalál egy személyt, állatot vagy tárgyat; a mozgásban lévő labda befolyásolására irányuló szándékos cselekmények

A szabály célja: *A 11. szabály előírja, hogy mi a teendő, ha a játékos mozgásban levő labdája eltalál egy személyt, állatot, felszerelést vagy bármi mást a pályán. Ha ez véletlenül történik, nincs büntetés, és a játékosnak szabály szerint el kell fogadnia az eredményt, függetlenül attól, hogy az kedvező-e vagy sem, majd a labdát arról a helyről kell megjátszania, ahol az nyugalomba került. A 11. szabály emellett tiltja, hogy a játékos szándékosan befolyásolja, hol kerüljön nyugalomba mozgásban lévő labdája.*

Ez a szabály alkalmazandó minden olyan esetben, amikor a *játékban lévő* labda (*ütést* követően vagy máshogyan) mozgásban van, **kivéve**, ha a labdát egy *könnyítési* területen *ejtették*, és még nem került nyugalomba. Erre a helyzetre a 14.3. szabály vonatkozik.

11.1. A mozgásban levő labda véletlenül eltalál egy személyt vagy egy külső tényezőt

11.1a. Egyik játékos sem kap büntetést

Ha a játékos mozgásban levő labdája véletlenül eltalál egy személyt vagy egy *külső tényezőt*:

- Egyik játékos sem kap büntetést.
- Ez arra az esetre is vonatkozik, amikor a labda a játékost, az *ellenfelet* vagy egy másik játékost, illetve annak *caddie*-jét vagy *felszerelését* találja el.

Kivétel – A greenen megjátszott labda stroke playben: Ha a játékos mozgásban levő labdája eltalál egy másik, a *greenen* nyugvó labdát, és az *ütés* előtt mindkét labda a *greenen* volt, a játékos ***általános büntetést*** (**két büntetőütés**) kap.

11.1b. Ahonnan a labdát meg kell játszani

(1) *Ha a labdát a greenen kívül bárhonnan játszották meg.* Ha a játékosnak a *greenen* kívül bárhonnan megjátszott, mozgásban levő labdája véletlenül eltalál egy személyt (beleértve magát a játékost) vagy egy *külső tényezőt* (beleértve a *felszerelést*), a labdát rendesen onnan kell megjátszani, ahol fekszik. **Azonban** ha a labda egy személyen, egy *állaton* vagy egy mozgó *külső tényezőn* kerül nyugalomba, a játékos nem játszhatja meg a labdát onnan, ahol az fekszik. Helyette a játékosnak az alábbi könnyítést kell igénybe vennie:

- *Amikor a greenen kívül bárhol a labda egy személyen, állaton vagy mozgó külső tényezőn kerül nyugalomba.* A játékosnak az alábbi könnyítési területen kell *ejtenie* az eredeti vagy egy másik labdát (lásd: 14.3. szabály):

- *Viszonyítási pont:* az a becsült pont, amely pontosan az alatt a személy, *állat* vagy mozgó *külső tényező* alatt van, ahol a labda először nyugalomba került.

- *A könnyítési terület mérete a viszonyítási ponttól mért:* egy *ütőhossz*, az alábbi korlátozásokkal:

- *A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:*

  - a könnyítési területnek a *pálya* ugyanazon *területén* kell lennie, mint a viszonyítási pontnak, és

  - nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint a viszonyítási pont.

- *Amikor a greenen belül a labda egy személyen, állaton vagy mozgó külső tényezőn kerül nyugalomba.* A játékosnak az eredeti labdát vagy egy másik labdát arra a becsült pontra kell helyeznie, amely pontosan az alatt a személy, állat vagy mozgó *külső tényező* alatt lenne, ahol a labda először nyugalomba került. Ugyanígy kell eljárnia, ha a 14.2b(2) és a 14.2e. szabály szerint *helyezi vissza* a labdáját.

Büntetés a 11.1b.(1) szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

(2) *Ha a labdát a greenen játszották meg.* Ha a játékosnak a *greenen* belülről megjátszott mozgó labdája véletlenül eltalál egy személyt vagy *külső tényezőt*, akkor a labdát rendesen onnan kell megjátszani, ahol fekszik. **Azonban** ha *tény vagy szinte biztos*, hogy a mozgó labda az alább felsoroltak bármelyikét a *greenen* találta el, akkor a játékos köteles újrajátszani az *ütést* az eredeti vagy egy másik labdával, az *ütés* eredeti helyéről (lásd a 14.6. szabályt):

- Bármely személyt, aki:

  - nem a játékos, vagy

  - nem a *zászlót* kezelő személy (akire nem ez a szabály, hanem a 13.2b.(2) vonatkozik).

- Mozdítható akadályt, ami:

  - nem az *ütéshez* használt ütő,

  - nem egy *labdajelölő*,

  - nem egy nyugalomban lévő labda (lásd a 11.1a. szabályt, hogy jár-e érte büntetés stroke play játékban), vagy

- nem a *zászló* (amire nem ez a szabály, hanem a 13.2b.(2) vonatkozik).

- Olyan *állatot*, amely nincs *laza természetes anyagként* meghatározva (pl. egy rovar).

Ha a játékos újrajátssza az *ütést*, de nem a *megfelelő helyről*, akkor a büntetése ***általános büntetés*** a 14.7. szabály szerint.

Ha a játékos nem játssza újra az *ütést*, akkor a büntetése ***általános büntetés***, az eredeti *ütés* érvényes, de a játékos nem játszott *idegen helyről*.

Lásd a 25.4k. szabályt (mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékosok esetén a 11.1b.(2) szabály módosítása úgy, hogy az eszközt eltaláló labdát onnan kell megjátszani, ahol fekszik).

11.2. A mozgásban levő labdát egy személy szándékosan eltéríti vagy megállítja

11.2a. Amikor a 11.2. szabály alkalmazandó

Ez a szabály kizárólag akkor alkalmazandó, ha *tény vagy szinte biztos*, hogy a játékos mozgásban levő labdáját valaki szándékosan eltérítette vagy megállította azáltal, hogy:

- vagy az adott személy szándékosan megérinti a mozgásban levő labdát;

- vagy a mozgásban levő labda eltalál valamilyen *felszerelést* vagy egyéb tárgyat (**kivéve** a labdajelölőt vagy egy másik nyugvó labdát, mielőtt a labdát megjátszották vagy más módon mozgásba került) vagy személyt (pl. a játékos *caddie*-jét), amelyet/akit a játékos szándékosan helyezett el vagy hagyott olyan helyen, hogy az adott *felszerelés*, tárgy vagy személy a mozgásban levő labdát eltéríthesse vagy megállíthassa.

Kivétel – Ha a labdát match playben szándékosan eltérítik vagy megállítják akkor, amikor nincs észszerű esély arra, hogy a labda lyukba kerüljön: Ha az *ellenfél* mozgásban levő labdáját szándékosan eltérítik vagy megállítják akkor, amikor nincs észszerű esély arra, hogy a labda *lyukba* kerüljön, és ezt megadásként vagy akkor teszik, amikor a labdának *lyukba* kell kerülnie ahhoz, hogy a szakasz döntetlennel végződjön, e szabály helyett a 3.2a(1) vagy 3.2b(1) szabályt kell alkalmazni.

A 15.3. szabály vonatkozik a játékosnak azon jogára, hogy az *ütés* előtt felvetetheti a labdát vagy *labdajelölőt*, ha joggal feltételezi, hogy azok segíthetik vagy zavarhatják a játékot.

11.2b. Amikor a játékos büntetést kap

- A játékos ***általános büntetést*** kap, ha szándékosan eltérít vagy megállít egy mozgásban levő labdát.

- Ez attól függetlenül érvényes, hogy a játékos saját labdájáról vagy az egyik *ellenfél* vagy *stroke playben* egy másik játékos által megjátszott labdáról van-e szó.

Kivétel – Vízben mozgó labda: Nincs büntetés akkor, ha a játékos a 16.1. vagy a 17. szabály szerint könnyítést igénybe véve felveszi az *ideiglenes vízben* vagy egy *büntetőterületen* vízben mozgó labdáját (lásd: 10.1d. szabály, 3. kivétel).

Lásd a 22.2. szabályt (*Foursome* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében és a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni), illetve a **23.5. szabályt** (*Four-Ball* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében, és a játékos labdájának vagy *felszerelésének* vonatkozásában a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni).

11.2c. Ahonnan a szándékosan eltérített vagy megállított labdát meg kell játszani

Ha *tény vagy szinte biztos*, hogy a játékos mozgásban levő labdáját valaki szándékosan eltérítette vagy megállította (függetlenül attól, hogy a labdát megtalálták-e vagy sem), a labdát tilos onnan megjátszani, ahol fekszik. Helyette a játékosnak az alábbi könnyítések egyikét kell igénybe vennie:

(1) *Ütés a greenen kívül bárhonnan.* Ekkor a játékosnak a könnyítést azon becsült hely alapján kell igénybe vennie, ahol a labda az eltérítés vagy a megállítás nélkül nyugalomba került volna:

- *Ha a labda bárhol a greenen kívül került volna nyugalomba.* A játékosnak az alábbi *könnyítési területen* kell *ejtenie* az eredeti vagy egy másik labdát (lásd: 14.3. szabály):

  - *Viszonyítási pont:* az a becsült hely, ahol a labda nyugalomba került volna.

  - *A könnyítési terület mérete a viszonyítási ponttól mérve:* egy *ütőhossz*, az alábbi korlátozásokkal:

  - *A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:*

    - a könnyítési területnek a *pálya* ugyanazon *területén* kell lennie, mint a viszonyítási pontnak, és

    - nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint a viszonyítási pont.

  Kivétel – A labda vélhetően büntetőterületen belül került nyugalomba: Ha a labda becsült helye büntetőterületen van, a játékosnak nem szükséges a jelen szabály szerinti könnyítéssel élnie. Helyette könnyítést vehet igénybe közvetlenül a büntetőterületről a 17.1d. szabály szerint referenciapontnak tekintve azt a becsült pontot, ahol a labda a büntetőterület határát utoljára keresztezte.

- *Ha a labda a greenen került volna nyugalomba:* A játékosnak a 14.2b(2) és a 14.2e. szabály szerinti módon arra a becsült helyre kell *visszahelyeznie* az eredeti vagy egy másik labdát, ahol a labda nyugalomba került volna.

- *Ha a labda pályahatáron kívül került volna nyugalomba:* A játékosnak a 18.2. szabály szerint *ütés és távolság* könnyítést kell igénybe vennie.

Büntetés a 11.2.(1) szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

(2) *Ütés a putting greenen.* A játékosnak újra kell játszania az *ütést* az eredeti, vagy egy másik labdával arról a helyről, ahonnan az eredeti *ütést* játszotta (lásd: a 14.6 szabályt).

Ha a játékos újrajátssza az *ütést*, de *idegen helyről*, akkor ***általános büntetést*** kap a 14.7a. szabály szerint.

Ha a játékos nem játssza újra az *ütést*, akkor ***általános büntetést*** kap, az *ütés* számít, de a játékos nem játszott *idegen helyről*.

11.3. Tárgyak szándékos elmozdítása vagy a környezet szándékos megváltoztatása a mozgó labda befolyásolására

Ha egy labda mozgásban van, a játékos számára az alábbi tevékenységek szándékos végzése tilos annak befolyásolása érdekében, hogy a labda (akár a játékos saját labdája, akár egy másik játékos labdája) hol kerüljön nyugalmi helyzetbe:

- nem változtathatja meg a pálya állapotát a 8.1a. szabályban felsorolt tevékenységekkel (pl. kiütött fűcsomó visszahelyezése vagy megemelkedett gyeprész lenyomkodása), vagy

- nem veheti fel vagy mozdíthatja el a következőket:

  - *laza természetes anyag* (lásd: 15.1a. szabály, 2. kivétel), vagy

  - *mozdítható akadály* (lásd: 15.2a. szabály, 2. kivétel).

A tiltott szándékos tevékenységekkel a játékos akkor is megsérti jelen szabályt, ha a tevékenysége nem befolyásolja a labdát abban, hogy hol kerüljön nyugalomba.

Kivétel – Zászlórúd elmozdítása, nyugvó labda a greenen és a játékos egyéb felszerelése: A jelen szabály nem tiltja meg, hogy a játékos felvegye vagy elmozdítsa:

- a lyukból eltávolított *zászlórudat*;

- a *greenen* nyugvó labdát, vagy
- a játékos egyéb *felszerelését* (kivéve a *greenen* kívül bárhol máshol található nyugvó labdát és a *pálya* bármely területén található *labdajelölőt*).

Mozgó labda esetén a *zászlórúd lyukból* való kivételéről (és kezeléséről) nem ez a szabály, hanem a 13.2. szabály rendelkezik.

Büntetés az 11.3. szabály megszegéséért: *általános büntetés*.

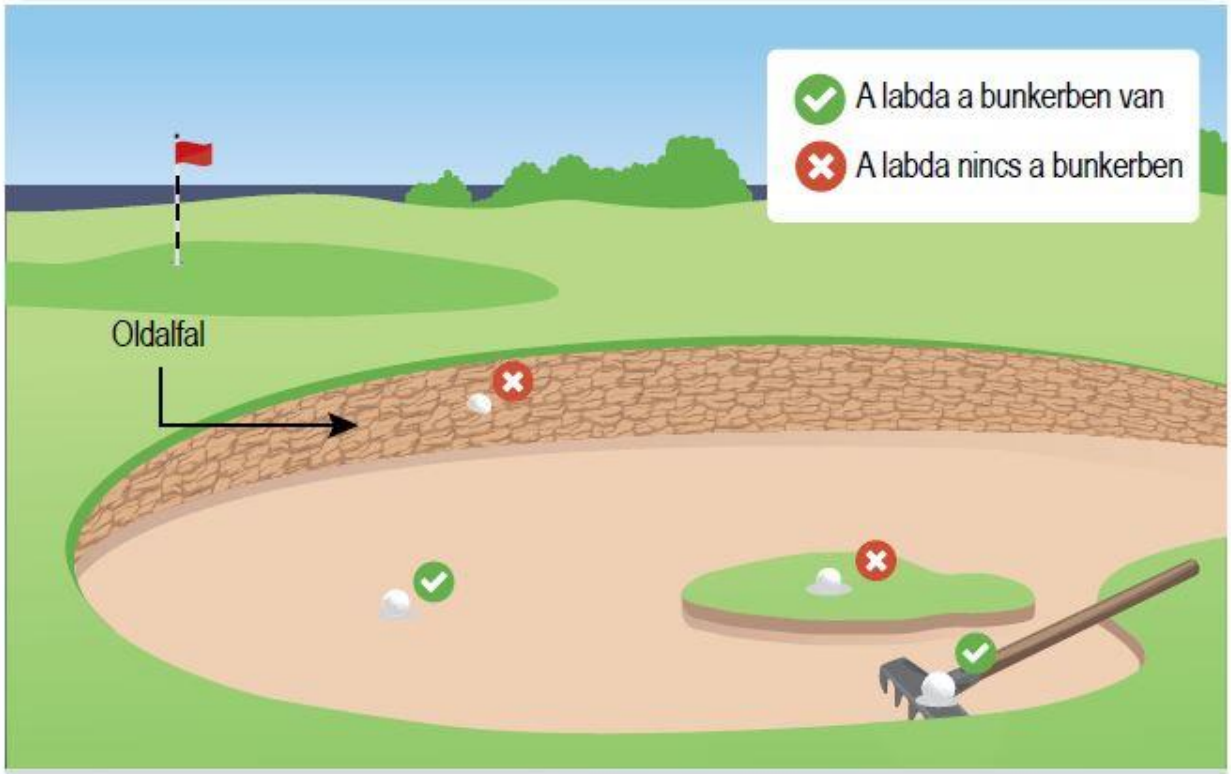
Lásd a 22.2. szabályt (*Foursome* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében és a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni), illetve a **23.5. szabályt** (*Four-Ball* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében, és a játékos labdájának vagy *felszerelésének* vonatkozásában a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni).

IV. *A bunkerre és a greenre vonatkozó speciális szabályok (12–13. szabály)*

12. szabály: **Bunkerek** (homokcsapdák)

A szabály célja: *A 12. szabály a bunkerekre vonatkozó speciális szabállyal foglalkozik. A bunkerek olyan speciálisan kialakított területek, amelyek célja, hogy próbára tegyék a játékos képességét a labda homokból történő megjátszására. Ahhoz, hogy a játékos számára ez valódi kihívást jelentsen, bizonyos korlátozások vonatkoznak a homok ütés előtti megérintésére és arra, hogy a játékos honnan vehet igénybe könnyítést a bunkerben lévő labdánál.*

ÁBRA A 12.1. SZABÁLYHOZ: AMIKOR A LABDA A BUNKERBEN VAN



A bunker meghatározásával és a 12.1. szabállyal összhangban az ábra példákat ad arra, hogy mikor van és mikor nincs a labda a bunkerben.

12.1. Amikor a labda a bunkerben van

A labda akkor van a *bunkerben*, ha a labda bármely része:

- homokhoz hozzáér, amely a *bunker* szélén belül levő talajon van, vagy

- a *bunker* szélén belül és nyugalmi állapotban van (de csak azért nem ér a homokhoz, mert):

  - olyan talajon fekszik, ahol rendes körülmények között homoknak kellene lennie (pl. ahonnan a szél elfújta vagy a víz elmosta a homokot), vagy

  - olyan *laza természetes anyagon*, *mozdítható akadályon* vagy akadályban, *rendellenes pályaviszonyok* között vagy a *pálya szerves részét képező tárgyon* vagy tárgyban van, amely hozzáér a *bunkerben* lévő homokhoz, vagy ahhoz a talajhoz, ahol rendes körülmények között homoknak kellene lennie.

A labda nincs a *bunkerben*, ha a földön, füvön vagy egyéb ott növő vagy oda rögzült természetes tárgyon fekszik a *bunker* szélén belül anélkül, hogy homokot érintene.

Ha a labda egy része egyszerre fekszik a *bunkerben* és a *pálya* egy másik *területén*, a 2.2c. szabály lép életbe.

12.2. A labda megjátszása bunkerben

Ez a szabály a *versenykör* alatt és a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt egyaránt alkalmazandó.

12.2a. Laza természetes anyagok és mozdítható akadályok eltávolítása

A labda *bunkerben* történő megjátszása előtt a játékos a 15.1. szabály szerint eltávolíthatja a *laza természetes anyagokat*, a 15.2. szabály szerint pedig a *mozdítható akadályokat*.

Ez jelentheti a *bunkerben* található homok indokolt megérintését és elmozdítását, amire a fent említett anyagok eltávolításához van szükség.

12.2b. A bunkerben található homok megérintésére vonatkozó korlátozások

(1) <u>*Amikor büntetés jár a homok megérintéséért.*</u> A *bunkerben* lévő labda *megütése* előtt a játékosnak tilos:

- a kezével, ütőjével, gereblyével vagy egyéb tárggyal szándékosan megérintenie a *bunkerben* lévő homokot, hogy ezáltal a homok állapotának tesztelésével információkat szerezzen a következő *ütéshez*, vagy

- ütőjével megérintenie a *bunkerben* lévő homokot:

- sem közvetlenül a labda előtt és mögött (**kivéve** a 7.1a. szabály szerint, azaz a labda alapos keresése során vagy a 12.2a. szabály szerint, azaz a l*aza természetes anyag* vagy *mozdítható akadály* eltávolítása során),

- sem a próbalendítéskor,

- sem *ütés* előtti hátralendítéskor.

Lásd a 25.2f. szabályt (a 12.2b(1) szabály módosításáról vak játékosok esetére); illetve a **25.4l. szabályt** (a 12.2b(1) szabály alkalmazásáról mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékosokra).

(2) *Amikor nem jár büntetés a homok megérintéséért.* Az (1) pontban foglaltak **kivételével** ez a szabály nem tiltja, hogy a játékos bármilyen egyéb módon megérintse a *bunkerben* lévő homokot, beleértve azt, amikor:

- a lábát a próbalendítéshez vagy az *ütéshez* szükséges *beálláshoz* a homokba mélyeszti;

- a *bunkert* a *pálya* gondozása érdekében elsimítja;

- az ütőket, a *felszerelést* vagy egyéb tárgyakat a *bunkerbe* helyezi (akár azok dobásával vagy letevésével);

- egy adott szabály alapján mérést végez, *jelölést* tesz, felvesz, *visszahelyez* vagy egyéb tevékenységet végez;

- az ütőre támaszkodva pihen, megtartja az egyensúlyát vagy megakadályozza az elesését, vagy

- a homokot csalódottságában vagy dühében megüti.

Azonban a játékos ***általános büntetést*** kap, ha a 8.1a. szabályt megszegve a homok megérintésével *javítja* az *ütés környezetét*. (A pálya állapotának a játék befolyásolása érdekében történő *javításáról* vagy rontásáról lásd: 8.2. és 8.3. szabály.)

(3) *A labda bunkerből történő kiütését követően nincs korlátozás.* Miután a játékos megjátszotta a *bunkerben* fekvő labdát úgy, hogy az a *bunkeren* kívülre került, a játékos:

- a 12.2b(1) szabályban meghatározott büntetés nélkül megérintheti a *bunkerben* lévő homokot, és

- a *pálya* gondozása érdekében a 8.1a. szabályban meghatározott büntetés nélkül elsimíthatja a *bunkerben* lévő homokot.

Ez arra az esetre is vonatkozik, ha a labda a *bunkeren* kívül kerül nyugalomba, és:

- a játékosnak a Szabályok alapján *ütés és távolság* könnyítést kell vagy lehet igénybe vennie a labda *bunkeren* belüli *ejtésével*, vagy

- a *bunkerben* lévő homok a játékos által a *bunkeren* kívülről elvégzendő következő *ütés játékvonalán* található.

Azonban ha a *bunkerből* megjátszott labda visszakerül a *bunkerbe*, vagy a játékos könnyítést vesz igénybe a labda *bunkerben* történő *ejtésével*, a 12.2b(1) és a 8.1a. szabályban foglalt korlátozások erre a *bunkerben* játékban lévő labdára is érvényesek.

Büntetés a 12.2. szabály megszegéséért: *általános büntetés*.

12.3. A bunkerben lévő labdára vonatkozó speciális könnyítési szabályok

Ha a labda *bunkerben* van, a könnyítés igénybevételére az alábbi esetekben külön szabályok vonatkoznak:

- *rendellenes pályaviszony* okozta zavaró hatás (16.1c. szabály);

- veszélyes *állat* okozta zavaró hatás (16.2. szabály);

- játszhatatlan labda (19.3. szabály).

13. szabály: A putting greenek (gurítóterületek)

A szabály célja: *A 13. szabály a greenekre vonatkozó speciális szabály. A greenek kifejezetten a labda talajon történő gurításához kialakított területek, ahol minden egyes greenen zászlórúd jelzi a lyukat, ezért erre a területre a pálya többi területétől eltérő külön szabályok vonatkoznak.*

13.1. A greeneken megengedett és elvárt tevékenységek

A szabály célja: *Ez a szabály lehetővé teszi, hogy a játékos olyan tevékenységeket végezzen a greenen, amelyek a greenen kívül nem megengedettek, pl. megjelölheti, felveheti, megtisztíthatja és visszahelyezheti a labdát, kijavíthatja a sérüléseket és eltávolíthatja a homokot és a laza földet a greenről. Azért, ha a greenen a játékos véletlenül elmozdítja a labdát vagy a labdajelölőt, nincs büntetés.*

13.1a. Amikor a labda a greenen van

A labda akkor van a *greenen*, ha a labda bármely része:

- érinti a *greent*, vagy
- a *green* szélén belül bármin vagy bármiben (pl. *laza természetes anyagon* vagy *akadályban*) fekszik.

Ha a labda egy része egyszerre fekszik a *greenen* és a *pálya* egy másik *területén*, a 2.2c. szabály lép életbe.

13.1b. A greenen lévő labda megjelölése, felvétele és megtisztítása

A *greenen* lévő labdát fel lehet venni és meg lehet tisztítani (lásd: 14.1. szabály).

A felvétel előtt meg kell *jelölni* a labda helyét, majd a labdát *vissza kell helyezni* az eredeti helyére (lásd: 14.2. szabály).

13.1c. Megengedett javítások a greenen

A játékos a *versenykör* során vagy a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt az alábbi két tevékenységet végezheti a *greenen* attól függetlenül, hogy a labda a *greenen* vagy azon kívül fekszik:

(1) *A homok és a laza föld eltávolítása.* A homokot és a laza földet büntetés nélkül el lehet távolítania *greenről*.

(2) *Sérülés kijavítása.* A játékos a *greenen* büntetés nélkül kijavíthatja a sérüléseket törekedve arra, hogy a lehető legjobban visszaállítsa a *green* eredeti állapotát, **azonban**:

- ehhez kizárólag a saját kezét, lábát vagy egyéb testrészét, szokásos labdanyomjavító eszközt, *tee*-t, ütőt vagy hasonló szokásos *felszerelési tárgyat* használhat, és

- indokolatlanul nem késleltetheti a játékot (lásd: 5.6a. szabály).

Azonban ha játékos oly módon *javít* a *greenen*, amely túllépi a *green* eredeti állapotának visszaállításához szükséges tevékenységek észszerű kereteit (pl. nyomot alakít ki a *lyukhoz* vagy egy meg nem engedett tárgyat használ fel), a játékos ***általános büntetést*** kap a 8.1a. szabály megszegéséért.

A „*green* sérülése" kitétel valamely személy (beleértve magát a játékost) vagy *külső tényező* által okozott rongálódást jelent, pl.:

- labdanyomok, cipő által okozott sérülések (pl. cipőszegnyom), valamint *felszerelés* vagy *zászlórúd* által okozott sérülések és bemélyedések;

- régi *lyuk*nyomok, gyepdugók, gyeptéglák illeszkedése és karbantartó eszközök vagy járművek okozta sérülések és keréknyomok;

- *állati* csapások és patanyomok, és

- besüppedt tárgyak (pl. kő, makk, jégeső vagy *tee*) és azok lenyomata.

Azonban a „*green* sérülése" az alábbiak okozta sérülésekre és körülményekre nem vonatkozik:

- a *green* általános állapotának karbantartása során végzett szokásos tevékenységek (pl. a gyeplevegőztetés okozta szellőzőlyukak és fűnyíró okozta függőleges bevágások) kialakítása);

- öntözés, eső és egyéb *természeti erők*;

- természetes felszíni egyenetlenségek (pl. gyomok, kopár területek, beteg vagy egyenetlenül növő gyep), vagy

- a *lyuk* természetes elhasználódása.

13.1d. Ha a labda vagy a labdajelölő elmozdul a greenen

Két speciális szabály vonatkozik arra az esetre, amikor a labda vagy a *labdajelölő elmozdul* a *greenen*.

(1) *Nem jár büntetés a labda véletlen elmozdításáért.* Nincs büntetés, ha a játékos, az *ellenfél* vagy *stroke playben* egy másik játékos a *greenen* véletlenül *elmozdítja* a játékos labdáját vagy a *labdajelölőt*.

A játékosnak ekkor:

- *vissza kell helyeznie* a labdát annak eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály), vagy

- egy *labdajelölőt* kell elhelyeznie az eredeti hely *megjelöléséhez*.

Kivétel – Amikor a labda hátralendítéskor vagy ütéskor elmozdul, majd a játékos elvégzi az ütést, a labdát onnan kell megjátszani, ahol az fekszik (lásd: 9.1b. szabály).

Ha a *greenen* a játékos vagy az *ellenfél* szándékosan felveszi a játékos labdáját vagy a *labdajelölőt*, a büntetés megítéléséről a 9.4. vagy a 9.5. szabály rendelkezik.

(2) *Amikor a természeti erők által elmozdított labdát vissza kell helyezni.* Ha a játékos labdája *természeti erők* következtében *mozdul el* a *greenen*, az, hogy a játékosnak honnan kell megjátszania a következő ütést, attól függ, hogy a labdát felvették-e, majd *visszahelyezték*-e az eredeti helyére:

- *Ha a labdát már felvették és visszahelyezték.* A labdát *vissza kell helyezni* az eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály) akkor, ha azt *természeti erők mozdították el*, nem pedig a játékos, nem az *ellenfél* vagy nem valamely *külső tényező* (lásd: 9.3. szabály, kivétel).

- *A labdát még nem vették fel és nem helyezték vissza.* Ebben az esetben a labdát az új helyéről kell megjátszani (lásd: 9.3. szabály).

Büntetés a 13.1d. szabály megszegésével *idegen helyről játszott labdáért*: *általános büntetés a 14.7a szabály szerint.*

13.1e. Tilos szándékosan tesztelni a greent

A játékos a *versenykör* során és a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt szándékosan nem végezheti az alábbi tevékenységeket a *green* vagy az *idegen green* tesztelésére:

- a felszín dörzsölése, vagy

- labda gurítása.

Kivétel – A green tesztelése két szakasz között: A játékos két szakasz között dörzsölheti a felszínt és labdát guríthat az éppen befejezett szakasz *greenjén* és bármely gyakorlógreenen (lásd: 5.5b. szabály).

Büntetés a 13.1e. szabály megszegésével a *green* vagy egy *idegen green* teszteléséért: *általános büntetés.*

Lásd: Bizottsági eljárások, 8. fejezet, I-2. helyi mintaszabály (a *Bizottság* helyi szabályt hozhat, amelyben megtiltja, hogy a játékos labdát gurítson az éppen befejezett szakasz *greenjén*).

13.1f. Idegen green esetén könnyítést kell igénybe venni

(1) *Az idegen green miatti zavaró hatás meghatározása.* E szabály szerint a zavaró hatás akkor áll fenn, ha:

- a játékos labdájának bármely része érintkezik az *idegen greennel*, vagy az *idegen green* szélén belül bármin vagy bármiben (pl. *laza természetes anyagon* vagy *akadályban*) fekszik, vagy

- az *idegen green* fizikailag zavarja a játékos szándékolt *beállásának* vagy szándékolt lendítésének területét.

(2) *Könnyítést kell igénybe venni: idegen green* miatti zavaró hatás esetén a játékos nem játszhatja meg a labdát onnan, ahol az fekszik.

Ehelyett a játékosnak büntetés nélküli könnyítést kell igénybe vennie úgy, hogy az alábbi *könnyítési területen ejtenie* kell az eredeti vagy egy másik labdát (lásd: 14.3. szabály):

- *Viszonyítási pont:* a *legközelebbi teljes könnyítési pont* ugyanazon a *pályaterületen*, ahol az eredeti labda nyugalomba került.

- *A könnyítési terület mérete a viszonyítási ponttól mérve:* egy *ütőhossz*, az alábbi korlátozásokkal:

- *A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:*

  - legyen ugyanazon a *pályaterületen*, mint a viszonyítási pont;

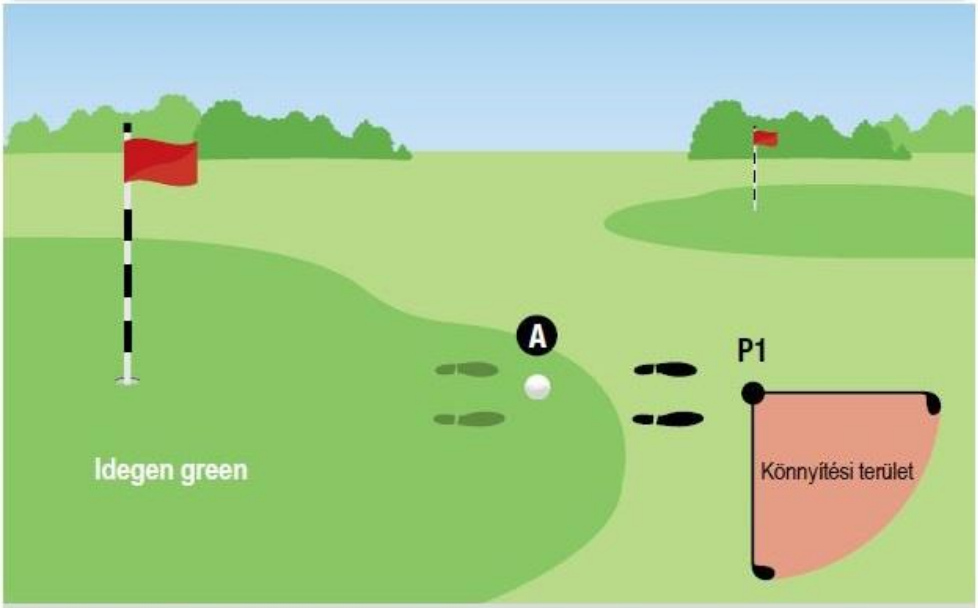
  - nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint a viszonyítási pont, és

  - teljes könnyítést kell alkalmazni az *idegen green* okozta összes zavaró hatás miatt.

(3) *Nem lehet könnyítést igénybe venni, amikor az egyértelműen észszerűtlen.* Nem lehet könnyítést igénybe venni a 13.1f. szabály szerint, ha a zavaró hatás kizárólag azért áll fenn, mert a játékos az adott körülmények között egyértelműen észszerűtlenül választ ütőt, *beállást*, lendítést vagy játékirányt.

Büntetés a 13.1. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

Lásd: Bizottsági eljárások, 8. fejezet, D-3. helyi mintaszabály (a *Bizottság* helyi szabályt hozhat, amelyben megtiltja az olyan *idegen green* miatti könnyítést, amely csak a szándékolt *beállás* területét zavarja).



Büntetés nélküli könnyítést kell igénybe venni, ha idegen green miatti zavaró hatás áll fenn. Az ábra jobbkezes játékost feltételez. Az A labda idegen greenen fekszik, és a legközelebbi teljes könnyítési pont az A labda számára a P1, amelynek ugyanazon a pályaterületen kell lennie, ahol az eredeti labda nyugalomba került (ebben az esetben az általános területen). A könnyítési terület a viszonyítási ponttól egy ütőhosszon belül van, nem lehet közelebb a lyukhoz, mint a viszonyítási pont, és ugyanazon a pályaterületen kell lennie, mint ahol az eredeti labda nyugalomba került. A játékosnak teljes könnyítést kell alkalmaznia az idegen green miatt.

13.2. A zászlórúd

A szabály célja: *Ez a szabály azt tárgyalja, hogy a játékosnak milyen lehetőségei vannak a zászlórúd kezelésekor. A játékos a lyukban hagyhatja a zászlórudat vagy eltávolíttathatja onnan (pl. megkérhet valakit, hogy kezelje a zászlórudat és a labda megjátszása után vegye ki), erről azonban az ütés előtt kell döntenie. Ha a mozgásban levő labda eltalálja a zászlórudat, nem jár büntetés.*

A jelen szabály a *pályán* bárhonnan – akár a *greenről*, akár azon kívülről – megjátszott labdára vonatkozik.

13.2a. A zászlórúd a lyukban marad

(1) *A játékos bent hagyhatja a zászlórudat a lyukban.* A játékos *üthet* úgy, hogy a *zászlórudat* a *lyukban* hagyják, ekkor azonban fennáll annak a lehetősége, hogy a mozgásban levő labda eltalálja azt.

A zászlórúd helyzetéről a játékosnak az *ütés* előtt kell döntenie:

- a *zászlórudat* vagy a *lyukban* hagyják úgy, ahogy ott volt, vagy megigazítják, hogy a *lyuk* közepén legyen, és úgy hagyják,

- vagy a játékos az eltávolított *zászlórudat* visszahelyezteti a *lyukba*.

Mindkét esetben fontos, hogy:

- A játékos nem próbálhat meg előnyre szert tenni oly módon, hogy a *zászlórudat* nem a *lyuk* közepére állíttatja.

- Ha a játékos így tesz, és a mozgásban levő labda eltalálja a *zászlórudat*, ***általános büntetést*** kap.

(2) *Nem jár büntetés akkor, ha a labda eltalálja a lyukban hagyott zászlórudat.* Ha a játékos úgy *üt*, hogy a *zászlórúd* a lyukban van, és a *mozgásban levő labda* eltalálja a *zászlórudat*:

- nincs büntetés (**kivéve** az (1) pontban foglalt esetet), és

- a labdát onnan kell megjátszani, ahol fekszik.

(3) *Korlátozás a lyukban lévő zászlórúd játékos általi elmozdítására és eltávolítására vonatkozóan, amikor a labda mozgásban van.* Miután a játékos úgy végezte el az *ütést*, hogy a *zászlórúd* a *lyukban* volt:

- A játékos és a *caddie*-je szándékosan nem mozdíthatja meg vagy veheti ki a *zászlórudat* azért, hogy ezzel befolyásolja azt, hogy a játékos mozgásban levő labdája hol kerüljön nyugalomba (pl. annak elkerülésével, hogy a labda eltalálja a *zászlórudat*). Ha ez történik, a játékos ***általános büntetést*** kap.

- **Azonban** nincs büntetés azért, ha a játékos bármilyen egyéb okból mozdíttatja vagy veteti ki a *lyukban* lévő *zászlórudat*, pl. ha joggal feltételezi, hogy a mozgásban levő labda nem fogja eltalálni a *zászlórudat*, mielőtt nyugalomba kerülne.

(4) *Korlátozás a lyukban lévő zászlórúd más játékosok általi elmozdítására és eltávolítására vonatkozóan, ha a játékos úgy döntött, hogy a zászlórudat a lyukban hagyja.* Ha a játékos a

zászlórudat a *lyukban* hagyta, és senkinek nem adott felhatalmazást arra, hogy kezelje azt (lásd: 13.2b(1) szabály), más játékos szándékosan nem mozdíthatja meg vagy veheti ki a *zászlórudat* azért, hogy ezzel befolyásolja, hogy a játékos mozgásban levő labdája hol kerüljön nyugalomba.

- Ha egy másik játékos vagy a *caddie*-je az *ütés* előtt vagy közben mégis kiveszi a *zászlórudat*, és a játékos ezt nem észlelve végzi el az *ütést*, vagy akkor veszik ki a zászlót, amikor a játékos labdája az *ütés* után már mozgásban van, a kérdéses másik játékos ***általános büntetést*** kap.

- Nem jár **azonban** büntetés, ha a másik játékos vagy a *caddie*-je egyéb okból mozdítja el vagy veszi ki a *zászlórudat*, pl. azért, mert:

  - joggal feltételezi, hogy a játékos mozgásban levő labdája nem fogja eltalálni a *zászlórudat*, mielőtt nyugalomba kerül, vagy

  - nem veszi észre, hogy a játékos éppen játszani készül vagy hogy a játékos labdája mozgásban van.

Lásd a 22.2. szabályt (*Foursome* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében és a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni), illetve a **23.5. szabályt** (*Four-Ball* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében, és a játékos labdájának vagy *felszerelésének* vonatkozásában a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni).

13.2b. Zászlórúd kivétele a lyukból

(1) *A játékos kiveteti a zászlórudat a lyukból.* A játékos *üthet* úgy, hogy a *zászlórudat* eltávolíttatja a *lyukból*, hogy a *mozgásban levő labda* ne találja el azt.

A zászlórúd helyzetéről a játékosnak az ütés előtt kell döntenie:

- vagy úgy, hogy a labda megjátszása előtt kiveteti a *zászlórudat* a *lyukból*;

- vagy úgy, hogy felhatalmazást ad valakinek arra, hogy kezelje a *zászlórudat*, azaz vegye ki azt oly módon, hogy:

  - először az *ütés* előtt és alatt a *lyukban*, a *lyuk* felett vagy a lyuk mellett tartja a *zászlórudat*, ezzel jelezvén a játékosnak a *lyuk* helyét,

  - majd az *ütés* után kiveszi a *zászlórudat* a lyukból.

Az alábbi esetekben úgy kell tekinteni, hogy a játékos felhatalmazást adott a *zászlórúd* kezelésére:

- ha a játékos *caddie*-je az *ütés* elvégzésekor a *lyukban*, a *lyuk* felett vagy mellett tartja a *zászlórudat*, vagy közvetlenül a *lyuk* mellett áll akkor is, ha ezt a játékos nem veszi észre;

- ha a játékos megkér valaki mást, hogy kezelje a *zászlórudat*, és ő eleget tesz ennek, vagy

- ha a játékos azt látja, hogy valaki más a *lyukban*, a *lyuk* felett vagy a lyuk mellett tartja a *zászlórudat*, vagy közvetlenül a *lyuk* mellett áll, és a játékos úgy végzi el az *ütést*, hogy ezt a személyt nem kéri meg arra, hogy álljon félre, vagy hogy a *zászlórudat* hagyja a *lyukban*.

(2) *Teendő akkor, ha a labda eltalálja a zászlórudat vagy annak kezelőjét.* Ha a játékos mozgásban levő labdája olyan *zászlórudat* talál el, amelyet a játékos az (1) pont értelmében kivetetett, vagy eltalálja a *zászlórúd* kezelőjét (vagy bármit, amit ő tart), a következmények attól függnek, hogy ez véletlen volt-e vagy szándékos:

- *Ha a labda véletlenül találja el a zászlórudat vagy a zászlórudat eltávolító/kezelő személyt.* Nincs büntetés akkor, ha a játékos mozgásban levő labdája véletlenül találja el a *zászlórudat* vagy az azt eltávolító/kezelő személyt (vagy bármit, amit ez a személy tart), és a labdát onnan kell megjátszani, ahol fekszik.

- *Ha a zászlórúd kezelője szándékosan téríti el vagy állítja meg a labdát.* Ha a *zászlórúd* kezelője szándékosan téríti el vagy állítja meg a játékos mozgásban levő labdáját, a 11.2c. szabály lép életbe:

  - *Ahonnan a labdát meg kell játszani.* A játékos nem játszhatja meg a labdát onnan, ahol az fekszik, hanem ehelyett könnyítést kell igénybe vennie a 11.2c. szabály szerint.

  - *Amikor büntetés jár.* Ha a labdát szándékosan eltérítő vagy megállító személy a játékos vagy annak a *caddie*-je volt, a játékos ***általános büntetést*** kap a 11.2. szabály megszegéséért.

E szabály alkalmazásában a „szándékosan eltérítő vagy megállító" kitétel ugyanazt jelenti, mint a 11.2a. szabályban, továbbá magában foglalja azt az esetet is, amikor a játékos mozgásban levő labdája eltalál:

- egy olyan eltávolított *zászlórudat*, amelyet szándékosan azért helyeztek el vagy hagytak egy bizonyos helyen, hogy eltérítse vagy megállítsa a labdát;

- egy olyan kezelt *zászlórudat*, amelyet a kérdéses személy szándékosan nem távolított el a *lyukból* vagy a labda útjából, vagy

- azt a személyt, aki kezelte vagy kivette a *zászlórudat* (vagy bármit, amit tartott) és aki szándékosan nem tért ki a labda útjából.

Kivétel – Korlátozások arra az esetre, amikor a mozgásban levő labda befolyásolásához a zászlórudat szándékosan mozdítják el (lásd: 11.3. szabály).

Lásd a 22.2. szabályt (*Foursome* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében és a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni), illetve a **23.5. szabályt** (*Four-Ball* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében, és a játékos labdájának vagy *felszerelésének* vonatkozásában a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni).

13.2c. A lyukban lévő zászlórúdnak támaszkodó nyugvó labda

Ha a játékos labdája úgy kerül nyugalomba, hogy hozzáér a *lyukban* lévő *zászlórúdhoz*:

- Ha a labda bármely része a *lyukban* van a *green* felszíne alatt, azt *lyukban* lévőnek kell tekinteni akkor is, ha nem a teljes felületével van a *green* felszíne alatt.

- Ha a labdának egyetlen része sincs a *lyukban* a *green* felszíne alatt:

  - A labda nincs *lyukban*, és onnan kell megjátszani, ahol fekszik.

  - Nincs büntetés, és a labdát *vissza kell helyezni* a *lyuk* szélére, ha a *zászlórudat* eltávolították, és a labda *elmozdul* (akár beleesik a *lyukba* akár elgurul a *lyuktól*) (lásd: 14.2. szabály).

Büntetés a 13.2c. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

Stroke playben a játékost **kizárják**, ha a szakaszt a 3.3c. szabályt megszegve nem fejezi be.

13.3. Lyuk peremén egyensúlyozó labda

13.3a. Várakozási idő arra, hogy a lyuk peremén egyensúlyozó labda beleesik-e a lyukba

Ha a labda bármely része túlnyúlik a *lyuk* szélén:

- A játékosnak észszerű idő alatt oda kell érnie a *lyukhoz*, majd ott további tíz másodpercet várhat arra, hogy a labda beleesik-e a *lyukba*.

- Ha a labda e várakozási idő alatt beleesik a *lyukba*, a játékos az előző *ütésével* befejezte a szakaszt.

- Ha a labda e várakozási idő alatt nem esik a *lyukba*:

  - A labdát nyugvó labdának kell tekinteni.

  - Ha a labda ezután mégis beleesik a *lyukba*, mielőtt a játékos megütné, a játékos az előző *ütésével* befejezte a szakaszt, **azonban egy büntetőütést** kap, amelyet hozzá kell adni az adott szakaszon elért eredményéhez.

13.3b. Teendő, ha a lyuk peremén egyensúlyozó labdát a várakozási idő letelte előtt felveszik vagy elmozdítják

Ha a *lyuk* peremén egyensúlyozó labdát a 13.3a. szabályban előírt várakozási idő letelte előtt felveszik vagy *elmozdítják*, a labdát úgy kell tekinteni, mintha nyugalomba került volna:

- a labdát *vissza kell helyezni* a *lyuk* szélére (lásd: 14.2. szabály), és

- a 13.3a. szabályban előírt várakozási idő már nem érvényes rá. (Arról, hogy mi a teendő, ha a *visszahelyezett* labda ekkor *természeti erők* hatására mozdul el, lásd a 9.3. szabályt.)

Ha *match playben* az *ellenfél* vagy *stroke playben* egy másik játékos a várakozási idő letelte előtt szándékosan felveszi vagy *elmozdítja* a játékos *lyuk* peremén egyensúlyozó labdáját:

- *Match playben* a játékos labdáját úgy kell tekinteni, hogy az előző *ütéssel lyukba került*, és a 11.2b. szabály szerint az *ellenfél* nem kap büntetést.

- *Stroke playben* ***általános büntetést*** **(két büntetőütést)** kap az a játékos, aki felvette vagy *elmozdította* a labdát. Labdát *vissza kell helyezni* a *lyuk* szélére (lásd: 14.2. szabály).

V. A labda felvétele és ismételt játékba hozása (14. szabály)

14. szabály: A labda kezelésére vonatkozó szabályok: a labda megjelölése, felvétele és megtisztítása, visszahelyezése, ejtése a könnyítési területen, játék idegen helyről

A szabály célja: *A 14. szabály arra vonatkozik, hogy a játékos mikor és hogyan jelölheti meg a nyugvó labda helyét, mikor és hogyan veheti fel és tisztíthatja meg a labdát, valamint a megfelelő helyről történő megjátszásával hogyan hozhatja azt ismét játékba.*

- *Amikor egy felvett vagy elmozdított labdát vissza kell helyezni, mindig ugyanazt a labdát kell visszatenni annak eredeti helyére.*

- *Büntetés nélküli vagy büntetéssel járó könnyítés igénybevételekor egy cserelabdát vagy az eredeti labdát kell ejteni egy meghatározott könnyítési területen.*

E szabály alkalmazása során elkövetett hibát a labda megjátszása előtt büntetés nélkül ki lehet javítani, de a játékos büntetést kap, ha a labdát idegen helyről játssza meg.

14.1. A labda lejelölése, felvétele és megtisztítása

E szabály a játékos nyugvó labdájának szándékos „felvételére”, pl. kézzel történő felvételére, forgatására vagy az eredeti helyéről való egyéb szándékos *elmozdítására* vonatkozik.

