

Procedury Komitetu

Official Guide to the Rules of Golf

R&A Rules Limited and United States Golf Association

Tłumaczenie Lipiec 2022– Krzysztof Góra, Rafał Tylman

Ostatnia aktualizacja Styczeń 2025



Procedure Komitetu

Spis treści

I. Rola Komitetu	6
1A. Granie poza turniejowe	6
1B. Zawody	6
2. Oznakowanie pola dla grania poza turniejowego	9
2A. Auty	9
2B. Obszary tee	11
2C. Obszary kary	11
2D. Bunkry	15
2E. Putting greeny	16
2F. Nienormalne warunki na polu	16
2G. Strefy zabronionej gry	18
2H. Integralna część pola	19
2I. Strefy dropowania	19
3. Reguły lokalne dla grania poza turniejowego	20
4. Dodatkowe uwagi dotyczące grania poza turniejowego	21
4A. Tempo gry i standard zachowania gracza	21
4B. Zawieszenie gry	22
4C. Wsparcie w interpretacji reguł	22
5. Przed zawodami	24
5A. Opracowanie Regulaminu zawodów	24
5B. Oznakowanie pola	33
5C. Reguły lokalne	35
5E. Definiowanie miejsc treningowych	36
5F. Obszary tee i lokalizacja dołków	37
5G. Diagram rozstawień, grupy i czasy startu	38
5H. Polityka tempa gry	41
5I. Polityka kodeksu zachowania	42
5J. Informacje dla graczy i sędziów	45
6. Podczas zawodów	47
6A. Startowanie	47
6B. Pole golfowe	48
6C. Zapewnienie graczom pomocy w interpretacji reguł	50
6D. Wprowadzenie polityki tempa gry	59
6E. Zawieszenie i wznowienie	59
6F. Wyniki	62
6G. Cut (Zmniejszenie liczbie graczy); tworzenie tabeli rozstawień; ustawianie nowych grup	63
7. Po zawodach	65
7A. Rozstrzygnięcie remisów w stroke play	65
7B. Wyniki końcowe	65
7C. Nagradzanie	65

7D. Rozwiązywanie problemów z regułami lub wynikami, które pojawiły się po zawodach	66
8A. Auty i granice pola	74
8B. Obszary kary	77
8C. Bunkry	82
8D. Putting greeny	84
8E. Specjalne procedury uwolnienia	87
8F. Nienormalne warunki na polu i integralne obiekty	101
8G. Ograniczenie w użyciu specyficznego sprzętu	121
8H. Określenie kto może pomagać lub udzielać porady graczom	129
8I. Ustalenie, kiedy i gdzie gracze mogą trenować	131
8J. Procedury podczas złej pogody i zawieszenia gry	133
8K. Polityki tempa gry	134
8L. Odpowiedzialności na karcie wyników	138
9A. Zmodyfikowany Stableford	142
9B. Greensomes	142
9C. Scramble	143
9D. Najlepsze dwa wyniki z czterech	143

I

Komitet

I. Rola Komitetu

W Regułach gry w golfa Komitet jest określony jako osoba lub grupa zajmująca się zawodami lub polem. Komitet jest po to, aby zagwarantować, że zawody golfowe będą rozgrywane w prawidłowy sposób. Komitety są odpowiedzialne za przygotowanie i utrzymanie pola na co dzień lub na konkretne zawody i zawsze powinny działać w sposób zgodny z Regułami gry w golfa. Ta część Official Guide to the Rules of Golf zawiera wskazówki dla Komitetów w zakresie pełnienia tej roli.

Podczas, gdy wiele obowiązków Komitetu jest specyficznych do prowadzenia i przygotowania zawodów, to istotna część obowiązków Komitetu związana jest z jego odpowiedzialnością za pole podczas gry poza turniejowej.

1A. Granie poza turniejowe

Komitet stale powinien pilnować, aby Reguły gry golfa były przestrzegane przez golfistów nie tylko podczas zawodów, co nie jest kwestionowane, ale także w przypadkowych rundach lub w turniejach rozgrywanych dla samego siebie. Taki rodzaj grania w Procedurach Komitetu nazywa się graniem poza turniejowym.

Podczas grania poza turniejowego, struktura Komitetu jest zwykle mniej formalna niż w turniejach i w wielu przypadkach obowiązki Komitetu będą delegowane lub podejmowane przez jednego lub kilku przedstawicieli pola, takich jak pro, manager pola lub inny pracownik.

Do obowiązków takiego Komitetu należy:

- upewnienie się, że pole jest odpowiednio oznakowane (rozdział 2),
- wprowadzenie reguł lokalnych do grania poza turniejowego (rozdział 3),
- wprowadzenie i egzekwowanie polityki tempa gry i kodeksu postępowania (rozdział 4A),
- kontrolowanie i informowanie, kiedy należy zawiesić grę z powodu warunków pogodowych lub innych warunków (rozdział 4B),
- i zapewnienie pomocy graczom kiedy mają pytanie dotyczące grania poza turniejowego (rozdział 4C).

1B. Zawody

Prowadząc zawody, Komitet odpowiada przed zawodami, w trakcie i po zawodach za zapewnienie sprawnego przeprowadzenia zawodów, zgodnie z regułami.

Środki, jakimi dysponuje Komitet będą różne w zależności od pola i poziomu zawodów, dlatego Komitet może nie być w stanie wdrożyć każdej zalecanej procedury. W takim przypadku Komitet będzie musiał określić swoje priorytety w odniesieniu do zawodów.

Zwykle najważniejsze dla zapewnienia właściwego przebiegu zawodów jest odpowiednie wykorzystanie czasu przed rozpoczęciem zawodów. Obowiązki Komitetu w tym okresie polegają na:

- przygotowaniu Regulaminu zawodów (rozdział 5A),
- przeglądzie i oznakowaniu pola (rozdział 5B),
- przeglądzie reguł lokalnych i wprowadzeniu ewentualnych dodatkowych reguł (rozdział 5C),
- określaniu wymagań kwalifikacyjnych dla graczy z niepełnosprawnościami do zastosowania reguły 25 (rozdział 5D),
- ustaleniu czy i gdzie gracze mogą trenować na polu (rozdział 5E),
- wybraniu obszarów tee i oznaczeniu lokalizacji dołków (rozdział 5F),
- ustaleniu i opublikowaniu drabinki dla match play lub grup w stroke play oraz czasów startu (rozdział 5G),
- ustaleniu polityki tempa gry i kodeksu postępowania gracza (rozdział 5H i 5I),
- i przygotowaniu materiałów dla graczy i sędziów (rozdział 5J).

Komitet jest odpowiedzialny za zapewnienie graczom, w trakcie zawodów, informacji niezbędnych do gry, zgodnie z Regulaminem oraz pomoc w stosowaniu reguł:

- dostarczenie informacji graczom o wprowadzonych regułach lokalnych, polityce tempa gry i kodeksu postępowania gracza, a także innych ważnych informacji związanych z obszarami tee i lokalizacją dołków (rozdział 6A),
- przeprowadzenie startów meczów i grup o czasie (rozdział 6A),
- zapewnienie prawidłowego ustawienia, oznakowania i konserwacji pola (rozdział 6B),
- zagwarantowanie pomocy graczom (rozdział 6C),
- egzekwowanie polityki tempa gry (rozdział 6D),
- zawieszenie gry z powodu pogody lub innych warunków i określenie, kiedy potem gra zostanie wznowiona (rozdział 6E),
- wyznaczenie miejsca przekazywania przez graczy wyników meczów lub zwrotu kart wyników w stroke play (rozdział 6F),
- zatwierdzenie wszystkich wyników z rundy w stroke play (rozdział 6F),
- i ustalenie i opublikowanie grup i czasów startu na następne rundy, jeśli nie zostały wcześniej opublikowane (rozdział 6G).

Po zakończeniu zawodów Komitet odpowiada za:

- rozwiązywanie problemów z remisami w stroke play (rozdział 7A),
- zatwierdzenie wyników końcowych i zamknięcie zawodów (rozdział 7B),
- przyznanie nagród (rozdział 7C),
- i rozwiązywanie problemów wynikłych po zakończeniu zawodów (rozdział 7D).

II

Granie poza turniejowe

2. Oznakowanie pola dla grania poza turniejowego

Oznakowanie pola i odświeżenie istniejącego oznakowania, w zależności od potrzeb, jest obowiązkiem ciągłym, za który odpowiedzialny jest Komitet.

Dobrze oznakowane pole pozwala graczowi grać zgodnie z regułami i pomaga wyeliminować pomyłki w trakcie gry. Na przykład, gracz może nie wiedzieć jak postąpić, jeżeli staw (obszar kary) nie będzie odpowiednio oznakowany.

2A. Auty

Ważne jest, aby Komitet właściwie oznaczyć granice i ustawić tak oznaczenia, aby gracz, który uderzy piłkę w pobliże granicy, mógł określić, czy jego piłka znajduje się w polu, czy poza nim.

(1) Ogólne wytyczne dotyczące wyznaczania i oznaczania granic

Komitet może wyznaczyć granice pola w różny sposób. Na przykład, Komitet może umieścić paliki lub namalować linie, a także wykorzystać istniejące ogrodzenia lub mury do określenia granic, jak również krawędzie innych stałych konstrukcji, takich jak drogi lub budynki.

Podczas określania i oznaczania granic pola, Komitet może rozważyć kilka kwestii:

a. Zabudowania graniczące z polem

- Tam, gdzie prywatne zabudowania i drogi publiczne graniczą z polem, zdecydowanie zalecamy, aby Komitet oznaczył te tereny jako aut. Zwykle te zabudowania posiadają mur lub płot, który można wykorzystać do określenia granicy pola. Kiedy występują ogrodzenia to nie ma potrzeby ustawiania palików, aby przesunąć granicę do wewnątrz pola. Ale jeżeli wystąpi taka potrzeba to Komitet może wprowadzić dodatkowe zabezpieczenie przylegających nieruchomości przesuwając granicę do wewnątrz (np. używając do tego palików).
- Nie jest wymagane, aby pole miało granice, ale zaleca się, aby je wprowadzić by zapobiec graniu z nieruchomości nienależącej do pola. Czasami znajdują się miejsca, gdzie występują duże otwarte przestrzenie graniczące z prawdziwymi zabudowaniami i wtedy nie będzie żadnych przeciwwskazań, aby gracze tam grali. W takim przypadku nie ma potrzeby umieszczania palików lub definiowania granicy w jakiś sposób.
- Kiedy wykorzystujemy istniejące obiekty takie jak mur lub płot, aby zdefiniować granice, to cały ten obiekt będzie obiektem granicznym od którego nie ma uwolnienia bez kary.

b. Wykorzystanie palików

- Paliki graniczne powinny być białe, chociaż można użyć też innych kolorów.
- Jeżeli w miejscach wyznaczania granicy znajdują się już wcześniej umieszczone paliki o innych kolorach, aby odróżnić je od innych na polu, to mogą być one wykorzystane przez Komitet. W takim przypadku, Komitet powinien poinformować o tym graczy np. na karcie wyników, na tablicy ogłoszeń w domku klubowym, na arkuszu reguł lokalnych lub w dowolny inny sposób. Komitet nie powinien stosować palików żółtych lub czerwonych do zaznaczania granicy, aby nie wprowadzić zamieszania z obszarami kary.

- Odległość między palikami może być różna, ale idealnie jest wtedy, gdy jest możliwość zobaczenia podstawy następnego palika w celu określenia czy piłka jest na aucie. Niezwykle ważne jest sprawdzenie czy krzaki, drzewa nie zasłaniają kolejnego palika. Ogólnie, paliki powinny być umieszczone od siebie nie dalej niż 30 kroków, aby umożliwić zobaczenie jednego z miejsca następnego.

c. Zastosowanie malowania linii

- Malowane linie używane do określenia granicy powinny być białe, chociaż można użyć też innego koloru. Komitet nie powinien stosować linii żółtych lub czerwonych do zaznaczenia granicy, aby nie spowodować zamieszania z obszarami kary.
- Kiedy granica jest zdefiniowana przez namalowane linie na ziemi, Komitet może także postawić paliki, aby granica była widoczna z daleka. Należy wyjaśnić, że namalowana linia określa granice, podczas gdy umieszczone paliki pokazują graczom, gdzie jest granica. Te paliki nie definiują granicy, ale są one obiektami granicznymi, od których nie ma uwolnienia bez kary, chyba że w regułach lokalnych określono inaczej (zob. wzór reguły lokalnej A-6).
- Czasami może zdarzyć się tak, że Komitet nie może namalować białych linii na drodze lub na chodniku. W takim przypadku, najbardziej nie rzucającym się w oczy sposobem oznaczenia granicy będzie namalowanie linii z białych kropek na ziemi. Kiedy tak zostanie zrobione, w regułach lokalnych powinna znaleźć się informacja dla graczy o sposobie oznaczenia tej granicy (zob. wzór reguły lokalnej A-1).

d. Inne sposoby oznaczania autu

- Tam, gdzie granica jest zdefiniowana przez mur, krawędź drogi lub coś innego niż paliki, płoty lub linie, Komitet powinien wyraźnie określić krawędź granicy. Na przykład, gdy wykorzystano mur do zdefiniowania granicy, Komitet powinien określić, czy granicą jest wewnętrzna krawędź muru czy piłka jest na aucie wtedy, gdy znajduje się poza murem (zob. wzór reguły lokalnej A-2).
- Granicą może być rów, a piłka będzie na aucie, gdy będzie w nim lub za nim. Paliki można użyć do określenia lokalizacji rowu granicznego. Te paliki będą obiektem granicznym, od którego nie ma uwolnienia bez kary, chyba że w regułach lokalnych określono inaczej (zob. wzór reguły lokalnej A-6).

e. Inne względy

- Niektóre obiekty, takie jak teren obsługi pola, domki klubowe i miejsca treningowe, mogą być oznaczone lub zdefiniowane w regule lokalnej jako aut, nawet jeśli znajdują się w obrębie pola (zob. wzór reguły lokalnej A-1).
- W regułach nie występują obszary posiadające więcej niż jeden status podczas rozgrywania dołka i dlatego żadnego obszaru nie wolno oznaczyć jako aut dla niektórych uderzeń, lub uderzeń wykonanych z niektórych obszarów, np. obszarów tee.
- Komitety nie są upoważnione do wprowadzenia reguły lokalnej mówiącej, że piłka zagrana ponad określonym obszarem jest na aucie, nawet jeśli nie zatrzyma się w tym obszarze.

(2) Oznaczanie granic wewnętrznych

Aby zachować charakter dołka lub chronić graczy na sąsiednich dołkach, Komitet może wprowadzić granice pomiędzy dwoma dołkami.

Jeśli granica wewnętrzna nie jest połączona z innymi granicami pola, ważne jest, aby zaznaczyć, gdzie zaczyna się i kończy ta granica. Zaleca się umieszczenie dwóch palików obok siebie pod kątem, który wskazuje, że granica biegnie w nieskończoność w pożądanym kierunku.

Granica wewnętrzna może dotyczyć gry tylko na jednym dołku lub na większej liczbie dołków. Dołek lub dołki, których dotyczy wewnętrzny aut, oraz status palików podczas gry na dołkach, których granica nie dotyczy, powinna być zapisana w regułach lokalnych (zob. wzór reguły lokalnej A-4).

2B. Obszary tee

Komitet powinien zawsze starać się umieszczać tee markery wystarczająco daleko z przodu, aby z tyłu za markerami znajdowało się dość miejsca, o wysokości trawy z tee, pozwalając graczom na skorzystanie z tego całego obszaru tee o długości dwóch kijów.

Nie ma ograniczeń co do szerokości obszaru tee, ale dobrą praktyką jest umieszczenie dwóch tee markerów w odległości 5 do 7 kroków od siebie. Rozstawienie ich dalej od siebie sprawi, że graczowi trudniej będzie określić, czy ustawiona piłka na kołeczku tee znajduje się w obszarze tee, a dodatkowo divoty pokryją znacznie większy obszar na dołkach par 3.

Każdy zestaw tee markerów powinien być umieszczony w taki sposób, aby przednia krawędź obszaru tee była skierowana w kierunku środka obszaru lądowania.

W celu uzyskania informacji, gdzie można ustawić tee markery, aby wyniki mogły być wykorzystane do celów HCP, zapoznaj się z regułami lub zaleceniami zawartymi w aktualizacjach systemu WHSTM[®] lub z innymi zaleceniami Krajowego związku golfu.

2C. Obszary kary

Obszary kary to obszary na polu, od których gracz może otrzymać uwolnienie z jednym uderzeniem karnym poza obszarem kary, które może znajdować się w znacznej odległości od miejsca, w którym piłka mogła się zatrzymać. Zgodnie z definicją "obszaru kary" - obszary zawierające wodę, takie jak jeziora, strumienie, rzeki lub stawy są obszarami kary i powinny być tak oznaczone.

Komitet może oznaczyć inne części pola jako obszary kary. Jest wiele powodów, aby Komitet tak zrobił, między innymi:

- Zapewnienie alternatywy dla uwolnienia uderzenia i odległości, zgodnie z regułą 18.1, gdy prawdopodobieństwo, że piłka znajdująca się w tym obszarze, prawie zawsze jest zgubiona, na przykład w obszarze gęstej roślinności.
- Zapewnienie alternatywy dla uwolnienia uderzenia i odległości, zgodnie z regułą 19.2 (Piłka nie do zagrania), gdy prawdopodobieństwo, że skorzystania z uwolnienia w miejscu, w którym piłka leży,

zgodnie z dostępnymi opcjami w regułach 19.2b i 19.2c, nie zapewni jakiegokolwiek skutecznego uwolnienia, na przykład ze względu na występujące skały wulkaniczne lub obszar pustylny.

(1) Podejmowanie decyzji dotyczącej oznakowania obszaru, niezawierającego wody jako obszaru kary.

Przed podjęciem decyzji o oznakowaniu obszaru, który nie zawiera wody, jako obszaru kary, Komitet powinien wziąć pod uwagę następujące kwestie:

- Sam fakt mówiący, że oznaczenie trudnego obszaru, jako obszaru kary, może poprawić tempo gry, nie oznacza, że Komitet powinien tak zrobić. Jest wiele innych trudnych do pogodzenia czynników, takich jak zachowanie charakteru dołka, integralność oryginalnego projektu projektanta i zapewnienie rozsądnie spójnych wyników dla piłek granych na podobnych obszarach na całym polu. Np., jeśli dżungla graniczy z fairway na jednym dołku i została oznaczona jako obszar kary, Komitet powinien rozważyć potraktowanie podobnych obszarów w ten sam sposób na innych dołkach.
- Komitet powinien wziąć pod uwagę, że gracz, który zgubi swoją piłkę poza obszarem kary, otrzyma większą karę niż osoba, której piłka została zgubiona w obszarze kary. Jeżeli występują obszary z gęstymi rough w pobliżu granicy obszaru kary, w którym można zgubić piłki, Komitet może rozważyć włączenie takich obszarów do obszaru kary.
- Komitet powinien pamiętać, że gracz, którego piłka znajduje się w obszarze kary, nie będzie mógł wykorzystać opcji piłki nie do zagrania z reguły 19. Wymagania, aby gracz musiał wrócić do miejsca, w którym piłka przekroczyła granicę obszaru kary, aby wziąć uwolnienie, a nie dropować piłki w odległości dwóch kijów od miejsca znalezienia piłki, może być znaczącą karą dla gracza i może negatywnie wpłynąć na tempo gry.
- Komitet nie powinien definiować obszarów piaszczystych, które normalnie byłyby bunkrami jako obszary kary. Mogą wystąpić przypadki, gdy obszary piasku płyną w sposób naturalny do obszaru kary, tak jak plaża. W tym przypadku granica obszaru kary i bunkra może bezpośrednio sąsiadować w części piasku znajdującą się w obszarze kary.
- Komitet nie powinien definiować nieruchomości graniczących z polem jako obszaru kary, w którym nieruchomości byłyby normalnie oznaczone jako aut.
- Jeżeli Komitet rozważa oznaczenie autu jako obszaru kary, aby wspomóc tempo gry, to alternatywnie, Komitet może zdecydować się na wprowadzenie reguły lokalnej, dającej alternatywę dla uwolnienia odległości i uderzenia (zob. wzór reguły lokalnej E-5). Chociaż spowoduje to, że gracz otrzyma karę dwóch uderzeń, zapewnia on również graczowi możliwość wyjścia na fairway, co może nie być możliwe, jeśli obszar ten zostanie oznaczony jako obszar kary.
- Gdy obszary kary są dodawane lub usuwane, Komitet powinien zapoznać się z regułami lub zaleceniami zawartymi w systemie WHS TM lub z innymi wytycznymi przedstawionymi przez organ handicapowy krajowego związku gola w celu ustalenia, czy zmiana będzie miała wpływ na aktualny Course Rating TM.

(2) Jak oznaczyć lub zdefiniować granicę obszaru kary

Podczas korzystania z uwolnienia od obszaru kary, gracz musi określić miejsce, gdzie piłka ostatni raz przekroczyła granicę obszaru kary i ustalić jakim kolorem jest oznaczony ten obszar kary czy żółtym, czy czerwonym.

- Zalecamy, aby Komitet oznaczył granicę obszaru kary przy pomocy farby i/lub palików, aby gracz nie miał wątpliwości.
- Tam, gdzie używa się do określenia obszaru kary linii a palików do identyfikacji tego obszaru kary, to zależy od Komitetu, czy paliki zostaną postawione na linii, czy też tuż za granicą obszaru kary. Umieszczenie palików tuż za pomalowaną linią (od strony pola) zapewnia graczom prawo do uwolnienia od otworu wykonanego przez palik, jeśli palik wypadł lub został usunięty, a piłka zatrzymała się w tym otworze.
- Komitet może zdefiniować granicę obszaru kary przez jasne opisanie, ale powinien tak zrobić, aby była niewielka lub aby nie było żadnej wątpliwości, gdzie jest granica. Na przykład, gdy istnieją duże obszary lawy lub pustyni, które należy traktować jako obszary kary, a granica pomiędzy tymi obszarami a ustalonymi obszarami głównymi jest dobrze określona, Komitet może określić granicę obszaru kary istniejącą granicą lawy lub pustyni.

(3) Określenie, gdzie oznaczyć granicę obszaru kary

Oznaczenie granicy obszaru kary jest szczególnie ważne, gdyż umożliwia graczom skorzystanie z uwolnienia. Komitet powinien wziąć pod uwagę następujące kwestie przy ustalaniu, gdzie oznaczyć granicę obszaru kary:

- Linie i paliki definiujące obszar kary powinny być umieszczone tak blisko jak to jest możliwe wzdłuż naturalnej granicy obszaru kary, na przykład, w miejscu przejścia płaskiego terenu w zbocze formujące nieckę zawierającą wodę. Zapewni to, że gracze nie będą musieli stać z piłką znacznie powyżej lub poniżej stóp lub w wodzie po wzięciu uwolnienia. Należy wziąć pod uwagę zarówno graczy praworęcznych, jak i leworęcznych.
- Gdy obszar kary graniczy z częścią obszaru głównego, w którym piłka może być zgubiona, co może spowodować problem w ustaleniu przez gracza, czy wiadome jest lub w zasadzie pewne, że piłka znajduje się w obszarze kary, a zatem nie będzie w stanie skorzystać z uwolnienia od obszaru kary zgodnie z regułą 17. Z tego powodu Komitet może zdecydować o rozszerzeniu granicy obszaru kary poza jego normalne naturalne granice i uwzględnić inne obszary, w których może być trudno znaleźć piłkę.
- Komitet powinien pamiętać, że gracz nie może wziąć uwolnienia od nienormalnych warunków na polu, kiedy piłka leży w obszarze kary. Na przykład, jeżeli sztuczne utrudnienie nieruchome takie jak droga dla wózków lub główka zraszacza znajdują się blisko obszaru, który Komitet zamierza oznaczyć jako obszar kary, to Komitet może pozostawić sztuczne utrudnienie poza obszarem kary dając graczowi możliwość uwolnienia się od niego.

(4) Oznaczanie obszarów kary jako czerwone albo żółte

Większość obszarów kary powinna być oznaczona jako czerwone dając graczom dodatkową opcję uwolnienia bocznego (zob. reguła 17.1d(3)). Jednak tam, gdzie częścią wyzwania na dołku jest przebiecie piłki ponad obszarem kary, takim jak strumień, który przepływa przed putting greenem i występuje tam duże prawdopodobieństwo, że piłka, która przeleci ponad strumieniem, może z powrotem wpaść do niego, Komitet może zdecydować o oznaczeniu obszaru kary jako żółty. Gwarantuje to, że piłka, która wyląduje po przeciwległej stronie obszaru kary i stoczy się z powrotem do obszaru kary, nie może być dropowana po drugiej stronie, zgodnie z opcją bocznego uwolnienia.

Kiedy obszar kary jest oznaczony kolorem żółtym, Komitet powinien upewnić się, że gracz zawsze będzie mógł dropować piłkę na linii do tyłu zgodnie z regułą 17.1d(2) lub rozważyć dodanie strefy dropowania dla obszaru kary, tak aby gracz miał też inną opcję uwolnienia a nie tylko uwolnienie z karą uderzenia i odległości (zob. wzór reguły lokalnej E-1).

Komitet nie musi oznaczać obszarów kary jako żółte. Dla uproszczenia Komitet może zdecydować o zaznaczeniu wszystkich obszarów kary jako czerwone, tak aby gracze nie mieli wątpliwości, jakie są dostępne opcje uwolnienia.

(5) Zmiana statusu obszaru kary z czerwonego na żółty i na odwrót

Komitet może oznaczyć część obszaru kary jako czerwony a inną część tego samego obszaru kary jako żółty. Komitet powinien określić najlepsze miejsce do zmiany statusu upewniając się, że gracz będzie mógł skorzystać z uwolnienia na linii do tyłu z dowolnego punktu wejścia piłki do żółtego obszaru kary zgodnie z regułą 17.1d(2).

Powinniśmy pamiętać, że opcje uwolnienia gracza związane są z miejscem ostatniego przekroczenia granicy obszaru kary przez piłkę a nie miejscem położenia jej.

W miejscu, w którym następuje zmiana koloru granicy obszaru kary, zalecane jest, aby dwa paliki żółty i czerwony zostały umieszczone jeden obok drugiego w sposób, aby jednoznacznie pokazać miejsce zmiany statusu obszaru kary.

a. Status obszaru kary może różnić się w zależności od wyboru obszaru tee

Kiedy przebijamy piłkę ponad obszarem kary, np. staw na par 3, który jest elementem wyzwania na dołku z tylnych tee, ale nie dla przednich tee, Komitet może zdecydować się na oznaczenie go jako żółty (paliki lub linie) i skorzystać z reguły lokalnej, aby określić ten obszar jako czerwony dla graczy grających z przednich tee. Nie jest to jednak zalecane, gdy podczas tych samych zawodów używa się wielu tee.

b. Status obszaru kary może być różny dla różnych dołków

Kiedy obszar kary jest potencjalnie w grze dla więcej niż jednego dołka, Komitet może zdefiniować go jako żółty obszar kary podczas gry na jednym z dołków a czerwony obszar kary podczas gry na drugim dołku. W takim przypadku obszar kary powinien być oznaczony jako żółty a w regule lokalnej powinniśmy zapisać, że podczas gry na drugim dołku ten obszar kary należy traktować jako czerwony

(zob.wzór reguły lokalnej B-1).

c. Status granicy obszaru kary nie może być zmieniony podczas gry na dołku

Chociaż obszar kary dla graczy grających z jednego obszaru tee może być traktowany jako żółty a czerwony dla innych, obszar kary nie może być zdefiniowany tak, że jedna specyficzna część granicy obszaru kary jest czerwona dla uderzenia z jednego miejsca a żółta dla uderzenia z innego miejsca wykonanego przez tego samego gracza. Na przykład, to byłoby niewłaściwe i dezorganizujące wprowadzając dla jeziora żółtą granicę obszaru kary od strony putting greenu dla uderzenia z fairway, ale czerwoną dla uderzenia od strony putting greenu.

(6) Definiowanie obszaru kary jako strefy zabronionej gry

Komitet może zdefiniować cały obszar kary albo jego część jako strefę zabronionej gry (zob. rozdział 2G).

(7) Zbiornik wodny przylegający do pola

W przypadku, gdy zbiornik wodny, taki jak strumień, jezioro, morze lub ocean, graniczy z polem, dopuszczalne jest oznaczenie takiego obszaru jako obszaru kary zamiast oznaczania go jako aut. Wyrażenie "na polu" w definicji "obszaru kary" nie oznacza nieruchomości posiadanej przez pole; odnosi się to raczej do jakiegoś obszaru, który nie jest zdefiniowany przez Komitet jako aut.

- Kiedy jest to możliwe, że piłka wyląduje na ziemi po przeciwnej stronie zbiornika wodnego, ale jest to niepraktyczne, aby Komitet zdefiniował granicę po przeciwnej stronie, Komitet może wprowadzić regułę lokalną stwierdzającą, że przy oznaczeniu jednej strony obszaru kary uznaje się, że rozciąga się on w nieskończoność. Odpowiednio, cała ziemia i woda poza określoną granicą obszaru kary znajdują się w tym obszarze kary (zob. reguła lokalna B-1).
- Gdy obszar kary jest tak ukształtowany lub zlokalizowany, że nie ma rozsądnej opcji dla gracza, aby zdropować piłkę po jednej strony obszaru kary (na przykład, gdy czerwony obszar kary znajduje się tuż przy granicy pola), Komitet może wprowadzić regułę lokalną, aby umożliwić graczowi skorzystanie z uwolnienia po przeciwnej stronie obszaru kary w stosunku do miejsca, w którym piłka po raz ostatni przekroczyła granicę (zob. wzór reguły lokalnej B-2). Jeżeli obszar kary znajduje się tuż obok autu, może być wymagana dodatkowa reguła lokalna, aby nie było potrzeby zaznaczenia tej granicy obszaru kary (zob. wzór reguły lokalnej B-1).

2D. Bunkry

Zazwyczaj nie ma potrzeby oznaczania granicy bunkrów, ale czasami może być trudno określić granicę bunkrów. Komitet powinien wtedy oznaczyć granicę palikami lub namalować linię lub opisać granicę w regułach lokalnych (zob. wzór reguły lokalnej C-1).

Miejsce grabi

Nie można jednoznacznie wskazać, gdzie powinny być umieszczone grabie, gdyż to leży w gestii Komitetu zdecydowanie czy powinny one leżeć w bunkrach, czy poza nimi.

Można przypuszczać, że występuje większe prawdopodobieństwo odbicia lub zatrzymania piłki poza bunkrem, jeśli grabie zostaną umieszczone poza bunkrem. Natomiast jeżeli umieścimy grabie w bunkrze to jest mało prawdopodobne, żeby piłka odbiła się poza bunkier.

Jednak w praktyce gracze, którzy zostawiają grabie w bunkrach, często umieszczają je z boku bunkra, gdzie występuje większa możliwość zatrzymania toczącej się piłki w płaskiej części bunkra, w wyniku czego wybicie piłki jest znacznie trudniejsze, niż w innym przypadku. Kiedy piłka zatrzyma się na lub w pobliżu grabi w bunkrze, gracz musi postępować zgodnie z regułą 15.2, i może nie być możliwości odłożenia piłki w tym samym miejscu lub znaleźć inne miejsce w bunkrze, które nie będzie bliżej dołka.

Jeśli grabie zostawia się w bunkrze, to jedynym sposobem umieszczenia ich tam jest rzucenie do bunkra, co spowoduje wbicie się ich w piasek. Ponadto, jeśli grabie znajdują się w środku dużego bunkra, to albo nie są używane albo gracz musi wyrównać duży obszar bunkra korzystając z nich, powodując niepotrzebne opóźnienie.

Zatem po przeanalizowaniu tych wszystkich aspektów i stwierdzeniu, że lokalizacja grabi należy do kompetencji Komitetu, zaleca się, aby grabie pozostawiano poza bunkrami w miejscach, w których mają one najmniejszy wpływ na ruch piłki.

Jednak, Komitet może zdecydować o lokalizacji grabi w bunkrach, aby ułatwić personelowi cięcie fairwayów i ścian bunkrów.

2E. Putting greeny

Zwykle nie ma potrzeby zaznaczania granicy putting greenów, ale czasami może być trudno określić krawędź putting greenu ze względu na przycinanie otaczających obszarów do podobnej wysokości. W takim przypadku Komitet może namalować linie lub kropki, aby określić granicę putting greenu. Status tych kropek powinien zostać opisany w regule lokalnej (zob. wzór reguły lokalnej D-1).

2F. Nienormalne warunki na polu

Sztuczne utrudnienia nieruchome rzadko muszą być oznakowane, ale zalecamy, aby Komitet oznakował obszary terenów w naprawie w sposób czytelny.

(1) Decydowanie jakie obszary oznaczyć jako tereny w naprawie

Ogólnie, gdy na polu warunki ziemne są nienormalne lub nieuzasadnione jest wymaganie, aby gracz grał ze specyficznego obszaru, to powinien on zostać oznaczony jako teren w naprawie.

Przed oznakowaniem obszarów jako terenu w naprawie, Komitet powinien dokonać przeglądu całego pola, aby ocenić, jakie w danym momencie rodzaje obszarów są nienormalne. Należy również zwrócić uwagę na lokalizację wszelkich obszarów, które mogą wymagać oznakowania:

- Obszary znajdujące się na fairwayu lub w jego pobliżu powinny być zwykle oznaczone, jeśli Komitet

uzna, że wystąpiło nadmierne ich uszkodzenie.

- Jeżeli fairwaye na polu są w ogólnie dobrym stanie, może być wskazane oznaczenie pojedynczego obszaru bezpośrednio na fairwayu jako terenu w naprawie.
- Gdy warunki są takie, że na polu występują duże obszary gołej ziemi, to nie ma sensu ich oznaczać, ale wszystkie uznać jako tereny w naprawie a oznaczyć tylko np. mocno uszkodzone lub pokryte koleinami, z których gracz może mieć trudności z wykonaniem uderzenia.
- Im dalej położony jest obszar od fairway, tym mniej potrzebne jest oznakowanie go jako terenu w naprawie. Obszary, które mają szerokie fairway lub są bardzo blisko od miejsca lądowania, powinny być oznakowane tylko wtedy, gdy uszkodzenia są bardzo poważne.
- Jeśli dwa lub więcej terenów w naprawie znajduje się blisko siebie, to gracz korzystający z uwolnienia od jednego obszaru może dropować w miejscu, w którym wystąpiłyby zakłócenia od innego obszaru, to wskazane byłoby oznaczenie ich jako jednego terenu w naprawie.

(2) Jak zaznaczyć lub zdefiniować granicę terenu w naprawie.

Zaleca się, aby Komitet oznaczył teren w naprawie przy pomocy farby, palików lub zdefiniował go w jakiś inny sposób tak aby nie było wątpliwości, gdzie znajduje się granica tego obszaru.

- Nie ma określonego koloru palików lub linii, które można zastosować do oznaczania terenu w naprawie, ale powszechnie stosowane są białe lub niebieskie słupki lub linie. Żółte i czerwone słupki lub linie nie powinny być używane w celu uniknięcia pomyłki z obszarami kar. Sposób oznaczenia terenu w naprawie powinien być przedstawiony w regułach lokalnych.
- Gdy teren w naprawie znajduje się w pobliżu sztucznego utrudnienia nieruchomego, to dobrze jest połączyć oba obszary, aby umożliwić jednoczesne uwolnienie z obu zakłóceń. Można to zrobić za pomocą takiego pomalowania linii, która przyłączy teren w naprawie do sztucznego utrudnienia nieruchomego. W regule lokalnej również powinno być wyjaśnione, że wszelkie obszary przyłączone do sztucznego utrudnienia nieruchomego stanowią jeden obszar nienormalnych warunków na polu (zob. wzór reguły lokalnej F-3).
- Komitet może zdefiniować granice terenu w naprawie przez opisanie go, ale tylko wtedy, gdy nie będzie żadnej wątpliwości co do tego, gdzie jest ten obszar lub jego granice:
 - Przykładem, w którym opisanie terenu w naprawie jest możliwe, a Komitet jest uprawniony, aby zdefiniować te obszary jako tereny w naprawie bez ich oznaczania, gdy jest to miejsce znacznych uszkodzeń od zwierzęcych kopyt (zob. wzór reguły lokalnej F-13).
 - W innych przypadkach nie wskazane jest uogólnianie. Na przykład, zdefiniowanie, zgodnie z regułą lokalną wszystkich śladów kół i kolein wykonanych przez pojazdy konserwacyjne jako terenu w naprawie, nie jest sensowne, ponieważ niektóre uszkodzenia mogą być niewielkie i wtedy uwolnienie bez kary będzie bezzasadne.

2G. Strefy zabronionej gry

Definicja "strefa zabronionej gry" oznacza, że jest to część pola, z której Komitet wprowadził zakazać gry. Strefa zabronionej gry może być zdefiniowana jako nienormalne warunki na polu lub jako obszar kary i może obejmować cały obszar lub tylko jego część.

(1) Co można oznaczyć jako strefę zabronionej gry

Komitet może zdefiniować całość lub część nienormalnych warunków na polu lub obszar kary jako strefę zabronionej gry z dowolnego powodu. Kilka typowych powodów:

- Ochrona dzikich zwierząt, siedlisk zwierząt i obszarów chronionych ekologicznie.
- Ochrona młodych drzewek, klombów, szkółek darni, obszarów w trakcie naprawy lub innych obszarów obsadzonych roślinami.
- Ochrona graczy przed zagrożeniem.
- Ochrona miejsc o znaczeniu historycznym lub kulturalnym.

Decydując o tym, czy oznaczyć strefę zabronionej gry jako nienormalne warunki na polu lub obszar kary, Komitet powinien wziąć pod uwagę rodzaj zaznaczanego obszaru i czy byłoby właściwe, aby gracz mógł skorzystać z uwolnienia bez kary lub z karą z takiego obszaru. Na przykład:

- Jeśli taki obszar zawiera zbiornik wodny, np., strumień, jezioro lub teren podmokły, to powinien zostać oznaczony jako obszar kary.
- W przypadku niewielkiego obszaru rzadkich roślin w pobliżu putting green, właściwe będzie zaznaczenie tego obszaru jako nienormalne warunki na polu.
- Jeśli duży obszar wydm wzdłuż dołka jest obszarem ochrony ekologicznej, to byłoby nierozsądne zaznaczyć cały obszar jako nienormalne warunki na polu, dlatego lepiej będzie oznaczyć go jako obszar kary.

Gdy pole znajduje się obok terenów prywatnych (np. domów mieszkalnych lub pól uprawnych) nie będących częścią pola, Komitet powinien oznaczyć te obszary jako aut. Jeśli jest wymagane, aby gracz nie wchodził na ten teren poza polem, aby zagrać piłkę leżącą na polu, to można ten obszar oznaczyć jako strefa zabronionej gry (zob. wzór reguły lokalnej E-9).

(2) Jak oznaczać strefę zabronionej gry

Komitet powinien oznaczyć granicę strefy zabronionej gry linią lub palikami, aby określić, czy dany obszar znajduje się w nienormalnych warunkach na polu czy w obszarze kary. Dodatkowo linia lub paliki (lub górna część tych palików) powinny również wskazać, że ten obszar jest strefą zabronionej gry.

Nie ma określonego koloru palików i linii do zaznaczenia strefy zabronionej gry, ale zaleca się:

- Obszar kary ze strefą zabronionej gry - czerwone lub żółte paliki z zielonymi końcówkami.

- Nienormalne warunki na polu ze strefą zabronionej gry - białe lub niebieskie paliki z zielonymi końcówkami.

Strefa ekologicznie chroniona może być fizycznie chroniona przed wchodzeniem do niej graczy (na przykład ogrodzenie, znaki ostrzegawcze itp.). Komitet może określić w Kodeksie postępowania karę dla gracza, który wejdzie do takiej strefy, aby odzyskać piłkę lub z jakiś innych powodów.

2H. Integralna część pola

Integralne obiekty to sztuczne obiekty, od których nie ma uwolnienia bez kary. Przykłady takich obiektów, które Komitet może określić jako obiekty integralną część pola:

- Obiekty które zaprojektowano, aby były częścią wyzwania dla grających na polu, takie jak drogi lub ścieżki, z których zwyczajowo gracze powinni grać.
- Obiekty znajdujące się tak blisko granicy lub innego elementu pola golfowego, że jeśli dostępne będzie uwolnienie bez kary od sztucznego utrudnienia, to skutkuje to jednocześnie możliwością dropowania od granicy lub innego elementu, kiedy nie jest to wskazane. Na przykład, określenie odciągów przyczepionych do drzewa jako integralny obiekt, zapewnia, że gracz nie otrzyma uwolnienia od drzewa tylko dlatego, że ma zakłócenie od odcięcia.
- Obiekty takie jak mury lub ułożone stosy drewna, które są wewnątrz obszarów kary. Na przykład, gdy mur znajduje się blisko granicy obszaru kary, gracz, którego piłka jest tuż przy obszarze kary mógłby stanąć na tym murku i otrzymać uwolnienie bez kary, jeżeli on nie był określony jako integralna część pola, natomiast gracz, którego piłka jest w obszarze kary nie może takiego uwolnienia otrzymać.

Komitet powinien określić w regułach lokalnych te obiekty jako Integralną część pola (zob. wzór reguły lokalnej F-1).

Jeżeli tylko część sztucznego utrudnienia jest integralną częścią pola, to ta część powinna być wyraźnie oznaczona, a informacja przekazana graczom. Można to zrobić stawiając kolorowe paliki po obu końcach tej części, gdzie nie ma uwolnienia bez kary lub malując ten obszar farbą.

2I. Strefy dropowania

(1) Kiedy używamy stref dropowania

Strefa dropowania jest specjalnym obszarem uwolnienia, którą może wprowadzić Komitet. Korzystając ze strefy dropowania podczas uwolnienia, gracz musi dropować piłkę a ona musi zatrzymać się w tej strefie dropowania. Komitet powinien wprowadzić regułę lokalną określającą, w jakich okolicznościach może być stosowana strefa dropowania (zob. wzór reguły lokalnej E-1).

Strefy dropowania powinny być stosowane tam, gdzie mogą wystąpić praktyczne problemy dla graczy korzystających z normalnych opcji uwolnienia w ramach reguł:

- Reguła 13.1f – Niewłaściwy green.
- Reguła 16.1 - Nienormalne warunki na polu (wraz ze sztucznymi utrudnieniami nieruchomymi).

- Reguła 16.2 – Niebezpieczne zwierzęta.
- Reguła 17 – Obszar kary.
- Reguła 19 – Piłka nie do zagrania.
- Wzór reguły lokalnej E-5 – Alternatywa dla kary uderzenia i odległości dla piłki zgubionej lub na aucie.
- Wzór reguły lokalnej F-23 - Tymczasowe sztuczne utrudnienia nieruchome.

Strefy dropowania powinny być stosowane, po to, aby dać graczowi dodatkową opcję uwolnienia. Ale Komitet może zastosować również strefę dropowania jako jedyną opcję uwolnienia gracza w ramach reguły, innej niż kara uderzenia i odległości. Gracze powinni mieć dokładnie wyjaśnione, że Komitet wprowadził obowiązkową strefę dropowania, która zastąpiła wszystkie inne opcje uwolnienia z odpowiedniej reguły.

(2) Gdzie umieszczamy strefy dropowania

Komitet powinien umieścić strefę dropowania tak, aby założenia projektu dołka związane z wyzwaniem pozostało zachowane i zazwyczaj nie bliżej dołka niż miejsce, w którym gracz dropowałby piłkę, stosując jedną z opcji z odpowiedniej reguły. Na przykład, umieszczając strefę dropowania dla obszaru kary, należy umieścić ją w miejscu, w którym gracz musi jeszcze zastanowić się co mu się lepiej opłaca wybrać. Nie należy umieszczać jej od strony putting green.

Strefy dropowania mogą być oznaczone na wiele sposobów (na przykład pomalowanymi liniami na ziemi, znacznikami, takimi jak znaczniki tee, palikami lub znakiem) i mogą mieć dowolny kształt, na przykład okrąg lub kwadrat. Wielkość strefy dropowania zależy od tego, jak często będzie używana i gdzie się znajduje, ale zwykle wymaga się, żeby promień miał mniej więcej jedną długość kija. W przypadku oznaczenia farbą należy użyć znaku lub pomalowanego oznaczenia na ziemi, aby poinformować graczy o ich statusie.

Jeżeli strefa dropowania będzie często używana, Komitet może rozważyć oznaczenie strefy dropowania, definiując taki obszar w regułach lokalnych. Na przykład, strefa dropowania może być zdefiniowana jako obszar w obrębie jednej długości kija, od znaku lub palika. Pozwala to w razie potrzeby na przesunięcie strefy, aby strefa dropowania pozostawała w dobrym stanie.

3. Reguły lokalne dla grania poza turniejowego

Reguła lokalna jest modyfikacją reguły lub dodatkową regułą, którą Komitet zastosował do gry poza turniejowej lub do określonych zawodów. Komitet jest odpowiedzialny za wprowadzenie reguł lokalnych oraz za sprawdzenie, że są one zgodne z regułami określonymi w rozdziale 8. Komitet musi być pewien, że gracze zostali we właściwy sposób o tym poinformowani o wprowadzeniu reguł lokalnych czy na karcie wyników, czy na dodatkowej kartce lub na tablicy ogłoszeń albo na stronie internetowej pola.

Reguły lokalne, które można wprowadzić podczas grania poza turniejowego, należą do następujących ogólnych kategorii:

- definiowanie granic pola i innych obszarów pola (Rozdziały 8A-8D),
- definiowanie specjalnych procedur uwolnień (Rozdział 8E),
- definiowanie nienormalnych warunków na polu i integralnych części pola (Rozdział 8F).

Pełną listę wzorów reguł lokalnych można znaleźć na początku Rozdziału 8.

Zobacz w rozdziale 5C inne typy reguł lokalnych, które są częściej wprowadzane w przypadku zawodów niż w przypadku gry poza turniejowej.

4. Dodatkowe uwagi dotyczące grania poza turniejowego

4A. Tempo gry i standard zachowania gracza

Aby poprawić zadowolenie graczy podczas gry poza turniejowej, istnieje wiele działań, które może podjąć Komitet, aby poprawić tempo gry i zachęcić do stosowania standardu zachowania gracza takich jak:

- Zmniejszyć liczebność grup, wydłużyć przerwy na starcie i wprowadzić puste grupy.
- Wprowadzić podstawowe zmiany w ustawieniu pola poprzez poszerzenie fairwayów, zmniejszanie szerokości lub długości rough i zmniejszanie szybkości greenów.
- Zachęcić graczy do grania z tee odpowiadającym ich umiejętnościom.
- Wprowadzić politykę tempa gry i kodeksu zachowania.

Poniższe rozdziały zawierają pewne uwagi, które Komitet powinien rozważyć przy wprowadzaniu polityki tempa gry lub kodeksu postępowania.

(1) Odstępy startowe

Przepełnienie pola to częsta przyczyna tego, że rundy trwają dłużej niż to konieczne. Im większa różnica w czasach tee, tym lepsza gra. Jednak Komitet często będzie musiał znaleźć złoty środek, aby umożliwić jak największej liczbie graczy zagranie na polu lub w zawodach.

Gdy gra odbywa się w grupach dwuosobowych, to przerwa pomiędzy grupami powinna wynosić co najmniej 8 minut. Natomiast przy grupach trzyosobowych, odstęp należy zwiększyć do co najmniej 10 minut. W przypadku czterech osób w grupie odstępy powinny być 11 lub 12 minut.

Nawet przy odpowiednich przerwach startowych mogą pojawić się na polu opóźnienia spowodowane wieloma czynnikami, takimi jak poszukiwania piłki lub szczególnie trudny lub łatwy dołek. Wpływ takich opóźnień można zminimalizować wprowadzając puste grupy startowe, czasami określanymi jako „puste starty”.

