Reguły gry w golfa

Obowiązują od stycznia 2023

Pełny tekst reguł 1-25 wraz z definicjami

R&A Rules Limited and United States Golf Association

Opublikowano w listopadzie 2022 roku

Tłumaczenie na język polski; lipiec- wrzesień 2022 roku

Krzysztof Góra i Rafał Tylman

Konsultacje: Paweł Jakubowski i Katarzyna Terej

POLSKI GOLF

1.Gra, zachowanie gracza i reguły.....10

1.1 Gra w golfa.....10

1.2 Standardy zachowania gracza 10

1.3 Granie zgodnie z regułami.....11

2. Pole golfowe 15

2.1 Granice pola i aut 15

2.2 Zdefiniowane obszary pola.....15

2.3 Obiekty lub warunki, które mogą zakłócać grę.....17

2.4 Strefy zabronionej gry.....17

3. Rozgrywki.....18

3.1 Zasadnicze elementy każdych rozgrywek.....18

3.2 Match Play 19

3.3 Stroke Play 24

4. Sprzęt gracza.....28

4.1 Kije.....28

4.2 Piłki.....32

4.3 Użycie sprzętu 34

5. Granie rundy 38

5.1 Ogólnie o rundzie 38

5.2 Trenowanie na polu przed lub pomiędzy rundami.....38

5.3 Rozpoczynanie i kończenie rundy.....39

5.4 Granie w grupach 40

5.5 Trenowanie podczas rundy lub w czasie przerwania gry. 40

5.6 Nieuzasadnione opóźnianie; szybkie tempo gry.....41

5.7 Przerwanie gry; wznowienie gry 43

6. Rozgrywanie dołka.....46

6.1 Rozpoczęcie gry na dołku 46

6.2 Granie piłki z obszaru tee 47

6.3 Piłka użyta w czasie rozgrywania dołka 50

6.4 Kolejność gry podczas rozgrywania dołka. 52

6.5 Zakończenie gry na dołku 55

7. Szukanie piłki: znalezienie i identyfikacja piłki 56

7.1 Jak uczciwie szukać piłki 56

7.2 Sposób identyfikacji piłki 57

7.3 Podniesienie piłki w celu identyfikacji 57

7.4 Piłka przypadkowo przemieszczona podczas jej szukania i identyfikowania 58

8. Granie na takim polu jakie zastałeś 59

8.1 Działania, które poprawiają warunki wpływające na uderzenie 59

8.2 Celowe działania gracza, aby zmienić inne fizyczne warunki wpływające na piłkę gracza w spoczynku lub na wykonanie uderzenia 63

8.3 Celowe działania gracza w celu zmiany warunków fizyczne wpływających na piłkę w spoczynku innego gracza lub na wykonanie uderzenia 64

9. Piłka grana tak jak leży; piłka w spoczynku podniesiona lub przemieszczona 65

9.1 Piłka grana tak jak leży 65

9.2 Podejmowanie decyzji, czy piłka przemieściła się i co było przyczyną przemieszczenia 66

9.3 Piłka przemieszczona przez siły natury 67

9.4 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez gracza 67

9.5 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez *przeciwnika* w match play 69

9.6 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez czynnik zewnętrzny 70

9.7 Znacznik podniesiony lub przemieszczony 70

10. Przygotowanie do wykonania uderzenia; porada i pomoc; caddie 72

10.1 Wykonywanie uderzenia 72

10.2 Porada i inna pomoc 74

10.3 Caddie 77

11. Piłka w ruchu przypadkowo uderza osobę, zwierzę lub przedmiot: celowe działania wpływające na piłkę w ruchu 80

11.1 Piłka w ruchu przypadkowo uderza w osobę lub czynnik zewnętrzny 80

11.2 Piłka w ruchu celowo odbita lub zatrzymana przez osobę 82

11.3 Celowe przestawienie przedmiotu lub poprawienie warunków, aby wpłynęły na piłkę w ruchu 83

12. Bunkry....85

12.1 Kiedy piłka jest w bunkrze 85

12.2 Granie piłki w bunkrze 86

12.3 Specjalne reguły uwolnienia dla piłki w bunkrze 87

13.Putting green 89

13.1 Działania dozwolone lub wymagane na putting greenie 89

13.2 Flaga 93

13.3 Piłka na krawędzi dołka 96

14. Procedury dla piłki: zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie; odkładanie na miejsce; dropowanie w obszarze uwolnienia; granie z niewłaściwego miejsca....98

14.1 Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie piłki 98

14.2 Odkładanie piłki na miejsce....99

14.3 Dropowanie piłki w obszarze uwolnienia 102

14.4 Kiedy piłka gracza wraca do gry po tym, jak piłka oryginalna przestała być piłką w grze..107

14.5 Naprawienie błędu popełnionego podczas zastępowania, odkładania, dropowania lub kładzenia piłki 108

14.6 Wykonywanie następnego uderzenia z miejsca, z którego wykonano poprzednie uderzenie 109

14.7 Granie z niewłaściwego miejsca....111

15. Uwolnienie od naturalnych utrudnień ruchomych i sztucznych utrudnień ruchomych (wraz z piłką lub znacznikiem pomagającym lub zakłócającym grę) 114

15.1 Naturalne utrudnienia ruchome 114

15.2 Sztuczne utrudnienia ruchome 115

15.3 Piłka lub znacznik pomagający lub przeszkadzający w grze 118

16. Uwolnienie od nienormalnych warunków na polu (w tym od sztucznych utrudnień nieruchomych), zagrożenia od niebezpiecznych zwierząt, wbitej piłki 121

16.1 Nienormalne warunki na polu (w tym sztuczne utrudnienia nieruchome) 121

16.2 Zagrożenie od niebezpiecznych zwierząt 128

16.3 Wbita piłka....129

16.4 Podnoszenie piłki w celu sprawdzenia, czy leży w warunkach pozwalających na uwolnienie 131

17.Obszar kary 133

17.1 Opcje dla piłki w obszarze kary 133

17.2 Opcje po zagraniu piłki z obszaru kary 138

17.3 Niektóre reguły nie dają uwolnienia dla piłki w obszarze kary....141

18.Uwolnienie z karą uderzenia i odległości, piłka zgubiona lub na aucie, piłka prowizoryczna....142

18.1 Uwolnienie z karą uderzenia i odległości dopuszczalne jest w dowolnym momencie 142

18.2 Piłka zgubiona lub na aucie: musi być wzięte uwolnienie z karą uderzenia i odległości ...143

18.3 Piłka prowizoryczna 144

19.Piłka nie do zagrania 148

19.1 Gracz może wziąć uwolnienie dla piłki nie do zagrania, gdziekolwiek na polu, z wyjątkiem obszaru kary....148

19.2 Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w obszarze głównym lub na putting greenie .148

19.3 Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w bunkrze 149

20. Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy; orzeczenia sędziego i Komitetu....152

20.1 Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy....152

20.2 Orzeczenia w sprawach związanych z regułami....155

20.3 Sytuacje nie omawiane przez reguły 158

21. Inne formaty gry indywidualnej w stroke play i match play 159

21.1 Stableford 159

21.2 Maximum Score 162

21.3 Par/Bogey 163

21.4 Threeball Match Play 166

21.5 Inne formaty gry w golfa 166

22. Foursomes (znany jako „uderzanie naprzemienne”) 167

22.1 Ogólnie o Foursomes 167

22.2 Każdy partner może występować jako strona 167

22.3 Strona musi naprzemiennie wykonywać uderzenia 167
22.4 Początek rundy 168
22.5 Partnerzy mogą dzielić się kijami 169
22.6 Ograniczenie dla gracza stojącego za partnerem podczas wykonywania uderzenia 169
23. Fourball 170
23.1 Ogólnie o Fourball 170
23.2 Punktacja w Fourball 170
23.3 Rozpoczęcie i zakończenie rundy; zakończenie dołka 172
23.4 Reprezentowanie strony przez jednego lub obu partnerów 173
23.5 Działania gracza pomagające w grze partnera 173
23.6 Kolejność grania strony 174
23.7 Partnerzy mogą dzielić się kijami 174
23.8 Ograniczenie dla gracza stojącego za partnerem podczas wykonywania uderzenia 174
23.9 Kiedy karę stosujemy dla jednego z partnerów, a kiedy dla obu 175
24. Zawody drużynowe
24.1 Ogólnie o zawodach drużynowych 177
24.2 Regulamin zawodów drużynowych 177
24.3 Kapitan drużyny 177
24.4 Dopuszczalna porada w zawodach drużynowych 177
25. Modyfikacja reguł do graczy z niepełnosprawnościami
25.1 Ogólnie 177
25.2 Modyfikacje dla graczy niewidomych 177
25.3 Modyfikacje dla graczy po amputacji
25.4 Modyfikacje dla graczy używających urządzeń wspomagających mobilność
25.5 Modyfikacje dla graczy z niepełnosprawnością intelektualną
25.6 Postanowienia ogólne dotyczące wszystkich kategorii niepełnosprawności
X. Definicje 179
Aut (Out of Bounds) 189
Bunkier (Bunker) 189
Caddie 190
Czynnik zewnętrzny (Outside Influence) 190

Długość kija (Club-Length) 191

Dołek (Hole) 191

Dropowanie 191

Dziura zrobiona przez zwierzę (Animal Hole) 192

Flaga (Flagstick) 192

Fourball 192

Foursomes (znany także jako „Uderzanie naprzemienne”) (Alternate Shot) 192

Integralna część pola (Integral Object) 193

Kara główna (General Penalty) 193

Kara uderzenia i odległości (Stroke and Distance) 193

Karta wyników (Scorecard) 193

Kołeczek tee (Tee) 194

Komitet (Committee) 194

Linia gry (Line of Play) 194

Marker 194

Match Play 194

Maximum Score 194

Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia (Nearest Point of Complete Relief) 194

Naturalne utrudnienia ruchome (*Loose Impediment)* 195

Nienormalne warunki na polu golfowym (Abnormal Course Condition) 196

Niewłaściwa piłka (Wrong Ball) 196

Niewłaściwe miejsce (Wrong Place) 197

Niewłaściwy green (Wrong Green) 197

Obiekt graniczny (Boundary Object) 197

Obszar główny (General Area) 198

Obszar kary (Penalty Area) 198

Obszar tee (Teeing Area).....199

Obszar uwolnienia (Relief Area) 200

Obszary pola (Areas of the Course).....201

Odkładanie (Replace) 201

Par/Bogey 201

Partner.....201

Piłka prowizoryczna (Provisional Ball) 202

Piłka w dołku (Holed).....202

Piłka w grze (In Play) 202

Piłka zastąpiona (Substitute) 213

Pole (Course).....203

Położenie piłki (Lie).....203

Poprawianie (warunków gry) (Improve).....203

Porada (Advice) 203

Poważne naruszenie (reguł) (Serious Breach) 203

Przeciwnik (Opponent).....204

Przemieszczona piłka (Moved) 204

Przywilej (Honour) 204

Punkt maksymalnego możliwego uwolnienia (Point of Maximum Available Relief).....204

Putting Green.....205

Reguły dotyczące sprzętu (Equipment Rules).....206

Runda (Round).....206

Sędzia (Referee).....206

Siły natury (Natural Forces) 206

Sprzęt (Equipment).....207

Stableford.....207

Strefa zabronionej gry (No Play Zone) 207

Stroke Play 207

Strona (Side) 208

Sztuczne utrudnienia (Obstruction) 208

Sztuczne utrudnienia nieruchome (Immovable Obstruction) 209

Sztuczne utrudnienie ruchome (Movable Obstruction) 209

Teren w naprawie (Ground Under Repair) 209

Threeball 210

Tymczasowa woda (Temporary Water) 211

Uderzenie (Stroke) 211

Ustawienie (Stance) 211

Warunki wpływające na uderzenie (Conditions Affecting the Stroke) 211

Wbita piłka (Embedded) 212

Wiadome lub w zasadzie pewne (Known or Virtually Certain) 212

Zaznaczanie (Mark) 213

Zgubiona piłka (Lost) 213

Znacznik (Ball-Marker) 214

Zwierzę (Animal) 214

XI. Index *215*

REGUŁA 1 Gra, zachowanie gracza i reguły

Cel reguły:
Reguła 1. przedstawia graczom główne zasady gry:

- Graj na takim polu, jakie zastałeś i graj piłkę tak jak leży.
- Graj zgodnie z regułami i z duchem gry.
- Ty jako gracz odpowiadasz za nałożenie na siebie kar, które wynikają z naruszenia reguł, abyś nie uzyskał potencjalnej przewagi nad przeciwnikiem w match play lub nad innymi graczami w stroke play.

1.1 Gra w golfa

W golfa gra się *rundę* 18-dołkową (lub krótszą) na *polu* uderzając piłkę kijem.

Każdy dołek rozpoczyna się *uderzeniem* z *obszaru tee* a kończy wtedy, gdy piłka znajdzie się *w dołku* na *putting greenie* (lub kiedy reguły dopuszczają zakończenie dołka w inny sposób).

Podczas każdego *uderzenia* gracz:

- gra na *polu* w takim stanie, w jakim je zastał,
- i gra piłkę tak jak ona leży.

Jednak są wyjątki, gdy reguły pozwalają graczowi zmienić warunki na polu i wymagają lub pozwalają grać piłkę z innego miejsca niż to, w którym ona leży.

1.2 Standardy zachowania gracza

1.2a. Zachowanie oczekiwane od wszystkich graczy

Oczekuje się od wszystkich graczy, aby grali zgodnie z duchem gry poprzez:

- uczciwe postępowanie – np., grając zgodnie z regułami, uwzględniając wszystkie kary i będąc uczciwym we wszystkich aspektach gry.
- zwracanie uwagi na innych graczy – np. - grając w szybkim tempie, dbając o bezpieczeństwo innych i nie przeszkadzając innym w grze. Jeżeli gracz zagra piłkę w kierunku, w którym może istnieć niebezpieczeństwo uderzenia kogoś, powinien natychmiast o tym ostrzec (np. krzycząc ogólnie przyjęte ostrzeżenie „fore”).

- dbali o stan *pola* – np. - naprawiając divoty, grabiąc *bunkry*, naprawiając ślady po piłkach i nie powodując niepotrzebnych uszkodzeń na *polu*.

Zgodnie z regułami nie ma kary za niepodjęcie takich działań, **z wyjątkiem** sytuacji, gdy *Komitet* stwierdzi, że gracz popełnił poważne wykroczenie i zdyskwalifikuje go za działania niezgodne z duchem gry.

„Poważne wykroczenie" występuje wtedy, gdy gracz zachowuje się w sposób, który tak bardzo odbiega od tego, czego oczekuje się w golfie, że uzasadniona jest najsurowsza sankcja, czyli usunięcie gracza z rozgrywki.

Kary za niewłaściwe zachowanie - inne niż dyskwalifikacja - mogą zostać nałożone na gracza, tylko wtedy, gdy zostały one wprowadzone do Kodeksu zachowania zgodnie z regułą 1.2b.

1.2b. Kodeks zachowania

Komitet może zdefiniować w kodeksie zachowania własne standardy zachowania gracza wprowadzając je do reguł lokalnych turnieju.

- Kodeks może zawierać kary za naruszenie tych standardów, takie jak jedno uderzenie karne lub *kara główna*.
- *Komitet* może również zdyskwalifikować gracza za poważne wykroczenie związane z niezastosowaniem się do standardów zawartych w kodeksie.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5I (objaśnienie standardów zachowania gracza, które można wprowadzić).

1.3 Granie zgodnie z regułami

1.3a. Pojęcie „Reguły"; Regulamin zawodów

Pojęcie „reguły" oznacza:

- reguły 1 - 25 i definicje zawarte w Regułach gry w golfa,
- i wszystkie „Reguły lokalne", wprowadzone przez *Komitet* do rozgrywek lub dotyczące *pola*.

Gracze są także odpowiedzialni za przestrzeganie „Regulaminu zawodów" przyjętego przez *Komitet* (np. zawierającego wymagania rejestracyjne, format i data rozgrywek, liczba *rund* oraz liczba i kolejność dołków rozgrywanych podczas *rundy*).

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5C i rozdział 8 (Reguły lokalne i komplet autoryzowanych wzorów reguł lokalnych); **Rozdział 5A** (Regulamin zawodów).

1.3b. Stosowanie reguł

(1) **Odpowiedzialność gracza za stosowanie reguł**. Sami gracze odpowiadają za zastosowanie reguł:

- gracze powinni wiedzieć, kiedy naruszają regułę i uczciwie zastosować wynikającą z tego karę.
  - jeżeli gracz wie, że naruszył regułę, która nakłada karę i świadomie nie zastosuje tej kary to podlega **dyskwalifikacji**.
  - jeżeli dwóch lub więcej graczy uzgodni ignorowanie jakiejkolwiek reguły lub kary, o której wiedzieli i jeden z tych graczy rozpoczął *rundę*, to będą **zdyskwalifikowani** (nawet jeśli, nie podjęli jeszcze działań wynikających z tego uzgodnienia).
- gdy występuje konieczność podjęcia decyzji w kwestii faktów, gracz jest odpowiedzialny za uwzględnienie nie tylko swojej wiedzy o faktach, ale także wszystkich innych informacji, które są dostępne.
- gracz może poprosić *sędziego* lub *Komitet* o pomoc w sprawie reguł. **Jednak** gdy pomoc nie jest dostępna w rozsądnym czasie, gracz musi kontynuować grę, a konsultacje z *sędzią* lub *Komitetem* przeprowadzić wtedy, gdy będzie to możliwe (zob. reguła 20.1).

(2) **Akceptowanie „racjonalnej oceny" gracza w określaniu lokalizacji podczas stosowania reguł.**

- Wiele reguł wymaga, aby gracz określił miejsce, punkt, linię, krawędź, obszar lub inną lokalizację zgodnie z regułami, np.:
  - oszacowanie przybliżonego miejsca, w którym piłka ostatni raz przekroczyła granicę *obszaru kary*,
  - oszacowanie lub zmierzenie miejsca *dropowania* lub położenia piłki podczas korzystania z uwolnienia,
  - *odłożenie* piłki na jej oryginalne miejsce (bez względu na to, czy miejsce jest znane czy oszacowane),
  - określenie *obszaru pola*, na którym leży piłka, w tym czy piłka leży w *polu*, lub
  - lub ustalenie czy piłka dotyka, jest w lub na *nienormalnych warunkach na polu.*
- Takie określenia dotyczące lokalizacji muszą być wykonane szybko i starannie, ale często mogą być nieprecyzyjne.
- O ile gracz postępuje w rozsądny, spodziewany w danych okolicznościach sposób, aby wykonać dokładne określenie lokalizacji, to taka rozsądna ocena gracza będzie zaakceptowana nawet jeżeli po wykonaniu *uderzenia,* okaże się - po obejrzeniu materiału wideo lub uzyskaniu innych informacji - że jego określenie lokalizacji było błędne.

- Jeżeli gracz uświadomi sobie przed wykonaniem *uderzenia*, że określenie lokalizacji było błędne, to musi je poprawić (zob. reguła 14.5).

1.3c. Kary

(1) Działania prowadzące do kar. Kara jest stosowana, gdy naruszenie reguły wynika z działania gracza lub jego *caddiego* (zob. reguła 10.3c).

Karę stosuje się również, gdy:

- inna osoba podejmie działanie, które spowodowałoby naruszenie reguły, gdyby było wykonane przez gracza lub *caddiego* a ta osoba robi to na prośbę gracza lub działa za jego zgodą,
- lub gracz widzi inną osobę, która ma zamiar podjąć działanie dotyczące piłki lub *sprzętu* gracza, o którym on wie, że spowodowałoby naruszenie reguły, gdyby było wykonane przez gracza lub *caddiego* i nie podejmie uzasadnionych kroków, aby sprzeciwić się lub zatrzymać to działanie.

(2) Poziomy kar. Kary mają na celu zlikwidowanie wszelkiej potencjalnej przewagi gracza. Występują trzy główne poziomy kar:

- kara jednego uderzenia. Tę karę stosuje się w *match play* i w *stroke play* zgodnie z niektórymi regułami, gdy albo (a) potencjalna korzyść za naruszenie jest niewielka albo (b) gracz otrzymuje karę związaną z uwolnieniem, gdy gra piłkę z innego miejsca niż jej oryginalne położenie.
- kara główna (strata dołka w match play, kara dwóch uderzeń w stroke play). Tę karę stosuje się za naruszenie większości reguł, gdy potencjalna przewaga jest zdecydowanie większa niż wtedy, gdy występuje kara jednego uderzenia.
- dyskwalifikacja. Zarówno w *match play* jak i w *stroke play*, gracz może być zdyskwalifikowany w rozgrywkach za niektóre działania lub naruszenie reguł wiążące się z niewłaściwym postępowaniem (zob. reguła 1.2) lub gdy potencjalna przewaga jest zbyt duża, aby można było uznać wynik gracza za ważny.

(3) Nie ma uznaniowej zmiany kar. Kary muszą być zastosowane tylko tak, jak przewidziano w regułach:

- ani gracz, ani *Komitet* nie mają prawa, aby stosować kary w inny sposób, i
- nieprawidłowe zastosowanie kary lub zaniechanie zastosowania kary można pozostawić bez zmiany tylko wtedy, gdy jest za późno na naprawę takiego naruszenia (zob. reguły 20.1b(2) – 20.1b(3), 20.2d i 20.2e).

W *match play*, gracz i *przeciwnik* mogą uzgodnić sposób rozstrzygnięcia problemu dotyczącego zastosowania reguł o ile nie uzgodnią ignorowania reguły lub kary o której wiedzieli, że występuje (zob. reguła 20.1b(1)).

(4) <u>Stosowanie kar za wielokrotne naruszenie reguł.</u> To, czy gracz otrzyma wiele kar za naruszenie kilku reguł lub za wielokrotne naruszenie tej samej reguły, zależy od tego, czy pomiędzy naruszeniami reguły (reguł) wystąpiło zdarzenie rozdzielające, i od tego, co zrobił gracz.

Podczas stosowania tej reguły, mogą wystąpić dwa zdarzenia rozdzielające:

- gracz zakończył uderzenie,
- i gracz był świadomy naruszenia reguł lub je sobie uświadomił (mógł wiedzieć o naruszeniu reguły lub zostać o tym poinformowany, lub nie być pewnym, czy naruszył regułę, czy nie).

Kary stosuje się następująco:

- <u>pojedynczą karę stosuje się za wielokrotne naruszenie reguły (reguł) kiedy nie występuje zdarzenie rozdzielające</u>. Jeżeli gracz naruszy kilka reguł lub tę samą regułę kilka razy, i pomiędzy nimi nie wystąpi zdarzenie rozdzielające, otrzymuje tylko jedną karę.

  Jeżeli działania gracza naruszyły wiele reguł skutkujących różnymi karami, stosuje się tylko karę wyższą.

- <u>wiele kar stosuje się za naruszenie reguł przed i po zdarzeniu rozdzielającym</u>: Jeżeli gracz naruszy regułę i następnie naruszy tę samą lub inną regułę po zdarzeniu rozdzielającym - otrzymuje kilka kar.

  <u>Wyjątek – niezastosowanie się do odłożenia *przemieszczonej* piłki</u>: jeżeli gracz jest zobowiązany do odłożenia przemieszczonej piłki zgodnie z regułą 9.4, ale tego nie zrobi i gra z *niewłaściwego miejsca*, otrzymuje tylko karę ogólną zgodnie z regułą 14.7a.

Jednak każde uderzenie karne, jakie gracz otrzymuje za wzięcie uwolnienia z karą (takie jak kara jednego uderzenia z reguł 17.1, 18.1 i 19.2) jest zawsze dodawane do innych kar.

REGUŁA 2 Pole golfowe

Cel reguły:
Reguła 2. przedstawia podstawowe informacje dotyczące pola, które każdy gracz powinien znać. Zdefiniowano:

- pięć obszarów pola,
- i kilka typów obiektów i warunków, które mogą zakłócać grę.

Ważna jest umiejętność rozpoznania, w którym obszarze pola leży piłka oraz znajomość statusu warunków i obiektów zakłócających. Ma to bowiem wpływ na podjęcie decyzji przez gracza związanej z graniem piłki lub skorzystaniem z uwolnienia.

2.1 Granice pola i aut

Golf jest rozgrywany na *polu,* którego granice zostały określone przez *Komitet*. Obszary niebędące częścią *pola* znajdują się na aucie.

2.2 Zdefiniowane obszary pola

Wyróżnia się pięć *obszarów pola*.

2.2a. Obszar główny

Obszarem głównym jest całe *pole* **z wyjątkiem** czterech określonych *obszarów pola* opisanych w regule 2.2b.

Nazywa się go „obszarem głównym”, ponieważ:

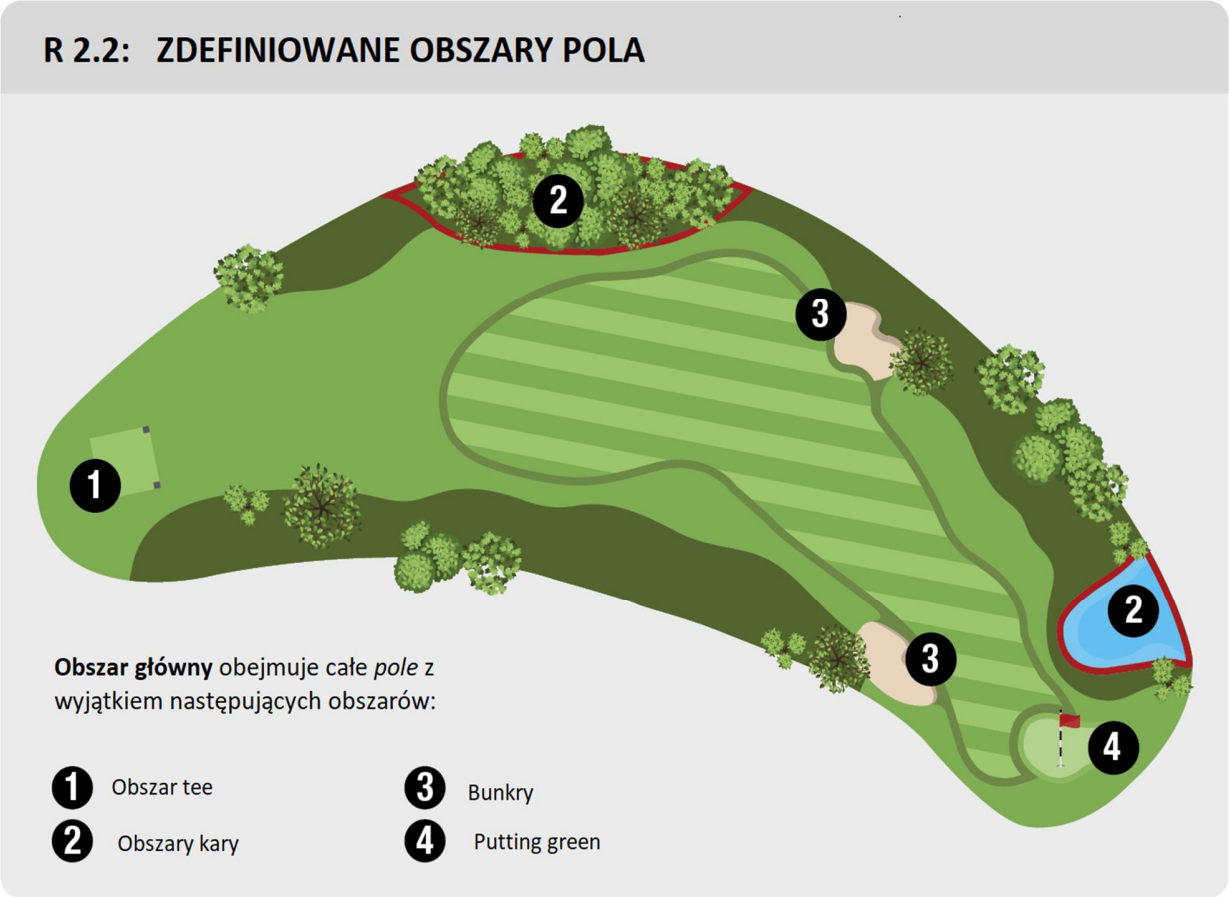
- obejmuje większość *pola* i z niego piłka jest najczęściej grana aż znajdzie się ona na *putting greenie*.
- zawiera każdy typ nawierzchni oraz rosnące lub zainstalowane obiekty znajdujące się w tym obszarze, takie jak fairway, rough czy drzewa.

2.2b. Cztery szczególne obszary

Niektóre reguły dotyczą tylko tych czterech *obszarów pola*, które nie znajdują się w *obszarze głównym*:

- *obszar tee*, skąd gracz musi rozpocząć grę na dołku (reguła 6.2),
- wszystkie *obszary kary* (reguła 17),

- wszystkie *bunkry* (reguła 12),
- oraz *putting green* rozgrywanego dołka (reguła 13).



2.2c. Określenie obszaru pola, w którym leży piłka

Od *obszaru pola,* w którym leży piłka gracza, zależy jaką regułę stosuje się podczas gry lub czy możliwe jest skorzystanie z uwolnienia.

Piłka zawsze leży tylko w jednym *obszarze pola*:

- Jeżeli część piłki znajduje się zarówno w *obszarze głównym* jak i w jednym z czterech szczególnych *obszarów pola*, to przyjmuje się, że piłka leży w tym szczególnym *obszarze pola*.
- Jeżeli część piłki znajduje się w dwóch specyficznych *obszarach pola*, to przyjmuje się, że leży w tym specyficznym obszarze, który jest pierwszy według następującej kolejności: *obszar kary*, *bunkier*, *putting green*.

2.3 Obiekty lub warunki, które mogą zakłócać grę

Niektóre reguły mogą pozwalać na uwolnienie bez kary od zakłóceń spowodowanych przez niektóre zdefiniowane obiekty lub warunki, takie jak:

- *naturalne utrudnienia ruchome (*reguła 15.1),
- *sztuczne utrudnienia ruchome* (reguła 15.2),
- i *nienormalne warunki na polu,* takie jak *dziura zrobiona przez zwierzę, teren w naprawie*, *sztuczne utrudnienia nieruchome* i *tymczasowa woda* (reguła 16.1).

Jednak nie ma uwolnienia bez kary od zakłóceń w grze spowodowanych przez *obiekty graniczne* lub przez *integralne część pola*.

2.4 Strefy zabronionej gry

Strefa zabronionej gry jest określoną częścią *nienormalnych warunków na polu* (zob. reguła 16.1f) lub *obszaru kary* (zob. reguła 17.1e), skąd gra jest zabroniona.

Gracz musi skorzystać z uwolnienia, gdy:

- jego piłka leży w *strefie zabronionej gry*,
- lub s*trefa zabronionej gry* zakłóca jego obszar zamierzonego *ustawienia* lub obszar zamierzonego swingu podczas grania piłki leżącej poza *strefą zabronionej gry* (zob. reguły 16.1f i 17.1e).

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5I(2) (Kodeks zachowania może nakazać graczom ustawianie się poza *strefą zabronionej gry*).

REGUŁA 3

Rozgrywki

Cel reguły:
Reguła 3. omawia trzy zasadnicze elementy każdego rodzaju zawodów golfowych:

- rozgrywki w match play albo w stroke play,
- rozgrywki indywidualne lub z partnerem jako strona,
- i punktację brutto (bez stosowania uderzeń handicapowych) lub netto (z zastosowaniem uderzeń handicapowych).

3.1 Główne elementy każdych rozgrywek

3.1a. Formaty gry: match play lub stroke play

(1) **Match play lub zwykły stroke play**. Są to zasadniczo odmienne formaty gry:

- W *match play* (zob. reguła 3.2), rywalizacja gracza i *przeciwnika* oparta jest na liczbie wygranych, przegranych lub zremisowanych dołków.
- W zwykłym formacie *stroke play* (zob. reguła 3.3) wszyscy gracze rywalizują między sobą w oparciu o łączny wynik, który jest sumą wszystkich uderzeń danego gracza (zarówno *uderzeń* wykonanych jak i karnych), które zostały wykonane na każdym dołku we wszystkich *rundach*.

Większość reguł ma zastosowanie w obu formatach gry, jednak niektóre reguły stosuje się tylko w jednym lub w drugim formacie.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 6C(11) (sugestie dla *Komitetu*, jeżeli przeprowadza rozgrywki łączące obie formy gry w jednej *rundzie*).

(2) **Inne formy stroke play**. Reguła 21 omawia inne formy *stroke play* (*stableford*, *maximum score* i *par/bogey*), w których stosuje się inne metody punktacji. W tych formach gry stosuje się reguły 1-20, zmodyfikowane zgodnie z regułą 21.

3.1b. Rywalizacja graczy: gra indywidualna lub z partnerem

Gra może być prowadzona indywidualnie, gdy każdy gracz gra na własny wynik lub przez *strony* składające się z *partnerów*.

Chociaż reguły 1-20 i reguła 25 dotyczą gry indywidualnej, to mają także zastosowanie:

- w rozgrywkach angażujących *partnerów* (*foursomes* i *fourball*), zmodyfikowane przez reguły 22 i 23,
- i w rozgrywkach drużynowych, zmodyfikowane przez regułę 24.

3.1c. Punktacja graczy: wyniki brutto lub netto

(1) Rozgrywki scratch (brutto). W rozgrywkach scratch:

- „wynik brutto" gracza na dołku lub w *rundzie* stanowi łączną liczbę jego uderzeń (wliczając w to wykonane *uderzenia* i *uderzenia* karne);
- nie stosuje się handicapu gracza.

(2) Rozgrywki handicapowe. W rozgrywkach handicapowych:

- „wynik netto" gracza na dołku lub w *rundzie* stanowi wynik brutto skorygowany o uderzenia handicapowe gracza;
- stosuje się je po to, aby gracze o różnych umiejętnościach mogli rywalizować na równorzędnych warunkach w uczciwy sposób.

3.2 Match play

Cel reguły:
Match play ma specyficzne reguły (szczególnie dotyczące poddawania i informowania o liczbie wykonanych uderzeń), ponieważ gracz i przeciwnik:

- rywalizują na każdym dołku tylko między sobą,
- mogą obserwować się wzajemnie w trakcie gry,
- i mogą chronić własne interesy.

3.2a. Wynik na dołku i wynik meczu

(1) Wygranie dołka. Gracz wygrywa dołek, gdy:

- zakończy go mniejszą liczbą uderzeń (wliczając w to *uderzenia* wykonane i karne) niż *przeciwnik*,
- *przeciwnik* podda dołek,
- lub *przeciwnik* otrzyma *karę główną* (strata dołka).

Jeżeli będąca w ruchu piłka *przeciwnika* musi wpaść *do dołka,* aby zremisować dołek, a zostanie przez kogokolwiek celowo odbita lub zatrzymana w sytuacji, gdy nie ma realnej szansy, żeby wpadła *do dołka* (np., gdy przetoczyła się za *dołek* i nie cofnie się), to wynik dołka jest rozstrzygnięty i wygrywa go gracz (zob. reguła 11.2a, Wyjątek).

(2) Zremisowanie dołka. Dołek jest zremisowany, gdy:

- gracz i *przeciwnik* zakończą dołek taką samą liczbą uderzeń (wliczając w to *uderzenia* wykonane i karne),
- lub gracz i *przeciwnik* uzgodnią, że potraktują rozgrywany dołek jako zremisowany, (**jednak** jest to dozwolone tylko wtedy, gdy przynajmniej jeden z graczy wykonał *uderzenie* rozpoczynające dołek).

(3) Wygranie meczu. Gracz wygrywa mecz, gdy:

- gracz prowadzi z *przeciwnikiem* większą liczbą dołków niż pozostało ich do rozegrania,
- *przeciwnik* poddaje mecz,
- lub *przeciwnik* jest zdyskwalifikowany.

(4) Przedłużenie zremisowanego meczu. Jeżeli mecz po końcowym dołku zakończył się remisem:

- mecz jest przedłużany o jeden dołek do czasu aż zostanie wyłoniony zwycięzca. Zob. reguła 5.1 (przedłużony mecz jest kontynuacją tej samej *rundy*, a nie nową *rundą*).
- dołki rozgrywane są w tej samej kolejności co podczas *rundy*, chyba że *Komitet* ustali inną kolejność.

Jednak w niektórych przypadkach regulamin zawodów może określić, że mecz zakończy się remisem i nie będzie kontynuowany.

(5) Kiedy wynik jest ostateczny. Wynik meczu staje się ostateczny w sposób ustalony przez *Komitet* (co powinno być umieszczone w regulaminie zawodów), np.:

- kiedy wynik został umieszczony na oficjalnej tablicy wyników lub w innym ustalonym miejscu,
- lub gdy o wyniku została poinformowana osoba wyznaczona przez *Komitet*.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5A(7) (rekomendacje, kiedy wynik meczu staje się ostateczny).

3.2b. Poddanie (w tym darowanie uderzenia)

(1) Gracz może darować uderzenie, poddać dołek lub mecz. Gracz może darować *przeciwnikowi* kolejne uderzenie, poddać dołek lub mecz:

- Darowanie następnego uderzenia. Dozwolone jest w dowolnym czasie, zanim *przeciwnik* wykonana następne *uderzenie*.
  - Gdy *przeciwnik* zakończył dołek z wynikiem, który zawiera darowane *uderzenie*, piłka może być podniesiona przez któregokolwiek z graczy.

- Darowanie wykonane w czasie ruchu piłki *przeciwnika* po poprzednim *uderzeniu* stosuje się do następnego *uderzenia przeciwnika*, chyba, że piłka wpadła *do dołka* (w takim przypadku to darowanie nie obowiązuje).
- Gracz może darować *przeciwnikowi* kolejne *uderzenie* przez odbicie lub zatrzymanie piłki *przeciwnika* w ruchu tylko, gdy jest to zrobione specjalnie, aby darować następne *uderzenie* i tylko wtedy, gdy nie ma realnej szansy, że piłka wpadnie *do dołka.*

- Poddanie dołka. Dozwolone jest w dowolnym momencie przed zakończeniem dołka (zob. reguła 6.5), również zanim gracze rozpoczną dołek.

  Gracz i przeciwnik nie mogą uzgodnić wzajemnego poddawania dołków w celu skrócenia meczu. Jeżeli to zrobią, posiadając wiedzę, że jest to niedozwolone, zostają **zdyskwalifikowani.**

- Poddanie meczu. Dozwolone jest w dowolnym momencie przed rozstrzygnięciem meczu (zob. reguły 3.2a(3) i (4)), również zanim gracze rozpoczną mecz.

(2) Jak przebiega poddanie. Poddanie jest skuteczne, gdy zostało jasno zakomunikowane:

- można to zrobić werbalnie lub poprzez działanie, które jasno pokazuje intencje gracza o darowaniu *uderzenia*, poddaniu dołka lub meczu (np. przez wykonanie gestu).
- Jeżeli *przeciwnik* podnosząc swoją piłkę naruszył regułę z powodu uzasadnionego nieporozumienia - myślał, że wypowiedź lub działanie gracza było darowaniem kolejnego *uderzenia* lub poddaniem dołka lub meczu – wtedy nie otrzymuje on kary, a piłka musi być *odłożona* na miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2).

Darowanie i poddanie są ostateczne i nie mogą być odrzucone ani wycofane.

3.2c. Zastosowanie handicapów w meczu handicapowym

(1) Deklarowanie handicapów. Przed meczem gracz i *przeciwnik* powinni poinformować siebie nawzajem o swoich handicapach.

Jeżeli gracz zadeklaruje niewłaściwy handicap - obojętnie czy będzie to przed czy też w trakcie meczu - i nie naprawi błędu przed wykonaniem przez *przeciwnika* kolejnego *uderzenia*:

- zadeklarowano wyższy handicap. Gracz jest **zdyskwalifikowany,** gdy wpływa to na liczbę otrzymanych lub oddanych uderzeń. Jeżeli nie ma to znaczenia, kara nie jest stosowana.
- zadeklarowano niższy handicap. Gracz nie otrzymuje żadnej kary, jednak musi użyć zadeklarowanego niższego handicapu do wyliczenia uderzeń otrzymanych lub oddanych.

(2) <u>Zastosowanie uderzeń handicapowych na dołku</u>.

- Uderzenia handicapowe przydzielane są do konkretnego dołka, a niższy wynik netto wygrywa dołek.
- Jeżeli zremisowany mecz jest przedłużony, uderzenia handicapowe przydzielane są do dołków w identyczny sposób jak podczas *rundy* (chyba że *Komitet* ustali inny sposób przydzielania).

Każdy gracz jest odpowiedzialny za wiedzę, na których dołkach otrzymuje lub daje uderzenia handicapowe, w oparciu o przydział uderzeń na dołkach ustalony przez *Komitet (*zwykle znajduje się on na *karcie wyników*).

Jeżeli gracze nie zastosują lub błędnie zastosują uderzenia handicapowe na dołku, to uzgodniony wynik pozostaje na dołku, chyba, że gracze naprawią błąd we właściwym czasie (zob. reguła 3.2d(3)).

3.2d. Obowiązki gracza i przeciwnika

(1) <u>Informowanie przeciwnika o liczbie wykonanych uderzeń</u>. W dowolnym momencie podczas rozgrywania dołka lub po zakończeniu dołka, *przeciwnik* może zapytać gracza o liczbę uderzeń (wliczając *uderzenia* wykonane i karne), jakie gracz wykonał na dołku.

Pozwala to *przeciwnikowi* zadecydować o sposobie grania kolejnego *uderzenia* i pozostałej części dołka lub potwierdzić wynik właśnie skończonego dołka.

Zapytany o liczbę wykonanych uderzeń lub gdy przekazuje tę informację bez pytania:

- gracz musi podać właściwą liczbę wykonanych uderzeń.
- Jeżeli gracz nie odpowie na pytanie *przeciwnika*, to uznaje się, że podał błędną liczbę wykonanych uderzeń.

Gracz otrzymuje ***karę główną* (strata dołka**), jeżeli poda *przeciwnikowi* niewłaściwą liczbę wykonanych uderzeń, chyba że gracz skoryguje ten błąd w odpowiednim czasie:

- <u>niewłaściwa liczba uderzeń podana w czasie rozgrywania dołka.</u> Gracz musi podać właściwą liczbę wykonanych uderzeń zanim *przeciwnik* wykona kolejne *uderzenie* lub podejmie podobne działanie (np. daruje graczowi następne *uderzenie* lub podda dołek).
- <u>niewłaściwa liczba uderzeń podana po zakończeniu dołka.</u> Gracz musi podać właściwą liczbę wykonanych uderzeń:
  - zanim gracz wykona *uderzenie* rozpoczynające kolejny dołek bądź podejmie podobne działanie (np. poddając następny dołek lub mecz),
  - lub na ostatnim dołku meczu, zanim wynik meczu stanie się ostateczny (zob. reguła 3.2a(5)).

Wyjątek – nie ma kary, gdy nie wpływa to na wynik dołka: nie ma żadnej kary, jeżeli gracz poda błędną liczbę wykonanych uderzeń po zakończeniu dołka, ale nie ma to wpływu na zrozumienie przez przeciwnika tego, czy dołek został wygrany, przegrany lub zremisowany.

(2) **Informowanie przeciwnika o karze.** Kiedy gracz otrzymuje karę:

- gracz musi poinformować *przeciwnika* o karze tak szybko, jak to jest racjonalnie możliwe, biorąc pod uwagę, jak blisko gracza znajduje się *przeciwnik* i inne praktyczne czynniki. Nie zawsze jest możliwe poinformowanie *przeciwnika* o karze, przed tym, jak *przeciwnik* wykona swoje następne *uderzenie.*
- ten wymóg obowiązuje nawet, gdy gracz nie wie o karze (ponieważ oczekuje się od graczy, że potrafią określić, kiedy naruszą regułę).

Jeżeli gracz tego nie zrobi oraz nie naprawi błędu przed wykonaniem kolejnego *uderzenia* przez *przeciwnika* lub gdy przeciwnik podejmie podobne działanie (np. darując graczowi następne *uderzenie* lub poddając dołek), wtedy gracz otrzymuje ***karę główną* (strata dołka**).

Wyjątek – nie ma kary, gdy przeciwnik wiedział o karze dla gracza: jeżeli *przeciwnik* wiedział, że gracz otrzymał karę, np., gdy widzi, że gracz korzysta z oczywistego uwolnienie z karą, gracz nie otrzymuje kary za niepoinformowanie *przeciwnika*.

(3) **Znajomość wyniku meczu**. Gracze powinni znać wynik meczu – tzn. który z nich prowadzi o określoną liczbę dołków („holes up" w meczu) lub mecz jest remisowany (zwany także „all square").

Jeżeli gracze ustalili niewłaściwy wynik meczu:

- mogą poprawić wynik meczu zanim gracz wykona *uderzenie* rozpoczynające kolejny dołek lub, po końcowym dołku, przed ostatecznym uznaniem wyniku meczu (zob. reguła 3.2a(5)).
- jeżeli nie zostanie to naprawione w dopuszczalnym czasie, ten niewłaściwy wynik meczu staje się wynikiem końcowym.

Wyjątek – kiedy gracz domaga się we właściwym czasie interpretacji reguł: jeżeli gracz we właściwym czasie zażąda wydania orzeczenia (zob. reguła 20.1b), i okaże się, że *przeciwnik* albo (1) podał niewłaściwą liczbę wykonanych uderzeń albo (2) nie powiedział graczowi o karze, to wynik meczu musi zostać poprawiony.

(4) **Ochrona własnych praw i interesów.** W meczu gracze powinni chronić swoje prawa i interesy zgodnie z regułami:

- jeżeli gracz wie lub uważa, że *przeciwnik* naruszył regułę, za co przewidziana jest kara, to może zdecydować czy podjąć działania w związku z tym naruszeniem.

- **jednak**, jeżeli gracz i *przeciwnik* uzgodnią niestosowanie reguł lub kary, o zastosowaniu których wiedzą, i jeden z tych graczy rozpoczął *rundę*, to obaj gracze zostają **zdyskwalifikowani** zgodnie z regułą 1.3b.
- jeżeli gracz i *przeciwnik* nie zgadzają się co do tego, że jeden z nich naruszył regułę, wtedy każdy z graczy może chronić swoje prawa prosząc o interpretację reguł zgodnie z regułą 20.1b.

Kiedy *sędzia* jest przydzielony do jednego meczu na całą *rundę*, wtedy ten *sędzia* jest odpowiedzialny za działanie w przypadku każdego naruszenia reguł, które zauważy lub o którym zostanie powiadomiony (patrz reguła 20.1b(1)).

3.3 Stroke play

Cel reguły:

W stroke play obowiązują określone reguły (szczególnie związane z kartami wyników i kończeniem dołków), ponieważ:

- każdy gracz rywalizuje ze wszystkim pozostałymi graczami turnieju,
- i wszyscy gracze muszą być jednakowo traktowani w kontekście stosowania reguł.

Po zakończeniu rundy, gracz i marker, (który zapisuje wyniki gracza) muszą poświadczyć, że wynik gracza na każdym dołku jest prawidłowy a gracz musi przekazać kartę wyników do Komitetu.

3.3a. Zwycięzca w stroke play

Zwycięzcą jest gracz, który rozegrał wszystkie *rundy* najmniejszą liczbą uderzeń (wliczając *uderzenia* wykonane i karne).

W rozgrywkach handicapowych oznacza to najniższy wynik netto.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5A(6) (Regulamin zawodów powinien zawierać sposób rozstrzygania remisów).

3.3b. Punktacja w stroke play

Wynik gracza zapisuje na jego *karcie wyników marker*, który jest przydzielony przez *Komitet* lub wybrany przez gracza w sposób zaaprobowany przez *Komitet*.

Gracz musi korzystać z tego samego *markera* przez całą *rundę*, chyba że *Komitet* zaaprobuje zmianę przed lub po zdarzeniu.

(1) <u>Odpowiedzialność markera: zapisywanie i autoryzacja wyników na dołkach na karcie wyników</u>. Po każdym dołku w czasie *rundy*, *marker* powinien uzgodnić z graczem liczbę *uderzeń* na dołku (zarówno wykonanych jak i karnych) i zapisać ten wynik brutto na *karcie wyników*.

Po zakończeniu *rundy*:

- *marker* musi autoryzować wyniki na *karcie wyników*.
- jeżeli gracz miał więcej niż jednego *markera*, każdy *marker* musi autoryzować wyniki na tych dołkach, na których był *markerem*, ale jeżeli jeden z *markerów* widział, był świadkiem tego, jak gracz rozegrał wszystkie dołki, to ten *marker* może poświadczyć wyniki dla wszystkich dołków.

Marker może odmówić poświadczenia wyniku gracza na dołku, który według niego jest błędny. W takim przypadku *Komitet* będzie musiał wziąć pod uwagę dostępne dowody i podjąć decyzję dotyczącą wyniku gracza na dołku. Jeżeli *marker* nadal odmawia poświadczenia wyniku gracza, *Komitet* może poświadczyć wynik na dołku lub zaakceptować poświadczenie od kogoś innego, kto widział działania gracza na danym dołku.

Jeżeli *marker*, który jest graczem, świadomie poświadczy niewłaściwy wynik na dołku, powinien zostać **zdyskwalifikowany** zgodnie z regułą 1.2a.

(2) **<u>Odpowiedzialność gracza: autoryzacja wyników dołków i oddanie karty wyników</u>**. Podczas *rundy* gracz powinien śledzić swoje wyniki na każdym dołku.

Po zakończeniu *rundy* gracz:

- powinien starannie sprawdzić zapisane przez *markera* wyniki na dołkach i zgłosić wszelkie wątpliwości do *Komitetu*,
- musi upewnić się, że *marker* autoryzował wyniki dołków na *karcie wyników*,
- nie może zmienić wyniku dołka wprowadzonego przez *markera*, **chyba że** za zgodą *markera* lub z akceptacją *Komitetu (*ale ani gracz, ani *marker* nie są zobowiązani do dodatkowego poświadczenia zmiany wyniku*)*,
- oraz musi autoryzować wyniki dołków na *karcie wyników* i niezwłocznie przekazać ją *Komitetowi*, po oddaniu gracz nie może zmienić *karty wyników.*

Jeżeli gracz naruszy któreś z wymagań w regule 3.3b, to jest **zdyskwalifikowany**.

Wyjątek – nie ma kary, jeżeli naruszenie wystąpiło z powodu niewykonania obowiązków przez *markera:* nie ma kary, jeżeli *Komitet* stwierdzi, że naruszenie reguły 3.3b(2) było spowodowane niewykonaniem obowiązków przez *markera,* o ile pozostawało to poza kontrolą gracza (np. *marker* wyszedł z *kartą wyników* gracza lub nie autoryzował mu *karty wyników*).

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5A(5) (rekomendacje jak określić, kiedy *karta wyników* została zwrócona). **Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; Wzór reguły lokalnej L-1 (**zmniejszenie kary za zwrócenie karty wyników bez autoryzacji wyników na dołkach).

(3) **Niewłaściwy wynik na dołku**. Jeżeli gracz zwrócił *kartę wyników* z niewłaściwym wynikiem na którymś dołku:

- oddany wynik jest wyższy niż rzeczywiście uzyskany. Oddany wynik wyższy pozostaje niezmieniony.
- oddany wynik jest niższy niż rzeczywiście uzyskany lub brak wyniku. Gracz jest **zdyskwalifikowany**.

Wyjątek – zaniedbanie wynikiem braku wiedzy o karze: jeżeli jeden lub więcej wyników gracza na dołkach jest niższy niż rzeczywiście uzyskany z powodu nieuwzględnienia przez niego jednego lub więcej *uderzeń* karnych, o których gracz nie wiedział przed oddaniem *karty wyników*:

- gracz nie jest zdyskwalifikowany,
- zamiast tego, jeżeli błąd zostanie odkryty przed zamknięciem rozgrywek, *Komitet* zweryfikuje wynik gracza na tym dołku lub dołkach przez **dodanie uderzeń karnych, które powinny być uwzględnione** w wyniku na dołku lub dołkach zgodnie z regułami.

Ten wyjątek nie ma zastosowania:

- kiedy pominiętą karą jest dyskwalifikacja,
- lub kiedy gracz został poinformowany, że mogła wystąpić kara lub nie był pewny czy kara wystąpiła i nie poinformował o tym *Komitetu* przed oddaniem *karty wyników*.

(4) <u>Gracz nie jest odpowiedzialny za umieszczenie handicapu na karcie wyników lub zsumowanie wyników</u>. Nie wymaga się, aby handicap gracza był pokazany na *karcie wyników*. Nie wymaga się także od graczy, aby zsumowali własne wyniki. Gracz nie otrzyma kary, jeżeli odda *kartę wyników* z błędnie wpisanym lub zastosowanym handicapem lub błędnie zsumował wyniki.

Po otrzymaniu od gracza *karty wyników* z zakończonej *rundy Komitet* jest odpowiedzialny za:

- zsumowanie wyników gracza,
- i obliczenie uderzeń handicapowych gracza w turnieju i zastosowanie ich do obliczenia wyniku netto gracza.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8: Wzór reguły lokalnej L-2 (ustalenie odpowiedzialności gracza za umieszczenie handicapu na *karcie wyników*).

3.3c. Piłka niewbita do dołka

Gracz musi *wbić piłkę do dołka* na każdym dołku podczas *rundy*. Jeżeli gracz nie *wbije piłki do dołka* na którymś z dołków:

- gracz musi naprawić ten błąd przed wykonaniem *uderzenia* z następnego tee lub w przypadku rozgrywania ostatniego dołka *rundy,* przed oddaniem *karty wyników*.
- jeżeli błąd nie zostanie naprawiony w wyznaczonym czasie, gracz zostanie **zdyskwalifikowany**.

Reguły 21.1, 21.2 i 21.3 (Reguły w innych formach *stroke play* (*stableford*, *maximum score* i *par/bogey*), w których punktacja jest inna, gracz nie zostanie zdyskwalifikowany, gdy *nie wbije piłki do dołka*).

REGUŁA 4 Sprzęt gracza

Cel reguły:

Reguła 4. dotyczy sprzętu, którego gracze mogą używać podczas rundy. Opierając się na zasadzie, że golf jest wymagającą grą, w której sukces powinien zależeć od oceny, umiejętności i zdolności gracza, gracz:

- musi używać zatwierdzonych kijów i piłek,
- nie może mieć więcej niż 14 kijów
- i nie może używać innego sprzętu, który sztucznie pomaga mu w grze.

Szczegółowe wymagania dotyczące kijów, piłek i innego *sprzętu* oraz procesu konsultacji i przedkładania *sprzętu* do stwierdzenia zgodności, można znaleźć w *Regułach dotyczących sprzętu*.

4.1 Kije

4.1a. Kije dopuszczone do wykonywania uderzenia

(1) <u>Kije dopuszczone</u>. Do wykonania *uderzenia*, gracz musi użyć kija, spełniającego wymagania zawarte w *Regułach dotyczących sprzętu,* kiedy:

- kij jest nowy,
- lub charakterystyka gry kija została w jakikolwiek sposób zmieniona (ale zob. reguła 4.1a(2), kiedy kij został uszkodzony podczas *rundy*).

Jednak, jeżeli charakterystyka gry dopuszczonego kija zmieniła się w wyniku prawidłowego użytkowania, to taki kij w dalszym ciągu jest dopuszczony do gry.

„Charakterystyka gry" określa każdą część kija, funkcję lub właściwość, która ma wpływ na działanie kija lub pomaga w dopasowaniu, między innymi wagę, ułożenie, nachylenie, prostoliniowość shaftu i dopuszczalne zewnętrzne elementy mocujące.

(2) <u>Użycie, naprawa lub wymiana kija uszkodzonego podczas rundy</u>. Jeżeli dopuszczony kij został uszkodzony podczas *rundy* lub podczas zatrzymania gry zgodnie z regułą 5.7a - poza przypadkami nieprawidłowego użytkowania - gracz może go naprawić lub wymienić na inny kij.

Jednak bez względu na rodzaj lub przyczynę uszkodzenia uszkodzony kij jest traktowany jako dopuszczony na resztę *rundy* (**ale** nie podczas dogrywki w *stroke play*, która jest nową *rundą*).

Przez resztę *rundy* gracz może:

- kontynuować *uderzenia* uszkodzonym kijem,
- lub z wyjątkiem - przypadków nieprawidłowego użytkowania - naprawić go lub wymienić na inny kij (zob. reguła 4.1b(4)).

  Jeżeli gracz wymienia uszkodzony kij na inny, to musi wykluczyć uszkodzony kij z gry zanim wykona kolejne uderzenie – zgodnie z procedurą zawartą w regule 4.1c(1).

„Uszkodzenie podczas *rundy*" oznacza zmianę charakterystyki gry kija wskutek jakiegoś zdarzenia podczas *rundy* (również w czasie przerwania gry zgodnie z regułą 5.7a), niezależnie od tego, czy:

- przez gracza (np. podczas wykonywania *uderzenia,* zamachu próbnego kijem, wkładania do torby golfowej i wyjmowanie z niej, upuszczenia go, opierania się na nim czy nieprawidłowego użycia),
- lub przez inną osobę*, czynnik zewnętrzny* czy *siły natury*.

Jednak kij nie jest „uszkodzony podczas *rundy*", gdy jego charakterystyka gry jest celowo zmieniona przez gracza podczas *rundy*, zgodnie z regułą 4.1a(3).

(3) **Celowe zmienienie charakterystyki gry podczas rundy.** Gracz nie może wykonać *uderzenia* kijem, któremu zmienił celowo charakterystykę gry podczas *rundy* (również w czasie przerwania gry, zgodnie z regułą 5.7a):

- korzystając z możliwości regulacyjnych lub fizycznie zmieniając kij (**z wyjątkiem** sytuacji, gdy dopuszczalna jest naprawa zgodnie z regułą 4.1a(2)),
- lub przez nałożenie jakiejkolwiek substancji na główkę kija (innej niż czyszcząca) po to, aby wpłynąć na skuteczność podczas *uderzenia*.

Wyjątek – przywrócenie oryginalnej pozycji regulowanego kija lub usunięcie zewnętrznego dodatku: nie ma kary a kija można użyć do wykonania *uderzenia* w dwóch sytuacjach:

- jeżeli charakterystyka gry kija została zmieniona przez regulację i zanim kij został użyty do wykonania *uderzenia*, ustawienie kija zostanie przywrócone możliwie najbliżej jego oryginalnej pozycji.
- niedozwolone zewnętrzne elementy (np. taśma na lico kija) zostaną usunięte z kija przed wykonaniem *uderzenia*.

Kara za wykonanie uderzenia z naruszeniem reguły 4.1a: dyskwalifikacja.

- Zgodnie z tą regułą nie ma kary za jedynie posiadanie nieakceptowalnego kija (ale nie wykonywanie *uderzeń*) lub kija posiadającego celowo zmienioną charakterystykę gry, podczas *rundy*.
- **Jednak** taki kij wlicza się do limitu 14 kijów - zgodnie z regułą 4.1b(1).

4.1b. Limit 14 kijów; przekazywanie, dzielenie się lub wymiana kijów podczas rundy

(1) <u>Limit 14 kijów</u>. Graczowi nie wolno*:*

- rozpocząć *rundy* z więcej niż 14 kijami,
- lub posiadać więcej niż 14 kijów podczas *rundy*.

Limit ten obejmuje wszystkie kije niesione przez gracza lub dla niego. Nie obejmuje jednak części złamanego kija i oddzielnych części (takich jak główka kija, trzonek lub grip), które są niesione przez gracza lub dla niego od początku *rundy.*

Jeżeli gracz rozpoczyna *rundę* z mniej niż 14 kijami, może dodać kije podczas *rundy* do limitu 14 kijów (zob. reguła 4.1b(4) zawierająca pewne ograniczenia dotyczące powyższej czynności). Uważa się, że kij został dodany, gdy po dołączeniu tego kija gracz wykona następne uderzenie dowolnym kijem. Gdy gracz zauważy, że naruszył tę regułę, gdyż ma więcej niż 14 kijów, to musi nadmiarowy kij lub kije wykluczyć z gry, zanim wykona kolejne *uderzenie*, postępując zgodnie z regułą 4.1c (1):

- jeżeli gracz wystartował z więcej niż 14 kijami, to musi wybrać, który kij lub które kije zostaną wyłączone z gry.
- jeżeli gracz dodał nadmiarowe kije podczas *rundy*, te dodane kije muszą być wyłączone z gry.

Po rozpoczęciu *rundy*, jeżeli gracz podniesie kij innego gracza, który został pozostawiony lub jeśli jakiś kij zostanie przez pomyłkę włożony do torby gracza bez jego wiedzy, to ten kij nie będzie traktowany jako jeden z 14 kijów (**ale** nie wolno mu go używać).

(2) <u>Nie wolno dzielić się kijami</u>. Gracz musi korzystać z kijów, z którymi wystartował lub dodał zgodnie z pkt (1):

- graczowi nie wolno wykonać *uderzenia* kijem używanym przez kogokolwiek innego grającego na *polu* (nawet, gdy jest to gracz grający w innej grupie lub w innych rozgrywkach).
- kiedy gracz uświadomi sobie, że naruszył regułę, wykonując *uderzenie* kijem innego gracza, gracz musi wyłączyć go z gry, przed wykonaniem kolejnego *uderzenia,* postępując zgodnie z regułą 4.1c(1).

Reguły 22.5 i 23.7 (Ograniczony wyjątek dla formatów gry z *partnerem* pozwala *partnerom* dzielić się kijami, jeżeli mają razem nie więcej niż 14 kijów).

(3) **Brak możliwości wymiany zgubionych kijów.** Jeżeli gracz wystartował z 14 kijami lub dodał kije, aby mieć ich 14, a następnie zgubił kij podczas *rundy* lub w czasie przerwania gry zgodnie z regułą 5.7a, graczowi nie wolno wymienić go na inny kij.

(4) **Restrykcje związane z dodawaniem lub wymianą kijów.** Gdy dodajemy lub wymieniamy kij zgodnie z regułą 4.1a(2) lub regułą 4.1b(1), gracz nie może:

- nadmiernie opóźniać gry (zob. reguła 5.6a),
- dodać lub pożyczyć dowolnego kija niesionego przez lub dla innego gracza grającego na *polu* (nawet gdy jest to gracz grający w innej grupie lub w innych rozgrywkach),
- lub zmontować kij z części niesionych przez gracza lub dla niego, a także niesionych przez dowolnego innego gracza lub niesionych dla niego, grającego na tym *polu* (nawet gdy jest to gracz grający w innej grupie lub w innych rozgrywkach).

Gdy gracz zauważy, że naruszył tę regułę przez dodanie lub wymianę kija, gdy było to niedozwolone, gracz musi wyłączyć ten kij z gry, zanim wykonana następne *uderzenie*, zgodnie z procedurą zawartą w regule 4.1c(1).

Jeżeli gracz wykona *uderzenie* kijem, który był nadal niesiony po wykluczeniu z gry przed *rundą* (zob. reguła 4.1c(2)) lub w trakcie *rundy* (zob. reguła 4.1c(1)), zostaje **zdyskwalifikowany** zgodnie z regułą 4.1 c(1).

Kara za naruszenie reguły 4.1b: Zastosowanie kary zależy od tego, kiedy gracz uświadomił sobie naruszenie reguły:

- gracz uświadomił sobie naruszenie w czasie rozgrywania dołka. Karę stosuje się po zakończeniu rozgrywanego dołka. W *match play*, gracz musi zakończyć dołek, dodać wynik tego dołka do wyniku meczu, a następnie zastosować karę, aby ustalić aktualny wynik meczu.
- gracz uświadomił sobie naruszenie pomiędzy dwoma dołkami. Karę stosuje się do zakończonego właśnie dołka, a nie do następnego dołka.

Kara w *match play* – Skorygowanie wyniku meczu przez odjęcie dołka, maksymalnie dwóch:

- To kara zmieniająca wynik meczu – to nie to samo, co kara straty dołka.
- Po zakończeniu rozgrywanego dołka lub właśnie skończonego wynik meczu zostaje skorygowany przez odjęcie **jednego dołka** za każdy dołek, na którym wystąpiło naruszenie, **maksymalne odjęcie dwóch dołków** na *rundę*.
- Np., jeżeli gracz, który wystartował z 15 kijami uświadomił sobie naruszenie reguły w czasie grania trzeciego dołka, a następnie wygrał ten dołek i ustalił wynik na 3 „up”, zweryfikowanie możliwe jest maksymalnie o dwa dołki, a wynik meczu powinien zatem wynosić 1 „up”.

Kara w *stroke play* – Kara dwóch uderzeń, maksymalnie cztery uderzenia: Gracz otrzymuje ***karę główną*** **(karę dwóch uderzeń)** na każdym dołku, na którym miało miejsce naruszenie, **kara maksymalna cztery uderzenia** na rundę (dodając po dwa uderzenia na każdym z dwóch pierwszych dołków, na których miało miejsce naruszenie).

4.1c. Procedura wykluczenia kijów z gry

(1) Podczas rundy. Gdy gracz uświadomi sobie podczas *rundy,* że naruszył regułę 4.1b, to musi podjąć działania, aby w sposób jednoznaczny wskazać każdy wykluczony kij z gry, zanim wykonana następne uderzenie.

Może to zrobić przez:

- zadeklarowanie *przeciwnikowi* w *match play, markerowi* lub innemu graczowi z grupy w *stroke play*,
- lub podjęcie innych identyfikujących działań (np. odwrotne włożenie kija do torby, umieszczenie go na podłodze wózka golfowego lub przekazanie go innej osobie).

Graczowi nie wolno wykonać *uderzenia* przez resztę *rundy* wykluczonym kijem.

Jeżeli wykluczony kij jest kijem innego gracza, to drugi gracz może używać tego kija.

Kara naruszenie reguły 4.1c(1): dyskwalifikacja.

(2) Przed rundą. Jeżeli, na krótko przed startem rundy, gracz uświadomił sobie, że przypadkowo ma więcej niż 14 kijów, to powinien próbować pozostawić nadmiarowy kij lub kije.

Jednak opcjonalnie bez kary**:**

- gracz może przed *rundą* wykluczyć z gry takie nadmiarowe kije, zgodnie z procedurą w **(1),**
- i te nadmiarowe kije gracz może posiadać **(ale** nie może ich używać) podczas *rundy*, jednak nie są one wliczane do limitu 14 kijów.

Jeżeli gracz celowo zabierze więcej niż 14 kijów na pierwszy *obszar tee* i rozpocznie *rundę* bez pozostawienia nadmiarowych kijów, to powyższa opcja nie ma zastosowania i stosuje się regułę 4.1b(1).

4.2 Piłki

4.2a. Piłki dopuszczone do gry podczas rundy.

(1) Używana piłka musi być dopuszczona. Do wykonania każdego *uderzenia*, gracz musi używać piłki zgodnej z wymaganiami zawartymi w *Regułach dotyczących sprzętu*.

Gracz może otrzymać dopuszczoną piłkę od kogokolwiek, nawet od innego gracza na *polu*.

(2) <u>Nie można grać celowo zmienioną piłką</u>. Graczowi nie wolno wykonać *uderzenia* piłką, której charakterystyki zostały celowo zmienione, np. przez zdarcie warstwy lub podgrzanie piłki lub zastosowanie jakiejś substancji (innej niż czyszcząca).

Kara za wykonanie uderzenia niezgodnie z regułą 4.2a: dyskwalifikacja.

4.2b. Piłka rozpadła się na części podczas grania dołka

Jeżeli piłka gracza po *uderzeniu* rozpadła się na części, nie ma kary a *uderzenie* się nie liczy.

Gracz musi zagrać inną piłkę z miejsca, skąd wykonywał *uderzenie* (zob. reguła 14.6).

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 4.2b: ***kara główna*** zgodnie z regułą 14.7a.

4.2c. Piłka pęknięta lub przecięta podczas rozgrywania dołka.

(1) <u>Podniesienie piłki, aby zobaczyć, czy jest pęknięta lub przecięta</u>. Jeżeli podczas rozgrywania dołka gracz ma uzasadnione przesłanki, aby przypuszczać, że jego piłka pękła lub została przecięta to:

- gracz może podnieść piłkę, aby ją obejrzeć, **ale**:
- miejsce piłki najpierw musi być zaznaczone, a piłka nie może być oczyszczona (**z wyjątkiem** *putting greenu*) (zob. reguła 14.1).

Jeżeli gracz podniesie piłkę, nie mając uzasadnionych przesłanek (**z wyjątkiem** *putting greenu*, gdzie gracz może podnieść piłkę zgodnie z regułą 13.1b), nie zaznaczy miejsca piłki przed podniesieniem jej lub ją oczyści, gdy nie jest to dozwolone, gracz podlega karze **jednego uderzenia.**

(2) <u>Kiedy piłkę można zastąpić inną piłką</u>. Gracz może *zastąpić piłkę* inną piłką tylko wtedy, gdy wyraźnie widać, że oryginalna piłka jest pocięta lub pęknięta a uszkodzenie powstało podczas rozgrywanego dołka – **ale** nie wtedy, gdy piłka jest tylko zarysowana, zadrapana, starła się farba lub zmieniła kolor.