14.1a. A felveendő és visszahelyezendő labda helyét meg kell jelölni

Mielőtt a játékos felveszi a labdát egy olyan szabály szerint, amely a labda eredeti helyére történő *visszahelyezését* írja elő, a játékosnak a kérdéses helyet meg kell *jelölnie*, azaz:

- egy *labdajelölőt* kell helyeznie közvetlenül a labda mögé vagy mellé, vagy

- egy ütőt kell tartania a talajra közvetlenül a labda mögött vagy mellett.

Ha a játékos a labda helyét *labdajelölővel* jelöli meg, a labda *visszahelyezése* után, de még az *ütés* előtt el kell távolítania azt.

Ha a játékos a labda helyének *megjelölése* nélkül veszi fel a labdát, szabálytalanul *jelöli* meg a labda helyét vagy a *labdajelölő* eltávolítása nélkül *üt*, **egy büntetőütést** kap.

Ha a játékos azért veszi fel a labdát, hogy egy adott szabály alapján könnyítést vegyen igénybe, a felvétel előtt nem szükséges *megjelölnie* a labda helyét.

14.1b. Aki felveheti a labdát

A játékos labdáját a Szabályok értelmében kizárólag az alábbi személyek vehetik fel:

- vagy a játékos;
- vagy a játékos engedélyével bárki, **azonban** az engedélyt a labda felvétele előtt minden alkalommal külön, nem pedig általánosan a *versenykörre* vonatkozóan kell megadni.

Kivétel – A caddie az alábbi esetekben engedély nélkül is felveheti a játékos labdáját a greenről: A játékos *caddie*-je a játékos engedélye nélkül is felveheti a labdát:

- Ha a játékos labdája a *greenen* van, vagy
- ha jogosan következtet arra (ráutaló magatartás vagy kijelentés alapján), hogy a játékos egy szabály által engedélyezett könnyítést vesz igénybe.

Ha a *caddie* engedély nélkül veszi fel a labdát a *greenen* kívüli más területről, a játékos **egy büntetőütést** kap (lásd: 9.4. szabály).

Lásd a 25.2g., 25.4a. és 25.5d. szabályokat (bizonyos fogyatékkal élő játékosoknak a 14.1b. szabály módosítása megengedi, hogy egy segítő előzetes felhatalmazás nélkül felvegye a *greenről* a játékos labdáját).

14.1c. A felvett labda megtisztítása

A *greenről* felvett labdát mindig meg lehet tisztítani (lásd: 13.1b. szabály).

A bárhonnan máshonnan felvett labdát mindig meg lehet tisztítani, **kivéve**, ha a labdát azért vették fel, hogy:

- *Megnézzék, keletkezett-e rajta vágás vagy repedés:* ebben az esetben a labda megtisztítása nem megengedett (lásd: 4.2c(1) szabály).
- *Azonosítsák:* ebben az esetben a megtisztítás csak az azonosításhoz szükséges mértékig engedélyezett (lásd: 7.3. szabály).
- *Ne zavarja a játékot:* ebben az esetben megtisztítás nem megengedett (lásd: 15.3b(2) szabály).
- *Megvizsgálják, vajon olyan környezetben fekszik-e, ahol igénybe vehető könnyítés:* ebben az esetben a megtisztítás nem megengedett, kivéve, ha a játékos ezt követően igénybe veszi a vonatkozó szabály alapján engedélyezett könnyítést (lásd: 16.4. szabály).

Ha a játékos megtisztítja a labdát, amikor az e szabály által nem megengedett, akkor **egy büntetőütést** kap, és a labdát vissza kell helyeznie, ha korábban felvette.

Lásd a 22.2. szabályt (*Foursome* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében és a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni), illetve a **23.5. szabályt** (*Four-Ball* játékban bármelyik játékos eljárhat a *fél* nevében, és a játékos labdájának vagy *felszerelésének* vonatkozásában a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni).

14.2. A labda visszahelyezése egy konkrét helyre

Ez a szabály akkor alkalmazandó, amikor a labdát felvették vagy *elmozdították*, és egy szabály előírása szerint egy bizonyos helyre vissza kell helyezni.

14.2a. Az eredeti labdát kell használni

A labda *visszahelyezésekor* mindig az eredeti labdát kell használni.

Kivétel – Másik labda használható az alábbi esetekben:

- ha az eredeti labda az észszerűség keretein belül megtett próbálkozásokkal és néhány másodperc alatt nem lelhető fel, feltéve hogy nem a játékos idézte elő, hogy a labda keresése ne járjon sikerrel;
- ha az eredeti labdán vágás vagy repedés keletkezett (lásd: 4.2c. szabály);
- ha a játék a leállítás után folytatódik (lásd: 5.7d. szabály), vagy
- ha az eredeti labdát egy másik játékos *idegen labdaként* játszotta meg (lásd: 6.3c(2) szabály).

14.2b. Akinek és ahogyan a labdát vissza kell helyeznie

(1) *Aki visszahelyezheti a labdát.* A Szabályok értelmében a játékos labdáját kizárólag:

- vagy a játékos;
- vagy a labdát felvevő vagy az azt *elmozdító* személy (akkor is, ha a Szabályok értelmében ehhez nem lett volna joga) helyezheti vissza.

Ha a játékos olyan labdát játszik meg, amelyet egy arra engedéllyel nem rendelkező személy *helyezett vissza*, a játékos **egy büntetőütést** kap.

Lásd a 25.2h., 25.3c.és 25.4a. szabályokat (bizonyos fogyatékkal élő játékosoknak a 14.2b. szabály módosítása megengedi, hogy a játékos általános felhatalmazást adjon bármely személynek, hogy helyezze vagy *visszahelyezze* a labdáját).

(2) *A labda visszahelyezésének módja.* A labdát úgy kell *visszahelyezni*, hogy azt az előírt helyen úgy teszik le, hogy ott maradjon.

Ha a játékos olyan labdát játszik meg, amelyet az előírt helyre, de szabálytalanul *helyeztek vissza*, a játékos **egy büntetőütést** kap.

14.2c. Ahová a labdát vissza kell helyezni

A labdát eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére kell *visszahelyezni*, **kivéve,** ha a 14.2d(2) és a 14.2e. szabály másik helyet ír elő, vagy ha a játékos valamely szabály alapján könnyítést vesz igénybe.

Ha a labda bármilyen *mozdíthatatlan akadály, pálya szerves részét képező tárgy, pályahatárt jelző tárgy,* illetve ott növő vagy oda rögzült természetes tárgy tetején, alatt vagy azzal közvetlenül érintkezve került nyugvó állapotba:

- A labda „helye" annak a talajhoz viszonyított függőleges helyét is magában foglalja.
- Ez azt jelenti, hogy a labdát az eredeti helyére *kell visszahelyezni*, amely az adott tárgy tetején vagy alatt van, illetve azzal közvetlenül érintkezik.

Ha a labda felvétele vagy *elmozdítása* miatt, illetve a labda *visszahelyezése* előtt bármilyen *laza természetes anyagot* eltávolítottak a helyről, azt nem kell visszahelyezni.

A *laza természetes anyagoknak* a felvett vagy *elmozdított* labda *visszahelyezése* előtti elmozdítására vonatkozó korlátozásokról lásd: 15.1a. szabály, 1. kivétel.

14.2d. Ahová a labdát vissza kell helyezni, ha annak eredeti fekvése megváltozott

Ha egy felvett vagy *elmozdított* és ezért *visszahelyezendő* labda *fekvése* megváltozott, a játékosnak az alábbi módon kell *visszahelyeznie* azt:

(1) *Homokban lévő labda.* Amikor a labda homokban volt, függetlenül attól, hogy egy *bunkerben* vagy a *pályán* bárhol máshol:

- Amikor a labdát *visszahelyezik* annak eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére (lásd: 14.2c. szabály), a játékosnak törekednie kell arra, hogy a lehető legpontosabban helyreállítsa a labda eredeti *fekvését*.

- A labda *fekvésének* helyreállítása során a játékos úgy is visszahelyezheti a korábban homokkal teljesen betakart labdát, hogy annak egy kis része látható legyen.

Ha a játékos a megfelelő helyről játszik, de e szabályt megszegve nem állítja helyre a *fekvést*, akkor a játékos ***általános büntetést*** kap.

(2) *Nem homokban lévő labda.* Amikor a labda nincs a homokban, a játékosnak úgy kell *visszahelyeznie*, hogy az eredeti *fekvéséhez* legközelebbi és leginkább hasonlító *fekvést* biztosító helyre kerüljön, azaz:

- az eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyétől egy *ütőhosszon* belülre (lásd: 14.2c. szabály);
- nem közelebb a *lyukhoz*, és
- az eredeti hellyel megegyező *pálya*területre.

Ha a játékos tudja, hogy az eredeti *fekvés* megváltozott, de nem tudja, hogy az milyen volt pontosan, meg kell becsülnie azt, és a labdát az (1) vagy (2) pont szerint kell *visszahelyeznie*.

Kivétel – A játék megállításának ideje alatt és a labda felvétele során megváltozott *fekvés* esetén lásd az 5.7d. szabályt.

14.2e. Ha a visszahelyezett labda nem marad az eredeti helyen:

Ha a játékos megpróbálja *visszahelyezni* a labdát, de az nem marad az eredeti helyen, még egyszer meg kell próbálnia *visszahelyezni* azt.

Ha a labda ekkor sem marad ott, a játékosnak arra a legközelebbi helyre kell *visszahelyeznie*, ahol az nyugvó állapotban marad, **azonban** az eredeti helyétől függően az alábbi korlátozásokkal:

- az új hely nem lehet közelebb a *lyukhoz*,
- *ha az eredeti hely az általános területen van:* a legközelebbi helynek is ott kell lennie,
- *ha az eredeti hely bunkerben vagy büntetőterületen van:* a legközelebbi helynek is ugyanabban *bunkerben* vagy ugyanazon a *büntetőterületen* kell lennie,
- *ha az eredeti hely a greenen van:* a legközelebbi helynek is a *greenen* vagy az *általános területen* kell lennie.

Büntetés a 14.2. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

Lásd a **22.2. szabályt** (*Foursome* játékban bármelyik *partner* eljárhat a *fél* nevében és a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni), illetve a **23.5. szabályt** (*Four-Ball* játékban bármelyik *partner* eljárhat a *fél* nevében, és a játékos labdájának vagy *felszerelésének* vonatkozásában a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni).

14.3. A labda ejtése a könnyítési területen

Ez a szabály minden olyan esetben alkalmazandó, amikor a játékosnak egy szabály szerinti könnyítés során *ejtenie* kell a labdát, beleértve azt is, amikor a játékosnak a könnyítést úgy kell végrehajtania, hogy a 14.3c(2) szabály szerint helyezi a labdát.

Ha a játékos a labda *ejtése* előtt vagy közben *javít* a *könnyítési területen,* lásd a 8.1. szabályt.

14.3a. Az eredeti labda vagy egy másik labda is használható

A játékos eredeti vagy egy másik *labdát* is használhat.

Ez azt jelenti, hogy a játékos a labda jelen szabály szerinti minden egyes *ejtésekor* vagy elhelyezésekor bármilyen labdát használhat.

14.3b. A labdát szabályosan kell ejteni

A játékosnak szabályosan kell *ejtenie* a labdát, és ez alatt az alábbi három kikötés együttes teljesítése értendő:

(1) *A játékosnak kell ejtenie a labdát.* A labdát csak a játékos *ejtheti. S*em a játékos *caddie*-je, sem másik személy nem ejthet.

Lásd a 25.2h., 25.3c.és 25.4a. szabályokat (bizonyos fogyatékkal élő játékosoknak a 14.3b(1) szabály módosítása megengedi, hogy a játékos általános felhatalmazást adjon bármely személynek, hogy *ejtse* a labdáját).

(2) *A labdát térdmagasságból függőlegesen kell ejteni úgy, hogy az ne érjen hozzá a játékoshoz vagy a felszereléshez.* Ezt azt jelenti, hogy a játékosnak térdmagasságból kell ejtenie a labdát úgy, hogy az:

- függőlegesen essen le anélkül, hogy azt a játékos dobná, csavarná vagy gurítaná, vagy bármilyen más mozdulattal befolyásolná a pontot, ahol a labda nyugalmi helyzetbe kerül, és

- földet érés előtt ne érjen a játékos egyetlen testrészéhez vagy bármely *felszerelési* tárgyához.

A „térdmagasság” kitétel az álló játékos térdének magasságát jelenti.

Lásd a 25.6b. szabályt (iránymutatásul a 14.3b(2) szabály alkalmazására bizonyos fogyatékosságokkal kapcsolatban).

A labdát térdmagasságból egyenesen kell ejteni. A „térdmagasság” kitétel az álló játékos térdének magasságát jelenti. Ejtéskor azonban a játékosnak nem kell álló helyzetben lennie.

(3) <u>*A labdát a könnyítési területre (vagy a vonalon) kell ejteni.*</u> A labdát a *könnyítési területre* kell *ejteni*. A labda *ejtésekor* a játékos állhat a *könnyítési területen* belül vagy azon kívül is. **Azonban** vonalon hátrafelé könnyítés esetén (lásd a 16.1c.(2), 17.1d.(2), 19.2b. és 19.3b.

szabályokat), a labdát a vonalon kell *ejteni* olyan helyen, amit az adott szabály megenged, és az a pont ahová a labdát *ejtettük*, egy *könnyítési területet* határoz meg.

(4) *Amikor a labda ejtése szabálytalan.* Ha az (1), (2) vagy (3) pontok előírásainak bármelyikét vagy mindegyikét megszegve a labda *ejtése* szabálytalan:

- A játékosnak az *ejtést* meg kell ismételnie mindaddig, amíg az *ejtés* szabályos nem lesz, és nincs korlátozva, hogy ezt hányszor kell megtennie.

- A szabálytalanul *ejtett* labda nem számít bele abba a két ejtésbe, amelyet a 14.3c(2) szabály a labda helyezése előttre előír.

Ha a játékos a labda újbóli *ejtése* helyett a labdát *megüti* onnan, ahol az a rossz *ejtés* után nyugalomba került:

- Ha a labdát a könnyítési területen (de a 14.7a. szabály szerint nem idegen helyről) játszotta meg, a játékos **egy büntetőütést** kap.

- Ha **azonban** a labdát a könnyítési területen kívülről játszotta meg vagy a labdát helyezte, holott ejtenie kellett volna (mindegy, hogy honnan játszotta meg), a játékos **általános büntetést** kap.

14.3c. A szabályosan ejtett labdának a könnyítési területen kell nyugalomba kerülnie

Ez a szabály csak akkor alkalmazandó, ha a labda *ejtése* szabályosan, a 14.3b. szabály szerint történik.

(1) *A játékos akkor végezte el a könnyítést, amikor a szabályosan ejtett labda a könnyítési területen kerül nyugalomba.* A labdának a *könnyítési területen* kell nyugalomba kerülnie.

Nem számít, hogy a földet érést követően és a nyugalomba kerülés előtt a labda hozzáér-e bármilyen személyhez, *felszereléshez* vagy egyéb *külső tényezőhöz*:

- Ha a labda a *könnyítési területen* kerül nyugalomba, a játékos elvégezte a könnyítést, és a labdát onnan kell megjátszania, ahol az fekszik.

- Ha a labda a *könnyítési területen* kívül kerül nyugalomba, a játékosnak a 14.3c(2) szabály szerint kell eljárnia.

A fenti két eset közül egyikben sem jár büntetés egyetlen játékosnak sem, ha a szabályosan *ejtett* labda nyugalomba kerülése előtt véletlenül bárkihez vagy bármilyen *felszereléshez* vagy egyéb *külső tényezőhöz* hozzáér.

Kivétel – Ha a szabályosan ejtett labdát valaki szándékosan eltéríti vagy megállítja: Arra az esetre, ha a szabályosan *ejtett* labdát annak nyugalomba kerülése előtt valaki szándékosan eltéríti vagy megállítja, lásd a 14.3d. szabályt.

(2) *Ha a szabályosan ejtett labda a könnyítési területen kívül kerül nyugalomba.* A játékosnak szabályosan újra *ejtenie* kell a labdát.

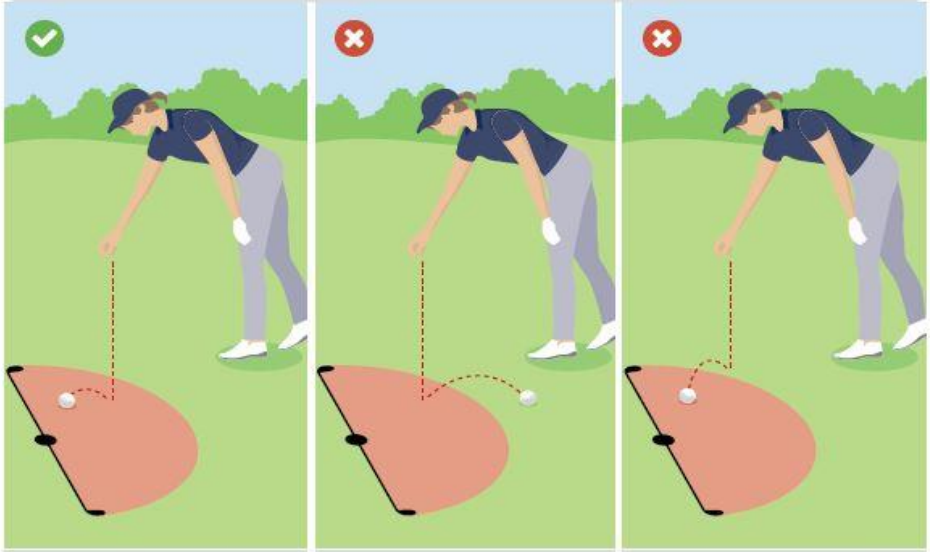
Ha a másodjára *ejtett* labda is a *könnyítési területen* kívül kerül nyugalomba, a játékosnak úgy kell alkalmaznia a könnyítést, hogy a labda *visszahelyezésére* vonatkozó 14.2b(2) és a 14.2e. szabályok szerint jár el, azaz:

- A játékosnak oda kell helyeznie a labdát, ahol a másodjára *ejtett* labda először ért földet.

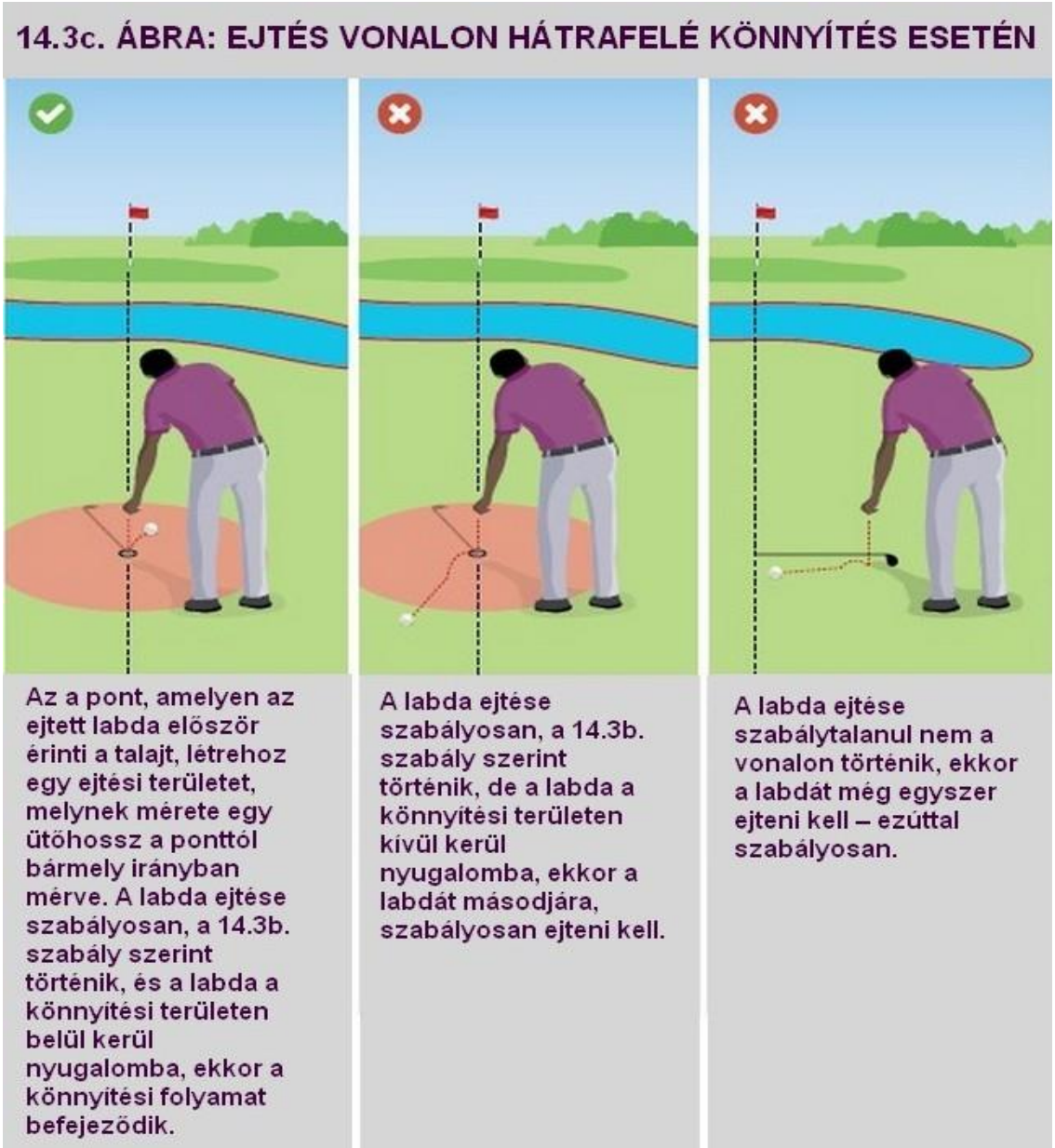
- Ha a helyezett labda nem marad a helyén nyugvó állapotban, a játékosnak még egyszer meg kell próbálnia a labdát arra a helyre helyezni.

- Ha a másodszorra helyezett labda sem marad a helyén, a játékosnak arra a legközelebbi helyre kell a labdát helyeznie, ahol az nyugvó állapotban marad, feltéve hogy ez megfelel a 14.2e. szabálynak.

ÁBRA A 14.3C. SZABÁLYHOZ: A LABDÁT A KÖNNYÍTÉSI TERÜLETEN KELL EJTENI ÉS NYUGALOMBA IS OTT KELL KERÜLNIE



A labda ejtése szabályosan, a 14.3b. szabály szerint történik, és a labda a könnyítési területen belül kerül nyugalomba, ekkor a könnyítési folyamat befejeződik.	A labda ejtése szabályosan, a 14.3b. szabály szerint történik, de a labda a könnyítési területen kivül kerül nyugalomba, ezért a labdát másodjára, szabályosnan ejteni kell.	A labda ejtése szabálytalanul a könnyítési területen kívül történik, és ezért a labdát még egyszer ejteni kell – ezúttal szabályosan.



14.3d. Ha a szabályosan ejtett labdát valaki szándékosan eltéríti vagy megállítja

E szabály alkalmazásában az *ejtett* labda „szándékos eltérítése vagy megállítása” arra az esetre vonatkozik, amikor:

- valaki szándékosan megérinti a mozgásban levő, de már földet ért labdát, vagy

- a mozgásban levő labda eltalál valamilyen *felszerelést*, egyéb tárgyat vagy személyt (pl. a játékos *caddie*-jét), amelyet vagy akit a játékos szándékosan helyezett vagy hagyott olyan helyen, hogy az a *felszerelés*, tárgy vagy személy eltéríthesse vagy megállíthassa a mozgásban levő labdát.

Amikor a szabályosan *ejtett* labdát valaki szándékosan eltéríti vagy megállítja (függetlenül attól, hogy az a *könnyítési területen* belül vagy kívül történik), mielőtt az nyugalomba kerülne:

- a játékosnak a 14.3b. szabály szerint újra *ejtenie* kell a labdát (ami azt jelenti, hogy a szándékosan eltérített vagy megállított labda nem számít bele abba a két *ejtésbe*, amit a 14.3c(2) szabály a labda helyezése előtt előír.

- ha a labdát a játékos vagy annak *caddie*-je térítette el vagy állította meg szándékosan, a kérdéses játékos ***általános büntetést*** kap.

Kivétel – Amikor nincs észszerű esély arra, hogy a labda a *könnyítési terület*en belül fog nyugalomba kerülni: Ha a szabályosan *ejtett* labdát valaki szándékosan eltéríti vagy megállítja (függetlenül attól, hogy az a *könnyítési területen* belül vagy azon kívül történik), és nincs észszerű esély arra, hogy a labda a *könnyítési területen* kerül nyugalomba:

- egyetlen játékosnak sem jár büntetés, és

- az *ejtett* labdát úgy kell tekinteni, mintha a *könnyítési területen* kívül került volna nyugalomba, és beleszámít abba a két *ejtésbe*, amelyet a 14.3c(2) szabály a labda helyezése előtt előír.

Büntetés a labda *idegen hely*ről való megjátszására vagy az ejtett helyett helyezett labda megjátszására a 14.3. szabály megszegésével: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

Lásd a **22.2. szabályt** (*Foursome* játékban bármelyik *partner* eljárhat a *fél* nevében és a *partnere* cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni), illetve a **23.5. szabályt** (*Four-Ball* játékban bármelyik *partner* eljárhat a *fél* nevében, és a játékos labdájának vagy *felszerelésének* vonatkozásában a *partner*e cselekedetét a játékos cselekedeteként kell kezelni).

14.4. Amikor a játékos labdája újra játékba kerül az után, hogy az eredeti labda kikerült a játékból

Amikor egy játékos *játékban* lévő labdáját felveszik a *pályáról, elveszett* vagy a *pályahatáron kívülre* került, a labda már nincs *játékban*.

A játékos labdája akkor lesz újra *játékban*, ha a játékos:

- az eredeti vagy egy másik labdát az *elütőterület*ről játszik meg, vagy

- az eredeti vagy egy másik labdát *visszahelyezi*, *ejti* vagy helyezi a *pályára* azzal a szándékkal, hogy azt *játékba hozza*.

Ha a játékos egy labdát bármilyen módon visszahoz a *pályára* azzal a szándékkal, hogy azt *játékba* hozza, a labda *játékban* lévőnek számít akkor is, ha a labdát:

- az eredeti labda *kicserélésével* hozták játékba, amikor ez a Szabályok értelmében nem megengedett, vagy

- (1) *idegen helyre,* (2) szabálytalanul vagy (3) erre az esetre nem alkalmazható eljárás keretében *helyezték vissza*, *ejtették* vagy helyezték.

A *visszahelyezett* labda akkor is *játékban van*, ha a helyét *jelző labdajelölőt* nem távolították el.

14.5. A labda cseréje, visszahelyezése, ejtése vagy helyezése során elkövetett hibák kijavítása

14.5a. A játékos felveheti a labdáját egy labdakezelési hiba kijavítása céljából

Amikor a játékos szabályellenesen *cserélte* ki az eredeti labdát egy másikra, vagy a *játékban* lévő labdáját *helyezték vissza*, *ejtették* vagy helyezték (1) *idegen helyre* vagy *idegen helyen* került nyugalomba, (2) szabálytalanul vagy (3) nem erre az esetre alkalmazható eljárással:

- A játékos büntetés nélkül felveheti a labdát és javíthatja a hibát.

- **Azonban** ez csak a labda megjátszása előtt engedélyezett.

14.5b. Amikor a játékos másik szabályt vagy könnyítési lehetőséget választhat a könnyítés igénybevétele során elkövetett hiba kijavításához

A könnyítés igénybevétele során elkövetett hiba kijavításakor a hiba jellegétől függ, hogy a játékosnak az eredetileg alkalmazott szabályt vagy könnyítési lehetőséget kell használnia, vagy áttérhet egy másik szabály vagy könnyítési lehetőség alkalmazására:

(1) Amikor a labda az adott helyzetre alkalmazható szabály szerint került játékba, a megfelelő helyre volt ejtve vagy helyezve, de a Szabályok a labda újra ejtését vagy helyezését írja elő.

- E hiba kijavításához a játékosnak ugyanazt a szabályt kell alkalmaznia, ugyanazt a könnyítési lehetőséget választva.

- Például, ha a játékos játszhatatlan labda miatt oldalsó könnyítést (19.2c) vett igénybe és a labdát a megfelelő *könnyítési területre* ejtette, de vagy (1) szabálytalanul (lásd: 14.3b szabály), vagy (2) a labda a *könnyítési területen* kívülre gurult (lásd 14.3c szabály), akkor a hiba javításakor a játékos köteles a 19.2 szabály szerint könnyítést igénybe venni, és azon belül ugyanazt a a lehetőséget választani (oldalsó könnyítés a 19.2c szerint).

(2) Amikor a labda az adott helyzetre alkalmazható szabály szerint került játékba, de idegen helyen ejtették vagy helyezték.

- E hiba kijavításához a játékosnak a könnyítést ugyanazon szabály szerint kell igénybe vennie, de azon belül az adott helyzetére alkalmazható bármely könnyítési lehetőséget választhatja.

- Például ha a játszhatatlan labda miatt igénybe vett könnyítéskor a játékos az oldalsó könnyítésre vonatkozó lehetőséget (19.2c) alkalmazta, és tévedésből az előírt *könnyítési területen* kívül *ejtette* a labdát, a hiba kijavításához továbbra is a 19.2. szabály szerinti könnyítést kell igénybe vennie, de annak bármelyik könnyítési lehetőségét választhatja.

(3) Amikor a labda az adott helyzetre nem alkalmazható szabály szerint került játékba.

- E hiba kijavításához a játékosnak a könnyítést a helyzetre alkalmazható szabály szerint kell igénybe vennie.

- Például ha a játékos tévedésből játszhatatlan labda miatt könnyítést vett igénybe egy büntetőterületen (amit a 19.1 szabály nem enged meg), a játékosnak úgy kell kijavítania a hibát, hogy vagy visszahelyezi a labdát (ha felvette) a 9.4 szabály szerint, vagy a büntetőterületről könnyítést vesz igénybe a 17. szabály szerint, annak bármelyik könnyítési lehetőségét választva.

14.5c. A hiba kijavítása során az eredeti labdával végzett műveletekért nem jár büntetés

Miközben a játékos egy hiba kijavítását végzi a 14.5a. szabály szerint, nem kap büntetést azokért az eredeti labdára vonatkozó cselekedetekért, amelyeket a hiba elkövetése után hajt végre, pl. ha ezek az eredeti labda véletlen *elmozdulását okozták* (lásd: 9.4b. szabály), vagy az eredeti labda megjátszásának körülményeit javították (lásd: 8.1a. szabály), akkor nem számítanak.

Azonban ha a játékos ugyanezen cselekedeteivel egyúttal a hiba kijavítása érdekében *játékba* hozott labdára vonatkozó valamelyik szabályt is megszegi (pl. amikor ezek a cselekedetek *javítottak* az *ütés környezetén* az aktuálisan *játékban* lévő labda esetében), a büntetés az aktuálisan *játékban lévő* labdára vonatkozik.

Kivétel – Büntetés szándékosan eltérített vagy megállított labda miatt: *Stroke playben* ha egy játékos általános büntetést kap azért, mert szándékosan eltérítette vagy megállította az *ejtett* labdáját a 14.3d szabály szerint, a játékos akkor is megkapja ezt a büntetést, ha újra *ejti* a labdát a 14.3b szabály szerint.

14.6. Az ütés elvégzése az előző ütés helyéről

Ez a szabály minden olyan esetben alkalmazandó, amikor a Szabályok értelmében a játékosnak a következő *ütést* a korábbi *ütés* helyéről kell vagy lehet elvégeznie (vagyis amikor *ütés és távolság könnyítés*t vesz igénybe, vagy egy érvénytelenített vagy egyébként nem számító *ütés* után játszik újra).

- A labda *játékba* hozása attól függ, hogy az előző *ütést* a *pálya* melyik *területén* végezte.

- A játékos minden ilyen helyzetben használhatja az eredeti vagy egy másik labdát.

14.6a. Ha a játékos az előző ütést az elütőterületről végezte el

A 6.2b. szabály szerint az eredeti vagy egy másik labdát az *elütőterületen* belül, annak bármely részéről kell megjátszani (akár *tee*-ről is).

14.6b. Ha a játékos az előző ütést az általános területről, *büntetőterület*ről vagy *bunker*ből végezte el

Az eredeti vagy egy másik labdát az alábbi *könnyítési területen* belül kell *ejteni* (lásd: 14.3. szabály):

- *Viszonyítási pont:* a hely, ahonnan az előző *ütést* végezték (amelyet, ha nem ismert, becsléssel kell megállapítani).

- *A könnyítési terület mérete a viszonyítási ponttól mérve:* egy *ütőhossz*, **azonban** az alábbi korlátozásokkal:

- *A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:*

  - a *könnyítési terület*nek a *pálya* ugyanazon *területén* kell lennie, mint a viszonyítási pontnak, és

  - nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint a viszonyítási pont.

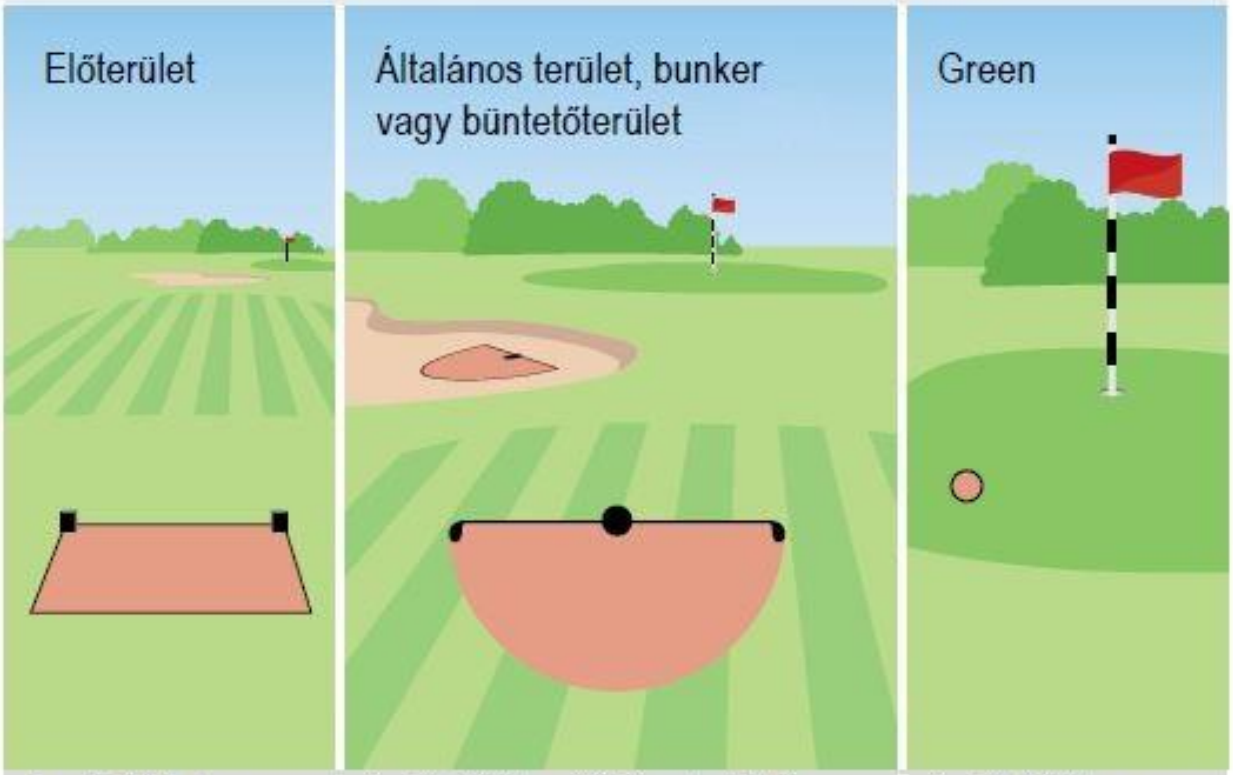
14.6c. Ha a játékos az előző ütést a *green*en végezte el

Az eredeti vagy egy másik labdát arra a helyre kell tenni, ahonnan az előző *ütést* végezték (amelyet, ha nem ismert, valószínűsíteni kell) (lásd: 14.2. szabály), a 14.2b(2) és a 14.2e. szabályokban a labda *visszahelyezésére* vonatkozó előírásoknak megfelelően.

Büntetés a 14.6. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

ÁBRA A 14.6. SZABÁLYHOZ: AZ ÜTÉS ELVÉGZÉSE AZ ELŐZŐ ÜTÉS HELYÉRŐL

Ha a játékosnak a következő ütést az előző ütés helyéről kell vagy lehet elvégeznie, a labda játékba hozása attól függ, hogy a játékos az előző ütést a pálya melyik területén végezte..



Az előző ütést az elütőterületről végezték el, így a labdát az elütőterületen belül, annak bármely részéről kell megjátszani.	Az előző ütést az általános területről, egy bunkerből vagy egy büntetőterületről végezték el, így a viszonyítási pont az a hely, ahonnan az előző ütést megtették. A labdát a viszonyítási ponttól egy ütőhosszon belül ejtik, de a pálya ugyanazon területén, valamint, nem közelebb a lyukhoz, mint a viszonyítási pont.	Az előző ütést a greenen végezték el, ezért egy labdát arra a helyre kell tenni, ahonnan az előző ütést elvégezték.

14.7. Játék idegen *hely*ről

14.7a. Ahonnan a labdát meg kell játszani

A szakasz megkezdését követően:

- A játékosnak minden *ütést* onnan kell elvégeznie, ahol a labdája nyugalomba került, **kivéve**, amikor a Szabályok értelmében a játékosnak másik helyről kell vagy lehet megjátszania a labdáját (lásd: 9.1. szabály).

- A játékos a *játékban* lévő labdáját *idegen helyről* nem játszhatja meg.

Büntetés a 14.7a. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: általános büntetés.

14.7b. A szakasz teljesítése *idegen hely*ről történő játék után *stroke play*ben

(1) *A játékosnak kell eldöntenie, hogy az idegen helyről megjátszott labdával fejezi be a szakaszt vagy javítja a hibát úgy, hogy a megfelelő helyről játszik.* Ebben az esetben a játékos következő lépése attól függ, hogy *súlyos szabálysértésről* van-e szó, azaz a játékos jelentős előnyhöz juthatott volna, ha *idegen helyről* játszik:

- *Nem súlyos szabályszegés esetén:* a játékosnak az *idegen helyről* játszott labdával kell befejeznie a szakaszt a hiba kijavítása nélkül.

- *Súlyos szabályszegés esetén:*

  - A játékosnak úgy kell javítania a hibát, hogy a Szabályok szerinti megfelelő helyről játszott labdával fejezi be a szakaszt.

  - Ha a játékos egy új szakasz *kezdőütése* előtt vagy – a *versenykör* utolsó szakasza esetén – *eredménykártyájának* leadása előtt nem javítja ki a hibát, **kizárják**.

- *Ha a játékos bizonytalan abban, hogy szabálysértése súlyos-e:* a játékosnak a Szabályok szerint két labdával, az *idegen helyről* játszott és a megfelelő helyről játszott labdával kell befejeznie a szakaszt.

(2) *Ha a játékos két labdát játszik, köteles jelenteni a Bizottságnak*. Ha a játékos bizonytalan abban, hogy az *idegen helyről* játszott labdával *súlyos szabálysértést* követett el, és a hiba javítására második labda játszása mellett dönt, akkor:

- A történteket az *eredménykártyájának* leadása előtt köteles jelenteni a *Bizottságnak*.

- Ez attól függetlenül kötelező, hogy a játékos mindkét labdával ugyanazt az eredményt érte el, vagy noha két labda megjátszását választotta, később mégis úgy dönt, hogy nem fejezi be a szakaszt mindkét labdával.

Ha a játékos nem jelenti a történteket a *Bizottságnak*, **kizárják**.

(3) *Amikor a játékos két labdát játszott, a Bizottság dönt a játékos adott szakaszon elért eredményéről.* A játékos adott szakaszon elért eredménye attól függ, hogy a *Bizottság* döntése értelmében az eredeti labda *idegen helyről* való megjátszása *súlyos szabálysértésnek* minősül-e:

- *Ha nem minősül súlyos szabálysértésnek.*

  - Az *idegen helyről* megjátszott labdával elért eredményt beszámítják, és a játékos **a 14.7a. szabály szerint *általános büntetést*** kap (ami azt jelenti, hogy az adott labdával elért eredményéhez **két büntetőütést** adnak hozzá).

  - Ha a játékos egy második labdát játszott meg, az ezzel a labdával végzett ütések nem számítanak (beleértve a tényleges *ütéseket* és a kizárólag e labda megjátszásáért kapott esetleges büntetőütéseket).

- *Ha súlyos szabálysértésnek minősül.*

  - Az *idegen helyről* való játék miatti hiba kijavításaként megjátszott labdával elért eredményt beszámítják, és a játékos **a 14.7a. szabály szerint *általános büntetést*** kap (ami azt jelenti, hogy az adott labdával elért eredményéhez **két büntetőütést** adnak hozzá).

  - Az *idegen helyről* megjátszott eredeti labdával elvégzett *ütés* és az e labdával végzett további ütések nem számítanak (így a tényleges *ütések* és a kizárólag e labda megjátszásáért kapott esetleges büntetőütések sem).

  - Ha a hiba kijavításaként megjátszott labdát ugyancsak *idegen helyről* játszották meg:

    - Ha a *Bizottság* döntése értelmében ez nem számít *súlyos szabálysértésnek*, a játékosnak **a 14.7a. szabály szerint *általános büntetés* (további két büntetőütés)**, így **összesen négy büntetőütés** jár, amelyet hozzáadnak az ezzel a labdával elért eredményéhez (két büntetőütés jár az eredeti labda *idegen helyről* való megjátszásáért és kettő a másik labda *idegen helyről* való megjátszásáért).

    - Ha a *Bizottság* döntése értelmében ez *súlyos szabálysértésnek* számít, a játékost **kizárják**.

VI. Büntetés nélküli könnyítés (15–16. szabály)

15. szabály: Könnyítés *laza természetes anyag*ok és *mozdítható akadály*ok miatt (beleértve amikor a labda vagy a *labdajelölő* segíti vagy zavarja a játékot)

A szabály célja: *A 15. szabály arra vonatkozik, hogy a játékos mikor és hogyan vehet igénybe büntetés nélküli könnyítést laza természetes anyagok és mozdítható akadályok miatt.*

- *E mozdítható természetes és mesterséges tárgyak nem tartoznak a pálya kihívásai közé, és amennyiben zavarják a játékot, a játékos szabály szerint elmozdíthatja őket.*

- *A játékosnak azonban a greenen kívül lévő labdája mellől óvatosan kell elmozdítania ezeket a laza természetes anyagokat, mert ha az elmozdításuk következtében a labda is elmozdul, büntetést kap.*

15.1. *Laza természetes anyag*ok

15.1a. *Laza természetes anyag* eltávolítása

A játékos büntetés nélkül eltávolíthatja a pályán vagy a pályán kívül levő *laza természetes anyagot*, és ennek módja nincs meghatározva (pl. kézzel, lábbal, ütővel vagy egyéb *felszerelési tárggyal*, mások segítségével, vagy egy *laza természetes anyag* valamely részének letörésével*)*.

Van **azonban** két **kivétel**:

1. kivétel – *Laza természetes anyag* eltávolítása arról a helyről, ahová a labdát vissza kell helyezni: A *greenen* kívül bárhonnan felvett vagy *elmozdított* labda *visszahelyezése* előtt:

- A játékosnak tilos szándékosan eltávolítania olyan *laza természetes anyagot*, amely a labda *elmozdulását* okozta volna, ha azt a labda nyugvó állapotában távolítják el.

- Ha a játékos ezt mégis megteszi, **egy büntetőütést** kap, az elmozdított *laza természetes anyagot* **azonban** nem kell visszahelyezni.

Ez a kivétel a *versenykörben* és a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt egyaránt érvényes. A kivétel nem vonatkozik olyan *laza természetes anyagra*, amely nem volt ott a labda felvételekor, elmozdításakor, illetve amelynek eltávolítása a labda helyének *jelölése*, a labda felvétele, *visszahelyezése* vagy a labda *elmozdítása* miatt történt.

2. kivétel – Korlátozások olyan esetekre, amikor a *laza természetes anyag*okat a mozgásban levő labda befolyásolása céljából szándékosan távolítják el (lásd: 11.3. szabály).

15.1b. *Laza természetes anyag* eltávolítása közben a labda elmozdult

Ha a *laza természetes anyag* eltávolítása közben a labda *elmozdul*:

- A labdát *vissza kell helyezni* az eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére) (lásd: 14.2. szabály).

- Ha a *megmozdított* labda a *greenen* (lásd: 13.1d. szabály) vagy az *elütőterületen* (lásd: 6.2b(6) szabály) kívül bárhol máshol volt eredetileg nyugalomban, a játékos a 9.4b. szabály szerint **egy büntetőütést** kap, **kivéve** amikor a 7.4. szabály van érvényben (azaz a keresés közben *elmozdított* labdáért nem jár büntetés), vagy amikor a 9.4b. szabály egyéb kivételeit kell alkalmazni.

Büntetés a 14.2. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

15.2. *Mozdítható akadály*ok

Ez a szabály a *mozdítható akadály* meghatározásába tartozó mesterséges tárgyak miatt igénybe vehető büntetés nélküli könnyítésre vonatkozik.

Ez a szabály nem ad azonban könnyítést *mozdíthatatlan akadályra* (amelyre a 16.1. szabály szerint másfajta büntetés nélküli könnyítés jár), *pályahatárt jelző tárgyra* vagy a *pálya szerves részét képező tárgyra* (amelyekre nem alkalmazható büntetés nélküli könnyítés).

15.2a. Könnyítés *mozdítható akadály* miatt

(1) *A mozdítható akadály eltávolítása.* A játékos büntetés nélkül eltávolíthatja a *pályán* vagy azon kívül lévő *mozdítható akadályt*, és ennek módja nincs meghatározva.

Van **azonban** két **kivétel**:

1. kivétel – Az elütőbójákat tilos elmozdítani, amikor a labdát a játékos a saját *elütőterülete*ről játssza meg (lásd: 6.2b(4) és a 8.1a(1) szabály).

2. kivétel – Korlátozások olyan esetekre, amikor a *mozdítható akadály*t egy mozgásban levő labda befolyásolása céljából szándékosan távolítják el (lásd: 11.3. szabály).

Ha a játékos labdája *elmozdul*, miközben ő egy *mozdítható akadályt* távolít el:

- nincs büntetés, és

- a labdát *vissza kell helyezni* az eredeti (vagy ha az nem ismert, a becsült) helyére (lásd: 14.2. szabály).

(2) *Könnyítés arra az esetre, amikor a labda egy mozdítható akadályon vagy akadályban van bárhol a pályán, a greenen kívül.* Ebben az esetben a játékos büntetés nélküli könnyítést vehet igénybe úgy, hogy felveszi a labdát, eltávolítja a *mozdítható akadályt* és az alábbi *könnyítési területen* belül *ejti* az eredeti vagy egy másik labdát (lásd: 14.3. szabály):

- *Viszonyítási pont:* az a becsült pont, amely pontosan az alatt a *mozdítható akadály* alatt van, ahol vagy amiben a labda nyugvó állapotban volt.

