



Official Guide to the Rules of Golf

Obowiązuje od stycznia 2023

Ostatnia aktualizacja 01.2026

R&A Rules Limited and United States Golf Association

Wersja angielska opublikowana w 2022 roku przez Cassell

Carmelite House 50 Victoria Embankment London EC4Y 0DZ

Tłumaczenie na język polski Krzysztof Góra i Rafał Tylman

sierpień 2022 roku



Ogólny spis treści

Wyjaśnienia do Official Guide to the Rules of Golf

Reguły gry w golfa z wyjaśnieniami

1

Spis treści 22

Procedury Komitetu 334

Spis treści 335

Wzory reguł lokalnych i inne formy gry..... 395

Spis treści 397

Wyjaśnienia do Official Guide do Reguł gry w golfa

R & A i USGA wydały podręcznik Official Guide do Reguł gry w golfa w formie przewodnika źródłowego skierowanego dla osób zajmujących się golfem a dotyczący administrowania grą w golfa na wszystkich poziomach gry.

Reguły gry w golfa z wyjaśnieniami

Pierwsza część Official Guide skupia się na regułach gry w golfa obowiązujących od stycznia 2023 roku. Reguły gry w golfa są przedstawione w pełnej wersji w Official Guide, posiadają zacienione tło dla łatwiejszego wyszukiwania. **(Uwaga tłumacza – w polskiej wersji jest odwrotnie – interpretacje są na ciemniejszym tle).**

Te reguły zostały uzupełnione przez wyjaśnienia, które znajdują się bezpośrednio pod każdą regułą, do której się odnoszą i pojawiają się na ciemniejszym tle, dzięki czemu łatwo je odróżnić od reguł.

Zdecydowana większość pytań, które mogą pojawiać się na polu będzie łatwa do wyjaśnienia wyłącznie poprzez odniesienie do Reguł gry w golfa. Mocno zalecamy, aby dokładnie zapoznać się ze stosownej regułą przed odwołaniem się do wyjaśnienia w przewodniku w określonym punkcie. Wyjaśnienia są podane tylko w odniesieniu do takich aspektów reguł, które uważa się że wymagają dodatkowych komentarzy, które są następnie przedstawiane w formie wyjaśnień, a w wielu przypadkach przy użyciu przykładów.

Procedury Komitetu

Druga część, zatytułowana „Procedury Komitetu”, zawiera praktyczne wskazówki dla osób przygotowujących grę codzienną (poza turniejową) na polach golfowych lub turnieje na wszystkich poziomach gry. Jest on podzielony na wskazówki dotyczące „gry poza turniejowej” (gdy Komitet nie prowadzi rozgrywek) i wskazówki dotyczące „zawodów”, jednocześnie zwracając uwagę, że bardzo często pokrywają się wzajemnie.

Rola Komitetu, sposób oznaczania i ustawiania pola, przygotowanie Regulaminu turnieju i reguł lokalnych, startowanie graczy, zapisywanie wyników, kontrolowanie tempo gry i wprowadzenie kodeksu postępowania to tylko niektóre z zagadnień poruszanych w Procedurach Komitetu. Rozdział 8 w Procedurach Komitetu przedstawia wzory reguł lokalnych, które Komitety mogą wprowadzić w miarę występujących potrzeb lokalnych, a także dostarcza ważnych wskazówek dotyczących wprowadzenia reguł lokalnych różniących się od wzorów reguł lokalnych.

Na wstępie części z procedurami umieszczono szczegółowy spis treści, który umożliwi czytelnikowi zlokalizowanie konkretnych zagadnień.

Główne zmiany wprowadzone do Reguł gry w golfa w roku 2023

Wykaz reguł

Reguła 1.3c(4) Stosowanie kar za wielokrotne naruszenie reguł

Ta reguła została zmieniona w taki sposób, że określenie czy naruszenia są powiązane lub niepowiązane nie jest już częścią jej stosowania, co oznacza, że będzie mniej przypadków, w których zastosowane zostaną wielokrotne kary.

Reguła 3.3b(4) Gracz nie jest odpowiedzialny za umieszczenie handicapu lub zsumowanie wyników.

Ta reguła została zmieniona w taki sposób, że gracz nie jest już zobowiązany do umieszczenia swojego handicapu na swojej karcie wyników. Komitet jest odpowiedzialny za obliczanie handicapu gracza w zawodach i wykorzystanie jego do obliczenia wyniku netto gracza.

Reguła 4.1a(2) Użycie, naprawa lub wymiana kija uszkodzonego podczas rundy

Ta reguła została zmieniona w taki sposób, że umożliwia graczowi wymianę uszkodzonego kija, pod warunkiem, że kij nie został uszkodzony w wyniku celowego działania.

Reguła 6.3b(3) Wykonanie uderzenia piłką niewłaściwie zastąpioną

Kara za zagranie nieprawidłowo zastąpioną piłką została zmniejszona z kary głównej do kary jednego uderzenia.

Reguła 9.3 Piłka przemieszczona przez siły natury

Nowy wyjątek 2 przewiduje, że piłka musi być odłożona, jeśli przemieści się do innego obszaru pola po dropowaniu, położeniu lub odłożeniu. Stosuje się to również w sytuacji, gdy piłka spocznie na aucie.

Reguła 10.2b Inna pomoc

Ta reguła 10.2b została przeredagowana dla jasności i w celu uwzględnienia głównych zasad zawartych w Wyjaśnieniach wydanych w kwietniu 2019 roku a dotyczących Reguł 2019.

Reguły 10.2b(1) i (2) zostały zmienione, aby zapewnić, że ani caddie, ani żadna inna osoba nie może ustawić przedmiotu, aby pomagał graczowi w określeniu linii gry lub innych informacji kierunkowych (np. gdy gracz nie widzi flagi), i gracz nie może uniknąć kary poprzez usunięcie tego przedmiotu przed wykonaniem uderzenia.

Reguła 11.1b Piłka w ruchu przypadkowo uderza w osobę lub czynnik zewnętrzny: Miejsce skąd piłka musi być grana

Ta reguła 11.1b została przeredagowana dla jasności.

Reguła 11.1b(2) została zmieniona, aby zapewnić, że jeżeli piłka zagrana z putting greenu uderza w owada, gracza lub kij użyty do wykonania uderzenia, piłka jest grana tak, jak leży - uderzenie nie jest powtarzane.

Reguła 21.1c Kary w stableford

Ta reguła została zmieniona, po to aby kary w odniesieniu do kijów, czasu rozpoczęcia gry i nieuzasadnionego opóźnienia, będą stosowane do dołka w taki sam sposób, jak w normalnej grze stroke play. Tę samą zmianę wprowadzono do reguły 21.3c (Kary w Par/Bogey).

Reguła 25 Modyfikacje dla graczy z niepełnosprawnościami

Wprowadzenie nowej reguły 25 oznacza, że modyfikacje przedstawione w tej regule dotyczą wszystkich zawodów, obejmując wszystkie formy gry.

Zmiany ogólne

Procedura uwolnienia do tyłu na linii

Procedura uwolnienia do tyłu na linii została zmieniona tak, aby gracz był zobowiązany do dropowania na tej linii. Miejsce na linii, w którym piłka po zadropowaniu po raz pierwszy dotknie ziemi, tworzy obszar uwolnienia o długości jednego kija w każdym kierunku od tego punktu. Ta poprawka spowodowała zmiany w regułach 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b i 19.3 oraz w definicji obszaru uwolnienia.

Jak postępować w przypadku konieczności powtórzenia uderzenia

Kilka reguł, w których użyto sformułowania "uderzenie nie liczy się" (np. reguła 11.1b) zostały zmienione tak, że brak powtórzenia uderzenia, gdy jest to wymagane, chociaż nadal stanowi naruszenie odpowiedniej reguły, nie wiąże się już z możliwością dyskwalifikacji.

Poprawki wyjaśnień i Procedur Komitetu w roku 2023

Aby pomóc czytelnikowi w znalezieniu poprawek do wyjaśnień z wydania 2019 Official Guide to the Rules of Golf, poniżej znajdują się następujące listy wyjaśnień: lista nowych wyjaśnień, lista wyjaśnień, które zostały wycofane, i lista tych które zostały przeniesione.

Dla ułatwienia, lista istotnych zmian w Procedurach Komitetu jest także zamieszczona wraz z poprawionymi wzorami reguł lokalnych.

Nowe wyjaśnienia

- 1.3c(4)/1 – Gracz otrzymuje dwa uderzenia karne kiedy występuje przerwanie zdarzenia
- 1.3c(4)/2 – Gracz narusza regułę, a następnie narusza kolejną regułę podczas następnego uderzenia
- 3.2b(1)/2 – Poddanie nie jest skuteczne gdy wynik dołka jest ustalony
- 3.2c(1)/2 – Gracz podaje przeciwnikowi błędną informację o handicapie przed meczem handicapowym
- 3.2d(4)/1 – Znaczenie „uzgodnienie” w regule 3.2d(4)
- 3.3b(4)/1 - Kara dla gracza, który celowo nie zgłosi błędu administracyjnego do Komitetu
- 4.3a/1 – Ograniczenia w użyciu materiałów do czytania greenu
- 4.3a/2 – Kiedy użycie sprzętu do ustalania kierunku jest naruszeniem reguły.
- 5.2/1 – Wyjaśnienie znaczenia „Pole” w regule 5.2
- 6.4b(1)/1 – Wyjaśnienie znaczenia “ taka sama kolejność” w regule 6.4b(1) gdy gracze grali poza kolejnością z poprzedniego obszaru tee
- 9.2b/1 – Ustalenie czy działania gracza spowodowały przemieszczenie piłki podczas używania sprzętu
- 10.2b/1 - Niedozwolone jest używanie samo stojącego puttera do pomocy w ukierunkowaniu
- 11.1b/3 – Jak należy postąpić, gdy po zagraniu piłki z dowolnego miejsca na polu, z wyjątkiem putting greenu, zostanie ona odbita lub podniesiona przez zwierzę
- 14.1c/2 – Kiedy przemieszczona piłka może zostać oczyszczona
- 14.2c/3 – Podczas odkładania piłki nie wolno wbijać jej w ziemię
- 15.3/1 – Metody przemieszczania piłki lub znacznika pomagającego lub zakłócającego grę
- 16.3b/1 – Korzystanie z uwolnienia dla białej piłki, gdy miejsce bezpośrednio za piłką nie znajduje się w obszarze głównym
- Porada /3 – Kiedy porady zawierające informacje publiczne są poradami
- Komitet/1 – Ograniczenie obowiązków i odpowiedzialności członka Komitetu
- Obszar uwolnienia/1 – Określenie czy piłka jest w obszarze uwolnienia

Wyjaśnienia wycofane

- 1.3c(4)/1 – Przerwanie działania pomiędzy naruszeniami reguł skutkujące wieloma karami.
- 1.3c(4)/2 – Wielokrotne naruszenie przy pojedynczym działaniu skutkuje pojedynczą karą.
- 1.3c(4)/3 – Wyjaśnienie nie powiązanych działań
- 1.3c(4)/4 – Nie odłożenie piłki może być potraktowane jako oddzielne i działanie niepołączone
- 3.2c(2)/1 Nie zastosowane uderzenie handicapowe podczas meczu zostało odkryte w trakcie meczu
- 3.2d(1)/1 Liczba uderzeń wykonanych podczas gry na dołku nie musi być podana przez gracza gdy jest to jego kolej grania.
- 3.2d(3)/2 Uzgodnienie niewłaściwego wyniku meczu a następnie odkrycie tego później, podczas grania.
- 3.3b(1)/1 Marker powinien zostać zdyskwalifikowany, jeśli świadomie akceptuje niewłaściwy wynik innego gracza.
- 3.3b(1)/2 Marker może odmówić potwierdzenia wyniku gracza jeżeli się z nim nie zgadza.
- 3.3b(2)/2 – Nie ma dodatkowego potwierdzenia zmian na karcie wyników
- 3.3b(4)/1 Znaczenie “Handicap” jaki gracz musi umieścić na karcie wyników.
- 3.3b(4)/2 – Gracz ma obowiązek poprawienia handicapu na kartach wyników dostarczonych przez Komitet – nieprawidłowy handicap skutkuje karą.
- 3.3b(4)/3 Kara nie występuje, jeżeli wyższy handicap nie wpływa na liczbę uderzeń.
- 4.1b(1)/1 Oddzielona główka kija od szafu nie jest kijem
- 4.1b(1)/2 – Kij połamany na kawałki nie zalicza się do limitu 14 kijów.
- 4.1b(1)/4 Uważa się, że kij został dodany po wykonaniu następnego uderzenia.
- 4.3/1 Gracz narusza regułę 4.3 pomiędzy dwoma dołkami; Jak zastosować karę
- 4.3a(2)/1– Nie jest dozwolone użycie sztucznych przedmiotów w celu uzyskania informacji dotyczących wiatru
- 4.3a(4)/1 Oglądanie relacji pokazywanej na polu
- 5.2b/2. Dozwolone jest trenowanie po zakończeniu dołka, ale pomiędzy rundami.
- 5.7d(1)/2 Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych przed odłożeniem piłki po wznowieniu gry
- 6.1/1 – Co robić, kiedy brakuje jednego lub obu tee markerów
- 6.2b(6)/1 Piłka która zatrzyma się w obszarze tee nie musi być grana tak jak leży.
- 6.5/1 Zagranie drugiej piłki po nieświadomym zakończeniu gry na dołku
- 8.1b/1 Znaczenie zwrotu „Dotykać lekko kijem ziemi”
- 9.4b/2 Znaczenie frazy „Próba znalezienia”
- 10.1a/2 Gracz może użyć każdej części główki kija do prawidłowego uderzenia piłki
- 11.2c(1)/1 Opcje dla piłki kiedy mogła zatrzymać się w obszarze kary
- 12.2b(3)/1 Po wzięciu uwolnienia z wyjściem poza bunkier, gracz z powodu dbania o pole, może wyrównać piasek w bunkrze.
- 13.1c(2)/1 Na putting greenie przypadkowo uszkodzona linia gry, może być naprawiona
- 13.1d(1)/1 Nie ma kary za przypadkowe przemieszczenie piłki lub znacznika na putting greenie

- 13.2b(1)/1 Przytrzymujący flagę może stać w dowolnym miejscu**
- 14.1a/1 Piłkę można podnosić w dowolny sposób**
- 14.2/1 Piłka nie musi być odłożona w oryginalnym miejscu, gdy gracz zagra z innego miejsca**
- 14.3c(2)/1 Piłka zadropowana w prawidłowy sposób za drugim razem zatrzymuje się poza obszarem uwolnienia, może być położona poza obszarem uwolnienia**
- 15.1a/1 Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych również z pomocą innych np. widzów**
- 15.1a/2 Gracz może usunąć część naturalnego utrudnienia ruchomego**
- 16.2a/1 Brak uwolnienia bez kary od niebezpiecznych warunków na polu**
- 17.1a/1 Piłka jest w obszarze kary, nawet jeśli obszar kary jest nieprawidłowo oznakowany**
- 17.1d(2)/1 Rekomendacja, aby gracz fizycznie zaznaczył punkt odniesienia na linii odniesienia**
- 18.3b/1 Co jest uznawane za poinformowanie o graniu piłki prowizorycznej**
- 18.3c(3)/1 Piłka prowizoryczna nie może stać się piłką w grze jeśli piłka oryginalna jest nie do zagrania lub znajduje się w obszarze kary.**
- 19.2c/1 Punkt odniesienia dla uwolnienia bocznego, gdy piłka nie znajduje się na ziemi**
- 19.3b/1 Wzięcie uwolnienia dla piłki nie do zagrania poza bunkrem po pierwszym wzięciu uwolnienia dla piłki nie do zagrania w bunkrze**
- 20.1c(3)/4 Kolejność grania piłki oryginalnej lub drugiej piłki jest dowolna.**
- 20.2d/1 Błędne orzeczenie jest czym innym niż pomyłka administracyjna.**
- 20.2d/2 – Błędy administracyjne powinny zawsze być poprawione**
- 20.2e/1 Zawodnik, którego uznano podczas zawodów, lub po zakończonym meczu lub po zakończonych zawodach, że nie spełnia wymagań kwalifikacyjnych**
- 22.1/1 Na karcie wyników muszą być zapisane indywidualne handicapy graczy.**
- 23.5a/1 Działania dzielonego caddie mogą skutkować karą dla obu partnerów.**
- 24.2/1 Dyskwalifikacja może być zastosowana do jednej lub wszystkich rund w grze drużynowej**
- Czynnik zewnętrzny/1 – Status sztucznie wytworzonego wiatru i wody**
- Długość kija/1 – Określenie długości kija podczas pomiarów**
- Dziura zrobiona przez zwierzę/1 – Samodzielny ślad zwierzęcia lub trop nie jest dziurą zrobioną przez zwierzę**
- Flaga/1 – Przedmioty traktowane są jako flagi, gdy pełnią funkcję flagi**
- Naturalne utrudnienia ruchome/5 – Żywe owady nigdy nie przylegają do piłki**
- Obiekty wyznaczające granicę/2 – Status bramy w obiekcie wyznaczającym granicę**
- Obiekty wyznaczające granicę/3 – Nie można usuwać ruchomego obiektu wyznaczającego granicę lub ruchomej jego części**
- Odkładanie/1 – Piłka nie może być odłożona za pomocą kija**
- Sprzęt/1 – Status przedmiotów noszonych dla gracza przez kogoś innego**
- Sztuczne utrudnienia/1 – Status namalowanych kropek i namalowanych linii.**
- Sztuczne utrudnienie ruchome/1 – Porzucona piłka to sztuczne utrudnienie ruchome.**
- Zgubiona piłka/1 – Piłka nie może być zadeklarowana jako zgubiona**
- Zgubiona piłka/2 – Gracz nie może opóźniać rozpoczęcia szukania, aby uzyskać przewagę**

Tam, gdzie wycofano wyjaśnienia, pozostałe zostały przenumеровane, aby zapewnić logiczną kolejność numeracji. Wynika to z liczby usuniętych wyjaśnień. Poniżej przedstawiono wyjaśnienia, które przeniesiono do innej reguły wraz ze zmianą numeracji.

Wyjaśnienia przesunięte

6.5/1 (poprzednio 5.5b/1) Kiedy gracz lub strona zakończyli dotek

7.4/3 (poprzednio 9.4b/3) Piłka przemieszczona po tymczasowym wstrzymaniu jej poszukiwania

Poprawki Procedur Komitetu w roku 2023 wraz z rozdziałem 8

Nowe rozdziały

4A(1) Przerwy na starcie

5D Kryteria kwalifikacji graczy z niepełnosprawnościami, aby mogli korzystać z reguły 25

5J(7) Informacje dla graczy i sędziów

6C(1) Obowiązki i uprawnienia sędziów i członków komitetu

6C(5) Gracz jest odpowiedzialny za przekazanie prawidłowych informacji sędziemu

Usunięte rozdziały

6C(1) Sędziowie w Match Play

6C(2) Sędziowie w Stroke Play

6C(3) Ograniczenie roli członków Komitetu i sędziów

Zmiany merytoryczne

5A(2)c Status amatora

5F(2) Wybieranie lokalizacji dołków

5I Informacje dla graczy i sędziów

6C(9)a Poprawianie błędnego orzeczenia przez sędziego podczas meczu.

6C(10)d Sędzia podaje graczowi nieprawidłowe informacje; Gracz postępuje zgodnie z tą informacją w trakcie gry

7C Nagradzanie

Poprawki do wzorów reguł lokalnych na 2023

Nowe wzory reguł lokalnych na 2023

- A-3 Płot graniczny można opisać w różny sposób
- D-4.2 Zakaz gry z fringe niewłaściwego greenu
- E-10.2 Ochrona młodych drzewek
- E-12 Obowiązkowe stosowanie mat na fairwayach
- F-5.2 Sztuczne utrudnienie nieruchome blisko putting greenu
- F-24 Uwolnienie bez kary od sztucznego utrudnienia nieruchomego w obszarze kary
- F-25.1 & F-25.2 Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia, określony bez przechodzenia ponad, przez lub pod nienormalnymi warunkami na polu
- F-26 Bramy w ogrodzeniach granicznych i murach
- G-9 Zastąpienie kija, który jest złamany lub poważnie uszkodzony
- G-10 Zabronione użycie kijów dłuższych niż 115 cm (46 cali).
- G-11 Ograniczenie korzystanie z materiałów do czytania greenu
- G-12 Ograniczenie korzystanie z materiałów do czytania linii gry dla uderzenia z putting green
- 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
- 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

Wycofane wzory reguł lokalnych od 2023

- A-3 Aut, kiedy droga publiczna przebiega przez pole
 - F-9.2 Uwolnienie od korzeni na fairway
 - K-3 Polityka tempa gry „dołek po dołku i uderzenie po uderzeniu” dla Stableford
 - K-4 Polityka tempa gry „dołek po dołku i uderzenie po uderzeniu” dla zawodów Par/Bogey
- Rozdział 8L Nieautoryzowane reguły lokalne

Reguły gry w golfa z wyjaśnieniami

Spis treści

I. Podstawy gry w golfa (reguły 1 – 4)

Reguła 1 Gra, zachowanie gracza i reguły . 374

1.1 Gra w golfa

1.2 Standardy zachowania gracza

1.3 Granie zgodnie z regułami

Reguła 1.2 Wyjaśnienia: Standardy zachowania gracza

1.2a/1 - Ustalanie czy gracz popełnił poważne wykroczenie

Reguła 1.3 Wyjaśnienia: Granie zgodnie z regułami

1.3b(1)/1 – Dyskwalifikacja graczy, którzy znają regułę ale uzgodnili ignorowanie jej

1.3b(1)/2 – Aby zgodzić się na ignorowanie reguły lub kary, gracze muszą być świadomi, że taka reguła istnieje.

1.3c/1 – Gracz nie jest zdyskwalifikowany z zawodów, kiedy runda nie jest zaliczona

1.3c/2 – Stosowanie w dogrywce stroke play kar dyskwalifikacji, poddania i informowania o niewłaściwej liczbie uderzeń

1.3c(1)/1 – Działanie innej osoby naruszającej regułę dotyczącą gracza

1.3c(4)/1 – Gracz otrzymuje dwa uderzenia karne, kiedy występuje zdarzenie rozdzielające

1.3c(4)/2 – Gracz narusza regułę, a następnie narusza kolejną regułę podczas następnego uderzenia

Reguła 2 Pole golfowe

2.1 Granice pola i aut

2.2 Zdefiniowane obszary pola

2.3 Obiekty lub warunki, które mogą zakłócać grę

2.4 Strefy zabronionej gry

Reguła 3 Rozgrywki

3.1 Główne elementy każdego rozgrywek

3.2 Match play

3.3 Stroke play

Reguła 3.2 Wyjaśnienia: Match Play

3.2b(1)/1 – Gracze nie mogą poddawać dołków w celu skrócenia meczu

3.2b(1)/2 – Poddanie nie jest skuteczne gdy wynik dołka jest ustalony

3.2b(2)/1 – Poddanie nie jest skuteczne gdy caddie usiłuje poddać.