- Jeżeli oryginalna piłka jest pęknięta lub przecięta, gracz musi *odłożyć* na oryginalne miejsce inną piłkę albo piłkę oryginalną (zob. reguła 14.2).
- Jeżeli oryginalna piłka nie jest pęknięta lub przecięta, gracz musi *odłożyć* ją na oryginalne miejsce (zob. reguła 14.2).

Jeżeli gracz wykona *uderzenie* w nieprawidłowo *zastąpioną piłkę*, otrzyma **jedno uderzenie karne** zgodnie z regułą 6.3b.

Ta reguła nie zabrania graczowi *zastępowania* piłki inną piłką zgodnie z innymi regułami lub zmieniania piłek pomiędzy dwoma dołkami.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 4.2c: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

4.3 Użycie sprzętu

Reguła 4.3 dotyczy wszystkich rodzajów *sprzętu*, którego gracz może używać podczas *rundy*, **przy czym** wymóg grania dopuszczonymi kijami i piłkami opisują reguły 4.1 i 4.2 a nie niniejsza reguła.

Ta reguła dotyczy tylko sposobu użycia *sprzętu*. Nie ogranicza *sprzętu*, który gracz może mieć przy sobie podczas *rundy*.

4.3a. Dozwolone i zabronione użycie sprzętu.

Gracz może korzystać ze *sprzętu,* który pomoże mu podczas rozgrywania *rundy.* **Przy czym** nie może uzyskiwać potencjalnej przewagi przez:

- używanie *sprzętu* (innego niż kij lub piłka), który sztucznie eliminuje lub redukuje brak potrzebnej umiejętności lub oceny, które są niezbędne podczas gry

- lub używanie *sprzętu* (również kija lub piłki) w nienormalny sposób podczas wykonywania *uderzenia.* „Nienormalny sposób", oznacza sposób, który zasadniczo różni się od zamierzonego użycia i zwykle nie jest uznawany za część gry w golfa.

Ta reguła nie wpływa na zastosowanie każdej innej reguły, która ogranicza dozwolone działania gracza z kijem, piłką lub innym *sprzętem* (np. położenie kija lub czegoś innego, aby pomóc graczowi w celowaniu, zob. reguła 10.2b(3)).

Typowe przykłady użycia *sprzętu* w sposób dozwolony i niedozwolony zgodnie z tą regułą podczas *rundy*:

(1) <u>Informacja o odległości i kierunku.</u>

- <u>Dozwolone</u>. Uzyskanie informacji o odległości lub kierunku (np. z urządzenia mierzącego odległość lub z kompasu).
- <u>Niedozwolone</u>:
  - mierzenie nachylenia,
  - interpretowanie informacji o odległości lub kierunku (np. używając urządzenia rekomendującego *linię gry* lub dobór kija w zależności od położenia piłki gracza)
  - lub korzystanie z urządzenia wspomagającego (zob. definicja w *Regułach dotyczących sprzętu*) podczas ustawiania piłki.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; Wzór reguły lokalnej G-5 (Komitet może wprowadzić *regułę lokalną* zabraniającą używania urządzeń do pomiaru odległości).

(2) <u>Informacje o wietrze i innych czynnikach pogodowych</u>.

- <u>Dozwolone</u>:

- podawanie informacji o warunkach pogodowych (wraz z prędkością wiatru), które są dostępne w prognozach pogody
- lub mierzenie temperatury i wilgotności na *polu*.

- Niedozwolone:
  - mierzenie prędkości wiatru na *polu*
  - lub użycie sztucznego przedmiotu, w celu pozyskania informacji związanych z wiatrem (np. użycie proszku, chusteczki czy wstążki do oceny kierunku wiatru).

(3) Informacje zebrane przed lub podczas rundy.

- Dozwolone:
  - użycie informacji zebranych przed *rundą* (np. informacje o grze z poprzednich *rund*, porady dotyczące swingu lub rekomendacje kija)
  - lub rejestrowanie (do użycia po *rundzie*) informacji o grze lub parametrów fizjologicznych z *rundy* (np. odległość uderzenia kijem, statystyki gry lub pomiar tętna).

- Niedozwolone:
  - przetwarzanie lub interpretacja informacji o grze z *rundy* (np. zalecenia doboru kija oparte na podstawie bieżących odległościach z *rundy*)
  - lub wykorzystywanie parametrów fizjologicznych rejestrowanych podczas *rundy*.

(4) Audio i wideo.

- Dozwolone:
  - słuchanie materiałów audio lub oglądanie materiałów wideo niezwiązanych z aktualnymi zawodami (np. informacje lub podkład muzyczny).
    Jednak, należy to robić tak, aby nie przeszkadzać innym (zob. reguła 1.2).

- Niedozwolone:
  - słuchanie muzyki lub innych materiałów dźwiękowych, które pomagają w skupieniu uwagi lub wyregulować tempo swingu
  - lub oglądanie wideo z zawodów, które pomogą graczowi w wyborze kija, wykonaniu *uderzenia* lub w podjęciu decyzji dotyczącej sposobu gry podczas *rundy*, **z wyjątkiem** tego, że gracz może oglądać wideo, które jest transmitowane do widzów na *polu*, np. na tablicy wyników wideo.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; Wzór reguły lokalnej G-8 (*Komitet* może wprowadzić regułą lokalną zakaz lub ograniczenie użycia urządzeń audio i video podczas *rundy*).

(5) Rękawiczki i środki do uchwytu.

- Dozwolone:
  - używanie gładkiej rękawiczki, która spełnia wymagania zawarte w *Regule dotyczącej sprzętu*,
  - używanie żywicy, pudru i innych nawilżających lub wysuszających środków
  - lub owinięcie ręcznikiem lub chusteczką gripu
- Niedozwolone:
  - używanie rękawiczki, która nie spełnia wymagań zawartych w *Regule dotyczącej sprzętu*
  - lub korzystanie ze *sprzętu*, który daje poza sportową przewagę związaną z pozycją ręki lub siłą uchwytu.

(6) Urządzenia rozciągające i treningowe lub pomoce w zamachu (swingu).

- Dozwolone:
  - korzystanie z dowolnego *sprzętu* do rozciągania (innego niż podczas wykonywania zamachu treningowego), bez względu na to, czy jest to *sprzęt* do rozciągania, przeznaczony dla golfistów (np. pręt wyrównujący umieszczony przez ramiona), czy jest przeznaczony do celów niezwiązanych z golfem (takie jak węże gumowe, kawałek rurki).
- Niedozwolone:
  - korzystanie z dowolnych pomocy treningowych lub *sprzętu* wspomagającego zamach (np. pręt wyrównujący lub pokrowiec na główkę kija (headcover) z obciążnikiem lub „donut" - kij treningowy z ciężką główką) lub niedopuszczonego kija, który w jakikolwiek sposób tworzy potencjalną przewagę przez wspomaganie gracza w przygotowaniu lub wykonaniu *uderzenia* (np., jako pomoc związana z płaszczyzną zamachu, uchwytem, wyrównaniem, pozycją piłki lub postawą).

Więcej informacji dotyczących używania wyżej opisanego *sprzętu* oraz innego *sprzętu* (np. odzieży i obuwia) można znaleźć w *Regułach dotyczących sprzętu*.

Gracz, który nie jest pewny czy może użyć określonego *sprzętu* w szczególny sposób powinien poprosić *Komitet* o wydanie decyzji (zob. reguła 20.2b).

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; Wzór reguły lokalnej G-6 (*Komitet* może wprowadzić regułą lokalną zakaz używania środków transportu podczas *rundy*).

4.3b. Użycie sprzętu z powodu wskazań medycznych

(1) **Wyjątek medyczny**. Gracz nie łamie reguły 4.3, jeżeli używa *sprzętu* z powodu wskazań medycznych, dopóki:

- gracz ma wskazanie medyczne do użycia tego *sprzętu*,
- i *Komitet* zdecyduje, że jego użycie nie daje niesportowej przewagi w stosunku do innych graczy.

Zob. reguła 25.3a (status urządzeń protetycznych); **reguła 25.4f**

(2) **Plaster lub podobne okłady**. Gracz może używać plastra lub podobnego okładu ze wskazań medycznych (np., aby zapobiec zranieniu lub zabezpieczyć istniejące zranienie), **ale** plaster lub okład nie może:

- być nadmiernie stosowany,
- lub pomagać graczowi w większym stopniu, niż jest to konieczne (np., nie może unieruchamiać nadgarstka, aby pomóc w wykonaniu zamachu kijem).

Gracz, który nie jest pewny, gdzie i w jakiej sytuacji możne stosować plastry lub podobne okłady powinien poprosić *Komitet* o wydanie decyzji.

Kara za naruszenie reguły 4.3:

- **kara za pierwsze naruszenie**: ***kara główna*.** Jeżeli naruszenie nastąpi pomiędzy dwoma dołkami, kara dotyczy następnego dołka.
- **kara za drugie naruszenie**: **dyskwalifikacja**. Tę karę stosuje się, nawet wtedy, gdy charakter naruszenia był całkowicie inny niż naruszenie skutkujące pierwszą karą. Kara ta wystąpi tylko wtedy, gdy miało miejsce zdarzenie rozdzielające po pierwszym naruszeniu (zob. reguła 1.3c(4)).

REGUŁA 5 Rozgrywanie rundy

Cel reguły:

Reguła 5. opisuje, jak rozgrywać rundę – na przykład, gdzie i kiedy gracz może trenować na polu przed rundą i w trakcie jej trwania, kiedy rozpoczyna się runda, a kiedy kończy, a także tego, co się dzieje, kiedy gra jest zawieszona lub wznowiona. Od graczy oczekuje się:

- rozpoczynania każdej rundy o czasie,
- i ciągłości grania i rozgrywania każdego dołka w szybkim tempie aż do zakończenia rundy.

Kiedy w trakcie gry nadchodzi kolej gracza, zaleca się, aby wykonał uderzenie w czasie nie dłuższym niż 40 sekund, a nawet o wiele krótszym.

5.1 Ogólnie o rundzie

„*Runda*" to 18 lub mniej dołków rozgrywanych w kolejności ustalonej przez Komitet.

Gdy *runda* zakończy się remisem i gra będzie kontynuowana do momentu wyłonienia zwycięzcy, to:

- zremisowany mecz przedłuża się o kolejny dołek. Jest to kontynuacja tej samej *rundy*, a nie nowa *runda*.
- dogrywka w *stroke play*. Jest to nowa *runda*.

Gracz rozgrywa swoją *rundę* od momentu jej rozpoczęcia aż do zakończenia (zob. reguła 5.3), **z wyjątkiem** sytuacji**,** gdy gra zostanie przerwana zgodnie z regułą 5.7a.

Gdy *reguła* dotyczy działań podjętych „w trakcie *rundy*", wówczas nie obejmuje to przerwy w grze zgodnie z regułą 5.7a, chyba że reguła stanowi inaczej.

5.2 Trenowanie na polu przed rundą lub między rundami

Dla celów tej reguły:

- „trenowanie na *polu*" oznacza uderzanie piłki lub testowanie powierzchni *putting greenu* dowolnego dołka przez toczenie piłki lub pocieranie powierzchni,
- ograniczenia trenowania na *polu* przed rundą lub między *rundami* dotyczą wyłącznie gracza, nie zaś jego *caddiego.*

5.2a Match play

Gracz może trenować na *polu* przed *rundą* lub pomiędzy *rundami* rozgrywek *match play*.

5.2b Stroke play

W dniu zawodów *stroke play*:

- graczowi nie wolno trenować na *polu* przed *rundą*, **przy czym** gracz może:
  - trenować puttowanie i czipowanie na pierwszym *obszarze tee* lub w jego pobliżu,
  - trenować na dowolnym terenie treningowym,
  - trenować na *putting greenie* dołka właśnie zakończonego lub w jego pobliżu, nawet jeżeli będzie ten dołek rozgrywał ponownie tego samego dnia (zob. reguła 5.5b).
- w tym samym dniu, po zakończeniu swojej ostatniej tego dnia *rundy*, gracz może trenować na *polu*.

Jeżeli gracz wykona *uderzenie* z naruszeniem tej reguły, otrzyma ***karę główną*** doliczoną do jego pierwszego dołka. Jeżeli wykona kolejne *uderzenie* z naruszeniem tej reguły, zostaje **zdyskwalifikowany**.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; Wzór reguły lokalnej I-1 (w obu formatach gry, *Komitet* może wprowadzić regułą lokalną zakaz, ograniczenie lub pozwolić na trenowanie na *polu* przed *rundą* lub między *rundami*).

5.3 Rozpoczynanie i kończenie rundy

5.3a. Rozpoczęcie rundy

Runda gracza rozpoczyna się, gdy wykona on *uderzenie* rozpoczynające jego pierwszy dołek (zob. reguła 6.1a).

Gracz musi wystartować o swoim czasie startu (ale nie wcześniej):

- oznacza to, że gracz musi być gotowy do gry o czasie startu i w miejscu startu ustalonym przez *Komitet*.
- czas startu ustalony przez *Komitet* traktowany jest jako czas dokładny (np., godz. 9:00 oznacza godz. 9:00:00 a nie czas aż do 9:01).

Jeżeli czas startu jest opóźniony z jakiegokolwiek powodu (warunki pogodowe, wolna gra innych grup lub gdy potrzebna była interwencja *sędziego*), to gracz nie narusza tej reguły, gdy jest obecny i gotowy do gry dopiero w momencie, gdy grupa jest w stanie wystartować.

Kara za naruszenie reguły 5.3a: dyskwalifikacja, z wyjątkiem tych trzech przypadków:

- **Wyjątek 1 – gracz spóźnia się na miejsce startu, będąc gotowym do gry, ale nie więcej niż pięć minut po czasie startu:** Gracz otrzymuje ***karę główną*** zastosowaną do jego pierwszego dołka.

- **Wyjątek 2 – gracz startuje przed czasem startu, ale nie więcej niż pięć minut wcześniej**: Gracz otrzymuje ***karę główną*** zastosowaną do jego pierwszego dołka.

- **Wyjątek 3 – Komitet zdecydował, że nadzwyczajne okoliczności uniemożliwiły graczowi start o czasie:** Nie ma naruszenia tej reguły i kara nie jest stosowana.

5.3b. Kiedy runda się kończy

Runda gracza kończy się:

- W *match play* – kiedy wynik meczu jest rozstrzygnięty zgodnie z regułą 3.2a(3) lub (4).
- W *stroke play* – gdy gracz na ostatnim dołku *wbił piłkę do dołka* (włączając w to naprawę błędu, takiego jak w regule 6.1 lub 14.7b).

Reguły 21.1e, 21.2e, 21.3e i 23.3b (kiedy runda rozpoczyna się i kończy w innych formatach *stroke play* i w *fourball*).

5.4 Gra w grupach

5.4a. Match play

Podczas *rundy*, gracz i *przeciwnik* muszą rozgrywać każdy dołek w tej samej grupie.

5.4b. Stroke play

Podczas *rundy*, gracz musi pozostawać w grupie ustalonej przez *Komitet*, chyba że *Komitet* sam to zmieni lub zaaprobuje zmianę dokonaną przed albo po tym, jak taka zmiana miała miejsce.

Kara za naruszenie reguły 5.4: dyskwalifikacja.

5.5 Trenowanie podczas rundy lub w czasie przerwania gry

5.5a. Podczas rozgrywania dołka nie wolno wykonywać uderzeń treningowych

Podczas rozgrywania dołka graczowi nie wolno wykonywać *uderzenia* treningowego dowolną piłką na *polu* lub poza nim.

Uderzeniami treningowymi nie są:

- uderzenia próbne wykonane bez zamiaru uderzenia piłki.
- uderzenie piłki z powrotem na obszar treningowy lub do drugiego gracza, gdy wykonane jest to z uprzejmości,
- *uderzenia* wykonane przez gracza podczas gry na dołku, którego wynik został rozstrzygnięty.

5.5b. Ograniczenie uderzeń treningowych po zakończeniu gry na dołku

Po zakończeniu gry na dołku, ale przed wykonaniem *uderzenia* rozpoczynającego kolejny dołek, graczowi nie wolno wykonywać *uderzenia* treningowego.

Wyjątek – **miejsce, gdzie graczowi wolno ćwiczyć puttowanie lub czipowanie:** gracz może trenować puttowanie lub czipowanie na lub w pobliżu:

- p*utting greenu* dołka właśnie zakończonego i dowolnego greenu treningowego (zob. reguła 13.1e),
- i *obszaru tee* następnego dołka.

Jednak *uderzenia* treningowe nie mogą być wykonywane z *bunkra* i nie mogą nadmiernie opóźniać gry (zob. reguła 5.6a).

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; Wzór reguły lokalnej I-2 (*Komitet* może wprowadzić regułę lokalną zakazującą graczom ćwiczenia puttowania i czipowania na *putting greenie* lub w jego pobliżu właśnie zakończonego dołka).

5.5c. Trenowanie podczas zawieszenia lub innego przerwania gry

Podczas zawieszenia lub innego przerwania gry zgodnie z regułą 5.7a gracz nie może wykonywać *uderzenia* treningowego **z wyjątkiem**:

- dozwolonych regułą 5.5b,
- w każdym miejscu poza *polem*,
- i w każdym miejscu na *polu,* na które zezwolił *Komitet*.

Jeżeli gracze zdecydowali o przerwaniu meczu i nie będzie on wznowiony tego samego dnia, gracze mogą trenować na *polu* bez ograniczeń do czasu wznowienia meczu.

Kara za naruszenie reguły 5.5: ***kara główna***.

Jeżeli naruszenie nastąpiło między dwoma dołkami, to karę dopisuje się do następnego dołka.

5.6 Nieuzasadnione opóźnianie; szybkie tempo gry

5.6a. Nieuzasadnione opóźnianie gry

Gracz nie może w sposób nieuzasadniony opóźniać gry, zarówno podczas rozgrywania dołka jak i między dwoma dołkami.

Dozwolone jest niewielkie opóźnienie z oczywistych przyczyn:

- gdy gracz czeka na pomoc od *sędziego* lub *Komitetu*,
- gdy gracz zranił się lub się rozchorował,
- lub z innej ważnej przyczyny.

Kara za naruszenie reguły 5.6a:

- **kara za pierwsze przewinienie: jedno uderzenie karne.**
- **kara za drugie przewinienie: *kara główna*.**
- **kara za trzecie przewinienie: dyskwalifikacja.**

Jeżeli gracz w sposób nieuzasadniony opóźnia grę między dwoma dołkami, to karę dopisuje się do następnego dołka.

Zob. reguła 25.6a (zastosowanie reguły 5.6a dla graczy z niepełnosprawnościami).

5.6b. Szybkie tempo gry

Runda golfa powinna odbywać się w szybkim tempie.

Każdy gracz powinien zdawać sobie sprawę, że jego tempo gry może mieć wpływ na rozgrywanie *rund* przez innych graczy, zarówno w jego grupie, jak i w kolejnych.

Gracze powinni przepuszczać szybsze grupy.

(1) Rekomendacje dotyczące tempa gry. Gracz powinien grać w szybkim tempie przez całą *rundę,* wliczając w to czas na:

- przygotowanie i wykonanie każdego *uderzenia*,
- przemieszczanie się z jednego miejsca na drugie między *uderzeniami*,
- i dojście do następnego *obszaru tee* po zakończeniu dołka.

Gracz powinien przygotować się wcześniej do kolejnego *uderzenia* i gdy nadejdzie jego kolej, być gotowym do gry.

Kiedy nadchodzi kolej gry gracza:

- zalecane jest, aby wykonał *uderzenie* w czasie nie dłuższym niż 40 sekund od momentu, kiedy może (lub powinien móc) zagrać bez zakłóceń i przeszkadzania innym,
- zachęca się, aby zwykle wykonywał uderzenia o wiele szybciej niż w 40 sekund.

(2) Gra poza kolejnością, aby przyspieszyć tempo gry. Zależnie od formatu gry gracze mogą zagrać poza kolejnością, aby przyspieszyć tempo gry:

- w *match play* – gracze mogą uzgodnić, że jeden z nich zagra poza kolejnością w celu zaoszczędzenia czasu (zob. wyjątek w regule 6.4a).
- w *stroke play* – gracze mogą grać według zasad „ready golf" w bezpieczny i odpowiedzialny sposób (zob. reguła 6.4b(2)).

(3) Polityka Komitetu dotycząca tempa gry. W celu promowania i egzekwowania szybkiej gry, *Komitet* powinien wprowadzić regułą lokalną, politykę dotyczącą tempa gry.

Polityka ta może określać maksymalny czas przejścia *rundy*, rozegrania dołka lub kilku dołków, wykonania *uderzenia* i może wprowadzić kary za nierespektowanie jej.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5H (rekomendacje dotyczące polityki tempa gry).

5.7 Przerwanie gry; wznowienie gry

5.7a. Kiedy gracz może lub musi przerwać grę

Podczas *rundy* gracz nie może przerwać gry **z wyjątkiem** następujących przypadków:

- zawieszenia gry przez Komitet. Wszyscy gracze muszą przerwać grę, jeżeli *Komitet* ją zawiesi (zob. reguła 5.7b).
- przerwanie gry po uzgodnieniu w *match play*. W meczu gracze mogą z dowolnego powodu uzgodnić przerwanie gry, **z wyjątkiem** sytuacji gdy spowoduje to opóźnienie zawodów. Jeżeli uzgodnią przerwanie gry a następnie jeden z graczy będzie chciał wznowić grę, to uzgodnienie staje się nieważne i drugi gracz też musi wznowić grę.
- pojedynczy gracz przerywa grę z powodu burzy. Gracz może przerwać grę, gdy ma uzasadnione przekonanie, że występuje zagrożenie uderzeniem pioruna, **ale** musi ten fakt zgłosić do *Komitetu* tak szybko jak to możliwe.

Opuszczenie *pola* nie jest samo w sobie przerwaniem gry. Opóźnienie gry przez gracza omawia reguła 5.6a, a nie niniejsza reguła.

Jeżeli gracz przerwie grę z przyczyny niewymienionej w regule lub nie zgłosi tego faktu *Komitetowi*, to zostanie **zdyskwalifikowany**.

5.7b. Postępowanie graczy w przypadku zawieszenia gry przez *Komitet*

Komitet ma dwie możliwości zawieszenia gry, a każda z nich ma inne wymagania określające moment, kiedy gracze muszą przerwać grę.

(1) Natychmiastowe zawieszenie (gdy występuje bezpośrednie niebezpieczeństwo). Jeżeli *Komitet* ogłosi natychmiastowe zawieszenie gry, gracz nie może wykonać żadnego *uderzenia* aż do momentu wznowienia gry przez *Komitet*.

Komitet powinien określić jednoznaczny sposób, w jaki poinformuje graczy o natychmiastowym zawieszeniu gry.

(2) Normalne zawieszenie (np. z powodu zapadających ciemności lub pola nienadającego się do gry). Jeżeli *Komitet* zawiesza grę z normalnych powodów, to sposób postępowania zależy od tego, gdzie znajduje się grająca grupa:

- między dwoma dołkami. Jeżeli wszyscy gracze z grupy znajdują się pomiędzy dwoma dołkami, to muszą przerwać grę i nie wolno im wykonać *uderzenia* rozpoczynającego kolejny dołek, aż do momentu wznowienia gry przez *Komitet*.
- w czasie rozgrywania dołka. Jeżeli któryś gracz z grupy rozpoczął dołek, to gracze mogą wybrać albo przerwanie gry albo dokończenie dołka.

- Dopuszcza się, aby gracze mieli czas na pojęcie decyzji (który normalnie nie powinien wynosić więcej niż dwie minuty), czy gracze przerywają grę, czy kończą dołek.
- Jeżeli gracze kontynuują grę na dołku, to mogą go skończyć lub mogą przerwać grę przed skończeniem dołka.
- Jeżeli gracze skończą grę na dołku lub przerwą ją przed zakończeniem dołka, to nie wolno im wykonać kolejnego *uderzenia* aż do momentu wznowienia gry przez *Komitet* zgodnie z regułą 5.7c.

Jeżeli gracze nie uzgodnią, co robić:

- match play - jeżeli *przeciwnik* przerwał grę, gracz również musi przerwać grę i obaj gracze nie mogą grać ponownie, aż do momentu wznowienia gry przez *Komitet*. Jeżeli gracz nie przerwał gry, to otrzymuje ***karę główną*** (strata dołka).
- stroke play - każdy gracz w grupie może przerwać albo kontynuować grę na dołku, bez względu na to, jaka będzie decyzja pozostałych graczy. **Wyjątek** - gracz może kontynuować grę tylko wtedy, gdy *marker* gracza będzie pilnował punktacji gracza.

Kara za naruszenie reguły 5.7b: dyskwalifikacja.

Wyjątek – nie ma kary, jeżeli *Komitet* zdecyduje, że nieprzerwanie gry było uzasadnione: nie ma naruszenia tej reguły i nie ma kary, jeżeli *Komitet* zdecyduje, że okoliczności uzasadniały nieprzerwanie gry, gdy było to wymagane.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; Wzór reguły lokalnej J-1 (zalecane sposoby sygnalizowania graczom o natychmiastowym lub normalnym zawieszeniu gry przez *Komitet*).

5.7c. Postępowanie graczy po wznowieniu gry.

(1) **Gdzie wznowić grę**. Gracz musi wznowić grę z miejsca, w którym ją przerwał na dołku lub gdy było to między dołkami, z następnego *obszaru tee*, nawet gdy gra została wznowiona w kolejnym dniu.

Jeżeli gracz wznowi grę z innego miejsca niż tam, gdzie ją przerwał zob. reguły 6.1b i 14.7.

(2) **Kiedy wznowić grę.** Gracz musi być obecny w miejscu określonym w (1) i gotowy do gry:

- o czasie wznowienia gry ustalonym przez *Komitet*,
- i gracz musi wznowić grę w tym czasie (ale nie wcześniej).

Jeżeli z jakiegokolwiek powodu możliwość wznowienia gry jest opóźniona (np., kiedy gracze z grupy poprzedzającej muszą najpierw zagrać i oddalić się), to nie wystąpi naruszenie tej reguły, jeżeli gracz jest obecny i gotowy do gry, a grupa gracza jest w stanie wznowić grę.

Kara za naruszenie reguły 5.7c(2): dyskwalifikacja.

Wyjątki do dyskwalifikacji za niewznowienia gry o czasie: mają tu zastosowanie wyjątki 1, 2 i 3 do reguły 5.3a i wyjątek do reguły 5.7b.

5.7d. Podniesienie piłki, gdy gra jest przerwana; odłożenie i zastąpienie piłki, gdy jest wznowiona

(1) **Podniesienie piłki, gdy gra jest przerwana lub zanim gra zostanie wznowiona.** Gdy gra jest przerwana na dołku zgodnie z tą regułą, gracz może *zaznaczyć* miejsce swojej piłki i ją podnieść (zob. reguła 14.1).

Przed lub po wznowieniu gry:

- gdy piłka gracza była podniesiona po przerwaniu gry. Gracz musi odłożyć oryginalną lub inną piłkę na oryginalnym miejscu (jeżeli nie jest ono znane, to musi być określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2).
- gdy piłka gracza nie była podniesiona po przerwaniu gry. Gracz może grać piłkę tak, jak leży lub może *zaznaczyć* miejsce piłki, podnieść ją (zob. reguła 14.1) i *odłożyć* tę lub inną piłkę na oryginalnym miejscu (zob. reguła 14.2).

W innym przypadku:

- jeżeli *położenie* piłki zostało zmienione w wyniku podnoszenia, gracz musi *odłożyć* tę lub inną piłkę zgodnie z wymaganiami reguły 14.2d.
- jeżeli *położenie* piłki zostało zmienione po podniesieniu piłki i przed jej *odłożeniem*, to reguła 14.2d nie ma tu zastosowania:
  - oryginalna lub inna piłka musi być *odłożona* na oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane, to musi być określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2).
  - **jednak,** jeżeli *położenie* lub inne *warunki wpływające na uderzenie* zostały pogorszone w tym czasie, zastosowanie ma tu reguła 8.1d.

(2) **Postępowanie w przypadku, kiedy piłka lub znacznik zostały przemieszczone podczas przerwania gry.** Jeżeli przed wznowieniem gry piłka lub *znacznik* zostały przemieszczone w jakikolwiek sposób (włączając w to *siły natury*), gracz musi:

- *odłożyć* oryginalną lub inną piłkę na oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2),
- lub umieścić *znacznik*, aby *zaznaczyć* oryginalne miejsce i potem *odłożyć* oryginalną lub inną piłkę w to miejsce (zob. reguły 14.1 i 14.2).

Jeżeli *warunki wpływające na uderzenie* gracza zostały pogorszone w czasie przerwania gry - zob. reguła 8.1d.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodne z regułą 5.7d: ***kara główna*** zgodnie z regułą 14.7a**.**

REGUŁA 6 Rozgrywanie dołka

Cel reguły:

Reguła 6. omawia rozgrywanie dołka, w tym konkretne reguły dotyczące rozpoczynania dołka z *obszaru tee*, wymogu gry całego dołka tą samą piłką – oprócz sytuacji dopuszczających zastąpienie piłki - a także kolejności grania (która jest ważniejsza w *match play* niż w *stroke play*) i zakończenia dołka.

6.1 Rozpoczęcie gry na dołku

6.1a. Kiedy rozpoczyna się gra na dołku

Gracz rozpoczął dołek, gdy wykonał *uderzenie* rozpoczynające dołek.

Gracz rozpoczął grę na dołku nawet wtedy, gdy *uderzenie* zostało wykonane spoza *obszaru tee* (zob. reguła 6.1b) lub *uderzenie* zostało anulowane zgodnie z regułą.

6.1b. Piłka musi być zagrana z obszaru tee

Gracz rozpoczynając każdy dołek, musi grać piłkę z dowolnego miejsca w *obszarze tee* zgodnie z regułą 6.2b.

Jeżeli gracz rozpoczynając dołek, zagra piłkę spoza *obszaru tee* (w tym rozpocznie grę z niewłaściwego zestawu tee markerów, z innej lokalizacji tee boxów na tym samym dołku lub na innym dołku) w:

(1) match play. nie ma kary, **ale** *przeciwnik* może unieważnić *uderzenie:*

- musi to zrobić, zanim kolejny gracz wykona *uderzenie*. Kiedy *przeciwnik* anuluje *uderzenie*, nie może już wycofać tego anulowania;
- jeżeli *przeciwnik* anuluje *uderzenie*, gracz musi zagrać piłkę z *obszaru tee* i nadal jest to jego kolej zagrania;
- jeżeli *przeciwnik* nie anuluje *uderzenia*, *uderzenie* się liczy, *piłka jest w grze* a gracz musi ją grać tak, jak leży.

(2) stroke play. gracz otrzymuje ***karę główną* (kara dwóch uderzeń)** i musi naprawić swój błąd przez zagranie piłki z *obszaru tee*:

- piłka zagrana spoza *obszaru tee* nie jest *piłką w grze*;
- to *uderzenie* i wszystkie następne wykonane do czasu naprawienia błędu (w tym *uderzenia* wykonane i karne dotyczące tylko tej piłki) nie są wliczane do wyniku;

- jeżeli gracz nie naprawi błędu przed rozpoczęciem rozgrywania następnego dołka lub na ostatnim dołku *rundy*, przed oddaniem *karty wyników*, to zostaje **zdyskwalifikowany**.

6.2 Zagrywanie piłki z obszaru tee

6.2a. Kiedy stosuje się reguły dotyczące obszaru tee

Reguły dotyczące *obszaru tee* w regule 6.2b stosuje się zawsze, gdy wymaga się od gracza lub dozwolone jest zagranie piłki z *obszaru tee*. Dotyczy to sytuacji, gdy:

- gracz rozpoczyna grę na dołku (zob. reguła 6.1),
- gracz będzie grał ponownie z *obszaru tee* zgodnie z regułą (zob. reguła 14.6),
- lub piłka gracza jest *w grze* w *obszarze tee* po *uderzeniu* albo po skorzystaniu z uwolnienia.

Tę regułę stosuje się tylko do *obszaru tee*, z którego gracz musi grać podczas rozpoczynania dołka, a nie do innej lokalizacji tee na *polu* (bez względu na to, czy jest to na tym samym, czy na innym dołku).

6.2b. Reguły dotyczące obszaru tee

(1) Kiedy piłka jest w obszarze tee.

- Piłka jest w *obszarze tee*, jeżeli jakakolwiek jej część dotyka lub jest powyżej dowolnej części *obszaru tee*.
- Gracz może stać poza *obszarem tee* podczas wykonywania *uderzenia* piłki z *obszaru tee*.

(2) Piłka może być umieszczona na kołeczku tee lub zagrana z ziemi. Piłka musi być zagrana:

- z kołeczka tee umieszczonego w lub na ziemi,
- lub bezpośrednio z ziemi.

W tej regule, „ziemia” oznacza piasek albo inne naturalne elementy umieszczone w miejscu ustawienia *kołeczka tee* lub piłki.

Graczowi nie wolno wykonać *uderzenia* w piłkę umieszczoną na niedopuszczonym *kołeczku tee* lub w piłkę umieszczoną na *kołeczku tee* w sposób niedopuszczalny przez tę regułę.

Kara za naruszenie reguły 6.2b(2):

- **kara za pierwsze naruszenie**: ***kara główna;***
- **kara za drugie naruszenie**: **dyskwalifikacja**.

Kropkowane linie określają zewnętrzne krawędzie obszaru tee (definicja obszaru tee). Piłka jest w *obszarze tee,* kiedy dowolna część piłki dotyka lub jest ponad częścią *obszaru tee*.

(3) **Niektóre warunki w obszarze tee mogą być poprawione.** Aby *poprawić warunki wpływające* na *uderzenie* (zob. reguła 8.1b(8)), przed wykonaniem *uderzenia* gracz w *obszarze tee* może podjąć poniższe działania:

- poprawić powierzchnię ziemi w *obszarze tee* (np. przez zrobienie wgłębienia kijem lub nogą);
- odsunąć, odgiąć lub złamać trawę, chwasty i inne naturalne elementy przylegające lub rosnące w ziemi w *obszarze tee*;
- usunąć lub przyklepać piasek i ziemię w *obszarze tee*;
- usunąć rosę, szron i wodę w *obszarze tee*.

Jednak gracz otrzyma **karę główną,** jeżeli podejmie inne działania poprawiające *warunki wpływające na uderzenie,* które naruszą regułę 8.1a.

(4) <u>Ograniczenia w przestawianiu tee markerów lub braku tee markerów podczas gry z obszaru tee</u>.

- Położenie tee markerów jest ustalone przez *Komitet* w celu określenia każdego *obszaru tee* i powinno pozostać w tym samym miejscu dla wszystkich graczy, którzy będą grać z tego *obszaru tee*.
- Jeżeli gracz *poprawi warunki wpływające na uderzenie* przez przestawienie tee markerów przed wykonaniem *uderzenia* z *obszaru tee*, otrzymuje ***karę główną*** za naruszenie reguły 8.1a(1).
- Jeżeli gracz stwierdzi, że brakuje jednego lub obu tee markerów, powinien zwrócić się o pomoc do *Komitetu*. **Jeżeli**, *Komitet* nie jest dostępny w rozsądnym czasie, gracz powinien zgodnie ze swoim racjonalnym osądem (zob. reguła 1.3b(2)) oszacować lokalizację *obszaru tee*.

We wszystkich innych sytuacjach tee markery traktowane są jako *sztuczne utrudnienie ruchome*, które można usunąć, jeśli dopuszcza to reguła 15.2.

(5) <u>Piłka nie jest w grze, dopóki nie zostanie wykonane uderzenie</u>. Bez względu na to, czy piłka jest na *kołeczku tee* czy leży na ziemi, podczas rozpoczynania dołka lub ponownego grania z *obszaru tee* zgodnie z regułą:

- piłka nie jest *w grze* aż do momentu, kiedy gracz wykona nią *uderzenie*,
- i piłka może być podniesiona lub *przemieszczona* bez kary przed wykonaniem *uderzenia*.

Gdy piłka będąca na *kołeczku tee* spadnie z niego lub zostanie strącona przez gracza przed wykonaniem *uderzenia*, to może bez kary ponownie zostać ustawiona *na kołeczku tee* w dowolnym miejscu *obszaru tee*.

Jednak, gdy gracz wykona *uderzenie* tą piłką w momencie, gdy będzie spadać lub po spadnięciu, to nie ma kary, *uderzenie* się liczy a piłka jest *w grze.*

(6) <u>Gdy piłka w grze leży w obszarze tee</u>. Jeżeli piłka *w grze* gracza jest w *obszarze tee* po *uderzeniu* (np. na kołeczku tee po *uderzeniu*, które minęło piłkę) lub po skorzystaniu z uwolnienia, gracz może:

- podnieść lub przemieścić piłkę bez kary (zob. reguła 9.4b, wyjątek 1),
- i zagrać tę lub inną piłkę z dowolnego miejsca w *obszarze tee* z *kołeczka tee* lub z ziemi zgodnie z (2), jak również zagrać ją tak, jak leży.

Kara za granie piłki z *niewłaściwego miejsca* niezgodne z regułą 6.2b(6): *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

6.3 Piłka użyta w czasie rozgrywania dołka

Cel reguły:
Rozgrywanie dołka polega na wykonywaniu kolejnych uderzeń piłką od obszaru tee aż do putting greenu, a następnie wbiciu jej do dołka. Po zagraniu z obszaru tee, zazwyczaj wymaga się od gracza, aby grał dołek tą samą piłką aż do zakończenia dołka. Gracz otrzyma karę za wykonanie uderzenia niewłaściwą piłką lub piłką zastąpioną, gdy zastąpienie nie było dozwolone przez reguły.

6.3a. Ukończenie dołka tą samą piłką, która została zagrana z obszaru tee

Gracz, kiedy rozpoczyna dołek, może grać *z obszaru tee* dowolną zatwierdzoną piłką i może je zmieniać pomiędzy dwoma dołkami.

Gracz musi umieścić *w dołku* tę samą piłkę, którą rozpoczynał grę na dołku z *obszaru tee*, **z wyjątkiem** sytuacji, gdy:

- ta piłka została *zgubiona* lub znalazła się *na aucie*,
- lub gracz *zastąpił* ją inną piłką (bez względu na to, czy było to dozwolone, czy nie).

Na piłce, którą gracz będzie grał, powinien umieścić znak identyfikujący (zob. reguła 7.2).

6.3b. Zastąpienie piłki inną piłką w czasie rozgrywania dołka

(1) **<u>Kiedy gracz może, zastąpić piłkę inną piłką, a kiedy nie może tego zrobić</u>.** Niektóre reguły pozwalają graczowi na zastąpienie jego piłki na dołku przez inną piłkę, gdy piłka jest *w grze*, a inne nie:

- kiedy gracz korzystając z uwolnienia, zgodnie z regułą, *dropuje* piłkę albo ją kładzie (np., kiedy piłka nie chce pozostać w *obszarze uwolnienia* lub kiedy korzysta z uwolnienia na *putting greenie*), gracz może użyć piłki oryginalnej lub innej (zob. reguła 14.3a);
- kiedy gracz gra ponownie z miejsca poprzedniego *uderzenia*, może użyć piłki oryginalnej lub innej (zob. reguła 14.6);
- i kiedy gracz *odkłada* piłkę na miejsce, to nie może *zastąpić* piłki i musi użyć piłki oryginalnej, z pewnymi wyjątkami (zob. reguła 14.2a).

(2) **<u>Zastąpiona piłka staje się piłką w grze</u>.** Kiedy gracz *zastąpi piłkę w grze* inną piłką (zob. reguła 14.4):

- oryginalna piłka przestaje być *piłką w grze*, nawet kiedy leży *na polu*.
- Stosuje się to nawet, jeżeli gracz:
  - *zastąpił* piłkę oryginalną inną piłką, gdy nie było to dozwolone przez reguły (niezależnie od tego czy gracz zauważył, że *zastępuje* ją inną piłką),

- lub *odłożył, dropował lub* położył *zastąpioną* piłkę (1) w niewłaściwy sposób, w *niewłaściwym miejscu* (2) lub (3) zastosował niewłaściwą procedurę.

- sposób, w jaki można naprawić błąd przed zagraniem *zastąpioną* piłką, zob. reguła 14.5.

Jeżeli oryginalna piłka nie została znaleziona i gracz wprowadził inną *piłkę do gry* zgodnie z karą *uderzenia i odległości* (zob. reguły 17.1d, 18.1, 18.2b i 19.2a) lub gdy dozwolone było zastosowanie reguły, kiedy było *wiadome lub w zasadzie było pewne*, co się zdarzyło z piłką (zob. reguły 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e i 17.1c):

- gracz musi kontynuować grę piłką *zastąpioną*,
- i gracz nie może grać piłki oryginalnej nawet jeżeli znajdzie ją na *polu* przed upływem trzyminutowego okresu poszukiwań (zob. reguła 18.2a(1)).

(3) **Wykonanie uderzenia piłką niewłaściwie zastąpioną.** Jeżeli gracz wykona *uderzenie* niewłaściwie *zastąpioną piłką, to* otrzymuje ***jedno uderzenie karne*** i musi zakończyć grę na dołku niewłaściwie *zastąpioną* piłką.

6.3c. Niewłaściwa piłka

(1) **Wykonanie uderzenia niewłaściwą piłką.** Gracz nie może wykonać *uderzenia niewłaściwą piłką*.

Wyjątek – piłka poruszająca w wodzie: nie ma kary, jeżeli gracz wykona *uderzenie niewłaściwą piłką,* poruszającą się w wodzie w *obszarze kary* lub w *tymczasowej wodzie:*

- *uderzenie* nie liczy się,
- i gracz musi naprawić błąd zgodnie z regułami przez zagranie właściwej piłki z jej oryginalnego miejsca lub wziąć uwolnienie zgodnie z regułami.

Kara za zagranie *niewłaściwą piłką* niezgodnie z regułą 6.3c(1):

W *match play* gracz otrzymuje ***karę główną* (strata dołka):**

- Jeżeli gracz i *przeciwnik* zamienią piłki podczas rozgrywania dołka, pierwszy z nich, który wykonał *uderzenie niewłaściwą piłką,* otrzymuje ***karę główną* (strata dołka).**
- **Jednak**, jeżeli nie da się ustalić, który z graczy zagrał *niewłaściwą piłką* jako pierwszy, nie ma kary i gra na dołku musi być dokończona zamienionymi piłkami.

W *stroke play* gracz otrzymuje ***karę główną* (dwa uderzenia karne)** oraz musi naprawić błąd przez kontynuowanie gry piłką oryginalną tak, jak leży, lub wziąć uwolnienie zgodnie z regułami:

- *Uderzenie* wykonane *niewłaściwą piłką* a także wszystkie wykonane uderzenia, zanim błąd został naprawiony (licząc *uderzenia* wykonane i karne podczas grania tą piłką) nie wliczają się do jego wyniku.

- jeżeli gracz nie skoryguje błędu przed wykonaniem *uderzenia* rozpoczynającego kolejny dołek lub na ostatnim dołku *rundy* przed oddaniem *karty wyników*, gracz zostaje **zdyskwalifikowany**.

(2) **Postępowanie w sytuacji, kiedy piłka gracza została zagrana przez innego gracza jako niewłaściwa piłka.** Jeżeli jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka gracza została zagrana przez innego gracza, jako *niewłaściwa piłka*, gracz musi *odłożyć* piłkę oryginalną lub inną na oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane, to musi być określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2).

Tę regułę stosuje się niezależnie od tego, czy została znaleziona piłka oryginalna.

6.3d. Kiedy gracz może grać wieloma piłkami w tym samym czasie

Gracz może grać więcej niż jedną piłkę w tym samym czasie na dołku tylko wtedy, gdy:

- gra *piłkę prowizoryczną* (która będzie albo *piłką w grze,* albo będzie porzucona, jak przewiduje reguła 18.3c),
- lub gra dwoma piłkami w *stroke play* w celu naprawy domniemanego *poważnego naruszenia* reguł za zagranie z *niewłaściwego miejsca* (zob. reguła 14.7b) lub w przypadku niepewności, jaka procedura powinna zostać przez niego zastosowana (zob. reguła 20.1c(3)).

6.4 Kolejność gry podczas rozgrywania dołka.

Cel reguły:
Reguła 6.4 omawia kolejność gry na dołku. Kolejność grania z obszaru tee zależy od tego, kto ma przywilej gry, a potem czyja piłka jest dalej od dołka.

- W match play, kolejność grania ma fundamentalne znaczenie; jeżeli gracz zagra poza kolejnością, przeciwnik może anulować to uderzenie i gracz będzie musiał je powtórzyć.
- W stroke play, nie ma kary za granie poza kolejnością, a gracze mogą i są zachęcani przez niniejsze reguły do grania "ready golf" – czyli do grania poza kolejnością, ale w bezpieczny i odpowiedzialny sposób.

6.4a. Match play

(1) Kolejność gry. Gracz i *przeciwnik* muszą grać w następującej kolejności:

- Rozpoczynanie gry na pierwszym dołku - na pierwszym dołku przywilej gry wynika z ustalonego przez *Komitet* porządku zgodnego z drabinką startową. Jeżeli nie ma drabinki - przez uzgodnienie lub losowanie (np. rzut monetą).
- Rozpoczynanie gry na wszystkich innych dołkach;

- gracz, który wygrał dołek ma *przywilej gry* z kolejnego *obszaru tee;*
- gdy dołek był zremisowany, gracz mający *przywilej gry* na poprzednim *obszarze tee* zachowuje go nadal.
- jeżeli gracz złożył w odpowiednim czasie prośbę o wydanie orzeczenia (zob. reguła 20.1b), która nie została jeszcze rozpatrzona przez *Komitet,* a mogłaby wpłynąć na *przywilej gry* na następnym dołku, wówczas o kolejności decyduje uzgodnienie lub losowanie.

- Po rozpoczęciu gry przez obu graczy:
  - piłka leżąca dalej od *dołka* będzie grana jako pierwsza;
  - jeżeli piłki leżą w tej samej odległości od *dołka* lub nie jest znana ich rzeczywista odległość, to o kolejności decyduje uzgodnienie lub losowanie.

(2) Przeciwnik może anulować uderzenie gracza wykonane poza kolejnością. Jeżeli gracz zagrał poza kolejnością, to nie otrzymuje kary. *Przeciwnik* może natomiast anulować *uderzenie, z tym, że*:

- Musi nastąpić to szybko, zanim kolejny gracz wykona *uderzenie*. Kiedy przeciwnik anuluje uderzenie, nie może już wycofać tego anulowania.
- Jeżeli *przeciwnik* anuluje *uderzenie*, gracz musi grać piłkę we właściwej kolejności z miejsca ostatniego *uderzenia* (zob. reguła 14.6).
- Jeżeli *przeciwnik* nie anuluje *uderzenia*, *uderzenie* się liczy i piłka jest *w grze,* a gracz musi ją grać tak, jak leży.

Wyjątek – uzgodnione zagranie poza kolejnością w celu zaoszczędzenia czasu: Aby zaoszczędzić czas:

- gracz może poprosić *przeciwnika*, aby zagrał poza kolejnością lub może zgodzić się na prośbę *przeciwnika* zagrania poza kolejnością;
- jeżeli *przeciwnik* po tym wykonał *uderzenie* poza kolejnością, to gracz zrezygnował z prawa do anulowania *uderzenia*.

Reguła 23.6 (Kolejność gry w *fourball*).

6.4b. Stroke play

(1) Normalna kolejność gry.

- Rozpoczynanie gry na pierwszym dołku - na pierwszym dołku *przywilej gry* wynika z ustalonego przez *Komitet* porządku zgodnego z drabinką startową. Jeżeli nie ma drabinki - przez uzgodnienie lub losowanie (np. rzut monetą).
- Rozpoczynanie gry na wszystkich innych dołkach:

- Gracz w danej grupie z najniższym wynikiem brutto na dołku ma *przywilej* gry z następnego *obszaru tee*; gracz z drugim najniższym wynikiem brutto powinien zagrać jako następny i tak dalej.
- Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma ten sam wynik na dołku, to powinni grać w tej samej kolejności co na poprzednim *obszarze tee*.
- *Przywilej* gry zależy od wyników brutto, nawet w rozgrywkach handicapowych.

- Po rozpoczęciu gry przez wszystkich graczy na dołku*:*
  - Piłka leżąca najdalej od *dołka* powinna być grana jako pierwsza.
  - Jeżeli dwie lub więcej piłki leżą w tej samej odległości od *dołka* lub nie jest znana ich rzeczywista odległość, to o kolejności decyduje uzgodnienie lub losowanie.

Nie ma kary, jeżeli gracz zagra poza kolejnością. **Jednak, jeżeli** dwóch lub więcej graczy uzgodni grę poza kolejnością, aby dać jednemu z nich przewagę i potem jeden z nich zagra poza kolejnością, wówczas każdy z nich otrzyma **karę główną (dwa uderzenia karne).**

(2) **Granie poza kolejnością w sposób bezpieczny i odpowiedzialny („Ready Golf”).** Gracze mogą i niniejsze reguły zachęcają do grania poza kolejnością w sposób bezpieczny i odpowiedzialny, gdy:

- dwóch lub więcej graczy uzgodni, że zrobią tak z wygody lub aby zaoszczędzić czas,
- piłka gracza zatrzyma się bardzo blisko *dołka* i gracz chciałby *go skończyć*,
- lub jeden z graczy jest gotowy i może zagrać przed graczem, na którego jest kolej gry zgodnie z zasadami kolejności gry w (1) pod warunkiem, że nie zagraża, nie rozprasza i nie przeszkadza innemu graczowi.

Jednak, jeżeli gracz, którego jest kolej zgodnie z (1) jest gotowy do gry i sygnalizuje, że może grać, to inni gracze powinni poczekać aż ten gracz zagra.

Gracz nie powinien grać poza kolejnością, aby uzyskać przewagę nad innymi graczami.

6.4c. Kiedy gracz może zagrać piłkę prowizoryczną lub drugą piłkę z obszaru tee

W tym przypadku wszyscy gracze w grupie, powinni wykonać pierwsze *uderzenie* na dołku, zanim gracz zagra *piłkę prowizoryczną* lub drugą piłkę z *obszaru tee*.

Gdy więcej niż jeden gracz będzie grać *piłkę prowizoryczną* lub drugą piłkę *z obszaru tee*, kolejność gry będzie identyczna, jak uprzednio.

Gra poza kolejnością *piłki prowizorycznej* lub drugiej piłki, zob. reguła 6.4a(2) i 6.4b.

6.4d. Postępowanie, gdy gracz skorzysta z uwolnienia lub zagra piłkę prowizoryczną w dowolnym miejscu poza obszarem tee

Kolejność gry w tych dwóch przypadkach zgodnie z regułą 6.4a(1) i 6.4b(1) jest następująca:

(1) Skorzystanie z uwolnienia, aby zagrać piłkę z innego miejsca niż jej położenie.

- Gdy gracz uświadomi sobie, że wymagane jest wzięcie uwolnienia z karą uderzenia i odległości - kolejność gry zależy od miejsca, skąd wykonywał poprzednie *uderzenie.*
- Gdy gracz może grać piłkę tak, jak leży lub skorzystać z uwolnienia:
  - Kolejność gry gracza zależy od miejsca położenia piłki oryginalnej (jeżeli nie jest ono znane, to musi być określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2).
  - Dotyczy to również sytuacji, gdy gracz zdecyduje się zastosować uwolnienie z karą *uderzenia i odległości* lub skorzystać z innego uwolnienia, aby zagrać z innego miejsca niż oryginalne położenie piłki (np., gdy oryginalne położenie piłki jest w *obszarze kary* lub piłka jest nie do zagrania).

(2) Gra piłki prowizorycznej. Gracz gra *piłkę prowizoryczną* zaraz po wykonaniu poprzedniego *uderzenia* a przed wszystkimi innymi graczami, **z wyjątkiem**:

- gdy rozpoczyna dołek z *obszaru tee* (zob. reguła 6.4c)
- lub kiedy gracz czeka z decyzją, czy zagrać *piłkę prowizoryczną* (w tym przypadku kolejność gry gracza - po zdecydowaniu się na granie *piłki prowizorycznej* - zależy od miejsca wykonanego poprzedniego *uderzenia*).

6.5 Zakończenie gry na dołku

Gracz zakończył grę na dołku:

- w *match play*, gdy:
  - *wbił piłkę do dołka* lub następne *uderzenie* zostało darowane
  - lub wynik dołka jest rozstrzygnięty (np., gdy *przeciwnik* poddał dołek, wynik *przeciwnika* na dołku jest niższy, niż gracz mógłby uzyskać lub gracz albo *przeciwnik* otrzymał **karę główną (strata dołka)**.
- w *stroke play*, gdy umieścił *piłkę w dołku* zgodnie z regułą 3.3c.

Jeżeli gracz nie jest świadomy, że zakończył dołek, i kontynuuje grę na dołku, dalsza jego gra nie jest uważana za trening. Nie otrzyma też on kary za zagranie innej piłki, w tym *niewłaściwej piłki*.

Reguły 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) i 23.3c (gdy gracz kończy dołek w innych formatach ***stroke play*** lub w ***fourball***).

REGUŁA 7 Szukanie piłki: znalezienie i identyfikacja piłki

Cel reguły:
Reguła 7. pozwala graczowi podjąć takie działania, zgodne z regułami, które po każdym uderzeniu pozwolą mu znaleźć swoją piłkę.

- Jednak gracz musi działać w rozsądny sposób, gdyż może otrzymać karę za nadmierne działania, powodujące poprawienie warunków wpływających na jego następne uderzenie.
- Jeżeli podczas szukania lub identyfikowania piłki zostanie ona przypadkowo przemieszczona, to gracz nie otrzyma kary, jeżeli odłoży ją na oryginalne miejsce.

7.1 Jak szukać piłki zgodnie z regułami

7.1a. Gracz może podjąć uzasadnione działania, aby znaleźć i zidentyfikować piłkę

Gracz jest odpowiedzialny za znalezienie swojej piłki *w grze* po każdym *uderzeniu*.

Gracz, by znaleźć piłkę i ją zidentyfikować, może podjąć takie działania:

- odgarniać piasek i wodę
- i poruszać oraz odchylać trawę, krzaki, gałęzie drzew i inne rosnące lub przyczepione naturalne obiekty, a także złamać te obiekty, **ale** tylko wtedy, gdy złamanie będzie wynikiem innych racjonalnych działań podjętych w celu znalezienia lub identyfikacji piłki.

Jeżeli podjęte działania prowadzone w przepisowy sposób *poprawią warunki wpływające na uderzenie*:

- nie ma kary zgodnie z regułą 8.1a, gdy *poprawienie* jest wynikiem racjonalnego szukania.
- **jednak**, gdy *poprawienie* było wynikiem nieadekwatnych działań, gracz otrzymuje ***karę główną*** za naruszenie reguły 8.1a.

W trakcie szukania i identyfikowania piłki gracz może usunąć *naturalne utrudnienia ruchome* w sposób dopuszczony w regule 15.1, a także usunąć *sztuczne utrudnienia ruchome* tak, jak zezwala na to reguła 15.2.

7.1b. Sposób postępowania, gdy piasek wpływający na położenie piłki gracza został odgarnięty podczas jej szukania i identyfikowania

- Gracz musi odtworzyć oryginalne *położenie* piłki w piasku, **ale** może pozostawić widoczną małą część piłki, jeżeli piłka była cała zakryta piaskiem.
- Jeżeli gracz zagra piłkę bez odtworzenia oryginalnego *położenia*, otrzymuje ***karę główną***.

7.2 Sposób identyfikacji piłki

Leżąca piłka gracza może być zidentyfikowana na jeden z poniższych sposobów:

- Gracz lub ktokolwiek inny widzi piłkę leżącą w miejscu, w którym jest wiadome, że jest to piłka gracza.
- Poprzez rozpoznanie znaku identyfikującego gracza na piłce (zob. reguła 6.3a), **jednak** nie dotyczy to sytuacji, gdy identyczna piłka z identycznym znakiem identyfikacyjnym znajduje się również w tym samym obszarze.
- Poprzez znalezienie piłki tej samej marki, modelu, numeru i przy uwzględnieniu warunku, że piłka gracza jest w obszarze, w którym powinna się znajdować. **Jednak** nie dotyczy to sytuacji, gdy identyczna piłka zostanie znaleziona w tym samym obszarze i nie ma możliwości rozpoznania, która z nich jest piłką gracza.

Jeżeli *prowizoryczna piłka* gracza nie może być odróżniona od jego oryginalnej piłki, zob. reguła 18.3c(2).

7.3 Podniesienie piłki w celu identyfikacji

Jeżeli piłka może być piłką gracza, ale nie może być zidentyfikowana, gdy leży na ziemi:

- gracz może podnieść piłkę, aby ją zidentyfikować (w tym obrócić ją), ale:
- położenie piłki musi być najpierw *zaznaczone*, a piłka nie może być oczyszczona bardziej niż jest to konieczne do jej identyfikacji (**z wyjątkiem** *putting greenu*) (zob. reguła 14.1).

Jeżeli podniesiona piłka jest piłką gracza lub piłką innego gracza, to musi być *odłożona* na oryginalne miejsce (zob. reguła 14.2).

Jeżeli gracz podnosi swoją piłkę zgodnie z tą regułą, gdy nie jest to niezbędne do jej identyfikacji (**z wyjątkiem** *putting greenu*, gdzie gracz może ją podnieść zgodnie z regułą 13.1b), błędnie zaznaczy miejsce piłki przed jej podniesieniem lub wyczyści ją, gdy nie jest to dozwolone, otrzymuje **karę jednego uderzenia**.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 7.3: ***kara główna*** **zgodnie z regułą** 14.7a**.**

7.4 Piłka przypadkowo przemieszczona podczas jej szukania i identyfikowania

Nie ma kary, gdy piłka gracza została przypadkowo *przemieszczona* przez gracza, *przeciwnika* lub kogoś innego podczas szukania lub identyfikowania jej. **Jednak**, jeżeli gracz spowoduje *przemieszczenie* piłki, przed rozpoczęciem poszukiwań, otrzymuje **jedno uderzenie karne** zgodnie z regułą 9.4b.

Zgodnie z tą regułą „przypadkowo" oznacza, że piłka zostanie *przemieszczona* przez kogokolwiek podejmującego rozsądne działania, aby znaleźć piłkę, które mogą ujawnić jej położenie w wyniku *przemieszczenia* jej (np. szurając stopami po wysokiej trawie lub potrząsając drzewem).

W takich sytuacjach piłka musi być *odłożona* na oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2). Postępujemy wtedy w następujący sposób:

- jeżeli piłka leżała na, pod lub przy *sztucznym utrudnieniu nieruchomym, integralnej części pola*, *obiekcie granicznym* lub rosnącym albo przyczepionym naturalnym obiekcie, piłka musi być *odłożona* na oryginalne miejsce na, pod lub przy takim obiekcie (zob. reguła 14.2c).
- jeżeli piłka była przysypana piaskiem, położenie oryginalne musi zostać odtworzone, a piłka musi być *odłożona* na to *położenie* (zob. reguła 14.2d(1)). **Jednak** gracz może pozostawić małą widoczną część piłki.

Zob. także regułę 15.1a (ograniczenia podczas celowego usuwania pewnych *naturalnych utrudnień ruchomych* przed *odłożeniem* piłki).

Kara za naruszenie reguły 7.4: *kara główna*.

REGUŁA 8 Gra na takim polu jakie zastałeś

Cel reguły:
Reguła 8. omawia główną zasadę gry: „graj na takim polu, jakie zastałeś". Po zatrzymaniu się piłki gracza zazwyczaj musi on zaakceptować warunki wpływające na uderzenie i nie poprawiać ich przed uderzeniem. Jednak gracz może podjąć pewne rozsądne działania, nawet jeżeli spowoduje to poprawienie tych warunków. Istnieją ściśle określone okoliczności uzasadniające przywrócenie warunków bez kary po ich poprawieniu lub pogorszeniu.

8.1 Działania, które poprawiają warunki wpływające na uderzenie

Formalnym uprawomocnieniem zasady „graj na takim *polu,* jakie zastałeś" jest niniejsza reguła. Ogranicza ona działania gracza związane z poprawianiem któregoś z tych poniższych *warunków wpływających na uderzenie* (w dowolnym miejscu na *polu* lub poza nim), związanych z następnym *uderzeniem* gracza:

- *położenie* piłki gracza w spoczynku,
- obszar zamierzonego *ustawienia* gracza,
- obszar zamierzonego *swingu* gracza,
- *linia gry* gracza
- *i obszar uwolnienia,* gdzie gracz będzie *dropował* lub kładł piłkę.

Tę regułę stosuje się do działań podjętych zarówno podczas *rundy,* jak i w czasie zawieszenia gry zgodnie – z regułą 5.7a.

Nie stosuje się jej do:

- usuwania *naturalnych utrudnień ruchomych* lub *sztucznych utrudnień ruchomych*, które są dozwolone zgodnie z regułą 15.
- lub działania podjętego podczas ruchu piłki gracza, co uwzględnia reguła 11.

8.1a. Działania, które nie są dozwolone

Z wyjątkiem działań wskazanych w regule 8.1b, c i d gracz nie może podjąć działań poprawiających *warunki wpływające na uderzenie,* czyli nie może:

(1) przesuwać, odginać lub łamać:

- rosnącego lub przyczepionego naturalnego obiektu,
- *sztucznego utrudnienia nieruchomego, integralnej części pola*, *obiektu granicznego,*

- lub tee markerów w *obszarze tee*, kiedy piłka jest grana z *obszaru tee*.

(2) przesuwać *naturalnych utrudnień ruchomych* lub *sztucznych utrudnień ruchomych* w inne miejsce (nie może na przykład zbudować *ustawienia* lub *poprawić linii gry*).

(3) poprawiać powierzchni ziemi, w tym przez:

- odłożenie divota do dziury po divocie,
- usunięcie lub przyciskanie divotów, które wcześniej zostały umieszczone lub kostki darni, która była na miejscu
- lub tworzenie lub eliminowanie dziur, wgnieceń lub nierównych powierzchni.

(4) usuwać lub ugniatać piasek lub luźnej ziemi.

(5) usuwać rosy, szronu lub wody.

Kara za naruszenie reguły 8.1a: ***kara główna***.

8.1b. Działania, które są dozwolone

Podczas przygotowywania lub wykonywania *uderzenia* gracz może podjąć pewne działania, za które nie ma kary, nawet gdy *poprawią warunki wpływające na uderzenie:*

(1) uczciwie szukać swojej piłki, wykonując racjonalne działania w celu jej znalezienia i zidentyfikowania (patrz reguła 7.1a);

(2) w granicach rozsądku działać tak, by usunąć *naturalne utrudnienia ruchome* (zob. reguła 15.1) lub *sztuczne utrudnienia ruchome* (zob. reguła 15.2);

(3) w granicach rozsądku działać tak, by *zaznaczyć* miejsce piłki z zamiarem jej podniesienia i późniejszego *odłożenia* zgodnie z regułami 14.1 i 14.2;

(4) dotykać lekko kijem ziemi tuż przed lub tuż za piłką. „Lekkie dotykanie kijem ziemi" oznacza lekkie oparcie kija tak, aby tylko jego ciężar ugniatał trawę, ziemię, piasek lub inny materiał na powierzchni ziemi lub nad nią.

Jednak nie można**:**

- dociskać ziemi kijem
- lub – gdy piłka jest w *bunkrze* – dotykać piasku tuż przed piłką lub tuż za nią (zob. reguła 12.2b(1)).

(5) w uczciwy sposób ustawiać stopy, również, gdy wkopuje je w piasek lub w luźną ziemię.

(6) ustawić się tak, by w uczciwy sposób dotrzeć do piłki i przyjąć *ustawienie*.

Jednak, kiedy gracz postępuje w ten sposób**:**

- nie ma zagwarantowanego normalnego *ustawienia* i swingu,
- i musi stosować najmniej inwazyjny sposób postępowania w danej sytuacji.

(7) wykonać *uderzenie* lub backswing do wykonanego *uderzenia*.

Jednak gdy piłka jest w *bunkrze*, dotykanie piasku w *bunkrze* podczas backswingu nie jest dopuszczalne według reguły 12.2b(1)

(8) w *obszarze tee*:

- umieścić *kołeczek tee* w lub na ziemi (zob. reguła 6.2b(2)),
- przesunąć, odgiąć lub złamać dowolny naturalny obiekt rosnący lub przylegający (zob. reguła 6.2b(3)),
- i poprawić powierzchnię ziemi, usunąć lub przyklepać piasek albo ziemię, usunąć rosę, szron i wodę (zob. reguła 6.2b(3)).

(9) w *bunkrze*, po zagraniu piłki z *bunkra*, kiedy piłka gracza znajdzie się poza *bunkrem*, wygładzić piasek w celu dbania o *pole* (zob. reguła 12.2b(3)).

(10) na *putting greenie* – usunąć piasek i luźną ziemię, naprawić uszkodzenia (zob. reguła 13.1c).

(11) przesunąć naturalny obiekt, aby sprawdzić, czy jest luźny.

Jednak, jeżeli obiekt rośnie lub jest przyczepiony, to musi taki pozostać i powrócić o ile tylko jest to możliwe do oryginalnej pozycji.

Zob. reguła 25.4g (modyfikacja reguły 8.1b(5) podczas przyjęcia ustawienia przez graczy z urządzeniem wspomagającym mobilność).

8.1c. Uniknięcie kary przez przywrócenie poprawionych warunków naruszających regułę 8.1a(1) lub 8.1a(2)

Jeżeli gracz *poprawił warunki wpływające na uderzenie* przez przesunięcie, odgięcie lub uszkodzenie obiektu naruszając tym samym regułę 8.1a(1), lub przesunął obiekt w celu zbudowania pozycji, naruszając regułę 8.1a(2):

- nie ma kary, gdy przed wykonaniem następnego *uderzenia* gracz usunie *poprawienie* przez odtworzenie oryginalnych warunków w sposób dozwolony w punktach (1) i (2) poniżej;
- **jednak** jeżeli gracz *poprawi warunki wpływające na uderzenie* przez podjęcie innych działań zawartych w regule 8.1a(3)-(5), to nie uniknie kary, odtwarzając oryginalne warunki.

(1) **Jak odtworzyć warunki poprawione przez przesuwanie, odginanie lub odłamanie obiektu.** Aby uniknąć kary za naruszenie reguły 8.1a(1), gracz przed wykonaniem *uderzenia*, może odtworzyć oryginalny obiekt tak dokładnie, jak to jest możliwe, do jego oryginalnego stanu i w ten sposób wyeliminować *poprawienie*, np. przez:

- umieszczenie *obiektu granicznego* (np. palika granicznego), który był usunięty, lub przez przesunięcie *obiektu granicznego* z powrotem na jego oryginalne miejsce, gdy został ustawiony pod innym kątem;

- albo odłożenie gałęzi lub trawy, lub *sztucznego utrudnienia nieruchomego* na oryginalne miejsce po ich przemieszczeniu.

Jednak gracz nie uniknie kary**:**

- jeżeli *poprawienie* nie zostanie usunięte (np., gdy *obiekt graniczny* lub gałąź zostały odgięte lub złamane w taki sposób tak, że nie mogą zostać przywrócone do oryginalnej pozycji);
- lub jeśli użył czegoś innego niż oryginalny przedmiot podczas próby odtworzenia warunków, np.:
  - użył innego lub dodatkowego przedmiotu (np., umieszczając inny palik w dziurze po wyjętym paliku granicznym lub próbując umieścić na miejscu złamaną gałąź);
  - lub użył innych materiałów do naprawy oryginalnego obiektu (np., taśmy do naprawy złamanego palika lub gałęzi).

(2) **Jak odtworzyć warunki poprawione przez przesunięcie obiektu na inną pozycję.** Przed wykonaniem *uderzenia* gracz może uniknąć kary za naruszenie reguły 8.1a(2), przesuwając obiekt na poprzednią pozycję.

8.1d. Odtwarzanie pogorszonych warunków po zatrzymaniu piłki

Jeżeli *warunki wpływające na uderzenie* zostały pogorszone po zatrzymaniu piłki gracza:

(1) **Kiedy dozwolone jest odtworzenie pogorszonych warunków.** Jeżeli *warunki wpływające na uderzenie* zostały pogorszone przez osobę inną niż gracz lub przez *zwierzę*, to gracz, bez kary, zgodnie z regułą 8.1a może:

- odtworzyć oryginalne *warunki* tak dokładnie, jak to jest możliwe;
- *zaznaczyć* miejsce piłki, podnieść, oczyścić i *odłożyć* na oryginalne miejsce (zob. reguły 14.1 i 14.2), jeżeli jest to zasadne, w celu odtworzenia oryginalnych *warunków,* lub gdy jakiś materiał upadł na piłkę, kiedy *warunki* uległy pogorszeniu;
- gdy pogorszonych warunków nie można łatwo odtworzyć, należy podnieść i *odłożyć* piłkę kładąc ją w najbliższym miejscu (nie bliżej *dołka*), który (1) ma najbardziej podobne *warunki wpływające na uderzenie*, (2) jest w odległości *jednego kija* od oryginalnego położenia i (3) jest w tym samym *obszarze pola,* jak to miejsce.

Wyjątek – pogorszenie położenia piłki, po podniesieniu piłki lub po *przemieszczeniu,* zanim została odłożona: sposób postępowania omawia reguła 14.2d, chyba że *położenie* było pogorszone podczas zatrzymania gry, a piłka była podniesiona, to wtedy stosuje się tę regułę.