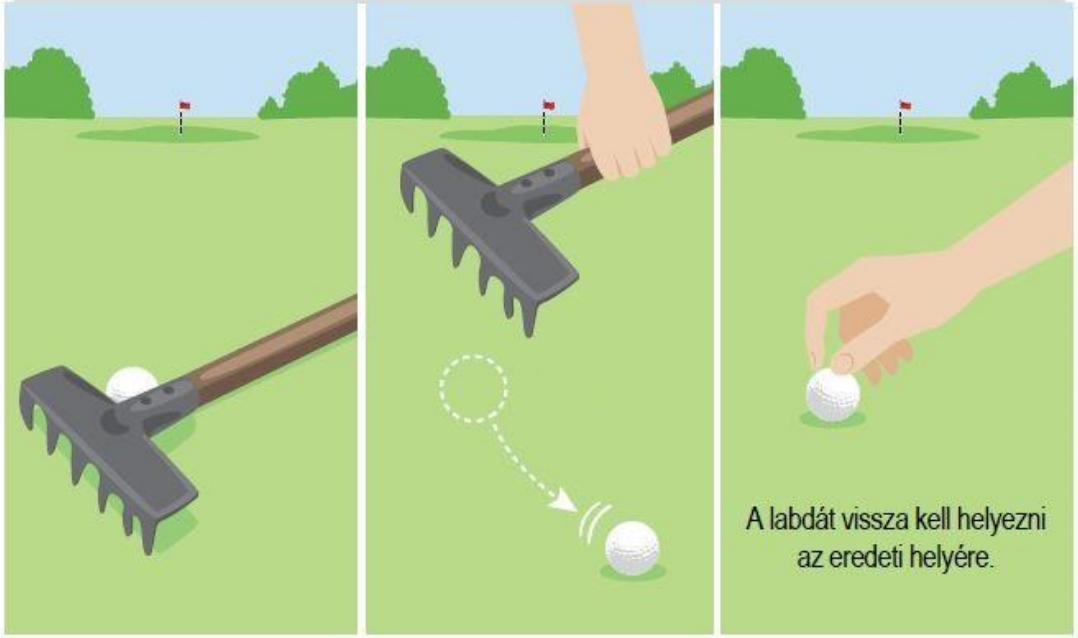
- *A könnyítési terület mérete a viszonyítási ponttól mérve:* egy *ütőhossz*, az alábbi korlátozásokkal:

- *A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:*

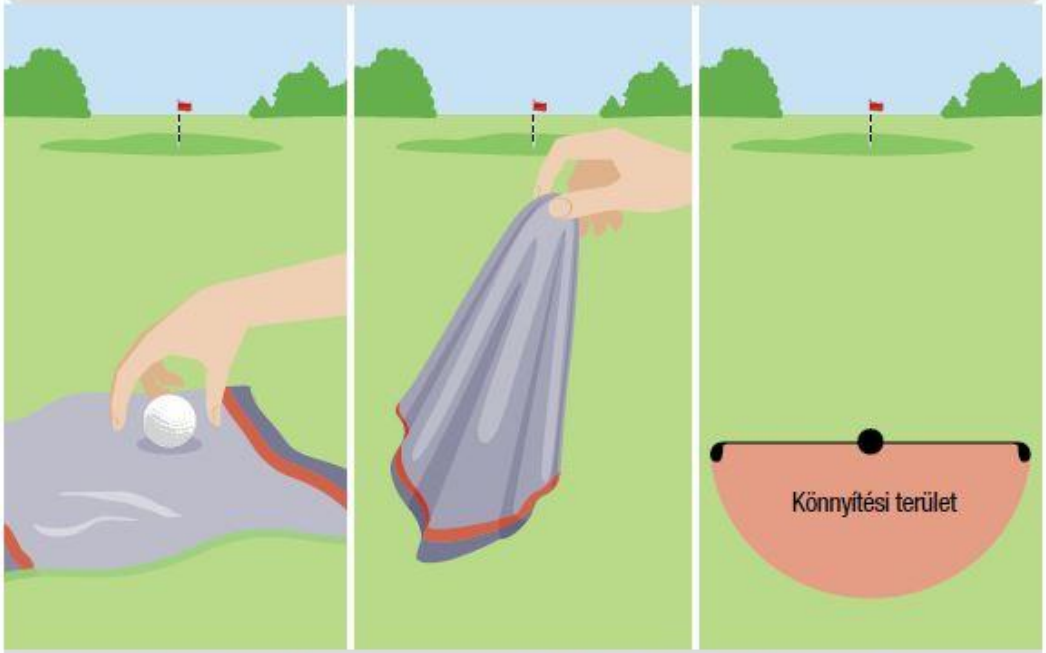
  - a *pálya* ugyanazon *területén* kell lennie, mint a viszonyítási pontnak, és

  - nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint a viszonyítási pont.

1. ÁBRA A 15.2A. SZABÁLYHOZ: A MOZDÍTHATÓ AKADÁLY ELTÁVOLÍTÁSA KÖZBEN A LABDA ELMOZDUL(KIVÉVE, HA A LABDA MOZDÍTHATÓ AKADÁLYON VAGY ABBAN HELYEZKEDIK EL)



2. ÁBRA A 15.2A. SZABÁLYHOZ: MOZDÍTHATÓ AKADÁLYON VAGY ABBAN LÉVŐ LABDA



Amikor a labda egy mozdítható akadályon vagy akadályban (pl. törölközőn) van bárhol a pályán, a játékos büntetés nélküli könnyítést vehet igénybe úgy, hogy felveszi a labdát, eltávolítja a mozdítható akadályt, és – kivéve a greent – ejti az adott labdát vagy egy másik labdát. A viszonyítási pont a könnyítés igénybevételéhez az a valószínűsített pont, amely közvetlenül az alatt a mozdítható akadály alatt van, ahol vagy amiben a labda nyugalomba került. A könnyítési terület a viszonyítási ponttól egy ütőhosszon belül van, nincs közelebb a lyukhoz, mint a viszonyítási pont, és ugyanazon a pályaterületen kell lennie, mint a viszonyítási pont..

(3) *Könnyítés arra az esetre, amikor a labda egy mozdítható akadályon vagy akadályban van a greenen:* a játékos büntetés nélküli könnyítést vehet igénybe úgy, hogy:

- felveszi a labdát és eltávolítja a *mozdítható akadályt,* és
- a 14.2b(2) és a 14.2e. szabály szerint helyezi az eredeti vagy egy másik labdát arra a becsült pontra, amely pontosan az alatt a *mozdítható akadály* alatt van, amelyen vagy amelyben a labda nyugvó állapotban volt.

15.2b. Könnyítés a mozdítható akadályon vagy abban *elveszett* labda esetén

Ha a játékos labdáját nem találták meg, és *tény vagy szinte biztos*, hogy az egy *mozdítható akadályon* vagy *akadályban* került nyugalomba a *pályán*, a játékos *ütés és távolság könnyítés* helyett igénybe veheti az alábbi könnyítési lehetőségeket:

- A játékos a 15.2a(2) vagy a 15.2a(3) szabály szerint büntetés nélküli könnyítést vehet igénybe oly módon, hogy azt a becsült pontot használja viszonyítási pontként, amely közvetlenül az alatt a pont alatt van, ahol a labda legutoljára keresztezte a *mozdítható akadály* határa a pályán.

- Miután a játékos a könnyítést ilyen módon igénybe véve egy másik labdát hoz *játékba*:

  - Az eredeti labda tovább már nincs *játékban,* és nem szabad megjátszani.

  - Ez arra az esetre is érvényes, ha a labdát a háromperces keresési időn belül a *pályán* találják meg (lásd: 6.3b. szabály).

Azonban *ha nem tudjuk tényszerűen vagy biztosan*, hogy a labda egy *mozdítható akadályon* vagy *akadályban* került nyugalomba és *veszett el*, a 18.2. szabály szerint a játékosnak *ütés és távolság könnyítést* kell igénybe vennie.

Büntetés a 15.2. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

15.3. A labda vagy a *labdajelölő* segíti vagy zavarja a játékot

15.3a. A *green*en lévő labda segíti a játékot

A 15.3a. szabály kizárólag a *greenen* és nem a *pálya* egyéb területén nyugvó labdára vonatkozik.

Ha egy játékos joggal feltételezi, hogy egy *greenen* lévő adott labda bárki más játékát segítheti (pl. megállíthatja a *lyuk* közelében a labdát):

- Ha a saját labdájáról van szó, a játékos a 13.1b. szabály szerint *megjelölheti* a labda helyét és felveheti a labdát, ha pedig egy másik játékos labdájáról van szó, kérheti a másik játékost, hogy *jelölje* meg és vegye fel a labdát (lásd: 14.1. szabály).

- A játékosnak a felvett labdát *vissza kell helyeznie* az eredeti helyére (lásd: 14.2. szabály).

Kizárólag *stroke playben* az alábbi szabályok érvényesülnek:

- a labda felvételére kötelezett játékos ehelyett elsőként játszhat, és

- ha két vagy több játékos megállapodik abban, hogy valamelyikük segítése érdekében a labdát a helyén hagyják, és az a játékos úgy hajtja végre az *ütését*, hogy a segítésére szánt labda a helyén marad, a megállapodásban részt vevő összes játékos ***általános büntetést* (két büntetőütést) kap**.

Lásd a Bizottsági eljárások 5I. fejezetét (útmutatás a mozgó labda befolyásolásának „backstopping” megakadályozására).

15.3b. A pálya bármely részén lévő labda zavarja a játékot

(1) *A másik játékos labdája miatti zavaró hatás.* E szabály szerint zavaró hatás akkor áll fenn, ha egy másik játékos nyugvó labdája:

- zavarhatja a játékos szándékolt *beállásának* vagy szándékolt lendítésének a területét,
- a játékos *játékának vonalába* vagy ahhoz közel van oly módon, hogy a szándékolt *ütéskor* jó esély van arra, hogy a játékos mozgásban levő labdája beleütközzön ebbe a labdába, vagy
- elég közel van ahhoz, hogy *ütéskor* elvonja a játékos figyelmét.

(2) *Amikor a zavaró labda miatt megengedett a könnyítés.* Ha egy játékos joggal feltételezi, hogy játékát egy másik játékosnak a *pálya* bármely részén lévő labdája zavarhatja:

- A játékos kérheti, hogy a másik játékos *jelölje* meg a labdája helyét, majd vegye fel a labdát (lásd: 14.1. szabály). A felvett labdát tilos megtisztítani (lásd: **kivéve**, ha azt a 13.1b. szabály szerint a *greenről* veszik fel), és az eredeti helyére kell visszahelyezni (lásd: 14.2. szabály).
- Ha a másik játékos nem *jelöli* meg a labdája helyét, mielőtt felveszi, esetleg megtisztítja a felvett labdát, amikor azt a szabályok nem teszik lehetővé, **egy büntetőütést** kap.
- Kizárólag *stroke playben*: az e szabály szerint labdája felvételére kötelezett játékos felemelés helyett elsőként játszhat.

A játékos e szabály szerint nem veheti fel a labdáját csak azért, mert megítélése szerint az zavarhatja egy másik játékos játékát.

Ha a játékos úgy veszi fel a labdáját, hogy azt a másik játékos nem kérte (**kivéve**, ha azt a 13.1b. szabály szerint a *greenről* veszi fel), **egy büntetőütést** kap.

15.3c. A *labdajelölő* segíti vagy zavarja a játékot

Ha egy *labdajelölő* feltételezhetően segítené vagy zavarná a játékot, a játékos:

- ha a *labdajelölő* a sajátja, félreteheti az útból, vagy

- ha a *labdajelölő* másik játékosé, megkérheti őt, hogy tegye el az útból, méghozzá ugyanazon okból, mint amiért a 15.3a. és a 15.3b. szabály szerint a labda felvételét is kérheti.

A *labdajelölőt* az eredeti helyétől kimért új helyre úgy kell áttenni, hogy a távolság megállapításához egy vagy több ütőfejhossz használható.

A labdajelölő visszahelyezésekor ugyanazt az eljárást kell alkalmazni, mint a labdajelölő elmozdításakor, csak az új helyzettől visszafelé haladva.

Ugyanezt az eljárást kell követni, ha a játékos egy zavaró labdát tett félre az útból, a távolságot a labdától mérve.

Büntetés a 15.3. szabály megszegéséért: *általános büntetés*.

Ez a büntetés akkor is jár, ha a játékos:

- az *ütés* előtt nem várja meg, hogy a segítő labdát vagy a segítő *labdajelölőt* felvegyék vagy elmozdítsák, noha észrevette, hogy egy másik játékos (1) a jelen szabály szerint azt fel akarta venni vagy el akarta mozdítani, vagy (2) erre valaki mást kért meg, vagy

- kérésre sem hajlandó felvenni a labdáját vagy arrébb tenni a *labdajelölőjét*, és a másik játékos – akinek a játékát segítette vagy zavarta volna – ezt követően elvégzi az ütését.

Büntetés a 15.3. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

16. szabály: Könnyítés rendellenes pályaviszonyok (beleértve a mozdíthatatlan akadályokat), veszélyes állat okozta fenyegető helyzet és besüppedt labda miatt

A szabály célja: *A 16. szabály arra vonatkozik, hogy a játékos mikor és hogyan vehet igénybe büntetés nélküli könnyítést azáltal, hogy a labdáját máshonnan játssza meg például akkor, amikor a játékot rendellenes pályaviszony zavaró hatása vagy veszélyes állat okozta fenyegető helyzet zavarja meg.*

- *Ezek a körülmények nem tartoznak a pálya kihívásai közé, és többnyire büntetés nélküli könnyítés jár értük – kivéve a büntetőterületen.*

- *A játékos rendszerint úgy veszi igénybe a könnyítést, hogy a labdát a legközelebbi teljes könnyítési pont alapján megállapított könnyítési területen ejti.*

Ez a szabály arra a büntetés nélküli könnyítésre is vonatkozik, amikor a játékos labdája az általános területen süppedt az általa ütött mélyedésbe.

16.1. Rendellenes pályaviszonyok (beleértve a mozdíthatatlan akadályokat)

Ez a szabály az *állat vájta üregek, felújítás alatti terület, mozdíthatatlan akadályok* vagy *ideiglenes víz* miatt igénybe vett büntetés nélküli könnyítésre vonatkozik:

- Ezeket összefoglaló néven *rendellenes pályaviszonyoknak* nevezzük, de az egyes fogalmak saját meghatározással is rendelkeznek.

- Ez a szabály nem ad könnyítést *mozdítható akadályokra* (amelyekre a 15.2a. szabály szerint másfajta büntetés nélküli könnyítés jár), *pályahatárt jelző tárgyakra* vagy a *pálya szerves részét képező tárgyakra* (amelyekért viszont nem jár büntetés nélküli könnyítés).

16.1a. Amikor a könnyítés megengedett

(1) <u>*A rendellenes pályaviszony miatti zavaró hatásról beszélünk,*</u> ha:

- a játékos labdája hozzáér a *rendellenes pályaviszonyt* jelentő területhez/tárgyhoz, abban vagy azon van;

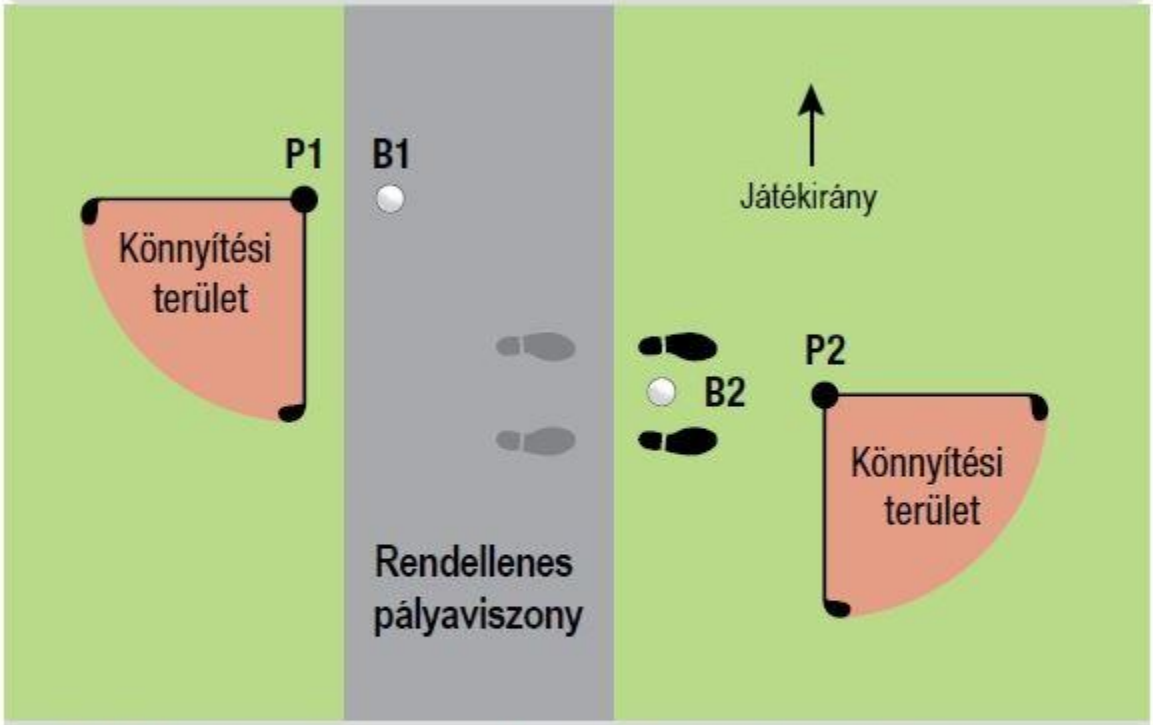
- a *rendellenes pályaviszony* fizikailag zavarja a játékos szándékolt *beállásának* vagy szándékolt lendítésének a területét, vagy

- kizárólag, amikor a labda a *greenen* van, a *greenen* vagy azon kívül lévő *rendellenes pályaviszony* zavarja a *játék irányát*.

Ha a *rendellenes pályaviszony* elég közel van ahhoz, hogy elvonja a játékos figyelmét, de a fenti feltételek egyikét sem teljesíti, e szabály szerint nem érvényesül zavaró hatásnak.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 8. fejezet, F-6. helyi mintaszabály (a *Bizottság* helyi szabályt hozhat, amelyben megtiltja az olyan *rendellenes pályaviszony* miatti könnyítést, amely csak a szándékolt *beállás* területét zavarja).

ÁBRA A 16.1A. SZABÁLYHOZ: AMIKOR A KÖNNYÍTÉS MEGENGEDETT RENDELLENES PÁLYAVISZONY MIATT



Az ábra jobbkezes játékost feltételez. Rendellenes pályaviszony okozta zavaró hatás esetén büntetés nélküli könnyítés igénybevétele megengedett, beleértve a mozdíthatatlan akadályt, amikor a labda érintkezik az adott pályaviszonnyal vagy azon/abban fekszik (B1), illetve ha az adott pályaviszony zavarja a szándékolt beállás területét (B2) vagy a lendítést. A B1 esetben a legközelebbi teljes könnyítési pont a P1, amely nagyon közel van az adott pályaviszonyhoz. A B2 esetben a legközelebbi teljes könnyítési pont a P2, amely távolabb van a pályaviszonytól, mivel beálláskor a rendellenes pályaviszony zavaró hatása nem állhat fenn.

(2) *Könnyítés engedélyezése a pálya bármely területén, kivéve azt az esetet, amikor a labda büntetőterületen van.* A 16.1. szabály szerint a *rendellenes pályaviszony* okozta zavaró hatás miatt igénybe vett könnyítés csak az alábbi két feltétel együttes fennállása esetén engedélyezett:

- a *rendellenes pályaviszony* a *pályán* (és nem a *pályahatáron kívül*) áll fenn, és

- a labda a *pályán* van – **de nem** *büntetőterületen* (ahol a játékos kizárólag a 17. szabály szerinti könnyítést veheti igénybe).

(3) *Nem jár könnyítés, ha a labda megjátszása teljességgel észszerűtlen.* A 16.1. szabály szerint az alábbi esetekben nem jár könnyítés:

- amikor a labda megjátszása onnan, ahol fekszik, egy *rendellenes pályaviszonyon* kívüli körülmény miatt nyilvánvalóan értelmetlen (pl. amikor a játékos *ideiglenes vízben* vagy *mozdíthatatlan akadályon* áll, de nem tudja *megütni* a labdát, mert az egy bokorban van), vagy

- amikor a zavaró hatás kizárólag azért áll fenn, mert a játékos az adott körülmények között egyértelműen észszerűtlenül választ ütőt, *beállást*, lendítést vagy játékirányt.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 8. fejezet, F-23. helyi mintaszabály (a *Bizottság* helyi szabályt hozhat, amelyben a *pályán* vagy azon kívül lévő ideiglenes *mozdíthatatlan akadály* miatt büntetés nélküli könnyítést engedélyez).

16.1b. Könnyítés általános területen lévő labda esetén

Ha a játékos labdája az *általános területen* van, és játékát a pályán fennálló *rendellenes pályaviszony* zavarja, büntetés nélküli könnyítést vehet igénybe úgy, hogy az adott *könnyítési területen* belül *ejti* az eredeti vagy egy másik labdát (lásd: 14.3. szabály):

- *Viszonyítási pont* a *legközelebbi teljes könnyítési pont* az *általános területen*.

- *A könnyítési terület mérete a viszonyítási ponttól mérve:* egy *ütőhossz*, az alábbi korlátozásokkal:

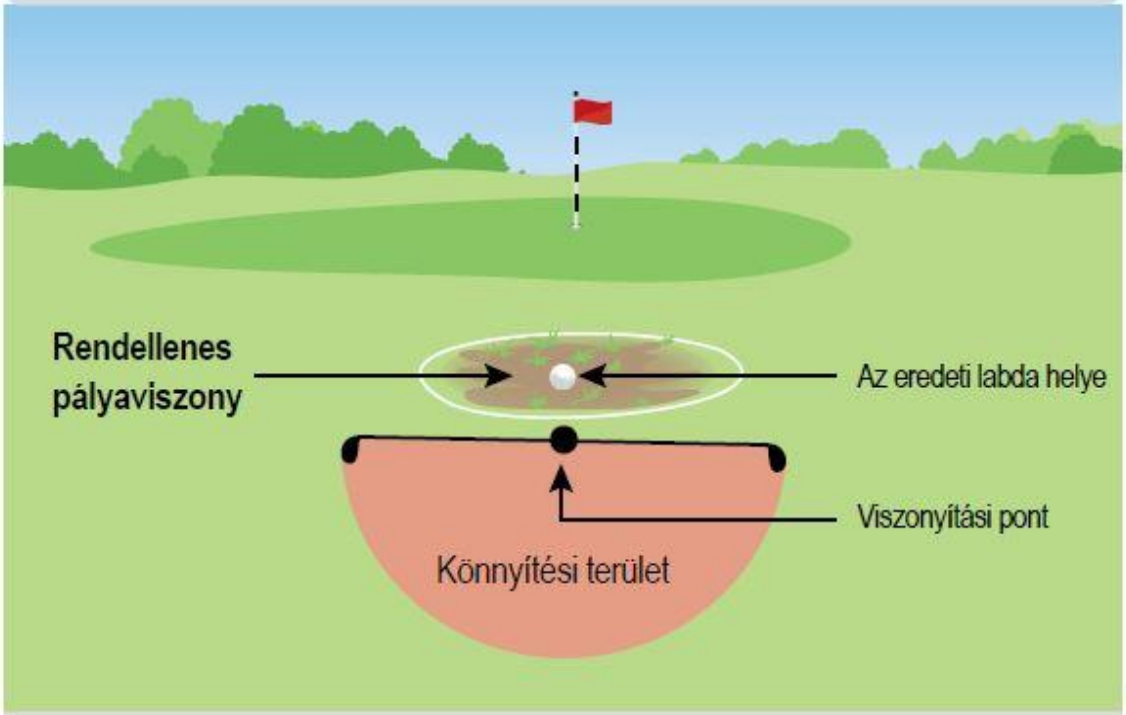
- *A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:*

  - legyen az *általános terület*en;

  - nem lehet közelebb a lyukhoz, mint a viszonyítási pont, és

  - a *rendellenes pályaviszony* okozta összes zavaró hatás miatt teljes könnyítést kell alkalmazni.

ÁBRA A 16.1B. SZABÁLYHOZ: BÜNTETÉS NÉLKÜLI KÖNNYÍTÉS ÁLTALÁNOS TERÜLETEN LÉVŐ RENDELLENES PÁLYAVISZONY ESETÉN



Büntetés nélküli könnyítés vehető igénybe, ha a labda az általános területen van, és a játékot a pályán fennálló rendellenes pályaviszony zavarja. Meg kell határozni a legközelebbi teljes könnyítési pontot, és a könnyítési területen labdát kell ejteni, melynek a könnyítési területen kell nyugalomba kerülnie. A könnyítési terület a viszonyítási ponttól egy ütőhosszon belül van, nincs közelebb a lyukhoz a viszonyítási pontnál, és ugyanazon az általános területen kell lennie. Könnyítés igénybevételekor a rendellenes pályaviszony okozta összes zavaró hatás miatt a játékosnak teljes könnyítést kell igénybe venni

16.1c. Könnyítés bunkerben lévő labda esetén

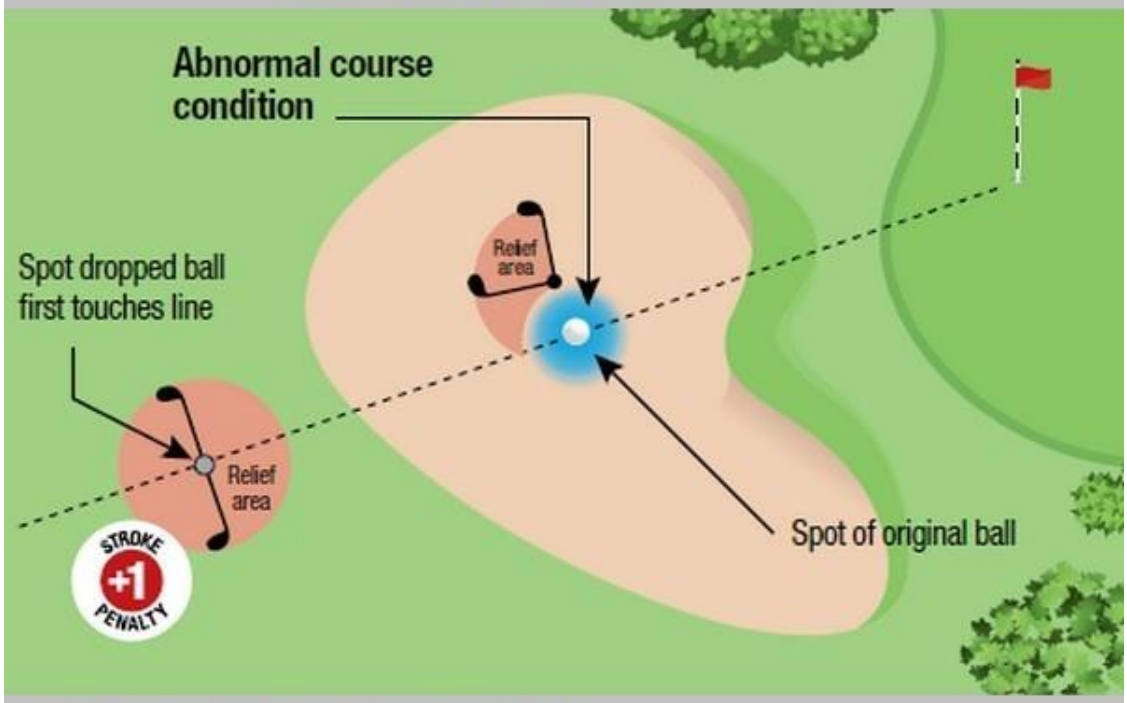
Ha a játékos labdája egy *bunkerben* van, és a játékát a pályán lévő *rendellenes pályaviszony* zavarja, a játékos vagy az (1) pont szerint büntetés nélküli könnyítést vagy a (2) pont szerint büntetéssel járó könnyítést veheti igénybe:

(1) *Büntetés nélküli könnyítés: játék a bunkerből.* A játékos a 16.1b. szabály szerint büntetés nélküli könnyítést vehet azzal a **különbséggel**, hogy:

- A *legközelebbi teljes könnyítési pontnak* és a *könnyítési területnek* a *bunkerben* kell lennie.

- Ha a *bunkerben* nincs ilyen *legközelebbi teljes könnyítési pont*, a játékos akkor is igénybe veheti ezt a könnyítést úgy, hogy a *bunkerben* elérhető *legnagyobb könnyítés pontját* használja viszonyítási pontként.

16.1c. ÁBRA: KÖNNYÍTÉS RENDELLENES PÁLYAVISZONY MIATT BUNKERBEN



• Az ábra jobbkezes játékost feltételez.
• Ha a bunkerben rendellenes pályaviszony miatti zavaró hatás áll fenn, a 16.1b szabály szerint a bunkerben büntetés nélküli könnyítés vagy a bunkeren kívül egy büntetőütéssel járó vonalon hátrafelé könnyítés vehető igénybe.
• A bunkeren kívüli könnyítéskor egy labdát ejtünk úgy, hogy az eredeti labda helyét a lyuk és az ejtés helye között tartjuk.
• A könnyítési terület egy ütőhosszon belül van bármely irányban mérve attól a ponttól, ahol az ejtett labda először érintette a talajt.

(2) *Büntetéssel járó könnyítés: játék a bunkeren kívülről (vonalon hátrafelé könnyítéssel).* **Egy büntetőütésért** a játékos *ejtheti* az eredeti, vagy egy másik labdát (lásd: 14.3. szabály) a *bunkeren* kívül, az eredeti labda helyét a *lyuk* és az *ejtés* helye között tartva (az *ejtés* távolságának korlátozása nélkül). Az a pont a vonalon, ahol az *ejtett* labda először talajt ér, egy *könnyítési területet* határoz meg, amelynek mérete egy *ütőtávolság* a ponttól mérve bármely irányban, **azonban** a következő korlátokkal:

- A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:

- nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint az eredeti labda helye, és
- bármely *pályaterületen* lehet kivéve az adott bunkert, **azonban**
- ugyanazon *pályaterületen* kell lennie, mint ahol az *ejtett* labda először talajt ért.

16.1d. Könnyítés a greenen lévő labda esetén

Ha a játékos labdája a *greenen* van és a játékát a *pályán* fennálló *rendellenes pályaviszony* zavarja, büntetés nélküli könnyítést vehet igénybe úgy, hogy a labda *visszahelyezésre* vonatkozó 14.2b(2) és 14.2e. szabály szerint az eredeti vagy másik labdát a *legközelebbi teljes könnyítési pontra* helyezi.

- A *legközelebbi teljes könnyítési pontnak* vagy a *greenen* vagy az *általános területen* kell lennie.
- Ha ilyen *legközelebbi teljes könnyítési pont* nincs, a játékos akkor is igénybe veheti ezt a büntetés nélküli könnyítést, méghozzá úgy, hogy az *elérhető legnagyobb könnyítés pontját* használja viszonyítási pontként, amelynek vagy a *greenen* vagy az *általános területen* kell lennie.

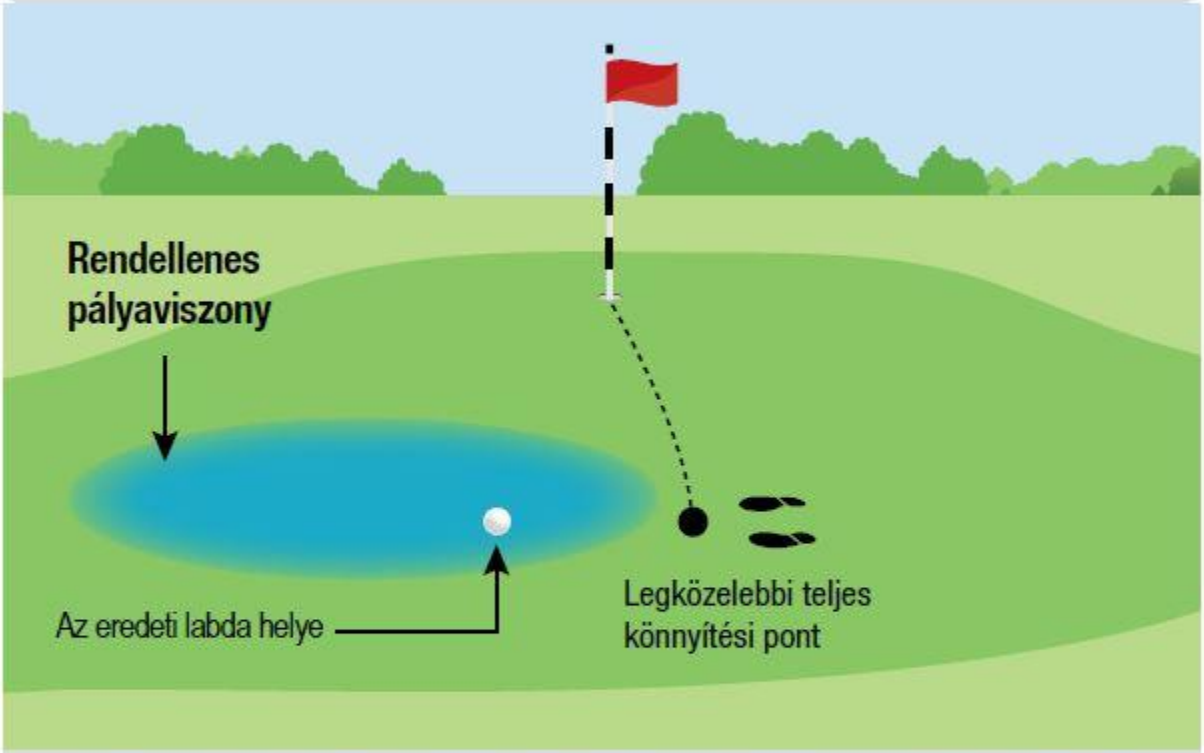
16.1e. Könnyítés rendellenes pályaviszony területén elveszett labda esetén

Ezt a könnyítési lehetőséget a játékos akkor veheti igénybe az *ütés és távolság könnyítés* helyett, ha a labdáját nem találták meg, és *tény vagy szinte biztos*, hogy az egy *rendellenes pályaviszonynak* minősülő tárgyon/területen belül került nyugalomba a *pályán*:

- A játékos a 16.1b., c. vagy d. szabály szerint könnyítést vehet igénybe oly módon, hogy a *legközelebbi teljes könnyítési pont* megtalálásához azt a becsült pontot használja a labda helyeként, ahol a labda a pályán lévő *rendellenes pályaviszony* szélét utoljára átlépte.
- Miután a játékos a könnyítést ilyen módon igénybe véve egy másik labdát hoz *játékba*:
  - Az eredeti labda tovább már nincs *játékban,* és nem szabad megjátszani.
  - Az arra az esetre is érvényes, ha a labdát a háromperces keresési időn belül a *pályán* találják meg (lásd: 6.3b. szabály).

Azonban ha *nem tudjuk tényszerűen vagy biztosan*, hogy a labda *rendellenes pályaviszonyok között* került nyugalomba és *veszett el*, a 18.2. szabály szerint a játékosnak *ütés és távolság könnyítés*t kell igénybe vennie.

ÁBRA A 16.1D. SZABÁLYHOZ: BÜNTETÉS NÉLKÜLI KÖNNYÍTÉS GREENEN LÉVŐ RENDELLENES PÁLYAVISZONY ESETÉN



Az ábra feltételezi, hogy a játékos balkezes. Amikor a labda a greenen van és a játékot rendellenes pályaviszony zavarja, büntetés nélküli könnyítést vehető igénybe úgy, hogy a labdát a legközelebbi teljes könnyítési pontra helyezi a játékos. A legközelebbi teljes könnyítési pontnak vagy a greenen vagy az általános területen kell lennie. Ha ilyen legközelebbi teljes könnyítési pont nincs, a játékos akkor is igénybe veheti ezt a büntetés nélküli könnyítést, méghozzá úgy, hogy az elérhető legnagyobb könnyítés pontját használja viszonyítási pontként, amelynek vagy a greenen vagy az általános területen kell lennie.

16.1f. A könnyítést a rendellenes pályaviszonynál a játékon kívüli terület (No Play Zone) okozta zavaró hatás miatt kell igénybe venni

Ezekben a helyzetekben a labdát soha nem szabad megjátszani onnan, ahol fekszik:

(1) *Amikor a labda játékon kívüli területen van:* Ha a játékos labdája az *általános területen bunkerben* vagy a *greenen* lévő *rendellenes pályaviszonynak* számító területen kijelölt *játékon kívüli területen* van:

- *általános területen lévő játékon kívüli terület esetén:* a játékosnak a 16.1b. szabály szerint büntetés nélküli könnyítést kell igénybe vennie.

- *a bunkerben lévő játékon kívüli terület esetén:* a játékosnak a 16.1c(1) és (2) szabály szerint büntetés nélküli vagy büntetéssel járó könnyítést kell igénybe vennie.

- *greenen lévő játékon kívüli terület esetén:* a játékosnak a 16.1d. szabály szerint büntetés nélküli könnyítést kell igénybe vennie.

(2) *Amikor a játékon kívüli terület zavarja a beállást vagy a lendítést a büntetőterületen kívül bárhol a pályán.* Ha a játékos labdája *játékon kívüli területen* kívül és *általános területen*, *bunkerben* vagy a *greenen* van, és a *játékon kívüli terület* (függetlenül attól, hogy *rendellenes pályaviszonyokon* belül vagy *büntetőterületen*) zavarja a játékos szándékolt *beállásának* vagy szándékolt lendítésének területét, a játékos:

- vagy könnyítést vesz igénybe, ha azt a 16.1b., c. vagy d. szabály engedélyezi attól függően, hogy a labda az *általános területen*, *bunkerben* vagy a *greenen* van,

- vagy a 19. szabály szerint játszhatatlan labda miatti könnyítést vesz igénybe.

Arra az esetre, amikor a *büntetőterületen* lévő labdát *játékon kívüli terület* zavarja, a 17.1e. szabály vonatkozik.

Büntetés a 16.1. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

16.2. Veszélyes állat okozta fenyegető helyzet

16.2a. Amikor a könnyítés megengedett

A „veszélyes állat okozta fenyegetés” akkor áll fenn, amikor a labda közelében lévő veszélyes *állat* (pl. mérges kígyó, méh, aligátor, tűzhangya vagy medve) súlyos fizikai sérülést okozna a játékosnak, ha ő a labdát onnan játszaná meg, ahol az fekszik.

A 16.2b. szabály szerint a játékos a veszélyes *állat* okozta fenyegető helyzet miatt könnyítést vehet igénybe, függetlenül attól, hogy a *pályán* hol van a labdája.

Ez a szabály nem érvényes a pályán előforduló más veszélyes helyzetekre, melyek fizikai sérülést okozhatnak (mint pl. a kaktusz).

16.2b. Könnyítés veszélyes állat okozta fenyegető helyzet esetén

Veszélyes *állat* okozta fenyegető helyzetben:

(1) *Amikor a labda büntetőterületen kívül bárhol van:* a játékos a 16.1b., c. vagy d. szabály szerint könnyítést vehet igénybe attól függően, hogy a labda az *általános területen*, *bunkerben* vagy a *greenen* van.

(2) *Amikor a labda büntetőterületen van:* a játékos büntetés nélküli vagy büntetéssel járó könnyítést vehet igénybe:

- *Büntetés nélküli könnyítés a büntetőterületről megjátszott labda esetén.* A játékos a 16.1b. szabály szerint büntetés nélküli könnyítést vehet igénybe, **azonban** a *legközelebbi teljes könnyítési pontnak* és a *könnyítési területnek* a *büntetőterületen* belül kell lennie.

- *Büntetéssel járó könnyítés a büntetőterületen kívülről megjátszott labda esetén.*

  - A játékos a 17.1d. szabály szerint büntetéssel járó könnyítést vehet igénybe.

  - Ha a veszélyes állat okozta fenyegető helyzet ott áll fenn, ahol a labdát a *büntetőterületen* kívül a fenti büntetéssel járó könnyítés után elütnék, a játékos az (1) pont szerint további könnyítést vehet igénybe újabb büntetés nélkül.

(3) *Nem jár könnyítés, ha a labda megjátszása teljességgel észszerűtlen.* A 16.1. szabály szerint az alábbi esetekben nem jár könnyítés:

- amikor a labda megjátszása onnan, ahol fekszik nyilvánvalóan értelmetlen, mert valami miatt a büntetés nélküli könnyítés nem vehető igénybe (pl. amikor a játékos nem tudja *megütni* a labdát, mert az egy bokorban van), vagy

- amikor a zavaró hatás kizárólag azért áll fenn, mert a játékos az adott körülmények között egyértelműen észszerűtlenül választ ütőt, *beállást*, lendítést vagy játékirányt.

E szabály alkalmazásában a *legközelebbi teljes könnyítési pont* az a legközelebbi pont (ami nem lehet közelebb a lyukhoz), ahol a veszélyes állat miatti fenyegetettség nem áll fenn.

Büntetés a 16.2. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

16.3. Besüppedt labda

16.3a. Amikor a könnyítés megengedett

(1) *A labdának az általános területen kell besüppednie.* A 16.3b. szabály szerinti könnyítés csak akkor jár, ha a játékos labdája az *általános területen süppedt be*.

- E szabály szerint nem lehet könnyítést igénybe venni, ha a labda az *általános területen* kívül *süppedt be.*

- **Azonban** ha a labda a *greenen süppedt be*, a játékos *megjelölheti* a labda helyét, felveheti és megtisztíthatja a labdát, kijavíthatja a labda saját súlya által ütött mélyedést és *visszahelyezheti* a labdát az eredeti helyére (lásd: 13.1c(2) szabály).

Kivételek – Amikor nem megengedett a könnyítés az *általános terület*en *besüppedt* labda miatt: a 16.3b. szabály szerinti könnyítés nem megengedett, ha:

- a labda homokba *süppedt be* az *általános terület* azon részén, amely nincs fairway magasságra vagy annál rövidebbre vágva, vagy

- a *besüppedt* labdán kívüli bármilyen egyéb zavaró hatás miatt az *ütés* nyilvánvalóan értelmetlen (pl. ha a játékos nem tudja *megütni* a labdát, mert az egy bokorban fekszik).

(2) *Annak eldöntése, hogy a labda besüppedt-e.* A játékos labdája csak akkor tekinthető *besüppedtnek*, ha:

- az a játékos előző *ütésének* eredményeként létrejött, saját maga ütötte mélyedésben van, és

- a labda egy része a talajszint alatt helyezkedik el.

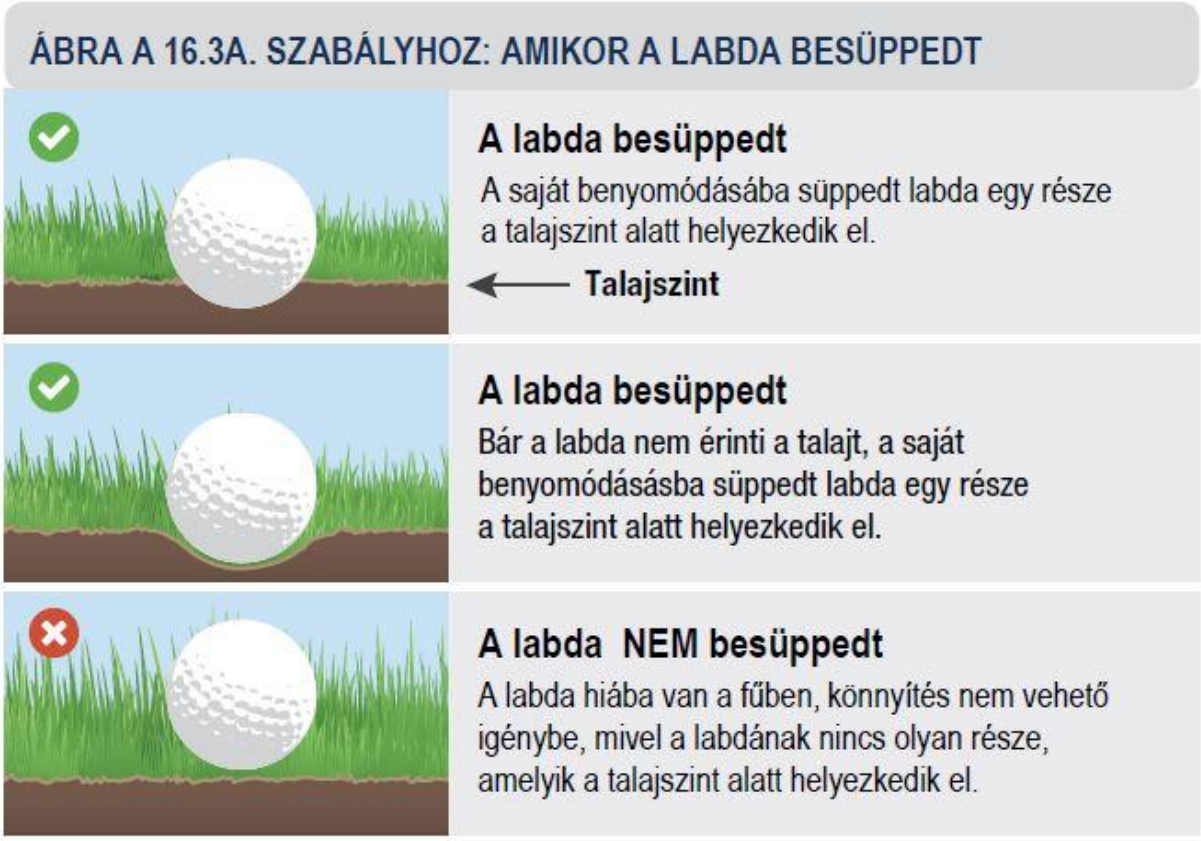
Ha a játékos nem biztos abban, hogy a labda a saját vagy egy másik labda ütötte benyomódásban van, a játékos *besüppedtnek* tekintheti a labdát, ha a rendelkezésre álló információk alapján indokoltnak tekinthető az a következtetés, hogy a labda a saját benyomódásában van.

A labda nem minősül *besüppedtnek*, ha nem a játékos előző *ütése* miatt került a talajszint alá, pl. amikor:

- a labda azért nyomódott a talajba, mert valaki rálépett,

- a labdát egyből a talajba ütötték anélkül, hogy a levegőbe került volna, vagy

- a labdát egy szabály szerinti könnyítés igénybevételekor *ejtették*.