- 3.2c(1)/1 – Deklarowanie wyższego handicapu jest naruszeniem nawet jeżeli deklarowany dołek nie był rozegrany
- 3.2c(1)/2 – Gracz podaje przeciwnikowi niewłaściwy handicap przed meczem handicapowym
- 3.2d(1)/1 – Znaczenie frazy w wyjątku “Nie ma kary, jeżeli nie ma wpływu na wynik na dołku”
- 3.2d(1)/2 – Niewłaściwa liczba uderzeń podana przez gracza po ukończeniu dołka i odkrycie błędu po kilku dołkach później
- 3.2d(1)/3 – Niewłaściwa liczba uderzeń podana przez gracza po zakończeniu dołka i błąd wykryto po zakończeniu meczu
- 3.2d(1)/4 – Zmianie decyzji o uwolnieniu z karą nie jest podaniem niewłaściwej liczbie wykonanych uderzeń
- 3.2d(2)/1 – “Tak szybko, jak to jest racjonalnie możliwe” nie zawsze jest możliwe przed wykonaniem uderzenia przez przeciwnika
- 3.2d(3)/1 – Celowe podanie niewłaściwego wyniku meczu lub nie poprawienie niezrozumienia przez przeciwnika wyniku meczu może skutkować dyskwalifikacją
- 3.2d(4)/1 – Znaczenie „uzgodnienie” w regule 3.2d(4)

Reguła 3.3 Wyjaśnienia: Stroke Play

- 3.3b/1 – Graczom musi towarzyszyć marker przez całą rundę
- 3.3b/2 – Niewłaściwe umieszczenie informacji na karcie wyników musi być zaakceptowane
- 3.3b/3 – Inna karta wyników może być użyta, jeżeli oficjalna została uszkodzona lub zagubiona
- 3.3b(2)/1 – Gracze są zobowiązani do wpisywania tylko wyników na karcie wyników
- 3.3b(2)/2 – Zastosowanie wyjątku do markera, który nie wykonuje swoich obowiązków
- 3.3b(3)/1 – Wyniki na karcie wyników muszą być identyfikowane z właściwymi dołkami
- 3.3b(4)/1 – Kara dla gracza, który celowo nie zgłosił błędu administracyjnego do Komitetu

Reguła 4 Sprzęt gracza

- 4.1** Kije
- 4.2** Piłki
- 4.3** Użycie sprzętu

Reguła 4.1 Wyjaśnienia: Kije

- 4.1a(1)/1 – Zużycie podczas normalnego użytkowania nie wpływa na dopuszczenie kija
- 4.1a(1)/2 – Nie ma kary za uderzenie kijem niedopuszczonym a uderzenie nie zostało zaliczone.
- 4.1a(2)/1 – Znaczenie „naprawa”
- 4.1b/1 – Kiedy zastosować karę, gdy dowolny gracz rozpocznie mecz na dołku
- 4.1b(1)/1 – Kije niesione dla gracza zalicza się do limitu 14 kijów

- 4.1b(2)/1 – Wielu graczy może nosić kije w jednej torbie
- 4.1b(2)/2 – Nie można udostępniać kijów do uderzeń liczących się do wyniku gracza
- 4.1b(4)/1 – Komponenty kija mogą być zmontowane, gdy nie są niesione przez gracza lub dla niego

Reguła 4.2 Wyjaśnienia: Piłki

- 4.2a(1)/1 – Status piłki nie znajdującej się na liście dopuszczonych piłek golfowych
- 4.2a(1)/2 – Status piłek “X-out,” “Refurbished” i “Practice”
- 4.2a(1)/3 – Kara nie występuje, gdy niezaliczone uderzenie wykonano piłką niedopuszczoną

Reguła 4.3 Wyjaśnienia: Użycie sprzętu

- 4.3a/1 – Ograniczenia w użyciu materiałów do czytania greenu
- 4.3a/2 – Kiedy użycie sprzętu do ustalania kierunku jest naruszeniem reguły.
- 4.3a(1)/1 – Ograniczenia w użyciu sprzętu do pomiaru nachylenia

II. Granie rundy i dołka (reguły 5 – 6)

Reguła 5 Granie rundy

- 5.1 Ogólnie o rundzie
- 5.2 Trenowanie na polu przed lub pomiędzy rundami
- 5.3 Rozpoczynanie i kończenie rundy
- 5.4 Granie w grupach
- 5.5 Trenowanie podczas rundy lub w czasie przerwania gry
- 5.6 Nieuzasadnione opóźnianie; szybkie tempo gry
- 5.7 Przerwanie gry; wznowienie gry

Reguła 5.2 Wyjaśnienia: Trenowanie na polu przed lub pomiędzy rundami

- 5.2/1 – Wyjaśnienie znaczenia „pole” w regule 5.2
- 5.2b/1 – Wyjaśnienie znaczenia “ukończenie swojej ostatniej rundy w danym dniu” w stroke play.
- 5.2b/2 – Trenowanie może być dozwolone na polu przed rundą w zawodach trwających przez kolejne dni
- 5.2b/3 – Zastosowanie kary za trenowanie na polu przed rundą w stroke play

Reguła 5.3 Wyjaśnienia: Rozpoczynanie i kończenie rundy

- 5.3a/1 – Wyjątkowe okoliczności, które pozwalają na uniknięcie kary związanej z czasem startu
- 5.3a/2 – Wyjaśnienie znaczenia “miejsce startu”
- 5.3a/3 – Wyjaśnienie znaczenia “gotowy do gry”
- 5.3a/4 – Gracz był w miejscu startu, ale potem opuścił je
- 5.3a/5 – Mecz rozpoczyna się od drugiego dołka, gdy obaj gracze spóźnią się

Reguła 5.5 Wyjaśnienia: Trenowanie podczas rundy lub w czasie przerwania gry

- 5.5a/1 – Naruszeniem jest trenowanie uderzenia piłką o podobnym rozmiarze do piłki dozwolonej

5.5c/1 – Dodatkowe pozwolenie na trenowanie stosuje się w stroke play do czasu wznowienia rundy

Reguła 5.6 Wyjaśnienia: Nieuzasadnione opóźnianie; szybkie tempo gry

5.6a/1 Przykłady opóźnień, które są uznawane za uzasadnione lub nieuzasadnione

5.6a/2 – Gracz, który nagle zachorował lub jest kontuzjowany ma 15 minut na powrót do gry

Reguła 5.7 Wyjaśnienia: Wstrzymanie gry; Wznowienie gry

5.7a/1 – Kiedy gracz zatrzymał grę

5.7b/1 – Dropowanie piłki po zawieszeniu gry nie jest błędem zatrzymania gry

5.7b(1)/1 – Okoliczności, które usprawiedliwiają gracza, że nie przerwał natychmiast gry

5.7c/1 – Gracze muszą wznowić grę, kiedy Komitet uważa, że nie ma niebezpieczeństwa od piorunów.

5.7d(1)/1 – Bez względu na to, że podczas zawieszenia gry warunki w bunkrze zostały poprawione lub pogorszone, gracz musi je zaakceptować

Reguła 6 Granie dołka

6.1 Rozpoczęcie gry na dołku

6.2 Granie piłki z obszaru tee

6.3 Piłka użyta w czasie rozgrywania dołka

6.4 Kolejność gry podczas rozgrywania dołka

6.5 Zakończenie gry na dołku

Reguła 6.1 Wyjaśnienia: Rozpoczęcie gry na dołku

6.1/1 – Co robić, kiedy brakuje jednego lub obu tee markerów

6.1b(1)/1 – W match play piłka zagrana spoza obszaru tee, przeciwnik nie anuluje uderzenia.

Reguła 6.2 Wyjaśnienia: Granie piłki z obszaru tee

6.2b(4)/1 – Tee marker przemieszczony bez poprawienia

Reguła 6.3 Wyjaśnienia: Piłka użyta w czasie rozgrywania dołka

6.3a/1 – Co zrobić, gdy gracze nie wiedzą, kiedy piłki zostały zamienione.

6.3c(1)/1 – Wyjaśnienie znaczenia „uderzenia karne podczas grania tą piłką”

Reguła 6.4 Wyjaśnienia: Kolejność gry podczas rozgrywania dołka

6.4b(1)/1 – Wyjaśnienie znaczenia “ taka sama kolejność” w regule 6.4b(1) gdy gracze grali poza kolejnością z poprzedniego obszaru tee

6.4c/1 – Uderzenie nie może być anulowane, kiedy piłka prowizoryczna została zagrana poza kolejnością z obszaru tee

Reguła 6.5 Wyjaśnienia: Zakończenie gry na dołku

6.5/1 – Kiedy gracz lub strona zakończyli dołek

III Granie piłki (reguły 7 – 11)

Reguła 7 Szukanie piłki; Znalezienie i identyfikacja piłki

- 7.1 Jak uczciwie szukać piłki
- 7.2 Sposób identyfikacji piłki
- 7.3 Podniesienie piłki w celu identyfikacji
- 7.4 Piłka przypadkowo przemieszczona podczas szukania i identyfikowania jej

Reguła 7.1 Wyjaśnienia: Jak uczciwie szukać piłki

7.1a/1 – Przykłady działań, które mogą być potraktowane jako nieuczciwe szukanie piłki.

Reguła 7.2 Wyjaśnienia: Sposoby identyfikacji piłki

7.2/1 – Identyfikacja piłki, która nie może być odzyskana

Reguła 7.4 Wyjaśnienia: Piłka przypadkowo przemieszczona podczas szukania lub identyfikowania jej

7.4/1 – Przybliżone oryginalne miejsce, na które należy odłożyć piłkę przemieszczoną w trakcie szukania

7.4/2 – Wyjaśnienie znaczenia “próbując znaleźć”

7.4/3 – Piłka przemieszczona po tymczasowym wstrzymaniu jej poszukiwania

Reguła 8 Granie na takim polu jakie zastałeś

- 8.1 Działania gracza, które poprawiają warunki wpływające na uderzenie
- 8.2 Celowe działania gracza, aby zmienić inne warunki fizyczne wpływające na piłkę gracza w spoczynku lub na wykonanie uderzenia
- 8.3 Celowe działania gracza, aby zmienić inne warunki fizyczne wpływające na piłkę w spoczynku innego gracza lub na wykonanie uderzenia

Reguła 8.1 Wyjaśnienia: Działania gracza, które poprawiają warunki wpływające na uderzenie

8.1a/1 – Przykłady działań, co do których istnieje prawdopodobieństwo, że stworzą graczowi potencjalną przewagę

8.1a/2 – Przykłady działań, co do których istnieje małe prawdopodobieństwo, że stworzą graczowi potencjalną przewagę

8.1a/3 – Gracz, który poprawia warunki wpływające na zamierzone uderzenie, narusza reguły nawet gdy wykona inne uderzenie.

8.1a/4 – Przykład przesuwania, odginania i łamania sztucznego utrudnienia nieruchomego.

8.1a/5 – Budowanie ustawienia poprzez umieszczanie rzeczy, takich jak ręcznik, jest niedozwolone

8.1a/6 – Nie dozwolone jest poprawianie powierzchni ziemi w celu budowania pozycji

8.1a/7 – Gracz może sondować blisko piłki, by określić czy korzenie drzew, kamienie lub sztuczne utrudnienia nie znajdują się pod ziemią, jeśli te działania nie poprawiają warunków.

8.1a/8 – Niedozwolone jest poprawianie powierzchni ziemi w obszarze uwolnienia

- 8.1a/9 – Gdy divot jest odłożony nie wolno go usuwać lub naciskać
- 8.1a/10 – Gracz może umieścić ruchomą część sztucznego utrudnienia nieruchomego z powrotem w przeznaczonym do tego miejscu
- 8.1b/1 – Gracz może kilka razy mocno wkopywać stopy podczas ustawiania się
- 8.1b/2 – Przykłady „przepisowego przyjmowania ustawienia”
- 8.1b/3 – Przykłady „nieprzepisowego przyjmowania ustawienia”
- 8.1b/4 – Poprawianie warunków w obszarze tee jest ograniczone do gruntu
- 8.1b/5 – Po zagraniu poza bunkier, gracz wygładza piasek w bunkrze w celu „dbania o pole”
- 8.1b/6 – Kiedy można naprawić uszkodzenia, które są częściowo na putting greenie, a częściowo poza nim
- 8.1d(1)/1 Przykłady sytuacji, kiedy gracz może odtworzyć warunki pogorszone przez inną osobę lub czynnik zewnętrzny.
- 8.1d(1)/2 – Gracz ma prawo, by naturalne utrudnienia ruchome lub sztuczne utrudnienia ruchome pozostały tam, gdzie się znajdowały gdy piłka spoczęła po uderzeniu.
- 8.1d(2)/1 – Przykłady warunków pogorszonych przez siły natury lub naturalny obiekt, nie dające graczowi prawa do odtworzenia pogorszonych warunków.
- 8.1d(2)/2 – Gracz nie ma prawa do odtworzenia pogorszonych warunków wpływających na uderzenie, gdy zostały pogorszone przez caddie lub inną osobę na prośbę gracza.
- 8.1d(2)/3 – Jeżeli gracz wejdzie do bunkra po linii gry, to nie ma prawa do odtworzenia pogorszonych warunków
- Reguła 8.2 Wyjaśnienia: Celowe działania gracza, aby zmienić inne warunki fizyczne wpływające na piłkę gracza w spoczynku lub na wykonanie uderzenia**
- 8.2b/1 – Przykłady celowych działań, aby poprawić inne fizyczne warunki wpływające na własną grę
- Reguła 8.3 Wyjaśnienia: Celowe działania gracza, aby zmienić warunki fizyczne wpływające na piłkę w spoczynku innego gracza lub na wykonanie uderzenia**
- 8.3/1 – Obydwaj gracze otrzymują karę, jeżeli warunki fizyczne są poprawione za wiedzą drugiego gracza

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

- 9.1 Piłka grana tak jak leży
- 9.2 Podejmowanie decyzji, czy piłka przemieściła się i co było przyczyną przemieszczenia
- 9.3 Piłka przemieszczona przez siły natury
- 9.4 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez gracza
- 9.5 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez przeciwnika w match play
- 9.6 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez czynnik zewnętrzny
- 9.7 Znacznik podniesiony lub przemieszczony

Reguła 9.2 Wyjaśnienia: Podejmowanie decyzji, czy piłka przemieściła się i co było przyczyną przemieszczenia

- 9.2a/1 – Kiedy piłkę uważa się za przemieszczoną
- 9.2a/2 – Gracz jest odpowiedzialny za działania, które spowodowały przemieszczenie piłki, nawet gdy nie jest świadomy, że piłka się przemieściła
- 9.2b/1 – Ustalenie czy działania gracza spowodowały przemieszczenie piłki podczas używania sprzętu

Reguła 9.4 Wyjaśnienia: Piłka podniesiona lub przemieszczona przez gracza

- 9.4a/1 – Procedura, gdy piłka gracza jest strącona z drzewa
- 9.4b/1 – Piłka celowo dotknięta, ale nie przemieszczona - działanie to skutkuje karą dla gracza
- 9.4b/2 – Wyjaśnienie znaczenia słowa „podczas” w regule 9.4 wyjątek 4
- 9.4b/3 – Wyjaśnienie znaczenia zwrotu „rozsądnych działań” w regule 9.4b wyjątek 4
- 9.4b/4 – Gracz podnosi piłkę zgodnie z regułą 16.1b, która pozwala na uwolnienie a następnie rezygnuje z tego zamiaru uwolnienia

Reguła 9.5 Wyjaśnienia: Piłka podniesiona lub przemieszczona przez przeciwnika w match play

- 9.5b/1 – Gracz deklaruje, że znalazł swoją piłkę co skutkuje tym, że przeciwnik podnosi inną leżącą piłkę, która okazuje się piłką gracza

Reguła 9.6 Wyjaśnienia: Piłka podniesiona lub przemieszczona przez czynnik zewnętrzny

- 9.6/1 – Czynnik zewnętrzny przemieszczony przez wiatr powoduje przemieszczenie piłki.
- 9.6/2 – Gdzie odłożyć piłkę, gdy została przemieszczona z nieznanego położenia
- 9.6/3 – Gracz dowiaduje się, że piłka została przemieszczona po wykonaniu uderzenia
- 9.6/4 – Piłka w spoczynku zagrana, a następnie odkryto, że została przemieszczona przez czynnik zewnętrzny; Piłka okazuje się być niewłaściwą piłką

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

- 10.1** Wykonywanie uderzenia
- 10.2** Porada i inna pomoc
- 10.3** Caddie

Reguła 10.1 Wyjaśnienia: Wykonywanie uderzenia

- 10.1a/1 – Przykłady popychania, podbierania lub ciągnięcia
- 10.1a/2 – Inny materiał może znaleźć się w chwili uderzenia pomiędzy piłką a główką kija
- 10.1b/1 Gracz nie może trwale oprzeć kija z przedramieniem przy ciele
- 10.1b/2 – Reguła zostanie naruszona, gdy podczas uderzenia występuje świadomy kontakt z ubiorem gracza
- 10.1b/3 – Przypadkowy kontakt z odzieżą podczas uderzenia nie jest naruszeniem

Reguła 10.2 Wyjaśnienia: Porada i inna pomoc

- 10.2a/1 – Gracz może uzyskać informacje od „dzielonego” caddiego
- 10.2a/2 – Gracz musi próbować powstrzymać dobrowolne udzielanie porad
- 10.2b/1 - Niedozwolone jest używanie wolnostojącego puttera do pomocy w ustaleniu

kierunku

10.2b(3)/1 – Dozwolone jest ustawienie główki kija za piłką na ziemi w celu pomocy przy ustawieniu do uderzenia

10.2b(3)/2 – Opóźnienie wdrożenia niektórych zastosowań wolnostojących putterów

10.2b(4)/1 – Caddie w obszarze o ograniczonym dostępie zapewnia pomoc, zanim gracz zacznie przyjmować postawę

10.2b(5)/1 – Gracz może poprosić inną osobę, która nie ustawiła się celowo o przestawienie się lub pozostanie w miejscu.

10.2b(5)/2 – Gracz może założyć odzież ochronną

Reguła 10.3 Wyjaśnienia: Caddie

10.3a/1 – Gracz wozi kije golfowe na wózku golfowym i zatrudnia osobę do wykonywania wszystkich innych funkcji caddiego

10.3a/2 – Gracz może być caddie dla innego gracza, kiedy sam nie gra rundy

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

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

11.2 Piłka w ruchu celowo odbita lub zatrzymana przez osobę

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

Reguła 11.1 Wyjaśnienia: Piłka w ruchu przypadkowo uderza osobę lub czynnik zewnętrzny

11.1b/1 – Gra z miejsca, w którym piłka zatrzymała się, gdy uderzenie musi zostać powtórzone nie jest graniem z niewłaściwego miejsca

11.1b/2 – Jak postępować, gdy piłka przemieści się po przypadkowym odbiciu lub zatrzymaniu

11.1b/3 – Jak należy postąpić, gdy po zagraniu piłki z dowolnego miejsca na polu, z wyjątkiem putting greenu, zostanie ona odbita lub podniesiona przez zwierzę

11.1b(2)/1 – Piłka zagrana z putting greenu uderza inną piłkę w ruchu na putting greenie.

Reguła 11.2 Wyjaśnienia: Piłka w ruchu przypadkowo odbita lub zatrzymana przez osobę

11.2a/1 – Sprzęt pozostawiony przez gracza, gdy uświadomił sobie, że może być pomocny, gdy piłka uderzy w niego

Reguła 11.3 Wyjaśnienia: Celowe przestawienie przedmiotu lub poprawienie warunków, aby wpłynęły na ruch piłki

11.3/1 – Nie jest istotny wynik celowego działania wpływającego na ruch piłki

IV Specjalne reguły dla bunkrów i putting greenów (reguły 12 – 13)

Reguła 12 Bunkry

- 12.1 Kiedy piłka jest w bunkrze 149
 12.2 Granie piłki w bunkrze 150
 12.3 Specjalne reguły uwolnienia dla piłki w bunkrze 151

Reguła 12.2 Wyjaśnienia: Granie piłki w bunkrze

- 12.2a/1 – Poprawianie w bunkrze z powodu usunięcia naturalnych utrudnień ruchomych lub sztucznych utrudnień ruchomych
 12.2b/1 – Regułę 12.2b stosujemy w bunkrze do kopca piasku będącego norą zwierzęcia.
 12.2b/2 – Czy gracz może sondować w bunkrze
 12.2b/3 – Regułę 12.2 stosujemy, gdy gracz podniósł swoją piłkę w bunkrze, by wziąć uwolnienie, lecz jeszcze nie zdecydował, czy uwolnienie będzie w bunkrze czy poza nim.

Reguła 13 Putting greeny

- 13.1 Działania dozwolone lub wymagane na putting greenie 153
 13.2 Flaga 157
 13.3 Piłka na krawędzi dołka 159

Reguła 13.1 Wyjaśnienia: Poprawiania dozwolone na putting greenie

- 13.1c(2)/1 – Uszkodzony dołek jest częścią uszkodzonego putting greenu
 13.1c(2)/2 – Gracz może zażądać pomocy od Komitetu, gdy nie jest w stanie naprawić uszkodzeń na putting greenie
 13.1d(2)/1 – Piłka musi być odłożona kiedy zostanie przemieszczona po położeniu jej po skorzystaniu z uwolnienia
 13.1e/1 – Niedozwolone jest celowe testowanie putting green

Reguła 13.2 Wyjaśnienia: Flaga

- 13.2a(1)/1 – Gracz ma prawo pozostawić flagę w pozycji jakiej zostawiła ją poprzedzająca grupa
 13.2a(4)/1 – Nieprzytrzymywana flaga wyjęta bez autoryzacji gracza może zostać odstawiona na miejsce
 13.2b(1)/1 – Gracz może wykonać uderzenie trzymając flagę

Reguła 13.3 Wyjaśnienia: Piłka na krawędzi dołka

- 13.3a/1 – Znaczenie określenia „rozsądny czas na dojście do dołka”
 13.3b/1 – Co zrobić, jeżeli piłka na krawędzi dołka zostanie podniesiona lub przemieszczona zanim upłynie czas oczekiwania

V Podnoszenie i przywrócenie piłki do gry (reguła 14)

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

- 14.1** Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie piłki 164
- 14.2** Odkładanie piłki na miejsce 165
- 14.3** Dropowanie piłki w obszarze uwolnienia 168
- 14.4** Kiedy piłka gracza wraca do gry po tym, jak piłka oryginalna przestała być piłką w grze
- 14.5** Naprawienie błędu popełnionego podczas zastępowania, odkładania, dropowania lub kładzenia piłki
- 14.6** Wykonywanie następnego uderzenia z miejsca, z którego wykonano poprzednie uderzenie
- 14.7** Granie z niewłaściwego miejsca

Reguła 14.1 Wyjaśnienia: Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie piłki

14.1a/1 – Prawidłowe zaznaczanie pozycji piłki

14.1c/1 – Gracz musi postępować ostrożnie z piłką, kiedy podnoszona piłka nie może być oczyszczona

14.1c/2 – Kiedy przemieszczona piłka może zostać oczyszczona

Reguła 14.2 Wyjaśnienia: odkładanie piłki na miejsce

14.2b(2)/1 Gracz dropuje piłkę wtedy, gdy powinna być odłożona

14.2c/1 – Piłka może zostać odłożona z dowolnym zorientowaniem

14.2c/2 – Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych z miejsca, na które piłka będzie odłożona

14.2c/3 – Podczas odkładania piłki nie wolno wbijać jej w ziemię

14.2d(2)/1 – Zmienione położenie może być „najbliższym najbardziej podobnym miejscem położenia”.

14.2e/1 – Gracz musi wziąć uwolnienie z karą, gdy miejsce, w którym piłka pozostanie w spoczynku, jest bliżej dołka

Reguła 14.3 Wyjaśnienia: Dropowanie piłki w obszarze uwolnienia

14.3b(2)/1 – Piłka zadropowana z wysokości kolan na nierównym obszarze

14.3b(4)/1 – Kara główna zastosowana zgodnie z regułą 14.7a

14.3c/1 – Obszar uwolnienia obejmuje wszystko co jest w obszarze uwolnienia

14.3c/2 – Piłka może być dropowana w strefie zabronionej gry

14.3c(1)/1 – Co zrobić, gdy zdropowana piłka przemieści się po zatrzymaniu o stopę gracza lub jego sprzęt

14.3c(2)/1 – Gdzie położyć piłkę zdropowaną we właściwy sposób dwukrotnie w obszarze uwolnienia z rosnącym krzakiem

Reguła 14.4 Wyjaśnienia: Kiedy piłka gracza wraca do gry, po tym jak piłka oryginalna przestała być piłką w grze

14.4/1 – Położona piłka nie jest piłką w grze, chyba że zamierzano ją wprowadzić do gry

14.4/2 – Zabronione jest dropowanie testowe

Reguła 14.5 Wyjaśnienia: Naprawienie błędu zrobionego podczas zastępowania, odkładania, dropowania lub umieszczania piłki

14.5b(1)/1 – Gracz może zmienić obszary uwolnienia kiedy dropuje przy ponownym uwolnieniu na linii do tyłu

14.5b(1)/2 – Gracz może zmieniać obszary pola w obszarze uwolnienia, gdy dropuje ponownie

Reguła 14.7 Wyjaśnienia: Granie z niewłaściwego miejsca

14.7b/1 – Gracz otrzymuje karę za każde uderzenie wykonane z obszaru, z którego gra jest zabroniona

14.7b/2 – Piłka w niewłaściwym miejscu, jeśli kij uderzy w miejsce, od którego było brane uwolnienie

VI Uwolnienie bez kary (reguły 15 - 16)

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

15.1 Naturalne utrudnienia ruchome 186

15.2 Sztuczne utrudnienia ruchome 187

15.3 Piłka lub znacznik pomagający lub przeszkadzający w grze 190

Reguła 15.1 Wyjaśnienia: Naturalne utrudnienia ruchome

15.1a/1 – Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych z obszaru uwolnienia lub miejsca, w którym piłka będzie dropowana, położona lub odłożona

Reguła 15.3 Wyjaśnienia: Piłka lub znacznik pomagający lub przeszkadzający w grze

15.3/1 – Metody przemieszczenia piłki lub znacznika pomagającego lub zakłócającego grę

15.3a/1 – Nie jest wymagana znajomość reguł, gdy występuje naruszenie przez pozostawienie piłki pomagającej w grze

15.3a/2 – W match play gracze mogą pozostawić piłkę pomagającą

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

16.1 Nienormalne warunki na polu (w tym sztuczne utrudnienia nieruchome) 194

16.2 Zagrożenie od niebezpiecznych zwierząt 200

16.3 Wbita piłka 201

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

Reguła 16.1 Wyjaśnienia: Nienormalne warunki na polu (w tym sztuczne utrudnienia nieruchome)

- 16.1/1 – Uwolnienie od nienormalnych warunków na polu może spowodować poprawę lub pogorszenie warunków
- 16.1/2 – Jeżeli po wzięciu całkowitego uwolnienia od pierwszego zakłócenia, wstępuje kolejne zakłócenie od nienormalnych warunków na polu, to możliwe jest kolejne wzięcie uwolnienia
- 16.1/3 – W sytuacji, gdy występują dwa zakłócenia jednocześnie gracz może wybrać uwolnienie od dowolnego zakłócenia
- 16.1/4 – Jak skorzystać z uwolnienia, gdy piłka leży na wyniesionej części sztucznego utrudnienia nieruchomego
- 16.1/5 – Jak ustalić najbliższy punkt całkowitego uwolnienia, gdy piłka leży pod ziemią w nienormalnych warunkach na polu
- 16.1/6 – Gracz może czekać z wyznaczeniem najbliższego punktu całkowitego uwolnienia, gdy piłka porusza się w wodzie
- 16.1a(3)/1 – Sztuczne utrudnienie zakłócające nienormalne uderzenie może umożliwić graczowi wzięcie uwolnienia
- 16.1a(3)/2 – Gracz nie może użyć wyraźnie nieracjonalnego uderzenia w celu wzięcia uwolnienia od nienormalnych warunków na polu
- 16.1a(3)/3 – Zastosowanie reguły 16.1a(3) gdy piłka leży pod ziemią w dziurze zrobionej przez zwierzę
- 16.1b/1 – Procedura uwolnienia dla piłki leżącej pod ziemią w nienormalnych warunkach na polu
- 16.1c/1 – Gracz korzysta z maksymalnego możliwego uwolnienia; potem decyduje się na uwolnienie na linii do tyłu
- 16.1c/2 – Po podniesieniu piłki, gracz może zmienić opcję uwolnienia zanim wprowadzi piłkę do gry

Reguła 16.3 Wyjaśnienia: Wbita piłka

- 16.3a(2)/1 – Stwierdzenie czy piłka jest wbita w swój ślad po wbiciu
- 16.3b/1 – Korzystanie z uwolnienia dla wbitej piłki, gdy miejsce bezpośrednio za piłką nie znajduje się w obszarze głównym

VII Uwolnienie z karą (reguły 17 - 19)

Reguła 17 Obszary kary

- 17.1 Opcje dla piłki w obszarze kary 211
- 17.2 Opcje po zagraniu piłki z obszaru kary 215
- 17.3 Niektóre reguły nie dają uwolnienia dla piłki w obszarze kary 218

Reguła 17.1 Wyjaśnienia: Opcje dla piłki w obszarze kary

17.1a/1 – Piłka jest zgubiona albo w obszarze kary albo w nienormalnych warunkach na polu, które przylegają do obszaru kary.