(2) **Kiedy odtwarzanie pogorszonych warunków nie jest dozwolone.** Gracz nie może poprawić *warunków wpływających na uderzenie (***z wyjątkiem** sytuacji dopuszczonych w regułach 8.1c(1), 8.1c(2) i regule 13.1c), które zostały pogorszone przez:

- gracza lub caddiego gracza,
- inną osobę (inną niż *sędzia*) wykonującą działania akceptowane przez gracza
- lub *siły natury,* np. wiatr lub woda.

Jeżeli gracz *poprawi* pogorszone warunki, kiedy jest to niedozwolone, otrzymuje ***karę główną*** zgodnie z regułą 8.1a.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 8.1d: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

Zob. reguły 22.2 (w *foursomes* każdy z *partnerów* może działać na rzecz *strony,* a działanie partnera traktowane jest jako działanie gracza); 23.5 (w *fourball* każdy z *partnerów* może działać na rzecz *strony,* a działanie partnera dotyczące piłki gracza lub sprzętu traktowane jest jako działanie gracza).

8.2 Celowe działania gracza, aby zmienić inne warunki fizyczne wpływające na piłkę gracza w spoczynku lub na wykonanie uderzenia

8.2a. Kiedy stosuje się regułę 8.2

Tę regułę stosuje się tylko do celowych działań gracza, mających na celu zmianę innych fizycznych warunków wpływających na jego piłkę w spoczynku lub na wykonanie *uderzenia.*

Tej reguły nie stosuje się do działań gracza, gdy:

- celowo odbił lub zatrzymał swoją piłkę lub celowo zmienił warunki fizyczne wpływające na miejsce zatrzymania piłki (uwzględniają to reguły 11.2 i 11.3)
- lub zmienił *warunki wpływające na uderzenie* (uwzględnia to reguła 8.1a).

8.2b. Zabronione działania w celu zmiany innych warunków fizycznych

Gracz nie może celowo podjąć żadnych działań wymienionych w regule 8.1a (**z wyjątkiem** dozwolonych w regułach 8.1b, c lub d), w celu zmiany innych warunków fizycznych wpływających na:

- miejsce, w którym może się znaleźć lub zatrzymać piłka gracza po jego następnym *uderzeniu* lub późniejszym *uderzeniu*
- lub miejsce, w którym może się znaleźć lub zatrzymać piłka gracza, jeżeli *przemieści* się przed wykonanym *uderzeniem* (np., gdy piłka jest na stromym zboczu, a gracz przypuszcza, że może potoczyć się w krzaki).

Wyjątek – działania mające na celu dbanie o pole: nie ma kary zgodnie z tą regułą, gdy gracz zmieni jakieś inne warunki fizyczne dbając o *pole* (takie jak zagrabienie śladów stóp w *bunkrze* lub umieszczenie divota w dziurze).

Kara za naruszenie reguły 8.2: ***kara główna***.

Zob. reguły 22.2 (w *foursomes* każdy z *partnerów* może działać na rzecz *strony,* a działanie partnera traktowane jest jako działanie gracza); 23.5 (w *fourball* każdy z *partnerów* może działać na rzecz *strony,* a działanie partnera dotyczące piłki gracza lub sprzętu traktowane jest jako działanie gracza).

8.3 Celowe działania gracza w celu zmiany warunków fizycznych wpływających na piłkę w spoczynku innego gracza lub na wykonanie uderzenia

8.3a. Kiedy stosuje się regułę 8.3

Reguła omawia celowe działania gracza zmieniające warunki fizyczne wpływające na leżącą piłkę innego gracza lub na wykonanie przez niego *uderzenia*.

Nie stosuje się jej do celowego działania gracza, aby zatrzymać lub odbić piłkę w ruchu innego gracza lub do celowej zmiany warunków fizycznych wpływających na miejsce, w którym może zatrzymać się piłka (omawiają to reguły 11.2 i 11.3).

8.3b. Zabronione działania w celu zmieniany innych warunków fizycznych

Graczowi nie wolno celowo podejmować żadnych działań wymienionych w regule 8.1a (**z wyjątkiem** dozwolonych w regule 8.1b, c lub d), aby:

- *poprawić* lub *pogorszyć warunki wpływające na uderzenie* innego gracza
- lub zmienić inne warunki fizyczne, aby wpłynąć:
  - na miejsce, w które może się potoczyć lub zatrzymać piłka innego gracza po następnym *uderzeniu* gracza lub *uderzeniu* późniejszym,
  - lub na miejsce, w które może się potoczyć lub zatrzymać piłka innego gracza, gdy *przemieści się* przed wykonaniem *uderzenia*.

Wyjątek – działania mające na celu dbanie o pole: nie ma kary zgodnie z tą regułą, gdy gracz zmieni jakieś inne warunki fizyczne, dbając o *pole* (takie jak zagrabienie śladów stóp w *bunkrze* lub umieszczenie divota w dziurze po divocie).

Kara za naruszenie reguły 8.3: ***kara główna***.

Zob. reguły 22.2 (w *foursomes* każdy z *partnerów* może działać na rzecz *strony,* a działanie partnera traktowane jest jako działanie gracza); 23.5 (w *fourball* każdy z *partnerów* może działać na rzecz *strony,* a działanie partnera dotyczące piłki gracza lub sprzętu traktowane jest jako działanie gracza).

REGUŁA 9 Piłka grana tak, jak leży; piłka w spoczynku podniesiona lub przemieszczona

Cel reguły:
Reguła 9. omawia główną zasadę gry: „graj piłkę tak, jak leży".

- Jeżeli piłka gracza zatrzyma, się a potem zostanie przemieszczona przez siły natury takie jak wiatr czy woda, gracz zazwyczaj musi grać ją z nowego miejsca.
- Jeżeli przed wykonaniem uderzenia piłka w spoczynku zostanie podniesiona lub przemieszczona przez dowolną osobę lub czynnik zewnętrzny, to musi być odłożona na miejsce.
- Gracze powinni zachować ostrożność, gdy znajdują się w pobliżu jakiejkolwiek piłki w stanie spoczynku, a gracz, który spowoduje przemieszczenie własnej piłki lub piłki przeciwnika, zwykle otrzymuje karę (z wyjątkiem sytuacji, kiedy piłka znajduje się na putting greenie).

Reguła 9. dotyczy *piłki w grze* w spoczynku na *polu;* zarówno podczas *rundy,* jak i w czasie zatrzymania gry – zgodnie z regułą 5.7a.

9.1 Piłka grana tak, jak leży

9.1a. Granie piłki z miejsca spoczynku

Spoczywająca na *polu* piłka gracza musi być grana tak, jak leży, **z wyjątkiem** sytuacji, gdy reguły wymagają lub pozwalają graczowi:

- grać piłkę z innego miejsca na *polu*
- lub podnieść piłkę, a potem *odłożyć* ją na oryginalne miejsce.

9.1b. Co zrobić, gdy piłka przemieści się podczas backswingu lub uderzenia

Jeżeli leżąca piłka gracza zacznie się poruszać po rozpoczęciu przez gracza *uderzenia* lub backswingu i gracz kontynuuje to *uderzenie*:

- piłka nie może być *odłożona*, bez względu na to, co spowodowało to *przemieszczenie;*
- zamiast tego gracz musi grać piłkę z miejsca spoczynku po *uderzeniu*;
- jeżeli gracz spowoduje *przemieszczenie* piłki, sprawdź w regule 9.4b, czy skutkuje to otrzymaniem kary.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca naruszające regułę 9.1: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

9.2 Podjęcie decyzji, czy piłka przemieściła się i co było przyczyną przemieszczenia

9.2a. Podjęcie decyzji, czy piłka się przemieściła

Spoczywającą piłkę gracza traktuje się jako *przemieszczoną* tylko wtedy, gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że to nastąpiło.

Jeżeli piłka mogła się *przemieścić*, ale nie jest to ani *wiadome, ani w zasadzie pewne*, to traktuje się ją jako pozostającą w spoczynku i musi być grana tak, jak leży.

9.2b. Podjęcie decyzji co spowodowało przemieszczenie piłki

Kiedy leżąca piłka gracza została *przemieszczona*:

- należy ustalić, co spowodowało *przemieszczenie;*
- przyczyna *przemieszczenia* wpływa na to, czy gracz musi *odłożyć* piłkę, czy też grać ją tak, jak leży oraz czy gracz otrzymuje karę.

(1) <u>Cztery możliwe przypadki</u>. Reguły wyróżniają tylko cztery możliwe przypadki *przemieszczenia* piłki w spoczynku przed wykonaniem *uderzenia* przez gracza:

- *siły natury,* takie jak wiatr i woda (zob. reguła 9.3),
- działania gracza, jak również działania jego *caddiego* (zob. reguła 9.4),
- działania *przeciwnika* w *match play*, jak również działania *caddiego przeciwnika* (zob. reguła 9.5), lub
- *czynnik zewnętrzny*, jak również inny gracz w *stroke play* (zob. reguła 9.6).

Zob. reguły 22.2 (w *foursomes* każdy z *partnerów* może działać na rzecz *strony,* a działanie partnera traktowane jest jako działanie gracza); 23.5 (w *fourball* każdy z *partnerów* może działać na rzecz *strony.* a działanie partnera dotyczące piłki gracza lub sprzętu traktowane jest jako działanie gracza).

(2) <u>„Wiadome lub w zasadzie pewne" – standard podczas podejmowania decyzji, co spowodowało przemieszczenie piłki.</u>

- Przyjmuje się, że gracz, *przeciwnik* lub *czynnik zewnętrzny* spowodowali *przemieszczenie* piłki tylko wtedy, gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że taka była przyczyna przemieszczenia.
- Jeżeli nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że przynajmniej jedna z nich spowodowała *przemieszczenie*, to przyjmuje się, że piłka została *przemieszczona przez siły natury*.

Przy stosowaniu tego standardu muszą być brane pod uwagę wszystkie racjonalnie dostępne informacje; oznacza to wszystkie informacje znane graczowi lub które może uzyskać w racjonalny sposób i bez nadmiernego opóźniania gry.

9.3 Piłka przemieszczona przez siły natury

Jeżeli *siły natury* (takie jak wiatr lub woda) spowodują *przemieszczenie* leżącej piłki gracza:

- nie ma kary
- i piłka musi być grana z nowego miejsca.

Wyjątek 1 – piłka na *putting greenie* musi być odłożona, jeżeli przemieszczenie nastąpiło po podniesieniu i odłożeniu piłki (zob. reguła 13.1d): jeżeli piłka na *putting greenie* została podniesiona *i odłożona* przez gracza na miejsce, *a* następnie się *przemieści,* to:

- piłka musi być *odłożona* na miejsce (jeżeli nie jest ono znane, to musi być określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2);
- powyższe obowiązuje bez względu na przyczynę, która spowodowała *przemieszczenie* (włączając w to *siły natury*).

Wyjątek 2 – piłka w spoczynku musi być odłożona, jeżeli przemieściła się na inny obszar pola lub na aut po *zdropowaniu*, położeniu lub *odłożeniu*: jeżeli gracz wprowadzi oryginalną piłkę lub inną piłkę do gry przez *dropowanie*, położenie lub *odłożenie*, a *siły natury* spowodują, że piłka w spoczynku przemieści się i zatrzyma w innym obszarze *pola* lub na *aucie*, to piłka musi zostać *odłożona* na swoje oryginalne miejsce (które, jeżeli nie jest znane, musi zostać oszacowane) (zob. reguła 14.2). **Jednak** dla piłki na putting greenie, która została *odłożona*, zobacz **wyjątek 1**.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 9.3: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

9.4 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez gracza

Reguła dotyczy wyłącznie sytuacji, gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że gracz (lub jego *caddie*) podniósł swoją piłkę w spoczynku lub działania gracza lub jego *caddiego* spowodowały jej *przemieszczenie*.

9.4a. Kiedy podniesiona lub przemieszczona piłka musi być odłożona

Jeżeli gracz podniesie piłkę w spoczynku lub spowoduje jej *przemieszczenie*, piłka musi być *odłożona* na miejsce (jeżeli nie jest ono znane, to musi być określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2), **z wyjątkiem**:

- gdy gracz podniesie piłkę zgodnie z regułą, aby skorzystać z uwolnienia lub *odkłada* piłkę w inne miejsce (zob. reguły 14.2d i 14.2e),

- lub gdy piłka *przemieści* się zaraz po rozpoczęciu *uderzenia* lub backswingu *uderzenia*, a potem będzie kontynuowane w celu wykonania *uderzenia* (zob. reguła 9.1b).

9.4b. Kara za podniesienie lub celowe dotknięcie piłki lub spowodowanie jej przemieszczenia

Jeżeli gracz podniesie lub celowo dotknie swojej piłki w spoczynku lub spowoduje jej *przemieszczenie,* otrzyma **karę jednego uderzenia**.

Jednak występuje pięć **wyjątków:**

Wyjątek 1 – dopuszczalne podniesienie lub przemieszczenie piłki przez gracza: nie ma kary, gdy gracz podniesie swoją piłkę lub spowoduje jej *przemieszczenie* zgodnie z regułą, która:

- pozwala na podniesienie piłki a potem *odłożenie* jej na oryginalne miejsce,
- wymaga *przemieszczenia* piłki, aby *odłożyć* ją na oryginalne miejsce
- lub wymaga lub pozwala graczowi na *dropowanie* lub położenie piłki jeszcze raz, lub zagranie jej z innego miejsca.

Wyjątek 2 – przypadkowe przemieszczenie piłki podczas szukania lub identyfikacji jej: nie ma kary, gdy gracz przypadkowo spowoduje *przemieszczenie* piłki podczas szukania lub identyfikacji (zob. reguła 7.4).

Wyjątek 3 – przypadkowe przemieszczenie piłki na *putting greenie*: nie ma kary, gdy gracz przypadkowo spowoduje *przemieszczenie* piłki na *putting greenie* (zob. reguła 13.1d), bez względu na przyczynę.

Wyjątek 4 – przypadkowe przemieszczenie gdziekolwiek poza *putting greenem*, gdy ma zastosowanie reguła: nie ma kary, gdy gracz przypadkowo *przemieści* piłkę poza *putting greenem* podczas wykonywania rozsądnych działań*:*

- *zaznaczania* pozycji piłki lub podniesienia lub *odłożenia*, gdy pozwalają na to reguły (zob. reguły 14.1 i 14.2),
- usuwania *sztucznego utrudnienia ruchomego* (zob. reguła 15.2),
- odtwarzania pogorszonych warunków, gdy jest to dozwolone (zob. reguła 8.1d),
- skorzystania z uwolnienia zgodnie z regułą, w tym określenia czy uwolnienie jest możliwe zgodnie z regułą (np. wykonując zamach kijem w celu ustalenia, czy nie występują zakłócenia od warunków), lub w celu określenia miejsca uwolnienia (np. określenia *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*),
- lub mierzenia zgodnie z regułą (np., aby zadecydować o kolejności gry zgodnie z regułą 6.4).

Wyjątek 5 – piłka przemieszczona po tym, jak się zatrzymała opierając się o gracza lub sprzęt: nie ma kary, jeżeli po *uderzeniu* lub po *dropowaniu* (zob. reguła 14.3c(1) piłka gracza po

zatrzymaniu oprze się o gracza lub jego *sprzęt* (zob. reguła 11.1) a gracz *przemieści* piłkę, ruszając się lub usuwając ten *sprzęt.*

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 9.4: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

Jeżeli gracz jest zobowiązany do *odłożenia przemieszczonej* piłki zgodnie z regułą 9.4, ale tego nie zrobi i zagra z *niewłaściwego miejsca*, otrzymuje tylko ***karę główną*** zgodnie z regułą 14.7a (zob. wyjątek do reguły 1.3c(4)).

9.5 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez przeciwnika w match play

Reguła ta dotyczy wyłącznie sytuacji, gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że *przeciwnik* (w tym *caddie przeciwnika*) podniósł leżącą piłkę gracza lub w wyniku swoich działań spowodował jej *przemieszczenie*.

Jeżeli *przeciwnik* zagra piłkę gracza jako niewłaściwą, to zastosowanie ma reguła 6.3c(1), a nie niniejsza reguła.

9.5a. Kiedy podniesiona lub przemieszczona piłka musi być odłożona

Jeżeli *przeciwnik* podniesie lub *przemieści* leżącą piłkę gracza*, to* musi *odłożyć* ją na miejsce (jeżeli nie jest ono znane, to musi być określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2), **z wyjątkiem** sytuacji:

- gdy *przeciwnik* daruje następne *uderzenie,* dołek lub mecz (zob. reguła 3.2b)
- lub gdy *przeciwnik* podniesie lub *przemieści* piłkę gracza na jego prośbę, ponieważ gracz zamierza skorzystać z uwolnienia lub zamierza *odłożyć* piłkę w innym miejscu zgodnie z regułą.

9.5b. Kara za podniesienie lub celowe dotknięcie piłki lub spowodowanie jej przemieszczenia

Jeżeli *przeciwnik* podniesie lub celowo dotknie leżącej piłki gracza, lub spowoduje jej *przemieszczenie*, otrzymuje **karę jednego uderzenia**.

Jednak jest kilka wyjątków:

Wyjątek 1 – dozwolone jest, aby przeciwnik podniósł piłkę gracza: Nie ma kary, gdy *przeciwnik* podniesie piłkę:

- gdy daruje *uderzenie,* dołek lub ten mecz graczowi
- lub na życzenie gracza

Wyjątek 2 – błędne zaznaczenie i podnoszenie piłki gracza na *putting greenie*: nie ma kary, kiedy *przeciwnik zaznaczy* miejsce piłki gracza i podniesie ją na *putting greenie* błędnie myśląc, że to jego (przeciwnika) piłka.

Wyjątek 3 – kilka wyjątków identycznych do tych, które dotyczą gracza: nie ma kary, kiedy *przeciwnik* przypadkowo spowoduje *przemieszczenie* piłki podczas działań zawartych w wyjątkach 2, 3, 4 lub 5 w regule 9.4b.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 9.5: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

9.6 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez czynnik zewnętrzny

Jeżeli jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że *czynnik zewnętrzny* (włączając w to innego gracza w *stroke play* i inną piłkę) podniósł lub *przemieścił* piłkę gracza w spoczynku:

- nie ma kary
- i piłka musi zostać *odłożona* na oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane, to musi być określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2).

Nie ma znaczenia, czy piłka gracza została znaleziona, czy też nie.

Jednak jeżeli nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka była podniesiona lub *przemieszczona* przez *czynnik zewnętrzny* i piłka jest *zgubiona*, gracz musi zastosować karę *uderzenia i odległości* zgodnie z regułą 18.2.

Jeżeli piłka gracza została zagrana jako *niewłaściwa piłka* przez innego gracza, to stosuje się regułę 6.3c(2), a nie niniejszą regułę.

Kara za granie z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 9.6: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

9.7 Znacznik podniesiony lub przemieszczony

Ta reguła wyjaśnia postępowanie w sytuacji, gdy *znacznik* zaznaczający miejsce podniesionej piłki jest podniesiony lub przemieszczony przed *odłożeniem* piłki.

9.7a. Piłka lub znacznik muszą być odłożone

Jeżeli jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że *znacznik* gracza został podniesiony lub *przemieszczony* w jakiś sposób (łącznie z *siłami natury*) to przed *odłożeniem* piłki, gracz musi:

- albo *odłożyć* piłkę na oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane, to musi zostać określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2),
- albo umieścić *znacznik*, aby *zaznaczyć* to oryginalne miejsce.

9.7b. Kara za podniesienie znacznika lub spowodowanie jego przemieszczenia

Jeżeli gracz lub jego *przeciwnik* w *match play* podniesie *znacznik* gracza lub spowoduje jego *przemieszczenie* (kiedy piłka jest podniesiona, ale jeszcze nie *odłożona*), gracz lub *przeciwnik* otrzymuje **jedno uderzenie karne**.

Wyjątek - wyjątki do reguły 9.4b i 9.5b dotyczą podnoszenia znacznika lub spowodowania jego przemieszczenia: we wszystkich przypadkach, w których gracz lub *przeciwnik* nie otrzymują kary za podniesienie piłki gracza lub przypadkowe spowodowanie jej *przemieszczenia*, nie ma też kary za podniesienie lub przypadkowe *przemieszczenie znacznika* gracza.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 9.7: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

REGUŁA 10 Przygotowanie do wykonania uderzenia; porada i pomoc; caddie

Cel reguły:
Reguła 10 omawia, jak przygotować się do wykonania uderzenia. Zawiera też porady i omawia pomoc, jaką gracz może uzyskać od innych osób (w tym caddiech). Podstawową zasadą gry jest to, że golf jest grą związaną z poziomem umiejętności i osobistym wyzwaniem.

10.1 Wykonywanie uderzenia

Cel reguły:
Reguła 10.1 omawia, jak wykonać uderzenie. Przedstawia też kilka zabronionych działań podczas wykonywania uderzenia. Uderzenie jest wykonane prawidłowo, gdy piłkę uderza się główką kija. Podstawowym wyzwaniem jest kierowanie i kontrolowanie ruchu całego kija przez swobodny zamach bez opierania go o ciało.

10.1a. Poprawne uderzanie piłki

Podczas wykonywania *uderzenia*:

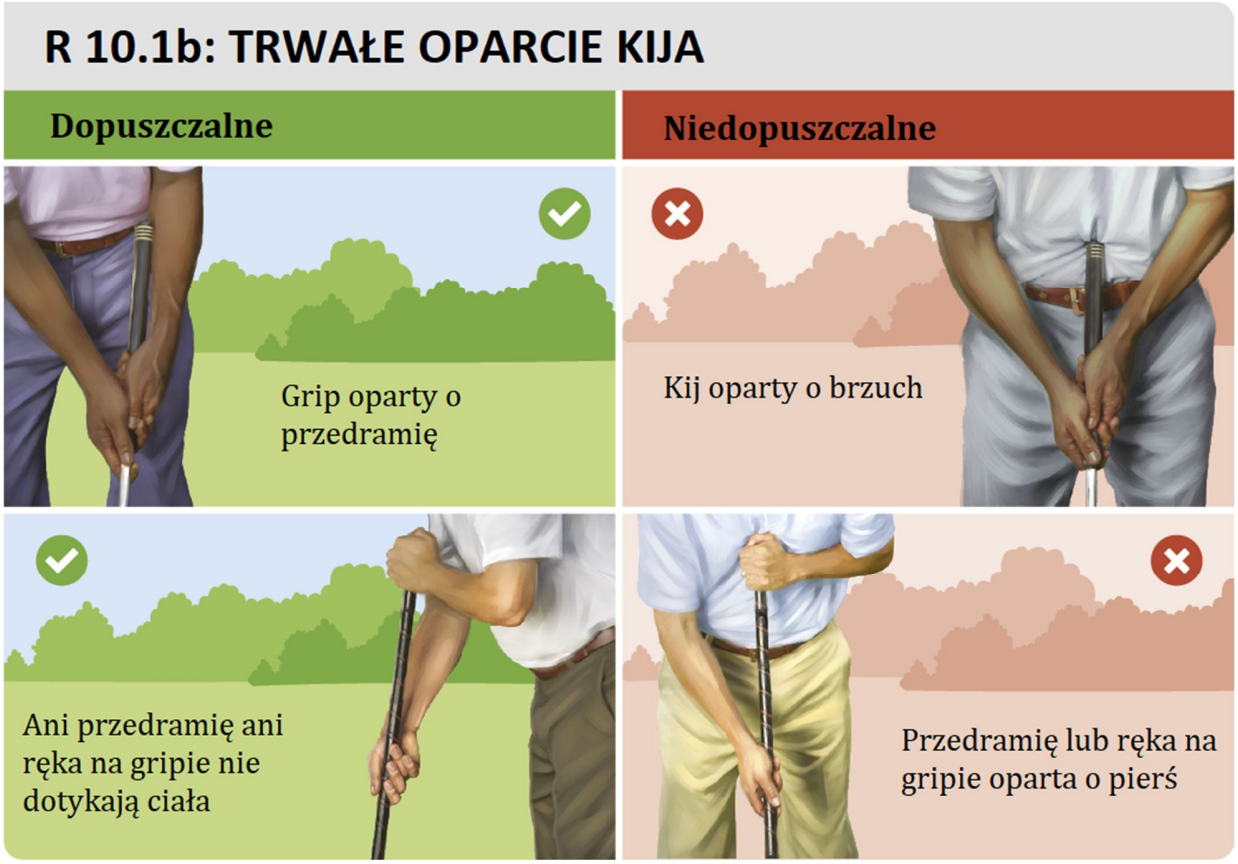
- gracz musi poprawnie uderzyć piłkę częścią główki kija, która może mieć tylko chwilowy kontakt z piłką. Nie może on również popychać, podbierać ani ciągnąć piłki.
- jeżeli podczas wykonywania *uderzenia,* kij gracza przypadkowo uderzy w piłkę więcej niż jeden raz, zaliczane jest tylko jedno *uderzenie* i nie ma kary.

10.1b. Trwałe oparcie kija

Podczas wykonywania *uderzenia* gracz nie może trwale oprzeć kija, zarówno:

- bezpośrednio, gdy gracz opiera kij lub rękę trzymającą kij o dowolną część ciała (przy czym gracz może trzymać kij lub rękę trzymającą kij na ręce lub przedramieniu),
- jak i pośrednio, używając trwałego punktu oparcia, gdy gracz celowo trzyma przedramię oparte o dowolną część swojego ciała w celu unieruchomienia ręki trzymającej kij, aby otrzymać stabilny punkt, wokół którego druga ręka wykona zamach kijem.

Nie ma naruszenia tej reguły, jeżeli kij gracza, ręka trzymająca kij lub przedramię lekko dotyka ciała lub ubrania podczas *uderzenia* bez trzymania przy ciele.



Na potrzeby tej reguły „przedramię" oznacza część ramienia poniżej stawu łokciowego i obejmuje nadgarstek.

Zob. reguły 25.3b i 25.4h (modyfikacja reguły 10.1b dla graczy, po amputacji lub używających urządzenia wspomagającego mobilność).

10.1c. Wykonywanie uderzenia stojąc nad lub na linii gry

Gracz nie może wykonać *uderzenia* w *ustawieniu*, gdy celowo postawi stopy nad *linią gry* lub gdy jej dotyka albo gdy *ustawi się* nad lub na przedłużeniu tej linii poza piłkę.

Dla celów tylko tej reguły *linia gry* nie obejmuje rozsądnej odległości po obu jej stronach.

Wyjątek – nie ma kary, gdy ustawienie się jest przypadkowe lub jest wynikiem próby uniknięcia stania na linii innego gracza.

Zob. reguła 25.4i (dla graczy, którzy używają urządzenia wspomagającego mobilność, modyfikacja reguły 10.1c obejmuje przyjęte *ustawienie* z jakąkolwiek częścią urządzenia wspomagającego mobilność).

10.1d. Zagranie piłki w ruchu

Gracz nie może *uderzyć* piłki w ruchu:

- *piłka w grze* jest „w ruchu”, gdy nie spoczywa w miejscu.
- jeżeli piłka w spoczynku drga (czasami określa się to oscylowaniem), ale pozostaje w miejscu lub wraca na miejsce, to traktuje się ją jako piłkę pozostającą w spoczynku a nie piłkę w ruchu.

Jednak występują trzy **wyjątki**, kiedy nie ma kary:

Wyjątek 1 – piłka zaczęła się poruszać zaraz po rozpoczęciu przez gracza backswingu do uderzenia: w tej sytuacji wykonanie *uderzenia* w poruszającą się piłkę omawia reguła 9.1b, a nie niniejsza reguła.

Wyjątek 2 – piłka spadająca z kołeczka tee: wykonanie *uderzenia* w piłkę spadającą z *kołeczka tee* omawia reguła 6.2b(5), a nie niniejsza reguła.

Wyjątek 3 – piłka poruszająca się w wodzie: kiedy piłka porusza się w *tymczasowej wodzie* lub w wodzie w *obszarze kary*:

- gracz może wykonać *uderzenie w* piłkę w ruchu bez kary,
- lub gracz może skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1 lub 17 i może podnieść piłkę w ruchu.

W żadnym przypadku, gracz nie może nadmiernie opóźniać gry (zob. reguła 5.6a), pozwalając by wiatr lub nurt wody przemieściły piłkę w lepsze miejsce.

Kara za wykonanie uderzenia z naruszeniem reguły 10.1: *kara główna*.

W *stroke play uderzenie* wykonane z naruszeniem tej reguły liczy się, a gracz otrzymuje **karę dwóch uderzeń**.

10.2 Porada i inna pomoc

Cel reguły:
Podstawowym wyzwaniem dla gracza jest decydowanie o strategii i taktyce gry. Dlatego wprowadzono granice udzielania porad i innej pomocy graczowi podczas rundy.

10.2a. Porada

Podczas *rundy*, gracz nie może:

- udzielać *porad* komuś, kto uczestniczy w zawodach na *polu*,
- prosić o *poradę* kogoś innego niż jego *caddie*,
- lub dotykać *sprzętu* innego gracza, aby zdobyć informację, która mogłaby być *poradą* od innego gracza, gdyby była udzielona lub uzyskana (np. dotykanie kijów innego gracza lub torby golfowej, aby zobaczyć, jaki kij został użyty do *uderzenia*).

Reguła ta nie ma zastosowania przed *rundą*; w czasie zatrzymania gry zgodnie z regułą 5.7a lub pomiędzy *rundami* w rozgrywkach.

Kara za naruszenie reguły 10.2: *kara główna*.

Zarówno w *match play*, jak i *stroke play* kara jest nakładana w następujący sposób:

- gracz prosi o poradę lub ją daje, gdy któryś z graczy rozgrywa dołek. Gracz otrzymuje ***karę główną*** na rozgrywanym lub właśnie zakończonym dołku.
- gracz prosi o poradę lub ją daje, gdy obaj gracze są pomiędzy dwoma dołkami. Gracz otrzymuje ***karę główną*** na następnym dołku.

Reguły 22, 23 i 24 (w formatach gry, w których grają *partnerzy*, gracz może udzielić *porady* swojemu partnerowi lub *caddiemu partnera* i może poprosić *partnera* lub *caddiego partnera* o *poradę*).

10.2b. Inna pomoc

(1) Otrzymywanie pomocy od caddie'ego dotyczącej linii gry lub innych informacji co do kierunku gry. Kiedy *caddie* gracza udziela pomocy dotyczącej *linii gry* lub przekazuje inne informacje co do kierunku gry, *caddie* podlega następującym ograniczeniom:

- *caddie* nie może ustawić dowolnego przedmiotu w celu zapewnienia takiej pomocy (gracz otrzyma karę nawet wtedy, gdy przedmiot zostanie usunięty przed wykonaniem uderzenia).
- podczas wykonywania uderzenia *caddie* nie może:
  - ustawić się w pozycji, w kierunku którego gracz będzie grał,
  - lub zrobić czegokolwiek innego, aby pomóc (np. wskazać miejsca na ziemi).
- *caddie* nie może stać w miejscu, które nie jest dopuszczalne w regule 10.2b(4).

Jednak ta reguła nie zabrania caddiemu stania blisko dołka, aby przytrzymać *flagę*.

(2) Otrzymywanie pomocy od innej osoby niż caddie dotyczącej linii gry lub innych informacji co do kierunku gry. Gracz nie może uzyskać pomocy związanej z *linią gry* lub informacji co do kierunku gry od jakiejkolwiek osoby innej niż jego *caddie*, **z wyjątkiem** następujących przypadków:

- ta osoba może udzielić pomocy, udzielając informacji ogólnodostępnej dotyczącej jakiegoś obiektu (np. wskazując drzewo, które pokazuje kierunek środka niewidocznego fairwaya).
- kiedy piłka gracza znajduje się na *putting greenie*, ta osoba może stanąć w miejscu, w stronę którego będzie uderzał gracz, **ale** musi się oddalić przed wykonaniem *uderzenia* przez gracza.

Jednak ta reguła nie zabrania nikomu stania blisko *dołka*, aby przytrzymać *flagę*.

(3) Nie wolno umieszczać przedmiotu, który pomagałby podczas celowania, ustawiania lub wykonywania zamachu. Gracz nie może ustawić przedmiotu pomagającego w celowaniu lub

w *ustawieniu* do wykonania *uderzenia* (np. kij położony na ziemi wskazujący kierunek celowania lub pozycję stóp).

„Ustawienie przedmiotu" oznacza, że ten przedmiot styka się z ziemią, a gracz go nie dotyka.

Jeżeli gracz naruszy tę regułę, to kara zostanie nałożona nawet wtedy, gdy przedmiot zostanie usunięty przed wykonaniem *uderzenia.*

Tę regułę stosujemy także, gdy podjęto inne działania w podobnym celu, czyli aby pomóc w zamachu, - np. gdy gracz umieści znak na piasku lub rosie.

Reguła ta nie ma zastosowania do *znacznika* użytego do zaznaczania miejsca piłki lub do piłki, gdy jest ona kładziona. **Jednak** *znacznik*, zgodny z definicją „urządzenia ustawiającego" w Regułach dotyczących sprzętu, podlega regule 4.3.

Zob. regułę 25.2c (modyfikacja reguły 10.2b(3) dla graczy, którzy są niewidomi).

(4) <u>Obszar ograniczony dla caddiego zanim gracz wykona uderzenie</u>. Kiedy gracz rozpocznie *ustawianie* w celu wykonania *uderzenia* (co oznacza, że ma co najmniej jedną nogę w pozycji do tego *ustawienia*) i zanim wykonana *uderzenie*, wprowadzono ograniczenia dotyczące tego, kiedy i po co *caddie* gracza może celowo stanąć na przedłużeniu *linii gry* za piłką lub w jego pobliżu (ten obszar to „w obszarze ograniczonym") w następujący sposób:

- <u>celowanie</u>. *Caddie* nie może stać w obszarze ograniczonym, aby pomóc graczowi w celowaniu. Ta pomoc obejmuje sytuacje, w których *caddie* odchodzi, nic nie mówiąc, jednak robiąc to, daje sygnał graczowi, że jest prawidłowo wycelowany w kierunku zamierzonego celu. **Jednak** nie ma kary, jeżeli gracz cofnie się przed wykonaniem *uderzenia*, a *caddie* oddali się od obszaru ograniczonego, zanim gracz ponownie zacznie przyjmować pozycję do *uderzenia*.

- <u>pomaganie inne niż celowanie</u>. Jeżeli *caddie* pomaga graczowi w czymś innym niż celowaniu (np. sprawdza, czy kij gracza zahaczy o pobliskie drzewo podczas backswingu), *caddie* może stanąć w obszarze ograniczonym, ale tylko wtedy, gdy oddali się, zanim zostanie wykonane *uderzenie,* i pod warunkiem, że takie *ustawienie* nie jest częścią regularnej rutyny.

Nie ma kary, jeżeli *caddie* przypadkowo stanie w obszarze ograniczonym.

Ta reguła nie zabrania graczowi uzyskania pomocy poprzez postawienie w obszarze ograniczonym innej osoby niż *caddie* gracza, aby pomogła śledzić lot piłki.

Zob. reguły 22, 23 i 24 (w formatach gry z *partnerami* i doradcami, partner gracza, *caddie* partnera i każdy doradca podlegają takim samym ograniczeniom).

Zob. regułę 25.2d (modyfikacja reguły 10.2b(4) dla graczy, którzy są niewidomi).

(5) <u>Fizyczna pomoc, eliminacja zakłóceń i osłona od czynników</u>. Gracz nie może wykonać *uderzenia*:

- podczas otrzymywania fizycznej pomocy od swojego *caddiego* lub innej osoby,

- lub gdy jego *caddie*, inna osoba lub przedmiot będą celowo ustawione by:
  - eliminować zakłócenia,
  - lub zapewniać osłonę od słońca, deszczu, wiatru lub innych czynników.

Ta reguła nie zabrania graczowi:

- podjęcia działań, aby zabezpieczyć się przed tymi czynnikami w czasie wykonywania *uderzenia*, takie jak założenie odzieży ochronnej lub trzymanie parasola nad głową,
- lub poproszenia innej osobę, która nie została celowo ustawiona przez gracza, aby pozostała na miejscu lub odsunęła się (np. gdy widz rzuca cień na piłkę gracza).

Kara za naruszenie reguły 10.2: *kara główna*.

10.3 Caddie

Cel reguły:
W czasie rundy gracz może korzystać z caddiego do noszenia kijów, udzielania porad i pomocy, jednak wtedy występują również ograniczenia związane z jego działaniami. Gracz jest odpowiedzialny za działania caddiego podczas rundy i otrzyma karę, gdy caddie złamie regułę.

10.3a. Caddie może pomagać graczowi podczas rundy

(1) <u>Gracz może korzystać tylko z jednego caddiego w tym samym czasie</u>. Podczas *rundy* gracz może mieć *caddiego* do noszenia, wożenia i zajmowania się kijami, dawania *porad* i udzielania pomocy w inny dozwolony sposób, **ale** z tymi ograniczeniami:

- gracz nie może mieć więcej niż jednego *caddiego* w tym samym czasie;
- gracz może zmienić *caddiego* podczas *rundy*, **ale** nie wolno mu tego zrobić jedynie na chwilę - w celu uzyskania *porady* od nowego *caddiego*.

Niezależnie od tego, czy gracz ma *caddiego,* czy też nie, każda inna osoba, która idzie lub jedzie razem z graczem lub która niesie inne rzeczy gracza (takie jak komplet przeciwdeszczowy, parasol, jedzenie i picie) nie jest *caddiem* gracza, chyba że gracz tak go nazwie lub ta osoba nosi, wozi lub zajmuje się kijami gracza.

(2) <u>Dwóch lub więcej graczy może mieć wspólnego caddiego</u>. Kiedy wystąpi problem określenia zgodności z regułami działania wspólnego *caddiego*, wtedy należy ustalić, który gracz jest za to odpowiedzialny:

- jeżeli działanie *caddiego* było podjęte na konkretne polecenie jednego z graczy współdzielonego *caddiego*, to działanie to zostaje przypisane temu graczowi.
- jeżeli żaden z tych graczy nie zlecił bezpośrednio tego działania, to działanie zostanie przypisane temu graczowi współdzielonego *caddiego*, do którego należała piłka.

- jeżeli żaden z graczy współdzielonego *caddiego* nie zlecił bezpośrednio działania *caddiemu* i piłka żadnego z tych graczy nie była w to zaangażowana, to wszyscy gracze współdzielonego *caddiego* podlegają ukaraniu.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; Wzór reguły lokalnej H-1 (*Komitet* może wprowadzić regułę lokalną zabraniającą lub wymagającą zatrudnienia *caddiego* lub ograniczającą graczowi wybór *caddiego*).

Zob. reguły 25.2, 25.4 i 25.5 (gracze z pewnymi niepełnosprawnościami mogą również uzyskać pomoc od opiekuna).

Kara za naruszenie reguły 10.3a:

- gracz otrzymuje ***karę główną*** za każdy dołek, na którym korzystał jednocześnie z więcej niż jednego c*addiego*;
- jeżeli naruszenie wystąpiło lub było kontynuowane pomiędzy dwoma dołkami, gracz otrzymuje ***karę główną*** na następnym dołku.

10.3b. Możliwe działania caddiego

Poniżej przedstawiono dozwolone i niedozwolone działania *caddiego*:

(1) **<u>działania zawsze dozwolone</u>**. *Caddie* zawsze może podjąć poniższe działania, jeżeli reguły na to zezwalają:

- nosić, wozić i obsługiwać kije gracza lub inny *sprzęt* (łącznie z jeżdżeniem wózkiem lub ciągnięciem wózka);
- szukać piłki gracza (zob. reguła 7.1);
- podawać informacje, udzielać *porad* i innej pomocy przed wykonaniem *uderzenia* (zob. reguły 10.2a i 10.2b);
- grabić *bunkry* lub wykonywać inne działania związane z dbaniem o *pole* (zob. reguły 8.2 wyjątek, 8.3 wyjątek i 12.2b(2) i (3))*;*
- na *putting greenie* usuwać piasek i luźną ziemię oraz naprawiać uszkodzenia (zob. reguła 13.1c);
- wyjmować i przytrzymywać *flagę* (zob. reguła 13.2b).
- podnieść piłkę gracza, gdy można wywnioskować (np. z działania lub oświadczenia), że gracz skorzysta z uwolnienia zgodnie z regułą (zob. reguła 14.1b);
- *na putting greenie zaznaczyć* miejsce piłki gracza i podnieść ją a potem *odłożyć* (zob. reguły 14.1b wyjątek i 14.2b);
- czyścić piłkę gracza (zob. reguła 14.1c);
- usuwać *naturalne utrudnienia ruchome* i *sztuczne utrudnienia ruchome* (zob. reguły 15.1 i 15.2).

(2) <u>działania dozwolone tylko za zgodą gracza.</u> *Caddie* może podjąć poniższe działania tylko wtedy, gdy reguły pozwalają graczowi, aby je wykonał i tylko po uzyskaniu pozwolenia gracza (musi być ono udzielane za każdym razem a nie ogólnie na *rundę*):

- przywrócenia pogorszonych warunków po zatrzymaniu się piłki gracza (zob. reguła 8.1d);
- kiedy piłka gracza jest poza *putting greenem*, podnieść piłkę zgodnie z regułą, która wymaga, aby ją potem *odłożyć* (zob. reguła 14.1b).

(3) <u>działania niedozwolone</u>. *Caddie* nie może podejmować za gracza następujących działań:

- darować następnego *uderzenia*, poddać dołka lub meczu *przeciwnikowi* lub uzgodnić z *przeciwnikiem* wyniku meczu (zob. reguła 3.2);
- *odłożyć* piłkę, chyba że to *caddie* ją podniósł lub *przemieścił* (zob. reguła 14.2b);
- *dropować* lub położyć piłkę podczas uwolnienia (zob. reguła 14.3);
- decydować o skorzystaniu z uwolnienia zgodnie z regułą (np. uznanie piłki za nie do zagrania zgodnie z regułą 19 lub skorzystania z uwolnienia od *nienormalnych warunków na polu* lub od *obszaru kary* zgodnie z regułą 16.1 lub 17); *caddie* może poradzić graczowi, aby to zrobił, ale decydować musi gracz.

10.3c. Odpowiedzialność gracza za działania i naruszenie reguł przez caddiego

Gracz jest odpowiedzialny za działania swojego *caddiego* zarówno podczas *rundy,* jak i w czasie zatrzymania gry zgodnie z regułą 5.7a, ale nie przed *rundą* ani po niej.

Jeżeli działanie *caddiego* narusza regułę lub mogłoby ją naruszać, gdyby działanie podjął gracz, gracz otrzymuje karę zgodnie z tą regułą.

Kiedy zastosowanie reguły zależy od tego, czy gracz jest świadomy pewnych faktów, wiedza gracza obejmuje również wiedzę jego *caddiego*.

REGUŁA 11 Piłka w ruchu przypadkowo uderza osobę, zwierzę lub przedmiot: celowe działania wpływające na piłkę w ruchu

Cel reguły:
Reguła 11 omawia, co zrobić, jeżeli poruszająca się piłka gracza uderzy osobę, zwierzę, sprzęt lub dowolny przedmiot na polu. Kiedy zdarzy się to przypadkowo, nie ma kary i gracz musi zaakceptować taki efekt, bez względu czy jest to korzystne czy też nie i grać piłkę z miejsca, w którym się zatrzymała. Reguła 11 zabrania graczowi podjęcia celowych działań mogących wpłynąć na zatrzymanie piłki w ruchu.

Regułę stosujemy w czasie ruchu *piłki w grze* (niezależnie od tego, czy występuje to po *uderzeniu* czy też przed nim), **z wyjątkiem** sytuacji, gdy piłka jest w ruchu po *zdropowaniu* w *obszarze uwolnienia.* Tę sytuację omawia reguła 14.3.

11.1 Piłka w ruchu przypadkowo uderza w osobę lub czynnik zewnętrzny.

11.1a. Nie ma kary dla żadnego gracza

Jeżeli poruszająca się piłka gracza przypadkowo uderzy w dowolną osobę (w tym gracza) lub *czynnik zewnętrzny*:

- nie ma kary dla żadnego gracza.
- dotyczy to również sytuacji, gdy piłka uderzy w gracza, *przeciwnika*, innego gracza lub ich *caddie* lub w *sprzęt.*

Wyjątek – piłka zagrana na *putting greenie* w stroke play: jeżeli poruszająca się piłka gracza uderzy w drugą piłkę w spoczynku na *putting greenie* a obie piłki przed *uderzeniem* leżały na *putting greenie*, gracz otrzymuje ***karę główną*** (**dwa uderzenia karne**).

11.1b. Miejsce skąd piłka musi być grana

(1) **Gdy piłka jest zagrana spoza putting greenu.** Jeżeli poruszająca się piłka gracza zagrana spoza *putting greenu,* przypadkowo uderzy w jakąś osobę (w tym gracza) lub w *czynnik zewnętrzny* (w tym *sprzęt)*, wtedy zwykle piłka musi być grana tak jak leży. **Jednak,** jeżeli piłka spocznie na jakiejkolwiek osobie, *zwierzęciu* lub poruszającym się *czynniku zewnętrznym*, gracz nie może grać piłki tak, jak leży. Zamiast tego, gracz musi skorzystać z uwolnienia:

- kiedy piłka spocznie na jakiejkolwiek osobie, *zwierzęciu* lub poruszającym się *czynniku zewnętrznym* poza *putting greenem*. Gracz musi *dropować* oryginalną piłkę lub inną piłkę w *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- punkt odniesienia*:* przybliżony punkt bezpośrednio pod miejscem pierwszego zatrzymania się piłki na osobie, *zwierzęciu* lub poruszającym *się czynniku zewnętrznym*.
- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: jedna *długość kija*, **ale** z następującymi ograniczeniami:
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia*:*
  - musi być w tym samym *obszarze pola*, co *punkt odniesienia*,
  - i nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*.

- kiedy piłka spocznie na jakiejkolwiek osobie, zwierzęciu lub poruszającym się czynniku zewnętrznym na putting greenie. Gracz musi umieścić oryginalną piłkę lub inną piłkę w przybliżonym miejscu bezpośrednio pod miejscem pierwszego zatrzymania się piłki na osobie, *zwierzęciu* lub poruszającym się *czynniku zewnętrznym*, stosując procedury *odkładania* piłki w regułach 14.2b(2) i 14.2e.

Kara za granie z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 11.1b(1): *kara* główna zgodnie z regułą 14.7.

(2) Gdy piłka jest zagrana z putting greenu. Jeżeli poruszająca się piłka gracza zagrana z *putting greenu* przypadkowo uderzy w gracza lub *czynnik zewnętrzny*, wtedy zazwyczaj piłka musi być grana tak jak leży. **Jednak,** jeżeli jest *wiadome lub w zasadzie pewne,* że poruszająca się piłka uderzyła w którykolwiek z wymienionych niżej elementów na *putting greenie*, gracz musi powtórzyć *uderzenie* grając piłką oryginalną lub inną piłką z miejsca, z którego to *uderzenie* zostało wykonane (zob. reguła 14.6):

- osobę inną niż:
  - gracz,
  - lub osobę przytrzymująca *flagę* (omawia to reguła 13.2b(2), ale nie ta).
- *sztuczne utrudnienie ruchome* inne niż:
  - kij użyty do wykonania *uderzenia*,
  - *znacznik*,
  - piłka w spoczynku (zobacz w regule 11.1a czy wystąpi kara w *stroke play*),
  - lub flaga (omawia to reguła 13.2b(2), ale nie ta).
- *zwierzę,* inne niż zdefiniowane jako *naturalne utrudnienie ruchome* (np. owad).

Jeżeli gracz powtórzy to *uderzenie*, ale zrobi to z *niewłaściwego miejsca*, otrzyma ***karę główną*** zgodnie z regułą 14.7.

Jeżeli gracz nie powtórzy *uderzenia*, otrzyma ***karę główną*** a *uderzenie* zostanie zaliczone, ale nie będzie to zagranie z *niewłaściwego miejsca*.

Zob. reguła 25.4k (dla graczy, którzy używają urządzenia wspomagającego mobilność reguła 11.1b(2) jest zmodyfikowana tak, że piłka uderzająca to urządzenie jest grana tak jak leży).

11.2 Piłka w ruchu celowo odbita lub zatrzymana przez osobę

11.2a. Stosowanie reguły 11.2

Tę regułę stosuje się tylko wtedy, gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że poruszająca się piłka gracza była celowo odbita lub zatrzymana przez osobę, gdy:

- osoba celowo dotyka piłki w ruchu,
- lub piłka w ruchu uderza w jakiś *sprzęt* lub inny przedmiot (**z wyjątkiem** *znacznika* lub innej piłki w spoczynku zanim ta piłka została zagrana lub w jakiś sposób poruszona) lub w dowolną osobę (np. *caddiego* gracza)*, którą* gracz celowo umieścił lub zostawił w konkretnym miejscu tak, żeby ten *sprzęt*, przedmiot lub ta osoba mogli odbić lub zatrzymać tę piłkę w ruchu.

Wyjątek – piłka celowo odbita lub zatrzymana w match play, kiedy nie ma żadnej szansy, aby piłka wpadła do dołka: piłka *przeciwnika* w ruchu, która jest celowo odbita lub zatrzymana w momencie, kiedy nie istnieje szansa na to, że piłka wpadnie do *dołka* i kiedy nastąpiło poddanie; lub kiedy wymagane było, żeby piłka wpadła *do dołka*, aby zremisować dołek, omawiane jest w regule 3.2a(1) lub 3.2b(1), a nie w niniejszej regule.

Prawo gracza do podniesienia piłki lub *znacznika* przed wykonaniem *uderzenia*, gdy ma uzasadnione przekonanie, że jego piłka lub *znacznik* mogą pomóc lub zakłócić grę; omówiono w regule 15.3.

11.2b. Nałożenie kary na gracza zgodnie z regułą 11.2

- Gracz otrzyma ***karę główną***, gdy celowo odbije lub zatrzyma piłkę w ruchu.
- Nie ma znaczenia fakt, czy jest to piłka gracza czy piłka zagrana przez *przeciwnika* lub innego gracza w *stroke play*.

Wyjątek – piłka poruszająca się w wodzie: nie ma żadnej kary, gdy gracz podniósł swoją piłkę poruszającą się *w tymczasowej wodzie* lub w wodzie *w obszarze kary*, gdy korzystał z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1 lub 17 (zob. reguła 10.1d wyjątek 3).

Zob. reguły 22.2 (w *foursomes*, każdy z *partnerów* może działać na rzecz *strony* a działanie partnera traktowane jest jako działanie gracza); **23.5** (w *fourball*, każdy z *partnerów* może działać na rzecz *strony* a działanie partnera związane z piłką gracza lub sprzętu traktowane jest jako działanie samego gracza.

11.2c. Miejsce, z którego piłka musi być zagrana, gdy została celowo odbita lub zatrzymana

Jeżeli jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że poruszająca się piłka gracza została celowo odbita lub zatrzymana przez osobę (nie jest ważne, czy piłka została znaleziona), to nie może być grana

tak jak leży. Zamiast tego, gracz musi wziąć uwolnienie:

(1) **uderzenie wykonane poza putting greenem**. Gracz musi wziąć uwolnienie w przybliżonym miejscu, w którym piłka mogłaby się zatrzymać, gdyby nie została odbita albo zatrzymana:

- *gdy piłka mogłaby się zatrzymać gdziekolwiek na polu poza putting greenem*. Gracz musi *dropować* piłkę oryginalną lub inną w tym *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):
  - punkt odniesienia*:* przybliżony punkt, w którym piłka mogłaby się zatrzymać.
  - rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: jedna długość kija, **ale** z następującymi ograniczeniami:
  - ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia*:*
    - musi być w tym samym *obszarze pola*, co *punkt odniesienia*,
    - i nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*.

  Wyjątek – **przybliżone miejsce zatrzymania piłki w *obszarze kary***: jeżeli przybliżone miejsce położenia piłki znajduje się w *obszarze kary*, to gracz nie jest zobowiązany do skorzystania z uwolnienia zgodnie z tą regułą. Zamiast tego, gracz może bezpośrednio wziąć uwolnienie *z obszaru kary* zgodnie z regułą 17.1d w oparciu o przybliżony punkt, w którym piłka przekroczyłaby granicę *obszaru kary*.

- gdy piłka mogłaby zatrzymać się na putting greenie. Gracz musi umieścić oryginalną piłkę lub inną piłkę w przybliżonym miejscu, w którym piłka mogłaby się zatrzymać, stosując procedury *odkładania* piłki zgodnie z regułami 14.2b(2) i 14.2e.
- gdy piłka mogłaby zatrzymać się na aucie. Gracz musi wziąć uwolnienie z karą *uderzenia i odległości* zgodnie z regułą 18.2.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 11.2c(1): *kara* główna zgodnie z regułą 14.7.

(2) **uderzenie wykonane z putting greenu**. Gracz musi powtórzyć *uderzenie*, grając oryginalną piłką lub inną piłką z miejsca, z którego to *uderzenie* zostało wykonane (zob. reguła 14.6).

Jeżeli gracz powtórzy to *uderzenie*, ale z *niewłaściwego miejsca* otrzyma ***karę główną*** zgodnie z regułą 14.7.

Jeżeli gracz nie powtórzy *uderzenia*, otrzyma ***karę główną*** a *uderzenie* zostanie zaliczone, ale nie będzie to zagranie z *niewłaściwego miejsca*.

11.3 Celowe usunięcie przedmiotu lub poprawienie warunków, które wpływają na piłkę w ruchu

Podczas ruchu piłki, gracz nie może celowo podjąć żadnych działań, które mogłyby wpłynąć na miejsce zatrzymania się piłki (bez względu na to, czy jest to piłka gracza czy kogoś innego) poprzez:

- zmianę fizycznych warunków poprzez działania przedstawione w regule 8.1a (np. odłożenie divota lub przyciśnięcie podniesionego kawałka darni),
- lub podniesienie lub usunięcie:
  - *naturalnych utrudnień ruchomych* (zob. reguła 15.1a wyjątek 2),
  - lub *sztucznych utrudnień ruchomych* (zob. reguła 15.2a wyjątek 2).

Gracz narusza niniejszą regułę, podejmując powyższe celowe działania, nawet jeżeli te działania ostatecznie nie wpłyną na miejsce zatrzymania piłki.

Wyjątek – przesunięcie *flagi*, piłki leżącej na *putting greenie* i *sprzętu* innego gracza: ta reguła nie zabrania graczowi podniesienia lub przesunięcia:

- wyjętej *flagi,*
- piłki leżącej na *putting greenie* (sprawdź reguły 9.4, 9.5 i 14.1 czy zgodnie z tymi regułami wystąpi kara),
- lub *sprzętu* należącego do dowolnego gracza (innego niż piłka w spoczynku gdziekolwiek poza *putting greenem* lub *znacznik* gdziekolwiek na *polu*).

Wyjmowanie *flagi* z dołka (w tym przytrzymywaniem jej) w czasie ruchu piłki omawia reguła 13.2, a nie niniejsza reguła.

Kara za podjęcie niedozwolonych działań naruszających regułę 11.3: ***kara główna***.

Zob. reguły 22.2 (w *foursomes*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie partnera traktowane jest jako działanie gracza); **23.5** (w *fourball*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie partnera dotyczące piłki gracza lub sprzętu traktowane jest jako działanie gracza).

REGUŁA 12 Bunkry

Cel reguły:
Reguła 12 jest szczególną regułą dotyczącą bunkrów, które są specjalnie przygotowanymi obszarami, przeznaczonymi do sprawdzania umiejętności grania piłki z piasku. Żeby mieć pewność, że gracz zmierzy się z tym wyzwaniem, wprowadzono ograniczenia dotyczące dotykania piasku przed wykonaniem uderzenia i miejsca, w którym można skorzystać z uwolnienia dla piłki w bunkrze.

12.1 Kiedy piłka jest w bunkrze

R 12.1: KIEDY PIŁKA JEST W BUNKRZE

Zgodnie z definicją bunkra i regułą 12.1 przedstawiono przykłady położenia piłki w bunkrze i poza nim.

Piłka jest w *bunkrze*, gdy jakakolwiek jej część:

- dotyka piasku na ziemi w obrębie *bunkra*,

- lub znajduje się w obrębie *bunkra* i spoczywa:
  - na ziemi, gdzie zwykle jest piasek (np., kiedy piasek został zdmuchnięty przez wiatr lub wymyty przez wodę),
  - lub gdy znajduje się w lub na *naturalnym utrudnieniu ruchomym*, *sztucznym utrudnieniu ruchomym, nienormalnych warunkach na polu* lub *integralnej części pola,* która dotyka piasku w *bunkrze* lub leży na ziemi, gdzie normalnie powinien znajdować się piasek.

Jeżeli piłka leży na ziemi lub na trawie lub na innym rosnącym lub przymocowanym naturalnym obiekcie wewnątrz granic *bunkra* bez dotykania piasku, to piłka nie jest w *bunkrze*.

Jeżeli część piłki jest zarówno w *bunkrze* jak i w innym *obszarze pola*, patrz reguła 2.2c.

12.2 Granie piłki w bunkrze

Tę regułę stosuje się zarówno podczas rozgrywania *rundy* jak i podczas zatrzymania gry zgodnie z regułą 5.7a.

12.2a. Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych i sztucznych utrudnień ruchomych

Przed zagraniem piłki w *bunkrze*, gracz może usunąć *naturalne utrudnienia ruchome* zgodnie z regułą 15.1 i *sztuczne utrudnienia ruchome* zgodnie z regułą 15.2.

Dotyczy to również uzasadnionego dotykania lub przesypywania piasku w *bunkrze*, które mogą wystąpić podczas tych działań.

12.2b. Ograniczenia dotykania piasku w bunkrze

(1) <u>Kiedy dotykanie piasku skutkuje karą.</u> Przed wykonaniem *uderzenia* piłki w *bunkrze,* graczowi nie wolno:

- celowo dotykać piasku w *bunkrze* ręką, kijem, grabiami lub innym przedmiotem, aby sprawdzić stan piasku i uzyskać informacje przed wykonaniem następnego *uderzenia*,
- lub dotykać piasku *w bunkrze* kijem:
  - w miejscu tuż przed lub tuż za piłką (**z wyjątkiem** dozwolonym w regule 7.1a podczas uczciwego szukania piłki lub zgodnie z regułą 12.2a podczas usuwania *naturalnego utrudnienia ruchomego* lub *sztucznego utrudnienia ruchomego*),
  - podczas wykonywania próbnego uderzenia,
  - lub podczas wykonywania backswingu przed *uderzeniem*.

Zob. regułę 25.2f (modyfikacja reguły 12.2b(1) dla graczy, którzy są niewidomi). **Reguła 25.4l** (zastosowanie reguły 12.2b(1)dla graczy, którzy używają urządzenia wspomagającego mobilność).

(2) **Kiedy dotykanie piasku nie skutkuje karą**. **Z wyjątkiem** sytuacji z punktu (1), niniejsza reguła nie zabrania graczowi dotykania piasku *w bunkrze* w inny sposób, w tym:

- wkopywania się nogami podczas *ustawiania* do uderzenia próbnego albo *uderzenia*,
- zagrabienia *bunkra* w celu dbania o *pole,*
- położenia kijów, *sprzętu* lub innych przedmiotów w *bunkrze* (przez ich rzucenie lub postawienie),
- mierzenia, *zaznaczania*, podnoszenia, *odkładania* lub podejmowania innych działań zgodnych z regułą,
- opierania się na kiju w celu odpoczynku, utrzymania równowagi lub zapobieżenia upadkowi,
- lub uderzania piasku z frustracji lub złości.

Jednak gracz otrzyma ***karę główną***, gdy dotykając piasku *poprawi warunki wpływające na uderzenie* naruszając regułę 8.1a. (Zob. także reguły 8.2 i 8.3 ograniczające *poprawianie* lub pogarszanie innych warunków fizycznych wpływających na grę).

(3) **Nie ma ograniczeń po zagraniu piłki poza bunkier.** Po zagraniu piłki z *bunkra* poza *bunkier*, lub gdy gracz weźmie lub zamierza wziąć uwolnienie poza *bunkrem*, gracz może:

- bez kary zgodnie z regułą 12.2b(1) dotykać piasku w *bunkrze*,
- oraz w celu dbania o *pole* - zagrabić piasek w *bunkrze* bez kary zgodnie z regułą 8.1a.

Dotyczy to również sytuacji, gdy piłka wyląduje poza *bunkrem* przez co:

- wymaga się od gracza lub reguły dopuszczają skorzystanie z uwolnienia z *karą uderzenia i odległości* przez *dropowanie* piłki w *bunkrze*,
- lub piasek w *bunkrze* znajduje się na *linii gry* gracza podczas wykonywania następnego uderzenia spoza *bunkra*.

Jednak, gdy piłka zagrana z *bunkra* wróci do *bunkra*, lub gracz weźmie uwolnienie z *dropowaniem* piłki w *bunkrze*, lub gracz zdecyduje się nie wziąć uwolnienia poza *bunkrem*, ograniczenia wynikające z reguł 12.2b(1) i 8.1a mają ponowne zastosowanie do *piłki w grze* w *bunkrze*.

Kara za naruszenie reguły 12.2: ***kara główna***.

12.3 Specjalne reguły uwolnienia dla piłki w bunkrze

Kiedy piłka jest w *bunkrze* to mają zastosowanie specjalne reguły uwolnienia w następujących sytuacjach:

- zakłócenie od *nienormalnych warunków na polu* (zob. reguła 16.1c),
- zagrożenie ze strony *niebezpiecznych zwierząt* (zob. reguła 16.2),
- i piłka nie do zagrania (zob. reguła 19.3).

REGUŁA 13 Putting greeny

Cel reguły:
Reguła 13 jest specjalną regułą dotyczącą putting greenów. Putting greeny są obszarem specjalnie przygotowanym do grania piłki po ziemi, a na każdym putting greenie jest dołek z flagą i dlatego obowiązują tu inne reguły niż na pozostałych obszarach pola.

13.1 Działania dozwolone lub wymagane na putting greenie

Cel reguły:
Ta reguła pozwala na wykonywanie czynności, które nie są dozwolone poza putting greenem. Na putting greenie graczowi wolno zaznaczyć, podnieść, oczyścić i odłożyć piłkę oraz naprawić uszkodzenia, usuwać piasek i luźną ziemię. Nie ma kary za przypadkowe przemieszczenie piłki lub znacznika.

13.1a. Kiedy piłka znajduje się na putting greenie

Piłka jest na *putting greenie, gdy* jakakolwiek jej część:

- dotyka *putting greenu*
- lub leży na czymś lub w czymś (np. *naturalnym utrudnieniu ruchomym* lub *sztucznym utrudnieniu*) i znajduje się w obrębie *putting greenu*.

Jeżeli część piłki jest zarówno na putting greenie jak i w innym *obszarze pola*, zob. reguła 2.2c.

13.1b. Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie piłki na putting greenie

Piłka na *putting greenie* może być podniesiona i oczyszczona (zob. reguła 14.1).

Przed podniesieniem piłki jej położenie musi być *zaznaczone* (zob. reguła 14.1) a piłka musi być *odłożona* na oryginalne miejsce (zob. reguła 14.2).

13.1c. Dozwolone poprawianie na putting greenie

Podczas *rundy* i w czasie zatrzymania gry, zgodnie z regułą 5.7a, gracz może wykonać poniższe dwie czynności na *putting greenie*, bez względu na to, czy piłka jest na *putting greenie* czy poza nim:

(1) **usunąć piasek i luźną ziemię** - piasek i luźna ziemia na *putting greenie* mogą być usunięte bez kary.

(2) **<u>naprawić uszkodzenia</u>** - gracz może naprawić, bez kary, uszkodzenie na *putting greenie* podejmując uzasadnione działania, aby przywrócić możliwie pierwotny stan *putting greenu*, **ale** tylko:

- używając ręki, stopy lub innej części ciała lub zwykłego narzędzia do naprawy śladów po piłce, *kołeczka tee*, kija lub podobnego do nich zwykłego *sprzętu*,
- i bez nieuzasadnionego opóźniania gry (zob. reguła 5.6a).

Jednak, jeżeli gracz *poprawia putting green* podejmując działania wykraczające poza uzasadnione, w celu przywrócenia *putting greenu do* jego oryginalnego stanu (np. tworząc ścieżkę do *dołka* lub używając niedozwolonego przedmiotu), otrzymuje ***karę główną*** za naruszenie reguły 8.1a.

„Uszkodzenie *putting greenu*" oznacza dowolne uszkodzenie spowodowane przez człowieka (w tym gracza) lub *czynnik zewnętrzny*, np.:

- ślady po piłkach, uszkodzenia przez buty (takie jak ślady po kolcach) i zarysowania lub wgniecenia spowodowane przez *sprzęt* lub *flagę,*
- stare zatyczki *dołków*, wstawki darni, łączenie ciętej trawy, zarysowania i wgniecenia od narzędzi konserwacyjnych i pojazdów,
- ścieżki *zwierząt* lub wgniecenia od kopyt*,*
- i wbite przedmioty (np. kamień, żołądź, grad lub kołeczek *tee*) oraz spowodowane przez nie wgniecenia.

Jednak „uszkodzeniami *putting greenu*" nie są uszkodzenia lub warunki, które powstały w wyniku:

- normalnych czynności konserwacyjnych w celu utrzymania odpowiednich warunków na *putting greenie* (takie jak dziury aeracyjne i rowki cięcia pionowego),
- nawadniania lub deszczu lub innych *sił natury*,
- niedoskonałości naturalnej powierzchni (takie jak miejsca chwastów lub obszary gołego, chorego lub nierównomiernego wzrostu),
- lub naturalnego zużycia *dołka.*

13.1d. Przemieszczenie piłki lub znacznika na putting greenie

Są dwie szczegółowe reguły dotyczące *przemieszczenia* piłki lub *znacznika* na putting greenie.

(1) **<u>Nie ma kary za przypadkowe przemieszczenie piłki</u>**. Nie ma kary, gdy gracz, *przeciwnik* lub inny gracz w *stroke play* przypadkowo *przemieści* piłkę lub *znacznik* gracza na *putting greenie.*

Gracz musi:

- *odłożyć* piłkę na jej oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane, to musi zostać określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2)
- lub położyć *znacznik*, aby *zaznaczyć* to oryginalne miejsce.

Wyjątek – piłka musi być grana tak jak leży, gdy rozpoczęła przemieszczanie się podczas backswingu lub uderzenia i uderzenie zostało wykonane (zob. reguła 9.1b).

Jeżeli gracz lub *przeciwnik* celowo podniesie piłkę lub *znacznik* gracza na *putting greenie*, sprawdź w regułach 9.4 lub 9.5, aby stwierdzić czy w danym przypadku nie wystąpi kara.

(2) Odkładanie piłki przemieszczonej przez siły natury. Jeżeli *siły natury* spowodują *przemieszczenie* piłki gracza na *putting greenie*, miejsce skąd gracz musi grać następne *uderzenie* zależy od tego, czy piłka była już podniesiona i *odłożona* na *putting greenie* (zob. reguła 14.1):

- piłka była już podnoszona i odkładana. Piłka musi być *odłożona* na miejsce skąd była *przemieszczona* (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2), mimo, że *przemieściły* ją *siły natury* a nie gracz, *przeciwnik* lub *czynnik zewnętrzny* (zob. reguła 9.3 wyjątek).
- piłka nie była jeszcze podnoszona ani odkładana. Piłka musi być grana z nowego miejsca (zob. reguła 9.3).

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 13.1d: *kara* główna zgodnie z regułą 14.7a.

13.1e. Nie wolno celowo testować putting greenu

Podczas *rundy i* w czasie zatrzymania gry zgodnie z regułą 5.7a, graczowi nie wolno celowo podjąć działań testujących *putting green* lub *niewłaściwy green*, w tym:

- pocierać powierzchnię,
- lub toczyć piłkę.

Wyjątek – testowanie *putting greenów* pomiędzy dwoma dołkami: pomiędzy dwoma dołkami, gracz może pocierać powierzchnię lub toczyć piłkę na *putting greenie* dołka właśnie zakończonego oraz na dowolnym greenie treningowym (zob. reguła 5.5b).

Kara za testowanie *putting greenu* lub *niewłaściwego greenu* niezgodnie z regułą 13.1e: ***kara główna.***

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; Wzór reguły lokalnej I-2 (*Komitet* może wprowadzić regułę lokalną zakazującą toczenia piłki na *putting greenie* właśnie zakończonego dołka).