Jeśli np. odstępy startowe wynoszą 10 minut, a Komitet wprowadził pusty start po każdej 10 grupie, to będzie 10 minut przerwy w grze od pierwszego tee co 90 minut. Jeśli opóźnienie narosło na określonym tee na początku rundy, pusty start powinien pomóc w

zminimalizowaniu wpływu tego opóźnienia. Bez pustego startu początkowego prawdopodobieństwo oczekiwania na tym dołku będzie się zwiększać w miarę upływu dnia.

(2) Polityka tempa gry

- Charakter takiej polityki często zależy od dostępnych środków na polu.
- Na przykład kierownictwo pola z ograniczoną liczbą pracowników może po prostu stwierdzić, że każda grupa powinna nadążyć za grupą z przodu lub że każda grupa ma grać w określonym czasie, podczas gdy na innym polu mogą zatrudnić jednego lub więcej pracowników na polu, aby monitorowali tempo gry i w razie potrzeby, rozmawiali z grupami, które pozostają w tyle.
- Egzekwowanie takiej polityki jest zwykle najlepiej rozwiązywane za pomocą środków dyscyplinarnych. Takie sankcje są odrębne od reguł gry w golfa i to Komitet wprowadza i interpretuje takie sankcje.

(3) Kodeks zachowania gracza

- Komitet może umieścić ogłoszenie w domku klubowym lub na stronie klubu, stwierdzające jakie zachowania lub stroje nie są dopuszczalne na tym polu podczas grania poza turniejowego, może to dotyczyć również pewnych obszarów.
- Egzekwowanie tej polityki przynosi najlepsze efekty przy stosowaniu środków dyscyplinarnych. Takie sankcje są odrębne od reguł gry w golfa i to Komitet wprowadza i interpretuje takie sankcje.

4B. Zawieszenie gry

Każdy Komitet powinien być przygotowany na zawieszenie gry, gdy warunki pogodowe to uzasadniają. Zawieszenie gry może być zrobione za pomocą różnych metod, w zależności od dostępnych środków na polu, takich jak powiadamianie graczy włączeniem syreny lub osobiście np. przez marshala.

4C. Wsparcie w interpretacji reguł

Gracze mogą mieć pytania, jak rozwiązać problemy z regułami, które pojawiły się podczas gry poza turniejowej. Na każdym polu należy wskazać osobę lub osoby, które będą mogły poradzić sobie z problemami interpretacji reguł. W wielu przypadkach ta osoba może być specjalistą lub menedżerem. Jeśli ta osoba nie ma pewności co do prawidłowego orzeczenia, może skierować pytanie do odpowiedniej osoby w celu uzyskania odpowiedzi.

III

ZAWODY

5. Przed zawodami

Środki jakimi będzie dysponować Komitet będą różnić się w zależności od pola lub poziomu zawodów, dlatego niekiedy Komitet może nie być w stanie zrealizować wszystkich sugerowanych rozwiązań. W takim przypadku, Komitet musi zdecydować o priorytetach w tych zawodach.

Komitet jest odpowiedzialny za sprawny przebieg zawodów i aby to osiągnąć musi właściwie je przygotować. Dlatego bardzo ważne jest przygotowanie zawodów, aby uwzględnić wszystkie aspekty wpływające na to, zaczynając od odpowiedniego regulaminu a kończąc na polu. Do obowiązków Komitetu w tym okresie należy:

5A. Opracowanie Regulaminu zawodów

Regulamin zawodów określa przebieg każdego turnieju, w tym, kto może się zgłosić, jak można się zarejestrować, jaki będzie program i format zawodów oraz w jaki sposób będą rozstrzygane remisy. Do obowiązków Komitetu należy:

- Wprowadzenie zwięzłego i zrozumiałego Regulaminu zawodów.
- Udostępnienie tego regulaminu graczom przed zawodami.
- Zinterpretowanie regulaminu w przypadku jakichkolwiek pytań.

Poza wyjątkowymi okolicznościami, Komitet powinien unikać zmian Regulaminu zawodów po rozpoczęciu zawodów.

Obowiązkiem każdego gracza jest zapoznanie się z Regulaminem zawodów i przestrzeganie go.

Przykładowe sformułowania Regulaminu zawodów można znaleźć na stronie [RandA.org](https://www.randa.org).

(1) Kwalifikacje

Komitet może wprowadzić w Regulaminie zawodów ograniczenia dotyczące kwalifikacji graczy.

a. Wymagania związane z płcią

Zawody mogą być ograniczone dla graczy określonej płci.

b. Granice wieku

Zawody mogą być ograniczone dla graczy o określonym przedziale wiekowym. Jeżeli będzie to wprowadzone, to istotne jest określenie daty, kiedy gracz musi ten wiek osiągnąć. Kilka przykładów:

- Podczas zawodów juniorskich, w których gracze nie mogą być starsi niż 18 lat, Regulamin zawodów musi określić warunek, że gracz musi mieć 18 lat lub być młodszym w pierwszym dniu roku lub w innym dniu na przykład w pierwszym dniu zawodów.

- Podczas zawodów dla seniorów, gdzie gracze muszą mieć 55 lat lub więcej, Regulamin zawodów musi określić, że gracz musi osiągnąć urodziny 55 lat przed pierwszym dniem zawodów.

c. Status amatora

Zawody mogą być ograniczone tylko dla golfistów amatorów, tylko dla golfistów profesjonalistów lub mogą być bez ograniczeń dopuszczając wszystkich graczy. Gdy zawody są otwarte dla wszystkich graczy, Komitet powinien poprosić graczy o określenie statusu na formularzu zgłoszeniowym przed zawodami (np. "amator").

d. Ograniczenia handicapu

Komitet może wprowadzić ograniczenia handicapowe w trakcie kwalifikacji i/lub stosować je podczas zawodów. Może to zawierać:

- Wprowadzenie górnej lub dolnej granicy handicapu.
- W formatach drużynowych, takich jak foursomes lub fourball:
 - ograniczenie maksymalnej różnicy handicapu pomiędzy partnerami. Komitet może także wprowadzić redukcję handicapu gracza z wyższym handicapem, aby spełnić wymagania
 - lub ograniczenie maksymalnej sumy handicapów partnerów. Komitet może także wprowadzić redukcję handicapu jednego lub obu partnerów, aby spełnić wymagania.
- W przypadku zawodów wielorundowych rozgrywanych w ciągu jednego dnia lub w ciągu kolejnych dni, ustalenie czy gracz będzie grał całe zawody z handicapem z pierwszej rundy, czy też po każdej rundzie jego handicap będzie zmieniany. Zaleca się, aby handicapy graczy pozostały niezmienione pomiędzy takimi rundami.

e. Status członków i status zamieszkania

Komitet może ograniczyć kwalifikacje tylko dla graczy, którzy mieszkają lub urodzili się w określonym miejscu, stanie lub kraju albo w jakimś obszarze geograficznym. To może sprowadzać się także do wymagań związanych z przynależnością do określonego klubu, związku lub organizacji.

(2). Wymagania dotyczące zgłoszenia i daty

Powinien zostać ustalony sposób zgłoszenia do zawodów oraz daty rozpoczęcia i zakończenia przyjmowania zgłoszeń.

Przykłady elementów regulaminu:

- Metoda zgłoszenia, taka jak wypełnienie formularza online, wysłanie formularza, zgłoszenia pocztą lub wpisanie nazwisk na liście w dowolnym momencie przed rozpoczęciem gry.
- Jak i kiedy ma zostać opłacone zgłoszenie.
- Do kiedy zgłoszenie musi być dostarczone. Komitet może wstrzymać przyjmowanie zgłoszeń określonego dnia lub pozwolić graczom na zgłaszanie do dnia turnieju.

- Stosowanie procedury w celu określenia liczbie zgłoszeń chętnych do udziału w turnieju, według kolejności zgłoszeń lub zgłoszenie oparte na wysokości handicapu.

(3). Format, również handicap dopuszczalny

W razie potrzeby należy określić następujące punkty w odniesieniu do formatów turnieju:

- Daty gry lub jeżeli jest to match play w ciągu długiego okresu, datę końcową zakończenia meczu.
- Formy gry (np., match play, stroke play lub stroke play kwalifikujący do match play).
- liczba i kolejność dołków w rundzie.
- liczba rund, wraz z informacją czy będzie cut.
- Jeżeli będzie cut, to po której rundzie, co będzie, jeżeli wystąpią remisy na ostatniej pozycji i jak dużo graczy przejdzie do następnej rundy.
- Z jakich tee będzie rozgrywany turniej. W przypadku zawodów handicapowych Komitet może określić, z których tee muszą grać wszyscy gracze lub że używane tee zależą od handicapu gracza, jego płci i/lub wieku. Alternatywnie, Komitet może pozwolić każdemu graczowi na wybór tee, z których chce grać.
- Przydzielenie indeksu uderzeń, np. wg kolejność dołków, na których uderzenia handicapowe będą dawane lub otrzymywane.
- Jeżeli będzie wiele grup lub drabinek i jak będą one zorganizowane, patrz rozdział 5G(1).
- Jakie nagrody będą przyznawane (w tym kto jest uprawniony do otrzymania tych nagród). W przypadku zawodów z udziałem golfistów amatorów, Komitet powinien upewnić się, że nagrody dla amatorów są dozwolone zgodnie z Regułami statusu amatora.

(4). Regulamin dla innych form gry

a. Alternatywne metody obliczania wyników

Kiedy podczas turnieju korzystamy z innych form gry np., stableford, maximum score lub par/bogey, to w regulaminie zawodów powinny znaleźć się informacje związane z wprowadzeniem metod dotyczących obliczania wyników, lub że wprowadzono maksymalną liczbę uderzeń na każdym dołku.

b. Stableford

Stableford jest formą stroke play, w której punkty są przyznawane graczowi za każdy dołek, porównując wynik gracza z ustalonym wynikiem dla dołka. Ustalonym wynikiem jest par dołka, chyba że Komitet wyznaczy inny (zob. reguła 21.1b).

Jeśli Komitet zdecyduje się na wyznaczenie innej wartości dołka niż par, to musi to wprowadzić do Regulaminu zawodów. Może to być bogey, birdie lub inny.

c. Maximum Score

Kiedy w zawodach zdecydowano się na formę gry maximum score, to Regulamin zawodów powinien określić maksymalną liczbę uderzeń dla gracza na każdym dołku (zob. reguła 21.2).

Maximum (na dołku) może być ustawione w następujący sposób:

- W odniesieniu do par dołka, np. podwójny par.
- Stała wartość np. 8,9 lub 10.
- Lub w odniesieniu do handicapu gracza, na przykład netto double bogey.

Kiedy rozpatrujemy jakie maksimum przyjąć podczas zawodów Maximum Score to powinniśmy rozważyć następujące kwestie:

- Maximum dla par rozgrywanego dołka. Na przykład, dla par 3 można ustalić maksimum na 6 ale będzie ono za niskie dla dołka gdzie jest par 5 – 6 to będzie tylko bogey.
- Poziom graczy uczestniczących w zawodach. Na przykład, w przypadku zawodów dla początkujących, maksymalny wynik powinien dać graczom rozsądną okazję do dokończenia tych dołków, ale zostać na poziomie, który zachęci graczy do podniesienia piłki, kiedy będą mieli naprawdę trudną sytuację.
- Gdy wyniki mają być przekazywane do celów handicapowych. W przypadku, gdy Komitet chce, aby zawody liczyły się do celów handicapowych, maksymalna liczba uderzeń nie powinna być niższa niż podwójny bogey netto.

d. Par/Bogey

Kiedy formą gry jest par/bogey, w Regulaminie zawodów powinno określić się ustalony wynik, z którym porównuje się wynik gracza na dołku w celu ustalenia, czy gracz wygrywa, czy przegrywa. W przypadku zawodów Par, stały wynik jest parem, a w przypadku zawodów Bogey ustalony wynik będzie Bogey na dołu (jeden ponad par).

e. Inne formy gry

Istnieje wiele różnych form gry, takich jak Scramble i Greensome. Zob. rozdział 9 i / lub RandA.org, aby uzyskać więcej informacji na temat tych i innych form gry.

f. Zawody drużynowe

Jeżeli formą turnieju jest konkurencja drużynowa, Komitet powinien zastanowić się nad wprowadzeniem do Regulaminu zawodów dodatkowych warunków w zawodach. Na przykład:

- Ograniczenia dla kapitanów lub doradców (zob. wzór reguły lokalnej rozdział 8H).
- W match play:
 - Kolejność, w jakiej będą grali członkowie zespołu, np. czy musi to być kolejność handicapowa, czy też będzie o tym decydował kapitan drużyny.
 - Czy akceptowany będzie remis w zawodach czy musi być wyłoniony zwycięzca.

- Określenie, ile punktów otrzyma drużyna za wygranę lub zremisowanie meczu.
- W zawodach z udziałem wielu drużyn, ustalenie sposobu wyłonienia zwycięzcy na koniec zawodów w przypadku remisu dwóch lub więcej drużyn.
- Jeśli niektóre mecze zostaną zakończone, podczas gdy inne nie mogą być zakończone w danym dniu z powodu zapadających ciemności lub niesprzyjającej pogody, to Regulamin zawodów powinien określić, w jaki sposób będą traktowane zakończone i niekompletne mecze. Na przykład, Komitet może policzyć zakończone mecze i potraktować je jako rozegrane a nieskończone, jako zremisowane lub powtórzyć je w późniejszym terminie. Lub że wszystkie mecze muszą zostać powtórzone, a każda drużyna może zmienić swój pierwotny zespół.
- Czy będą rozgrywane mecze do końca (nie mające wpływu na wynik), gdy drużyna wcześniej wygra mecz lub zawody.
- Określenie, jaki będzie wynik indywidualnego meczu, jeśli jeden lub więcej graczy nie będzie w stanie rozpocząć lub zakończyć meczu z jakiegokolwiek powodu (np. choroby). Na przykład, Komitet może stwierdzić, że wynikiem takiego meczu będzie remis lub zwycięstwo przeciwnika. Jeśli dołki wygrane i przegrane są brane pod uwagę dla celów countback, Komitet może również zdecydować o określeniu wyniku meczu, na przykład 6&5.
- W stroke play:
 - Jak liczba wyników graczy zaliczana jest do ogólnego wyniku drużyny.
 - Czy wyniki będą liczone na bazie 18 dołków czy dodawane dołek po dołku.
 - Jak rozstrzygnięty będzie ogólny remis w zawodach, na przykład dogrywka, countback (zob. rozdział 5A(6)) lub biorąc pod uwagę odrzucone wyniki.

(5). Określenie, kiedy karta wyników jest zwrócona

Poniższe wytyczne zostały dodane do Procedur Komitetu w oparciu o różne kryteria przyjęte przez organizacje, które wykorzystują czas trwania do dokładniejszego określenia terminu zwrotu karty wyników.

Zasady te nie wprowadzają zmian w regułach gry w golfa, ale wyjaśniają, że Komitet lub organizator zawodów ma możliwość przyjęcia kryterium opartego na czasie przy określaniu momentu zwrotu karty wyników, co oznacza, że po upływie tego czasu gracz nie może już wprowadzać żadnych zmian na swojej karcie wyników (patrz reguła 3.3b(2)).

Nowe wytyczne zostały dodane do sekcji 5A(5)a, która określa sposoby, jakie Komitet może wprowadzić określając moment zwrotu karty wyników w stroke play, oraz przedstawia kilka opcji, jak można to zrobić.

a. Określenie, kiedy karta wyników jest zwrócona

Komitet powinien określić, kiedy uważa się, że karta wyników została zwrócona. Opcje są następujące:

- W 2024 r. organy zarządzające potwierdziły, że Reguły gry w golfa zezwalają na politykę, która definiuje czas (np. 15 minut), w którym karta wyników powinna być oddana.
 - Taka polityka pozwala graczowi na powrót do miejsca zwrotu kart wyników i poprawienie błędu na karcie wyników w tym czasie, ale nie zmienia wymogu, aby gracz niezwłocznie po zakończeniu swojej rundy udał się do miejsca zwrotu kart.
 - Stosując taką politykę, Komitet powinien określić zarówno, dopuszczalny czas i od kiedy się go liczy, np. gdy:
 - gracz opuścił miejsce zwrotu kart wyników,
 - grupa ukończyła ostatni dołek rundy lub
 - karta wyników gracza została wprowadzona do systemu elektronicznego. (Dodano w styczniu 2025)

b. Wymaganie od graczy umieszczenia innych informacji na kartach wyników

Komitet może wymagać od graczy wpisania swoich handicapów na karcie wyników (wzór reguły lokalnej L-2).

Komitet może wymagać od graczy pomocy Komitetowi wypełniając inne elementy na karcie wyników, za które odpowiedzialność ponosi Komitet. Komitet nie może nałożyć kary na gracza zgodnie z Regułami gry w golfa, jeśli nie zastosuje się do tych dodatkowych żądań lub popełni błąd, ale może ustanowić sankcję dyscyplinarną dla gracza, który wielokrotnie nie zastosował się do takiej prośby. Na przykład Komitet może poprosić graczy o:

- Zsumowanie wyników lub w zawodach fourball, wybranie tych wyników, które liczą się dla strony.
- Wpisanie na karcie wyników na każdym dołku punktów stableford.
- Zaznaczenie na karcie wyników wygranych dołków, przegranych lub zremisowanych w Par/Bogey.
- Wpisanie określonych szczegółów na karcie wyników takich jak nazwisko, data i nazwa zawodów.

Podobnie, Komitet może poprosić graczy o pomoc przy wprowadzaniu swoich wyników do systemu komputerowego po zakończeniu rundy, ale gracze nie mogą być karani zgodnie z Regułami gry w golfa za pomyłki podczas takiego wprowadzania wyników. Ale Komitet może przewidzieć karę w kodeksie zachowania gracza za wielokrotne pomyłki podczas takiego wprowadzania wyników.

(6). Jak będą rozstrzygane remisy

W match play i w stroke play, Regulamin zawodów może być wykorzystany do ustalenia sposobu rozstrzygania remisów.

a. Match Play

Jeżeli mecz jest zremisowany po ostatnim dołku, to mecz jest kontynuowany o jeden dołek aż do czasu wyłonienia zwycięzcy (zob. reguła 3.2a(4)), chyba że Regulamin zawodów określa coś innego.

Regulamin zawodów powinien określać czy mecz kończy się remisem lub czy metoda dogrywki będzie inna niż w określona w regule 3.2a(4). Opcje postępowania mogą być następujące:

- Mecz kończy się remisem,
- mecz będzie przedłużony, ale startuje z określonego dołka, innego niż pierwszy dołek meczu,
- lub będzie dogrywka na ustalonej liczbie dołków (na przykład 9 lub 18 dołków).

W meczu handicapowym, przydzielone uderzenia wg indexu uderzeń (SI) ustalone przez Komitet powinny określać dołki, na których będą dane lub otrzymane uderzenia wg rozegranego meczu, chyba że Regulamin zawodów mówi o tym inaczej.

Remis w match nie może być rozstrzygany dogrywką w stroke-play.

b. Stroke Play

Regulamin zawodów powinien określać, czy zawody mogą zakończyć się remisem lub czy będzie dogrywka lub countback rozstrzygający o zwycięstwie i innych miejscach w zawodach.

Remis w stroke play nie powinien być rozstrzygany w meczu.

c. Dogrywka w Stroke Play

Jeżeli w Regulaminie zawodów występuje dogrywka w stroke play, to powinno być ustalone:

- Kiedy dogrywka będzie rozgrywana, na przykład dogrywka wystartuje o określonym czasie, tak szybko jak to jest możliwe po zakończeniu gry przez ostatnią grupę lub w terminie późniejszym.
- Na których dołkach będzie rozgrywana dogrywka wraz z kolejnością gry.
- liczba dołków, na których zostanie rozegrana dogrywka, na przykład, czy będzie to gra dołek po dołku lub przeprowadzona przez więcej dołków może to być 2, 4 lub 18 dołków, i co zrobić, jeśli będzie remis.
- W normalnej formie stroke play, jeśli dogrywka w zawodach handicapowych jest na mniej niż 18 dołkach, liczba rozgrywanych dołków powinna być wskaźnikiem do określenia liczby uderzeń, które mają być odjęte. Na przykład, jeśli dogrywka dotyczy jednego dołka, jedna osiemnasta z handicapów powinna zostać odjęta od wyników na każdym dołku dogrywki. Index uderzeń handicapowych powinien być stosowany zgodnie z zasadami lub zaleceniami w publikacji Reguł handicapowych lub w innym przewodniku zalecanym przez krajowe biuro.
- W przypadku dogrywki w zawodach handicapowych netto, w których stosowany jest index uderzeń (SI), takich jak zawody Fourball, Par/Bogey lub Stableford, uderzenia handicapowe powinny być zastosowane do tych dołków, tak jak zostały przydzielone w zawodach.

- Wymaga się, aby gracze zwróci karty wyników tylko wtedy, gdy taka karta została wystawiona przez Komitet.

d. Porównywanie kart wyników (znana jako Countback)

Jeśli dogrywka nie jest możliwa lub nie jest wymagana, Regulamin zawodów może określić, że wszelkie remisy będą rozstrzygane przez countback. Nawet jeśli zwycięzca turnieju zostanie wyłoniony podczas dogrywki, to inne miejsca mogą być ustalone przez countback. Metoda countback powinna również wskazywać, co się stanie, jeśli nie doprowadzi do wyłonienia zwycięzcy.

Określanie zwycięzcy metodą countback opiera się o wyniki ostatniej rundy. Jeżeli gracze mający ten sam wynik w zawodach, mają ten sam wynik w ostatniej rundzie lub jeżeli turniej trwał tylko jedną rundę, określamy zwycięzcę na podstawie wyników z ostatniej dziewiątki, szóstki, trójki lub na dołku 18. Jeżeli w dalszym ciągu wynik jest remisowy wtedy sprawdzamy ostatnie 6 dołków, trzy dołki i dołek ostatni pierwszej dziewiątki. Jeżeli runda ma mniej niż 18 dołków to do countback musi być ustalona liczba dołków.

Jeżeli ten proces nie wyłoni zwycięzcy, Komitet może uznać, że zawody wygrali zawodnicy mający taki sam wynik na pierwszym miejscu lub alternatywnie można wylosować zwycięzcę.

Porównywanie kart wyników jest również zwane jako countback lub dogrywka na karty wyników.

Dodatkowe uwagi:

- Jeśli ta metoda jest stosowana w zawodach z wieloma miejscami startu, zaleca się, aby "ostatnie dziewięć dołków, ostatnie sześć dołków itp." było dołkami 10-18, 13-18 itd.
- W zawodach handicapowych netto, w których nie stosuje się SI ustalonego przez Komitet, na przykład w indywidualnych stroke play, jeśli zastosowano countback do rozstrzygania dogrywki biorąc ostatnie dziewięć, ostatnie sześć, trzy dołki, to od wyniku należy odjąć połowę, jedną trzecią, jedną szóstą, itp. HCP za te dołki. Wskaźnik uderzeń handicapowych powinien być stosowany zgodnie z zasadami lub zaleceniami w regułach handicapowych.
- W zawodach handicapowych netto, w których stosowany jest index uderzeń (SI), takich jak zawody fourball, par/bogey lub stableford, uderzenia handicapowe powinny być zastosowane do tych dołków, tak jak zostały przydzielone w zawodach.

(7). Kiedy wynik zawodów jest ostateczny

Istotne jest, aby Komitet umieścić w Regulaminie zawodów, kiedy i w jaki sposób wynik zawodów jest ostateczny, ponieważ będzie to miało wpływ na sposób rozstrzygania przez Komitet wszelkich problemów związanych z regułami, które mogą pojawić się po zakończeniu gry zarówno w grze match play, jak i w stroke play (zob. reguła 20).

a. Match Play

Przykłady zapisu w Regulaminie zawodów, kiedy wynik meczu jest ostateczny:

- Po wywieszeniu wyników na oficjalnej tablicy wyników lub w innym ustalonym miejscu,

- lub gdy o wyniku meczu została poinformowana osoba wyznaczona przez Komitet.

Kiedy wynik meczu zostanie wywieszony na oficjalnej tablicy wyników stając się wynikiem ostatecznym, Komitet może wziąć odpowiedzialność za zapisanie nazwiska zwycięzcy na tablicy wyników lub może przekazać tę odpowiedzialność graczom. W niektórych przypadkach oficjalna tablica wyników będzie miała specjalny układ a w innych przypadkach może to być kartka papieru w recepcji lub sklepie golfowym lub szatni.

W przypadkach, w których sędzia został przydzielony przez Komitet do towarzyszenia meczowi, ogłoszenie wyniku meczu przez sędziego na ostatnim putting greenie nie jest oficjalnym ogłoszeniem, chyba że zostało tak to określone w Regulaminie zawodów.

b. Stroke Play

Przykłady zapisów w Regulaminie zawodów sposobu ustalenia, kiedy zawody w stroke play są zamknięte:

- Wszystkie wyniki graczy zostały umieszczone na tablicy wyników,
- zwycięzcy zostali ogłoszeni podczas ceremonii wręczania nagród,
- lub nagrody zostały wręczone.

W stroke play, który jest kwalifikacją do match play, reguła 20.2e(2) mówi, że zamknięcie rundy dla części zawodów w stroke play jest wtedy, gdy gracz wykona swoje uderzenie do pierwszego meczu.

(8). Zmiana Regulaminu zawodów po rozpoczęciu zawodów

Regulamin zawodów określa strukturę zawodów i po rozpoczęciu zawodów regulamin może ulec zmianie tylko w wyjątkowych okolicznościach.

Przykład sytuacji, gdy Regulamin zawodów nie powinien być poprawiany:

- Kiedy gracze rozpoczynają rundę wiedząc, będą grać określoną liczbą dołków, to każdy z nich ustala swoje granie opierając się na tej informacji i wtedy nie powinna być zmieniona liczba dołków do rozegrania po wystartowaniu. Na przykład, jeśli zła pogoda spowoduje zawieszanie gry po tym, jak wszyscy gracze ukończą 9 dołków w 18-dołkowej rundzie, Komitet nie powinien ogłaszać wyników na podstawie tylko 9 dołków.

Przykłady sytuacji, gdy wystąpiły nadzwyczajne okoliczności powodujące konieczność zmiany Regulaminu zawodów po rozpoczęciu rundy:

- Jeśli okoliczności, takie jak zła pogoda, wpływają na liczbę rund, które mogą być rozegrane w danym czasie, to liczba rund jaka była do rozegrania lub liczba dołków w jeszcze nierozpoczętych rundach może zostać zmieniona. Podobnie, jeśli te okoliczności spowodują, że nie jest możliwe rozegranie zawodów w planowanym formacie to planowany format zawodów można zmienić na inny.
- Metoda wyłonienia zwycięzcy w przypadku remisu nie powinna być zmieniana, chyba że istnieją wyjątkowe okoliczności. Na przykład, jeśli w regulaminie zapisano, że metodą wyłonienia zwycięzcy w zawodach stroke play będzie dogrywka dołek po dołku („nagła śmierć”), ale zła

pogoda spowodowała, że taka dogrywka nie jest możliwa, Komitet może zmienić metodę wyłonienia zwycięzcy na „countback”.

(9). Anty-Doping

Regulamin zawodów może wymagać od graczy przestrzegania polityki antydopingowej. Komitet powinien napisać i zinterpretować własną politykę antydopingową, choć wytyczne w zakresie opracowywania takiej polityki zwykle może dostarczyć krajowy związek golfowy.

5B. Oznakowanie pola

Przygotowując się do zawodów, Komitet powinien sprawdzić czy, pole jest odpowiednio oznakowane i odświeżyć wszelkie oznakowania, które mogą być pomocne podczas gry poza turniejowej, lub jeśli jest to konieczne, zmienić je. Nie ma ustalonego "właściwego" sposobu oznakowania pola, ale niepoprawne oznakowanie go lub w ogóle brak, może doprowadzić do sytuacji, w której gracz nie ma możliwości postępowania zgodnie z regułami lub Komitet będzie zmuszony do podejmowania indywidualnych decyzji podczas trwania zawodów, co może spowodować, że gracze będą traktowani w różny sposób.

Rozdział 2 zawiera szczegółowe wskazówki i zalecenia dotyczące tego, jak oznakować pole dla gry poza turniejowej, ale odnosi się również do zawodów i powinno być stosowane przez Komitet podczas przygotowań do zawodów.

W przypadku wprowadzenia zmian w oznakowaniu pola w celu przeprowadzenia zawodów, Komitet powinien zapewnić, że są one dokładnie przekazane wszystkim graczom, którzy regularnie grają na tym polu, aby nie postępowali w niewłaściwy sposób.

Oprócz informacji przedstawionych w rozdziale 2, Komitet może rozważyć następujące kwestie:

(1). Auty

Komitet jest odpowiedzialny za właściwe oznakowanie wszystkich granic. Dobrą praktyką jest malowanie małego białego kółka wokół podstawy wszystkich białych palików lub innych obiektów granicznych, który mogą zostać wyjęte lub przesunięte podczas gry, po to, aby można go było postawić w pierwotnym miejscu. Jeśli użyto linii lub namalowanych kropek do oznaczania granicy, należy je odświeżyć, aby były dobrze widoczne. Reguły lokalne powinny jasno definiować obiekty graniczne, które oznaczone są w inny sposób niż przez paliki lub płot (zob. wzór reguły lokalnej A-1).

(2). Obszary kary

Przed zawodami Komitet może dokonać ponownej oceny oznakowania niektórych lub wszystkich obszarów kary.

- Obszary kary, w których znajduje się woda, nie powinny być częścią obszaru głównego, a ich granice powinny być wyrównane.

- Inne obszary kary mogą być usunięte lub dodane, lub ich granice zmienione, aby zmienić trudność dołka, na przykład, po to by wprowadzić dotkliwsze kary za nieudane uderzenie. Na przykład, Komitet może wprowadzić oznaczenie gęstych drzew i krzewów jako obszary kary podczas gry poza turniejowej, ale zdjąć to oznaczenie podczas zawodów. Należy dołożyć wszelkich starań, aby było wyraźnie i dokładnie to przekazane wszystkim graczom, którzy regularnie grają na tym polu.
- Kiedy dodaje się lub usuwa obszary kary, Komitet powinien zapoznać się z regułami lub zaleceniami zawartymi w regułach handicapowych lub z innymi wytycznymi dostarczonymi przez organ HCP z krajowej jurysdykcji w celu ustalenia, czy zmiana będzie miała wpływ na CR pola.
- Kolor niektórych obszarów kary może być zmieniony z czerwonego na żółty lub odwrotnie. Na przykład podczas niektórych zawodów może być wskazane, aby obszar kary w pobliżu putting green był oznaczony na żółto, gdy Komitet nie chce pozwolić, aby opcja dropowania podczas uwolnienia od obszaru kary znajdowała się od strony putting greenu, gdy piłka poturła się z powrotem do niego. W niektórych przypadkach może być celowe dodanie strefy dropowania jako dodatkowej opcji, na przykład dla wyspy z putting greenem, na którą gracze uderzają ponad długą wodą.
- W przypadku gry poza turniejowej, Komitet mógł zminimalizować liczbę palików do oznakowania obszarów kary lub zostały one całkowicie usunięte, co mogło spowodować, że część obszaru kary znajduje się poza oznakowanym obszarem. W przypadku zawodów wszystkie brakujące paliki powinny zostać uzupełnione, aby zapewnić, że oznakowanie obszarów kary jest jednoznaczne i właściwe dla przeprowadzenia zawodów.
- Jeśli to możliwe, dobrą praktyką jest malowanie czerwonych lub żółtych linii wokół obszarów kary, zamiast stosować tylko paliki. Linia zapewnia, że odpowiednie obszary zostaną uwzględnione lub wykluczone, granica nie zostanie zmieniona przez usunięcie palika, a gracz będzie mógł łatwo określić, gdzie należy wziąć uwolnienie. Zazwyczaj, gdy namalowana została linia, wymagana jest mniejsza liczba palików.

(3). Bunkry

Na większości pól golfowych, Komitet nie musi robić nic specjalnego, aby przygotować bunkry do zawodów. Piasek w bunkrach powinien być w dniu zawodów rano zagrabiony, a grabie umieszczone zgodnie z zaleceniami Komitetu (zob. rozdział 2D). Jeśli krawędź bunkra jest trudna do określenia, Komitet powinien rozważyć, czy jest możliwe, aby go dokładniej zdefiniować (albo przez właściwą konserwację, oznakowanie lub wprowadzić regułę lokalną), aby uniknąć nieporozumień między graczami i sędziami.

(4). Nienormalne warunki na polu i integralna część pola

Komitet powinien dokonać przeglądu całego pola, aby upewnić się, że wszystkie obszary, które powinny być terenem w naprawie, są odpowiednio oznakowane. Powinno się również określić status jakichkolwiek przeszkód lub integralnych części pola wprowadzając reguły lokalne (zob. wzór reguły lokalnej F-1).

Najlepiej byłoby, gdyby Komitet oznaczył wszystkie obszary terenu w naprawie przed rozpoczęciem zawodów. Jeśli jest to uzasadnione, to podczas rundy w match play lub w stroke play, Komitet może wyznaczyć teren w naprawie.

W przypadku, gdy w trakcie rundy zostanie przyznane uwolnienie z takiego nieoznakowanego obszaru, Komitet powinien oznaczyć go jako teren w naprawie tak szybko, jak to możliwe, aby wszyscy inni gracze byli świadomi statusu tego obszaru.

(5). Strefy zabronionej gry

Jeśli na polu występują strefy zabronionej gry, Komitet powinien sprawdzić, czy są właściwie oznakowane. Komitet może również rozważyć umieszczenie odpowiednich tabliczek w tych obszarach, aby być pewnym, że gracze będą świadomi tego, że nie mogą z nich grać.

(6). Tymczasowe sztuczne utrudnienia (TIO)

Na niektórych zawodach potrzeba zbudować tymczasowe konstrukcje takie jak namioty lub trybuny dla widzów. Status tych konstrukcji musi zostać określony w regułach lokalnych albo jako sztuczne utrudnienia nieruchome albo tymczasowe sztuczne utrudnienia nieruchome (TIO). Jeśli mają być traktowane jako TIO, należy wprowadzić regułę lokalną dotyczącą tymczasowych sztucznych utrudnień nieruchomych (zob. wzór reguły lokalnej F-23). Ta reguła lokalna zapewnia graczowi dodatkowe uwolnienie w przypadku zakłócenia na linii gry (linii wzroku), tak aby nie trzeba było grać dookoła przeszkody lub ponad nią.

5C. Reguły lokalne

Komitet jest odpowiedzialny za podjęcie decyzji o wprowadzeniu reguł lokalnych i upewnieniu się, że są one zgodne z regułami określonymi w rozdziale 8. Reguła lokalna jest modyfikacją reguły lub dodatkową regułą, która odnosi się do gry poza turniejowej lub określonych zawodów. Komitet musi być pewnym, że wszystkie reguły lokalne są dostępne dla graczy, czy to na karcie wyników, na oddzielnej kartce w formie ulotki, na tablicy ogłoszeń lub stronie internetowej pola.

Rozważając wprowadzenie reguł lokalnych, Komitet powinien pamiętać o następujących kwestiach:

- reguły lokalne mają ten sam status co reguły gry w golfa w przypadku zawodów lub na polu,
- oraz użycie reguł lokalnych powinno być ograniczone w jak największym stopniu i powinno być używane wyłącznie w celu rozwiązania powstałych sytuacji i wprowadzenia polityk opisanych w rozdziale 8.
- nie zaleca się zmian w jakiegokolwiek regule lokalnej w zawodach po rozpoczęciu gry w rundzie stroke play, chyba że zmiana została dokonana zanim zmiana ta miała wpływ na któregokolwiek z graczy biorących udział w zawodach.

Pełną listę autoryzowanych wzorów reguł lokalnych można znaleźć na początku rozdziału 8.

Reguły lokalne, które mogą zostać wprowadzone podczas zawodów, należą do następujących ogólnych kategorii:

- określenie granic pola i innych obszarów pola (Rozdział 8A-8D),

- określenie specjalnych procedur uwolnienia (Rozdział 8E),
- określenie nienormalnych warunków na polu i integralnych części pola (Rozdział 8F),
- korzystanie z określonego sprzętu (Rozdział 8G),
- kto może udzielać porad graczom (Rozdział 8H),
- kiedy i gdzie gracze mogą trenować (Rozdział 8I),
- procedury zawieszenia gry (Rozdział 8J),
- polityki dotyczące tempa gry (Rozdział 8K),
- odpowiedzialności na karcie wyników (Rozdział 8L), i
- wzory reguł lokalnych dla graczy z niepełnosprawnościami (Rozdział M).

5D. Uprawnienia graczy z niepełnosprawnościami

Jak napisano w regule 25.1, zmodyfikowane reguły dla graczy z niepełnosprawnościami mają zastosowanie do wszystkich rozgrywek a kategoria niepełnosprawności i uprawnienia gracza określają czy mogą oni korzystać z określonych zmodyfikowanych reguł z reguły 25.

Nie jest rolą Komitetu ocenianie uprawnień graczy. Ustalenie czy gracz może korzystać z niektórych reguł zawartych w regule 25 czasami jest proste, ale w niektórych przypadkach może to być mniej oczywiste. Uprawnienie do skorzystania z reguły 25 opiera się na wpływie upośledzenia gracza na jego zdolność do gry w golfa, a nie na określeniu, czy ktoś posiada niepełnosprawność.

Komitet może poprosić o dowód niepełnosprawności gracza w celu potwierdzenia uprawnień do korzystania z reguły 25. Taki dokument może mieć formę zaświadczenia lekarskiego, potwierdzenia od krajowego związku golfa, certyfikat wydany przez oficjalnie akredytowany autorytet medyczny lub tym podobne.

Alternatywnie, Komitet może określić, że tylko gracze, którzy posiadają określony dokument lub certyfikat są uprawnieni do udziału w zawodach (z graczami, którzy kwalifikują się do skorzystania ze zmodyfikowanych reguł odpowiadających ich kategorii niepełnosprawności).

Przykładami dokumentów, których Komitet może wymagać jako dowodu kategorii niepełnosprawności lub których może wymagać od graczy, aby zakwalifikować do określonych rozgrywek, są certyfikat gracza EDGA WR4GD i certyfikat EDGA. Certyfikaty te są administrowane i wydawane przez zespół EDGA Eligibility Team, a proces ubiegania się o EDGA Pass dla golfistów jest bezpłatny. Więcej informacji można znaleźć na stronie:

www.edgagolf.com/online/pass/pass_info.php

5E. Definiowanie miejsc treningowych

Wiele pól ma określone miejsca trenowania, takie jak driving range i green treningowy do puttowania, bunkry do wybijania i czipowania. Gracze mogą trenować w tych miejscach, niezależnie od tego, czy znajdują się one w granicach pola, czy poza nim. Zaleca się, aby miejsca treningowe

znajdujące się na polu były opisane w regułach lokalnych, aby wyjaśnić, graczom, kiedy mogą trenować w tych miejscach czy przed czy po rundach. Komitet może zdefiniować granice tych obszarów, aby oddzielić miejsce, na którym gracze mogą trenować.

Komitet może również zmienić zezwolenie dotyczące tego, kiedy i gdzie trenowanie jest dozwolone w następujący sposób:

- Reguła lokalna może zezwolić na trenowanie w ograniczonych i w określonych miejscach pola, na przykład, gdy nie ma stałego miejsca treningowego. Ale tam, gdzie ma to zastosowanie, zaleca się, aby gracze nie mogli ćwiczyć na putting greenach lub z bunkrów na polu.
- Reguła lokalna może zezwalać na trenowanie na polu, na przykład:
 - Jeśli zawody rozpoczynają się późno w ciągu dnia, a Komitet nie chce ograniczać graczom gry wcześniej w ciągu dnia,
 - Jeśli nastąpiło zawieszenie gry, skuteczniejsze byłoby umożliwienie graczom wykonanie kilku uderzeń gdziekolwiek na polu, a nie ściągania ich na driving range.
- Reguła 5.2 omawia, kiedy dopuszczalne lub zabronione jest trenowanie przed lub pomiędzy rundami zawodów, ale Komitet może przyjąć regułę lokalną w celu zmodyfikowania tych zaleceń (zob. wzór reguły lokalnej I-1).
- Reguła 5.5 daje Komitetowi możliwość przyjęcia reguły lokalnej w celu zakazania trenowania na właśnie ukończonym dołku lub wokół niego (zob. wzór reguły I-2).

5F. Obszary tee i lokalizacja dołków

(1). Wybieranie obszarów tee

Wybierając obszary tee, z których będą korzystać gracze podczas zawodów, Komitet powinien starać się zrównoważyć trudność pola z umiejętnościami graczy. Na przykład, nie jest wskazane i może mieć znaczący wpływ na tempo gry, gdy z wybranego obszaru tee wymaga się od graczy siłowego uderzania ponad określonym obszarem, co dla wielu graczy często może okazać się niemożliwe, gdy nie wykonają swojego najlepszego uderzenia.

Komitet może zdecydować o użyciu innych obszarów tee podczas zawodów niż te z których zwykle korzysta się podczas gry poza turniejowej. W takim przypadku Komitet powinien zapoznać się z zasadami lub zaleceniami zawartymi w regułach handicapowych lub innymi wytycznymi opublikowanymi przez krajowy organ HCP w jaki sposób może to wpłynąć na CR pola. W przeciwnym razie wyniki nie mogłyby być stosowane do celów handicapowych.

Lokalizacja obszarów tee może być zmieniana pomiędzy rundami, w tym, gdy więcej niż jedna runda rozgrywana jest tego samego dnia.

Dobrą praktyką jest umieszczanie małego znaczka, takiego jak kropka farby, z boku tee, aby zapewnić, że jeśli zostaną przeniesione, mogą powrócić do swojej pierwotnej pozycji. W przypadku wielu rund do każdej rundy można użyć innej liczby kropek lub koloru.

Jeśli zawody będą rozgrywane na polu, na którym nie ma żadnych znaków identyfikujących dołki, lub gdy Komitet zdecydował zagrać je w innej kolejności, należy umieścić znaki, tak aby wyraźnie zidentyfikować dołki.

(2). Wybieranie lokalizacji dołków

Całkowicie nowe dołki powinny być wycięte w dniu rozpoczęcia zawodów lub w innym terminie, który Komitet uzna za właściwy, pod warunkiem, że wszyscy gracze zagrają w rundzie, w której każdy wycięty dołek pozostanie w tym samym miejscu.

Ale gdy pojedyncza runda ma być rozgrywana więcej niż jeden dzień (np. gdy gracze mogą wybrać dzień, w którym będą grać w rozgrywkach), Komitet może poinformować graczy w regulaminie zawodów, że dołki i obszary tee będą zlokalizowane inaczej każdego dnia zawodów. Ale w ciągu jednego dnia wszyscy gracze muszą grać na wszystkich dołkach i ze wszystkich obszarów tee zlokalizowanych w tych samych miejscach.

Lokalizacja dołków na putting greenach może mieć znaczący wpływ na wyniki i tempo gry podczas zawodów. Wiele czynników wpływa na wybór lokalizacji dołków, ale najważniejsze:

- Przy wyborze lokalizacji należy wziąć pod uwagę umiejętności graczy, aby wybrane lokalizacje nie były tak trudne, aby znacznie opóźnić grę lub tak łatwe, że nie będą wyzwaniem dla lepszych graczy.
- Szybkość greenów jest istotnym czynnikiem przy wyborze lokalizacji dołków. Niektóre lokalizacje dołków mogą być dobre dla wolniejszych greenów, ale tragiczne dla greenów szybszych.
- Komitet powinien unikać umieszczania dołków na nachyleniu, gdzie piłka nie zatrzyma się. Kiedy kształt greenów pozwala, dołki powinny być tak umieszczone, aby dookoła dołka było około 50 – 75 cm stosunkowo równo, aby putty uderzone z odpowiednią prędkością zatrzymały się koło dołka.

Kilka dodatkowych uwag:

- Ustawiamy dołki tam, gdzie jest na putting green wystarczająco miejsca pomiędzy dołkiem a wejściem od przodu i z boku putting greenu, aby zagwarantować możliwość dotoczenia się piłki do niego. Na przykład, nie jest zalecane umieszczenie dołka tuż za bunkrem, gdy wymagany jest długi approach przez dużą część pola.
- Rozmieszczenie dołków na putting greenie powinno być zrównoważone, aby uwzględnić lokalizację na lewo, prawo w środku czy z tyłu i przodu.

5G. Diagram rozstawień, grupy i czasy startu

(1). Diagram rozstawień

W zawodach match play diagram rozstawień jest używany do ustalenia kolejności meczów i dobrania graczy do rozegrania ich w pierwszej rundzie. Diagram rozstawień można utworzyć na wiele sposobów, w tym:

- Losowo – Gracze są wybierani losowo i umieszczani w diagramie rozstawień tak jak zostali wybrani przez los.
- Kwalifikowanie punktowe – Gracze mogą zagrać jedną lub więcej rund kwalifikacyjnych. Gracze umieszczani są w diagramie rozstawień w zależności od zdobytych punktów.
- Handicap – Gracze mogą być rozmieszczeni w diagramie rozstawień wg handicapu tak, że gracz z najniższym handicapem gra pierwszy z najwyższym w pierwszej rundzie, drugi z najniższym z drugim najwyższym, itd.
- Rozstawienie – Niektórzy gracze, na przykład obrońcy tytułu, mogą zostać rozstawieni podczas układania diagramu rozstawień w określonych miejscach, podczas gdy inni gracze są umieszczani losowo lub w wyniku kwalifikacji.

Tam, gdzie wyniki kwalifikacji decydują o ustawieniu drabinki, taki diagram rozstawień powinien być ustawiony tak, że dwaj najlepsi gracze rozstawieni są po przeciwnej stronie diagramu rozstawień.

<u>GÓRNA POŁÓWKA</u>	<u>NIŻSZA POŁÓWKA</u>	<u>GÓRNA POŁÓWKA</u>	<u>NIŻSZA POŁÓWKA</u>
64 ZAKWALIFIKOWANYCH		32 ZAKWALIFIKOWANYCH	
1 vs. 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 ZAKWALIFIKOWANYCH	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 ZAKWALIFIKOWANYCH	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

W celu ustalenia miejsc w rozstawieniu, remisy w rundach kwalifikacyjnych (inne niż te w grze o ostatnie miejsce kwalifikacyjne) są rozstrzygane według:

- kolejności oddawania kart wyników, gdzie pierwszy oddany wynik otrzyma najniższy możliwy numer, itd.
- dogrywki poprzez karty wyników (countback),
- lub jeśli niemożliwe jest ustalenie kolejności według wyników, remisy rozstrzygane są w wyniku losowania.

W przypadku remisu na ostatnim miejscu w diagramie rozstawień, Komitet może zdecydować się na dogrywkę lub zarządzić dodatkową rundę meczów, tak aby zmniejszyć liczbę graczy do parzystej liczby. To powinno być określone w Regulaminie zawodów.

Niekiedy Komitet może rozstawić obrońcę tytułu. Komitet powinien również zdecydować czy pozwolić mistrzowi, aby grał w kwalifikacjach, a jeśli tak, to czy straci rozstawienie.

Wiele diagramów rozstawień (znane także jako Flights lub Dywizje)

Podczas wielu zawodów wszyscy zawodnicy rywalizują ze wszystkimi innymi graczami, czasami Komitet może podzielić zawody na wiele drabinek (czasami nazywane flights lub dywizjami). Może to spowodować, że gracze o podobnych umiejętnościach będą rywalizować ze sobą i wtedy może być wielu zwycięzców.