17.1d(3)/1 – W uwolnieniu bocznym gracz może odmierzać ponad obszarem kary

17.1d(3)/2 – Gracz dropuje piłkę na podstawie oszacowanego miejsca, w którym piłka ostatni raz przekroczyła granicę obszaru kary; punkt ten okazuje się być niewłaściwym punktem

Reguła 17.2 Wyjaśnienia: Opcje po zagranii piłki z obszaru kary

17.2b/1 – Przykłady opcji uwolnienia dozwolonych przez regułę 17.2b

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

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

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

18.3 Piłka prowizoryczna

Reguła 18.1 Wyjaśnienia: Uwolnienie z karą uderzenia i odległości możliwe jest w dowolnym momencie

18.1/1 – Piłka ustawiona na kołeczku tee może być zdjęta, jeśli oryginalna piłka znajdzie się w ciągu trzech minut.

18.1/2 – Nie można skasować dodatkowej kary, biorąc uwolnienie z karą uderzenia i odległości

Reguła 18.2 Wyjaśnienia: Piłka zgubiona lub na aucie: musi być wzięte uwolnienie uderzenia i odległości

18.2a(1)/1 – Dopuszczalny czas na szukanie piłki po chwilowym przerwaniu poszukiwań

18.2a(1)/2 – Nie wymaga się aby caddie rozpoczął poszukiwanie piłki gracza przed graczem.

18.2a(1)/3 – Wyjaśnienie znaczenia zwrotu “racjonalna ilość czasu na zrobienie tego” podczas identyfikacji piłki

18.2a(2)/1 – Piłka przemieszczona na aut przez płynącą wodę.

Reguła 18.3 Wyjaśnienia: Piłka prowizoryczna

18.3a/1 – Kiedy gracz może zagrać piłką prowizoryczną

18.3a/2 – Dozwolone jest granie piłki prowizorycznej po rozpoczęciu szukania.

18.3a/3 – Każda piłka odnosi się jedynie do poprzedniej piłki, gdy jest grana z tego samego miejsca

18.3b/1 – Określenia, które „wyraźnie wskazują”, że jest grana piłka prowizoryczna

18.3c(1)/1 – Działania wykonywane piłką prowizoryczną, są kontynuacją piłki prowizorycznej

18.3c(2)/1 – Do określenia, która piłka jest piłką w grze wykorzystuje się przybliżone miejsce, w którym znajduje się piłka oryginalna

18.3c(2)/2 – Przeciwnik lub inny gracz może szukać piłki pomimo prośby gracza

18.3c(2)/3 – Kiedy wynik uzyskany piłką prowizoryczną staje się wynikiem na dołku

18.3c(2)/4 – Kiedy piłka prowizoryczna podniesiona przez gracza, staje się piłką w grze

Reguła 19 Piłka nie do zagrania

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

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

19.3 Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w bunkrze

Reguła 19.2 Wyjaśnienia: Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w obszarze głównym lub na putting greenie

19.2/1 – Nie ma gwarancji, że piłka będzie do zagrania po wzięciu uwolnienia od piłki nie do zagrania

19.2/2 – Piłka może być dropowana w dowolnym obszarze pola, gdy gracz korzysta z uwolnienia dla piłki nie do zagrania.

19.2/3 – Punkt odniesienia dla uwolnienia z karą uderzenia i odległości nie zmienia się do momentu wykonania uderzenia

19.2/4 – Gracz może uzyskać uwolnienie bez kary, jeśli podniesie piłkę, aby wziąć uwolnienie dla piłki nie do zagrania i przed jej zdropowaniem zorientuje się, że piłka była w terenie w naprawie

19.2/5 – Gracz musi znaleźć piłkę, aby użyć opcji uwolnienia do tyłu na linii lub uwolnienia bocznego

19.2a/1 – Gracz może wziąć uwolnienie z karą uderzenia i odległości nawet wtedy, gdy punkt poprzedniego uderzenia jest bliżej dołka niż miejsce, gdzie leży piłka

19.2a/2 – Uwolnienie z karą uderzenia i odległości jest dozwolone tylko z miejsca ostatniego uderzenia

VIII Procedury dla graczy i Komitetu, gdy występuje rozbieżność w interpretacji reguł (reguła 20)

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

20.1 Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy 239

20.2 Orzeczenia w sprawach związanych z regułami 242

20.3 Sytuacje nie omawiane przez reguły 244

Reguła 20.1 Wyjaśnienia: Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy

20.1b(2)/1 – Prośba o wydanie orzeczenia musi być przedstawiona we właściwym czasie.

20.1b(2)/2 – Orzeczenie wydane po zakończeniu ostatniego dołka meczu, ale przed ogłoszeniem końcowego wyniku meczu może skutkować wznowieniem meczu.

20.1b(4)/1 – W match play nie jest dozwolone rozgrywanie dołka dwoma piłkami.

20.1c(3)/1 – Podczas gry dwoma piłkami nie ma kary za granie piłki, która nie była w grze.

- 20.1c(3)/2 – Gracz musi zdecydować się na granie dwoma piłkami przed wykonaniem kolejnego uderzenia
- 20.1c(3)/3 – Gracz może podnieść piłkę oryginalną i dropować, położyć lub odłożyć ją kiedy gra dwoma piłkami.
- 20.1c(3)/4 – Obowiązkiem gracza jest zakończenie dołka drugą piłką, po ogłoszeniu zamiaru grania dwoma piłkami i wyborze piłki, której wynik ma być liczony
- 20.1c(3)/5 – Piłka prowizoryczna musi być wykorzystana jako druga piłka gdy występuje niepewność.
- 20.1c(3)/6 – Gracz może zagrać jedną piłką według dwóch różnych reguł.

Reguła 20.2 Wyjaśnienia: Orzeczenia w sprawach związanych z regułami

20.2d/1 – Błędne orzeczenie jest czym innym niż pomyłka administracyjna.

IX Inne formaty gry (reguły 21 - 24)

Reguła 21 Inne formaty gry indywidualnej w stroke play i match play

- 21.1 Stableford 250
- 21.2 Maximum Score 253
- 21.3 Par/Bogey 254
- 21.4 Threeball Match Play 256
- 21.5 Inne formaty gry w golfa 257

Reguła 21 Wyjaśnienia: Inne formaty gry indywidualnej w stroke play i w match play

21/1 – W tym samym czasie gracz może jednocześnie rywalizować w wielu formatach stroke play

Reguła 21.4 Wyjaśnienia: Threeball match play

21.4/1 – W meczu Threeball każdy gracz rozgrywa dwa różne mecze

Reguła 22 Foursomes (znany jako „uderzanie naprzemiennie”)

- 22.1 Ogólnie o foursomes 258
- 22.2 Każdy partner może występować jako strona 258
- 22.3 Strona musi naprzemiennie wykonywać uderzenia 258
- 22.4 Początek rundy 259
- 22.5 Partnerzy mogą dzielić się kijami
- 22.6 Ograniczenie dla gracza stojącego za partnerem podczas wykonywania uderzenia
- Reguła 22.3 Wyjaśnienia: Strona musi naprzemiennie wykonywać uderzenia**
- 22.3/1 – Podczas ponownego uderzenia z obszaru tee w mieszanym foursome piłka musi być grana z tego samego obszaru tee
- 22.3/2 – Ustalenie, która piłka jest w grze, gdy obaj partnerzy w foursomes zegrali z tego samego tee
- 22.3/3 – Gracz nie może celowo nie trafić w piłkę, aby jego lub jej partner mógł grać.

22.3/4 – Piłka prowizoryczna zagrana przez niewłaściwego partnera

Reguła 23 Fourball

- 23.1 Ogólnie o fourball 262
- 23.2 Punktacja w fourball 262
- 23.3 Rozpoczęcie i zakończenie rundy; zakończenie dołka 264
- 23.4 Reprezentowanie strony przez jednego lub obu partnerów 264
- 23.5 Działania gracza pomagające w grze partnera 265
- 23.6 Kolejność grania strony 266
- 23.7 Partnerzy mogą dzielić się kijami 266
- 23.8 Ograniczenie dla gracza stojącego za partnerem podczas wykonywania uderzenia
- 23.9 Kiedy karę stosujemy dla jednego z partnerów, a kiedy dla obu 266

Reguła 23.2 Wyjaśnienia: Wyniki w fourball

23.2a/1 – Wynik na dołku, kiedy żadna piłka nie jest prawidłowo wbita

23.2b/1 – Wynik na dołku musi być przypisany do właściwego partnera.

23.2b/2 – Zastosowanie wyjątku do Reguły 3.3b(3) związane ze zwrotem niewłaściwej karty wyników

Reguła 23.4 Wyjaśnienia: Reprezentowanie strony przez jednego lub obu partnerów

23.4/1 – Ustalenie handicapu w grze match play, jeśli jeden gracz nie może grać

Reguła 23.6 Wyjaśnienia: Kolejność grania strony

23.6/1 – Rezygnacja z prawa do grania w kolejności uznanej przez stronę za najlepszą.

23.6/2 – Partnerzy nie mogą bez racjonalnej przyczyny opóźniać grania w korzystniejszej kolejności.

23.6/3 – Kiedy strona w match play może mieć skasowane uderzenie przez przeciwnika

Reguła 23.7 Wyjaśnienia: Partnerzy mogą dzielić się kijami

23.7/1 – Partnerzy mogą dawać rady i dzielić się kijami po zakończeniu równocześnie granym meczu.

Reguła 23.8 Wyjaśnienia: Ograniczenie dla gracza stojącego za partnerem podczas uderzenia

23.8/1 – Zastosowanie kary, gdy gracz stoi na lub blisko przedłużenia linii gry za partnerem

Reguła 23.9 Wyjaśnienia: Kiedy karę stosujemy do jednego z partnerów, a kiedy dla obu

23.9a(2)/1 – Przykłady kiedy naruszenie reguły przez gracza pomaga partnerowi w grze.

23.9a(2)/2 – Przykład, kiedy naruszenie reguły przez gracza przeszkadza przeciwnikowi w grze

23.9a(2)/3 – Podanie niewłaściwej liczby uderzeń lub nie poinformowanie przeciwnika, który nie bierze udziału w rywalizacji, o karze nie jest uważane za przeszkadzanie przeciwnikowi.

Reguła 24 Zawody drużynowe

- 24.1 Ogólnie o zawodach drużynowych 274

24.2 Regulamin zawodów drużynowych 274

24.3 Kapitan drużyny 274

24.4 Dopuszczalna porada w zawodach drużynowych 274

Reguła 24.4 Wyjaśnienia: Dopuszczalna porada w zawodach drużynowych

24.4/1 – Komitet może wprowadzić ograniczenia dla kapitanów drużyn i doradców

X Modyfikacje dla graczy z niepełnosprawnościami (reguła 25)

Reguła 25 Modyfikacje reguł dla graczy z niepełnosprawnościami

25.1 Ogólnie 274

25.2 Modyfikacje dla graczy niewidomych 274

25.3 Modyfikacje dla graczy po amputacji

25.4 Modyfikacje dla graczy używających urządzeń wspomagających mobilność

25.5 Modyfikacje dla graczy z niepełnosprawnością intelektualną

25.6 Postanowienia ogólne dotyczące wszystkich kategorii niepełnosprawności

XI Definicje

Długość kija/1 – Jak mierzyć, kiedy najdłuższy kij zostanie złamany

Komitet/1 – Ograniczenie obowiązków i odpowiedzialności członka Komitetu

Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia/1 - diagram ilustruje najbliższy punkt całkowitego uwolnienia

Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia/2 – Gracz nie przestrzega zalecanej procedury określenia najbliższego punktu całkowitego uwolnienia

Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia/3 – Czy gracz wziął uwolnienie niezgodnie z regułą, jeżeli nadal występuje zakłócenie przy uderzeniu kijem, który nie był używany do określenia najbliższego punktu całkowitego uwolnienia.

Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia/4 - Gracz wyznacza najbliższy punkt całkowitego uwolnienia, ale nie ma fizycznych warunków do wykonania zamierzonego uderzenia

Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia/5 – Gracz fizycznie nie może wyznaczyć najbliższego punktu całkowitego uwolnienia.

Naturalne utrudnienia ruchome/1 – Status owoców

Naturalne utrudnienia ruchome/2 – Kiedy naturalne utrudnienia ruchome stają się sztucznymi utrudnieniami

Naturalne utrudnienia ruchome/3 – Status śliny

Naturalne utrudnienia ruchome/4 – Naturalne utrudnienia ruchome użyte jako nawierzchnia drogi

Niewłaściwa piłka/1 – Część niewłaściwej piłki jest wciąż niewłaściwą piłką

Obiekty graniczne/1 – Status przedmiotów przyczepionych do obiektu granicznego

Obszar uwolnienia/1 – Określenie czy piłka jest w obszarze uwolnienia

- Piłka w dołku/1** – Cała piłka musi być poniżej powierzchni by być piłką w dołku, gdy jest wbita w ściankę dołka
- Piłka w dołku/2** – Piłka jest uważana za piłkę w dołku nawet gdy nie jest „w spoczynku”
- Porada/1** – Komentarze słowne lub działania, które są poradą
- Porada/2** – Komentarze słowne lub działania, które nie są poradą
- Porada /3** – Kiedy porady zawierające informacje publiczne są poradami
- Przemieszczona piłka/1** – Kiedy piłka w spoczynku leżąca na obiekcie przemieści się
- Przemieszczona piłka/2** – Na obrazie telewizyjnym widać przemieszczenie się piłki w spoczynku o odległość niedostrzegalną dla gołego oka
- Strefa zabronionej gry/1** – Status rosnących obiektów, które wystają poza strefę zabronionej gry
- Sztuczne utrudnienia nieruchome/1** – Trawa wokół sztucznego utrudnienia nie jest częścią sztucznego utrudnienia
- Teren w naprawie/1** – Uszkodzenia spowodowane przez Komitet lub personel techniczny pola nie zawsze są terenem w naprawie
- Teren w naprawie/2** – Piłka na drzewie rosnącego w terenie w naprawie jest w terenie w naprawie
- Teren w naprawie/3** – Powalone drzewo lub pień drzewa nie zawsze jest terenem w naprawie
- Uderzenie/1** – Ustalenie czy uderzenie miało miejsce
- Wiadome lub w zasadzie pewne/1** – Kiedy „wiadome lub w zasadzie pewne” odnosi się do przemieszczonej piłki
- Wiadome lub w zasadzie pewne/2** – W zasadzie pewne nie ma znaczenia, jeśli stanie się pewne po trzech minutach poszukiwania
- Wiadome lub w zasadzie pewne/3** – Gracz nieświadomy, że jego piłka została zagrana przez innego gracza
- Zgubiona piłka/1** – Czas szukania płynie, kiedy gracz wraca by zagrać piłkę prowizoryczną
- Zgubiona piłka/2** – Czas wyszukiwania podczas wyszukiwania dwóch piłek



Podstawy gry w golfa

REGUŁA

1

Gra, zachowanie gracza i reguły

Cel reguły:

Reguła 1 przedstawia graczom główne zasady gry:

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

1.1 Gra w golfa

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

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

Podczas każdego *uderzenia* gracz:

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

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

1.2 Standardy zachowania gracza

1.2a. Zachowanie oczekiwane od wszystkich graczy

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

- uczciwe postępowanie – np., grając zgodnie z regułami, uwzględniając wszystkie kary i będąc uczciwym we wszystkich aspektach gry.
- zwracanie uwagi na innych graczy – np. - grając w szybkim tempie, dbając o bezpieczeństwo innych i nie przeszkadzając innym w grze. Jeżeli gracz zagra piłkę w kierunku, w którym może istnieć niebezpieczeństwo uderzenia kogoś, powinien natychmiast o tym ostrzec (np. krzyząc ogólnie przyjęte ostrzeżenie „fore”).
- dbali o stan *pola* – np. - naprawiając divoty, grabiąc *bunkry*, naprawiając ślady po piłkach i nie powodując niepotrzebnych uszkodzeń na *polu*.

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

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

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

1.2b. Kodeks zachowania

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

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

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

1.3 Granie zgodnie z regułami

1.3a. Pojęcie „Reguły”; Regulamin zawodów

Pojęcie „reguły” oznacza:

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

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

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

1.3b. Stosowanie reguł

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

- gracze powinni wiedzieć, kiedy naruszają regułę i uczciwie zastosować wynikającą z tego karę.
 - jeżeli gracz wie, że naruszył regułę, która nakłada karę i świadomie nie zastosuje tej kary to podlega **dyskwalifikacji**.
 - jeżeli dwóch lub więcej graczy uzgodni ignorowanie jakiejkolwiek reguły lub kary, o której wiedzieli i jeden z tych graczy rozpoczął *rundę*, to będą **zdyskwalifikowani** (nawet jeśli, nie podjęli jeszcze działań wynikających z tego uzgodnienia).

- gdy występuje konieczność podjęcia decyzji w kwestii faktów, gracz jest odpowiedzialny za uwzględnienie nie tylko swojej wiedzy o faktach, ale także wszystkich innych informacji, które są dostępne.
- gracz może poprosić *sędziego* lub *Komitet* o pomoc w sprawie reguł. **Jednak**, gdy pomoc nie jest dostępna w rozsądnym czasie, gracz musi kontynuować grę, a konsultacje z *sędzią* lub *Komitetem* przeprowadzić wtedy, gdy będzie to możliwe (zob. reguła 20.1).

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

- Wiele reguł wymaga, aby gracz określił miejsce, punkt, linię, krawędź, obszar lub inną lokalizację zgodnie z regułami, np.:
 - oszacowanie przybliżonego miejsca, w którym piłka ostatni raz przekroczyła granicę *obszaru kary*,
 - oszacowanie lub zmierzenie miejsca *dropowania* lub położenia piłki podczas korzystania z uwolnienia,
 - *odłożenie* piłki na jej oryginalne miejsce (bez względu na to, czy miejsce jest znane czy oszacowane),
 - określenie *obszaru pola*, na którym leży piłka, w tym czy piłka leży w *polu*, lub
 - lub ustalenie czy piłka dotyka, jest w lub na *nienormalnych warunkach na polu*.
- Takie określenia dotyczące lokalizacji muszą być wykonane szybko i starannie, ale często mogą być nieprecyzyjne.
- O ile gracz postępuje w rozsądny, spodziewany w danych okolicznościach sposób, aby wykonać dokładne określenie lokalizacji, to taka rozsądna ocena gracza będzie zaakceptowana nawet jeżeli po wykonaniu *uderzenia*, okaże się - po obejrzeniu materiału wideo lub uzyskaniu innych informacji - że jego określenie lokalizacji było błędne.
- Jeżeli gracz uświadomi sobie przed wykonaniem *uderzenia*, że określenie lokalizacji było błędne, to musi je poprawić (zob. reguła 14.5).

1.3c. Kary

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

Karę stosuje się również, gdy:

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

(2) Poziomy kar. Kary mają na celu zlikwidowanie wszelkiej potencjalnej przewagi gracza.

Występują trzy główne poziomy kar:

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

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

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

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

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

Podczas stosowania tej reguły, mogą wystąpić dwa zdarzenia rozdzielające:

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

Kary stosuje się następująco:

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

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

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

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

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

Reguła 1.2 Wyjaśnienia: Standardy zachowania gracza

1.2a/1 – Ustalanie czy gracz popełnił poważne wykroczenie

W ustaleniu czy gracz popełnił poważne wykroczenie, *Komitet* musi wziąć pod uwagę wszystkie okoliczności, musi ustalić czy niewłaściwe postępowanie jest poważnym naruszeniem. Jeżeli *Komitet* stwierdzi, że niewłaściwe postępowanie jest poważnym naruszeniem, to może uznać, że właściwsze będzie ostrzeżenie gracza natomiast gdy powtórzy się to ponownie lub wystąpi podobne wykroczenie i dopiero wtedy nałożyć karę dyskwalifikacji.

Przykłady działania gracza, które mogą być uważane za „poważne naruszenie”:

- Celowe poważne uszkodzenie *putting greenu*.
- Nieakceptowanie ustawienia *pola* i przestawienie tee markerów lub palików granicznych.
- Niezważanie na bezpieczeństwo innych poprzez rzucenie kijem w innego gracza lub widza.
- Celowe przeszkadzanie innym graczom, gdy wykonują *uderzenie*.
- Usuwanie *naturalnych utrudnień* lub *sztucznych utrudnień ruchomych* na niekorzyść innego gracza po tym, gdy drugi poprosił go o pozostawienie ich w miejscu.
- Wielokrotna odmowa podniesienia leżącej piłki, gdy zakłóca innemu graczowi w *stroke play*.
- Celowe granie dalej od *dołka* a potem prosto do *dołka*, aby pomóc *partnerowi* (np. aby pokazać *partnerowi* nachylenie na *putting green*).
- Celowe granie niezgodnie z regułami i uzyskiwanie potencjalnie znaczącej przewagi, pomimo pojawienia się kary za naruszenie stosownej reguły.
- Powtarzające się używanie wulgarnego i obraźliwego języka.
- Użycie handicapu, który został celowo tak ustawiony, aby dać nadmierną przewagę lub wykorzystanie rozegranej *rundy* do ustawienia takiego handicapu.
- Odmowa identyfikacji znalezionej piłki, która może być piłką gracza.

Przykłady działania gracza, które chociaż wiążą się z niewłaściwym postępowaniem, ale są mało istotne, aby je uznać za poważne niewłaściwe postępowanie:

- Uderzanie kijem o ziemię, uszkodzając kij i powodując minimalne uszkodzenia trawy.
- Rzucanie kijem w kierunku torby golfowej, który przypadkowo uderza inną osobę.
- Nieuważne zachowanie przeszkadzające innemu graczowi w wykonaniu *uderzenia*.

Reguła 1.3 Wyjaśnienia: Granie zgodnie z regułami

1.3b(1)/1 – Dyskwalifikacja graczy, którzy znają regułę ale uzgodnili ignorowanie jej

Jeżeli dwóch lub więcej graczy uzgodni ignorowanie jakiejś reguły lub zastosowanie kary, o której wiedzą, to zostaną zdyskwalifikowani, pomimo że uzgodnienie zostało zrobione przed ich *rundą* i zostało odwołane zanim jakiś gracz nie skorzystał z uzgodnienia w rozpoczętej *rundzie*.

Na przykład, w *stroke play*, dwóch graczy uzgodniło, że darują sobie putty, jeżeli będą krótsze niż jedna długość kija, wiedząc, że każdy dołek musi być zakończony wbiciem *piłki do dołka*. Na pierwszym *putting green*, inny gracz z grupy dowiedział się o tym uzgodnieniu. Ten gracz domagał się od tych dwóch graczy, którzy zrobili to uzgodnienie, aby wbili *piłkę do dołka* i oni tak zrobili. Mimo, że żaden z graczy, którzy uzgodnili takie postępowanie, nie pominął wbicia *piłki do dołka*, oni i tak są zdyskwalifikowani, ponieważ uzgodnili ignorowanie reguły 3.3c (Niewbicie *piłki do dołka*).

1.3b(1)/2 – Aby zgodzić się na zignorowanie reguły lub kary, gracze muszą być świadomi, że taka reguła istnieje.

Reguła 1.3b(1) nie ma zastosowania i nie ma kary, jeśli gracze zgodzą się zrezygnować z reguły, której nie są świadomi lub nie zastosować kary o której nie wiedzą, że występuje.

Przykłady, w których dwóch graczy nie jest świadomych występowania reguły lub gdy nie zastosowali kary i nie zostali zdyskwalifikowani na podstawie reguły 1.3b(1), obejmują:

- W meczu dwóch graczy uzgodniło przed meczem, aby wszystkie putty do określonej długości zostały darowane, ale nie byli świadomi, że reguły zabraniają im uzgadniania darowanie puttów w ten sposób.
- Przed meczem 36 dołkowym, dwóch graczy uzgadnia, że zagrają tylko 18 dołków, a kto w tym momencie będzie przegrywał to podda mecz, nie wiedząc, że to uzgodnienie nie jest zgodne z regulaminem zawodów.

Mecz jest kontynuowany zgodnie z tym uzgodnieniem, a gracz, który przegrywa po 18 dołkach poddaje mecz. Ponieważ gracze nie wiedzą, że takie uzgodnienie nie jest dozwolone, poddanie ma moc prawną.

- W zawodach *stroke play* gracz i jego *marker*, który jest także graczem, nie są pewni, czy *obszar uwolnienia dla terenu w naprawie* ma jedną czy dwie *długości kija*. Nieświadomi brzmienia reguły, uzgadniają, że są to dwie *długości kija*, a gracz korzysta z uwolnienia, *dropując* *piłkę* w miejscu prawie dwóch *długości kija* od *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*. Później w trakcie *rundy* Komitet dowiaduje się o tym.

Żaden z graczy nie został zdyskwalifikowany na podstawie reguły 1.3b(1), ponieważ nie byli oni świadomi reguły, ale jeden z graczy zagrał z *niewłaściwego miejsca* i otrzymał karę zgodnie z regułą 14.7. Natomiast nie ma kary za przypadkowe podanie niewłaściwych informacji na temat reguł gry w golfa.