13.1f. Uwolnienie musi być wzięte od niewłaściwego greenu

(1) Występowanie zakłócenia od niewłaściwego greenu. Zakłócenie, zgodnie z tą regułą, występuje, gdy:

- dowolna część piłki gracza dotyka *niewłaściwego greenu* lub leży na czymś lub w czymś (np. *naturalnym utrudnieniu ruchomym* lub *sztucznym utrudnieniu*) i znajduje się wewnątrz *niewłaściwego greenu*

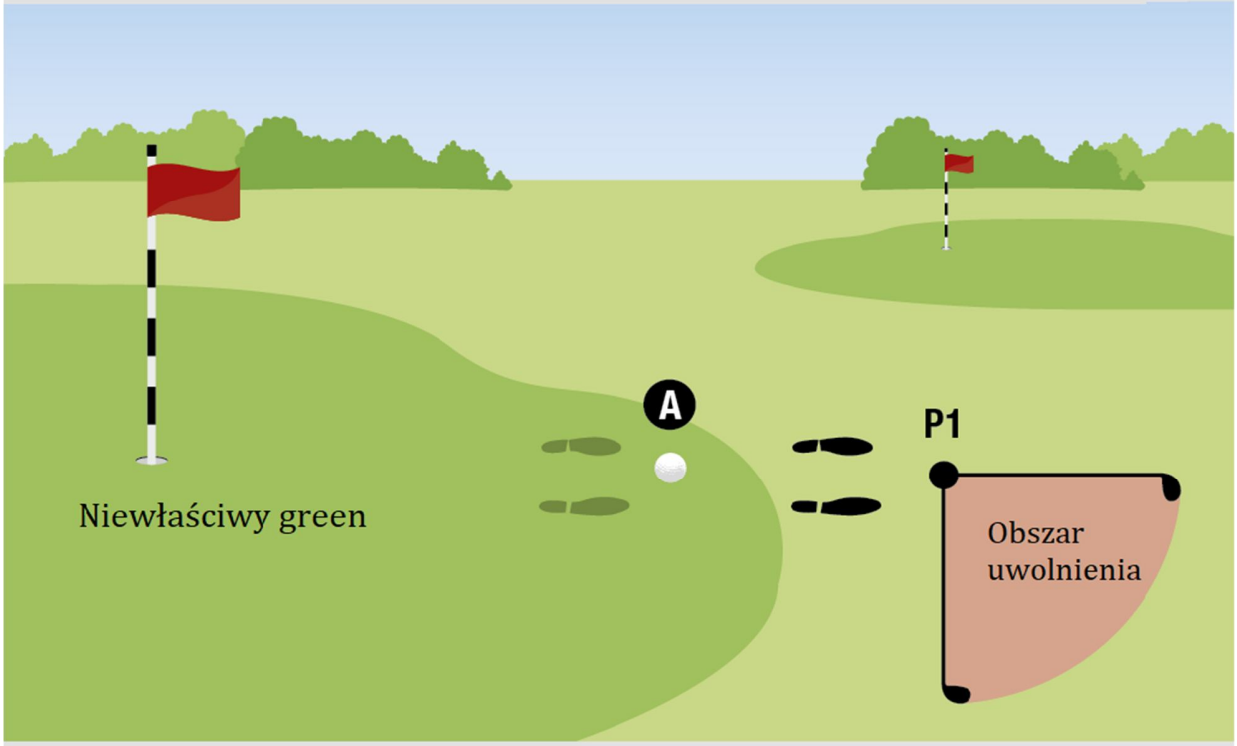
- lub *niewłaściwy green* fizycznie zakłóca obszar zamierzonego *ustawienia* lub obszar zamierzonego swingu.

(2) **<u>Musi być wzięte uwolnienie</u>**. Kiedy występuje zakłócenie od *niewłaściwego greenu*, gracz nie może grać piłki tak jak leży.

Gracz musi wówczas skorzystać z uwolnienia bez kary *dropując* oryginalną piłkę lub inną piłkę w *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- <u>punkt odniesienia</u>: *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* w tym samym *obszarze pola, w którym* piłka się zatrzymała;

R 13.1f: UWOLNIENIE OD NIEWŁAŚCIWEGO GREENU



- Kiedy występuje zakłócenie od niewłaściwego greenu, gracz musi skorzystać z całkowitego uwolnienia bez kary.
- Rysunek przedstawia sytuację dla gracza praworęcznego.
- Piłka A leży na niewłaściwym greenie, a najbliższy punkt całkowitego uwolnienia piłki A znajduje się w punkcie P1, który musi znajdować się w tym samym obszarze pola, w którym zatrzymała się oryginalna piłka (w tym przypadku w obszarze głównym).
- Obszar uwolnienia ma długość jednego kija od punktu odniesienia, nie jest bliżej dołka niż punkt odniesienia i musi znajdować się w tym samym obszarze pola, co punkt odniesienia P1.

- <u>rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia</u>*: jedna długość kija*, **ale** z następującymi ograniczeniami;
- <u>ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia</u>*:*

- musi być w tym samym *obszarze pola* co *punkt odniesienia*,
- nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*,
- i musi być wzięte całkowite uwolnienie od wszystkich zakłóceń *niewłaściwego greenu.*

(3) <u>Nie ma uwolnienia, gdy jest to nieracjonalne</u>. Nie ma uwolnienia, zgodnie z regułą 13.1f, gdy zakłócenie występuje tylko z powodu wyraźnie nieracjonalnego wyboru kija, sposobu *ustawienia*, swingu lub kierunku grania.

Kara za zagranie piłki z *niewłaściwego miejsca* niezgodnie z regułą 13.1f: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej D-3 (*Komitet* może wprowadzić regułą lokalną brak uwolnienia od zakłócenia od *niewłaściwego greenu*, gdy zakłócenie występuje w obszarze zamierzonego *ustawienia*.

13.2 Flaga

Cel reguły:
Ta reguła daje graczowi możliwości wyboru związane z umieszczeniem flagi w dołku. Gracz może pozostawić flagę w dołku lub wyjąć ją (wraz z przytrzymywaniem jej przez kogoś i wyjęciem jej z dołka po zagraniu piłki), lecz decyzja musi być podjęta przed wykonaniem uderzenia. Normalnie nie ma kary, gdy piłka w ruchu uderzy we flagę.

Regułę stosujemy do piłki zagranej z dowolnego miejsca na *polu*, zarówno z p*utting greenu* jak i spoza niego.

13.2a. Pozostawienie flagi w dołku

(1) <u>Gracz może pozostawić flagę w dołku.</u> Gracz może wykonać *uderzenie* z *flagą* pozostawioną w *dołku* tak, że wystąpi możliwość uderzenia we *flagę* przez piłkę w ruchu.

Gracz musi zdecydować, zanim wykonana *uderzenie, czy*:

- pozostawi *flagę w dołku* tak jak stoi lub umieści ją centralnie w dołku
- lub w przypadku, gdy *flaga* jest wyjęta włoży ją *do dołka*.

W innym przypadku:

- graczowi nie wolno próbować uzyskać przewagi przez celowe ustawianie *flagi* w *dołku* w pozycji innej niż środkowa,
- jeżeli gracz tak zrobi, a następnie poruszająca się piłka uderzy we *flagę* to gracz otrzymuje ***karę główną***.

(2) <u>Nie ma kary za uderzenie piłki we flagę pozostawioną w dołku.</u> Jeżeli gracz wykona *uderzenie* z *flagą* pozostawioną *w dołku* a potem poruszająca się piłka uderzy we *flagę*:

- nie ma kary (**z wyjątkiem** przewidzianym w (1)),

- i piłka musi być grana tak jak leży.

(3) **<u>Ograniczenia dla gracza odchylającego lub wyjmującego flagę z dołka w czasie ruchu piłki.</u>** Po wykonaniu *uderzenia* z *flagą* pozostawioną *w dołku*:

- gracz i jego *caddie* nie mogą celowo odchylać lub usuwać *flagi*, aby wpłynąć na miejsce zatrzymania się piłki gracza będącej w ruchu (np. po to, aby uniknąć uderzenia we *flagę*) - jeżeli gracz tak zrobi to otrzyma ***karę główną;***
- **jednak** nie ma kary, gdy gracz odchylił lub wyjął *flagę z dołka* z innego powodu, np., mając uzasadnione przekonanie, że piłka nie uderzyłaby we *flagę* nim spocznie.

(4) **<u>Ograniczenia dla innych graczy związane z odchylaniem lub wyjmowaniem flagi, gdy gracz zdecydował się na pozostawienie flagi w dołku.</u>** Gdy gracz pozostawił *flagę w dołku* i nie upoważnił nikogo, aby ją przytrzymywał (zob. reguła 13.2b(1)), to inny gracz nie może celowo odchylić lub wyjąć *flagi, aby* wpłynąć na miejsce zatrzymania poruszającej się piłki gracza.

- Jeżeli inny gracz lub jego *caddie* zrobią tak przed *uderzeniem* lub w czasie *uderzenia* a gracz wykona *uderzenie* nie będąc świadomy tego, lub zrobi to w czasie ruchu piłki gracza, to inny gracz otrzymuje ***karę główną.***
- **Jednak**, nie ma kary, jeżeli inny gracz lub jego caddie odchyli lub wyjmie *flagę* z innej przyczyny, np.:
  - mając uzasadnione podejrzenie, że poruszająca się piłka gracza nie uderzy we *flagę* przed zatrzymaniem,
  - lub jest nieświadomy tego, że gracz gra, lub piłka gracza jest w ruchu.

Zob. reguły 22.2 (w *foursomes*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie partnera traktowane jest jako działanie gracza); **23.5** (w *fourball*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie partnera dotyczące piłki gracza lub sprzętu traktowane jest jako działanie gracza).

13.2b. Wyjmowanie flagi z dołka

(1) **<u>Gracz może wyjąć flagę z dołka.</u>** Gracz może wykonać *uderzenie z flagą* wyjętą z *dołka,* tak aby jego poruszająca się piłka nie uderzyła *flagi w dołku*.

Gracz musi zdecydować o tym przed *uderzeniem*, poprzez:

- wyjęcie *flagi z dołka* przed zagraniem piłki,
- lub upoważnienie kogoś, aby przytrzymywał *flagę*, co oznacza:
  - przed *uderzeniem* trzymanie *flagi* w *dołku*, nad *dołkiem* lub przy *dołku*, aby wskazać graczowi lokalizację *dołka*,
  - i podczas *uderzenia* lub po wykonaniu *uderzenia* wyjęcie *flagi*.

Uważa się, że gracz upoważnił do przytrzymywania *flagi*, gdy:

- *caddie* trzyma *flagę* w *dołku*, nad *dołkiem* lub stoi tuż przy *dołku, kiedy* wykonywane jest *uderzenie*, nawet, gdy gracz nie jest świadomy tego, co robi *caddie*,
- gracz prosi inną osobę, aby przytrzymała *flagę* i ta osoba to robi,
- lub gracz widzi inną osobę trzymającą *flagę* w *dołku*, nad *dołkiem* lub przy *dołku* lub stojącą tuż przy *dołku*, i gracz wykonuje *uderzenie* bez poproszenia tej osoby, aby odeszła lub zostawiła *flagę* w *dołku.*

(2) **Co zrobić, gdy piłka uderza flagę lub osobę przytrzymującą flagę.** Jeżeli poruszająca się piłka gracza uderzy we *flagę*, którą gracz zdecydował się usunąć zgodnie z (1), lub uderzy w osobę przytrzymującą *flagę* (lub w coś, co ta osoba trzyma), sposób działania zależy od tego czy było to celowe czy przypadkowe.

- Piłka przypadkowo uderza we flagę lub osobę, która usunęła lub przytrzymuje flagę. Jeżeli poruszająca się piłka gracza przypadkowo uderzy we *flagę* lub osobę, która usunęła lub przytrzymuje *flagę* (lub w coś, co trzyma ta osoba), nie ma kary a piłka musi być grana tak jak leży.
- Piłka celowo odbita lub zatrzymana przez osobę przytrzymującą flagę. Jeżeli osoba, która przytrzymuje *flagę* celowo odbije lub zatrzyma poruszającą się piłkę gracza, zastosowanie ma reguła 11.2c:
  - miejsce skąd piłka ma być grana - gracz nie może grać piłki tak jak leży a musi wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 11.2c.
  - kiedy stosuje się karę - jeżeli osobą, która celowo odbiła lub zatrzymała piłkę był gracz lub jego *caddie*, gracz otrzymuje ***karę główną*** za naruszenie reguły 11.2.

Dla celów tej reguły, „celowe odbicie lub zatrzymanie" oznacza tę samą czynność jak w regule 11.2a i obejmuje uderzenie poruszającej się piłki gracza w:

- usuniętą *flagę*, którą celowo ustawiono lub położono w wybranym miejscu na ziemi tak, żeby mogła odbić lub zatrzymać piłkę,
- przytrzymywaną *flagę*, którą osoba celowo nie wyjęła *z dołka* lub nie usunęła z drogi piłki,
- lub osobę, która przytrzymywała lub usunęła *flagę* (lub w coś, co trzymała ta osoba), kiedy ta osoba celowo nie usunęła się z drogi piłki.

Wyjątek – ograniczenia wynikające z celowego przesunięcia flagi wpływające na ruch piłki (zob. reguła 11.3)

Zob. reguły 22.2 (w *foursomes*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie partnera traktowane jest jako działanie gracza); **23.5** (w *fourball*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie partnera dotyczące piłki gracza lub sprzętu traktowane jest jako działanie gracza).

13.2c. Piłka opierająca się o flagę w dołku

Jeżeli piłka gracza opiera się o *flagę* pozostawioną w *dołku*:

- jeżeli dowolna część piłki jest *w dołku* poniżej powierzchni *putting greenu*, to uznaje się, że taka piłka wpadła *do dołka* nawet, gdy cała piłka nie znajduje się poniżej powierzchni *dołka*.

- jeżeli żadna część piłki nie znajduje się w *dołku* poniżej powierzchni *putting green*:
  - piłka nie wpadła do *dołka* i musi być grana tak jak leży.
  - Jeżeli podczas usuwania *flagi* piłka *przemieści się* (nieważne czy wpadnie do *dołka* czy wypadnie poza przemieści się w kierunku od *dołka*) to nie ma kary a piłka musi być *odłożona* na krawędź *dołka* (zob. reguła 14.2).

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 13.2c: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

W *stroke play*, gracz jest ***zdyskwalifikowany***, gdy nie wbije *piłki do dołka* tak, jak tego wymaga reguła 3.3c.

13.3 Piłka na krawędzi dołka

13.3a. Czas oczekiwania na wpadnięcie do dołka piłki znajdującej się na krawędzi dołka

Jeżeli dowolna część piłki gracza znajduje się na krawędzi *dołka*:

- gracz otrzymuje wystarczającą ilość czasu na dojście do *dołka* i potem dodatkowo 10 sekund na poczekanie i sprawdzenie czy piłka nie wpadnie do *dołka*,

- jeżeli piłka wpadnie do *dołka* podczas czasu oczekiwania, to uważa się, że piłka została *wbita do dołka* poprzednim *uderzeniem,*

- jeżeli piłka nie wpadnie do *dołka* podczas tego czasu oczekiwania:
  - uważa się, że piłka jest w spoczynku,
  - jeżeli piłka wpadnie do *dołka* zanim zostanie zagrana, to uważa się, że piłka została *wbita do dołka* poprzednim *uderzeniem,* **ale** dodaje się **jedno uderzenie kary** do wyniku na dołku.

13.3b. Co zrobić, jeżeli piłka na krawędzi dołka zostanie podniesiona lub przemieszczona zanim upłynie czas oczekiwania.

Jeżeli piłka na krawędzi *dołka* zostanie podniesiona lub *przemieszczona,* ale nie przez *siły natury,* zanim upłynie czas oczekiwania zgodnie z regułą 13.3a, to uważa się, że jest w spoczynku:

- piłka musi być *odłożona* na krawędź *dołka* (zob. reguła 14.2), i

- czas oczekiwania zgodnie z regułą 13.3a nie ma już zastosowania do tej piłki (zob. reguła 9.3 co zrobić, gdy *odłożona* piłka została *przemieszczona* przez *siły natury*).

Jeżeli *przeciwnik* w *match play lub* inny gracz w *stroke play* przed upływem czasu celowo podniesie lub *przemieści* piłkę gracza, zatrzymaną na krawędzi *dołka*:

- w *match play*, piłkę gracza uważa się za *wbitą do dołka* poprzednim *uderzeniem* i nie ma kary dla *przeciwnika* zgodnie z regułą 11.2b,
- w *stroke play*, gracz, który podniósł lub *przemieścił* piłkę otrzymuje ***karę główną*** **(karę dwóch uderzeń)**. Piłka musi być *odłożona* na krawędź *dołka* (zob. reguła 14.2).

REGUŁA 14 Procedury dla piłki: zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie; odkładanie na miejsce; dropowanie w obszarze uwolnienia; granie z niewłaściwego miejsca

Cel reguły:
Reguła 14 omawia, kiedy i jak gracz może zaznaczyć miejsce położenia piłki, podnieść ją i oczyścić, a także jak wprowadzić piłkę z powrotem do gry tak, żeby była grana z prawidłowego miejsca.

- Ta sama piłka musi być umieszczona na oryginalnym miejscu podczas odkładania po podniesieniu lub po przemieszczeniu.
- Po skorzystaniu z uwolnienia bez kary lub z karą, w określonym obszarze uwolnienia może być dropowana piłka zastąpiona lub piłka oryginalna.

Błąd podczas stosowania tej reguły może być naprawiony bez kary zanim piłka zostanie zagrana, ale gracz otrzyma karę, jeżeli zagra swoją piłkę z niewłaściwego miejsca.

14.1 Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie piłki

Tę regułę stosuje się do celowego podnoszenia leżącej piłki gracza. Można to zrobić w dowolny sposób, który obejmuje podnoszenie piłki ręką, obracanie jej lub inny sposób celowego *przemieszczenia* jej z miejsca spoczynku.

14.1a. Położenie piłki musi być zaznaczone przed podniesieniem i odłożeniem.

Przed podniesieniem piłki, zgodnie z regułą, która wymaga *odłożenia* piłki na jej oryginalne miejsce, gracz musi *zaznaczyć* jej miejsce w następujący sposób:

- umieścić *znacznik* tuż za lub tuż przy piłce,
- lub przyłożyć kij do ziemi tuż za lub tuż przy piłce.

Jeżeli to miejsce jest *zaznaczone* przy pomocy *znacznika*, to po *odłożeniu* piłki a przed wykonaniem *uderzenia*, gracz musi usunąć *znacznik*.

Jeżeli gracz podnosi piłkę bez *zaznaczenia* jej miejsca, *zaznacza* miejsce w niewłaściwy sposób lub wykonuje *uderzenie* z pozostawionym *znacznikiem* to otrzymuje **karę jednego uderzenia**.

Kiedy gracz korzysta z uwolnienia zgodnie z regułą, wówczas nie wymaga się od niego *zaznaczenia* pozycji piłki przed podniesieniem.

14.1b. Kto może podnieść piłkę

Piłka gracza może być podniesiona zgodnie z regułami tylko przez:

- gracza

- lub upoważnioną przez gracza osobę, **ale** to upoważnienie musi być udzielane za każdym razem przed podniesieniem piłki, a nie udzielone raz na całą *rundę*.

Wyjątek – kiedy caddie może podnosić piłkę gracza bez upoważnienia: *caddie* może podnieść piłkę gracza bez upoważnienia, gdy:

- piłka gracza znajduje się na *putting greenie*,
- lub rozsądnie wnioskując (np. na podstawie działania lub oświadczenia), że gracz skorzysta z uwolnienia zgodnie z regułą.

Jeżeli *caddie* podniesie piłkę, kiedy nie jest to dozwolone, gracz otrzymuje **karę jednego uderzenia** (zob. reguła 9.4).

Zob. reguły 25.2g, 25.4a i 25.5d (dla graczy z pewnymi niepełnosprawnościami, reguła 14.1b jest zmodyfikowana, aby zezwolić opiekunowi podniesienie piłki na *putting greenie* bez autoryzacji gracza).

14.1c. Czyszczenie piłki

Piłka podniesiona z *putting greenu* może być zawsze oczyszczona (zob. reguła 13.1b).

Piłka podniesiona poza *putting greenem* może być zawsze oczyszczona, **z wyjątkiem,** gdy zostanie podniesiona:

- aby zobaczyć, czy jest przecięta lub pęknięta. Czyszczenie nie jest dozwolone (zob. reguła 4.2c(1)).
- w celu identyfikacji. Czyszczenie jest dozwolone tylko na tyle, aby zidentyfikować piłkę (zob. reguła 7.3).
- z powodu zakłócania gry. Czyszczenie nie jest dozwolone (zob. reguła 15.3b(2)).
- aby zobaczyć, czy leży w miejscu skąd dozwolone jest uwolnienie. Czyszczenie nie jest dozwolone, chyba, że gracz weźmie potem uwolnienie zgodnie z regułą (zob. reguła 16.4).

Jeżeli gracz oczyści swoją piłkę, gdy nie jest to dozwolone, zgodnie z tą regułą otrzymuje **karę jednego uderzenia** i musi *odłożyć* piłkę, jeżeli była podniesiona.

Zob. reguły 22.2 (w *foursomes*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie partnera traktowane jest jako działanie gracza); **23.5** (w *fourball*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie partnera dotyczące piłki gracza lub sprzętu traktowane jest jako działanie gracza).

14.2 Odkładanie piłki na miejsce

Tę regułę stosujemy zawsze, gdy piłka jest podnoszona lub *przemieszczona* a reguła wymaga, aby została *odłożona* na miejsce.

14.2a. Oryginalna piłka musi zostać użyta

Do *odłożenia* musi być użyta oryginalna piłka.

Wyjątek – można użyć innej piłki, gdy:

- oryginalna piłka nie może być odzyskana w rozsądny sposób w ciągu kilku sekund, o ile gracz nie zrobił tego celowo, aby była nie do odzyskania,
- oryginalna piłka jest przecięta lub pęknięta (zob. reguła 4.2c),
- gra została wznowiona po zawieszeniu (zob. reguła 5.7d),
- lub oryginalna piłka została zagrana przez innego gracza, jako *niewłaściwa piłka* (zob. reguła 6.3c(2)).

14.2b. Kto musi odłożyć piłkę i jak ona musi być odłożona

(1) Kto musi odłożyć piłkę: piłka gracza musi być *odłożona* zgodnie z regułami tylko przez:

- gracza
- lub osobę, która podniosła piłkę lub ją *przemieściła.*

Jeżeli gracz zagra piłkę, która była *odłożona* przez osobę nieupoważnioną do tego, gracz otrzymuje **karę jednego uderzenia**.

Zob. reguły 25.2h, 25.3c i 25.4a (dla graczy z pewnymi niepełnosprawnościami, zmodyfikowana reguła 14.2b(1) zezwala graczowi na udzielenie ogólnego upoważnienia dowolnej osobie na położenie lub *odkładanie* piłki gracza).

(2) Jak piłka musi być odłożona. Piłka musi być *odłożona* przez umieszczenie jej ręką na wymaganym miejscu i pozostawieniu jej tak, aby była w spoczynku.

Jeżeli gracz zagra piłkę, która była *odłożona* w niewłaściwy sposób, ale na wymaganym miejscu, gracz otrzymuje **karę jednego uderzenia**.

14.2c. Miejsce, w które piłka jest odkładana

Piłka musi być *odłożona* w oryginalnym miejscu (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone), **z wyjątkiem** sytuacji, gdy musi być *odłożona* na inne miejsce zgodnie z regułami 14.2d(2) i 14.2e lub kiedy gracz weźmie uwolnienie zgodnie z regułą.

Jeżeli piłka leżała na, pod lub obok *sztucznego utrudnienia nieruchomego, integralnej części pola, obiektu granicznego* lub naturalnych elementów rosnących lub przytwierdzonych:

- oryginalne miejsce piłki wyznacza pionowy rzut na ziemię,
- oznacza to, że piłka musi być *odłożona* na oryginalne miejsce na, pod lub obok tego obiektu.

Jeżeli *naturalne utrudnienia ruchome* zostaną usunięte w wyniku podnoszenia lub *przemieszczenia* piłki lub zanim piłka zostanie *odłożona*, to nie muszą być odkładane.

Ograniczenia podczas usuwania *naturalnych utrudnień ruchomych* przed *odłożeniem* podniesionej lub *przemieszczonej* piłki zob. wyjątek 1 w regule 15.1a.

14.2d. Gdzie odłożyć piłkę, kiedy oryginalne położenie zostało zmienione

Jeżeli *położenie* podniesionej lub *przemieszczonej* piłki, która musi być *odłożona* zostało zmienione, gracz musi *odłożyć* piłkę w następujący sposób:

(1) **Piłka w piasku**. Gdy piłka była w piasku, niezależnie od tego czy w *bunkrze* czy gdziekolwiek na *polu*:

- podczas *odkładania* piłki na jej oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone) (zob. reguła 14.2c), gracz musi odtworzyć oryginalne *położenie* tak dokładnie jak to jest możliwe.
- po odtworzeniu *położenia*, gracz może pozostawić widoczną małą cześć piłki, jeżeli piłka była zakryta piaskiem.

Jeżeli gracz zagra z właściwego miejsca, ale nie odtworzył *położenia,* naruszając tę regułę, to otrzymuje ***karę główną***.

(2) **Piłka gdziekolwiek poza piaskiem**. Kiedy piłka jest gdziekolwiek poza piaskiem, gracz musi *odłożyć* piłkę w najbliższym miejscu, które najbardziej przypomina *położenie* oryginalne a które jest:

- w odległości jednej *długości kija* od oryginalnego miejsca, (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone) (zob. reguła 14.2c),
- nie bliżej *dołka*,
- i w tym samym *obszarze pola* jak to położenie.

Jeżeli gracz wie, że oryginalne *położenie* zostało zmienione, ale nie wie, gdzie to *położenie* było, gracz musi określić w przybliżeniu oryginalne *położenie* i *odłożyć* piłkę zgodnie z punktem (1) lub (2).

Wyjątek – jeżeli położenie zostało zmienione podczas zatrzymania gry a piłka została podniesiona, zob. reguła 5.7d.

14.2e. Jak postępować, gdy odłożona piłka nie chce pozostać w oryginalnym położeniu

Jeżeli gracz próbuje *odłożyć* piłkę, ale ona nie chce pozostać w oryginalnym *położeniu*, gracz musi spróbować zrobić to drugi raz.

Jeżeli piłka ponownie nie chce pozostać w tym miejscu, gracz musi *odłożyć* piłkę umieszczając ją w najbliższym miejscu, w którym piłka pozostanie w spoczynku, **ale** z następującymi ograniczeniami w zależności od miejsca, gdzie znajduje się oryginalne miejsce:

- to miejsce nie może być bliżej *dołka*.
- oryginalne miejsce w obszarze głównym. Najbliższy punkt musi być w *obszarze głównym.*
- oryginalne miejsce w bunkrze lub w obszarze kary. Najbliższy punkt musi być w tym samym *bunkrze* lub w tym samym *obszarze kary*.
- oryginalne miejsce na putting greenie. Najbliższy punkt musi być na *putting greenie* lub w *obszarze głównym*.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 14.2: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

Zob. reguły 22.2 (w *foursomes*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie partnera traktowane jest jako działanie gracza); **23.5** (w *fourball*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie ***partnera*** dotyczące piłki gracza lub ***sprzętu*** traktowane jest jako działanie gracza).

14.3 Dropowanie piłki w obszarze uwolnienia

Tę regułę stosuje się wtedy, kiedy gracz musi *dropować* piłkę korzystając z uwolnienia zgodnie z odpowiednią regułą i również wtedy, gdy musi wziąć całkowite uwolnienie, kładąc piłkę zgodnie z regułą 14.3c(2).

Jeżeli gracz *poprawia obszar uwolnienia* przed *dropowaniem* lub podczas *dropowania* piłki, zob. regułę 8.1.

14.3a. Można użyć piłki oryginalnej lub innej

Gracz może użyć piłki oryginalnej lub innej piłki.

Oznacza to, że gracz może użyć dowolnej piłki za każdym razem, gdy *dropuje* lub kładzie piłkę zgodnie z tą regułą.

14.3b. Piłka musi być dropowana w prawidłowy sposób

Gracz musi *dropować* piłkę we właściwy sposób co oznacza, że muszą być spełnione wymagania (1), (2) i (3):

(1) **gracz musi dropować piłkę**. Piłka musi być *dropowana* wyłącznie przez gracza. Ani *caddie* gracza ani nikt inny nie może tego wykonać.

Zob. reguły 25.2h, 25.3c i 25.4a (dla graczy z pewnymi niepełnosprawnościami, zmodyfikowana reguła 14.3b(1) zezwala graczowi na udzielenie ogólnego upoważnienia dowolnej osobie na *dropowanie* piłki gracza).

R 14.3b; DROPOWANIE PIŁKI Z WYSOKOŚCI KOLAN

Piłka musi być dropowana prosto w dół z wysokości kolan. „Wysokość kolan" oznacza wysokość kolan gracza w pozycji stojącej. Ale gracz nie musi przyjąć pozycji stojącej podczas dropowania piłki.

(2) **<u>piłka musi być dropowana bezpośrednio w dół z wysokości kolan bez dotknięcia gracza lub sprzętu</u>.** Gracz musi puścić piłkę z wysokości kolan tak, aby piłka:

- spadła bezpośrednio w dół, gracz nie może jej rzucić, obrócić lub podkręcić ani wykonać innych ruchów mogących wpłynąć na miejsce zatrzymania,
- i nie dotknęła żadnej części ciała gracza lub *sprzętu* zanim uderzy w ziemię.

„Wysokość kolan" oznacza wysokość kolan gracza w pozycji wyprostowanej.

Zob. regułę 25.6b (wytyczne do zastosowania reguły 14.3b(2) dla graczy z pewnymi niepełnosprawnościami).

(3) **<u>piłka musi być dropowania w obszarze uwolnienia (lub na linii).</u>** Piłka musi być *dropowana* w *obszarze uwolnienia*. Podczas *dropowania* piłki gracz może stać albo wewnątrz albo na zewnątrz *obszaru uwolnienia.* **Jednak**, kiedy bierze uwolnienie do tyłu na linii (zob. reguły (16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b i 19.3b), piłka musi być *dropowana* na linii w miejscu dozwolonym przez daną regułę, a miejsce, w którym piłka została *zdropowana,* wyznacza *obszar uwolnienia*.

(4) **<u>działania, kiedy piłka została zdropowana w niewłaściwy sposób</u>**.
Jeżeli piłka została *zdropowana* w niewłaściwy sposób naruszając jedno lub więcej z wymagań (1), (2) lub (3):

- gracz musi ponownie prawidłowo *zdropować* piłkę i nie ma ograniczeń, co do liczby wykonanych prób,
- piłki *zdropowanej* w niewłaściwy sposób nie zalicza się do dwóch wymaganych *dropów* przed położeniem jej zgodnie z regułą 14.3c(2).

Jeżeli gracz nie *zdropuje* piłki ponownie a zamiast tego wykona *uderzenie* piłki w spoczynku po *zdropowaniu* w niewłaściwy sposób:

- jeżeli piłka została zagrana z *obszaru uwolnienia*, gracz otrzymuje ***karę jednego uderzenia***, (pod warunkiem, że nie było zagrania z *niewłaściwego miejsca* według reguły 14.7a).
- **jednak,** jeżeli piłka była zagrana spoza *obszaru uwolnienia* lub po jej położeniu, gdy wymagane było *dropowanie* (obojętnie skąd była zagrana), gracz otrzymuje ***karę główną*****.**

14.3c. Piłka zdropowana w prawidłowy sposób musi zatrzymać się w obszarze uwolnienia

Ta reguła obowiązuje tylko wtedy, gdy piłka została *zdropowana* w prawidłowy sposób zgodnie z regułą 14.3b.

(1) **<u>Gracz zakończył wzięte uwolnienie, kiedy zdropowana w prawidłowy sposób piłka zatrzymała się w obszarze uwolnienia</u>**. Piłka musi zatrzymać się w *obszarze uwolnienia*.

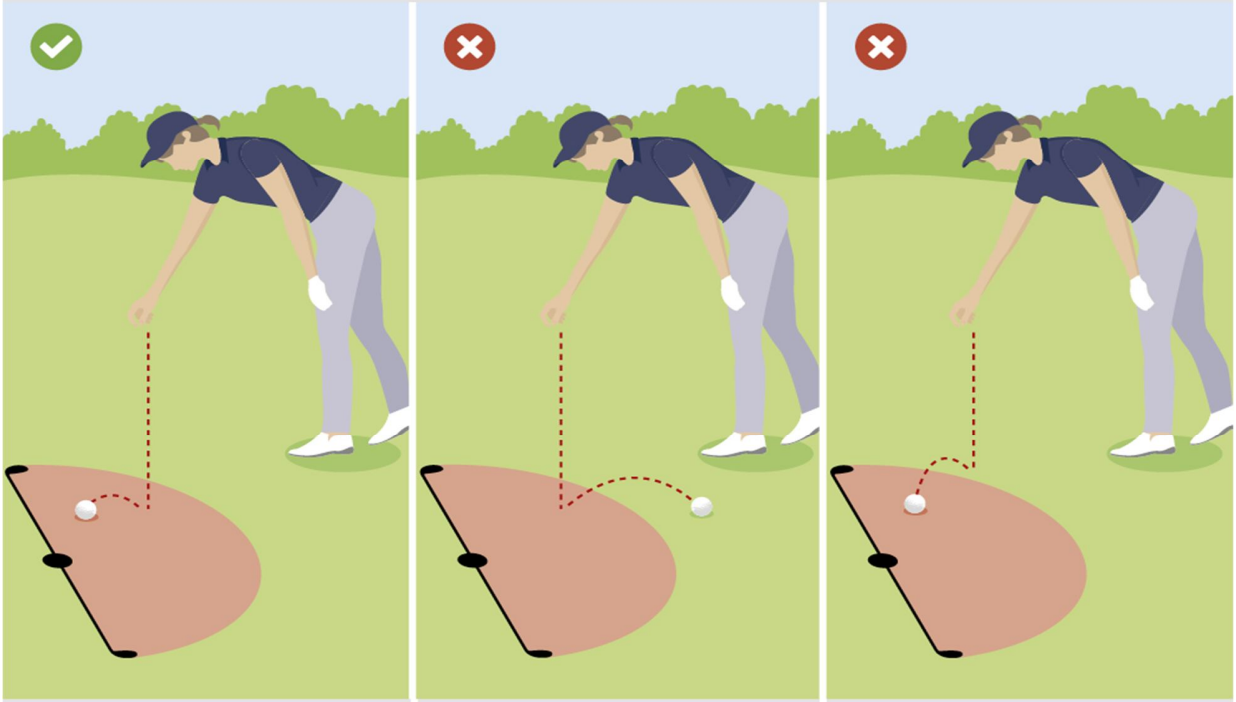
Nie ma znaczenia, czy piłka, po uderzeniu w ziemię, dotknęła osoby (w tym gracza), *sprzętu* lub innego *czynnika zewnętrznego* przed zatrzymaniem:

- jeżeli piłka zatrzymała się w *obszarze uwolnienia*, gracz zakończył wzięte uwolnienie i musi grać piłkę tak jak leży,
- jeżeli piłka zatrzyma się poza *obszarem uwolnienia*, gracz musi zastosować procedurę zgodnie z regułą 14.3c(2).

W obu przypadkach, nie ma kary dla gracza, gdy prawidłowo *zdropowana* piłka przypadkowo uderzy w osobę (w tym gracza), *sprzęt* lub inny *czynnik zewnętrzny* przed zatrzymaniem.

Wyjątek – kiedy piłka prawidłowo zdropowana celowo zostanie odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę: co zrobić, gdy *zdropowana* piłka została celowo odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę przed zatrzymaniem, zob. reguła 14.3d.

#1 R 14.3c: PIŁKA MUSI BYĆ ZDROPOWANA I ZATRZYMAĆ SIĘ W OBSZARZE UWOLNIENIA



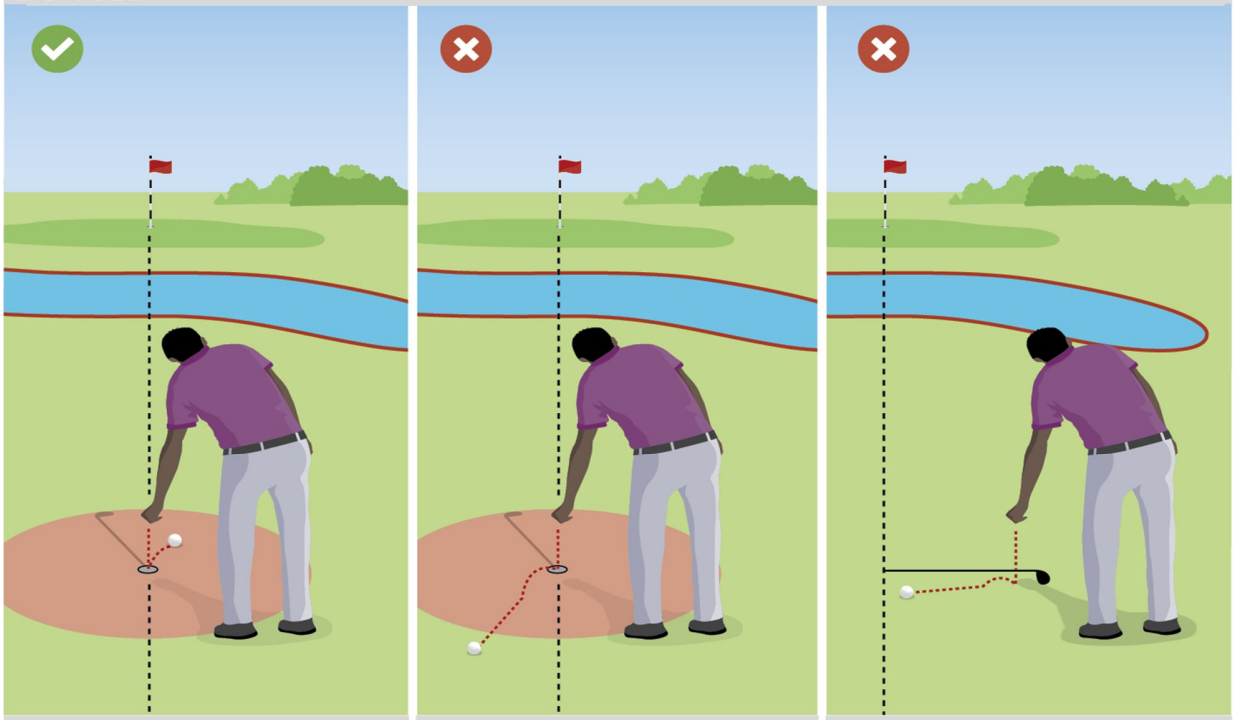
Piłka została zdropowana w prawidłowy sposób, zgodnie z regułą 14.3b i zatrzymała się w obszarze uwolnienia, więc procedura jest zakończona.	Piłka została zdropowana w prawidłowy sposób, zgodnie z regułą 14.3b ale zatrzymała się poza obszarem uwolnienia, dlatego musi być ponownie zdropowana w prawidłowy sposób.	Piłka została zdropowana nieprawidłowo, gdyż została zdropowana poza obszarem uwolnienia i dlatego musi być ponownie zdropowana w prawidłowy sposób.

(2) **<u>Co zrobić, gdy prawidłowo zdropowana piłka zatrzyma się poza obszarem uwolnienia</u>**. Jeżeli piłka zatrzyma się poza *obszarem uwolnienia*, gracz musi prawidłowo zdropo*wać* piłkę po raz drugi.

Jeżeli piłka ponownie zatrzyma się poza obszarem uwolnienia, gracz musi zakończyć ten proces uwolnienia kładąc piłkę zgodnie z procedurą odkładania w regułach 14.2b(2) i 14.2e:

- gracz musi położyć piłkę w miejscu, w którym podczas drugiego *dropowania* piłka pierwszy raz dotknęła ziemi.
- jeżeli położona piłka nie pozostanie w spoczynku, to gracz musi umieścić ją w tym miejscu po raz drugi.
- jeżeli położona piłka po raz drugi również nie chce pozostać w tym miejscu, gracz musi położyć piłkę w najbliższym miejscu, w którym pozostanie w spoczynku, stosując ograniczenia zwarte w regule 14.2e. Może to spowodować umieszczenie piłki poza *obszarem uwolnienia*.

#2 R 14.3c: DROPOWANIE PODCZAS KORZYSTANIA Z UWOLNIENIA NA LINII DO TYŁU



Miejsce na linii, gdzie piłka pierwszy raz dotyka ziemi tworząc w każdym kierunku obszar uwolnienia o długości jednego kija od tego punktu. Piłka jest zdropowana w prawidłowy sposób, zgodnie z regułą 14.3b i gdy zatrzyma się w tym obszarze uwolnienia to procedura zostanie zakończona.

Piłka jest zdropowana w prawidłowy sposób, zgodnie z regułą 14.3b, ale zatrzymuje się poza obszarem uwolnienia i wtedy musi być dropowana ponownie w prawidłowy sposób.

Piłka jest zdropowana w nieprawidłowy sposób, ponieważ nie jest dropowana na linii i wtedy musi być dropowana ponownie w prawidłowy sposób.

14.3d. Co zrobić, jeżeli piłka prawidłowo zdropowana zostanie celowo odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę

Dla celów tej reguły, *zdropowana* piłka jest „celowo odbita lub zatrzymana", gdy:

- osoba celowo dotyka poruszającej się piłki po jej uderzeniu o ziemię
- lub poruszająca się piłka uderza w *sprzęt* lub inny obiekt lub dowolną osobę (w tym gracza lub jego *caddie*go), którą gracz celowo ustawił lub pozostawił w określonym miejscu po to, aby *sprzęt*, obiekt lub osoba mogli odbić lub zatrzymać poruszającą się piłkę.

Kiedy prawidłowo *zdropowana* piłka jest celowo odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę (bez znaczenia czy w *obszarze uwolnienia* czy poza nim) przed zatrzymaniem:

- gracz musi ponownie *dropować* piłkę, stosując procedurę zgodnie z regułą 14.3b (która oznacza, że piłki celowo odbitej lub zatrzymanej nie zalicza się do dwóch wymaganych *dropów* przed jej położeniem zgodnie z regułą 14.3c(2)).
- jeżeli piłka była celowo odbita lub zatrzymana przez gracza lub jego *caddiego*, to gracz otrzymuje ***karę główną*.**

Wyjątek – gdy nie ma racjonalnej szansy, aby piłka zatrzymała się w obszarze uwolnienia: jeżeli prawidłowo *zdropowana* piłka jest celowo odbita lub zatrzymana (bez względu na to, czy w *obszarze uwolnienia* czy poza nim) gdy nie ma racjonalnej przesłanki, aby zatrzymała się w *obszarze uwolnienia*:

- nie ma kary dla gracza,
- i uznaje się*, że zdropowana* piłka zatrzymała się poza *obszarem uwolnienia* i ten *drop* jest jednym z dwóch wymaganych, zanim położy się piłkę zgodnie z regułą 14.3c(2).

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca lub granie piłki, która była położona zamiast dropowana z naruszeniem reguły 14.3: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

Zob. reguły 22.2 (w *foursomes*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie partnera traktowane jest jako działanie gracza); **23.5** (w *fourball*, każdy z ***partnerów*** może działać na rzecz ***strony*** a działanie ***partnera*** dotyczące piłki gracza lub ***sprzętu*** traktowane jest jako działanie gracza).

14.4 Kiedy piłka gracza wraca do gry po tym, jak piłka oryginalna przestała być piłką w grze

Gdy *piłka w grze* jest podniesiona na *polu*, *zgubiona* lub jest na *aucie*, to nie jest już *piłką w grze*.

Gracz będzie miał ponownie *piłkę w grze* jedynie, gdy:

- gracz zagra piłkę oryginalną lub inną piłkę z *obszaru tee*,
- lub *piłka oryginalna* lub inna piłka zostanie *odłożona*, *zdropowana* lub położona na *polu* z zamiarem wprowadzenia jej *do gry*.

Jeżeli piłka wróciła na *pole* w dowolny sposób z zamiarem, żeby była *piłką w grze*, to *piłka jest w grze nawet jeżeli*:

- *zastąpienie* piłki oryginalnej było według reguł niedozwolone
- lub *odłożenie, dropowanie* lub położenie piłki - odbyło się (1) *w niewłaściwym miejscu*, (2) w niewłaściwy sposób lub (3) przy zastosowaniu niewłaściwej procedury.

Odłożona piłka jest w grze nawet, jeżeli *znacznik zaznaczający* jej miejsce nie został usunięty.

14.5 Naprawienie błędu popełnionego podczas zastępowania, odkładania, dropowania lub kładzenia piłki

14.5a. Gracz może poprawić błąd zanim zagra piłkę

Gdy gracz *zastąpił* piłkę oryginalną inną piłką, kiedy nie pozwalały na to reguły lub *odłożył* piłkę *w grze*, *zdropował* lub położył (1) w niewłaściwy sposób, (2) w *niewłaściwym miejscu*, lub (3) używając niewłaściwej procedury:

- gracz może poprawić błąd bez kary,
- **jednak** jest to dozwolone tylko przed zagraniem piłki.

14.5b. Kiedy gracz może wybrać inną regułę lub inną opcje uwolnienia podczas naprawiania błędu w związku z wziętym uwolnieniem

Podczas naprawiania błędu w korzystaniu z uwolnienia, to czy gracz musi zastosować tę samą regułę i użyć oryginalnej początkowo wybranej opcji uwolnienia, czy może ją zmienić na inną regułę lub inną opcję uwolnienia, zależy od natury błędu:

(1) <u>Gdy piłka została wprowadzona do gry zgodnie z zastosowaną regułą i została zdropowana lub położona we właściwym miejscu, ale reguła wymagała, aby piłka była zdropowana lub ponownie położona</u>

- Podczas naprawiania tego błędu, gracz musi skorzystać z uwolnienia, korzystając z tej samej reguły i tej samej opcji uwolnienia w ramach tej reguły.
- Np., jeżeli gracz wziął uwolnienie od piłki nie do zagrania, użył opcji bocznego uwolnienia (zob. reguła 19.2c) i piłka została *zdropowana* we właściwym *obszarze uwolnienia*, ale (1) została *zdropowana* w niewłaściwy sposób (zob. reguła 14.3b) lub (2) zatrzymała się poza *obszarem uwolnienia* (zob. reguła 14.3c), poprawiając błąd gracz musi skorzystać z uwolnienia z reguły 19.2 i musi użyć tej samej opcji (boczne uwolnienie zgodnie z reguła 19.2c).

(2) <u>Gdy piłkę wprowadzono do gry według właściwej reguły, ale została zdropowana lub położona w niewłaściwym miejscu</u>

- W celu naprawiania tego błędu, gracz musi wziąć uwolnienie zgodnie z tą sama regułą, ale może użyć dowolnej opcji uwolnienia z tej reguły, która jest właściwa dla jego sytuacji.

- Np., jeżeli gracz biorąc uwolnienie dla piłki nie do zagrania, zastosował boczną opcje uwolnienia według reguły (19.2c) ale błędnie *zdropował* piłkę poza wymaganym *obszarem uwolnienia*, poprawiając ten błąd gracz musi wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 19.2, i może zastosować dowolną opcje uwolnienia z tej reguły.

(3)<u>Gdy piłka została wprowadzona do gry według reguły, która nie miała zastosowania</u>

- Poprawiając ten błąd, gracz może użyć dowolnej reguły mającej zastosowanie w danej sytuacji.
- Np., jeżeli gracz błędnie wziął uwolnienie dla piłki nie do zagrania w obszarze kary (gdzie reguła 19.1 nie ma zastosowania), gracz musi naprawić błąd poprzez *odłożenie* piłki (jeżeli była podniesiona) zgodnie z regułą 9.4 lub skorzystać z uwolnienia z karą zgodnie z regułą 17 i może wziąć dowolną opcję uwolnienia z tej reguły, która ma zastosowanie w tej sytuacji.

14.5c. Nie ma kary za podjęte działania po błędzie związanym z piłką oryginalną

Kiedy gracz poprawia błąd zgodnie z regułą 14.5a, nie otrzyma kary za działania podjęte po błędzie, które dotyczą tylko piłki oryginalnej, takie jak przypadkowe *przemieszczenie* jej (zob. reguła 9.4b) lub *poprawienie warunków wpływających na uderzenie* oryginalnej piłki (zob. reguła 8.1a).

Jednak, jeżeli te same działania dotyczyły *piłki* wprowadzonej *do gry* podczas poprawiania błędu (np., kiedy te działania *poprawiły warunki wpływające na uderzenie piłki* będącej teraz *w grze*), to kara dotyczy piłki będącej teraz *w grze*.

Wyjątek – **kara za umyślne odbicie lub zatrzymanie zdropowanej piłki**: w *stroke play*, jeżeli gracz otrzyma *karę główną* za celowe odbicie lub zatrzymanie zdropowanej piłki zgodnie z regułą 14.3d, gracz nadal otrzymuje tę karę, nawet jeżeli zdropuje piłkę ponownie, używając procedury z reguły 14.3b.

14.6 Wykonywanie następnego uderzenia z miejsca, z którego wykonano poprzednie uderzenie

Tę regułę stosuje się, gdy wymaga się od gracza lub dopuszcza, zgodnie z regułami, wykonanie następnego *uderzenia* z poprzedniego miejsca *uderzenia* (to znaczy, gdy gracz korzysta z uwolnienia *uderzenia i odległości*, lub ponownie gra po anulowanym lub niezaliczonym *uderzeniu*).

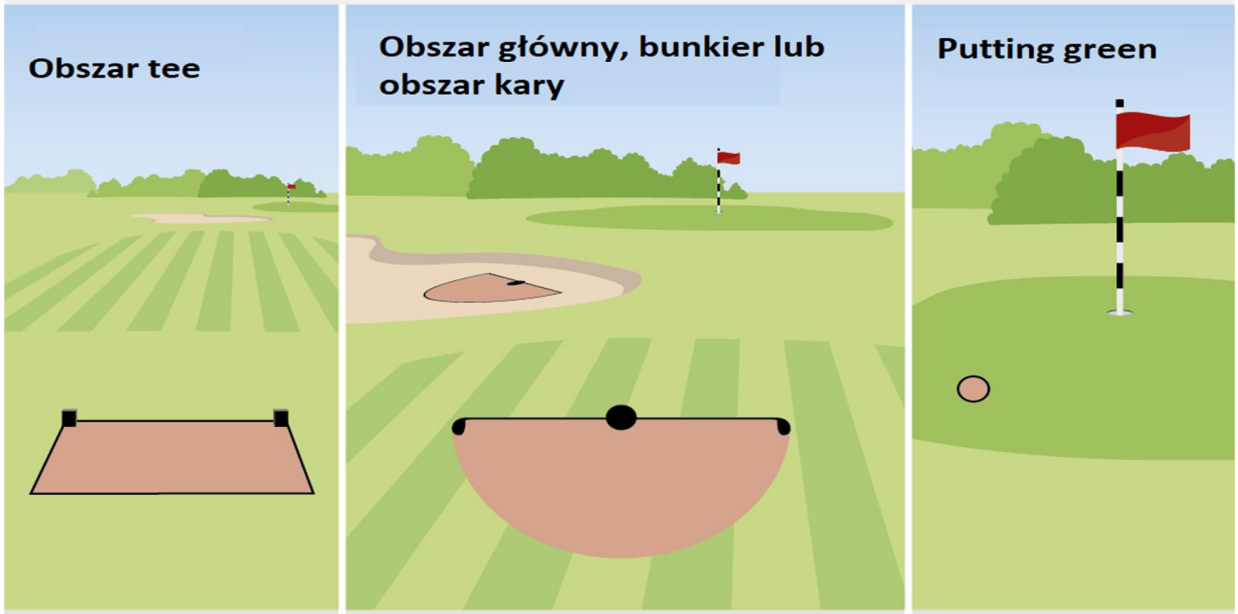
- Sposób, w jaki gracz musi wprowadzić *piłkę do gry* zależy od *obszaru pola*, z którego zostało wykonane poprzednie *uderzenie*.
- We wszystkich tych sytuacjach, gracz może użyć piłki oryginalnej lub innej.

14.6a. Poprzednie uderzenie wykonane z obszaru tee

Piłka oryginalna lub inna musi być zagrana z dowolnego miejsca w *obszarze tee* (i może być ustawiona na *kołeczku tee*) zgodnie z regułą 6.2b.

R 14.6: WYKONYWANIE NASTĘPNEGO UDERZENIA Z POPRZEDNIEGO MIEJSCA

Kiedy wymaga się od gracza lub dopuszcza wykonanie następnego uderzenia z poprzedniego miejsca grania, sposób wprowadzenia piłki do gry zależy od obszaru pola skąd poprzednie uderzenie zostało wykonane.



Obszar tee	Obszar główny, bunkier lub obszar kary	Putting green
Poprzednie uderzenie było wykonane z obszaru tee, dlatego piłka musi być grana z dowolnego miejsca wewnątrz obszaru tee.	Poprzednie uderzenie było wykonane z obszaru głównego, bunkra lub obszaru kary, dlatego punkt odniesienia jest miejscem poprzedniego uderzenia. Piłka jest dropowana w obszarze uwolnienia o długości jednego kija od punktu odniesienia ale w tym samym obszarze co punkt odniesienia i nie bliżej dołka niż ten punkt.	Poprzednie uderzenie zostało wykonane z putting green, dlatego piłka musi być położona na miejscu poprzedniego uderzenia.

14.6b. Poprzednie uderzenie wykonano z obszaru głównego, obszaru kary lub bunkra

Piłka oryginalna lub inna musi być *zdropowana* w tym *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- punkt odniesienia: miejsce, z którego wykonano poprzednie *uderzenie* (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone w przybliżeniu),
- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: jedna *długość kija,* **ale** z następującymi ograniczeniami:
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
  - musi być w tym samym *obszarze pola*, co *punkt odniesienia*,
  - i nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*.

14.6c. Poprzednie uderzenie wykonano z putting greenu

Piłka oryginalna lub inna musi być położona na miejscu poprzedniego *uderzenia* (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2), stosując procedury *odkładania* piłki zgodnie z regułami 14.2b(2) i 14.2e.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 14.6: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

14.7 Granie z niewłaściwego miejsca

14.7a. Miejsce, z którego piłka musi być zagrana.

Po rozpoczęciu dołka:

- gracz musi wykonać każde *uderzenie* z miejsca, w którym leży jego piłka, **z wyjątkiem** sytuacji, gdy reguły wymagają lub dopuszczają, aby gracz grał piłkę z innego miejsca (zob. reguła 9.1),
- graczowi nie wolno zagrać swojej *piłki w grze* z *niewłaściwego miejsca*.

Kara za zagranie piłki z *niewłaściwego miejsca* niezgodnie z regułą 14.7a: *kara główna*.

14.7b. Jak zakończyć dołek po zagraniu z niewłaściwego miejsca w stroke play

(1) Gracz musi zdecydować czy zakończyć dołek z piłką zagraną z niewłaściwego miejsca czy naprawić błąd przez zagranie z prawidłowego miejsca. To, co gracz powinien zrobić zależy od tego, czy było to *poważne naruszenie* reguł – to znaczy, czy gracz mógł uzyskać nadmierną przewagę grając z *niewłaściwego miejsca*:

- Nie ma poważnego naruszenia reguł. Gracz musi zakończyć dołek piłką zagraną z *niewłaściwego miejsca*, bez naprawiania błędu.
- Poważne naruszenie reguł.
  - Gracz musi naprawić błąd kończąc dołek piłką zagraną z prawidłowego miejsca zgodnie z tą regułą.

- ➢ Jeżeli gracz nie naprawi błędu przed wykonaniem *uderzenia* rozpoczynającego następny dołek lub na dołku kończącym *rundę*, zanim zwróci swoją *kartę wyników*, to będzie **zdyskwalifikowany**.

- Co zrobić, gdy nie wiadomo czy naruszenie reguł było poważne. Gracz powinien zakończyć dołek dwoma piłkami, jedną zagraną z *niewłaściwego miejsca* a drugą, z właściwego miejsca zgodnie z regułami.

(2) Gracz, który gra dwoma piłkami musi powiadomić o tym Komitet. Jeżeli gracz nie jest pewien, czy zagranie z *niewłaściwego miejsca* było *poważnym naruszeniem* reguł i postanawia zagrać drugą piłkę, próbując naprawić błąd:

- gracz musi o tym fakcie powiadomić *Komitet* przed oddaniem *karty wyników*,
- stosuje się to zarówno, gdy gracz uważa, że wyniki uzyskane obydwoma piłkami były identyczne jak i wtedy, gdy gracz zdecydował grać drugą piłkę ale postanowił nie kończyć dołka dwoma piłkami.

Jeżeli gracz nie powiadomi o tym fakcie *Komitetu*, zostaje **zdyskwalifikowany**.

(3) **Gdy gracz zagrał dwoma piłkami, o wyniku gracza na dołku zdecyduje Komitet.** Wynik gracza na dołku zależy od tego czy *Komitet* uzna, że wystąpiło *poważne naruszenie* reguł podczas grania piłką oryginalną z *niewłaściwego miejsca*:

- Nie ma poważnego naruszenia reguł.
  - ➢ Liczy się wynik uzyskany piłką zagraną z *niewłaściwego miejsca*, a gracz otrzymuje ***karę główną*** zgodnie z regułą 14.7a (co oznacza dodanie **kary dwóch uderzeń** do wyniku uzyskanego tą piłką).
  - ➢ Wszystkie uderzenia wykonane inną piłką (wraz z *uderzeniam*i wykonanymi i karnymi otrzymanymi podczas grania tą piłką), nie są liczone.
- Poważne naruszenie reguł.
  - ➢ Liczy się wynik uzyskany piłką zagraną w celu naprawy błędu grania z *niewłaściwego miejsca*, a gracz otrzymuje ***karę główną*** zgodnie z regułą 14.7a (co oznacza dodanie **kary dwóch uderzeń** do wyniku uzyskanego tą piłką).
  - ➢ *Uderzenie* wykonane oryginalną piłką z *niewłaściwego miejsca* i wszystkie inne uderzenia tą piłką (w tym *uderzenia* wykonane i karne otrzymane podczas grania tą piłką), nie są liczone.
  - ➢ Jeżeli piłka zagrana w celu naprawienia błędu była także zagrana z *niewłaściwego miejsca*:
    - ▪ jeżeli *Komitet* uzna, że nie wystąpiło *poważne naruszenie* reguł, gracz otrzymuje ***karę główną*** (**dwa dodatkowe uderzenia karne**) zgodnie z regułą 14.7a, co daje razem ***cztery uderzenia karne***, które dodawane są do wyniku (dwa za granie

piłką oryginalną z *niewłaściwego miejsca* i dwa za granie drugą piłką z *niewłaściwego miejsca*),

- jeżeli *Komitet* uzna, że wystąpiło *poważne naruszenie* reguł, gracz zostaje **zdyskwalifikowany**.

REGUŁA 15 Uwolnienie od naturalnych utrudnień ruchomych i sztucznych utrudnień ruchomych (wraz z piłką lub znacznikiem pomagającym lub zakłócającym grę)

Cel reguły:
Reguła 15 omawia, kiedy i jak gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary od naturalnych utrudnień ruchomych i sztucznych utrudnień ruchomych.

- Naturalne utrudnienia ruchome i sztuczne utrudnienia ruchome nie są uważane za część wyzwania podczas gry na polu i zazwyczaj, gdy zakłócają grę, gracz ma prawo je usunąć.
- Jednak gracz musi być ostrożny podczas usuwania naturalnych utrudnień ruchomych w pobliżu swojej piłki poza putting greenem, gdyż otrzyma karę jeżeli piłka przemieści się w wyniku ich usuwania.

15.1 Naturalne utrudnienia ruchome

15.1a. Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych

Gracz może wszędzie na *polu* lub poza nim, usunąć bez kary *naturalne utrudnienia ruchome* i może wykonać to w dowolny sposób (np. ręką lub stopą, używając kija lub innego *sprzętu,* otrzymać pomoc od innych lub odłamać część *naturalnego utrudnienia ruchomego*).

Jednak są dwa **wyjątki:**

Wyjątek 1 – usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych z miejsca, w które piłka musi być odłożona: przed *odłożeniem* piłki, która była podniesiona lub *przemieszczona* gdziekolwiek poza *putting greenem*:

- graczowi nie wolno celowo usuwać *naturalnych utrudnień ruchomych*, które gdyby były usunięte zanim piłka była podniesiona lub *przemieszczona*, najprawdopodobniej spowodowałyby jej *przemieszczenie*,
- jeżeli gracz tak zrobi, otrzyma ***jedno uderzenie karne***, **natomiast** usunięte *naturalne utrudnienia ruchome* nie muszą być odłożone.

Wyjątek ten stosuje się zarówno podczas *rundy* jak i w czasie, gdy gra jest zawieszona zgodnie z regułą 5.7a. Nie stosuje się go do *naturalnego utrudnienia ruchomego*, którego nie było przed podniesieniem lub *przemieszczeniem* piłki lub które zostało usunięte w wyniku *zaznaczenia* miejsca piłki lub podniesienia jej, *przemieszczenia* lub *odłożenia* piłki lub spowodowania *przemieszczenia* piłki.

Wyjątek 2 – ograniczenia dotyczące celowego usuwania naturalnych utrudnień ruchomych w celu wpłynięcia na ruch piłki (zob. reguła 11.3).

15.1b. Przemieszczenie piłki podczas usuwania naturalnych utrudnień ruchomych

Jeżeli usuwanie *naturalnych utrudnień ruchomych* przez gracza spowoduje *przemieszczenie* jego piłki:

- piłka musi być *odłożona* na oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być oszacowane) (zob. reguła 14.2),
- jeżeli piłka w spoczynku została *przemieszczona* wszędzie poza *putting greenem* (zob. reguła 13.1d) lub poza *obszarem tee* (zob. reguła 6.2b(6)), gracz otrzymuje ***jedno uderzenie karne*** zgodnie z regułą 9.4b, **z wyjątkiem** sytuacji, gdy zastosowanie ma reguła 7.4 (nie ma kary za *przemieszczenie* piłki podczas szukania jej) lub kiedy ma zastosowanie wyjątek zgodnie z regułą 9.4b.

Kara za zagranie piłki z *niewłaściwego miejsca* niezgodnie z regułą 15.1: ***kara główna* zgodnie z regułą 14.7a**.

15.2 Sztuczne utrudnienia ruchome

Ta reguła omawia dozwolone uwolnienie bez kary od sztucznych obiektów zgodnych z definicją *sztucznego utrudnienia ruchomego*.

Nie daje ona uwolnienia od *sztucznego utrudnienia nieruchomego* (inny typ uwolnienia bez kary dopuszcza reguła 16.1) lub *obiektu granicznego* czy *integralnej części pola* (nie jest dozwolone uwolnienie bez kary).

15.2a. Uwolnienie od sztucznego utrudnienia ruchomego

(1) **<u>Usuwanie sztucznego utrudnienia ruchomego.</u>** Gracz może bez kary usunąć *sztuczne utrudnienia ruchome,* wszędzie na *polu* lub poza nim i może to zrobić w dowolny sposób.

Jednak występują dwa **wyjątki:**

Wyjątek 1 – tee markery nie mogą być przestawiane, kiedy piłka będzie grana z obszaru tee (zob. reguły 6.2b(4) i 8.1a(1)).

Wyjątek 2 – ograniczenia przy celowym usuwania sztucznego utrudnienia ruchomego wpływające na piłkę w ruchu (zob. reguła 11.3).

Jeżeli piłka gracza *przemieści* się w wyniku usuwania *sztucznego utrudnienia ruchomego*:

- nie ma kary,
- i piłka musi być odłożona na oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2).

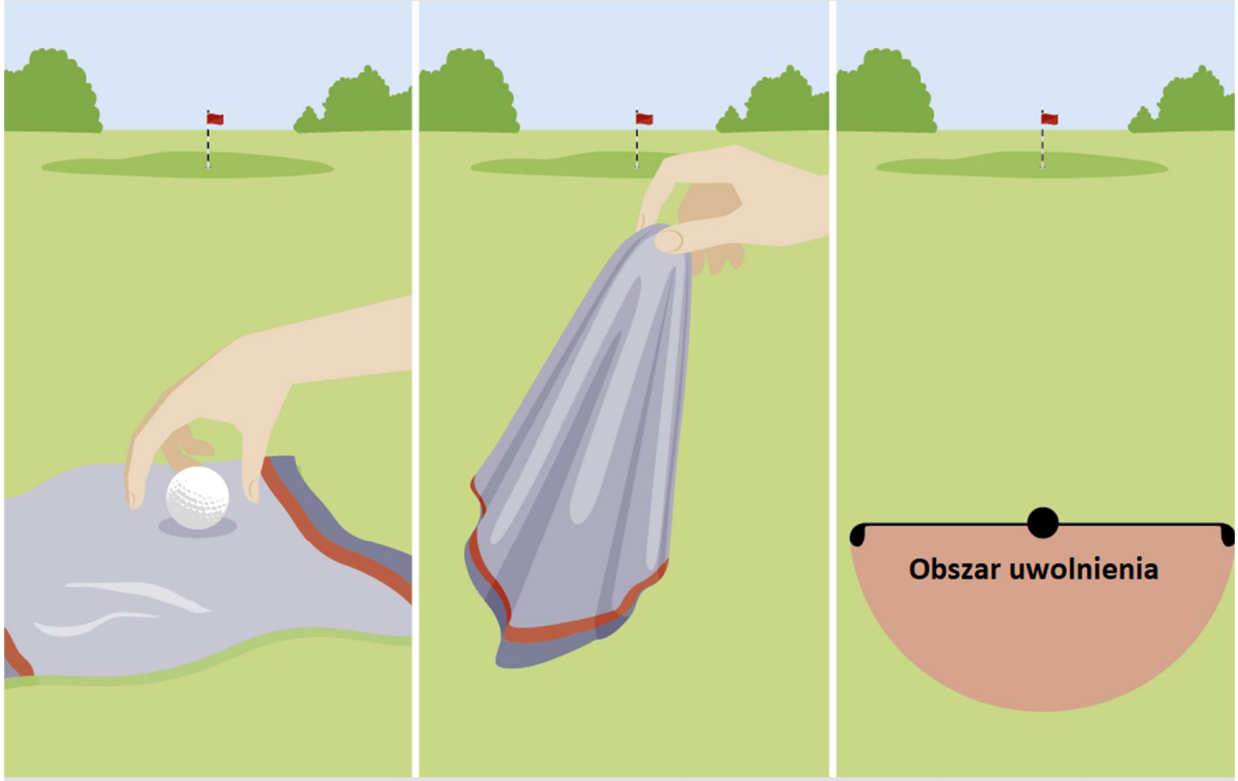
(2) <u>Uwolnienie, kiedy piłka jest w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym wszędzie na polu z wyjątkiem putting greenu.</u> Gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary przez podniesienie piłki, usunięcie *sztucznego utrudnienia ruchomego* i *dropowanie* piłki oryginalnej lub innej w *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- <u>punkt odniesienia:</u> przybliżony punkt dokładnie pod miejscem, w którym piłka leżała w lub na *sztucznym utrudnieniu ruchomym,*
- <u>rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia:</u> jedna *długość kija,* **ale** z następującymi ograniczeniami obszaru uwolnienia,
- <u>ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:</u>
  - musi być w tym samym *obszarze pola*, co *punkt odniesienia*,
  - i nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*.

(3) <u>Uwolnienie, kiedy piłka jest w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym na putting greenie.</u>
Gracz może wziąć uwolnienie bez kary w następujący sposób:

- podnosząc piłkę i usuwając *sztuczne utrudnienie ruchome,*
- i kładąc oryginalną lub inną piłkę w przybliżonym miejscu pod miejscem, w którym piłka leżała w lub na *sztucznym utrudnieniu ruchomym*, stosując procedury dla *odkładania* piłki według reguły 14.2b(2) i 14.2e.

#2 R 15.2a: PIŁKA W LUB NA SZTUCZNYM UTRUDNIENIU RUCHOMYM



- Kiedy piłka znajduje się na lub w sztucznym utrudnieniu ruchomym (np. ręcznik) w dowolnym miejscu na polu, gracz może wziąć uwolnienie bez kary podnosząc piłkę, usunąć sztuczne utrudnienie ruchome i, z wyjątkiem putting greenu, dropować tę lub inną piłkę.
- Punktem odniesienia dla tego uwolnienia jest przybliżony punkt tuż pod miejscem, w którym piłka spoczywała w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym.
- Obszar uwolnienia ma długość jednego kija od punktu odniesienia, nie jest bliżej dołka niż punkt odniesienia i musi znajdować się w tym samym obszarze pola, co punkt odniesienia.

15.2b. Uwolnienie dla piłki nie znalezionej w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym

Jeżeli piłka gracza nie została znaleziona, ale jest *wiadome lub w zasadzie pewne,* że znajduje się na *polu* w lub na *sztucznym utrudnieniu ruchomym*, gracz może skorzystać z poniższej opcji uwolnienia zamiast brać uwolnienie z *karą uderzenia i odległości*:

- gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary zgodnie z regułą 15.2a(2) lub 15.2a(3), wyznaczając przybliżony punkt bezpośrednio pod miejscem, w którym piłka ostatni raz przekroczyła granicę *sztucznego utrudnienia ruchomego* na *polu*, jako punkt odniesienia.
- w momencie, gdy gracz wprowadzi kolejną *piłkę do gry*, aby wziąć uwolnienie w ten sposób:
  - oryginalna piłka nie jest już *piłką w grze* i nie może być grana,
  - obowiązuje to nawet wtedy, gdy piłka zostanie znaleziona na *polu* przed upływem trzyminutowego czasu na szukanie piłki (zob. reguła 6.3b).