Układ tych drabinek można ustalić na podstawie handicapu, kwalifikacji w stroke play lub innej metody określonej przez Komitet. Komitet powinien zapisać w Regulaminie zawodów, w jaki sposób drabinki zostaną ustalone.

Chociaż drabinki mogą być ustawione na podstawie handicapu, nie ma wymogu, aby gra odbyła się w zawodach z uwzględnieniem handicapu, ponieważ wszyscy gracze powinni mieć stosunkowo równe szanse.

W rozgrywkach match play dobrze jest, tak dopasować wielkość drabinek, aby nie było konieczności pożegnać się z przegranym graczem, a najlepiej, aby wszyscy gracze grali taką samą liczbę meczów w systemie pucharowym, na przykład 8, 16, 32, 64 lub 128 graczy. Jeśli nie ma wystarczającej liczby graczy, aby wypełnić finałową drabinę, to gracze powinni w razie potrzeby przejść do drugiej rundy. Nie ma wymogu, aby wszystkie drabinki miały taką samą liczbę graczy. Na przykład, pierwsza lub drabinka mistrzowska może mieć 32 graczy, podczas gdy pozostałe drabinki tylko 16.

(2). Czasy startu i grupy

Komitet może ustawiać czasy startu i grupy lub zezwolić graczom na ustawienie własnych.

Kiedy Komitet zezwala graczom na ustalenie własnego czasu startu, to ma taki sam status, jak czas rozpoczęcia ustalony przez Komitet (zob. reguła 5.3a).

Jest wiele czynników określających liczbę graczy w grupie i przerwy między grupami. Podczas ustawiania czasu startu i grup, tempo gry jest ważnym czynnikiem, a także ilość czasu przeznaczanego do gry. Grupy dwuosobowe grają szybciej niż grupy złożone z trzech lub czterech graczy. Odstępy na starcie mogą być mniejsze dla mniej licznych grup. Kiedy Komitet decyduje się na rozpoczęcie gry z wielu dołków (dołki 1 i 10), ważne jest, aby upewnić się, że gracze nie będą zbyt długo czekać, jeśli dotrą do drugiego tee startowego przed wyjściem ostatniej grupy. Zob. w rozdziale 4A(1) zalecenia przerw podczas startu.

W przypadku rozgrywania zawodów match play przez dłuższy okres czasu, to zawodnicy w meczu mogą uzgodnić termin grania w określonym czasie:

- Komitet powinien ustalić datę i godzinę do kiedy ma być zakończony każdy mecz.

- Komitet powinien określić, jak ustali się wynik meczu, jeśli zawodnicy nie ukończą meczu przed określoną datą, na przykład dyskwalifikując obu graczy lub wylosowując gracza do następnej rundy.
- Komitet może również zdecydować o wydłużeniu terminu zakończenia zremisowanego meczu, jeśli istnieją ku temu uzasadnione powody. Jeśli gracze zdecydują się to zrobić, to do Komitetu należy określenie uprawnień takiego rozszerzenia i zinterpretowania tych uprawnień.

W match play, Komitet ustawia drabinę pokazującą, kto zagra w następnym meczu lub w inny sposób określa, w jaki sposób układane są mecze. Najlepiej jest, aby każdy mecz miał swój własny czas rozpoczęcia, ale może się zdarzyć, że jest taka potrzeba, aby dwa mecze singlowe rozpoczęły się razem.

(3). Markerzy

W stroke play, gracz lub strona zawsze musi mieć kogoś innego niż sam gracz lub członek strony do wypełniania karty wyników. Komitet może określić lub ograniczyć, kto może pełnić rolę markera dla gracza, ustalając, że markerem musi być gracz z tych samych zawodów i z grupy, gracz z handicapem lub w jakiś inny sposób.

W formacie, w którym dwóch lub więcej partnerów rywalizuje razem jako strona (na przykład w rozgrywkach foursomes lub fourball), nie mogą oni być markerami strony. W przypadku, gdy liczba stron dla formatu partnerskiego nie jest parzysta, Komitet musi znaleźć markera dla strony grającej samodzielnie lub utworzyć grupę zawierającą trzy strony.

(4). Miejsca startu

Komitet może ustalić określony obszar na lub w pobliżu pierwszego tee, w którym gracze muszą być obecni i gotowi do gry o czasie startu (zob. reguła 5.3a).

Można go oznaczyć malując linie na ziemi lub obwiązując sznurkami (taśmą) lub w inny sposób.

5H. Polityka tempa gry

Komitet może ustanowić swoją własną politykę tempa gry wprowadzoną regułą lokalną (zob. reguła 5.6b). W praktyce charakter takiej polityki zależy będzie od liczby członków Komitetu dostępnych do jej realizacji (zob. rozdział 8K).

Polityka tempa gry może zawierać:

- Maksymalny czas na ukończenie rundy, dołka lub kilku dołków i/lub wykonania uderzenia.
- Zdefiniowanie, kiedy pierwsza grupa jest poza czasem i kiedy każda inna grupa jest poza czasem w stosunku do grupy grającej przed nią.
- Kiedy i jak grupa lub poszczególni gracze mogą mieć mierzony czas.
- Kiedy gracze mogą być ostrzeżeni, że grają zgodnie z czasem lub mają przekroczony czas.
- Strukturę kar za naruszenia polityki.

Komitet jest odpowiedzialny za zapewnienie, aby zawody były rozgrywane w szybkim tempie. To, co uważane jest za szybkie tempo, może się różnić w zależności od pola, liczbie graczy na polu i liczbie graczy w grupie. Aby to zrobić:

- Komitet powinien przyjąć regułę lokalną określającą politykę tempa gry (zob. reguła 5.6b).
- Taka polityka powinna przynajmniej ustalić maksymalny czas na ukończenie rundy lub części rundy.
- Polityka powinna określać wszystkie kary za nieprzestrzeganie jej przez gracza.
- Komitet powinien znać również inne możliwe działania, które może podjąć, aby poprawić tempo gry. Obejmują one:
 - Działania zarządzające, takie jak zmniejszanie wielkości grup, wydłużenie przerw między startującymi grupami, wprowadzanie pustych czasów startu i stosowanie procedury call-up w przypadku opóźnień na długich par 3, osiągalnych driverem par 4 lub osiągalnych par 5.
 - Podstawowe zmiany w ustawieniach pola, takie jak poszerzenie fairwayów, zmniejszenie gęstości lub wysokości rough, zmniejszenie szybkości green. Kiedy takie zmiany są wprowadzane na polu, Komitet powinien zapoznać się z regułami handicapowymi lub zaleceniami zawartymi w publikacjach World Handicap System™ lub innymi wytycznymi dostarczonymi przez krajowy organ HCP, aby ocenić wpływ na CR pola i postępować zgodnie z zaleceniami, aby dokonać niezbędnych korekt.

5I. Polityka kodeksu zachowania

Komitet może wprowadzić własne standardy zachowania gracza w Kodeksie zachowania wprowadzonym regułą lokalną (zob. reguła 1.2b). Celem takiego Kodeksu jest określenie standardów zachowania, jakich Komitet oczekuje od graczy podczas gry w golfa oraz kar, które mogą zostać nałożone w przypadku naruszenia tego Kodeksu. Reguły gry w golfa określają, jakie działania gracz może, a czego nie może podejmować podczas gry, a Komitet nie ma uprawnień do zmiany tych pozwoleń i ograniczeń poprzez zastosowanie kar w inny sposób w Kodeksie zachowania.

Jeśli Kodeks zachowania nie został wprowadzony, Komitet ogranicza się do karania graczy za niewłaściwe zachowanie zgodnie z regułą 1.2a. Jedyną karą dostępną za czyn sprzeczny z duchem gry zgodnie z tą regułą jest dyskwalifikacja (więcej informacji znajduje się w rozdziale 5I(5)).

(1). Wprowadzenie Kodeksu zachowania

Przy wprowadzaniu kodeksu postępowania Komitet powinien wziąć pod uwagę następujące kwestie:

- Ustalając ograniczenia lub zakazując pewnych działań graczowi, Komitet powinien zwrócić uwagę na różne kwestie kulturowe graczy. Na przykład coś, co można uznać za niewłaściwe zachowanie w jednej kulturze, może być akceptowalne gdzie indziej.
- Strukturę kar, która będzie stosowana w przypadku naruszenia Kodeksu (zob. w rozdziale 5I(4) przykład).
- Kto będzie uprawniony do decydowania o karach i sankcjach. Na przykład może być tak, że tylko niektórzy członkowie Komitetu będą uprawnieni do stosowania takich kar lub że minimalna

liczba członków Komitetu będzie musiała być zaangażowana w podejmowanie takiej decyzji lub każdy członek Komitetu ma prawo do podjęcia takiej decyzji.

- Czy będzie proces odwołań.

(2). Dozwolone i zabronione stosowanie Kodeksu zachowania

a. Dozwolone

Komitet może wprowadzić następujące elementy w kodeksie zachowania:

- Określenie szczegółów nieakceptowalnego zachowania, za które gracz może zostać ukarany podczas rundy, na przykład:
 - Niedbanie o pole, np. niegrabienie bunkrów lub nieodkładanie i nienaprawianie divotów.
 - Niecenzuralne słownictwo.
 - Celowe niszczenie kijów lub pola.
 - Brak szacunku dla innych graczy, sędziów lub widzów.
- Zakaz wejścia graczom do wszystkich lub do określonych stref zabronionej gry.
- Ograniczenie korzystania z mediów społecznościowych.
- Szczegóły dotyczące dopuszczalnej odzieży.

b. Niedozwolone

Komitet nie może wykorzystywać Kodeksu zachowania do:

- Zmian w istniejących karach w Regułach gry w golfa, na przykład zwiększając karę dla gracza, który nie zaznaczy swojej piłki przed podniesieniem jej na putting greenie, z jednego uderzenia do dwóch.
- Wprowadzenia nowych kar za działania niezwiązane z zachowaniem gracza, na przykład Komitet nie może używać Kodeksu zachowania do wprowadzenia nieautoryzowanej reguły lokalnej, takiej jak karanie gracza za uderzenie piłki ponad posiadłość znajdującą się na aucie lub wprowadzenie kary dla gracza, który nie zgłosi innemu graczowi, że zamierza podnieść piłkę, aby ją zidentyfikować.
- Nałożenia uderzeń karnych za nieodpowiednie zachowanie gracza przed lub pomiędzy rundami. Ale Komitet może zastosować inne sankcje, takie jak wycofanie gracza z rozgrywek lub odmowa dopuszczenia gracza do przyszłych rozgrywek.
- Ukaranie gracza zgodnie z Kodeksem zachowania za złamanie kodeksu przez obserwatora z rodziny gracza lub kibica, na przykład poprzez ukaranie gracza, gdy członek rodziny chodzi po fairwayu w zawodach juniorskich, gdy nie jest to dozwolone.

(3). Ustalenie kar za złamanie Kodeksu

Kiedy ustalamy sankcje i strukturę kar, która będzie stosowana, Komitet powinien rozważyć:

- Czy wprowadzić ostrzeżenie przed karaniem lub sankcjami.
- Czy sankcje będą miały charakter dyscyplinarny, uderzenia karne lub inne kary zgodnie z regułami. Sankcje dyscyplinarne, jakie może nałożyć Komitet, obejmują odmowę dopuszczenia gracza do gry w przyszłych rozgrywkach prowadzonych przez Komitet lub ustawienie graczowi czasu startu gry o określonej porze dnia. Takie sankcje nie są przewidziane przez reguły gry w golfa, a wprowadzanie i interpretacja ich jest sprawą Komitetu.
- Czy kara za każde naruszenie zostanie ustalona jako jedno uderzenie karne czy kara główna, a jeśli kary będą się powtarzać, np. jedno uderzenie karne za pierwsze naruszenie i kara główna za drugie naruszenie. Komitet nie powinien stosować żadnych innych rodzajów kar, które miałyby zastosowanie do wyniku gracza.
- Czy kara będzie stosowana automatycznie, kiedy gracz naruszy jeden ze standardów czy takie karanie będzie pozostawione w gestii Komitetu.
- Czy naruszenia Kodeksu zachowania będą przeniesione do późniejszych rund w turniejach wielorundowych, w których za wielokrotne naruszenia nakładane są stopniowane kary. Na przykład w rozgrywkach 36-dołkowych, gdzie pierwsze naruszenie skutkuje ostrzeżeniem, a drugie skutkuje jednym uderzeniem karnym, Komitet może postanowić, że wszelkie naruszenia z rundy 1 zostaną przeniesione do rundy 2.
- Czy będą stosowane różne kary za złamanie różnych punktów tego kodeksu.
- Czy Kodeks zachowania będzie stosowany do caddie gracza. Kodeks zachowania stosuje się automatycznie do caddiego gracza zgodnie z regułą 10.3c, dlatego jeśli Komitet nie chce, aby jakikolwiek aspekt Kodeksu zachowania był stosowany do caddiego gracza, aspekt ten musi być określony w Kodeksie zachowania.

(4). Przykłady struktur kar za naruszenie kodeksu postępowania

Poniższe wzory struktur kar przedstawiają przykłady jak Komitet może ułożyć taką strukturę kar w regułach lokalnych za naruszenie kodeksu postępowania gracza.

Komitet może zdecydować się na wprowadzenie takiej struktury kar bez ostrzeżenia lub sankcji za pierwsze przewinienie, lub może wprowadzić różne kary za każde następne w kodeksie postępowania. Na przykład, jedno przewinienie mogą skutkować jednym punktem kary a inne karą główną.

Wzór struktury kar #1

- Pierwsze przewinienie z kodeksu postępowania – ostrzeżenie lub sankcja Komitetu
- Drugie przewinienie – jedno uderzenie karne
- Trzecie przewinienie – kara główna.
- Czwarte przewinienie lub poważne wykroczenie – dyskwalifikacja.

Wzór struktury kar #2

- Pierwsze przewinienie z kodeksu postępowania – jedno uderzenie karne
- Drugie przewinienie – kara główna.

- Trzecie przewinienie lub poważne wykroczenie – dyskwalifikacja.

Jeżeli naruszenie miało miejsce pomiędzy dwoma dołkami, karę stosuje się do dołka następnego.

(5). Duch gry i poważne naruszenie reguł

Zgodnie z regułą 1.2a, Komitet może zdyskwalifikować gracza za poważne naruszenie reguł dotyczących ducha gry. Stosuje się to bez względu na to czy jest wprowadzony kodeks postępowania podczas zawodów.

Decydując o tym, czy gracz jest winny poważnego wykroczenia, Komitet powinien rozważyć, czy zachowanie gracza było na tyle odbiegające od oczekiwanej normy w golfie, że uzasadniona jest najsurowsza sankcja polegająca na usunięciu gracza z rozgrywek.

Przykłady działania, które mogą grozić dyskwalifikacją zgodnie z regułą 1.2a zostały przedstawione w wyjaśnieniu 1.2a/1.

5J. Informacje dla graczy i sędziów

(1). Reguły lokalne

Komitet powinien zadbać o to, aby wszystkie reguły lokalne zostały opublikowane tak aby gracze mieli możliwość zapoznania się z nimi. Można to zrobić w formie oddzielnej kartki wręczanej na pierwszym tee (czasami zwane “Uwagi dla graczy”), na karcie wyników lub na tablicy ogłoszeń lub poprzez komunikację cyfrową.

Wiele organizacji, które organizują zawody golfowe przygotowują dokument, który zawiera wszystkie reguły lokalne używane we wszystkich zawodach. Patrząc historycznie to ten dokument był drukowany na twardych kartach i dlatego nazwano go “Hard Card”.

Jeżeli wymaga się od graczy, aby grali piłkami zatwierdzonymi (zob. wzór reguły lokalnej G-3) lub używali kijów, które znajdują się na liście zaakceptowanych główek driverów (zob. wzór reguły lokalnej G-1) lub że rowki i znaki na kijach odpowiadają specyfikacji (zob. wzór reguły lokalnej G-2), Komitet powinien zadbać o to, aby listy te były dostępne dla graczy lub zagwarantować dostęp do bazy na stronie R&A zawierającej te listy.

(2). Grupy lub arkusz z diagramem rozstawień

Arkusze z czasami startu i grupami powinny być opublikowane dla graczy w takim miejscu, aby wszyscy gracze mieli możliwość zapoznania się z nimi. Chociaż gracze często uzyskują informację o czasie startu i grupie elektronicznie lub ze strony www to wskazane jest, aby taka lista była dostępna na polu, żeby gracz mógł potwierdzić swój czas startu.

(3). Arkusz lokalizacji dołków

Komitet może przygotować graczom informację o lokalizacji dołków na putting greenach. Może to być w postaci graficznej z zaznaczoną odległością od przodu greenu i najbliższego boku, lub kartka papieru z numerami dołków i ich lokalizacją lub bardziej szczegółowy zestaw rysunków greenów i ich otoczenia ze wskazaną lokalizacją.

(4). Karty wyników zawierające uderzenia handicapowe i index uderzeń (SI)

Komitet jest odpowiedzialny za opublikowanie na kartach wyników lub gdziekolwiek indziej w widocznym miejscu (na przykład, w pobliżu pierwszego tee) kolejności dołków, na których uderzenia handicapowe będą dodane lub odjęte. Ta informacja będzie użyteczna podczas meczów handicapowych i w kilku formach stroke play netto takich jak fourball, stableford, maximum score (kiedy maksymalny wynik odnosi się do wyniku netto gracza) i w zawodach par/bogey. Aby uzyskać informacje dotyczące ustalania kolejności uderzeń handicapowych, zapoznaj się z regułami lub zaleceniami zawartymi w regułach handicapowych stosowanych przez PZG.

Match Play – W meczu handicapowym, Komitet powinien jasno ustalić w regulaminie zawodów:

- Jeżeli będzie zastosowany wskaźnik procentowy handicapu to jak wysoki.
- Że, kolejność SI (stroke index) będzie użyta do określenia kolejności dołków, na których gracze dają lub otrzymują uderzenia handicapowe.

Tam, gdzie Komitet zezwoli na rozpoczęcie meczu z innego niż pierwszego dołka, Komitet może zmienić tabelę lokalizacji SI dla tych meczów.

Stroke Play – W zawodach netto, Komitet powinien określić zastosowany handicap w odniesieniu do reguł handicapowych lub zaleceń PZG. Aby uzyskać wskazówki dotyczące ustalania kolejności uderzeń handicapowych, zapoznaj się z zasadami lub zaleceniami zawartymi w regułach handicapowych stosowanych przez PZG.

(5). Polityki tempa gry i standard zachowania

Kopie polityki tempa gry i polityki kodeksu postępowania powinny być dostępne dla graczy przed rozpoczęciem zawodów. Kiedy gracze nie są zaznajomieni z tymi politykami, Komitet może omówić je z graczami przed zawodami.

Sędziowie i inni, którzy będą egzekwować te polityki, powinni zostać przeszkoleni i zaopatrzeni w wszelkie inne dodatkowe materiały, takie jak arkusze czasu lub skrypty w określonym języku, którego powinni używać, aby poinformować graczy o ostrzeżeniach lub możliwych naruszeniach.

(6). Plan ewakuacji

Każdy Komitet powinien wziąć pod uwagę sposoby ewakuowania graczy na wypadek trudnych warunków pogodowych lub innego zagrożenia. Jeśli okaże się to konieczne, może zostać stworzony plan ewakuacji dla graczy.

(7). Wskazówki i objaśnienia najlepszych praktyk, które pomogą zapobiegać „Backstopping”

„Backstopping” jest powszechnym terminem używanym do opisania następującej sytuacji w stroke play:

Gracz, bez porozumienia z innym graczem, pozostawia swoją piłkę na putting greenie w miejscu blisko dołka, w którym inny gracz, grający spoza putting greenu, może odnieść korzyść z tego, gdy jego piłka uderzy w tę piłkę.

Ponieważ nie zostało uzgodnione pozostawienie piłki na miejscu, aby pomóc jakimkolwiek graczowi, nie doszło do naruszenia reguły (zob. reguła 15.3a).

Jednak R&A i USGA uważają, że "backstopping" nie bierze pod uwagę wszystkich innych graczy biorących udział w zawodach i występuje tu potencjalna możliwość, aby „backstop” dał graczowi przewagę nad innymi graczami.

Poniżej przedstawiono następujące wskazówki dla Komitetów oraz wyjaśnienia dotyczące najlepszych praktyk, które pomogą zapewnić graczom zapobieganie backstoppingowi:

- W zawodach stroke play uczestniczą wszyscy gracze, a ponieważ każdy gracz biorący udział w zawodach nie może być obecny w każdym miejscu, aby ochronić własne interesy, to ochrona tego obszaru jest ważnym obowiązkiem wszystkich graczy biorących udział w zawodach.
- Dlatego w stroke play, jeśli istnieje uzasadnione prawdopodobieństwo, że piłka gracza znajdująca się blisko dołka może pomóc innemu graczowi, który ma zamiar grać spoza greenu, obaj gracze powinni tak postępować, aby gracz, którego piłka znajduje się blisko dołka zaznaczył i podniósł tę piłkę, zanim drugi gracz zacznie grać.
- Jeśli wszyscy gracze będą przestrzegać tej najlepszej praktyki, zapewni to ochronę interesów wszystkich uczestników zawodów.

6. Podczas zawodów

Po rozpoczęciu zawodów Komitet jest odpowiedzialny za zapewnienie graczom informacji niezbędnych do gry zgodnie z regułami oraz pomoc w ich stosowaniu.

6A. Startowanie

Przed startem rundy, gracze powinni otrzymać wszystkie informacje, których potrzebują, aby móc grać na polu zgodnie z regułami.

W stroke play, każdy gracz powinien otrzymać kartę wyników, a w rozgrywkach handicapowych (netto), takich jak stableford, maximum score lub fourball jak również kolejność SI (stroke index) dla dołków ustalonych przez Komitet.

Kiedy Komitet przygotowuje dodatkowe dokumenty, powinien je udostępnić graczom przed rundą, a jeśli to możliwe, zanim gracze pojawią się na pierwszym tee, aby mieli wystarczającą ilość czasu na zapoznanie się z nimi. Mogą to być:

- Reguły lokalne.
- Polityka tempa gry.
- Kodeks postępowania.
- Plan ewakuacji.

W zależności od dostępnych możliwości, Komitet przed rozpoczęciem rundy, może umieścić dokumenty w jednym miejscu na tablicy ogłoszeń, tak aby gracze mogli zapoznać się z nimi lub przekazać poprzez środki komunikacji cyfrowej.

Kiedy środki pozwalają na to, Komitet powinien mieć startera na starcie, aby mieć pewność, że gracze otrzymali wszystkie potrzebne informacje i że zaczynają rundę o czasie.

Gdy nadejdzie czas startu grupy, starter powinien wystartować pierwszego gracza o wyznaczonej godzinie. Jeśli nie jest to możliwe ze względu na opóźnienie przez grupę z przodu (np. gdy jest opóźniona przez szukanie piłek), to faktyczny czas startu powinien zostać zapisany na liście startowej, aby Komitet mógł wykorzystać te informacje przy wymaganiach dotyczących tempa gry.

Komitet powinien przyjąć spójną metodę reagowania w sytuacjach, kiedy zawodnicy mogą spóźnić się na pierwsze tee. Czasami członkowie Komitetu lub inni próbują zlokalizować spóźniających się graczy lub startować o czasie tych, którzy są obecni, aby było jasne dla wszystkich, że gracz się spóźnia. Dobrą praktyką jest ustawienie zegara blisko tee jako czas oficjalny i aby wszyscy sędziowie ustawili zegarki na ten sam czas.

6B. Pole golfowe

(1). Konserwacja pola podczas rundy

Mimo, że zalecane jest ukończenie wszystkich czynności związanych z utrzymaniem pola zanim pierwsza grupa dotrze do dołka, aby zagwarantować jednakowe warunki dla wszystkich graczy, ale czasami zdarza się, że jest to niemożliwe. Jeżeli w trakcie rundy odbywa się konserwacja pola, np. cięcie putting greenów, fairway lub rough, lub grabienie bunkrów to te działania nie wpływają na wyniki zawodów.

Chociaż Komitet powinien przed rozpoczęciem zawodów postarać się oznaczyć, wszystkie tereny w naprawie, to może zdarzyć się, że niektóre z nich nie zostaną zauważone przed rozpoczęciem gry. Niekiedy podczas gry z powodu kiepskiej pogody, ruchu pojazdów, a także ruchu graczy lub widzów może ulec uszkodzeniu pewien obszar pola. W takich przypadkach Komitet może oznaczyć ten obszar jako teren w naprawie. Decyzja o zaznaczeniu obszaru może być podjęta bez względu na to, czy gracz zagrał już z tego obszaru.

(2). Lokalizacja dołków i obszary tee

W zawodach stroke play wszyscy gracze powinni grać z tych samych tee markerów i z dołkami zlokalizowanymi w tych samych miejscach. Komitet powinien unikać przenoszenia tee markerów lub zmieniać lokalizację dołków, gdy niektóre grupy już tam zagrały, ale mogą zaistnieć sytuacje, w których nie można tego uniknąć lub gdy przez pomyłkę zostaną przeniesione przez kogoś innego.

a. Obszary tee stają się niezdadne do użycia po starcie rundy

Jeżeli na obszarze tee pojawi się tymczasowa woda lub z jakiegoś powodu nie nadaje się do użytku po rozpoczęciu rundy, Komitet może przerwać grę lub przenieść obszar tee, jeśli można to zrobić bez dania graczom znacznej przewagi lub znacznego utrudnienia.

b. Przesunięte tee markery lub zmieniona lokalizacja dołka

Jeśli tee markery lub dołki zostały zmienione przez pracownika pola, lub jeżeli tee markery zostały przesunięte przez gracza lub kogokolwiek innego, Komitet powinien ustalić, czy jakiś gracz będzie miał znaczącą przewagę lub znajdzie się w niekorzystnej sytuacji. Jeśli tak, runda powinna być

anulowana. Jeśli pole nie zostało znacząco zmienione, a żaden z graczy nie otrzymał znacznej przewagi lub znalazł się w niekorzystnej sytuacji, Komitet może wybrać pozostawienie tak jak jest.

c. Zmiana lokalizacji dołka z powodu bardzo trudnej lokalizacji

W stroke play, jeśli podczas rundy okaże się, że lokalizacja dołka jest na stromym nachyleniu i piłka nie zatrzymuje się w pobliżu dołka, co powoduje, że kilku graczy wykonało zbyt dużą liczbę puttów, Komitet ma do wyboru kilka opcji.

Komitet powinien wziąć pod uwagę wszystkie czynniki, w tym stopień trudności lokalizacji dołka, liczbę graczy, którzy zakończyli dołek oraz numer dołka i podjąć działania, które uważa za sprawiedliwe dla wszystkich graczy. Na przykład:

- Gracze kontynuują grę z niezmienioną lokalizacją dołka, biorąc pod uwagę, że warunki są takie same dla wszystkich graczy biorących udział w zawodach.
- Dołek pozostaje w tej samej lokalizacji, ale wykona się czynności zmniejszające skalę trudności dołka np. poprzez nawadnianie greenu pomiędzy grupami.
- Następuje anulowanie rundy, a wszyscy gracze rozpoczynają rundę ponownie ze zmienioną lokalizacją dołka.
- Następuje zwieszenie gry, następuje zmiana położenie dołka a gracze, którzy rozegrali już ten dołek, mogą wrócić po zakończeniu rundy, aby powtórzyć ten dołek. Wynikiem dla tych graczy będzie wynik uzyskany po zmianie położenia dołka.
- Gracze muszą skreślić wynik uzyskany na tym dołku i zagrać na innym dodatkowym dołku (na polu zawodów lub w innym miejscu).

Dwie ostatnie opcje powinny być wybrane tylko w ekstremalnych okolicznościach, ponieważ zmieniają rundę dla niektórych lub wszystkich graczy.

W match play, Komitet może zmienić lokalizację dołka pomiędzy meczami.

d. Zmiana lokalizacji dołka po tym jak piłka znalazła się w pobliżu dołka na putting greenie

Jeśli piłka jest na putting greenie, kiedy dołek został uszkodzony, Komitet powinien spróbować naprawić dołek, aby był zgodny z definicją "dołka". Jeśli nie jest to możliwe, gracze mogą dokończyć dołek z dołkiem w stanie uszkodzonym.

Komitet może następnie ocenić, czy dołek musi zostać przesunięty przed rozegraniem dołka przez następną grupę, np. gdy uszkodzenie może się pogorszyć podczas gry. Jeśli trzeba go przenieść, należy go przenieść do pobliskiego podobnego miejsca, które zapewnia takie samo wyzwanie, jak miejsce, w którym pierwotnie znajdował się dołek, a najlepiej przenosząc go na jak najbliższą odległość od pierwotnej lokalizacji.

Nie jest pożądane przenoszenie dołka, zanim wszyscy gracze w grupie nie zakończą gry na dołku. Jednakże, Komitet może zmienić lokalizację dołka na podobne miejsce w pobliżu, jeżeli dołek nie może być naprawiony w zakresie niezbędnym do umożliwienia tej grupie zakończenia go i jego przeniesienia, jeśli jest to konieczne, aby zapewnić właściwe granie. Jeśli zostanie to zrobione, zanim zawodnicy w grupie ukończą dołek, Komitet powinien zażądać od gracza, którego piłka

znajduje się na putting greenie, przestawienie piłki na pozycję porównywalną z pozycją, na której znajduje się piłka po uprzednim uderzeniu. Od graczy, których piłki znajdują się poza putting greenem, Komitet powinien wymagać, aby swoje piłki grali tak, jak leżą.

6C. Zapewnienie graczom pomocy w interpretacji reguł

Komitet może wyznaczyć sędziów, którzy będą pomagali podczas zawodów. Sędzia jest urzędnikiem wyznaczonym przez Komitet do decydowania w sprawach faktów i stosowania reguł.

(1) Obowiązki i uprawnienia sędziów i członków komitetu

Zgodnie z definicją „sędziego”, obowiązki i uprawnienia sędziego w match play zależą od przydzielonej mu roli, podczas gdy w *stroke play*, sędzia jest odpowiedzialny za działanie w przypadku jakiegokolwiek naruszenia reguł, które zauważy lub o którym się dowie.

Niezależnie od tego, czy sędzia jest przydzielony do jednego meczu, nie może podejmować działania na wniosek o orzeczenie, jeśli fakty były znane przez przeciwnika i nie zgłoszono go w przewidzianym czasie.

Zobacz **Wyjaśnienia Komitetu/1**, aby zapoznać się z ograniczeniami, jakie można nałożyć na działania niektórych sędziów lub niektórych członków Komitetu.

(2). Sędzia zatwierdził naruszenie reguły przez gracza

Jeżeli sędzia błędnie zatwierdzi naruszenie reguły przez gracza, gracz nie będzie ukarany. Ale zob. regułę 20.2d i rozdział 6C(9) lub 6C(10) gdzie znajduje się informacja, kiedy błąd może być poprawiony.

(3). Sędzia ostrzega gracza o zagrażającym naruszeniu reguły

Chociaż sędzia nie ma obowiązku ostrzegania gracza, który może naruszyć regułę, aby zapobiec ukaraniu go, to zdecydowanie zaleca się, aby sędzia tak postępował w *stroke play* i zawsze, gdy jest to możliwe w match play, kiedy sędzia został przypisany do jednego meczu na całą rundę. Sędzia, który postępuje zgodnie z tym zaleceniem, udzielając informacji na temat reguł w celu zapobiegania naruszeniom reguł, postępuje uczciwie, tak jakby starał się to robić jednakowo wobec wszystkich graczy.

Ale, w match play do którego sędzia nie został przydzielony na całą rundę, nie ma uprawnienia do interweniowania. Sędzia nie powinien ostrzegać gracza, dopóki nie poprosi o to, a jeżeli gracz naruszy regułę, sędzia nie powinien zastosować kary bez zażądania tego przez przeciwnika.

(4). Niezaakceptowanie decyzji sędziego

Jeżeli gracz nie zgadza się z decyzją sędziego w match play lub w *stroke play*, to generalnie nie ma prawa do drugiej opinii, czy to od innego sędziego czy Komitetu (reguła 20.2a), ale sędzia, którego decyzja jest kwestionowana może zgodzić się na otrzymanie drugiej opinii.

Komitet może wprowadzić politykę pozwalającą na otrzymanie zawsze drugiej opinii w spornych sytuacjach.

(5). Gracz jest odpowiedzialny za przekazanie prawidłowych informacji sędziemu

Sędzia często przed wydaniem orzeczenia, w trakcie ustalania faktów opiera się na wyjaśnieniach gracza. W takich sytuacjach gracz musi dołożyć wszelkich starań, aby przekazać sędziemu prawidłowe informacje, aby sędzia mógł wydać orzeczenie.

Jeśli wydane orzeczenie okaże się błędne, gdy do Komitetu trafią dodatkowe informacje (na przykład poprzez przejrzenie wideo), działanie, które Komitet powinien podjąć, opiera się na tym, czy gracz zrobił wszystko, co w jego mocy, aby przekazać prawidłowe informacje sędziemu.

Jeżeli gracz nie zrobił wszystkiego, co mógł (np. celowo przekazując sędziemu wprowadzające w błąd komentarze lub celowo ukrywając informacje), co spowodowało, że sędzia polecił graczowi zagrać z niewłaściwego miejsca, Komitet powinien skorygować orzeczenie, tak aby gracz miał naruszenie reguły 14.7 na danym dołku. To samo byłoby, gdyby sędzia nie ukarał gracza, gdy kara powinna zostać nałożona (na przykład, gdy gracz poprawił swoje warunki wpływające na uderzenie). Komitet powinien również rozważyć, czy gracz nie powinien zostać zdyskwalifikowany za poważne wykroczenie zgodnie z regułą 1.2a.

Jednakże, jeśli gracz zrobił wszystko, co w jego mocy, aby podać prawidłowe informacje, a sędzia wydał orzeczenie oparte w całości lub w części na informacjach dostarczonych przez gracza, gracz nie powinien być karany z mocą wsteczną za grę z niewłaściwego miejsca. Jednak gracz może zostać ukarany z mocą wsteczną, jeśli jego działania przed rozmową z sędzią były naruszeniem reguł.

Na przykład, gracz widzi, jak jego piłka w spoczynku porusza się po nierównym terenie przed uderzeniem i nie uważa, że on to spowodował. Następnie rozmawia z sędzią i stwierdza, że nie sądzi, aby dotknął trawy w pobliżu piłki przed jej ruchem. Na podstawie tych informacji sędzia orzeka, że piłka będzie grana tak, jak leży bez kary. W dalszej części rundy dowody wideo pokazują, że gracz dotknął trawy bardzo blisko piłki, powodując jej ruch. W ten sposób gracz powinien otrzymać jedno uderzenie karne i odłożyć piłkę przed wykonaniem kolejnego uderzenia. W takiej sytuacji Komitet powinien z mocą wsteczną dodać jedno uderzenie karne do wyniku gracza na tym dołku za spowodowanie ruchu piłki. Ale ponieważ gracz zrobił wszystko, co w jego mocy, aby pomóc sędziemu w orzeczeniu, nie zostanie ukarany za grę z niewłaściwego miejsca.

Podobnym przykładem może być sytuacja, w której gracz poprawia warunki wpływające na jego uderzenie podczas przygotowywania się do gry (np. przechodząc przez obrzeże puttingu greenu i nieświadomie wchodząc i nadeptując mały kopiec piasku na swojej linii gry). Znajdujący się w pobliżu sędzia, który ma niepełny obraz działań gracza, obawia się, że gracz mógł poprawić swoje położenie. Pytając gracza, co zrobił, gracz stwierdza, że myślał, że przekroczył linię gry. Na podstawie tych informacji sędzia orzeka, że nie ma kary. Później odkryto, że gracz chodził po swojej linii i robiąc to, udeptywał piasek, co poprawiało jego linię gry. Mimo że gracz zrobił wszystko, co w jego mocy, aby przekazać sędziemu prawidłowe informacje, akcja miała już miejsce w czasie rozmowy, więc Komitet powinien poprawić werdykt i retrospektywnie orzec, że gracz otrzyma karę główną na tym dołku.

(6). Jak decydować w kwestiach faktów

Decydowanie w kwestii faktów należy do najtrudniejszych czynności wymaganych od sędziego lub Komitetu.

We wszystkich sytuacjach decydowania w kwestii faktów, należy wyjaśnić wątpliwości biorąc pod uwagę wszystkie istotne okoliczności i informacje dostępne w tym czasie. Kiedy Komitet nie jest w stanie ustalić faktów w sposób zadowalający, powinien potraktować tę sytuację w sposób rozsądny, sprawiedliwy i zgodny z tym, w jaki rozwiązywane były podobne sytuacje w oparciu o reguły.

- Oświadczenia bezpośrednio zaangażowanych graczy jest ważne i powinno być brane pod uwagę. Nie ma ustalonego procesu oceniania wyjaśnień graczy lub przypisywania wagi, jaką należy nadać temu świadectwu, a każdą sytuację należy traktować indywidualnie. Właściwe działanie w każdym przypadku zależy od okoliczności i powinno być pozostawione osądowi sędziego lub Komitetu. Jeżeli pojawia się pytanie dotyczące reguł w sytuacji, gdy słowo jednego gracza jest sprzeczne ze słowami drugiego, a ciężar dowodów nie sprzyja żadnemu z graczy, wątpliwości należy przyznać graczowi, który wykonał uderzenie lub którego wynik jest z tym związany.
- Oświadczenia tych, którzy nie biorą udziału w zawodach, w tym widzów, powinny również być brane pod uwagę i oceniane. Właściwe jest także obejrzenie dostępnych nagrań telewizyjnych i tym podobnych, aby pomóc w rozwiązaniu wątpliwości, ale powinien być stosowany standard gołego oka podczas korzystania z takich dowodów (patrz reguła 20.2c).
- Gdy gracz jest zobowiązany do określenia miejsca, punktu, linii, obszaru lub miejsca zgodnie z regułami, Komitet powinien ustalić, czy gracz ocenił to rozsądnie. Jeśli tak, decyzja zostanie przyjęta, nawet jeśli po uderzeniu okazało się, że decyzja jest błędna (zob. reguła 1.3b(2)).
- Ważne jest, aby wszelkie kwestie dotyczące faktów zostały rozwiązane tak szybko, jak to możliwe, dlatego sędzia może ograniczyć się do oceny dostępnych mu w tym czasie dowodów. Ale każde takie orzeczenie może być dalej przeglądane przez sędziego lub Komitet, jeśli dodatkowe dowody staną się dostępne po pierwotnym orzeczeniu.

W przypadku wydania orzeczenia przez sędziego, gracz ma prawo postępować na podstawie tego orzeczenia, czy to w sprawie reguł gry w golfa czy w kwestii rozstrzygnięcia faktów. Jeżeli orzeczenie zostanie uznane za błędne, Komitet może mieć prawo do dokonania zmiany decyzji (zob. reguła 20.2d i rozdział 6C(9) lub 6C(10)). Jednak w takich okolicznościach, w tym zarówno w match play i stroke play, sędzia lub Komitet mają ograniczoną możliwość dokonywania zmian zgodnie z regułą 20.2d.

(7). Prawdziwy wynik meczu nie jest możliwy do określenia

Jeżeli dwóch graczy zakończy swój mecz, ale nie są w stanie dogadać się co do wyniku meczu, powinni w tej sprawie zgłosić się do Komitetu.

Komitet powinien zebrać wszystkie dostępne dowody i spróbować ustalić prawdziwy stan meczu. Jeśli Komitet nie będzie w stanie określić prawdziwego stanu meczu, powinien rozstrzygnąć sytuację w uczciwy i sportowy sposób, co może oznaczać, że mecz powinien być powtórzony, jeśli to będzie możliwe.

(8). Sposób postępowania podczas orzeczenia w przypadku, gdy gracz stosuje regułę, która nie ma zastosowania

Kiedy gracz postępuje według reguły, która nie ma zastosowania w danej sytuacji a potem wykona uderzenie, Komitet jest odpowiedzialny za określenie reguły do zastosowania w celu wydania orzeczenia opartego o działania gracza.

Na przykład:

- Gracz wziął uwolnienie od obiektów granicznych zgodnie z regułą 16.1b (uwolnienie na polu od sztucznego utrudnienia nieruchomego). Mimo, że ta reguła nie miała zastosowania w tej sytuacji to postępował zgodnie z nią. Zastosowanie tu miała reguła 19.1 (piłka nie do zagrania) i gracz powinien postępować zgodnie z tą regułą a Komitet nie może zastosować tej reguły 19. Ponieważ nie ma reguły, która pozwalała graczowi na podniesienie piłki w takiej sytuacji, Komitet powinien określić, że reguła 9.4 (Piłka podniesiona i przemieszczona przez gracza) ma tu zastosowanie i w tym przypadku żaden wyjątek nie uchroni gracza od kary.
- Gracz zdecydował, że jego piłka jest nie do zagrania w obszarze kary, zdropował ją zgodnie z procedurą b lub c reguły 19.2 i zagrał ją z obszaru kary. Ponieważ tylko reguła 17.1 pozwala graczowi podnieść piłkę do uwolnienia w obszarze kary, Komitet powinien określić czy można odpowiednio zastosować regułę 17. W wyniku tego, gracz zagrał z niewłaściwego miejsca (reguła 14.7) i dodatkowo otrzymuje jeden punkt kary zgodnie z regułą 17.1.
- Piłka gracza leżała w tymczasowej wodzie, którą przez pomyłkę uznał jako obszar kary. Gracz zdropował i zagrał piłkę zgodnie z procedurą w regule 17-1d(2). Ponieważ w tej sytuacji reguła 16.1b była jedyną regułą, która pozwalała graczowi podnieść piłkę w celu wzięcia uwolnienia, to Komitet powinien ustalić, że powinna być zastosowana ta reguła 16.1b i odpowiednio to rozstrzygnąć. W rezultacie, zakładając, że gracz nie zdropował i nie zagrał jej z obszaru, który spełnia wymagania reguły 16.1b, uważa się, że gracz zagrał z niewłaściwego miejsca (zob. reguła 14.7).
- Gracz nie zna lokalizacji swojej piłki oryginalnej, ale założył bez wiedzy lub w zasadzie pewności, że jest w terenie w naprawie. Gracz zdropował i zagrał kolejną piłkę na podstawie reguł 16.1e i 16.1b. Ponieważ gracz nie znał położenia swojej oryginalnej piłki, w tych okolicznościach reguła 18.1 była jedyną regułą, którą gracz mógł zastosować. W związku z tym Komitet powinien ustalić, czy ma zastosowanie reguła 18.1, i odpowiednio to rozstrzygnąć. Dlatego uważa się, że gracz wprowadził piłkę do gry zgodnie z karą uderzenia i odległości i zagrał z niewłaściwego miejsca (zob. reguła 14.7), a ponadto otrzymał karę uderzenia i odległości zgodnie z regułą 18.1.

(9). Sposób postępowania przy błędnym orzeczeniu w match play

Zgodnie z regułą 20.2a, gracz nie ma prawa odwoływać się od decyzji sędziego. Ale, jeżeli wydane orzeczenie przez sędziego lub Komitet okaże się później błędne, orzeczenie powinno być poprawione, jeżeli będzie to możliwe zgodnie z regułami (zob. reguła 20.2d). Ten rozdział wyjaśnia, kiedy błędne orzeczenie w match play powinno być poprawione.

a. Poprawianie przez sędziego podczas meczu błędnego orzeczenia.

- Sędzia nie powinien poprawiać błędnego orzeczenia po wykonaniu kolejnego uderzenia przez dowolnego gracza. Ale jeśli gracz powinien zostać zdyskwalifikowany, a nie został, orzeczenie

to może zostać skorygowane w dowolnym momencie przed rozpoczęciem kolejnego meczu gracza lub przed ostatecznym wynikiem rozgrywek (ale nie ma limitu czasowego na zdyskwalifikowanie gracza zgodnie z regułami 1.2 lub 1.3b(1)).

- Jeżeli nie wykonano żadnych uderzeń na dołku po wydaniu orzeczenia, sędzia nie powinien poprawiać błędnego orzeczenia po wykonaniu przez dowolnego gracza uderzenia z następnego obszaru tee.
- Jeżeli żaden z powyższych punktów nie ma zastosowania, błędna decyzja sędziego powinna zostać poprawiona.
- W sytuacji, kiedy błędne orzeczenie może być poprawione i jeżeli przez błędne orzeczenie jeden lub więcej graczy podniosło piłkę, sędzia jest odpowiedzialny za pokierowanie graczami, aby odłożyli swoje piłki i zakończyli dołek, stosując poprawione orzeczenie.
 - Powyższe zasady obowiązują również w sytuacji, gdy sędzia nie ukarał gracza za naruszenie reguły z powodu nieporozumienia z wynikiem na dołku.
- Na przykład, sędzia nie informuje gracza o karze straty dołka za naruszenie polityki tempa gry, gdyż sędzia uważa, że gracz już przegrał dołek. Na następnym dołku sędzia dowiadyuje się, że gracz nie stracił dołka. Jeśli gracz lub przeciwnik wykonał uderzenie z obszaru następnego tee, sędzia nie może już poprawić błędu.

b. Poprawienie błędnego orzeczenia zrobionego na ostatnim dołku przed ogłoszeniem wyniku

W przypadku, gdy sędzia podejmie nieprawidłową decyzję na ostatnim dołka meczu i nie zostanie wykonanych więcej uderzeń, to powinna ona zostać poprawiona w dowolnym momencie, przed ogłoszeniem ostatecznego wyniku meczu, lub jeśli mecz jest kontynuowany na dodatkowych dołkach, aż do momentu, w którym dowolny gracz nie wykona uderzenia z następnego obszaru tee.

c. Błędne orzeczenie wydane przez sędziego w meczu skutkuje wykonaniem uderzenia z niewłaściwego miejsca

Jeżeli gracz w match play postępuje w oparciu o orzeczenie wydane przez sędziego, w wyniku którego wykonuje uderzenie z niewłaściwego miejsca a Komitet potem dowiadyuje się o błędnym orzeczeniu, to stosuje się poniższe zasady:

- Jeżeli nie doszło do poważnego naruszenia, a gracz nie został poważnie pokrzywdzony z powodu zagrania z niewłaściwego miejsca, jest już za późno na skorygowanie decyzji, gdy gracz wykonał uderzenie z niewłaściwego miejsca. Uderzenia wykonane po niewłaściwym orzeczeniu pozostają bez kary za zgranie z niewłaściwego miejsca.
- Jeżeli nastąpiło poważne naruszenie lub gracz był poważnie pokrzywdzony z powodu gry z niewłaściwego miejsca:
 - » Jeżeli przeciwnik nie wykonał jeszcze kolejnego uderzenia na danym dołku, Komitet powinien poprawić orzeczenie.

- » Jeżeli przeciwnik nie wykonał uderzenia na dołku po ogłoszeniu orzeczenia, Komitet powinien skorygować orzeczenie, jeśli żaden z graczy nie wykonał uderzenia z następnego obszaru tee lub w przypadku ostatniego dołka meczu, jeśli wynik meczu nie jest jeszcze ostateczny.
- » W przeciwnym razie będzie za późno na poprawienie orzeczenia, a uderzenia wykonane po błędnym orzeczeniu pozostaną bez kary.

(10). Sposób postępowania przy błędnym orzeczeniu w stroke play

Gracz nie ma prawa odwoływać się od decyzji sędziego (zob. reguła 20.2a). Ale, jeżeli wydane orzeczenie przez sędziego lub Komitet okaże się później błędne, orzeczenie powinno być poprawione, jeżeli będzie to możliwe zgodnie z regułami (zob. reguła 20.2d). W tym rozdziale wyjaśniono, kiedy niewłaściwe orzeczenie w stroke play powinno być poprawione.

a. Poprawienie przez sędziego błędnego orzeczenia w stroke play

Kiedy to możliwe, o ile zawody nie zostały zamknięte, sędzia powinien poprawić błędne orzeczenie w stroke play, gdy może to skutkować niepoprawnym zastosowaniem kary lub niezastosowaniem kary (zob. reguła 20.2e).

b. Gracz w stroke play został błędnie poinformowany, że uderzenie się nie liczy

W stroke play sędzia błędnie doradza graczowi, że jego uderzenie się nie liczy i ma grać ponownie bez kary. Po powtórzeniu uderzenia przez gracza obowiązuje decyzja sędziego (w tym anulowanie uderzenia przez sędziego), a wynik gracza z powtórzonym uderzeniem jest wynikiem gracza na dołku.

c. Gracz w stroke play wykonuje uderzenie z niewłaściwego miejsca z powodu błędnego orzeczenia; procedura dla gracza po wykryciu błędu.