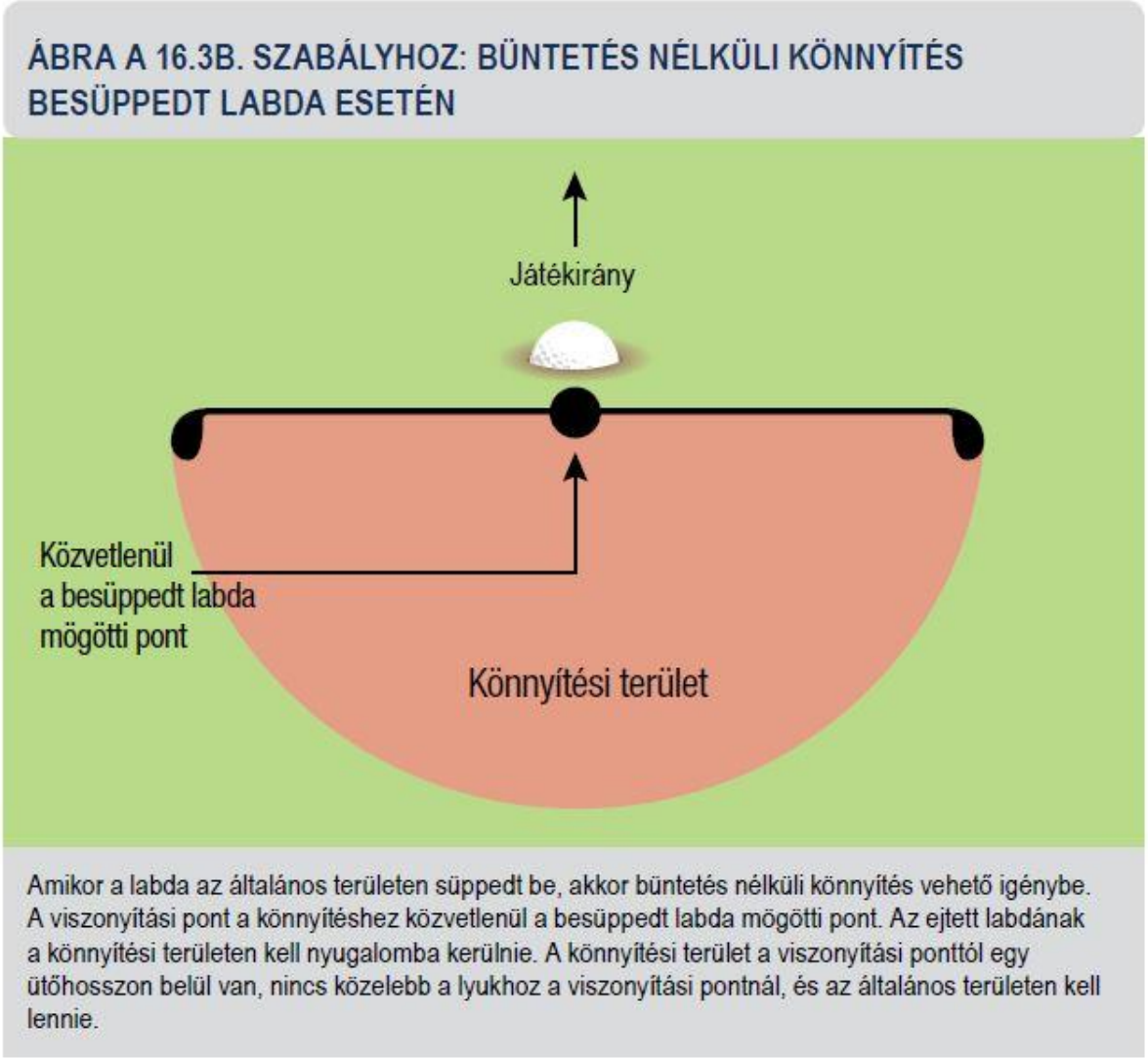
16.3b. Könnyítés besüppedt labda miatt

Ha a játékos labdája az *általános területen süppedt be,* és a 16.3a. szabály könnyítést tesz lehetővé, a játékos büntetés nélküli könnyítést vehet igénybe úgy, hogy az adott *könnyítési területen* belül *ejti* az eredeti vagy egy másik labdát (lásd: 14.3. szabály):

- *Viszonyítási pont:* közvetlenül a *besüppedt* labda mögötti pont.
- *A könnyítési terület mérete a viszonyítási ponttól mérve:* egy *ütőhossz*, az alábbi korlátozásokkal:
- *A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:*
  - az *általános területen* kell lennie, és
  - nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint a viszonyítási pont.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 8. fejezet, F-2. helyi mintaszabály (a *Bizottság* helyi szabályt hozhat arra, hogy a könnyítés csak a fairway magasságra vagy annál kisebbre vágott területen *besüppedt* labda esetében megengedett).

Büntetés a 16.3. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.



16.4. A labda felvétele annak ellenőrzésére, hogy fekvésének körülményei lehetővé teszik-e könnyítés igénybevételét

Ha egy játékos joggal feltételezi, hogy a labdája olyan helyen van, ahol a 15.2., a 16.1. vagy a 16.3. szabály szerint büntetés nélküli könnyítés jár, de ezt a labda felvétele nélkül nem tudja eldönteni:

- a játékos felveheti a labdát annak megállapítására, hogy jár-e a könnyítés, **azonban**:
- először meg kell *jelölnie* a labda helyét, a felvett labdát pedig tilos megtisztítania (lásd: **kivéve** a *greenen*) (lásd: 14.1. szabály).

Ha a játékos a fenti megalapozott feltételezés nélkül veszi fel a labdát (**kivéve** a *greenen*, ahol a 13.1b. szabály ezt lehetővé teszi), **egy büntetőütést** kap.

Ha jár a könnyítés és a játékos él is azzal, akkor sem jár büntetés, ha a játékos nem *jelölte* meg a labda helyét, mielőtt felvette vagy megtisztította.

Ha tilos a könnyítés vagy a játékos nem kíván könnyítést igénybe venni:

- a játékos **egy büntetőütést** kap, ha nem *jelölte* meg a labda helyét, mielőtt azt a tiltás ellenére felvette vagy megtisztította, és

- a labdát *vissza kell helyeznie* az eredeti helyére (lásd: 14.2. szabály).

Büntetés a 16.4. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

VII. Büntetéssel járó könnyítés (17–19. szabály)

17. szabály: Büntetőterületek

A szabály célja: *A 17. szabály a büntetőterületre vonatkozó speciális szabály. Büntetőterületnek számít a Bizottság által annak nyilvánított vízterületek vagy egyéb olyan területek, ahol a labda gyakran elveszik vagy megjátszhatatlan. Egy büntetőütésért a játékosok meghatározott könnyítési lehetőségeket vehetnek igénybe a labda büntetőterületen kívülről való megjátszásához.*

17.1. A büntetőterületen lévő labdára vonatkozó lehetőségek

A *büntetőterületeket* vagy piros vagy sárga színnel jelölik. E színek határozzák meg azt, hogy a játékos milyen könnyítési lehetőségeket vehet igénybe (lásd: 17.1d szabály).

A játékos a *büntetőterületen* belül állva is megjátszhat egy a *büntetőterületen* kívül fekvő labdát az után is, hogy a *büntetőterületről* könnyítést vett igénybe.

17.1a. Amikor a labda büntetőterületen van

A labda akkor van a *büntetőterületen*, ha a labda bármely része:

- a *büntetőterületen* fekszik vagy érinti azt vagy bármi mást (pl. egy természetes vagy mesterséges tárgyat), aminek a széle a *büntetőterülete*n belül van, vagy

- a *büntetőterület* határa vagy a *büntetőterület* egyéb része felett van.

Ha a labda egy része egyszerre fekszik a *büntetőterületen* és a *pálya* másik *területén*, a 2.2c. szabály érvényes.

17.1b. A játékos megjátszhatja a labdát onnan, ahol az fekszik a büntetőterületen belül, vagy büntetéssel járó könnyítést vehet igénybe

A *büntetőterülete*n a játékosnak két lehetősége van a labda megjátszására:

- vagy az *általános területre* vonatkozó szabályok értelmében a labdát büntetés nélkül játssza meg onnan, ahol az fekszik (azaz nincs speciális szabály, amely korlátozná, hogy a labdát hogyan kell megjátszani a *büntetőterületről);*

- vagy a labdát a *büntetőterületen* kívülről játssza meg úgy, hogy a 17.1d. vagy a 17.2. szabály szerint büntetéssel járó könnyítést vesz igénybe.

Kivétel – Könnyítést kötelező igénybe venni a büntetőterületen lévő játékon kívüli terület (No Play Zone) által okozott zavaró hatás miatt (lásd: 17.1e. szabály).

17.1c. Könnyítés a büntetőterületen elveszett labda esetén

Ha a játékos labdáját nem találták meg, és *tény vagy szinte biztos*, hogy egy *büntetőterületen* került nyugalomba:

- A játékos a 17.1d. vagy a 17.2. szabály szerint büntetéssel járó könnyítést vehet igénybe.
- Miután a játékos a könnyítést ilyen módon igénybe véve egy másik labdát hoz *játékba*:
  - Az eredeti labda tovább már nincs *játékban,* és nem szabad megjátszani.
  - Ez arra az esetre is érvényes, ha a labdát a háromperces keresési időn belül a *pályán* találják meg (lásd: 6.3b. szabály).

Azonban ha nem tudjuk tényszerűen vagy biztosan, hogy a labda egy *büntetőterületen* került nyugalomba és *veszett el*, a 18.2. szabály szerint a játékosnak *ütés és távolság könnyítést* kell igénybe vennie.

17.1d. Könnyítés büntetőterületen lévő labda esetén

Ha egy játékos labdája *büntetőterületen* van – beleértve azt is, amikor *tény vagy szinte biztos*, hogy *büntetőterületen* van, noha nem találták meg –, a játékos **egy büntetőütésért** az alábbi könnyítési lehetőségek valamelyikét veheti igénybe:

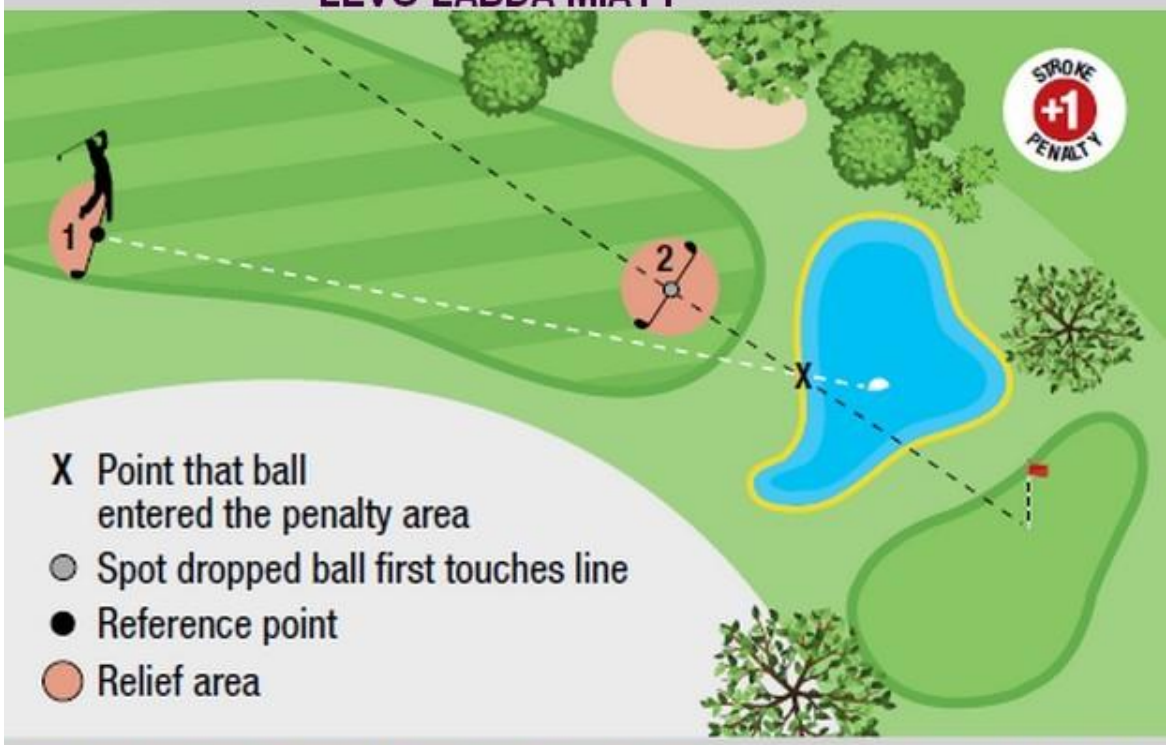
(1) *Ütés és távolság könnyítés.* A játékos az eredeti vagy egy másik labdát az előző *ütési* helyéről ütheti el (lásd: 14.6. szabály).

(2) *Vonalon hátrafelé könnyítés.* A játékos *ejtheti* az eredeti, vagy egy másik labdát (lásd: 14.3. szabály) a *büntetőterületen* kívül, azt a becsült pontot, ahol az eredeti labda utoljára keresztezte a *büntetőterület* határát a *lyuk* és az *ejtés* helye között tartva (az *ejtés* távolságának korlátozása nélkül). Az a pont a vonalon, ahol az *ejtett* labda először talajt ér, egy *könnyítési területet* határoz meg, amelynek mérete egy *ütőtávolság* a ponttól mérve bármely irányban, **azonban** a következő korlátokkal:

- A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátok:
  - Nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint az a becsült pont, ahol az eredeti labda utoljára keresztezte a *büntetőterület* határát, és
  - bármely *pályaterületen* lehet kivéve az adott *büntetőterületet*, **azonban**

- ugyanazon *pályaterületen* kell lennie, mint ahol az *ejtett* labda először talajt ért.

17.1d/1. ÁBRA: KÖNNYÍTÉS SÁRGA BÜNTETŐTERÜLETEN LÉVŐ LABDA MIATT



Amikor tény vagy szinte biztos, hogy a labda egy sárga büntetőterületen van, és a játékos könnyítést kíván igénybe venni, akkor a játékosnak egy büntetőütésért az alábbi két lehetőség áll rendelkezésére:
(1) Vagy igénybe veheti az ütés és távolság könnyítést úgy, hogy egy labdát az előző ütés helyén meghatározott könnyítési területről játszik meg.
(2) Vagy vonalon hátrafelé könnyítést választva ejthet egy labdát a büntetőterületen kívül, az X pontot a lyuk és az ejtés helye között tartva.

(3) <u>*Oldalsó könnyítés (csak piros büntetőterület esetében):*</u> amikor a labda utoljára keresztezte egy piros *büntetőterület* határát, a játékos az alábbi oldalsó *könnyítési területen ejtheti* az eredeti vagy egy másik labdát (lásd: 14.3. szabály):

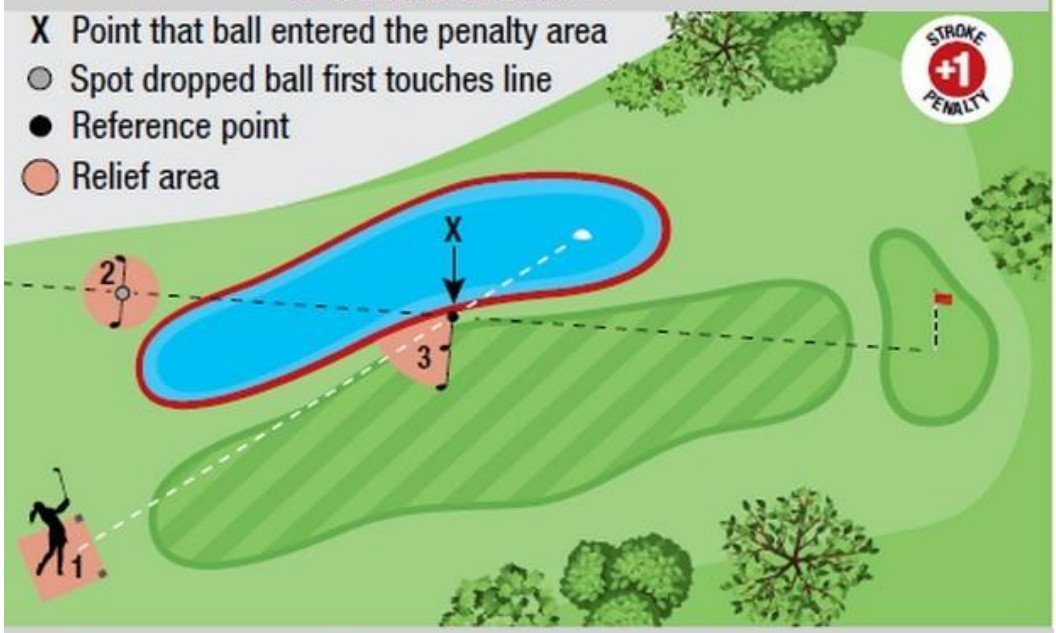
- <u>*Viszonyítási pont:*</u> az a becsült pont, ahol az eredeti labda utoljára haladt át a piros *büntetőterület* határán.

- <u>*A könnyítési terület mérete a viszonyítási ponttól mérve:*</u> két *ütőhossz*, az alábbi korlátozásokkal:

- <u>*A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:*</u>

- nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint a viszonyítási pont, és
- a *pálya* területén – ugyanazt a *büntetőterületet* kivéve – bárhol lehet, **azonban**
- a viszonyítási ponttól két *ütőhosszon* belül több *pályaterület* is van, a labdának ugyanazon a *pálya*területen kell nyugalomba kerülnie a *könnyítési területen* belül, mint amelyet a labda (a *könnyítési területen* történő) *ejtésénél* először érintett.

17.1d/2. ÁBRA: KÖNNYÍTÉS PIROS BÜNTETŐTERÜLETEN LÉVŐ LABDA MIATT



Amikor tény vagy szinte biztos, hogy a labda egy piros büntetőterületen van, és a játékos könnyítést kíván igénybe venni, akkor a játékosnak egy büntetőütésért az alábbi három lehetőség áll rendelkezésére:

(1) Vagy igénybe veheti az ütés és távolság könnyítést úgy, hogy egy labdát az előző ütés helyén meghatározott könnyítési területről játszik meg.
(2) Vagy vonalon hátrafelé könnyítést választva ejthet egy labdát a büntetőterületen kívül, az X pontot a lyuk és az ejtés helye között tartva.
(3) Vagy oldalsó könnyítést vehet igénybe (csak piros büntetőterületről). A viszonyítási pont a könnyítéshez az X pont, és a labdát az innen mért két ütőhossznyi területen kell ejteni, és e területről kell megjátszani úgy, hogy a terület nem lehet közelebb a lyukhoz, mint az X pont.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 8. fejezet, B-2. helyi mintaszabály (a *Bizottság* helyi szabályt hozhat, amelyben a piros *büntetőterület* ellenkező oldalán, a *lyuktól* ugyanakkora távolságra engedélyezi az oldalsó könnyítést).
Lásd a 25.4m. szabályt (kerekesszéket használó játékosok esetén a 17.1d(3) szabály módosítása kiterjeszti az oldalsó *könnyítési terület* méretét négy *ütőhossz* távolságra).

17.1e. Könnyítést kötelező igénybe venni a büntetőterületen levő játékon kívüli terület (No Play Zone) által okozott zavaró hatás miatt

A játékosnak az alábbiak közül egyik esetben sem szabad a labdát onnan megjátszania, ahol az fekszik:

(1) *Amikor a labda büntetőterületen lévő játékon kívüli területen van.* A játékosnak a 17.1d. vagy 17.2. szabály szerint büntetéssel járó könnyítést kell igénybe vennie.

(2) *Amikor a pályán lévő játékon kívüli terület zavarja a beállást vagy a lendítést a büntetőterületen fekvő labdához.* Ha a játékos labdája egy *büntetőterületen* belül és a *játékon kívüli területen* kívül van, de a *játékon kívüli terület* (függetlenül attól, hogy *rendellenes pályaviszonyok* között vagy *büntetőterületen*) zavarja a játékos szándékolt *beállásának* vagy szándékolt lendítésének a területét, a játékos:

- vagy büntetéssel járó könnyítést vesz igénybe a *büntetőterületen* kívül a 17.1d. vagy a 17.2. szabály szerint,

- vagy büntetés nélküli könnyítést vesz igénybe úgy, hogy az eredeti vagy egy másik labdát a *büntetőterület alábbi könnyítési területén* (ha van ilyen) *ejti* (lásd: 14.3. szabály):

  - *Viszonyítási pont: a játékon kívüli területtől* számított *legközelebbi teljes könnyítési pont*

  - *A könnyítési terület mérete a viszonyítási ponttól mérve:* egy *ütőhossz*, az alábbi korlátozásokkal:

  - *A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:*

    - a *könnyítési terület*nek ugyanazon a *büntetőterületen* kell lennie, ahol a labda fekszik, és

    - nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint a viszonyítási pont.

(3) *Nem jár könnyítés, ha a labda megjátszása teljességgel észszerűtlen.* Nem vehető igénybe büntetés nélküli könnyítés a *játékon kívüli terület* miatt fennálló zavaró hatás (2) pontban ismertetett esetében:

- amikor a labda megjátszása adott *fekvés*ből nyilvánvalóan értelmetlen, mert valamilyen körülmény lehetetlenné teszi a büntetés nélküli könnyítést (pl. amikor a játékos nem tudja *megütni* a labdát, mert az egy bokorban fekszik), vagy

- amikor a zavaró hatás kizárólag azért áll fenn, mert a játékos az adott körülmények között egyértelműen észszerűtlenül választ ütőt, *beállást*, lendítést vagy játékirányt.

Amikor a *játékon kívüli terület* zavaró hatása *büntetőterületen* kívül bárhol lévő labdára terjed ki, arra a 16.1f. szabály vonatkozik.

Büntetés a 17.1. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

17.2. A labda büntetőterületről való megjátszása utáni lehetőségek

17.2a. Amikor a büntetőterületről megjátszott labda ugyanazon a büntetőterületen vagy egy másik büntetőterületen kerül nyugalomba

Ha egy *büntetőterületről* megjátszott labda ugyanazon a *büntetőterülete*n vagy egy másik *büntetőterületen* kerül nyugalomba, a játékos onnan játszhatja meg a labdát, ahol az fekszik (lásd: 17.1b. szabály).

A másik lehetőség, hogy **egy büntetőütésért** igénybe veheti az alábbi könnyítések egyikét:

(1) *Szokásos könnyítési lehetőségek.* A játékos alkalmazhat *ütés és távolság könnyítést* a 17.1d(1), vonalon hátrafelé könnyítést a 17.1d(2) vagy piros *büntetőterület* esetén oldalsó könnyítést a 17.1d(3) szabály szerint.

A 17.1d(2) vagy (3) szabály szerint a *könnyítési terület* meghatározásához használt becsült pont az, ahol az eredeti labda utoljára keresztezte a labda aktuális *fekvés*ének helye szerinti *büntetőterület* határát.

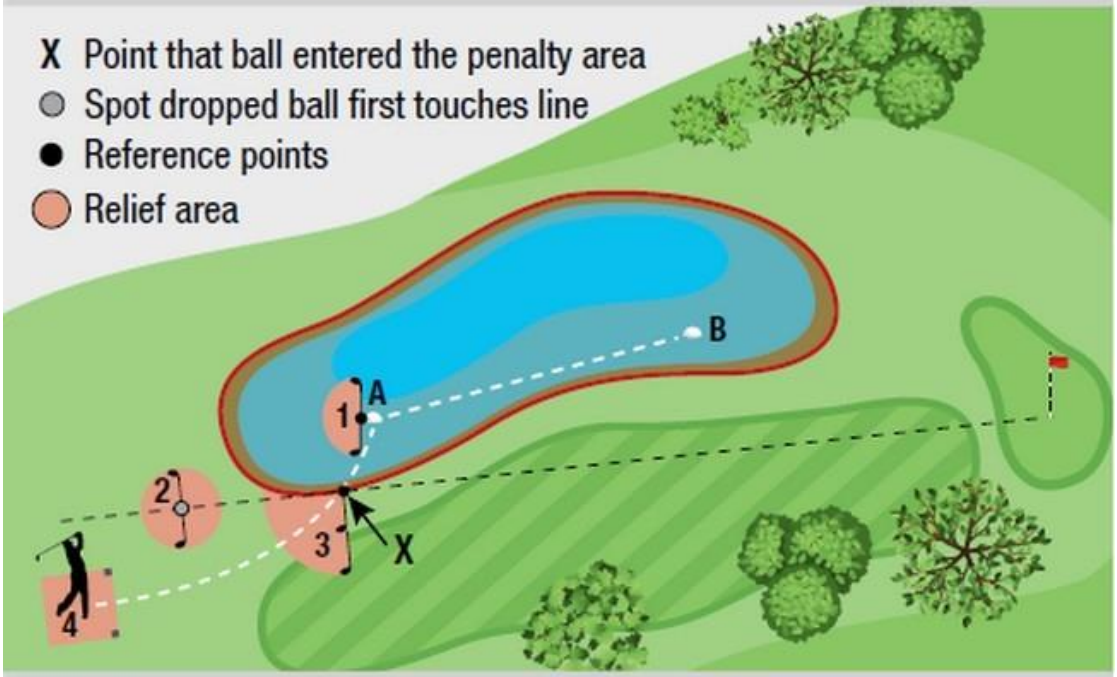
Ha a játékos *ütés és távolság könnyítés*t vesz igénybe úgy, hogy a labdát a *büntetőterületen ejti* (lásd: 14.6. szabály), majd úgy dönt, hogy az *ejtett* labdát nem onnan üti el, ahol az nyugalomba került:

- A játékos a *büntetőterületen* kívül újabb könnyítést vehet igénybe a 17.1d(2), illetve piros *büntetőterület* esetén a 17.1d(3), valamint a 17.2a(2) szabály szerint.

- Ha a játékos ezt választja, **még egy**, azaz **összesen két büntetőütést** kap: egyet az *ütés és távolság könnyítés* igénybevételéért, egyet pedig a *büntetőterületen* kívül igénybe vett könnyítésért.

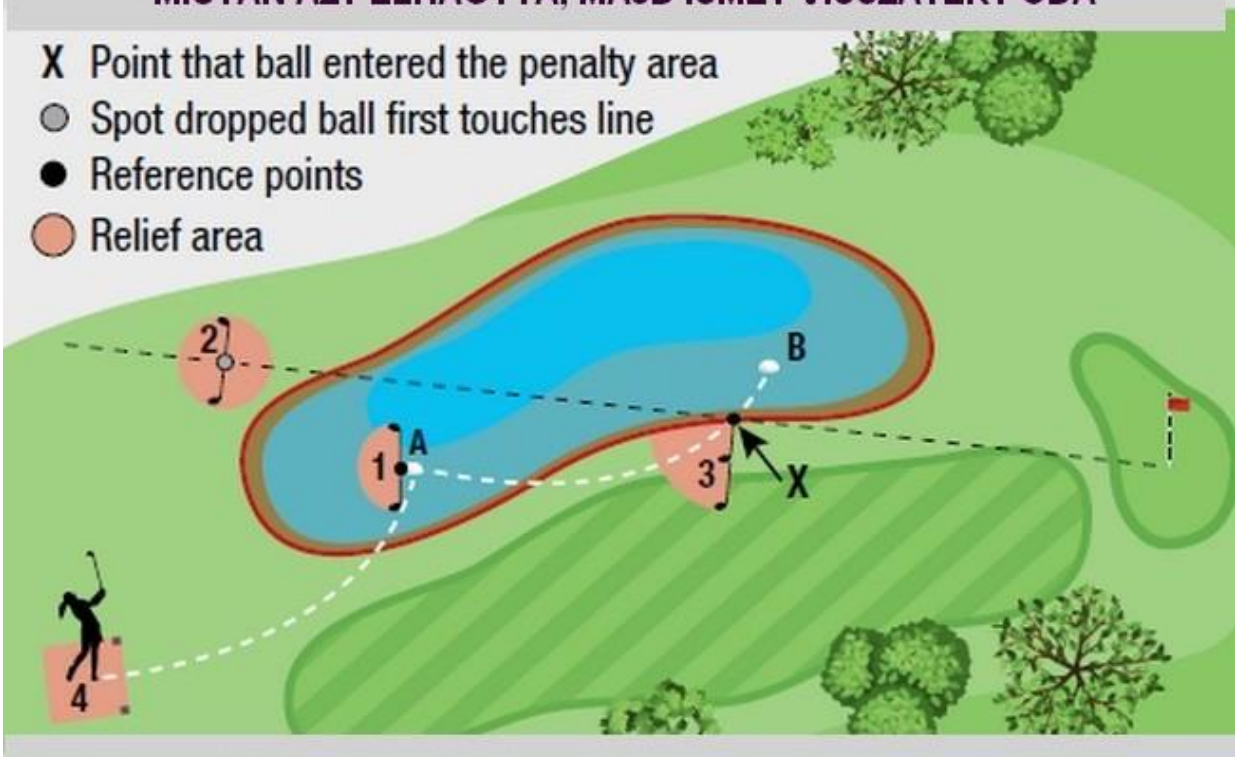
(2) *Extra könnyítési lehetőség a büntetőterületen kívül legutoljára végzett ütés helyétől.* Az (1) pont szerinti szokásos könnyítési lehetőségek helyett a játékos azt is választhatja, hogy az eredeti vagy egy másik labdát a *büntetőterületen* kívüli utolsó *ütés* helyéről játssza meg (lásd: 14.6. szabály).

17.2a/1. ÁBRA: BÜNTETŐTERÜLETRŐL MEGJÁTSZOTT LABDA UGYANARRA A BÜNTETŐTERÜLETRE KERÜL



A játékos az elütőterületről a labdát büntetőterületen lévő „A" pontra juttatja. A játékos az „A" pontból a „B" pontba játssza meg a labdát. Ha a játékos úgy dönt, hogy könnyítést vesz igénybe, akkor egy büntetőütésért az alábbi négy lehetőség közül választhat:
(1) Vagy ütés és távolság könnyítést vesz igénybe úgy, hogy egy labdát az „A" pontból elvégzett előző ütés helyén meghatározott könnyítési területről játszik meg, és innen a 4. ütése fog következni.
(2) Vagy vonalon hátrafelé könnyítést vesz igénybe úgy, hogy egy labdát ejt a büntetőterületen kívül az X pontot a lyuk és a labda ejtési helye között tartva, és innen a 4. ütése fog következni.
(3) Vagy oldalsó könnyítést vesz igénybe (csak piros büntetőterületen). A könnyítés igénybevételének viszonyítási pontja az X pont, és egy labdát a két ütőhossznyi könnyítési területen belül kell ejteni és megjátszani úgy, hogy a könnyítési terület nem lehet közelebb a lyukhoz az X pontnál, és innen a 4. ütése fog következni.
(4) Vagy egy labdát az elütőterületről játszik meg, mivel a büntetőterületen kívül onnan végezte el az utolsó ütést, és innen a 4. ütése fog következni.
Ha a játékos az (1) lehetőséget választotta, majd úgy döntött, hogy nem játssza meg az ejtett labdát, akkor a játékos vonalon hátrafelé könnyítést vagy oldalsó könnyítést vehet igénybe az X ponthoz viszonyítva, illetve ismét az elütőterületről játszhatja meg a labdát, bármelyiket egy további büntetőütésért – azaz összesen már két büntetőütésért – amely így már az 5. ütése lesz.

17.2a/2. ÁBRA: BÜNTETŐTERÜLETRŐL MEGJÁTSZOTT LABDA UGYANAZON A BÜNTETŐTERÜLETEN KERÜL NYUGALOMBA, MIUTÁN AZT ELHAGYTA, MAJD ISMÉT VISSZATÉRT ODA



A játékos az elütőterületről a labdát büntetőterületen lévő „A" pontra juttatja. A játékos az „A" pontból a „B" pontba játssza meg a labdát úgy, hogy a labda elhagyja a büntetőterületet, de az X pontnál újra keresztezi a büntetőterület határát. Ha a játékos úgy dönt, hogy könnyítést vesz igénybe, akkor egy büntetőütésért az alábbi négy lehetőség közül választhat:

(1) Vagy ütés és távolság könnyítést vesz igénybe úgy, hogy egy labdát az „A" pontból elvégzett előző ütés helyén meghatározott könnyítési területről játszik meg, és innen a 4. ütése fog következni.
(2) Vagy vonalon hátrafelé könnyítést vesz igénybe úgy, hogy egy labdát ejt a büntetőterületen kívül az X pontot (amelyen a labda utoljára keresztezte a büntetőterület határát) a lyuk és a labda ejtési helye között tartva, és innen a 4. ütése fog következni.
(3)Vagy oldalsó könnyítést vesz igénybe (csak piros büntetőterületen). A könnyítés igénybevételének viszonyítási pontja az X pont, és egy labdát a két ütőhossznyi könnyítési területen belül kell ejteni és megjátszani úgy, hogy a könnyítési terület nem lehet közelebb a lyukhoz az X pontnál, és innen a 4. ütése fog következni.
(4) Vagy egy labdát az elütőterületről játszik meg, mivel a büntetőterületen kívül onnan végezte el az utolsó ütést, és innen a 4. ütése fog következni.

Ha a játékos az (1) lehetőséget választotta, majd úgy döntött, hogy nem játssza meg az ejtett labdát, akkor a játékos vonalon hátrafelé könnyítést vagy oldalsó könnyítést vehet igénybe az X ponthoz viszonyítva, illetve ismét az elütőterületről játszhatja meg a labdát, bármelyiket egy további büntetőütésért – azaz összesen már két büntetőütésért – amely így már az 5. ütése lesz.

17.2b. Amikor a *büntetőterület*ről kiütött labda *elveszett*, *pálya*határon kívülre került vagy a *büntetőterület*en kívül játszhatatlan

Egy *büntetőterületről* megjátszott labda esetében a játékosnak olykor *ütés és távolság könnyítést* kell vagy lehet igénybe vennie, mert az eredeti labda vagy:

- *pályahatáron kívül* van, vagy *elveszett* a *büntetőterületen* kívül (lásd: 18.2. szabály), vagy

- *játszhatatlan* a *büntetőterületen* kívül (lásd: 19.2a. szabály).

Ha a játékos *ütés és távolság könnyítés*t vesz igénybe úgy, hogy a labdát a *büntetőterületen ejti* (lásd: 14.6. szabály), majd úgy dönt, hogy az *ejtett* labdát nem onnan üti el, ahol az nyugalomba kerül:

- A játékos a *büntetőterületen* kívül újabb könnyítést vehet igénybe a 17.1d(2), illetve piros *büntetőterület* esetén a 17.1d(3) és a 17.2a(2) szabály szerint.

- Ha a játékos ezt választja, **még egy,** azaz **összesen két büntetőütést** kap: egyet az *ütés és távolság könnyítés* (első) igénybevételéért, egyet pedig a *büntetőterületen* kívül igénybe vett (második) könnyítésért.

Ezt a könnyítést a játékos közvetlenül a *büntetőterületen* kívül veheti igénybe anélkül, hogy a labdát először a *büntetőterületen* kellene *ejtenie*, **azonban** így is kap **összesen két büntetőütést**.

Büntetés a 17.2. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

17.3. Könnyítést más szabályok alapján nem lehet igénybe venni büntetőterületen lévő labda esetén

Amikor egy játékos labdája a *büntetőterületen* van, az alábbi esetekben nem lehet könnyítést igénybe venni:

- *rendellenes pályaviszony* okozta zavaró hatás miatt (16.1. szabály);

- *besüppedt* labda miatt (16.3. szabály) vagy

- játszhatatlan labda miatt (19. szabály).

A fenti esetekben a játékos csak a 17. szabályban előírt, büntetéssel járó könnyítést veheti igénybe.

Azonban amikor egy *büntetőterületen* egy veszélyes állat okozta fenyegető helyzet zavarja a labda megjátszását, a játékos választhat: büntetés nélküli könnyítést vesz igénybe a *büntetőterületen* belül*,* vagy büntetéssel járó könnyítést a *büntetőterületen* kívül (lásd: 16.2b(2) szabály).

18. szabály: Ütés és távolság könnyítés, elveszett vagy pályahatáron kívüli labda, ideiglenes labda

A szabály célja: *A 18. szabály az ütés és távolság könnyítés büntetéssel igénybevételére vonatkozik. Amikor a labda büntetőterületen kívül veszett el vagy pályahatáron kívül került nyugalomba, megszakad az elütőterülettől a lyukig tartó játék folyamatossága; ekkor a játékosnak az előző ütés helyéről kell folytatnia a játékot.*

Ez a szabály azt is előírja, hogy mikor és hogyan játszható meg az ideiglenes labda akkor, ha a játékos időt szeretne nyerni, mert a játékban lévő labda vélhetően pályahatáron kívülre került vagy elveszett a büntetőterületen kívül.

18.1. Választható *ütés és távolság könnyítés* büntetéssel

A játékos bármikor igénybe veheti az *ütés és távolság könnyítést* úgy, hogy **egy büntetőütést** felszámít, és az eredeti labdát játssza vagy egy másik labdát játszik meg (lásd: 14.6. szabály) az előző *ütés* helyéről).

Ezt az *ütés és távolság könnyítés*i lehetőséget a játékos mindig igénybe veheti:

- attól függetlenül, hogy a labdája hol van a *pályán*, és
- annak ellenére, ha egy szabály szerint egy bizonyos módon könnyítést kell igénybe vennie, vagy egy bizonyos helyről kell megjátszania a labdát.

Ha a játékos az *ütés és távolság* büntetés felszámítása mellett egy másik labdát hozott *játékba* (lásd: 14.4. szabály):

- Az eredeti labda tovább már nincs *játékban,* és nem szabad megjátszani.
- Ez arra az esetre is érvényes, ha az eredeti labdát a háromperces keresési időn belül a *pályán* találják meg (6.3b. szabály).

Azonban ez nem vonatkozik az előző *ütés* helyéről megjátszott labdára, amikor a játékos:

- bejelenti, hogy *ideiglenes labdát* játszik meg (lásd: 18.3b. szabály),
- *stroke playben* a 14.7b. vagy a 20.1c(3) szabály szerint második labdát játszik meg.

18.2. Kötelező *ütés és távolság könnyítés* büntetéssel, elveszett vagy pályahatáron kívülre került labda esetében

18.2a. Amikor a labda *elveszett* vagy *pálya*határon kívül van

(1) *Amikor a labda elveszett.* A labda akkor számít *elveszettnek*, ha nem találják meg három percen belül attól kezdve, hogy a játékos vagy a caddie-je a keresését megkezdte.

Ha e három percen belül találnak egy labdát, de nem biztos, hogy az a játékosé:

- A játékosnak azonnal meg kell próbálnia azonosítania azt (lásd: 7.2. szabály). Az azonosításra észszerű időt kap még akkor is, ha a háromperces keresési idő lejárt.

- Ebbe az időbe az az észszerű idő is beleszámít, amíg a játékos a labdához megy, ha nem a megtalálás helyszínén tartózkodott.

Ha a játékosnak észszerű időn belül nem sikerül a labdát beazonosítania, az *elveszettnek* minősül.

(2) *Amikor a labda pályahatáron kívül van.* A nyugvó labda csak akkor van a *pályahatáron kívül*, ha teljes terjedelmével a *pálya* határvonalán kívül van.

A labda a *pálya*határon belül van, ha bármely része:

- a *pálya* határvonalán belül hozzáér a talajhoz vagy bármi máshoz (pl. valamilyen természetes vagy mesterséges tárgyhoz) vagy azon fekszik, vagy

- a *pálya* határvonala vagy a *pálya* bármely más része felett van.

A *pályán* lévő labda megjátszásához a játékos *pályahatáron kívül* is állhat.

18.2b. Ha a labda *elveszett* vagy *pálya*határon kívülre kerül

Ha egy labda *elveszett* vagy *pályahatáron kívül* van, a játékos köteles *ütés és távolság könnyítést* igénybe venni úgy, hogy **egy büntetőütést** felszámít, és az eredeti vagy egy másik labdát játszik meg az előző *ütés* helyéről (lásd: 14.6. szabály).

Kivétel – A játékos egy másik szabály szerint új labdát hozhat játékba, ha *tény vagy szinte biztos*, hogy mi történt az eredeti labdával: Az *ütés és távolság könnyítés* helyett a játékos új labdát hozhat játékba bármilyen vonatkozó szabály szerint, amely azt megengedi, ha *tény vagy szinte biztos*, hogy a nem talált labda:

- a *pályán* került nyugalomba, és egy *külső tényező* miatt *mozdult* el onnan (lásd: 9.6. szabály), vagy egy másik játékos *idegen labdaként* játszotta meg (lásd: 6.3c(2) szabály);

- a *pályán* levő lévő *mozdítható akadályon* (lásd: 15.2b. szabály) vagy *rendellenes pályaviszonyok* között vagy ezekben került nyugalomba (lásd: 16.1e. szabály);

- *büntetőterületen* van (lásd: 17.1c. szabály);

- valaki szándékosan eltérítette vagy megállította (lásd: 11.2c. szabály).

Büntetés a 18.2. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

18.3. Ideiglenes labda

18.3a. Amikor engedélyezett az ideiglenes labda

Ha egy labda – *büntetőterületen* kívül – *veszhetett el* vagy kerülhetett *pályahatáron kívülre*, a játékos időnyerés céljából egy másik labdát megjátszhat ideiglenesen *ütés és távolság* büntetés felszámításával (lásd: 14.6. szabály).

Vélhetően *elveszett* labda esetén ez akkor alkalmazandó:

- ha az eredeti labdát nem találták meg, nem azonosították, de még nem tekinthető *elveszettnek*, vagy

- ha az eredeti labda akár egy *büntetőterületen* belül, akár azon kívül a *pályán* bárhol másutt is elveszhetett, vagy

- ha vélelmezhető, hogy a labda akár egy *büntetőterületen* belül, akár a *pályahatáron kívül veszett el*.

Ha a játékos egy labdát az előző ütés helyéről játszik meg *ideiglenes labdának* szánva, noha az nem megengedett, akkor a megjátszott labda a játékos a *játékban lévő labdája* lesz, és az *ütés-távolság büntetést* fel kell számítani (lásd: 18.1. szabály).

Amikor *ideiglenes labda veszik el büntetőterületen* kívül vagy kerül *pályahatáron kívülre*:

- A játékos megjátszhat egy másik *ideiglenes labdát.*

- Ez a második *ideiglenes labda* ezután úgy viszonyul az első *ideiglenes labdához*, mint az első *ideiglenes labda* viszonyult az eredeti labdához.

18.3b. Ideiglenes labda megjátszásának bejelentése

Az *ütés* előtt a játékos köteles bejelenteni, hogy *ideiglenes labdát* játszik meg. Ennek során:

- Nem elég csak annyit mondania, hogy másik labdát játszik meg vagy újra játszik.
- Az „ideiglenes" szó kimondásával vagy más módon egyértelműen kell jeleznie, a labdát a 18.3. szabály szerint ideiglenesen játssza meg.

Ha a játékos ezt a bejelentést nem teszi meg (noha *ideiglenes labdát* szándékozott megjátszani), és az előző *ütés* helyéről megjátssza a labdát, ez a labda lesz a *játékban* lévő labda, amelyre a játékos *ütés és távolság* büntetést kap (lásd: 18.1. szabály).

Azonban ha senki sincs a közelben, aki hallaná a játékos bejelentését, az ideiglenes labda megjátszható, de a játékos a legelső adandó alkalommal köteles közölni a tényt a játékostársakkal.

18.3c. Ideiglenes labda megjátszása addig, amíg játékban lévő vagy feladott labda nem lesz

(1) *Az ideiglenes labda többszöri megjátszása.* A játékos tovább játszhat az *ideiglenes labdával* és az egészen addig *ideiglenes labdának* számít, amíg a hely, ahonnan a játékos elüti, ugyanolyan messze vagy messzebb van a *lyuktól*, mint az eredeti labda valószínű helye.

Ez akkor is érvényes, ha az *ideiglenes labdát* többször is megjátsszák.

Azonban attól a pillanattól már nem *ideiglenes labdának* számít, hogy a (2) pont értelmében *játékban* lévő vagy a (3) pont értelmében feladott és ezáltal idegen labda lesz.

(2) *Amikor az ideiglenes labda játékban lévő labdává válik.* Az *ideiglenes labda játékban* lévő labdává válik, és a játékos *ütés és távolság* büntetést kap az alábbi két eset bármelyikében:

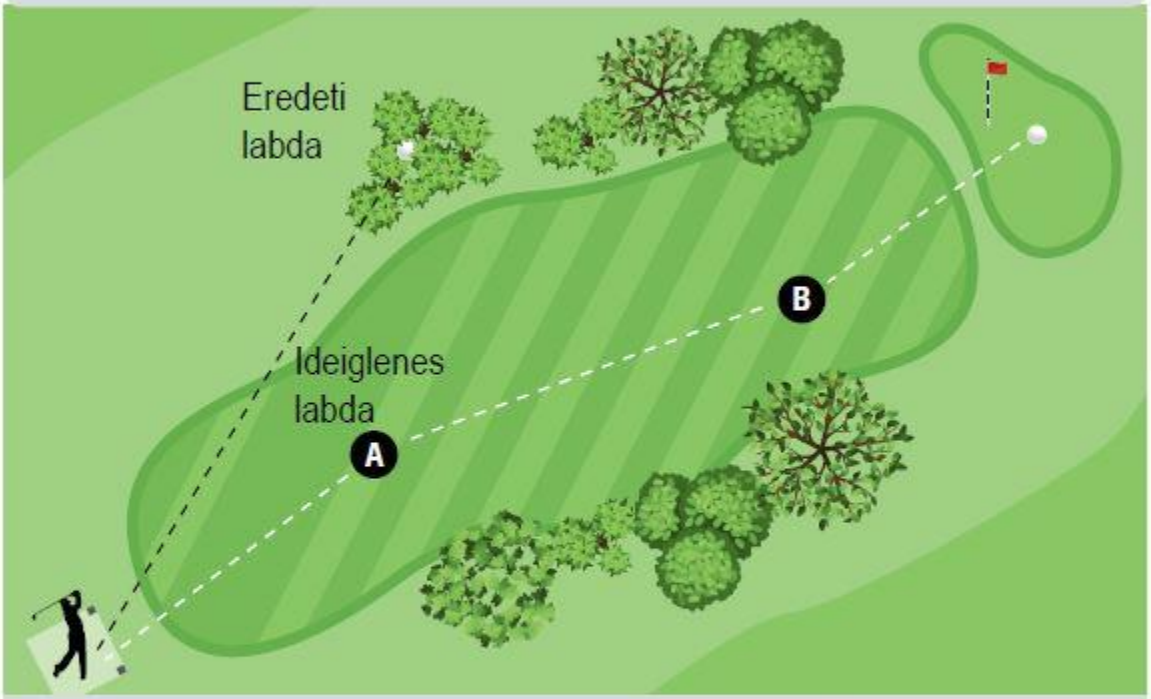
- *Amikor az eredeti labda elveszett a pályán, de nem a büntetőterületen, vagy pályahatáron kívülre került.* Ekkor az eredeti labda már nincs *játékban* (akkor sem, ha a háromperces keresési időn túl találják meg a *pályán*), és a továbbiakban *idegen labda* lesz, amelyet tilos megjátszani (lásd: 6.3c. szabály)
- *Amikor az ideiglenes labdát olyan helyről ütik el, amely közelebb van a lyukhoz, mint az eredeti labda becsült helye.* Ekkor az eredeti labda már nincs *játékban* (akkor sem, ha a háromperces keresési időn belül a *pályán* vagy a becsült helyéhez képest a *lyukhoz* közelebb találják meg), és a továbbiakban *idegen labda* lesz, amelyet tilos megjátszani (lásd: 6.3c. szabály).

Ha a játékos nagyjából ugyanoda üti az *ideiglenes labdát*, mint az eredetit, és nem tudja megállapítani, hogy melyik labda az ideiglenes és melyik az eredeti:

- Ha a *pályán* csak egy labdát találnak meg, azt az *ideiglenes labdának* kell tekinteni, amely ettől fogva a *játékban* lévő labda lesz.

- Ha mindkét labdát megtalálják a *pályán*, a játékosnak választania kell, melyik legyen az *ideiglenes labda* – és így a *játékban* lévő labda, míg a másik labda *elveszettnek* minősül, és nem szabad megjátszani.

ÁBRA A 18.3C. SZABÁLYHOZ: AZ IDEIGLENES LABDA ELÜTÉSE OLYAN HELYRŐL, AMELY KÖZELEBB VAN A LYUKHOZ, MINT AZ EREDETI LABDA VALÓSZÍNŰSÍTETT HELYE



A játékos elütőterületről megjátszott eredeti labdája vélhetően elveszett egy bokorban, így a játékos ideiglenes labdát jelent be és játszik meg, amely az „A" pontban kerül nyugalomba. Mivel az „A" pont messzebb van a lyuktól, mint az eredeti labda valószínűsített helye, a játékos anélkül játszhatja meg az ideiglenes labdát, hogy az elveszítené ideiglenes labda státuszát. A játékos az ideiglenes labdát az „A" pontból a „B" pontba juttatja. Mivel a „B" pont közelebb van a lyukhoz, mint az eredeti labda valószínűsíthető helye, ha a játékos a „B" pontból játssza meg az ideiglenes labdát, az ideiglenes labda az ütés- és távolság büntetés felszámításával játékban lévő labdává válik.