Jednak, jeżeli nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne,* że piłka znajduje się w lub na *sztucznym utrudnieniu ruchomym* a piłka jest *zgubiona*, gracz musi wziąć uwolnienie z *karą uderzenia i odległości* zgodnie z regułą 18.2.

Kara za zagranie piłki z *niewłaściwego miejsca* niezgodnie z regułą 15.2: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

15.3 Piłka lub znacznik pomagający lub przeszkadzający w grze

15.3a. Piłka na putting greenie pomagająca w grze

Regułę 15.3a stosuje się tylko do piłki leżącej na *putting greenie* i nigdzie indziej na *polu*.

Jeżeli gracz ma uzasadnione przekonanie, że piłka na *putting green* może pomóc komukolwiek w grze (np. wystąpi możliwość zatrzymania piłki w pobliżu dołka), gracz może:

- *zaznaczyć* i podnieść piłkę zgodnie z regułą 13.1b, gdy jest to jego własna piłka, lub jeżeli piłka należy do innego gracza, poprosić, aby *zaznaczył* jej położenie i podniósł (zob. reguła 14.1).
- podniesiona piłka musi być *odłożona* na miejsce (zob. reguła 14.2).

Tylko w *stroke play*:

- gracz, od którego wymaga się podniesienia piłki, może zamiast tego zagrać pierwszy,
- i jeżeli dwóch lub więcej graczy uzgodni pozostawienie piłki w miejscu, aby pomogła graczowi i ten gracz potem wykona uderzenie z pomagającą piłką pozostawioną w tym miejscu, to każdy z uzgadniających graczy otrzyma ***karę główną*** **(karę dwóch uderzeń)**.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5J (*wytyczne dotyczące najlepszego działania praktyk, które pomogą zapobiegać „backstopowi”).*

15.3b. Piłka przeszkadzająca w graniu gdziekolwiek na polu

(1) <u>Gdy występuje zakłócenie przez piłkę innego gracza</u>. Zakłócenie zgodnie z tą regułą występuje, gdy piłka w spoczynku innego gracza:

- może zakłócać graczowi obszar zamierzonego *ustawienia* lub zamierzonego swingu,
- znajduje się na lub jest blisko *linii gry* gracza tak, że wykonując zamierzone *uderzenie*, istnieje uzasadnione przypuszczenie, że poruszająca się piłka gracza mogłaby uderzyć w tę piłkę, lub
- znajduje się wystarczająco blisko, aby rozpraszać uwagę gracza podczas wykonywania *uderzenia*.

(2) <u>Kiedy dozwolone jest uwolnienie od przeszkadzającej piłki.</u> Jeżeli gracz ma uzasadnione przekonanie, że piłka innego gracza gdziekolwiek na *polu* może jemu przeszkadzać w grze:

- gracz może wymagać od innego gracza *zaznaczenia* miejsca i podniesienia piłki (zob. reguła 14.1), ale piłka nie może być oczyszczona (**z wyjątkiem** podnoszenia na *putting greenie* zgodnie z regułą 13.1b) i musi być *odłożona* na oryginalne miejsce (zob. reguła 14.2).
- jeżeli inny gracz nie *zaznaczy* miejsca przed podniesieniem piłki lub oczyści podniesioną piłkę, gdy nie jest to dozwolone, otrzymuje **jedno uderzenie karne**.
- tylko w *stroke play*, gracz, od którego wymaga się podniesienia jego piłki zgodnie z tą regułą, może zamiast tego zagrać pierwszy.

Graczowi nie wolno podnieść jego piłki zgodnie z tą regułą tylko dlatego iż uważa, że ta piłka mogłaby przeszkadzać w grze innemu graczowi.

Jeżeli gracz podniesie swoją piłkę, gdy nie było to wymagane przez drugiego gracza (**z wyjątkiem** podniesienia piłki na *putting greenie* zgodnie z regułą 13.1b), to gracz otrzymuje **jedno uderzenie karne**.

15.3c. Znacznik pomagający lub przeszkadzający w grze

Jeżeli *znacznik* może pomagać lub przeszkadzać w grze, gracz może:

- przestawić *znacznik* poza linię, gdy jest to jego własny,
- lub jeżeli *znacznik* należy do innego gracza, poprosić tego gracza, aby przestawił *znacznik* poza linię, z tych samych powodów, z których może poprosić o podniesienie piłki zgodnie z regułami 15.3a i 15.3b.

Znacznik musi być przestawiony poza linię na nowe miejsce odmierzone od oryginalnego miejsca, np. używając do odmierzenia jednej lub więcej długości główki kija.

Kiedy gracz wraca *znacznikiem* na oryginalne miejsce, powinien odmierzać od nowego miejsca i odwrócić kroki użyte do przestawienia znacznika z drogi.

Tę samą procedurę należy zastosować, jeżeli gracz przestawił przeszkadzającą piłkę poza linię, mierząc od piłki.

Kara za naruszenie reguły 15.3: *kara główna*.

Tę karę stosuje się również, jeżeli gracz:

- wykonuje *uderzenie* bez czekania aż pomagająca piłka lub *znacznik* zostaną podniesione lub przestawione po tym, gdy dowiedział się, że inny gracz (1) zamierzał podnieść lub przestawić go zgodnie z tą regułą lub (2) wymagał od kogoś jeszcze, aby to wykonał,
- lub odmawia podniesienia swojej piłki lub przestawienia swojego *znacznika*, gdy jest o to poproszony i następnie inny gracz wykonuje *uderzenie*, któremu w grze mógł pomóc lub przeszkodzić.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 15.3: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

REGUŁA 16

Uwolnienie od nienormalnych warunków na polu (w tym od sztucznych utrudnień nieruchomych), od zagrożenia ze strony niebezpiecznych zwierząt, od wbitej piłki

Cel reguły:
Reguła 16 omawia, kiedy i jak gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary przez zagranie piłki z innego miejsca, np., gdy występuje zakłócenie przez nienormalne warunki na polu lub zagrożenie ze strony niebezpiecznych zwierząt.

- Te warunki nie są uważane za część wyzwania związanego z grą na polu i ogólnie dopuszcza się uwolnienie bez kary, z wyjątkiem gdy warunki dotyczą obszaru kary.
- Wykorzystując uwolnienie, gracz dropuje piłkę w obszarze uwolnienia, wyznaczanym od najbliższego punktu całkowitego uwolnienia.

Ta reguła również omawia uwolnienie bez kary gdy piłki gracza jest wbita we własnym śladzie w obszarze głównym.

16.1 Nienormalne warunki na polu (w tym sztuczne utrudnienia nieruchome)

Ta reguła omawia dozwolone uwolnienie bez kary w przypadku zakłóceń przez *dziury* zrobione przez *zwierzęta*, *teren w naprawie*, *sztuczne utrudnienie nieruchome* lub *tymczasową wodę*:

- te zakłócenia wspólnie nazwano *nienormalnymi warunkami na polu*, jednak każde z nich ma własną definicję.
- nie daje ona uwolnienia od *sztucznego utrudnienia ruchomego* (gdyż jest to inny typ uwolnienia bez kary dozwolony przez regułę 15.2a) lub od *obiektów granicznych* i od *integralnej części pola* (od których nie ma uwolnienia bez kary).

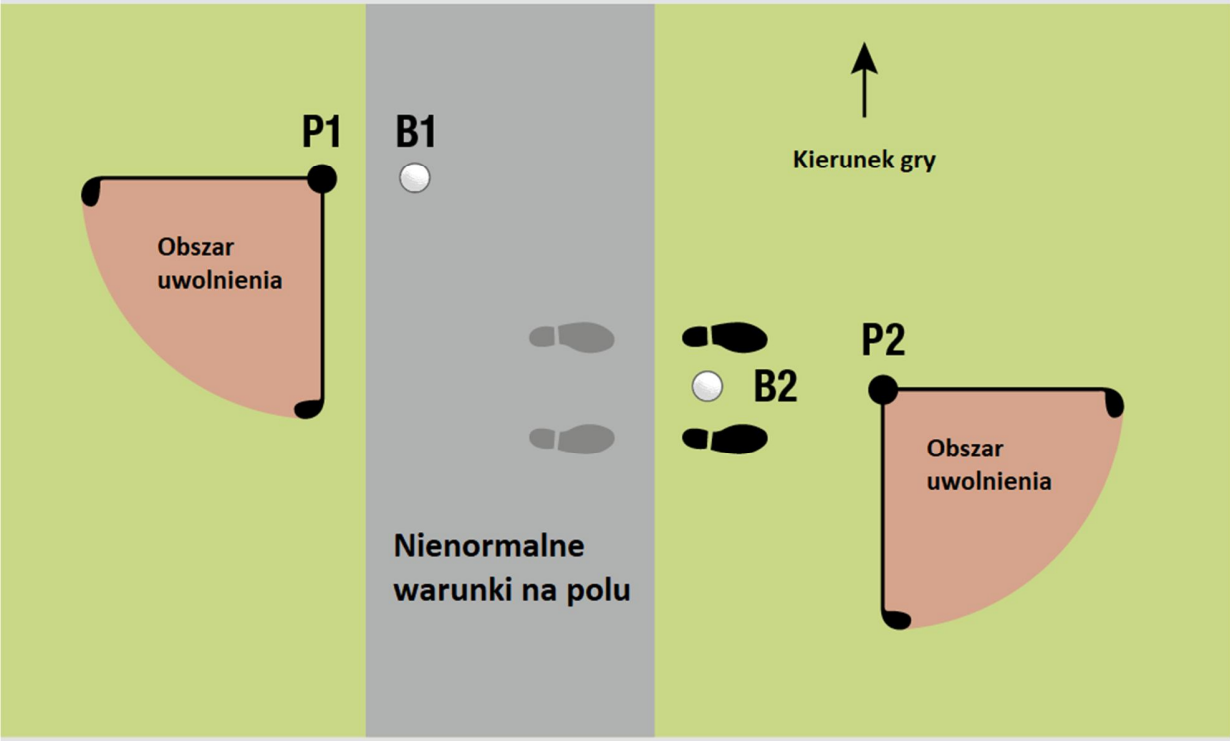
16.1a. Kiedy uwolnienie jest dozwolone

(1) **<u>Co oznacza zakłócenie przez nienormalne warunki na polu</u>**. Zakłócenie występuje, gdy spełniony jest jeden z poniższych elementów:

- *piłka gracza dotyka lub jest w lub na nienormalnych warunkach na polu,*
- *nienormalne warunki na polu fizycznie zakłócają obszar zamierzonego ustawienia gracza lub obszar zamierzonego swingu,*
- *albo tylko wtedy, gdy piłka leży na putting greenie a nienormalne warunki na polu znajdujące się na lub poza putting greenem zakłócają linię gry.*

Jeżeli *nienormalne warunki na polu* znajdują się na tyle blisko, że mogłyby przeszkadzać graczowi, ale nie spełniają żadnego z powyższych wymagań, to wtedy nie ma żadnych zakłóceń zgodnie z tą regułą.

R 16.1a: KIEDY UWOLNIENIE JEST DOZWOLONE OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW NA POLU



- Na rysunku przyjęto, że gracz jest praworęczny.
- Dozwolone jest uwolnienie bez kary od zakłócenia przez nienormalne warunki na polu, wraz ze sztucznym utrudnieniem nieruchomym, kiedy piłka dotyka lub leży w lub na tym zakłóceniu (B1), lub przeszkadza ono w obszarze zamierzonego ustawienia (B2) lub swingu.
- Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia dla B1 jest w P1, bardzo blisko tego zakłócenia.
- Dla punktu B2, najbliższy punkt całkowitego uwolnienia jest w P2, i jest dalej od zakłócenia gdyż w ustawieniu nie mogą przeszkadzać nienormalne warunki .

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej F-6 (*Komitet* może wprowadzić regułę lokalną zabraniającą uwolnienia od *nienormalnych warunków na polu*, gdy zakłócenie występuje tylko w obszarze zamierzonego *ustawienia*).

(2) **Uwolnienie dozwolone jest wszędzie na polu z wyjątkiem położenia piłki w obszarze kary.** Uwolnienie od zakłócenia przez *nienormalne warunki na polu* dozwolone przez regułę 16.1 występuje tylko wtedy, gdy spełnione są oba warunki:

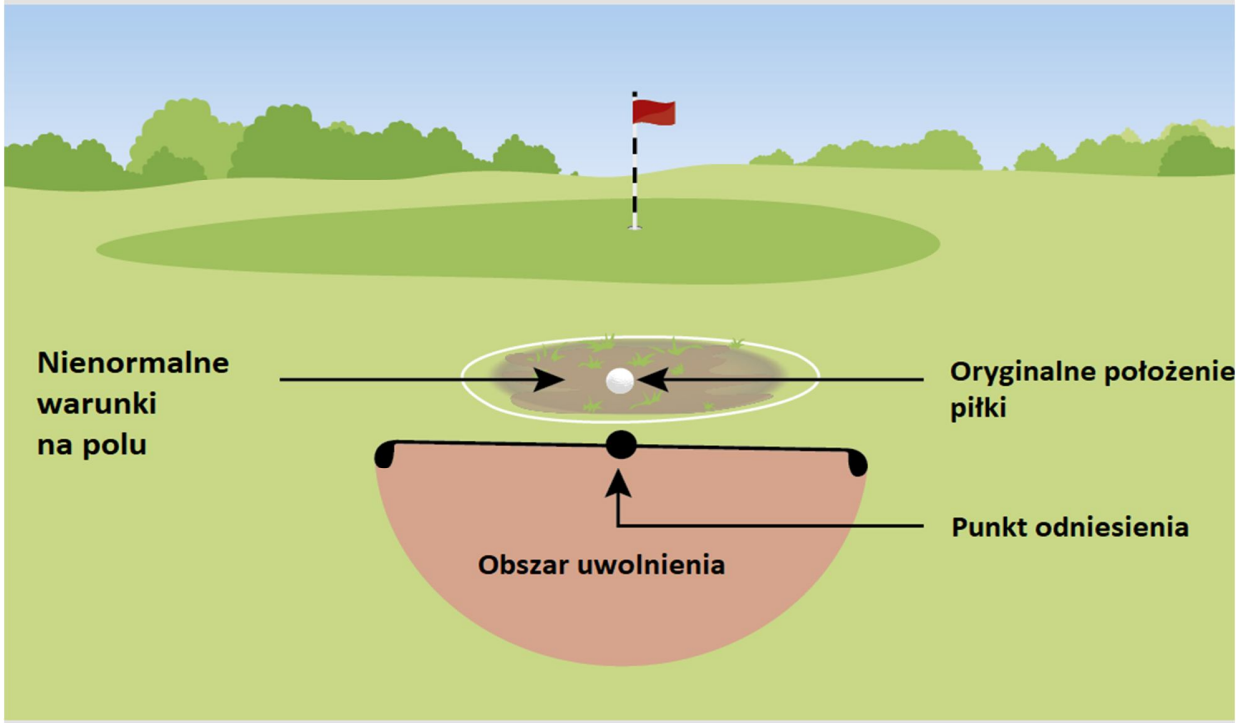
- *nienormalne warunki na polu* są na *polu* (a nie *na aucie*),

- oraz piłka znajduje się gdziekolwiek na *polu*, **z wyjątkiem** *obszaru kary* (gdzie uwolnienie można wziąć tylko zgodnie z regułą 17).

(3) **Nie ma uwolnienia, gdy granie piłki jest wyraźnie nieracjonalne**. Nie ma uwolnienia zgodnie z regułą 16.1:

- gdy granie piłki tak jak leży, jest wyraźnie nieracjonalne z powodu czegoś od czego gracz nie może uzyskać *uwolnienia* bez kary (np. gdy gracz nie jest w stanie wykonać *uderzenia* z powodu położenia piłki w krzakach),
- albo gdy zakłócenie występuje tylko z powodu wyboru przez gracza kija, sposobu *ustawienia*, swingu lub kierunku gry, który jest wyraźnie nieracjonalny w danych warunkach.

R 16.1b: UWOLNIENIE BEZ KARY OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW NA POLU W OBSZARZE GŁÓWNYM



- Uwolnienie bez kary jest dozwolone w obszarze głównym, gdy występuje zakłócenie przez nienormalne warunki na polu.
- Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia powinien być określony a piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia i zatrzymać się w nim.
- Obszar uwolnienia ma długość jednego kija od punktu odniesienia, nie jest bliżej dołka niż punkt odniesienia i musi być w obszarze głównym.
- Podczas korzystania z uwolnienia, gracz musi wziąć całkowite uwolnienie od wszystkich zakłóceń przez nienormalne warunki na polu.

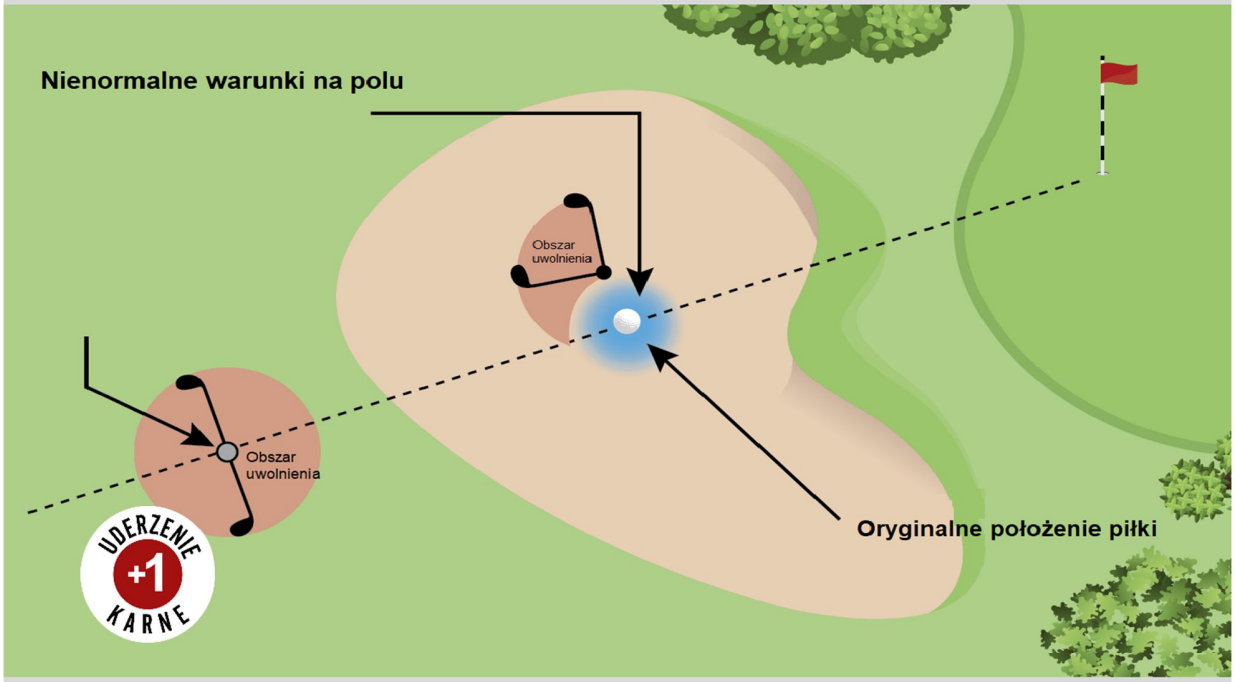
Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej F-23 (*Komitet* może wprowadzić regułę lokalną pozwalając na uwolnienie bez kary od zakłócenia przez *tymczasowe sztuczne utrudnienie nieruchome* na polu lub poza nim).

16.1b. Uwolnienie dla piłki w obszarze głównym

Jeżeli piłka gracza znajduje się w *obszarze głównym* i występuje tam zakłócenie przez *nienormalne warunki na polu*, gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary *dropując* piłkę oryginalną lub inną piłkę w tym *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- punkt odniesienia - n*ajbliższy punkt całkowitego uwolnienia* w *obszarze głównym*:
- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia - jedna *długość kija, **ale** z* następującymi ograniczeniami:
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
  - musi być w *obszarze głównym,*
  - nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*,

R 16.1c: UWOLNIENIE OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW NA POLU W BUNKRZE



- Na rysunku przyjęto, że gracz jest praworęczny.
- Kiedy występuje zakłócenie przez *nienormalne warunki* w *bunkrze*, może być wzięte uwolnienie bez kary w *bunkrze* zgodnie z regułą 16.1b lub uwolnienie do tyłu na linii z jednym punktem kary poza *bunkrem*.
- Uwolnienie poza *bunkrem* wykonuje się dropując piłkę w miejscu znajdującym się pomiędzy dołkiem a tym miejscem.
- *Obszar uwolnienia* ma długość jednego kija w dowolnym kierunku od miejsca, w którym piłka po raz pierwszy dotknie ziemi po upuszczeniu.

- i musi być wzięte całkowite uwolnienie od wszystkich zakłóceń przez *nienormalne warunki na polu.*

16.1c. Uwolnienie dla piłki w bunkrze

Jeżeli piłka gracza znajduje się w *bunkrze* i występuje tam zakłócenie od *nienormalnych warunków na polu*, gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary zgodnie z (1) lub z karą zgodnie z (2):

(1) **Uwolnienie bez kary: granie z bunkra**. Gracz może wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b, **pod warunkiem**, że:

- *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia i obszar uwolnienia* muszą być w *bunkrze*,
- jeżeli nie można wyznaczyć *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia* w *bunkrze,* gracz może wziąć to uwolnienie korzystając z *punktu maksymalnego dozwolonego uwolnienia* w *bunkrze* jako punktu odniesienia.

(2) **Uwolnienie z karą: granie poza bunkrem (do tyłu na linii uwolnienia)**. **Z karą jednego uderzenia,** gracz może *dropować* piłkę oryginalną lub inną (zob. reguła 14.3) poza tym *bunkrem*, utrzymując punkt położenia piłki oryginalnej pomiędzy *dołkiem* a miejscem, w którym piłka jest *dropowana* (bez ograniczenia odległości, gdzie piłka może być *dropowana*). Miejsce na linii, gdzie po *zdropowaniu* piłka po raz pierwszy dotknie ziemi, określi *obszar uwolnienia* o długości *jednego kija* w dowolnym kierunku od tego punktu, ale z następującymi ograniczeniami:

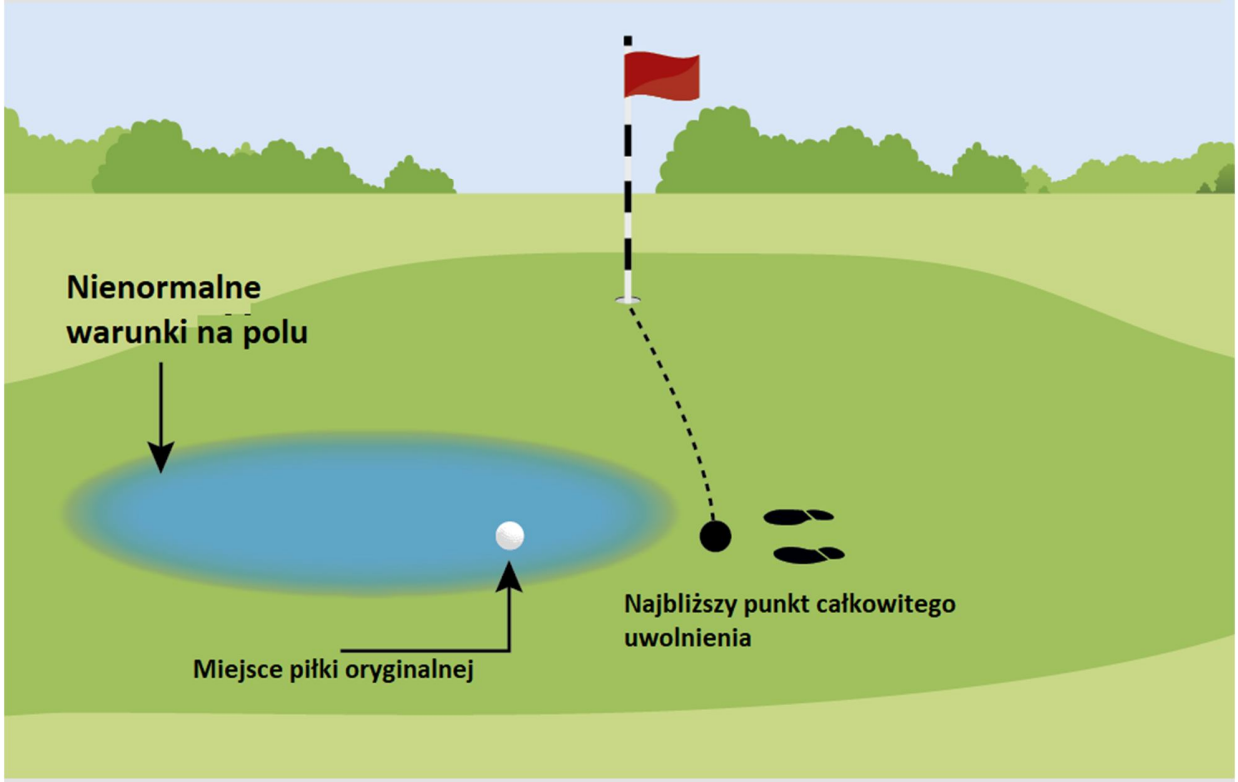
- Ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
  - nie może być bliżej *dołka* niż miejsce spoczynku piłki oryginalnej,
  - może być w dowolnym *obszarze pola z* wyjątkiem tego samego *bunkra*,
  - ale musi być w tym samym *obszarze pola*, którego piłka najpierw dotknęła podczas *dropowania*.

16.1d. Uwolnienie dla piłki na putting greenie

Jeżeli piłka gracza leży na *putting greenie* i występuje zakłócenie przez *nienormalne warunki na polu,* gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary, kładąc piłkę oryginalną lub inną w miejscu *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*, stosując procedury *odkładania* piłki zgodnie z regułą 14.2b(2) i 14.2e.

- *Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* musi być albo na *putting greenie* albo w *obszarze głównym*.
- Jeżeli nie można wyznaczyć *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*, gracz może skorzystać z tego uwolnienia bez kary, wykorzystując *punkt maksymalnego dozwolonego uwolnienia* jako punkt odniesienia, który musi być albo na *putting greenie* albo w *obszarze głównym*.

R 16.1d: UWOLNIENIE BEZ KARY OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW NA PUTTING GREEN



- Na rysunku przyjęto, że gracz jest leworęczny.
- Kiedy piłka znajduje się na putting greenie i występuje zakłócenie przez nienormalne warunki, może być wzięte uwolnienie bez kary przez położenie piłki w miejscu najbliższego całkowitego uwolnienia.
- Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia musi być albo na putting greenie albo w obszarze głównym.

16.1e. Uwolnienie dla piłki nieznalezionej w lub na nienormalnych warunkach na polu

Jeżeli piłka gracza nie została znaleziona i jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje się w lub na *nienormalnych warunkach na polu*, gracz może skorzystać z tej opcji uwolnienia zamiast zastosować karę *uderzenia i odległości*:

- gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b, c lub d, w przybliżonym punkcie ostatniego przecięcia przez piłkę granicy *nienormalnych warunków na polu*, wykorzystując to miejsce do wyznaczenia *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia,*
- gdy gracz wprowadzi inną *piłkę do gry,* stosując *to* uwolnienie to:

- oryginalna piłka przestaje być *piłką w grze* i nie może być dalej grana,
- obowiązuje to również wtedy, gdy piłka potem zostanie znaleziona na *polu* przed upływem trzyminutowego czasu szukania (zob. reguła 6.3b)

Jednak, jeżeli nie *wiadomo lub nie jest pewne*, że piłka znajduje się w lub na *nienormalnych warunkach na polu,* to piłka jest *zgubiona* a gracz musi wziąć uwolnienie z *karą uderzenia i odległości* zgodnie z regułą 18.2.

16.1f. Uwolnienie musi być wzięte od zakłócenia przez strefę zabronionej gry w nienormalnych warunkach na polu

W każdej poniższej sytuacji piłka nie może być grana tak jak leży,

(1) Uwolnienie, gdy piłka jest w strefie zabronionej gry, gdziekolwiek na polu z wyjątkiem obszaru kary. Jeżeli piłka gracza znajduje się w *strefie zabronionej gry* w lub na *nienormalnych warunkach na polu* w *obszarze głównym*, w *bunkrze* lub na *putting greenie*:

- strefa zabronionej gry w obszarze głównym - gracz musi wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b,
- strefa zabronionej gry w bunkrze - gracz musi wziąć uwolnienie bez kary lub uwolnienie z karą zgodnie z regułą 16.1c(1) lub (2),
- strefa zabronionej gry na putting greenie - gracz musi wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1d.

(2) Uwolnienie, gdy strefa zabronionej gry zakłóca ustawienie lub obszar swingu, zaś piłka znajduje się gdziekolwiek na polu z wyjątkiem obszaru kary. Jeżeli piłka gracza znajduje się poza *strefą zabronionej gry* i znajduje się w *obszarze głównym,* w *bunkrze* lub na *putting greenie*, *a strefa zabronionej gry* (znajdująca się albo w *nienormalnych warunkach na polu albo w obszarze kary*) zakłóca graczowi obszar zamierzonego *ustawienia* lub obszar zamierzonego swingu, to gracz musi:

- skorzystać z uwolnienia, gdy pozwala na to reguła 16.1b, c lub d, w zależności od tego czy piłka znajduje się w *obszarze głównym*, w *bunkrze* czy na *putting greenie*,
- lub skorzystać z uwolnienia od piłki *nie do zagrania* zgodnie z regułą 19.

Aby dowiedzieć się, co zrobić, gdy występuje zakłócenie od *strefy zabronionej gry* dla piłki w obszarze *kary*, przejdź do reguły 17.1e.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą16.1: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

16.2 Zagrożenie ze strony niebezpiecznych zwierząt

16.2a. Kiedy dozwolone jest uwolnienie

„Zagrożenie ze strony niebezpiecznych zwierząt" występuje, gdy niebezpieczne *zwierzęta* (takie jak jadowite węże, żądlące pszczoły, aligatory, czerwone mrówki lub niedźwiedzie) będące w pobliżu piłki, mogłoby poważnie zranić gracza, gdyby chciał zagrać piłkę tak jak leży.

Gracz może skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.2b od zakłócenia z powodu *zagrożenia ze strony niebezpiecznych zwierząt* bez względu na to, gdzie znajduje się piłka na *polu*.

Ta reguła nie dotyczy innych sytuacji na *polu*, które mogą spowodować obrażenia fizyczne (np. kaktus).

16.2b. Uwolnienie od zagrożenia ze strony niebezpiecznych zwierząt

Jeżeli występuje zakłócenie z powodu zagrożenia ze strony *niebezpiecznych zwierząt*:

(1) **piłka znajduje się poza obszarem kary** - gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b, c lub d, zależnie od tego, czy piłka leży *w obszarze głównym*, w *bunkrze* czy na *putting greenie*,

(2) **piłka znajduje się w obszarze kary** - gracz może wziąć uwolnienie bez kary lub uwolnienie z karą,

- Uwolnienie bez kary: granie z obszaru kary. Gracz może wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b, **z wyjątkiem**, *że najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* i *obszar uwolnienia* muszą być w *obszarze kary*.
- Uwolnienie z karą: gra spoza obszaru kary.
  - Gracz może wziąć uwolnienie z karą zgodnie z regułą 17.1d.
  - Jeżeli wystąpi zakłócenie z powodu zagrożenia ze strony *niebezpiecznych zwierząt* w miejscu, skąd piłka mogłaby być zagrana po wzięciu uwolnienia z karą poza *obszarem kary*, gracz może wziąć ponownie uwolnienie zgodnie z (1) bez dodatkowej kary.

(3) **Nie ma uwolnienia bez kary kiedy jest to wyraźnie nieracjonalne**. Nie ma uwolnienia bez kary zgodnie z regułą 16.2b:

- gdy granie piłki tak jak leży, jest wyraźnie nieracjonalne z powodu czegoś od czego gracz nie może uzyskać *uwolnienia* bez kary (np. gdy gracz nie jest w stanie wykonać *uderzenia* z powodu położenia piłki w krzakach),
- lub gdy zakłócenie występuje tylko z powodu wyboru przez gracza kija, sposobu *ustawienia*, swingu lub kierunku gry, który jest wyraźnie nieracjonalny w danych warunkach.

Dla celów interpretacji tej reguły, *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* oznacza najbliższy punkt (nie bliżej *dołka*), w którym nie występuje zagrożenie ze strony *niebezpiecznych zwierząt.*

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 16.2: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

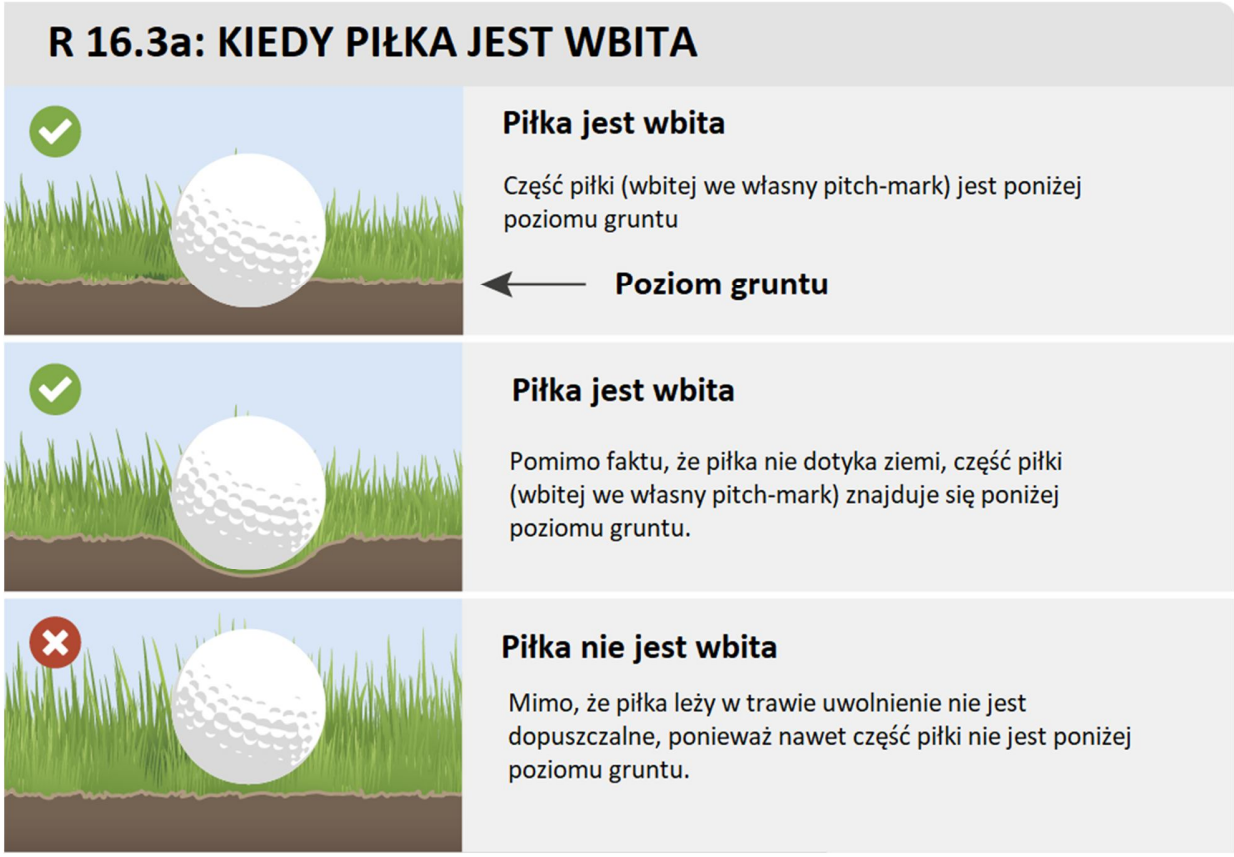
16.3 Wbita piłka

16.3a. Kiedy dozwolone jest uwolnienie

(1) **Piłka musi być wbita w obszarze głównym**. Reguła 16.3b dopuszcza uwolnienie tylko wtedy, gdy piłka gracza *jest wbita* w *obszarze głównym*.

- Nie ma uwolnienia zgodnie z tą regułą, gdy piłka *jest wbita* gdziekolwiek **z wyjątkiem** *obszaru głównego*.
- **Jednak** jeżeli piłka *jest wbita* na *putting greenie*, gracz może *zaznaczyć* pozycję piłki, podnieść ją i oczyścić, naprawić uszkodzenie spowodowane przez uderzenie piłki i *odłożyć* ją na oryginalne miejsce (zob. reguła 13.1c(2)).

Wyjątki – kiedy nie jest dozwolone uwolnienie od wbitej piłki w obszarze głównym: nie ma uwolnienia zgodnie z regułą 16.3b:



- gdy piłka *jest wbita* w piasek znajdujący się w części *obszaru głównego,* który nie jest przycięty do wysokości fairwayowej lub niższej, lub

- gdy granie piłki tak jak leży, jest wyraźnie nieracjonalne z powodu czegoś od czego gracz nie może uzyskać *uwolnienia bez kary* (np. gdy gracz nie jest w stanie wykonać *uderzenia* z powodu położenia piłki w krzakach).

(2) Ustalenie czy piłka jest wbita. Piłka gracza *jest wbita* tylko wtedy, gdy:

- leży w swoim śladzie powstałym w wyniku poprzedniego *uderzenia* gracza,
- i część piłki znajduje się poniżej poziomu ziemi.

Jeżeli gracz nie jest pewien tego, że piłka leży w swoim śladzie lub leży w śladzie zrobionym przez inną piłkę, to może twierdzić, że piłka *jest wbita* i leży w swoim śladzie tylko wtedy, gdy jest to racjonalne rozwiązanie na podstawie dostępnych informacji.

Piłka nie *jest wbita*, jeżeli leży poniżej ziemi w wyniku innych działań niż poprzednie *uderzenie* gracza, takich jak:

- wbicie piłki w ziemię wskutek nadepnięcia,
- bezpośrednie wbicie piłki w ziemię bez wybicia jej w powietrze,
- lub *zdropowanie* piłki po wzięciu uwolnienia zgodnie z regułą.

16.3b. Uwolnienie od wbitej piłki

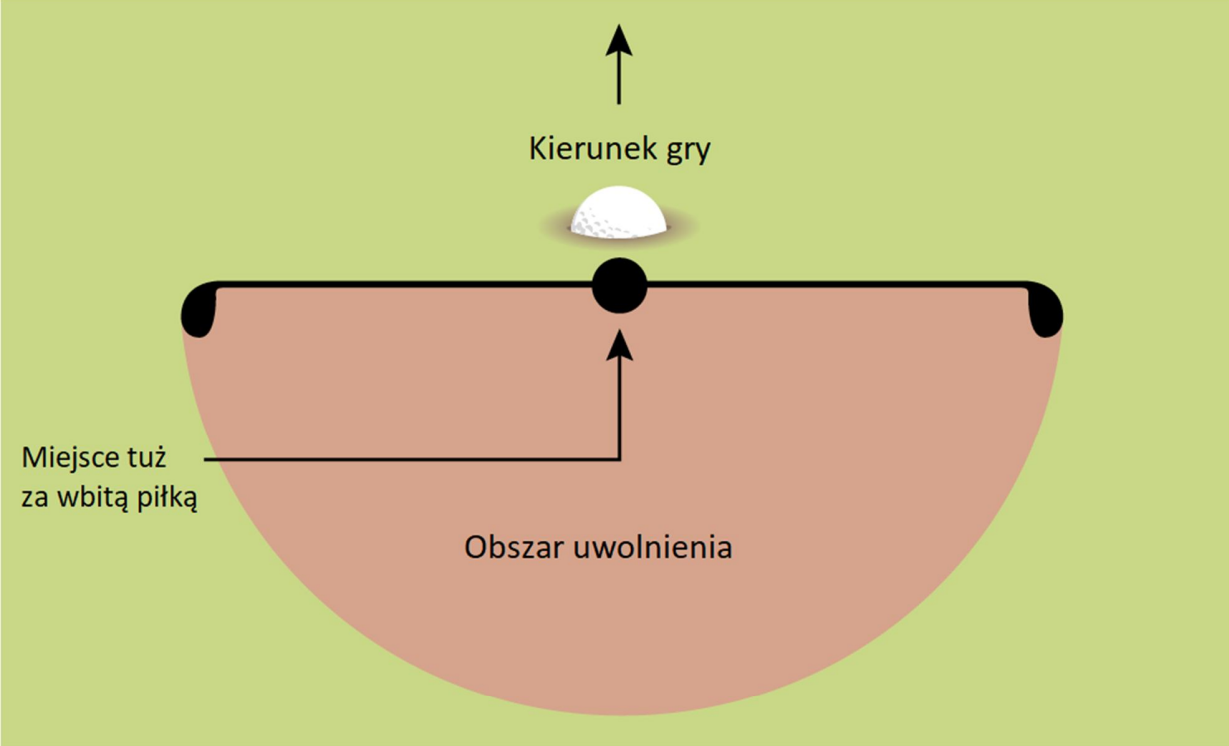
Kiedy piłka gracza *jest wbita* w *obszarze głównym* i uwolnienie jest dozwolone zgodnie z regułą 16.3a, gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary dropując piłkę oryginalną lub inną w tym *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- punkt odniesienia - miejsce w *obszarze głównym* tuż za *wbitą piłką*,
- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia - jedna *długość kija,* **ale** z następującymi ograniczeniami:
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
  - musi być w *obszarze głównym*,
  - i nie może być bliżej *dołka* niż punkt odniesienia.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej F-2 (*Komitet* może wprowadzić regułę lokalną pozwalając na uwolnienie tylko dla wbitej piłki w obszarze, w którym trawa jest przycięta do wysokości fairwayu lub niższej).

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 16.3: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

R 16.3b: UWOLNIENIE BEZ KARY OD WBITEJ PIŁKI



- Kiedy wbita piłka znajduje się w obszarze głównym, to można wziąć uwolnienie bez kary.
- Punkt odniesienia dla tego uwolnienia znajduje się tuż za wbitą piłką.
- Obszar uwolnienia ma wielkość jednego kija od punktu odniesienia, nie bliżej dołka niż punkt odniesienia i musi być w obszarze głównym.
- Piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia i zatrzymać się w nim.

16.4 Podnoszenie piłki w celu sprawdzenia, czy leży w warunkach pozwalających na uwolnienie

Jeżeli gracz ma uzasadnione przekonanie, że jego piłka leży w warunkach pozwalających na uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 15.2, 16.1 lub 16.3, ale nie może zdecydować o tym bez podniesienia piłki:

- gracz może podnieść piłkę, aby ocenić, czy dozwolone jest uwolnienie,
- ale miejsce piłki musi być najpierw *zaznaczone*, a podniesiona piłka nie może być oczyszczona (**z wyjątkiem** *putting greenu*) (zob. reguła 14.1).

Jeżeli gracz podnosi piłkę nie mając uzasadnionego powodu (**z wyjątkiem** *putting greenu* gdzie gracz może podnieść piłkę zgodnie z regułą 13.1b), otrzymuje **jedno uderzenie karne**.

Jeżeli uwolnienie jest dozwolone i gracz bierze uwolnienie, to nie ma kary nawet wtedy, gdy gracz nie *zaznaczył* miejsca piłki przed jej podniesieniem lub oczyszczeniem.

Jeżeli uwolnienie nie jest dozwolone lub jeżeli gracz zdecyduje się nie wziąć uwolnienia, które jest dozwolone:

- gracz otrzymuje **jedno uderzenie karne**, gdy nie *zaznaczył* miejsca piłki przed jej podniesieniem lub gdy oczyścił ją po podniesieniu, gdy było to niedozwolone, i
- piłka musi być *odłożona* na oryginalne miejsce (zob. reguła 14.2).

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 16.4: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

REGUŁA 17 Obszary kary

Cel reguły:
Reguła 17 jest specjalną regułą dotyczącą obszarów kary, w których znajduje się woda lub innych obszarów zdefiniowanych przez Komitet, w których piłka często jest gubiona lub niemożliwa do zagrania. Gracz może skorzystać ze specjalnych opcji uwolnienia z karą jednego uderzenia, aby zagrać piłkę spoza obszaru kary.

17.1 Opcje dla piłki w obszarze kary

Obszary kary są zdefiniowane jako czerwone lub żółte. Sposób zdefiniowania *obszaru kary* wpływa na opcje uwolnienia (zob. reguła 17.1d).

Gracz może stać w *obszarze kary,* aby zagrać piłkę spoza *obszaru kary*, nawet po skorzystaniu z uwolnienia od *obszaru kary*.

17.1a. Piłka w obszarze kary

Piłka jest w *obszarze kary*, gdy dowolna część piłki:

- leży na ziemi lub dotyka jej lub czegokolwiek innego (np. dowolnego naturalnego lub sztucznego obiektu) w obrębie *obszaru kary*,
- albo jest powyżej granicy lub dowolnej innej części *obszaru kary*.

Jeżeli część piłki jest zarówno w *obszarze kary*, jak i w innym *obszarze pola*, zob. reguła 2.2c.

17.1b. Gracz może grać piłkę tak jak leży w obszarze kary lub wziąć uwolnienie z karą

Gracz może:

- grać piłkę tak jak leży, bez kary, zgodnie z tymi samymi regułami, jakie stosuje się dla piłki w *obszarze głównym* (co oznacza, że nie ma żadnych specjalnych reguł ograniczających granie piłki z *obszaru kary*),
- albo grać piłkę poza *obszarem kary* biorąc uwolnienie z karą zgodnie z regułą 17.1d lub 17.2.

Wyjątek – uwolnienie od zakłócenia przez strefę zabronionej gry musi być wzięte w obszarze kary (zob. reguła 17.1e).

17.1c. Uwolnienie dla piłki nieznalezionej w obszarze kary

Jeżeli piłka gracza nie została znaleziona i jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje się w *obszarze kary*:

- gracz może skorzystać z uwolnienia z karą zgodnie z regułą 17.1d lub 17.2;
- od momentu, gdy gracz wprowadzi inną *piłkę do gry,* biorąc uwolnienie zgodnie z jedną z w/w reguł:
  - oryginalna piłka przestaje być *piłką w grze* i nie może być grana,
  - obowiązuje to również wtedy, gdy piłka zostanie znaleziona na *polu* przed upływem trzyminutowego czasu na szukanie (zob. reguła 6.3b).

Jednak, jeżeli nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje w *obszarze kary* to piłkę uznaje się za *zgubioną*, a gracz musi wziąć uwolnienie z *karą uderzenia i odległości* zgodnie z regułą 18.2.

17.1d. Uwolnienie dla piłki w obszarze kary

Jeżeli piłka gracza leży w *obszarze kary* oraz kiedy nie została znaleziona a jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje w *obszarze kary,* gracz ma następujące opcje uwolnienia, każda z **jednym uderzeniem karnym**:

(1) **uwolnienie z karą uderzenia i odległości** - gracz może grać piłkę oryginalną lub inną piłkę z miejsca poprzedniego *uderzenia* (zob. reguła 14.6),

(2) **w tył na linii uwolnienia**. Gracz może *dropować* piłkę oryginalną lub inną (zob. reguła 14.3) poza *obszarem kary,* utrzymując przybliżony punkt ostatniego przecięcia granicy *obszaru kary* przez piłkę oryginalną pomiędzy *dołkiem* a miejscem, gdzie piłka jest *dropowana* (bez ograniczenia jak daleko do tyłu piłka będzie *dropowana*). Miejsce na linii, gdzie piłka pierwszy raz dotknęła ziemi podczas *dropowania* tworzy *obszar uwolnienia* o *długości jednego kija* w dowolnym kierunku od tego punktu, **ale** z następującymi ograniczeniami.

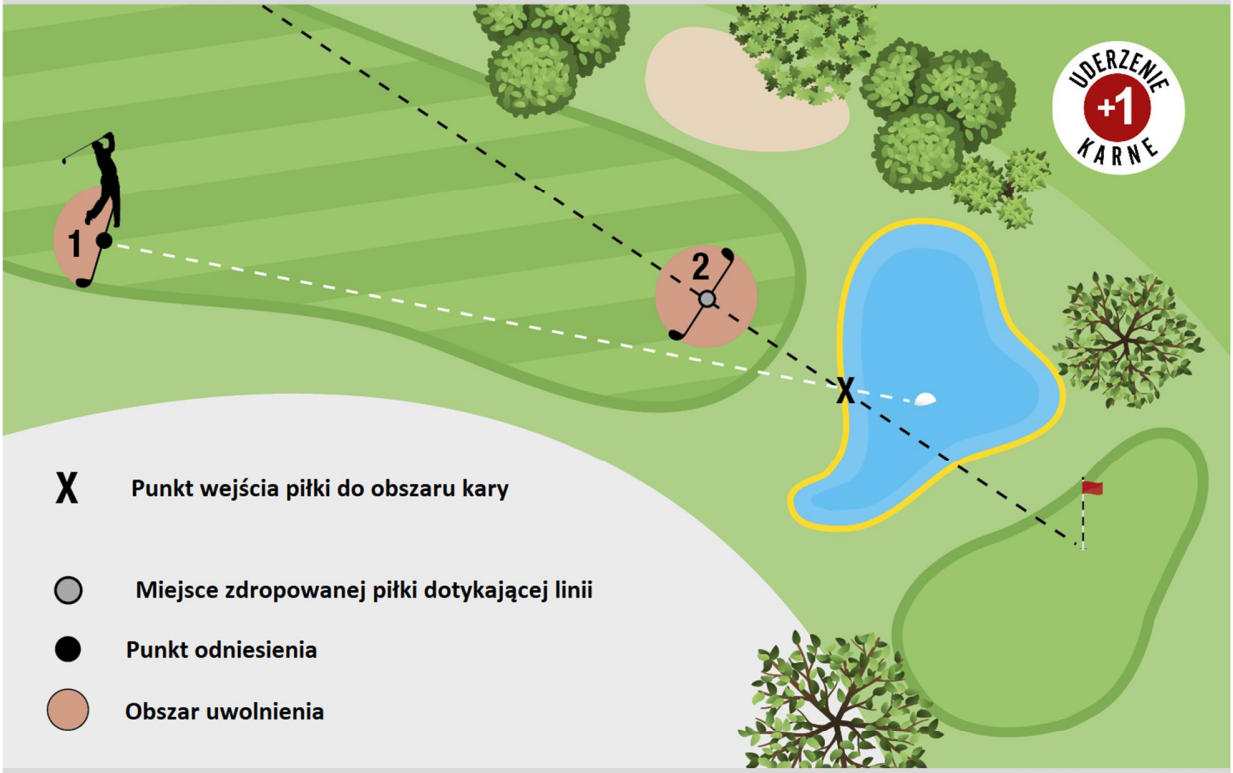
- Ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
  - nie może być bliżej *dołka* niż przybliżony punkt, gdzie piłka oryginalna ostatni raz przekroczyła granicę *obszaru kary*,
  - i może być w dowolnym *obszarze pola* z wyjątkiem tego samego *obszaru kary*,
  - **ale** musi być w tym samym *obszarze pola*, którego piłka pierwszy raz dotknęła, gdy była *dropowana*.

(3) uwolnienie boczne (tylko dla czerwonego obszaru kary). Gdy piłka ostatni raz przekroczyła granicę czerwonego *obszaru kary*, gracz może *dropować* piłkę oryginalną lub inną w tym bocznym *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- punkt odniesienia: przybliżony punkt, w którym oryginalna piłka ostatni raz przekroczyła granicę czerwonego *obszaru kary*,

- <u>rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia:</u> dwie *długości kija,* **ale** z następującymi ograniczeniami,
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
  - nie może być bliżej *dołka* niż punkt odniesienia,
  - może być w dowolnym *obszarze pola* z wyjątkiem tego samego *obszaru kary*,
  - **ale** jeżeli więcej niż jeden *obszar pola* znajduje się w odległości *dwóch długości kija* od punktu odniesienia, to piłka musi zatrzymać się w *obszarze uwolnienia,* który jest w tym samym *obszarze pola*, którego piłka pierwszy raz dotknęła, gdy była *dropowana* w *obszarze uwolnienia.*

#1 R17.1d: UWOLNIENIE DLA PIŁKI W ŻÓŁTYM OBSZARZE KARY



Kiedy jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka znajduje się w żółtym obszarze kary a gracz chciałby skorzystać z uwolnienia, to ma **dwie opcje**, każda z jednym uderzeniem karnym. Gracz może:

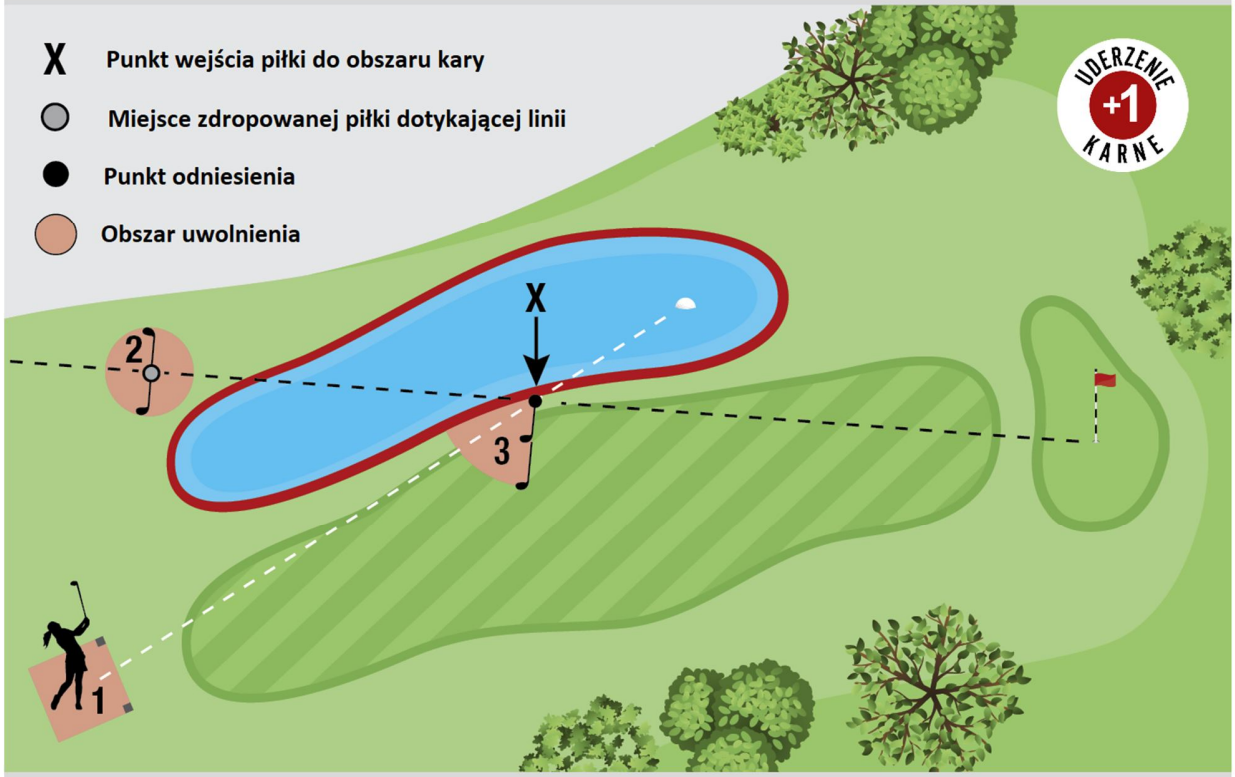
(1) wziąć uwolnienie uderzenia i odległości grając piłkę z obszaru uwolnienia opartego na miejscu poprzedniego uderzenia.

(2) wziąć uwolnienie na linii do tyłu przez dropowanie piłki na zewnątrz obszaru kary utrzymując punkt X pomiędzy dołkiem a miejscem zdropowanej piłki.

Zob. reguła 25.4m (dla graczy, którzy używają kołowego urządzenia wspomagającego mobilność, reguła 17.1d(3) jest zmodyfikowana tak, aby rozszerzyć boczny obszar uwolnienia do czterech długości kija).

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej B-2 (*Komitet* może wprowadzić regułę lokalną pozwalając na boczne uwolnienie po przeciwnej stronie czerwonego *obszaru kary* w równej odległości od *dołka*).

#2 R17.1d: UWOLNIENIE DLA PIŁKI W CZERWONYM OBSZARZE KARY



Kiedy jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka znajduje się w czerwonym obszarze kary a gracz chciałby wziąć uwolnienie, to ma **trzy opcje**, każda z jednym uderzeniem karnym. Gracz może:

(1) wziąć uwolnienie uderzenia i odległości grając piłkę z obszaru uwolnienia opartego na miejscu poprzedniego uderzenia.

(2) wziąć uwolnienie na linii do tyłu przez dropowanie piłki poza obszarem kary utrzymując punkt X pomiędzy dołkiem a miejscem zdropowanej piłki.

(3) wziąć uwolnienie boczne (tylko w czerwonym obszarze kary). Punkt odniesienia dla wziętego uwolnienia bocznego jest w punkcie X i piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia o długości dwóch kijów, który nie jest bliżej dołka niż punkt X, a następnie zagrana z tego obszaru uwolnienia.

17.1e. Uwolnienie musi być wzięte od zakłócenia przez strefę zabronionej gry w obszarze kary

W każdej z poniższych sytuacji, graczowi nie wolno grać piłki tak jak leży:

(1) **gdy piłka znajduje się w strefie zabronionej gry w obszarze kary** - gracz musi wziąć uwolnienie z karą zgodnie z regułą 17.1d lub 17.2.

Jeżeli po skorzystaniu z uwolnienia zgodnie z tą regułą gracz ma zakłócenie od *strefy zabronionej gry*, piłka nie może być grana tak, jak leży. Zamiast tego gracz musi skorzystać z dalszego uwolnienia zgodnie z regułą 16.1f(2).

(2) **gdy strefa zabronionej gry na polu zakłóca ustawienie lub swing dla piłki w obszarze kary.** Jeżeli piłka gracza znajduje się w *obszarze kary* i jest poza *strefą zabronionej gry*, ale *strefa zabronionej gry* (albo jest w *nienormalnych warunkach na polu* albo w *obszarze kary*) zakłóca jego obszar zamierzonego *ustawienia* lub obszar zamierzonego swingu, gracz musi:

- wziąć uwolnienie z karą poza *obszarem kary* zgodnie z regułą 17.1d lub 17.2,
- albo wziąć uwolnienie bez kary *dropując* oryginalną piłkę lub inną piłkę w *obszarze uwolnienia* (jeżeli ono istnieje) w *obszarze kary* (zob. reguła 14.3):
  - punkt odniesienia - *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* od *strefy zabronionej gry*,
  - rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: jedna *długość kija,* **ale** z następującymi ograniczeniami:
  - ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
    - musi być w tym samym *obszarze kary*, w którym leży piłka,
    - i nie może być bliżej *dołka* niż punkt odniesienia.

(3) **Nie ma uwolnienia, kiedy jest to wyraźnie nieracjonalne**. Nie ma uwolnienia bez kary od zakłócenia *strefy zabronionej gry* (2):

- gdy granie piłki tak jak leży, jest wyraźnie nieracjonalne z powodu czegoś, od czego gracz nie może uzyskać *uwolnienia* bez kary (np. gdy gracz nie jest w stanie wykonać *uderzenia* z powodu położenia piłki w krzakach),
- albo gdy zakłócenie występuje tylko z powodu wyboru przez gracza kija, sposobu *ustawienia*, swingu lub kierunku gry, który jest wyraźnie nieracjonalny w danych warunkach.

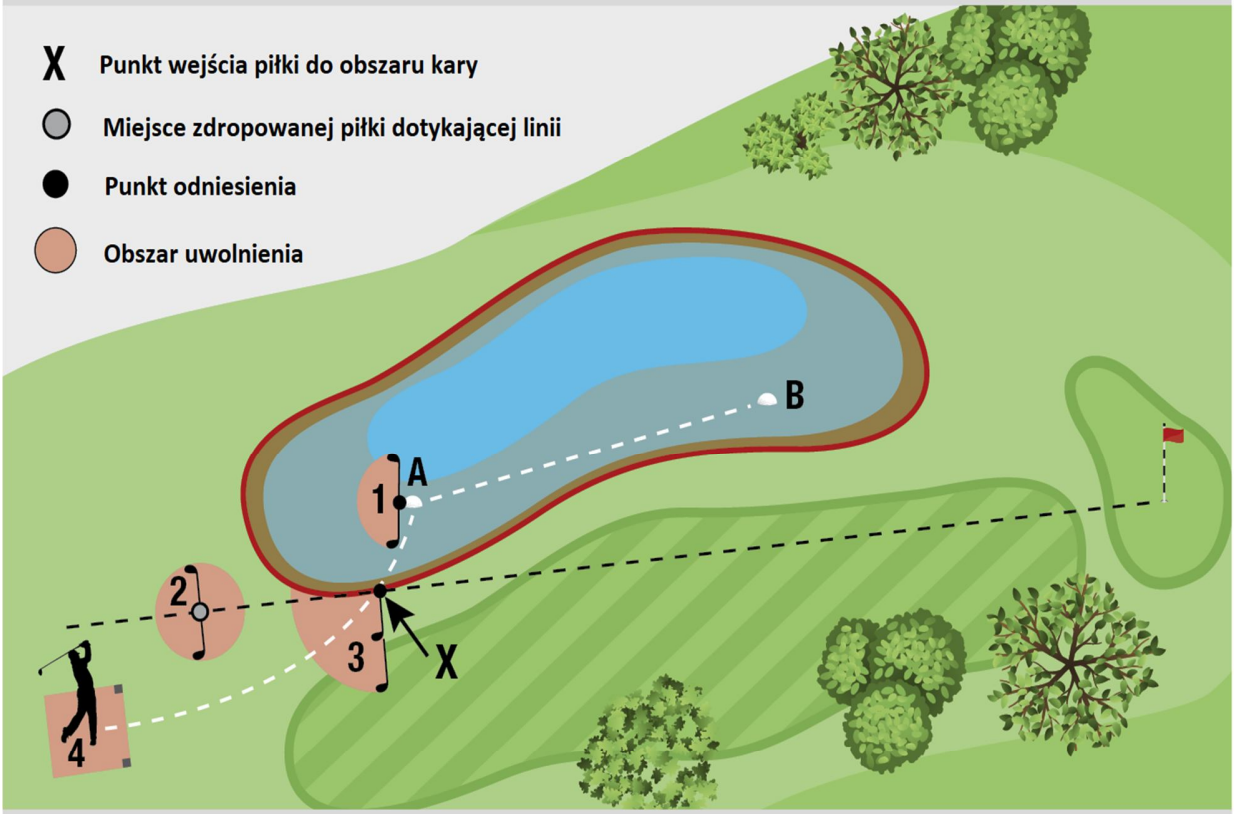
Postępowanie w przypadku wystąpienia zakłócenia przez *strefę zabronionej gry* dla piłki znajdującej się poza *obszarem kary*, zob. reguła 16.1f.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 17.1: *kara główna* według reguły 14.7a.

17.2 Opcje po zagraniu piłki z obszaru kary

17.2a. Piłka zagrana z obszaru kary zatrzymuje się w tym samym lub w innym obszarze kary

#1 R17.2a: PIŁKA GRANA Z OBSZARU KARY ZATRZYMUJE SIĘ W NIM



Gracz gra z obszaru tee do punktu A w obszarze kary. Następnie gracz gra piłkę z punktu A do punktu B. Jeżeli gracz wybierze uwolnienie z jednym punktem karnym, to ma **cztery opcje**. Gracz może:

(1) wziąć uwolnienie uderzenia i odległości grając piłkę z obszaru uwolnienia opartego o miejsce poprzedniego uderzenia wykonanego z punktu A, będzie to jego czwarte uderzenie.

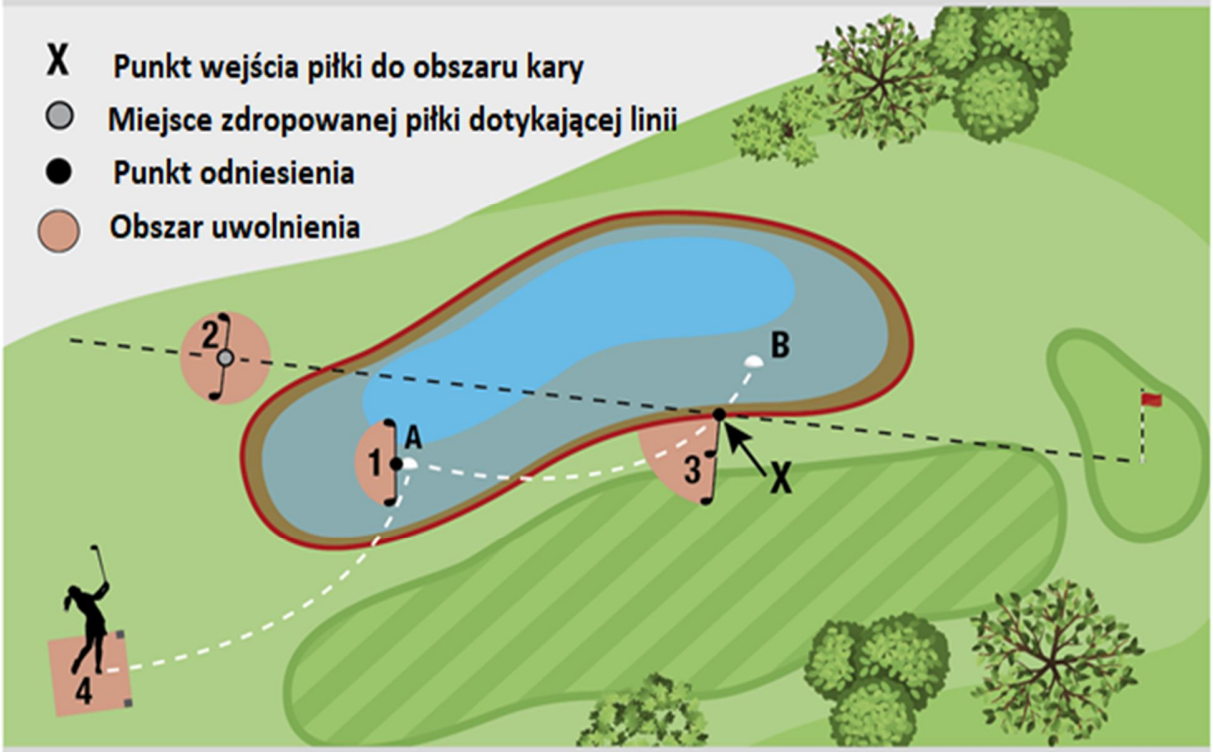
(2) wziąć uwolnienie na linii do tyłu przez dropowanie piłki poza obszarem kary utrzymując punkt X pomiędzy dołkiem a miejscem, gdzie piłka jest dropowana i będzie to jego czwarte uderzenie.

(3) wziąć uwolnienie boczne (tylko w czerwonym obszarze kary). Punkt odniesienia dla wziętego uwolnienia jest w punkcie X i piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia o długości dwóch kijów, który nie jest bliżej dołka niż punkt X, a następnie zagrana z tego obszaru uwolnienia. Gracz będzie wykonywał czwarte uderzenie.

(4) grać piłkę z obszaru tee, gdyż stamtąd wykonywał ostatnie uderzenie spoza obszaru kary i będzie to jego czwarte uderzenie.

Jeżeli gracz postępował zgodnie z (1) a następnie zdecydował się nie grać zdropowanej piłki, to może wziąć uwolnienie na linii do tyłu lub uwolnienie boczne związane z punktem X lub grać ponownie z obszaru tee, otrzymując dodatkowy punkt karny, co da łącznie dwa punkty kary i będzie to jego piąte uderzenie.

#2 R17.2a: PIŁKA GRANA Z OBSZARU KARY ZATRZYMUJE SIĘ W NIM PO WYJŚCIU I PONOWNYM WEJŚCIU DO NIEGO



Gracz gra z obszaru tee do punktu A w obszarze kary. Następnie gra z punktu A do punktu B i piłka opuszcza obszar kary a następnie wraca do niego w punkcie X. Jeżeli gracz wybierze uwolnienie z jednym punktem karnym, to ma **cztery możliwe opcje**. Gracz może:

(1) wziąć uwolnienie uderzenia i odległości grając piłkę z obszaru uwolnienia opartego o miejsce poprzedniego uderzenia wykonanego z punktu A. Gracz będzie wykonywał czwarte uderzenie.

(2) wziąć uwolnienie na linii do tyłu przez dropowanie piłki poza obszarem kary utrzymując punkt X (punkt, gdzie piłka ostatni raz przekroczyła obszar kary) pomiędzy dołkiem a miejscem, gdzie piłka jest dropowana. Gracz będzie wykonywał czwarte uderzenie.

(3) wziąć uwolnienie boczne (tylko w czerwonym obszarze kary). Punkt odniesienia dla wziętego uwolnienia jest w punkcie X i piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia o długości dwóch kijów, który nie jest bliżej dołka niż punkt X a następnie zagrana z tego obszaru uwolnienia. Gracz będzie wykonywał czwarte uderzenie.