Wyjaśnienia związane z regułą 1.3b(2):

- 9.6/2 – Gdzie odłożyć piłkę, gdy została przemieszczona z nieznanego miejsca
- 17.1a/2 – Piłka zgubiona w obszarze kary lub w nienormalnych warunkach na polu przylegającym do obszaru kary.
- 17.1d(3)/2 – Gracz dropuje piłkę opierając się na przybliżonym miejscu ostatniego przekroczenia granicy obszaru kary, które okazuje się być niewłaściwym miejscem.

1.3c/1 – Gracz nie jest zdyskwalifikowany z zawodów, kiedy runda nie jest zaliczona.

W zawodach, w których nie wszystkie *rundy* liczą się, gracz nie będzie zdyskwalifikowany z zawodów z powodu dyskwalifikacji w jednej z *rund*.

Np., w zawodach drużynowych z drużynami czteroosobowymi, w których z każdej *rundy* sumowane są trzy najlepsze wyniki do ogólnego wyniku drużyny w *rundzie*, gracz zostaje zdyskwalifikowany w drugiej *rundzie* za niepoprawienie zagrania *niewłaściwą piłką*. Wynik tego gracza nie liczy się do wyniku drużyny w drugiej *rundzie*, ale wynik gracza będzie liczony z każdej innej *rundy* zawodów.

1.3c/2 – Stosowanie w dogrywce stroke play kar dyskwalifikacji, poddania i informowania o niewłaściwej liczbie uderzeń.

Podczas dogrywki w zawodach *stroke play* reguły stosuje się w następujący sposób:

- Jeżeli gracz zostanie zdyskwalifikowany (np. za wykonanie *uderzenia* niedopuszczonym kijem), to gracz będzie zdyskwalifikowany tylko z tej dogrywki, ale ma prawo do nagrody, którą mógł wygrać w tych zawodach.
- Jeżeli dwóch graczy gra w dogrywce to każdy z nich może poddać dogrywkę drugiemu graczowi.
- Jeżeli gracz A pomyli się podając graczowi B niewłaściwą liczbę uderzeń i błąd ten spowoduje, że gracz B podniesie swoją piłkę (np., gdy gracz B uważa, że przegrał dogrywkę z graczem A), gracz B może odłożyć piłkę bez kary i dokończyć dołek. Nie ma kary dla gracza A.

1.3c(1)/1 – Działanie innej osoby naruszające regułę dotyczącą gracza.

Gdy druga osoba działa na prośbę gracza lub gdy widząc takie działanie gracz pozwala jej na, to odpowiada za naruszenie reguły, gdy dotyczy jego.

Przykłady, kiedy gracz otrzymuje karę, ponieważ zażądał lub zezwolił na działanie:

- Gracz prosi widza o przesunięcie *naturalnego utrudnienia ruchomego* w pobliżu swojej piłki. Jeśli piłka się *przemieści*, gracz otrzyma jedno uderzenie karne zgodnie z regułą 9.4b (Kara za podniesienie lub celowe dotknięcie piłki lub spowodowanie, że się przemieści) i piłka musi zostać *odłożona*.

- Piłka gracza jest szukana w wysokiej trawie. Widz znajduje piłkę i przyciska trawę wokół piłki, *poprawiając warunki wpływające na uderzenie*. Jeśli gracz widząc to, nie podejmie właściwych kroków w celu powstrzymania widza, otrzyma **karę główną** za naruszenie reguły 8.1a (Działania, które poprawiają warunki wpływające na uderzenie).

1.3c(4)/1 – Gracz otrzymuje dwa uderzenia karne, kiedy występuje zdarzenie rozdzielające.

Jeżeli gracz naruszy regułę z karą jednego uderzenia i wie o jej naruszeniu, a następnie naruszy tę samą regułę lub inną regułę, która również ma jedno uderzenie karne, gracz otrzymuje łącznie dwa uderzenia karne za obie kary.

Np. w celu identyfikacji piłki gracz podnosi swoją piłkę w *obszarze głównym*, bez *zaznaczenia* jej miejsca. Drugi gracz informuje go o otrzymaniu jednego uderzenia kary, zgodnie z regułą 7.3. Przed *odłożeniem* piłki, gracz oczyszcza ją więcej niż jest to konieczne do identyfikacji, naruszając również regułę 7.3. Gdy gracz został poinformowany o pierwszej karze, było to zdarzenie rozdzielające, a więc gracz otrzymuje dodatkowo jedno uderzenie karne za oczyszczenie piłki, dostając razem dwa uderzenia karne. (Nowe)

1.3c(4)/2 – Gracz narusza regułę, a następnie narusza kolejną regułę podczas następnego uderzenia.

Jeżeli gracz narusza regułę nie będąc świadomym tego faktu, a następnie narusza tę samą regułę lub inną regułę podczas gry swoją piłką, gracz otrzymuje tylko jedną karę.

Np., w *stroke play* gracz korzysta z uwolnienia od *sztucznego utrudnienia nieruchomego* w pobliżu *putting greenu*, ale błędnie *dropuje* piłkę w *niewłaściwym miejscu*. Przed rozegranie piłki gracz usuwa piasek ze swojej *linii gry* w *obszarze głównym* z naruszeniem reguły 8.1a, a następnie wykonuje *uderzenie z niewłaściwego miejsca*. Ponieważ między usunięciem piasku a zagranie piłki z *niewłaściwego miejsca* nie zaistniało żadne zdarzenie rozdzielające, gracz otrzymuje tylko **karę główną** - dwa uderzenia. (Nowe)

REGUŁA

2

Pole golfowe

Cel reguły:

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

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

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

2.1 Granice pola i aut

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

2.2 Zdefiniowane obszary pola

Wyróżnia się pięć *obszarów pola*.

2.2a. Obszar główny

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

Nazywa się go „obszarem głównym”, ponieważ:

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

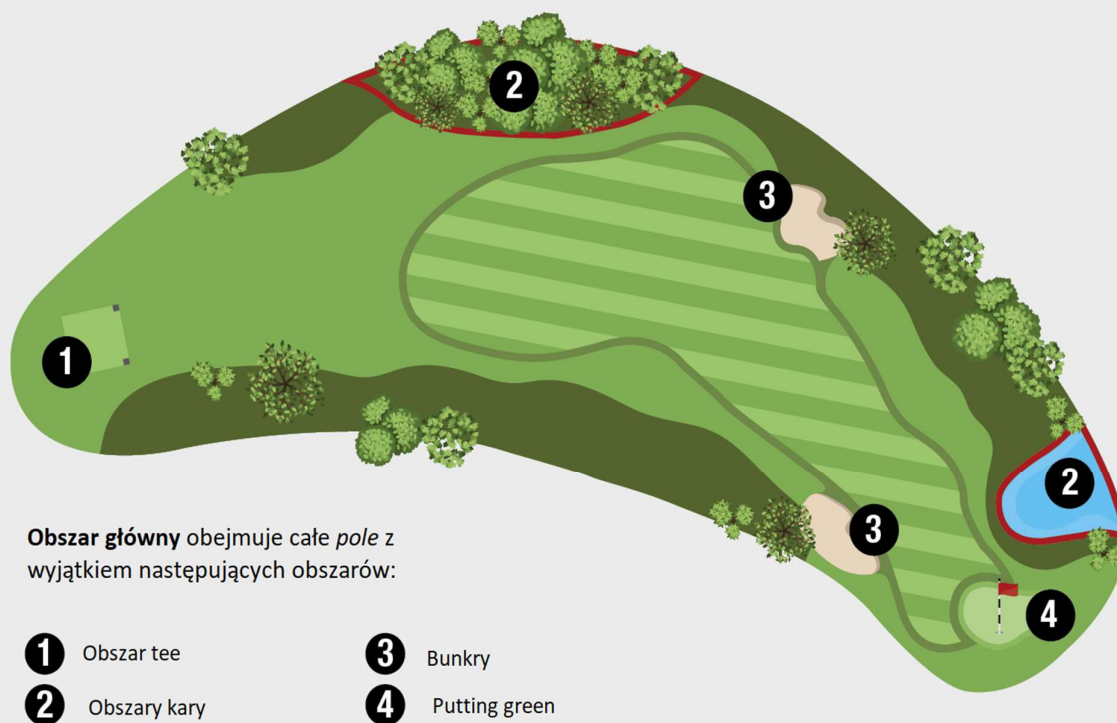
2.2b. Cztery szczególne obszary

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

- *obszar tee*, skąd gracz musi rozpocząć grę na dołku (reguła 6.2),
- wszystkie *obszary kary* (reguła 17),
- wszystkie *bunkry* (reguła 12),

- oraz *putting green* rozgrywanego dołka (reguła 13).

R 2.2: ZDEFINIOWANE OBSZARY POLA



2.2c. Określenie obszaru pola, w którym leży piłka

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

Piłka zawsze leży tylko w jednym *obszarze pola*:

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

2.3 Obiekty lub warunki, które mogą zakłócać grę

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

- *naturalne utrudnienia ruchome* (reguła 15.1),

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

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

2.4 Strefy zabronionej gry

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

Gracz musi skorzystać z uwolnienia, gdy:

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

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

REGUŁA

3

Rozgrywki

Cel reguły:

Reguła 3 omawia trzy zasadnicze elementy każdego rodzaju zawodów golfowych:

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

3.1 Główne elementy każdych rozgrywek**3.1a. Formaty gry: match play lub stroke play**

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

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

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

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

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

3.1b. Rywalizacja graczy: gra indywidualna lub z partnerem

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

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

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

- i w rozgrywkach drużynowych, zmodyfikowane przez regułę 24.

3.1c. Punktacja graczy: wyniki brutto lub netto

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

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

(2) Rozgrywki handicapowe. W rozgrywkach handicapowych:

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

3.2 Match play

Cel reguły:

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

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

3.2a. Wynik na dołku i wynik meczu

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

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

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

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

- gracz i *przeciwnik* zakończą dołek taką samą liczbą uderzeń (wliczając w to *uderzenia* wykonane i karne),

- lub gracz i *przeciwnik* uzgodnią, że potraktują rozgrywany dołek jako zremisowany, (**jednak** jest to dozwolone tylko wtedy, gdy przynajmniej jeden z graczy wykonał *uderzenie* rozpoczynające dołek).

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

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

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

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

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

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

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

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

3.2b. Poddanie (w tym darowanie uderzenia)

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

- **Darowanie następnego uderzenia.** Dozwolone jest w dowolnym czasie, zanim *przeciwnik* wykonana następne *uderzenie*.
 - Gdy *przeciwnik* zakończył dołek z wynikiem, który zawiera darowane *uderzenie*, piłka może być podniesiona przez któregokolwiek z graczy.
 - Darowanie wykonane w czasie ruchu piłki *przeciwnika* po poprzednim *uderzeniu* stosuje się do następnego *uderzenia przeciwnika*, chyba, że piłka wpadła do dołka (w takim przypadku to darowanie nie obowiązuje).
 - Gracz może darować *przeciwnikowi* kolejne *uderzenie* przez odbicie lub zatrzymanie piłki *przeciwnika* w ruchu tylko, gdy jest to zrobione specjalnie, aby darować następne *uderzenie* i tylko wtedy, gdy nie ma realnej szansy, że piłka wpadnie do dołka.
- **Poddanie dołka.** Dozwolone jest w dowolnym momencie przed zakończeniem dołka (zob. reguła 6.5), również zanim gracz rozpocznie dołek.

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

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

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

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

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

3.2c. Zastosowanie handicapów w meczu handicapowym

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

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

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

(2) Zastosowanie uderzeń handicapowych na dołku.

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

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

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

3.2d. Obowiązki gracza i przeciwnika

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jeżeli gracze ustalili niewłaściwy wynik meczu:

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

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

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

- jeżeli gracz wie lub uważa, że *przeciwnik* naruszył regułę, za co przewidziana jest kara, to może zdecydować czy podjąć działania w związku z tym naruszeniem.
- **jednak**, jeżeli gracz i *przeciwnik* uzgodnią niestosowanie reguł lub kary, o zastosowaniu których wiedzą, i jeden z tych graczy rozpoczął *rundę*, to obaj gracze zostają **zdyskwalifikowani** zgodnie z regułą 1.3b.
- jeżeli gracz i *przeciwnik* nie zgadzają się co do tego, że jeden z nich naruszył regułę, wtedy każdy z graczy może chronić swoje prawa prosząc o interpretację reguł zgodnie z regułą 20.1b.

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

3.3 Stroke play

Cel reguły:

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

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

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

3.3a. Zwycięzca w stroke play

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

W rozgrywkach handicapowych oznacza to najniższy wynik netto.

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

3.3b. Punktacja w stroke play

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

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

(1) Odpowiedzialność markera: zapisywanie i autoryzacja wyników na dołkach na karcie

wyników. Po każdym dołku w czasie *rundy*, *marker* powinien uzgodnić z graczem liczbę *uderzeń* na dołku (zarówno wykonanych jak i karnych) i zapisać ten wynik brutto na *karcie wyników*.

Po zakończeniu *rundy*:

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

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

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

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

Po zakończeniu *rundy* gracz:

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

- oraz musi autoryzować wyniki dołków na *karcie wyników* i niezwłocznie przekazać ją *Komitetowi*, po oddaniu gracz nie może zmienić *karty wyników*.

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

R 3.3b: ODPOWIEDZIALNOŚCI NA KARCIE WYNIKÓW W ZAWODACH HANDICAPOWYCH STROKE PLAY

Nazwisko: John Smith Data: 09/04/23

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

Handicap: 5
Netto: 69

Marker's Signature: [Signature] Player's Signature: [Signature]

Odpowiedzialności

- Komitet
- Gracz
- Gracz i marker

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

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

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

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

Wyjątek – zaniedbanie wynikiem braku wiedzy o karze: jeżeli jeden lub więcej wyników gracza na dołkach jest niższy niż rzeczywiście uzyskany z powodu nieuwzględnienia przez

niego jednego lub więcej *uderzeń* karnych, o których gracz nie wiedział przed oddaniem *karty wyników*:

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

Ten wyjątek nie ma zastosowania:

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

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

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

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

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

3.3c. Piłka niewbita do dołka

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

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

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

Reguła 3.2 Wyjaśnienia: Match Play

3.2b(1)/1 – Gracze nie mogą poddawać dołków w celu skrócenia meczu.

Mimo, że gracz może przed zakończeniem dołka, w dowolnym momencie poddać dołek swojemu przeciwnikowi, to nie mogą, w celu skrócenia meczu, uzgodnić wzajemnego poddawania dołków.

Np., przed startem meczu, gracz i *przeciwnik* uzgodnili wzajemne poddawanie dołków numer 6, 7, 8 i 9.

Jeżeli są świadomi tego, że reguły nie pozwalają im na takie uzgodnienie i rozpoczną mecz bez anulowania uzgodnienia, obaj gracze będą zdyskwalifikowani zgodnie z regułą 1.3b(1).

Natomiast jeśli gracze nie są świadomi, że jest to niedozwolone, to wynik meczu pozostanie bez zmian.

3.2b(1)/2 – Poddanie nie jest skuteczne gdy wynik dołka jest ustalony.

Jeżeli gracz poddaje dołek swojemu *przeciwnikowi*, ale potem zorientuje się, że *zakończył dołek* kilkoma uderzeniami, to poddanie nie jest skuteczne, gdyż dołek został już zakończony. (Nowe)

3.2b(2)/1 – Poddanie nie jest skuteczne gdy caddie usiłuje poddać.

Jednym z działań, którego *caddie* nie może podjąć, jest poddanie następnego *uderzenia*, dołka lub meczu *przeciwnikowi*. Jeśli *caddie* próbuje to zrobić, poddanie jest nieważne. Nie ma kary dla gracza za to działanie *caddiego* zgodnie z regułą 10.3b(3) (Działania niedozwolone przez *caddie*), gdyż ona nie określa kary.

Jeśli *przeciwnik* podejmie działanie oparte na próbie poddania przez *caddiego*, takiej jak podniesienie piłki w *grze* lub *znacznika*, byłoby to uzasadnione nieporozumienie zgodnie z regułą 3.2b(2). Nie ma kary, a piłka lub *znacznik* muszą zostać *odłożone*, chyba że gracz potem wykona poddanie.

Jeśli jednak *caddie*, który dokonał nieważnego poddania, podniósł piłkę lub *znacznik przeciwnika* lub piłkę lub *znacznik* swojego gracza, gracz tego *caddiego* dostałby karę, gdyby to działanie naruszyło regułę 9.4 lub regułę 9.5.

3.2c(1)/1 – Deklarowanie wyższego handicap jest naruszeniem nawet jeżeli deklarowany dołek nie był rozegrany.

Jeśli gracz zadeklaruje wyższy handicap swojemu *przeciwnikowi* przed rozegraniem dołka, którego mogłoby to dotyczyć, to gracz zostanie zdyskwalifikowany, gdyż mogło to wpłynąć na strategię *przeciwnika*.

Np., czekając na pierwszym tee przed rozpoczęciem meczu, gracz A deklaruje, że jego HCP wynosi 12, gdy naprawdę jest 11. Gracz B oświadcza, że jego HCP wynosi 10, i gracz B wykonuje *uderzenie* z tee pierwszego dołka.

Gracz A zostaje zdyskwalifikowany zgodnie z regułą 3.2c (1), ponieważ gracz B wykonał *uderzenie* w meczu uważając, że gracz A otrzymuje dwa uderzenia HCP.

3.2c(1)/2 – Gracz podaje przeciwnikowi niewłaściwy handicap przed meczem handicapowym.

Jeżeli gracz poda *przeciwnikowi* niewłaściwy handicap, co spowoduje, że wykona za mało lub otrzyma za dużo uderzeń, gracz zostanie zdyskwalifikowany na podstawie reguły 3.2c(1).

Np., gracz podaje *przeciwnikowi* błędną informację o swoim handicapie dokładnym, handicapie pola lub handicapie gry, który źle obliczył i zostaje to wykorzystane do określenia, ile uderzeń handicapowych będzie w tym meczu. Jeśli oznacza to, że gracz otrzyma za dużo lub odda za mało uderzeń handicapowych z powodu nieprawidłowych informacji, a błąd ten nie zostanie naprawiony przed kolejnym *uderzeniem przeciwnika*, gracz zostanie zdyskwalifikowany. (Nowe)

3.2d(1)/1 – Znaczenie frazy w wyjątku “Nie ma kary, jeżeli nie ma wpływu na wynik na dołku”.

Podczas gry na dołku gracz musi podać właściwą liczbę uderzeń, aby jego *przeciwnik* mógł zdecydować, jak zagrać dołek. Jednak po zakończeniu dołka, jeśli gracz poda niewłaściwą liczbę wykonanych uderzeń, nie ma kary zgodnie z wyjątkiem do reguły 3.2d (1), jeśli nie wpłynie to na zrozumienie przez *przeciwnika* czy dołek został wygrany, przegrany lub zremisowany.

Np., po zakończeniu dołka, który *przeciwnik* rozegrał w 7 uderzeniach, gracz błędnie poinformował go, że zagrał 5, gdy faktycznie było 6. Po rozpoczęciu następnego dołka, gracz uświadamia sobie, że zagrał 6. Nie ma kary, gdyż niewłaściwa liczba wykonanych uderzeń nie zmieniła faktu, że gracz wygrał dołek.

3.2d(1)/2 – Niewłaściwa liczba uderzeń podana przez gracza po ukończeniu dołka i odkrycie błędu po kilku dołkach później.

Jeśli gracz poda niewłaściwą liczbę wykonanych uderzeń po zakończeniu dołka, gracz otrzyma *karę główną*, gdy błąd wpływa na wynik dołka i nie zostanie skorygowany w odpowiednim czasie. Jeśli gracz poda niewłaściwą liczbę wykonanych uderzeń po zakończeniu dołka, gracz otrzyma *karę główną*, gdy błąd wpływa na wynik dołka i nie zostanie skorygowany w odpowiednim czasie.

W takim przypadku wynik meczu musi zostać poprawiony.

Np., po ukończeniu pierwszego dołka gracz mówi *przeciwnikowi*, że zagrał 4, ale faktycznie było 5. *Przeciwnik* zagrał 5 na tym dołku. Po rozegraniu kilku kolejnych dołków gracz zdaje sobie sprawę, że podał *przeciwnikowi* niewłaściwą liczbę uderzeń na pierwszym dołku.

Dołek byłby zremisowany, gdyby gracz podał właściwą liczbę uderzeń, dlatego gracz otrzymuje karę straty dołka na pierwszym dołku, ponieważ błąd wpłynął na wynik na tym dołku. Wynik meczu musi zostać poprawiony.

3.2d(1)/3 – Niewłaściwa liczba uderzeń podana przez gracza po zakończeniu dołka a błąd wykryto po zakończeniu meczu.

Jeśli gracz po zakończeniu dołka nieświadomie poda niewłaściwą liczbę wykonanych uderzeń, a błąd nie zostanie zauważony przed ogłoszeniem końcowego wyniku meczu (reguła 3.2a (5) - Kiedy wynik jest końcowy), wynik meczu pozostanie bez zmian.

Np., po zakończeniu 17 dołka gracz podał *przeciwnikowi*, że zagrał 3, ale faktycznie było 4. *Przeciwnik* zagrał 4 na tym dołku. Gracze grają 18 dołek, a ostateczny wynik gracza wygrywającego mecz jest 1 up. Następnie gracz zdaje sobie sprawę, że podał *przeciwnikowi* niewłaściwą liczbę uderzeń na 17 dołku.

Ponieważ gracz nieświadomie podał niewłaściwą liczbę uderzeń, a wynik meczu jest ostateczny, nie ma kary i wynik meczu pozostaje bez zmian, a zwycięzcą jest gracz (Reguła 20.1b (3) - Żądanie orzeczenia złożone po ostatecznym wyniku meczu).

3.2d(1)/4 – Zmianienie decyzji o uwolnieniu z karą nie jest podaniem niewłaściwej liczbie wykonanych uderzeń.

Właściwa liczba wykonanych uderzeń oznacza tylko *uderzenia*, które gracz już wykonał a także wszystkie otrzymane uderzenia karne.

Np., piłka gracza leży w *obszarze kary* a *przeciwnik* pyta, co gracz zamierza zrobić. Mimo, że nie wymaga się, aby gracz odpowiedział na to pytanie, to jednak odpowiada, że skorzysta z uwolnienia z karą. Po wykonaniu *uderzenia* przez *przeciwnika*, gracz zmienia zdanie i decyduje się zagrać piłkę tak jak leży z *obszaru kary*.

Gracz miał prawo zmienić zdanie i za to nie ma żadnej kary, gdyż sam zamiar grania nie ma wpływu na liczbę uderzeń a tym samym na podanie liczby wykonanych uderzeń.

3.2d(2)/1 – “Tak szybko, jak to jest racjonalnie możliwe” nie zawsze jest możliwe przed wykonaniem uderzenia przez przeciwnika.

Ta fraza “tak szybko jak to jest racjonalnie możliwe” pozwala na wzięcie pod uwagę wszystkich istotnych okoliczności, a szczególnie tego, gdzie znajduje się *przeciwnik*.

Np., jeżeli gracz korzysta z uwolnienia dla piłki nie do zagrania w momencie, gdy *przeciwnik* jest po drugiej stronie fairwaya i *przeciwnik* zagra zanim gracz dojdzie, aby powiedzieć mu o karze, “tak szybko jak to jest racjonalnie możliwe” może nastąpić dopiero podczas dojścia do *dołka*, aby wykonać następne uderzenia.

Nie ma ustalonej procedury do określenia “tak szybko jak to jest racjonalnie możliwe”, ale nie oznacza to, że zawsze będzie przed wykonaniem następnego *uderzenia* przez *przeciwnika*.

3.2d(3)/1 – Celowe podanie niewłaściwego wyniku meczu lub nie poprawienie niezrozumienia przez przeciwnika wyniku meczu może skutkować dyskwalifikacją.

Reguła 3.2d(3) wymaga od graczy znajomości wyniku meczu, ale nie wymaga od nich podania wyniku meczu *przeciwnikowi*.

Jeśli gracz celowo podaje niewłaściwy wynik meczu lub celowo nie poprawi niezrozumienia wyniku meczu przez *przeciwnika* po podaniu właściwej liczby wykonanych uderzeń, to *Komitet* powinien zdyskwalifikować jego zgodnie z regułą 1.2a (Poważne wykroczenie).

3.2d(4)/1 – Znaczenie „uzgodnienie” w regule 3.2d(4).

Gracz w meczu, który wie lub uważa, że jego *przeciwnik* naruszył regułę skutkującą karą, może wybrać nie podejmowanie działań w związku z tym naruszeniem, ale gracz i *przeciwnik* mogą nie zgodzić się na zignorowanie naruszenia lub kary, o której wiedzą, że wystąpiła. Aby doszło do uzgodnienia, obaj gracze muszą być zaangażowani w tę decyzję o ignorowaniu naruszenia lub kary.

Poniższe przykłady ilustrują sytuacje, w których nie ma uzgodnienia pomiędzy graczem a *przeciwnikiem*:

- Podczas rozgrywania dołka gracz widzi, jak jego *przeciwnik* podnosi piłkę w celu identyfikacji bez wcześniejszego zaznaczenia jej miejsca. Gracz mówi *przeciwnikowi*, że brak zaznaczenia jest naruszeniem reguły, ale informuje *przeciwnika*, że nie będzie podejmował działań w związku z tym naruszeniem. To była samodzielna decyzja gracza, aby nie podejmować działań w związku z naruszeniem, a co za tym idzie, nie doszło do porozumienia.
- Podczas rozgrywania dołka *przeciwnik* informuje gracza, że dotknął piasku podczas backswingu w *bunkrze*. Gracz potwierdza, że karą jest strata dołka, ale informuje *przeciwnika*, że nie będzie podejmował działań w przypadku tego naruszenia. To była samodzielna decyzja gracza, aby nie podejmować działań w związku z tym naruszeniem, a co za tym idzie, nie doszło do porozumienia.