Kivétel – A játékos egy másik szabály szerint új labdát hozhat játékba, ha *tény vagy szinte biztos*an ismert, hogy mi történt az eredeti labdával: A játékos még egy lehetőséget választhat, amikor a labdáját nem találják, és *tény vagy szinte biztos*, hogy a labda:

- a *pályán* nyugalomba került*,* és *külső tényező* miatt mozdult el onnan (lásd: 9.6. szabály);

- a *pályán* lévő *mozdítható akadályon* (lásd: 15.2b. szabály) vagy *rendellenes pályaviszony*nak számító dolgon vagy ezekben került nyugalomba (lásd: 16.1e. szabály), vagy

- a labdát valaki szándékosan eltérítette vagy megállította (lásd: 11.2c. szabály).

Amennyiben a fent hivatkozott szabályok egyike alkalmazandó, a játékos:

- vagy az adott (helyzetre vonatkozó) szabály szerint új labdát *hoz játékba*;

- vagy az *ideiglenes labdát ütés és távolság* büntetés felszámításával *játékban* lévő labdának tekinti.

(3) *Amikor az ideiglenes labdát fel kell adni.* Amikor az *ideiglenes labda* még nem a *játékban* lévő labda, azt az alábbi két esetben fel kell adni:

- *Amikor az eredeti labdát a pályán, de a büntetőterületen kívül, a háromperces keresési időn belül találják meg.* A játékosnak onnan kell megjátszania az eredeti labdát, ahol az fekszik.

- *Amikor az eredeti labdát büntetőterületen találják meg, illetve tény vagy szinte biztos, hogy a büntetőterületen van.* A játékosnak vagy az eredeti labdát kell megjátszania onnan, ahol a labda fekszik, vagy büntetéssel járó könnyítést kell igénybe vennie a 17.1d. szabály szerint.

Mindkét esetben fontos, hogy:

- a játékos egyetlen további *ütést* sem végezhet az *ideiglenes labdával*, amely most már *idegen labdának* számít (lásd: 6.3c. szabály), és

- az ezzel az *ideiglenes labdával* – még annak feladása előtt – végrehajtott *ütések* nem számítanak (beleértve a tényleges *ütéseket* és a kizárólag e labda megjátszásáért kapott esetleges büntetőütéseket).

A játékos megkérheti a többieket, hogy ne keressék az eredeti labdáját, mert az *ideiglenessel* szeretné folytatni a játékot, **azonban** őket semmi nem kötelezi arra, hogy a kérésnek eleget tegyenek.

Ha az *ideiglenes* labda még nem vált *játékban lévő* labdává, és előkerül egy labda, amely lehetséges, hogy az eredeti, akkor a játékosnak minden észszerű erőfeszítést meg kell tennie az azonosítására. Ha ezt nem teszi meg, a *Bizottság* kizárhatja a játékost az 1.2a. szabály

alapján, ha úgy dönt, hogy a viselkedése súlyos etikai vétség volt, amely sérti a játék szellemiségét.

19. szabály: Játszhatatlan labda

A szabály célja: *A 19. szabály a játszhatatlan labda esetén a játékos rendelkezésére álló könnyítési lehetőségeket ismerteti. A szabályra hivatkozva a játékos megválaszthatja, hogy egy büntetőütés ellenében melyik lehetőséget kívánja igénybe venni ahhoz, hogy a pályán bárhonnan (a büntetőterületet kivéve) egy nehéz helyzetből kijusson.*

19.1. A játékos a büntetőterületek kivételével bárhol a pályán dönthet úgy, hogy játszhatatlan labda miatt könnyítést vesz igénybe

Az, hogy a 19.2. vagy a 19.3. szabály szerint igénybe vett, büntetéssel járó könnyítéssel játszhatatlannak nyilvánítja a labdáját, kizárólag a játékos döntése.

Könnyítés játszhatatlan labda miatt a *pályán* bárhol megengedett, **kivéve** *büntetőterületen.*

Ha a labda egy *büntetőterületen* belül lesz játszhatatlan, a játékos egyetlen könnyítési lehetősége a 17. szabály szerinti, büntetéssel járó könnyítés.

19.2. Könnyítési lehetőségek játszhatatlan labda miatt az általános területen vagy a greenen

A játékos a 19.2a., b. vagy c. szabályban biztosított három lehetőség egyikét választva könnyítést vehet igénybe játszhatatlan labda miatt, de ezért bármelyik esetben **egy büntetőütés** jár.

- A játékos *ütés és távolság könnyítést* vehet igénybe a 19.2a. szabály szerint akkor is, ha az eredeti labdát nem találták meg és nem azonosították.

- **Azonban** a 19.2b. szabály szerinti vonalon hátrafelé könnyítéshez vagy a 19.2c. szabály szerinti oldalsó könnyítéshez a játékosnak ismernie kell az eredeti labda helyét.

19.2a. Ütés és távolság könnyítés

A játékos az eredeti vagy egy másik labdát onnan üthet, ahol az előző ütést elvégezte (lásd: 14.6. szabály).

19.2b. Vonalon hátrafelé könnyítés

A játékos *ejtheti* az eredeti, vagy egy másik labdát (lásd: 14.3. szabály) az eredeti labda helye mögött, az eredeti labda helyét a *lyuk* és az *ejtés* helye között tartva (az *ejtés* távolságának korlátozása nélkül). Az a pont a vonalon, ahol az *ejtett* labda először talajt ér, egy *könnyítési területet* határoz meg, amelynek mérete egy *ütőtávolság* a ponttól mérve bármely irányban, **azonban** a következő korlátokkal:

- *A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:*
  - Nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint az eredeti labda helye, és
  - bármely *pályaterületen* lehet, **azonban:**
  - ugyanazon *pályaterületen* kell lennie, mint ahol az *ejtett* labda először talajt ért.

19.2c. Oldalsó könnyítés

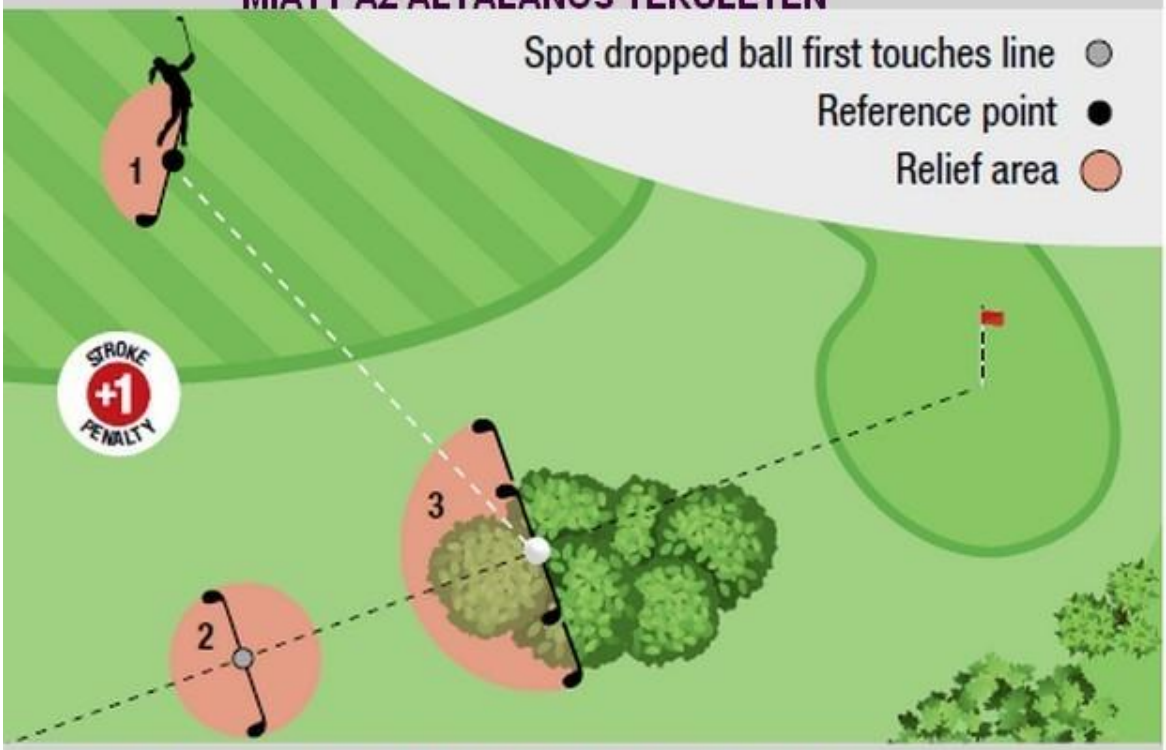
A játékos *ejtheti* az eredeti vagy egy másik labdát az alábbi oldalsó *könnyítési területen* (lásd: 14.3. szabály):

- *Viszonyítási pont:* az eredeti labda helye
- *A könnyítési terület mérete a viszonyítási ponttól mérve:* két *ütőhossz*, az alábbi korlátozásokkal:
- *A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:*
  - nem lehet közelebb a *lyukhoz*, mint a viszonyítási pont,
  - a *pálya területén* bárhol lehet, **azonban:**
  - ha a viszonyítási ponttól két *ütőhosszon* belül több *pályaterület* is van, a labdának ugyanazon a *pálya*területen kell nyugalomba kerülnie a *könnyítési területen* belül, mint amelyet a labda (a *könnyítési területen* történő) *ejtésénél* először érintett.

Lásd a 25.4m. szabályt (kerekesszéket használó játékosok esetén a 19.2c. szabály módosítása kiterjeszti az oldalsó *könnyítési terület* méretét négy *ütőhossz* távolságra).

Büntetés a 19.2. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

19.2. ÁBRA: KÖNNYÍTÉSI LEHETŐSÉGEK JÁTSZHATATLAN LABDA MIATT AZ ÁLTALÁNOS TERÜLETEN



A játékos úgy dönt, hogy a bokorban lévő labda játszhatatlan. Három lehetőség közül választhat, és mindegyikért egy büntetőütés jár:

(1) Vagy igénybe veheti az ütés és távolság könnyítést úgy, hogy egy labdát az előző ütés helyén meghatározott könnyítési területről játszik meg.
(2) Vagy vonalon hátrafelé könnyítést választva ejt egy labdát az eredeti labda helye mögött, az eredeti labda helyét a lyuk és az ejtés helye között tartva.
(3) Vagy oldalsó könnyítést vehet igénybe. A könnyítés viszonyítási pontja az eredeti labda helye. A labdát olyan könnyítési területen kell ejteni és megjátszani, amely ettől a ponttól két ütőhosszon belül van, és nincs közelebb a lyukhoz a viszonyítási pontnál.

19.3. Könnyítési lehetőségek játszhatatlan labda miatt a bunkerben

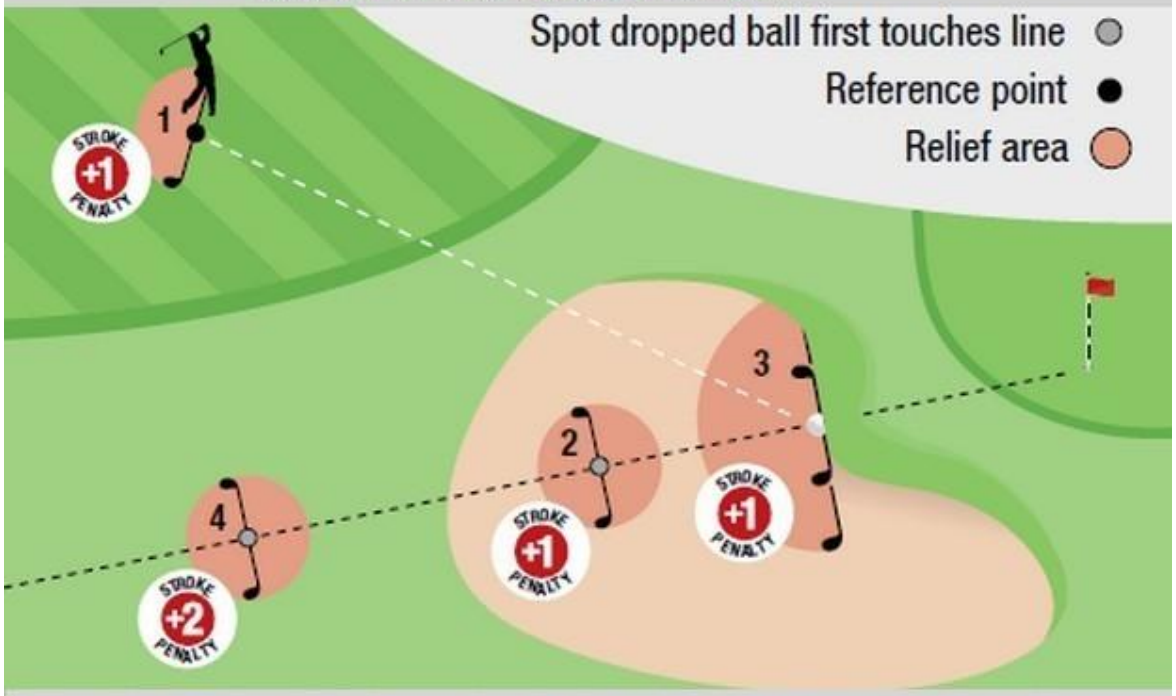
19.3a. Szokásos könnyítési lehetőségek (egy büntetőütés)

Amikor a játékos labdája *bunkerben* van:

- a játékos játszhatatlan labda miatt **egy büntetőütésért** a 19.2. szabály szerinti bármelyik könnyítési lehetőséget igénybe veheti, **kivéve** hogy:

- a labdát a *bunkerben* lévő *könnyítési területen* kell *ejteni,* és annak és annak ott kell nyugalomba kerülnie akár a vonalon hátrafelé könnyítés (lásd: 19.2b. szabály), akár az oldalsó könnyítés (lásd: 19.2c. szabály) választása esetén.

19.3. ÁBRA: KÖNNYÍTÉSI LEHETŐSÉGEK BUNKERBEN LÉVŐ JÁTSZHATATLAN LABDA MIATT



Ha a játékos úgy dönt, hogy a bunkerben lévő labdája játszhatatlan, akkor négy lehetősége van:

(1) Vagy egy büntetőütésért ütés és távolság könnyítést vehet igénybe.
(2) Vagy egy büntetőütésért vonalon hátrafelé könnyítést vehet igénybe a bunkerben.
(3) Vagy egy büntetőütésért oldalsó könnyítést vehet igénybe a bunkerben.
(4) Vagy összesen két büntetőütésért vonalon hátrafelé könnyítést vehet igénybe a bunkeren kívül.

19.3b. Extra könnyítési lehetőség (két büntetőütés)

Extra könnyítési lehetőségként amikor egy játékos labdája *bunkerben* van, **összesen két büntetőütésért** a 19.2b. szabály szerint a játékos vonalon hátrafelé könnyítést vehet igénybe a *bunkeren* kívül.

Lásd a 25.4n. szabályt (kerekesszéket használó játékosok esetén a vonalon hátrafelé extra könnyítés 19.3b. szabály szerinti igénybe vételének büntetési tétele egy büntető ütésre csökken).

Büntetés a 19.3. szabály megsértésével idegen helyről játszott labdáért: *általános büntetés* a 14.7a. szabály szerint.

VIII. A játékosokra és a Bizottságra vonatkozó eljárások a Szabályok alkalmazásával kapcsolatos vitás esetekben (20. szabály)

20. szabály: A *versenykör* során felmerült vitás esetek eldöntése; a *bírók* és a *Bizottság* döntései

A szabály célja: *A 20. szabály ismerteti, hogy mi a teendő, ha egy versenykörben kérdés merül fel a Szabályokkal kapcsolatban, továbbá kitér azokra a – match playben és stroke playben eltérő – eljárásokra, amelyek értelmében a játékosnak joga van ahhoz, hogy későbbi időpontban kérjen döntést.*

A szabály emellett a ténykérdések eldöntésére és a Szabályok alkalmazására felhatalmazott bírók szerepét is meghatározza. A bírók és a Bizottság döntései minden játékosra nézve kötelezőek.

20.1. A versenykör közben felmerült szabálykérdések eldöntése

20.1a. A játékosoknak kerülniük kell, hogy indokolatlan késedelmet okozzanak

A játékosoknak nem szabad indokolatlanul késleltetniük a játékot, amikor egy *versenykör*ben a Szabályokkal kapcsolatban segítséget kérnek:

- Ha észszerű időn belül nem érhető el egy *bíró* vagy a *Bizottság*, hogy egy szabálykérdésben segítséget nyújtson, a játékosnak kell eldöntenie, hogy mit tegyen, és folytatnia kell a játékot.

- A játékos megvédheti jogait oly módon, hogy *match playben* döntést kér (lásd: 20.1b(2) szabály), *stroke playben* pedig két labdát játszik meg (lásd: 20.1c(3) szabály).

20.1b. Szabálykérdések *match play*ben

(1) *Szabályviták megoldása egyezséggel.* Egy *versenykörben* a mérkőzésben részt vevő játékosok megegyezhetnek arról, hogy miként döntsenek egy szabálykérdésben:

- A kölcsönösen elfogatott egyezség akkor is végérvényesnek számít, ha később kiderül, hogy szabályellenes, feltéve hogy a játékosok nem szándékosan állapodtak meg abban, hogy figyelmen kívül hagynak egy olyan szabályt vagy büntetést, amelyről tudták, hogy alkalmazniuk kellett volna (lásd: 1.3b(1) szabály).

- **Azonban** ha a mérkőzéshez *bírót* jelöltek ki, ő köteles az időben tudomására jutott kérdésben dönteni, amelyet a játékosoknak végre kell hajtaniuk.

Ha nincs *bíró,* és a játékosok nem tudnak megegyezni vagy bizonytalanok a Szabályok alkalmazását illetően, 20.1b(2) szabály szerint bármelyikük döntést kérhet.

(2) *Döntés kérése a mérkőzés eredményének véglegesítése előtt.* Ha a játékos saját vagy *ellenfele* játékával kapcsolatban egy *bíró* vagy a *Bizottság* döntését igényli a Szabályok alkalmazásáról, akkor a játékos döntést kérhet.

Ha észszerű időn belül egy *bíró* vagy a *Bizottság* nem érhető el, a játékos úgy is kérheti a döntést, hogy közli *ellenfelével:* a döntést akkor fogja kérni, ha egy *bíró* vagy a *Bizottság* elérhető lesz.

Ha a játékos a mérkőzés eredményének véglegesítése előtt kér döntést:

- döntés csak akkor hozható, ha a játékos a megfelelő időben kéri, ez attól függ, hogy mikor jutottak a tudomására a szabálykérdés felmerüléséhez vezető tények:

  - *Ha a játékos akkor szerez tudomást a tényekről, amikor még egyik játékos sem kezdte el a mérkőzés utolsó szakaszának lejátszását.* Ha a játékos megismerte a tényeket, még az előtt kell kérnie a döntést, mielőtt a csoporton belüli bármely játékostársa elvégezné a következő szakasz kezdőütését.

  - *Ha a játékos a mérkőzés utolsó szakaszának lejátszása közben vagy után ismeri meg a tényeket.* Még a mérkőzés eredményének véglegessé válása előtt kell kérnie a döntést (lásd: 3.2a(5) szabály).

- Ha a játékos az említett időn belül nem kér döntést, akkor nem születik *bírói* vagy *Bizottsági* döntés, és a kérdéses szakasz(ok) (pályán elért) eredménye érvényes, még akkor is, ha a Szabályokat hibásan alkalmazták.

Ha a játékos egy korábbi szakasszal kapcsolatban kér döntést, azt csak akkor kapja meg, ha az alábbi három feltétel mindegyike teljesül:

- az *ellenfele* megszegte a 3.2d(1) szabályt (helytelen ütésszámot közölt) vagy a 3.2d(2) szabályt (elmulasztotta a büntetést közölni az ellenfelével), és

- a kérés olyan tényeken alapul, amelyeket a játékos még nem ismert, mielőtt a kezdő*ütését* elvégezte volna az éppen játszott vagy – két szakasz között – az éppen befejezett szakaszon, és

- e tények megismerése után a játékos (a fent meghatározott módon) időben kéri a döntést.

(3) *Döntés kérése a mérkőzés eredményének véglegesítése után.* Ha a játékos a mérkőzés eredményének véglegesítése után kér döntést:

- a *Bizottság* ezt csak akkor adja meg, ha az alábbi két feltétel együttesen teljesül:

    - a kérés olyan tényeken alapul, amelyeket a játékos még nem ismert a mérkőzés eredményének véglegesítése előtt, és

    - az *ellenfele* megszegte a 3.2d(1) szabályt (helytelen ütésszámot közölt) vagy a 3.2d(2) szabályt (elmulasztotta a büntetést közölni az ellenfelével), és már a mérkőzés eredményének véglegesítése előtt tudta, hogy szabályszegés történt.

- Az ilyen döntés meghozatalának időbeli korlátja nincs.

(4) *Két labda megjátszására vonatkozó tilalom.* Az a játékos, aki *match play* során nem biztos abban, hogy mi a követendő helyes eljárás, a szakaszt nem teljesítheti két labdával. Ez a szabály csak *stroke playben* alkalmazható (lásd: 20.1c. szabály).

20.1c. Szabálykérdések stroke playben

(1) *Tilos a vitatott esetek megoldása egyezséggel.* Ha egy *bíró* vagy a *Bizottság* észszerű időn belül nem érhető el, hogy a Szabályokkal kapcsolatban segítséget nyújtson:

- *Tanácso*s, hogy a játékosok segítsék egymást a Szabályok alkalmazásában, **azonban** tilos a szabálykérdéseket egyezséggel megoldaniuk; az ilyen egyezség sem a játékosok, sem a *bíró,* sem a *Bizottság* számára nem lesz kötelező.

- A játékosnak bármilyen szabálykérdéssel mindig *eredménykártyájának* leadása előtt kell a *Bizottsághoz* fordulnia.

(2) *A verseny során a játékosoknak meg kell védeniük a többi játékost.* A többi játékos érdekeinek védelme érdekében:

- Ha egy játékos tudja vagy feltételezi, hogy a másik játékos megszegte vagy megszeghette a Szabályokat, és azt a másik játékos nem ismeri fel vagy figyelmen kívül hagyja, a szabályszegést vélelmező játékos köteles ezt a másik játékos, annak *jegyzője*, a *bíró* vagy a *Bizottság* tudomására hozni.

- Ezt a szabályszegés észrevétele után azonnal, de legkésőbb az előtt meg kell tennie, hogy a másik játékos leadná az *eredménykártyáját*, kivéve, ha a *bíró* vagy a *Bizottság* értesítésére nincs lehetőség.

Ha ezt elmulasztja, a szabálysértést észlelő játékost az 1.2a. szabály szerint a *Bizottság* kizárhatja, ha úgy dönt, ez olyan súlyos etikai vétség, amely ellentétes a játék szellemiségével.

(3) *Két labda megjátszása akkor, ha a játékos nem biztos abban, hogy mi a teendő.* Az a játékos, aki egy szakasz megjátszása során nem biztos abban, hogy mi a követendő helyes eljárás, büntetés nélkül két labdával teljesítheti a szakaszt úgy, hogy:

- A játékos köteles a kétséget okozó helyzet kialakulása után, de még az *ütés* előtt dönteni a két labda megjátszásáról.

- A játékos köteles kiválasztani, hogy melyik labda fog számítani akkor, ha a Szabályok az adott labdánál alkalmazott eljárást megengedik, és ezt a választását még az *ütés* előtt közölnie kell a *jegyzőjével* vagy egy másik játékossal.

- Ha a játékos nem választ időben, az elsőként megjátszott labda lesz az alapértelmezett labda.

- A játékosnak még *eredménykártyájának* leadása előtt jelentenie kell a történteket a *Bizottságnak*, akkor is, ha mindkét labdával ugyanazt az eredményt érte el. Ha ezt elmulasztja, **kizárják** a versenyből.

- Ha a játékos az előtt elvégezte az *ütést*, hogy döntött volna a második labda megjátszásáról:

  - Ez a szabály egyáltalán nem alkalmazható, és az az eredmény számít, amelyet a játékos a második labda megjátszására vonatkozó döntése előtt megjátszott labdával ért el.

  - **Azonban** a játékosnak nem jár büntetés a második labda megjátszásáért.

Az e szabály szerint megjátszott második labda nem ugyanaz, mint a 18.3. szabály szerinti *ideiglenes labda*.

(4) *A szakasz eredményére vonatkozó Bizottsági döntés.* Amikor egy játékos a (3) pont szerint két labdát játszik meg, az adott szakaszon elért eredményét a *Bizottság* az alábbi módon határozza meg:

- Az az eredmény számít, amelyet a játékos (saját maga által vagy alapértelmezettként) választott labdával ért el, ha a Szabályok az adott labdánál alkalmazott eljárást megengedik.

- Ha a Szabályok nem engedik meg az alkalmazott eljárást az adott labdára, akkor a másik labdával elért eredmény számít, feltéve hogy a Szabályok a másik labdánál alkalmazott eljárást megengedik.

- Ha a Szabályok mindkét labdánál alkalmazott eljárást tiltják, a (játékos által vagy alapértelmezettként) választott labdával elért eredmény számít, kivéve, ha azt *súlyos*

szabálysértésnek számító *idegen helyről* ütötték el, és ebben az esetben a másik labdával elért eredmény számít.

- Ha mindegyik labdát *súlyos szabálysértésnek* számító *idegen helyről* játszották meg, a játékost **kizárják.**

- A nem számító labdával végrehajtott ütések (beleértve a tényleges és a kizárólag e labda megjátszásáért kapott esetleges büntetőütéseket) nem számítanak bele a játékos adott szakaszon elért eredményébe.

„Az alkalmazott eljárást megengedő Szabályok" kitétel jelentése: a) az eredeti labdát onnan játszották meg, ahol feküdt, és ahol a játék meg volt engedve vagy b) a megjátszott labda a Szabályoknak megfelelő helyes eljárással, helyes módon és a megfelelő helyen került *játékba*.

20.2. Vitás esetek eldöntése a Szabályok alapján

20.2a. Bírói döntések

A *bíró* a *Bizottság* által kijelölt hivatalos személy, akinek feladata a ténykérdések eldöntése és a Szabályok alkalmazása. A *bíró* kérheti a *Bizottság* segítségét valamely döntése előtt.

A tényeken és a Szabályok alkalmazásán alapuló *bírói* döntés a játékosra nézve kötelező.

A *bírói* döntésekkel kapcsolatban a játékos nem nyújthat be óvást a *Bizottsághoz*, de a döntésének meghozatala után a bíró:

- kérhet véleményt másik *bírótól*, vagy

- továbbíthat egy döntést felülvizsgálatra a *Bizottsághoz,*

azonban ez nem kötelező.

A *bíró* döntése végleges, tehát ha a *bíró* egy játékost tévedésből valamely szabály megsértésére késztet, a játékos nem büntethető. **Azonban** egy *bíró* vagy a *Bizottság* hibás döntésének helyesbítéséről lásd a 20.2d. szabályt.

20.2b. Bizottsági döntések

Amennyiben nincs *bíró*, aki döntene, vagy a *bíró* a döntést felülvizsgálatra a *Bizottsághoz* továbbítja:

- a döntést a *Bizottság* hozza meg, és

- a *Bizottság* döntése végleges.

Ha a *Bizottság* nem tud döntést hozni, a tisztázandó kérdést továbbküldheti a R&A Golf Szabályok Bizottságához, amelynek döntése végleges.

20.2c. A „szabad szem" elvének alkalmazása a bizonyítékul szolgáló videófelvételnél

Amikor a *Bizottság* ténykérdésben dönt, a bizonyítékul szolgáló videófelvétel csak korlátozottan, a „szabad szem" elvének alapján vehető figyelembe, azaz:

- Ha a videón látható tények szabad szemmel nem lettek volna láthatóak, a felvétel akkor sem használható fel bizonyítékként, ha az a Szabályok megszegését mutatja.

- **Azonban** ha a videófelvétel a „szabad szem" elv alapján nem is használható fel bizonyítékként, de a játékos egyébként tisztában volt a szabálysértést megalapozó körülményekkel (pl. egy *bunkerben* érezte, hogy az ütője hozzáért a homokhoz, noha az szabad szemmel nem volt látható), akkor a szabályszegés megállapíthatóvá válik.

20.2d. Téves döntések és adminisztratív hibák

(1) *Téves döntések.* Téves döntés keletkezik, ha egy *bíró* vagy a *Bizottság* a Szabályok alkalmazásával próbálkozott, de hibázott. Példák téves döntésekre:

- Jogtalan büntetés alkalmazása, vagy jogos büntetés mellőzése,

- az esetre nem vonatkozó, vagy nemlétező szabály alkalmazása,

- egy szabály félreértelmezése és helytelen alkalmazása.

Ha egy *bíró* vagy a *Bizottság* valamely döntéséről később kiderül, hogy téves volt, akkor azt helyesbíteni kell, ha a Szabályok lehetővé teszik. Azonban ha már túl késő helyesbíteni, a téves döntés marad érvényben.

Ha egy játékos a *bíró* vagy a *Bizottság* instrukcióját egy *versenykör* alatt vagy a játék 5.7a. szabály szerinti leállítása alatt az észszerűség határain belül félreérti és ezzel szabálysértést követ el (pl. felveszi a *játékban* lévő labdát, amikor a Szabályok szerint ez tilos), nem jár büntetés, és az instrukció téves döntésnek számít.

Lásd: *Bizottsági eljárások*, 6C. fejezet (a *Bizottság teendője* téves döntés esetén).

(2) *Adminisztratív hibák.* Az adminisztratív hiba versenyigazgatással kapcsolatos hiba, és nincs időben korlátozva, hogy meddig kell kijavítani, akár azután is, hogy egy meccs eredménye véglegesült, vagy egy stroke play verseny lezárult. Az adminisztratív hiba nem azonos a téves döntéssel. Példák adminisztratív hibákra:

- Döntetlen eredmény hibás kiszámítása stroke play esetén,

- hendikep hibás kiszámítása, aminek eredményeképp nem a megfelelő játékos nyeri a versenyt,

- díj kiadása nem a megfelelő játékosnak, a győztes eredmény leadásának elmulasztása miatt.

Ezekben a helyzetekben a hibát javítani, és a versenyeredményeket ennek megfelelően módosítani kell.

20.2e. Játékosok kizárása egy mérkőzés vagy verseny eredményének véglegessé válása után

(1) *Match playben.* Nincs időbeli korlát arra, hogy egy játékos mikor zárható ki az 1.2. szabály (súlyos etikai vétség) vagy az 1.3b(1) szabály (észlelt szabályszegés vagy büntetés szándékos figyelmen kívül hagyása, illetve két játékos megállapodása egy előttük is ismert alkalmazandó szabály és büntetés figyelmen kívül hagyásáról) alapján.

Ezek a kizárások akkor is végrehajthatók, ha a mérkőzés eredménye már véglegessé vált (lásd: 3.2a(5) szabály).

Arra vonatkozóan, hogy a *Bizottság* milyen feltételekkel dönthet olyan kérdésben, amelyet a mérkőzés végeredményének véglegessé válása után nyújtottak be, lásd a 20.1b(3) szabályt.

(2) *Stroke playben.* Rendszerint nem lehet további büntetést adni vagy (korábbi) büntetést módosítani a *stroke play* verseny befejezése után, amely:

- akkor ér véget, ha az eredmény a *Bizottság* által meghatározott módon véglegessé válik, vagy

- ha a *stroke play* selejtező után *match play* verseny következik, és a játékos már elvégezte az első mérkőzésének kezdőütését.

Azonban kötelező a játékos **kizárása** még akkor is, amikor már vége a versenynek, ha:

- vagy az általa leadott eredmény bármelyik szakaszon alacsonyabb, mint a ténylegesen elért eredménye. **Kivéve** ha ennek oka az, hogy nem tüntetett fel egy vagy több olyan büntetőütést, amelyről a verseny befejezése előtt nem tudta, hogy kirótták rá (lásd: 3.3b(3) szabály) – ekkor a játékos nem zárható ki,

- vagy játékos a verseny lezárása előtt tudta, hogy szabályszegést követett el, amelynek büntetése kizárás,

- vagy egy másik játékossal szándékosan megegyezett arról, hogy figyelmen kívül hagynak egy olyan szabályt vagy büntetést, amelyről tudták, hogy alkalmazniuk kellett volna (lásd: 1.3b(1) szabály).

A *Bizottság* a verseny befejezése után egy játékost az 1.2. szabály (súlyos etikai vétség) alapján is kizárhat.

20.2f. Jogosulatlan játékos

Nincs időbeli korlátja a verseny eredményeinek helyesbítésére, ha egy játékosról utólag kiderül, hogy a Versenykiírás szerint jogosulatlanul vett részt a versenyen. Ez akkor is érvényes, ha a mérkőzés eredménye már eldőlt, vagy a stroke play verseny már lezárult.

Ez esetben a játékost nem kizárni kell, hanem úgy kell kezelni, mintha a versenyre be sem nevezett volna. Az eredményeket ennek megfelelően kell újraszámolni.

20.3. A Szabályokban nem szereplő helyzetek

A Szabályokban nem szereplő helyzetekről a *Bizottság* dönt:

- az összes körülményt figyelembe véve, és
- a helyzetet úgy kezelve, hogy az méltányos, tisztességes és a Szabályokban szereplő hasonló helyzetek kezelésével következetes módon történik.

IX. A játék egyéb formái (21–24. szabály)

21. szabály: Az egyéni *stroke play* és *match play* egyéb formái

A szabály célja: *A 21. szabály az egyéni játék négy egyéb formájára, köztük a stroke play három formájára vonatkozik, ahol az eredményszámítás a szokásos stroke playhez képest máshogy történik. E három forma: a Stableford (szakaszonként szerzett pontok); a maximális ütésszám (minden szakaszra meghatározzák a maximális ütésszámot) és a Par/Bogey (amikor a match play eredményszámítást alkalmazzák szakaszonként).*

21.1. Stableford (*stroke play* Stableford pontozással)

21.1a. A Stableford játékforma áttekintése

A *Stableford* játék a *stroke play* egyik formája, ahol:

- egy játékos vagy *fél* szakaszonkénti eredménye egy (ún. Stableford) pontszám, amelyet annak alapján kap, hogy a játékos vagy a *fél* adott szakaszon teljesített ütéseinek száma (a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve) mennyire tér el a *Bizottság* által az adott szakaszra meghatározott rögzített ütésszámtól, és

- a versenyt az a játékos vagy *fél* nyeri, akinek az összes *versenykör* teljesítése után a legtöbb pontja van.

A Stableford játékformában a *stroke play* 1–20. szabályban szereplő rendes szabályai a jelen speciális szabállyal módosított változatban érvényesek. A 21.1. szabály:

- scratch versenyekre készült, de hendikepversenyekre is alkalmazható, és

- egyéni játékra készült, de olyan versenyekre is alkalmazható, ahol *partnerek* játszanak, amelyre vonatkozó módosítást a 22. szabály *(Foursome)* és a 23. szabály *(Four-Ball)* tartalmazza, valamint csapatversenyekre, amelyre vonatkozó módosítást a 24. szabály tartalmazza.

21.1b. Eredményszámítás a Stableford játékban

(1) *Pontszerzés.* A játékos szakaszonként kap pontokat úgy, hogy saját eredményét az adott szakaszra megállapított rögzített ütésszámhoz viszonyítják, ami alapértelmezésben a par, hacsak a *Bizottság* más rögzített eredményt nem határoz meg:

A megjátszott szakaszon szerezhető pontok	Pont
Két vagy több ütéssel a rögzített ütésszám felett, vagy nincs leadott eredmény	0
Egy ütéssel a rögzített ütésszám felett	1
A rögzített ütésszámmal megegyező	2
Egy ütéssel a rögzített ütésszám alatt	3
Két ütéssel a rögzített ütésszám alatt	4
Három ütéssel a rögzített ütésszám alatt	5
Négy ütéssel a rögzített ütésszám alatt	6

Az a játékos, aki valamilyen okból nem *juttatja* szabályosan *a lyukba a labdáját* (azaz nem fejezi be a szakaszt), nulla pontot kap a szakaszra.

A játék tempóját segítendő, a játékosokat ösztönözni kell arra, hogy ne folytassák az adott szakaszt, ha az eredményük nulla pont lesz.

A szakasz akkor tekintendő befejezettnek, amikor a játékos a labdáját a *lyukba juttatja,* vagy úgy dönt, hogy ezt nem teszi, vagy amikor a ponteredménye nulla pontot ér.

(2) Az egyes szakaszokra feljegyzett eredmény. A szakaszeredmények *eredménykártyán* való feljegyzésére vonatkozó 3.3b. szabály figyelembevételével:

- *Ha a szakaszt úgy teljesítik, hogy a labda a lyukba került:*
  - *amikor az ütésszám alapján egy vagy több pont kapható:* az *eredménykártyán* a tényleges ütésszámnak kell szerepelnie.
  - *amikor az ütésszám alapján nulla pont kapható:* az *eredménykártyán* vagy nem szabad eredménynek szerepelnie, vagy legalább annyi ütést kell feljegyezni, amennyiért nulla pont jár.
- *Ha a szakaszt nem teljesítik, azaz a labda nem kerül a lyukba:* ha a játékos nem *juttatja* szabályosan *a lyukba a labdát*, az *eredménykártyán* vagy nem szabad eredménynek szerepelnie, vagy legalább annyi ütést kell feljegyezni, amennyiért nulla pont jár.

A *Bizottság* feladata, hogy kiszámítsa a játékos által az egyes szakaszokon szerzett pontokat és hogy – hendikepverseny esetén – a pontszámítás előtt az egyes szakaszoknál feljegyzett ütésszámhoz figyelembe vegye a játékos ütéselőnyeit.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 5A(5). fejezet (a versenykiírás javasolhatja, de nem kötelezheti a játékosokat arra, hogy a szakaszonként szerzett pontokat feljegyezzék az *eredménykártyára*).

ÁBRA A 21.1B. SZABÁLYHOZ: EREDMÉNYEK VEZETÉSE SCRATCH VERSENYEKEN STABLEFORDBAN

Name: John Smith Date: 01/03/19

Szakasz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Szakasz-hossz	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Szakasz	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Szakasz-hossz	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Jegyző aláírása: Játékos aláírása:

Feladatok

- Bizottság
- Játékos
- Játékos és jegyző

21.1c. Büntetések a Stableford játékban

Minden büntetés, ami érvényes a *stroke play* játékban, érvényes a *Stableford* játékban is, **kivéve** ha a játékos az alábbi öt szabály bármelyikét megszegi, kizárás **helyett** büntetésként **nulla pontot** kap arra a szakaszra, ahol a szabályszegés történt:

- nem *juttatja lyukba a labdát* a 3.3c. szabály szerint
- nem javítja ki azt a hibát, hogy a szakaszt az *elütőterületen* kívülről kezdte (lásd: 6.1b(2) szabály)
- nem javítja ki azt a hibát, hogy *idegen labdával* játszott (lásd: 6.3c. szabály), vagy
- nem javítja ki azt a hibát, hogy *súlyos szabálysértésnek* számító módon *idegen helyről* játszott (lásd: 14.7b. szabály), vagy
- nem javítja ki azt a hibát, hogy soron kívül ütött (lásd: 22.3. szabály).

Ha a játékos bármely más, kizárással járó szabályszegést követ el, büntetése: **kizárás.**

A büntető ütések alkalmazása után a játékos Stableford pontjai a szakaszon nem kerülhetnek nulla pont alá.

21.1d. A 11.2. szabály alóli kivétel a Stableford játékban

A 11.2. szabály nem vonatkozik az alábbi esetre:

Ha egy játékos mozgásban levő labdájának *lyukba kell kerülnie* ahhoz, hogy a játékos egy pontot kapjon, és a labdát valaki szándékosan eltéríti vagy megállítja akkor, amikor nincs észszerű esély arra, hogy a labda *lyukba kerüljön*, az elkövetőnek nem jár büntetés, játékos nulla pontot kap a szakaszra.

21.1e. Amikor a versenykör véget ér a Stableford játékban

A játékos *versenykörének* akkor van vége, amikor a játékos:

- az utolsó szakaszon *lyukba juttatja* a labdáját (beleértve pl. a 6.1. vagy a 14.7b. szabály szerinti hiba kijavítását is) vagy,

- úgy dönt, hogy az utolsó szakaszon *nem juttatja lyukba a labdáját,* vagy a szakaszon nulla pontnál nem tud jobb eredményt elérni.

21.2. Maximális ütésszám (stroke play ütésszám korláttal)

21.2a. A maximális ütésszámú játékforma áttekintése

A *maximális ütésszámú játék* a *stroke play* azon formája, ahol egy játékos vagy *fél* szakaszonkénti eredményét a *Bizottság* által meghatározott *maximális ütésszám*ban korlátozzák, amely lehet például dupla par, nettó dupla bogey vagy egy fix szám.

A maximális ütésszámú játékformában a *stroke play* 1–20. szabályban szereplő rendes szabályai a jelen speciális szabállyal módosított változatban érvényesek. A 21.2. szabály:

- scratch versenyekre készült, de hendikepversenyekre is alkalmazható, és

- egyéni játékra készült, de olyan versenyekre is alkalmazható, ahol *partnerek* játszanak, amelyre vonatkozó módosítást a 22. szabály *(Foursome)* és a 23. szabály *(Four-Ball)* tartalmazza, valamint csapatversenyekre, amelyre vonatkozó módosítást a 24. szabály tartalmazza.

21.2b. Eredményszámítás a maximális ütésszámú játékban

(1) *A <u>játékos szakaszeredménye.</u>* A játékos szakaszeredményének alapja a játékos ütéseinek száma (a *tényleges ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve), **azzal a kivétellel**, hogy a játékosnak akkor is csak a *maximális ütésszám*ot ítélik oda, ha a tényleges eredménye magasabb, mint ez a maximum.

Az a játékos, aki valamilyen okból nem *juttatja* szabályosan *a lyukba a labdáját* (azaz nem fejezi be a szakaszt), arra a szakaszra a *maximális ütésszám*ot kapja.

A játék tempóját segítendő a játékosokat ösztönözni kell arra, hogy ne folytassák az adott szakaszt, ha az eredményük elérte a *maximális ütésszám*ot.

A szakasz akkor tekintendő teljesítettnek, amikor a játékos a labdáját a *lyukba juttatja*, vagy úgy dönt, hogy ezt nem teszi meg, vagy amikor elérte a *maximális ütésszám*ot.

<u>(2) Az egyes szakaszokra feljegyzett eredmény.</u> A szakaszeredmények *eredménykártyán* való feljegyzésére vonatkozó 3.3b. szabály figyelembevételével:

- *<u>Ha a szakaszt úgy teljesítik, hogy a labda a lyukba került:</u>*
  - *<u>amikor az ütésszám kisebb, mint a maximális ütésszám</u>:* az *eredménykártyán* a tényleges ütésszámnak kell szerepelnie.
  - *<u>amikor az ütésszám ugyanaz vagy nagyobb, mint a maximális ütésszám</u>:* az *eredménykártyán* vagy nem szabad eredménynek szerepelnie, vagy legalább annyi ütést kell feljegyezni, mint a *maximális ütésszám*.
- *<u>Ha a szakaszt nem teljesítik, azaz a labda nem kerül a lyukba:</u>* ha a játékos nem *juttatja* szabályosan *a lyukba a labdát*, az *eredménykártyán* vagy nem szabad eredménynek szerepelnie, vagy legalább annyi ütést kell feljegyezni, mint a *maximális ütésszám*.

A *Bizottság* feladata, hogy a játékos által az egyes szakaszokon elért eredményeket minden olyan szakaszon a *maximális ütésszám*hoz igazítsa, ahol az *eredménykártya* szerint nincs eredmény vagy az a *maximális ütésszám*nál nagyobb; hendikepverseny esetén pedig az, hogy az egyes szakaszoknál feljegyzett ütésszámhoz figyelembe vegye a játékos ütéselőnyeit.

21.2c. Büntetések a maximális ütésszámú játékban

A *stroke play* során járó büntetések a *maximális ütésszámú* játékban is járnak, azzal a **kivétellel**, hogy az a játékos, aki az alábbi négy szabály bármelyikét megszegi, a kizárás **helyett** büntetésként ***maximális ütésszámot*** kap arra a szakaszra, ahol a szabályszegés történt:

- nem *juttatja lyukba a labdát* a 3.3c. szabály szerint;

- nem javítja ki azt a hibát, hogy a szakaszt az *elütőterületen* kívülről kezdte (lásd: 6.1b(2) szabály);

- nem javítja ki azt a hibát, hogy *idegen labdával* játszott (lásd: 6.3c. szabály), vagy

- nem javítja ki azt a hibát, hogy *súlyos szabálysértésnek* számító módon *idegen helyről* játszott (lásd: 14.7b. szabály).

Ha a játékos bármely más, kizárással járó szabályszegést követ el, büntetése: **kizárás**.

Az esetleges büntetőütések felszámítását követően a játékos szakaszeredménye nem lehet nagyobb, mint a *Bizottság* által meghatározott *maximális ütésszám*.

21.2d. A 11.2. szabály alóli kivétel a maximális ütésszámú játékban

A 11.2. szabály nem vonatkozik az alábbi esetre:

Ha egy játékos mozgásban levő labdájának *lyukba kell kerülnie* ahhoz, hogy a játékos eredménye kevesebb legyen, mint a szakaszra vonatkozó *maximális ütésszám*, és a labdát valaki szándékosan eltéríti vagy megállítja akkor, amikor nincs észszerű esély arra, hogy a labda *lyukba kerüljön*, az elkövetőnek nem jár büntetés, és a játékos *maximális ütésszám*ot kap a szakaszra.

21.2e. Amikor a *versenykör* véget ér a *maximális ütésszám*ú játékban

A játékos *versenykörének* akkor van vége, amikor a játékos:

- az utolsó szakaszon *lyukba juttatja* a labdáját (beleértve pl. a 6.1. vagy a 14.7b. szabály szerinti hiba kijavítását is) vagy,

- úgy dönt, hogy az utolsó szakaszon *nem juttatja lyukba* a labdáját, vagy már elérte a szakaszra meghatározott *maximális ütésszám*ot.

21.3. Par/Bogey (stroke play fiktív mérkőzéssel)

21.3a. A Par/Bogey játékforma áttekintése

A *Par/Bogey* játék a *stroke play* azon formája, ahol az eredményszámítás ugyanaz, mint a *match playben,* és ahol:

- az a játékos vagy *fél* nyer meg vagy veszít el egy szakaszt, aki azt a szakaszt kevesebb vagy több ütéssel (a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve) teljesíti, mint a *Bizottság* által arra a szakaszra meghatározott rögzített ütésszám, és

- a versenyt az a játékos vagy *fél* nyeri, aki az elveszített szakaszokhoz képest a legtöbb nyert szakasszal rendelkezik (ennek kiszámítása úgy történik, hogy a megnyert szakaszok összesített számából levonják az elvesztett szakaszok számát).

A *Par/Bogey* játékformában a *stroke play* 1–20. szabályban szereplő rendes szabályai a jelen speciális szabállyal módosított változatban érvényesek. A 21.3 szabály:

- scratch versenyekre készült, de hendikepversenyekre is alkalmazható, és

- egyéni játékra készült, de olyan versenyekre is alkalmazható, ahol *partnerek* játszanak, amelyre vonatkozó módosítást a 22. szabály *(Foursome)* és a 23. szabály *(Four-Ball)* tartalmazza, valamint csapatversenyekre, amelyre vonatkozó módosítást a 24. szabály tartalmazza.