(4) grać piłkę z obszaru tee, gdyż stamtąd wykonywał ostatnie uderzenie spoza obszaru kary i będzie to jego czwarte uderzenie.

Jeżeli gracz postępował zgodnie z (1) a następnie zdecydował się nie grać zdropowanej piłki, to może wziąć uwolnienie na linii do tyłu lub uwolnienie boczne związane z punktem X lub grać ponownie z obszaru tee, otrzymując dodatkowy punkt kary, co da łącznie dwa punkty kary i będzie to jego piąte uderzenie.

Jeżeli piłka zagrana z *obszaru kary* zatrzyma się w tym samym *obszarze kary* lub w innym *obszarze kary*, gracz może grać piłkę tak jak leży (zob. reguła 17.1b).

Lub z **jednym uderzeniem karnym,** gracz może skorzystać z uwolnienia zgodnie z poniższymi opcjami:

(1) **Normalne opcje uwolnienia**. Gracz może skorzystać z uwolnienia z karą *uderzenia i odległości* zgodnie z regułą 17.1d(1), uwolnienia w tył na linii zgodnie z regułą 17.1d(2) lub, dla czerwonego *obszaru kary*, uwolnienia bocznego zgodnie z regułą 17.1d(3).

Zgodnie z regułą 17.1d(2) lub (3), przybliżony punkt wykorzystany do określenia *obszaru uwolnienia* znajduje się tam, gdzie oryginalna piłka ostatni raz przekroczyła granicę *obszaru kary* w którym piłka leży.

Jeżeli gracz weźmie uwolnienie z karą *uderzenia i odległości dropując* piłkę w *obszarze kary* (zob. reguła 14.6) a potem zdecyduje się nie grać *zdropowanej* piłki z miejsca, w którym się zatrzymała, wówczas:

- gracz może wziąć kolejne uwolnienie z *obszaru kary* zgodnie z regułą 17.1d(2) lub (3) (dla czerwonego *obszaru kary*) lub zgodnie z regułą 17.2a(2),
- jeżeli gracz tak zrobi, otrzymuje **dodatkowo jedno uderzenie karne,** co da **łącznie karę dwóch uderzeń**: jedno uderzenie za skorzystanie z kary *uderzenia i odległości* oraz jedno za wzięcie uwolnienia poza *obszarem kary*.

(2) **Opcja dodatkowego uwolnienia: granie z miejsca ostatniego uderzenia wykonanego poza obszarem kary.** Zamiast skorzystania z jednej z opcji uwolnienia zgodnie z (1), gracz może wybrać granie piłki oryginalnej lub innej z miejsca ostatniego *uderzenia* wykonanego poza *obszarem kary* (zob. reguła 14.6).

17.2b. Piłka zagrana z obszaru kary jest zgubiona, na aucie lub nie do zagrania poza obszarem kary

Po zagraniu piłki z *obszaru kary*, gracz może czasami być zmuszony lub sam weźmie uwolnienie z karą *uderzenia i odległości*, ponieważ oryginalna piłka jest:

- *na aucie* lub *zgubiona* poza *obszarem kary* (zob. reguła 18.2),
- albo nie do zagrania poza *obszarem kary* (zob. reguła 19.2a).

Jeżeli gracz weźmie uwolnienie z karą *uderzenia i odległości dropując* piłkę w *obszarze kary* (zob. reguła 14.6), a potem zdecyduje się nie grać *zdropowanej* piłki z miejsca, w którym się zatrzymała, to:

- gracz może wziąć kolejne uwolnienie z *obszaru kary* zgodnie z regułą 17.1d(2) lub (3) (dla czerwonego *obszaru kary*) lub zgodnie z regułą 17.2a(2),

- jeżeli gracz tak zrobi, otrzymuje **dodatkowo jedno uderzenie karne,** co da **łącznie karę dwóch uderzeń**: jedno uderzenie za wzięcie uwolnienia z *karą uderzenia i odległości* oraz jedno za wzięcie uwolnienia poza *obszarem kary*.

Gracz może bezpośrednio skorzystać z uwolnienia poza *obszarem kary* bez pierwszego *dropowania* piłki w *obszarze kary*, **ale** wtedy otrzyma **łącznie karę dwóch uderzeń**.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 17.2: *kara główna* według reguły 14.7a.

17.3 Niektóre reguły nie dają uwolnienia dla piłki w obszarze kary

Gdy piłka gracza jest w *obszarze kary*, to nie ma uwolnienia od:

- zakłócenia od *nienormalnych warunków na polu* (zob. reguła 16.1),
- *wbitej piłki* (zob. reguła 16.3),
- albo *piłki nie do zagrania* (zob. reguła 19).

Jedyną opcją uwolnienia dla gracza jest wzięcie uwolnienia z karą, zgodnie z regułą 17.

Jednak, gdy występuje zagrożenie ze strony *niebezpiecznych zwierząt*, podczas grania piłki w *obszarze kary*, gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary w *obszarze kary* lub z uwolnienia z karą poza *obszarem kary* (zob. reguła 16.2b(2)).

REGUŁA 18 Uwolnienie z karą uderzenia i odległości, piłka zgubiona lub na aucie, piłka prowizoryczna

Cel reguły:
Reguła 18 omawia korzystanie z uwolnienia z karą uderzenia i odległości. Kiedy piłka jest zgubiona poza obszarem kary lub znajduje się na aucie, to wymagana ciągłość rozgrywania dołka od obszaru tee do wbicia piłki do dołka zostanie przerwana, gdyż gracz musi wznowić grę ponownie grając z miejsca wykonania poprzedniego uderzenia.

Reguła omawia także, jak i kiedy można zagrać piłkę prowizoryczną w celu zaoszczędzenia czasu, gdy piłka w grze mogła wyjść na aut lub zostać zgubiona poza obszarem kary.

18.1 Uwolnienie z karą uderzenia i odległości dopuszczalne jest w dowolnym momencie

W dowolnym momencie, gracz może skorzystać z uwolnienia z karą *uderzenia i odległości,* doliczając sobie **jedno uderzenie karne** i grać piłkę oryginalną lub inną z miejsca wykonania poprzedniego *uderzenia* (zob. reguła 14.6).

Gracz zawsze może skorzystać z opcji uwolnienia z karą *uderzenia i odległości*:

- nie ma znaczenia, gdzie na *polu* znajduje się piłka gracza,
- nawet wtedy, gdy reguła wymaga, aby gracz wziął uwolnienie w określony sposób lub grał piłkę z określonego miejsca.

Od momentu, gdy gracz wprowadzi inną piłkę *do gry* zgodnie z *karą uderzenia i odległości* (zob. reguła 14.4) to:

- oryginalna piłka przestaje być *piłką w grze* i nie może już być grana,
- obowiązuje to również wtedy, gdy piłka zostanie znaleziona na *polu* przed upływem trzyminutowego czasu na szukanie (zob. reguła 6.3b).

Jednak, nie ma to zastosowania do piłki zagranej z miejsca wykonania poprzedniego *uderzenia,* gdy gracz**:**

- zapowiedział, że gra *piłkę prowizoryczną* (zob. reguła 18.3b),
- gra drugą piłkę w *stroke play* zgodnie z regułą 14.7b lub 20.1c(3).

18.2 Piłka zgubiona lub na aucie: musi być wzięte uwolnienie z karą uderzenia i odległości

18.2a. Piłka zgubiona lub na aucie

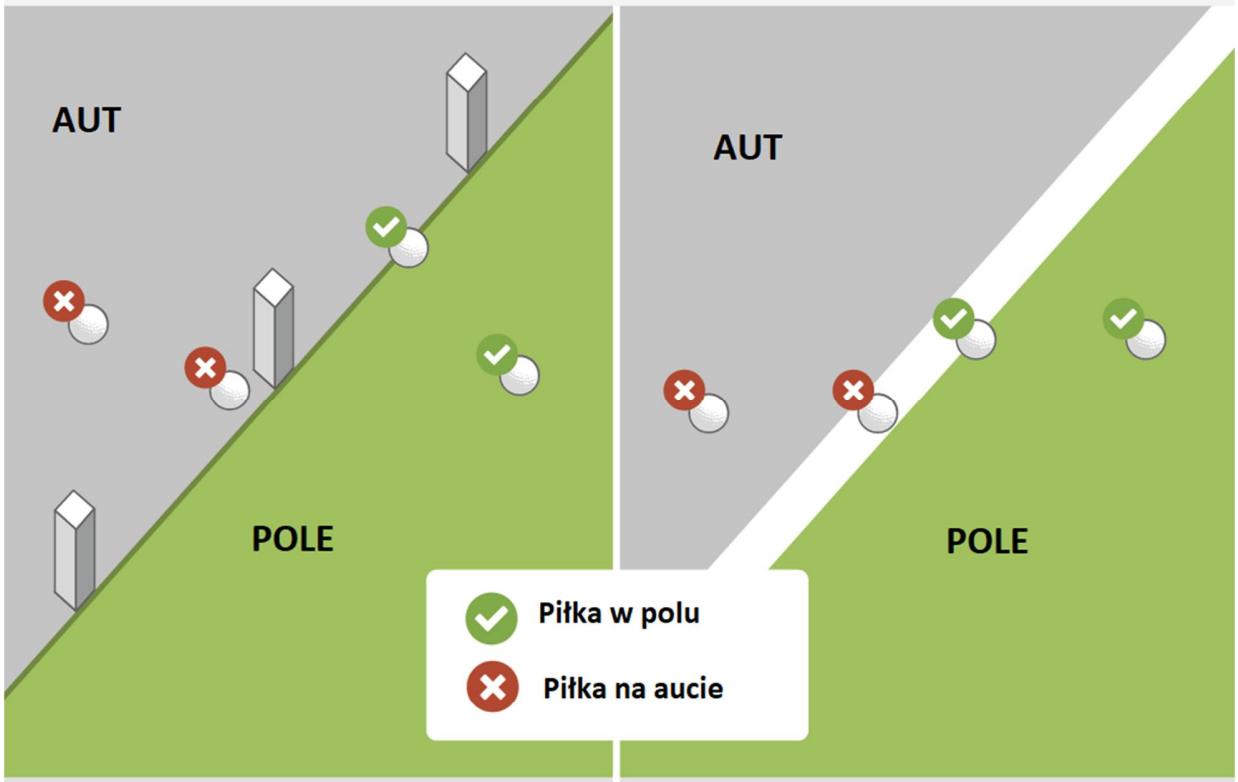
(1) **Kiedy piłka jest zgubiona**. Piłka jest *zgubiona*, jeżeli nie zostanie znaleziona w ciągu trzech minut od momentu, gdy gracz lub jego *caddie* rozpoczęli szukanie jej.

Jeżeli piłka zostanie znaleziona w tym czasie, ale nie wiadomo, czy jest to piłka gracza:

- gracz musi spróbować bezzwłocznie zidentyfikować tę piłkę (zob. reguła 7.2) i ma na to rozsądną ilość czasu, nawet jeżeli ma to miejsce po upływie trzyminutowego czasu poszukiwań.

R 18.2a: KIEDY PIŁKA JEST NA AUCIE

Piłka jest na aucie tylko wtedy, gdy cała leży na zewnątrz krawędzi pola. Diagram przedstawia przykłady, kiedy piłka jest w polu, a kiedy na aucie.



Krawędź granicy definiuje linia leżąca na ziemi pomiędzy wewnętrzną stroną (od pola) palików, ale same paliki są na aucie.

Krawędź granicy znajduje się na linii od strony pola a sama linia leży na aucie.

- gracz ma rozsądną ilość czasu na dotarcie do piłki, jeżeli gracza nie ma tam, gdzie piłka została znaleziona.

Jeżeli gracz nie zidentyfikuje swojej piłki w tym czasie, piłka jest *zgubiona*.

(2) **Kiedy piłka jest na aucie**. Piłka znajduje się *na aucie* tylko wtedy, gdy cała leży poza granicą *pola*.

Piłka jest w *polu*, gdy dowolna część piłki:

- leży na ziemi lub dotyka ziemi lub innego obiektu (np. naturalnego lub sztucznego) wewnątrz granicy pola,
- albo leży powyżej granicy lub innej części *pola*.

Gracz może stać *na aucie*, aby zagrać piłkę *z pola*.

18.2b. Co zrobić, gdy piłka jest zgubiona lub jest na aucie

Jeżeli piłka jest *zgubiona* lub jest *na aucie*, gracz musi skorzystać z uwolnienia z *karą uderzenia i odległości* doliczając **jedno uderzenie karne** i grać piłkę oryginalną lub inną z miejsca wykonania poprzedniego *uderzenia* (zob. reguła 14.6).

Wyjątek – gracz może użyć innej piłki zgodnie z inną regułą, gdy jest wiadome lub w zasadzie pewne, co stało się z piłką: zamiast skorzystać z uwolnienia z *karą uderzenia i odległości*, gracz może użyć innej piłki, gdy pozwala na to reguła, zgodnie z którą piłka nie jest znaleziona i jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka:

- zatrzymała się w obrębie *pola i* była *przemieszczona* przez *czynnik zewnętrzny* (zob. reguła 9.6) lub zagrana jako *niewłaściwa piłka* przez innego gracza (zob. reguła 6.3c(2)),
- zatrzymała się w obrębie *pola* w *sztucznym utrudnieniu ruchomym* lub na nim (zob. reguła 15.2b) lub w *nienormalnych warunkach na polu* lub na nich (zob. reguła 16.1e),
- leży w *obszarze kary* (zob. reguła 17.1c),
- albo była celowo odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę (zob. reguła 11.2c).

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 18.2: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

18.3 Piłka prowizoryczna

18.3a. Kiedy dozwolona jest piłka prowizoryczna

Jeżeli piłka mogła zostać *zgubiona* poza *obszarem kary* lub może być *na aucie*, w celu zaoszczędzenia czasu, gracz może zagrać *piłkę prowizoryczną* stosując *karę uderzenia i odległości* (zob. reguła 14.6), gdy:

- piłka oryginalna nie została znaleziona i zidentyfikowana, ale nie jest jeszcze uznana za *zgubioną*,
- piłka może być *zgubiona* w *obszarze kary,* ale również gdziekolwiek indziej na *polu*,

- albo piłka może być *zgubiona* w *obszarze kary,* ale może być również *na aucie*.

Jeżeli gracz wykona *uderzenie* z miejsca poprzedniego uderzenia z zamiarem *grania piłki prowizorycznej,* ale *piłka prowizoryczna* nie jest dozwolona, zagrana piłka gracza staje się *piłką w grze* zgodnie z *karą uderzenia i odległości (*patrz reguła 18.1*).*

Jeżeli *piłka prowizoryczna* może zostać zgubiona poza *obszarem kary* lub *być na aucie*:

- gracz może zagrać kolejną *piłką prowizoryczną*,
- ta *piłka prowizoryczna* dotyczy pierwszej *piłki prowizorycznej*, tak samo jak pierwsza dotyczy piłki oryginalnej.

18.3b. Poinformowanie o graniu piłki prowizorycznej

Przed wykonaniem *uderzenia*, gracz musi kogoś poinformować, że zamierza zagrać *piłkę prowizoryczną*:

- nie jest wystarczające, gdy gracz powie, że gra inną piłkę lub gra ponownie,
- gracz musi użyć słowa „prowizoryczna" lub innego, które wyraźnie wskaże, że gra *piłkę prowizoryczną* zgodnie z regułą 18.3.

Jeżeli gracz nie poinformuje w ten sposób kogoś (nawet jeżeli ma zamiar grać *piłkę prowizoryczną*) i zagra piłkę z miejsca poprzedniego *uderzenia*, to piłka staje się *piłką w grze* z karą *uderzenia i odległości* (zob. reguła 18.1).

Jednak, jeżeli w pobliżu nie ma nikogo, kto mógłby usłyszeć zapowiedź gracza, gracz może zagrać *piłkę prowizoryczną*, a następnie poinformować kogoś o swoich działaniach, tak szybko jak to jest możliwe.

18.3c. Granie piłki prowizorycznej aż stanie się piłką w grze lub zostanie wykluczona

(1) <u>Granie piłki prowizorycznej więcej niż jeden raz</u>. Gracz może kontynuować granie *piłki prowizorycznej* bez utraty statusu *piłki prowizorycznej* tak długo, jak piłka jest grana z miejsca, które znajduje się dalej lub leży w tej samej odległości od *dołka* co miejsce, w którym powinna znajdować się piłka oryginalna.

Ta zasada obowiązuje nawet wtedy, gdy *piłka prowizoryczna* jest grana kilka razy.

Jednak, piłka przestaje być *piłką prowizoryczną*, gdy staje się *piłką w grze* zgodnie z pkt. (2) lub zostaje wykluczona z gry zgodnie z pkt. (3), a zatem staje się *niewłaściwą piłką*.

(2) <u>Kiedy piłka prowizoryczna staje się piłką w grze</u>. *Piłka prowizoryczna* staje się piłką *w grze* zgodnie z karą *uderzenia i odległości* w jednym z dwóch przypadków:

- <u>gdy oryginalna piłka jest zgubiona gdzieś na polu z wyjątkiem obszaru kary lub leży na aucie</u>. Oryginalna *piłka* nie jest już *w grze* (nawet, gdy została następnie znaleziona na

polu po upływie trzyminutowego czasu szukania) i jest teraz *niewłaściwą piłką,* która nie może być grana (zob. reguła 6.3c).

- gdy piłka prowizoryczna jest zagrana z miejsca leżącego bliżej dołka niż miejsce, w którym powinna znajdować się piłka oryginalna. Oryginalna *piłka* nie jest już *w grze* (nawet gdy została następnie znaleziona *na polu* przed upływem trzyminutowego czasu szukania lub została znaleziona bliżej *dołka* niż miejsce przybliżone) i jest teraz *niewłaściwą piłką,* która nie może być grana (zob. reguła 6.3c).

Jeżeli gracz zagra *piłkę prowizoryczną* prawie w to samo miejsce, w którym znajduje się piłka oryginalna i nie jest możliwe rozróżnienie piłek:

- jeżeli *na polu* zostanie znaleziona tylko jedna piłka, to ta piłka uważana jest za *piłkę prowizoryczną*, która staje się *piłką w grze*,
- jeżeli *na polu* zostaną znalezione obie piłki, gracz musi wybrać jedną z nich i ta piłka uważana jest za *piłkę prowizoryczną*, która staje się *piłką w grze*, a druga piłka jest piłką *zgubioną* i nie może być grana.

Wyjątek – gracz może zastąpić piłkę zgodnie z inną regułą, gdy jest wiadome lub w zasadzie pewne co stało się z piłką: gracz ma dodatkową opcję, gdy jego piłka nie została znaleziona i *jest wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka:

- zatrzymała się na *polu i* została *przemieszczona* przez *czynnik zewnętrzny* (zob. reguła 9.6),
- zatrzymała się na *polu* w *sztucznym utrudnieniu ruchomym* lub na nim (zob. reguła 15.2b) lub w *nienormalnych warunkach na polu* lub na nich (zob. reguła 16.1e),
- albo została celowo odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę (zob. reguła 11.2c).

Gdy wystąpi jedna z tych sytuacji, gracz może:

- *zastąpić* inną piłką zgodnie z tą regułą,
- albo potraktować *piłkę prowizoryczną* jako piłkę *w grze* z *karą uderzenia i odległości*.

(3) Kiedy piłka prowizoryczna musi być wykluczona z gry. Gdy *piłka prowizoryczna* nie jest jeszcze piłką *w grze*, to musi być wykluczona w obu przypadkach:

- gdy piłka oryginalna została znaleziona na polu poza obszarem kary przed upływem trzyminutowego czasu szukania. Gracz musi grać piłkę oryginalną tak jak leży.
- gdy piłka oryginalna została znaleziona w obszarze kary lub jest wiadome lub w zasadzie pewne, że leży w obszarze kary. Gracz musi grać piłkę oryginalną tak jak leży lub wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 17.1d.

W obu przypadkach:

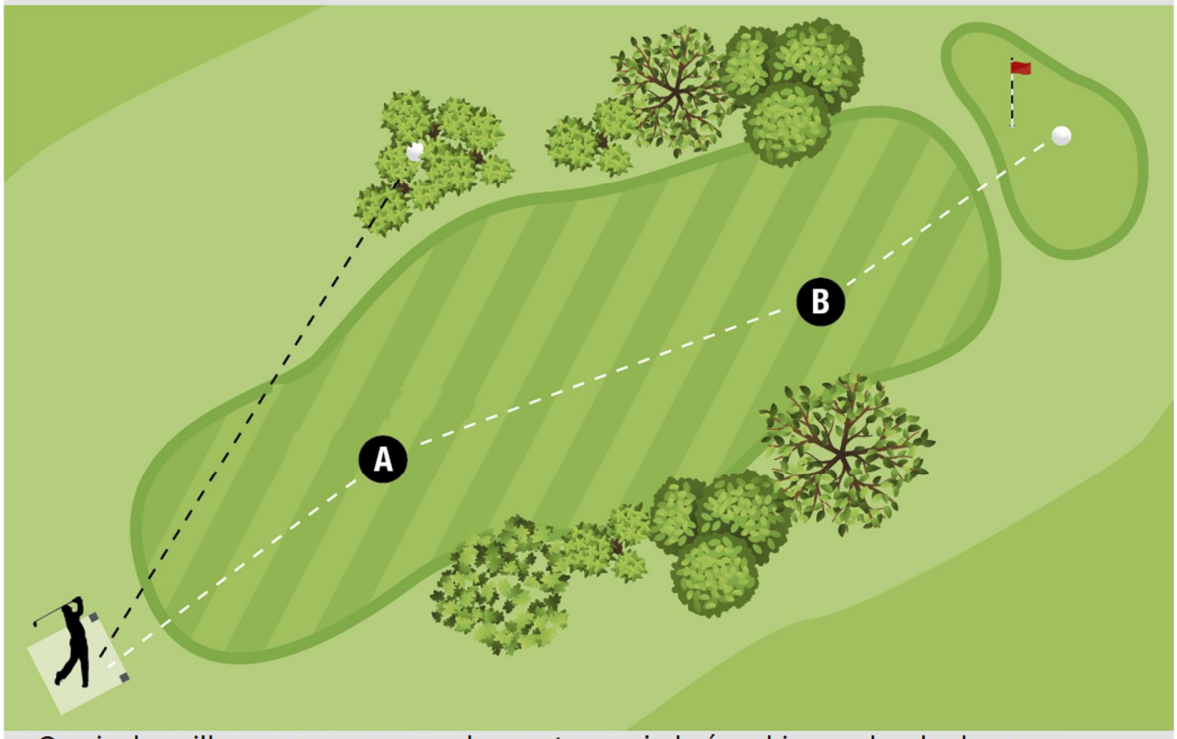
- gracz nie może wykonać więcej *uderzeń piłką prowizoryczną*, która jest teraz *niewłaściwą piłką* (zob. reguła 6.3c),

- i wszystkie uderzenia wykonane *piłką prowizoryczną* przed jej wykluczeniem z gry (włączając w to *uderzenia* wykonane i *uderzenia* karne związane z graniem tej piłki) nie są uwzględniane w wyniku.

Gracz może poprosić innych, aby nie szukali oryginalnej piłki, gdyż woli kontynuować grę *piłką prowizoryczną*, ale oni nie mają obowiązku tego zrobić.

Jeżeli *piłkę prowizoryczną* nie uznano za *piłkę w grze* i zostanie znaleziona piłka, która może być oryginalną piłką, gracz musi dołożyć wszelkich racjonalnych starań, aby ją zidentyfikować. Jeżeli gracz tego nie zrobi, *Komitet* może zdyskwalifikować gracza zgodnie z regułą 1.2a, jeżeli uzna, że było to poważne wykroczenie sprzeczne z duchem gry.

R 18.3c: PIŁKA PROWIZORYCZNA ZAGRANA Z MIEJSCA BLIŻEJ DOŁKA NIŻ MIEJSCE PRZYBLIŻONEGO POŁOŻENIA PIŁKI ORYGINALNEJ



- Oryginalna piłka gracza zagrana z obszaru tee może być zgubiona w krzakach, gracz informuje a następnie gra piłkę prowizoryczną, która zatrzymuje się w punkcie A.
- Ponieważ punkt A znajduje się dalej od dołka niż oszacowane miejsce, gdzie znajduje się oryginalna piłka, gracz może zagrać piłkę prowizoryczną z punktu A, bez utraty statusu piłki prowizorycznej.
- Gracz zagrywa piłkę prowizoryczną z punktu A do punktu B.
- Ponieważ punkt B znajduje się bliżej dołka niż oszacowane miejsce oryginalnej piłki, i jeśli gracz zagra piłkę prowizoryczną z punktu B, piłka prowizoryczna staje się piłką w grze z karą uderzenia i odległości.

REGUŁA 19

Piłka nie do zagrania

Cel reguły:
Reguła 19 omawia kilka opcji uwolnienia dla piłki nie do zagrania. Możliwość wyboru opcji, zwykle z jednym uderzeniem karnym, pozwala graczowi wyjść z trudnej sytuacji na polu (z wyjątkiem obszaru kary).

19.1 Gracz może wziąć uwolnienie dla piłki nie do zagrania, gdziekolwiek na polu, z wyjątkiem obszaru kary

Gracz jest jedyną osobą, która może zadecydować, że jego piłka jest nie do zagrania i wziąć uwolnienie z karą, zgodnie z regułą 19.2 lub 19.3.

Uwolnienie dla piłki nie do zagrania dozwolone jest gdziekolwiek na *polu,* **z wyjątkiem** *obszaru kary*.

Jeżeli piłka jest nie do zagrania w *obszarze kary*, jedyną opcją jest uwolnienie z karą zgodnie z regułą 17.

19.2 Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w obszarze głównym lub na putting greenie

Gracz może skorzystać z uwolnienia dla piłki nie do zagrania korzystając z jednej z trzech opcji opisanych w regule 19.2a, b lub c, w każdym przypadku doliczając sobie **jedno uderzenie karne**.

- Gracz może wziąć uwolnienie z *karą uderzenia i odległości,* zgodnie z regułą 19.2a, nawet jeżeli piłka nie została znaleziona i zidentyfikowana.
- **Jednak,** aby wziąć uwolnienie w tył na linii odniesienia zgodnie z regułą 19.2b lub uwolnienie boczne zgodnie z regułą 19.2c, gracz musi znać położenie piłki oryginalnej.

19.2a. Uwolnienie z karą uderzenia i odległości

Gracz może grać piłkę oryginalną lub inną z miejsca wykonania poprzedniego *uderzenia* (zob. reguła 14.6).

19.2b. Uwolnienie do tyłu na linii odniesienia

Gracz może *dropować* piłkę oryginalną lub inną piłkę (zob. reguła 14.3) za miejscem położenia piłki oryginalnej, utrzymując miejsce położenia piłki oryginalnej pomiędzy *dołkiem* a miejscem, gdzie piłka jest *dropowana* (bez ograniczenia jak daleko do tyłu piłka będzie *dropowana*). Miejsce

na linii, gdzie piłka pierwszy raz dotknie ziemi podczas *dropowania* tworzy *obszar uwolnienia* o *długości jednego kija* w dowolnym kierunku od tego punktu, ale z następującymi ograniczeniami.

- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia*:*
  - nie może być bliżej *dołka* niż punkt, gdzie zatrzymała się piłka oryginalna,
  - może być w dowolnym *obszarze pola*,
  - musi być w tym samym *obszarze pola*, którego piłka pierwszy raz dotknęła, gdy była dropowana.

19.2c. Uwolnienie boczne

Gracz może *dropować* piłkę oryginalną lub inną w *bocznym obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- punkt odniesienia*:* położenie piłki oryginalnej. **Jednak,** gdy piłka leży ponad ziemią, np. na drzewie, punktem odniesienia jest miejsce na ziemi bezpośrednio pod piłką.
- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia*:* dwie *długości kija, **ale** z* następującymi ograniczeniami:
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia*:*
  - nie może być bliżej *dołka* niż punkt odniesienia,
  - może być *w* dowolnym *obszarze pola*,
  - jeżeli więcej niż jeden *obszar pola* znajduje się w odległości dwóch *długości kija* od punktu odniesienia, piłka musi zatrzymać się w *obszarze uwolnienia* tego samego *obszaru pola,* którego pierwszy raz dotknęła piłka po *dropowaniu* w *obszarze uwolnienia*.

Zob. reguła 25.4m (dla graczy, którzy używają kołowego urządzenia wspomagającego mobilność reguła 19.2c jest zmodyfikowana tak, aby rozszerzyć boczny obszar uwolnienia do czterech długości kija).

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 19.2: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

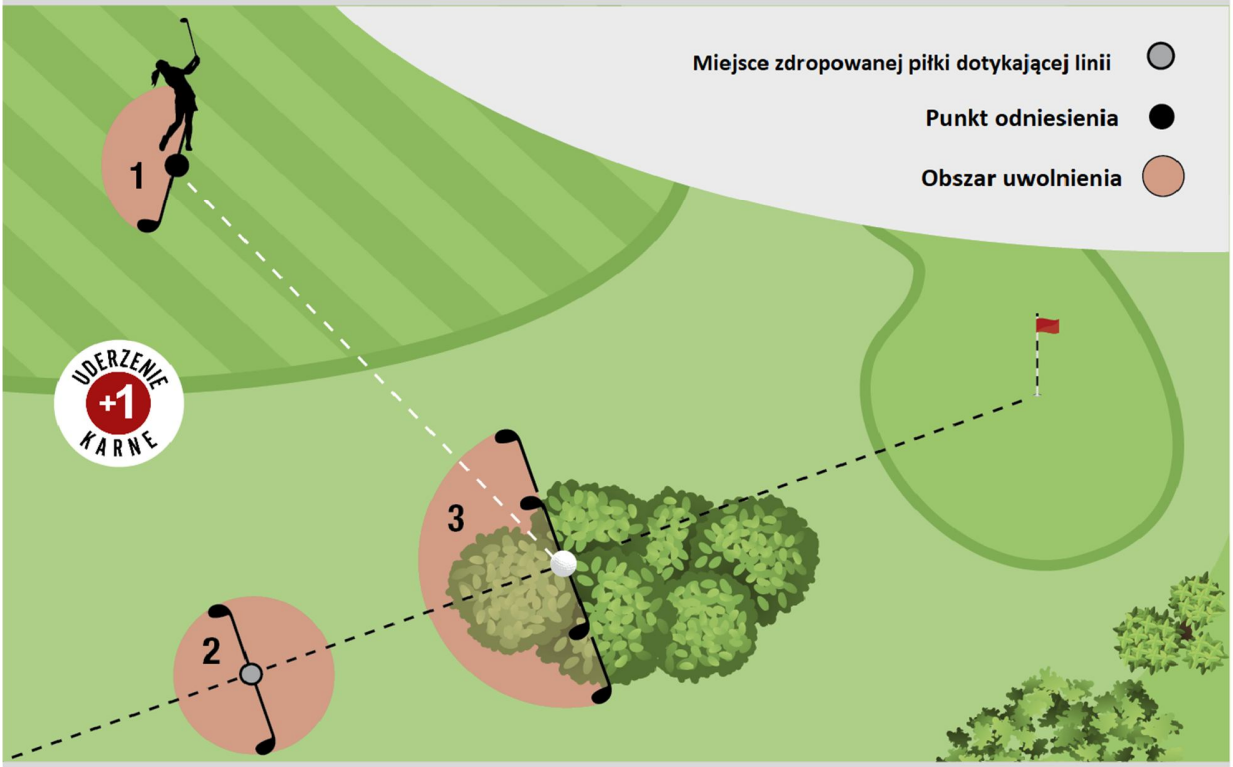
19.3 Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w bunkrze

19.3a. Normalne opcje uwolnienia (kara jednego uderzenia)

Kiedy piłka gracza jest w *bunkrze*:

- gracz może wziąć uwolnienie dla piłki nie do zagrania z **jednym uderzeniem karnym** zgodnie z dowolną opcją określoną w regule 19.2, **z wyjątkiem**, że:
- piłka musi być *dropowana* i zatrzymać się w *bunkrze*, zarówno gdy gracz wziął uwolnienie w tył na linii odniesienia (zob. reguła 19.2b) jaki i uwolnienie boczne (zob. reguła 19.2c).

R 19.2: OPCJE UWOLNIENIA DLA PIŁKI NIE DO ZAGRANIA W OBSZARZE GŁÓWNYM



Gracz decydując, że jego piłka w krzaku jest nie do zagrania ma **trzy opcje**, każda z jednym uderzeniem karnym. Gracz może:

(1) Skorzystać z uwolnienia uderzenia i odległości grając piłkę z obszaru uwolnienia w miejscu poprzedniego uderzenia.

(2) Skorzystać z uwolnienia na linii do tyłu przez dropowanie piłki za miejscem piłki oryginalnej, utrzymując to miejsce piłki oryginalnej pomiędzy dołkiem a miejscem dropowania.

(3) Skorzystać z uwolnienia w bok. Punktem odniesienia dla tego uwolnienia jest miejsce położenia piłki oryginalnej. Piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia nie bliżej dołka niż punkt odniesienia o długości dwóch kijów i zagrana z tego obszaru.

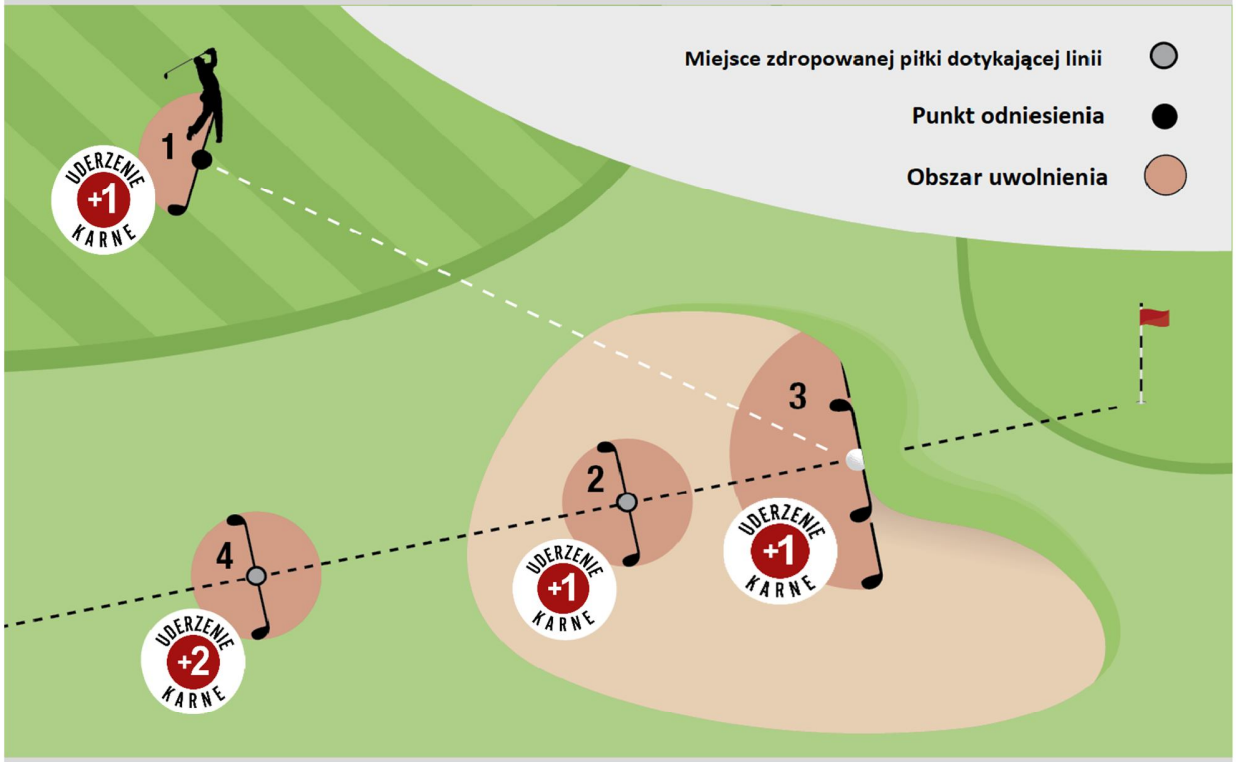
19.3b. Dodatkowa opcja uwolnienia (kara dwóch uderzeń)

Gracz może skorzystać z dodatkowej opcji uwolnienia dla piłki znajdującej się w *bunkrze*, z wyjściem poza *bunkier* w tył na linii zgodnie z regułą 19.2b z **całkowitą karą dwóch uderzeń.**

Zob. reguła 25.4n (dla graczy, którzy używają kołowego urządzenia wspomagającego mobilność, dodatkowa opcja uwolnienia w tył na linii w regule 19.3b ma zredukowaną karę do jednego uderzenia).

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 19.3: *kara główna* zgodnie z regułą 14.7a.

R 19.3: OPCJE UWOLNIENIA DLA PIŁKI NIE DO ZAGRANIA W BUNKRZE



Gracz decydując, że jego piłka w bunkrze jest nie do zagrania ma **cztery opcje:**

(1) Z jednym uderzeniem karnym, gracz może wziąć uwolnienie uderzenia i odległości.
(2) Z jednym uderzeniem karnym, gracz może wziąć uwolnienie do tyłu na linii w bunkrze.
(3) Z jednym uderzeniem karnym, gracz może wziąć uwolnienie w bok w bunkrze.
(4) Z dwoma uderzeniami karnymi, gracz może wziąć uwolnienie do tyłu na linii poza bunkrem.

REGUŁA 20 Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy; orzeczenia sędziego i Komitetu

Cel reguły:
Reguła 20 omawia zasady postępowania graczy podczas rundy, gdy mają wątpliwości związane z interpretacją reguł oraz przedstawia procedury (które są inne w match play i w stroke play) zabezpieczające prawo gracza do otrzymania orzeczenia w późniejszym czasie.

Ta reguła omawia także zadania sędziów uprawnionych do decydowania o faktach i stosowaniu reguł. Orzeczenia sędziego lub Komitetu są wiążące dla wszystkich graczy.

20.1 Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy

20.1a. Gracze muszą unikać nieuzasadnionych opóźnień

Gracze nie mogą w nieuzasadniony sposób opóźniać gry, gdy chcą, podczas *rundy,* uzyskać pomoc w sprawie reguł:

- jeżeli *sędzia* lub *Komitet* nie jest dostępny w rozsądnym czasie, aby pomóc w kwestii reguł, gracz musi sam zdecydować jak postąpić by kontynuować grę,
- gracz może chronić swoje prawa prosząc o rozstrzygnięcie w *match play* (zob. reguła 20.1b(2)) lub grając dwoma piłkami w *stroke play* (zob. reguła 20.1c(3)).

20.1b. Problemy z regułami w match play

(1) **Podejmowanie decyzji poprzez uzgodnienie**. Podczas *rundy*, gracze rozgrywający mecz mogą uzgodnić decyzję dotyczącą reguł:

- uzgodniona decyzja jest ostateczna, nawet jeżeli okaże się, że była niezgodna z regułami, o ile gracze nie uzgodnili ignorowania jakiejś reguły lub kary, o której wiedzieli, że wystąpiła (zob. reguła 1.3b(1)),
- **jednak,** jeżeli dany mecz przebiega w obecności *sędziego*, wówczas musi on reagować w każdej sprawie związanej z regułami, która zwróci jego uwagę (zob. reguła 20.1b(2)), a gracze muszą zastosować się do orzeczenia.

W przypadku nieobecności *sędziego*, jeżeli gracze nie uzgodnią lub mają wątpliwości dotyczące stosowania reguł, jeden z graczy może zażądać orzeczenia zgodnie z regułą 20.1b(2).

(2) **Prośba o wydanie orzeczenia złożona przed zakończeniem meczu**. Gdy gracz chce, aby *sędzia* lub *Komitet* rozstrzygnął zastosowanie reguł w jego grze lub w grze *przeciwnika*, gracz może poprosić o orzeczenie.

Jeżeli *sędzia* lub *Komitet* nie są dostępni w rozsądnym czasie, gracz może wystąpić z wnioskiem o wydanie orzeczenia, powiadamiając o tym *przeciwnika,* że orzeczenie będzie wydane później, gdy sędzia lub *Komitet* będą dostępni.

Jeżeli gracz wystąpi z wnioskiem o wydanie orzeczenia przed rozstrzygnięciem meczu:

- orzeczenie zostanie wydane tylko wtedy, gdy wniosek zostanie złożony w terminie, który zależy od tego, kiedy gracz zdał sobie sprawę z faktów powodujących problem z regułami:
  - gracz uświadomił sobie fakty zanim jeden z graczy rozpoczął ostatni dołek meczu. Gdy gracz uświadomił sobie fakty zanim którykolwiek z graczy rozpoczął ostatni dołek, wniosek o wydanie orzeczenia musi być przedstawiony zanim którykolwiek z graczy wykona *uderzenie* rozpoczynające kolejny dołek.
  - gracz uświadomił sobie fakty podczas lub po zakończeniu ostatniego dołka meczu. Wniosek o wydanie orzeczenia musi być przedstawiony zanim wynik meczu będzie ostateczny (zob. reguła 3.2a(5)).
- jeżeli gracz nie złoży wniosku w tym terminie, orzeczenie nie będzie wydane przez *sędziego* lub *Komitet,* a rezultat gry na danym dołku (dołkach) będzie obowiązywał nawet wtedy, gdy reguły były zastosowane w niewłaściwy sposób.

Jeżeli gracz wystąpił z wnioskiem o wydanie orzeczenia dotyczącego wcześniejszego dołka, orzeczenie będzie wydane tylko wtedy, gdy będą spełnione trzy poniższe warunki:

- *przeciwnik* naruszył regułę 3.2d(1) (podając niewłaściwą liczbę wykonanych uderzeń) lub regułę 3.2d(2) (nie podając graczowi informacji o karze),
- wystąpienie z wnioskiem oparte jest na faktach, o których gracz nie był poinformowany, zanim którykolwiek z graczy wykonał uderzenie rozpoczynające rozgrywany dołek lub, jeżeli pomiędzy dołkami, dołek właśnie został zakończony,
- i po uświadomieniu sobie faktów, gracz wystąpił z wnioskiem o wydanie orzeczenia w terminie (jak przedstawiono powyżej).

(3) Wniosek o wydanie orzeczenia przedstawiony po końcowym wyniku meczu. Kiedy gracz przedstawi wniosek o wydanie orzeczenia po końcowym wyniku meczu:

- *Komitet* przedstawi graczowi orzeczenie tylko wtedy, gdy dwa poniższe warunki będą spełnione:
  - wystąpienie z wnioskiem oparte jest na faktach, o których gracz nie wiedział przed końcowym wynikiem meczu,
  - i *przeciwnik* naruszył regułę 3.2d(1) (podając niewłaściwą liczbę wykonanych uderzeń) lub regułę 3.2d(2) (nie podając graczowi informacji o karze) i dowiedział o tym naruszeniu przed końcowym wynikiem meczu,
- nie ma ograniczeń czasowych na wydanie takiego orzeczenia.

(4) **Gra dwoma piłkami jest niedozwolona**. Graczowi, który nie jest pewny właściwej procedury w meczu nie wolno grać dołka dwoma piłkami. Taka procedura obowiązuje tylko w *stroke play* (zob. reguła 20.1c).

20.1c. Problemy z regułami w stroke play

(1) **Nie można podejmować decyzji w sprawie reguł przez uzgodnienie**. Jeżeli *sędzia* lub *Komitet* nie są dostępni w rozsądnym czasie, aby pomóc w rozwiązaniu problemu z regułami:

- gracze zachęcani są do wzajemnej pomocy w interpretacji reguł, **ale** nie mają prawa do rozstrzygnięć na drodze porozumienia i każde takie osiągnięte porozumienie nie jest wiążące dla żadnego gracza, *sędziego* ani *Komitetu*,
- gracz powinien zgłosić *Komitetowi* wszelkie problemy z regułami przed oddaniem swojej *karty wyników*.

(2) **Gracze powinni chronić innych graczy w zawodach**. W celu ochrony interesów wszystkich graczy:

- jeżeli gracz wie lub jest przekonany, że inny gracz naruszył lub mógł naruszyć reguły, a drugi gracz nie zauważa tego faktu lub ignoruje go, to gracz powinien o tym powiedzieć innemu graczowi, *markerowi* gracza, *sędziemu* lub *Komitetowi*,
- należy to zrobić niezwłocznie po tym, gdy gracz dowie się o problemie i nie później niż przed oddaniem przez drugiego gracza jego *karty wyników*, chyba że było to niemożliwe.

Jeżeli gracz tak nie postąpi, *Komitet* może go zdyskwalifikować zgodnie z regułą 1.2a, jeżeli oceni, że było to poważne naruszenie, sprzeczne z duchem gry.

(3) **Granie dwoma piłkami, gdy nie wiadomo jak postąpić**. Gracz, który nie jest pewien prawidłowej procedury w czasie rozgrywania dołka, może bez kary zakończyć dołek dwoma piłkami:

- gracz musi podjąć decyzję o graniu dwoma piłkami po wystąpieniu wątpliwej sytuacji i przed wykonaniem *uderzenia*,
- gracz powinien wybrać piłkę, która będzie się liczyć, jeżeli reguły pozwolą na użycie danej procedury dla tej piłki, informując o tym wyborze swojego *markera* lub innego gracza, przed wykonaniem *uderzenia*,
- jeżeli gracz nie dokona wyboru w określonym czasie, to piłka zagrana jako pierwsza będzie domyślnie uważana za wybraną piłkę,
- gracz musi przedstawić fakty dotyczące zaistniałej sytuacji *Komitetowi* przed oddaniem *karty wyników,* nawet jeżeli wyniki będą takie same dla dwóch piłek - gracz zostanie **zdyskwalifikowany,** jeżeli tego nie zrobi.
- jeżeli gracz wykonał *uderzenie* przed decyzją o grze drugą piłką:

- w tym przypadku nie można zastosować tej reguły i liczy się wynik uzyskany piłką zagraną przed decyzją o grze drugą piłką,
- **jednak** gracz nie otrzymuje kary za granie drugą piłką.

Druga piłka zagrana zgodnie z tą regułą nie jest *piłką prowizoryczną* według reguły 18.3.

(4) **Decyzja Komitetu o wyniku na dołku.** Gdy gracz gra dwoma piłkami zgodnie z pkt. (3), *Komitet* zdecyduje o wyniku gracza na dołku w następujący sposób:

- wynik uzyskany wybraną piłką (przez gracza lub domyślnie) obowiązuje, jeżeli reguły pozwalają na zastosowanie wybranej procedury dla tej piłki.
- jeżeli reguły nie zezwalają na zastosowanie wybranej procedury dla tej piłki, liczy się wynik uzyskany drugą piłką, jeżeli reguły pozwalają na zastosowanie procedury wybranej dla drugiej piłki.
- jeżeli reguły nie zezwalają na zastosowane procedury dla żadnej z piłek, to liczy się wynik uzyskany wybraną piłką (przez gracza lub domyślnie) chyba, że wystąpiło *poważne naruszenie* podczas gry tą piłką z *niewłaściwego miejsca*, wówczas liczy się wynik uzyskany drugą piłką.
- jeżeli wystąpiło *poważne naruszenie* podczas gry obiema piłkami z *niewłaściwego miejsca*, to gracz jest **zdyskwalifikowany**.
- wszystkie *uderzenia* wykonane nieliczoną piłką (w tym *uderzenia* wykonane i karne) nie liczą się do wyniku gracza na tym dołku.

„Reguły zezwalają na zastosowaną procedurę" oznacza, że: (a) oryginalna piłka była grana tak jak leży, a granie stamtąd było dozwolone, lub (b) zagrana piłka, była wprowadzona do gry zgodnie z odpowiednią procedurą, we właściwy sposób i z właściwego miejsca.

20.2 Orzeczenia w sprawach związanych z regułami

20.2a. Orzeczenia sędziego

Sędzia jest osobą wyznaczoną przez *Komitet* do decydowania w sprawie faktów i stosowania reguł. *Sędzia* może uzyskać pomoc *Komitetu* przed wydaniem orzeczenia.

Gracz musi stosować się do orzeczeń *sędziego* w sprawie faktów lub sposobu stosowania reguł.

Gracz nie może odwoływać się od orzeczenia *sędziego* do *Komitetu*, ale po wydaniu orzeczenia *sędzia* może:

- poprosić o drugą opinię innego *sędziego*,
- lub zwrócić się do *Komitetu* o ponowne rozpatrzenie,

ale powyższe działania nie są wymagane.

Decyzja *sędziego* jest ostateczna, jeżeli *sędzia* w wyniku pomyłki pozwoli graczowi na naruszenie reguły, wtedy gracz nie zostanie ukarany. **Jednak,** gdy błędne orzeczenie *sędziego* lub *Komitetu* zostanie poprawione, zob. reguła 20.2d.

20.2b. Orzeczenia Komitetu

Gdy nie ma *sędziego,* aby wydał orzeczenie lub kiedy *sędzia* przekazuje orzekanie do *Komitetu*:

- orzeczenie będzie wydane przez *Komitet*,
- i orzeczenie *Komitetu* będzie ostateczne.

Jeżeli *Komitet* nie może podjąć decyzji, to może zwrócić się o wydanie decyzji do Komitetu Reguł gry w golfa R&A, którego decyzja będzie ostateczna.

20.2c. Stosowanie standardu „gołym okiem" podczas korzystania z dowodów wideo.

Kiedy *Komitet* wydaje orzeczenie w oparciu o ustalone fakty, wykorzystanie dowodów jest ograniczone do standardu „gołym okiem":

- jeżeli fakty przedstawione w materiale filmowym nie mogły być zauważone „gołym okiem", to zostaną one odrzucone, nawet jeżeli będzie to oznaczać naruszenie reguły,
- **jednak,** nawet gdy dowody filmowe zostaną odrzucone zgodnie ze standardem „gołym okiem", naruszenie reguły będzie można nadal ustalić, jeżeli gracz był świadomy faktów powodujących naruszenie (np. gdy gracz czuł, że kij dotyka piasku w *bunkrze,* nawet jeżeli nie można zobaczyć tego gołym okiem).

20.2d. Błędne orzeczenia i błędy administracyjne

(1) **Błędne orzeczenia**. Błędne orzeczenie wystąpi, gdy *sędzia* lub *Komitet* próbowali zastosować reguły, ale zrobili to w niewłaściwy sposób. Przykłady błędnych orzeczeń obejmują:

- zastosowanie niewłaściwej kary lub nienałożenie jej w ogóle,
- zastosowanie niewłaściwej reguły lub reguły, która nie istnieje,
- błędną interpretację reguły i jej niewłaściwe zastosowanie.

Jeżeli później orzeczenie *sędziego* lub *Komitetu* okaże się błędne, orzeczenie będzie można poprawić, gdy dopuszczają to reguły. Jeżeli będzie na to za późno błędne orzeczenie pozostaje w mocy.

Jeżeli gracz podejmie działanie naruszające regułę w wyniku uzasadnionego niezrozumienia instrukcji *sędziego* lub *Komitetu* podczas *rundy* lub w czasie zatrzymania gry, zgodnie z regułą 5.7a (np. podnoszenie *piłki w grze,* kiedy nie pozwalają na to reguły), kara nie występuje, a instrukcja potraktowana jest jako błędne orzeczenie.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 6C (co *Komitet* powinien zrobić, gdy wydano niewłaściwe orzeczenie).

(2) **Błędy administracyjne**. Błąd administracyjny jest błędem proceduralnym związanym z administracją rozgrywek i nie ma limitu czasu na naprawienie takiego błędu, nawet po ustaleniu ostatecznego wyniku meczu lub po zakończeniu rozgrywek *stroke play*. Błąd administracyjny to coś innego niż błędne orzeczenie. Przykłady błędów administracyjnych obejmują:

- błędne obliczenie wyniku remisowego w *stroke play*,
- błędne obliczenie handicapu skutkujące wygraniem turnieju przez niewłaściwego gracza,
- przyznanie nagrody niewłaściwemu graczowi, gdy nie opublikowano wyniku zwycięzcy.

W takich sytuacjach należy naprawić błąd i odpowiednio skorygować wyniki zawodów.

20.2e. Dyskwalifikacja graczy, gdy wynik meczu lub zawodów jest ostateczny

(1) **Match play**. Nie ma ograniczenia czasowego na zdyskwalifikowanie gracza zgodnie z regułą 1.2 (poważne wykroczenie) lub regułą 1.3b(1) (celowe nie zastosowanie kary, bądź uzgodnienie z innym graczem zignorowania reguły lub kary, o której wystąpieniu wiedzieli).

Można to zrobić nawet wtedy, gdy wynik meczu jest ostateczny (zob. reguła 3.2a(5)).

Kiedy *Komitet* powinien wydać orzeczenie po otrzymaniu złożonego wniosku, gdy wynik meczu jest ostateczny, zob. reguła 20.1b(3).

(2) **Stroke play**. Zazwyczaj kara nie może być nałożona lub poprawiona po zamknięciu zawodów *stroke play,* czyli:

- gdy końcowy wynik zawodów stanie się ostateczny w sposób określony przez *Komitet,*
- lub w kwalifikacjach *stroke play* poprzedzających *match play*, gdy gracz wykonał uderzenie z *obszaru tee* rozpoczynając swój pierwszy mecz.

Jednak gracz musi zostać **zdyskwalifikowany** nawet po zamknięciu zawodów, jeżeli:

- zapisał wynik na dowolnym dołku niższy od rzeczywiście uzyskanego. **Wyjątkowo** gracz nie zostanie zdyskwalifikowany, jeżeli niższy wynik wynikał z nieuwzględnienia jednego lub więcej uderzeń karnych, o których gracz nie wiedział przed zamknięciem zawodów (zob. reguła 3.3b(3)),
- wiedział przed zamknięciem zawodów, że wystąpiło naruszenie jakiejś reguły skutkujące karą dyskwalifikacji, lub
- uzgodnił z innym graczem ignorowanie dowolnej reguły lub kary, której był świadomy (zob. reguła 1.3b(1)).

Komitet może też zdyskwalifikować gracza zgodnie z regułą 1.2 (poważne wykroczenie) po zamknięciu zawodów.

20.2f. Nieuprawniony gracz

Nie ma limitu czasowego na poprawianie wyników zawodów, gdy gracz, który brał w nich

udział nie spełnia warunków zgodnie z Regulaminem zawodów. Stosuje się to nawet po ostatecznym wyniku meczu lub po zakończeniu zawodów *stroke play.*

W takich okolicznościach gracz jest traktowany tak, jakby nie brał udziału w zawodach, w przeciwieństwie do dyskwalifikacji, a wyniki zawodów są odpowiednio korygowane.

20.3 Sytuacje nie omawiane przez reguły

Sytuacje nie omawiane przez reguły będą rozstrzygane przez *Komitet*:

- biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności,
- w sposób rozsądny, sprawiedliwy i zgodny z traktowaniem podobnych sytuacji w regułach.

REGUŁA 21

Inne formaty gry indywidualnej w stroke play i match play

Cel reguły:
Reguła 21 omawia cztery inne formaty gry indywidualnej, w tym trzy formaty stroke play, w których punktacja różni się od zwykłego formatu stroke play: stableford (punkty przyznawane na każdym dołku); maximum score (punkty na każdym dołku ograniczone do maksymalnej wartości); i par/bogey (wyniki match play na każdym dołku).

21.1 Stableford

21.1a. Ogólnie o stableford

Stableford jest formatem *stroke play*, w którym:

- wynik gracza lub wynik *strony* na dołku zależy od otrzymanych punktów po porównaniu liczby *uderzeń* na dołku (wliczając w to *uderzenia* wykonane i karne) z wcześniej ustalonym przez *Komitet* wynikiem końcowym dla dołka,
- zwycięzcą zawodów jest gracz lub *strona*, która uzyska największą liczbę punktów we wszystkich *rundach*.

W zawodach obowiązują reguły dla *stroke play* zapisane w regułach 1-20, ze zmianami wprowadzonymi w regułach szczególnych. Reguła 21.1 dotyczy:

- zawodów scratch (brutto), ale może być stosowana również w zawodach handicapowych,
- i gry indywidualnej, ale może być zastosowana również w grze z *partnerami*, zgodnie z regułą 22 (*foursomes*) i 23 (*fourball*), oraz w zawodach drużynowych zgodnie z regułą 24.

21.1b. Punktacja w stableford

(1) **Jak przyznawane są punkty**. Punkty są przyznawane za każdy dołek przez porównanie liczby uderzeń z ustalonym wynikiem dla dołka, którym jest par, chyba że *Komitet* ustali inną stałą wartość:

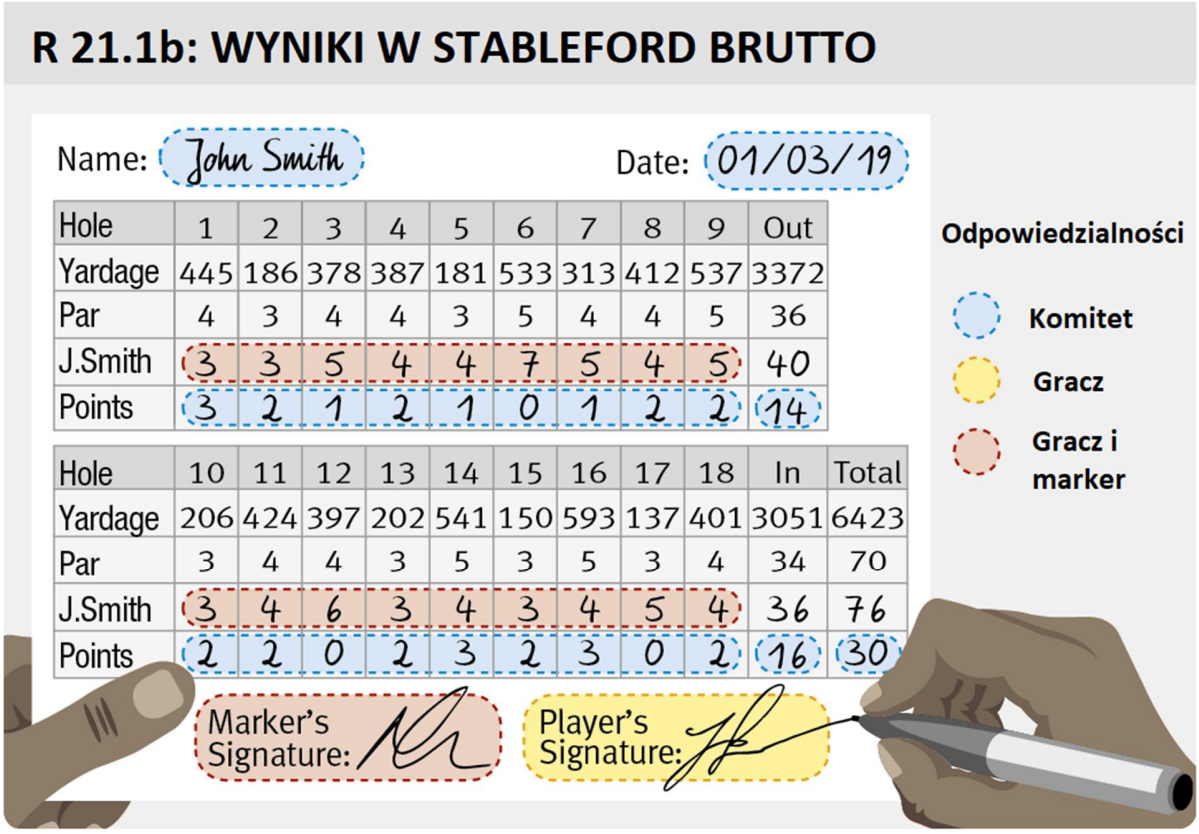
Wynik rozegranego dołka	Punkty
Więcej niż jedno uderzenie powyżej ustalonego wyniku docelowego lub brak wyniku na karcie	0
Jedno uderzenie powyżej ustalonego wyniku docelowego	1
Ustalony wynik docelowy	2
Jedno uderzenie poniżej ustalonego wyniku docelowego	3
Dwa uderzenia poniżej ustalonego wyniku docelowego	4

Trzy uderzenia poniżej ustalonego wyniku docelowego	5
Cztery uderzenia poniżej ustalonego wyniku docelowego	6

Gracz, który z jakiegokolwiek powodu, nie zakończył dołka zgodnie z regułami, otrzymuje zero punktów na dołku.

Aby poprawić tempo gry, gracze są zachęcani do przerwania gry na dołku, gdy ich wynik wynosi zero punktów.

Dołek jest zakończony, gdy gracz *wbije piłkę do dołka*, postanowi go nie kończyć lub gdy jego wynik wynosi zero.



(2) **<u>Zapisany wynik na każdym dołku.</u>** Aby spełnić wymagania reguły 3.3b dotyczące zapisywania wyniku dla dołka na *karcie wyników*:

- <u>jeżeli dołek jest zakończony przez wbicie piłki do dołka</u>:
  - <u>gdy wynik zapewnia uzyskanie punktów</u> - na *karcie wyników* musi być wynik,
  - <u>gdy wynik zapewnia zero punktów</u> - na *karcie wyników* nie ma wpisanego wyniku lub wpisany wynik daje zero punktów,

- jeżeli dołek jest zakończony bez wbicia piłki do dołka. Jeżeli gracz nie *wbije piłki do dołka* zgodnie z regułami, na *karcie wyników* nie musi być wpisany wynik lub może być wpisany wynik dający zero punktów.

Komitet jest odpowiedzialny za przeliczenie punktów otrzymanych na każdym dołku, a w zawodach handicapowych za zastosowanie uderzeń handicapowych do wprowadzonego wyniku na każdym dołku, przed wyliczeniem liczby punktów.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5A(5) (Regulamin zawodów może zachęcać ale nie wymagać od graczy wpisywania wyników punktowych na każdym dołku na karcie wyników).

21.1c. Kary w stableford

Wszystkie kary, które występują w *stroke play* stosuje się również w *stableford,* **z wyjątkiem** gdy gracz, który naruszy jedną z poniższych pięciu reguł nie jest zdyskwalifikowany, **ale** otrzymuje **zero punktów** na dołku, na którym wystąpiło naruszenie:

- niezakończenie dołka (nie wbito *piłki do dołka*) zgodnie z regułą 3.3c,
- nienaprawienie błędu zagrania spoza *obszaru tee* podczas rozpoczęcia dołka (zob. reguła 6.1b(2)),
- nienaprawienie błędu zagrania *niewłaściwą piłką* (zob. reguła 6.3c),
- nienaprawienie błędu zagrania z *niewłaściwego miejsca,* gdy było to *poważne naruszenie reguł* (zob. reguła 14.7b),
- lub nienaprawienie błędu wykonania *uderzenia* w niewłaściwej kolejności (zob. reguła 22.3).

Jeżeli gracz naruszył inną regułę z karą dyskwalifikacji, to zostaje **zdyskwalifikowany**.

Po uwzględnieniu wszystkich uderzeń karnych, wynik *stableford* gracza na dołku nie może być niższy niż zero punktów.

21.1d. Wyjątek do reguły 11.2 w stableford

Reguła 11.2 nie ma zastosowania w następującej sytuacji:

Jeżeli poruszająca się piłka gracza musi wpaść *do dołka,* aby gracz zdobył jeden punkt na dołku i ktoś celowo odbije lub zatrzyma piłkę w momencie, gdy nie ma najmniejszej szansy, aby trafiła *do dołka*, to nie ma kary dla tej osoby, a gracz otrzymuje zero punktów na dołku.

21.1e. Kiedy kończy się runda w stableford

Runda zostaje zakończona, gdy gracz:

- *wbije piłkę do dołka* na swoim ostatnim dołku (wraz z naprawieniem błędu, np. zgodnie z regułą 6.1 lub 14.7b),

- lub wybierze *niewbijanie piłki* na ostatnim dołku lub już nie może uzyskać więcej niż zero punktów na tym dołku.

21.2 Maximum score

21.2a. Ogólnie o maximum score

Maximum score jest formą gry stroke play, w którym wynik gracza lub wynik *strony* na dołku nie może przekroczyć maksymalnej wartości ustalonej przez *Komitet*, np. dwa razy par, par plus 5 lub double bogey netto.

W zawodach obowiązują reguły dla *stroke play* zapisane w regułach 1-20, ze zmianami wprowadzonymi w regułach szczególnych. Reguła 21.2 obowiązuje w przypadku:

- zawodów scratch (brutto), ale może być stosowana również w zawodach handicapowych,
- i gry indywidualnej, ale może być stosowana również w grze z *partnerami*, zgodnie z regułą 22 (*foursomes*) i 23 (*fourball*), oraz w zawodach drużynowych zgodnie z regułą 24.

21.2b. Punktacja w maximum score

(1) **Wynik gracza na dołku.** Wynik gracza na dołku zależy od liczby uderzeń (wliczając *uderzenia* wykonane i karne), **z wyjątkiem** gdy gracz uzyska tylko maksymalny wynik, nawet gdy jego rzeczywisty wynik przekracza maksymalną wartość.

Gracz, który z jakiegoś powodu nie zakończył *dołka* zgodnie z regułami, otrzymuje maksymalny wynik na dołku.

Aby poprawić tempo gry, gracze są zachęcani do przerwania gry na dołku, gdy ich wynik osiągnie maksimum.

Dołek jest zakończony, gdy gracz *wbije piłkę do dołka*, postanowi go nie kończyć lub gdy jego wynik osiągnie maksimum.

(2) **Zapisany wynik dla każdego dołka.** Aby spełnić wymagania reguły 3.3b dotyczące wpisywania wyników na *karcie wyników*:

- gdy dołek został zakończony przez wbicie piłki do dołka:
  - gdy wynik jest niższy niż maksimum - na *karcie wyników* musi widnieć rzeczywisty wynik,
  - gdy wynik jest taki sam lub wyższy od maksymalnego - na *karcie wyników* musi być wpisany albo wynik maksymalny albo wyższy od maksymalnego albo brak wpisanego wyniku.
- jeżeli dołek został zakończony bez wbicia piłki do dołka. Jeżeli gracz nie *wbije piłki do dołka* zgodnie z regułami, na *karcie wyników* nie musi być wpisany wynik lub może być wpisany wynik maksymalny lub wyższy niż maksymalny.

Komitet jest odpowiedzialny za wyrównanie wyniku gracza do maksimum na tych dołkach, na których na *karcie wyników* brak jest wpisanego wyniku lub wynik jest wyższy od maksymalnego, a w zawodach handicapowych za zastosowanie uderzeń handicapowych.

21.2c. Kary w maximum score

Wszystkie kary, które występują w *stroke play* mają zastosowanie w formacie *maximum score*, **z wyjątkiem** gdy gracz, który naruszył jedną z tych pięciu reguł nie jest zdyskwalifikowany, **ale** otrzymuje **wynik maksymalny** na dołku, na którym naruszenie miało miejsce:

- *niezakończenie dołka* zgodnie z regułą 3.3c,
- nienaprawienie błędu zagrania spoza *obszaru tee* podczas rozpoczęcia dołka (zob. reguła 6.1b(2)),
- nienaprawienie błędu zagrania *niewłaściwą piłką* (zob. reguła 6.3c),
- nienaprawienie błędu zagrania z *niewłaściwego miejsca,* gdy było to *poważne naruszenie reguł* (zob. reguła 14.7b),
- lub nienaprawienie błędu wykonania *uderzenia* w niewłaściwej kolejności (zob. reguła 22.3).

Jeżeli gracz naruszył inną regułę z karą dyskwalifikacji, to zostaje **zdyskwalifikowany**.

Po zastosowaniu *uderzeń* karnych, wynik gracza na dołku nie może być wyższy od maksymalnego wyniku ustalonego przez *Komitet*.

21.2d. Wyjątek do reguły 11.2 w maximum score

Reguła 11.2 nie ma zastosowania w następujące sytuacji:

Jeżeli poruszająca się piłka gracza musi *wpaść do dołka,* aby wynik był niższy niż wynik maksymalny na dołku i ktoś celowo odbije lub zatrzyma piłkę w momencie, gdy nie ma żadnych szans, aby *piłka wpadła do dołka*, wtedy ta osoba nie otrzymuje żadnej kary a wynik gracza jest wynikiem maksymalnym na tym dołku.

21.2e. Kiedy w maximum score kończy się runda

Runda zostaje zakończona, gdy gracz:

- *wbije piłkę do dołka* na swoim ostatnim dołku (wraz z naprawieniem błędu, np. zgodnie z regułą 6.1 lub 14.7b),
- lub nie zakończy *dołka* na ostatnim dołku lub osiągnie maksymalny wynik na dołku.

21.3 Par/Bogey

21.3a. Ogólnie o par/bogey

Par/Bogey jest formatem *stroke play*, w którym stosuje się punktację taką jak w *match play*:

- gracz lub *strona* wygrywa lub przegrywa dołek kończąc go mniejszą liczbą uderzeń lub większą liczbą uderzeń niż ustalona przez *Komitet* liczba uderzeń na tym dołku,
- zawody wygrywa gracz lub *strona* z największą liczbą wygranych dołków w stosunku do dołków przegranych (czyli dodajemy wygrane dołki i odliczamy dołki przegrane).