W stroke play, kiedy gracz postępuje w oparciu o orzeczenie sędziego, którego wynikiem jest granie z niewłaściwego miejsca a Komitet potem dowiaduje się o błędnym orzeczeniu, to stosuje się poniższe zasady:

- Jeżeli doszło do poważnego naruszenia lub gracz został poważnie pokrzywdzony z powodu grania z niewłaściwego miejsca:
- Jeśli gracz nie wykonał uderzenia, aby rozpocząć kolejny dołek lub w przypadku ostatniego dołka rundy, przed oddaniem karty wyników, Komitet powinien poprawić orzeczenie. Komitet powinien kazać graczowi anulowanie uderzenia wykonanego z niewłaściwego miejsca oraz wszelkich kolejnych uderzeń i wykonanie go z prawidłowego miejsca. Gracz nie otrzyma kary za grę z niewłaściwego miejsca.
- W przeciwnym razie będzie za późno na skorygowanie orzeczenia, a uderzenia wykonane po błędnym orzeczeniu pozostaną bez kary.

d. Sędzia podaje graczowi nieprawidłowe informacje; Gracz postępuje zgodnie z tą informacją w trakcie gry

Jeśli sędzia przekazuje graczowi niepoprawne informacje o regułach, gracz jest uprawniony do działania w oparciu o takie informacje w swojej późniejszej grze.

W związku z tym, że Komitet może zostać poproszony o wydanie orzeczenia dotyczącego zarówno czasu trwania uprawnienia gracza jak i jego właściwego wyniku, gdy, w wyniku postępowania zgodnie z podaną błędną informacją gracz podlega karze zgodnie z regułami.

W takich sytuacjach Komitet powinien rozstrzygnąć sprawę w sposób, który uważa za najbardziej sprawiedliwy, obiektywnie zgodnie ze wszystkimi faktami oraz w celu zagwarantowania, że żaden gracz nie otrzyma nienależnej przewagi lub straty. W przypadkach, gdy niewłaściwa informacja znacząco wpływa na wyniki zawodów, Komitet może nie mieć innej możliwości niż anulować rundę. Obowiązują następujące zasady:

- **Ogólne informacje o regułach**

Kiedy członek Komitetu lub sędzia podaje niepoprawne informacje o charakterze ogólnych wskazówek dotyczących reguł, gracz nie powinien być zwolniony z kary.

Na przykład, gracz pyta sędziego, czy mógłby usunąć piasek, gdyby jego piłka leżała w piasku w obszarze głównym. Sędzia błędnie informuje gracza, że mógłby to zrobić. Ponieważ pytanie nie dotyczyło konkretnej sytuacji, gracz nie byłby zwolniony z kary, gdyby naruszył tę regułę w dalszej części rundy.

- **Szczególne orzeczenie**

Kiedy sędzia daje błędne orzeczenie, gracz jest zwolniony z kary. Komitet powinien rozszerzyć to zwolnienie na całe zawody, w sytuacji, gdy gracz postępuje nieprawidłowo we własnym interesie dokładnie w taki sposób jak poinformował go wcześniej sędzia w tych zawodach. Jednakże zwolnienie to przestanie obowiązywać, jeżeli w tych zawodach gracz dowie się o właściwej procedurze lub zakwestionuje się jego działania.

Na przykład, gracz prosi sędziego o pomoc podczas korzystania z uwolnienia od czerwonego obszaru kary a sędzia błędnie mówi graczowi, że musi ponownie dropować, ponieważ stał w obszarze kary. Jeżeli gracz ponownie zadropuje z tego samego powodu, kiedy bierze uwolnienie od czerwonego obszaru kary, Komitet nie powinien karać gracza za grę z niewłaściwego miejsca.

- **Informacje o regułach lokalnych i Regulaminie zawodów.**

Kiedy członek Komitetu lub sędzia podaje błędną informację o regułach lokalnych lub Regulaminie zawodów, gracz powinien być zwolniony z kary za działanie w oparciu o te informacje. To zwolnienie obowiązuje przez cały czas trwania zawodów, chyba że wcześniej zostało poprawione, w takim przypadku, zwolnienie powinno przestać obowiązywać.

Na przykład, jeśli sędzia poinformuje gracza, że dopuszczone są urządzenia do pomiaru odległości, nawet jeśli obowiązuje reguła lokalna zakazująca ich użycia, to gracz ten nie ponosi kary za użycie urządzenia do pomiaru odległości podczas zawodów. Jednakże, jeśli Komitet

dowie się o błędnym orzeczeniu, gracz powinien zostać poinformowany o błędzie tak szybko, jak to możliwe.

- **Orzeczenie dotyczące sprzętu**

Kiedy członek Komitetu lub sędzia orzeknie, że niedopuszczony kij jest dopuszczony, gracz jest zwolniony z kary za użycie tego kija. To zwolnienie obowiązuje podczas zawodów, chyba że zostanie to poprawione wcześniej, w takim przypadku, zwolnienie ustaje po zakończeniu rundy, w trakcie której dokonano korekty.

e. Gracz podnosi piłkę bez autoryzacji z powodu błędnego zrozumienia wyjaśnień sędziego

Jeśli gracz podnosi piłkę, gdy nie jest to dozwolone a robi tak w wyniku możliwego do wyjaśnienia niezrozumienia instrukcji sędziego, nie ma kary, a piłka musi zostać odłożona, chyba że gracz postępuje zgodnie z inną regułą.

Na przykład, piłka gracza spoczywa na sztucznym utrudnieniu ruchomym i gracz prosi o uwolnienie. Sędzia prawidłowo informuje gracza, że sztuczne utrudnienie może zostać usunięte zgodnie z regułą 15.2 oraz że miejsce piłki powinno być zaznaczone na wypadek, gdyby przemieściła się podczas usuwania sztucznego utrudnienia. Gracz zaznaczył pozycję piłki i podniósł ją, zanim sędzia mógł go powstrzymać.

Gracz powinien normalnie zostać ukarany jednym uderzeniem zgodnie z regułą 9.4 za podnoszenie piłki, kiedy nie jest to dozwolone, ale gdy sędzia uzna, że gracz źle zrozumiał instrukcję, piłka zostaje odłożona bez kary.

f. Sędzia źle poinformował gracza o kontynuowaniu gry piłką prowizoryczną

Gracz miał powód, aby zagrać piłką prowizoryczną z obszaru tee i znajduje swoją piłkę oryginalną w obszarze kary. Następnie sędzia błędnie informuje gracza, że musi kontynuować grę piłką prowizoryczną i zakończyć nią dołek. Chociaż piłka prowizoryczna była niewłaściwą piłką, którą gracz powinien porzucić zgodnie z regułą 18.3c, gracz nie otrzymał żadnej kary za granie piłką prowizoryczną.

Jeżeli następnie Komitet dowie się o błędnym orzeczeniu, to powinien orzec, że wynik gracza na tym dołku składa się z tee shot piłką oryginalną plus liczba uderzeń wykonanych przez gracza piłką prowizoryczną od wydania błędnego orzeczenia do zakończenia dołka, z drugim uderzeniem piłki prowizorycznej będącym drugim uderzeniem gracza na tym dołku. Ale, jeżeli byłoby to zupełnie nieuzasadnione, aby gracz mógł zagrać piłką oryginalną z obszaru kary, to musi dodać sobie jedno uderzenie karne do wyniku na dołku zgodnie z regułą 17.1.

g. Komitet przedstawia błędne orzeczenie po zagraniu przez gracza dwoma piłkami zgodnie z regułą 20.1c(3); Kiedy orzeczenie może być poprawione

W stroke play, gracz gra dwoma piłkami zgodnie z regułą 20.1c(3), przedstawia ten fakt Komitetowi, a Komitet decyduje, że liczy się wynik piłką niewłaściwą. Ten błąd jest błędnym orzeczeniem a nie błędem administracyjnym. Zatem reguła 20.2d ma tu zastosowanie a odpowiedź zależy od tego, kiedy Komitet dowie się o niewłaściwym orzeczeniu:

- Jeżeli Komitet dowie się o błędnym orzeczeniu przed zamknięciem zawodów, to powinien poprawić swoje orzeczenie przez zmianę wyniku na dołku odnosząc się do właściwej piłki.
- Jeżeli Komitet dowie się o błędnym orzeczeniu po zamknięciu zawodów, wynik z niewłaściwą piłką pozostaje wynikiem gracza na dołku. Zgodnie z regułą 20.2d, takie orzeczenie jest końcowe, gdy zawody zostały zamknięte.

h. Zwycięzca zawodów błędnie został zdyskwalifikowany; błąd został odkryty po dogrywce o pierwsze miejsce dwóch innych graczy.

W wyniku błędnego orzeczenia Komitetu, prawdziwy zwycięzca zawodów został zdyskwalifikowany a dwóch innych graczy rozegrało dogrywkę o pierwsze miejsce. Najlepsze wyjście z tej sytuacji zależy od tego, kiedy Komitet odkrył swój błąd. Jeżeli Komitet odkrył swoje błędne orzeczenie zanim wynik zawodów został ogłoszony, Komitet powinien poprawić błędne orzeczenie przez uchylenie kary dyskwalifikacji i ogłoszenie gracza zwycięzcą. Jeżeli Komitet poznał swoje błędne orzeczenie po ogłoszeniu wyników zawodów, wynik pozostaje bez zmian z dyskwalifikowanym graczem.

i. Zastosowanie kary dyskwalifikacji w zawodach, w których nie wszystkie wyniki stosuje się do wyłonienia zwycięzcy.

W zawodach drużynowych wielorundowych stroke play, kiedy wyniki nie wszystkich graczy z rundy liczą się do wyniku drużyny, wynik gracza z rundy, kiedy został zdyskwalifikowany nie może być zaliczony, ale powinny być zaliczone wyniki z innych rund. Na przykład, kiedy zalicza się dwa wyniki z trzyosobowej drużyny, jeżeli gracz został zdyskwalifikowany w pierwszej z czterech rund, dyskwalifikacja obowiązuje tylko w pierwszej rundzie a wyniki uzyskane w następnych rundach powinny być brane pod uwagę.

Tę zasadę stosuje się we wszystkich zawodach, w których nie wszystkie wyniki są zaliczane do wyłonienia zwycięzcy (na przykład, w zawodach indywidualnych w których gracz ma zliczone tylko trzy najlepsze wyniki z czterech rund).

Jeżeli gracz zostanie zdyskwalifikowany za naruszenie reguły 1.3b lub Polityki zachowania gracza, to zależy od Komitetu określenie czy dyskwalifikacja powinna dotyczyć danej rundy czy całych zawodów.

(11). Łączenie match play i stroke play

Odradzamy łączenie match play i stroke play, ponieważ, niektóre reguły zasadniczo różnią się pomiędzy tymi dwiema formami gry. Ale czasami gracze albo żądają połączenia tych dwóch form gry, albo po wykonaniu tego na własną rękę, proszą o wydanie orzeczenia. Komitet powinien dołożyć wszelkich starań, aby pomóc graczom.

a. Gdy gracze proszą o połączenie grania w match play i stroke play

Jeżeli Komitet zdecyduje się na umożliwienie graczom w czasie zawodów w stroke play granie również w match play, gracze powinni zostać poinformowani, że stosuje się reguły dotyczące stroke play. Na przykład, żadne darowanie czy poddanie nie jest dopuszczalne, a jeżeli gracz zagra poza kolejnością, to drugi nie może zastosować opcji powtórzenia uderzenia.

b. Gdy gracze proszą o wydanie orzeczenia podczas połączonego match play i stroke play

Kiedy gracze poproszą o orzeczenie w sytuacji, gdy grają jednocześnie w match play i stroke play, to Komitet powinien zastosować reguły gry w golfa dotyczące albo match play albo stroke play tam, gdzie jest to możliwe. Na przykład, jeżeli jeden z graczy nie zakończył dołka z jakiegoś powodu to jest on zdyskwalifikowany z zawodów stroke play za złamanie reguły 3.3c. Ale w stableford, maximum score i par/bogey zob. odpowiednie reguły 21.1c, 21.2c i 21.3c.

6D. Wprowadzenie polityki tempa gry

Tam, gdzie podczas zawodów wprowadzono politykę tempa gry, to jest niezwykle ważne, aby Komitet rozumiał i aktywnie egzekwował tę politykę, po to, aby gracze byli przekonani o konieczności przestrzegania tej polityki i grali zgodnie z założeniami tej polityki.

Aby uzyskać więcej informacji i przykłady tej polityki, zobacz wzór reguły lokalnej w rozdziale 8K.

6E. Zawieszenie i wznowienie

(1) Natychmiastowe i normalne zawieszenie gry

Są dwie metody zawieszenia gry, które Komitet może wprowadzić, każda z różnymi wymaganiami związanymi ze sposobem przerywania gry przez graczy (zob. reguła 5.7b).

- Natychmiastowe zawieszenie (gdy występuje bezpośrednie zagrożenie). Jeśli Komitet ogłosi natychmiastowe zawieszenie gry, wszyscy gracze natychmiast muszą przerwać grę i nie wolno wykonać kolejnego uderzenia, dopóki Komitet nie wznowi gry.
- Normalne zawieszenie (na przykład z powodu zapadających ciemności lub pola nie nadającego się do gry). Jeżeli Komitet ogłosi normalne zawieszenie gry, i to co będzie dziać się dalej, zależy od tego, czy grupa jest pomiędzy dwoma dołkami, czy też gra na dołku.

Komitet powinien zastosować sposób sygnalizowania natychmiastowego zawieszenia, które powinno być inne niż w przypadku normalnego zawieszenia. Sygnały, które mają być zastosowane, powinny zostać umieszczone w regułach lokalnych.

Zobacz wzór reguły lokalnej J-1 – **Metody zawieszenia i wznowienia gry**.

Kiedy gra jest zawieszona, Komitet będzie musiał ocenić, czy gracze mogą pozostać na miejscu na polu golfowym, czy wrócić do domku klubowego.

Bez względu na to, czy zawieszenie jest natychmiastowe, czy normalne, Komitet powinien wznowić grę, wtedy, gdy jest to możliwe. Gracze wznowią grę od miejsca, w którym przzerwali (zob. reguła 5.7c).

(2) Podejmowanie decyzji, kiedy gra ma być zawieszona i wznowiona

Podjęcie decyzji o zawieszeniu gry a następnie wznowienie jej może być trudną decyzją dla Komitetu. Komitet powinien wziąć następujące wskazówki pod uwagę:

a. Błyskawice

Komitet powinien użyć wszelkich dostępnych środków, aby ustalić, czy istnieje zagrożenie od piorunów i podjąć działania, które uważa za właściwe w danym momencie. Gracze również mogą samodzielnie przerwać grę, gdy uznają, że występuje zagrożenie od piorunów (zob. reguła 5.7a).

Kiedy Komitet stwierdzi, że nie ma już niebezpieczeństwa związanego z piorunami, ogłasza, że gra zostaje wznowiona i wtedy gracze muszą wznowić grę. Zobacz wyjaśnienie 5.7c / 1, aby dowiedzieć się, co zrobić w sytuacji, gdy gracz nie chce jeszcze wystartować, ponieważ uważa, że istnieje nadal niebezpieczeństwo piorunów.

b. Widoczność

Zaleca się, że jeśli miejsca lądowania piłki nie są widoczne dla graczy (na przykład z powodu mgły lub ciemności), gra powinna zostać zawieszona. Podobnie jest na putting greenie, jeśli gracze nie są w stanie odczytać linii gry z powodu kiepskiej widoczności, gra powinna zostać zawieszona.

c. Tymczasowa woda

Jeżeli cały obszar wokół dołka pokryty jest tymczasową wodą i nie można jej usunąć podczas turnieju stroke play to pole należy uznać za nie do zagrania i Komitet powinien zawiesić grę zgodnie z regułą 5.7.

W match play, jeżeli tymczasowej wody wokół dołka nie można usunąć, Komitet może zawiesić grę lub przenieść dołek.

d. Wiatr

Kilka piłek przemieszczonych przez wiatr może być przyczyną zawieszenia gry, ale gdy tylko jedną lub dwie piłki przemieści wiatr na putting greenie to zwykle nie jest to powód, aby Komitet zawieszał grę. Na putting greenie obowiązują reguły, które pomagają graczom uniknąć kar lub uzyskania przewagi, jeśli piłka zostanie przemieszczona w kierunku dołka lub skrzywdzenia, gdy piłka zostanie przemieszczona dalej od dołka (zob. reguły 9.3 i 13.1).

Komitet powinien rozważyć zawieszenie gry z powodu wiatru tylko wtedy, gdy występuje kilka przypadków przemieszczenia piłek i gracze mają problemy z odłożeniem piłki na miejsce, z którego została przemieszczona a przynajmniej w pobliżu tego miejsca, jeśli piłka nie pozostaje w spoczynku w oryginalnym miejscu.

(3). Wznowienie gry

Gdy gra jest wznowiona po uprzednim zawieszeniu jej, gracze wznowią grę od miejsca, w którym gra została przerwana (zob. reguła 5.7d).

Komitet powinien być przygotowany na następujące kwestie:

- Jeżeli gracze zostali ewakuowani z pola, to czy gracze powinni mieć czas na rozgrzewkę przed wznowieniem gry.
- Jeśli miejsca treningowe były zamknięte podczas zawieszenia gry, należy je ponownie otworzyć, aby dać graczom wystarczająco dużo czasu na przygotowanie się do gry.

- Jak dostarczyć graczy na ich pozycje na polu.
- Jak upewnić się, że wszyscy gracze wrócili na swoje miejsce przed wznowieniem gry. Można do tego celu wykorzystać wszystkich członków Komitetu, aby obserwowali to i zgłosili, kiedy wszyscy gracze wrócili na miejsca.

(4). Czy anulować rundę

a. Match play

Mecz nie powinien być anulowany po rozpoczęciu gry, ponieważ obaj gracze grają w tych samych warunkach, bez przewagi jednego nad drugim.

Jeśli gracze przestaną grać po uzgodnieniu dopuszczalnym w regule 5.7a lub Komitet uzna, że warunki są takie, że gra powinna zostać zawieszona, mecz powinien zostać wznowiony od miejsca, w którym został zawieszony.

W zawodach drużynowych, jeśli niektóre mecze są zakończone, a inne nie mogą być zakończone w umówionym dniu z powodu zapadających ciemności lub pogody, w Regulaminie zawodów powinno być jasno wyjaśnione, jak należy traktować mecze zakończone, a jak niezakończone (zob. rozdział 5A (4)). Na przykład:

- Wyniki meczów zakończonych zalicza się tak jak zostały rozegrane a mecze niezakończone będą albo kontynuowane lub przełożone na termin późniejszy,
- Wszystkie mecze będą ponownie rozgrywane, a każda drużyna ma prawo do zmiany składu zespołu lub
- Każdy mecz, który nie był zakończony zgodnie z planem będzie traktowany jako zremisowany.

b. Stroke play

W stroke play nie ma ustalonych zasad, kiedy Komitet powinien anulować rundę. Właściwe działanie zależy w każdym przypadku od okoliczności i pozostawia się to ocenie Komitetowi.

Runda powinna zostać anulowana tylko w przypadku, gdy nieodwołanie jej byłoby bardzo niesprawiedliwe. Na przykład, rozsądne byłoby anulowanie rundy, jeśli niewielka liczba graczy rozpocznie rundę w bardzo złych warunkach pogodowych, warunki następnie się pogorszą i gra do końca tego dnia jest niemożliwa, ale gdy gra zostanie wznowiona następnego dnia, pogoda prawdopodobnie będzie znacznie lepsza.

Kiedy runda zostaje anulowana, wszystkie wyniki i kary z tej rundy zostają skasowane. To jest normalne, że obejmuje to również kary dyskwalifikacji, ale jeśli gracz zostanie zdyskwalifikowany za poważne naruszenie (zob. reguła 1.2) lub za złamanie kodeksu postępowania, ta dyskwalifikacja nie powinna być anulowana.

(5). Gracz odmawia startu lub zatrzymuje grę z powodu złych warunków pogodowych

Jeżeli z powodu złej pogody, gracz odmawia startu o czasie ustalonym przez Komitet lub zatrzymuje grę podczas rundy a Komitet później kasuje tę rundę, gracz nie otrzymuje żadnej kary, gdyż wszystkie kary w skasowanej rundzie są anulowane.

(6). Usuwanie tymczasowej wody lub naturalnych utrudnień ruchomych z putting green

Jeżeli podczas rundy tymczasowa woda, piasek, liście lub inne naturalne utrudnienia ruchome nagromadzą się na putting green, Komitet może usunąć to, na przykład używając ściągaczki do wody, szczotek lub dmuchawy. Nie ma potrzeby, aby Komitet zawieszał grę podczas takich działań. W takich przypadkach, Komitet może, kiedy jest to konieczne, otrzymać pomoc od graczy do usunięcia naturalnych utrudnień ruchomych lub piasku. Jednak, gracz narusza regułę 8.1 jeżeli usunie tymczasową wodę z linii grania bez zgody Komitetu.

Komitet może wprowadzić politykę, która wyjaśni jakie działania mogą zostać podjęte przez członka Komitetu, kogoś wyznaczonego przez Komitet (na przykład członka personelu obsługi) lub graczy, w celu usunięcia tymczasowej wody na putting greenie.

Zob. wzór reguły lokalnej J-2: Wzór reguły lokalnej pozwalającej na usuwanie tymczasowej wody z putting green przy pomocy gumowych wycieraczek.

(7). Gracze rozpoczęli mecz nie wiedząc, że pole jest zamknięte.

Jeżeli gracze rozpoczęli mecz, kiedy pole było zamknięte a Komitet potem dowiedział się o takim postępowaniu, mecz powinien zostać powtórzony w całości, ponieważ gra na zamkniętym polu jest uważana za nieważną.

6F. Wyniki

(1) Match play

Zwykle na graczach spoczywa odpowiedzialność za zgłoszenie wyniku meczu w miejscu wyznaczonym przez Komitet. Jeśli sędzia został przydzielony do meczu, może on odpowiadać za zgłoszenie wyniku zamiast graczy.

Jeżeli gracz złoży prośbę o wydanie orzeczenia podczas meczu, a które nie zostało wydane, Komitet powinien ustalić, czy wniosek spełnia wymogi reguły 20.1b(2) i wydać orzeczenie. Może to spowodować, że gracze będą musieli wrócić na pole, aby kontynuować mecz.

Po zgłoszeniu wyniku uznaje się go za ostateczny i nie można przyjąć wniosku o wydanie orzeczenia, chyba że spełnia on wymagania określone w regule 20.1b(3).

(2) Stroke play

W stroke play, gracze powinni mieć możliwość rozwiązania wszelkich problemów, które wymagają wyjaśnienia przez Komitet (zob. reguły 14.7b i 20.1c (4)), sprawdzenia kart wyników i poprawienia błędów. Do czasu zanim karta zostanie zwrócona, jeśli na karcie wyników będzie błąd, gracz może poprosić markera lub Komitet o poprawienie lub zaakceptowanie zmiany na karcie wyników (zob. reguła 3.3b (2)).

Po zwróceniu karty wyników, Komitet powinien ją sprawdzić, czy zawiera nazwisko gracza, wymagane podpisy i prawidłowe wyniki na każdym kolejnym dołku. Komitet powinien zsumować wyniki gracza, a w rozgrywkach netto obliczyć uderzenia handicapowe gracza i wykorzystać je do obliczenia wyniku netto gracza.

W innych formach stroke play, takich jak maximum score, stableford lub par/bogey, lub w zawodach fourball, Komitet powinien obliczyć końcowy wynik gracza lub strony. Na przykład, w zawodach stableford, Komitet jest odpowiedzialny za określenie liczby punktów, na każdym dołku i w całej rundzie.

6G. Cut (Zmniejszenie liczby graczy); tworzenie tabeli rozstawień; ustawianie nowych grup

(1). Cut (Zmniejszenie liczby graczy) i tworzenie nowych grup

W zawodach rozgrywanych przez wiele rund, Regulamin zawodów powinien określać, że:

- Gracze będą mieć ustalone grupy w kolejnych rundach oparte na ich ogólnym wyniku uzyskanym w poprzedzających rundach.
- liczba graczy dopuszczonych do rundy lub rund finałowych zostanie zredukowana (zwykle nazywane "cut").

W obu przypadkach, Komitet powinien utworzyć nowe grupy i opublikować je. Powszechnie przyjętym zwyczajem jest ustawianie graczy z najwyższymi wynikami na początku a z najniższymi na końcu, chociaż Komitet może zmienić ten porządek.

Komitet powinien ustalić sposób ustalenia kolejności graczy, którzy osiągnęli ten sam wynik ogólny. Na przykład, Komitet może zdecydować, że z graczy z tym samym wynikiem, gracz, który pierwszy zwróci kartę wyników będzie miał późniejszy start niż ten co zwróci kartę później.

Jeżeli podczas startów rund finałowych Komitet zastosuje dwa dołki startowe (na przykład połowa grupy rozpocznie od pierwszego dołka, a druga połowa zacznie od dziesiątego tee), Komitet może zdecydować o zorganizowaniu grup tak, aby gracze z najwyższym wynikiem wystartowali ostatni z drugiego tee (np. od 10-ego), a zawodnicy z najniższymi wynikami byli ostatnimi z pierwszego tee (np. 1-tee). To spowoduje, że gracze z środkowymi wynikami będą pierwszymi, na każdym tee.

Szczegółowe informacje o tym, w jaki sposób nałożenie kar na podstawie wyjątku od reguły 3.3b(3) powinno wpłynąć na cut lub remis w meczu po ich ustanowieniu, są dostępne na stronie RandA.org.

(2). Postępowanie w przypadku wycofania się i dyskwalifikacji w match play

W match play, jeżeli gracz wycofa się lub zostanie zdyskwalifikowany z zawodów przed rozpoczęciem swojego pierwszego meczu, a Komitet nie określił w Regulaminie zawodów, w jaki sposób taka sytuacja będzie rozwiązana, Komitetu ma następujące opcje:

- Domyślnie dopisze graczowi następnego zwycięskiego przeciwnika
- lub jeżeli gracz wycofa się przed swoją pierwszą rundą w meczu:

- Jeżeli będzie to na tyle wcześnie to można utworzyć nową tabelę rozstawień w match play,
- Zastąpić gracza graczem z listy rezerwowej
- lub tam, gdzie gracze kwalifikowali się poprzez rundę stroke play do zawodów match play, zastępujemy gracza graczem z kwalifikacji.

Jeżeli gracz wycofał się lub został zdyskwalifikowany po pierwszej rundzie lub rundzie następnej, Komitet może:

- Domyślnie dopisze następnego przeciwnika zwycięzcy lub
- Zażądać, aby wszyscy gracze wyeliminowani przez tego gracza wzięli udział w dogrywce na to miejsce.

Jeżeli obaj finaliści w rozgrywkach match play zostaną zdyskwalifikowani, Komitet może zdecydować o zakończeniu zawodów bez zwycięzcy. Alternatywnie, Komitet może zdecydować, że pokonani półfinaliści zagrają mecz, aby wyłonić zwycięzcę zawodów.

Jeśli gracz w rozgrywkach match play zostanie zdyskwalifikowany, gracz powinien mieć prawo do nagrody, którą wygrał wcześniej w zawodach, na przykład za wygraną w kwalifikacyjnej rundzie stroke play.

(3). Postępowanie w przypadku wycofania się i dyskwalifikacji w stroke play

Jeśli gracz wycofa się lub zostanie zdyskwalifikowany przed pierwszą rundą zawodów stroke play (na przykład z powodu spóźnienia na start), Komitet może zastąpić gracza innym graczem, który nie został zakwalifikowany (często nazywanym grupą rezerwową), jeśli jest w danym momencie dostępny. Natomiast gdy gracz rozpoczął swoją pierwszą rundę, nie powinien być zastępowany.

(4). Kwalifikacje do match play

Kiedy runda stroke play rozgrywana jest jako kwalifikacja do zawodów w match play w celu ustalenia tabeli rozstawień, Komitet może wybrać ustalenie losowe pozycji z tymi samymi wynikami lub ustalić pozycje przy pomocy countback lub dogrywki. Sposób ustalania miejsc powinien być zapisany w Regulaminie zawodów.

(5). Niewłaściwy handicap ma wpływ na tabelę rozstawień w match play

W rundzie kwalifikacyjnej stroke play do zawodów match play, jeśli Komitet błędnie zastosuje handicap gracza, która będzie skutkować nieprawidłowym rozstawieniem, Komitet powinien rozwiązać tę sprawę w jak najbardziej uczciwy sposób. Komitet powinien rozważyć zmianę rozstawienia i anulować mecze, których dotyczył ten błąd.

Jeśli błąd zostanie wykryty po rozpoczęciu drugiej rundy meczu, jest za późno na poprawienie rozstawienia.

7. Po zawodach

7A. Rozstrzygnięcie remisów w stroke play

Po zwróceniu wszystkich kart wyników w stroke play, Komitet musi rozstrzygnąć remisy związane z zajęciem pierwszego miejsca lub dalszych pozycji. Komitet powinien to uczynić, stosując metodę opisaną w Regulaminie zawodów (zob. rozdział 5A (6)), w którym to regulaminie zostało to wcześniej umieszczone.

Po kwalifikacjach w stroke play, z których ustalona liczba graczy przejdzie do match play lub gdy będzie to kwalifikacja do następnych rund zawodów, może się okazać, że konieczne jest zorganizowanie przez Komitet a następnie rozegranie dogrywki lub dogrywek, aby zdecydować a awansie graczy na wszystkie wolne miejsca.

(1). Dyskwalifikacja lub poddanie się w dogrywce stroke play

W dogrywce stroke play pomiędzy dwoma graczami, jeżeli jeden z nich zostanie zdyskwalifikowany lub podda się, to nie ma potrzeby, aby drugi z graczy zakończył dołek lub dołki w dogrywce, aby uznać go zwycięzcą.

(2). Kilku graczy nie zakończyło dogrywki w stroke play

W dogrywce stroke play pomiędzy trzema lub więcej graczami, jeżeli nie wszyscy z nich zakończyli dołek lub dołki dogrywki, jeżeli jest to konieczne, to kolejność w jakiej gracze zostali zdyskwalifikowani lub zdecydowali się wycofać ustala wynik dogrywki.

7B. Wyniki końcowe

Jak opisano w rozdziale 5A(7)), ważne jest, aby Komitet wyjaśnił w Regulaminie zawodów, kiedy wyniki zawodów uważa się za ostateczne, ponieważ wpłynie to na sposób, w jaki Komitet będzie rozstrzygał wszelkie problemy związane z regułami, które mogą wystąpić po zakończeniu gry, zarówno w match play, jak i w stroke play (zob. reguła 20).

Komitet powinien upewnić się, że działania związane z ogłoszeniem wyników zawodów w match play lub stroke play są zgodne z Regulaminem zawodów. Na przykład:

- Kiedy wynik w meczu będzie uznany za ostateczny, gdy Komitet umieścił go na oficjalnej tablicy ogłoszeń, Komitet powinien być pewny, że jest to zrobione tak szybko jak to jest możliwe.
- Jeśli wystąpią pytania dotyczące reguł, które mogą wpłynąć na wynik w stroke play, Komitet powinien rozwiązać te powstałe problemy, nawet jeśli oznaczałoby to opóźnienie zamknięcia zawodów i ogłoszenie zwycięzców.

7C. Nagradzanie

Jeśli w zawodach biorą udział golfiści amatorzy, Komitet powinien przyznawać nagrody tylko golfistom amatorom, którzy są dopuszczeni do zawodów zgodnie z Regułami statusu amatora wyd.

2022. Komitety powinny zapoznać się z Regułami statusu amatora wraz z wytycznymi, które są dostępne w języku polskim na stronie PZG lub w jęz. angielskim na stronie R&A.

7D. Rozwiązywanie problemów z regułami lub wynikami, które pojawiły się po zawodach

Kiedy po zamknięciu zawodów pojawi się kwestia związana z regułami, do rozstrzygnięcia przez Komitet, rozwiązanie jej będzie zależne od natury zgłoszonego problemu. Jeśli problem dotyczy gracza, który mógł postąpić niezgodnie z regułami, Komitet powinien skonfrontować to z regułą 20.2e, aby ustalić, czy gracz podlega karze dyskwalifikacji.

Jeżeli problem ten wynika z powodu błędu administracyjnego, to Komitet powinien poprawić błąd i ogłosić poprawione wyniki. W razie konieczności Komitet powinien odzyskać przyznane nagrody i przyznać je ponownie odpowiednim graczom.

Błędy administracyjne obejmują:

- Dopuszczenie do zawodów graczy nie kwalifikujących się.
- Błędne obliczenie całkowitego wyniku gracza.
- Błędne wyliczenie handicapu gracza.
- Niepoprawne zastosowanie handicapu.
- Pominięcie końcowych wyników gracza.
- Zastosowanie niewłaściwej metody rozstrzygania remisów.

IV

Wzory reguł lokalnych i inne formy gry

Spis treści

8. Wzory reguł lokalnych

- (1) Wytyczne dotyczące wprowadzania reguł lokalnych
- (2) Informowanie o regułach lokalnych

8A. Auty i granice pola . 374

- A-1 Typowe sposoby definiowania granic . 374
- A-2 Objaśnienie granicy związanej z murem lub drogą lub innymi obiektami
- A-3 Płot graniczny można opisać w różny sposób
- A-4 Auty wewnętrzne
- A-5 Aut kiedy droga publiczna przebiega przez pole
- A-6 Paliki identyfikujące auty

8B. Obszary kary

- B-1 Definiowanie obszarów kary
- B-2 Uwolnienie po przeciwnej stronie czerwonego *obszaru kary*.
- B-3 Piłka prowizoryczna grana za piłkę w obszarze kary
- B-4 Zdefiniowanie pola z otwartą wodą jako część obszaru głównego
- B-5 Specjalne uwolnienie gdy obszar kary leży przy bunkrze

8C. Bunkry

- C-1 Wyjaśnienie granicy bunkra
- C-2 Zmiana statusu obszarów z piaskiem
- C-3 Wyjaśnienie statusu materiału podobnego do piasku kiedy ten materiał nie jest w bunkrze
- C-4 Zadeklarowanie bunkra treningowego, jako część obszaru głównego

8D. Putting greeny

- D-1 Wyjaśnienie granicy putting green
- D-2 Status putting greenu gdy korzysta się z tymczasowego putting green
- D-3 Zakaz uwolnienia od niewłaściwego green kiedy występuje tylko zakłócenie ustawienia.
- D-4 Zakaz gry z fringe niewłaściwego greenu
- D-5 Status treningowego putting green lub tymczasowego putting green

D-6 Podzielenie podwójnego greenu na dwa oddzielne greeny

8E. Specjalne lub wymagane procedury uwolnienia

E-1 Strefy dropowania

E-2 Czyszczenie piłki

E-3 Preferred Lies

E-4 Uwolnienie od dziur napowietrzających

E-5 Alternatywa dla uderzenia i odległości dla piłki zgubionej lub na aucie

E-6 Uwolnienie na linii gry od siatki zabezpieczającej

E-7 Uwolnienie od ogrodzenia granicznego pod prądem (pastuch)

E-8 Definiowanie strefy zabronionej gry

E-9 Definiowanie obszaru na aucie jako strefy zabronionej gry.

E-10 Ochrona młodych drzewek

E-11 Piłka odbita od linii energetycznej

E-12 Obowiązkowe stosowanie mat na fairwayach

E-13 Gracz może usunąć zwierzęta nieokreślone jako naturalne utrudnienia ruchome leżące blisko piłki

8F. Nienormalne warunki na polu i integralna część pola

F-1 Definiowanie nienormalnych warunków na polu i integralnej części pola

F-2 Ograniczenie uwolnienia dla białej piłki

F-3 Teren w naprawie traktowany jako część bliskiego sztucznego utrudnienia

F-4 Rozległe uszkodzenia z powodu obfitego deszczu i ruchu

F-5 Sztuczne utrudnienie nieruchome blisko putting greenu

F-6 Zabronienie uwolnienia od nienormalnych warunków na polu kiedy występuje zakłócenie tylko dla ustawienia.

F-7 Uwolnienie od połączeń ciętej darni

F-8 Uwolnienie od pęknięć w ziemi

F-9 Uwolnienie od korzeni na fairway lub blisko niego

F-10 Uszkodzenia przez zwierzęta

F-11 Mrowiska

F-12 Zwierzęce odchody

F-13 Uszkodzenie od kopyt zwierząt

- F-14 Nagromadzenie naturalnych utrudnień ruchomych
- F-15 Pieczarki na putting green
- F-16 Bunkier wypełniony wodą tymczasową
- F-17 Wszystkie drogi i ścieżki traktowane są jako sztuczne utrudnienia
- F-18 Określenie sztucznych utrudnień ruchomych jako nieruchome
- F-19 Rowki w pobliżu putting greenów
- F-20 Betonowe kanały odwadniające
- F-21 Namalowane linie lub kropki
- F-22 Tymczasowe linie i kable
- F-23 Tymczasowe sztuczne utrudnienia nieruchome (TIO)
- F-24 Uwolnienie bez kary od sztucznego utrudnienia nieruchomego w obszarze kary
- F-25 Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia, określony bez przechodzenia ponad, przez lub pod nienormalnymi warunkami na polu
- F-26 Bramy w ogrodzeniach granicznych i murach

8G. Ograniczenie użycia specyficznego sprzętu

- G-1 Lista zatwierdzonych główek driverów
- G-2 Specyfikacja rowków i znaczników
- G-3 Lista zatwierdzonych piłek golfowych
- G-4 Reguła jednej piłki
- G-5 Zakaz używania mierników do pomiaru odległości
- G-6 Zakaz używania wózków golfowych (melex)
- G-7 Zakaz chodzenia w pewnych typach obuwia
- G-8 Zakazanie lub ograniczenie korzystania z urządzeń audio i video.
- G-9 Zastąpienie kija, który jest złamany lub poważnie uszkodzony
- G-10 Zabronione użycie kijów dłuższych niż 115 cm (46 cali)
- G-11 Ograniczenie korzystania z materiałów do czytania greenu
- G-12 Ograniczenie korzystania z materiałów do czytania linii gry dla uderzenia z putting green

8H. Określenie kto może pomóc lub udzielać porady graczom

- H-1 Korzystanie z caddie zabronione lub wymagane; Ograniczenia caddie
- H-2 Powołanie osób doradzających w zawodach drużynowych

H-3 Ograniczenia kto może być kapitanem drużyny

H-4 Traktowanie osoby doradzającej jako część strony graczy.

H-5 Porada: Członkowie drużyny w tej samej grupie

8I. Ustalenie kiedy i gdzie gracze mogą trenować

I-1 Trenowanie przed rundami

I-2 Zakaz trenowania na lub w pobliżu poprzedniego putting green

8J. Procedury podczas złej pogody i zawieszenia gry

J-1 Metody zawieszenia i wznowienia gry

J-2 Usuwanie tymczasowej wody

8K. Polityki tempa gry

K-1 Maksymalny czas na całą lub część rundy

K-2. Polityka tempa gry dołek po dołku i uderzenie po uderzeniu

K-3 Modyfikacja struktury kar za tempo gry

8L. Odpowiedzialności na karcie wyników

L-1 Modyfikacja kary w regule 3.3b(2) za brak autoryzacji gracza lub markera

L-2 Wprowadzenie odpowiedzialności gracza za handicap na karcie wyników

8M. Wzory reguł lokalnych dla graczy z niepełnosprawnościami

M-1 Umieszczanie piłki przez graczy korzystających z wózków kołowych

M-2 Uwolnienie bez kary z określonych bunkrów dla graczy korzystających z wózków kołowych

M-3 Ograniczone uwolnienie z reguły 10.1b (Trwałe oparcie kija) dla graczy z ataksją lub atetozą

M-4 Ograniczone uwolnienie dla piłki w bunkrze dla graczy korzystających z wózków kołowych

9. Inne formy gry

9A Zmodyfikowany Stableford . 408

9B Greensome . 408

9C Scramble . 408

9D Najlepsze dwa wyniki z czterech . 408

8. Wzory reguł lokalnych

Reguła lokalna jest modyfikacją reguły lub regułą dodatkową wprowadzoną przez *Komitet* na czas gry poza turniejowej lub na zawody. *Komitet* odpowiada za decyzję o konieczności wprowadzenia konkretnej reguły lokalnej oraz za zgodność jej z wytycznymi zawartymi w części 8(1).

Komitet może wprowadzić tylko reguły lokalne, które są zgodne z przedstawionymi w tym rozdziale wzorami reguł lokalnych, gdyż runda, która będzie rozegrana z regułą lokalną niezgodną z wzorem z tego rozdziału, będzie traktowana, że została rozegrana niezgodnie z regułami gry w golfa.

Jeżeli *Komitet* wprowadzi regułę lokalną, która będzie niezgodna z wzorami reguł lokalnych, to należy wtedy skonsultować się z władzami HCP, czy wyniki z takiej rundy będą akceptowalne dla celów HCP. Ten rozdział przedstawia autoryzowane wzory reguł lokalnych, które *Komitet* może zastosować w zawodach.

(1) Wytyczne dotyczące wprowadzenia reguł lokalnych

Przed wprowadzeniem reguły lokalnej, *Komitet* powinien wziąć pod uwagę następujące wytyczne:

- a. Podczas zawodów lub na polu golfowym reguły lokalne mają ten sam status co reguły gry w golfa.
- b. Chociaż zgodnie z Regułami gry w golfa *Komitet* ma wszelkie uprawnienia do wprowadzenia reguł lokalnych, aby dopasować je do konkretnych potrzeb pola lub zawodów, Komitety powinny używać reguł lokalnych tylko do poprawienia określonych typów sytuacji, o których mowa w rozdziale 8.
- c. Wzór reguły lokalnej może być przyjęty w całości lub służyć jako przykład do napisania określonego typu reguły lokalnej. Jeśli jednak *Komitet* zmieni sformułowanie wzoru reguły lokalnej, aby dopasować ją do szczególnych potrzeb pola lub zawodów, musi upewnić się, że zmiany będą zgodne z podanym celem.

Przykłady zmian we wzorach reguł lokalnych, które pasują do tego wymogu:

- Rozszerzenie zastosowania wzoru reguły lokalnej E-4 (Uwolnienie od dziur aeracyjnych) do zastosowania przy cięciach pionowych.
 - Rozszerzenie zastosowania wzoru reguły lokalnej F-10 (Uszkodzenia przez zwierzęta) w bunkrach.
- d. O ile nie określono inaczej, kara za naruszenie reguły lokalnej powinna być karą główną.
 - e. *Komitet* nie może używać reguły lokalnej do uchylecia lub modyfikacji reguły gry w golfa, ponieważ, może preferować inną regułę.

Przykłady nieautoryzowanych reguł lokalnych:

- Zezwolenie na korzystanie z nieakceptowalnych kijów.

- Wydłużenie czasu szukania piłki z 3 minut do 5 minut.
 - Umożliwienie graczowi posiadania więcej niż jednego caddie.
- f. Reguła 1.3c(3) mówi, że *Komitet* nie ma uprawnień do nakładania kar w inny sposób niż określony w Regułach gry w golfa. Dlatego *Komitet* nie może wykorzystywać reguły lokalnej do uchylenia, zmiany lub zastosowania kary.

Przykłady reguł lokalnych, które nie byłyby dozwolone:

- Rezygnacja z kary za grę z niewłaściwego obszaru tee, jeśli gracz naprawi błąd w ciągu jednej minuty od wykonania uderzenia.
 - Zmniejszenie kary za wykonanie uderzenia nieakceptowalnym kijem z dyskwalifikacji do kary głównej.
 - Nałożenie kary jednego uderzenia na gracza, który nie powiadomi innego gracza, że zamierza podnieść piłkę, aby ją zidentyfikować.
- g. Jeżeli reguła lokalna opiera się na wzorze reguły lokalnej, *Komitet* może zwrócić się o pomoc w interpretacji jej do R&A [USGA]. **Ale** gdy *Komitet* ustanowił własną regułę lokalną, to *Komitet* jest odpowiedzialny za interpretację jej.
- h. Jeżeli reguła lokalna jest wprowadzana z powodu sytuacji tymczasowej, powinna zostać usunięta, gdy tylko ta sytuacja przestanie występować.
- i. Wzory reguł lokalnych w rozdziale 8 obejmują sytuacje i problemy, które pojawiają się na tyle często, że uzasadniają utworzenie formy wzorcowej. Czasami reguła lokalna może być uzasadniona, nawet jeśli nie przedstawiono wzoru. W takim przypadku *Komitet* powinien sformułować regułę lokalną w jasny i prosty sposób. Ale co najważniejsze, reguła lokalna powinna być zgodna z deklaracjami celu zawartymi w Regułach gry w golfa i wzorach reguł lokalnych.

Na przykład, umożliwienie uwolnienia bez kary z divotów na fairway nie będzie zgodne z głównymi zasadami gry, aby grać piłkę tak jak leży i na takim polu jakim je zastaliśmy, zgodnie z określonym celem w regule 1.

Jeżeli *Komitet* uważa, że reguła lokalna nie ujęta w niniejszych wytycznych może być potrzebna z powodu lokalnych nienormalnych warunków, które zakłócają fair play, powinien skonsultować to z R&A.

(2). Informowanie o regułach lokalnych

Komitet powinien zapewnić, że informacja o wszystkich regułach lokalnych będzie dostępna dla graczy, albo na karcie wyników albo w uwagach dla graczy, albo poprzez cyfrowe metody komunikacji.

W przypadku dostarczenia skróconej wersji pełnego tekstu wzoru reguły lokalnej, na przykład na odwrocie karty wyników, *Komitet* powinien zagwarantować, aby pełny tekst był dostępny, na przykład na tablicy ogłoszeń lub na stronie internetowej.

8A. Auty i granice pola

A-1 Typowe sposoby definiowania granic i krawędzi

Cel. Komitet ma bardzo dużo sposobów definiowania granic pola i nie jest możliwe przedstawienie kompletnej listy reguł lokalnych, które można do tego wykorzystać.

Istotne jest, aby w regułach lokalnych jasno i dokładnie były zdefiniowane granice pola.

Najczęstszym sposobem definiowania granic pola jest wykorzystywanie palików, namalowanie linii i skorzystanie z istniejących ogrodzeń. Nie jest konieczne opisywanie każdej granicy w regułach lokalnych, ale pomocne jest opisanie użytego sposobu do zdefiniowania granic. Zaleca się, aby podać szczegółowe informacje, tam, gdzie granica może nie być widoczna i gdy metoda użyta do zdefiniowania granicy jest rzadziej stosowana. Poniżej przedstawiono kilka przykładów, jak można to opisać:

- „Aut zdefiniowany jest przez [wstaw metody definiowania autu, na przykład, białe paliki, linie i płoty].”
- Granica po lewej stronie [określ nr dołka] jest określona od strony pola przez białe kropki (linie) namalowane na [określ miejsce, na przykład chodnik].
- Teren obsługi technicznej pomiędzy [określ nr dołków] jest na aucie. Granica określona jest przez wewnętrzną krawędź słupków płotu ogradzającego dookoła ten obszar.

Zobacz rozdziały 2A i 5B(1) w celu uzyskania więcej informacji o definiowaniu autu.