21.3b. Eredményszámítás a Par/Bogey játékban

(1) *A szakaszok megnyerése vagy elvesztése.* Az eredményszámítás ugyanúgy történik, mint a *match playben,* tehát a nyert vagy a vesztett szakaszok számát úgy állapítják meg, hogy a játékos ütéseinek számát (a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve) összehasonlítják a *Bizottság* által az adott szakaszra megállapított rögzített ütésszámmal (általában par vagy bogey):

- ha a játékos ütésszáma alacsonyabb, mint a rögzített eredmény, megnyeri a szakaszt,

- ha a játékos ütésszáma ugyanaz, mint a rögzített eredmény, a szakasz döntetlen (más néven felezik),

- ha a játékos ütésszáma magasabb, mint a rögzített eredmény, elveszti a szakaszt.

Az a játékos, aki valamilyen okból *nem juttatja* szabályosan *a lyukba a labdáját* (azaz nem fejezi be a szakaszt), elveszti a szakaszt.

A játék tempóját segítendő a játékosokat ösztönözni kell arra, hogy ne folytassák az adott szakaszt, ha az eredményük meghaladta a rögzített eredményt (mivel már elvesztették a szakaszt).

A szakasz akkor számít teljesítettnek, amikor a játékos a labdáját a *lyukba juttatja,* vagy úgy dönt, hogy ezt nem teszi meg, vagy amikor az eredménye meghaladja a rögzített eredményt.

(2) Az egyes szakaszokra feljegyzett eredmény. A szakaszeredmények *eredménykártyán* való feljegyzésére vonatkozó 3.3b. szabály figyelembevételével:

- *Ha a szakaszt úgy teljesítik, hogy a labda a lyukba került:*

- ➢ *amikor az ütésszám alapján a szakaszt megnyerték vagy döntetlenre játszották:* az *eredménykártyán* a tényleges ütésszámnak kell szerepelnie;

- ➢ *amikor az ütésszám alapján a szakaszt elvesztették:* az *eredménykártyán* vagy nem szabad eredménynek szerepelnie, vagy olyan eredményt kell feljegyezni, amely a szakasz elvesztését jelenti;

- *ha a szakaszt nem teljesítik, azaz a labda nem kerül a lyukba:* ha a játékos nem *juttatja* szabályosan *a lyukba a labdát*, az *eredménykártyán* vagy nem szabad eredménynek szerepelnie, vagy olyan eredményt kell feljegyezni, amely a szakasz elvesztését jelenti.

A *Bizottság* feladata eldönteni, hogy a játékos szakaszonként nyert, döntetlent ért el vagy vesztett, és – hendikepverseny esetén – a szakaszeredmény eldöntése előtt az egyes szakaszoknál feljegyzett ütésszámhoz figyelembe vegye a játékos ütéselőnyeit.

Kivétel – Nem jár büntetés, ha az nem befolyásolja a szakasz eredményét: ha a játékos által leadott *eredménykártyán* a valós eredménynél alacsonyabb szakaszeredmény szerepel, de ez nem befolyásolja azt, hogy a szakaszt megnyerte, elvesztette vagy döntetlenre játszotta, a 3.3b. szabály szerint nincs büntetés.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 5A(5). fejezet (a versenykiírás javasolhatja, de nem kötelezheti a játékosokat arra, hogy a szakaszeredményt feljegyezzék az *eredménykártyára*).

21.3c. Büntetések a Par/Bogey játékban

Minden büntetés, ami érvényes a *stroke play* játékban, érvényes a *Par/Bogey* játékban is, **kivéve** ha a játékos az alábbi öt szabály bármelyikét megszegi, kizárás **helyett** büntetésként **elveszíti** a szakaszt, ahol a szabályszegés történt:

- nem *juttatja lyukba a labdát* a 3.3c. szabály szerint

- nem javítja ki azt a hibát, hogy a szakaszt az *elütőterületen* kívülről kezdte (lásd: 6.1b(2) szabály)

- nem javítja ki azt a hibát, hogy *idegen labdával* játszott (lásd: 6.3c. szabály), vagy

- nem javítja ki azt a hibát, hogy *súlyos szabálysértésnek* számító módon *idegen helyről* játszott (lásd: 14.7b. szabály), vagy

- nem javítja ki azt a hibát, hogy soron kívül ütött (lásd: 22.3. szabály).

Ha a játékos bármely más, kizárással járó szabályszegést követ el, büntetése: **kizárás.**

A büntető ütések alkalmazása után a játékos eredménye a szakaszon nem lehet rosszabb, mint szakaszvesztés.

21.3d. A 11.2. szabály alóli kivétel a Par/Bogey játékban

A 11.2. szabály nem vonatkozik az alábbi esetre:

Ha egy játékos mozgásban levő labdájának *lyukba kell kerülnie* ahhoz, hogy a játékos döntetlent érjen el a szakaszon, és a labdát valaki szándékosan eltéríti vagy megállítja akkor, amikor nincs észszerű esély arra, hogy a labda *lyukba kerül,* az elkövető nem kap büntetést, és a játékos elveszti a szakaszt.

21.3e. Amikor a versenykör véget ér a Par/Bogey játékban

A játékos *versenykörének* akkor van vége, amikor a játékos:

- az utolsó szakaszon *lyukba juttatja* a labdáját (beleértve pl. a 6.1. vagy a 14.7b. szabály szerinti hiba kijavítását is) vagy,

- úgy dönt, hogy az utolsó szakaszon *nem juttatja lyukba a labdát* vagy már elvesztette a szakaszt.

21.4. Three-Ball match play (háromlabdás mérkőzés)

21.4a. A Three-Ball match play áttekintése

A *Three-Ball match play* a *match play* egyik formája, ahol:

- három játékos másik két játékossal egy időben egyéni mérkőzést játszik, és

- mindegyik játékos egy saját labdát játszik meg, és ugyanazt használja mindkét mérkőzésén.

A *match play* 1–20. szabály szerinti rendes előírásai mindhárom egyéni mérkőzésre vonatkoznak azzal a **különbséggel**, hogy a jelen speciális szabályok két olyan helyzetben is érvényesek, ahol a rendes Szabályok egyik mérkőzésen való alkalmazása ellentétes lenne ugyanazon Szabályok másik mérkőzésen való alkalmazásával.

21.4b. Sorrenden kívüli játék

Ha egy játékos bármelyik mérkőzésen sorrenden kívül üt, az az *ellenfél*, akinek először kellett volna következnie, a 6.4a(2) szabály szerint érvénytelenítheti az *ütést:*

Ha a játékos mindkét mérkőzésén sorrenden kívül ütött, mindkét *ellenfele* dönthet arról, hogy érvényteleníti-e az *ütést* az adott játékossal folytatott mérkőzésén.

Ha a játékos *ütését* csak az egyik mérkőzésen érvénytelenítették:

- a másik mérkőzésen a játékos köteles az eredeti labdával folytatni a játékot;
- ez azt jelenti, hogy úgy kell befejeznie a szakaszt, hogy a két mérkőzésen két különböző labdát játszott meg.

21.4c. Az *ellenfél* felvette vagy elmozdította a labdát vagy a *labdajelölő*t

Ha az egyik *ellenfél* a játékos labdájának vagy *labdajelölőjének* felvételért vagy *elmozdításáért* **egy büntetőütést** kap a 9.5b vagy a 9.7b szabály szerint, akkor azt a büntetést csak a játékos ellen játszott mérkőzésén kapja.

A másik játékos ellen játszott mérkőzésén az *ellenfélnek* nem jár büntetés.

21.5. A golf egyéb játékformái

Bár a 3., 21., 22. és a 23. szabály csak bizonyos játékformákra tér ki, a golfot számos formában is játsszák még, ilyen pl. a scramble vagy a greensome.

A Szabályok kiterjeszthetők az ilyen és más hasonló játékformákra.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 9. fejezet (ajánlások a Szabályok egyéb gyakori játékformákra való alkalmazásához).

22. szabály: Foursome (más néven felváltva ütés)

A szabály célja: *A 22. szabály a (match playben vagy stroke playben játszott) Foursome játékformára vonatkozik, ahol két partner egy félként versenyez egymással, miközben ugyanazt a labdát felváltva játsszák meg. Erre a játékformára alapvetően ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint az egyéni játékra, azzal a kivétellel, hogy a partnereknek felváltva kell egy-egy szakasz kezdőütését elvégezniük, majd egy-egy szakasz végigjátszásánál is felváltva kell ütniük.*

22.1. A Foursome játék áttekintése

A *Foursome* (vagy felváltva ütés) olyan játékforma, ahol *partnerek* játszanak (*match playt* vagy *stroke playt*) úgy, hogy két *partner* egy *félként* versenyez egymással, miközben minden szakaszon ugyanazt a labdát felváltva játsszák meg.

Erre a játékformára a jelen speciális szabállyal módosított 1–20. szabály vonatkozik (úgy, hogy az egy labdával játszó *fél* az egyéni játékossal azonos elbírálás alá esik).

E játékforma egyik *match play* változata a Threesome, ahol egy egyéni játékos egy – két *partnerből* álló – *fél* ellen játszik, akik a jelen speciális szabályok szerint felváltva ütnek.

22.2. A félhez tartozó *partner*ek bármelyike eljárhat a fél nevében

Mivel a két *partner* egyetlen *félként* egyetlen labdát játszik meg:

- Az *ütés* előtt mindkét *partner* végezhet engedélyezett cselekményeket a *fél* nevében (de egyszerre csak egyikük!): pl. *megjelölheti* a labda helyét, felveheti, *visszahelyezheti*, *ejtheti* és helyezheti a labdát függetlenül attól, hogy a két *partner* közül ki fog a *fél* nevében következőként játszani.

- Az egyik *partner* és saját *caddie*-je ugyanúgy segíthet a másik *partnernek*, mint e *partner caddie*-je segíthet az egyik *partner*nek (pl. *tanácsot* adhat, *tanácsért* lehet fordulni hozzá és a bármi más módon eljárhat, amelyet a 10. szabály lehetővé tesz), **azonban** a játékos és a *caddie*-je semmilyen olyan segítséget nem adhat a másik *partnernek,* amit a Szabályok e másik *partner caddie*-jének is tiltanak.

- Bármelyik *partner* vagy bármelyik *caddie* bármely cselekedete vagy szabályszegése a félre vonatkozik.

A stroke play során a *fél* szakaszeredményeit csak az egyik *partnernek* kell hitelesítenie az *eredménykártyán* (lásd: 3.3b. szabály).

22.3. A félnek felváltva kell ütnie

A *partnerek* minden szakaszon kötelesek felváltva ütni a *fél* nevében:

- A *fél* nevében az egyik *partner* az összes páratlan számozású szakasz *elütőterületéről*, míg a másik az összes páros számozású szakasz *elütőterületéről* játszik először.

- Miután a szakasz *elütőterületéről* a *fél* elvégezte az első *ütést*, a szakasz további részében a *partnereknek* végig felváltva kell ütniük.

- Ha egy *ütést* érvénytelenítettek vagy az egy szabály szerint nem számít (kivéve, ha a jelen szabályt megszegve a felek rossz sorrendben *ütnek*), a következő *ütést* is az érvénytelenített *ütést* végző *partnernek* kell a *fél* nevében megtennie.

- Ha a *fél* úgy dönt, hogy *ideiglenes labdát* játszik meg, ezt annak a *partnernek* kell elütnie, akinek a *fél* következő *ütését* el kell végeznie.

A *félnek* adott büntetőütés a *partnerek* játékának váltakozó sorrendjét nem befolyásolja.

Büntetés a 22.3. szabály megszegésével az ütés rossz sorrendben való elvégzéséért: *általános büntetés.*

Stroke playben a *félnek* javítania kell a (sorrendi) hibát úgy, hogy:

- Az *ütést* a soron következő *partnernek* kell elvégeznie onnan, ahol a *fél* az előző *ütést* nem a megfelelő sorrendben végezte el (lásd: 14.6. szabály).

- A rossz sorrendű, illetve a hiba javítása előtt végzett további *ütések* (beleértve a tényleges *ütéseket* és a kizárólag e labda megjátszásáért kapott esetleges büntetőütéseket is) nem számítanak.

- Ha a *fél* egy új szakasz *kezdőütése* előtt vagy – a *versenykör* utolsó szakasza esetén – az *eredménykártyájának* leadása előtt nem javítja a hibát, **kizárják**.

22.4. A versenykör elkezdése

22.4a. Az elsőként játszó *partner*

A *fél* eldöntheti, hogy melyik *partner* kezdje a *versenykört* az első *elütőterületről*, kivéve, ha a versenykiírásban előírják, melyik *partner* üssön először.

A *fél versenyköre* akkor kezdődik, amikor az elsőként játszó *partner* elvégzi a *fél* első szakaszának kezdőütését.

22.4b. Kezdési időpont és kezdési hely

Az 5.3a. szabály mindkét *partnerre* másként vonatkozik attól függően, hogy melyikük kezdi a *fél* nevében a játékot:

- A játékot kezdő *partnernek* a kezdési időpontban és a kezdési helyen készen kell állnia a játékra, és azt az adott időben (és nem korábban) el kell kezdenie.

- A másodikként következő *partnernek* meg kell jelennie a kezdési időpontban vagy a kezdési helyen vagy a kezdő szakaszon közel ahhoz a helyhez, ahol az *elütőterületről* megjátszott labda várhatóan nyugalomba kerül.

Ha egyik *partner* sem jelenik meg a fent előírt módon, az úgy tekintendő, hogy a *fél* megszegte az 5.3a. szabályt.

22.5. A *partner*ek játszhatnak közös ütőkkel

A 4.1b(2) szabályt módosítva a *partner*ek megoszthatják egymással ütőiket, de kettőjük ütőinek száma együttesen nem lehet több 14-nél.

22.6. Játékos beállásának korlátozása a *partner* mögé ütés közben

A 10.2b(4) szabály korlátozásain túlmenően a *partnerének ütése* közben tilos a játékosnak a *játékvonalra* vagy annak közelébe állnia a labda mögött, hogy információt szerezzen a *fél* következő *ütéséhez*.

A 22.6 szabály megsértésének büntetése: *általános büntetés*.

23. szabály: **Four-Ball** (négylabdás játék)

A szabály célja: *A 23. szabály a (match playben vagy stroke playben játszott) Four-Ball játékformára vonatkozik, ahol két partner egy félként versenyez úgy, hogy külön labdát játszanak meg. A fél eredményének szakaszonként a partnerek közül az adott szakaszon alacsonyabb pontot szerző játékos eredménye számít.*

23.1. A Four-Ball játékforma áttekintése

A *Four-Ball* olyan játékforma, ahol (*match playben* vagy *stroke playben*) *partnerek* játszanak úgy, hogy:

- két *partner* versenyez együtt, egy *félként,* és mindkét játékos a saját labdáját játssza meg, és

- a *fél* adott szakaszon elért eredményének a két *partner* közül azon a szakaszon alacsonyabb pontot elérő játékos eredménye számít.

A jelen speciális szabállyal módosított 1–20. szabályok erre a játékformára is érvényesek.

E játékformának az egyik *match play* változata a Best-Ball, ahol egy egyéni játékos egy – két vagy három *partnerből* álló – *fél* ellen játszik, és a – jelen speciális szabályokkal módosított – szabályok szerint minden *partner* a saját labdáját játssza meg. (Annál a Best-Ball játéknál, ahol három *partner* alkot egy *felet*, a „másik *partner”* kifejezés a másik két *partnert* jelenti).

23.2. Eredményszámítás a Four-Ball játékban

23.2a. A fél szakaszeredménye *match play*ben és *stroke play*ben

- *Ha mindkét partner a lyukba juttatja a labdáját vagy a Szabályok szerint más módon fejezi be a szakaszt:* a *fél* adott szakaszon elért eredménye az alacsonyabb eredmény lesz.

- *Ha csak az egyik partner juttatja a labdáját a lyukba vagy fejezi be a Szabályok szerint más módon a szakaszt:* a *fél* adott szakaszon elért eredménye e *partner* eredménye lesz. A másik *partnernek* nem kell *teljesítenie a szakaszt*.

- *Ha egyik partner sem juttatja a labdáját a lyukba vagy fejezi be a Szabályok szerint más módon a szakaszt:* a *fél* nem ér el eredményt az adott szakaszon, ami azt jelenti, hogy:

  - *Match playben* a *fél* **elveszti a szakaszt**, kivéve, ha azt a szembenálló *fél* már megadta vagy egyéb módon elveszítette.

  - *Stroke playben* a felet **kizárják**, kivéve, ha a hibát a 3.3c. szabály szerint még időben javítja.

23.2b. A fél eredménykártyája stroke playben

(1) *A fél feladata.* *A fél* szakaszonkénti bruttó ütésszámát egyetlen *eredménykártyán* kell feltüntetnie.

Az alábbi megállapítások minden szakaszra vonatkoznak:

- Az *eredménykártyán* legalább egy *partner* bruttó ütésszámát fel kell tüntetni.
- Nem jár büntetés azért, ha az *eredménykártyán* egynél több *partner* eredményét is feltüntették.
- Az *eredménykártyán* szereplő összes eredménynél egyértelműen látszania kell, hogy melyik *partner* érte el; ennek hiányában a *felet* **kizárják**.
- Nem elegendő az eredményt általánosítva a „*fél* eredménye”-ként feltüntetni.

A 3.3b(2) szabály szerint a *fél eredménykártyáján* szereplő szakaszeredményeket csak az egyik *partnernek* kell hitelesítenie.

(2) *A Bizottság feladata.* A *Bizottságnak* kell azt eldöntenie, hogy szakaszonként melyik eredményt számítja be a *fél* eredményeként, beleértve az esetleges hendikepek alkalmazását hendikepverseny esetén:

- Ha egy szakaszra csak egy ütésszámot rögzítettek, az adott szakaszra az lesz a *fél* eredménye.
- Ha egy szakaszra mindkét *partner* ütésszámát rögzítették:
  - Amennyiben ezek eltérő értékek, az adott szakaszra az alacsonyabb (bruttó vagy nettó) ütésszám lesz a *fél* eredménye.
  - Ha a két ütésszám egyforma, a *Bizottság* a két eredmény bármelyikét beszámíthatja, ha a beszámított eredmény valamilyen okból hibásnak bizonyul, a *Bizottság* a másik eredményt fogja beszámítani.

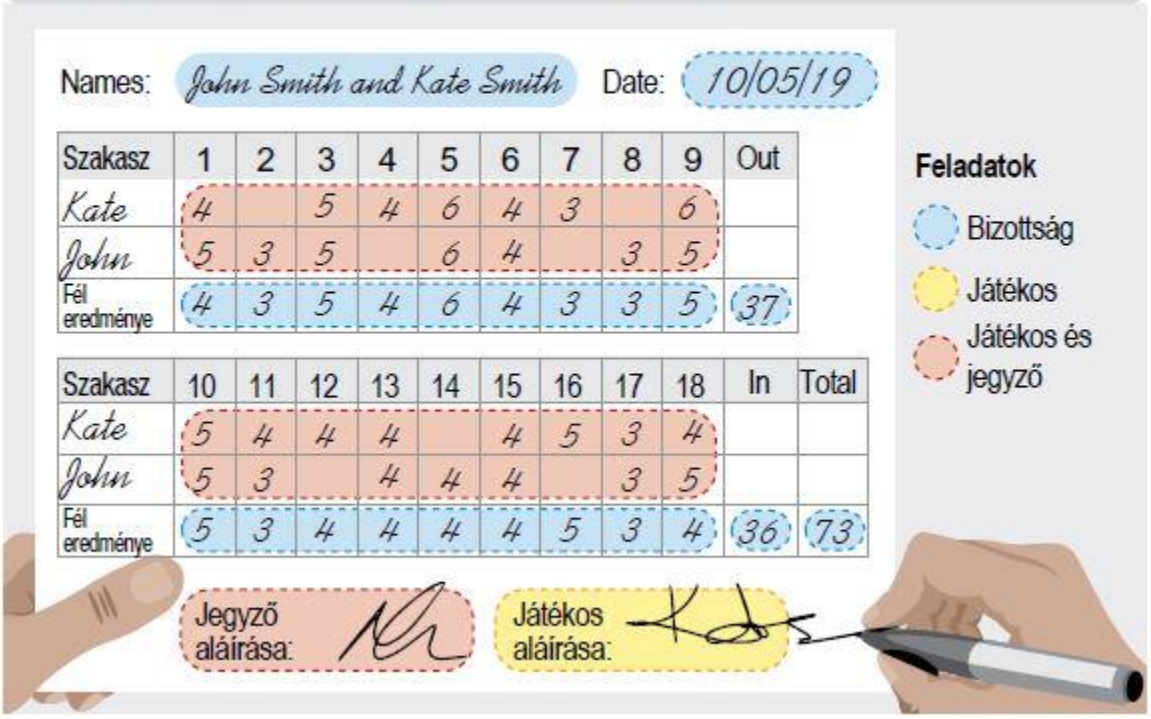
Ha a *félnek* beszámított eredmény nem állapítható meg pontosan, vagy nem határozható meg, hogy azt melyik *partner* érte el, vagy az adott *partner*t az adott szakaszon kizárták, akkor az egész *felet* is **kizárják**.

23.2c. A 11.2. szabály alóli kivétel a Four-Ball játékban

A 11.2. szabály nem vonatkozik az alábbi esetre:

Ha az egyik *partner* már befejezte a lyukat, és a másik játékos mozgásban levő labdájának lyukba kell kerülnie ahhoz, hogy az a *fél* szakaszeredményét egy ütéssel csökkentse, és ha a labdát valaki szándékosan eltéríti vagy megállítja akkor, amikor nincs észszerű esély arra, hogy *lyukba kerüljön*, az elkövetőnek nem jár büntetés, és a játékos labdája nem számít bele a *fél* eredményébe.

ÁBRA A 23.2B. SZABÁLYHOZ: EREDMÉNYEK VEZETÉSE SCRATCH VERSENYEKEN FOUR-BALL STROKE PLAYBEN



23.3. Amikor a versenykör elkezdődik és véget ér; amikor egy szakasz befejezettnek számít.

23.3a. A versenykör kezdete

A *fél versenyköre* akkor kezdődik, amikor az egyik *partner* elvégzi a fél első szakaszának kezdőütését.

23.3b. A *versenykör* vége

A *fél versenyköre* akkor ér véget, ha:

- *Match playben*

  - ha valamelyik *fél* megnyeri a mérkőzést (lásd: 3.2a(3) szabály), vagy

  - ha a mérkőzés döntetlenre áll az utolsó szakasz után, amikor a Versenykiírás megengedi, hogy a mérkőzés döntetlenül végződjön (lásd: 3.2a(4) szabály).

- *Stroke playben* a *fél* befejezi az utolsó szakaszt vagy úgy, hogy mindkét *partner* a *lyukba juttatja* a labdáját (beleértve az esetleges hiba javítását is, pl. a 6.1. vagy a 14.7b. szabály szerint), vagy úgy, hogy az egyik *partner* az utolsó szakaszon *lyukba juttatja* a labdáját, a másik *partner* viszont úgy dönt, hogy eláll ettől.

23.3c. Amikor egy szakasz teljesítettnek számít

(1) *Match playben:* a *fél* akkor fejez be egy szakaszt:

  - ha mindkét *partner* a *lyukba juttatja* a labdáját, vagy ehelyett a következő *ütésüket* megadják,

  - ha egyik *partner* a *lyukba juttatja* a labdáját, vagy ehelyett a következő *ütését* megadják, és a másik *partner* vagy úgy dönt, hogy ezt nem teszi meg, vagy a szakaszon a *fél* számára be nem számítható eredményt ért el, vagy

  - a szakasz eredménye eldőlt (mint amikor az *ellenfél* eredménye alacsonyabb, mint amit a *fél* elérhet).

(2) *Stroke playben:* a *fél* akkor fejez be egy szakaszt, ha az egyik *partner* a *lyukba juttatja* a labdáját, a másik *partner* pedig vagy a *lyukba juttatja* a labdáját, vagy úgy dönt, hogy ezt nem teszi meg, vagy a szakaszon kizárták.

23.4. A felet képviselheti csak egy, vagy mindkét *partner*

A *felet* a teljes *versenykörben* vagy annak egy részében is képviselheti egy *partner*. Nem szükséges, hogy mindkét *partner* jelen legyen, de ha mégis jelen vannak, nem kell mindkettőnek minden szakaszon játszania.

Ha az egyik *partner* nincs jelen, hanem csak később érkezik meg a játékra, csak két szakasz megjátszása között kezdhet el játszani a *fél* képviseletében; ez azt jelenti, hogy:

- *Match playben – mielőtt bármelyik játékos elkezdené a szakaszt a mérkőzésen.* Ha a *partner* csak az után jelenik meg, hogy a mérkőzésen játszó bármelyik *fél* bármelyik játékosa elkezdte a saját szakasz megjátszását, a *partner* a következő szakaszig nem játszhat a *fél* nevében.

- *Stroke playben – mielőtt a másik partner elkezdi a szakaszt.* Ha a *partner* csak az után jelenik meg, hogy a másik *partner* elkezdte a saját szakasz megjátszását, a később érkező *partner* a következő szakaszig nem játszhat a *fél* nevében.

A később érkező *partnernek* nem szabad azon a szakaszon játszania, de *tanácsot* adhat, vagy más módon segíthet a *partnerének*, valamint az adott szakaszon más módon is eljárhat a *partnere* nevében (lásd: 23.5a. és a 23.5b. szabály).

Büntetés a 23.4. szabály megszegésével ütés végrehajtása, amikor a játék a szakaszon nem megengedett: *általános büntetés.*

23.5. A játékos cselekményei, amelyek a *partner* játékára is kihatnak

23.5a. A játékos a *partner*e labdájával bármit megtehet, ami a *partner*ének is engedélyezett

Noha a *felet* alkotó játékosok a saját labdájukat játsszák meg:

- A játékos a *partnere* labdájával a *fél* nevében bármit megtehet, amit *partner*e is megtehet az *ütés* előtt: pl. *megjelölheti* a labda helyét, felveheti, *visszahelyezheti*, *ejtheti* és helyezheti a labdát.

- A *játékos* és *caddie*-je ugyanúgy segíthet a másik *partnernek*, mint e *partner caddie*-je segíthet az egyik *partner*nek (pl. *tanácsot* adhat, *tanácsért* lehet fordulni hozzá és a bármi más módon eljárhat, amelyet a 10. szabály lehetővé tesz), **azonban** a játékos és a *caddie*-je semmilyen olyan segítséget nem adhat a *partnernek,* amit a Szabályok a másik *partner caddie*-jének is tiltanak.

Stroke playben a *partnerek* nem egyezhetnek meg abban, hogy a *greenen* a labdát a helyén hagyják azért, hogy ezzel bármelyiküknek vagy bármely más játékosnak segítsenek (lásd: 15.3a. szabály).

23.5b. A játékos cselekedeteiért a *partner* is felelős

A játékos *partnere* labdájával vagy *felszerelésével* elkövetett bármely cselekedetét úgy kell tekinteni, mintha azt a *partnere* követte volna el.

Ha a játékos cselekedete szabályellenes lenne, ha azt a *partner* követte volna el:

- A *partner* megszegte az adott szabályt, és megkapja az ezért járó büntetést (lásd: 23.8a. szabály).

- Például amikor a játékos szabálysértése:

  - *javítja* a *partner* által elvégzendő *ütés környezetét;*

- véletlenül a *partner* labdájának *elmozdulását* okozza, vagy
- a *partner* labdájának felvétele előtt elmulasztja *megjelölni* annak helyét.

Ez a játékos *caddie*-jének a *partner* labdáját érintő azon cselekedeteire is vonatkozik, amelyek szabályellenesek lennének, ha azokat a *partner* vagy annak *caddie*-je követné el.

Ha a játékos vagy *caddie*-jének cselekedetei a játékos saját labdáját és a *partner* labdáját is érintik, annak eldöntésében, hogy a büntetés mindkét *partnernek* jár-e, a 23.8a(2) szabály az irányadó.

23.6. A felek játékának sorrendje

A *partnerek* játékának sorrendjéről a *fél* saját belátása szerint dönt.

Ez azt jelenti, hogy amikor a 6.4a. szabály *(match play)* vagy a 6.4b. szabály *(stroke play)* szerint az egyik játékos következik, az *ütést* a játékos vagy *partnere* is elvégezheti.

Kivétel – A szakasz megjátszásának folytatása ütés megadása után *match play*ben:

- Ekkor a játékos, miután a következő *ütését* megadták neki, nem folytathatja egy szakasz megjátszását, ha ez *partnerének* segítséget jelentene.
- Ha a játékos mégis ezt teszi, az adott szakaszon elért eredményére nem kap büntetést, **azonban** *partnere* szakaszeredményét nem számítják be a *fél* eredményébe.

23.7. A *partner*ek játszhatnak közös ütőkkel

A 4.1b(2) szabályt módosítva a *partnerek* megoszthatják egymással ütőiket, de kettőjük ütőinek száma együttesen nem lehet több 14-nél.

23.8. Játékos beállásának korlátozása a *partner* mögé ütés közben

A 10.2b(4) szabály korlátozásain túlmenően a *partnerének ütése* közben tilos a játékosnak a *játékvonalra* vagy annak közelébe állnia a labda mögött, hogy információt szerezzen a *fél* következő *ütéséhez*.

A 23.8 szabály megsértésének büntetése: *általános büntetés*.

23.9. Amikor a büntetés csak az egyik, és amikor mindkét *partner*nek jár

Ha a játékos szabálysértésért büntetést kap, az kiróható egyedül csak az adott játékosra vagy mindkét *partnerre* (azaz a *félre*). Ez a büntetéstől és a játékformától függ:

23.9a. Kizárástól eltérő büntetések

(1) *A büntetés szabály szerint csak a játékosnak jár és a partnerének nem.* Amikor egy játékos a kizáráson kívüli egyéb büntetést kap, ez szabály szerint csak a játékosnak jár, *partnerének* nem, **kivéve** a (2) pontban szereplő helyzeteket.

- A büntetőütéseket csak a játékos eredményéhez adják hozzá, *partnere* eredményéhez nem.

- *Match playben* az ***általános büntetésben* (szakaszvesztés)** részesülő játékosnak az adott szakaszra nem lesz olyan eredménye, amit a *fél* szakaszeredményébe beszámíthatnának; **azonban** ez a büntetés nem vonatkozik a *partnerére*, aki a *fél* nevében folytathatja a játékot az adott szakaszon.

(2) *Három helyzet, amikor a játékos büntetése a partnerre is vonatkozik*

- *Ha a játékos megszegi a 4.1b. szabályt (14 ütős korlát; ütők megosztása, ütők számának növelése és ütőcsere):* *match playben* a *fél* kapja a büntetést (**a mérkőzés eredményének módosítása**), míg *stroke playben* a *partner* **ugyanazt a büntetést** kapja, mint a játékos.

- *Ha a játékos szabálysértésével segíti partnere játékát:* a *partner match playben* és *stroke playben* is **ugyanazt a büntetést** kapja, mint a játékos.

- *Match playben, ha a játékos szabálysértése akadályozza az ellenfél játékát:* a *partner* **ugyanazt a büntetést** kapja, mint a játékos.

Kivétel – Ha a játékos idegen labdát üt meg, az nem tekintendő úgy, mintha segítette volna a *partner*e vagy sértette az *ellenfele* játékát

- Csak a játékos kap ***általános büntetést*** a 6.3c. szabály megszegéséért (a *partnere* nem).

- Ez arra az esetre is érvényes, ha a megjátszott *idegen labda* a *partner*é, az *ellenfélé* vagy valaki másé.

23.9b. Kizárással járó büntetések

(1) *Ha az egyik partner szabálysértése miatt a felet kizárják.* Ha valamelyik *partner* az alábbi szabályok bármelyike szerint kizárással járó büntetést kap, a *felet* **kizárják**:

- 1.2. szabály — A játékos magatartására vonatkozó követelmények
- 1.3. szabály — Szabályos játék

- 4.1a. szabály — Ütés elvégzéséhez engedélyezett ütők
- 4.1c. szabály — Ütők kivonása a játékból
- 4.2a. szabály — A *versenykör*ben engedélyezett labdák
- 4.3. szabály — *Felszerelés* használata
- 5.6a. szabály — Indokolatlan késedelem
- 5.7b–c. szabály — Amikor a *Bizottság* felfüggeszti a játékot, majd a játékot folytatják
- 6.2b. szabály — Az *elütőterület*re vonatkozó szabályok

Kizárólag *match play*ben:

- 3.2c. szabály — Hendikep alkalmazása hendikepmérkőzésen

Kizárólag *stroke play*ben:

- 3.3b(2) szabály — A játékos kötelezettsége: az *eredménykárty*a hitelesítése és leadása
- 3.3b(3) szabály — Hibás szakaszeredmény
- 3.3b(4) szabály — Eredményszámítás hendikepversenyen
- 5.2b. szabály: — Gyakorlás a pályán a *versenykör*ök előtt vagy között
- 23.2b. szabály — A fél *eredménykárty*ája *stroke play*ben

(2) *Ha mindkét partner szabálysértése miatt a felet kizárják.* Ha mindkét *partner* kizárással járó büntetést kap az alábbi Szabályok bármelyike szerint, a *felet* **kizárják**:

- 5.3. szabály — A *versenykör* megkezdése és befejezése
- 5.4. szabály — Játék csoportban
- 5.7a. szabály — Amikor a játékosnak a játékot abba lehet vagy abba kell hagynia
- 5.7c. szabály — A játékos teendője a játék folytatásakor

Kizárólag *stroke play*ben:

A *felet* **kizárják**, ha ugyanazon a szakaszon mindkét *partner* kizárással járó büntetést kap az alábbi szabályok bármilyen kombinációja szerint:

- 3.3c. szabály — Befejezetlen szakasz
- 6.1b. szabály — Szakaszkezdés az *elütőterület*en kívülről
- 6.3c. szabály — *Idegen labda*
- 14.7. szabály — Játék *idegen hely*ről
- 21-1c(3) szabály — Ha nem jelenti, hogy két labdával játszott

(3) *Amikor az egyik játékos szabálysértése csak azzal jár, hogy az adott játékosnak nem lesz érvényes szakaszeredménye.* Minden olyan egyéb helyzetben, amikor egy játékos kizárással járó szabálysértést követ el, a játékost nem zárják ki, **azonban** a szabályszegés elkövetésének helye szerinti szakaszon elért eredményét nem számítják be a *fél* eredményébe.

Match playben ha mindkét *partner* ugyanazon a szakaszon követ el szabálysértést, a *fél* **elveszti a szakaszt**.

24. szabály: Csapatversenyek

A szabály célja: *A 24. szabály a (match playben vagy stroke playben játszott) csapatversenyekre vonatkozik, ahol több játékos vagy fél versenyez egy csapatként, az összesített csapateredmény pedig a versenyköreik vagy mérkőzéseik eredményének összeadásával jön ki.*

24.1. A csapatversenyek áttekintése

- A „csapat" olyan játékosok csoportja, akik egyénileg vagy *félként* versenyeznek más csapatokkal.

- Csapattagként játszott játékuk egy ugyanabban az időben megrendezett másik verseny (pl. egyéni *stroke play*) része is lehet.

A jelen speciális szabállyal módosított 1–23. szabályok a csapatversenyre is érvényesek.

24.2. A csapatversenyek versenykiírása

A *Bizottság* dönt a játék formájáról, az összesített csapateredmény számítási módjáról és a verseny egyéb szabályairól, pl.:

- *match playben* a mérkőzés megnyeréséért vagy a döntetlenért járó pontok számáról;

- *stroke playben* az egyes csapatok összesített eredményébe beszámító eredményszámról, valamint

- arról, hogy a verseny végződhet-e döntetlenre, és ha nem, hogyan kell feloldani az együttállást.

24.3. A csapatkapitány

Minden csapat kijelölhet egy csapatkapitányt, aki irányítja a csapatot és dönt a nevükben például arról, hogy melyik csapattag melyik *versenykörben* vagy mérkőzésen, milyen sorrendben játszik, és kik játsszanak együtt *partnerként*.

Csapatkapitány lehet versenyző játékos is.

24.4. Tanácsadás a csapatverseny során

24.4a. Az a személy, aki a csapatnak tanácsot adhat (tanácsadó)

A *Bizottság* helyi szabályt hozhat arra, hogy mindegyik csapat kijelölhet egy *tanács*adót, aki a *versenykörben* a 10.2b(2) szabály szerint *tanáccsal* vagy más módon segítheti a csapattagokat, és akitől a csapattagok *tanácsot* kérhetnek:

- A *tanács*adó lehet a csapatkapitány, a csapat edzője vagy valaki más (pl. a versenyző csapattagok közül valaki).
- A *tanács*adó nevét még a *tanácsadás* előtt közölni kell a *Bizottsággal.*
- A *Bizottság* hozzájárulhat ahhoz, hogy a *tanács*adó személyét a *versenykör* során vagy a verseny alatt megváltoztassák.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 8. fejezet, H-2. helyi mintaszabály (a *Bizottság* helyi szabályt hozhat, amelyben megengedi, hogy minden csapat két *tanács*adót nevezzen meg).

24.4b. A tanácsadó szerepének korlátozása saját játéka alatt

Ha a *tanács*adó egyúttal a csapat játékosa is, a *versenykör* megjátszása alatt tilos *tanács*adói minőségben fellépnie.

A *tanácsadást* korlátozó 10.2a. szabály alkalmazásában a *versenykör* megjátszása közben a *tanács*adó ugyanolyan játékosnak számít, mint a csapat többi tagja.

24.4c. A *partner*eken kívül a csapattagoknak tilos egymásnak *tanács*ot adniuk

A *felet* alkotó *partnerek* **kivételével:**

- A játékos nem kérhet vagy nem adhat *tanácsot* a csapatának *pályán* játszó tagjától vagy tagjának.
- Ez akkor is érvényes, ha az adott csapattag akár a játékossal egy csoportban, akár egy másik, a *pályán* lévő csoportban játszik.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 8. fejezet, H-5. helyi mintaszabály (*stroke playben*, ahol a játékos *versenykörben* elért eredménye a csapateredménynek csak egy része, a *Bizottság* helyi szabályban engedheti meg, hogy az egy csapatban játszó csapattagok akkor is *tanácsot* adjanak egymásnak, ha nem egymás *partnerei*).

Büntetés a 24.4. szabály megszegéséért: *általános büntetés a 10.2a szabály szerint.*

25. szabály: Módosítások fogyatékkal élő játékosok számára

A szabály célja: *A 25. szabály egyes Golf Szabályok módosítását tartalmazza, lehetővé téve bizonyos fogyatékkal élők számára a sportszerű játékot olyanokkal, akik nem szenvednek fogyatékosságot, illetve ugyanolyan vagy eltérő típusú fogyatékossággal rendelkeznek.*

25.1. Áttekintés

A 25. szabály minden versenyre vonatkozik, beleértve az összes játékformát. A játékos fogyatékosságának kategóriája, és alkalmassága határozza meg, hogy élhet-e a 25. szabály meghatározott módosításaival.

A 25. szabály módosításai az alábbi fogyatékossági kategóriákra vonatkoznak:

- vak játékosok (ide tartoznak bizonyos szintű megromlott látóképességűek is),
- amputált játékosok (ide tartoznak akiknek nem is volt lába, és akik elvesztették),
- mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékosok, és
- szellemi fogyatékos játékosok.

Ismeretes, hogy létezik számos játékos, aki egyéb fogyatékossággal rendelkezik (mint például ideggyógyászati esetek, ortopéd tünetek, törpe növés, süketség). Ezekre a kategóriákra a 25. szabály nem vonatkozik, minthogy ez idáig nem merült fel igény a Golf Szabályok módosítására az ilyen játékosok számára.

Az *Eszközök Szabályai* módosítás nélkül érvényesek, kivéve az *Eszközök Szabályai* 7. fejezetében leírtak esetét. Az (ütőktől és labdáktól eltérő) *eszközök* orvosi indokkal történő használatára vonatkozólag lásd a 4.3b. szabályt.

Lásd a Bizottsági Eljárások 5D. fejezetét (útmutatás a játékos alkalmasságához, illetve járulékos útmutatás a 25. szabályhoz és a versenyekhez, melyeken fogyatékkal élő játékosok játszanak).

25.2 Módosítások vak játékosok számára

A szabály célja: *A 25.2 szabály a vak (beleértve bizonyos szintű megromlott látóképességű) játékos számára lehetővé teszi, hogy segítséget vehessen igénybe egyidejűleg mind egy caddie-től, mind egy segítőtől, megengedi a segítséget a becélzáshoz, korlátozott kivételt enged meg a bunker homokjának megérintése alól, és megengedi a segítséget a labda felvételéhez, ejtéséhez, helyezéséhez és visszahelyezéséhez.*

25.2a. Segítségnyújtás egy segítőtől

A vak játékos egy segítőtől a következő segítséget kaphatja:

- a *beállás* felvételéhez,
- célzáshoz az *ütés* előtt, és
- *tanácsot* kérhet és kaphat.

A segítő státusza a Szabályok szerint azonos a *caddie*-ével (lásd a 10.3. szabályt), azonban a 25.2e szabályban leírt kivételekkel.

A 10.2a szabály (Tanácsadás) tekintetében a játékos kérhet és kaphat *tanácsot* egyidejűleg mind a segítőtől, mind a *caddie*-től.

25.2b. A játékosnak csak egy segítője lehet

A vak játékosnak egyidejűleg csak egyetlen segítője lehet.

Ha a játékosnak egyidejűleg több segítője van, ***általános büntetést*** kap minden egyes szakaszra, ahol a szabálysértés megtörtént, ugyanúgy, ahogyan a 10.3a.(1) szabály előírja (A játékosnak egyidejűleg csak egy caddie-je lehet).

25.2c. A 10.2b.(3) szabály módosítása (Tilos tárgyat elhelyezni a becélzás, a beállás vagy a lendítés támogatására)

A 10.2b(3) szabály úgy módosul, hogy nincs büntetés, ha a játékos, a *caddie* vagy a segítő az *ütés* előtt elhelyez a pályán egy tárgyat a becélzás vagy a *beállás* támogatására (például egy ütőt fektet a földre, amely jelzi, hogy a játékos merrefelé célozzon, vagy hogy hová helyezze a lábát). **Azonban** a tárgyat az *ütés* előtt el kell távolítani. Ha ezt nem teszik, a játékos ***általános büntetést*** kap a 10.2b(3) szabály megsértéséért.

25.2d. A 10.2b(4) szabály módosítása (Korlátozott terület a caddie számára a játékos ütésének megkezdése előtt)

A 10.2b(4) szabály úgy módosul, hogy nincs büntetés, ha a segítő vagy a *caddie* a játékvonal meghosszabbításán, vagy annak közelében áll bármikor, az ütés megkezdése előtt, vagy az ütés közben feltéve, hogy a segítő vagy a *caddie* nem segít a játékosnak az ütés végrehajtásában.

25.2e. A 10.3 szabály módosítása (Caddie-k)

Egy vak játékos segítője lehet egyben a játékos *caddie*-je is, de ez nem kötelező.

A játékosnak egyidejűleg lehet egy segítője és egy *caddie*-je is. Ez esetben:

- A segítő nem hordozhatja vagy kezelheti a játékos golfütőit, kivéve amikor irányítja a játékost, segít neki a *beállás* felvételében, a becélzásban az *ütés* megkezdése előtt, illetve udvariasságból segíti a *caddie* meghatározásában leírtaknak megfelelően.

- Ha jelent szabályt megsértve a segítő hordozza vagy kezeli a játékos golfütőit, akkor a játékosnak egyidejűleg két *caddie*-je van, és ***általános büntetést*** kap minden szakaszon, ahol a szabálysértés megtörtént (lásd a 10.3a(1) szabályt).

25.2f A 12.2b(1) szabály módosítása (Amikor a homok megérintése büntetéssel jár)

Bunkeren belüli *ütés* megkezdése előtt a vak játékos büntetés nélkül érintheti az ütőjével a *bunker* homokját:

- közvetlenül a labda előtti, illetve a labda mögötti területen, és

- az *ütéshez* tartozó hátralendítéssel.

Azonban ezáltal a játékos nem javíthatja a labda fekvését jobban, mint amit az ütő gyöngéd földre érintésével okozna.

A játékosra továbbra is vonatkoznak a 12.2b(1) szabály tilalmai a *bunker* homokjának szándékos megérintésére a homok állagának tesztelése céljából, illetve a homok megérintésére az ütővel próbalendítés során.

25.2g A 14.1b szabály módosítása (Aki felveheti a labdát)

A 14.1b. szabály úgy módosul, hogy ha a játékos labdája a *green*-en van, akkor a játékos segítője, valamint a *caddie*-je felveheti a labdát a játékos előzetes felhatalmazása nélkül.

25.2h Segítségnyújtás a labda ejtéséhez, helyezéséhez, visszahelyezéséhez

Minden szabály, amely a játékosnak a labda *ejtését*, helyezését vagy *visszahelyezését* írja elő, vak játékos esetén úgy módosul, hogy a játékos korlátozás nélkül felhatalmazhat bármilyen más személyt a labdája *ejtésére*, helyezésére és *visszahelyezésére*.

25.3 Módosítások amputált játékosok számára

A szabály célja: *A 25.3 szabály az amputált (ide tartoznak akiknek nem is volt lába, és akik elvesztették) játékos számára lehetővé teszi, hogy művégtagot használjon, és az ütés során rögzítse az ütőjét, valamint segítséget vehessen igénybe a labda felvételéhez, ejtéséhez, helyezéséhez és visszahelyezéséhez.*

25.3a A művégtagok státusza

Mesterséges kéz vagy láb használata nem sérti a 4.3 szabályt feltéve, hogy a játékos számára orvosilag indokolt, valamint a *Bizottság* meggyőződött arról, hogy a játékos számára nem jelent tisztességtelen előnyt más játékosokkal szemben (lásd a 4.3b szabályt). Ha a játékosnak kétségei vannak egy eszköz használatával kapcsolatban, azonnal forduljon a *Bizottsághoz*.

A művégtagot használó játékosra továbbra is vonatkoznak a 4.3a szabály tilalmai az *eszközök* rendeltetéstől eltérő használatára.

25.3b A 10.1b szabály módosítása (Az ütő rögzítése)

Ha az amputált játékos képtelen megtartani vagy meglendíteni az ütőinek többségét anélkül, hogy azokat rögzítse a lábának hiányosságai vagy elvesztése miatt, akkor a játékos elvégezheti az *ütést* az ütő rögzítésével, a 10.1b szabályban előírt büntetés nélkül.

25.3c Segítségnyújtás a labda ejtéséhez, helyezéséhez, visszahelyezéséhez

Minden szabály, amely a játékosnak a labda *ejtését*, helyezését vagy *visszahelyezését* írja elő, amputált játékos esetén úgy módosul, hogy a játékos korlátozás nélkül felhatalmazhat bármilyen más személyt a labdája *ejtésére*, helyezésére és *visszahelyezésére*.

25.3d A „Visszahelyezés" meghatározásának módosítása

Amputált játékos esetén a *visszahelyezés* meghatározásának (és a 14.2b(2) szabály) módosítása megengedi, hogy a játékos a *visszahelyezést* ne csak kézzel, hanem a *felszerelés* valamely darabjának a segítségével is végrehajthassa (például a labdát a helyére guríthatja egy ütővel).