W takich przypadkach, gdy gracz podejmuje samodzielną decyzję, aby nie podejmować działań w związku z naruszeniem i informuje *przeciwnika* o tej decyzji, gracz nie może zmienić tej decyzji po tym, jak którykolwiek z graczy wykona kolejne *uderzenie* na dołku lub jeśli nie wykona już więcej *uderzeń* na tym dołku lub gdy jeden z graczy wykona *uderzenie* z następnego *obszaru tee*.

Poniższe przykłady ilustrują, kiedy występuje uzgodnienie pomiędzy graczem a *przeciwnikiem*:

- Podczas rozgrywania dołka gracz widzi, jak jego *przeciwnik* podnosi piłkę w celu identyfikacji bez wcześniejszego zaznaczenia jej miejsca. Gracz mówi *przeciwnikowi*, że brak zaznaczenia jest naruszeniem reguły, ale po dyskusji gracz i *przeciwnik* dochodzą do wniosku, że nie chcą stosować kar w sytuacjach, gdy nie ma wyraźnej przewagi z naruszenia reguły. Ponieważ obaj gracze byli zaangażowani w ustalanie wyjścia z sytuacji, a następnie zgodzili się nie stosować kary, to doszło do porozumienia, aby zignorować naruszenie reguły i obaj gracze będą zdyskwalifikowani na podstawie reguły 1.3b.
- Podczas rozgrywania dołka *przeciwnik* informuje gracza, że dotknął piasku podczas backswingu w *bunkrze*. Gracz potwierdza, że karą za to jest strata dołka, ale *przeciwnik* sugeruje graczowi, aby odstąpił od kary, ponieważ nie uzyskał żadnej rzeczywistej przewagi. Gracz decyduje się nie stosować kary. Ponieważ gracz był pod wpływem *przeciwnika*, podejmując decyzję o niepodejmowaniu działań w związku z naruszeniem, doszło do porozumienia i obaj gracze zostają zdyskwalifikowani na podstawie reguły 1.3b. (Nowy)

Reguła 3.3 Wyjaśnienia: *Stroke Play*

3.3b/1 – Graczom musi towarzyszyć marker przez całą rundę.

Zadaniem *markera* jest poświadczenie, że wynik na każdym dołku jest prawidłowo wpisany do *karty wyników*. Jeżeli *marker* nie będzie z graczem przez całą *rundę*, to *karta wyników* nie będzie mogła być prawidłowo poświadczona.

Np., jeżeli gracz zagra kilka dołków bez swojego *markera* a *marker* wpisze wyniki gracza osiągnięte, gdy grał sam dołki, *karta wyników* nie może być prawidłowo autoryzowana zgodnie z regułą 3.3b.

Gracz powinien domagać się, aby *marker* przebywał z nim przez wszystkie dołki. Jeżeli *marker* nie był w stanie tego zrobić, gracz powinien poprosić inną osobę, aby pełniła funkcję *markera*. Jeżeli było to nie możliwe, gracz musi przerwać grę i zgłosić się do *Komitetu*, aby inny *marker* został przydzielony.

3.3b/2 – Niewłaściwe umieszczenie informacji na karcie wyników musi być zaakceptowane.

Pomimo, że wszystkie wymagania reguły 3.3b muszą być spełnione przed zwróceniem *karty wyników*, nie ma żadnej kary, jeśli prawidłowe informacje umieszczono na *karcie wyników* w miejscu innym niż było to przewidywane, z wyjątkiem tego, że każdy wynik dołka na *karcie wyników* jest przypisany do właściwego dołka (zob. **wyjaśnienie 3.3b(3)/1**).

Na przykład:

- Jeżeli gracz i *marker* autoryzują wyniki dołków w miejscu, gdzie drugi miał to poświadczyć, wyniki gracza będą poświadczane zgodnie z wymaganiami reguły 3.3b. Tak samo powinno być traktowane poświadczenie, gdy użyto inicjałów zamiast pełnego nazwiska.
- Jeżeli wyniki gracza wpisano na *karcie wyników markera* a *markera* wyniki na *karcie wyników gracza*, ale wyniki są prawidłowe i obie *karty wyników* są poświadczane, *karty wyników* będą zaakceptowane o ile gracze poinformują *Komitet*, które *wyniki* należą do którego gracza. Ponieważ charakter tego błędu ma naturę administracyjną, nie ma ograniczenia czasowego na poprawienie tego błędu (zob. reguła 20.2d(2)).

3.3b/3 – Inna karta wyników może być użyta, jeżeli oficjalna została uszkodzona lub zagubiona.

Mimo że gracz powinien zwrócić *kartę wyników*, którą otrzymał od *Komitetu*, reguła 3.3b nie wymaga zwrotu tych samych *kart wyników*, jeśli zostały uszkodzone lub zagubione.

Np., jeśli *marker* zagubi papierową *kartę wyników*, która została wydana przez *Komitet*, dopuszczalne jest użycie innej *karty wyników* (np. karta klubowa), o ile na tej *karcie wyników* znajduje się imię i nazwisko gracza oraz wyniki i jest podpisana przez gracza i *markera*.

Gdy używany jest system elektronicznego wprowadzania wyników, a gracz lub *marker* stracili połączenie z Internetem lub występuje inny problem techniczny, gracze powinni zgłosić problem do *Komitetu* tak szybko jak to jest możliwe i nie później niż bezpośrednio po zakończeniu *rundy*.

3.3b(2)/1 – Gracze zobowiązani są do wpisywania tylko wyników na karcie wyników.

Istnieje różnica pomiędzy wymaganiem od graczy wpisania wyniku *rundy* do komputera (np. do celów handicapowych) a wymogiem wprowadzenia wyników na dołkach przy użyciu elektronicznej *karty wyników* zatwierdzonej przez *Komitet* (np. mobilnej aplikacji wyników).

Komitet może wymagać, aby gracze korzystali z innej *karty wyników* niż papierowa (np. w formie elektronicznej), ale *Komitet* nie może nałożyć kary zgodnie z regułą 3.3b(2) za brak wprowadzenia wyników gdziekolwiek.

Jednakże, aby pomóc w administrowaniu (takim jak efektywniejsze opracowanie i ogłoszenie wyników zawodów), *Komitet* może wprowadzić karę na podstawie Kodeksu postępowania (reguła 1.2b) lub wprowadzić sankcje dyscyplinarne (takie jak zakaz uczestniczenia w następnych zawodach) za brak wprowadzenia wyników.

3.3b(2)/2 – Zastosowanie wyjątku do markera, który nie wykonuje swoich obowiązków.

W wyjątku do reguły 3.3b(2) gracz nie otrzymuje żadnej kary, jeśli dojdzie do naruszenia wymagań dotyczących *karty wyników* z powodu błędu *markera*, który jest poza kontrolą gracza.

Przykłady tego, jak interpretować ten wyjątek:

- Jeśli *marker* opuszcza *pole* z *kartą wyników rundy* gracza, *Komitet* powinien spróbować skontaktować się z *markerem*. Jeśli jednak nie jest to możliwe, *Komitet* powinien zaakceptować poświadczenie *karty gracza* przez kogoś, kto widział *rundę*. Jeśli nikogo innego nie ma, *Komitet* sam może poświadczyć wyniki gracza.
- Jeśli gracz musi poprawić wynik dołka po tym, jak *karta wyników* została poświadczona przez *markera*, ale *marker* nie jest dostępny lub już opuścił *pole*, *Komitet* powinien spróbować skontaktować się z *markerem*. Jeżeli nie jest to możliwe, *Komitet* powinien zaakceptować poświadczenie zmiany dokonane przez kogoś innego, kto widział, jak gracz zagrał ten dołek lub, jeśli taka osoba nie jest dostępna, *Komitet* sam może poświadczyć ten wynik.

3.3b(3)/1 – Wyniki na karcie wyników muszą być identyfikowane z właściwymi dołkami.

Zgodnie z regułą 3.3b, każdy wynik dołka na *karcie wyników* musi być identyfikowalny z właściwym dołkiem.

Np., jeżeli *marker* wpisze pierwsze dziewięć dołków gracza zamiast do dołków pierwszej dziewiątki do dołków drugiej dziewiątki, *karta wyników* będzie zaakceptowana, jeżeli błąd jest poprawiony przez zmianę numeracji dołków, aby prawidłowe wyniki odpowiadały właściwym dołkom.

Jednak, jeżeli ten błąd nie jest poprawiony i wynik na jakimś dołku jest niższy niż gracz uzyskał, gracz jest zdyskwalifikowany zgodnie z regułą 3.3b(3).

3.3b(4)/1 - Kara dla gracza, który celowo nie zgłosił błędu administracyjnego do Komitetu.

Komitet jest odpowiedzialny za zsumowanie wyników gracza na dołkach oraz w rozgrywkach handicapowych, za określenie, ile uderzeń handicapowych gracz otrzyma w *rundzie* oraz za obliczenie wyniku netto gracza.

Jeżeli *Komitet* popełni błąd w wykonywaniu któregośkolwiek z tych obowiązków, jest to błąd administracyjny i nie ma określonego czasu na naprawienie takiego błędu (reguła 20.2d(2)). Ale jeśli gracz zauważy ten błąd, jest odpowiedzialny za powiadomienie *Komitetu* o nim. Jeżeli okaże się, że gracz zauważył ten błąd i celowo nie zwrócił na to uwagi *Komitetowi*, *Komitet* powinien zdyskwalifikować gracza na podstawie reguły 1.2a (Poważne wykroczenie). (Nowe)

REGUŁA

4

Sprzęt gracza

Cel reguły:

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

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

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

4.1 Kije**4.1a. Kije dopuszczone do wykonywania uderzenia**

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

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

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

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

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

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

Przez resztę *rundy* gracz może:

- kontynuować *uderzenia* uszkodzonym kijem,

- lub z wyjątkiem - przypadków nieprawidłowego użytkowania - naprawić go lub wymienić na inny kij (zob. reguła 4.1b(4)).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(1) Limit 14 kijów. Graczowi nie wolno:

- rozpocząć *rundy* z więcej niż 14 kijami,

- lub posiadać więcej niż 14 kijów podczas *rundy*.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.1c. Procedura wykluczenia kijów z gry

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

Może to zrobić przez:

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

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

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

Kara naruszenie reguły 4.1c(1): dyskwalifikacja.

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

Jednak opcjonalnie bez kary:

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

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

4.2 Piłki

4.2a. Piłki dopuszczone do gry podczas rundy.

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

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

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

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

4.2b. Piłka rozpadła się na części podczas grania dołka

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

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

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

4.2c. Piłka pęknięta lub przecięta podczas rozgrywania dołka.

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

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

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

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

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

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

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

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

4.3 Użycie sprzętu

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

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

4.3a. Dozwolone i zabronione użycie sprzętu.

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

- używanie *sprzętu* (innego niż kij lub piłka), który sztucznie eliminuje lub redukuje brak potrzebnej umiejętności lub oceny, które są niezbędne podczas gry
- lub używanie *sprzętu* (również kija lub piłki) w nienormalny sposób podczas wykonywania *uderzenia*. „Nienormalny sposób”, oznacza sposób, który zasadniczo różni się od zamierzonego użycia i zwykle nie jest uznawany za część gry w golfa.

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

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

(1) Informacja o odległości i kierunku.

- Dozwolone. Uzyskanie informacji o odległości lub kierunku (np. z urządzenia mierzącego odległość lub z kompasu).
- Niedozwolone:

- mierzenie nachylenia,
- interpretowanie informacji o odległości lub kierunku (np. używając urządzenia rekomendującego *linię gry* lub dobór kija w zależności od położenia piłki gracza)
- lub korzystanie z urządzenia wspomagającego (zob. definicja w *Regułach dotyczących sprzętu*) podczas ustawiania piłki.

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

(2) Informacje o wietrze i innych czynnikach pogodowych.

- Dozwolone:
 - podawanie informacji o warunkach pogodowych (wraz z prędkością wiatru), które są dostępne w prognozach pogody
 - lub mierzenie temperatury i wilgotności na *polu*.
- Niedozwolone:
 - mierzenie prędkości wiatru na *polu*
 - lub użycie sztucznego przedmiotu, w celu pozyskania informacji związanych z wiatrem (np. użycie proszku, chusteczki czy wstążki do oceny kierunku wiatru).

(3) Informacje zebrane przed lub podczas rundy.

- Dozwolone:
 - użycie informacji zebranych przed *rundą* (np. informacje o grze z poprzednich *rund*, porady dotyczące swingu lub rekomendacje kija)
 - lub rejestrowanie (do użycia po *rundzie*) informacji o grze lub parametrów fizjologicznych z *rundy* (np. odległość uderzenia kijem, statystyki gry lub pomiar tętna).
- Niedozwolone:
 - przetwarzanie lub interpretacja informacji o grze z *rundy* (np. zalecenia doboru kija oparte na podstawie bieżących odległościach z *rundy*)
 - lub wykorzystywanie parametrów fizjologicznych rejestrowanych podczas *rundy*.

(4) Audio i wideo.

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

- Niedozwolone:

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

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

(5) Rękawiczki i środki do uchwytu.

- Dozwolone:

- używanie gładkiej rękawiczki, która spełnia wymagania zawarte w *Regule dotyczącej sprzętu*,
- używanie żywicy, pudru i innych nawilżających lub wysuszających środków
- lub owinięcie ręcznikiem lub chusteczką gripu

- Niedozwolone:

- używanie rękawiczki, która nie spełnia wymagań zawartych w *Regule dotyczącej sprzętu*
- lub korzystanie ze *sprzętu*, który daje poza sportową przewagę związaną z pozycją ręki lub siłą uchwytu.

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

- Dozwolone:

- korzystanie z dowolnego *sprzętu* do rozciągania (innego niż podczas wykonywania zamachu treningowego), bez względu na to, czy jest to *sprzęt* do rozciągania, przeznaczony dla golfistów (np. pręt wyrównujący umieszczony przez ramiona), czy jest przeznaczony do celów niezwiązanych z golfem (takie jak węże gumowe, kawałek rurki).

- Niedozwolone:

- korzystanie z dowolnych pomocy treningowych lub *sprzętu* wspomagającego zamach (np. pręt wyrównujący lub pokrowiec na główkę kija (headcover) z obciążnikiem lub „donut” - kij treningowy z ciężką główką) lub niedopuszczonego kija, który w jakikolwiek sposób tworzy potencjalną przewagę przez wspomaganie gracza w przygotowaniu lub wykonaniu *uderzenia* (np., jako pomoc związana z płaszczyzną zamachu, uchwyt, wyrównaniem, pozycją piłki lub postawą).

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

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

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

4.3b. Użycie sprzętu z powodu wskazań medycznych

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

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

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

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

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

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

Kara za naruszenie reguły 4.3:

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

Reguła 4.1 Wyjaśnienia: Kije

4.1a(1)/1 – Zużycie podczas normalnego użytkowania nie wpływa na dopuszczenie kija.

Normalne użytkowanie obejmuje *uderzenia*, *uderzenia* treningowe i zamachy próbne a także czynności takie jak wyjęcie kija i odłożenie go do torby golfowej. Jeśli wystąpi zużycie podczas normalnego użytkowania, kij gracza jest traktowany jako dopuszczony i można nadal z niego korzystać.

Przykłady zużycia podczas normalnego użytkowania obejmują:

- Materiał wewnątrz główki kija odłamał się i może grzechotać podczas *uderzenia* lub potrząsania główką.
- Na uchwycie kija, na którym umieszcza się kciuki, uformował się ślad zużycia.
- Wgniecenie powstałe na licu kija przez wielokrotne używanie.
- Rowki na licu kija są zużyte.

4.1a(1)/2 – Nie ma kary, gdy wykonano uderzenie kijem niedopuszczonym, a uderzenie nie zostało zaliczone.

Jeśli gracz wykona *uderzenie* kijem niedopuszczonym, to nie zostanie zdyskwalifikowany, jeśli *uderzenie* nie zalicza się do wyniku gracza.

Przykłady sytuacji, w których gracz nie otrzymuje kary za wykonanie *uderzenia* kijem niedopuszczonym:

- Gracz skorzystał z takiego kija do wykonania *uderzenia piłką prowizoryczną*, która nie została *piłką w grze*.
- Gracz skorzystał z takiego kija do wykonania *uderzenia*, ale *uderzenie* zostało anulowane, powtórzone lub w jakiś inny sposób nie zaliczono go.
- Gracz skorzystał z takiego kija do wykonania *uderzenia* drugą piłką zgodnie z regułą 20.1c(3), ale ta piłka nie była piłką, która liczyła się do jego wyniku.

4.1a(2)/1 – Znaczenie „naprawa”.

Przykłady naprawy obejmują:

- Wymianę taśmy ołowianej, która odpadła podczas *uderzenia*. Biorąc pod uwagę charakter taśmy ołowianej, jeśli taśma nie pozostanie na kiju w tym samym miejscu, można użyć nowej taśmy.
- Dokręcenie śrub w kijach z regulowanymi mechanizmami, które poluzowały się podczas *rundy*, ale nie zmienia to charakterystyki kija.

4.1b/1 – Kiedy zastosować karę, gdy dowolny gracz rozpocznie mecz na dołku.

Jeśli dowolny gracz w meczu rozpocznie grę na dołku po zauważeniu naruszenia reguły 4.1b, kara w meczu zostanie zastosowana po zakończeniu tego dołka. Jeśli gracz naruszający regułę 4.1b nie rozpoczął dołka a znajduje się pomiędzy dołkami nie narusza reguły na następnym dołku.

Na przykład, po ukończeniu pierwszego dołka, gracz rozpoczyna grę na drugim dołku. Zanim *przeciwnik* wykonał uderzenie z tee, uświadamia sobie, że ma 15 kijów co jest naruszeniem reguły 4.1b(1). Ponieważ *przeciwnik* nie rozpoczął drugiego dołka, wynik meczu jest skorygowany tylko o jeden dołek na korzyść gracza, a nie o dwa, dopóki drugi dołek nie zostanie ukończony, ponieważ drugi dołek rozpoczyna się, gdy gracz wykona uderzenie z tee.

4.1b(1)/1 – Kije niesione dla gracza zalicza się do limitu 14 kijów.

Limit 14 kijów dotyczy wszystkich kijów niesionych przez gracza, jego *caddiego* lub inną osobę, którą poprosił o noszenie kijów.

Np., jeśli gracz rozpoczyna *rundę* z 10 kijami i prosi inną osobę o chodzenie wraz z grupą i niesienie 8 dodatkowych kijów, z których gracz zamierza dodać kije do swojej torby podczas *rundy*. W tym przypadku uważa się, że gracz rozpoczął *rundę* z więcej niż 14 kijami.

4.1b(2)/1 – Wielu graczy może nosić kije w jednej torbie.

Reguły nie zabraniają graczom (również **partnerom**) noszenia kijów w jednej torbie. Jednak, aby zmniejszyć ryzyko kary zgodnie z regułą 4.1b, gracze tak powinni oznaczyć kije, aby były wyraźnie rozpoznawalne przez każdego gracza.

4.1b(2)/2 – Nie można udostępniać kijów do uderzeń liczących się do wyniku gracza.

Nie można udostępniać kijów do uderzeń liczących się do wyniku gracza. Nie dotyczy to *uderzeń* próbnych, treningowych lub *uderzeń* wykonanych po rozstrzygnięciu dołka.

Np., nie ma kary zgodnie z regułą 4.1b, jeśli pomiędzy dwoma dołkami, gracz pożycza innemu graczowi puttera i gracz wykonuje kilka puttów próbnych na *putting green* dołka właśnie zakończonego.

4.1b(4)/1 – Komponenty kija mogą być zmontowane, gdy nie są niesione przez gracza lub dla niego.

Reguła 4.1b(4) zabrania zmontowania kija z części, które były niesione przez gracza lub dla niego przez innego gracza grającego na *polu*. Nie zabrania mu otrzymania części do zmontowania kija lub przyniesienia mu.

Np., jeśli gracz może dodać kij (zob. reguła 4.1b(1)) lub wymienić uszkodzony (zob. reguła 4.1b(3)), potrzebne elementy kija może przynieść z domku klubowego (np. ze swojej szafki), sklepu golfowego, z przewoźnego sklepu producenta lub z innego podobnego miejsca, które nie będą potraktowane za "niesione przez gracza w trakcie *rundy*" to wtedy mogą zostać zmontowane przez gracza lub kogokolwiek innego.

Reguła 4.2 Wyjaśnienia: Piłki

4.2a(1)/1 – Status piłki nie znajdującej się na liście dopuszczonych piłek golfowych.

W zawodach, w których *Komitet* nie wprowadził reguły lokalnej wymagającej od graczy używania piłek zgodnych, według marki i modelu, z aktualną listą piłek dopuszczonych, gracz może używać następujących piłek golfowych:

- Marki i modele, które nigdy nie były testowane – występuje domniemanie, że odpowiadają wymaganiom, a ciężar dowodu spoczywa na osobie twierdzącej, że piłka nie odpowiada wymaganiom.

- Marki i modele, które znajdowały się na poprzedniej liście, ale nie zostały ponownie umieszczone - są uważane za zgodne.

Jednak marki i modele piłek, które zostały przetestowane i uznane za niezgodne z wymaganiami Reguł dotyczących sprzętu, nie mogą być używane, niezależnie od tego, czy została wprowadzona reguła lokalna.

4.2a(1)/2 – Status piłek “X-out,” “Refurbished” i “Practice”.

Jeżeli gracz wybierze do grania piłkę oznaczoną przez producenta jako “X-Out” lub “Practice”, lub która została poddana odświeżeniu, to te piłki traktowane są w następujący sposób zgodnie z *regułami dotyczącymi sprzętu*:

- “X-out” jest powszechną nazwą piłek golfowych, które ze względów estetycznych nie przeszły kontroli jakości w wytwarzającej je fabryce – może to być rozmazana farba, brzydki nadruk itp – dlatego przeznaczono je do sprzedaży, ale nie pod własną marką piłki. Piłki “refurbished” są z rynku wtórnego, które zostały wyczyszczone i ostemplowane. Z braku mocnych dowodów mówiących, że piłki “X-out” lub “refurbished” nie spełniają wymagań *reguł dotyczących sprzętu*, to dopuszcza się je do używania.

Jednak, w zawodach, w których *Komitet* wprowadził regułę lokalną, że gracze muszą używać tylko piłek znajdujących się na liście piłek zaakceptowanych, to takie piłki nie mogą być używane nawet wtedy, gdy piłka tej marki i tego typu, ale bez znaczka X-out lub bez “refurbished” znajduje się na takiej liście.

- Piłki “Practice” posiadają taką nazwę, potwierdzającą to, że piłki golfowe z tym znaczkiem nazywają się “Practice,” lub z podobnym znaczkiem. Piłki “Practice” są traktowane tak samo jak piłki golfowe ze znaczkiem klubu golfowego lub logo pola, firmy, szkoły lub z innym logo.

Takie piłki mogą być używane nawet wtedy, gdy *Komitet* wprowadził regułą lokalną konieczność używania piłek z znajdujących się na liście piłek zatwierdzonych.

4.2a(1)/3 – Kara nie występuje, gdy niezaliczone uderzenie wykonano piłką niedopuszczoną.

Jeśli gracz wykona *uderzenie* piłką niedopuszczoną lub piłką nie znajdującą się na liście dopuszczonych piłek golfowych, gdy wprowadzono regułę lokalną, nie zostaje zdyskwalifikowany, jeśli *uderzenie* nie zalicza się do wyniku gracza.

Przykłady sytuacji, w których gracz nie otrzymuje kary za wykonanie *uderzenia* piłką niedopuszczoną:

- Gracz użył takiej piłki do wykonania *uderzenia piłki prowizorycznej*, która nie została *piłką w grze*.
- Gracz użył takiej piłki do wykonania *uderzenia*, ale *uderzenie* zostało anulowane, powtórzone lub w jakiś inny sposób skasowane.
- Gracz użył takiej piłki do wykonania *uderzenia* drugą piłką zgodnie z regułą 20.1c(3), ale wynik tą piłką nie był liczony do wyniku.

Reguła 4.3 Wyjaśnienia: Użycie sprzętu

4.3a/1 – Ograniczenia w użyciu materiałów do czytania greenu.

Reguła 4.3 ogranicza korzystanie ze *sprzętu* i urządzeń pomagających graczowi w jego grze, w oparciu o zasadę, że sukces w grze zależy od umiejętności, oceny i zdolności gracza. To wyjaśnienie do reguły 4.3 ogranicza wielkość i skalę szczegółowych map *putting greenu* i wszelkich podobnych materiałów elektronicznych lub cyfrowych, z których gracz mógłby skorzystać podczas *rundy* w celu czytania *linii gry*, aby wykonać *uderzenie z putting greenu*. Czytanie greenu jest istotną umiejętnością gracza.

Mapy putting greenu

Gracz może korzystać z map greenów lub innych informacji o *putting greenie* z wyjątkiem:

- Dowolne zdjęcie *putting green* musi być ograniczone do skali 3/8 cala na 5 jardów (1:480) lub mniejszej („limit skali”).
- dowolna książka lub inny arkusz zawierający mapę lub obraz *putting greenu* nie może być większy niż 10,5 cm x 17,5 cm („limit rozmiaru”), chociaż „arkusz lokalizacji dołków”, który przedstawia 9 lub więcej dołków na jednym arkuszu może być większy, pod warunkiem, że obraz pojedynczego *putting greenu* mieści się w skali rozmiaru.
- niedozwolone jest powiększanie informacji o *putting green* poza normalnymi okularami i soczewkami korekcyjnymi,
- dozwolone jest ręczne rysowanie lub wpisywanie informacji o *putting green*, gdy są umieszczane w książce lub na papierze spełniającym limit rozmiaru i wpisane przez gracza i/lub jego *caddiego*.