A-2 Objaśnienie granicy związanej z murem, drogą lub innymi obiektami

Cel. Definicja “autu” wyjaśnia, że kiedy granicę zdefiniowano przez mur, drogę lub inne obiekty, Komitet powinien zdefiniować krawędź granicy.

Zależnie od charakteru lub stanu muru, może zdarzyć się określenie granicy pola albo po zewnętrznej stronie muru albo po stronie wewnętrznej muru.

Wzór reguły lokalnej A-2.1

“Krawędź muru od strony pola [zdefiniuj obiekt, na przykład mur, droga] określa granicę pola.”

Wzór reguły lokalnej A-2.2

“Piłka jest na aucie, kiedy jest poza [zdefiniuj obiekt, na przykład mur, droga] określającym granicę pola.”

Wzór reguły lokalnej A-2.3

“Granica na [zdefiniuj numer dołka] określona jest przez [wstaw opis obiektu lub czynników].”

A-3 Ogrodzenie graniczne można potraktować w różny sposób

Cel. Przy zdefiniowaniu granicy przez ogrodzenie, krawędź granicy jest wyznaczona przez linię pomiędzy punktami słupków ogrodzenia na poziomie gruntu od strony pola (z wyjątkiem ukośnych

podpór), a te słupki ogrodzenia są poza granicami. Jednak Komitet może zdecydować o zdefiniowaniu ogrodzenia granicznego w inny sposób ze względu na charakter ogrodzenia lub roślinność otaczającą ogrodzenie.

Komitet nie może zmienić sposobu definiowania granicy w odniesieniu do linii lub palika.

Wzór reguły lokalnej A-3

„Piłka jest na *aucie*, gdy znajduje się poza ogrodzeniem [**określ numer dołka**] na poziomie gruntu (z wyjątkiem ukośnych podpór).”

A-4 Aut wewnętrzny

Cel. Ze względu na projekt pola golfowego lub bezpieczeństwo grających *Komitet* może zdecydować się, aby wyznaczyć konkretną część pola jako leżącą poza granicami podczas gry na danym dołku (patrz wzór Reguły Lokalnej A-4.1).

Komitet może również określić, że granica ta ma zastosowanie wyłącznie do uderzeń wykonywanych z *obszaru tee* danego dołka (wzór Reguły Lokalnej A-4.2).

Ma to na celu powstrzymanie graczy, grających określony dołek, od grania na i z innej części pola. Na przykład, na dołku skręcającym (*dog leg*), można użyć wewnętrznego autu, aby uniemożliwić graczowi przecięcie zakrętu w celu zagrania na *fairway* innego dołka.

Tą regułą lokalną nie można wprowadzić, że piłka będzie na *aucie* nawet wtedy, gdy po przekroczeniu granicy autu, ponownie przekroczy ją i wróci na tę samą część pola, gdyż piłka jest na *aucie*, gdy zatrzyma się na *aucie*.

Wzór reguły lokalnej A-4.1

“Podczas gry [**na dołku nr**], [**określ miejsce lub stronę**], oznaczone przez [**wprowadź opis metody zdefiniowania autu, np. białe paliki**] określa aut wewnętrzny.

Te [**wprowadź opis metody zdefiniowania autu, np. paliki**] uważa się za obiekty graniczne podczas gry [**na dołku nr**]. Dla wszystkich innych dołków, jest to *sztuczne utrudnienie* [**ruchome /nieruchome**].”

Wzór reguły lokalnej A-4.2

„Podczas gry na [**określić numer dołka**] po stronie [**określić lokalizację lub stronę**] dołka, wyznaczona przez [**wstawić opis metody wyznaczania granicy pola, np. białe paliki**], stanowi granicę pola dla każdego uderzenia, które musi zostać wykonane z obszaru *tee*.

Te [**wstawić obiekty używane do określenia granicy pola, np. paliki**] są obiektami granicznymi podczas gry na [**określić numer dołka**] dla każdego uderzenia, które musi zostać wykonane z tego obszaru *tee*.

We wszystkich innych przypadkach są one [nieruchomymi | ruchomymi] sztucznymi utrudnieniami. (Aktualizacja 01. 2026).

A-5 Aut, kiedy droga publiczna przebiega przez pole

Cel. Gdy droga publiczna przebiega przez pole, zwykle określana jest jako aut. Może to sprawić, że piłka grana z jednej strony drogi spocznie na polu po drugiej stronie drogi, nawet jeśli ta piłka byłaby na aucie, gdyby spoczęła na drodze.

Jeśli Komitet uważa, że traktowanie tych sytuacji w inny sposób jest niesprawiedliwe lub niebezpieczne, może przyjąć regułę lokalną mówiącą, że gdy piłka grana z jednej strony drogi, spocznie po drugiej, jest na aucie.

Jeśli droga przecina jakiś dołek i gracze muszą grać z jednej strony na drugą w normalnej grze na polu, Komitet powinien określić, że ta reguła lokalna nie dotyczy tej drogi w grze na tym dołku.

Wzór reguły lokalnej A-5

“Piłka leżąca na lub poza drogą [określ drogę lub dołek, gdzie ona będzie grana] jest na aucie, nawet jeżeli zatrzyma się na innym dołku w drugiej części pola.”

A-6 Paliki pokazujące auty

Cel. Kiedy aut określony jest przez linię na ziemi, rów lub inną drogę, która może być niewidoczna z pewnej odległości, Komitet może umieścić paliki wzdłuż granicy, aby umożliwić graczom zobaczenie, gdzie znajduje się granica pola.

Obiektów granicznych nie wolno przestawiać ani nie ma od nich, generalnie, uwolnienia bez kary, ale Komitet może wprowadzić uwolnienie od tych palików wprowadzając regułę lokalną, która powinna jasno określić status tych palików.

Zalecane jest, aby paliki te były oznaczone inaczej niż inne paliki graniczne na polu, na przykład białe paliki z czarnymi końcówkami na górze.

Wzór reguły lokalnej A-6

“Kiedy granica określona jest przez [określ granicę, np. białe linie namalowane na ziemi], białe paliki z czarnymi końcówkami umieszczono w celu pokazania granicy. Te paliki [białe z czarnymi końcówkami] są sztucznymi utrudnieniami [nieruchomymi | ruchomymi].”

8B. Obszary kary

B-1 Definiowanie obszarów kary

Cel. Jest wiele sposobów w jaki Komitet może zdefiniować obszary kary na polu i dlatego nie jest konieczne ani możliwe, aby przedstawiać pełną listę takich wzorów reguł lokalnych.

Podstawą jest jasne i dokładne określenie obszarów kary w regułach lokalnych.

Chociaż dobrym sposobem jest oznaczenie granicy obszaru kary przy pomocą palików i linii, zdarzają się sytuacje, w których granica obszaru kary może być zdefiniowana przez cechę fizyczną i za pomocą opisu na karcie wyników lub w arkuszu reguł lokalnych. Należy to robić tylko wtedy, gdy nie będzie wątpliwości, gdzie zaczyna się granica obszaru kary.

Kilka przykładów wzorów reguł lokalnych znajduje się w tym rozdziale pokazując różne możliwe opcje:

- Czerwony *obszar kary* na [określ nr dołka] rozciąga się i dochodzi do granicy autu.
- "Czerwony *obszar kary* na [określ nr dołka] jest określony tylko z jednej strony, gdyż druga strona rozciąga się do nieskończoności."
- "Wszystkie obszary pustynne są czerwonymi obszarami kary a granicę stanowi granica cięcia trawy."
- "Wszystkie obszary lawy są czerwonymi *obszarami kary*."
- "W przypadku, gdy sztuczny mur otacza brzeg jeziora lub inny zbiornik wodny, obszar kary określony jest przez zewnętrzną krawędź muru."

Gdy obszar kary dotyczy grania na więcej niż jednym dołku, Komitet może zdecydować o zdefiniowaniu go jako żółty obszar kary dla jednego dołka, aby zachować wyzwanie na tym dołku. Można jednak wprowadzić regułę lokalną, aby taki obszar kary zdefiniować jako czerwony w przypadku gry na innych dołkach, gdzie odpowiednim jest uwolnienie boczne.

- "Kiedy gramy na [określ nr dołka] mamy żółty *obszar kary*, a podczas gry na [określ nr dołka] będzie czerwony *obszar kary*."
- "Żółty *obszar kary* na [określ nr dołka] podczas grania na innych dołkach będzie czerwonym *obszarem kary*."

Zob. rozdział 2C i 5B(2) w celu uzyskania więcej informacji o definiowaniu obszarów kary.

B-2 Uwolnienie po przeciwnej stronie czerwonego *obszaru kary*.

Cel. Reguła 17.1 daje graczowi możliwość skorzystania z opcji uwolnienia bocznego lub uwolnienia do tyłu na linii w oparciu o miejsce, w którym piłka przekroczyła granicę czerwonego obszaru kary. Ale w niektórych przypadkach (na przykład ze względu na położenie czerwonego obszaru kary tuż przy granicy pola), opcje te nie dadzą graczowi żadnego dodatkowego uwolnienia oprócz uwolnienia uderzenia i odległości.

Komitet może wprowadzić regułę lokalną pozwalającą na boczne uwolnienie po przeciwnej stronie czerwonego *obszaru kary* jako dodatkową opcję do reguły 17.1d.

Jeżeli rozważamy możliwość wprowadzenia reguły lokalnej, która da dodatkowe uwolnienie to:

- Komitet powinien rozważyć wprowadzenie reguły lokalnej w sytuacjach, gdy gracz może być poważnie pokrzywdzony, jeśli nie zostanie to wprowadzone. Dwa takie przykłady:
 - Gdy granica pola pokrywa się z granicą obszaru kary od strony dołka, tak, że jeśli piłka ostatni raz przekroczyła obszar kary od strony granicy, gracz prawdopodobnie nie będzie miał dodatkowej opcji uwolnienia oprócz gry z miejsca poprzedniego uderzenia.
 - Gdy układ obszaru kary jest taki, że mogą wystąpić wątpliwości, którą piłka ostatni raz weszła do obszaru kary, a decyzja o tym, po której stronie obszaru kary piłka przeszła ostatni raz ma decydujące znaczenie o miejscu, w którym trzeba wziąć uwolnienie. Dotyczy to sytuacji, gdy stosunkowo wąski obszar kary jest ograniczony przez krzaki lub wysoki rough po jednej stronie a fairway z drugiej.
- Zaleca się, aby Komitet określił lokalizację określonych obszarów kary, do których odnosi się reguła lokalna, zamiast stosować ją do wszystkich czerwonych obszarów kary na polu. Ta reguła lokalna nie powinna być stosowana, aby umożliwić graczowi przejść poza czerwony obszar kary do bardziej korzystnego miejsca niż gdy jest dostępne tylko normalne uwolnienie boczne zgodnie z regułą 17.1d.
- Może być również wskazane oznaczenie w specjalny sposób tych obszarów kary, w których ta opcja jest dostępna, na przykład przez pomalowanie innym kolorem górnych końcówek palików i powinno być to określone w regule lokalnej.
- Zamiast stosowania reguły lokalnej, Komitet może zdecydować o umieszczeniu jednej lub więcej stref dropowania w tym miejscu (zob. wzór reguły lokalnej E-1).

Wzór reguły lokalnej B-2.1

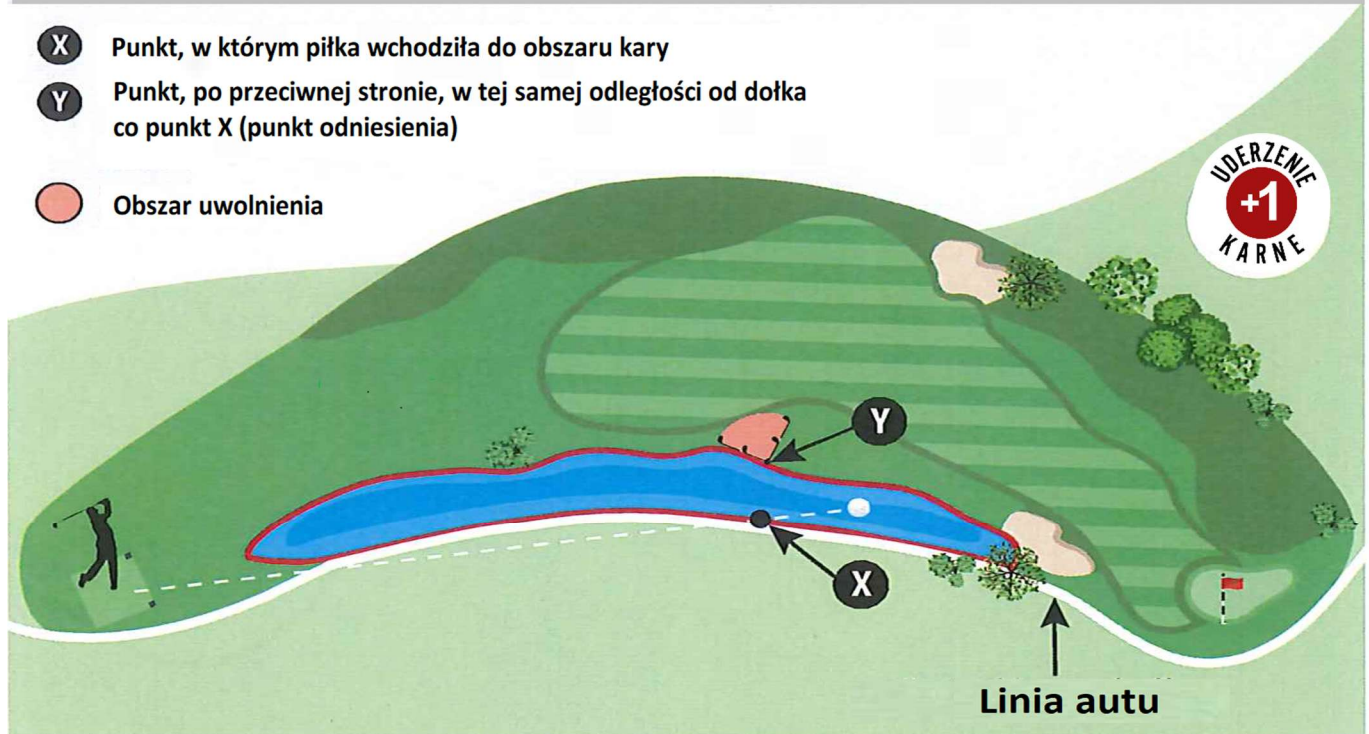
“Kiedy piłka gracza jest w *obszarze kary*, a nawet gdy jest w nim zgubiona i jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że ona tam się znajduje, gracz może wziąć *uwolnienie* korzystając z jednej z opcji zgodnie z regułą 17.1d otrzymując **jedno uderzenie karne**.

Lub, kiedy piłka ostatni raz przekroczyła czerwony *obszar kary* na [określ nr dołka i miejsce], gracz może wziąć *uwolnienie* jako dodatkową opcję z **jednym punktem kary**, po przeciwnej stronie *obszaru kary dropując* piłkę oryginalną lub inną piłkę:

- Punkt odniesienia: Przybliżony punkt po przeciwnej stronie *obszaru kary*, który jest w tej samej odległości od dołka co przybliżony punkt, w którym oryginalna piłka ostatni raz przekroczyła granicę czerwonego *obszaru kary*. Tak, aby linia prosta pomiędzy tymi dwoma przybliżonymi punktami nie przechodziła poza obszar kary.
- Rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: Dwie długości kija, **ale z tymi ograniczeniami**:

- Ograniczenie lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - Nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia,
 - i może być w dowolnym, obszarze pola z wyjątkiem tego samego obszaru kary,
 - **lecz** jeżeli więcej niż jeden obszar pola jest zlokalizowany w odległości dwóch kijów od punktu odniesienia, piłka musi zatrzymać się w obszarze uwolnienia w tym samym

LR B-2.1 I B-2.2: UWOLNIENIE PO PRZECIWNEJ STRONIE CZERWONEGO OBSZARU KARY



Jeżeli jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka gracza jest w czerwonym obszarze kary, gracz może wziąć uwolnienie wykorzystując jedną z opcji z reguły 17.1d lub opcję dodatkową wprowadzoną regułą lokalną zgodną ze wzorem B-2.1 lub B-2.2. Gracz może, z jednym punktem kary, wziąć boczne uwolnienie po przeciwnej stronie obszaru kary.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia obszaru uwolnienia
Przybliżony punkt (punkt Y) po przeciwnej stronie obszaru kary, który jest w tej samej odległości od dołka co punkt przybliżony (punkt X) w którym oryginalna piłka ostatni raz przekraczała granicę czerwonego obszaru kary.	Dwie długości kija od punktu odniesienia	Obszar uwolnienia: - Nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia, i - Może być w dowolnym obszarze pola z wyjątkiem tego samego obszaru kary.

obszarze pola, w którym pierwszy raz dotknęła ziemi podczas dropowania w obszarze uwolnienia.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a."

Wzór reguły lokalnej B-2.2

Stosuje się wzór reguły lokalnej B-2.1 z następującą poprawką do drugiej części:

"Lub jeśli piłka ostatnio przekroczyła granicę czerwonego obszaru kary, która pokrywa się z granicą pola, to może wziąć dodatkową opcję uwolnienia **z jednym uderzeniem karnym**, dropując oryginalną piłkę lub inną piłkę po przeciwnej stronie obszaru kary."

B-3 Piłka prowizoryczna grana za piłkę w obszarze kary

Cel. Zgodnie z regułą 18.3, gracz nie może grać piłki prowizorycznej, gdy jest wiadome lub w zasadzie pewne, że jego piłka znajduje się w obszarze kary.

Ale w niezwykłych sytuacjach, rozmiar, nachylenie lub położenie *obszaru kary* może powodować, że:

- Gracz nie może zobaczyć, czy piłka wpadła do *obszaru kary*.
- Byłoby nierozsądne opóźnianie gry, gdyby gracz szedł do przodu, aby poszukać piłki a potem wracał, aby zagrać inną piłkę z karą uderzenia i odległości,
- I jeżeli oryginalna piłka nie jest znaleziona, to będzie wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka jest w *obszarze kary*.

W takich sytuacjach, aby zaoszczędzić czas Komitet może zmodyfikować regułę 18.3:

- Reguła 18.3a jest zmodyfikowana aby umożliwić graczowi granie piłki prowizorycznej zgodnie z regułą 17.1d(1), regułą 17.1d(2) lub, w czerwonym *obszarze kary* z regułą 17.1d(3).
- Reguły 18.3b i 18.3c są zmodyfikowane, aby ustalić, kiedy piłka prowizoryczna musi lub może być zagrana lub porzucona, co przedstawia wzór reguły lokalnej.

Wzór reguły lokalnej B-3

"Jeżeli gracz nie wie czy jego piłka znajduje się w *obszarze kary* [określ miejsce], gracz może grać piłkę prowizoryczną zgodnie z regułą 18.3, która jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Podczas grania piłki prowizorycznej, gracz może skorzystać z opcji uwolnienia uderzenia i odległości (zob. reguła 17.1d(1), z uwolnienia do tyłu na linii (reguła 17.1d(2)) lub, gdy dotyczy to czerwonego *obszaru kary*, opcji bocznego uwolnienia (reguła 17.1d(3)). Jeżeli wprowadzono strefę dropowania (zob. wzór reguły lokalnej E-1) dla tego *obszaru kary*, gracz może również skorzystać z tej opcji uwolnienia.

Gdy gracz zagrał piłkę prowizoryczną zgodnie z tą regułą lokalną, to nie może wtedy skorzystać z innej opcji zgodnie z regułą 17.1 w odniesieniu do piłki oryginalnej.

Podczas ustalania, kiedy ta prowizoryczna piłka stanie się piłką gracza w grze lub jeśli musi lub może być porzucona, zastosowanie mają reguły 18.3c (2) i 18.3c (3), z wyjątkiem:

- Gdy zostanie znaleziona oryginalna piłka w obszarze kary w ciągu trzech minut szukania.
Gracz może wybrać:
 - Kontynuowanie gry oryginalną piłką, tak jak leży w *obszarze kary*, w takim przypadku nie może już być grana *prowizoryczna piłka*. Wszystkie uderzenia tą *piłką prowizoryczną* przed porzuceniem jej (łącznie z uderzeniami wykonanymi i karnymi związanymi z tą piłką) nie są liczone,
 - lub kontynuowanie gry *piłką prowizoryczną* i w takim przypadku nie może być grana piłka oryginalna.
- Kiedy piłka oryginalna nie została znaleziona w ciągu trzech minut poszukiwania lub jest wiadome lub w zasadzie pewne, że znajduje się ona w obszarze kary. Piłka prowizoryczna staje się piłką w grze.

Kara za złamanie reguły lokalnej: Kara główna.”

B-4 Zdefiniowanie obszaru z otwartą wodą jako część obszaru głównego

Cel. Jeżeli obszar z otwartą wodą nie zawsze zawiera wodę (taki jak rów odwadniający lub obszar odpływowy, który jest suchy poza sezonem deszczowym), Komitet może określić ten obszar jako część obszaru głównego.

Komitet może także wprowadzić oznaczenie tego obszaru z otwartą wodą jako obszar kary w czasie, gdy zawiera wodę, lub pozostawić go jako część obszaru głównego, i w takim przypadku woda, która się tam pojawi będzie traktowana jako woda tymczasowa. Jednak, obszary, które normalnie powinny zawierać wodę powinny być oznaczone przez cały rok jako obszary kary.

Zob. wzór reguły lokalnej F-20, gdzie obszar z otwartą wodą oznaczono jako część nienormalnych warunków na polu.

Wzór reguły lokalnej B-4.1

“Ten [opisz specyficzną wodę na polu, np. rów] na [szczegóły lokalizacji] uważany jest jako część obszaru głównego i nie jest to obszar kary.”

Wzór reguły lokalnej B-4.2

“Wszystkie [opisz specyficzne typy wody na polu, takie jak betonowy rów odwadniający] uważany jest jako część obszaru głównego i nie jest to obszar kary.”

B-5 Specjalne uwolnienie, gdy obszar kary leży przy bunkrze

Cel. Na polu mogą znajdować się takie dołki, na których część granicy czerwonego *obszaru kary* znajduje się tak blisko bunkra, że gracz biorący boczne uwolnienie zgodnie z regułą 17.1d(3) będzie musiał dropować piłkę w bunkrze.

W takim przypadku Komitet może wprowadzić dodatkową opcję uwolnienia, umożliwiającą graczowi, z jednym uderzeniem karnym, wzięcie uwolnienie w strefie dropowania umieszczoną po stronie fairway od bunkra.

Wzór reguły lokalnej B-5

“Ta reguła lokalna pozwala wykorzystać strefę dropowania jako dodatkową opcję uwolnienia, kiedy:

- Piłka gracza jest w czerwonym *obszarze kary* [określ lokalizację], również wtedy, gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka wpadła do tego obszaru kary, nawet gdy nie została znaleziona, [i jeśli dotyczy]
- [opisz, gdzie piłka musi przekroczyć granicę obszaru kary, np. pomiędzy dwoma specjalnie oznaczonymi palikami].

W takim przypadku, gracz ma poniższe opcje uwolnienia i każde z **jednym uderzeniem karnym**:

- Gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z jedną z opcji reguły 17.1d,
- lub skorzystać z dodatkowej opcji, biorąc uwolnienie, dropując piłkę oryginalną lub inną w najbliższej strefie dropowania w odniesieniu do punktu, w którym piłka ostatni raz przekroczyła granicę czerwonego *obszaru kary* a która nie jest bliżej dołka niż ten punkt. Strefa dropowania jest obszarem uwolnienia zgodnie z regułą 14.3.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

8C. Bunkry

C-1 Wyjaśnienie granicy bunkra

Cel. Komitet może zdefiniować granicę bunkra, gdy trudno jest ją ustalić z powodu zniszczenia jej lub kiedy bunkry przechodzą w obszar piasku, znajdujący się w obszarze głównym.

Kilka takich wzorów reguł lokalnych związanych z bunkrami przedstawiono poniżej:

- „Granice *bunkra* [określ lokalizację i nr dołka np. po lewej stronie greenu dołka nr 15] określa zewnętrzna krawędź [wpisz kolor] palików na poziomie gruntu, które znajdują się w bunkrze. Paliki te są *sztucznymi utrudnieniami ruchomymi*.”
- „Granice *bunkra* [określ lokalizację i nr dołka] stanowi [wpisz kolor] linia namalowana na piasku.”
- „Granice *bunkra* [określ lokalizację i nr dołka] określa rowek, który został wykopany w piasku”.
- „Wszystkie obszary piasku, które będą przygotowane [np. *zagrabione*] uważane są jako część *bunkra*.”

W celu uzyskania więcej informacji zob. rozdziały 2D i 5B(3).

C-2 Zmiana statusu obszarów z piaskiem

Cel. Definicja “bunkra” określa, że Komitet może zdefiniować przygotowany obszar piasku jako część obszaru głównego lub zdefiniować nieprzygotowany obszar piasku jako bunkier, wprowadzając regułę lokalną.

Wzór reguły lokalnej C-2.1

Definiowanie przygotowanego obszaru piasku jako część *obszaru głównego*:

“Przygotowany obszar [obszary] piasku [określ dołki lub miejsca] są częścią *obszaru głównego* a nie są *bunkrami*.”

Wzór reguły lokalnej C-2.2

Definiowanie nieprzygotowanego obszaru piasku jako *bunkier*:

“Nie przygotowany obszar [obszary] piasku [określ dołki lub miejsca] są *bunkrami* a nie są częścią *obszaru głównego*.”

C-3 Wyjaśnienie statusu materiału podobnego do piasku, kiedy ten materiał nie jest w bunkrze

Cel. Bunkry na polu czasami zawierają materiały podobne do piasku, takie jak pokruszone muszelki lub pył z lawy. Takie materiały są traktowane jako piasek podczas korzystania z reguły 12. (zob. definicja “bunkra”).

Konsekwencją tego jest to, że Komitet może również potraktować te materiały jako piasek gdziekolwiek na polu.

Wzór reguły lokalnej C-3

“[zidentyfikuj materiał np. pokruszone muszelki lub pył z lawy] wykorzystywany do wypełnienia *bunkrów* należy potraktować jako piasek, kiedy znajduje się w *bunkrze* lub gdziekolwiek indziej na *polu*. Oznacza to, że materiały te nie są *naturalnym utrudnieniem ruchomym*. Gracz nie może poprawiać *warunków wpływających na uderzenie* przez usuwanie tych materiałów, z wyjątkiem kiedy znajdują się na *putting green* (reguła 13.1c(1)).”

C-4 Zadeklarowanie bunkra treningowego, jako część obszaru głównego

Cel. Kiedy przy granicy pola są bunkry wykorzystywane do treningu, to nie tracą one swojego statusu bunkra z powodu braku dbałości o jego stan. Jednakże, warunki w bunkrze treningowym mogą być bardzo kiepskie, gdyż gracze bardzo często nie grabią ich. Jeżeli Komitet chciałby wprowadzić uwolnienie z niego dla graczy, bunkier powinien zostać zadeklarowany jako *teren w naprawie* i część obszaru głównego, które wtedy pozwoli graczom wziąć uwolnienie bez kary na zewnątrz bunkra.

Wzór reguły lokalnej C-4

“Bunkier treningowy umieszczony na [wprowadź informacje o lokalizacji bunkra] jest *terenem w naprawie* i jest częścią *obszaru głównego*. Uwolnienie bez kary jest możliwe zgodnie z regułą 16.1b.”

8D. Putting greeny

D-1 Wyjaśnienie granicy putting greenu

Cel. Często zdarza się, że graczowi trudno jest określić, czy jego piłka znajduje się na putting greenie, ponieważ nie ma dostrzegalnej różnicy w wysokości trawy na putting greenie a tą na zewnątrz niego. W takim przypadku Komitet może wprowadzić oznaczenie granic putting greenów poprzez namalowanie linii lub kropek.

Wzór reguły lokalnej D-1

“Granice *putting greenów* oznaczone są przez [wpisz kolor] linię /kropki. Linia/kropki są [na][poza] *putting greenem* i nie ma od nich uwolnienia bez kary.”

D-2 Status putting greenu, gdy korzysta się z tymczasowego putting green

Cel. Czasami na polu może zdarzyć się, że putting green na jakimś dołku nie może być używany, na przykład z powodu złej pogody, naprawy lub konserwacji. W takim przypadku, Komitet może przygotować na tym dołku tymczasowy putting green i wprowadzić regułę lokalną w celu zdefiniowania go jako właściwy green na tym dołku. Putting green, który został zastąpiony przez tymczasowy putting green automatycznie staje się niewłaściwym greenem, po to, aby gracze nie mogli grać z niego.

Wzór reguły lokalnej D-2

“Na dołku [wpisz numer dołka] obowiązuje tymczasowy *putting green*, oznaczony przez [wprowadź opis, na przykład, obszar na fairway oznaczony białymi liniami]. Każdy *putting green*, który został zastąpiony przez tymczasowy *putting green* jest *niewłaściwym greenem* i w przypadku wystąpienia zakłócenia od niego, uwolnienie bez kary **musi** być wzięte zgodnie z regułą 13.1f.”

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

D-3 Zakaz uwolnienia od niewłaściwego green, kiedy występuje tylko zakłócenie ustawienia.

Cel. Może wystąpić sytuacja, gdy Komitet nie pozwoli graczom na uwolnienie od niewłaściwego greenu w przypadku zakłócenia tylko w ustawieniu gracza, na przykład:

- w pobliżu kilku putting greenów znajduje się gęsty rough i Komitet uważa, że będzie niesprawiedliwie, aby wymagać od graczy by brali uwolnienie w takim obszarze,
- lub jeden duży green używany jest jako putting green dla dwóch różnych dołków, ale Komitet decyduje się podzielić ten green. Może wtedy nie pozwolić na uwolnienie bez kary w przypadku zakłócenia od niewłaściwego greenu w momencie, gdy stoi się w innej części tego putting green.

Wzór reguły lokalnej D-3.1

“Reguła 13.1f zmodyfikowana jest w następujący sposób:

Zakłócenie nie występuje, gdy *niewłaściwy green* zakłóca tylko *ustawienie gracza*.”

Wzór reguły lokalnej D-3.2

“Reguła 13.1f zmodyfikowana jest w następujący sposób:

Kiedy piłka gracza leży na *putting green* [**wpisz numer dołka**], zakłócenie nie występuje dla ustawienia się gracza na *putting green* [**wpisz numer dołka**] lub odwrotnie.

D-4 Zakaz gry z fringe niewłaściwego greenu

Cel. Jeżeli piłki grane na jakiś dołku często lądują na greenie w pobliżu tego dołka:

- najbliższy punkt całkowitego uwolnienia, kiedy gracz bierze uwolnienie od tego niewłaściwego green zgodnie z regułą 13.1f zwykle wypadnie na podejściu do tego green lub na fringe, i
- w wyniku tego obszar wokół green lub fringe mogą zostać uszkodzone.

Aby zapobiec takim uszkodzeniom, Komitet może zmienić wymagania od graczy tak, aby brali uwolnienie zgodnie z regułą 13.1f odnoszące się do zmodyfikowanego najbliższego punktu całkowitego uwolnienia, które spowoduje uniknięcie zakłócenia zarówno od niewłaściwego green jak i od fringe lub przez wprowadzenie strefy dropowania (zob. wzór reguły lokalnej E-1).

Wzór reguły lokalnej D-4.1

“Podczas grania na [**wpisz numer dołka**], gdy gracz musi wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 13.1f gdyż jego piłka zatrzymała się na *putting green* [**wpisz numer dołka**] lub *putting green* zakłóca jego ustawienie lub obszar zamierzonego swingu:

- Podczas określania *obszaru uwolnienia*, który będzie wykorzystany do uwolnienia, *putting green* na [**wpisz numer dołka**] powiększony jest o obszar fairway o długości [**na przykład dwa kije**] licząc od granicy *putting greenu*.
- Oznacza to, że w najbliższym punkcie całkowitego uwolnienia nie może wystąpić zakłócenie od obszaru *putting green* powiększonego o dodatkowy obszar fairway.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

Wzór reguły lokalnej D-4.2

„Niewłaściwe greeny są tak traktowane, nawet gdy zawierają również [**określ odległość od granicy niewłaściwego greenu/obszaru wokół niewłaściwego greenu**]. Gdy gracz ma zakłócenie od niewłaściwego greenu według reguły 13.1f, włączając ten rozszerzony obszar, to musi skorzystać z uwolnienia.

[Zakłócenie nie występuje, gdy dotyczy to tylko ustawienia gracza.]

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

D-5 Status treningowego putting green lub tymczasowego putting green

Cel. Komitet może pozwolić na granie z niewłaściwych greenów oraz z greenów treningowych, używanych do puttowania lub pitchingu, przez wprowadzenie reguły lokalnej (wtedy gracz, którego piłka leży na takim greenie musi grać z niego). Tymczasowy putting green, kiedy nie jest używany na dołku, jest częścią obszaru głównego, ale Komitet może zakwalifikować go jako niewłaściwy green. Komitet może także zdefiniować green treningowy lub green tymczasowy, jako teren w naprawie pozwalając graczom na wzięcie uwolnienia bez kary zgodnie z regułą 16.1b.

Wzór reguły lokalnej D-5.1

“Treningowy green umieszczony [wprowadź informacje o lokalizacji tego green] nie jest niewłaściwym greenem i w przypadku zakłócenia od niego nie występuje uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 13.1f.”

Wzór reguły lokalnej D-5.2

“Tymczasowy green umieszczony [wprowadź informacje o lokalizacji tego greenu] jest niewłaściwym greenem nawet wtedy, kiedy nie jest używany i musi być wzięte uwolnienie zgodnie z regułą 13.1f.”

Wzór reguły lokalnej D-5.3

“Treningowy green umieszczony [wprowadź informacje o lokalizacji tego green] nie jest niewłaściwym greenem i nie wymaga się wzięcia uwolnienia zgodnie z regułą 13.1f, ale jest to teren w naprawie i gracz może wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b.”

D-6 Podzielenie podwójnego greenu na dwa oddzielne greeny

Cel. Kiedy na polu znajduje się green, który jako putting green należy do dwóch dołków, Komitet może podzielić ten green na dwa oddzielne greeny, wprowadzając odpowiednią regułę lokalną. Reguła ta będzie wymagać od gracza, kiedy znajdzie się na niewłaściwej części greenu, wzięcia uwolnienia zgodnie z regułą 13.1f. Komitet jasno powinien określić sposób podziału greenu. Tę regułę lokalną można zmodyfikować w taki sposób, że zakłócenie nie występuje tylko podczas ustawienia gracza, w przypadku, gdy piłka gracza zatrzyma się na właściwej części greenu, ale wystąpi zakłócenie ustawienia od innej części green.

Wzór reguły lokalnej D-6

“Green związany z dołkami [wpisz numery dołków] będzie traktowany jako dwa oddzielne greeny po podzieleniu przez [określ metodę np. kolorowe paliki]. Gracz, kiedy występuje zakłócenie od niegranej części greenu nierozgrywanego dołka, musi wziąć uwolnienie od niewłaściwego greenu zgodnie z regułą 13.1f.

[Zakłócenie nie występuje, gdy dotyczy to tylko ustawienia gracza.]

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

8E. Specjalne procedury uwolnienia

E-1 Strefy dropowania

Cel. Strefy dropowania powinny uwzględniać praktyczne problemy graczy z zastosowaniem uwolnienia przy korzystaniu z normalnych dostępnych opcji z reguł takich jak:

- Reguła 13.1 f – Niewłaściwy green.
- Reguła 16.1 – Nienormalne warunki na polu (wraz ze sztucznym utrudnieniem nieruchomym).
- Reguła 16.2 – Zagrożenie ze strony niebezpiecznych zwierząt.
- Reguła 17 – Obszary kary.
- Reguła 19 – Piłka nie do zagrania.
- Wzór reguły lokalnej E-5 – Alternatywa dla uderzenia i odległości dla piłki zgubionej lub na aucie lub F-23 – Tymczasowe sztuczne utrudnienia nieruchome.

Poniższe punkty mają zastosowanie podczas dropowania piłki w strefie dropowania:

- Gracz nie musi stać w strefie dropowania podczas dropowania piłki.
- Kiedy gracz korzysta ze strefy dropowania, obszar uwolnienia definiuje strefa dropowania i piłka musi być dropowana w niej i musi pozostać w tej strefie dropowania (zob. reguła 14.3).
- Jeżeli strefa dropowania oznaczona jest przez namalowaną linię na ziemi to linia należy do strefy dropowania.

W pewnych sytuacjach Komitet może przewidzieć więcej niż jedną strefę dropowania, np. w przypadku dużego obszaru kary. W takim przypadku Komitet powinien określić, której strefy dropowania użyć, np. najbliższą strefę dropowania lub najbliższą strefę dropowania nie bliżej dołka.

Zob. w rozdziale 2L aby znaleźć dodatkowe informacje związane ze strefą dropowania.

Wzory reguł lokalnych zostały przewidziane dla dwóch najczęstszych zastosowań stref dropowania, jednak można je odpowiednio dostosować do innych reguł wymienionych powyżej.

Wzór reguły lokalnej E-1.1

Ten wzór reguły lokalnej zawiera przykład strefy dropowania, wprowadzony jako dodatkowa opcja podczas uwolnienia od obszaru kary.

“Jeżeli piłka jest w [określ kolor, jeżeli ograniczasz użycie] obszarze kary [określ lokalizację], oraz gdy jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka, która nie została znaleziona znajduje się w obszarze kary, gracz ma następujące opcje uwolnienia, każda z **jednym punktem kary**:

- wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 17.1, lub
- jako dodatkową opcję, dropować piłkę oryginalną lub inną piłkę w strefie dropowania [opisz jak strefa dropowania jest zdefiniowana i gdzie się znajduje]. Strefa dropowania jest obszarem uwolnienia zgodnie z regułą 14.3.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a."

Wzór reguły lokalnej E-1.2

Ten wzór reguły lokalnej zawiera przykład strefy dropowania zastosowany jako dodatkowa opcja dla uwolnienia od *nienormalnych warunków na polu* na przykład dużego *terenu w naprawie*.

"Jeżeli piłka gracza jest w *terenie w naprawie* [określ lokalizację], oraz gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka, która nie została znaleziona znajduje się w *terenie w naprawie*, gracz może skorzystać z tych opcji uwolnienia:

- Gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1, lub
- jako dodatkową opcję, gracz może wziąć uwolnienie bez kary i dropować piłkę oryginalną lub inną piłkę w strefie dropowania [opisz jak strefa dropowania jest zdefiniowana i gdzie się znajduje]. Strefa dropowania jest *obszarem uwolnienia* zgodnie z regułą 14.3.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a."

Wzór reguły lokalnej E-1.3

Ten wzór reguły lokalnej zawiera przykład strefy dropowania zastosowany jako jedyna dostępna opcja uwolnienia tylko (inna niż *uderzenie i odległość*) dla uwolnienia z *obszaru kary*, ale może być zastosowana dla każdej innej reguły wymienionej powyżej.

"Jeżeli piłka gracza jest w [określ kolor, jeżeli ograniczasz użycie] *obszarze kary* [określ lokalizację], oraz gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka, która nie została znaleziona znajduje się w *obszarze kary*, gracz ma te opcje uwolnienia, każda **z jednym uderzeniem kary**:

- Gracz może wziąć uwolnienie uderzenia i odległości zgodnie z regułą 17.1d(1), lub
- może *dropować* piłkę oryginalną lub inną piłkę w strefie dropowania [opisz jak strefa dropowania jest zdefiniowana i gdzie się znajduje]. Strefa dropowania jest *obszarem uwolnienia* zgodnie z regułą 14.3.
- Gracz nie może wziąć uwolnienia zgodnie z regułami 17.1d(2) lub 17.1d(3).

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a."

E-2 Czyszczenie piłki

Cel. Namoknięty grunt może być przyczyną przyklejania się błota do piłki, co może uzasadniać wprowadzenie przez Komitet pozwolenia na podnoszenie, oczyszczanie i odkładanie piłki w obszarze głównym. Takie uwolnienie powinno być ograniczone tylko do tej części pola, gdzie ono występuje.

Mimo że, reguła lokalna (**Preferred Lies**) - pick & place (wzór reguły lokalnej E-3) przeznaczona jest do wykorzystania tylko w obszarze głównym, gdzie trawa jest cięta do wysokości fairway lub niższej, to również można ją wykorzystać na całym obszarze głównym lub ograniczyć do określonych

obszarów. Komitet może wprowadzić obie reguły lokalne pozwalające na pick & place w odniesieniu do fairwayów i czyszczenie piłki wszędzie w obszarze głównym.

Nie zaleca się wprowadzania tej reguły lokalnej po rozpoczęciu rundy stroke play. Wprowadzając to w ten sposób, zyskują gracze, którzy mają więcej dołków do zagrania i będą mogli wykorzystać tę przewagę przez dłuższy czas. Ta reguła lokalna może zostać zastosowana po rozpoczęciu meczu pomiędzy dwoma dołkami, ponieważ przeciwnicy odniosą taką samą korzyść.

Aby uzyskać wskazówki dotyczące tego, kiedy i w jaki sposób można wykorzystać tę regułę lokalną aby wyniki były akceptowalne do celów handicapowych (na przykład, jeśli muszą one być ograniczone tylko do fairwaya), zapoznaj się z regułami lub zaleceniami zawartymi w publikacjach World Handicap System™ lub innymi wskazówkami udzielonymi przez organ handicapowy.

Wzór reguły lokalnej E-2

“Kiedy piłka gracza leży w [określ obszar, na przykład *obszar główny, dołek 6, obszar główny trawa cięta do wysokości fairway lub niżej, itd.*], piłka może być podniesiona, wyczyszczona i odłożona bez kary. Gracz musi zaznaczyć pozycję piłki przed podniesieniem jej (patrz reguła 14.1) i piłka musi być odłożona na swoje oryginalne miejsce (patrz reguła 14.2).

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

E-3 Preferowane położenie (Preferred Lies – Pick & Place)

Cel. Kiedy sporadycznie lokalne nienormalne warunki mogą wpływać na grę, to uszkodzony obszar można zdefiniować jako *teren w naprawie*. Jednakże niesprzyjające warunki takie jak obfite opady śniegu, wiosenne roztopy, długotrwałe deszcze lub ekstremalne upały mogą czasami uszkodzić pole lub uniemożliwić korzystanie z ciężkiego sprzętu koszącego.

Kiedy takie warunki występują na całym polu, Komitet może wprowadzić regułę lokalną zwaną “**preferowane położenie**” pozwalając na wyrównanie szans podczas gry lub aby chronić kilka lub wszystkie fairwaye. Taka reguła lokalna powinna zostać wycofana, gdy tylko warunki ulegną poprawie.

Nie zaleca się wprowadzania tej reguły lokalnej poza fairway w obszarze głównym, gdyż może to spowodować otrzymywanie uwolnienia bez kary od obszarów, gdzie piłka będzie nie do zagrania z innego powodu (na przykład obszar krzaków lub drzew).

Gdy warunki, takie jak mokra nawierzchnia na niektórych częściach pola, mogą powodować przyklejanie się błota do piłki, zamiast stosowania reguły lokalnej “**preferowane położenie**”, Komitet może zezwolić graczowi na zaznaczenie, podniesienie, wyczyszczenie i odłożenie piłki w obszarze głównym (zob. wzór reguły lokalnej E-2).

Nie zaleca się wprowadzania tej reguły lokalnej po rozpoczęciu rundy stroke play. Wprowadzając to w ten sposób, zyskują gracze, którzy mają więcej dołków do zagrania i będą mogli wykorzystać tę przewagę przez dłuższy czas. Ta reguła lokalna może zostać zastosowana po rozpoczęciu meczu pomiędzy dwoma dołkami, ponieważ przeciwnicy zyskają taką samą korzyść.

Aby uzyskać wskazówki dotyczące tego, kiedy i w jaki sposób można wykorzystać tę regułę lokalną aby wyniki były akceptowalne do celów handicapowych (na przykład, jeśli muszą one być ograniczone tylko do fairwaya), zapoznaj się z regułami lub zaleceniami zawartymi w publikacjach World Handicap System™ lub z innymi wskazówkami udzielonymi przez organ handicapowy.

Wzór reguły lokalnej E-3

“Kiedy jakaś część piłki gracza dotyka części *obszaru głównego* przyciętego do wysokości fairway lub niższej [lub **określ specyficzny obszar np. “na fairway dołka nr 6”**], gracz może wziąć *uwolnienie* bez kary kładąc piłkę oryginalną lub inną piłkę w i grając z *obszaru uwolnienia*:

- Punkt odniesienia: Miejsce piłki oryginalnej
- Rozmiar obszaru uwolnienia mierzonego od punktu odniesienia: [**określ rozmiar obszaru uwolnienia, np. długość jednego kija, długość karty wyników lub 15 centymetrów**] od punktu odniesienia, **ale** z tymi ograniczeniami:
- Ograniczenia położenia obszaru uwolnienia:
 - nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia,
 - i musi być w obszarze głównym.

Podczas postępowania zgodnie z regułą lokalną, gracz musi wybrać miejsce aby położyć piłkę i zastosować procedury dla odłożenia piłki zgodnie z regułami 14.2b(2) i 14.2e. **Jednak**, dla celów zastosowania reguły 14.2e gracz ma tylko wybór miejsca, na którym położy piłkę jeden raz z zamiarem, aby była w grze.

Po tym, jak piłka została położona i jest w grze zgodnie z tą regułą lokalną, a następnie gracz postępuje zgodnie z inną regułą, która zapewnia uwolnienie, ta reguła lokalna może być użyta ponownie.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

E-4 Uwolnienie od dziur napowietrzających

Cel. Dziury napowietrzające nie kwalifikują się do uznania ich, według reguły 13.1c, dziurami wykonanymi przez ekipę konserwującą lub „uszkodzeniem putting green.” Zatem gracze nie mogą ich naprawiać na *putting green* lub wziąć uwolnienie bez kary od nich w *obszarze głównym* lub na *putting green*, ale te dziury mogą przeszkadzać we właściwym przeprowadzeniu zawodów.

Jeżeli Komitet ustali, że dziury napowietrzające są *terenem w naprawie*, gracz może znaleźć się w sytuacji, że takie uwolnienie jest niemożliwe lub będzie nie całkowite. Zatem, kiedy nowe otwory napowietrzające mogą znacznie zakłócać położenie piłki, Komitet może zdecydować się na wprowadzenie uwolnienia dla piłki, która leży w lub dotyka dziury napowietrzającej. Ta reguła lokalna powinna zostać wycofana w momencie, gdy otwory napowietrzające przestaną poważnie zakłócać grę gracza.

Wzór reguły lokalnej E-4

“Jeżeli piłka gracza leży w lub dotyka otworu napowietrzającego:

(a) Piłka jest w obszarze głównym. Gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b. Jeżeli piłka zatrzyma się na innym otworze napowietrzającym gracz może ponownie wziąć uwolnienie zgodnie z tą regułą lokalną.

(b) Piłka jest na putting greenie. Gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1d.

Natomiast zakłócenie nie występuje, gdy dziura napowietrzająca zakłóca tylko ustawienie gracza lub obszar zamierzonego swingu lub na *putting green* linię gry gracza.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a."

E-5 Alternatywa dla uderzenia i odległości dla piłki zgubionej lub na aucie

Cel. Kiedy piłka prowizoryczna nie zostanie zagrana, to mogą pojawić się istotne problemy z tempem gry, gdy gracz musi wziąć uwolnienie uderzenia i odległości dla piłki na aucie lub zgubionej. Celem tej reguły lokalnej jest pozwolenie Komitetowi na wprowadzenie dodatkowej opcji uwolnienia, która pozwoli graczowi grać bez konieczności wracania do miejsca poprzedniego uderzenia.