25.4 Módosítások mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékosok részére

A szabály célja: *A 25.4 szabály lehetővé teszi a mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékosnak, hogy egyidejűleg egy segítő és egy caddie segítségét is igénybe vegye, elmagyarázza, hogy egy játékos miként használhat egy mozgássérültek közlekedését támogató eszközt (mint például kerekesszéket vagy egyéb kerekes szállító eszközt, vagy botot, mankót) a beállás felvételének és az ütés végrehajtásának támogatására, valamint módosít bizonyos könnyítési eljárásokat.*

A 25.4a-tól 25.4l-ig terjedő szabályok érvényesek minden mozgássérültek közlekedését támogató eszközre, beleértve a botokat, mankókat, kerekesszékeket és egyéb kerekes szállító eszközöket.

A 24.4m és 25.4n szabályok csak a kerekesszékekre és az egyéb kerekes szállító eszközökre érvényesek.

25.4a Segítségnyújtás a segítőtől vagy bármely más személytől

Mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékos segítséget kaphat akár a segítőjétől, akár bármely más személytől, beleértve egy másik játékost is, az alábbiak szerint:

- Labda felvétele a putting green-en: A 14.1b. szabály úgy módosul, hogy ha a játékos labdája a *green*-en van, akkor a játékos segítője, valamint a *caddie*-je felveheti a labdát a játékos előzetes felhatalmazása nélkül.

- Labda ejtése, helyezése visszahelyezése: Minden szabály, amely a játékosnak a labda *ejtését*, helyezését vagy *visszahelyezését* írja elő, úgy módosul, hogy a játékos korlátozás nélkül felhatalmazhat bármilyen más személyt a labdája *ejtésére*, helyezésére és *visszahelyezésére*.

- A játékos vagy az eszköz beállítása: A 10.2b(5) szabály szerint az ütés megkezdése előtt a játékos kaphat fizikai segítséget bármely személytől a játékos beállítására, illetve a mozgássérült közlekedési eszközének beállítására vagy eltávolítására.

25.4b Tanácsadás a segítő részéről

Mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékos tanácsot kérhet és kaphat a segítőjétől ugyanúgy, miként a játékos tanácsot kér és kap a *caddie*-jétől a 10.2a szabály alapján (Tanácsadás).

A segítő státusza a Szabályok szerint azonos a *caddie*-ével (lásd a 10.3. szabályt), azonban a 25.4j szabályban leírt kivételekkel.

A 10.2a szabály tekintetében a játékos kérhet és kaphat *tanácsot* egyidejűleg mind a segítőtől, mind a caddie-től.

25.4c A játékosnak csak egy segítője lehet

A mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékosnak egyidejűleg csak egyetlen segítője lehet.

Ha a játékosnak egyidejűleg több segítője van, ***általános büntetést*** kap minden egyes szakaszra, ahol a szabálysértés megtörtént, ahogyan a 10.3a.(1) szabály előírja (A játékosnak egyidejűleg csak egy caddie-je lehet).

25.4d A „beállás” meghatározásának módosítása

Egy mozgássérültek közlekedési eszközének a használata befolyásolhatja a játékos *beállását*, számos szabály tekintetében, mint például a szándékolt *beállás* területének meghatározása a 8.1a szabály szerint, és annak eldöntése, hogy egy *rendellenes pályaviszony* zavaró hatása még fennáll-e a 16.1 szabály szerint.

Ennek rendezésére a *beállás* meghatározása így módosul „a játékos lábának és testének helyzete, és amennyiben használják, a mozgássérült közlekedési eszközének helyzete, az *ütés* előkészítéséhez vagy elvégzéséhez”.

25.4e A „Visszahelyezés” meghatározásának módosítása

Mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékos esetén a *visszahelyezés* meghatározásának (és a 14.2b(2) szabály) módosítása megengedi, hogy a játékos a *visszahelyezést* ne csak kézzel, hanem a *felszerelés* valamely darabjának a segítségével is végrehajthassa (például a labdát a helyére guríthatja egy ütővel).

25.4f A 4.3 szabály alkalmazása (A felszerelés használata)

A 4.3 szabály a mozgássérültek közlekedési eszközének használatára is érvényes:

- A játékos akkor használhat mozgássérültek közlekedését támogató eszközt a játékának támogatására, ha az a 4.3b szabályban meghatározott szabványoknak megfelel, és

- Egy mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékosra továbbra is érvényesek a 4.3a szabály tilalmai a rendeltetéstől eltérő használatra.

25.4g A 8.1b(5) szabály módosítása, hogy megengedje mozgássérültek közlekedési eszközének használatát a beálláshoz

A 8.1b(5) szabály szerint nincs büntetés, ha a játékos javítja az *ütés körülményeit* azáltal, hogy a lábát határozottan helyezi el a *beálláshoz*, „beleértve, hogy észszerű mértékben beássa a lábát a homokba”.

Mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékos esetén a 8.1b(5) szabály úgy módosul, hogy az „észszerű mértékben beássa a lábát” tartalmazza:

- Észszerű mértékben beássa a mozgássérültek közlekedési eszközét, vagy

- Ésszerű lépéseket tesz a mozgássérültek közlekedési eszközének elhelyezésére a *beállás* felvételéhez, és igyekszik megakadályozni annak megcsúszását.

Azonban ez a módosítás nem engedi meg a játékosnak, hogy *beállást* építsen ki a mozgássérültek közlekedési eszköze megcsúszásának megakadályozására a lendítés során, mint például, hogy kis dombocskát építsen talajból vagy homokból az eszköz megtámasztására.

Ha a játékos ezt teszi, ***általános büntetést*** kap a talaj felszínének megváltoztatásával *beállás* építése miatt, megsértve a 8.1a(3) szabályt.

25.4h A 10.1b szabály módosítása (Az ütő rögzítése)

Ha a játékos képtelen megtartani vagy meglendíteni az ütőinek többségét anélkül, hogy azokat rögzítse mozgássérültek közlekedési eszközének használata miatt, akkor a játékos elvégezheti az *ütést* az ütő rögzítésével, a 10.1b szabályban előírt büntetés nélkül.

25.4i A 10.1c szabály módosítása (Ütés a játék vonalát átlépve vagy azon állva)

Tekintettel a mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékosokra a 10.1c szabály úgy módosul, hogy az ilyen játékos úgy sem *üthet*, hogy a mozgássérültek közlekedési eszközének bármely része szándékoltan a a *játékvonal* két oldalán van, vagy érinti azt, illetve annak meghosszabbítását a labda mögött.

25.4j A 10.3 szabály módosítása (Caddie-k)

Egy mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékos segítője lehet egyben a játékos *caddie*-je is, de ez nem kötelező.

A játékosnak egyidejűleg lehet egy segítője és egy *caddie*-je is. Ez esetben:

- A segítő nem hordozhatja vagy kezelheti a játékos golfütőit, kivéve amikor segít neki a *beállás* felvételében, a becélzásban az *ütés* megkezdése előtt, illetve udvariasságból segíti a *caddie* meghatározásában leírtaknak megfelelően. De ez nem módosítja a 10.2b(3) szabályt (Tilos bármilyen tárgyat elhelyezni a beállás felvételének elősegítéséhez).

- Ha jelent szabályt megsértve a segítő hordozza vagy kezeli a játékos golfütőit, akkor a játékosnak egyidejűleg két *caddie*-je van, és ***általános büntetést*** kap minden szakaszon, ahol a szabálysértés megtörtént (lásd a 10.3a(1) szabályt).

25.4k A 11.1b(2) szabály módosítása

Mozgássérültek közlekedési eszközét használó játékos esetén a 11.1b(2) szabály úgy módosul, hogy ha a játékos *green*-ről megjátszott mozgó labdája véletlenül eltalálja a mozgássérült közlekedési eszközét, akkor a labdát onnan kell megjátszani, ahol fekszik.

25.4l A 12.2b(1) szabály alkalmazása mozgássérültek közlekedési eszközének használatára a bunkerben lévő homok állagának tesztelése céljából

A 12.2b(1) szabály szerint a játékos „szándékosan nem érintheti meg a *bunker* homokját sem kézzel, sem ütővel, gereblyével vagy más eszközzel a homok állagának tesztelésére, hogy információt szerezzen a soron következő *ütéséhez*”.

Ez vonatkozik a homok állagának szándékos tesztelésére a mozgássérültek közlekedési eszközével is.

Azonban a játékos bármilyen más okból büntetés nélkül hozzáérhet a homokhoz a mozgássérültek közlekedési eszközével.

25.4m Kerekes szállító eszközt használó játékos esetén: Az oldalsó könnyítési lehetőség módosítása piros büntetőterületen lévő, vagy játszhatatlan labda miatt

Ha egy kerekes szállító eszközt használó játékos oldalsó könnyítést vesz igénybe *piros büntetőterületen* lévő, vagy játszhatatlan labda miatt, a 17.1d(3) és a 19.2c szabályok úgy módosulnak, hogy a megengedett *könnyítési terület* mérete megnövekedik két *ütőhosszról* négy *ütőhosszra*.

25.4n Kerekes szállító eszközt használó játékos esetén: A 19.3b szabályban előírt büntetés módosítása (Könnyítési lehetőségek játszhatatlan labda miatt a bunkerben)

Ha egy kerekes szállító eszközt használó játékos könnyítést vesz igénybe egy bunkerban lévő játszhatatlan labda miatt, akkor a 19.3b szabály úgy módosul, hogy a játékos vonalon hátrafelé könnyítést vehet igénybe a bunkeren kívül **egy büntető ütésért**.

25.5 Módosítások szellemileg sérült játékosok számára

A szabály célja: A 25.5 szabály a szellemileg sérült játékos számára lehetővé teszi, hogy segítséget vehessen igénybe egyidejűleg mind egy caddie-től, mind egy segítőtől, és tisztázza a felügyelő szerepét, aki nincs konkrétan egy játékoshoz rendelve, és aki nem adhat tanácsot.

25.5a Segítségnyújtás segítőtől vagy felügyelőtől

A szellemileg fogyatékos játékosok által igényelt segítség mértéke egyedenként változó.

A *Bizottság* biztosíthatja vagy megengedheti szellemileg fogyatékos játékosok számára segítő vagy felügyelő segítségét.

- A segítő segíti az adott játékost annak játékában és a Szabályok alkalmazásában:
  - A segítő státusza a Szabályok szerint azonos a *caddie*-ével (lásd a 10.3. szabályt), azonban a 25.5c szabályban leírt kivételekkel.
  - A 10.2a szabály (Tanácsadás) tekintetében a játékos kérhet és kaphat *tanácsot* egyidejűleg mind a segítőtől, mind a *caddie*-től.
- A felügyelő egy *Bizottság* által kirendelt személy, aki segíti a szellemileg fogyatékos játékosokat a versenyben:

- A felügyelő nem egy meghatározott játékoshoz van kirendelve, az a feladata, hogy bármely szellemileg fogyatékos játékosnak szükség szerint segítsen.

- A felügyelő a Szabályok szerint *külső tényező*.

- A játékos nem kérhet és nem kaphat *tanácsot* a felügyelőtől.

25.5b A játékosnak csak egy segítője lehet

A szellemileg fogyatékos játékosnak egyidejűleg csak egyetlen segítője lehet.
Ha a játékosnak egyidejűleg több segítője van, ***általános büntetést*** kap minden egyes szakaszra, ahol a szabálysértés megtörtént, ahogyan a 10.3a.(1) szabály előírja (A játékosnak egyidejűleg csak egy caddie-je lehet).

25.5c A 10.3 szabály módosítása (Caddie-k)

Egy szellemileg fogyatékos játékos segítője lehet egyben a játékos *caddie*-je is, de ez nem kötelező.

A játékosnak egyidejűleg lehet egy segítője és egy *caddie*-je is. Ez esetben:

- A segítő nem hordozhatja vagy kezelheti a játékos golfütőit, kivéve amikor segít neki a *beállás* felvételében, a becélzásban az *ütés* megkezdése előtt (ha a *Bizottság* engedélyezi), illetve udvariasságból segíti a *caddie* meghatározásában leírtaknak megfelelően. De ez nem módosítja a 10.2b(3) szabályt (Tilos bármilyen tárgyat elhelyezni a beállás felvételének elősegítéséhez).

- Ha jelent szabályt megsértve a segítő hordozza vagy kezeli a játékos golfütőit, akkor a játékosnak egyidejűleg két *caddie*-je van, és ***általános büntetést*** kap minden szakaszon, ahol a szabálysértés megtörtént (lásd a 10.3a(1) szabályt).

25.5d A 14.1b szabály módosítása (Aki felveheti a labdát)

A 14.1b. szabály úgy módosul, hogy ha a játékos labdája a *green*-en van, akkor a játékos segítője, valamint a *caddie*-je felveheti a labdát a játékos előzetes felhatalmazása nélkül.

25.5e Mind szellemi, mind fizikai fogyatékossággal élő játékosok

Mind szellemi, mind fizikai fogyatékossággal élő játékosok esetén javasolt, hogy a Bizottság egyesítse a 25. szabály egyes szabályait, hogy mindkét fogyatékossági típusnak megfeleljenek.

25.6 Általános rendelkezések minden fogyatékossági kategória számára

25.6a Indokolatlan késlekedés

Az 5.6a szabály alkalmazása az indokolatlan késlekedés tilalmára fogyatékossággal élő játékosok esetén:

- Minden *Bizottságnak* saját mérlegelése szerint kell önálló észszerű követelményeket megszabnia, figyelembe véve a pálya nehézségi fokát, az időjárási viszonyokat (tekintettel arra, hogy miként befolyásolják a mozgássérültek közlekedési eszközeinek használatát), a verseny sajátosságait, valamint a versenyző játékosok fogyatékosságának mértékét.

- Mindezeket figyelembe véve helyénvalónak látszik, hogy a *Bizottság* enyhébben értelmezze, hogy mi képez indokolatlan késlekedést.

25.6b Ejtés

A 14.3b szabály (A labdát szabályosan kell ejteni) alkalmazásakor, minthogy a fizikai korlátok megnehezítik vagy lehetetlenné teszik bizonyos fogyatékkal élők számára, hogy tudják, hogy valóban térdmagasságból *ejtették-e* a labdát, a *Bizottságnak* el kell fogadnia a játékosok észszerű megítélését arról, hogy helyesen jártak el. Továbbá a *Bizottság* köteles elfogadni minden észszerű erőfeszítést a labda térdmagasságból való *ejtésére*, figyelembe véve a játékos fizikai korlátait.

Lásd a Bizottsági Eljárások 5D. fejezetét (további útmutatások a 25. Szabályhoz és a versenyekhez fogyatékkal élő játékosok esetén).

Meghatározások

A pálya területei (Areas of the Course)

A *pályát* alkotó öt meghatározott terület:

- az *általános terület*
- az *elütőterület,* ahonnan a játékosnak az adott szakasz megjátszását el kell kezdenie
- az összes *büntetőterület,*
- az összes *bunker*, és
- a játékos által éppen megjátszott szakasz *greenje*.

Akadály (Obstruction)

Bármilyen mesterséges tárgy, kivéve a *pálya szerves részét képező tárgyakat* vagy a *pályahatárt jelző tárgyakat*.

Példák az *akadályokra*:

- mesterségesen burkolt utak és gyalogutak, beleértve azok mesterséges szegélyét is
- épületek és csapadék ellen védő menedékek
- öntöző szórófejek, lefolyócsövek és öntöző- vagy kapcsolódobozok
- *karók*, falak, korlátok és kerítések (**azonban** nem akkor, ha ezek *pályahatárt jelző tárgyak*, amelyek a *pálya* határvonalát jelölik ki vagy jelzik)
- golfkocsik, fűnyírók, autók vagy egyéb járművek
- hulladékgyűjtők, jelzőtáblák és padok
- a játékosok *felszerelései*, *zászlórudak* és gereblyék.

Egy *akadály* vagy *mozdítható* vagy *mozdíthatatlan*. Ha a *mozdíthatatlan akadály* egy része (pl. egy kapu, ajtó vagy egy rögzített kábel) megfelel a *mozdítható akadály* meghatározásának, akkor ezt *mozdítható akadálynak* kell tekinteni.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 8. fejezet, F-23. helyi mintaszabály (a *Bizottság* helyi szabályt hozhat arra, hogy bizonyos *akadályokat* ideiglenes *mozdíthatatlan akadály*nak kell tekinteni, amelyre speciális könnyítések vonatkoznak).

Az ütés iránya (játék vonala, Line of Play)

Vonal, amelyen az *ütés* után a játékos szándéka szerint a labdája haladni fog, beleértve a vonal mentén a talaj felett, illetve a vonal két oldalától észszerű távolságban húzódó területet.

Az *ütés iránya* nem szükségszerűen két pont közötti egyenes vonal (lehet pl. ívelt vonal is attól függően, hogy a játékos hova szándékozik a labdát juttatni).

Az ütés környezete (Conditions Affecting the Stroke)

A játékos nyugalomban levő labdájának *fekvése*, a szándékolt *beállás* területe, a szándékolt lendítés területe, a *játék vonala* és a *könnyítési terület*, ahol a játékos *ejteni* vagy helyezni fogja a labdát.

- A „szándékolt *beállás* területe" egyfelől az a terület, ahol a játékos a lábát megveti, másfelől az a teljes terület, amely észszerű módon befolyásolhatja a játékos testtartását a szándékolt *ütésre* való felkészülés és az *ütés* során.

- A „szándékolt lendítés területe" az a teljes terület, amely észszerű módon befolyásolhatja a hátra- vagy előrelendítés bármely mozdulatrészét vagy a szándékolt *ütéshez* szükséges lendítést.

- A „*fekvés*", a „*játék vonala*" és a „*könnyítési terület*" meghatározásait lásd külön e Meghatározások részben.

Állat (Animal)

Az állatvilág élő egyedei, beleértve az emlősöket, a madarakat, a hüllőket, a kétéltűeket és a gerincteleneket (pl. férgek, rovarok, pókok és rákfélék).

Állat vájta üreg (Animal Hole)

Állat által földbe ásott üreg, **kivéve** a *laza természetes anyagnak* minősített *állatok* (pl. férekg vagy rovarok) által ásott üreg.

Az *állat vájta üreg* fogalmába tartoznak az alábbiak:

- az *állat* által az üregből kiásott fellazított anyag

- az üreghez vezető kitaposott ösvény vagy csapás, és

- az állat által földalatti ásás közben feltúrt vagy megváltoztatott talajrész.

Általános büntetés (General Penalty)

Match playben szakaszvesztés vagy *stroke playben* két büntetőütés.

Általános terület (General Area)

A *pálya* teljes *területe*, **kivéve** a másik négy meghatározott területet. Ezek: (1) az *elütőterület,* ahonnan a játékosnak az adott szakasz megjátszását el kell kezdenie, (2) az összes *büntetőterület*, (3) az összes *bunker* és (4) a játékos által éppen megjátszott szakasz *greenje.*

Az *általános területbe* tartozik:

- a *pályán* lévő összes elütőhely, ami nem *elütőterület*, és
- az összes *idegen green*.

Beállás (Stance)

Az *ütéshez* készülődő és az azt elvégző játékos lábának és testének helyzete.

Besüppedt (Embedded)

Amikor a játékos labdája a játékos előző *ütésének* eredményeként létrejött saját labdabenyomódásában van, és a labda egy része pedig a talajszint alatt van.

A labdának nem kell feltétlenül érintkeznie a talajjal ahhoz, hogy *besüppedtnek* számítson (pl. a labda és a talaj között lehet fű és *laza természetes anyag*).

Bizottság (Committee)

A versenyért vagy a *pályáért* felelős személy vagy csoport.

Lásd: *Bizottsági* **eljárások, 1. fejezet** (a *Bizottság* hatáskörének ismertetése).

Bíró (Referee)[1]

A *Bizottság* által kijelölt hivatalos személy, akinek feladata a ténykérdések eldöntése és a Szabályok alkalmazása.

---

1 Lektori megjegyzés: Magyarországon a bírók kötelezően tagjai a Bizottságnak. Szövetségi versenyekre a bírókat a Magyar Golf Szövetség küldi, klub- és egyéb versenyekre a rendező kéri fel őket, vagy a szövetségtől kérik a bírók kiküldését.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 6C. fejezet (amely elmagyarázza a *bíró* feladatait és hatáskörét).

Bunker (Bunker)

Erre a célra kialakított homokos terület, amely a gyep vagy a föld eltávolítása miatt gyakran egy mélyedés.

Az alábbiak nem a *bunker* részei:

- a kialakított terület széle, szegélye, oldalfala vagy pereme, amelynek anyaga föld, fű, tömörített gyep vagy valamilyen mesterséges anyag,
- a kialakított terület szélén belüli föld, ott növő vagy oda rögzült természetes tárgy (pl. fű, bokor vagy fás területek),
- a kialakított területről kiszóródott vagy annak szélén kívül levő homok, és
- a *pályán* lévő összes egyéb homokos terület, amely nem a kialakított terület szélén belül van (pl. kiszáradások, egyéb természetes homokos területek vagy a pályán belüli gondozatlan területként emlegetett területek).

A *bunker* a *pálya területeként* meghatározott öt terület egyike.

A *Bizottság* egy kialakított homokos területet nyilváníthat az *általános terület* részévé (ez azt jelenti, hogy az ebben az esetben nem *bunker*), egy nem kialakított homokos területet pedig definiálhat *bunkerként*.

Ha a *bunker* felújítás alatt áll, és a *Bizottság* az egész *bunkert felújítás alatti területté* nyilvánítja, azt az *általános terület* részének (azaz nem *bunkernek*) kell tekinteni.

A Meghatározásokban és a 12. szabályban használt „homok” szó jelentése minden, homokhoz hasonlító anyag, amelyet a *bunker* kialakításához használtak (pl. zúzott kagylóhéj), illetve homokkal kevert bármilyen föld.

Büntetőterület (Penalty Area)

Olyan terület, ahonnan egy büntetőütéses könnyítés engedélyezett, ha a játékos labdája itt kerül nyugalomba.

A *büntetőterület*:

- a *pályán* lévő bármilyen víz (függetlenül attól, hogy azt a *Bizottság* kijelölte-e), beleértve a tengert, természetes vagy mesterséges tavat, folyót, árkot, felszíni vízelvezető árkot vagy egyéb nyílt vízfolyást (akkor is, ha nincs benne víz), és

- a *Bizottság* által *büntetőterületként* meghatározott bármely egyéb pályaszakasz.

A *büntetőterület* a *pálya területeként* meghatározott öt terület egyike.

Két különböző típusú *büntetőterület* van, amelyeket a *jelölés*ükre használt színekkel különböztetnek meg:

- sárga *büntetőterületek* (sárga vonallal vagy sárga *karók*kal jelölve), ahonnan a játékos két könnyítési lehetőséget kap (17.1d(1) és (2) szabály)

- piros *büntetőterületek* (piros vonallal vagy piros *karók*kal jelölve), ahonnan a játékos a sárga *büntetőterülete*n már rendelkezésére álló két könnyítési lehetőség mellett még egy további oldalsó könnyítési (17.1d(3) szabály) lehetőséget kap.

Ha a *Bizottság* nem jelölte ki vagy nem jelezte a *büntetőterület* színét, azt piros *büntetőterületnek* kell tekinteni.

A *büntetőterület* széle a földtől felfelé és a föld alá is kiterjed:

- Ez azt jelenti, hogy a *büntetőterület* szélén belüli összes terület és minden más (pl. bármilyen természetes vagy mesterséges tárgy) a *büntetőterület* része attól függetlenül, hogy az a földfelszínen, azon felül vagy alul található.

- Ha egy tárgy a *büntetőterület* szélén belül és kívül is található (pl. a *büntetőterületen* átívelő híd vagy a határon belül gyökeret eresztett fa, amelynek az ágai átnyúlnak a határon kívülre vagy fordítva), az adott tárgynak kizárólag az a része számít *büntetőterületnek*, amely a határon belül van.

A *büntetőterület* szélét *karók*kal, vonallal vagy fizikai jellemzőkkel kell meghatározni:

- *Karók:* a *karók*kal történő *jelölés* esetén a *büntetőterület* széle a *karók* külső oldala közötti, talajszint vonalában húzódó vonal, és a *karók* beletartoznak a *büntetőterületbe.*

- *Vonalak:* a földre festett vonallal történő *jelölés* esetén a vonal külső széle a *büntetőterület* széle, és a vonal beletartozik a *büntetőterületbe*

- *Fizikai jellemzők:* a fizikai jellemzőkkel (pl. tengerparttal, kiszáradt területtel vagy támfallal) történő *jelölés* esetén a *Bizottságnak* kell megmondania, hogy miként határozzák meg a *büntetőterület* szélét.

Amikor a *büntetőterület* szélét vonallal vagy fizikai jellemzőkkel jelölik, *karók*at is használhatnak a *büntetőterület jelölés*ére, **azonban** a *karók*nak itt nincs más jelentésük.[2]

Amikor a *Bizottság* nem határozza meg egy vízfelület határát, az adott *büntetőterület* szélét annak természetes határai jelentik (vagyis az, ahol a talajszint elkezd lejteni a víz meder felé.

Ha egy nyílt vízfolyás általában nem tartalmaz vizet (pl. olyan vízelvezető árok vagy vízleeresztő terület, amelyben az esős évszakon kívül nincs víz), a *Bizottság* dönthet úgy, hogy ez a terület az *általános terület* része (tehát nem *büntetőterület*).

Caddie (Caddie)

Az a személy, aki a játékosnak a *versenykör* során segít, pl. azzal, hogy:

- *viszi, szállítja vagy kezeli az ütőket:* a *caddie* – függetlenül attól, hogy a játékos így nevezi-e őt – az a személy, aki pl. golfkocsin vagy golftrolin a játékos ütőit viszi, szállítja vagy a játék közben kezeli, **kivéve, ha** ezt azzal a céllal teszi, hogy félretegye az útból a játékos ütőit, táskáját vagy golfkocsiját, vagy ha ezt szívességből teszi (pl. egy ott felejtett ütőt a játékos után visz).

- *tanácsot ad:* a játékos *caddie*-je (a *partneren* vagy a *partner caddie*-jén kívül) az egyetlen személy, akitől a játékos *tanácsot* kérhet.

A *caddie* más módon is segíthet a játékosnak, ha azt a Szabályok megengedik (lásd: 10.3b. szabály).

Ejtés (Drop)

A kézben tartott labda elengedése annak *játékba* hozása céljából oly módon, hogy a labda leesik.

Ha a játékos nem a labda *játékba* hozása céljából ejti el a labdát, az nem tekinthető *ejtettnek,* és nincs *játékban* (lásd: 14.4. szabály).

Minden könnyítési szabály egy külön *könnyítési területet* határoz meg, ahová a labdát *ejteni* kell, és ahol a labdának nyugalomba kell kerülnie.

A könnyítés alkalmazásakor a játékosnak térdmagasságban kell elengednie a labdát úgy, hogy az:

---

2 Lektori megjegyzés: a karók itt csak a figyelemfelhívás eszközei, a büntetőterület széleit vonalak vagy fizikai jellemzők jelölik, de nem a karók.

- függőlegesen essen le anélkül, hogy azt a játékos dobná, csavarná vagy gurítaná, vagy bármilyen más mozdulattal befolyásolná, hogy a labda hol kerüljön nyugalomba, és

- földet érés előtt ne érjen a játékos egyetlen testrészéhez vagy a *felszerelés* egyetlen részéhez sem (lásd: 14.3b. szabály).

Elérhető legnagyobb könnyítési pont (Point of Maximum Available Relief)

A *bunkerben* (16.1c. szabály) vagy a *greenen* (16.1d. szabály) található *rendellenes pályaviszony* miatti – büntetés nélküli könnyítésre vonatkozó – viszonyítási pont, amikor nincs *legközelebbi teljes könnyítési pont*.

Az elérhető legnagyobb könnyítési pont a labda számára becsléssel kiválasztott olyan hely, amely:

- a labda eredeti helyéhez legközelebb van, **azonban** nem közelebb a *lyukhoz,*

- a *pálya területén* van, és

- ahol a *rendellenes pályaviszony* a legkisebb mértékben befolyásolja azt az *ütést*, amelyet a játékos az eredeti helyről végzett volna el, ha a zavaró hatás nem állt volna fenn.

A viszonyítási pont ki*jelölés*éhez a játékosnak meg kell határoznia, hogy milyen ütőt, *beállást*, lendítést és *ütésirányt* választott volna az adott *ütés* elvégzéséhez.

A játékosnak nem kell szimulálnia az adott *ütést* úgy, hogy tényleg elvégzi a *beállást* és a kiválasztott ütővel történő lendítést (**azonban** ajánlott, hogy a pontos becslés érdekében a játékos ezt megtegye).

Az *elérhető legnagyobb könnyítési pont* meghatározásához a labda *fekvését akadály*ozó zavaró hatás relatív mértékét, a játékos szándékolt *beállásának* és lendítésének területét, valamint – kizárólag a *greenen* – az *ütésirányt* kell összevetni. Például az *ideiglenes víz* miatti könnyítéskor:

- az *elérhető legnagyobb könnyítési pont* ott lehet, ahol a labda sekélyebb vízben van, mint amilyenben a játékos állna (ami a *beállást* befolyásolja jobban a labda *fekvéséhez* és a lendítéshez képest) vagy a labda mélyebb vízben van, mint amilyenben a játékos állna (ami a *fekvést és a* lendítést befolyásolja jobban a *beálláshoz* képest)

- a *greenen* az *elérhető legnagyobb könnyítési pontot* az *ütésirány* alapján lehet meghatározni, vagyis amely mentén a labdának haladnia kell az *ideiglenes víz* legsekélyebb vagy legrövidebb szakaszán.

Ellenfél (Opponent)

Az a személy, aki ellen egy játékos mérkőzést játszik. Az *ellenfél* szó csak *match playben* használatos.

Elmozdult (Moved)

Amikor a nyugvó labda az eredeti helyét elhagyva egy másik helyen kerül nyugalomba, és ez szabad szemmel is látható (függetlenül attól, hogy azt történetesen látta-e valaki vagy sem).

Ez a labda – eredeti helyéről – felfelé, lefelé és vízszintesen bármely irányba történt elmozdulására egyaránt értendő.

Ha a labda csak inog (néha ezt a billegés szóval illetik) és az eredeti helyén marad, vagy oda visszatér, a labda nem *mozdult el*.

Elütőterület (Teeing Area)

Az a terület, ahonnan a játékosnak az adott szakasz megjátszását el kell kezdenie.

Az *elütőterület* téglalap alakú és két *ütőhossz* mélységű, amelynek:

- elülső szélét a *Bizottság* által felállított két elütőbója legelülső pontjai közötti vonal jelöli, és
- az oldalsó széleit az elütőbóják legkülsőbb pontjaitól visszafelé húzódó vonal jelöli ki.

Az *elütőterület* a *pálya területeként* meghatározott öt terület egyike.

A *pályán* lévő összes egyéb elütőhely (akár ugyanazon, akár bármelyik másik szakaszon) az *általános terület* része.

Elveszett (Lost)

A labda állapota, ha három percen belül nem találják meg attól kezdve, hogy a játékos vagy a *caddie*-je (vagy a játékos *partnere* vagy annak *caddie*-je) keresni kezdi.

Ha a keresés elkezdődik, majd nyomós okból egy időre megszakad (pl. a játékos abbahagyja a keresést, amikor a játékot felfüggesztik vagy félre kell állnia, hogy egy másik játékos játszhasson) vagy amikor a játékos tévedésből *idegen labdát* gondol a sajátjának:

- a megszakítás és a keresés újrakezdése között eltelt idő nem számít, és
- a keresésre engedélyezett idő összesen három perc, beleértve a megszakítás előtti és az újrakezdés utáni keresési időt is.

Eredménykártya (Scorecard)

Az a dokumentum, ahova *stroke playben* a játékos minden egyes szakaszon elért eredményét feljegyzik.

Az *eredménykártyát* a *Bizottság* által jóváhagyott bármilyen papír alapú vagy elektronikus formátumban vezethetik oly módon, hogy azon:

- minden egyes szakaszra feljegyzendő a játékos eredménye
- feljegyzendő a játékos hendikepje, amennyiben hendikepversenyt játszanak, és
- a *jegyzőnek* és a játékosnak hitelesítenie kell az eredményeket, valamint hendikepverseny esetén a játékosnak hitelesítenie kell a saját hendikepjét vagy kézzel történő aláírással vagy a *Bizottság* által elfogadott elektronikus hitelesítéssel.

Match playben nincs előírva az *eredménykárty*a használata, de a játékosok használhatják azt az eredmény követésére.

Fekvés (Lie)

Az a hely, ahol a labda nyugalomba került, és bármely ott növő vagy oda rögzült természetes tárgy, *mozdíthatatlan akadály*, *pálya szerves részét képező tárgy* vagy *pályahatárt jelző tárgy,* amely a labdával érintkezik vagy közvetlenül a labda mellett van.

A *laza természetes anyagok* és a *mozdítható akadályok* nem tartoznak a labda *fekvéséhez*.

Felszerelés (Equipment)

Minden olyan tárgy, amelyet a játékos vagy a *caddie*-je használ, visel, fog vagy visz.

A *pálya* gondozásához használt tárgyak (pl. gereblyék) csak addig tekintendők *felszerelésnek*, amíg azokat a játékos vagy a *caddie* a kezében tartja vagy viszi.

Felszerelésre vonatkozó szabályok (Equipment Rules)

A játékosok által a *versenykörben* használható ütőkre, labdákra és egyéb *felszerelésre* vonatkozó előírások és más szabályok. A *felszerelésre vonatkozó szabályokat* lásd: *www.RandA.org*.

Felújítás alatti terület (Ground Under Repair)

Bármely olyan része a *pályának*, amelyet a *Bizottság* (annak meg*jelölés*ével vagy más módon) *felújítás alatti területként* határoz meg. A *felújítás alatti terület* fogalmába mindkét alábbi terület beletartozik:

- a meghatározott terület kerületén belül lévő összes terület és

- a meghatározott területen belül gyökeret eresztett bármely fű, bokor, fa vagy egyéb ott növő vagy oda rögzült természetes tárgy, beleértve azok bármely részét, amely a meghatározott terület szélén kívülre, a talaj felett túlnyúlik, **azonban** kivéve az említett tárgyak bármely részét (például a fa gyökerét), amely a meghatározott terület szélén a talajhoz illeszkedve vagy a talajban nyúlik át.[3]

A *felújítás alatti területbe* emellett beletartoznak az alábbiak, akkor is, ha azokat a *Bizottság* nem ekként határozza meg:

- bármely lyuk, amelyet a *Bizottság* vagy a *pálya*karbantartók hoztak létre:

  - a *pálya* kialakításának területe (pl. egy kihúzott karó után maradt lyuk vagy a dupla greenen lévő lyuk, amelyet egy másik szakasz megjátszásához használnak), vagy

  - a *pálya* karbantartás alatt álló területe (pl. egy gyeptégla vagy fatönk eltávolítása, csővezeték lefektetése után maradt lyuk, **azonban** a gyeplevegőztetés okozta szellőzőlyukak nem tartoznak ide).

- későbbi elszállítás céljából halomba gyűjtött fű- és lombhulladék vagy bármilyen más anyag. **Azonban:**

  - későbbi elszállítás céljából halomba gyűjtött természetes anyag *laza természetes anyagnak* is számít, továbbá

  - a *pályán* hagyott bármilyen anyag, amelyet nem szándékoznak eltávolítani, nem tekintendő *felújítás alatti területnek*, kivéve, ha a *Bizottság* akként határozza meg;

- bármely *állati* élőhely (pl. madárfészek), amely olyan közel van a játékos labdájához, hogy a játékos *ütése* vagy *beállása* kárt tenne benne, **kivéve, ha** ezt az élőhelyet *laza természetes anyagként* meghatározott *állat* (pl. féreg vagy rovar) hozta létre.

A *felújítás alatti terület* szélét *karók*kal, vonallal vagy fizikai jellemzőkkel kell meghatározni:

---

3 Lektori megjegyzés: azaz a felújítás alatti területről átnyúló növényzet vagy annak bármely része a felújítás alatti területhez tartozik. Azonban a felújítás alatti területen kívül gyökeret eresztett növényzet vagy annak bármely átnyúló része miatt ez a növényzet nem tartozik a felújítás alatti területhez.

- *Karók:* *karók*kal történő *jelölés* esetén a *felújítás alatti terület* széle a *karók* külső oldala közötti, talajszint vonalában húzódó vonal, a *karók* pedig beletartoznak a *felújítás alatti területbe.*

- *Vonalak:* földre festett vonallal történő *jelölés* esetén a vonal külső széle a *felújítás alatti terület* széle, a vonal pedig beletartozik a *felújítás alatti területbe.*

- *Fizikai jellemzők:* a fizikai jellemzőkkel (pl. virágágyással vagy gyepiskolával) történő *jelölés* esetén a *Bizottságnak* meg kell határoznia, hogy mi képezi a *felújítás alatti terület* szélét.

Amikor a *felújítás alatti terület* szélét vonallal vagy fizikai jellemzőkkel jelölik, *karók*at is használhatnak a *felújítás alatti terület jelölés*ére, **azonban** a *karók*nak itt nincs más jelentésük.[4]

Fél (Side)

Két vagy több *partner*, akik egységként versenyeznek egy *versenykörben match play*ben vagy *stroke playben*.

A *partnerek* mindegyik csoportja egy-egy *felet* alkot, függetlenül attól, hogy minden *partner a* saját labdáját játssza-e meg *(Four-Ball)* vagy a *partner*ek egy labdával játszanak *(Foursome)*.

A *fél* fogalma nem ugyanaz, mint a csapaté. Csapatversenyben minden csapat egyénekként vagy *felekként* versenyző játékosokból áll.

Four-Ball (Four-Ball)

Játékforma, amelyben a *feleket* két-két *partner* alkotja, és mindenki a saját labdáját játssza meg. A *fél* adott szakaszon elért eredményének a két *partner* közül az adott szakaszt alacsonyabb eredménnyel teljesítő játékos eredménye számít.

A *Four-Ball* játszható *match-play* versenyként, amikor egy két *partnerből* álló *fél* játszik egy másik két *partnerből* álló *féllel*, vagy *stroke-play* versenyként, amikor több két-két *partnerből* álló *fél* játszik egymással.

Foursome, más néven „felváltva ütés" (Foursomes, Alternate shots)

Ebben a játékformában két *partner* alkot egy *felet,* akik minden szakaszon ugyanazt a labdát játsszák meg felváltva.

---

4 Lektori megjegyzés: azaz a karók csak a figyelemfelhívás eszközei, a felújítás alatti terület szélét vagy vonal vagy fizikai alakzat jelöli, de nem a karók.

A *Foursome* játszható *match-play* versenyként, amikor egy két *partnerből* álló *fél* játszik egy másik két *partnerből* álló *féllel*, vagy *stroke-play* versenyként, amikor több két-két *partnerből* álló *fél* játszik egymással.

Idegen green (Wrong Green)

A *pályán* lévő bármelyik green, kivéve a játékos által éppen megjátszott szakasz *greenje*. Az *idegen green* fogalmába tartozik:

- a többi szakasz *green*je, amelyeket az adott időben a játékos nem játszik meg,
- egy olyan szakasz rendes *green*je, ahol helyette ideiglenes greent használnak, és
- a gurításra (putting), a chip ütésre vagy a pitch ütésre használt összes gyakorlógreen, kivéve, ha a *Bizottság* ezt helyi szabályban kizárja.

Az *idegen greenek* az *általános terület* részei.

Idegen hely (Wrong Place)

A *pálya* bármely része, kivéve azt a részt, ahol a Szabályok értelmében a játékosnak a labdáját meg kell vagy meg lehet játszania.

Példák az *idegen helyről* való játékra:

- Úgy játsszák meg a labdát, hogy előzőleg a labda *visszahelyezése* rossz helyen történt vagy a Szabályokkal ellentétben a labdát nem *helyezték vissza.*
- *Ejtett* labdát játszanak meg az előírt *könnyítési területen* kívülről.
- Rossz szabály szerint végeznek el könnyítést, így a labdát a Szabályok által nem megengedett helyen *ejtik,* és onnan játsszák meg.
- *Játékon kívüli területről* játszanak meg egy labdát vagy a *játékon kívüli terület*en van a játékos szándékolt *beállásának* vagy lendítésének helye.

Ha egy labdát a szakasz megjátszásának kezdetén vagy egy hiba kijavítása közben az *elütőterületen* kívülről játszanak meg, az nem számít *idegen helyről* való játéknak (lásd: 6.1b. szabály).

Idegen labda (Wrong Ball)

Bármelyik labda, amelyik nem a játékosé:

- *játékban* lévő labdája (függetlenül attól, hogy az az eredeti vagy egy *cserelabda)*

- *ideiglenes labdája* (mielőtt azt a 18.3c. szabály szerint feladják), vagy
- a *stroke playben* a 14.7b. vagy a 20.1c. szabály szerint megjátszott második labdája.

Példák az *idegen labdára*:

- másik játékos *játékban* lévő labdája;
- gazdátlan labda;
- a játékos saját labdája, amely *pályahatáron kívül* van, *elveszett*, felvették vagy még nem került vissza *a játékba*.

Ideiglenes labda (Provisional Ball)

Egy másik megjátszott labda abban az esetben, ha a játékos éppen megjátszott labdája:

- *pályahatáron kívülre* kerülhetett, vagy
- a *büntetőterületen* kívül *elveszhetett*.

Az *ideiglenes labda* kizárólag akkor lesz a játékos *játékban* lévő labdája, ha a 18.3c. szabály szerint játsszák meg.

Ideiglenes víz (Temporary Water)

A talaj felszínén összegyűlt bármilyen víz (pl. esőből, öntözésből származó pocsolyák vagy egy felszíni víztest túlfolyása), ami:

- nem a *büntetőterületen van, és*
- a játékos *beállása* előtt vagy után is látható (anélkül, hogy a játékos erős nyomást gyakorolna a talajra).

Nem elég, hogy a talaj csupán vizes, sáros vagy puha, illetve hogy a víz csak akkor látszódik átmenetileg, amikor a játékos a talajra lép; az összegyűlt víznek a *beállás* előtt vagy után is jelen kell lennie.

Különleges esetek:

- A **harmat és a dér** nem *ideiglenes víz.*
- A ***hó és a természetes jég*** (nem dér) a játékos választásától függően vagy *laza természetes anyag*, vagy – ha a talajon van – *ideiglenes víz.*
- A **műjég** *akadálynak számít*.

Javítás (Improve)

Az *ütés környezetét* befolyásoló egy vagy több tényező vagy más fizikai körülmény változtatása, ami hatással van a pálya állapotára, azért, hogy a játékos az *ütésnél* előnyhöz jusson.

Játékban van (In Play)

A játékos labdájának minősítése akkor, amikor a labda a *pályán* fekszik és egy szakasz megjátszásához használják:

- a labda akkor válik *játékban lévő* labdává egy szakaszon:
  - ha a játékos az *elütőterületen* belülről ütést tesz, vagy
  - ha *match playben* a játékos az *elütőterületen* kívül üti el, és az *ellenfél* nem érvényteleníti az *ütést* a 6.1b. szabály szerint;
- a labda mindaddig *játékban* marad, amíg nem kerül a *lyukba*, **kivéve, ha** tovább már nincs *játékban,* mert:
  - felvették a *pályáról,*
  - *elveszett* (akkor is, ha a *pályán* van nyugalomban) vagy a *pályahatáron kívül* kerül nyugalomba, vagy
  - egy másik labdára *cserélték ki* – még akkor is, ha ezt szabály nem engedi.

A *játékban* nem lévő labda *idegen labda*.

A játékosnak egyszerre csak egy labdája lehet *játékban*. (Lásd: a 6.3d. szabály azokra a korlátozott esetekre, amikor a játékos egy időben és egy szakaszon egynél több labdát is megjátszhat.)

A Szabályokban a „nyugvó labda” vagy „mozgásban lévő labda” kifejezés azt jelenti, hogy a labda *játékban van*.

Amikor a *labdajelölő* a *játékban* lévő labda pontos helyét jelző pozícióban van:

- ha a labdát nem vették fel, az még mindig *játékban van* és
- ha a labdát felvették és *visszahelyezték*, a labda akkor is *játékban van*, ha a *labdajelölőt* nem távolították el.

Játékon kívüli terület (No Play Zone)

A *pálya* azon része, ahol a *Bizottság* döntése értelmében tilos a játék. A *játékon kívüli területet* vagy *rendellenes pályaviszony* vagy *büntetőterület* részeként kell meghatározni.

A *Bizottság* bármilyen okból dönthet a *játékon kívüli terület* használatáról, pl.:

- a vadon élő állatok, állati élőhelyek és környezetvédelmi szempontból érzékeny területek védelme;
- a facsemetéket, virágágyásokat, gyepiskolákat, újragyepesített területeket vagy egyéb beültetett részeket érő károk megelőzése;
- a játékosok bármilyen veszéllyel szembeni védelme és
- a történelmi vagy kulturális értékkel *bíró* területek állapotának megőrzése érdekében.

A *Bizottságnak* a *játékon kívüli terület* szélét vonallal vagy *karók*kal kell kijelölnie, és a vonalnak vagy a *karók*nak (vagy a *karók* tetejének) úgy kell jelölniük a *játékon kívüli területet*, hogy az megkülönböztethető legyen a *rendellenes pályaviszonytól* vagy a *játékon kívüli területet* nem tartalmazó *büntetőterülettől*.

Jegyző (Marker)

Az a személy, aki *stroke playben* egy játékos eredményét annak *eredménykártyájára* feljegyzi és azt hitelesíti. A *jegyző* lehet egy másik játékos, **de** nem lehet a játékos *partnere*.

A *Bizottság* meghatározhatja, hogy ki legyen a játékos *jegyzője* vagy meghatározhatja, hogy a játékosok hogyan választhatnak maguknak *jegyzőt*.

Jelölés (Mark)

Megjelölni azt a helyet, ahol a labda nyugalomba került:

- vagy úgy, hogy a *labdajelölőt* közvetlenül a labda mögé vagy mellé helyezik;
- vagy úgy, hogy egy ütőt tartanak közvetlenül a labda mögé vagy mellé.

E művelet célja, hogy jelezze azt a helyet, ahova a labdát a felvétele után *vissza* kell *helyezni*.

Kezdés joga (Honour)

A játékos azon joga, amely szerint elsőként játszhat az *elütőterületről* (lásd: 6.4. szabály).

Könnyítési terület (Relief Area)

Az a terület, ahova a játékosnak *ejtenie* kell a labdát, amikor egy szabály szerint könnyítést vesz igénybe. A vonalon hátrafelé könnyítés kivételével (lásd a 16.1c.(2), 17.1d.(2), 19.2b és 19.3 szabályokat) mindegyik könnyítési szabály előírja, hogy a játékosnak egy annak megfelelő *könnyítési területet* kell használnia, amelynek mérete és helye az alábbi három tényezőn alapul:

- *Viszonyítási pont:* az a pont, ahonnan a *könnyítési terület* nagyságát mérik

- *A könnyítési terület mérete a viszonyítási ponttól mérve:* a *könnyítési terület* hossza a viszonyítási ponttól mért egy vagy két *ütőhossz*, **azonban** bizonyos korlátozásokkal:

- *A könnyítési terület helyére vonatkozó korlátozások:* a *könnyítési terület* helye egy vagy több módon korlátozható, így pl.:

  - csak bizonyos kijelölt *pályaterületen lehet,* pl. csak az *általános területen*, illetve nem lehet *bunkerben* vagy *büntetőterületen;*

  - nincs közelebb a *lyukhoz*, mint a viszonyítási pont, vagy egy *büntetőterület* vagy *bunker* miatt igénybe vett könnyítésnél ezeken kívül kell lennie, vagy

  - ott helyezkedik el, ahol már nem érvényesül annak a körülménynek a (szabályban meghatározott) zavaró hatása, amitől könnyítést alkalmaznak.