W zawodach obowiązują reguły dla *stroke play* zapisane w regułach 1-20, ze zmianami wprowadzonymi w regułach szczególnych. Reguła 21.3 obowiązuje w przypadku:

- zawodów scratch (brutto), ale może być stosowana również w zawodach handicapowych,
- i gry indywidualnej, ale może być stosowana w grze z *partnerami*, zgodnie z regułą 22 (*foursomes*) i 23 (*fourball*)), oraz w zawodach drużynowych zgodnie z regułą 24.

21.3b. Punktacja w par/bogey

(1) **Kiedy dołek jest wygrany lub przegrany**. Obowiązuje punktacja tak jak w *match play*, porównuje się liczbę uderzeń gracza (wliczając *uderzenia* wykonane i karne) na dołkach wygranych lub przegranych z ustaloną przez *Komitet* (zwykle par lub bogey) liczbą uderzeń na tym dołku:

- jeżeli wynik gracza jest niższy niż ustalony wynik - gracz wygrywa dołek,
- jeżeli wynik gracza jest taki sam jak ustalony wynik - dołek jest zremisowany (inaczej dzielony),
- jeżeli wynik gracza jest wyższy niż ustalony wynik lub brak jest zapisanego wyniku - gracz przegrywa dołek.

Gracz, który z jakiegoś powodu nie zakończył *dołka* zgodnie z regułami, przegrywa dołek.

Aby poprawić tempo gry, gracze są zachęcani do przerwania gry na dołku, gdy ich wynik jest wyższy niż ustalony dla tego dołka (gdyż i tak dołek jest przegrany).

Dołek jest zakończony, gdy gracz *wbije piłkę do dołka*, postanowi go nie kończyć lub gdy wynik jest wyższy niż ustalony dla tego dołka.

(2) **Wynik wpisany na każdym dołku.** Aby spełnić wymagania reguły 3.3b dotyczące wpisywania wyników na *karcie wyników*:

- jeżeli dołek jest zakończony przez wbicie piłki do dołka:
  - gdy wynik wskazuje, że dołek jest wygrany lub zremisowany - *karta wyników* musi przedstawiać rzeczywisty wynik,
  - gdy wynik wskazuje, że dołek jest przegrany - *karta wyników* musi przedstawiać brak wyniku lub dowolny wynik wskazujący, że dołek jest przegrany,
- jeżeli dołek jest zakończony bez wbicia piłki do dołka. Jeżeli gracz nie *wbije piłki do dołka* zgodnie z regułami, na *karcie wyników* może brakować wyniku lub może być zapisany dowolny wynik wskazujący, że dołek jest przegrany.

Komitet jest odpowiedzialny za decyzję, czy gracz wygrał, przegrał czy zremisował dołek, a w zawodach handicapowych za zastosowanie, uderzeń handicapowych, do zapisanego na każdym dołku wyniku, przed decyzją o wyniku na dołku.

Wyjątek – nie ma kary, gdy nie ma wpływu na wynik na dołku: jeżeli gracz odda *kartę wyników* z niższym wynikiem na dołku niż rzeczywiście osiągnął, ale to nie wpływa na wygranie, przegranie lub zremisowanie dołka, to nie ma kary zgodnie z regułą 3.3b.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5A(5) (Regulamin zawodów może zalecać, ale nie wymagać od zawodników, aby wpisywali wynik dołka na karcie wyników).

21.3c. Kary w par/bogey

Wszystkie kary, które występują w *stroke play* mają zastosowanie w formacie *par/bogey*, **z wyjątkiem,** gdy gracz, który naruszył jedną z tych pięciu reguł nie jest zdyskwalifikowany, **ale przegrywa dołek**, na którym wystąpiło naruszenie:

- *niezakończenie dołka* zgodnie z regułą 3.3c,
- nienaprawienie błędu zagrania spoza *obszaru tee* podczas rozpoczęcia dołka (zob. reguła 6.1b(2)),
- nienaprawienie błędu zagrania *niewłaściwą piłką* (zob. reguła 6.3c),
- nienaprawienie błędu zagrania z *niewłaściwego miejsca,* gdy było to *poważne naruszenie reguł* (zob. reguła 14.7b),
- lub nienaprawienie błędu wykonania *uderzenia* w niewłaściwej kolejności (zob. reguła 22.3).

Jeżeli gracz naruszył inną regułę z karą dyskwalifikacji, to zostaje **zdyskwalifikowany**.

Po uwzględnieniu wszystkich *uderzeń* karnych, wynik gracza na dołku nie może być gorszy niż strata dołka.

21.3d. Wyjątek do reguły 11.2 w par/bogey

Reguła 11.2 nie ma zastosowania w następującej sytuacji:

Jeżeli poruszająca się piłka gracza musi wpaść *do dołka*, aby gracz zremisował dołek i ktoś celowo odbije lub zatrzyma piłkę w momencie, gdy nie ma najmniejszej szansy, aby trafiła *do dołka*, to nie ma kary dla tej osoby, a gracz przegrywa dołek.

21.3e. Kiedy w par/bogey kończy się runda

Runda gracza zostaje zakończona, gdy gracz:

- wbije *piłkę do dołka* na swoim ostatnim dołku (wraz z naprawianiem błędu np. zgodnie z regułą 6.1 lub 14.7b),
- lub nie zakończy *dołka* na ostatnim dołku lub przegra ostatni dołek.

21.4 Threeball match play

21.4a. Ogólnie o threeball match play

Threeball match play jest formatem *match play,* w którym:

- każdy z trzech graczy gra w tym samym czasie indywidualny mecz przeciwko każdemu z dwóch pozostałych graczy,
- i każdy gracz gra jedną piłką, która liczy się w obu jego meczach.

Reguły dla *match play* zawarte w regułach 1-20 dotyczą trzech indywidualnych meczy, **z wyjątkiem** zastosowania poniższych szczególnych reguł do dwóch sytuacji, w których zastosowanie reguł w jednym meczu mogłoby być sprzeczne ze stosowaniem ich w drugim meczu.

21.4b. Gra poza kolejnością

Jeżeli gracz zagra poza kolejnością w meczu, *przeciwnik*, który powinien grać pierwszy może unieważnić to *uderzenie* zgodnie z regułą 6.4a(2).

Jeżeli gracz zagra poza kolejnością w obu meczach, każdy *przeciwnik* może zdecydować czy unieważnić to *uderzenie* w swoim meczu z graczem.

Jeżeli *uderzenie* gracza jest *unieważnione* w jednym meczu:

- gracz musi kontynuować grę piłką oryginalną w drugim meczu.
- oznacza to, że gracz musi zakończyć dołek grając oddzielnymi piłkami w obu meczach.

21.4c. Piłka lub znacznik podniesiony lub przemieszczony przez jednego z przeciwników.

Jeżeli *przeciwnik* otrzyma **karę jednego uderzenia** za podniesienie piłki gracza lub *znacznika* lub spowoduje *przemieszczenie* piłki lub *znacznika* według reguły 9.5b lub 9.7b, to kara jest naliczana w meczu, w którym gra z tym graczem.

Przeciwnik nie otrzymuje kary w meczu z innym graczem.

21.5 Inne formaty gry w golfa

Chociaż tylko niektóre formaty gry są specjalnie omówione przez reguły 3, 21, 22 i 23, to można również grać w innych formatach, takich jak scramble i greensome.

Reguły mogą być tak dostosowane, aby umożliwić grę w tych i innych formatach.
Zob. Procedury Komitetu, rozdział 9 (rekomendowany sposób dostosowania reguł do innych popularnych formatów gry).

REGUŁA 22 Foursomes (znany jako „uderzanie naprzemienne”)

Cel reguły

Reguła 22 omawia format foursomes (rozgrywany zarówno w match play jak i w stroke play), w którym dwóch partnerów bierze udział w zawodach jako strona, naprzemiennie wykonując uderzenia jedną piłką. Reguły dla tego formatu gry są zasadniczo takie same jak dla gry pojedynczej. Wyjątkiem jest wymaganie, aby partnerzy naprzemiennie rozpoczynali dołek z tee i naprzemiennie wykonywali uderzenia podczas rozgrywania dołka.

22.1 Ogólnie o foursomes

Foursomes (znany także jako uderzanie naprzemienne) jest formatem drużynowym (*match play* lub *stroke play*), w którym dwóch *partnerów* bierze udział w zawodach jako *strona*, uderzając naprzemiennie jedną piłkę na każdym dołku.

W tym formacie gry obowiązują wszystkie reguły 1-20, (w którym *strona* grająca jedną piłką będzie traktowana tak samo jak pojedynczy gracz), zmodyfikowane przez te poniższe reguły.

Odmianą tego formatu w *match play* jest *threesome*, gdy jeden gracz gra przeciwko *stronie* złożonej z dwóch *partnerów* grających naprzemiennie zgodnie z poniższymi regułami.

22.2 Każdy partner może występować jako strona

Ponieważ obaj *partnerzy,* grając jedną piłką, biorą udział w zawodach jako *strona*:

- każdy *partner* może wykonać dozwolone działanie dla *strony* przed *uderzeniem*, takie jak *zaznaczenie* położenia piłki i podniesienie jej, *odłożenie*, *dropowanie* i kładzenie piłki, bez względu na to, który *partner* ma grać w tym momencie dla *strony*,
- *partner* i jego *caddie* mogą pomóc drugiemu *partnerowi* w dowolny sposób, w jaki może pomóc *caddie* drugiego *partnera* (np. udzielanie i proszenie o *poradę* i podjęcie innych działań dozwolonych przez regułę 10), **ale** nie mogą udzielić pomocy, której *caddie partnera* nie może udzielić zgodnie z regułami. Wszelkie podjęte działania lub naruszenie reguł przez któregokolwiek z *partnerów* lub *caddiego* dotyczą *strony*.

W *stroke play*, tylko jeden z *partnerów* może poświadczyć na *karcie wyników* wyniki *strony* na dołkach (zob. reguła 3.3b).

22.3 Strona musi naprzemiennie wykonywać uderzenia

Na każdym dołku *partnerzy* muszą wykonywać naprzemiennie *uderzenia* dla *strony*:

- na każdym kolejnym dołku *partnerzy* muszą wykonywać pierwsze uderzenie z *obszaru tee* w naprzemiennej kolejności,
- po wykonaniu przez *stronę* pierwszego *uderzenia* na dołku z *obszaru tee*, *partnerzy* muszą *uderzać* naprzemiennie przez resztę dołka,
- jeżeli *uderzenie* jest anulowane, powtórzone lub z innego powodu nie będzie liczone zgodnie z regułą (z wyjątkiem, gdy *uderzenie* wykonano w niewłaściwej kolejności łamiąc tę regułę), ten sam *partner*, który wykonał *uderzenie* musi wykonać następne *uderzenie* dla *strony*,
- jeżeli *strona* zdecyduje się grać *piłkę prowizoryczną*, to musi być ona zagrana przez *partnera,* który powinien wykonać następne *uderzenie strony*.

Jakiekolwiek *uderzenia* karne dla *strony* nie mają wpływu na kolejność gry *partnerów*.

Kara za wykonanie uderzenia w niewłaściwej kolejności łamiące regułę 22.3: *kara główna*.

W *stroke play*, *strona* musi naprawić błąd:

- właściwy *partner* musi wykonać *uderzenie* z miejsca, w którym *strona* wykonała pierwsze *uderzenie* w niewłaściwej kolejności (zob. reguła 14.6),
- *uderzenie* wykonane w niewłaściwej kolejności i wszystkie następne *uderzenia* przed naprawieniem błędu (w tym *uderzenia* wykonane i karne) nie są liczone,
- jeżeli *strona* nie naprawi błędu przed wykonaniem *uderzenia* rozpoczynającego kolejny dołek lub na ostatnim dołku rundy przed oddaniem *karty wyników*, to *strona* jest **zdyskwalifikowana**.

22.4 Początek rundy

22.4a. Partner startujący jako pierwszy

Strona może wybrać, który z *partnerów* rozpocznie rundę z pierwszego *obszaru tee*, chyba że Regulamin zawodów określa, który z *partnerów* musi grać pierwszy.

Rozpoczęcie *rundy* przez stronę następuje wtedy, gdy jeden z *partnerów* wykona *uderzenie* rozpoczynające pierwszy dołek *strony*.

22.4b. Czas i miejsce startu

Reguła 5.3a jest stosowana inaczej dla każdego *partnera* w zależności od tego, kto pierwszy zagra dla *strony*:

- *partner,* który ma grać jako pierwszy musi być gotowy do gry o czasie i w miejscu startu, i musi wystartować o czasie (a nie wcześniej).
- *partner,* który ma grać jako drugi musi być obecny o czasie lub w miejscu startu bądź na dołku w pobliżu miejsca, w którym może wylądować piłka zagrana *z obszaru tee*.

Jeżeli jeden z *partnerów* nie jest obecny zgodnie z powyższymi wymaganiami, strona narusza regułę 5.3a.

22.5 Partnerzy mogą dzielić się kijami

Reguła 4.1b(2) jest zmodyfikowana w taki sposób, że pozwala *partnerom* na dzielenie się kijami, tak długo, póki ich łączna liczba nie przekracza 14.

22.6 Ograniczenie dla gracza stojącego za partnerem podczas wykonywania uderzenia

Oprócz ograniczeń zawartych w regule 10.2b(4), graczowi nie wolno stać na lub w pobliżu przedłużenia *linii gry* za piłką, w czasie gdy jego *partner* wykonuje *uderzenie,* w celu uzyskania informacji, które mogą być wykorzystane do następnego *uderzenia strony*.

Kara za naruszenie reguły 22.6: Kara główna.

REGUŁA 23 Fourball

Cel reguły:
Reguła 23 omawia fourball (rozgrywany w match play lub stroke play), gdzie partnerzy grają jako strona i każdy z nich gra swoją piłką. Niższy wynik jednego z partnerów jest wynikiem strony na dołku.

23.1 Ogólnie o fourball

Fourball jest formą gry (zarówno w *match play* jak i w *stroke play*) z udziałem *partnerów*, w której:

- dwóch *partnerów* gra razem jako *strona* i każdy z nich gra własną piłką,
- wynikiem strony na dołku jest niższy wynik jednego z *partnerów* na dołku.

W tym formacie gry mają zastosowanie reguły 1-20, zmodyfikowane przez te poniższe reguły.

Odmianą *fourball* jest format *match play* zwany bestball, w którym pojedynczy gracz rywalizuje przeciwko *stronie* złożonej z dwóch lub trzech *partnerów* i każdy *partner* gra własną piłką zgodnie z regułami zmodyfikowanymi przez poniższe reguły. (W przypadku bestball z trzema *partnerami* grającymi jako *strona,* każde odniesienie do innego *partnera* dotyczy dwóch pozostałych *partnerów*).

23.2 Punktacja w fourball

23.2a. Wynik strony na dołku w match play i w stroke play

- Gdy obaj partnerzy wbiją piłkę do dołka lub zakończą dołek w inny sposób zgodnie z regułami. Niższy wynik jest wynikiem *strony* na dołku.
- Gdy tylko jeden z partnerów wbije piłkę do dołka lub w inny sposób zakończy dołek zgodnie z regułami. Wynik tego *partnera* jest wynikiem *strony* na dołku. Drugi *partner* nie musi *wbijać piłki do dołka*.
- Gdy żaden z partnerów nie wbije piłki do dołka lub w inny sposób nie zakończy dołka zgodnie z regułami. *Strona* nie otrzymuje punktów na dołku, co oznacza:
  - w *match play*, *strona* **traci dołek**, chyba że *strona* przeciwna poddała dołek wcześniej lub w inny sposób go przegrała,
  - w *stroke play*, *strona* jest **zdyskwalifikowana**, chyba że błąd został naprawiony we właściwym czasie, zgodnie z regułą 3.3c.

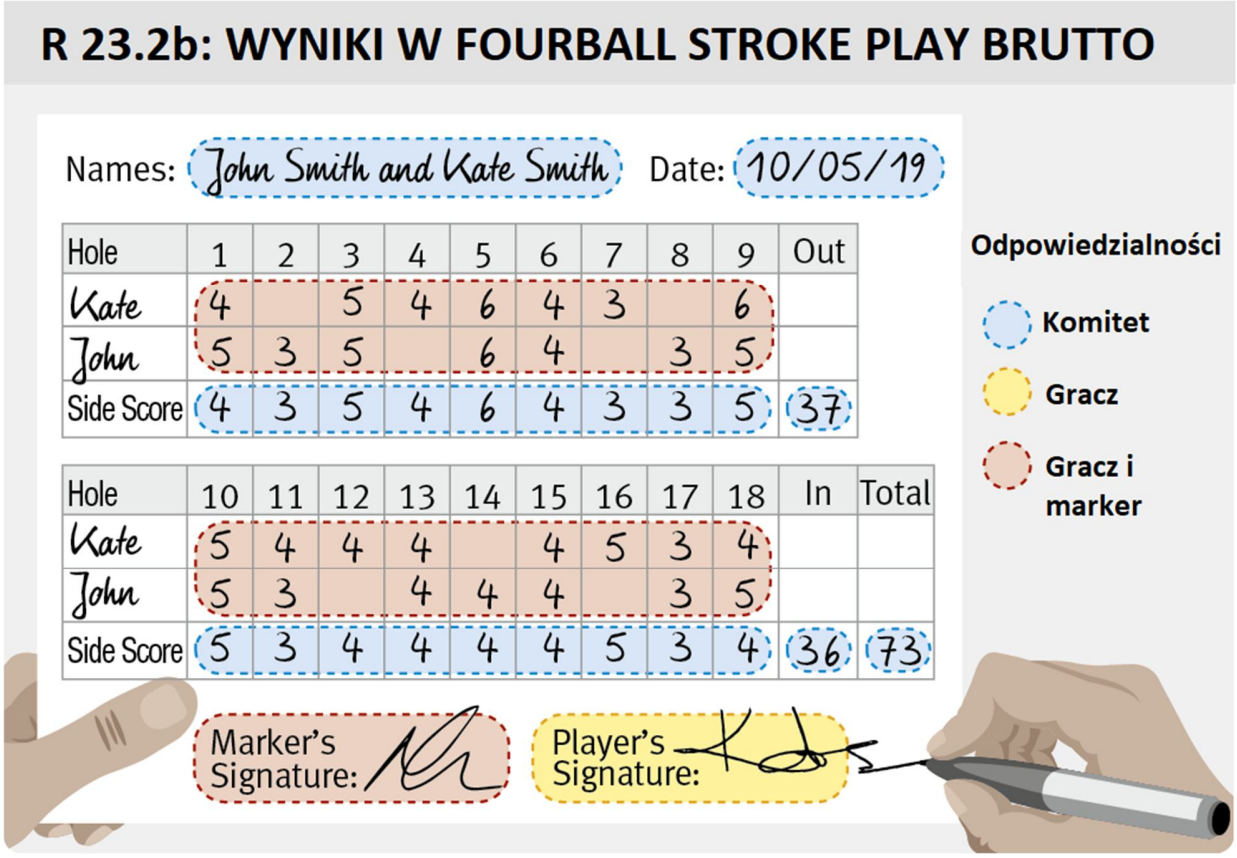
23.2b. Karta wyników strony w stroke play

(1) **<u>Odpowiedzialność strony.</u>** Na jednej *karcie wyników* musi być zapisany wynik brutto *strony* na każdym dołku.

Na każdym dołku:

- wynik brutto przynajmniej jednego *partnera* musi być zapisany na *karcie wyników,*
- nie ma kary za zapisanie wyników więcej niż jednego *partnera* na *karcie wyników,*
- każdy zapisany wynik na *karcie wyników* musi w czytelny sposób wskazywać *partnera*, który ten wynik osiągnął; jeżeli tak nie jest, to strona jest **zdyskwalifikowana**,
- nie wystarczy wskazać określonego wyniku jako wyniku ogólnego *strony*.

Wystarczy, by jeden *partner* poświadczył wyniki na dołkach na *karcie wyników strony* (zob. reguła 3.3b (2)).



(2) **<u>Odpowiedzialność Komitetu</u>**. *Komitet* odpowiada za wybranie właściwego wyniku na dołku liczącego się dla *strony*, wraz z zastosowaniem handicapów w zawodach handicapowych:

- jeżeli zapisano tylko jeden wynik na dołku, ten wynik liczy się dla *strony*,
- jeżeli zapisano wyniki obu *partnerów* na dołku*:*

- jeżeli te wyniki są różne, najniższy wynik (brutto lub netto) na dołku liczy się dla *strony*,
- jeżeli oba wyniki są identyczne, *Komitet* może zaliczyć dowolny wynik. Jeżeli wybrany wynik będzie niewłaściwy z jakiejś przyczyny, liczy się drugi wynik.

Jeżeli wynik, który liczy się dla *strony* nie jest wyraźnie przypisany do konkretnego *partnera* jako jego wynik, lub jeżeli ten *partner* jest zdyskwalifikowany w związku z grą na tym dołku, *strona* jest **zdyskwalifikowana**.

23.2c. Kiedy reguła 11.2 nie ma zastosowania w fourball

Reguła 11.2 nie ma zastosowania w następującej sytuacji:

Gdy *partner* gracza zakończył dołek a poruszająca się piłka gracza musi wpaść do *dołka,* aby wynik był korzystniejszy dla *strony* na tym dołku i ktokolwiek celowo odbije lub zatrzyma piłkę w momencie, gdy nie ma najmniejszej szansy, aby wpadła do *dołka*, wówczas nie ma kary dla tej osoby a wynik gracza nie liczy się dla *strony*.

23.3 Rozpoczęcie i zakończenie rundy; zakończenie dołka

23.3a. Rozpoczęcie rundy

Runda strony rozpoczyna się wtedy, gdy jeden z *partnerów* wykona *uderzenie* rozpoczynające ich pierwszy dołek.

23.3b. Zakończenie rundy

Runda strony kończy się:

- w *match play*, gdy:
  - *strona* wygra mecz (zob. reguły 3.2a(3),
  - albo mecz jest zremisowany po ostatnim dołku, gdy Regulamin zawodów dopuszcza taką sytuację (patrz reguła 3.2a(4)).
- w *stroke play*, gdy *strona* zakończy ostatni dołek i obaj *partnerzy wbiją piłki do dołka* (wraz z naprawieniem błędu, np. zgodnie z regułą 6.1 lub 14.7b) lub gdy jeden *z partnerów wbije piłkę do dołka* na ostatnim dołku a drugi z *partnerów* zdecyduje, że nie skończy dołka.

23.3c. Zakończenie dołka

(1)<u>Match play.</u> *Strona* kończy dołek, gdy:

- obaj *partnerzy* wbiją *piłki do dołka* lub poddadzą następne *uderzenie,*
- jeden z *partnerów wbił piłkę do dołka* lub poddał następne *uderzenie*, a drugi *partner* albo nie *wbił piłki do dołka*, albo ma wynik, który nie może się liczyć dla *strony*,

- lub wynik na dołku jest już ustalony (np., gdy wynik na dołku jednej ze *stron* jest niższy, niż może to uzyskać druga *strona*).

(2)<u>Stroke play.</u> *Strona* kończy dołek, gdy jeden z *partnerów wbije piłkę do dołka,* a drugi *partner* również *wbił piłkę do dołka* albo z tego zrezygnował, lub jest zdyskwalifikowany na tym dołku.

23.4 Reprezentowanie strony przez jednego lub obu partnerów

Strona może być reprezentowana przez jednego *partnera* podczas całej *rundy* lub jej dowolnej części. Nie jest wymagane, aby obaj *partnerzy* byli obecni lub jeżeli są obecni, to by obaj grali na każdym dołku.

Jeżeli *partner* jest nieobecny i potem dołącza, aby zagrać, to *partner* może rozpocząć grę dla *strony* tylko pomiędzy dwoma dołkami, co oznacza:

- <u>match play – zanim dowolny gracz w meczu rozpocznie dołek.</u> Jeżeli w meczu *partner* dołączył tuż po rozpoczęciu gry na dołku przez dowolnego gracza jednej ze *stron*, ten *partner* nie może grać dla *strony* aż do następnego dołka.
- <u>stroke play – zanim drugi partner rozpocznie dołek.</u> Jeżeli *partner* dołączył tuż po rozpoczęciu gry na dołku przez drugiego *partnera*, dołączający *partner* nie może grać dla *strony* aż do następnego dołka.

Dołączający *partner,* który nie ma pozwolenia na rozgrywanie dołka może udzielać *porad* lub pomagać *partnerowi* i podejmować inne działania pomagające *partnerowi* na tym dołku (zob. reguły 23.5a i 23.5b).

Kara za wykonanie uderzenia, kiedy gra na dołku nie jest dozwolona naruszając regułę 23.4: *kara główna*.

23.5 Działania gracza pomagające w grze partnera

23.5a. Gracz może podjąć dowolne działania związane z piłką partnera, identycznie jak partner

Mimo, że każdy gracz *strony* musi grać własną piłką, to:

- gracz może podjąć dowolne działania zawiązane z piłką *partnera*, jakie może podjąć sam *partner* przed wykonaniem *uderzenia*, takie jak *zaznaczenie* położenia piłki i podnoszenie, *odkładanie, dropowanie* i kładzenie piłki,
- gracz i *caddie* gracza mogą pomagać *partnerowi* w dowolny sposób w jaki może pomóc *caddie partnera* (np. dać lub otrzymać *poradę* oraz podjąć inne działania dozwolone przez regułę 10), **ale** nie mogą udzielić żadnej takiej pomocy, jakiej *caddie partnera* zgodnie z regułami nie może udzielić.

W *stroke play*, *partnerzy* nie mogą uzgodnić między sobą pozostawienia piłki na *putting greenie,* aby pomogła jednemu z nich lub innemu graczowi (zob. reguła 15.3a).

23.5b. Partner odpowiada za działania gracza

Dowolne działanie podjęte przez gracza, a związane z piłką *partnera* lub *sprzętem* jest uważane za podjęte przez *partnera*.

Jeżeli działania gracza mogłyby naruszyć regułę, gdyby zostały podjęte przez *partnera*:

- *partner* naruszył regułę i otrzymuje stosowną karę (zob. reguła 23.9a),
- przykłady sytuacji naruszenia reguł przez gracza:
  - *poprawianie warunków wpływających na uderzenie* przez *partnera*,
  - przypadkowe spowodowanie *przemieszczenia* piłki *partnera*,
  - lub niezaznaczenie położenia piłki *partnera* przed jej podniesieniem.

Dotyczy to także działań *caddiego* gracza dotyczących piłki *partnera*, które naruszyłyby regułę, gdyby zostały podjęte przez *partnera* lub *caddiego partnera*.

Jeżeli działania gracza lub *caddiego* gracza, wpływają na zagranie piłki przez gracza i *partnera*, reguła 23.9a(2) wyjaśnia, kiedy kara dotyczy obu *partnerów*.

23.6 Kolejność grania strony

Partnerzy mogą grać w kolejności najlepszej dla strony.

Oznacza to, że gdy przychodzi kolej na gracza zgodnie z regułą 6.4a (*match play*) lub 6.4b (*stroke play*), gracz lub jego *partner* mogą wykonać kolejne uderzenie.

Wyjątek – kontynuowanie gry na dołku po poddaniu uderzenia w match play:

- gracz nie może kontynuować gry na dołku po darowaniu jemu następnego *uderzenia*, gdyby to mogło pomóc jego *partnerowi*,
- jeżeli gracz tak postąpi, to jego wynik na dołku zostaje bez kary, **ale** wynik *partnera* na tym dołku nie może być zaliczony dla *strony*.

23.7 Partnerzy mogą dzielić się kijami

Reguła 4.1b(2) została zmodyfikowana, aby pozwolić *partnerom* na dzielenie się kijami, pod warunkiem, że ogólna liczba wspólnych kijów nie przekroczy 14.

23.8 Ograniczenie dla gracza stojącego za partnerem podczas wykonywania uderzenia

Oprócz ograniczeń zawartych w regule 10.2b(4), gracz nie może stać za piłką na przedłużeniu linii gry lub w pobliżu niej, w czasie, gdy jego *partner* wykonuje *uderzenie,* w celu uzyskania informacji do wykonania następnego *uderzenia*.
Kara za naruszenie reguły 23.8: Kara główna.

23.9 Kiedy karę stosujemy dla jednego z partnerów, a kiedy dla obu

Gdy gracz otrzymuje karę za naruszenie reguły, karę można zastosować do samego gracza lub obu *partnerów* (czyli do *strony*). Zależy to od kary i formatu gry:

23.9a. Kary inne niż dyskwalifikacja

(1) Zazwyczaj kara dotyczy tylko gracza, a nie partnera. Gdy gracz otrzyma karę inną niż dyskwalifikacja, to zwykle ona dotyczy tylko gracza a nie jego *partnera*, **z wyjątkiem** sytuacji opisanych w (2).

- Każda kara uderzenia dodawana jest tylko do wyniku gracza, a nie do wyniku *partnera*.
- W *match play*, jeżeli gracz otrzymuje ***karę główną*** **(strata dołka)** to jego punkty nie mogą być liczone dla *strony* na tym dołku; **jednak** ta kara nie dotyczy *partnera*, który może kontynuować grę dla *strony* na tym dołku.

(2) Trzy sytuacje, w których kara dla gracza dotyczy również partnera.

- Gdy gracz narusza regułę 4.1b (limit 14 kijów; dzielenie się, dodawanie lub wymienianie kijów). W *match play*, *strona* otrzymuje karę (**następuje zmiana wyniku meczu**); w *stroke play*, *partner* otrzymuje taką **samą karę** jak gracz.
- Gdy naruszenie reguły przez gracza pomaga partnerowi w grze. Zarówno w *match play* jak i w *stroke play*, *partner* otrzymuje taką **samą karę** jak gracz.
- W match play, gdy naruszenie reguły przez gracza przeszkadza w grze przeciwnikowi. *Partner* otrzymuje taką **samą karę** jak gracz.

Wyjątek – wykonanie uderzenia niewłaściwą piłką przez gracza, nie jest traktowane jako mogące pomóc partnerowi w grze lub przeszkodzić przeciwnikowi:

- tylko gracz (nie *partner*) otrzymuje ***karę główną*** za naruszenie reguły 6.3c.
- nie jest istotne, czy piłka zagrana jako *niewłaściwa* należy do *partnera*, *przeciwnika* czy kogoś innego.

23.9b. Kary dyskwalifikacji

(1) Kiedy naruszenie reguły przez jednego partnera skutkuje dyskwalifikacją strony. *Strona* jest **zdyskwalifikowana,** gdy jeden z *partnerów* otrzyma karę dyskwalifikacji zgodnie z poniższymi regułami:

- reguła 1.2 Standardy zachowania gracza
- reguła 1.3 Granie zgodnie z regułami
- reguła 4.1a Kije dopuszczone do wykonania uderzenia
- reguła 4.1c Procedura wykluczenia kijów z gry
- reguła 4.2a Piłki dopuszczone gry podczas rundy
- reguła 4.3 Użycie sprzętu

- reguła 5.6a Nieuzasadnione opóźnianie gry
- reguła 5.7b Postępowanie graczy w przypadku zawieszenia gry przez Komitet
- reguła 6.2b Reguły dotyczące obszaru tee

tylko w match play:

- reguła 3.2c Zastosowanie handicapów w meczu handicapowym

tylko w stroke play:

- reguła 3.3b(2) Odpowiedzialność gracza: autoryzacja wyników dołków i oddanie karty wyników
- reguła 3.3b(3) Niewłaściwy wynik na dołku
- reguła 5.2b Trenowanie na polu przed lub pomiędzy rundami
- reguła 23.2b Karta wyników strony w stroke play

(2) **Kiedy naruszenie reguły przez obu partnerów skutkuje dyskwalifikacją strony.** *Strona* jest **zdyskwalifikowana,** gdy obaj *partnerzy* otrzymali karę dyskwalifikacji zgodnie z poniższymi regułami:

- reguła 5.3 Rozpoczynanie i kończenie rundy
- reguła 5.4 Gra w grupach
- reguła 5.7a Kiedy gracz może lub musi przerwać grę
- reguła 5.7c Postępowanie graczy po wznowieniu gry

tylko w stroke play:

Strona jest **zdyskwalifikowana**, jeżeli obaj *partnerzy* otrzymali kary dyskwalifikacji na tym samym dołku przy dowolnej kombinacji tych reguł:

- reguła 3.3c Piłka niewbita do dołka
- reguła 6.1b Piłka musi być zagrana z obszaru tee
- reguła 6.3c Niewłaściwa piłka
- reguła 14.7 Granie z niewłaściwego miejsca
- reguła 20.1c(3) Granie dwoma piłkami, gdy nie wiadomo jak postąpić

(3) **Kiedy naruszenie reguły przez jednego gracza skutkuje brakiem wyniku na dołku dla gracza.** We wszystkich innych sytuacjach, w których gracz narusza regułę czego skutkiem jest dyskwalifikacja, gracz nie jest zdyskwalifikowany, **ale** jego wynik na dołku, gdzie wystąpiło to naruszenie nie może być zaliczony dla *strony*.

W *match play*, jeżeli obaj *partnerzy* naruszą tego typu regułę na tym samym dołku, strona zostaje ukarana **stratą dołka**.

REGUŁA 24

Zawody drużynowe

Cel reguły:
Reguła 24 omawia zawody drużynowe (rozgrywane w match play lub stroke play), gdzie wielu graczy lub stron rywalizuje jako zespół, zdobywając punkty w swoich rundach lub meczach, które po dodaniu dają ogólny wynik drużyny.

24.1 Ogólnie o zawodach drużynowych

- „Drużyna" to grupa graczy, którzy grają indywidualnie lub jako *strona*, aby rywalizować z innymi drużynami.
- Granie w zawodach drużynowych może być także częścią innych zawodów (np. *stroke* indywidualne *play*), który są rozgrywane w tym samym czasie.

Reguły 1-23, zmodyfikowane przez poniższe reguły, obowiązują w zawodach drużynowych.

24.2 Regulamin zawodów drużynowych

Komitet ustala format gry, sposób wyliczania wyniku drużyny i inne warunki zawodów, np.:

- w *match play*, liczbę punktów przyznawanych za zwycięstwo lub remis w meczu,
- w *stroke play*, liczbę wyników zaliczanych do ogólnego wyniku drużyny,
- ustalenie czy zawody mogą zakończyć się remisem i jeżeli nie, to w jaki sposób wyłonić zwycięzcę.

24.3 Kapitan drużyny

Każda drużyna może wybrać kapitana drużyny, aby poprowadził drużynę i podejmował decyzje dotyczące wystawiania graczy w poszczególnych *rundach* lub meczach, kolejności gry i wskazywania graczy do grania jako *partnerzy*.

Kapitan drużyny może uczestniczyć w zawodach.

24.4 Dopuszczalna porada w zawodach drużynowych

24.4a. Upoważnienie osoby, aby udzielała porad drużynie (doradca)

Komitet może wprowadzić regułę lokalną pozwalającą każdej drużynie na wyznaczenie jednej osoby („doradca"), która może udzielać *porad* i innej pomocy na jakie pozwala reguła 10.2 graczom drużyny podczas *rundy* i która może być poproszona o *poradę* przez gracza drużyny:

- doradcą może być kapitan drużyny, opiekun drużyny lub inna osoba (w tym członkowie drużyny grający w zawodach),
- doradca musi być zgłoszony do *Komitetu* przed udzielaniem *porad*,
- *Komitet* może pozwolić na zmianę doradcy w drużynie podczas *rundy* lub podczas zawodów.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej H-2 (*Komitet* może wprowadzić regułę lokalną pozwalającą każdej drużynie na wyznaczenie dwóch doradców).

24.4b. Ograniczenia dla doradców w czasie grania

Jeżeli doradca jest graczem drużyny, to nie może wykonywać tych działań podczas rozgrywania swojej *rundy* w zawodach.

Podczas rozgrywania *rundy*, doradca traktowany jest jak każdy grający członek drużyny podlegający ograniczeniom przy udzieleniu *porad* i innej pomocy w regule 10.2.

24.4c. Nie wolno udzielać porad innym członkom drużyny niż partnerzy

Z wyjątkiem sytuacji, gdy grający razem są *partnerami* jako *strona*:

- gracz nie może poprosić o *poradę* i udzielać *porady* członkom swojej drużyny grającym na *polu*,
- dotyczy to zarówno członka drużyny grającego w tej samej grupie lub w innej grupie na *polu*.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej H-5 (w zawodach drużynowych *stroke play,* gdy wynik gracza z rundy liczy się częściowo do wyniku drużyny, *Komitet* może wprowadzić regułę lokalną pozwalającą członkom drużyny grającym w tej samej grupie, aby udzielali sobie nawzajem *porad*, nawet gdy nie są *partnerami*).

Kara za naruszenie reguły 24.4: *kara główna* zgodnie z regułą 10.2.

REGUŁA 25 Modyfikacje dla graczy z niepełnosprawnościami

Cel reguły:
Reguła 25 wprowadza modyfikacje niektórych reguł gry w golfa, aby umożliwić graczom z określonymi niepełnosprawnościami uczciwą grę z graczami bez niepełnosprawności, z tą samą niepełnosprawnością lub z innym rodzajem niepełnosprawności.

25.1 Ogólnie

Reguła 25 dotyczy wszystkich zawodów golfowych, w tym wszystkich form gry. To kategoria niepełnosprawności i uprawnienia gracza określa, czy **może on skorzystać z określonych zmodyfikowanych reguł zawartych w regule 25.**

Reguła 25 modyfikuje niektóre reguły dla graczy w następujących kategoriach niepełnosprawności:

- gracze niewidomi (co obejmuje pewne poziome upośledzenia wzroku),
- gracze po amputacji (co oznacza zarówno tych z brakiem kończyn, jak i tych, którzy utracili jedną kończynę),
- gracze korzystający z urządzeń wspomagających mobilność,
- oraz gracze z niepełnosprawnością intelektualną.

Wiadomo, że jest wielu graczy z innymi rodzajami niepełnosprawności (takich jak gracze z chorobami neurologicznymi, gracze z chorobami ortopedycznymi, gracze niskiego wzrostu i gracze niesłyszący). Te dodatkowe kategorie niepełnosprawności nie są objęte regułą 25, ponieważ do tej pory nie określono wymogów modyfikacji reguł gry w golfa dla tych graczy.

Reguły dotyczące sprzętu stosuje się bez modyfikacji, z wyjątkiem przypadków przewidzianych w rozdziale 7 - *Reguł dotyczących sprzętu*. Informacje na temat używania sprzętu (innego niż kij lub piłka) z przyczyn medycznych, zob. reguła 4.3b.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5D, aby uzyskać wskazówki dotyczące uprawnień graczy oraz dodatkowe wskazówki dotyczące reguły 25 i zawodów z udziałem graczy niepełnosprawnych.

25.2 Modyfikacje dla graczy niewidomych

Cel reguły:
Reguła 25.2 pozwala niewidomemu graczowi (obejmując pewne poziomy upośledzenia wzroku) mieć pomoc opiekuna i caddiego w tym samym czasie, pozwalając na pomoc w celowaniu, dając graczowi ograniczony zakaz dotykania piasku kijem w bunkrze i umożliwiając pomoc przy podnoszeniu, dropowaniu, kładzeniu i odkładaniu piłki.

25.2a. Pomoc od opiekuna

Niewidomy gracz - może uzyskać pomoc od opiekuna:

- przy *ustawianiu się*,
- w celowaniu przed *uderzeniem*,
- i pytając i otrzymując *poradę*.

Opiekun ma taki sam status w regułach jak *caddie* (zob. reguła 10.3), ale z wyjątkami opisanymi w regule 25.2e.

W kwestii reguły 10.2a (porada), gracz może poprosić i uzyskać *poradę* od opiekuna i *caddiego* w tym samym czasie.

25.2b. Gracz może mieć tylko jednego opiekuna

Niewidomy gracz może mieć tylko jednego opiekuna w tym samym czasie.

Jeśli gracz ma więcej niż jednego opiekuna w tym samym czasie, otrzymuje ***karę główną*** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie, w taki sam sposób, jak opisano w regule 10.3a(1) (Gracz może korzystać tylko z jednego caddiego w tym samym czasie).

25.2c. Modyfikacja reguły 10.2b(3) (Zakaz kładzenia obiektów pomagających w celowaniu, ustawianiu lub swingu)

Reguła 10.2b(3) została zmodyfikowana tak, że nie ma kary, jeżeli gracz, *caddie* lub opiekun postawi przedmiot, aby pomógł w ustaleniu kierunku lub w przyjęciu *ustawiania* do *uderzenia* (np. kij położony na ziemi, aby wskazać, gdzie gracz powinien celować lub ustawiać swoje stopy). **Jednak**, ten przedmiot musi zostać usunięty przed wykonaniem *uderzenia*. Jeśli nie zostanie usunięty, gracz otrzyma ***karę główną*** za naruszenie reguły 10.2b(3).

25.2d. Modyfikacja reguły 10.2b(4) (Ograniczony obszar dotyczący caddie zanim gracz wykona uderzenie)

Reguła 10.2b(4) jest zmodyfikowana tak, aby nie było kary, jeżeli opiekun lub *caddie* jest ustawiony na przedłużeniu *linii gry* za piłką, w dowolnym momencie przed lub w trakcie *uderzenia* gracza, o ile opiekun lub *caddie* nie pomagają graczowi w wykonaniu *uderzenia.*

25.2e. Modyfikacja reguły 10.3 (Caddie)

Opiekun niewidomego gracza, może, ale nie musi być jednocześnie jego *caddie*.

Gracz może mieć jednocześnie opiekuna i *caddiego*, i w tym przypadku:

- opiekun nie może nosić ani obsługiwać kijów gracza, z wyjątkiem prowadzenia gracza, pomocy graczowi w przyjęciu *ustawienia* lub celowaniu przed *uderzeniem*, bądź pomocy grzecznościowej, jak opisano w definicji *caddiego*,
- jeśli opiekun niesie lub obsługuje kije gracza naruszając tę regułę, to wtedy uważa się, że gracz ma dwóch *caddie* jednocześnie i otrzymuje ***karę główną*** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie (zob. reguła 10.3a (1)).

25.2f. Modyfikacja reguły 12.2b(1) (Kiedy dotykanie piasku skutkuje karą)

Przed wykonaniem *uderzenia* piłki w *bunkrze* niewidomy gracz może bez kary dotknąć piasku swoim kijem w *bunkrze*:

- w obszarze tuż przed lub tuż za piłką,
- i podczas wykonywania backswingu do *uderzenia*.

Jednak, gracz nie może przy tym *poprawić położenia* piłki bardziej, niż wynikałoby to z lekkiego oparcia kija.

Zakazy zawarte w regule 12.2b(1) dotyczą gracza, gdy ten celowo dotyka piasku w *bunkrze*, aby przetestować stan piasku, lub gdy dotknie piasku kijem podczas zamachu próbnego.

25.2g. Modyfikacja reguły 14.1b (Kto może podnieść piłkę)

Kiedy piłka gracza leży na *putting greenie*, reguła 14.1b jest zmodyfikowana tak, aby również opiekun gracza, oprócz jego *caddiego,* mógł podnieść piłkę bez upoważnienia gracza.

25.2h. Pomoc przy dropowaniu, kładzeniu i odkładaniu piłki

W przypadku niewidomego gracza, wszystkie reguły, które wymagają od gracza *dropowania*, położenia lub *odkładania* piłki, są zmodyfikowane w taki sposób, aby gracz mógł również, bez ograniczeń, udzielić ogólnego upoważnienia innej osobie do *dropowania*, położenia lub *odkładania* swojej piłki.

25.3 Modyfikacje dla graczy po amputacji

Cel reguły:
Reguła 25.3 pozwala graczowi, który jest po amputacji (obejmując zarówno osoby z brakiem kończyn jak i osoby z brakiem jednej kończyny) użycie protezy i wykonanie uderzenia podczas trwałego oparcia kija i pozwala na pomoc graczowi podczas dropowania, kładzenia i odkładania piłki.

25.3a. Status urządzeń protetycznych

Używanie sztucznego ramienia lub nogi nie stanowi naruszenia reguły 4.3, pod warunkiem, że gracz ma medyczne wskazania, aby z tego korzystać, a *Komitet* uzna, że jego użycie nie daje graczowi nieuczciwej przewagi nad innymi graczami (zob. reguła 4.3b). Gracze, którzy mają wątpliwości co do użycia urządzenia, powinni jak najszybciej uzgodnić to z *Komitetem*.

Gracz używający protezy kończyn podlega zakazom zawartym w regule 4.3a zabraniającym używania *sprzętu* w nieprawidłowy sposób.

25.3b. Modyfikacja reguły 10.1b (Trwałe oparcie kija)

Jeżeli gracz, który jest po amputacji nie jest w stanie utrzymać kija i wykonać swingu bez trwałego oparcia kija z powodu braku kończyn lub straty jednej kończyny, wtedy gracz może wykonać *uderzenie* z trwałym oparciem kija bez kary wynikającej z reguły 10.1b.

25.3c. Pomoc przy dropowaniu, kładzeniu i odkładaniu piłki

W przypadku gracza, który jest po amputacji, wszystkie reguły, które wymagają od gracza *dropowania*, położenia lub *odkładania* piłki, są zmodyfikowane w taki sposób, aby pozwolić graczowi, bez ograniczeń, udzielić ogólnego upoważnienia innej osobie do *dropowania*, położenia lub *odkładania* swojej piłki.

25.3d. Modyfikacja definicji „odkładanie”

W przypadku gracza, który jest po amputacji, definicja *odkładania* (oraz reguła 14.2b(2)) została zmodyfikowana tak, aby umożliwić graczowi *odkładanie* piłki albo ręką albo przy użyciu innego *sprzętu* (np. kija do *przemieszczenia* piłki).

25.4 Modyfikacje dla graczy używających urządzeń wspomagających mobilność

Cel reguły:
Reguła 25.4 pozwala graczowi, który używa urządzenia wspomagającego mobilność, aby miał jednoczesną pomoc opiekuna i caddiego, wyjaśniając, w jaki sposób gracz może korzystać z urządzenia wspomagającego mobilność (takiego jak wózek inwalidzki lub inne urządzenie do poruszania się na kołach lub podczas używania laski lub kuli), aby pomóc w *ustawieniu* i wykonaniu *uderzenia* oraz modyfikuje niektóre procedury uwolnienia.

Reguły od 25.4a do 25.4k odnoszą się do wszystkich urządzeń wspomagających mobilność, w tym lasek, kul, wózków inwalidzkich i innych kołowych urządzeń mobilnych.

Reguły 25,4l i 25,4m mają zastosowanie tylko do wózków inwalidzkich i innych kołowych urządzeń mobilnych.

25.4a. Pomoc od opiekuna lub innej osoby

Gracz korzystający z urządzenia wspomagającego mobilność może otrzymać pomoc od opiekuna lub innej osoby, w tym innego gracza, w następujący sposób:

- Przy podnoszeniu piłki na putting greenie: kiedy piłka gracza leży na *putting greenie*, reguła 14.1b jest zmodyfikowana tak, aby opiekun gracza, oprócz jego *caddiego*, mógł podnieść piłkę bez upoważnienia gracza.
- *Podczas dropowania*, kładzenia i *odkładania* piłki: wszystkie reguły, które wymagają od gracza *dropowania*, położenia lub *odłożenia* piłki są zmodyfikowane w taki sposób, aby gracz mógł bez ograniczeń dawać ogólne upoważnienie dowolnej osobie do *zdropowania*, położenia i *odłożenia* piłki gracza.
- Przy ustawianiu gracza lub urządzenia: tak jak pozwala reguła 10.2b(5), przed wykonaniem *uderzenia* gracz może uzyskać fizyczną pomoc od dowolnej osoby w ustawieniu bądź w usunięciu urządzenia wspomagającego mobilność.

25.4b. Porada od opiekuna

Gracz, który korzysta z urządzenia wspomagającego mobilność, może poprosić i uzyskać poradę od swojego opiekuna w taki sam sposób, w jaki gracz prosi i otrzymuje poradę od *caddiego* zgodnie z regułą 10.2a (Porada).

Opiekun ma taki sam status zgodnie z regułami jak *caddie* (zob. reguła 10.3), ale z wyjątkami opisanymi w regule 25.4j.

Dla celów reguły 10.2a, gracz może poprosić i uzyskać poradę zarówno od opiekuna, jak i od *caddiego* w tym samym czasie.

25.4c. Gracz może mieć tylko jednego opiekuna

Gracz korzystający z urządzenia wspomagającego mobilność może mieć jednocześnie tylko jednego opiekuna.

Jeśli gracz ma, w tym samym czasie, więcej niż jednego opiekuna, otrzymuje ***karę główną*** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie, w taki sam sposób, jak opisano w regule 10.3a(1) (Gracz może korzystać tylko z jednego caddiego w tym samym czasie).

25.4d. Modyfikacja definicji „ustawienie"

Korzystanie przez gracza z urządzenia wspomagającego mobilność może wpłynąć na jego *ustawienie* zgodnie z różnymi regułami, np. określenie obszaru zamierzonego *ustawienia* zgodnie z regułą 8.1a czy sprawdzenie występowania zakłóceń przez *nienormalne warunkami na polu* zgodnie z regułą 16.1.

Aby pomóc tym graczom, definicję *ustawienia* zmodyfikowano tak, aby oznaczała „pozycję stóp i ciała gracza oraz pozycję urządzenia wspomagającego mobilność, jeżeli jest ono używane podczas przygotowania do *uderzenia* lub wykonania *uderzenia*".

25.4e. Modyfikacja definicji „odkładanie"

W przypadku graczy, którzy korzystają z urządzenia wspomagającego mobilność, definicja *odkładania* (i reguła 14.2b(2)) została rozszerzona, aby umożliwić graczowi *odłożenie* piłki albo ręką albo używając innego *sprzętu* (np. kija do przesunięcia piłki).

25.4f. Zastosowanie reguły 4.3 (Korzystanie ze sprzętu)

Reguła 4.3 dotyczy korzystania z urządzeń wspomagających mobilność:

- gracz może korzystać z urządzeń wspomagających mobilność, aby pomóc w swojej grze, jeżeli jest to dozwolone zgodnie ze standardami zawartymi w regule 4.3b,
- gracz korzystający z urządzenia wspomagającego mobilność nadal podlega ograniczeniom zawartym w regule 4.3a, dotyczącym używania *sprzętu* w nieprawidłowy sposób.

25.4g. Modyfikacja reguły 8.1b(5) umożliwiająca korzystanie z urządzenia wspomagającego mobilność podczas ustawiania

Zgodnie z regułą 8.1b(5) nie ma kary, jeżeli gracz *poprawia warunki wpływające na uderzenie*, uczciwie ustawiając swoje stopy i przyjmując *ustawienie*, „włączając w to racjonalne wkopanie stóp w piasek".

W przypadku gracza korzystającego z urządzenia wspomagającego mobilność, reguła 8.1b(5) jest zmodyfikowana tak, że „racjonalne wkopanie stóp" obejmuje:

- racjonalne wkopanie się z urządzeniem wspomagającym mobilność,

- lub podejmowanie rozsądnych działań w celu ustawienia urządzenia wspomagającego mobilność podczas *ustawienia* i przy próbie uniknięcia poślizgu.

Jednak, ta modyfikacja nie pozwala graczowi wykroczyć poza przyjęcie *ustawienia* tak, aby urządzenie wspomagające mobilność nie ześlizgnęło się podczas swingu, np. przez utworzenie kopca z ziemi lub piasku, którym można zablokować to urządzenie.

Jeśli gracz to zrobi, otrzymuje ***karę główną*** za poprawienie powierzchni w celu zbudowania *ustawienia* naruszając regułę 8.1a(3).

25.4h. Modyfikacja reguły 10.1b (Trwałe oparcie kija)

Jeżeli gracz nie jest w stanie utrzymać kija i wykonać swingu bez trwałego oparcia kija z powodu używania urządzenia wspomagającego mobilność, gracz może wykonać *uderzenie* z trwałym oparciem kija bez kary wynikającej z regułą 10.1b.

25.4i. Modyfikacja reguły 10.1c (Wykonywanie uderzenia stojąc nad lub na linii gry)

Aby uwzględnić korzystanie przez gracza z urządzenia wspomagającego mobilność, reguła 10.1c została zmodyfikowana w taki sposób, że gracz nie może wykonać *uderzenia,* gdy dowolna część jego urządzenia wspomagającego mobilność celowo została umieszczona po obu stronach lub dotyka *linii gry* lub jest na przedłużeniu tej linii poza piłkę.

25.4j. Modyfikacja reguły 10.3 (Caddie)

Opiekun gracza używającego urządzenie wspomagające mobilność, może, ale nie jest to wymagane, być jednocześnie jego *caddie*.

Gracz może mieć jednocześnie opiekuna i *caddiego*, w którym to przypadku:

- Opiekun nie może nosić ani obsługiwać kijów gracza, z wyjątkiem pomocy graczowi w przyjęciu *ustawienia* lub celowaniu przed *uderzeniem*, bądź pomocy grzecznościowej, jak opisano w definicji *caddiego*. Ale to nie modyfikuje reguły 10.2b(3) (Nie wolno umieszczać przedmiotu, który pomagałby podczas celowania, *ustawiania* lub wykonywaniu zamachu).
- Jeśli opiekun niesie lub obsługuje kije gracza naruszając tę regułę, to uważa się, że gracz ma dwóch *caddie* jednocześnie i otrzymuje ***karę główną*** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie (zob. reguła 10.3a(1)).

25.4k. Modyfikacja reguły 11.1b(2)

Dla graczy korzystających z urządzenia wspomagającego mobilność, reguła 11.1b(2) została zmodyfikowana tak, że jeżeli piłka gracza w ruchu zagrana z *putting greenu* przypadkowo uderzy w urządzenie wspomagające mobilność, piłka musi być grana tak, jak leży.

25.4l. Zastosowanie reguły 12.2b(1) podczas użycia urządzenia wspomagającego mobilność do testowania piasku w bunkrze

Zgodnie z regułą 12.2b(1) gracz nie może „celowo dotykać piasku w *bunkrze* ręką, kijem, grabiami lub innym przedmiotem, aby sprawdzić stan piasku w celu uzyskania informacji przed następnym *uderzeniem*".

Dotyczy to celowego użycia urządzenia wspomagającego mobilność do sprawdzenia stanu piasku.

Gracz może **jednak** bez kary dotknąć piasku swoim urządzeniem wspomagającym mobilność w dowolnym innym celu.

25.4m. Dla gracza korzystającego z kołowego urządzenia mobilnego: Modyfikacja opcji bocznego uwolnienia dla piłki w czerwonym obszarze kary oraz dla piłki nie do zagrania

Gdy gracz z kołowym urządzeniem mobilnym korzysta z bocznego uwolnienie dla piłki w czerwonym *obszarze kary* lub dla piłki nie do zagrania, reguły 17.1d(3) i 19.2c są zmodyfikowane tak, aby powiększyć rozmiar dozwolonego *obszaru uwolnienia* z dwóch *długości kija* do czterech *długości kija*.

25.4n. Dla gracza korzystającego z kołowego urządzenia mobilnego: Modyfikacja kary zgodnie z reguły 19.3b (Uwolnienie dla piłki nie do zagrania w bunkrze)

Gdy gracz z kołowym urządzeniem mobilnym korzysta z uwolnienia dla piłki nie do zagrania w *bunkrze*, reguła 19.3b została tak zmodyfikowana, że ten gracz otrzyma jedno uderzenie karne za skorzystanie z uwolnienia na linii do tyłu poza *bunkrem*.

25.5 Modyfikacje dla graczy z niepełnosprawnością intelektualną

Cel reguły:
Reguła 25.5 pozwala, by gracz z niepełnosprawnością intelektualną miał jednoczesną pomoc opiekuna i caddiego i wyjaśnia rolę obserwatora, który nie jest przypisany do konkretnego gracza i nie może udzielać porad.

25.5a. Pomoc od opiekuna lub obserwatora

Zakres pomocy, jakiej mogą potrzebować gracze z niepełnosprawnością intelektualną, będzie indywidualnie określany dla każdej osoby.

Komitet może zapewnić lub zezwolić na obecność na polu opiekuna lub obserwatora w celu pomocy graczom z niepełnosprawnością intelektualną:

- Opiekun pomaga pojedynczemu graczowi z niepełnosprawnością intelektualną w jego grze i stosowaniu reguł:
  - Opiekun ma taki sam status w regułach jak *caddie* (zob. reguła 10.3), ale z ograniczeniami opisanymi w regule 25.5c.
  - W odniesieniu do reguły 10.2a, gracz może poprosić o *poradę* i uzyskać ją od opiekuna i *caddiego* jednocześnie.
- Obserwator jest osobą wyznaczoną przez *Komitet* do pomocy graczom z niepełnosprawnością intelektualną podczas zawodów:
  - obserwator nie jest przypisany do konkretnego gracza, lecz służy w razie potrzeby pomocą dowolnemu graczowi,
  - na potrzeby tych reguł obserwator jest *czynnikiem zewnętrznym*,
  - gracz nie może prosić i uzyskać *porady* od obserwatora.

25.5b. Gracz może mieć tylko jednego opiekuna

Gracz z niepełnosprawnością intelektualną może mieć jednocześnie tylko jednego opiekuna.

Jeżeli gracz ma, w tym samym czasie, więcej niż jednego opiekuna, otrzymuje ***karę główną*** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie, w taki sam sposób, jak opisano w regule 10.3a(1) (Gracz może korzystać tylko z jednego caddiego w tym samym czasie).

25.5c. Modyfikacja reguły 10.3 (Caddie)

Opiekun gracza z niepełnosprawnością intelektualną może, ale nie jest to wymagane, być jednocześnie jego *caddie*.

Gracz może mieć jednocześnie opiekuna i *caddiego*, w którym to przypadku:

- Opiekun nie może nosić ani obsługiwać kijów gracza, **z** wyjątkiem pomocy graczowi w przyjęciu *ustawienia* lub celowaniu przed *uderzeniem* (za zgodą *Komitetu*), bądź pomocy grzecznościowej, tak jak opisano to w definicji *caddiego*. Ale to nie modyfikuje reguły 10.2b(3) (Nie wolno umieszczać przedmiotu, który pomagałby podczas celowania, *ustawiania* lub wykonywaniu zamachu).
- Jeżeli ten opiekun niesie lub obsługuje kije gracza naruszając tę regułę, to gracz ma dwóch *caddie* jednocześnie i otrzymuje ***karę główną*** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie (zob. reguła 10.3a(1)).

25.5d. Modyfikacja reguły 14.1b (Kto może podnieść piłkę)

Kiedy piłka gracza leży na *putting greenie*, reguła 14.1b jest zmodyfikowana tak, aby zarówno opiekun gracza jak i jego *caddie,* mogli podnieść piłkę bez upoważnienia gracza.

25.5e. Gracze z niepełnosprawnością intelektualną i fizyczną

W przypadku graczy z niepełnosprawnością intelektualną i fizyczną zaleca się, aby *Komitet* stosował kombinację reguł z reguły 25, aby objąć oba rodzaje niepełnosprawności.

25.6 Postanowienia ogólne dotyczące wszystkich kategorii niepełnosprawności

25.6a. Nieuzasadnione opóźnianie gry

Aby zastosować wobec graczy z niepełnosprawnościami ograniczenia z reguły 5.6a dotyczące nieuzasadnionego opóźniania gry:

- każdy K*omitet* powinien z rozwagą ustalać własne standardy, biorąc pod uwagę trudność *pola*, warunki pogodowe (zważając na wpływ, jaki mogą one mieć na korzystanie z urządzeń wspomagających mobilność), charakter zawodów i zakres niepełnosprawności rywalizujących graczy,
- biorąc pod uwagę te czynniki, zaleca się, aby *Komitety* stosowały bardziej liberalną interpretację tego, co stanowi nieuzasadnione opóźnianie.

25.6b. Dropowanie

Przy stosowaniu reguły 14.3b (Piłka musi być dropowana we właściwy sposób) należy pamiętać, że ograniczenia fizyczne mogą utrudniać lub uniemożliwiać graczom z pewnymi niepełnosprawnościami ustalenie, czy dropują piłkę z wysokości kolan. *Komitet* powinien zaakceptować rozsądny osąd gracza, że on tak zrobił. Ponadto *Komitet* powinien zaakceptować wszelkie rozsądne wysiłki, aby dropować piłkę z wysokości kolan, biorąc pod uwagę fizyczne ograniczenia gracza.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5D (dostarczanie dodatkowych wskazówek dotyczących reguły 25 i zawodów z udziałem graczy z niepełnosprawnościami).

X. Definicje

Aut (Out of Bounds)

Każdy teren znajdujący się poza granicą *pola* określoną przez *Komitet*. Każdy obszar wewnątrz tej granicy znajduje się w granicach *pola*.

Granica *pola* rozciąga się w górę i w dół od powierzchni ziemi:

- oznacza to, że cała ziemia i wszystko inne (np. dowolne naturalne lub sztuczne obiekty) wewnątrz granic znajdują się w *polu* na powierzchni, nad lub pod powierzchnią ziemi.
- jeżeli obiekt znajduje się zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz granicy (np. stopnie przymocowane do płotu granicznego, drzewo ukorzenione na zewnątrz granicy z gałęziami rosnącymi wewnątrz, a także w sytuacji odwrotnej), to tylko ta część tego obiektu, która jest na zewnątrz granicy, jest na *aucie*.

Granica *pola* powinna być wyznaczona przez *obiekty graniczne* lub linie:

- obiekty graniczne*:* gdy do wyznaczenia użyto palików lub płotu, granicę stanowi linia pomiędzy punktami na palikach lub słupkach płotu leżącymi od strony *pola* na poziomie ziemi (z wyłączeniem ukośnych podpór). Wtedy paliki lub słupki płotu znajdują się na *aucie*.

  Komitet powinien określić granicę, gdy do wyznaczenia jej użyto innych obiektów np. muru (ściany) lub jeśli *Komitet* chce inaczej potraktować ogrodzenie graniczne.
- linie: gdy do określenia *autu* użyto linii namalowanych na ziemi, to granicę określa krawędź linii od strony *pola.* Wtedy linia znajduje się na *aucie*.

Gdy granicę określa linia namalowana na ziemi, to ustawione paliki wskazują lokalizację granicy.

Kiedy do wyznaczania lub wskazywania granicy używa się palików to są one *obiektami granicznymi.*

Paliki graniczne i linie powinny być białe.

Bunkier (Bunker)

Specjalnie przygotowany obszar piasku, który zwykle jest wgłębiony i z którego usunięto darń lub ziemię.

Elementy, które nie są częścią *bunkra*:

- brzeg, ściana lub czoło przy krawędzi przygotowanego obszaru z ziemi, trawy ułożonej w stos darni lub sztucznych materiałów,
- ziemia lub rosnące lub przylegające naturalne obiekty na krawędzi przygotowanego obszaru (takie jak trawa, krzaki lub drzewa),
- piasek, który rozsypał się lub jest poza krawędzią przygotowanego obszaru,
- i wszystkie inne obszary piasku na *polu*, które nie znajdują się wewnątrz przygotowanego obszaru (takie jak pustynie i inne naturalne obszary piasku lub tereny zwane „waste bunker").

Bunkry są jednym z pięciu zdefiniowanych *obszarów pola*.

Komitet może zdefiniować przygotowany obszar piasku jako część *głównego obszaru* (co oznacza, że nie jest on *bunkrem*) lub może zdefiniować nieprzygotowany obszar piasku jako *bunkier*.

Kiedy *bunkier* jest w naprawie i *Komitet* zdefiniuje cały *bunkier* jako *teren w naprawie*, jest on wtedy traktowany jako część *obszaru głównego* (oznacza to, że nie jest on *bunkrem*).

Słowo „piasek" użyte w tej definicji i w regule 12 dotyczy każdego materiału podobnego do piasku, który jest wykorzystywany do wypełnienia *bunkra* (np. pokruszone muszle), a także ziemi zmieszanej z piaskiem.

Caddie

Osoba, która pomaga graczowi podczas *rundy* w następujący sposób:

- nosi, wozi lub zajmuje się jego kijami: osoba, która nosi, wozi (przy pomocy wózka lub pojazdu) lub zajmuje się kijami gracza podczas gry jest *caddiem* gracza nawet, wtedy gracz nie nazywa go *caddiem*, **z wyjątkiem** sytuacji, kiedy odstawia kije gracza, torbę lub wózek z drogi lub robi to grzecznościowo (np. przyniesie pozostawiony przez gracza kij).

- udziela porady: *caddie* gracza jest jedyną osobą (oprócz *partnera* lub *caddiego partnera*), którą gracz może poprosić o *poradę*.

Caddie może także pomagać graczowi w inny sposób dopuszczany przez reguły (zob. reguła 10.3b).

Czynnik zewnętrzny (Outside Influence)

Wszystkie osoby lub rzeczy, która mogą wpłynąć na to, co zdarzy się z piłką gracza lub *sprzętem* lub *polem*:

- każda osoba (w tym inny gracz), **z wyjątkiem** gracza lub jego *caddiego* lub *partnera* gracza lub *przeciwnika* lub ich *caddiech*,
- każde *zwierzę*,

- wszelkie naturalne lub sztuczne obiekty lub cokolwiek innego (w tym inna piłka w ruchu) **z wyjątkiem** *sił natury*,
- i sztucznie wytwarzany przepływ powietrza lub wody, np. z wentylatora lub systemu nawadniającego.

Długość kija (Club-Length)

Długość najdłuższego kija gracza, innego niż putter, z 14 (lub mniej) kijów, którymi dysponuje w trakcie rundy (dopuszczonych przez regułę 4.1b(1)).

Długość kija jest jednostką pomiarową używaną do zdefiniowania *obszaru tee* gracza na każdym dołku i określenia rozmiaru *obszaru uwolnienia* gracza, kiedy gracz korzysta z uwolnienia zgodnie z regułą. Do zmierzenia tych obszarów wykorzystuje się całą długość kija, zaczynając od czubka kija i kończąc na górnym końcu gripu- **przy czym** dowolny element przymocowany do końca gripu nie jest częścią *długości kija*.

Dołek (Hole)

Końcowy punkt na *putting greenie* rozgrywanego dołka:

- *dołek* musi mieć średnicę 4 ¼ cala (108 mm) i przynajmniej 4 cale (101.6 mm) głębokości.
- jeżeli *dołek* posiada wkład usztywniający, jego zewnętrzna średnica nie może przekraczać 4,25 cala (108 mm). Wkład usztywniający musi być umieszczony przynajmniej 1 cal (25.4 mm) poniżej powierzchni *putting greenu*, chyba że charakter gleby wymaga, żeby był bliżej powierzchni.

Słowa „dołek" (kiedy nie jest użyte jako definicja pisana kursywą) używa się w tych regułach do określenia części *pola* związanej z konkretnym *obszarem tee*, *putting greenem* i *dołkiem*. Rozgrywanie dołka zaczyna się od *obszaru tee* a kończy umieszczeniem *piłki w dołku* na *putting greenie* (lub kiedy reguły mówią, że dołek został skończony w inny sposób).

Dropowanie

Trzymanie piłki i puszczenie jej tak, żeby spadła bez zakłóceń, z zamiarem wprowadzenia *piłki do gry*.

Jeżeli gracz upuści piłkę bez zamiaru wprowadzenia *piłki do gry*, to taka piłka nie została *zdropowana* i nie jest *piłką w grze* (zob. reguła 14.4).

Każde uwolnienie opisane w regule określa rodzaj specyficznego *obszaru uwolnienia, w którym* piłka musi być *dropowana* i w którym się zatrzyma.

Podczas korzystania z uwolnienia, gracz musi upuścić piłkę z wysokości kolan, tak aby:

- spadła bezpośrednio w dół, bez rzucania, kręcenia, toczenia lub oddziaływania na nią w inny sposób mogący mieć wpływ na jej zatrzymanie,

- i nie dotknęła żadnej części ciała gracza lub sprzętu przed uderzeniem w ziemię (zob. reguła 14.3b).

Dziura zrobiona przez zwierzę

Każda dziura wykopana w ziemi przez *zwierzę*, **z wyjątkiem** dziur zrobionych przez *zwierzęta,* które zostały zdefiniowane jako *naturalne utrudnienia ruchome* (takie jak robaki lub owady).

Termin *dziura zrobiona przez zwierzę* obejmuje:

- luźny materiał wykopany z dziury przez zwierzę,
- każdą wyrobioną ścieżkę lub szlak prowadzący do dziury,
- i każde miejsce na ziemi wypchnięte lub zmienione w wyniku kopania dziury w ziemi przez *zwierzę*.

Dziura zrobiona przez zwierzę nie obejmuje tropów *zwierząt*, które nie są częścią wyrobionej ścieżki lub szlaku prowadzącego do *dziury zrobionej przez zwierzę*.

Flaga (Flagstick)

Przenośna tyczka dostarczona przez *Komitet*, umieszczona w dołku wskazując graczom lokalizację *dołka*. *Flaga* składa się z chorągiewki lub innego materiału czy przedmiotu umocowanego do tyczki.

Kiedy sztuczny lub naturalny przedmiot, taki jak kij golfowy lub patyk, jest używany do wskazania pozycji *dołka*, przedmiot ten w celu zastosowania reguł jest traktowany jako *flaga*.