Ta reguła lokalna jest odpowiednia dla grania poza turniejowego, gdy golfiści grają rundy towarzyskie lub rozgrywają indywidualne zawody. Nie zaleca się jej podczas zawodów z graczami o wysokich umiejętnościach (to jest, turniejów dla zawodowców i podczas turniejów z czołową grupą amatorów). W celu uzyskania wskazówek, kiedy i jak można stosować niniejsze reguły lokalne, aby wyniki były akceptowane do celów handicapowych, należy zapoznać się z regułami lub zaleceniami zawartymi w publikacjach World Handicap System™ lub innymi wskazówkami dostarczonymi przez organ systemu handicapowego działający w krajowym związku golfa.

Kiedy Komitet wprowadzi taką regułę lokalną tylko do gry poza turniejowej a nie podczas zawodów, to powinien się upewnić, że wszyscy gracze są świadomi takiej sytuacji zanim zaczną grę.

Komitet może wprowadzić tę regułę lokalną dla wszystkich rozgrywanych dołków na polu lub tylko dla jednego lub dwóch określonych dołków, gdzie może to być szczególnie użyteczne (na przykład, gdy gracze nie widzą obszaru lądowania piłki a zatem nie mogą wiedzieć czy grać piłkę prowizoryczną).

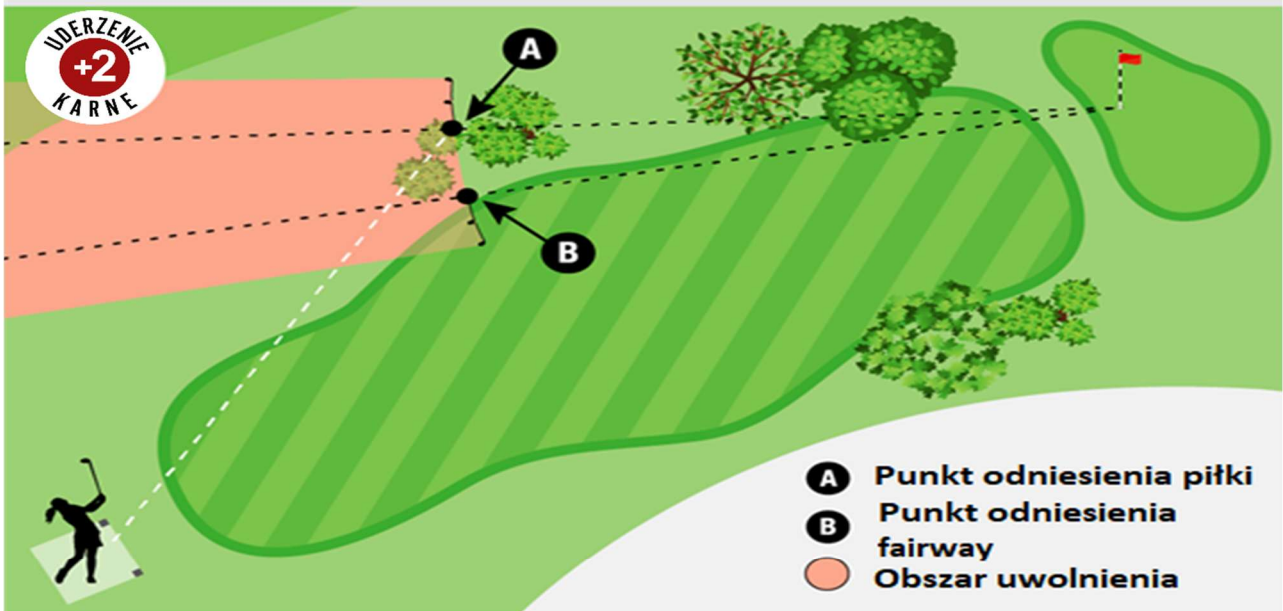
Ta opcja pozwala graczowi na dropowanie w dużym obszarze pomiędzy punktem, gdzie piłka w przybliżeniu mogła zatrzymać się lub wyjść na aut a granicą fairway rozgrywanego dołka, która nie jest bliżej dołka.

Gracz otrzymuje dwa punkty kary, kiedy korzysta z tej opcji uwolnienia. Oznacza to, że uwolnienie jest porównywalne do tego co można by uzyskać, gdyby gracz skorzystał z opcji uwolnienia uderzenia i odległości.

Ta reguła lokalna nie może być stosowana w przypadku piłki nie do zagrania, lub dla piłki, gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka jest w obszarze kary.

Jeżeli zostanie zagrana piłka prowizoryczna i nie będzie znaleziona ani piłka oryginalna ani *prowizoryczna*, wówczas ta reguła lokalna będzie zastosowana dla piłki prowizorycznej, której nie można znaleźć.

LR E-5 #1 PIŁKA NIEZNALEZIONA



Kiedy piłka gracza nie zostanie znaleziona, gracz może wziąć uwolnienie z karą uderzenia i odległości, lub kiedy wprowadzono regułę lokalną E-5, gracz ma dodatkową opcję dropowania piłki i grania z opisanego poniżej obszaru uwolnienia z dwoma punktami karnymi.

Punkty odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia obszaru uwolnienia
A. Punkt odniesienia piłki: Punkt gdzie, w przybliżeniu, oryginalna piłka mogła zostać zgubiona (A). B. Punkt odniesienia na fairway: Punkt na fairway dołka aktualnie rozgrywanego (B), który jest najbliżej od punktu odniesienia piłki, ale nie jest bliżej dołka niż ten punkt.	Gdziekolwiek pomiędzy: ● Linią biegnącą od dołka przez punkt odniesienia piłki (A) (wraz z dwoma kijami długości na zewnątrz tej linii), a ● Linią biegnącą od dołka przez punkt odniesienia na fairway (B) (wraz z dwoma kijami długości na zewnątrz tej linii w kierunku fairway).	Obszar uwolnienia: ● nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia piłki, i ● musi być w obszarze głównym

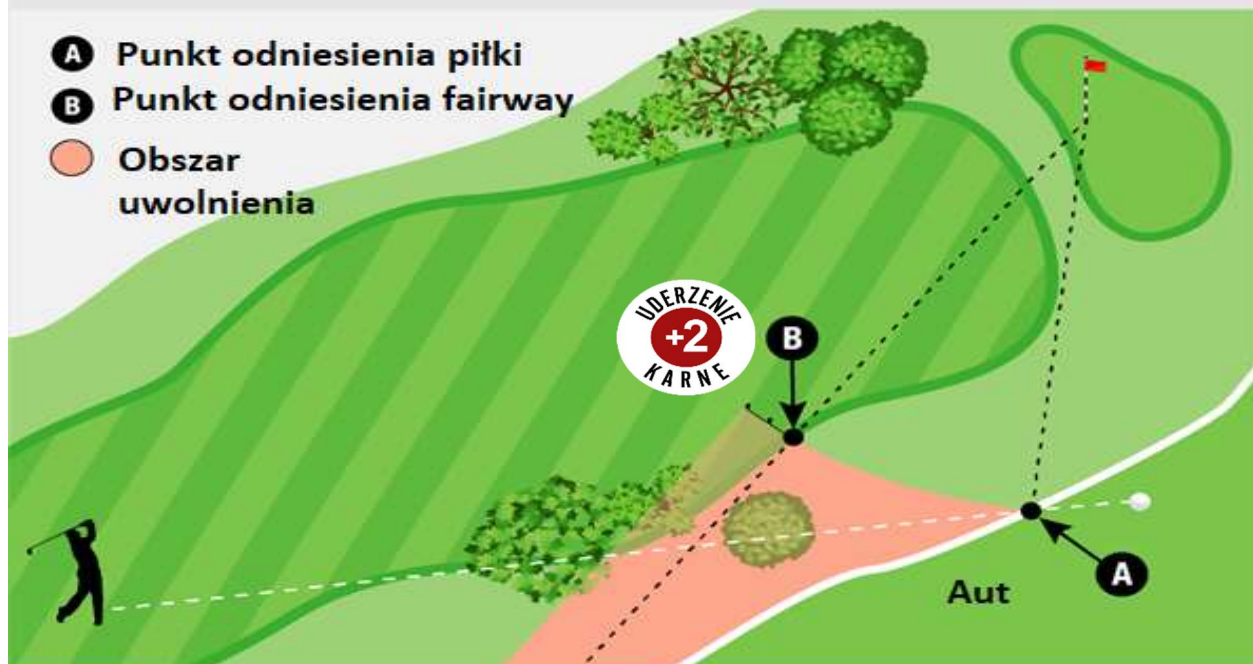
Uwagi dla gracza:

Ponieważ obszar uwolnienia jest bardzo duży, to gdy piłka potoczy się na dużą odległość od miejsca pierwszego uderzenia o ziemię to nie ma potrzeby ponownego dropowania.

Wzór reguły lokalnej E-5

“Kiedy piłka gracza nie zostanie znaleziona lub jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że jest *na aucie*, gracz może postępować w następujący sposób, a nie korzystać z uwolnienia *uderzenia i odległości*.

LR E-5 # 2 PIŁKA NA AUCIE

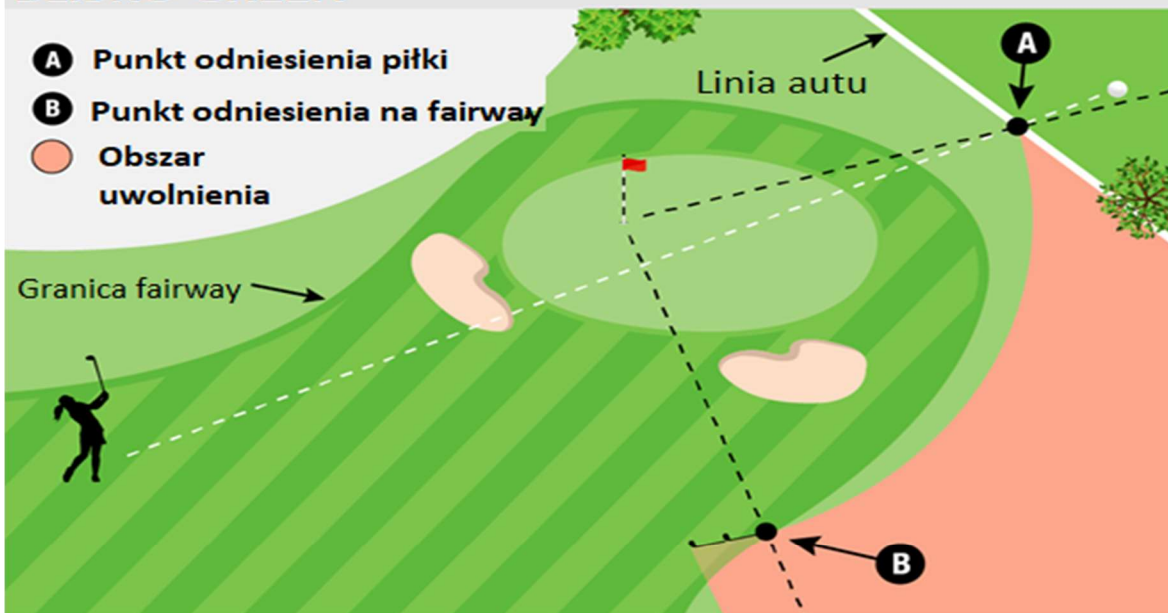


Jeżeli jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka gracza jest na aucie, gracz może wziąć uwolnienie z karą uderzenia i odległości, lub jeżeli wprowadzono regułę lokalną E-5, gracz ma opisaną poniżej, dodatkową opcję dropowania piłki i grania z obszaru uwolnienia z dwoma punktami karnymi.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia obszaru uwolnienia
Punkt odniesienia piłki: Punkt gdzie, w przybliżeniu, oryginalna piłka ostatni raz przekroczyła granicę pola wychodząc na aut (A). Punkt odniesienia na fairway: Punkt na fairway dołka aktualnie granego (B), który jest najbliższym punktu odniesienia piłki, ale nie jest bliżej dołka niż ten punkt.	Gdziekolwiek pomiędzy: -linią biegnącą od dołka przez punkt odniesienia piłki (A) (wraz z dwoma kijami długości na zewnątrz tej linii ale jeszcze wewnątrz pola), a -linią biegnącą od dołka przez punkt odniesienia na fairway (B) (wraz z dwoma kijami długości w kierunku fairway).	Obszar uwolnienia: -nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia piłki, i -musi być w obszarze głównym
Uwagi dla gracza: Ponieważ obszar uwolnienia jest bardzo duży, to gdy piłka potoczy się na dużą odległość od miejsca pierwszego uderzenia o ziemię to nie ma potrzeby ponownego dropowania.		

Otrzymując **dwa uderzenia kary**, gracz może wziąć *uwolnienie* dropując piłkę oryginalną lub inną w tym *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

RL E-5 # 3: PIŁKA NIEZNALEZIONA LUB NA AUCIE BLISKO GREEN



Jeżeli jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka gracza jest na aucie, gracz może wziąć uwolnienie z karą uderzenia i odległości, lub jeżeli wprowadzono regulę lokalną E-5, gracz ma opisaną poniżej, dodatkową opcję dropowania piłki i grania z obszaru uwolnienia z dwoma punktami karnymi.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia obszaru uwolnienia
Punkt odniesienia piłki: Punkt gdzie, w przybliżeniu, oryginalna piłka ostatni raz przekroczyła granicę pola wychodząc na aut (A). Punkt odniesienia na fairway: Punkt na fairway dołka aktualnie granego (B), który jest najbliższym punktu odniesienia piłki, ale nie jest bliżej dołka niż ten punkt.	Gdziekolwiek pomiędzy: -linią biegnącą od dołka przez punkt odniesienia piłki (A) (wraz z dwoma kijami długości na zewnątrz tej linii ale jeszcze wewnątrz pola), a -linią biegnącą od dołka przez punkt odniesienia na fairway (B) (wraz z dwoma kijami długości w kierunku fairway).	Obszar uwolnienia: -nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia piłki, i -musi być w obszarze głównym

Uwagi dla gracza:

Ponieważ obszar uwolnienia jest bardzo duży, to gdy piłka potoczy się na dużą odległość od miejsca pierwszego uderzenia o ziemię to nie ma potrzeby ponownego dropowania.

Dwa przybliżone punkty odniesienia:

a. Punkt odniesienia piłki: Punkt, gdzie piłka oryginalna w przybliżeniu może się znajdować:

- zatrzymała się na *polu* lub
- ostatni raz przekroczyła *granicę pola* wychodząc *na aut*.

b. Fairwayowy punkt odniesienia: Punkt na fairwayu rozgrywanego dołka, który znajduje się najbliżej punktu odniesienia piłki, **ale** nie bliżej dołka niż punkt odniesienia piłki.
Dla celów tej reguły lokalnej, "fairway" oznacza obszar trawy w obszarze głównym, który jest cięty do wysokości fairway lub niżej.

Jeżeli określi się, że piłka zginęła na polu lub wyszła na aut blisko fairway, punkt fairwayowego odniesienia może znajdować się na ścieżce trawiastej lub na tee box rozgrywanego dołka, gdzie trawa jest cięta do wysokości fairway lub niżej.

Rozmiar obszaru uwolnienia oparty na punktach odniesienia: Gdziekolwiek pomiędzy:

- Linią od dołka przechodzącą przez punkt odniesienia piłki (i z dwoma kijami długości na zewnątrz tej linii), a
- Linią od dołka przechodzącą przez fairwayowy punkt odniesienia (i z dwoma kijami długości do strony fairway od tej linii).

Ale z tymi ograniczeniami:

Ograniczenia położenia obszaru uwolnienia:

- musi być w obszarze głównym i
- nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia piłki.

Gdy gracz wprowadzi do gry piłkę zgodnie z tą regułą lokalną:

- Piłka oryginalna nie jest dłużej piłka w grze i nie może być grana.
- Obowiązuje to również wtedy, gdy piłka zostanie znaleziona w polu przed upływem trzech minut szukania piłki (Reguła 6.3b).

Ale gracz nie może skorzystać z tej opcji, aby wziąć uwolnienie dla piłki oryginalnej, gdy:

- Jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że ta piłka znajduje się w *obszarze kary*,
- lub gracz zagrał inną piłkę prowizoryczną zgodnie z karą uderzenia i odległości (zob. reguła 18.3).

Gracz może skorzystać z tej opcji, aby wziąć uwolnienie dla piłki prowizorycznej, która nie została znaleziona lub jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że jest na aucie.

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

E-6 Uwolnienie na linii gry od siatki zabezpieczającej

Cel. Siatka zabezpieczająca (lub podobny ekran zabezpieczający) czasami używany jest do zabezpieczenia graczy będących na jednym dołku od uderzeń wykonywanych z drugiego dołka.

Jeżeli taka siatka jest blisko obszaru grania na drugim dołku, Komitet może wprowadzić strefę lub strefy dropowania, aby gracze otrzymali dodatkową opcję uwolnienia bez kary, kiedy grają na innym dołku a ta siatka znajduje się na ich linii grania.

Gracz może wziąć uwolnienie tylko wtedy, gdy piłka jest bliżej dołka niż strefa dropowania, dlatego gracz, którego piłka jest daleko od tej siatki nie może iść do przodu na strefę dropowania. Komitet powinien wziąć to pod uwagę podczas lokalizacji strefy lub stref dropowania, aby być pewnym, że to uwolnienie będzie dostępne tylko w sytuacjach, w których jego zdaniem takie uwolnienie bez kary będzie uzasadnione.

Wzór reguły lokalnej E-6

“Podczas grania na [wpisz numer dołka], jeżeli siatka zabezpieczająca na [wpisz numer dołka] jest na linii gry gracza:

- Gracz może wziąć uwolnienie bez kary przez dropowanie piłki w i zagranie ze strefy dropowania [opisz miejsce].
- **Ale**, to uwolnienie dopuszczalne jest tylko wtedy, gdy piłka jest w grze bliżej dołka niż miejsce strefy dropowania (zob. reguła 14.3).

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

E-7 Uwolnienie od ogrodzenia granicznego pod prądem (pastuch)

Cel. Jeżeli pole posiada ogrodzenie pod napięciem jako obiekt graniczny, reguła lokalna przewiduje uwolnienie bez kary dla piłki leżącej w pewnej odległości (na przykład dwie długości kija) od płotu granicznego. W takich sytuacjach, aby zapewnić bezpieczeństwo gracza, gracz może odmierzyć dwie długości kija od płotu i ma obszar uwolnienia o długości jednego kija, w której dropuje piłkę, nie bliżej dołka niż oryginalne położenie piłki.

Wzór reguły lokalnej E-7

“Jeżeli piłka gracza leży na polu w odległości do [określ odległość, np. dwa kije długości] od ogrodzenia granicznego pod napięciem na dołku/dołkach [określ lokalizację], gracz może wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1, **ale** opierając się na punkcie odniesienia:

- Ten punkt, który jest w [określ odległość, np. dwa kije długości] od ogrodzenia i w równej odległości od dołka do miejsca piłki oryginalnej.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

E-8 Definiowanie strefy zabronionej gry

Cel. Na polu może być kilka obszarów, które Komitet chciałby zabezpieczyć przed graniem z nich, w takim przypadku każdy taki obszar musi być traktowany jako nienormalne warunki na polu lub jako obszar kary.

Komitet może skorzystać ze stref zabronionej gry, aby:

- Chronić dzikie zwierzęta, siedliska zwierząt i strefy chronione ekologicznie.

- Chronić młode drzewka, klomby, szkółki darni, obszary z nową darnią lub inne obszary z nasadzoną roślinnością.
- Chronić graczy przed niebezpieczeństwem.
- Chronić miejsca o znaczeniu historycznym lub kulturalnym.

Zob. rozdziały 2G i 5B(5) aby uzyskać więcej informacji o strefach gry zabronionej i o sposobie oznakowania ich.

Wzór reguły lokalnej E-8.1

“Obszar określony przez [określ sposób oznakowania tego obszaru, np. przez niebieskie paliki z zielonymi końcówkami] [określ lokalizację, np. na prawo od fairway na dołku 8] znajduje się *strefa zabronionej gry*, którą uważa się za *nienormalne warunki na polu*. *Uwolnienie* musi być wzięte od zakłócenia przez tę *strefę zabronionej gry* zgodnie z regułą 16.1f.”

Wzór reguły lokalnej E-8.2

“Obszar w [czerwonym/żółtym] *obszarze kary* zdefiniowany przez [określ sposób oznakowania tego obszaru i gdzie znajduje się, np. przez czerwone/żółte paliki z zielonymi końcówkami] [na prawo od dołka 8] znajduje się *strefa zabronionej gry*, która jest uważana za *obszar kary*, i musi być wzięte *uwolnienie* od zakłócenia przez tę *strefę zabronionej gry* zgodnie z regułą 17.1e.”

E-9 Definiowanie obszaru na aucie jako strefy zabronionej gry.

Cel. Chociaż gracz nie może grać piłki z autu, to mogą znajdować się obszary, które są na aucie a które Komitet chciałby oznaczyć je jako strefy zabronionej gry, na przykład po to, aby powstrzymać graczy od uszkodzenia tam rosnących np. drzewek, kiedy zakłócają granie piłki na polu. W takim przypadku, gracz musi wziąć *uwolnienie bez kary*, gdy piłka gracza jest na polu, ale obszar zamierzonego ustawienia jest w strefie zabronionej gry na aucie lub gdy podczas swingu dotyka czegoś co znajduje się w strefie zabronionej gry.

Wzór reguły lokalnej E-9

“Ten [zidentyfikuj obszar] jest *na aucie* i zdefiniowany jest jako *strefa zabronionej gry* i gracz musi wziąć *uwolnienie* zgodnie z regułą 16.1f(2), gdy jego piłka jest na polu a coś ze strefy zabronionej gry zakłóca obszar zamierzonego swingu lub ustawienia gracza. Gracz nie może grać piłki tak jak leży.

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

E-10 Ochrona młodych drzewek

Cel. Aby zapobiec uszkodzeniu młodych drzewek podczas wykonywania uderzenia przez gracza, Komitet może określić te młode drzewka je jako strefy zabronionej gry tak że:

- Jeżeli gra gracza zostaje zakłócona w sposób zdefiniowany w regule 16.1 od drzewek oznaczonych jako strefa zabronionej gry, gracz musi wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1f.
- Jeżeli piłka gracza leży w obszarze kary, gracz musi wziąć albo uwolnienie bez kary zgodnie z regułą lokalną w obszarze kary lub postępować z karą zgodnie z regułą 17.1.

Podobnie, Komitet może oznaczyć wiele młodych drzewek jako pojedynczą strefę zabronionej gry.

Alternatywnie, Komitet może zdecydować się na zdefiniowanie młodych drzewek jako nienormalnych warunków na polu, tak że gracz nie jest zobowiązany do wzięcia uwolnienia.

W takim przypadku te drzewka powinny być oznaczone przez paliki, tasiemki lub w jakiś inny czytelny sposób.

Kiedy te drzewka wyrosną to nie ma potrzeby ich chronić dłużej, Komitet powinien wycofać regułę lokalną i usunąć znaki identyfikujące drzewka.

Wzór reguły lokalnej E-10.1

“Młode drzewka oznaczone przez [znaki identyfikujące] są strefą zabronionej gry:

- Jeżeli piłka gracza leży gdziekolwiek na polu w obszarze innym niż obszar kary i leży na lub dotyka takiego drzewka lub to drzewko zakłóca ustawienie gracza lub obszar zamierzonego swingu, gracz musi wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1f.
- Jeżeli piłka leży w obszarze kary i występuje zakłócenie w ustawieniu gracza lub w obszarze zamierzonego swingu od takiego drzewka, gracz musi wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 17.1e.

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

Wzór reguły lokalnej E-10.2

“Młode drzewka oznaczone przez [znaki identyfikujące] są *nienormalnymi warunkami na polu*. Gracz musi wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1.

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

E-11 Piłka odbita od linii energetycznej

Cel. Jeżeli stała napowietrzna linia energetyczna może zakłócać rozsądną grę na dołku, Komitet może wymagać od graczy, gdy piłka uderzy w linię energetyczną (lub w wieżę, odciały lub słupy podtrzymujące tę linię), aby wykonali uderzenie ponownie, gdyż to uderzenie nie liczy się. Ta reguła lokalna nie powinna być generalnie używana dla linii energetycznej, która nie zakłóca gry na dołku lub jest na aucie.

Nie można używać tej reguły lokalnej, która daje graczowi **opcję** do powtórzenia uderzenia, po uderzeniu piłki w linię energetyczną.

Wzór reguły lokalnej E-11

“Jeżeli jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka gracza uderzyła [opisz w co, np. w linię energetyczną, wieżę, odciały lub słupy podtrzymujące tę linię] podczas gry [wpisz numer dołka], gracz musi powtórzyć uderzenie, grając piłkę oryginalną lub inną z miejsca poprzedniego uderzenia (patrz reguła 14.6).

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

Jeżeli gracz nie powtórzy uderzenia, otrzyma **karę główną** a uderzenie jest liczone, ale gracz nie grał z niewłaściwego miejsca.

E-12 Obowiązkowe stosowanie mat na fairwayach

Cel. Jeżeli wystąpi konieczność zabezpieczenia części pola golfowego przed uszkodzeniem podczas gry, np. gdy przedłużające się okresy zimnej pogody ograniczają wzrost trawy. W takim przypadku Komitet może zdecydować się o wymogu stosowania mat na częściach obszaru głównego, przyciętych do wysokości fairwaya lub niższej, gdy nie korzysta się z puttera do uderzenia.

Nie zaleca się stosowania tej reguły lokalnej poza fairwayem w obszarze głównym i nie wolno jej stosować w celu ograniczenia użycia putterów do określonych obszarów.

W celu uzyskania wskazówek, kiedy i jak można stosować niniejsze reguły lokalne, aby wyniki były akceptowane do celów handicapowych, należy zapoznać się z regułami lub zaleceniami zawartymi w publikacjach World Handicap System™ lub innymi wskazówkami dostarczonymi przez organ systemu handicapowego działający w krajowym związku golfa.

Wzór reguły lokalnej E-12

"Kiedy piłka gracza leży w części obszaru głównego przyciętego do wysokości fairwaya lub niższej, a putter nie jest używany do uderzenia, gracz musi skorzystać z uwolnienia bez kary przez podniesienie oryginalnej piłki i umieszczenie jej lub innej piłki na sztucznej macie i zagranie jej stamtąd. Mata musi być umieszczona w miejscu, w którym spoczęła piłka.

Jeśli piłka po umieszczeniu stoczy się z maty, gracz musi spróbować umieścić ją po raz drugi. Jeśli piłka ponownie nie pozostanie na macie, matę należy przesunąć w najbliższe miejsce, nie bliżej dołka, gdzie piłka po umieszczeniu spocznie na macie.

Jeśli piłka na macie zostanie przypadkowo przesunięta przed wykonaniem uderzenia, nie ma kary, a piłka musi być ponownie umieszczona na macie.

Jeżeli do zamocowania maty w podłożu używany jest kołeczek tee, piłka nie może być umieszczona na tym kołeczku.

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

E-13 - Gracz może usunąć zwierzęta nieokreślone jako naturalne utrudnienia ruchome leżące blisko piłki

Cel. Gdy zwierzę dotyka lub znajduje się w pobliżu piłki gracza, gracz może pobudzić je do ruchu, a jeśli zwierzę spowoduje *przemieszczenie piłki*, gdy jest pobudzane przez gracza, stosuje się wtedy regułę 9.6.

Jeśli zwierzę się nie rusza, gracz może spróbować usunąć zwierzę ryzykując karę za spowodowanie *przemieszczenia* piłki (reguła 9.4b), lub skorzystania z *uwolnienia* z karą (reguła 17.1 lub 19.1) lub zagraniem piłki tak jak leży, gdy zwierzę wciąż dotyka lub jest blisko piłki.

Ta reguła lokalna pozwala graczowi na usunięcie zwierząt, które nie są określone jako *naturalne utrudnienia ruchome*, bez kary zgodnie z regułą 9.4.

Wzór reguły lokalnej E-13

Gracz może usunąć zwierzę, inne niż te zdefiniowane jako naturalne utrudnienie ruchome, które dotyka lub jest w pobliżu piłki, bez kary i może to zrobić w dowolny sposób.

Jeśli piłka gracza przemieści się podczas usuwania zwierzęcia:

- nie ma kary,
- oraz piłka musi zostać odłożona na pierwotne miejsce (które, jeśli nie jest znane, musi zostać oszacowane) (patrz reguła 14.2).

Kara za zgranie piłki z niewłaściwego miejsca z naruszeniem reguły lokalnej: kara główna zgodnie z regułą 14.7." (Dodano w lipcu 2023 r.).

E-14 – Gracz nie zagrał z niewłaściwego miejsca, gdy nie jest świadomy, że piłka mogła się przemieścić.

Cel. Gdy działania gracza (lub jego caddiego) spowodują *przemieszczenie* piłki, gracz ma obowiązek *odłożyć* ją w poprzednim miejscu przed wykonaniem *uderzenia*. Dotyczy to również sytuacji, gdy gracz nie ma pewności, czy to on spowodował jej *przemieszczenie*, a nawet gdy nie jest świadomy, że mogła się ona *przemieścić*, ponieważ brak wiedzy gracza o własnym naruszeniu nie zwalnia go z wymogu *odłożenia* piłki zgodnie z regułą 9.4a (patrz wyjaśnienie 9.2a/2).

Jednak w wyjątkowych okolicznościach, gdy gracz nie jest świadomy, że jego piłka mogła się *przemieścić* przed wykonaniem *uderzenia*, *Komitet* może zdecydować się na wprowadzenie niniejszej reguły lokalnej, aby rozwiązać sytuacje, w których brak świadomości gracza nie stanowił powodu, aby rozważać *odłożenie* piłki. W przypadku wprowadzenia tej reguły lokalnej zmienia się wynik gracza, który nie odłoży piłki w tej sytuacji, gdyż nie zostanie potraktowany, że zagrał z *niewłaściwego miejsca* a otrzyma tylko jeden *uderzenie karne* za spowodowanie *przemieszczenia* piłki zgodnie z regułą 9.4b (chyba że ma zastosowanie wyjątek w regule 9.4b).

Niniejsza reguła lokalna nie zmienia wyniku w sytuacjach, w których przed wykonaniem *uderzenia* gracz był świadomy, że piłka się *przemieściła* lub mogła się *przemieścić*, a następnie okazało się, że piłka rzeczywiście się *przemieściła*. Obejmuje to sytuacje, w których gracz uważał, że przed

wykonaniem kolejnego *uderzenia* właściwie ocenił wszelkie wątpliwości dotyczące *przemieszczenia* piłki.

Wzór reguły lokalnej E-14

„Jeśli gracz spowoduje *przemieszczenie* piłki w spoczynku i nie *odłoży* jej na miejsce przed wykonaniem *uderzenia*, nie będąc świadomy tego, że piłka się *premieściła* lub mogła się *premieścić*, to otrzyma jedno *uderzenie karne* zgodnie z regułą 9.4b (chyba że ma zastosowanie którykolwiek z wyjątków określonych w tej regule), gdyż nie zagrał z *niewłaściwego miejsca*, jeśli później okaże się, że to on spowodował *przemieszczenie* piłki.

Jeśli jednak gracz był świadomy, że jego piłka w spoczynku mogła się przemieścić i nie odłożył jej przed wykonaniem kolejnego uderzenia, otrzymuje karę główną za grę z niewłaściwego miejsca zgodnie z regułą 14.7a, jeśli później okaże się, że to on spowodował przemieszczenie piłki. Kara główna ma zastosowanie nawet wtedy, gdy piłka nie została odłożona, ponieważ gracz błędnie uznał, że nie przemieściła się lub że nie był tego przyczyną. Obejmuje to sytuacje, w których gracz uważał, że przed wykonaniem kolejnego *uderzenia* właściwie ocenił wszelkie wątpliwości dotyczące *przemieszczenia* piłki”. (Dodano w styczniu 2026 r.)

8F. Nienormalne warunki na polu i integralne obiekty

F-1 Definiowanie nienormalnych warunków na polu i integralnej części pola

Cel. Jest bardzo wiele sposobów na zdefiniowanie *nienormalnych warunków na polu* jak i integralnej części pola, z których może skorzystać Komitet i dlatego nie jest celowe ani możliwe przedstawienie pełnej listy wzorów takich reguł lokalnych.

Istotne jest jasne i precyzyjne określenie nieprawidłowych warunków na polu i integralnych części pola w regułach lokalnych.

Komitet może wprowadzić reguły lokalne z następujących powodów, bez potrzeby dostosowania ich do wzorów reguł lokalnych:

- Wyjaśnienie statusu nietypowych obiektów jako sztucznych utrudnień.
- Zadeklarowanie dowolnego sztucznego obiektu jako integralnej części pola (a nie sztucznego utrudnienia).
- Zadeklarowanie sztucznej nawierzchni i granic drogi jako integralnej części pola.
- Zadeklarowanie dróg i ścieżek bez sztucznej nawierzchni i krawędzi jako sztuczne utrudnienia, jeżeli mogą wpływać na przebieg gry.
- Zdefiniowanie tymczasowych sztucznych utrudnień na polu lub blisko niego jako ruchome, nieruchome lub tymczasowe sztuczne utrudnienia nieruchome.

W tym rozdziale nie wyspecyfikowano wzorów reguł lokalnych podających różne warianty dostępnych opcji, a przedstawiono poniżej tylko kilka przykładów:

- *Teren w naprawie* jest zdefiniowanym obszarem obrysowany białą linią [lub wstaw inny kolor lub opisz stosownie do sytuacji].
- "Teren w naprawie obejmuje odstonięte skały w obszarze trawy ciętej do wysokości fairway lub niższej [lub w ustalonej odległości od fairway, na przykład dwie długości kija]."
- "Obszary w bunkrze, z których piasek został wymyty przez przepływającą wodę tworząc głębokie bruzdy w piasku są terenem w naprawie."
- "Maty, które są przytwierdzone i plastikowe progi kablowe, które zabezpieczają kable są sztucznymi utrudnieniami nieruchomymi."
- "Płatki zabezpieczające dookoła greenów są sztucznymi utrudnieniami nieruchomymi."
- "Poręcze na płotach są sztucznymi utrudnieniami [ruchomymi lub nieruchomymi]."
- "Wsporniki sztucznych ścian i słupów, gdy znajdują się w obszarze kary są integralną częścią pola."
- "Odciągi albo inne elementy [blisko] przymocowane do drzew są integralną częścią pola."

Zob. rozdziały 2F i 5B(4) aby uzyskać więcej informacji o *nienormalnych warunkach na polu*.

Zob. rozdziały 2H i 5B(4) aby uzyskać więcej informacji o integralnych obiektach na polu.

F-2 Ograniczone lub rozszerzone uwolnienia dla białej piłki

Cel. Reguła 16.3 normalnie pozwala na uwolnienie dla białej piłki gdziekolwiek w obszarze głównym (innym niż w piasku w obszarach, w których trawa nie jest cięta do wysokości fairway lub niższej).

Ale Komitet może zdecydować się na ograniczenie uwolnienia wprowadzając:

- Pozwolenie na uwolnienie tylko dla piłki białej w części *obszaru głównego*, gdzie trawa jest cięta do wysokości fairway lub niższej.
- Brak pozwolenia na uwolnienie bez kary dla *białej piłki* w ścianę lub krawędź *bunkra* (na przykład na ścianie z ułożonej darni lub ziemi).

Ponadto w zawodach transmitowanych na żywo w telewizji, gdzie decyzja podjęta w czasie rzeczywistym może zostać później zakwestionowana na podstawie materiału wideo przedstawiającego uderzenie gracza, Komitet może zastosować wzór reguły lokalnej MLR F-2.3.

Wzór reguły lokalnej F-2.1

"Reguła 16.3 jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Uwolnienie bez kary jest dopuszczalne tylko wtedy, kiedy *piłka jest wbita* w części *obszaru głównego* gdzie trawa jest cięta do wysokości fairway lub niższej.

[Czoło bunkra z ułożonej darni powyżej bunkra nie jest cięte do wysokości fairway lub niższej w rozumieniu tej reguły.]

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a."

Wzór reguły lokalnej F-2.2

"Reguła 16.3 jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Uwolnienie bez kary nie jest dopuszczalne, kiedy *piłka jest wbita* w [ułożone czoło bunkra z dani] [czoło bunkra z ziemi] powyżej *bunkrów*.

Wzór reguły lokalnej F-2.3

Ten wzór reguły lokalnej jest zalecany wyłącznie do zastosowania podczas zawodów transmitowanych na żywo w telewizji, gdzie decyzja podjęta w czasie rzeczywistym może zostać później zakwestionowana na podstawie materiału wideo przedstawiającego uderzenie danego gracza pokazanego w transmisji.

Komitet nie jest upoważniony do rozszerzenia zakresu obowiązywania tego wzoru reguły lokalnej poza obszar główny, przycięty do wysokości fairwaya lub niżej.

"Reguła 16.3 jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Oprócz sytuacji, w których *uwolnienie* jest dozwolone zgodnie z regułą 16.3a, jeśli sędzia stwierdzi, że jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że część piłki gracza znajduje się poniżej poziomu gruntu w śladzie po uderzeniu w *obszarze głównym*, który jest przycięty do wysokości fairwaya lub niżej, który nie został w żaden sposób naprawiony i powstał w wyniku uderzenia piłki, gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary, stosując procedury określone w regule 16.3b.

Ślad po piłce został naprawiony, gdy został dociśnięty lub naprawiony przez kogokolwiek, niezależnie od tego, czy było to celowe, czy przypadkowe, oraz niezależnie od jakości lub kompletności naprawy.

Przykładami naprawy są sytuacje, w których ślad po piłce został dociśnięty kijem lub stopą, lub ktoś próbował go naprawić przy pomocy kołeczka tee lub innego przedmiotu, lub gdy ślad po piłce znajduje się w obszarze, który został skoszony przez kosiarkę lub w inny sposób poprawiony przez greenkeepera. Ślad po piłce, który został w jakiś sposób naprawiony, często może zostawić widoczne wgłębienie, od którego nie przysługuje uwolnienie, zgodnie z niniejszą regułą lokalną.

Kara za grę piłką z niewłaściwego miejsca z naruszeniem reguły lokalnej: Kara główna zgodnie z regułą 14.7a." (Aktualizacja: styczeń 2026 r.)

F-3 Teren w naprawie traktowany jako część bliskiego sztucznego utrudnienia

Cel. Teren w naprawie może być zlokalizowany tuż obok sztucznego utrudnienia nieruchomego. Na przykład, kiedy klomb, który Komitet zdefiniował jako teren w naprawie jest otoczony przez drogę ze sztuczną nawierzchnią lub kiedy ruch wózków powoduje uszkodzenie drogi obok.

To może prowadzić do skomplikowania sytuacji związanych z uwolnieniami. Po wzięciu uwolnienia od jednego warunku, gracz może znaleźć się w sytuacji, że występuje kolejne zakłócenie i po wzięciu uwolnienia od tego warunku, gracz może ponownie znaleźć się w sytuacji, że występuje zakłócenie od pierwszego warunku.

Chociaż definicja „najbliższego punktu całkowitego uwolnienia” rozważa taką sytuację, Komitet może wprowadzić potraktowanie obu jako pojedyncze nienormalne warunki pozwalając graczowi na uwolnienie w jednym kroku. Aby to wykonać, obszary terenów w naprawie powinny być przyłączone do *sztucznego utrudnienia nieruchomego* poprzez obmalowanie białymi liniami lub oznaczone w jakiś inny sposób.

Te wzory reguł lokalnych przedstawiają przykłady jak odnieść się do tego typu sytuacji:

Wzór reguły lokalnej F-3.1

Kiedy używamy białych linii do oznaczenia *terenu w naprawie*:

“*Teren w naprawie* oznaczony białymi liniami i leżącą tuż obok [drogę lub ścieżkę pokrytą sztuczną nawierzchnią lub inne *sztuczne utrudnienie*] traktuje się jako pojedynczy obszar nienormalnych warunków na polu podczas wzięcia uwolnienia zgodnie z regułą 16.1.”

Wzór reguły lokalnej F-3.2

Kiedy nie używamy białych linii do oznaczenia *terenu w naprawie*:

“Tam, gdzie obszary uszkodzonego gruntu leżą tuż obok [drogi lub ścieżki pokrytej sztuczną nawierzchnią lub inne *sztuczne utrudnienie*] traktuje się jako pojedynczy obszar nienormalnych warunków na polu podczas wzięcia uwolnienia zgodnie z regułą 16.1.”

Wzór reguły lokalnej F-3.3

Obszary z roślinami dekoracyjnymi na przykład ozdobne klomby otoczone przez *sztuczne utrudnienia nieruchome* na przykład ścieżki wózków:

“[Opisz obszar, na przykład obszary z roślinami dekoracyjnymi], które otoczone są przez drogę lub ścieżkę ze sztuczną nawierzchnią (wraz ze wszystkim rosnącym wewnątrz tego obszaru) traktowane są jako pojedynczy obszar nienormalnych warunków na polu podczas wzięcia uwolnienia zgodnie z regułą 16.1.”

F-4 Rozległe uszkodzenia z powodu obfitego deszczu i ruchu

Cel. Kiedy obfity deszcz był przyczyną powstania na dużym obszarze wyjątkowych uszkodzeń na polu (takich jak głębokie koleiny od wózków lub głębokie ślady stóp widzów), i nie ma możliwości zdefiniowania ich przy pomocy palików lub linii, Komitet ma prawo zadeklarować takie wyjątkowe uszkodzenia jako teren w naprawie.

Wzór reguły lokalnej F-4

“*Terenem w naprawie* może być wyjątkowe uszkodzenie, obejmujące obszary które widzowie lub ruch wózków uszkodzili z powodu podmoczenia gruntu, ale tylko wtedy, kiedy to zostanie określone przez sędziego lub członka Komitetu.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

F-5 Sztuczne utrudnienie nieruchome blisko putting greenu

Cel. Kiedy piłka leży gdziekolwiek indziej niż na putting green, to *sztuczne utrudnienie nieruchome* znajdujące się na linii gry gracza nie jest zakłóceniem w rozumieniu reguły 16.1. Normalnie *uwolnienie* od tego zakłócenia nie jest możliwe zgodnie z ogólnymi regułami.

Ale jeżeli trawa (fringe) wokół putting greenu jest dość nisko cięta, że puttowanie spoza greenu będzie częściej wybierane niż uderzenie, to *sztuczne utrudnienie nieruchome*, które jest blisko *putting green* może zakłócać takie uderzenia.

W takim przypadku, Komitet może wprowadzić opcję dodatkowego uwolnienia zgodnie z regułą 16.1, gdy piłka gracza leży w *obszarze głównym* a *sztuczne utrudnienie nieruchome* znajduje się blisko putting green i jest na linii gry gracza.

Komitet może zmodyfikować tę regułę lokalną, aby umożliwić również takie uwolnienie od terenu w naprawie i może ograniczyć to uwolnienie tylko dla określonych obszarów lub określonych typów terenu w naprawie.

Wzór reguły lokalnej F-5.1

“Z uwolnienia od zakłócenia przez *sztuczne utrudnienie nieruchome* można skorzystać zgodnie z regułą 16.1.

Gracz ma dodatkową opcję skorzystania z tego uwolnienia, kiedy takie *sztuczne utrudnienie nieruchome* znajduje się na lub blisko *putting greenu* i jest na *linii gry*:

Piłka w obszarze głównym: Gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b jeżeli *sztuczne utrudnienie nieruchome* jest:

- Na *linii gry* i:
 - na *putting greenie* lub w odległości do dwóch długości kijów od niego, i
 - w odległości do dwóch długości kijów od piłki.

Ale musi być wzięte całkowite uwolnienie, które obejmuje zakłócenie zarówno fizyczne jak i *linii gry*.

Wyjątek – Nie ma uwolnienia, gdy linia gry jest nieracjonalnie określona. Nie ma uwolnienia zgodnie z tą regułą lokalną, jeżeli gracz wybierze *linię gry* w sposób nieracjonalny.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

Wzór reguły lokalnej F-5.2

Zastosowanie ma tu wzór reguły lokalnej F-5.1, ale z następującym dodatkiem w drugim akapicie:

„Ta reguła lokalna ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zarówno piłka, jak i *sztuczne utrudnienie nieruchome* znajdują się w części *obszaru głównego* przyciętego do wysokości fairwaya lub niższej.”
(Aktualizacja ze stycznia 2026 r.)

F-6 Zabronienie uwolnienia od nienormalnych warunków na polu, kiedy występuje zakłócenie tylko dla ustawienia.

Cel. Komitet może zabronić uwolnienia od zakłócenia ustawienia gracza z powodu dziur od zwierząt, gdy zakłócenie ustawienia nie ma poważnego wpływu na uderzenie lub uwolnienie od zakłócenia ustawienia mogłoby być wynikiem powtórzenia wzięcia uwolnienia od najbliższego podobnego warunku.

Wzór reguły lokalnej F-6

“Reguła 16.1a(1) jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Uwolnienie nie jest dopuszczalne [*wprowadź warunek, od którego uwolnienie jest zabronione*] od zakłócenia związanego tylko z ustawieniem gracza.

F-7 Uwolnienie od połączeń ciętej darni

Cel. Część pola, która została naprawiona przy pomocy ciętej darni jest zwykle oznaczona jako teren w naprawie, aż do czasu, gdy nie będzie wystarczająco stabilna do grania.

Ale kiedy obszar darni nie wymaga już oznaczenia jako teren w naprawie, Komitet może jeszcze pozwolić na uwolnienie, gdy:

- Piłka leży na jednym połączeniu ciętej trawy (znanych również jako połączenie darniowe).
- Połączenie zakłóca obszar zamierzonego swingu gracza.

Kiedy takie połączenie zakłóca tylko ustawienie gracza, to nie ma potrzeby korzystania z uwolnienia.

Wzór reguły lokalnej F-7

“Jeżeli piłka gracza leży w lub dotyka połączenie ciętej darni lub połączenie zakłóca obszar zamierzonego swingu gracza:

- (a) Piłka w obszarze głównym. Gracz może skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1b.
- (b) Piłka na putting green. Gracz może skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1d.

Ale zakłócenie nie występuje, gdy połączenie ciętej darni wpływa tylko na ustawienie gracza.

Wszystkie połączenia w obszarze ciętej trawy są traktowane jako to samo połączenie podczas korzystania z uwolnienia. To oznacza, że jeżeli gracz ma zakłócenie od kolejnego połączenia po

dropowaniu piłki, gracz musi postępować tak jak wymaga reguła 14.3c(2) nawet kiedy piłka jest jeszcze w odległości do jednego kija od punktu odniesienia.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

F-8 Uwolnienie od pęknięć w ziemi

Cel. W pewnych warunkach część pola może mieć uszkodzenia w postaci pęknięć ziemi. Położenie piłki mogłoby być poważnie utrudnione, gdyby piłka znalazła się w takim pęknięciu, ale ustawienie gracza nie będzie utrudnione w takim przypadku, wtedy rekomendowana reguła lokalna daje tylko uwolnienie od położenia piłki i obszaru zamierzonego swingu.

Wzór reguły lokalnej F-8

“Pęknięcia ziemi [określ obszar pola, np. w części obszaru głównego z trawą ciętą do wysokości fairway lub niższej] są terenem w naprawie. Gracz może skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1b.

[Ale uwolnienie nie jest dopuszczalne, gdy pęknięcie ziemi wpływa tylko na ustawienie gracza.]”

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

F-9 Uwolnienie od korzeni na fairway lub blisko niego

Cel. W nietypowej sytuacji, gdy korzenie drzew wyrastają na fairway, to niesportowe byłoby zabronić graczom na wzięcie uwolnienia od tych korzeni. Komitet może wprowadzić, że korzenie drzew są terenem w naprawie, od którego jest dopuszczalne uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b.