Vonalon hátrafelé könnyítés esetén a játékosnak a vonalon egy olyan helyen kell *ejtenie* a labdát, amelyet a vonatkozó szabály megenged, és az a pont, ahol az *ejtett* labda először talajt ér, egy *könnyítési területet* határoz meg, amelynek mérete egy *ütőtávolság* a ponttól mérve bármely irányban.

Amikor a játékosnak újra kell *ejtenie* a labdát, vagy a második alkalommal vonalon hátrafelé könnyítést alkalmaz, a játékos megteheti, hogy:

- választhat másik helyet, ahová a labdát *ejti* (pl. *ejthet* a lyukhoz közelebb, vagy attól távolabb), ezzel megváltoztatva a helytől függő *könnyítési területet*, és

- ejthet másik *pályaterületre*.

De ezáltal nem változik meg a 14.3c szabály alkalmazása.

Amikor *ütőhosszban* határozzák meg a *könnyítési terület* méretét, a játékos azt mérheti légvonalban árok, gödör, és hasonló képződmények fölött, illetve egy tárgyon (pl. fán, kerítésen, falon, alagúton, lefolyócsövön vagy öntöző szórófejen) keresztül vagy azon át,

egyébként **azonban** nem mérhet természetes módon lejtő vagy emelkedő területen keresztül anélkül, hogy ne követné a terep domborzatát.

Lásd: *Bizottsági* eljárások, 2I. fejezet a (*Bizottság* dönthet úgy, hogy engedélyezi vagy előírja a játékosok számára a kijelölt ejtési zóna használatát *könnyítési területként* bizonyos könnyítéseknél).

Külső tényező (Outside Influence)

Az alábbiak közül bármely személy vagy dolog, aki vagy ami befolyásolhatja, hogy mi történik a játékos labdájával, *felszerelésével* vagy a *pályával*:

- bármely más személy (beleértve egy másik játékost is), **kivéve** a játékos, annak *caddie*-je, a játékos *partnere* vagy *ellenfele* vagy *caddie*-jeik;
- bármely *állat* és
- bármely természetes vagy mesterséges tárgy, vagy bármi más (beleértve egy mozgásban levő másik labdát), **kivéve** a *természeti erőket*.

Labdacsere (Substitute)

A játékos által egy szakaszon játszott labda kicserélése egy másikra, amely attól kezdve a *játékban* lévő labda lesz.

A játékos akkor végezte el a *labdacserét*, ha az eredeti labdája helyett az új labdát bármilyen módon *játékba* hozta (lásd: 14.4. szabály), függetlenül attól, hogy az eredeti labda:

- *játékban* volt-e vagy
- már nem volt *játékban*, mert a *pályáról* felvették, *elveszett* vagy *pályahatáron kívülre* került.

A *cserelabda* lesz a játékos *játékban* lévő labdája akkor is, ha:

- azt szabálytalanul vagy *idegen helyen ejtették*, tették vissza, vagy *helyezték*, vagy
- a Szabályok értelmében a játékosnak a *cserelabda* helyett az eredeti labdát kellett volna újra *játékba* hoznia.

Labdajelölő (Ball-Marker)

A felveendő labda pontos helyének *megjelölésére* használt mesterséges tárgy, például *tee*, pénzérme, *labdajelölőnek* készített tárgy vagy egyéb apró *felszerelési tárgy*.

Ha valamely szabály a *labdajelölő* elmozdításáról szól, akkor az a felvett, de még nem *visszahelyezett* labda helyét *jelző*, a *pályán* elhelyezett *labdajelölőre* vonatkozik.

Laza természetes anyag (Loose Impediment)

A szabadban található bármely természetes tárgy, pl.:

- kövek, fűnyesedék, levelek, ágak és gallyak;
- *állat*i tetem vagy *állati* hulladék;
- könnyen elmozdítható férgek, rovarok vagy hasonló *állatok* és az általuk épített túrások vagy hálók (pl. gilisztatúrások vagy hangyabolyok), és
- földkoloncok (beleértve a gyep szellőztetésekor eltávolított talajdarabokat is).

Ezek a természetes tárgyak nem tekinthetők lazának, ha:

- rögzültek vagy növésben vannak;
- a talajba erősen beágyazottak (vagyis nem lehet őket könnyen kihúzni), vagy
- hozzátapadtak a labdához.

Különleges esetek:

- A ***homok és a laza talaj*** nem *laza természetes anyag.*
- A ***harmat, dér és víz*** nem *laza természetes anyag.*
- A ***hó és a természetes jég*** (nem dér) a játékos választásától függően vagy *laza természetes anyag*, vagy – ha a talajon van – *ideiglenes víz.*
- A ***pókhálók*** akkor is *laza természetes anyagnak* számítanak, ha egy másik tárgyhoz tapadnak.

Legközelebbi teljes könnyítési pont (Nearest Point of Complete Relief)

Rendellenes pályaviszony (16.1. szabály), *veszélyes állat okozta fenyegető helyzet* (16.2. szabály), *idegen green* (13.1f. szabály) vagy *játékon kívüli terület* (16.1f. és 17.1e. szabály) vagy bizonyos helyi Szabályok miatti – büntetés nélküli könnyítéshez használt – viszonyítási pont.

A legközelebbi teljes könnyítési pont a labda számára becsléssel kijelölt olyan hely, amely:

- a labda eredeti helyéhez legközelebb van, **azonban** nem közelebb a *lyukhoz;*

- a *pálya területén* van, és

- a zavaró körülmény nem befolyásolja azt az *ütést*, amelyet a játékos az eredeti helyről végzett volna el, ha a zavaró körülmény nem állt volna fenn.

A viszonyítási pont ki*jelölés*éhez a játékosnak meg kell határoznia, hogy milyen ütőt, *beállást*, lendítést és *ütésirányt* választott volna az adott *ütés* elvégzéséhez.

A játékosnak nem kell szimulálnia az adott *ütést* úgy, hogy tényleg elvégzi a *beállást* és a kiválasztott ütővel történő lendítést (**azonban** ajánlott, hogy a játékos szabály szerint ezt megtegye a pontos becslés érdekében).

A *legközelebbi teljes könnyítési pont* kizárólag arra a speciális körülményre vonatkozik, amely miatt a könnyítést igénybe vették, és ez lehet olyan a helyen, ahol valami más zavaró hatás érvényesül:

- Ha a játékos könnyítést vesz igénybe, majd egy másik zavaró hatás lép fel, amelyből szintén megengedett a könnyítés, a játékos úgy alkalmazhatja újból a könnyítést, hogy újból meghatároz egy *legközelebbi teljes könnyítési pont*ot az újonnan keletkezett zavaró hatásra vonatkozó könnyítéshez.

- A könnyítést minden zavaró hatásra külön-külön kell alkalmazni, **kivéve** azt az esetet, amikor a játékos egyszerre mindkét körülményre igénybe veheti a könnyítést (olyan *legközelebbi teljes könnyítési pont* alapján, amely egyidejűleg mindkét zavaró hatástól mentesítk), miután már mindegyik körülményre külön igénybe vette a könnyítést és egyértelművé vált, hogy ekkor valamelyik zavaró hatás továbbra is fennállna.

Lyuk (Hole)

Az éppen megjátszott szakasz végpontja a *greenen*:

- A *lyuk* kötelező méretei: átmérője 4 ¼ hüvelyk (108 mm), mélysége pedig legalább 4 hüvelyk (101,6 mm).

- Ha a lyuk bélelt, a bélés külső átmérője nem lehet nagyobb, mint 4 ¼ hüvelyk (108 mm). A bélés legalább 1 hüvelyk (25,4 mm) mélyen legyen a *green* felszíne alatt, kivéve, ha a talajszerkezet miatt a felszínhez közelebb kell lennie.

A „lyuk” szó (amikor nem dőlt betűvel szerepel a Meghatározásokban) a Szabályokban olyan értelemben is használatos, mint ami egy adott *elütőterülettől*, *greennel* és *lyukkal* kapcsolatos *pályaszakaszt* jelent. Egy szakasz megjátszása az *elütőterületen* kezdődik, és akkor fejeződik

be, amikor a labda a *green*en lévő *lyukba kerül* (vagy amikor a Szabályok más módon kimondják, hogy a szakaszt befejezték).

Lyukban van, lyukba került (Holed)

Amikor a labda egy *ütést* követően nyugvó állapotban a *lyukban van*, és az egész labda a *green* felszíne alatt van.

A Szabályokban a *„labdát lyukba juttat”* vagy a *„labda a lyukban”* kifejezés azt jelenti, hogy a játékos labdája *lyukba kerül*t.

Abban a speciális esetben, amikor a labda a *lyukban* a *zászlórúdnak* támaszkodik, a 13.2c. szabály alkalmazandó (lásd: a labdát *lyukban* lévőnek kell tekinteni, ha annak bármely része a *green* felszíne alatt van).

Match play (Match play)

Játékforma, ahol egy játékos vagy *fél* közvetlenül egy *ellenfél* vagy egy szembenálló *fél* ellen játszik egy vagy több *körből* álló mérkőzést:

- a mérkőzés során az a játékos vagy *fél* nyer meg egy szakaszt, aki kevesebb ütéssel (a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve) teljesíti az adott szakaszt, és

- a mérkőzés akkor számít megnyertnek, ha a játékos vagy *fél* több szakasszal vezet az *ellenfele* vagy a szembenálló *fél* előtt, mint a hátralévő szakaszok száma.

A *match playt* egyéni mérkőzésként (azaz ha egy játékos közvetlenül egy *ellenfél* ellen játszik), *Three-Ball* mérkőzésként, *Foursome* vagy *Four-Ball* mérkőzésként is játszhatják két-két *partnerből* álló *felek*.

Maximális ütésszám (Maximum Score)

A *stroke play* egy formája, ahol egy játékos vagy *fél* szakaszonkénti eredményét úgy számolják ki, hogy a játékos vagy *fél* ütéseinek számát (a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve) összevetik a *Bizottság* által arra a szakaszra meghatározott rögzített ütésszámmal (pl. dupla par, nettó dupla bogey vagy egy fix szám).

Mozdíthatatlan akadály (Immovable Obstruction)

Bármely *akadály,* amely:

- észszerű erőkifejtéssel, illetve az *akadály* vagy a *pálya* rongálása nélkül nem mozdítható el, és

- egyéb módon nem felel meg a *mozdítható akadály* meghatározásának.

A *Bizottság* bármely *akadályt* definiálhat *mozdíthatatlan akadályként,* még akkor is, ha az megfelel a *mozdítható akadály* meghatározásának.

Mozdítható akadály (Movable Obstruction)

Olyan *akadály*, amely észszerű erőkifejtéssel és az *akadály* vagy a *pálya* rongálása nélkül elmozdítható.

Ha a *mozdíthatatlan akadály* vagy a *pálya szerves részét képező tárgy* valamely része (pl. egy kapu, ajtó vagy egy rögzített kábel) megfelel a fenti két kritériumnak, akkor azt a részt *mozdítható akadálynak* kell tekinteni.

Ez **azonban** nem alkalmazható akkor, amikor egy *mozdíthatatlan akadály* vagy a *pálya szerves részét képező tárgy* nem mozdíthatónak szánt része elmozdítható lenne (pl. egy kőfal részét képező kilazult kődarab).

Még ha egy *akadály* mozdítható is, a *Bizottság* átminősítheti *mozdíthatatlan akadálynak*.

Par/Bogey (Par/Bogey)

A *stroke play* azon formája, ahol az eredményszámítás ugyanaz, mint a *match playben*, és ahol:

- az a játékos vagy *fél* nyer vagy veszít el egy szakaszt, aki kevesebb ütéssel teljesíti az adott szakaszt (a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve) vagy több ütéssel, mint a *Bizottság* által arra a szakaszra meghatározott rögzített ütésszám, és

- a versenyt az a játékos vagy *fél* nyeri, aki a legtöbb szakaszt megnyerte az elveszített szakaszokhoz képest (azaz összeadják a megnyert szakaszokat és kivonják az elvesztett szakaszokat).

Partner (Partner)

Egy másik játékossal egy *felet* alkotva *match playt* vagy *stroke playt* játszó játékos.

Pálya (Course)

A *Bizottság* által meghatározott határvonal által körülvett játékterület:

- A *pálya* határvonala által körbevett területek mindegyike *pálya*határon belüli résznek számít, és a *pálya* része.

- A *pálya*határ határvonalán kívüli területek mindegyike *pálya*határon kívüli résznek számít, és nem a *pálya* része.

- A *pálya* határvonala a talajszinttől felfelé és lefelé is kiterjed.

A *pálya* öt meghatározott *pályaterületből* áll.

Pálya szerves részét képező tárgy (Integral Object)

A *Bizottság* által a *pálya* megjátszásának egyik kihívásaként definiált mesterséges tárgy, ahonnan nem vehető igénybe büntetés nélküli könnyítés.

A *pálya szerves részét képező tárgyakat* mozdíthatatlannak kell tekinteni (lásd: 8.1a. szabály). Ha **azonban** a *pálya szerves részét képező tárgy* egy része (pl. egy kapu, ajtó vagy egy rögzített kábel) megfelel a *mozdítható akadály* meghatározásának, akkor azt a részt *mozdítható akadálynak* kell tekinteni.

A *Bizottság* által a *pálya szerves részét képező tárgyként* definiált mesterséges tárgyak nem *akadályok* vagy *pályahatárt jelző tárgyak*.

Pályahatáron kívüli terület (Out of Bounds)

A *pálya* határvonalán kívüli összes terület, amelyet a *Bizottság* határoz meg. A határ szélén belüli összes terület *pálya*határon belüli résznek tekintendő.

A *pálya* határvonala a földtől felfelé és lefelé a föld alá is kiterjed:

- Ez azt jelenti, hogy a *pálya*határon belüli összes terület és minden más (pl. bármilyen természetes vagy mesterséges tárgy) *pályán* belül van attól függetlenül, hogy a földfelszínen, azon felül vagy az alatt található.

- Ha egy tárgy egyszerre van a *pálya* határvonalán belül és kívül (pl. a határt jelző kerítéshez illesztett lépcsők vagy a határ szélén kívül gyökeret eresztett fa, amelynek az ágai benyúlnak a határon belülre vagy fordítva), az adott tárgynak kizárólag az a része számít *pályahatáron kívülinek*, amely a határon kívül van.

A *pálya* határvonalát *pályahatárt jelző tárgyakkal* vagy vonalakkal kell jelölni:

- *Pályahatárt jelző tárgyak:* a *karók*kal vagy kerítéssel történő *jelölés* esetén a *pálya* határvonala a *karók* vagy kerítésoszlopok *pálya*oldali pontjai között a talajszint vonalában húzódó vonal (kivéve a ferde támasztékokat), és ezek a *karók* vagy kerítésoszlopok *pályahatáron kívüli területek.*

  Más tárgyakkal, pl. fallal történő *jelölés* esetén, illetve amikor a *Bizottság* másként kívánja kezelni a *pálya* határvonalát jelző kerítést, a *pálya* határvonalát a *Bizottság* jelöli ki.

- *Vonalak:* földre festett vonallal történő *jelölés* esetén a *pálya* határvonala a vonal *pálya* felőli széle, a vonal maga pedig *pályahatáron kívüli terület.*

  Amikor a *pálya* határvonalát vonallal jelölik, *karók*at is használhatnak annak *jelölés*ére, **azonban** a *karók*nak itt nincs más jelentésük.[5]

A *pálya*határt jelző *karók*nak vagy vonalaknak fehérnek kell lenniük.

Pályahatárt jelző tárgy (Boundary Object)

A *pályahatáron kívüli területet* meghatározó vagy jelző mesterséges tárgy, pl. fal, kerítés, karó és korlát, ahonnan nem vehető igénybe büntetés nélküli könnyítés.

Pályahatárt jelző tárgy a *pálya*határt jelző kerítés alapja és oszlopai, az alábbiak **azonban** nem:

- a falhoz vagy kerítéshez rögzített ferde támasztékok vagy feszítődrótok, vagy

- a falon vagy kerítésen való átjutáshoz használt lépcsők, hidak vagy ehhez hasonló építmények.

A *pályahatárt jelző tárgyakat* akkor is mozdíthatatlannak kell tekinteni, ha van mozdítható alkatrészük (lásd: 8.1a. szabály).

A pályahatárt jelző tárgyak nem *akadályok* és nem a *pálya szerves részét képező tárgyak*.

Green (Putting Green)

A játékos által éppen megjátszott szakaszon lévő terület, amely:

- kimondottan gurításra van kiképezve, vagy

- a *Bizottság* azt *greenként* jelöli ki (pl. amikor ideiglenes greent használnak).

Egy szakasz *putting greenjén* található a *lyuk*, amelybe a játékosnak be kell juttatnia a labdát.

A *green* a *pálya területeként* meghatározott öt terület egyike. Az összes többi szakasz *green*je (ahol az adott időben a játékos nem játszik) *idegen green,* amely az *általános terület* része.

A *green* széle az erre a célra kialakított terület egyértelműen látható kezdete (pl. ahol a füvet a terület jelzésére egyértelműen rövidebbre nyírták), kivéve, ha ezt a *Bizottság* másként nem jelöli ki (pl. vonallal vagy pontokkal).

---

5 Lektori megjegyzés: azaz a karók csak a figyelemfelhívás eszközei, a pályahatárt vonal jelöli, de nem a karók.

Ha két különböző szakaszhoz dupla greent használnak:

- Az erre a célra kiképzett, mindkét *lyukat* tartalmazó terület egésze *greennek* tekintendő mindkét szakasz megjátszásánál.

- **Azonban** a *Bizottság* kijelölhet egy olyan határvonalat, amely a dupla greent két különböző *greenre* osztja, így amikor egy játékos az egyik szakaszt játssza, a dupla green másik szakaszra vonatkozó része *idegen green* lesz.

Rendellenes pályaviszony (Abnormal Course Condition)

Az alábbi négy meghatározott pályarész bármelyike:

- *állat vájta üreg*

- *felújítás alatti terület*

- *mozdíthatatlan akadály,* vagy

- *ideiglenes víz.*

Stableford (Stableford)

A *stroke play* egyik formája, ahol:

- egy játékos vagy *fél* szakaszonkénti eredményét – amely az elért pontszámokon alapul – úgy számolják ki, hogy a játékos vagy a *fél* ütéseinek számát (a tényleges *ütéseket* és a büntetőütéseket is beleértve), összevetik a *Bizottság* által arra a szakaszra meghatározott rögzített ütésszámmal, és

- a versenyt az a játékos vagy *fél* nyeri, akinek a legtöbb pontja van az összes *versenykör* teljesítése után.

Stroke play (Stroke Play)

Az a játékforma, ahol egy játékos vagy *fél* a versenyben induló összes többi játékos vagy *fél* ellen játszik.

A *stroke play* szokásos formájában (lásd: 3.3. szabály):

- a játékos vagy *fél versenykörönkénti* eredménye az összes olyan ütés száma (beleértve a tényleges ütéseket és az esetleges büntetőütéseket), amelyet minden szakaszon a *labda lyukba juttatásához* elvégzett, és

- az a játékos vagy *fél* nyer, aki a legkevesebb ütéssel teljesíti az összes *versenykört*.

A *stroke play* más eredményszámítással játszott egyéb formái a *Stableford*, *maximális ütésszám* és a *Par/Bogey* (lásd: 21. szabály).

A *stroke play* összes fajtája játszható egyéni versenyként (minden játékos saját maga versenyzik) vagy *partnerekből* álló *felek* által játszott versenyként (*Foursome* vagy *Four-Ball*).

Súlyos szabálysértés (Serious Breach)

Stroke playben, amikor a megfelelő helyről való *elütéshez* viszonyítva a labda *idegen helyről* való megjátszása jelentős előnyt adna a játékosnak.

A *szabályszegés* súlyosságának eldöntésére az alábbi tényezőket kell figyelembe venni:

- az *ütés* nehézsége
- a labda *lyuktól* való távolsága
- az *ütésirány akadály*ok általi befolyásolása, és
- *az ütés környezete.*

A *súlyos szabályszegés* fogalma nem alkalmazandó *match play* esetén, mert itt a játékos elveszíti a szakaszt, ha *idegen helyről* játszik.

Tanácsadás (Advice)

Szóbeli megjegyzés vagy cselekedet (pl. a legutóbbi *ütéshez* használt ütő felmutatása), amely befolyásolhatja a játékos döntését:

- az ütőválasztásban
- az *ütés* elvégzésében, vagy
- a játék módjának eldöntésében egy szakaszon vagy *versenykörnél.*

Nem *tanács* az olyan közismert információ, mint:

- a *pályán* lévő dolgok, úgymint a *lyuk,* a *green, a* fairway, a *büntetőterületek,* a *bunkerek* elhelyezkedése vagy hogy hol van egy másik játékos labdája,
- két pont közötti távolság, vagy

- a Szabályok.

Tee (Tee)

Olyan tárgy, amire fel lehet támasztani a labdát, hogy kiemelkedjen a talajból annak érdekében, hogy azt az *elütőterületről* megjátsszák. Nem lehet hosszabb mint négy hüvelyk (101,6 mm), és meg kell felelnie a *felszerelésre vonatkozó Szabályoknak*.

Természeti erők (Natural Forces)

A természet, pl. szél vagy víz által okozott hatás, illetve a nyilvánvaló ok nélkül, a gravitáció hatására bekövetkező esemény.

Tény vagy szinte biztos (Known or Virtually Certain)

Mérce, amellyel eldönthető, hogy mi történt a játékos labdájával – pl. hogy a labda nyugalomba került-e a *büntetőterületen* belül vagy *elmozdult-e*, és ha igen, azt mi okozta.

A *tény vagy szinte biztos* jelentése több mint egyszerűen „lehetséges" vagy „valószínű". Azt jelenti, hogy:

- vagy döntő bizonyíték van arra, hogy a játékos labdájával kapcsolatos esemény megtörtént (pl. a játékos vagy más szemtanúk látták, hogy mi történt),

- vagy bár csak minimális kétség merült fel, az észszerűség határain belül elérhető minden információ arra utal, hogy a kérdéses esemény megtörténtének valószínűsége legalább 95%.

Az „észszerűség határain belül elérhető minden információ" fogalmába minden olyan információ beletartozik, amelyről a játékosnak tudomása van, továbbá minden egyéb információ, amelyet a játékos észszerű erőfeszítés mellett és indokolatlan késedelem nélkül meg tud szerezni.

Three-Ball (Three-Ball)

A *match play* egyik formája, ahol:

- három játékos mindegyike a másik két játékos ellen egy időben egyéni mérkőzést játszik, és

- mindegyik játékos egy saját labdát játszik meg, és ugyanazt használja mindkét mérkőzésén.

Ütés (Stroke)

A labda elütéséhez végzett, előre irányuló ütőmozgás.

Azonban az *ütést* nem végezte el a játékos, ha:

- úgy dönt, hogy az előrelendítés közben nem üti meg a labdát és ezt úgy kerüli el, hogy szándékosan megállítja az ütő fejét, mielőtt az odaérne a labdához, vagy – ha már nem tudja megállítani az ütőjét – szándékosan elvéti a labdát;

- véletlenül megüti a labdát, amikor egy próbalendítést végez, vagy egy *ütéshez* készülődik.

A Szabályokban a „labda megjátszása" kifejezés jelentése megegyezik az „*ütés"* vagy az „*ütés* elvégzése" kifejezéssel.

A játékos adott szakaszon vagy *versenykörben* elért eredményét az „ütések" vagy a „megtett ütések" számával fejezik ki, amelybe minden tényleges *ütés* és esetleges büntetőütés beletartozik (lásd: 3.1c. szabály).

Ütés és távolság (Stroke and Distance)

Az az eljárás és büntetés, amely során a játékos a 17., 18. és 19. szabály szerint könnyítést vesz igénybe úgy, hogy a labdát az előzőleg elvégzett *ütés* helyéről játssza meg (lásd: 14.6. szabály).

Az *ütés és távolság* kifejezés azt jelenti, hogy a játékos:

- egy büntetőütést kap, és

- elveszít minden olyan előnyt, amely a *lyuktól* való távolság lecsökkenésével járna arról a helyről, ahol a korábbi *ütést* elvégezte.

Ütőhossz (Club-Length)

A *versenykörben* a játékosnál levő (a 4.1.b(1) szabály által megengedett) 14 (vagy kevesebb) ütő közül a putter kivételével leghosszabb ütő hossza.

Például ha a *versenykörben* a játékosnál lévő leghosszabb ütő (a putteren kívül) egy 43 hüvelykes driver (109,22 cm), a játékos esetében az adott *versenykörben* az *ütőhossz* 43 hüvelyk.

Ütőhosszban határozzák meg a játékos *elütőterületét* minden szakasznál, ha pedig a játékos valamely szabály alapján könnyítést vesz igénybe, akkor a *könnyítési terület* méretét.

Versenykör (Round)

18 vagy annál kevesebb szakasz megjátszása a *Bizottság* által meghatározott sorrendben.

Visszahelyezés (Replace)

A labda elhelyezése a *játékba* hozás céljából úgy, hogy a labdát leteszik és elengedik.

Ha a játékos nem a labda *játékba* hozása céljából helyezi el a labdát, az nem tekinthető *visszahelyezettnek* és nincs *játékban* (lásd: 14.4. szabály).

Amikor egy szabály előírja egy labda *visszahelyezését*, az adott szabály pontosan meghatározza azt a helyet, ahová a labdát *vissza kell helyezni*.

Zászlórúd (Flagstick)

A *Bizottság* által biztosított és a *lyukba* állított mozdítható rúd, amely a *lyuk* helyét jelzi a játékosoknak. A *zászlórúd* meghatározásába a zászló vagy a rúdhoz erősített egyéb anyag vagy tárgy is beletartozik.

A *zászlórúdra* vonatkozó előírásokat lásd a *felszerelésre vonatkozó szabályokban*.

Tárgymutató

Akadályok, mozdíthatatlan	Lásd Rendellenes pályaviszonyok
Akadályok, mozdítható	15.2
– elveszett labda	15.2b
– könnyítés a greenen	15.2a(3)
– könnyítés bárhol, kivéve a greent	15.2a(2)
– mozdítható akadály eltávolítása	15.2a(1)
Állat vájta üreg	Lásd Rendellenes pályaviszonyok
Befejezése, szakasznak	6.5
Befejezése, versenykörnek	5.3b
Bunker	
– amikor a homok megérintése büntetéssel jár	12.2b(1)
– amikor a homok megérintése nem jár büntetéssel	12.2b(2)
– amikor a labda a bunkerben van	12.1
– játszhatatlan labda	19.3
– játszhatatlan labda kerekesszékesnek	25.4n
– laza természetes anyagok	12.2a, 15.1
– mozdítható akadályok	12.2a, 15.2
– rendellenes pályaviszony	16.1c
– veszélyes állat okozta fenyegető helyzet	16.2
Büntetések	1.3c
Caddie	
– a caddie megosztása	10.3a(2)
– egyidőben csak egy caddie engedélyezett	10.3a(1)
– játékos engedélyével végezhető tevékenységek	10.3b(2)
– korlátozás a játékos mögé való beállás miatt	10.2b(4)
– korlátozott terület ütés előtt	10.2b(4)
– korlátozott terület vak játékos esetén	25.2d
– minden esetben megengedett tevékenységek	10.3b(1)
– módosítás fogyatékkal élők számára	25.2e, 25.4j, 25.5d
– szabálysértés	10.3c
– tilos tevékenységek	10.3b(3)
Csapatversenyek	
– csapatkapitány	24.3
– tanácsadás	24.4

- Terms	24.2
Csoportok	
– match play	5.4a
– stroke play	5.4b
Épített utak	Lásd Rendellenes pályaviszonyok
Eredmények, bruttó	3.1c(1)
Eredmények, nettó	3.1c(2)
Észszerű döntés	1.3b(2)
Felszerelés	
– egészségügyi kivételek	4.3b(1)
– hang- és képanyagok	4.3a(4)
– kesztyűk és tapadást elősegítő anyagok	4.3a(5)
– mozgássérültek közlekedési eszköze	25.4f
– művégtagok státusza	25.3a
– nyújtást és edzést segítő eszközök	4.3a(6)
– ragtapasz vagy hasonló eszközök	4.3b(2)
– szélre és az időjárásra vonatkozó információk	4.3a(2)
– tájékozódás távolságról és irányról	4.3a(1)
– versenykör alatt gyűjtött információk	4.3a(3)
Felváltva ütés	Lásd Foursome
Four-Ball (négylabdás játék)	
– amikor a hiányzó partner csatlakozhat a csoporthoz	23.4
– amikor a megadott ütést meg lehet játszani	23.6
– amikor a versenykör befeleződik	23.3b
– amikor a versenykör elkezdődik	23.3a
– büntetések	23.9
– egy vagy mindkét partner képviselheti a felet	23.4
– eredménykártya stroke playben	23.2b
– felek eredménye - match playben és stroke playben	23.2a
– játék sorrendje	23.6
– játékos cselekményei a partner játékára kihatnak	23.5a
– játékos felelős partnere cselekedeteiért	23.5b
– labdát szándékosan eltérítik	23.2c
– partner a játékos mögött áll ütés közben	23.8
– partnerek megoszthatják ütőiket	23.7
Foursome (felváltva ütés)	22.1

– amikor nem a sorra kerülő partner játszik	22.3
– elsőként játszó partner	22.4a
– felváltva kell ütnie a félnek	22.3
– partner a játékos mögött áll ütés közben	22.6
– partnerek bármelyike eljárhat a fél nevében	22.2
– partnerek megoszthatják ütőiket	22.5
– versenykör elkezdése	22.4b
Golfjáték	1.1
Gyakorlás	
– gyakorlás a szakasz megjátszása közben	5.5a
– gyakorlás, amikor a játékot fel van függesztve	5.5c
– két szakasz közötti gyakorlás	5.5b
– versenykörök előtt és között - match playben	5.2a
– versenykörök előtt és között - stroke playben	5.2b
Hiba javítása	
– amikor a javítást meg lehet tenni	14.5a
– amikor büntetés jár	14.5c
– amikor másik lehetőség választása megengedett	14.5b
Idegen hely	
– ahonnan a labdát meg kell játszani	14.7a
– javítja a hibát vagy nem	14.7b(1)
– nem súlyos szabályszegés	14.7b
– súlyos szabályszegés	14.7b
Ideiglenes víz	Lásd Rendellenes pályaviszonyok
Játék megállítása	
– amikor a játékosnak abba lehet és abba kell hagynia a játékot	5.7a
– azonnali felfüggesztés a Bizottság által	5.7b(1)
– felfüggesztés a Bizottság által	5.7a
– játék folytatása	5.7c
– labda felvétele	5.7d(1)
– labda vagy a labdajelölő elmozdult, miközben a játék állt	5.7d(2)
– megállapodás alapján match playben	5.7a
– rendes felfüggesztés a Bizottság által	5.7b(2)
– villámlás	5.7a

Játék sorrendje	
– amikor könnyítés igénybe vehető	6.4d(1)
– Four-Ball	23.6
– Foursome	22.3, 22.4
– ideiglenes labda megjátszása az elütőhelyről	6.4c
– ideiglenes labda megjátszása bárhonnan, kivéve az elütőhelyet	6.4d(2)
– ismételt játék az elütőhelyről	6.4c
– match play	6.4a(1)
– match play – sorrenden kívüli játék	6.4a(2)
– ready golf	6.4b(2)
– stroke play	6.4b(1)
Játék tempója	
– ajánlások	5.6b(1)
– játék indokolatlan késleltetése	5.6a
– játék tempójára vonatkozó irányelv	5.6b(3)
– ready golf	5.6b, 6.4
– sorrenden kívüli játék	5.6b(2)
Játékforma: Egyéb	21.5
Játékforma: Match Play vagy Stroke Play	3.1a
Környezet, javítása	
– engedélyezett tevékenységek	8.1b
– javítás előtti állapot visszaállítása	8.1c
– nem engedélyezett tevékenységek	8.1a
– ütés környezetét	8.1
Környezet, megromlott	8.1d
Labda	
– cserelabda	4.2c(2), 14.2
– darabokra törik	4.2b
– engedélyezett labda	4.2a
– segíti a játékot a greenen	15.3a
– vágás vagy repedés a labdán	4.2c
– zavarja a játékot - bárhol	15.3b
Labda keresése	
– keresés során a homok elmozdul	7.1b
– labda alapos keresése	7.1a
– labda véletlenül elmozdult a keresés során	7.4

Labda, azonosítása	
– azonosítás során a labda véletlenül elmozdul	7.4
– labda azonosítása	7.2
– labda felvétele azonosítás céljából	7.3
Labda, besüppedt	
– amikor a könnyítés engedélyezett	16.3a
– könnyítés igénybe vételének módja	16.3b
Labda, csere	6.3b
Labda, ejtése	
– eredeti vagy egy másik labdát kell használni	14.3a
– hogyan kell a labdát ejteni	14.3b
– fogyatékkal élők esetén	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b
– labda a könnyítési területen kívül kerül nyugalomba	14.3c(2)
– labdát a könnyítési terülten belülre kell ejteni és ott is kell nyugalomba kerülnie	14.3c(1)
– szándékosan eltérített	14.3d
– véletlenül eltérített labda a földet érés után	14.3c
Labda, elmozdult	
– állat miatt	9.6
– bármilyen ás személy miatt	9.6
– caddie miatt	9.4
- ellenfél caddie-je miatt match playben	9.5
– ellenfél miatt match playben	9.5
– ellenfél miatt match playben, amikor büntetés jár	9.5b
– elmozdulás okának eldöntése	9.2b
– hátralendítés vagy ütés során	9.1b
– játékos miatt	9.4
– játékos miatt, amikor büntetés jár	9.4b
– külső tényező miatt	9.6
– másik játékos miatt stroke playben	9.6
– megítélése annak, hogy a labda elmozdult-e	9.2a
– partner miatt	22.2, 23.5b
– segíti a játékot a greenen	15.3a
– szél, víz vagy más természeti erők miatt	9.3
Labda, elveszett	
– amikor a labda elveszett	18.2a(1)

– teendők, amikor a labda elveszett	18.2b
Labda, felvétele	14.1b
Labda, felvétele és visszahelyezése	Lásd Labda visszahelyezése
– eredeti labdát kell használni	14.2a
– aki felveheti a labdát fogyatékkal élők esetén	25.2g, 25.4a, 25.5d
– labda helyét meg kell jelölni	14.1a
– labda visszahelyezésének módja	14.2b
Labda, idegen	
– idegen labdával tett ütés	6.3c(1)
– játékos labdáját másik játékos játszotta meg	6.3c(2)
Labda, ideiglenes	
– amikor az ideiglenes labda játékban lévő labdává válik	18.3c(2)
– amikor az ideiglenes labdát fel kell adni	18.3c(3)
– amikor engedélyezett	18.3a
– ideiglenes labda megjátszásának bejelentése	18.3b
– ideiglenes labda többszöri megjátszása	18.3c(1)
Labda, játékban lévő	14.4
Labda, játszhatatlan	19
– általános terület	19.2
– amikor a könnyítést igénybe lehet venni	19.1
– Bunker – könnyítés a bunkeren kívül	19.3b
– Bunker - könnyítés bunkeren kívül kerekesszékből	25.4n
– Bunker – könnyítés bunkerben	19.3a
– büntetőterület	19.1
– gurító terület (green)	19.2
– oldalsó könnyítés	19.2c
– oldalsó könnyítés kerekesszékből	25.4m
– ütés és távolság könnyítés	19.2a
– vonalon hátrafelé könnyítés	19.2b
Labda, megjátszása onnan ahol fekszik	9.1a
Labda, mozgó	
– egy személy szándékosan eltéríti vagy megállítja	11.2
– környezet szándékos megváltoztatása mozgó labda befolyásolására	11.3
– külső tényezőt talál el	11.1
– labda felvétele a greenről	11.3

– mozgássérült járművét találja el	25.4k
– személyt talál el	11.1
– zászlórúd elmozdítása	11.3
Labda, tisztítás	14.1c
Labda, visszahelyezése	
– ahová a labdát vissza kell helyezni	14.2c
– aki visszahelyezheti a labdát	14.2b(1)
– aki visszahelyezheti fogyatékkal élők esetén	25.2h, 25.3c, 25.4a
– eredeti fekvés megváltozott homokban	14.2d(1)
– eredeti fekvés megváltozott, kivéve homokban	14.2d(2)
– visszahelyezett labda nem marad az eredeti helyen	14.2e
Labdajelölő	
– büntetés az ellenfélnek a felvételéért vagy elmozdításáért	9.7b
– felvették vagy elmozdult	9.7
– segíti vagy zavarja a játékot	15.3c
Laza természetes anyagok	
– eltávolítása közben a labda elmozdul	15.1b
– laza természetes anyag eltávolítása	15.1a
Magatartás	
– játékostól elvárt magatartás	1.2a
– magatartási kódex	1.2b
Match Play	
– amikor az eredmény végleges	3.2a(5)
– büntetés közlése az ellenféllel	3.2d(2)
– döntetlen mérkőzés meghosszabbítása	3.2a(4)
– döntetlen szakasz	3.2a(2)
– elvégzett ütések számának közlése az ellenféllel	3.2d(1)
– hendikep alkalmazása	3.2c
– megadások	3.2b
– mérkőzés állásának ismerete	3.2d(3)
– mérkőzés megnyerése	3.2a(3)
– saját jogok és érdekek védelme	3.2d(4)
– szakasz megnyerése	3.2a(1)
Maximális ütésszám	
– amikor a versenykör befejeződik	21.2e
– büntetések	21.2c

– eredményszámítás	21.2b
– labda szándékos eltérítése	21.2d
Megkezdése, szakasznak	
– amikor a szakasz elkezdődik	6.1a
– játék elütőterületről - match play	6.1b(1)
– játék elütőterületről - stroke play	6.1b(2)
Megkezdése, versenykörnek	5.3a
Pálya	
– amikor a labda két területet érint	2.2c
– különleges területek	2.2b
Módosítások fogyatékkal élők számára	25
– az ütő rögzítése	25.3b, 25.4h
– labda ejtése	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b
– módosítások amputáltak számára	25.3
– módosítások vakok számára	25.2
– módosítások szellemileg fogyatékosok számára	25.5
– módosítások mozgássérültek számára	25.4
– általános minden fogyatékossági kategóriára	25.6
– csak egy segítő segíthet	25.2b, 25.4c, 25.5b
– segítség segítőtől, más személytől, felügyelőtől	25.2a, 25.4a, 25.5a
- oldalsó könnyítés kerekesszékből	25.4m
– labda felvétele és visszahelyezése	25.2g, 25.2h, 25.3c, 25.3d, 25.4a, 25.4e, 25.5d
– fizikai és szellemi fogyatékosok	25.5e
– korlátozott terület vak játékos esetén	25.2d
– tárgy elhelyezése becélzáshoz vak játékos esetén	25.2c
– művégtagok státusza	25.3a
– amikor a homok megérintéséért nincs büntetés	25.2f, 25.4l
Pálya állapotának szándékos megváltoztatása	
– labda fekvésének befolyásolása	8.2, 22.2, 23.5b
– más pályaállapotok befolyásolása	8.2
– másik játékos labdájának befolyásolása	8.3
– tiltott tevékenységek	8.3b
Par/Bogey	
– amikor a versenykör véget ér	21.3e
– büntetések	21.3c
– eredményszámítás	21.3b
– labda szándékos eltérítése	21.3d
Rendellenes pályaviszonyok	
– általános terület	16.1b

– amikor a könnyítés megengedett	16.1a(1)
– bunker	16.1c
– büntetőterület	16.1a(2)
– elveszett labda	16.1e
– felújítás alatti terület	16.1
– felvétel, hogy eldöntsük, igénybe vehető-e könnyítés	16.4
– green	16.1d
– játékon kívüli terület (No Play Zone)	16.1f
– teljességgel észszerűtlen ütés	16.1a(3)
Segítők	
– segítség segítőtől, más személytől, felügyelőtől	25.2a, 25.4a, 25.4b, 25.5a
– játékosnak csak egy segítője lehet	25.2b, 25.4c, 25.5b
Stableford	
– amikor a versenykör véget ér	21.1e
– büntetések	21.1c
– eredményszámítás	21.1b
– labdát szándékosan eltérítik	21.1d
Stroke Play	
– Eredménykártya – hendikep az eredménykártyán	3.3b(4)
– eredménykártya – hibás szakaszeredmény	3.3b(3)
– Eredménykártya – játékos feladatai	3.3b(2)
– Eredménykártya – jegyző feladatai	3.3b(1)
– győztes megállapítása	3.3a
– szakasz befejezése	3.3c
Szabálykérdések	
– bírói döntések	20.2a
– bizottsági döntések	20.2b
– indokolatlan késedelem elkerülése	20.1a
– játékosok kizárása a mérkőzés végeredménye után	20.2e
– játékosok kizárása stroke play verseny vége után	20.2e
– match play	20.1b
– stroke play	20.1c
- szabad szem alkalmazása a bizonyítékul szolgáló videófelvételnél	20.2c
– Szabályokban nem szereplő helyzetek	20.3
– téves döntés helyesbítése	20.2d

Szabályok	
– a Szabályok alkalmazása	1.3b(1)
– a Szabályok jelentése	1.3a
Tanácsadás és egyéb segítség	
– fizikai segítség és védelem a természeti erőkkel szemben	10.2b(5)
– játék vonala	10.2b(1-2)
– tanácsadás	10.2a
– tárgyak az irányba állás segítésére	10.2b(3)
– segítség segítőtől, más személytől, felügyelőtől	25.2a, 25.4a, 25.5a
- tárgyak az irányba állás segítésére vakoknak	25.2c
Terület, általános	2.2a
Terület, büntető	
– amikor a labda büntetőterületen van	17.1a
– büntetőterületről megjátszott labda büntetőterületen kerül nyugalomba	17.2a
- büntetőterületről megjátszott labda elveszett, pályahatáron kívülre került vagy büntetőterületen kívül játszhatatlan	17.2b
– elveszett labda	17.1c
– hogyan vegyünk igénybe könnyítést	17.1d
– játékon kívüli terület (No Play Zone)	17.1e
– könnyítési lehetőségek piros büntetőterületnél	17.1d
– könnyítés piros büntetőterületnél kerekesszékből	25.4
– könnyítési lehetőségek sárga büntetőterületnél	17.1d
– labda megjátszása onnan, ahol fekszik	17.1b
– más szabályok alapján nincs könnyítés	17.3
Terület, elütő	6.2
– amikor a labda az elütőterületen van	6.2b(1)
– amikor az elütőterületre vonatkozó szabályokat alkalmazzuk	6.2a
– elütőbóják mozgatása	6.2b(4)
– javítások megengedettek	6.2b(3)
- labda feltee-elhető	6.2b(2)
Terület, felújítás alatti	Lásd Rendellenes pályaviszonyok
Terület, gurító (green)	
– amikor a labda a greenen van	13.1a
– homok és laza föld eltávolítása	13.1c(1)

– idegen green	13.1f
– jelölés, felvétel és tisztítás	13.1b
– labda vagy labdajelölő véletlenül elmozdul	13.1d(1)
– labdát vagy a labdajelölőt a természeti erők elmozdították	13.1d(2)
– lyuk peremén egyensúlyozó labda	13.3
– sérülés kijavítása	13.1c(2)
– szándékos tesztelés	13.1e
Terület, játékon kívüli (No Play Zones)	16.1f, 17.1e
Terület, pályahatáron kívüli (Out of bounds)	
– amikor a labda pályahatáron kívül van	18.2a(2)
– teendők, amikor a labda pályahatáron kívülre kerül	18.2b
Three-Ball Match Play (háromlabdás mérkőzés)	
– ellenfél felvette vagy elmozdította a labdát vagy labdajelölőt	21.4c
– sorrenden kívüli játék	21.4b
Ütés	
– elfogadható módon megütött labda	10.1a
– hátralendítés megkezdése után elmozduló labda	10.1d
– játék vonalán átlépve vagy azon állva	10.1c
– tee-ről leeső labda	10.1d
– ütő rögzítése	10.1b
- ütő rögzítése fogyatékkal élők esetén	25.3b, 25.4h
– vízben mozgó labda	10.1d
Ütés és távolság	
– játék újra a greenen	14.6c
– játék újra az általános területről, büntetőterületről vagy bunkerből	14.6b
– játék újra az elütőterületről	14.6a
Ütés és távolság könnyítés	18.1
Ütés törlése	14.6
Ütők	
– 14 ütős korlát	4.1b(1)
– szabályos ütők	4.1a(1)
– teljesítményjellemzők megváltoztatása	4.1a(3)
– ütők cseréje vagy számuk növelése	4.1b(3),(4)
– ütők kivonása a játékból	4.1c

– ütők megosztása	4.1b(2), 22.5, 23.7
– versenykörben megsérült ütők használata és megjavítása	4.1a(2)
Veszélyes állat	
– amikor a könnyítés megengedett	16.2a
– könnyítés igénybe vételének módja	16.2b
Zászlórúd	
– labda eltalálja a zászlórudat vagy annak kezelőjét	13.2b(2)
– zászlórúd a lyukban marad	13.2a
– zászlórúd eltávolítása a lyukból	13.2b(1)
– zászlórúdnak támaszkodó labda	13.2c

Az Amatőr Státusz Szabályai

Az amatőr golfnak jól bevált hagyományai vannak a játékban, beleértve az amatőr golfversenyek történelmét. Az amatőr státusz szabályai határozzák meg, hogy ki jogosult amatőr golfozóként versenyezni. A golf nagyrészt önszabályozó, és segít megvédeni a játék integritását azáltal, hogy minimalizálja a golfszabályokra és a a hendikep szabályaira nehezedő nyomást. Az amatőr státusz szabályai korlátozzák a nyeremények formáját és értékét melyeket egy amatőr golfozó a versenyen nyújtott teljesítménye alapján elfogadhat. Ezért kiemelten fontos, hogy játékosok és versenyszervezők behatóan ismerjék az amatőr státusz szabályait, amelyek a RandA.org weboldalon találhatók.

A Felszerelésre Vonatkozó Szabályok

A felszerelésre vonatkozó szabályokban szereplő átfogó előírások, specifikációk és iránymutatások segítségével a sportszergyártók és -tervezők, illetve a versenyszervezők és a játékosok könnyebben átláthatják és alkalmazhatják a golfütők, a labdák és egyéb felszerelések tervezésére, gyártására vonatkozó szabályokat. Minden játékos köteles meggyőződni arról, hogy a felszerelése megfelel-e a Szabályoknak. A RandA.org weboldalon elérhető a felszerelésre vonatkozó szabályok interaktív verziója is, amely az adott speciális szabályhoz, specifikációhoz vagy mérési módszerhez kapcsolódóan hivatalos tesztekre mutató linkeket és/vagy videós segédleteket is tartalmaz.

A Hivatalos Útmutató a Golf Szabályaihoz

Az R&A és az USGA elkészítette a Hivatalos Útmutatót a Golf Szabályaihoz referenciakönyvként, amely azoknak készült, akik részt vesznek a golf adminisztrációjában a játék minden szintjén. A Hivatalos Útmutató egy teljes szabályzat-forrás, amely tartalmazza az összes szabályt, a szabályok értelmezését, a bizottsági eljárásokat és a helyi mintaszabályokat. Számos diagramot is tartalmaz, amelyek gyakorlati helyzetekben magyarázzák el a szabályokat. A Hivatalos útmutató tartalma a RandA.org oldalon található.

A golf az egész világra kiterjedő játék, és
az R&A és az USGA
egyetlen kiadványban foglalta össze a szabályait,
amelyek világszerte érvényesek minden golfozóra