Elektroniczne lub cyfrowe mapy putting green

Każdy obraz *putting green* w formie elektronicznej lub cyfrowej musi mieścić się w limicie skali i limicie rozmiaru. Jednak, jeżeli mapa cyfrowa *putting greenu* spełnia powyższe wymagania limitów, gracz naruszy regułę 4.3, jeżeli używa urządzenia w sposób pozwalający na powiększenie skali i rozmiaru, np. przez:

- Zwiększenie rozmiaru przedstawianego greenu poza granice skali lub rozmiaru,
- lub przedstawienie zalecanej *linii gry* na podstawie lokalizacji (lub przybliżonej lokalizacji) piłki gracza (zob. reguła 4.3a(1)).

4.3a/2 – Kiedy użycie sprzętu do ustalania kierunku jest naruszeniem reguły.

Jeżeli gracz położy „urządzenie do ustalania kierunku” (zob. definicję w *regułach dotyczących sprzętu*), w celu pokazania *linii gry* a następnie zorientuje piłkę w oparciu o wskazany kierunek przez urządzenie to narusza regułę 4.3a.

Np. piłka gracza leży na *putting greenie* a gracz zaznacza położenie piłki z urządzeniem do ustalania kierunku. Podczas robienia tego, urządzenie jest tak umieszczone, aby pokazywało *linię gry*. Jeżeli gracz potem podniesie i *odłoży* piłkę (wraz z obracaniem jej), tak aby znaczek na piłce był zgodny ze wskazanym przez urządzenie kierunkiem, gracz łamie regułę 4.3a. (Nowe).

4.3a(1)/1 – Ograniczenia w użyciu sprzętu do pomiaru nachylenia.

Chociaż gracz może użyć swojego kija jako narzędzia do wyznaczenia pionu, wskazania nachylenia lub jako poziomicy, to nie można użyć innego sprzętu do wyznaczania pionu, nachylenia czy poziomu.

Np., gracz nie może mierzyć nachylenia przez:

- Położenie butelki z wodą wykorzystując ją jako poziomice.
- Trzymanie lub położenie poziomicy.
- Użycie ciężarka na sznurku jako pion.

REGUŁA

5

Rozgrywanie rundy

Cel reguły:

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

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

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

5.1 Ogólnie o rundzie

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

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

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

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

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

5.2 Trenowanie na polu przed rundą lub między rundami

Dla celów tej reguły:

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

5.2a Match play

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

5.2b Stroke play

W dniu zawodów *stroke play*:

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

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

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

5.3 Rozpoczynanie i kończenie rundy

5.3a. Rozpoczęcie rundy

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

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

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

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

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

- **Wyjątek 1 – gracz spóźnia się na miejsce startu, będąc gotowym do gry, ale nie więcej niż pięć minut po czasie startu:** Gracz otrzymuje **karę główną** zastosowaną do jego pierwszego dołka.
- **Wyjątek 2 – gracz startuje przed czasem startu, ale nie więcej niż pięć minut wcześniej:** Gracz otrzymuje **karę główną** zastosowaną do jego pierwszego dołka.
- **Wyjątek 3 – Komitet zdecydował, że nadzwyczajne okoliczności uniemożliwiły graczowi start o czasie:** Nie ma naruszenia tej reguły i kara nie jest stosowana.

5.3b. Kiedy runda się kończy

Runda gracza kończy się:

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

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

5.4 Gra w grupach

5.4a. Match play

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

5.4b. Stroke play

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

Kara za naruszenie reguły 5.4: dyskwalifikacja.

5.5 Trenowanie podczas rundy lub w czasie przerwania gry

5.5a. Podczas rozgrywania dołka nie wolno wykonywać uderzeń treningowych

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

Uderzeniami treningowymi nie są:

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

5.5b. Ograniczenie uderzeń treningowych po zakończeniu gry na dołku

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

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

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

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

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

5.5c. Trenowanie podczas zawieszenia lub innego przerwania gry

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

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

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

Kara za naruszenie reguły 5.5: kara główna.

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

5.6 Nieuzasadnione opóźnianie; szybkie tempo gry

5.6a. Nieuzasadnione opóźnianie gry

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

Dozwolone jest niewielkie opóźnienie z oczywistych przyczyn:

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

Kara za naruszenie reguły 5.6a:

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

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

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

5.6b. Szybkie tempo gry

Runda golfa powinna odbywać się w szybkim tempie.

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

Gracze powinni przepuszczać szybsze grupy.

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

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

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

Kiedy nadchodzi kolej gry gracza:

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

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

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

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

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

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

5.7 Przerwanie gry; wznowienie gry

5.7a. Kiedy gracz może lub musi przerwać grę

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- między dwoma dołkami. Jeżeli wszyscy gracze z grupy znajdują się pomiędzy dwoma dołkami, to muszą przerwać grę i nie wolno im wykonać *uderzenia* rozpoczynającego kolejny dołek, aż do momentu wznowienia gry przez *Komitet*.
- w czasie rozgrywania dołka. Jeżeli któryś gracz z grupy rozpoczął dołek, to gracze mogą wybrać albo przerwanie gry albo dokończenie dołka.
 - Dopuszcza się, aby gracze mieli czas na pojęcie decyzji (który normalnie nie powinien wynosić więcej niż dwie minuty), czy gracze przerywają grę, czy kończą dołek.
 - Jeżeli gracze kontynuują grę na dołku, to mogą go skończyć lub mogą przerwać grę przed skończeniem dołka.
 - Jeżeli gracze skończą grę na dołku lub przerwą ją przed zakończeniem dołka, to nie wolno im wykonać kolejnego *uderzenia* aż do momentu wznowienia gry przez *Komitet* zgodnie z regułą 5.7c.

Jeżeli gracze nie uzgodnią, co robić:

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

Kara za naruszenie reguły 5.7b: dyskwalifikacja.

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

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

5.7c. Postępowanie graczy po wznowieniu gry.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Przed lub po wznowieniu gry:

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

W innym przypadku:

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

(2) Postępowanie w przypadku, kiedy piłka lub znacznik zostały przemieszczone podczas

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

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

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

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

Reguła 5.2 Wyjaśnienia: Trenowanie na polu przed lub pomiędzy rundami

5.2/1 – Wyjaśnienie znaczenia „pole” w regule 5.2.

Na potrzeby reguły 5.2 słowo „pole” (jeżeli nie jest napisane jako definicja kursywą) oznacza dołki używane we wszystkich *rundach* zawodów rozgrywanych w danym dniu.

Przykłady sytuacji, w których trenowanie jest dozwolone przed *rundą*, obejmują sytuacje, kiedy:

- Gracz, który ma rozegrać zawody na jednym polu, może zagrać na drugim polu wcześniej tego samego dnia, nawet jeśli oba pola znajdują się w tym samym obiekcie bez granic między nimi.
- Gracz, który ma rozegrać zawody na dołkach 1–9, może grać na dołkach 10–18 wcześniej tego samego dnia. (Nowe)

5.2b/1 – Wyjaśnienie znaczenia "ukończenie swojej ostatniej rundy w danym dniu" w *stroke play*.

W *stroke play* gracz zakończył swoją ostatnią rundę w danym dniu i w tym dniu, w ramach zawodów nie będzie już więcej grał dołków na tym polu.

Np., pierwszego dnia po ukończeniu pierwszej *rundy*, dwudniowego turnieju *stroke play* rozgrywanego na 36-dołkach, gracz zgodnie z regułą 5.2b może później tego samego dnia trenować na *polu*, na którym rozgrywane są zawody, dopóki następnego dnia nie rozpocznie się kolejna *runda*.

Jednak, jeśli gracz zakończy jedną *rundę*, a potem zagra inną *rundę* lub część *rundy* na *polu* tego samego dnia, to trenowanie na tym *polu* naruszy regułę 5.2b.

Na przykład, po zakończeniu *rundy* kwalifikacyjnej w *stroke play* do zawodów w *match play*, gracz trenuje na *polu*. Po rozstrzygnięciu *rundy stroke play*, gracz zajął, wspólnie z innym graczem

ostatnie miejsce kwalifikujące go do zawodów w *match play*. Ten remis powinien zostać rozstrzygnięty w dogrywce „nagła śmierć” w *stroke play* tego samego dnia, na tym *polu*.

Jeśli trenowanie gracza na tym *polu* było pierwszym naruszeniem reguły 5.2b, otrzymuje on *karę główną* dodaną do pierwszego dołka dogrywki. W innym przypadku gracz zostaje zdyskwalifikowany z dogrywki zgodnie z regułą 5.2b, za trenowanie na *polu* przed dogrywką.

5.2b/2 – Trenowanie może być dozwolone na polu przed rundą w zawodach trwających przez kolejne dni.

Kiedy zawody rozgrywane są na *polu* przez kolejne dni, a *Komitet* planuje, aby niektórzy gracze grali pierwszego dnia, a inni grali w późniejszych dniach, gracz może ćwiczyć na *polu* w dowolnym dniu, w którym jego granie *rundy* nie jest zaplanowane.

Na przykład, jeśli zawody zaplanowane są na sobotę i niedzielę a gracz ma grać tylko w niedzielę, gracz ten może ćwiczyć na *polu* w sobotę.

5.2b/3 – Zastosowanie kary za trenowanie na polu przed rundą w *stroke play*.

Reguła 5.2b wyjaśnia, kiedy graczowi nie wolno trenować na *polu* przed rundą w *stroke play*. Zastosowanie kary w regule 5.2b nie ogranicza się do wykonanego uderzenia, ponieważ termin „trenowanie na *polu*” obejmuje również testowanie powierzchni putting greenu poprzez toczenie piłki lub pocieranie powierzchni. Jeśli gracz pociera powierzchnię jednego greenu, to narusza regułę 5.2 tylko raz, bez względu na to, ile razy pocierał powierzchnię tego greenu. (**Dodano 12.2022**)

Reguła 5.3 Wyjaśnienia: Rozpoczynanie i kończenie rundy

5.3a/1 – Wyjątkowe okoliczności, które pozwalają uniknąć kary związanej z czasem startu.

Termin "wyjątkowe okoliczności" w wyjątku 3 do reguły 5.3a, nie oznacza nieszczęśliwych lub nieoczekiwanych wydarzeń, które nie są kontrolowane przez gracza. To gracz jest odpowiedzialny za dobranie wystarczającej ilości czasu na dojazd na *pole* i musi uwzględnić ewentualne opóźnienia.

Nie ma konkretnych wytycznych w regułach dotyczących tego, co jest wyjątkowe, ponieważ zależy to od okoliczności i w każdym przypadku należy je pozostawić do rozpatrzenia *Komitetowi*. Jednym z ważnych czynników nieuwzględnionych w poniższych przykładach jest to, że należy zwrócić uwagę na sytuację, w której zaangażowanych jest wielu graczy i *Komitet* powinien uznać tę sytuację za wyjątkową.

Przykłady okoliczności, które należy uznać za wyjątkowe, obejmują:

- Gracz był obecny na miejscu wypadku i zapewniał pomoc medyczną lub był zobowiązany do złożenia zeznań w charakterze świadka, w innym przypadku byłby o czasie.
- W hotelu gracza ogłoszono alarm przeciwpożarowy i musiał się ewakuować. Do czasu, kiedy gracz będzie mógł wrócić do pokoju, aby ubrać się lub odzyskać swój sprzęt, gracz nie jest w stanie startować o czasie.

Przykłady okoliczności, które ogólnie nie są uznawane za wyjątkowe:

- Gracz zabłądził lub jego samochód zepsuł się w drodze na pole.
- Duży ruch lub wypadek powoduje, że podróż na pole trwa dłużej niż oczekiwano

5.3a/2 – Wyjaśnienie znaczenia “miejsce startu”.

W regule 5.3a "miejszem startu" jest *obszar tee* dołka, z którego gracz rozpoczyna swoją *rundę* zgodnie z ustaleniami *Komitetu*.

Np., *Komitet* może wystartować niektóre grupy z 1 tee a niektóre z 10 tee. Podczas startu w „shot gun” *Komitet* może przydzielić każdej grupie inny dołek. *Komitet* może przestawić informację w celu określenia, kiedy gracz jest na miejscu startu. Np., *Komitet* może ustalić, że gracz znajduje się na miejscu startu, gdy znajdzie się w obrębie *obszaru tee* dołka, które ma do rozegrania.

5.3a/3 – Wyjaśnienie znaczenia “gotowy do gry”.

Termin "gotowy do gry" oznacza, że gracz ma co przynajmniej jeden kij i piłkę gotową do natychmiastowego użycia.

Np., jeśli gracz przyjdzie na swoje miejsce startu o czasie z piłką i kijem (nawet jeśli jest to tylko putter gracza), uważa się, że gracz jest gotowy do gry. Jeśli gracz zdecyduje się zmienić kij na inny, gdy przyjdzie jego kolej na grę, może otrzymać karę za nieuzasadnione opóźnianie gry (reguła 5.6a).

5.3a/4 – Gracz był w miejscu startu, ale potem opuścił je.

Kiedy gracz był gotowy do gry w miejscu startu, ale z jakiegoś powodu opuścił je, zastosowanie reguły zależy od tego, czy był gotowy do gry w miejscu startu o czasie rozpoczęcia.

Np., czas rozpoczęcia gry jest o 9:00 a gracz jest gotowy do gry w miejscu startu o 8:57. Gracz zdaje sobie sprawę, że zostawił coś w szafce i opuszcza miejsce startu, aby zabrać pozostawioną rzecz. Jeśli gracz nie wróci na miejsce startu o godzinie 9:00:00, to spóźnia się na swój czas startu i zastosowanie ma reguła 5.3a.

Natomiast jeżeli gracz był gotowy do gry w miejscu startu o godzinie 9:00, a następnie udał się do swojej szafki, gracz może otrzymać karę zgodnie z regułą 5.6a (Nieuzasadnione opóźnianie gry), pomimo że spełnił wymóg reguły 5.3a stawienia się na start o czasie i w miejscu startu.

5.3a/5 – Mecz rozpoczyna się od drugiego dołka, gdy obaj gracze spóźnią się.

Kiedy obaj gracze w meczu dojdą na miejsce startu gotowi do gry nie później niż w ciągu pięciu minut po czasie startu, a żadnego nie spotkały wyjątkowe okoliczności (wyjątek 3), obaj otrzymają karę straty dołka a **wynikiem** pierwszego dołka będzie remis.

Np., jeśli godzina startu jest 9:00, a gracz przybywa na start gotowy do gry o 9:02, a *przeciwnik* przybywa gotowy do gry o 9:04, obaj dostają karę utraty dołka, chociaż pierwszy gracz przybył przed *przeciwnikiem* (wyjątek 1). Dlatego pierwszy dołek jest zremisowany, a mecz rozpoczyna się od drugiego dołka remisowym stanem meczu. Nie ma kary, jeżeli obaj zagrają pierwszy dołek by dojść do obszaru tee drugiego dołka.

Reguła 5.5 Wyjaśnienia: Trenowanie podczas rundy lub w czasie przerwania gry

5.5a/1 – Naruszeniem jest trenowanie uderzenia piłką o podobnym rozmiarze do piłki dopuszczonej.

“Uderzenie treningowe” zgodnie z regułą 5.5a obejmuje nie tylko uderzanie kijem dopuszczonej piłki, ale także innego typu piłek, które są podobne rozmiarem do piłki golfowej, np. treningowe piłki plastikowe.

Uderzanie kołeczka *tee* lub naturalnego przedmiotu kijem (takiego jak szyszka lub kamyczek) nie jest uderzeniem treningowym.

5.5c/1 – Dodatkowe pozwolenie na trenowanie stosuje się w *stroke play* do czasu wznowienia rundy.

W *stroke play*, po wznowieniu wcześniej zawieszonych gry przez *Komiteta*, wszyscy gracze, którzy rozpoczęli swoje rundy przed zawieszeniem, wznowili je. W związku z tym ci gracze nie mogą już dłużej trenować, jak pozwala na to reguła 5.5b (Ograniczenie uderzeń treningowych pomiędzy dwoma dołkami).

Np., jeśli *Komitet* zawiesi grę na cały dzień i gra zostanie wznowiona o 8:00 następnego dnia, gracz, którego grupa będzie trzecią grupą grającą z określonego *obszaru tee*, nie będzie mógł kontynuować trenowania na przeznaczonym do tego obszarze, po wznowieniu gry o 8:00 rano.

Runda gracza została wznowiona, mimo że gracze w jego grupie nie będą w stanie od razu wykonać swoich uderzeń. Jedynym dozwolonym trenowaniem jest puttowanie, chipowanie na lub w pobliżu *putting greenu* ostatnio rozegranego dołka, na dowolnym treningowym *putting greenie* lub na *obszarze tee* następnego dołka.

Reguła 5.6 Wyjaśnienia: Nieuzasadnione opóźnianie; szybkie tempo gry

5.6a/1 Przykłady opóźnień, które są uznawane za uzasadnione lub nieuzasadnione.

Nieuzasadnione opóźnienia, zgodnie z regułą 5.6a, są opóźnieniami spowodowanymi działaniami gracza, które znajdują się pod kontrolą gracza i wpływają na innych graczy lub opóźniają zawody. Krótkie opóźnienia wynikające z normalnych zdarzeń, które mają miejsce podczas *rundy* lub są poza kontrolą gracza, są zazwyczaj traktowane jako “rozsądne”.

Ustalenie, które działania są uzasadnione albo nieuzasadnione, zależy od wszystkich okoliczności, w tym od tego, czy gracz czeka na innych graczy w grupie, czy na grupę przed nim.

Przykłady działań, które mogą być traktowane jako racjonalne:

- Krótkie zatrzymanie się w domku klubowym lub w barze na polu, aby kupić jedzenie lub napój,

- Poświęcenie czasu na konsultacje z innymi graczami w grupie w celu podjęcia decyzji, czy skończyć dołek w przypadku normalnego zawieszenia przez *Komitety* (reguła 5.7b(2))

Przykłady działań, które, jeśli powodują więcej niż krótkie opóźnienie w grze, mogą być traktowane jako nieuzasadnione:

- Wracanie do *obszaru tee* z *putting greenu* po pozostawiony kij.
- Kontynuowanie szukania zgubionej piłki przez kilka minut po upływie dozwolonego czasu.
- Zatrzymanie się w domku klubowym lub w barze na polu, aby kupić jedzenie lub napój dłużej niż kilka minut, jeżeli *Komitet* nie pozwolił na to.

5.6a/2 – Gracz, który nagle zachorował lub jest kontuzjowany ma 15 minut na powrót do gry.

Jeżeli gracz nagle zachoruje lub zostanie kontuzjowany (na przykład z powodu udaru cieplnego, użądlenia przez pszczołę lub uderzenia piłką golfową), *Komitet* powinien normalnie zezwolić temu graczowi na "dojście do siebie" w ciągu 15 minut, aż będzie mógł kontynuować grę bez nieuzasadnionego opóźniania gry.

Komitet powinien również dodać ten sam limit czasu do całkowitego czasu *rundy* gracza, w którym gracz korzystał z pomocy lekarskiej w czasie *rundy* w celu złagodzenia obrażeń.

Reguła 5.7 Wyjaśnienia: Wstrzymanie gry; Wznowienie gry

5.7a/1 – Kiedy gracz zatrzymał grę.

Zatrzymanie gry w kontekście reguły 5.7a może być albo zamierzonym działaniem gracza, albo dość długim opóźnieniem, by świadczyło to o zatrzymaniu. Chwilowe opóźnienie, bez względu na to, czy jest racjonalne, czy nie omawia reguła 5.6a (Nieuzasadnione opóźnienie).

Przykłady, w których *Komitet* może zdyskwalifikować gracza, zgodnie z regułą 5.7a za zatrzymanie gry:

- Gracz z frustracją schodzi z pola bez zamiaru powrotu.
- Po dziewięciu dołkach gracz zatrzymuje się w domku klubowym przez dłuższy czas na oglądanie telewizji lub na lunch, gdy *Komitet* na to nie zezwolił.
- Gracz chroni się przed deszczem przez dłuższy czas.

5.7b/1 – Dropowanie piłki po zawieszeniu gry nie jest błędem zatrzymania gry.

Po zawieszeniu gry gracz postępując zgodnie z regułą, np. *dropuje* piłkę, określa *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* lub kontynuując szukanie nie otrzymuje za to kary.

Jeżeli jednak *Komitet* zasygnalizuje natychmiastowe zawieszenie, zgodnie z regułą 5.7b(1), zaleca się, aby wszyscy gracze natychmiast schronili się, bez podejmowania dalszych działań.

5.7b(1)/1 – Okoliczności, które usprawiedliwiają gracza, że nie przerwał natychmiast gry.

Zgodnie z regułą 5.7b(1), jeżeli *Komitet* ogłasza natychmiastowe zawieszenie gry, wszyscy gracze muszą natychmiast przerwać grę. Celem tego zawieszenia jest umożliwienie jak najszybszego opuszczenia *pola*, gdyż istnieje potencjalnie niebezpieczna sytuacja np. występują błyskawice.

Jednak może wystąpić zamieszanie lub niepewność, gdy zawieszenie zostanie ogłoszone i mogą zaistnieć okoliczności, które wyjaśnią lub uzasadnią, dlaczego gracz nie zatrzymał gry od razu. W takich przypadkach wyjątek do reguły 5.7b pozwala *Komitetowi* zdecydować czy nie doszło do naruszenia reguły.

Jeśli gracz wykona uderzenie piłki po zawieszeniu gry, *Komitet* musi wziąć pod uwagę wszystkie istotne fakty, określając, czy gracz powinien zostać zdyskwalifikowany.

Przykłady, w których *Komitet* może ustalić, że kontynuowanie grania po zawieszeniu jest uzasadnione, obejmuje sytuacje, gdy gracz:

- Jest w odległej części *pola* i nie słyszał sygnału zawieszenia gry lub pomylił sygnał z czymś innym, na przykład z klaksonem pojazdu.
- Ustawił się już do *uderzenia* z kijem za piłką lub rozpoczął backswing do *uderzenia* i wykonuje *uderzenie* bez wahania.

Przykłady, które *Komitet* może uznać, że kontynuowanie gry po zawieszeniu było nieuzasadnione, gdy gracz usłyszał sygnał zawieszenia gry, ale chciał wykonać uderzenie jeszcze przed zatrzymaniem, a także dokończyć dołek krótkim puttem lub wykonać *uderzenie* przy sprzyjającym wietrze.

5.7c/1 – Gracze muszą wznowić grę, kiedy *Komitet* uważa, że nie ma niebezpieczeństwa od piorunów.

Bezpieczeństwo graczy jest najważniejsze i *Komitety* nie powinny ryzykować narażania graczy na niebezpieczeństwo. Reguła 5.7a (Kiedy gracze mogą lub muszą przerwać grę) pozwala graczowi na przerwanie gry, jeśli racjonalnie uważa, że występuje zagrożenie od piorunów. W takiej sytuacji, jeśli przekonanie gracza jest uzasadnione, decyzja gracza jest ostateczna.

Jeżeli jednak, *Komitet* nakazał wznowienie gry korzystając ze wszystkich dostępnych środków pozwalających na wyciągnięcie wniosku, że zagrożenie piorunami już nie istnieje, to wszyscy gracze są zobowiązani do wznowienia gry. Jeśli gracz odmawia, ponieważ jest przekonany, że nadal występuje zagrożenie, natomiast *Komitet* uważa, że obawy gracza są nieuzasadnione to może go zdyskwalifikować na podstawie reguły 5.7c.

5.7d(1)/1 – Bez względu na to, że podczas zawieszenia gry warunki w bunkrze zostały poprawione lub pogorszone, gracz musi je zaakceptować.

Podczas *odkładania* piłki po wznowieniu gry, nie stosuje się reguły 14.2d (Gdzie odłożyć piłkę, kiedy oryginalne położenie zostało zmienione) dlatego gracz nie może odtworzyć oryginalnego położenia.

Np., piłka gracza była wbita w *bunkrze*, gdy gra została zawieszona. Podczas zawieszenia gry bunkier był przygotowywany przez personel konserwacyjny, a powierzchnia piasku została

zagrabiona. Gracz musi wznowić grę, umieszczając piłkę w przybliżonym miejscu, z którego piłka została podniesiona, nawet jeśli będzie to gładka powierzchnia piasku.

Jednak, jeśli *bunkier* nie został przygotowany przez personel, gracz nie ma prawa do poprawienia warunków wpływających na *uderzenie*, na takie jakie miał przed zatrzymaniem gry. Jeśli warunki wpływające na *uderzenie* zostały pogorszone przez siły natury (takie jak wiatr lub woda), gracz nie może poprawić tych pogorszonych warunków (reguła 8.1d).

REGUŁA

6

Rozgrywanie dołka

Cel reguły:

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

6.1 Rozpoczęcie gry na dołku

6.1a. Kiedy rozpoczyna się gra na dołku

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

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

6.1b. Piłka musi być zagrana z obszaru tee

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

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

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

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

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

- piłka zagrana spoza *obszaru tee* nie jest *piłką w grze*;
- to *uderzenie* i wszystkie następne wykonane do czasu naprawienia błędu (w tym *uderzenia* wykonane i karne dotyczące tylko tej piłki) nie są wliczane do wyniku;
- jeżeli gracz nie naprawi błędu przed rozpoczęciem rozgrywania następnego dołka lub na ostatnim dołku *rundy*, przed oddaniem *karty wyników*, to zostaje **zdyskwalifikowany**.