Wymagania dotyczące *flagi* umieszczono w *regułach dotyczących sprzętu*.

Fourball

Format gry, w którym rywalizują *strony* składające się z dwóch *partnerów* i każdy z graczy gra swoją piłką. Wynikiem *strony* na dołku jest niższy wynik jednego z *partnerów* na tym dołku.

Fourball może być rozgrywany w zawodach *match play* pomiędzy jedną *stroną* z dwoma *partnerami* a drugą *stroną* z dwoma *partnerami* lub w zawodach *stroke play* przeciwko wielu *stronom* z dwoma *partnerami*.

*Foursomes (znany także jako „**uderzanie naprzemienne**”) (**Alternate Shot**)*

Format gry, w której dwóch *partnerów* rywalizuje jako *strona* grając na każdym dołku naprzemiennie jedną piłką.

Foursomes może być rozgrywany w zawodach *match play* pomiędzy jedną *stroną* z dwoma *partnerami* a drugą *stroną* z dwoma *partnerami* lub w zawodach *stroke play* przeciwko wielu *stronom* z dwoma *partnerami*.

Integralna część pola (Integral Object)

Sztuczny obiekt zdefiniowany przez *Komitet* jako część wyzwania gry na *polu,* od którego nie przysługuje uwolnienie.

Integralna część pola traktowana jest jako nieruchomy obiekt (zob. reguła 8.1a). **Jednak,** gdy część *integralnej części pola* (taka jak brama, drzwi lub część kabla przyłączeniowego) spełnia definicję *sztucznego utrudnienia ruchomego*, to ta część uważana jest za *sztuczne utrudnienie ruchome.*

Sztuczne obiekty zdefiniowane przez *Komitet* jako *integralne części pola* nie są *sztucznymi utrudnieniami* ani *obiektami granicznymi*.

Kara główna (General Penalty)

Strata dołka w *match play* lub dwa uderzenia karne w *stroke play*.

Kara uderzenia i odległości (Stroke and Distance)

Procedura i kara, kiedy gracz korzysta z uwolnienie zgodnie z regułą 17, 18 lub 19 przez zagranie z miejsca poprzedniego *uderzenia* (zob. reguła 14.6).

Termin *kara uderzenia i odległości* oznacza, że gracz:

- otrzymuje jedno uderzenie karne,
- oraz traci korzyść z uzyskanej odległości do *dołka* przez powrót na miejsce poprzedniego *uderzenia*.

Karta wyników (Scorecard)

Dokument, na którym zapisywany jest wynik gracza na każdym dołku w *stroke play*.

Karta wyników może być w formie papierowej lub elektronicznej zatwierdzonej przez *Komitet*, która pozwala na:

- wprowadzanie wyników gracza na każdym dołku,
- i autoryzację wyników przez *markera* i gracza przez fizyczny podpis lub przy pomocy elektronicznej autoryzacji zatwierdzonej przez *Komitet*.

Karta wyników nie jest wymagana w *match play*, ale może być pomocna w kontrolowaniu stanu meczu.

Kołeczek tee (Tee)

Przedmiot używany do podniesienia piłki ponad poziom ziemi podczas grania *z obszaru tee*. Nie może być on dłuższy niż 4 cale (101,6 mm) i musi spełniać wymagania *reguł dotyczących sprzętu.*

Komitet (Committee)

Osoba lub grupa odpowiedzialna za przeprowadzenie zawodów na *polu*.

Linia gry (Line of Play)

Linia, po której gracz zamierza posłać piłkę po *uderzeniu*, wraz z obszarem wokół linii znajdującym się w rozsądnej wysokości nad ziemią i w rozsądnej odległości po obu jej stronach.

Linia gry nie zawsze jest linią prostą pomiędzy dwoma punktami. W zależności od tego, gdzie gracz zamierza posłać piłkę, może być też zakrzywiona).

Marker

W *stroke play*, osoba odpowiedzialna za zapisanie wyników gracza na *karcie wyników* i autoryzację tej karty. *Markerem* może być inny gracz, **ale** nie *partner*.

Komitet może ustalić kto ma być *markerem* gracza. Może też ustalić, w jaki sposób gracze mogą wyznaczyć *markera*.

Match play

Format gry, w którym gracz lub *strona* gra bezpośrednio przeciwko *przeciwnikowi* lub *stronie* przeciwnej w pojedynku podczas jednej lub więcej *rund* meczowych:

- gracz lub *strona* wygrywa w meczu dołek, gdy umieści *piłkę w dołku* mniejszą liczbą uderzeń (wliczając w to *uderzenia* wykonane i karne),
- i mecz jest wygrany, gdy gracz lub *strona* prowadzi z *przeciwnikiem* lub *stroną przeciwną* większą liczbą dołków niż pozostało do rozegrania.

Match play może być rozgrywany jako mecz pojedynczy (gdy jeden gracz gra bezpośrednio przeciwko jednemu *przeciwnikowi*), mecz *threeball*, *foursomes* lub *fourball* pomiędzy *stronami* z dwoma *partnerami*.

Maximum score

Format *stroke play* gdzie wynik gracza lub *strony* ograniczono do maksymalnej liczby uderzeń na dołku (wliczając w to *uderzenia* wykonane i karne) ustalonej przez *Komitet*, np. double par, określoną liczbę (np. par +5) lub double boggey netto.

Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia (Nearest Point of Complete Relief)

Punkt odniesienia podczas korzystania z uwolnienia bez kary od *nienormalnych warunków na polu* (zob. reguła 16.1), zdarzenia z *niebezpiecznymi zwierzętami* (zob. reguła 16.2), *niewłaściwego greenu* (zob. reguła 13.1e) lub *strefy zabronionej gry* (zob. reguły 16.1f i 17.1e), lub podczas korzystania z uwolnienia zgodnie z odpowiednią regułą lokalną.

Jest to przybliżony punkt, w którym leżałaby piłka, czyli:

- najbliżej oryginalnego położenia piłki, **ale** nie bliżej *dołka* niż ten punkt.
- w wymaganym *obszarze pola*,
- i w miejscu, gdzie nie występuje zakłócenie od sytuacji (zgodnie z odpowiednią regułą), od której wzięte jest uwolnienie – przy założeniu, że gracz wykonuje *uderzenie*, które wykonałby z oryginalnego położenia piłki, gdyby zakłócenia nie występowały.

Wyznaczenie tego punktu odniesienia wymaga, aby gracz wybrał kij, *ustawienie*, swing i *linię gry*, które zastosowałby do tego *uderzenia*.

Nie ma konieczności, aby gracz pozorował to *uderzenie* w przyjętym *ustawieniu* i wykonywał zamach wybranym kijem, **ale** zaleca się, aby to wykonał w celu pomocy w dokładnym ustaleniu punktu.

Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia odnosi się wyłącznie do tych szczególnych warunków, od których uwolnienie zostało wzięte i może wypaść w miejscu, gdzie wystąpi zakłócenie z innego powodu:

- Jeżeli gracz weźmie uwolnienie a potem wystąpi zakłócenie od innych warunków, od których uwolnienie jest dozwolone, gracz może ponownie skorzystać z uwolnienia, wyznaczając nowy *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* od tych nowych zakłóceń.
- Uwolnienie musi być wzięte oddzielnie dla każdego z zakłóceń, **poza sytuacją**, gdy gracz może wziąć uwolnienie od obu warunków jednocześnie (na podstawie określenia *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia* od obu) gdy po uzyskaniu uwolnienia oddzielnie od każdego zakłócenia okaże się, że następne uwolnienie spowoduje powrót do poprzedniego i ich wzajemną ingerencję.

Naturalne utrudnienie ruchome (*Loose Impediment)*

Wszystkie nieprzytwierdzone obiekty naturalne takie jak:

- kamienie, luźna trawa, liście, gałęzie i patyki,
- martwe *zwierzęta* i *zwierzęce* odchody,
- robaki, owady i podobne *zwierzęta,* które można łatwo usunąć oraz kopce i sieci, przez nie budowane (takie jak kopce robaków i mrowiska),

- i grudy ubitej ziemi (włączając koreczki po aeracji).

Naturalne obiekty nie są ruchome, gdy są:

- przyczepione lub rosnące,
- solidnie osadzone w ziemi (to znaczy, że nie można ich łatwo usunąć),
- lub przyklejone do piłki.

Przypadki specjalne:

- **Piasek i luźna ziemia** nie są *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi* (chyba że, jest to kopiec zbudowany przez robaka, owada i podobne zwierzę).
- **Rosa, szron i woda** nie są *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi*.
- **Śnieg i naturalny lód** (oprócz szronu) są - w zależności od wyboru gracza - *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi* albo *tymczasową wodą,* gdy znajdują się na ziemi.
- **Sieci pająka** są *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi* nawet, gdy są przyczepione do innego obiektu.
- **Żywy owad na piłce** jest *naturalnym utrudnieniem ruchomym.*

Nienormalne warunki na polu golfowym (Abnormal Course Condition)

Każdy z tych czterech zdefiniowanych warunków:

- d*ziura zrobiona przez zwierzę*,
- t*eren w naprawie*,
- s*ztuczne utrudnienia nieruchome,*
- *lub tymczasowa woda.*

Niewłaściwa piłka (Wrong Ball)

Każda inna piłka oprócz którejś z poniższych piłek gracza:

- *piłki w grze* (niezależnie od tego, czy jest to piłka oryginalna czy też *piłka zastąpiona*),
- *piłki prowizorycznej* (zanim zostanie wycofana zgodnie z regułą 18.3c),
- lub drugiej piłki w *stroke play* zagranej zgodnie z regułami 14.7b lub 20.1c.

Przykłady *niewłaściwej piłki:*

- *piłka w grze* innego gracza,
- piłka porzucona,

- i własna piłka gracza, która jest *na aucie*, została *zgubiona* lub podniesiona i nie jest z powrotem *w grze*.

Niewłaściwe miejsce (Wrong Place)

Dowolne miejsce na *polu* inne niż miejsce, z którego gracz musi lub może grać piłkę zgodnie z regułami.

Przykłady grania z *niewłaściwego miejsca*:

- granie piłki po *odłożeniu* jej w *niewłaściwe miejsce* lub bez *odłożenia* jej, gdy wymagają tego reguły,
- granie *zdropowanej* piłki spoza wymaganego *obszaru uwolnienia*,
- skorzystanie z uwolnienia zgodnie z niewłaściwą regułą, tak że piłka jest *dropowana* i grana w myśl reguł z niedozwolonego miejsca,
- i granie piłki ze *strefy zabronionej gry* lub kiedy *strefa zabronionej gry* zakłóca obszar zamierzonego *ustawienia* lub swingu gracza.

Gracz nie zagrał z *niewłaściwego miejsca* w następujących sytuacjach:

- gdy piłka została zagrana spoza *obszaru tee* podczas rozpoczynania gry na dołku lub próby naprawienia tego błędu (zob. reguła 6.1b),
- i gdy piłka została zagrana z miejsca, w którym zatrzymała się, po niewykonaniu powtórnego uderzenia, gdy było to wymagane.

Niewłaściwy green (Wrong Green)

Każdy green na *polu* inny niż *putting green* rozgrywanego dołka. Do *niewłaściwych greenów* zaliczamy:

- *putting greeny* wszystkich pozostałych dołków, które nie są aktualnie rozgrywane,
- normalny *putting green*, gdy używa się na dołku tymczasowego greenu,
- i wszystkie greeny treningowe do puttowania, czipowania i do pitchingu, chyba że *Komitet* wykluczy je regułą lokalną.

Niewłaściwe greeny są częścią *głównego obszaru.*

Obiekt graniczny (Boundary Object)

Sztuczne obiekty definiujące lub wskazujące *aut*, takie jak mury, płoty, paliki i barierki, od których nie jest dozwolone uwolnienie bez kary.

Obejmują one dowolną podstawę i słupki płotu granicznego, **ale** nie obejmują:

- ukośnych podpór lub odciągów, które są przymocowane do muru lub płotu,

- lub każdej bramy, stopni, mostka lub podobnej konstrukcji używanej do przechodzenia ponad lub przez mur lub płot.

Obiekty graniczne uważa się za nieruchome nawet, gdy można je poruszyć lub jakaś ich część jest ruchoma (zob. reguła 8.1a).

Obiekty graniczne nie są *sztucznymi utrudnieniami* ani *integralną częścią pola*.

Obszar główny (General Area)

Obszar pola obejmujący całe *pole* **z wyjątkiem** czterech pozostałych zdefiniowanych obszarów: (1) ***obszaru tee,*** skąd gracz musi rozpocząć rozgrywanie dołka, (2) wszystkich ***obszarów kary***, (3) wszystkich ***bunkrów***, i (4) ***putting greenu*** rozgrywanego dołka.

W skład *obszaru głównego* wchodzą:

- wszystkie tereny tee zlokalizowane na *polu* inne niż *obszar tee*,
- i wszystkie *niewłaściwe greeny*.

Obszar kary (Penalty Area)

Obszar, z którego dozwolone jest uwolnienie z karą jednego uderzenia, jeżeli piłka gracza się w nim znajdzie.

Obszar kary stanowi:

- dowolny zbiornik wody na *polu* (niezależnie od tego czy jest oznakowany przez *Komitet*), w tym morze, jezioro, staw, rzeka, rów, powierzchniowy rów odwadniający lub inny otwarty ciek wodny (nawet gdy nie zawiera wody),
- i każda inna część *pola,* którą *Komitet* określił jako *obszar kary*.

Obszar kary jest jednym z pięciu zdefiniowanych obszarów *pola*.

Występują dwa różne rodzaje *obszarów kary*, odróżniane kolorem użytym do ich oznaczenia:

- żółte *obszary kary* (oznaczone żółtymi liniami lub żółtymi palikami) dają graczowi dwie opcje uwolnienia (zob. reguły 17.1d(1) i (2)).
- czerwone *obszary kary* (oznaczone czerwonymi liniami lub czerwonymi palikami) dają graczowi dodatkową boczną opcję uwolnienia (zob. reguła 17.1d(3)) oprócz dwóch opcji uwolnienia dostępnych dla żółtego *obszaru kary*.

Jeżeli kolor *obszaru kary* nie jest oznaczony lub wskazany przez *Komitet*, to traktuje się go jako czerwony *obszar kary*.

Granica *obszaru kary* rozciąga się w górę i w dół od poziomu ziemi. Oznacza to, że

- cała ziemia i wszystko inne (np. wszystkie naturalne lub sztuczne obiekty) wewnątrz granicy są częścią *obszaru kary* na powierzchni ziemi, nad nią i pod nią.
- jeżeli obiekt znajduje się zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz granicy (np. mostek ponad *obszarem kary*, lub drzewo ukorzenione wewnątrz granicy z gałęziami rosnącymi na zewnątrz tej granicy, i w sytuacji odwrotnej), to tylko część tego obiektu, która jest wewnątrz granicy jest częścią *obszaru kary*.

Granica *obszaru kary* powinna być oznaczona przy pomocy palików lub linii.

- Paliki*:* gdy *obszar kary* jest oznaczony palikami, to jego granicą jest linia pomiędzy zewnętrznymi punktami tych palików na poziomie gruntu, a paliki znajdują się w obrębie *obszaru kary*.

- Linie*:* gdy *obszar kary* jest oznaczony przy pomocy linii namalowanej na ziemi, to granicę stanowi zewnętrzna krawędź tej linii, a linia znajduje się w *obszarze kary*.

- Cechy fizyczne*:* gdy *obszar kary* jest oznaczony przez cechy fizyczne (takie jak plaża lub pustynia lub mur oporowy), to *Komitet* powinien zdefiniować, co jest granicą tego *obszaru kary*.

Kiedy granice *obszaru kary* wyznaczone są przez linie lub cechy fizyczne, paliki mogą być wykorzystane do wskazania lokalizacji *obszaru kary*.

Kiedy używa się palików do wyznaczenia lub wskazania granicy *obszaru kary*, to są one *sztucznym utrudnieniem*.

Jeżeli *Komitet* omyłkowo wyłączył obszar wody podczas oznaczania granicy *obszaru kary*, który wyraźnie jest częścią tego *obszaru kary* (np. poprzez umieszczenie palików w miejscu, które wskazuje, że część wody z *obszaru kary* pojawia się w *obszarze głównym*), to ten obszar jest częścią *obszaru kary*.

Kiedy granice zbiornika wody nie są określone przez *Komitet*, to granice tego *obszaru kary* stanowią jego naturalne granice (takie jak miejsce, gdzie ziemia załamując się schodzi w dół tworząc zagłębienie, w którym może być woda).

Otwarty ciek wodny, który zwykle nie zawiera wody (np. rów odwadniający lub teren spływu, który jest suchy z wyjątkiem pory deszczowej), może zostać określony przez *Komitet* częścią *obszaru głównego* (co oznacza, że nie jest on *obszarem kary*).

Obszar tee (Teeing Area)

Obszar, z którego gracz musi zagrać rozpoczynając rozgrywanie dołka. *Obszar tee* jest prostokątem o boku dwóch *długości kija,* gdzie:

- przednia krawędź jest określona przez linię pomiędzy najbardziej wysuniętymi do przodu punktami dwóch tee markerów ustawionych przez *Komitet*,

- i boczne krawędzie są określone przez linie poprowadzone do tyłu od zewnętrznych krawędzi tee markerów.

Obszar tee jest jednym z pięciu zdefiniowanych *obszarów pola*.

Wszystkie inne tereny tee na *polu* (niezależnie od tego czy na tym samym dołku czy innym) są częścią *głównego obszaru*.

Obszar uwolnienia (Relief Area)

Obszar, w którym gracz musi *dropować* piłkę, kiedy korzysta z uwolnienia zgodnie z regułą. Z wyjątkiem uwolnienia na linii do tyłu (zob. reguły 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b i 19.3), każde uwolnienie zgodnie z regułą wymaga od gracza korzystania z określonego *obszaru uwolnienia,* którego rozmiar i położenie określają trzy elementy:

- Punkt odniesienia*:* punkt, od którego mierzony jest rozmiar *obszaru uwolnienia*.
- Rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: *obszar uwolnienia* to jedna lub dwie *długości kija* od punktu odniesienia, **ale** z pewnymi ograniczeniami*:*
- Ograniczenia dotyczące miejsca obszaru uwolnienia*:* położenie *obszaru uwolnienia* może być ograniczone przez jeden lub więcej warunków, np.:
  - występuje tylko w określonych zdefiniowanych *obszarach pola*, np. tylko w *obszarze głównym* lub nie w *bunkrze* lub nie w *obszarze kary*,
  - jest nie bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia* lub musi być poza *obszarem kary* lub poza *bunkrem,* od których uwolnienie było wzięte,
  - i jest tam, gdzie nie ma żadnego zakłócenia (jak zdefiniowano w odpowiedniej regule) od warunków, od których wzięto uwolnienie.

W przypadku uwolnienia do tyłu na linii gracz musi *dropować* na linii w dozwolonym miejscu przez zastosowaną regułę, gdzie *zdropowana* piłka pierwszy raz dotykając ziemi określi *obszar uwolnienia* o *długości jednego kija* w każdym kierunku od tego punktu.

Gdy wymagane jest, aby gracz ponownie *zdropował* lub po raz drugi użył uwolnienia na linii do tyłu, gracz może:

- zmienić miejsce, w którym piłka zostanie *dropowana* (np. *dropując* bliżej lub dalej od dołka), a *obszar uwolnienia* zmienia się zależnie od punktu, w którym ponownie *zdropowana* piłka pierwszy raz dotknie ziemi,
- i *dropować* w innym *obszarze pola*.

Jednak wykonanie w taki sposób nie zmienia działania reguły 14.3c.

Używając *długości kija* do wyznaczenia wielkości *obszaru uwolnienia*, gracz może mierzyć bezpośrednio ponad rowem, dołem lub podobnym utrudnieniem i bezpośrednio przez obiekt

i na obiekcie (np. takim jak drzewo, płot, mur, tunel, drenaż lub główka zraszacza). Niedozwolone jest jednak mierzenie ponad ziemią, która naturalnie opada lub się wznosi.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 2I: Komitet może pozwolić lub zabronić graczom używanie strefy dropowania jako *obszaru uwolnienia* podczas korzystania z uwolnienia**.**

Obszary pola (Areas of the Course)

Pięć zdefiniowanych obszarów tworzących *pole* to:

- *obszar główny*,
- *obszar tee,* skąd gracz musi rozpocząć grę na rozgrywanym dołku,
- wszystkie *obszary kary*,
- wszystkie *bunkry*,
- i *putting green* rozgrywanego dołka.

Odkładanie (Replace)

Umieszczenie piłki przez odłożenie jej ręką i puszczenie, z zamiarem by była *piłką w grze*.

Jeżeli gracz ustawi piłkę bez zamiaru by była *piłką w grze*, to piłka nie będzie *odłożona* i nie będzie *piłką w grze* (zob. reguła 14.4).

Ilekroć reguła wymaga, aby piłka była *odłożona*, to ta reguła określa również miejsce, w które piłka musi być *odłożona*.

Zob. reguły 25.3d i 25.4e (dla graczy, po amputacji lub używających urządzenia wspomagającego mobilność, definicja jest zmodyfikowana, tak aby umożliwić odkładanie piłki przy użyciu sprzętu).

Par/Bogey

Format gry *stroke play,* który wykorzystuje punktację taką jak w *match play,* kiedy:

- gracz lub *strona* wygrywa lub przegrywa dołek kończąc go mniejszą lub większą liczbą uderzeń (wliczając uderzenia wykonane i karne) niż wynik ustalony przez *Komitet* dla tego dołka,

- i zawody wygrywa gracz lub *strona* z największą liczbą wygranych dołków w stosunku do dołków przegranych (od sumy dołków wygranych odejmuje się dołki przegrane).

Partner

Gracz, który gra wspólnie z innym graczem jako *strona*, zarówno w *match play* jak i w *stroke play*.

Piłka prowizoryczna (Provisional Ball)

Kolejna piłka grana w przypadku, gdy piłka uprzednio zagrana przez gracza:

- może być na *aucie,*
- lub może być *zgubiona* poza *obszarem kary.*

Piłka prowizoryczna nie jest *piłką w grze* gracza, chyba że stanie się *piłką w grze* zgodnie z regułą 18.3c.

Piłka w dołku (Holed)

Kiedy piłka zostanie *w dołku* po *uderzeniu* i cała znajdzie się poniżej poziomu *putting greenu.*

Kiedy w regułach jest mowa o „*zakończeniu dołka*" to oznacza, że piłka gracza jest *w dołku*.

W szczególnym przypadku, gdy piłka opiera się o *flagę* w *dołku*, zob. reguła 13.2c (piłka jest traktowana jako *piłka w dołku,* gdy jakaś jej część jest poniżej powierzchni *putting greenu*).

Piłka w grze (In Play)

Status piłki gracza, gdy leży ona na *polu* i jest używana do rozgrywania dołka:

- Pierwsza piłka staje się *piłką w grze* na dołku:
  - gdy gracz wykona *uderzenie* nią z *obszaru tee*,
  - a w *match play*, gdy gracz wykona *uderzenie* spoza *obszaru tee* a *przeciwnik* nie unieważni *uderzenia* zgodnie z regułą 6.1b.
- Piłka ta pozostaje *piłką w grze,* dopóki nie znajdzie się *w dołku*, **z wyjątkiem,** gdy nie jest już *piłką w grze,* czyli:
  - gdy zostanie podniesiona z *pola*,
  - gdy zostanie *zgubiona* (nawet jeżeli leży na *polu*) lub zatrzyma się na *aucie*,
  - lub gdy inna *piłka zastąpi* ją, nawet gdy to nie było dozwolone przez regułę.

Piłka, która nie jest *piłką w grze* jest *niewłaściwą piłką*.

Gracz nie może mieć w tym samym czasie więcej niż jednej *piłki w grze* (w regule 6.3d przedstawiono kilka przypadków, kiedy gracz może w tym samym czasie grać na dołku więcej niż jedną piłką).

Gdy reguły odnoszą się do piłki w spoczynku lub w ruchu, to dotyczą *piłki w grze*.

Kiedy *znacznik* jest położony w celu *zaznaczenia* miejsca *piłki w grze*:

- dopóki piłka nie zostanie podniesiona - to jest ciągle *piłką w grze*,
- lub jeżeli piłka została podniesiona i *odłożona*, to jest *piłką w grze* nawet gdy *znacznik* nie zostanie usunięty.

Pole (Course)

Cały obszar gry wewnątrz wszystkich granic ustanowionych przez *Komitet*:

- wszystkie obszary wewnątrz granic są częścią *pola*,
- wszystkie obszary na zewnątrz granic są na *aucie* i nie są częścią *pola,*
- i granica rozciąga się zarówno w górę powyżej gruntu, jak i w dół - poniżej gruntu.

Pole składa się z pięciu zdefiniowanych *obszarów pola*.

Położenie piłki (Lie)

Miejsce, w którym piłka pozostaje w spoczynku oraz każdy rosnący lub przylegający obiekt naturalny, *sztuczne utrudnienie nieruchome*, *integralna część pola* lub *obiekt graniczny* dotykający piłki lub będący tuż obok.

Naturalne utrudnienia ruchome i sztuczne utrudnienia ruchome nie są częścią *położenia piłki*.

Poprawianie (warunków gry) (Improve)

Zmiana jednego lub więcej *warunków wpływających na uderzenie* lub innych warunków fizycznych wpływających na grę w taki sposób, że gracz uzyskuje potencjalną przewagę przy *uderzeniu*.

Porada (Advice)

Każdy komentarz słowny lub działanie (takie jak pokazywanie kija użytego właśnie do wykonania *uderzenia*), mające na celu wpłynięcie na gracza i które dotyczy:

- wyboru kija,
- wykonania *uderzenia,*
- lub decyzji o sposobie rozgrywania dołka lub *rundy.*

Jednak *poradą* nie jest informacja ogólnodostępna, taka jak:

- lokalizacja elementów na *polu* takich jak *dołek*, *putting green*, fairway, *obszary kary*, *bunkry* lub piłka innego gracza,
- odległość pomiędzy dwoma punktami,
- kierunek wiatru,
- i reguły gry w golfa.

Poważne naruszenie (reguł) (Serious Breach)

W *stroke play* sytuacja, w której gra z *niewłaściwego miejsca* mogłaby dać graczowi znaczącą przewagę w porównaniu do *uderzenia* wykonanego z właściwego miejsca.

Podczas decydowania, czy doszło do *poważnego naruszenia reguł*, należy wziąć pod uwagę następujące czynniki:

- trudność *uderzenia*,
- odległość piłki od *dołka*,
- wpływ przeszkód na linię gry,
- *i warunki wpływające na uderzenie*.

Pojęcie *poważnego naruszenia* nie ma zastosowania w *match play*, ponieważ gracz przegrywa dołek, jeżeli gra z *niewłaściwego miejsca*.

Przeciwnik (Opponent)

Osoba, z którą gracz rywalizuje w meczu. Pojęcie *przeciwnik* stosuje się tylko w *match play*.

Przemieszczona piłka (Moved)

Kiedy piłka gracza w spoczynku opuściła pierwotne położenie i zatrzymała się w innym miejscu, przy czym mogłoby to zostać zauważone gołym okiem (niezależnie od tego, czy ktoś to widział, czy nie).

Dotyczy to przemieszczenia piłki do góry, w dół lub w poziomie w dowolnym kierunku od jej oryginalnego położenia.

Jeżeli piłka w spoczynku tylko chwieje się (co nazywa się oscylacją) i zatrzyma się lub wróci do pierwotnego położenia, piłka nie jest *przemieszczona*.

Przywilej (Honour)

Prawo gracza do grania jako pierwszy z *obszaru tee* (zob. reguła 6.4).

Punkt maksymalnego możliwego uwolnienia (Point of Maximum Available Relief)

Punkt odniesienia podczas korzystania z uwolnienia bez kary od *nienormalnych warunków na polu* w *bunkrze* (zob. reguła 16.1c) lub na *putting greenie* (zob. reguła 16.1d), gdy nie ma *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*.

Jest to przybliżony punkt, w którym piłka powinna leżeć, czyli:

- najbliżej oryginalnego miejsca piłki, **ale** nie bliżej *dołka* niż to miejsce,
- w wymaganym *obszarze pola*,
- i tam, gdzie *nienormalne warunki na polu* najmniej zakłócają *uderzenie* gracza, jakie wykonałby z oryginalnego miejsca, gdyby nie występowały warunki zakłócające.

Wyznaczenie tego punktu odniesienia wymaga, aby gracz wybrał kij, *ustawienie*, swing i *linię gry*, które zastosowałby do tego *uderzenia*.

Nie ma konieczności, aby gracz pozorował to *uderzenie* w przyjętym *ustawieniu* i wykonywał zamach wybranym kijem - **ale** zaleca się, aby gracz zazwyczaj to robił, gdyż pomaga to dokładnie oszacować miejsce.

Punkt maksymalnego możliwego uwolnienia wybiera się porównując relatywną wielkość wpływu zakłócenia na *położenie* piłki i obszar zamierzonego *ustawienia* i swingu gracza i tylko na putting greenie - *linii gry*. Np., kiedy gracz korzysta z uwolnienia od *tymczasowej wody*:

- *punkt maksymalnego możliwego uwolnienia* może być tam, gdzie piłka będzie w płytszej wodzie niż w miejscu, w którym będzie stał gracz (wpływając bardziej na *ustawienie* niż na *położenie* i swing), lub kiedy piłka będzie w głębszej wodzie niż w miejscu, w którym gracz się *ustawi* (wpływając bardziej na *położenie* i swing niż na *ustawienie)*,

- na *putting greenie*, *punkt maksymalnego możliwego uwolnienia* znajdujemy na podstawie linii gry wybierając przejście piłki przez najpłytszą wodę albo przez najkrótszy odcinek *tymczasowej wody*.

Putting green

Obszar na rozgrywanym dołku, który:

- jest specjalnie przygotowany do puttowania,
- *lub Komitet* wyznaczył go jako *putting green* (np. w sytuacji używania tymczasowego greenu).

Putting green danego dołka obejmuje *dołek*, w którym gracz chce umieścić piłkę.

Putting green jest jednym z pięciu zdefiniowanych *obszarów pola*. Putting greeny na wszystkich innych dołkach (oprócz rozgrywanego dołka) są *niewłaściwymi greenami* i częścią *obszaru głównego*.

Krawędź *putting greenu* jest określona przez widoczne miejsce, w którym zaczyna się specjalnie przygotowany obszar (gdzie trawa została wyraźnie przycięta w celu wskazania krawędzi), chyba że *Komitet* określi krawędź w inny sposób (np. za pomocą linii lub kropek).

Jeżeli używa się podwójnego greenu dla dwóch różnych dołków:

- cały przygotowany obszar zawierający oba *dołki* jest traktowany jako *putting green* podczas gry na każdym dołku,
- lub *Komitet* może określić granicę, która dzieli podwójny green na dwa różne *putting greeny*, a więc gdy gracz gra na jednym z dołków, to część podwójnego green drugiego dołka jest *niewłaściwym greenem*.

Reguły dotyczące sprzętu (Equipment Rules)

Specyfikacje i inne przepisy dotyczące kijów, piłek i innego *sprzętu,* którego gracz może używać podczas rozgrywania *rundy*. *Reguły dotyczące sprzętu* można znaleźć na stronie internetowej RandA.org/EquipmentStandards.

Runda (Round)

18 lub mniej dołków rozegranych w kolejności ustalonej przez Komitet.

Sędzia (Referee)

Osoba powołana przez Komitet do decydowania w kwestii faktów i stosowania reguł.

W *match play* obowiązki i uprawnienia *sędziego* zależą od przypisanej mu roli:

- gdy *sędzia* jest przydzielony do jednego meczu przez całą *rundę*, to jest odpowiedzialny za podjęcie działań w przypadku jakiegokolwiek naruszenia reguł, które zobaczy lub o których zostanie poinformowany (zob. reguła 20.1b(1)),

- lub gdy *sędzia* jest przydzielony do wielu meczów lub do określonych dołków lub części *pola*, nie ma on upoważnienia do ingerencji podczas meczu, chyba że:

  - gracz w meczu prosi o pomoc dotyczącą reguł lub zażąda orzeczenia (zob. reguła 20.1b(2)),
  - gracz lub gracze w meczu mogą naruszyć regułę 1.2 (standardy zachowania gracza), regułę 1.3b(1) (dwóch lub więcej graczy uzgodni ignorowanie jakiejkolwiek reguły lub kary, o której wiedzieli, że ma zastosowanie), regułę 5.6a (nieuzasadnione opóźnienie gry) lub regułę 5.6b (szybkie tempo gry),
  - gracz spóźni się na swoje miejsce startu (zob. reguła 5.3),
  - lub czas poszukiwania piłki przez gracza osiąga trzy minuty (zob. reguła 5.6a i definicja piłka *zgubiona*).

W *stroke play sędzia* jest odpowiedzialny za działanie w przypadku naruszenia reguł, które zaobserwuje lub o których zostanie poinformowany. Obowiązuje to niezależnie od tego, czy *sędzia* jest przypisany do jednej grupy przez całą rundę, czy też monitoruje wiele grup, niektóre dołki lub części pola.

Obowiązki *sędziego* mogą być ograniczone przez Komitet w *match play* i *stroke play*.

Siły natury (Natural Forces)

Skutki działania natury takie jak wiatr, woda lub zdarzenia, które nie mają wyraźnej przyczyny, a wynikają z działania grawitacji.

Sprzęt (Equipment)

Wszystkie rzeczy używane, założone, trzymane lub niesione przez gracza bądź jego *caddiego*.

Przedmioty służące do dbania o *pole*, takie jak grabie są *sprzętem* tylko wtedy, gdy są trzymane lub niesione przez gracza lub *caddiego*.

Przedmioty - inne niż kije - noszone przez kogoś innego dla gracza nie są *sprzętem*, nawet jeżeli należą do gracza.

Stableford

Format gry *stroke play* gdzie:

- wynikiem gracza lub *strony* na dołku są punkty, które przyznawane są poprzez porównanie liczby uderzeń gracza lub *strony* na tym dołku (licząc *uderzenia* wykonane i karne) ze stałą wartością dołka ustaloną przez *Komitet*,
- i zawody wygrywa gracz lub *strona*, która zakończy wszystkie *rundy* z największą liczbą punktów.

Strefa zabronionej gry (No Play Zone)

Część pola, z której Komitet zabronił grania. Strefa zabronionej gry musi być zdefiniowana jako część nienormalnych warunków na polu golfowym albo obszaru kary.

Komitet może ustanowić strefy zabronionej gry z dowolnego powodu, takiego jak:

- ochrona dzikiej przyrody, siedlisk zwierząt i obszarów chronionych ekologicznie,
- zapobieganie uszkodzeniu młodych drzewek, klombów, szkółek darni, obszarów z ułożoną darnią lub innych obszarów z roślinami,
- ochrona graczy przed niebezpieczeństwem,
- lub ochrona miejsc o znaczeniu historycznym lub kulturalnym.

Komitet powinien oznaczyć granice strefy zabronionej gry przy pomocy linii lub palików, i te linie lub paliki (lub końcówki tych palików) powinny odróżniać strefę zabronionej gry od zwykłych nienormalnych warunków na polu lub obszaru kary, które nie zawierają strefy zabronionej gry.

Stroke play

Format gry, w którym gracz lub *strona* grają przeciwko wszystkim innym graczom lub *stronom* biorącym udział w zawodach.

W zwykłym formacie *stroke play* (zob. reguła 3.3):

- wynikiem gracza lub *strony w rundzie* jest całkowita liczba uderzeń (zarówno wykonanych jak i karnych) na wszystkich dołkach od startu aż do umieszczenia piłki *w dołku*,
- a zwycięzcą jest gracz lub *strona*, która ukończyła wszystkie *rundy* z najmniejszą całkowitą liczbą uderzeń.

Innymi formami gry w *stroke play* są różne metody zapisywania wyników, takie jak *stableford*, *maximum score* i *par/bogey* (zob. reguła 21).;

Wszystkie formy *stroke play* mogą być rozgrywane w zawodach indywidualnych (każdy gracz rywalizuje sam) lub w zawodach, w których grają *strony z partnerami* (*foursomes* lub *fourball*).

Strona (Side)

Dwóch lub więcej *partnerów* współzawodniczących jako jeden zespół w *rundzie match play* lub *stroke play*.

Każdy układ *partnerów* jest *stroną*, niezależnie od tego czy każdy *partner* gra swoją piłką (*fourball*) czy *partnerzy* grają jedną piłką (*foursomes*).

Strona nie jest tym samym co drużyna. W zawodach drużynowych, każda drużyna składa się z zawodników grających indywidualnie lub jako *strony*.

Sztuczne utrudnienie (Obstruction)

Dowolny sztuczny obiekt **z wyjątkiem** *integralnej części pola* i *obiektów granicznych*.

Przykłady *sztucznych utrudnień*:

- drogi i ścieżki ze sztuczną nawierzchnią, w tym ich sztuczne krawężniki,
- budynki i wiaty przeciwdeszczowe,
- główki zraszaczy, dreny ściekowe i nawadniające lub skrzynki sterujące,
- słupki, mury, barierki i płoty (**ale** nie wtedy, gdy są *obiektami granicznymi,* które definiują lub wskazują granicę *pola*),
- wózki golfowe, kosiarki, samochody i inne pojazdy,
- pojemniki na śmiecie, znaki informacyjne i ławki,
- *i sprzęt* gracza, *flagi* i grabie.

Sztuczne utrudnienie jest *sztucznym utrudnieniem ruchomym* albo *sztucznym utrudnieniem nieruchomym.* Jeżeli część *sztucznego utrudnienia nieruchomego* (takie jak brama lub drzwi lub część przymocowanego kabla) spełnia wymagania definicji *sztucznego utrudnienia ruchomego*, to ta część traktowana jest jako *sztuczne utrudnienie ruchome*.

Namalowane kropki lub linie, które służą do oznaczania granic i *obszarów kary* nie są sztucznym utrudnieniem.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej F-23 (Komitet może zastosować regułę lokalną definiując pewne *sztuczne utrudnienia* jako *tymczasowe sztuczne utrudnienia nieruchome*, do których stosuje się specjalne procedury uwolnienia**).**

Sztuczne utrudnienie nieruchome (Immovable Obstruction)

Dowolne *sztuczne utrudnienie*, które:

- nie może być przesunięte bez nadmiernego wysiłku lub bez uszkodzenia *sztucznego utrudnienia* lub *pola,*
- i w inny sposób nie spełnia wymagań definicji *sztucznego utrudnienia ruchomego*.

Komitet może zdefiniować każde *sztuczne utrudnienie* jako *sztuczne utrudnienie nieruchome*, nawet gdy spełnia ono wymagania definicji *sztucznego utrudnienia ruchomego*.

Sztuczne utrudnienie ruchome (Movable Obstruction)

Sztuczne utrudnienie, które może być przesunięte bez nadmiernego wysiłku i bez uszkodzenia *sztucznego utrudnienia* lub pola.

Jeżeli część *sztucznego utrudnienia nieruchomego lub integralnej części pola* (takie jak brama, drzwi lub kabel przyłączeniowy) spełnia te dwa wymagania, ta część traktowana jest jako *sztuczne utrudnienie ruchome.*

Jednak nie ma to zastosowania, gdy ruchoma część *sztucznego utrudnienia nieruchomego* lub *integralnej części pola* nie powinna być przesunięta (np. luźny kamień, który jest częścią kamiennej ściany).

Komitet może zdefiniować *sztuczne utrudnienie* jako *sztuczne utrudnienie nieruchome,* nawet gdy jest ono ruchome.

Teren w naprawie (Ground Under Repair)

Każda część *pola*, którą *Komitet* określi jako *teren w naprawie* (przez oznakowanie lub w dowolny inny sposób). Każdy zdefiniowany *teren w naprawie* zawiera dwa elementy:

- cały teren wewnątrz granicy zdefiniowanego obszaru,
- i wszystkie trawy, krzaki, drzewa lub inne rosnące lub przylegające naturalne obiekty ukorzenione w zdefiniowanym obszarze, łącznie z każdą częścią tych obiektów, które rozciągają się powyżej ziemi na zewnątrz granicy zdefiniowanego obszaru (**ale** nie kiedy te obiekty przylegają do ziemi lub są poniżej ziemi na zewnątrz granicy zdefiniowanego obszaru, takie jak korzenie drzewa, które są częścią drzewa ukorzenionego wewnątrz granicy).

Terenem w naprawie są także poniższe obiekty, nawet jeśli *Komitet* ich nie zdefiniował:

- wszelkie dziury wykonane przez *Komitet* lub pracowników obsługi podczas:

  - ustawiania *pola* (takie jak dziura, z której został usunięty palik lub *dołek* na podwójnym greenie wykorzystywany w czasie grania na drugim dołku),
  - lub konserwowania *pola* (takie jak dziury powstałe po usunięci darni lub pniaka lub podczas układania rurociągów, **ale** nie dziury po aeracji).
- ścięta trawa, liście i inny materiał ułożony w stos w celu późniejszego usunięcia. **Jednak**:
  - każdy materiał, który jest ułożony w stos w celu usunięcia jest także *naturalnym utrudnieniem ruchomym*,
  - i każdy materiał pozostawiony na *polu*, którego nie zamierza się usunąć nie jest *terenem w naprawie*, chyba że *Komitet* tak go zdefiniuje.
- lub każde siedlisko *zwierząt* (takie jak gniazdo ptaka), które jest na tyle blisko piłki gracza, że *uderzenie* lub *ustawienie* gracza może je uszkodzić, **z wyjątkiem** przypadku, gdy siedlisko zostało wykonane przez *zwierzęta* zdefiniowane jako *naturalne utrudnienia ruchome* (takie jak robaki lub owady).

Granica *terenu w naprawie* powinna być zdefiniowana przy pomocy palików, linii lub cech fizycznych pola:

- Paliki*:* Gdy *teren w naprawie* jest oznaczony palikami, to jego granicą jest linia pomiędzy zewnętrznymi punktami tych palików na poziomie gruntu a one znajdują się w obrębie *terenu w naprawie*.

- Linie*:* Gdy *teren w naprawie* oznaczono przy pomocy namalowanej linii na ziemi, to granicę stanowi zewnętrzna krawędź tej linii, a linia znajduje się w *terenie w naprawie*.

- Cechy fizyczne*:* Gdy *teren w naprawie* definiują cechy fizyczne (takie jak klomb lub szkółka darniowa), to *Komitet* powinien określić te granice.

Kiedy granicę *terenu w naprawie* definiują linie lub cechy fizyczne, paliki mogą być wykorzystane do wskazania lokalizacji *terenu w naprawie.*

Paliki użyte do zdefiniowania lub wskazania granicy *terenu w naprawie* są sztucznymi utrudnieniami.

Threeball

Format *match play* gdzie:

- każdy z trzech graczy gra w tym samym czasie indywidualny mecz przeciwko każdemu z dwóch pozostałych graczy,
- i każdy gracz gra jedną piłką, która jest liczona do obu meczów.

Tymczasowa woda (Temporary Water)

Każde tymczasowe nagromadzenie wody na powierzchni gruntu (np. kałuże irygacyjne, kałuże powstałe po deszczu lub woda przelewająca się ze zbiornika z wodą), które:

- nie jest w *obszarze kary*,
- jest widoczne przed lub po *ustawieniu się* gracza (bez nadmiernego naciskania stopami).

Nie wystarczy, aby ziemia była mokra, błotnista lub grząska lub aby woda była chwilowo widoczna, gdy gracz stanie na gruncie. Nagromadzona woda musi pozostać widoczna przed lub po przyjęciu *ustawienia*.

Szczególne przypadki:

- **Rosa i szron** nie są *tymczasową wodą*.
- **Śnieg i naturalny lód** (oprócz szronu), są albo *naturalnym utrudnieniem ruchomym* albo - kiedy występują na ziemi - *tymczasową wodą* zależnie od wyboru gracza.
- **Sztuczny lód** jest *sztucznym utrudnieniem*.

Uderzenie (Stroke)

Postępowy ruch kija wykonany do uderzenia piłki.

Jednak *uderzenie* nie zostało wykonane, jeżeli gracz:

- zdecyduje podczas downswing (ruch kija w dół) nie uderzyć piłki i uniknie tego świadomie zatrzymując główkę kija przed kontaktem z piłką lub celowo nie trafi w piłkę, jeżeli zatrzymanie nie jest możliwe.
- lub przypadkowo uderzy piłkę podczas wykonywania uderzenia próbnego lub w czasie przygotowywania się do *uderzenia*.

Kiedy reguły odnoszą się do „grania piłki”, oznacza to samo co wykonanie *uderzenia*.

Wynik gracza na dołku lub podczas *rundy* określa liczba „uderzeń” lub „wykonanych uderzeń”, co obejmuje wszystkie *uderzenia* zarówno wykonane jak i karne (zob. reguła 3.1c).

Ustawienie (Stance)

Pozycja stóp i ciała gracza podczas przygotowywania i wykonania *uderzenia*.

Zob. regułę 25.4d (dla graczy, którzy używają urządzenia wspomagającego mobilność, definicja jest zmodyfikowana, aby uwzględnić pozycję urządzenia wspomagającego mobilność podczas przygotowania i wykonania uderzenia).

Warunki wpływające na uderzenie (Conditions Affecting the Stroke)

Położenie piłki gracza w spoczynku, obszar zamierzonego *ustawienia*, obszar zamierzonego swingu, *linia gry* i *obszar uwolnienia*, w którym gracz będzie *dropował* lub kładł piłkę.

- „Obszar zamierzonego *ustawienia*" obejmuje zarówno miejsce, w którym gracz postawi stopy jak i cały obszar, który może znacząco wpłynąć na to jaką pozycję przyjmie ciało gracza podczas przygotowania i wykonania zamierzonego *uderzenia*.
- „Obszar zamierzonego swingu" obejmuje cały obszar, który może znacząco wpłynąć na dowolną część backswingu, downswingu lub wykończenie swingu zamierzonego *uderzenia*.
- Każdy z terminów „*położenie piłki*", „*linia gry*" i „*obszar uwolnienia*" ma swoją definicję.

Wbita piłka (Embedded)

Kiedy piłka gracza znajduje się w swoim śladzie powstałym wskutek ostatniego *uderzenia* i część piłki znajduje się poniżej poziomu ziemi lub gruntu.

Piłka niekoniecznie musi dotykać ziemi, aby stwierdzić, że jest *wbita* (to oznacza, że, między piłką a ziemią może znajdować się trawa lub *naturalne utrudnienia ruchome*).

Wiadome lub w zasadzie pewne (Known or Virtually Certain)

Standard decydowania o tym, co stało się z piłką gracza – np. czy piłka spoczęła w *obszarze kary*, czy została *przemieszczona* lub co spowodowało *przemieszczenie*.

Wiadome lub w zasadzie pewne znaczy więcej niż tylko możliwe lub prawdopodobne. Oznacza to, że:

- albo istnieją przekonujące dowody na to, że dane wydarzenie z piłką gracza miało miejsce, np., gdy gracz lub inni świadkowie widzieli to zdarzenie,
- albo mimo niewielkich wątpliwości, wszystkie racjonalnie dostępne informacje wskazują, że prawdopodobieństwo wystąpienia danego zdarzenia wynosi co najmniej 95%.

Pojęcie „Wszystkie racjonalnie dostępne informacje" obejmuje wszystkie informacje, które gracz zna i wszystkie inne informacje, które może uzyskać przy rozsądnym wysiłku i bez nieuzasadnionej zwłoki.

Podczas szukania piłki, tylko informacje uzyskane w ciągu trzech minut szukania są brane pod uwagę przy określaniu, czy coś jest *wiadome lub w zasadzie pewne*.

Zastąpienie (Substitute)

Zamiana piłki, której gracz używał podczas rozgrywania dołka, na inną piłkę, która staje się *piłką w grze*.

Piłka staje się *piłką zastąpioną,* kiedy inna piłka zostaje *piłką w grze* (zob. reguła 14.4) zajmując miejsce piłki oryginalnej, mimo że oryginalna piłka była:

- *piłką w grze*,
- lub nie była już *piłką w grze*, ponieważ została podniesiona z *pola* lub została *zgubiona* lub znalazła się *na aucie*.

Piłka zastąpiona jest *piłką w grze* nawet wtedy, gdy:

- piłka była *odłożona*, *zdropowana, położona* w niewłaściwy sposób lub w *niewłaściwym miejscu*,
- lub zgodnie z regułami gracz powinien wprowadzić ponownie *do gry* piłkę oryginalną a nie *piłkę zastąpioną.*

Zaznaczanie (Mark)

W celu wskazania miejsca położenia piłki należy:

- umieścić *znacznik* tuż za lub tuż obok piłki,
- lub przyłożyć kij do ziemi tuż za albo tuż obok piłki.

W ten sposób wskazuje się miejsce, w które piłka musi zostać *odłożona* po jej podniesieniu.

Zgubienie (Lost)

Status piłki, która nie została znaleziona w ciągu trzech minut po tym jak gracz lub *caddie* (lub *partner* gracza lub *caddie partnera*) rozpoczną jej szukanie. Deklaracja gracza, że piłka jest zgubiona, nie oznacza, że piłka jest zgubiona.

Jeżeli gracz celowo opóźnia rozpoczęcie szukania, aby umożliwić innym osobom szukanie piłki w jego imieniu, czas szukania rozpoczyna się w momencie, w którym gracz byłby w stanie szukać, gdyby nie opóźniał dotarcia do tego obszaru.

Jeżeli szukanie się rozpocznie a potem z ważnego powodu nastąpi, chwilowa przerwa w szukaniu (np. zawieszono grę lub gracz musi odejść na bok, aby umożliwić innemu graczowi uderzenie) lub kiedy gracz pomyłkowo identyfikował *niewłaściwą piłkę*:

- czas od przerwania szukania do ponownego rozpoczęcia nie liczy się,
- całkowity dopuszczalny czas na szukanie wynosi trzy minuty, licząc łącznie czas do przerwania i po ponownym rozpoczęciu szukaniu.

Znacznik (Ball-Marker)

Dowolny sztuczny przedmiot używany do *zaznaczenia* położenia piłki, która będzie podniesiona. Może to być *kołeczek tee*, moneta, przedmiot wykonany z przeznaczeniem na *znacznik* lub inny mały przedmiot będący częścią *sprzętu*.

Kiedy reguła odnosi się do przemieszczonego *znacznika*, to dotyczy to *znacznika* umieszczonego na *polu* do zaznaczenia miejsca, z którego piłka została podniesiona i nie została jeszcze *odłożona*.

Zwierzę (Animal)

Każdy żyjący członek królestwa zwierząt (inny niż ludzie), w tym ssaki, ptaki, gady, płazy oraz bezkręgowce (takie jak robaki, owady, pająki i skorupiaki).

XI. Index

Ten index nie zawiera odnośników do definicji.

Definicje zaznaczone są w całym tekście *italikami* i są zestawione alfabetycznie w części X. Definicje na stronach 164 – 188

	Reguła	strona
Anulowane uderzenie	**14.6**	
Aut		
- Co zrobić, gdy piłka jest zgubiona lub jest na aucie	18.2b	
- Kiedy piłka jest na aucie	18.2a(2)	
Bunkier		
- Nienormalne warunki na polu	16.1c	
- Zagrożenie od niebezpiecznych zwierząt	16.2	
- Naturalne utrudnienia ruchome	12.2a;15.1	
- Sztuczne utrudnienia ruchome	12.2a;15.2	
- Piłka nie do zagrania	19.3	
- Kiedy piłka jest w bunkrze	12.1	
- Kiedy dotykanie piasku nie skutkuje karą	12.2b (2)	
- Kiedy dotykanie piasku skutkuje karą	12.2b (1)	
Caddie		
- Działania dozwolone przy autoryzacji gracza	10.3b (2)	
- Działania zawsze dozwolone	10.3b (1)	
- Działania niedozwolone	10.3b(3)	
- Naruszenie reguł	10.3c	
- Jeden caddie dozwolony w tym samym czasie	10.3a (1)	
- Ograniczenia w ustawianiu się za graczem	10.2b (4)	
- Wspólny caddie	10.3a (2)	
Czyszczenie piłki	14.1c	
Dropowanie piłki		
- Przypadkowe odbicie piłki po uderzeniu o ziemię	14.3c	
- Piłka zatrzymuje się poza obszarem uwolnienia	14.3c(2)	
- Piłka musi być zdropowana w i zatrzymać się w obszarze uwolnienia	14.3c(1)	
- Celowe odbicie	14.3d	
- Jak piłka musi być dropowana	14.3b	
- Piłka oryginalna i inna piłka mogą być użyte	14.3a	
Dziura zrobiona przez zwierzę	patrz nienormalne warunki na polu	
Flaga		
- Piłka uderza flagę lub osobę przytrzymująca flagę	13.2b(2)	
- Piłka opierająca się o flagę w dołku	13.2c	
- Pozostawienie flagi w dołku	13.2a	
- Usunięcie flagi z dołka	13.2b(1)	

Formy gry: match play lub stroke play	3.1a	
Formy gry: inna	21.5	
Fourball		
- Kolejność gry	23.6	
- Piłka celowo odbita	23.2c	
- Jeden lub obaj partnerzy mogą reprezentować stronę	23.4	
- Partnerzy dzielą się kijami	23.7	
- Kary	23.8	
- Gracz odpowiada za działania partnera	23.5b	
- Działania gracza mają wpływ na grę partnera	23.5a	
- Karta wyników w stroke play	23.2b	
- Wynik stron – match play i stroke play	23.2a	
- Kiedy nieobecny partner może dołączyć do grupy	23.4	
- Kiedy runda kończy się	23.3b	
- Kiedy runda startuje	23.3a	
- Czy poddane uderzenie może być grane	23.6	
Foursomes	22.1	
- Każdy partner może działać dla strony	22.2	
- Partner gra pierwszy	22.4a	
- Partnerzy dzielą się kijami	22.5	
- Strona musi naprzemiennie wykonywać uderzenia	22.3	
- Startowanie rundy	22.4b	
- Kiedy gra niewłaściwy partner	22.3	
Gra w golfa	1.1	
Grupy		
- Match play	5.4a	
- Stroke play	5.4b	
Identyfikowanie piłki		
- Piłka przypadkowo przemieszczona podczas identyfikacji	7.4	
- Jak zidentyfikować piłkę	7.2	
- Podnoszenie piłki w celu identyfikacji jej	7.3	
Kary	1.3c	
Kije		
- Dodawanie lub wymienianie kijów	4.1b(3),(4)	
- Zmiana charakterystyki działania	4.1a(3)	
- Kije dopuszczone	4.1a (1)	
- Limit 14 kijów	4.1b(1)	
- Kije wspólne	4.1b(2), 22.5, 23.7	
- Wykluczenie kijów z gry	4.1c	
- Użycie lub naprawa kija uszkodzonego podczas rundy	4.1a(2)	
Kolejność grania		
- Fourball	23.6	
- Foursomes	22.3, 22.4	
- Match play	6.4a(1)	

- Match play – granie poza kolejnością	6.4a(2)	
- Granie ponownie z obszaru tee	6.4c	
- Granie piłki prowizorycznej skądkolwiek poza obszarem tee	6.4d(2)	
- Granie piłki prowizorycznej z obszaru tee	6.4c	
- Ready golf	6.4b(2	
- Stroke play	6.4b(1)	
- Podczas brania uwolnienia	6.4d(1)	
Match play		
- Zastosowanie handicapów	3.2c	
- Darowanie	3.2b	
- Przedłużenie zremisowanego meczu	3.2a(4)	
- Znajomość wyniku meczu	3.2d(3)	
- Ochrona własnych praw i interesów	3.2d(4	
- Informowanie przeciwnika o liczbie wykonanych uderzeń	3.2d(1)	
- Informowanie przeciwnika o karze	3.2d(2)	
- Zremisowanie dołka	3.2a(2)	
- Wygranie dołka	3.2a(1)	
- Wygranie meczu	3.2a(3)	
Maximum score		
- Piłka celowo odbita	21.2d	
- Kary	21.2c	
- Punktacja	21.2b	
- Kiedy kończy się runda	21.2e	
Naturalne utrudnienia ruchome		
- Piłka przemieszczona podczas usuwania	15.1b	
- Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych	15.1a	
Niebezpieczne zwierzęta		
- Jak wziąć uwolnienie	16.2b	
- Kiedy dozwolone jest uwolnienie	16.2a	
Naprzemienne uderzanie	patrz foursomes	
Nienormalne warunki na polu		
- Bunkier	16.1c	
- Kiedy uwolnienie jest dopuszczalne	16.1a (1)	
- Obszar główny	16.1b	
- Obszar kary	16.1a (2)	
- Piłka nieznaleziona	16.1e	
- Podnoszenie aby określić, że dopuszczalne jest uwolnienie	16.4	
- Putting green	16.1d	
- Strefa zabronionej gry	16.1f	
- Teren w naprawie	16.1	
- Uderzenie wyraźnie nieracjonalne	16.1a (3)	
Niewłaściwa piłka		
- Wykonywanie uderzenia niewłaściwą piłką	6.3c(1)	
- Piłka gracza zagrana przez innego gracza	6.3c(2)	
Niewłaściwe miejsce		

- Poprawienie lub nie	14.7b(1)	
- Nie ma poważnego naruszenia	14.7b	
- Miejsce skąd piłka musi być zagrana	14.7a	
- Poważne naruszenie	14.7b	
Obszar główny	2.2a	
Obszar kary		
- Piłka nieznaleziona	17.1c	
- Piłka zagrana z obszaru kary zatrzyma się w obszarze kary	17.2a	
- Piłka zagrana z obszaru kary jest zgubiona, na aucie lub nie do zagrania	17.2b	
- Jak wziąć uwolnienie	17.1d	
- Strefa zabronionej gry	17.1e	
- Nie ma uwolnień od innych reguł	17.3	
- Piłka grana tak jak leży	17.1b	
- Opcje uwolnienia dla czerwonego obszaru kary	17.1d	
- Opcje uwolnienia dla żółtego obszaru kary	17.1d	
- Kiedy piłka jest w obszarze kary	17.1a	
Obszar tee	**6.2**	
- Piłka może być umieszczona na kołeczku tee	6.2b(2)	
- Dozwolone poprawianie	6.2b(3)	
- Przesunięcie znaczników tee	6.2b(4)	
- Kiedy piłka jest w obszarze tee	6.2b(1)	
- Kiedy mają zastosowanie reguły dotyczące obszaru tee	6.2a	
Odkładanie piłki		
- Oryginalne położenie poza piaskiem	14.2d(2)	
- Oryginalne położenie w piasku	14.2d(1)	
- Odłożona piłka nie chce pozostać w oryginalnym położeniu	14.2e	
- Miejsce, w które piłka jest odkładana	14.2c	
- Kto może odłożyć piłkę	14.2b(1)	
Par/Bogey		
- Piłka celowo odbita	21.3d	
- Kary	21.3c	
- Wyniki	21.3b	
- Kiedy kończy się runda	21.3e	
Piłka		
- Rozpada się na części	4.2b	
- Piłka dopuszczona	4.2a	
- Pęknięta lub przecięta	4.2c	
- Pomagająca w grze - na putting greenie	15.3a	
- Piłka przeszkadzająca w grze – gdziekolwiek	15.3b	
- Zastąpienie piłki	4.2c(2), 14.2	
Piłka grana tak jak leży	9.1a	
Piłka nie do zagrania	19	
- Uwolnienie w tył na linii	19.2b	
- Bunkier – uwolnienie w bunkrze	19.3a	

- Bunkier – uwolnienie poza bunkrem	19.3b	
- Obszar główny	19.2	
- Uwolnienie boczne	19.2c	
- Obszar kary	19.1	
- Putting green	19.2	
- Uwolnienie uderzenia i odległości	19.2a	
- Kiedy może być wzięte uwolnienie	19.1	
Piłka prowizoryczna		
- Poinformowanie o graniu piłki prowizorycznej	18.3b	
- Granie piłki prowizorycznej więcej niż jeden raz	18.3c(1)	
- Kiedy jest dozwolona	18.3a	
- Kiedy piłka prowizoryczna staje się piłką w grze	18.3c(2)	
- Kiedy piłka prowizoryczna musi być wykluczona	18.3c(3)	
Piłka przemieszczona		
- Przez zwierzę	9.6	
- Przez innego gracza w stroke play	9.6	
- Przez caddie	9.4	
- Przez inną osobę	9.6	
- Przez przeciwnika w match play	9.5	
- Przez przeciwnika w match play, kiedy występuje kara	9.5b	
- Przez caddie przeciwnika w match play	9.5	
- Przez czynnik zewnętrzny	9.6	
- Przez partnera	23.5b; 22.2	
- Przez gracza	9.4	
- Przez gracza, kiedy występuje kara	9.4b	
- Przez wiatr, wodę lub inne siły natury	9.3	
- Decydowanie co spowodowało przemieszczenie piłki	9.2b	
- Decydowanie czy piłka przemieściła się	9.2a	
- Pomaganie w grze – na putting green	15.3a	
- Podczas backswing lub uderzenia	9.1b	
Piłka w grze	14.4	
Piłka w ruchu		
- Celowe poprawianie warunków aby wpłynęły na piłkę w ruchu	11.3	
- Celowe odbicie lub zatrzymanie przez osobę	11.2	
- Uderza w czynnik zewnętrzny	11.1	
- Uderza osobę	11.1	
- Podnoszenie piłki na putting greenie	11.3	
- Przesunięcie flagi	11.3	
Piłka zastąpiona	**6.3b**	
Piłka zgubiona		
- Co zrobić, gdy piłka jest zgubiona	18.2b	
- Kiedy piłka jest zgubiona	18.2a(1)	
Podnoszenie piłki	14.1b	
Podnoszenie i odkładanie piłki	Patrz także odkładanie piłki	

- Jak odłożyć piłkę	14.2b	
- Oryginalna piłka musi być użyta	14.2a	
- Położenie piłki musi być zaznaczone	14.1a	
Pole		
- Specyficzne obszary	2.2b	
- Kiedy piłka dotyka dwóch obszarów	2.2c	
Poprawianie błędu		
- Kiedy dozwolona jest zmienienie opcji	14.5b	
- Kiedy można poprawi	14.5a	
- Kiedy stosuje się karę	14.5c	
Poprawianie warunków		
- Działania które są dozwolone	8.1b	
- Działania które nie są dozwolone	8.1a	
- Warunki wpływające na uderzenie	8.1	
- Przywrócenie poprawionych warunków	8.1c	
Porada i inna pomoc		
- Porada	10.2a	
- Linia gry	10.2b	
- Obiekty pomagające w ustawieniu	10.2b (3)	
- Pomoc fizyczna i osłona od czynników atmosferycznych	10.2b (5)	
Postępowanie		
- Kodeks postępowania	1.2b	
- Zachowania oczekiwane od gracza	1.2a	
Problemy z regułami		
- Stosowanie standardu „Oko nieuzbrojone” podczas korzystania z dowodów wideo	20.2c	
- Unikanie nieuzasadnionych opóźnień	20.1a	
- Poprawianie niewłaściwego orzeczenia	20.2d	
- Dyskwalifikowanie graczy, gdy wynik w match play jest ostateczny	20.2e	
- Dyskwalifikowanie graczy po zakończeniu zawodów w stroke play	20.2e	
- Match play	20.1b	
- Decyzje Komitetu	20.2b	
- Decyzje sędziego	20.2a	
- Sytuacje nie omawiane przez reguły	20.3	
- Stroke play	20.1c	
Putting green		
- Piłka lub znacznik przemieszczone – przypadkowo	13.1d(1)	
- Piłka lub znacznik przemieszczone – przez siły natury	13.1d(2)	
- Piłka na krawędzi dołka	13.3	
- Celowe testowanie	13.1e	
- Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie	13.1b	
- Usuwanie piasku i luźnej ziemi	13.1c(1)	
- Naprawa uszkodzeń	13.1c(2)	
- Kiedy piłka jest na putting greenie	13.1a	
- Niewłaściwy green	13.1f	

Racjonalny osąd	1.3b(2)	
Reguły		
- Zastosowanie reguł	1.3b(1)	
- Znaczenie reguł	1.3a	
Rozpoczęcie gry na dołku		
- Granie z wewnątrz obszaru tee – match play	6.1b(1)	
- Granie z wewnątrz obszaru tee – stroke play	6.1b(2)	
- Kiedy rozpoczyna się gra na dołku	6.1a	
Rozpoczęcie rundy	5.3a	
Sprzęt		
- Audio i Video	4.3a(4)	
- Informacja o odległości i kierunku	4.3a(1)	
- Rękawiczki i środku do uchwytu	4.3a(5)	
- Informacje zebrane przed i podczas rundy	4.3a(3)	
- Informacje o wietrze i pogodzie	4.3a(2)	
- Wyjątki medyczne	4.3b(1)	
- Urządzenia rozciągające i pomoce treningowe	4.3a(6)	
- Taśma lub podobne okłady	4.3b(2)	
Stableford		
- Piłka przypadkowo odbita	21.1d	
- Kary	21.1c	
- Punktacja	21.1b	
- Kiedy runda się kończy	21.1e	
Strefa zabronionej gry	16.1f, 17.1e	
Stroke play		
- Określenie zwycięzcy	3.3a	
- Wbicie piłki do dołka	3.3c	
- Karta wyników – handicap na karcie wyników	3.3b(4)	
- Karta wyników – odpowiedzialność markera	3.3b(1)	
- Karta wyników – odpowiedzialność gracza	3.3b(2)	
- Karta wyników – niewłaściwy wynik na dołku	3.3b(3)	
Sztuczne ścieżki	patrz nienormalne warunki na polu	
Sztuczne utrudnienia nieruchome	patrz nienormalne warunki na polu	
Sztuczne utrudnienia ruchome	15.2	
- Piłka nieznaleziona	15.2b	
- Uwolnienie wszędzie na polu z wyjątkiem putting greenu	15.2a(2)	
- Uwolnienie na putting greenie	15.2a(3)	
- Usuwanie sztucznego utrudnienia ruchomego	15.2a(1)	
Szukanie piłki		
- Piłka przypadkowo przemieszczona podczas szukania	7.4	
- Uzasadnione działania podczas szukania piłki	7.1a	

- Rozgarnięcie piasku podczas szukania	7.1b	
Tempo gry		
- Polityka tempa gry	5.6b(3)	
- Granie poza kolejnością	5.6b(2)	
- Ready golf	5.6b, 6.4	
- Rekomendacje	5.6b(1)	
- Nieuzasadnione opóźnianie gry	5.6a	
Teren w naprawie	patrz nienormalne warunki na polu	
Threeball match play		
- Piłka lub znacznik podniesiony lub przemieszczony przez przeciwnika	21.4c	
- Granie poza kolejnością	21.4b	
Trenowanie		
- Przed lub pomiędzy rundami – match play	5.2a	
- Przed lub pomiędzy rundami – stroke play	5.2b	
- Trenowanie pomiędzy dwoma dołkami	5.5b	
- Trenowanie kiedy gra jest zawieszona	5.5c	
- Trenowanie w czasie grania dołka	5.5a	
Tymczasowa woda	patrz nienormalne warunki na polu	
Uderzenie i odległość		
- Ponowne granie z obszaru głównego, obszaru kary lub bunkra	14.6b	
- Ponowne granie z putting green	14.6c	
- Ponowne granie z obszaru tee	14.6a	
Uwolnienie uderzenia i odległości	**18.1**	
Warunki celowo poprawione		
- Wpływające na piłkę innego gracza	8.3	
- Wpływające inne fizyczne warunki	8.2	
- Wpływające na położenie piłki	8.2, 22.2, 23.5b	
- Działania zabronione	8.3b	
Warunki pogorszone	8.1d	
Wbita piłka		
- Jak wziąć uwolnienie	16.3b	
- Kiedy uwolnienie jest dopuszczalne	16.3a	
Wykonywanie uderzenia		
- Trwałe oparcie kija	10.1b	
- Piłka spadająca z kołeczka tee	10.1d	
- Piłka przemieszczona po rozpoczęciu backswingu	10.1d	
- Piłka poruszająca się w wodzie	10.1d	
- Poprawne uderzanie piłki	10.1a	
- Stanie nad lub na linii gry	10.1c	
Wyniki brutto	3.1c(1)	

Wyniki netto	3.1c(2)	
Zakończenie gry na dołku	6.5	
Zakończenie rundy	5.3b	
Zatrzymanie gry		
- Piłka lub znacznik zostały przemieszczone podczas przerwania gry	5.7d(2)	
- Po uzgodnieniu w match play	5.7a	
- Natychmiastowe zawieszenie gry przez Komitet	5.7b(1)	
- Podnoszenie piłki	5.7d(1)	
- Błyskawice	5.7a	
- Normalne zawieszenie gry przez Komitet	5.7b(2)	
- Wznowienie gry	5.7c	
- Zawieszenie gry przez Komitet	5.7a	
- Kiedy gracze mogą lub muszą przerwać grę	5.7a	
Zawody drużynowe		
- Porada	24.4	
- Kapitan drużyny	24.3	
- Warunki	24.2	
Znacznik		
- Pomagający lub przeszkadzający w grze	15.3c	
- Podniesiony lub przemieszczony	9.7	
- Kara za podniesienie lub przemieszczenie	9.7b	