W pewnych sytuacjach, kiedy korzenie drzew wystają blisko fairway, Komitet może uznać, że takie korzenie drzew będące w ustalonej odległości od brzegu fairway, (na przykład cztery długości kija) są terenem w naprawie, od którego dozwolone jest uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b.

Tworząc takie reguły, Komitet może wprowadzić ograniczenie uwolnienia do zakłócenia położenia piłki i obszaru zamierzonego swingu.

Wzór reguły lokalnej F-9

“Jeżeli piłka gracza leży w obszarze głównym, gdzie występuje zakłócenie od wystających korzeni drzew, które są [określ obszar pola, na przykład w części obszaru głównego z trawą przyciętą do wysokości fairway lub niższej lub w obszarze rough w obrębie pewnej liczby długości kija od krawędzi terenu przyciętego do wysokości fairway lub niższej], to korzenie drzew uważane są jako teren w naprawie. Gracz może wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b.

[Ale zakłócenie nie występuje, gdy korzenie drzew wpływają tylko na ustawienie gracza.]

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

F-10 Uszkodzenia przez zwierzęta

Cel. Wiele razy zdarza się, że zwierzęta powodują uszkodzenia pola, które jest tak rozległe, że nie jest praktyczne oznaczanie wszystkich uszkodzonych obszarów jako terenu w naprawie. Ponadto, niektóre rodzaje uszkodzeń przez zwierzęta mogą nie być uwzględnione w regule 16.1.

Ten wzór reguły lokalnej pokazuje jak Komitet może wybrnąć z takiej sytuacji.

Jeżeli zwierzęta, włączając w również owady, spowodują uszkodzenia na polu, Komitet może potraktować te uszkodzenia jako teren w naprawie od którego dopuszczalne jest uwolnienie zgodnie z regułą 16.1. Można to zrobić poprzez określenie uszkodzonego obszaru lub raczej jego stanu niż oznaczenie wszystkich uszkodzeń.

Komitet może wprowadzić ograniczenia uwolnienia tylko dla uszkodzeń wpływających na położenie piłki lub obszar zamierzonego swingu.

Wzór reguły lokalnej F-10

“Obszary uszkodzone w [określ obszary pola, np. obszar główny] przez [typ zwierząt] uważane są jako *teren w naprawie* od którego jest możliwe uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b.

[Ale zakłócenie nie występuje, gdy uszkodzenia wpływają tylko na ustawienie gracza.]

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

F-11 Mrowiska

Cel. Mrowiska są naturalnym utrudnieniem ruchomych i mogą być usunięte zgodnie z regułą 15.1. To nie są dziury zrobione przez zwierzęta, od których jest uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1.

Ale występują sytuacje, kiedy mrowiska są trudne lub niemożliwe do usunięcia (na przykład, kiedy są duże, twarde lub stożkowate). W takim przypadku, Komitet może wprowadzić regułę lokalną dającą graczowi opcję, aby potraktować takie mrowisko jako teren w naprawie.

Nie ma potrzeby wprowadzać reguły lokalnej dla mrówek ognistych, jako że mrówki ogniste są traktowane jako zagrożenie od niebezpiecznych zwierząt a uwolnienie bez kary dostępne jest w regule 16.2.

Wzór reguły lokalnej F-11

“[określ typ mrowiska] mrowisko na *polu* jest dopuszczalną opcją dla gracza, zarówno jako *naturalne utrudnienia ruchome*, gdy może być usunięte zgodnie z regułą 15.1 jak i *terenem w naprawie*, od którego występuje uwolnienie zgodnie z regułą 16.1.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

F-12 Zwierzęce odchody

Cel. Odchody ptaka lub zwierzęcia są *naturalnym utrudnieniem ruchomym* i mogą być usunięte zgodnie z regułą 15.1.

Ale jeśli istnieje obawa o wpływ odchodów na fair play, Komitet może dać graczom możliwość traktowania odchodów jako teren w naprawie, od którego uwolnienie jest dozwolone zgodnie z regułą 16.1.

Jeśli potraktowanie odchodów jako teren w naprawie, niekoniecznie przyniesie pełne uwolnienie, gdy piłka znajdzie się na putting greenie, Komitet może również pozwolić graczom na użycie sprzętu do konserwacji w celu usunięcia odchodów z linii gry bez kary, nawet jeśli poprawia to linię gry lub inne warunki wpływające na uderzenie.

Wzór reguły lokalnej F-12

“Jako dodatkową opcję dla graczy, odchody [określ odchody, od których będzie uwolnienie, np. odchody gęsi, odchody psa] można potraktować jako:

- *Naturalne utrudnienia ruchome*, które można usunąć zgodnie z regułą 15.1, lub
- *Teren w naprawie* od którego dopuszczalne jest uwolnienie zgodnie z regułą 16.1.

[Jeżeli odchody znajdują się na putting green, gracz może także użyć urządzeń konserwujących umieszczonych przy putting greenie, aby usunąć odchody z linii gry. Jeżeli nastąpi poprawienie linii gry lub innych warunków wpływających na uderzenie, kara nie wystąpi z reguły 8.1a.]

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

F-13 Uszkodzenie od kopyt zwierząt

Cel. Kopyta zwierząt takich jak jeleni lub łosi mogą spowodować uszkodzenia na polu. To uszkodzenie może być naprawione na putting greenie (zob. reguła 13.1), ale to uwolnienie gdziekolwiek na polu nie jest możliwe bez kary. Komitet może wprowadzić uwolnienie dla graczy od tych uszkodzeń traktując je jako teren w naprawie bez konieczności oznaczania każdego uszkodzenia w tym obszarze.

Ponieważ uszkodzenia spowodowane przez zwierzęta mogą być naprawione na putting green Komitet może określić je jako teren w naprawie lub pozwolić graczom na naprawianie ich.

Wzór reguły lokalnej F-13

“Uszkodzenia, które zostały spowodowane przez kopyta zwierząt są *terenem w naprawie* od którego dozwolone jest uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1.

[**Ale** na *putting greenie*, reguła 16.1 nie ma zastosowania, gdyż takie uszkodzenia mogą być naprawione zgodnie z regułą 13.1.]

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a."

F-14 Nagromadzenie naturalnych utrudnień ruchomych

Cel. W pewnych porach roku, nagromadzenie naturalnych utrudnień ruchomych takich jak liście, nasiona lub żołądź mogą utrudniać graczowi znalezienie lub zagranie piłki. Komitet może potraktować takie nagromadzenie naturalnych utrudnień ruchomych w obszarze głównym lub w bunkrze jako teren w naprawie od którego dopuszczalne jest uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1.

Tej reguły lokalnej nie można zastosować w obszarze kary jako uwolnienie od nienormalnych warunków na polu.

Ta reguła lokalna powinna być ograniczona do dołków, na których występują te problemy z nagromadzeniem naturalnych utrudnień ruchomych i powinna być wycofana w momencie, gdy one ustąpią.

Wzór reguły lokalnej F-14

"Podczas gry na [wpisz numer dołka], każdy teren z tymczasowym nagromadzeniem [zidentyfikuj typ naturalnych utrudnień ruchomych] w obszarze głównym lub w bunkrze uważany jest jako teren w naprawie, od którego jest uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1.

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

F-15 Pieczarki na putting greenie

Cel. Jeżeli pieczarki rosnące na putting greenie zakłócają sportową grę, Komitet może potraktować je jako teren w naprawie, po to, aby gracz mógł wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1d.

Wzór reguły lokalnej F-15

"Pieczarki, które rosną na *putting green* są terenem w naprawie od którego dozwolone jest uwolnienie zgodnie z regułą 16.1d.

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

F-16 Bunkier wypełniony wodą tymczasową

Cel. Jeżeli bunkier lub wiele bunkrów jest zalanych tymczasową wodą, uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1c może nie być sprawiedliwym rozwiązaniem w czasie gry, gdy gracze mają ograniczoną możliwość do wzięcia maksymalnego dopuszczalnego uwolnienia albo do skorzystania z uwolnienia poza bunkrem, ale z jednym uderzeniem karnym. Komitet może określić, że pewne bunkry są terenem w naprawie w obszarze głównym, od którego uwolnienie na zewnątrz bunkra jest bez kary.

Komitet powinien stosować tę regułę lokalną tylko w odniesieniu do konkretnie określonych bunkrów i nie jest upoważniony do ustanawiania reguły lokalnej przewidującej ogólnie, że wszystkie

zalne bunkry wypełnione wodą tymczasową są terenem w naprawie. Uzasadnieniem tego jest to, że poszczególne bunkry mogą zmienić się z całkowicie zalane na częściowo zalane w trakcie rundy, i byłoby nieodpowiednie, aby niektórzy gracze otrzymali uwolnienie bez kary z bunkra traktowanego jako teren w naprawie w obszarze głównym, podczas gdy inni gracze muszą traktować go jako bunkier, ponieważ nie jest całkowicie zalany w momencie, gdy znajduje się w nim piłka.

Wzór reguły lokalnej F-16

“Zalany wodą tymczasową *bunkier* na [wprowadź lokalizację *bunkra*; na przykład, po lewej stronie piątego dołka przy greenie] jest *terenem w naprawie w obszarze głównym*. Nie jest on traktowany jako *bunkier* podczas rundy.

Gracz może wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b.

Wszystkie inne *bunkry* na polu, obojętnie czy zawierają *wodę tymczasową* czy nie, są ciągle *bunkrami* zgodnie z tymi regułami.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

F-17 Wszystkie drogi i ścieżki traktowane są jako sztuczne utrudnienia

Cel. Tam, gdzie drogi lub ścieżki, które nie mają sztucznej nawierzchni a mogą wpływać na sportowy charakter gry, Komitet może określić je jako sztuczne utrudnienie nieruchome, od którego jest uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1.

Wzór reguły lokalnej F-17

“Wszystkie drogi i ścieżki na polu [lub określ dokładnie typy lub lokalizację], nawet jeżeli nie są pokryte sztuczną nawierzchnią, traktowane są jako *sztuczne utrudnienie nieruchome*, od których dopuszczalne jest uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

F-18 Określenie sztucznych utrudnień ruchomych jako nieruchome

Cel. Komitet może określić pewne ruchome obiekty na polu, na przykład wszystkie paliki (poza palikami granicznymi), kosze i paliki kierunkowe jako nieruchome, po to, aby gracze nie przedstawiali ich.

Skutki takiej reguły lokalnej powinny być dokładnie wcześniej rozważone przez Komitet, gdyż może to spowodować naruszenie reguły 8.1 przez graczy przez usunięcie sztucznego utrudnienia, gdy ono zostało określone jako nieruchome.

Wzór reguły lokalnej F-18

“Wszystkie paliki [lub określ sztuczne utrudnienie ruchome, które ma być traktowane jako *nieruchome*] na polu są uważane jako *sztuczne utrudnienie nieruchome* od których, przysługuje uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1. Uwolnienie nie jest dopuszczalne od reguły 15.2.

Kara za naruszenie reguły lokalnej: Kara główna."

F-19 Rowki w pobliżu putting greenów

Cel. Rowki czasami są cięte na fringe wokół putting green po to, aby zatrzymać trawę wchodzącą na putting green. Ponieważ może być trudno zagrać piłkę z takich rowków, Komitet może potraktować je jako teren w naprawie, od którego jest uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1.

Uwolnienie powinno być dopuszczalne, tylko od zakłócenia położenia piłki lub obszaru zamierzonego swing.

Wzór reguły lokalnej F-19

"Wycięte rowki na fringe dookoła *putting green* są *terenem w naprawie*. Jeżeli piłka gracza leży w lub dotyka rowka lub rowek zakłóca obszar zamierzonego swingu:

- (a) Piłka w obszarze głównym. Gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b.
- (b) Piłka na putting green. Gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1d.

Ale zakłócenie nie występuje, gdy rowki wpływają tylko na *ustawienie* gracza lub linię gry.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a."

F-20 Betonowe kanały odwadniające

Cel. Wąskie kanały odwadniające są czasami zlokalizowane na polach, gdzie występują często powodzie. Może to wpływać na grę, ponieważ:

- Te kanały są obszarami kary, tak jak zdefiniowano w regułach.
- Biegną one często obok dróg dla wózków i są częściej uważane jako sztuczne utrudnienie nieruchome niż obszar kary.

Komitet może określić, że te kanały odpływowe są raczej sztucznym utrudnieniem nieruchomym w obszarze głównym a nie obszarami kary.

Zob. wzór reguły lokalnej B-4, gdy otwarta woda na polu może być zdefiniowana jako część obszaru głównego.

Wzór reguły lokalnej F-20

"Kanały odwadniające, które są wykonane ze sztucznych materiałów i biegną obok dróg dla wózków, traktowane są jako *sztuczne utrudnienia nieruchome w obszarze głównym* i są częścią dróg dla wózków. Gracz może wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b."

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a."

F-21 Namalowane linie lub kropki

Cel. Jeżeli Komitet namaluje linie lub kropki na putting green lub w części obszaru głównego z trawą ciętą do wysokości fairway lub niższej (na przykład, do zaznaczenia odległości), to można potraktować te obszary jako nienormalne warunki na polu, od których dozwolone jest uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1.

Kiedy taka namalowana linia lub kropka zakłóca tylko ustawienie gracza, to nie ma potrzeby zezwolić na uwolnienie.

Alternatywnie, Komitet może jasno określić, że nie ma żadnego uwolnienia bez kary od namalowanych linii lub kropek.

Wzór reguły lokalnej F-21.1

“Namalowane linie lub kropki na *putting greenie* lub w części *obszaru głównego* z trawą ciętą do wysokości fairway lub niższej uważane są jako *teren w naprawie*, od którego dozwolone jest uwolnienie zgodnie z regułą 16.1.

Ale zakłócenie nie występuje, jeżeli namalowane linie lub kropki wpływają tylko na *ustawienie* gracza.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

Wzór reguły lokalnej F-21.2

“Uwolnienie bez kary nie jest dopuszczalne od namalowanych linii lub kropek [*opisz obszar, na przykład, obszary z trawą ciętą do wysokości fairway lub niższej*].

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca narusza regułę lokalną: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.”

F-22 Tymczasowe linie i kable

Cel. Tymczasowe linie i kable są zwykle umieszczane na polu w celu doprowadzenia energii elektrycznej i komunikacji podczas zawodów. Te kable mogą leżeć na ziemi lub powyżej lub poniżej ziemi. Takie linie i kable zwykle nie leżą tam i nie są częścią wyzwania na polu, dlatego Komitet może wprowadzić dodatkowe uwolnienie, kiedy one zakłócają grę.

Wzór reguły lokalnej F-22

“Tymczasowe linie i kable doprowadzające energię elektryczną i służące komunikacji (oraz maty zakrywające je lub słupki podtrzymujące) są *sztucznym utrudnieniem*:

1. Jeżeli może je przenieść z rozsądnym wysiłkiem i bez uszkodzenia sztucznego utrudnienia lub pola, to są uważane za sztuczne utrudnienie ruchome i gracz może je usunąć bez kary zgodnie z regułą 15.2
2. W innym przypadku są *sztucznym utrudnieniem nieruchomym*, od którego gracz może wziąć uwolnienie jak poniżej:

- (a) Piłka w obszarze głównym lub w bunkrze. Gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1.
- (b) Piłka w obszarze kary. Reguła 16.1b jest zmodyfikowana, aby pozwolić graczom na dodatkową opcję uwolnienia bez kary od zakłócenia *sztucznego utrudnienia nieruchomego w obszarze kary*, przez dropowanie piłki i granie jej z tego *obszaru uwolnienia*:
- Punkt odniesienia: *Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia w obszarze kary*.
 - Rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: Jedna długość kija, **ale** z następującymi ograniczeniami:
 - Ograniczenia położenia obszaru uwolnienia:
 - Musi być w *obszarze kary* w którym piłka się zatrzyma,
 - Nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*, i
 - Musi być całkowite uwolnienie od wszystkich zakłóceń przez *sztuczne utrudnienie nieruchome*.
3. Jeżeli jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka gracza uderzyła w podwieszoną tymczasową linię lub kabel, gracz musi powtórzyć to uderzenie grając piłkę oryginalną lub inną z miejsca poprzedniego uderzenia (zob. reguła 14.6).
- Jeżeli gracz powtórzy uderzenie, ale z niewłaściwego miejsca, otrzyma **karę główną** zgodnie z regułą 14.7
- Jeśli gracz nie powtórzy uderzenia, otrzyma **karę główną** a uderzenie zostanie zaliczone, ale gracz nie zagrał z *niewłaściwego miejsca*.
4. Pokryte trawą rowy dla tymczasowych linii lub kabli w *obszarze głównym* są *terenem w naprawie*, nawet jeżeli nie są tak oznaczone. Gracz może wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1.

Ale są dwa wyjątki:

Wyjątek 1 – Piłka uderza w wiszącą część kabla wychodzącego z ziemi: Jeżeli piłka uderzy w wiszący odcinek połączenia kabla wychodzący z ziemi, uderzenie liczy się a piłka musi być grana tak jak leży.

Wyjątek 2 – Piłka uderza w odciągi podtrzymujące tymczasowe sztuczne utrudnienia nieruchome (TIO): Odciągi podtrzymujące tymczasowe sztuczne utrudnienia nieruchome (TIO) są częścią TIO i nie są związane z tą regułą lokalną, chyba że Komitet postanowi, że te odciągi będą uważane za tymczasowo podwieszone linie lub kabel zgodnie z tą regułą lokalną.

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

F-23 Tymczasowe sztuczne utrudnienia nieruchome (TIO)

Cel. Kiedy sztuczne utrudnienia są tymczasowo umieszczone na lub w pobliżu pola golfowego, Komitet powinien określić ich status czy są sztucznym utrudnieniem ruchomym (zob. reguła 15.2), sztucznym utrudnieniem nieruchomym (zob. reguła 16.1) lub tymczasowym sztucznym utrudnieniem nieruchomym ("TIO").

TIO (na przykład galeria lub namiot) normalnie nie stoją na polu i nie są częścią normalnego wyzwania podczas gry. Z powodu ich czasowego charakteru, ta reguła lokalna daje dodatkowe opcje uwolnienia, które nie występują przy uwolnieniach od sztucznych utrudnień nieruchomych, chociaż gracz ma możliwość skorzystania z uwolnienia od TIO zgodnie z opcjami dla sztucznego utrudnienia nieruchomego przedstawionymi w regule 16.1.

To dodatkowe uwolnienie przewidziane przez tę regułę lokalną zawiera również możliwość uwolnienia przez gracza, gdy TIO znajduje się na linii prostej pomiędzy jego piłką a dołkiem (zwanej "linią widocznego uwolnienia") przez odsunięcie się na bok, zachowując tę samą odległość od dołka, tak aby TIO zeszło z linii pomiędzy piłką gracza a dołkiem (zwanym również poruszaniem się po łuku zachowując tę samą odległość od dołka).

Kiedy gracz bierze uwolnienie od TIO, niezależnie od tego, czy zgodnie z niniejszą regułą lokalną, czy z procedurami uwolnienia w regule 16.1, gracz ma zagwarantowane całkowite uwolnienie od fizycznego zakłócenia. Natomiast, gdy weźmie uwolnienie według dodatkowej opcji z tej reguły lokalnej, będzie miał gwarantowane całkowite uwolnienie na linii wzroku zakłóconego przez TIO.

Wzór reguły lokalnej F-23.

"Definicja TIO: *Tymczasowym sztucznym utrudnieniem nieruchomym* (Temporary Immovable Obstruction, TIO) jest obiekt, który jest tymczasowo umieszczony na lub w pobliżu *pola*, zwykle na potrzeby odbywającego się turnieju, który jest zamocowany do podłoża lub trudny do przesunięcia i nie spełnia warunków z definicji *sztucznego utrudnienia ruchomego*.

Przykładami TIO są m.in. namioty, tablice wyników, trybuny, wieże telewizyjne, toalety itp.

Liny odciągowe są częścią TIO, chyba że Komitet uzna, że będą traktowane jako *sztuczne utrudnienia nieruchome* lub jako tymczasowe linie i kable użyte we wzorze reguły lokalnej F - 22.

Zewnętrzna krawędź TIO określa, czy piłka znajduje się pod TIO, czy też TIO znajduje się na linii wzroku gracza między piłką a dołkiem.

Liny lub paliki mogą być użyte do zdefiniowania granicy TIO lub do połączenia wielu TIO w jedno większe.

TIO różni się od *sztucznego utrudnienia nieruchomego*, a ta reguła lokalna zapewnia dodatkowe uwolnienie od zakłócenia przez TIO. Oznacza to, że gracz może wybrać uwolnienie, używając albo:

- procedury uwolnienia od *nienormalnych warunków na polu* z reguły 16.1 gdy TIO będzie *sztucznym utrudnieniem nieruchomym* (to uwolnienie jest także możliwe gdy piłka leży w *obszarze kary* lub kiedy TIO jest na *aucie*), lub
- dodatkowej możliwej opcji uwolnienia z reguły lokalnej.

a. Kiedy uwolnienie jest dopuszczalne

Uwolnienie od TIO jest zwykle dopuszczalne, gdy fizycznie zakłóca lub gdy zakłócona jest linia wzroku przez TIO.

Zakłócenie zgodnie z tą regułą lokalną występuje, gdy gracz ma:

- zakłócenie fizyczne,
- zakłóconą linię widzenia lub
- występują oba te powyższe zakłócenia.

(1) Kiedy występuje fizyczne zakłócenie przez tymczasowe sztuczne utrudnienie nieruchome.

Zakłócenie fizyczne zachodzi wtedy, gdy:

- piłka gracza dotyka lub leży w lub na TIO, lub
- TIO przeszkadza w obszarze zamierzonego *ustawienia* lub w obszarze zamierzonego swingu.

(2) Kiedy występuje zakłócenie linii widzenia przez tymczasowe sztuczne utrudnienie nieruchome.

Zakłócenie linii widzenia występuje, gdy:

- piłka gracza dotyka lub leży w lub na TIO, lub
- TIO jest na linii wzroku gracza w kierunku *dołka* (to jest, TIO jest umieszczone na linii prostej pomiędzy *dołkiem* a piłką), lub
- piłka znajduje się w *jednej długości kija*, od punktu położonego w takiej samej odległości od dołka co leżąca piłka, od miejsca, gdzie TIO powinno być na bezpośredniej linii widzenia do dołka (ta szerokość obszaru na jeden kij długości zwykle nazywa się „korytarzem”).

(3) Kiedy uwolnienie nie jest dostępne pomimo zakłócenia.

Ale kiedy piłka ani nie dotyka ani nie jest w lub na TIO, **nie ma** uwolnienia zgodnie z regułą lokalną, gdy wystąpią następujące sytuacje:

Ale jeśli piłka nie dotyka ani nie jest w lub na TIO, nie ma uwolnienia zgodnie z tą regułą lokalną, jeśli ma zastosowanie którykolwiek z poniższych warunków:

- Od fizycznego zakłócenia lub zakłócenia linii wzroku:
 - nie ma uwolnienia, gdy granie piłki tak jak leży byłoby wyraźnie nieracjonalne z powodu innego czynnika, od którego gracz nie ma uwolnienia bez kary (np. gdy gracz nie mógłby wykonać *uderzenia* z powodu położenia piłki w krzaku poza TIO),
 - nie ma uwolnienia, gdy zakłócenie występuje tylko z powodu wyboru przez gracza kija, sposobu *ustawienia* lub swingu lub kierunku gry, który jest wyraźnie nieracjonalny w danych warunkach; i
- Od zakłócenia linii wzroku:
 - nie ma uwolnienia, gdy racjonalna ocena odległości i umiejętności gracza wyklucza, aby gracz zagrał piłkę tak daleko, żeby dotarła do TIO, oraz

- nie ma uwolnienia, gdy gracz nie jest w stanie wykazać, że występuje uderzenie, które mógłby rozsądnie zagrać, a które (a) miałyby TIO (włączając w to korytarz) na linii tego uderzenia, oraz (b) spowoduje, że piłka potoczy się po linii prostej do dołka.

b. Uwolnienie od zakłócenia dla piłki w obszarze głównym

Jeżeli piłka gracza jest w *obszarze głównym* i występuje tam zakłócenie od TIO (wraz z TIO umieszczonym *na aucie*), gracz może wziąć uwolnienie bez kary *dropując* piłkę oryginalną lub inną w *obszarze uwolnienia* i grając ją z tego obszaru:

- Punkt odniesienia: *Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia*, gdzie nie występuje ani zakłócenie fizyczne ani zakłócenie linii wzroku.
- Rozmiar obszaru uwolnienia od punktu odniesienia: Cały obszar na *długość jednego kija* od *punktu odniesienia*, **ale** z następującymi ograniczeniami:
- Ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - musi być w *obszarze głównym*,
 - nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*, i
 - to musi być całkowite uwolnienie od obu zakłóceń przez TIO; fizycznego i na linii wzroku.

Jeżeli gracz ma fizyczne zakłócenie od TIO, to może wykorzystać procedurę uwolnienia od *nienormalnych warunków na polu* z reguły 16.1, traktując to TIO jako *sztuczne utrudnienie nieruchome*. Procedurę uwolnienia z reguły 16.1 można także wykorzystać, gdy piłka leży w *obszarze kary* lub kiedy TIO jest *na aucie*. Patrz punkt f tej reguły lokalnej jak gracz ma postępować zgodnie z innymi regułami.

c. Uwolnienie od zakłócenia piłki w bunkrze lub w obszarze kary.

Jeżeli piłka gracza jest w *bunkrze* lub w *obszarze kary* i występuje tam zakłócenie od TIO (włączając w to TIO *na aucie*), gracz może wziąć zarówno uwolnienie bez kary lub uwolnienie z karą:

- (1) Uwolnienie bez kary: granie z bunkra lub z obszaru kary. Gracz może wziąć uwolnienie bez kary jak przewiduje punkt b, **pod warunkiem**, że *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia*, gdzie nie występuje zakłócenie i *obszar uwolnienia* muszą być w tym *bunkrze* lub w *obszarze kary*. Jeżeli nie ma takiego punktu w *bunkrze* lub w *obszarze kary*, gdzie nie występuje zakłócenie, gracz może jeszcze wziąć takie uwolnienie jak opisano powyżej korzystając z *punktu maksymalnego możliwego uwolnienia w bunkrze lub w obszarze kary* jako punktu odniesienia.
- (2) Uwolnienie z karą: granie na zewnątrz bunkra lub obszaru kary. Z **jednym punktem kary**, gracz może dropować piłkę oryginalną lub inną w *obszarze uwolnienia* i zagrać z niego:
 - Punkt odniesienia: *Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* jest nie bliżej *dołka*, gdzie nie występuje ani zakłócenie fizyczne ani zakłócenie na linii wzroku, które jest poza *bunkrem* lub poza *obszarem kary*.
 - Rozmiar obszaru uwolnienia od punktu odniesienia: Cały obszar na *długość jednego kija* od *punktu odniesienia*, **ale** z następującymi warunkami:

- Ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:

- dowolny *obszar pola* z wyjątkiem *bunkra* lub *obszaru kary* lub *putting green*,
- nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*, i
- to musi być całkowite uwolnienie od obu zakłóceń przez TIO; fizycznego i na linii wzroku.

Jeżeli gracz ma fizyczne zakłócenie od TIO, to może wykorzystać procedurę uwolnienia od *nienormalnych warunków na polu* z reguły 16.1c, traktując to TIO jako *sztuczne utrudnienie nieruchome*. Procedurę uwolnienia z reguły 16.1b można także wykorzystać, gdy piłka leży w *obszarze kary* lub kiedy TIO jest *na aucie*. Jeżeli piłka leży w obszarze kary punkt odniesienia i obszar uwolnienia muszą być w tym obszarze kary.

Zob. punkt f tej reguły lokalnej postępować podczas uwolnienia zgodnie z innymi regułami.

d. Uwolnienie, kiedy piłka nie została znaleziona w TIO

Jeśli jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka, która nie została znaleziona jest w TIO:

- Gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą lokalną określając w przybliżeniu punkt, w którym piłka ostatni raz przekraczała granicę tego TIO *na polu*, który jest punktem, od którego określamy *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia*.
- Gdy gracz wprowadza inną piłkę *do gry* to bierze uwolnienie w następujący sposób:
 - Piłka oryginalna przestaje być *piłką w grze* i nie może być grana.
 - Obowiązuje to również wtedy, gdy oryginalna piłka zostanie znaleziona *na polu* przed upływem trzech minut czasu szukania (zob. regułę 6.3b)

Ale jeżeli nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka zatrzymała się w TIO, gracz musi grać zgodnie z regułą kary *uderzenia i odległości* (zob. regułę 18.2).

e. Komitet może zmodyfikować procedury uwolnienia dla TIO

Podczas wprowadzania tej reguły lokalnej, Komitet może zmodyfikować procedurę uwolnienia w punktach b i c w jednym lub w obu w następujące sposoby:

- (1) Opcjonalne lub obowiązkowe korzystanie ze stref dropowania. Komitet może pozwolić lub wymagać, aby gracze korzystali ze strefy dropowania jako *obszaru uwolnienia* podczas korzystania uwolnienia zgodnie z tą regułą lokalną. Komitet może dodać strefę dropowania do uwolnienia od tylko fizycznego zakłócenia lub tylko od zakłócenia linii widzenia lub może wprowadzić ją od zakłócenia przez te oba czynniki.
- (3) Opcja uwolnienia po "dowolnej stronie". Komitet może pozwolić na tę opcję graczom do skorzystania z uwolnienia po drugiej stronie TIO jako dodatkowego uwolnienia do umożliwionych zgodnie z punktami b i c tej reguły lokalnej. **Ale** Komitet może wprowadzić, że jedna strona nie jest dopuszczalna, gdy gracz korzysta z uwolnienia zgodnie z procedurą w regule 16.1.

f. Gracz może postępować zgodnie z uwolnieniem z innych reguł

(1) Korzystanie z uwolnienia zgodnie z procedurami w regule 16.1 lub w tej regule lokalnej. Jeżeli graczowi fizycznie zakłóca TIO tak jak opisano w punkcie a, gracz może albo:

- wybrać postępowanie zgodnie z procedurami uwolnienia w regule 16.1, lub
- skorzystać z tej reguły lokalnej.

Ale nie może wziąć uwolnienia według jednej z opcji a potem wziąć uwolnienie według innej.

Jeżeli gracz wybierze zastosowanie procedury podczas korzystania z uwolnienia od nienormalnych warunków na polu z reguły 16.1, to musi traktować to TIO, jako *sztuczne utrudnienie nieruchome* i wziąć uwolnienie opierając się na położeniu piłki:

- Używając w obszarze głównym procedury z reguły 16.1b.
- Używając w bunkrze procedury z reguły 16.1c.
- Używając w obszarze kary procedury z reguły 16.1c tak jakby leżała w bunkrze.
- Używając na *putting green* procedury z reguły 16.1d.

(2) Korzystanie z uwolnienia zgodnie z regułą 17, 18 lub 19. Ta reguła lokalna nie uniemożliwia graczowi skorzystania z uwolnienia zgodnie z regułą 17, 18 lub 19 zamiast korzystania z uwolnienia od TIO zgodnie z niniejszą regułą lokalną.

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

F-24 Uwolnienie bez kary od sztucznego utrudnienia nieruchomego w obszarze kary

Cel. Gdy piłka gracza znajduje się w obszarze kary, a gracz ma zakłócenie przez *sztuczne utrudnienie nieruchome*, to uwolnienie nie jest możliwe (zob. reguła 16.1a(2)). Jednak, może zaistnieć przypadek, w którym Komitet może chcieć zapewnić uwolnienie bez kary w obrębie obszaru kary od pewnych przeszkód.

Stosując tę regułę lokalną, Komitet powinien określić, do którego *sztucznego utrudnienia nieruchomego* odnosi się to (zamiast zezwolić na uwolnienie bez kary od wszystkich *sztucznych utrudnień nieruchomych*) i na którym dołku występuje to zezwolenie, jeśli nie dotyczy wszystkich dołków.

Wzór reguły lokalnej F-24

Uwolnienie od zakłócenia przez [określ które sztuczne utrudnienie nieruchome] znajdujące się w obszarze kary na [określ nr dołka] jest dopuszczalne zgodnie z regułą 16.1b z następującymi modyfikacjami:

- Punkt odniesienia: *Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* musi być w obszarze kary.

- Rozmiar obszaru uwolnienia od punktu odniesienia: Jedna *długość kija*, ale z następującymi ograniczeniami:
- Ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - musi być w *obszarze kary* w którym zatrzymała się piłka,
 - nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*, i
 - musi być całkowite uwolnienie od wszystkich zakłóceń przez *sztuczne utrudnienie nieruchome*.

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

F-25 Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia, określony bez przechodzenia ponad, przez lub pod nienormalnymi warunkami na polu

Cel. Zdarzają się czasami sytuacje, kiedy gracz ma zakłócenie przez nienormalne warunki na polu, np. wąskie ogrodzenie lub ścianą, a ich najbliższy punkt całkowitego uwolnienia może znajdować się po drugiej stronie nienormalnych warunków na polu, co może mieć znaczący i niepożądany wpływ na wynik uwolnienia.

Chociaż gracz może mierzyć długość swoim kijem ponad lub w poprzek obiektu, to Komitet może wymagać określenia najbliższego punktu całkowitego uwolnienia bez pomiaru ponad, przez lub pod nienormalnymi warunkami na polu.

Komitet może również wykorzystać ten wzór reguły lokalnej, aby uniemożliwić graczom dokonywanie pomiarów ponad lub przez obiekt.

Wzór reguły lokalnej F-25.1

„Przy korzystaniu z uwolnienia zgodnie z Regułą 16.1, *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* musi być określony bez przechodzenia ponad, przez lub pod [*określ nienormalne warunki na polu i numer dołka*].

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

Wzór reguły lokalnej F-25.2

„Podczas korzystania z uwolnienia od [*określ nienormalne warunki na polu i numer dołka*], obszar uwolnienia musi znajdować się po tej samej stronie nienormalnych warunków na polu, co punkt odniesienia.

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

F-26 Bramy w ogrodzeniach granicznych i murach

Cel. Jeśli Komitet chce zabronić graczom uzyskania uwolnienia bez kary od zamkniętych bramek w płotach granicznych lub murach (na przykład, gdy jest to wejście na prywatną posesję), może traktować taką bramę jako część obiektu granicznego, gdy znajduje się w pozycji zamkniętej.

Komitet powinien wcześniej w pełni rozważyć implikacje tej reguły lokalnej, ponieważ może to skutkować naruszeniem reguły 8.1 przez graczy poprzez przesunięcie bramy.

Wzór reguły lokalnej F-26

„Wszystkie zamknięte bramy, które są przymocowane do muru granicznego i ogrodzeń, są częścią obiektu granicznego. Uwolnienie nie jest dozwolone od takiej bramy zgodnie z regułami 15.2 lub 16.1.

Ale otwarta brama nie jest traktowana jako część obiektu granicznego i może zostać zamknięta lub przesunięta w inne miejsce.”

8G. Ograniczenie w użyciu specyficznego sprzętu

G-1 Lista zatwierdzonych główek driverów

Cel. Aby usunąć wszelkie wątpliwości dotyczące zgodności driverów używanych podczas turniejów Komitet może wymagać, aby gracze korzystali wyłącznie z driverów, których główki kijów zostały sprawdzone i zatwierdzone zgodnie z regułami sprzętu. Lista zatwierdzonych główek driverów znajduje się na stronie RandA.org.

Ta reguła lokalna zalecana jest do stosowania podczas zawodów ograniczonych dla graczy wysokiej klasy (na przykład profesjonalistów i elity amatorów).

Nawet jeśli ta reguła lokalna nie obowiązuje, każdy używany driver musi spełniać wymagania określone w regułach dotyczących sprzętu.

Wzór reguły lokalnej G-1

“Każdy driver używany do wykonania uderzenia musi posiadać główkę identyfikowaną przez model i kąt nachylenia, który znajduje się na aktualnej liście główek zatwierdzonych (List of Conforming Driver Heads), publikowanej przez R&A.”

Ta lista jest regularnie aktualizowana i znajduje się na stronie RandA.org.

Wyjątek – Główki sprzed 1999: Driver z główką, który został wyprodukowany przed 1999 r. nie podlega tej regule lokalnej.

Kara za wykonanie uderzenia takim kijem jest złamaniem reguły lokalnej: Dyskwalifikacja.

Nie ma kary zgodnie z tą regułą lokalną za niesienie, lecz niewykonywanie uderzenia driverem, który nie jest na liście zatwierdzonych główek driverów.

G-2 Specyfikacja rowków i znaczników

Cel. Od 1 stycznia 2010 obowiązują w regułach sprzętu specyfikacje rowków i znaczników dla wszystkich kijów innych niż dirvery i puttery. Kije wyprodukowane przed 2010 r. nie muszą spełniać tych wymagań aż do czasu wypowiedzenia z czteroletnim wyprzedzeniem.

Ale Komitet może wprowadzić regułę lokalną wymagającą od graczy używania tylko kijów golfowych spełniających wszystkie specyfikacje zawarte w bieżącej regule sprzętu. Ta reguła lokalna zalecana jest do stosowania podczas zawodów ograniczonych dla graczy wysokiej klasy (na przykład profesjonalistów i elity amatorów).

Baza sprzętu znajdująca się na stronie R & A [RandA.org](https://www.randa.org) służy do identyfikacji kijów, które można użyć.

Wzór reguły lokalnej G-2

"Do wykonania uderzenia, gracz musi używać kije, które zostały zatwierdzone zgodnie ze specyfikacją rowków i znaczników przedstawionych w regułach sprzętu, które zaczęły obowiązywać od 01 stycznia 2010 roku.

Baza sprzętu woodów fairwayowych, hybrid, ironów i wedges, które zostały sprawdzone pod kątem ich zgodności z *bieżącymi regułami* znajduje się na stronie R & A [RandA.org](https://www.randa.org).

Kara za wykonanie uderzenia takim kijem jest złamaniem reguły lokalnej: Dyskwalifikacja.

Nie ma kary zgodnie z tą regułą lokalną za niesienie, lecz niewykonywanie uderzenia kijem, który nie jest zatwierdzony z powodu niezgodności ze specyfikacją rowków i znaczników.

G-3 Lista zatwierdzonych piłek golfowych

Cel. Aby usunąć wątpliwości, że piłki używane w zawodach są zatwierdzone, Komitet może zażądać od gracza, aby używał tylko piłek, które zostały ocenione i zatwierdzone jako zgodne z regułami sprzętu.

Lista zatwierdzonych piłek golfowych znajduje się na stronie R&A [RandA.org](https://www.randa.org) i jest uaktualniana raz w miesiącu.

Nawet jeżeli ta reguła lokalna nie jest wprowadzona, wszystkie piłki używane muszą mieć dopuszczenie zgodnie z regułami dotyczącymi sprzętu.

Wzór reguły lokalnej G-3

"Każda piłka użyta do wykonania uderzenia musi znajdować się na aktualnej liście dopuszczonych piłek prowadzonej przez R&A".

Ta lista jest regularnie aktualizowana i znajduje się na stronie R&A ([RandA.org](https://www.randa.org))

Jeżeli piłka, która nie znajduje się na liście zatwierdzonych piłek golfowych zostanie zdropowana, odłożona lub położona, ale nie została jeszcze zagrana, gracz może naprawić błąd bez kary zgodnie z regułą 14.5.

Karą za wykonanie uderzenia piłką nie będącą na liście dopuszczonych piłek jest złamaniem reguły lokalnej: Dyskwalifikacja.

G-4 Reguła jednej piłki

Cel. Aby uniemożliwić graczowi używanie piłek o różnych charakterystykach grania, w zależności od natury dołka lub charakteru uderzenia, który będzie wykonany podczas rundy, Komitet może zażądać, aby gracz używał tylko jednego rodzaju piłki, która znajduje się na liście zatwierdzonych piłek.

Każdy indywidualny wpis na liście zatwierdzonych piłek golfowych jest uważany za inną piłkę. Piłki golfowe o różnych kolorach o identycznych oznaczeniach są uważane za różne piłki.

Ta reguła lokalna zalecana jest do stosowania podczas zawodów ograniczonych dla graczy wysokiej klasy (na przykład profesjonalistów i elity amatorów).

Wzór reguły lokalnej G-4

"Podczas *rundy*, do wykonania uderzenia gracz musi używać piłek tej samej marki i modelu jakie znajdują się w pojedynczym wpisie na aktualnej liście zatwierdzonych piłek golfowych (List of Conforming Balls).

Jeżeli piłka innej marki i/lub modelu zostanie *dropowana, odłożona* lub położona, ale nie zostanie jeszcze zagrana, gracz może poprawić błąd, być bez kary, zgodnie z regułą 14.5. Do poprawienia błędu gracz musi użyć piłki tej samej marki i modelu jakiej użył podczas startu *rundy*.

Jeżeli gracz odkryje, że zagrał piłkę naruszając niniejszą regułę lokalną, gracz musi wrócić do użycia piłki tej samej marki i modelu jakiej użył podczas startu *rundy* przed wykonaniem uderzenia z następnego *obszaru tee*, w przeciwnym razie gracz zostanie **zdyskwalifikowany**.

Jeżeli odkrycie nastąpiło podczas grania dołka, gracz może skończyć granie tego dołka piłką graną z naruszeniem reguły lub położyć piłkę tej samej marki i modelu na miejscu, gdzie leżała piłka niezgodna z tą regułą lokalną, przed podniesieniem jej.

Kara za wykonanie uderzenia piłką z naruszeniem reguły lokalnej:

Gracz otrzymuje **jedno uderzenie karne** za każdy dołek, na którym została złamana ta reguła lokalna.

G-5 Zakaz używania mierników do pomiaru odległości

Cel. Chociaż reguła 4.3 pozwala graczom na używanie sprzętu do pomiaru odległości (podlegającym pewnym wymaganiom), Komitet może zabronić użycia dowolnego elektronicznego urządzenia do pomiaru odległości.

Wzór reguły lokalnej G-5

"Reguła 4.3a(1) zostaje zmodyfikowana w następujący sposób:
Podczas rundy gracz nie może uzyskać informacji o odległości używając elektronicznych urządzeń do pomiaru odległości.

Kara za naruszenie reguły lokalnej - patrz kary dotyczące reguły 4.3.

G-6 – Zakaz korzystania z transportu wózkami golfowymi (melex)

Cel. Komitet może wprowadzić zakaz używania, jakiegokolwiek transportu zmotoryzowanego takiego jak wózki golfowe, podczas rundy. Jest to wskazane, gdy *Komitet* uważa, że chodzenie jest nieodłączną częścią gry w zawodach lub gdy uważa, że korzystanie z transportu zmotoryzowanego byłoby niebezpieczne lub mogłoby spowodować uszkodzenie pola.

Wprowadzając tę regułę lokalną, *Komitet* może zezwolić na zmotoryzowany transport w ograniczonym zakresie, na przykład, aby przewieźć graczy z jednego dołka do drugiego, gdy te dołki są daleko od siebie lub pozwalając członkom *Komitetu*, aby zezwolili graczowi na przejazd, gdy będzie grał, lub zagrał ponownie z karą uderzenia i odległości.

Jeśli gracz skorzystał z podwózki bez zgody *Komitetu*, *Komitet* może odstąpić od nałożenia kary, jeśli w danej sytuacji wyraziłby zgodę na podwózkę, gdyby gracz zwrócił się z taką prośbą. Na przykład, jeśli gracz, który zgubił piłkę i musiał wrócić do *obszaru tee*, przyjął przejazd od kogokolwiek, gdy nie był dostępny członek *Komitetu*, to *Komitet* mógłby wtedy odstąpić od kary, gdyby członkowie *Komitetu* dali graczowi pozwolenie na przejazd, gdyby ich o to poproszono.

Komitet może również później zatwierdzić przejazd, który został przyjęty przez gracza w błędnym przekonaniu, że jest on dozwolony, na przykład, gdy gracz miał uzasadnione podstawy, aby sądzić, że osoba oferująca przejazd była do tego upoważniona w ramach zawodów.

Ale, kiedy jednak zmotoryzowany transport nie jest dozwolony przez regułę lokalną, to celem tej reguły lokalnej jest to, że gracze powinni iść przez całe pole, tak więc nie powinno być udzielone zezwolenie, gdy gracz chce pojechać do przodu, kiedy jeszcze nie przeszedł tej odległości.

Na przykład, jeśli gracz po zagraniu swojego tee shot zatrzyma się, aby kupić napój, a następnie poprosi wolontariusza o podwiezienie do swojej piłki, to nie będzie to wystarczającym powodem, aby później *Komitet* zaakceptował taką podwózkę i należy zastosować karę zgodnie z tą regułą lokalną.

Wzór reguły lokalnej G-6

“Podczas rundy gracz lub *caddie* nie mogą korzystać z żadnych środków transportu z **wyjątkiem** zgody lub późniejszej aprobaty *Komitetu*.

[Gracz, który będzie grał, lub zagrał z karą uderzenia i odległości ma zawsze zgodę *Komitetu* do przejazdu środkiem transportu.]

[Gracze i *caddie* mogą jeździć na wózkach pomiędzy dołkami [wpisz dołek] a [wpisz dołek].]

Kara za naruszenie reguły lokalnej:

Gracz otrzymuje **karę główną** za każdy dołek, na którym została złamana ta reguła lokalna. Jeżeli naruszenie reguły wystąpi pomiędzy dwoma dołkami, kara ma zastosowanie do dołka następnego.”

G-7 Zakaz chodzenia w pewnych typach obuwia

Cel. W celu ochrony pola od uszkodzeń, Komitet może zabronić chodzenia w butach z metalowymi lub tradycyjnie zaprojektowanymi kolcami.

Komitet może także zakazać chodzenia w butach o innych cechach, które mogą powodować niepożądane uszkodzenia.

Wzór reguły lokalnej G-7

“Reguła 4.3a zostaje zmodyfikowana w następujący sposób:

Podczas *rundy* gracz nie może wykonywać uderzenia w butach z:

- tradycyjnymi kolcami – to jest, z kolcami mającymi jeden lub więcej punktów przeznaczonych do głębokiego wnikania w powierzchnię ziemi (niezależnie od tego, czy są wykonane z metalu, ceramiki, tworzywa sztucznego lub innych materiałów); lub
- kolcami dowolnego projektu, które są całkowicie lub częściowo wykonane z metalu, jeżeli ten metal może wbić się w powierzchnię *pola*.”

Kara za naruszenie reguły lokalnej - patrz kary dotyczące reguły 4.3

G-8 Zakazanie lub ograniczenie korzystania z urządzeń audio i video.

Cel. Reguła 4.3a(4) pozwala graczowi na słuchanie audio lub oglądanie video niezwiązane z rozgrywanym turniejem. Ale Komitet może przyjąć lokalną regułę zakazującą korzystania z urządzeń audio i wideo w trakcie rundy.

Wzór reguły lokalnej G-8

“Reguła 4.3a(4) zostaje zmodyfikowana w następujący sposób:

Podczas *rundy*, gracz nie może słuchać ani oglądać treści jakiegokolwiek rodzaju na osobistym urządzeniu audio lub wideo.

Kara za naruszenie reguły lokalnej - patrz kary dotyczące reguły 4.3

G-9 Złamany lub znacznie uszkodzony kij zastąpiony podobnym kijem

Cel. Reguła 4.1a(2) pozwala graczowi na naprawę lub wymianę kija, który został uszkodzony podczas rundy, z wyjątkiem przypadków nadużycia. Jednak Komitet może przyjąć regułę lokalną, aby ograniczyć wymianę kija do przypadków, w których kij jest złamany lub poważnie uszkodzony.

Wzór reguły lokalnej G-9

“Reguła 4.1a(2) zostaje zmodyfikowana w następujący sposób:

1. Kij uszkodzony przez gracza lub jego caddie'go podczas rundy lub gdy gra została przerwana zgodnie z regułą 5.7a, może zostać wymieniony tylko wtedy, gdy uszkodzenie nie zostało spowodowane niewłaściwym użytkowaniem a kij jest złamany lub uszkodzenie jest poważne.