6.2 Zagrywanie piłki z obszaru tee

6.2a. Kiedy stosuje się reguły dotyczące obszaru tee

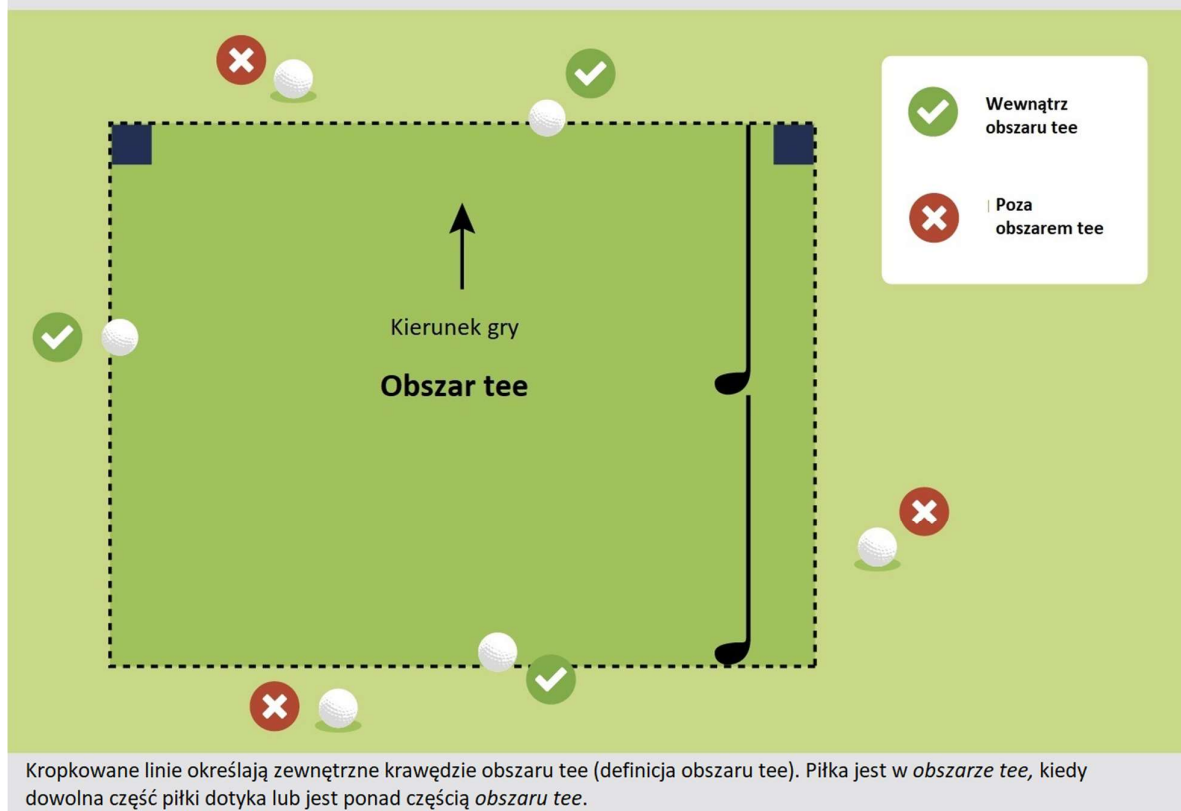
Reguły dotyczące *obszaru tee* w regule 6.2b stosuje się zawsze, gdy wymaga się od gracza lub dozwolone jest zagranie piłki z *obszaru tee*. Dotyczy to sytuacji, gdy:

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

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

6.2b. Reguły dotyczące obszaru tee

R 6.2b: KIEDY PIŁKA JEST W OBSZARZE TEE



(1) Kiedy piłka jest w obszarze tee.

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

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

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

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

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

Kara za naruszenie reguły 6.2b(2):

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

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

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

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

(4) Ograniczenia w przestawianiu tee markerów lub braku tee markerów podczas gry z obszaru tee.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.3 Piłka użyta w czasie rozgrywania dołka

Cel reguły:

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

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

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

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

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

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

6.3b. Zastąpienie piłki inną piłką w czasie rozgrywania dołka

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

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

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

- oryginalna piłka przestaje być *piłką w grze*, nawet kiedy leży *na polu*.
- Stosuje się to nawet, jeżeli gracz:
 - *zastąpił* piłkę oryginalną inną piłką, gdy nie było to dozwolone przez reguły (niezależnie od tego czy gracz zauważył, że *zastępuje* ją inną piłką),
 - lub *odłożył, dropował lub położył zastąpioną* piłkę (1) w niewłaściwy sposób, w *niewłaściwym miejscu* (2) lub (3) zastosował niewłaściwą procedurę.
- sposób, w jaki można naprawić błąd przed zagranie *zastąpioną* piłką, zob. reguła 14.5.

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

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

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

6.3c. Niewłaściwa piłka

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

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

- *uderzenie* nie liczy się,

- i gracz musi naprawić błąd zgodnie z regułami przez zagranie właściwej piłki z jej oryginalnego miejsca lub wziąć uwolnienie zgodnie z regułami.

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

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

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

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

- *Uderzenie* wykonane *niewłaściwą piłką* a także wszystkie wykonane uderzenia, zanim błąd został naprawiony (licząc *uderzenia* wykonane i karne podczas grania tą piłką) nie wliczają się do jego wyniku.
- jeżeli gracz nie skoryguje błędu przed wykonaniem *uderzenia* rozpoczynającego kolejny dołek lub na ostatnim dołku *rundy* przed oddaniem *karty wyników*, gracz zostaje ***zdyskwalifikowany***.

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

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

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

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

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

6.4 Kolejność gry podczas rozgrywania dołka.

Cel reguły:

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

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

6.4a. Match play

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

- Rozpoczynanie gry na pierwszym dołku - na pierwszym dołku przywilej gry wynika z ustalonego przez *Komitet* porządku zgodnego z drabinką startową. Jeżeli nie ma drabinki - przez uzgodnienie lub losowanie (np. rzut monetą).
- Rozpoczynanie gry na wszystkich innych dołkach;
 - gracz, który wygrał dołek ma *przywilej gry* z kolejnego *obszaru tee*;
 - gdy dołek był zremisowany, gracz mający *przywilej gry* na poprzednim *obszarze tee* zachowuje go nadal.
 - jeżeli gracz złożył w odpowiednim czasie prośbę o wydanie orzeczenia (zob. reguła 20.1b), która nie została jeszcze rozpatrzona przez *Komitet*, a mogłaby wpłynąć na *przywilej gry* na następnym dołku, wówczas o kolejności decyduje uzgodnienie lub losowanie.
- Po rozpoczęciu gry przez obu graczy:
 - piłka leżąca dalej od *dołka* będzie grana jako pierwsza;
 - jeżeli piłki leżą w tej samej odległości od *dołka* lub nie jest znana ich rzeczywista odległość, to o kolejności decyduje uzgodnienie lub losowanie.

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

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

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

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

Reguła 23.6 (Kolejność gry w *fourball*).

6.4b. Stroke play

(1) Normalna kolejność gry.

- Rozpoczynanie gry na pierwszym dołku - na pierwszym dołku *przywilej gry* wynika z ustalonego przez *Komitet* porządku zgodnego z drabinką startową. Jeżeli nie ma drabinki - przez uzgodnienie lub losowanie (np. rzut monetą).
- Rozpoczynanie gry na wszystkich innych dołkach:
 - Gracz w danej grupie z najniższym wynikiem brutto na dołku ma *przywilej gry* z następnego *obszaru tee*; gracz z drugim najniższym wynikiem brutto powinien zagrać jako następny i tak dalej.
 - Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma ten sam wynik na dołku, to powinni grać w tej samej kolejności co na poprzednim *obszarze tee*.
 - *Przywilej gry* zależy od wyników brutto, nawet w rozgrywkach handicapowych.
- Po rozpoczęciu gry przez wszystkich graczy na dołku:
 - Piłka leżąca najdalej od *dołka* powinna być grana jako pierwsza.
 - Jeżeli dwie lub więcej piłki leżą w tej samej odległości od *dołka* lub nie jest znana ich rzeczywista odległość, to o kolejności decyduje uzgodnienie lub losowanie.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.5 Zakończenie gry na dołku

Gracz zakończył grę na dołku:

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

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

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

Reguła 6.1 Wyjaśnienia: Rozpoczęcie gry na dołku

6.1/1 – Co robić, kiedy brakuje jednego lub obu tee markerów.

Jeżeli gracz stwierdzi, że brakuje jednego lub obu tee markerów, powinien zwrócić się o pomoc do Komitetu.

Jednak, jeżeli w rozsądnym czasie ta pomoc jest niedostępna, gracz powinien racjonalnie ocenić (reguła 1.3b(2)) położenie obszaru tee.

Uznając, że takie oszacowanie musi być dokonane szybko i może nie być precyzyjne, racjonalna ocena gracza dotycząca położenia obszaru tee zostanie zaakceptowana, nawet jeśli później okaże się, że była błędna (reguła 1.3b(2)).

6.1b(1)/1 – W match play piłka zagrana spoza obszaru tee, przeciwnik nie anuluje uderzenia.

Jeżeli w match play po rozpoczęciu gry na dołku, uderzenie wykonane spoza obszaru tee nie zostanie anulowane, reguła 6.1b(1)) przewiduje, że gracz gra piłkę tak jak leży. Jednak gracz nie zawsze ma prawo grać piłkę, tak jak ona leży.

Np., gracz rozpoczyna grę na dołku grając spoza obszaru tee (także z niewłaściwych tee markerów) i piłka ląduje na aucie a przeciwnik nie anuluje tego uderzenia.

Ponieważ, uderzenie gracza nie jest anulowane, a piłka znajduje się na aucie, gracz musi wziąć uwolnienie z karą uderzenia i odległości z miejsca poprzednio wykonanego uderzenia. Jednak, skoro uderzenie nie było wykonane z obszaru tee, piłka musi być dropowana, a nie umieszczona na kołeczku tee, (zob. reguła 14.6b - Poprzednie uderzenie wykonano z obszaru głównego, obszaru kary lub z bunkra).

Reguła 6.2 Wyjaśnienia: Granie piłki z obszaru tee

6.2b(4)/1 – Tee marker przemieszczony bez poprawienia.

Jeśli gracz przemieści tee marker (np. poprzez potknięcie się o niego, uderzenie go w gniewie lub podniesienie go bez wyraźnego powodu), ale nie poprawi to warunków wpływających na uderzenie, nie ma kary, nawet jeśli gracz nie poprawi go przed rozpoczęciem gry z obszaru tee.

Ponieważ jednak przemieszczenie tee markerów może mieć znaczący wpływ na przebieg zawodów, to nie należy ich przemieszczać, a jeśli zostaną przemieszczone, należy je wrócić na poprzednie miejsce.

Jednak, jeśli gracz przesunie tee marker, ponieważ uważa, że powinien znajdować się w innym

miejsu lub celowo zniszczy tee marker, *Komitet* może zdecydować o dyskwalifikacji gracza za poważne wykroczenie sprzeczne z duchem gry (reguła 1.2a).

Reguła 6.3 Wyjaśnienia: Piłka użyta w czasie rozgrywania dołka

6.3a/1 – Co zrobić, gdy gracze nie wiedzą, kiedy piłki zostały zamienione.

Jeśli, po *zakończeniu dołka* dwóch graczy odkryje, że zakończyli dołek piłką drugiego z graczy, ale nie można ustalić, czy zamiana miała miejsce w czasie rozgrywania tego dołka to nie ma kary.

Na przykład, po rozegraniu dołka okazało się, że gracz A *zakończył dołek* piłką gracza B, a gracz B *zakończył dołek* piłką gracza A. Obaj gracze są pewni, że zakończyli dołek piłką, którą zagrali z *obszaru tee*.

W tej sytuacji, ponieważ gracz może rozpocząć każdy dołek dowolną dopuszczoną piłką (reguła 6.3a), należy założyć, że piłki zostały zamienione przed rozpoczęciem gry na tym dołku, chyba że istnieją dowody, że było inaczej.

6.3c(1)/1 – Wyjaśnienie znaczenia „uderzenia karne podczas grania tą piłką”.

Gdy uderzenia wykonane konkretną piłką nie są uwzględniane w wyniku gracza, wszelkie uderzenia karne, które gracz otrzymuje podczas grania tą piłką, nie są brane pod uwagę, chyba że gracz otrzyma karę, która może również dotyczyć jego *piłki w grze*.

Przykłady kar, które nie są brane pod uwagę, ponieważ nie mogą również dotyczyć *piłki w grze*, obejmują:

- Celowe dotknięcie lub spowodowanie przemieszczenia piłki (reguła 9.4).
- Caddie gracza stojący w „obszarze zabronionym” gdy gracz ustawia się do uderzenia (reguła 10.2b(4)).
- Dotykanie piasku przy uderzeniu w bunkrze podczas backswingu (reguła 12.2b(2)).

Przykłady kar, które nie są uchylane, ponieważ dotyczą również *piłki w grze*, obejmują:

- Wykonywanie uderzenia treningowego podczas rozgrywania dołka (reguła 5.5a).
- Granie niewłaściwą piłką (reguła 6.3c(1)).
- Prośzenie o lub udzielanie porady (reguła 10.2a)

Reguła 6.4 Wyjaśnienia: Kolejność gry podczas rozgrywania dołka

6.4b(1)/1 – Wyjaśnienie znaczenia “ taka sama kolejność” w regule 6.4b(1) gdy gracze grali poza kolejnością z poprzedniego obszaru tee.

Termin „taka sama kolejność” w regule 6.4b(1) odnosi się do kolejności, w jakiej gracze w grupie powinni zagrać z poprzedniego obszaru tee, nawet jeśli grali w innej kolejności.

Na przykład gracz A ma przywilej na szóstym dołku, ale gracz B gra pierwszy z obszaru tee, aby zaoszczędzić czas. Jeśli gracze mają taki sam wynik na 6 dołku, przywilej na 7 dołku pozostaje dla

gracza A, ponieważ jest to ta sama kolejność, w jakiej gracz grałby z poprzedniego obszaru tee, gdyby nie wybrali „ready golf”. (Nowe)

6.4c/1 – Uderzenie nie może być anulowane, kiedy piłka prowizoryczna została zagrana poza kolejnością z obszaru tee.

Jeśli gracz, który ma przywilej, zdecyduje się zagrać piłkę prowizoryczną po tym, jak przeciwnik zagrał już swoją piłkę prowizoryczną, to gracz nie może już anulować uderzenia przeciwnika piłką prowizoryczną zgodnie z regułą 6.4a(2).

Na przykład, gracz A ma przywilej i gra jako pierwszy z obszaru tee. Gracz B (przeciwnik) gra następny, a ponieważ jego piłka może być na aucie, decyduje się grać piłkę prowizoryczną. Po zagraniu przez gracza B piłki prowizorycznej, gracz A decyduje się zagrać także piłkę prowizoryczną.

Ponieważ gracz A postanowił zagrać piłkę prowizoryczną dopiero po zagraniu przez gracza B, gracz A stracił prawo do anulowania uderzenia piłki prowizorycznej gracza B. Jednak gracz A może wciąż zagrać piłkę prowizoryczną.

Reguła 6.5 Wyjaśnienia: Zakończenie gry na dołku

6.5/1 – Kiedy gracz lub strona zakończyli dołek.

Jest kilka reguł (np. reguły 4.1b, 4.3, 5.5b i 20.1b(2)), w których jest ważne, aby zrozumieć, kiedy dołek został ukończony.

Przykłady sytuacji, w których gracz ukończył dołek, a zatem znajduje się pomiędzy rozegraniami dwóch dołków:

Match play:

Indywidualny: Gdy gracz wbije piłkę do dołka, jego następne uderzenie zostało darowane lub wynik dołka został ustalony.

Foursomes: Kiedy strona wbiła piłkę do dołka, jej następne uderzenie zostało darowane lub wynik dołka został ustalony.

Fourball: Gdy obydwaj partnerzy wybiją piłkę do dołka, ich następne uderzenia są darowane lub wynik dołka został ustalony.

Stroke play:

Indywidualny: Kiedy gracz wbił piłkę do dołka.

Foursomes: Kiedy strona wbiła piłkę do dołka.

Fourball: Kiedy obaj partnerzy wbili piłki do dołka lub jeden z partnerów wbił piłkę do dołka, a drugi już nie może poprawić wyniku strony.

Stableford, Par/Bogey i Maximum Score: Gdy gracz wbił piłkę do dołka lub podniósł ją po zdobyciu zerowej liczby punktów, przegrał dołek lub osiągnął maksymalny wynik.

REGUŁA

7

Szukanie piłki: znalezienie i identyfikacja piłki

Cel reguły:

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

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

7.1 Jak szukać piłki zgodnie z regułami

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7.2 Sposób identyfikacji piłki

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

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

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

7.3 Podniesienie piłki w celu identyfikacji

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

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

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

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

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

7.4 Piłka przypadkowo przemieszczona podczas jej szukania i identyfikowania

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

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

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

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

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

Kara za naruszenie reguły 7.4: kara główna.

Reguła 7.1 Wyjaśnienia: Jak uczciwie szukać piłki

7.1a/1 – Przykłady działań, które mogą być potraktowane jako nieuczciwe szukanie piłki.

Przykłady działań, za które gracz otrzyma karę główną, gdyż podczas nieuczciwego szukania piłki zostaną poprawione warunki wpływające na uderzenie:

- Działania mające na celu udeptanie trawy ponad to, co jest uzasadnione, aby podejść lub szukać piłki w obszarze, w którym leży piłka,
- celowe wrywanie z ziemi rosnących roślin
- lub odłamywanie gałęzi drzewa, aby umożliwić łatwiejszy dostęp do piłki, gdy można to osiągnąć bez łamania ich.

Reguła 7.2 Wyjaśnienia: Sposoby identyfikacji piłki

7.2/1 – Identyfikacja piłki, która nie może być odzyskana.

Jeśli gracz widzi piłkę na drzewie lub w innym miejscu, z którego nie jest w stanie jej odzyskać, gracz nie może założyć, że to jest jego, ale musi ją zidentyfikować według sposobów określonych w regule 7.2.

Można to zrobić, nawet jeśli gracz nie jest w stanie jej odzyskać przez:

- użycie lornetki lub urządzenia do pomiaru odległości, aby zobaczyć znak identyfikujący jednoznacznie piłkę jako piłkę gracza
- lub ustalenie, że inny gracz lub widz widział, że piłka zatrzymała się w określonym miejscu po uderzeniu gracza.

Reguła 7.4 Wyjaśnienia: Piłka przypadkowo przemieszczona podczas szukania lub identyfikowania jej

7.4/1 – Przybliżone oryginalne miejsce, na które należy odłożyć piłkę przemieszczoną w trakcie szukania.

Gdy piłka gracza zostanie przypadkowo przemieszczona podczas szukania, a oryginalne miejsce, na które ma zostać odłożona musi zostać określone w przybliżeniu, gracz powinien wziąć pod uwagę wszystkie dostępne elementy dotyczące miejsca, w którym znajdowała się piłka, zanim została przemieszczona.

Np., oceniając oryginalne miejsce piłki, gracz powinien rozważyć:

- sposób, w jaki piłka została znaleziona (na przykład, czy została nadepnięta, kopnięta lub przemieszczona kijem lub ręką),
- czy była widoczna czy nie,
- i jej położenie względem ziemi i wszelkich rosnących obiektów, np. czy leżała ona na trawie czy pod nią i jak głęboko znajdowała się w trawie.

Odkładając piłkę, gracz nie musi odkładać naturalnych utrudnień ruchomych (takich jak liście), które mogły zostać przemieszczone, ponieważ naturalne utrudnienia ruchome nie są częścią położenia piłki, a w wielu przypadkach prawie niemożliwe byłoby odtworzenie oryginalnego układu, jeśli naturalne utrudnienia ruchome musiałyby zostać odłożone.

Na przykład, szukając piłki w *obszarze kary* przykrytej liśćmi, gracz kopie piłkę i przemieszcza liście, które były blisko piłki. Chociaż piłka musi zostać odłożona na oryginalne lub przybliżone miejsce to liście nie muszą być ponownie umieszczane w ich oryginalnym miejscu, nawet jeśli piłka z pewnością leżała pod nimi.

7.4/2– Wyjaśnienie znaczenia “próbując znaleźć”.

W regule 7.4 i wyjątku 2 do reguły 9.4 (Przypadkowe przemieszczenie piłki przed znalezieniem jej) nie ma kary, jeśli piłka zostanie przypadkowo *przemieszczona* podczas „próby jej znalezienia”. „Próba znalezienia” obejmuje czynności, które można rozsądnie uznać za część poszukiwania piłki, w tym czynności dozwolone w regule 7.1 (Jak szukać piłki zgodnie z regułami). Nie obejmuje działań przed rozpoczęciem poszukiwań, takich jak dojście do obszaru, w którym ma się znajdować piłka.

Na przykład piłka gracza zostaje uderzona do lasu. Gracz nie zdaje sobie sprawy, że piłka uderzyła w drzewo i odbiła się z powrotem w kierunku *obszaru tee*. Kiedy gracz jest jeszcze w pewnej odległości od tego obszaru, w którym według niego może znajdować się piłka i przed rozpoczęciem poszukiwania, gracz przypadkowo kopie piłkę. Ponieważ nie było to podczas próby odnalezienia piłki, gracz otrzymuje jedno uderzenie karne zgodnie z regułą 9.4b za przypadkowe przemieszczenie piłki i musi ją *odłożyć*.

7.4/3– Piłka przemieszczona po tymczasowym wstrzymaniu jej poszukiwań.

Zgodnie z wyjaśnieniem 7.4/2 gracz otrzyma karę, gdy *przemieści* piłkę wtedy, gdy nie będzie to podczas szukania jej.

Jeśli jednak gracz przypadkowo *przemieści* piłkę, gdy poszukiwanie zostanie tymczasowo zatrzymane z powodu okoliczności pozostających poza kontrolą gracza, gracz nie otrzymuje kary za *przemieszczenie* piłki.

Na przykład:

- Gracz przestaje szukać swojej piłki, aby przepuścić inną grupę, która gra za nim na dołku. Schodząc im z drogi, gracz przypadkowo *przemieszcza* swoją piłkę.
- Komitet zawiesza grę, gracz zaczyna opuszczać pole i przypadkowo nadeptuje i *przemieszcza* swoją piłkę.

REGUŁA

8

Gra na takim polu jakie zastałeś

Cel reguły:

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

8.1 Działania, które poprawiają warunki wpływające na uderzenie

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

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

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

Nie stosuje się jej do:

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

8.1a. Działania, które nie są dozwolone

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

(1) przesuwając, odginać lub łamać:

- rosnącego lub przyczepionego naturalnego obiektu,
- *sztucznego utrudnienia nieruchomego, integralnej części pola, obiektu granicznego*,
- lub tee markerów w *obszarze tee*, kiedy piłka jest grana z *obszaru tee*.

- (2) przesuwając *naturalnych utrudnień ruchomych* lub *sztucznych utrudnień ruchomych* w inne miejsce (nie może na przykład zbudować *ustawienia* lub *poprawić linii gry*).
- (3) poprawiać powierzchnię ziemi, w tym przez:
 - odłożenie divota do dziury po divocie,
 - usunięcie lub przyciskanie divotów, które wcześniej zostały umieszczone lub kostki darni, która była na miejscu
 - lub tworzenie lub eliminowanie dziur, wgnieceń lub nierównych powierzchni.
- (4) usuwać lub ugniatać piasek lub luźną ziemię.
- (5) usuwać rosy, szronu lub wody.

Kara za naruszenie reguły 8.1a: kara główna.

8.1b. Działania, które są dozwolone

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

- (1) uczciwie szukać swojej piłki, wykonując racjonalne działania w celu jej znalezienia i zidentyfikowania (patrz reguła 7.1a);
- (2) w granicach rozsądku działać tak, by usunąć *naturalne utrudnienia ruchome* (zob. reguła 15.1) lub *sztuczne utrudnienia ruchome* (zob. reguła 15.2);
- (3) w granicach rozsądku działać tak, by *zaznaczyć* miejsce piłki z zamiarem jej podniesienia i późniejszego *odłożenia* zgodnie z regułami 14.1 i 14.2;
- (4) dotykać lekko kijem ziemi tuż przed lub tuż za piłką. „Lekkie dotykane kijem ziemi” oznacza lekkie oparcie kija tak, aby tylko jego ciężar ugniatał trawę, ziemię, piasek lub inny materiał na powierzchni ziemi lub nad nią.

Jednak nie można:

- dociskać ziemi kijem
 - lub – gdy piłka jest w *bunkrze* – dotykać piasku tuż przed piłką lub tuż za nią (zob. reguła 12.2b(1)).
- (5) w uczciwy sposób ustawiać stopy, również, gdy wkopuje je w piasek lub w luźną ziemię.
 - (6) ustawić się tak, by w uczciwy sposób dotrzeć do piłki i przyjąć *ustawienie*.
Jednak, kiedy gracz postępuje w ten sposób:
 - nie ma zagwarantowanego normalnego *ustawienia* i swingu,
 - i musi stosować najmniej inwazyjny sposób postępowania w danej sytuacji.
 - (7) wykonać *uderzenie* lub backswing do wykonanego *uderzenia*.
Jednak gdy piłka jest w *bunkrze*, dotykane piasku w *bunkrze* podczas backswingu nie jest dopuszczalne według reguły 12.2b(1)

- (8) w *obszarze tee*:

- umieścić *kołeczek tee* w lub na ziemi (zob. reguła 6.2b(2)),
 - przesunąć, odgiąć lub złamać dowolny naturalny obiekt rosnący lub przylegający (zob. reguła 6.2b(3)),
 - i poprawić powierzchnię ziemi, usunąć lub przyklepać piasek albo ziemię, usunąć rosę, szron i wodę (zob. reguła 6.2b(3)).
- (9) w *bunkrze*, po zagranii piłki z *bunkra*, kiedy piłka gracza znajdzie się poza *bunkrem*, wygładzić piasek w celu dbania o *pole* (zob. reguła 12.2b(3)).
- (10) na *putting greenie* – usunąć piasek i luźną ziemię, naprawić uszkodzenia (zob. reguła 13.1c).
- (11) przesunąć naturalny obiekt, aby sprawdzić, czy jest luźny.

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

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

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

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

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

(1) Jak odtworzyć warunki poprawione przez przesuwanie, odginanie lub odłamanie obiektu.