Dla celów niniejszej reguły lokalnej, przykłady sytuacji, w których kij jest „złamany lub uszkodzenie jest poważne” obejmują:

Szaft:

- szaft jest w kawałkach lub wygięty, wgnieciony, załamany lub rozszczepiony.

Główka kija (z wyjątkiem lica kija):

- główka kija ma widoczne pęknięcie lub jest poważnie zdeformowana (ale nie wtedy, gdy jest tylko zarysowana, wyszczerbiona lub ma niewielkie wgniecenie),
- główka kija jest luźna lub nie jest przymocowana do shaftu, lub
- część wewnątrz główki kija jest luźna (np. gdy słyszać grzechotanie).

Lico kija:

- lico kija jest wyraźnie pęknięte lub zdeformowane (w tym, gdy ma wyszczerbienie lub drobne wgniecenie, ale nie wtedy, gdy jest tylko porysowane).

Grip:

- grip lub część jego jest luźna.
2. W przypadku wymiany kija zgodnie z niniejszą regułą lokalną:
Kij zastępczy musi wypełnić lukę powstałą po wycofaniu przez gracza z gry złamanego lub uszkodzonego kija, aby zapewnić ciągłość zestawu.

Reguła 4.1b(4) została zmodyfikowana, aby umożliwić złożenie kija zastępczego z części przewożonych przez
lub dla gracza lub innego gracza grającego na polu golfowym. Jednak pozostałe ograniczenia zawarte w regule 4.1b(4) nadal obowiązują.

Na przykład gracz nie może dodawać ani pożyczać żadnych kijów, które są noszone przez lub dla innego gracza grającego na polu golfowym.

Kara za naruszenie reguły lokalnej – zob. reguła 4.1b.” (Zweryfikowane w styczniu 2025)

G-10 Zabronione użycie kijów dłuższych niż 115 cm (46 cali).

Cel. Komitet może wprowadzić regułą lokalną maksymalną dopuszczalną długość kija, która ograniczy maksymalną długość kijów innych niż putter do 115 cm (46 cali).

Dopuszczalna tolerancja pomiaru powyżej 115 cm (46 cali) wynosi 0,5 cm (0,20 cala).

W celu wyjaśnienia metody pomiaru długości kija, popatrz na rysunek 3 w części 2.1c Reguł dotyczących sprzętu.

Tę regułę lokalną zaleca się stosować tylko w zawodach dla graczy o wysokim poziomie umiejętności (tj w zawodach dla profesjonalistów i czołówki amatorskiej).

W celu uniknięcia nieporozumień, po wprowadzeniu tej reguły lokalnej, nie ma wyjątków pozwalających graczowi na używanie kijów dłuższych niż 115 cm (46 cali) wynikających z potrzeby fizycznej.

Wzór reguły lokalnej G-10

„Podczas wykonywania uderzenia graczowi nie wolno używać kija, którego długość przekracza 115 cm (46 cali), z wyjątkiem puttera.

Kara za wykonanie uderzenia kijem naruszającym regułę lokalną: dyskwalifikacja.

Zgodnie z tą regułą lokalną nie ma żadnej kary za noszenie kija, który nie jest zgodny z tymi specyfikacjami długości, pod warunkiem niewykonywania nim uderzeń.”

G-11 Ograniczenie korzystanie z materiałów do czytania greenu

Cel. Reguła 4.3, a w szczególności wyjaśnienie 4.3a/1, nakłada ograniczenia na rozmiar i skalę szczegółowych materiałów do czytania greenu. Jednak, aby upewnić się, że gracze i caddie używają tylko swojego oka i wyczucia, podczas czytania linii gry na putting greenie, Komitet może dodatkowo ograniczyć korzystanie z materiałów do czytania greenu podczas zawodów, wymagając, aby gracze ograniczyli się do korzystania przez całą rundę z zatwierdzonego birdie book.

Ta reguła lokalna przewidziana jest tylko dla zawodów golfowych na najwyższym poziomie współzawodnictwa, a nawet tylko wtedy, gdy w zawodach realne jest zatwierdzenie przez Komitet birdie book.

Wprowadzając tę regułę lokalną, Komitet jest odpowiedzialny za zatwierdzenie birdie book, z którego mogą korzystać gracze. Zatwierdzony birdie book powinien zawierać diagramy rozmieszczenia greenów tylko z minimalnymi szczegółami (takimi jak strome nachylenie, poziomy lub granice poziomów pokazujące części greenów).

Gracze i caddie mogą dodawać odręczne notatki do zatwierdzonego birdie book, w celu pomocy w odczytaniu linii gry na putting greenie, o ile takie notatki są dozwolone według niniejszej reguły lokalnej.

Wzór reguły lokalnej G-11

"Reguła 4.3a jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Podczas *rundy* gracz może korzystać tylko z birdie book zatwierdzonego przez *Komitet*. Ograniczenie to dotyczy również wszelkich innych map pola, w tym arkuszy pin position.

Dodatkowe ograniczenia dotyczą odręcznych notatek i wszelkich innych materiałów używanych przez gracza, które mogą pomóc w odczytaniu *linii gry* na *putting greenie*:

- Odręczne notatki mogą być umieszczane w zatwierdzonym birdie book lub na zatwierdzonym arkuszu pin position przed lub w trakcie rundy wyłącznie przez gracza lub *caddiego* gracza i mogą to być informacje zebrane tylko przez gracza lub *caddiego*.
- Odręczne notatki mogą zawierać informacje zebrane tylko na podstawie osobistych doświadczeń gracza lub *caddiego* gracza z *pola* lub zdobyte podczas oglądania transmisji telewizyjnej i ograniczają się do informacji uzyskanych:
 - podczas obserwacji toczącej się lub zagranej piłki (przez gracza, *caddiego* lub kogoś innego), lub
 - przez wyczucie gracza lub *caddie* lub ogólnej obserwacji putting *greenu*.

Te dodatkowe ograniczenia dotyczące odręcznych notatek lub innych materiałów nie dotyczą informacji, które nie pomogą graczowi w odczytaniu *linii gry* na *putting greenie* (takie jak odręcznie napisane lub wydrukowane informacje zawierające przemyślenia o swingu lub wykaz długości lotów piłki dla poszczególnych kijów gracza).

Podczas *rundy*, jeżeli gracz używa:

- birdie book, innych map *pola* lub arkusza pin position, które nie zostały zatwierdzone przez *Komitet*,
- zatwierdzonego birdie book lub zatwierdzonego arkusza pin position, który zawiera odręczne notatki lub informacje zdobyte w niedozwolony sposób, lub
- wszelkich materiałów mogących pomóc w odczytaniu *linii gry* na *putting green* (obojętnie czy konkretnego *putting greenu* lub ogólnie *greenów*),

gracz **narusza tę regułę lokalną**.

“Używanie” oznacza oglądanie:

- dowolnej strony w birdie book, innej mapy *pola* lub arkusza pin position nie zatwierdzonych przez *Komitet*, lub
- poniższych materiałów wtedy, kiedy to może pomóc graczowi lub *caddiemu* odczytać *linię gry* na *putting greenie*:
 - stron w zatwierdzonym birdie book lub zatwierdzonym arkuszu pin position, które zawierają odręczne notatki lub informacje pozyskane w niedozwolony sposób, lub
 - wszystkich innych materiałów.”

Kara za naruszenie tej reguły lokalnej:

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

G-12 Ograniczenie korzystanie z materiałów do czytania linii gry dla uderzenia z putting green

Cel. Wyjaśnienie 4.3a/1 ogranicza rozmiar i skalę szczegółowych map putting greenu i wszelkich podobnych materiałów elektronicznych lub cyfrowych, których gracz może używać podczas rundy, aby pomogły w odczytaniu linii gry na putting greenie. Możliwość czytania greenu pozostaje zasadniczą częścią umiejętności puttowania. Jednak Komitet może położyć jeszcze większy nacisk na umiejętności i zdolności gracza do odczytywania swojej linii gry na putting greenie, zakazując używania jakichkolwiek materiałów do tego celu.

Wzór reguły lokalnej G-12

"Reguła 4.3a jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Podczas *rundy* gracz nie może korzystać z żadnych pisemnych, drukowanych, elektronicznych lub cyfrowych materiałów, które pomogą w odczytaniu *linii gry* dla każdego uderzenia wykonanego z *putting greenu*.

Kara za naruszenie tej reguły lokalnej:

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

8H. Określenie kto może pomagać lub udzielać porady graczom

H-1 Korzystanie z caddie zabronione lub wymagane; Ograniczenia caddie

Cel. Komitet może wprowadzić zmodyfikowanie reguły 10.3 aby:

- zabronić korzystania z caddie,
- wymagać, aby gracze korzystali z usług caddie lub
- ograniczyć wybór caddie (na przykład wymagając, aby caddie był amatorem, nie pozwalając na to rodzicowi, krewnemu lub innemu graczowi z tego turnieju, itd.).

Wzór reguły lokalnej H-1.1

Jeżeli korzystanie z usług caddie jest zabronione:

„Gracz nie może mieć *caddie* podczas *rundy*.

Kara za naruszenie reguły lokalnej: Gracz otrzymuje **karę główną** za każdy dołek, podczas którego korzystał z pomocy *caddie*.

Jeżeli naruszenie reguły wystąpi lub będzie kontynuowane pomiędzy dwoma dołkami, gracz otrzymuje **karę główną** na dołku następnym.

Wzór reguły lokalnej H-1.2

Jeżeli zostanie wprowadzone ograniczenie dotyczące korzystania z *caddie*:

“Gracz nie może mieć [wpisz typ rodzaju wymagań związanych z *caddie*, na przykład zakaz dla rodzica lub opiekuna] jako *caddie* podczas *rundy*.

Kara za naruszenie reguły lokalnej: Gracz otrzymuje **karę główną** za każdy dołek, podczas którego korzystał z pomocy takiego *caddie*.

Jeżeli naruszenie reguły wystąpi lub będzie kontynuowane pomiędzy dwoma dołkami, gracz otrzymuje **karę główną** na dołku następnym.

Wzór reguły lokalnej H-1.3

Jeżeli wymaga się, aby gracz korzystał z usług *caddie*:

“Gracz musi korzystać z usług *caddie* podczas *rundy*.

Kara za naruszenie reguły lokalnej: Gracz otrzymuje **karę główną** za każdy dołek, podczas którego nie korzystał z pomocy *caddie*.”

H-2 Powołanie doradców w zawodach drużynowych

Cel. Zgodnie z regułą 24.4a, w zawodach drużynowych, włączając w to posiadanie dwóch drużyn i zawody indywidualne, Komitet może zezwolić, aby każda drużyna wybrała jedną lub dwie osoby, którzy mogą udzielać porad członkom drużyny podczas grania na polu:

- Każdy “doradca” musi być zgłoszony do Komitetu zanim zacznie udzielać porad.
- Komitet może ograniczyć rodzaje porad jakie może udzielać ta osoba (na przykład nie zezwolić, aby doradca wskazywał linię gry, kiedy piłka leży na putting green).
- Komitet może zabronić, aby doradca chodził po określonej części pola (na przykład po putting greenach).
- Nie jest przyjęte, aby Komitet zezwalał na dwóch doradców w drużynie, chyba że wymaga tego charakter zawodów, na przykład w zawodach, w których nie jest dozwolone posiadanie *caddie* lub w drużynie jest wielu graczy.
- Komitet powinien ustalić odpowiednią karę za naruszenie reguł przez doradcę. Może to być kara dla konkretnego gracza, któremu udzielono pomocy w sposób zabroniony lub całkowita kara dla drużyny, na przykład dodanie dwóch uderzeń do wyniku drużyny w zawodach stroke play.

Wzór reguły lokalnej H-2

“Każda drużyna może wyznaczyć [jednego/dwóch] doradców, którego gracze z drużyny mogą poprosić o *poradę* i otrzymać *poradę* podczas *rundy*. Drużyna musi zgłosić do Komitetu każdego doradcę zanim gracz z drużyny zacznie *rundę*.

[Drużyna może zmienić doradcę podczas *rundy*, ale musi to zgłosić *Komitetowi*, kiedy tak zrobi.]

[Doradca nie może wskazywać linii gry [lub chodzić po *putting green*] kiedy piłka gracza z drużyny leży na *putting green*.

Kara za naruszenie reguły lokalnej: Kara główna zgodnie z regułą 10.2.]"

H-3 Ograniczenia kto może być kapitanem drużyny

Cel. Zgodnie z regułą 24.3, w zawodach drużynowych Komitet może wprowadzić ograniczenia związane z działaniem i wyznaczeniem kapitana drużyny zgodnie z regułą 24.4a. A kiedy dopuszczeni zostali podczas trwania zawodów doradcy (zob. regułę lokalną H-2), to kapitan drużyny może także udzielać porad.

Wzór reguły lokalnej H-3

"Kapitan drużyny musi być [wstaw ograniczenia w wyborze, na przykład członek tego samego klubu]."

H-4 Traktowanie doradcy jako część strony z graczami.

Cel. Po to, aby zagwarantować, że reguły gry w golfa będą przestrzegane przez doradzającego, Komitet może wprowadzić, że udzielający porad ma taki sam status jak członek strony (np. gracz otrzyma karę zgodnie z regułą 9.4, jeśli doradca spowoduje przemieszczenie piłki gracza).

Wzór reguły lokalnej H-4

"Doradzający ma taki sam status co członek *strony* w relacji do innych członków jego drużyny."

H-5 Porada: Członkowie drużyny w tej samej grupie

Cel. Zgodnie z regułą 24.4c, w stroke play, kiedy wynik gracza z rundy liczy się jako część wyniku drużyny, Komitet może wprowadzić regułę lokalną pozwalającą członkom drużyny grającym w tej samej grupie na udzielanie sobie porad nawet jeżeli nie są partnerami.

Wzór reguły lokalnej H-5

"Reguła 10.2 jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Jeżeli dwaj gracze z tej samej drużyny, grają razem w tej samej grupie, to ci gracze mogą prosić o poradę i otrzymać poradę jeden od drugiego podczas tej rundy."

8I. Ustalenie, kiedy i gdzie gracze mogą trenować

I-1 Trenowanie przed rundami

Cel. Reguła 5. omawia trenowanie na polu przed, w czasie lub pomiędzy rundami podczas zawodów:

- Match play (reguła 5.2a). Gracze w match play mogą trenować na polu przed i pomiędzy rundami, ponieważ zwykle będą mieli taką samą szansę, aby to zrobić, ponieważ grają w tym samym czasie.

- Stroke play (reguła 5.2b). Gracze w stroke play nie mogą trenować na polu przed rundą w dniu zawodów, ponieważ nie mają równych szans, aby to zrobić, gdyż zwykle grają w różnych grupach o różnym czasie. Ale mają zgodę na trenowanie w dniu zawodów po zakończeniu swojej gry w danym dniu.
- Match play i stroke play (reguła 5.5b). Po ukończeniu dołka i przed rozpoczęciem następnego, gracz może puttować lub chipować na lub w pobliżu greenu właśnie ukończonego dołka, obszaru tee następnego dołka lub dowolnego greenu treningowego.

Istnieje wiele różnych powodów dotyczących tego, czy pozwolić na trening na polu, takich jak bezstronność w stosunku do graczy, możliwość zakłócania podczas ustawiania pola i podczas czynności konserwacyjnych, ilość czasu przed lub pomiędzy rundami, lub kiedy gracze są namawiani do gry na polu poza zawodami.

Z tych lub innych powodów, Komitet może wprowadzić regułę lokalną, która modyfikuje te domyślne przepisy, dopuszczając lub zabraniając całkowicie na taki trening lub ograniczając czas, miejsce i sposób, w jaki ten trening może przebiegać.

Wzór reguły lokalnej I-1.1

“Reguła 5.2a jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Gracz nie może trenować na *polu* turniejowym przed lub pomiędzy *rundami*.

[Lub, gdy gracze mają zgodę na trenowanie w ograniczony sposób: Opisz te ograniczenia i kiedy, gdzie i jak gracze mogą trenować na *polu*.]

Kara za złamanie tej reguły lokalnej:

- Kara za pierwsze naruszenie: **Kara główna** (stosuje się do pierwszego dołka gracza).
- Kara za drugie naruszenie: **Dyskwalifikacja.**”

Wzór reguły lokalnej I-1.2

“Reguła 5.2b jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Gracz może trenować na *polu* turniejowym przed lub pomiędzy *rundami*.

[Lub, gdy gracze mają zgodę na trenowanie w ograniczony sposób: Opisz te ograniczenia i kiedy, gdzie i jak gracze mogą trenować na *polu*.]

[Lub, jeżeli gracze mają zakaz trenowania na *polu* zarówno przed jak i pomiędzy *rundami*: Gracz nie może trenować na *polu* turniejowym przed lub pomiędzy *rundami*”]

I-2 Zakaz trenowania na lub w pobliżu poprzedniego putting green

Cel. Reguła 5.5b pozwala graczowi, pomiędzy graniem dwóch dołków, trenować putting lub chipping na lub w pobliżu putting green zakończonego dołka. Ale jeżeli to może wpływać na tempo gry lub z innego powodu, (np. uniemożliwienie graczom ćwiczenia puttowania na dalszych dołkach), Komitet może zabronić takiego działania. Komitet może również zabronić graczom puttowania lub chipowania na lub w pobliżu greenu treningowego pomiędzy graniem dwóch dołków.

Wzór reguły lokalnej I-2

“Reguła 5.5b jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Pomiędzy graniem dwóch dołków, gracz nie może:

- Wykonywać *uderzenia* treningowego na lub w pobliżu *putting green* dołka właśnie zakończonego, lub
- Testować powierzchni tego *putting green* przez pocieranie *putting green* lub toczenie piłki.
- [Wykonywania dowolnego uderzenia treningowego na lub w pobliżu dowolnego greenu treningowego.]

Kara za naruszenie reguły lokalnej: Kara główna.”

8J. Procedury podczas złej pogody i zawieszenia gry

J-1 Metody zawieszenia i wznowienia gry

Cel. Reguła 5.7b wymaga, aby gracze przerwali natychmiast granie, jeżeli Komitet ogłosił natychmiastowe przerwanie gry. Komitet powinien użyć słyszalnej metody zakomunikowania graczom o natychmiastowym przerwaniu.

Zwykle używane są następujące sygnały, i to jest rekomendowane, aby wszystkie Komitety zastosowały te sygnały tam, gdzie jest to możliwe:

Natychmiastowe zawieszenie:	Jeden długi sygnał syreny.
Normalne zawieszenie:	Trzy kolejne po sobie sygnały syreny.
Wznowienie gry:	Dwa krótkie sygnały syreny.

Wzór reguły lokalnej J-1

“Przerwanie gry z powodu niebezpiecznej sytuacji będzie zasygnalizowane przez [wpisz sygnał jaki będzie użyty]. W każdym przypadku, wznowienie gry będzie sygnalizowane przez [wpisz sygnał jaki będzie użyty]. Patrz reguła 5.7b.”

J-2 Usuwanie tymczasowej wody

Cel. Komitet może przyjąć regułę lokalną, która wyjaśnia, jakie stosowne działania ma podjąć odpowiedni członek Komitetu, osoba wyznaczona przez Komitet (na przykład członek personelu obsługi), lub gracz, w celu usunięcia tymczasowej wody na *putting green*.

Wzór reguły lokalnej J-2

“Jeżeli piłka gracza leży na *putting green* i występuje zakłócenie od *tymczasowej wody* na *putting green*, gracz może:

- wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1d, lub
- mieć ściągniętą wodę z *linii gry*.
- [mieć ściągniętą wodę z putting greenu, gdy piłka leży w sąsiedztwie putting greenu w dowolnym obszarze pola, ale tylko za zgodą Komitetu]

Takie zbieranie wody powinno odbywać się wzdłuż *linii gry* i przedłużać się na rozsądną odległość poza dołek (to jest co najmniej jeden obrót piłki) i powinno być wykonywane tylko przez [określ, kto może to zrobić, na przykład personel obsługi]”

8K. Polityki tempa gry

Aby zachęcić i wymusić szybką grę, Komitet powinien przyjąć regułę lokalną określającą politykę tempa gry. Poniższe wzory reguł lokalnych pokazują kilka przykładów, jakie Komitet może wybrać podczas wprowadzania polityki tempa gry. Komitet może przyjąć inne reguły lokalne w zależności od możliwości, dlatego przedstawione poniżej propozycje nie wyczerpują tematu.

Przykłady innych polityk są dostępne na stronie R & A [RandA.org](https://www.randa.org)

K-1 Maksymalny czas na całą lub część rundy

Cel. W zawodach, w których jest niewielu sędziów lub ich nie ma, może być wskazane, aby Komitet sformułował prostą regułę lokalną, która ustali limit czasowy, który uważa za odpowiedni dla graczy, aby ukończyć rundę i/lub pewną liczbę dołków. Te ograniczenia czasowe będą się różnić w zależności od liczby graczy w grupach i od formy gry. Jeśli grupa przekroczy wyznaczony limit czasu i nie będzie na określonej pozycji na polu, to każdy z graczy w tej grupie podlega karze.

Wzór reguły lokalnej K-1

“Jeżeli grupa zakończy rundę [lub określoną liczbę dołków] z większą przerwą czasową w stosunku do grupy poprzedzającej niż miała na starcie i powyżej [określ czas przejścia, na przykład, 3 godziny 45 minut] w odniesieniu do czasu startu [lub wprowadź inne wymagania], to wszyscy gracze w tej grupie mogą zostać ukarani jednym uderzeniem kary [lub określ inne kary].”

K-2. Polityka tempa gry „dołek po dołku i uderzenie po uderzeniu”

Cel. W zawodach, w których na polu jest odpowiednia liczba sędziów, Komitet może wprowadzić politykę tempa gry, która pozwala na ustalenie czasu przejścia na każdym dołku, a potem, gdy gracze przekroczą ten czas, ustawić maksymalny czas na wykonanie uderzenia.

Poniższy wzór reguły lokalnej jest przykładem polityki dla zawodów w formacie stroke play, w których gracze będą mieć indywidualną kontrolę czasu, gdy grupa będzie poza czasem.

Zmodyfikowana struktura kar, którą można zastosować w polityce tempa gry, jest również szczegółowo opisana we "wzorze reguły lokalnej K-5".

Opcje dla grupy będącej poza czasem (out of position)

Grupa znajduje się poza czasem, kiedy jest powyżej czasu przyznanego na dołki, które zostały rozegrane, i nie jest we właściwym miejscu w stosunku do grupy z przodu. Podczas określania, kiedy grupa jest poza czasem, polityka powinna określać, kiedy grupa znajduje się poza czasem w odniesieniu do grupy znajdującej się przed nią.

Polityka określona we wzorze reguły lokalnej K-2 definiuje „poza czasem” jako sytuację, w której grupa znajduje się dalej niż o startową odległość za grupą poprzedzającą ją. Alternatywnie, definicja „poza czasem” może opierać się na lokalizacji grupy na polu w stosunku do grupy z przodu, na przykład:

- wszyscy gracze z grupy z przodu wykonali swoje uderzenia z obszaru tee następnego dołka, zanim grupa osiągnęła tee par 3, lub
- dołek par 4 lub par 5 jest pusty, zanim wszyscy gracze w grupie zagrają swoje uderzenia z obszaru tee.

Czas na wykonanie uderzenia

Gdy grupa jest o czasie, każdy gracz musi wykonać swoje uderzenie w określonym przedziale czasowym. Komitet może wymagać, aby wszystkie uderzenia zostały wykonane w ciągu tego samego przedziału czasowego np. do 40 s lub może wprowadzić sposób pokazany poniżej, aby umożliwić dodatkowy czas dla pierwszego gracza na grę z określonego obszaru, takiego jak obszar tee lub putting green.

Przekroczony czas w zawodach wielorundowych stroke play

W wielorundowych zawodach stroke play, Komitet może zdecydować, aby pomiary przekroczonych czasów odbywały się przez cały czas trwania zawodów. Na przykład, jeśli gracz będzie miał ostrzeżenie z tytułu przekroczenia czasu w pierwszej rundzie, to następny przekroczony czas w późniejszej rundzie będzie drugim przekroczonym czasem i nałożona zostanie kara za ten drugi przekroczony czas.

Nie jest właściwe przenoszenie przekroczonych czasów ze stroke play na match play lub z jednego meczu na drugi w rozgrywkach match play.

Wzór reguły lokalnej K-2

“Maksymalny dopuszczalny czas

Maksymalny dopuszczalny czas to maksymalny czas, który Komitet uznaje za wystarczający, aby grupa ukończyła rundę. Jest to przedstawione w formie czasu na poszczególnych dołkach obejmując czasy niezbędne na wykonanie uderzeń, ruling i przejście do następnego dołka.

Maksymalny czas przeznaczony na ukończenie 18 dołków w [wstaw nazwę pola] to [wstaw maksymalny czas, na przykład 4 godziny i 05 minut]. Poniższa procedura obowiązuje tylko wtedy, gdy grupa jest "poza czasem".

Definicja “poza czasem” (out of position)

Pierwsza grupa i każda następna po przerwie między startami będzie uważana, że jest „poza czasem”, jeśli w dowolnym momencie w trakcie rundy, łączny czas grupy przekroczy czas dozwolony na rozegranie określonej liczby dołków. Każda następna grupa będzie uważana, że jest „poza

czasem”, jeśli jest [określ, kiedy grupa jest poza czasem dla grupy znajdującej się przed nimi (zobacz przykłady powyżej) na przykład ma wyższą przerwę do niej niż przerwa startowa] i przekroczyła dozwolony czas na rozegranie skończonych dołków.

Procedura, kiedy grupa jest poza czasem

1. *Sędziowie* będą monitorować tempo gry i decydować, czy grupa, która jest "poza czasem", będzie mieć mierzony czas. Oceniają, czy wystąpiły ostatnio jakieś okoliczności mające wpływ na wydłużenie czasu, np. przedłużone wydawanie orzeczenia przez sędziego, zgubione piłki, piłki nie do zagrania itp.

Jeśli zostanie podjęta decyzja co do czasu grupy, to każdy gracz w tej grupie będzie podlegał indywidualnemu mierzeniu czasu, a *sędzia* poinformuje każdego gracza, że jest "poza czasem", i będzie miał mierzony czas.

W wyjątkowych okolicznościach pojedynczy gracz lub dwóch graczy należących do grupy trzysobowej może zostać wyznaczonych do mierzenia czasu zamiast całej grupy.

2. Maksymalny czas dopuszczalny na wykonanie *uderzenia* jest [określ limit czasu np. 40 sekund].

[10 extra sekund przewidziane jest dla pierwszego gracza, który gra: a) tee shot na dołku par 3; b) na uderzenie approach na green; and c) a chip lub putt.]

Czas zaczyna się liczyć, gdy gracz miał wystarczająco dużo czasu, aby dojść do piłki, jest jego kolej grania i ma możliwość grania bez zakłóceń lub przeszkadzania. Czas potrzebny do określenia odległości i wyboru kija wlicza się do czasu potrzebnego do kolejnego *uderzenia*.

Na *putting greenie*, czas rozpoczyna się, gdy gracz ma dość czasu na podniesienie, wyczyszczenie i *odłożenie* piłki, naprawienie uszkodzeń, które przeszkadzają na *linii gry* i usunąć *naturalne utrudnienia ruchome z linii gry*. Czas poświęcony na oglądanie *linii gry* poza dołkiem i/lub za piłką będzie liczony jako część czasu potrzebnego do następnego *uderzenia*.

Mierzenie czasu gracza nastąpi od momentu, gdy *sędzia* zdecyduje, że nadeszła kolej na granie przez tego gracza i może on grać bez zakłóceń.

Mierzenie czasu ustaje, gdy grupa wraca na swoje miejsce, a gracze zostaną odpowiednio poinformowani.

Kara za naruszenie reguły lokalnej:

- Kara za pierwsze przekroczenie czasu: **Upomnienie słowne**
- Kara za drugie przekroczenie czasu: **Jedno uderzenie kary.**
- Kara za trzecie przekroczenie czasu: **Kara główna** zastosowana dodatkowo do kary za drugie przekroczenie czasu.
- Kara za czwarte przekroczenie czasu: **Dyskwalifikacja.**

Gracz zostanie uznany za naruszenie reguły lokalnej za przekroczenie czasu tylko wtedy, gdy przekroczy maksymalny czas przydzielony na uderzenie podczas pomiaru czasu. Dopóki gracz nie zostanie powiadomiony, że przekroczył czas, nie może być karany za następne przekroczenie czasu.

Procedura, kiedy grupa będzie ponownie poza czasem w tej samej rundzie

Jeżeli grupa jest „poza czasem” więcej niż jeden raz podczas *rundy*, poniższa procedura będzie obowiązywać przy każdym przekroczeniu czasu. Przekroczone czasy i stosowanie kar w tej samej *rundzie* będą przechodzić aż do momentu zakończenia *rundy*.

Dodatkowe opcje dołączone do wzoru reguły lokalnej K-2

Poniżej znajdują się opcjonalne dodatki, które nie zostały uwzględnione we wzorze reguły lokalnej K-2, ale mogą one zostać włączone przez Komitet zgodnie z potrzebami:

- Definicja „poza czasem” może zostać zmieniona w celu stwierdzenia, że gracze muszą otrzymać oficjalne ostrzeżenie przed pomiarem czasu, na przykład, aby dać graczom przynajmniej dołek w celu poprawy ich pozycji.
- Procedura dotycząca sytuacji, w której grupa jest „poza czasem”, może zostać zmieniona, aby zapewnić graczom rozsądny czas na obliczenie swojej straty przed rozpoczęciem mierzenia czasu.
- Procedura w przypadku ponownego „poza czasem” podczas tej samej rundy może zostać zmieniona w celu zapewnienia, że wszelkie przekroczone czasy przenoszą się do zakończenia rund *stroke play* w zawodach.
- Polityka może przewidywać, że w dowolnym momencie, jeśli sędzia zaobserwuje gracza, że oddanie uderzenia trwa dłużej niż określony czas (na przykład 120 sekund), zostanie on powiadomiony o nadmiernym wykorzystaniu czasu i będzie mierzony, nawet jeśli grupa jest na pozycji.

K-3 Modyfikacja struktury kar za tempo gry

Cel. Komitet może zmodyfikować kary za naruszenie polityki tempa gry w taki sposób, że za pierwsze przewinienie gracz otrzyma karę jednego uderzenia.

Komitet może zmienić karę za naruszenie polityki tempa gry w taki sposób, że za pierwsze przewinienie gracz otrzyma karę główną zamiast jednego uderzenia.

Wzór reguły lokalnej K-3

“Kara za naruszenie wzoru reguły lokalnej K-2 jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Kara za złamanie reguły lokalnej:

- Kara za pierwsze przekroczenie czasu: **Jedno uderzenie kary.**
- Kara za drugie przekroczenie czasu: **Kara główna** zastosowana dodatkowo do kary za pierwsze przekroczenie czasu.
- Kara za trzecie przekroczenie czasu: **Dyskwalifikacja.”**

8L. Odpowiedzialności na karcie wyników

L-1 Modyfikacja kary w regule 3.3b(2) za brak autoryzacji gracza lub markera (na karcie wyników)

Cel. Reguła 3.3b(2) nakłada karę dyskwalifikacji, gdy wyniki na dołkach na karcie wyników nie zostały potwierdzone przez gracza, markera lub obu.

Jednak w niektórych sytuacjach Komitet może zmniejszyć karę do dwóch uderzeń, jeżeli uzna, że jest ona bardziej odpowiednia w danej sytuacji.

Wzór reguły lokalnej L-1

„Reguła 3.3b(2) jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Jeśli gracz odda *kartę wyników* bez potwierdzenia wyników na dołkach przez gracza, *markera* lub obu, gracz otrzymuje **karę główną (dwa uderzenia karne)**.

Tę karę stosuje się ostatniego dołka *rundy* gracza.”

L-2 Wprowadzenie odpowiedzialności gracza za handicap na karcie wyników

Cel. Zgodnie z regułą 3.3b(4) nie ma wymogu, aby handicap gracza był umieszczony na karcie wyników i że to obowiązkiem Komitetu jest obliczenie uderzeń handicapowych gracza w turnieju w celu obliczenia wyniku netto gracza.

Jednak w niektórych okolicznościach Komitet może mieć trudności z obliczaniem handicapów graczy, na przykład, gdy Komitet nie posiada systemu komputerowego, który pomagałby w administrowaniu rozgrywkami lub gdy nie ma dostępu do bazy danych handicapów graczy.

W takich okolicznościach Komitet może zmienić regułę 3.3b(4), aby wymagać od graczy umieszczenia swojego handicapu na karcie wyników. W zależności od systemu handicapowego działającego w danym związku krajowym, Komitet może być zmuszony do określenia, który handicap musi być pokazany na karcie wyników.

Wzór reguły lokalnej L-2

„Reguła 3.3b(4) jest zmodyfikowana w następujący sposób:

Gracz jest odpowiedzialny za umieszczenie swojego handicapu [określ, jaki handicap ma być umieszczony, na przykład handicap dokładny, handicap pola, handicap gry] na karcie wyników.

Gdy Komitet otrzyma kartę wyników od gracza po zakończeniu jego rundy, Komitet jest odpowiedzialny za:

- zsumowanie wyników gracza oraz
- zastosowanie uderzeń handicapowych gracza do obliczenia wyniku netto gracza.

Jeśli gracz odda kartę wyników bez właściwego handicapu:

- Handicap na karcie wyników jest za wysoki lub nie umieszczono go wcale. Jeśli wpłynie to na liczbę uderzeń, które gracz otrzyma, zostanie **zdyskwalifikowany** z turnieju handicapowego. Jeśli tak nie będzie, to nie ma kary.
- Na karcie wyników jest za niski handicap. Nie ma kary, a wynik netto gracza jest zgodny z niższym handicapem, jaki umieszczono.

8M. Wzory reguł lokalnych dla graczy z niepełnosprawnościami

M-1 Umieszczanie piłki przez graczy korzystających z wózków kołowych

Cel. Funkcjonalność niektórych wózków kołowych stwarza sytuację, w której ustawienie gracza (w oparciu o to, gdzie urządzenie najpierw zostało ustawione) nie może być szybko i konsekwentnie przyjęte w odniesieniu do miejsca położenia piłki.

Niniejsza reguła lokalna może zostać przyjęta przez Komitet, aby pomóc graczowi, który używa wózka kołowego, tak aby nie musiał wielokrotnie zmieniać swojej pozycji w celu osiągnięcia pożądanego ustawienia.

Ta reguła lokalna może być zastosowana w dowolnym miejscu na polu, w tym na putting greenie, obszarze głównym, w obszarach kary i w bunkrach.

Celem niniejszej reguły lokalnej nie jest wpływanie na decyzję, którą gracz korzystający z wózka kołowego musi podjąć w związku z bezpieczeństwem (np. ustawienie urządzenia na stromym zboczu). W takich sytuacjach mogą być zastosowane inne reguły uwolnienia (takie jak piłka nie do zagrania podstawie reguły 19 lub uwolnienie z obszaru karnego zgodnie z regułą 17).

Wzór reguły lokalnej M-1

„Przed wykonaniem *uderzenia* gracz korzystający z wózka kołowego może skorzystać z uwolnienia, umieszczając oryginalną piłkę lub inną piłkę i grając ją z tego *obszaru uwolnienia*:

- Punkt odniesienia: położenie piłki oryginalnej.
- Rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: 15 centymetrów (6 cali) od punktu odniesienia, który może być bliżej dołka, ale z następującymi ograniczeniami:
- Ograniczenia dotyczące lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - » musi znajdować się w tym samym obszarze pola i
 - » nie może znajdować się w obszarze trawy przyciętej do wysokości fairwaya lub niższej, chyba że oryginalna piłka leży w obszarze głównym z krótko przyciętą trawą (oznacza to, na przykład, że piłka z rough nie może być umieszczona na fairwayu).

Korzystając z uwolnienia zgodnie z tą regułą lokalną, gracz może położyć piłkę więcej niż jeden raz (na przykład, gdy pierwsza próba położenia piłki jest nieco za daleko w stosunku do ustawienia).

Wyjątek – Nie ma uwolnienia, gdy granie piłki jest ewidentnie nieracjonalne. Zgodnie z tą regułą lokalną nie ma uwolnienia, gdy granie piłki tak jak leży byłoby wyraźnie nieracjonalne (np. gdy piłka

zatrzymała się w krzaku i znajduje się w takim miejscu, że gracz nie byłby w stanie wykonać uderzenia)”.
Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca z naruszeniem reguły lokalnej: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

M-2 Uwolnienie bez kary z określonych bunkrów dla graczy korzystających z wózków kołowych

Cel. Konstrukcja i kształt niektórych bunkrów stwarzają sytuację, w której bardzo trudno lub praktycznie niemożliwe jest wejście i/lub wyjście gracza z bunkra w celu zagrania piłki.

Reguła 25.4n modyfikuje regułę 19.3 tak, że gdy gracz z kołowym urządzeniem mobilnym korzysta z uwolnienia od piłki nie do zagrania w bunkrze, gracz może skorzystać z uwolnienia na linii do tyłu poza bunkrem z jednym uderzeniem karnym. **Ale**, szczególnie w zawodach, w których biorą udział tylko gracze korzystający z kołowych urządzeń mobilnych, Komitet może wprowadzić uwolnienie bez kary z niektórych bunkrów lub wszystkich bunkrów na polu.

Wzór reguły lokalnej M-2

„Dla graczy, którzy używają kołowych urządzeń mobilnych, [zidentyfikuj określone *bunkry lub wszystkie bunkry na polu*] są terenem w naprawie w obszarze głównym. Gracz może skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1b.”

M-3 Ograniczone uwolnienie z reguły 10.1b (Trwałe oparcie kija) dla graczy z ataksją lub atetozą

Cel. Gracze z ataksją lub atetozą powodującą silne szarpnięcia i/lub ruchy drżenia mogą stwierdzić, że puttowanie jest prawie niemożliwe bez możliwości użycia trwałego oparcia kija przy uderzeniu. Objawy te szczególnie wpływają na puttowanie na putting greenie ze względu na minimalny ruch związany z wykonaniem takiego uderzenia w połączeniu z ekstremalnymi ruchami ciała, które są objawem tych chorób.

Ta reguła lokalna pozwala Komitetowi zwolnić takich graczy z kary zgodnie z regułą 10.1b (Trwałe oparcie kija) pod warunkiem, że **spełnione są następujące trzy wymagania:**

- Gracz posiada kartę WR4GD (World Ranking for Golfers with Disability) lub kartę EDGA (European Disabled Golf Association),
- Gracz ma ataksję lub atetozę oraz
- Komitet stwierdza, że istnieją wyraźne dowody na to, że stan mocno i negatywnie wpływa na zdolność gracza do puttowania (na przykład gracz regularnie wykonuje 50 lub więcej puttów na rundę).

Wzór reguły lokalnej M-3

„Jeżeli Komitet ustalił, że istnieją wyraźne dowody na to, że ataksja lub atetozą znacząco i negatywnie wpływa na zdolność gracza do puttowania, a gracz posiada kartę WR4GD (World Ranking for Golfers with Disability) lub kartę EDGA (European Disabled Golf Association), gracz ten jest zwolniony z kary zgodnie z regułą 10.1b (Trwałe oparcie kija).”

M-4 Ograniczone uwolnienie dla piłki w bunkrze dla graczy korzystających z wózków kołowych

Cel. Konstrukcja i kształt bunkrów często stwarzają sytuacje, w których nie jest możliwe lub wymagałoby nieuzasadnionego wysiłku gracza, ze względu na rozmiar i ograniczoną zwrotność wózka kołowego podczas ustawiania się do wykonania uderzenia zgodnie z wybraną linią gry.

Przykłady takich sytuacji dotyczą wtedy, gdy ściana, krawędź lub nachylenie terenu wokół bunkra uniemożliwiają graczowi przyjęcie pozycji lub ściana piasku w bunkrze wymaga od gracza dodatkowego wysiłku w celu przyjęcia pozycji, mimo że zagranie piłki tak, jak leży, byłoby możliwe, gdyby gracz nie korzystał z wózka kołowego.

W takiej sytuacji ta reguła lokalna pozwala graczowi na skorzystanie z opcji uwolnienia bez kary z tego samego bunkra.

Ta reguła lokalna wymaga od gracza dokonania uczciwej oceny sytuacji, w której przyjęcie pozycji umożliwiającej zagranie piłki tak, jak ona leży, wymagałoby od niego nieuzasadnionego wysiłku, gdyż zdarzają się sytuacje, w których gracz będzie mógł przyjąć pozycję przy rozsądnym wysiłku, mimo że bardziej pożądanym byłoby skorzystanie z uwolnienia bez kary w innym miejscu bunkra. Wystąpią też sytuacje, w których gracz nie będzie mógł skorzystać z uwolnienia, ponieważ zagranie piłki tak, jak leży, byłoby wyraźnie nierozsądne dla każdego gracza na polu, niezależnie od tego, czy wykonywałby uderzenie z pozycji siedzącej, czy nie.

Wzór reguły lokalnej M-4

"Gdy piłka gracza zatrzyma się w bunkrze, gracz korzystający z wózka kołowego może skorzystać z uwolnienia bez kary w tym samym *bunkrze*, gdy przyjęcie ustawienia umożliwiającego zagranie piłki tak, jak leży i po zamierzonej linii gry, jest albo:

- niemożliwe (np. gdy ściana, krawędź lub nachylenie wokół bunkra przeszkadza w ustawieniu wózka kołowego gracza), lub
- wymaga nieuzasadnionego wysiłku (np. gdy gracz nie jest w stanie wjechać swoim urządzeniem po piaszczystym zboczu).

Gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary, *dropując* piłkę oryginalną lub inną i zagrywając ją z tego *obszaru uwolnienia*:

- **Punkt odniesienia**: Najbliższy punkt, w którym piłka gracza może zostać umieszczona w *bunkrze*, umożliwiając ustawienie wózka kołowego bez nieuzasadnionego wysiłku, który może znajdować się bliżej *dołka*.
- **Rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia**: Jedna długość kija w dowolnym kierunku, ale z uwzględnieniem poniższych ograniczeń:
- **Ograniczenia dotyczące lokalizacji obszaru uwolnienia**:
 - o Musi znajdować się w tym samym bunkrze.

Wyjątek - Brak uwolnienia, nawet jeśli ustawienie nie jest możliwe. Uwolnienie bez kary nie jest możliwe zgodnie z tą regułą lokalną, gdy:

- Zagranie piłki tak, jak leży, jest wyraźnie nieracjonalne z powodu czegoś innego niż niemożliwość ustawienia gracza lub ustawienie wymaga nieracjonalnego wysiłku (np. gdy piłka jest zakopana w stromym piaszczystym zboczu bunkra).
- Gracz tworzy sytuację, w której dostępne jest uwolnienie bez kary, ale robi to tylko dlatego, że:
 - o Wybiera wyraźnie nierozsądny kierunek gry (np. zagranie piłki bezpośrednio na aut lub do obszaru kary, gdy ustawienie wymagałoby nieuzasadnionego wysiłku), lub
 - o Wybrał wyraźnie nierozsądny kij lub rodzaj zamachu.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca z naruszeniem reguły lokalnej: Kara główna zgodnie z regułą 14.7a." (Dodano w styczniu 2024 r.)

Aby wyświetlić dokument szczegółowo opisujący zastosowanie wzoru reguły lokalnej M-4, wraz z przykładami sytuacji, w których zastosowano ten wyjątek, kliknij tu. (Dodano w styczniu 2024 r.)

9. Inne formy gry

Najbardziej znane formy gry (match play, stroke play oraz gry z partnerem i gry drużynowe) zostały szczegółowo omówione w regułach 1-25. Ten rozdział przedstawia różne alternatywne formy gry. Szczegółowe zmiany do reguł 1-25, które są wymagane dla tych formatów, są szczegółowo opisane na stronie RandA.org.

Każda sytuacja, która nie jest objęta Regułami gry w golfa lub dodatkowymi modyfikacjami rozgrywanego formatu, powinna zostać rozstrzygnięta przez Komitet:

- biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności oraz
- traktować sytuację w sposób rozsądny, sprawiedliwy i spójny z tym, jak podobne sytuacje są traktowane zgodnie z regułami i zmodyfikowanymi regułami tego formatu.

9A. Zmodyfikowany Stableford

Zmodyfikowany stableford to forma gry, która daje wyższą liczbę punktów za dobrą grę, ale także odejmuje punkty za złą grę. Na przykład, cztery punkty są przyznawane za birdie, dwa za par i minus jeden za bogey lub gorzej.

9B. Greensomes

Greensomes to odmiana foursomes, w której obaj partnerzy grają z obszaru tee i potem wybierany jest jeden z dwóch wykonanych tee shotów. Partner, którego uderzenie nie zostało wybrane, wykonuje następne uderzenie, a każde kolejne uderzenie wykonywane jest naprzemiennie, dopóki piłka nie zostanie wbita do dołka. Na przykład, jeśli na pierwszym dołku zostanie wybrany tee shot gracza A, gracz B wykona następne uderzenie, następnie gracz A zagra i tak dalej, aż piłka zostanie wbita do dołka. Obaj gracze grają potem z następnego obszaru tee drugiego dołka i proces się powtarza.

Inne odmiany greensomes:

- Pinehurst Foursomes, w którym obaj gracze grają z obszaru tee, a następnie zamieniają granie piłkami golfowymi, co oznacza, że gracz A gra piłkę gracza B, a gracz B piłkę gracza A. Po drugim uderzeniu wybierają piłkę, którą będą dalej grać, a następnie tę piłkę uderzają naprzemiennie aż do wbicia do dołka.
- Chinese lub St Andrews greensomes, gdzie gracze decydują, przed startem z pierwszego dołka rundy, który gracz zagra drugie uderzenie na wszystkich dołkach nieparzystych, a drugi gracz wykona to drugie uderzenie na wszystkich dołkach parzystych. Ten wybór gracza stosuje się niezależnie od tego, które uderzenie zostało wybrane na danym dołku. Każde kolejne uderzenie na dołku wykonywane jest naprzemiennie.

9C. Scramble

Scramble jest formą gry, którą rozgrywa się w dwuosobowych, trzy- lub czteroosobowych zespołach. Każdy gracz gra z obszaru tee na każdym dołku, wybierane jest jedno uderzenie ze wszystkich uderzeń z tee i potem wszyscy gracze wykonują drugie uderzenia z miejsca wybranej piłki. Następnie wybiera się jedno uderzenie z drugich i potem wszyscy gracze zagrywają swoje trzecie uderzenia z tego miejsca i tak dalej, aż piłka zostanie wbita do dołka.

Jest wiele odmian podstawowego formatu scramble. Oto kilka z nich:

- Texas Scramble to czteroosobowa rozgrywka drużynowa, gdzie zazwyczaj wymaga się od każdego członka drużyny minimalnej liczby wybranych tee shotów podczas rundy. Niektóre formy Texas Scramble wymagają, aby gracz zagrał własną piłkę podczas grania dołka par 3.
- Florida Scramble (znana także jako Dropout Scramble, Step Aside, Stand Aside, Stand Out) zapewnia, że gracz, którego uderzenie zostało wybrane, nie gra następnego uderzenia.
- One-Person Scramble polega na tym, że każdy gracz wykonuje dwa uderzenia, wybiera jedną piłkę, potem wykonuje dwa uderzenia z tego miejsca, jedna piłka jest ponownie wybierana, dwa uderzenia są grane z tego miejsca i tak dalej, aż piłka zostanie wbita do dołka.

9D. Najlepsze dwa wyniki z czterech

To są czteroosobowe zawody drużynowe, w których liczą się wyniki tylko dwóch członków zespołu do wyniku drużynowego na każdym dołku.