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

- umieszczenie *obektu granicznego* (np. palika granicznego), który był usunięty, lub przez przesunięcie *obektu granicznego* z powrotem na jego oryginalne miejsce, gdy został ustawiony pod innym kątem;
- albo odłożenie gałęzi lub trawy, lub *sztucznego utrudnienia nieruchomego* na oryginalne miejsce po ich przemieszczeniu.

Jednak gracz nie uniknie kary:

- jeżeli *poprawienie* nie zostanie usunięte (np., gdy *obiekt graniczny* lub gałąź zostały odgięte lub złamane w taki sposób tak, że nie mogą zostać przywrócone do oryginalnej pozycji);
- lub jeśli użył czegoś innego niż oryginalny przedmiot podczas próby odtworzenia warunków, np.:

- użył innego lub dodatkowego przedmiotu (np., umieszczając inny palik w dziurze po wyjętym paliku granicznym lub próbując umieścić na miejscu złamaną gałąź);
- lub użył innych materiałów do naprawy oryginalnego obiektu (np., taśmy do naprawy złamanego palika lub gałęzi).

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

8.1d. Odtwarzanie pogorszonych warunków po zatrzymaniu piłki

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

- (1) **Kiedy dozwolone jest odtworzenie pogorszonych warunków.** Jeżeli *warunki wpływające na uderzenie* zostały pogorszone przez osobę inną niż gracz lub przez zwierzę, to gracz, bez kary, zgodnie z regułą 8.1a może:
- odtworzyć oryginalne *warunki* tak dokładnie, jak to jest możliwe;
 - *zaznaczyć* miejsce piłki, podnieść, oczyścić i *odłożyć* na oryginalne miejsce (zob. reguły 14.1 i 14.2), jeżeli jest to zasadne, w celu odtworzenia oryginalnych *warunków*, lub gdy jakiś materiał upadł na piłkę, kiedy *warunki* uległy pogorszeniu;
 - gdy pogorszonych warunków nie można łatwo odtworzyć, należy podnieść i *odłożyć* piłkę kładąc ją w najbliższym miejscu (nie bliżej *dołka*), który (1) ma najbardziej podobne *warunki wpływające na uderzenie*, (2) jest w odległości *jednego kija* od oryginalnego położenia i (3) jest w tym samym *obszarze pola*, jak to miejsce.

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

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

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

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

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

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

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

8.2a. Kiedy stosuje się regułę 8.2

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

Tej reguły nie stosuje się do działań gracza, gdy:

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

8.2b. Zabronione działania w celu zmiany innych warunków fizycznych

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

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

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

Kara za naruszenie reguły 8.2: kara główna.

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

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

8.3a. Kiedy stosuje się regułę 8.3

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

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

8.3b. Zabronione działania w celu zmieniany innych warunków fizycznych

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

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

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

Kara za naruszenie reguły 8.3: kara główna.

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

Reguła 8.1 Wyjaśnienia: Działania gracza, które poprawiają warunki wpływające na uderzenie

8.1a/1 – Przykłady działań, co do których istnieje prawdopodobieństwo, że stworzą graczowi potencjalną przewagę.

Przykłady działań, w których występuje możliwość *poprawienia warunków wpływających na uderzenie* (tzn., że występuje prawdopodobieństwo, że dadzą graczowi potencjalną przewagę), są następujące:

- przed wykonaniem *uderzenia* gracz naprawia pitchmark w *obszarze głównym* lub odkłada divota do dziury po nim, położonej na *linii gry* kilka jardów przed piłką, na którą ten pitchmark lub dziura po divocie mogłyby mieć wpływ (np., podczas puttowania lub niskiego czipowania),
- piłka gracza znajduje się w *bunkrze* leżącym koło *putting greenu* i przed wykonaniem krótkiego *uderzenia* gracz wygładza przed piłką na *linii gry* ślady butów, z zamiarem zagrania ponad wygładzonym obszarem (zob. regułę 12.2b(2) – Kiedy dotykание piasku nie skutkuje karą).

8.1a/2 – Przykłady działań, co do których istnieje małe prawdopodobieństwo, że stworzą graczowi potencjalną przewagę.

Przykłady działań, w których są małe możliwości *poprawienia warunków wpływających na uderzenie*

(czyli co do których istnieje małe prawdopodobieństwo, że stworzą graczowi potencjalną przewagę) są następujące:

- Przed wykonaniem 150-jardowego *uderzenia* na *putting green* z *obszaru głównego*, gracz naprawia mały pitchmark, wygładza ślady butów w *bunkrze* lub odkłada divota do dziury po divocie *na linii gry*, znajdujących się wiele jardów przez piłką.
- Piłka gracza znajduje się na środku, długiego, o niskich krawędziach *bunkra* fairwayowego i gracz wygładza ślady butów znajdujące się wiele jardów przez piłką *na linii gry*, przed wykonaniem długiego uderzenia ponad wygładzoną powierzchnią (zob. regułę 12.2b(2) – Kiedy dotykane piasku nie skutkuje karą).

8.1a/3 – Gracz, który poprawia warunki wpływające na zamierzone uderzenie, narusza reguły nawet gdy wykona inne uderzenie.

Gdy gracz zamierza wykonać uderzenie w określony sposób i *poprawia warunki wpływające na to uderzenie*, nie może uniknąć kary poprzez *przywrócenie poprawionych warunków*, gdyż gracz narusza regułę 8.1a niezależnie od faktu czy wykona zamierzone *uderzenie* czy inne *uderzenie*, na które poprawione warunki nie mają wpływu.

Na przykład, gdy gracz złamie gałązkę przeszkadzającą w *zamierzonym ustawieniu* lub *zamierzonym swingu*, gdy można było ustawić się bez łamania gałązki, nie można uniknąć kary poprzez granie piłki w innym kierunku lub biorąc uwolnienie w innym miejscu, gdzie gałązka nie miałaby wpływu na *uderzenie*. To dotyczy także sytuacji, gdyby gracz złamał gałązkę rozpoczynając grę na dołku i przesunął się na inne miejsce w *obszarze tee*.

Zob. regułę 8.1c, czy można uniknąć kary przez *przywrócenie poprawionych warunków*.

8.1a/4 – Przykład przesuwania, odginania i łamania sztucznego utrudnienia nieruchomego.

Cześć ogrodzenia, znajdującego się *na aucie* (i nie jest to obiekt graniczny), jest pochylona w stronę pola i gracz ustawia ogrodzenie w pozycji pionowej. To działanie łamie regułę 8.1a, która zabrania *poprawiania warunków wpływających na uderzenie*, poprzez przemieszczenie obiektów będących *sztucznym utrudnieniem nieruchomym*. Gracz otrzymuje *karę główną*, o ile nie przywróci *warunków* poprzez odtworzenie poprzedniego położenia ogrodzenia przed wykonaniem *uderzenia*, zgodnie z działaniem dozwolonym przez regułę 8.1c (Uniknięcie kary przez przywrócenie poprawionych warunków).

W takiej sytuacji, pomimo iż reguła 8.1a zabrania przesuwania, odginania i łamania obiektów będących *sztucznym utrudnieniem nieruchomym*, gracz może skorzystać z opcji uwolnienia bez kary od części *sztucznego utrudnienia nieruchomego*, które nachyla się w stronę pola, zgodnie z regułą 16.1b (Uwolnienie od nienormalnych warunków na polu).

8.1a/5 – Budowanie ustawienia poprzez umieszczanie rzeczy, takich jak ręcznik, jest niedozwolone.

Definicja ustawienia obejmuje nie tylko miejsce, gdzie gracz postawi stopy, ale także obszar, gdzie znajdzie się całe ciało podczas przygotowania lub wykonania uderzenia.

Na przykład gracz narusza regułę 8.1a gdy *poprawia obszar* zamierzonego *ustawienia*, jeżeli umieści ręcznik lub inną rzecz na krzaku, by ochronić ciało podczas wykonywania *uderzenia*.

Jeżeli gracz musi grać z kolan, ponieważ piłka jest pod drzewem i położy ręcznik na ziemi by uniknąć przemoczenia lub ubrudzenia, gracz buduje *ustawienie*. Może natomiast owinąć się ręcznikiem wokół talii lub ubrać nieprzemakalny płaszcz przed ukłęknięciem, w celu wykonania *uderzenia*. (zob. reguła 10.2b(5) – Fizyczna pomoc i osłona od czynników).

Jeżeli gracz umieścił przedmiot w sposób niedozwolony, ale zauważył błąd przed wykonaniem *uderzenia*, może uniknąć kary poprzez usunięcie go przed wykonaniem *uderzenia*, o ile nie wystąpiły inne działania *poprawiające warunki* wpływające na *uderzenie*.

8.1a/6 – Nie dozwolone jest poprawianie powierzchni ziemi w celu budowania pozycji.

Gracz może ustawiać stopy, wraz z racjonalnym wkopaniem stóp w piasek lub luźną ziemię, ale łamie regułę 8.1a jeżeli zmienia powierzchnię obszaru *ustawienia*, jeżeli to działanie *poprawi* obszar zamierzonego *ustawienia* gracza.

Przykłady poprawiania ziemi, co do których istnieje prawdopodobieństwo, że *poprawia to warunki* wpływające na *uderzenie*:

- Zrzucanie piasku stopą ze ściany bunkra, w celu zbudowania poziomej powierzchni do *ustawienia*.
- Nadmierne wkopywanie stóp w miękką ziemię, by uzyskać stabilniejszą podstawę do *ustawienia*.

Gracz narusza regułę 8.1a, gdy *poprawi warunki* przez zmianę powierzchni w obszarze *ustawienia* i uniknięcie kary nie jest możliwe poprzez przywrócenie poprawionych warunków.

Ograniczenie dotyczące zmiany powierzchni (reguła 8.1a(3)) nie obejmuje usuwania *naturalnych utrudnień ruchomych lub sztucznych utrudnień ruchomych* z obszaru *ustawienia*, jak na przykład usuwanie dużej liczby igieł sosnowych lub liści z miejsca stania.

8.1a/7 – Gracz może sondować blisko piłki, by określić czy korzenie drzew, kamienie lub sztuczne utrudnienia nie znajdują się pod ziemią, jeżeli te działania nie poprawiają warunków.

Reguła 8.1a nie zabrania dotykania ziemi w obszarze z warunkami wpływającymi na *uderzenie*, dopóki te warunki nie zostaną poprawione.

Na przykład, bez poprawienia dowolnych warunków wpływających na *uderzenie*, gdy piłka znajduje się w dowolnym miejscu pola, gracz może sondować powierzchnię wokół piłki za pomocą kołeczka tee lub innego przedmiotu, by sprawdzić, czy kij może uderzyć w korzeń, kamień lub sztuczne utrudnienie poniżej powierzchni gruntu podczas wykonywania *uderzenia*

Ale, zob. też Wyjaśnienie 12.2b/2 gdy gracz dotyka piasku w bunkrze w celu sprawdzenia jego stanu.

8.1a/8 – Niedozwolone jest poprawianie powierzchni ziemi w obszarze uwolnienia.

Przed *dropowaniem* piłki w celu przy korzystaniu z uwolnienia, nie wolno odkładać divota w miejsce po divocie w *obszarze uwolnienia* ani podejmować innych działań zmieniających powierzchnię w sposób, który *poprawi te warunki wpływające na uderzenie*.

Jednak, ten zakaz dotyczy jedynie sytuacji, gdy gracz wie, że musi lub może *dropować* piłkę w tym *obszarze uwolnienia*.

Na przykład, jeżeli gracz wykona *uderzenie*, następnie odłoży divota i wówczas okaże się, że musi lub może grać ponownie z tego obszaru z karą *uderzenia i odległości*, ponieważ piłka jest *na aucie*, lub w *obszarze kary*, jest nie do zagrania lub powinna zostać zagrana *piłka prowizoryczna*, wówczas, jeżeli divot został umieszczony w *obszarze uwolnienia*, to nie ma kary zgodnie z regułą 8.1a.

8.1a/9 – Gdy divot jest odłożony nie wolno go usuwać lub naciskać.

Reguła 8.1a/3 zabrania *poprawiania warunków* wpływających na *uderzenie* przez naciskanie, usuwanie lub odkładanie divota, który jest traktowany jako część ziemi (a nie *naturalne utrudnienie ruchome*), nawet gdy nie jest przytwierdzony lub nie rośnie.

Divot został odłożony, gdy jego większa część, z korzeniami skierowanymi w dół, została umieszczona w dziurze po divocie (niezależnie od tego czy divot jest w dziurze, z której pochodzi).

8.1a/10 – Gracz może umieścić ruchomą część sztucznego utrudnienia nieruchomego z powrotem w przeznaczonym do tego miejscu

Reguła 8.1a(2) zabrania umieszczania sztucznego utrudnienia ruchomego w miejscu poprawiającym warunki wpływające na uderzenie. Ograniczenie to nie stosuje się, gdy ruchoma część sztucznego utrudnienia nieruchomego wróci do poprzedniego położenia.

Na przykład:

- Jeśli główka zraszacza jest podniesiona, gracz może ją schować przed zagranieniem piłki, ponieważ główka zraszacza nie znajduje się w swojej oryginalnej pozycji.
- Jeśli pokrywa studzienki została usunięta lub odsunięta, gracz może przywrócić ją do oryginalnej pozycji.

W obu przypadkach, nie ma kary z reguły 8 nawet wtedy, gdy to poprawia warunki wpływające na uderzenia. **(Dodane w lipcu 2023).**

8.1b/1 – Gracz może kilka razy mocno wkopywać stopy podczas ustawiania się.

Reguła 8.1b pozwala graczowi na racjonalne ustawienie stóp podczas *ustawienia* i można to zrobić więcej niż raz podczas przygotowania się do *uderzenia*.

Na przykład, gracz może wejść do *bunkra* bez kija, wkopać stopy w piasek podczas *ustawiania* do symulacji *uderzenia*, wyjść z *bunkra* po kij, a następnie ponownie wkopać stopy i wykonać *uderzenie*.

8.1b/2 – Przykłady „przepisowego przyjmowania ustawienia”

Pomimo iż gracz może grać w każdym kierunku, nie ma zagwarantowanego normalnego *ustawienia* i swingu, a zatem musi poradzić sobie z tą sytuacją, wybierając najmniej inwazyjny sposób postępowania na *polu*.

Przykłady działań uważanych za przepisowe przyjmowanie *ustawienia* i dozwolonych zgodnie z regułą 8.1b nawet jeżeli oznaczają poprawianie warunków:

- Wchodzenie tyłem pod gałąź lub obiekt graniczny, gdy jest to jedyny sposób na *ustawienie* się do wybranego *uderzenia*, nawet gdy oznacza to usunięcie z obszaru *uderzenia* gałęzi lub *obiekty granicznego* lub ich zgięcie czy złamanie.
- Zgięcie rękoma gałęzi by dotrzeć pod drzewo w celu wykonania *uderzenia*, gdy jest to jedyny sposób na dotarcie pod drzewo do *ustawienia* się.

Zob. wyjaśnienie 8.1b/3, gdy gracz otrzymuje karę za nadmierne działania niż to jest konieczne do *ustawienia* się.

8.1b/3 – Przykłady „nieprzepisowego przyjmowania ustawienia”

Przykłady działań uważanych za nieprzepisowe przyjmowanie *ustawienia*, w wyniku którego jest kara zgodnie z regułą 8.1a, które *poprawiają warunki wpływające na uderzenie*:

- Celowe przesuwanie, zginanie lub łamanie gałęzi ręką, nogą lub ciałem, by usunąć je z obszaru backswingu lub *uderzenia*.
- Stanie na wysokiej trawie lub chwastach w sposób, który przygniata je do ziemi lub przesuwają na bok, tak by nie znalazły się w obszarze zamierzonego *ustawienia* lub swingu, gdy było możliwe *ustawienie* się bez tego działania.
- Zahaczanie gałęzi jedna o drugą lub splątanie dwóch chwastów, w celu przytrzymania ich poza obszarem *ustawienia* lub swingu.
- Zginanie ręką gałęzi, która zasłania widok piłki po *ustawieniu*.
- Zginanie gałęzi przeszkadzającej w *ustawieniu*, gdy *ustawienie* było możliwe bez tego działania.

8.1b/4 – Poprawianie warunków w obszarze tee jest ograniczone do gruntu.

Reguła 8.1b(8) pozwala graczowi na działania *poprawiające warunki wpływające na uderzenie w obszarze tee*. Ten wyjątek z reguły 8.1a pozwala graczowi jedynie na zmianę warunków fizycznych na powierzchni gruntu wewnątrz *obszaru tee* (łącznie z usunięciem każdego naturalnego obiektu, który tam rośnie) niezależnie od faktu czy piłka jest grana z kołeczka tee czy z ziemi.

Ten wyjątek nie pozwala na *poprawianie* przez gracza *warunków wpływających* na *uderzenie* wykonywane z *obszaru tee*, poprzez działania poza obszarem, takie jak łamanie gałęzi drzew, które znajdują się poza *obszarem tee* lub są zakorzenione poza *obszarem tee* a ich gałęzie zwisają ponad *obszarem tee* i mogą zakłócać obszar zamierzonego swingu.

8.1b/5 – Po zagranii poza bunkier, gracz wygładza piasek w bunkrze w celu „dbania o pole”.

Po zagranii piłki z *bunkra* i gdy znajduje się ona poza *bunkrem* reguły 8.1b(9) i 12.2b(3) pozwalają graczowi, w ramach dbania o *pole*, na przywrócenie właściwego stanu *bunkra*, nawet gdy przywracanie *poprawi* graczowi *warunki wpływające* na *uderzenie*. Ma to zastosowanie nawet gdy gracz celowo działa zarówno w celu dbania o *pole* jak i *poprawienia warunków wpływających na uderzenie*.

Na przykład piłka gracza znajduje się w głębokim *bunkrze* obok *putting greenu*. Nie mogąc grać w stronę *dołka*, gracz wykonuje *uderzenie* w stronę *obszaru tee*, zaś piłka po *uderzeniu* znajduje się poza *bunkrem*.

W tym przypadku, gracz może wygładzić powierzchnię piasku w *bunkrze*, która została zmieniona podczas wykonywania *uderzenia* (łącznie ze śladami butów po dojściu do piłki), a także inne obszary *bunkra*, niezależnie od tego, czy ślady zostały zrobione przez gracza lub znajdowały się w *bunkrze* wcześniej.

8.1b/6 – Kiedy można naprawić uszkodzenia, które są częściowo na putting greenie, a częściowo poza nim

Jeżeli pojedynczy obszar uszkodzenia znajduje się zarówno na jak i poza *putting greenem*, można go naprawić w całości.

Na przykład, gdy ślad po piłce znajduje się częściowo na, a częściowo poza krawędzią *putting greenu*, byłoby nierozsądnym pozwolić na naprawienie tylko części uszkodzenia na *putting greenie*. Dlatego, cały ślad po piłce (zarówno na jak i poza *putting greenem*) może być naprawiony.

Ta sama zasada ma zastosowanie do innych pojedynczych obszarów uszkodzenia, takich jak ślady zwierząt, ślady kopyt czy wgniecenia od kijów.

Jednak, gdy część uszkodzenia znajduje się poza *putting greenem* i nie można go ocenić jako część uszkodzenia na *putting greenie*, wówczas nie można go naprawić, jeżeli to *poprawi warunki wpływające* na *uderzenie*.

Na przykład, gdy cały ślad po bucie znajduje się częściowo na *putting greenie*, a częściowo poza nim – może zostać naprawiony. Jednak, gdy jeden ślad po bucie znajduje się na *putting greenie*, a drugi ślad po bucie poza nim, tylko ślad na *putting greenie* może być naprawiony – są to bowiem dwa niezależne obszary uszkodzenia.

8.1d(1)/1 Przykłady sytuacji, kiedy gracz może odtworzyć warunki pogorszone przez inną osobę lub czynnik zewnętrzny.

Przykłady, gdy odtworzenie jest dozwolone:

- *Linia gry* gracza została pogorszona przez pitchmark w *obszarze głównym*, powstały po zagranii piłki przez innego gracza, gdy piłka gracza była w spoczynku.
- Położenie piłki gracza, obszar zamierzonego *ustawienia* lub swingu zostały pogorszone, gdy uderzenie innego gracza spowodowało powstanie divota lub pozostawiło wokół lub na piłce gracza piasek, ziemię, trawę lub inne materiały.
- Piłka gracza w *bunkrze* leży obok piłki innego gracza w bunkrze i *ustawienie* lub swing podczas *uderzenia* drugiego gracza pogorszy jeden lub kilka *warunków wpływających na uderzenie*.

We wszystkich tego typu sytuacjach, gracz może, ale nie musi odtworzyć oryginalne *warunki* bez kary.

8.1d(1)/2 – Gracz ma prawo, by naturalne utrudnienia ruchome lub sztuczne utrudnienia ruchome pozostały tam, gdzie się znajdowały gdy piłka spoczęła po uderzeniu.

Ogólnie, gracz ma prawo do tych samych *warunków wpływających na uderzenie*, które były, gdy piłka zatrzymała się. Każdy gracz może usunąć *naturalne utrudnienia ruchome* lub *sztuczne utrudnienia ruchome* (reguły 15.1 i 15.2), ale gdy to spowoduje pogorszenie *warunków wpływających na uderzenie* innego gracza, gracz ten ma prawo do odtworzenia tych warunków poprzez ponowne umieszczenie obiektów zgodnie z regułą 8.1d.

Na przykład gracz puttuje w dół i usuwa *naturalne utrudnienia ruchome* między piłką a *dołkiem*, ale celowo pozostawia kilka za *dołkiem*. Inny gracz usuwa *naturalne utrudnienia ruchome* pozostawione za *dołkiem*, które mogły posłużyć do zatrzymania piłki gracza.

Ponieważ *warunki wpływające na uderzenie* zostały pogorszone, gracz ma prawo umieścić ponownie *naturalne utrudnienia ruchome*.

8.1d(2)/1 – Przykłady warunków pogorszonych przez siły natury lub naturalny obiekt, nie dające graczowi prawa do odtworzenia pogorszonych warunków.

Reguła 8.1d nie pozwala na odtworzenie *warunków wpływających na uderzenie*, które zostały zmienione przez naturalny obiekt lub *siły natury* (jak wiatr lub woda).

Przykłady sytuacji, gdy odtworzenie jest niedozwolone:

- Gałąź spada z drzewa i zmienia *położenie* piłki lub obszar zamierzonego *ustawienia* lub swingu, nie powodując *przemieszczenia* piłki.
- Tablica lub inne *sztuczne utrudnienie* przewraca się lub zostaje przesunięta przez wiatr w miejsce, które zmienia jeden lub kilka *warunków wpływających na uderzenie*. Zob. regułę 15.2 (Sztuczne utrudnienia ruchome) i regułę 16.1 (Nienormalne warunki na polu) dotyczące sposobów możliwego uwolnienia od *sztucznego utrudnienia*.

8.1d(2)/2 – Gracz nie może odtworzyć pogorszonych warunków wpływających na uderzenie, gdy zostały one pogorszone przez caddie lub inną osobę na prośbę gracza.

Gracz nie ma prawa do odtworzenia pogorszonych *warunków wpływających na uderzenie*, gdy zostały one pogorszone przez niego samego.

To obejmuje także sytuacje, gdy warunki zostały pogorszone przez *caddiego* lub *partnera* gracza lub przez inną osobę, która podjęła działanie za zgodą gracza (z wyjątkiem, że gracz może zawsze przywrócić *warunki wpływające na uderzenie*, które zostały pogorszone przez sędziego).

Przykłady sytuacji, gdy odtworzenie warunków jest niedozwolone:

- *Partner* lub *caddie* gracza wchodzi do *bunkra* po grabie i pozostawia ślady butów w piasku, co pogarsza *linię gry*, lub
- Gracz prosi inną osobę o usunięcie liny oddzielającej publiczność i podczas usuwania jej, gałąź przytrzymywana przez tę linę opadła i pogorszyła obszar zamierzonego swingu gracza.

8.1d(2)/3 – Jeżeli gracz wejdzie do bunkra po linii gry, to nie ma prawa do odtworzenia pogorszonych warunków.

Gracze powinni z należytą ostrożnością podejmować działania, które mogą pogorszyć *warunki wpływające na uderzenie*, ponieważ ich pogorszenie oznacza, że gracz musi zaakceptować pogorszone *warunki*.

Na przykład gracz korzysta z uwolnienia od *nienormalnych warunków na polu*, znajdujących się za *bunkrem* i *zdropowana* piłka wpada do *bunkra*. Jeżeli gracz pozostawi ślady, podczas wyjmowania piłki z *bunkra* w celu ponownego *dropowania*, nie jest możliwe odtworzenie poprzednich *warunków*, gdyż robiąc to mógłby poprawić *warunki*, zgodnie z regułą 8, ponieważ to gracz był odpowiedzialny za pogorszenie *warunków*.

W takim przypadku, gracz mógł użyć innej piłki do ponownego *dropowania* (reguła 14.3a) lub podjąć specjalne środki ostrożności podczas wyjmowania oryginalnej piłki, by nie pogorszyć *warunków wpływających na uderzenie*.

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

8.2b/1 – Przykłady celowych działań, aby poprawić inne fizyczne warunki wpływające na własną grę.

Reguła 8.2b ma zastosowanie jedynie do zmiany fizycznych warunków, czyli innych niż *warunków wpływających na uderzenie*, w momencie, gdy piłka gracza leży na *polu* lub gdy nie jest *piłką w grze*.

Przykłady działań gracza przedstawione w regule 8.1a (Działania, które nie są dozwolone, a poprawiają warunki), będą działaniem niezgodnym z regułą 8.2 jeżeli zostaną podjęte celowo, by

poprawić inne fizyczne warunki wpływające na jego grę (poza tymi wskazanymi i dozwolonymi w regule 8.1b lub c):

- Piłka gracza leży tuż przed *putting greenem* i pomimo iż *linia gry* jest prosta do *dołka*, gracz obawia się, że piłka może zatrzymać się w pobliskim *bunkrze*. Przed wykonaniem uderzenia, gracz wygładza piasek w *bunkrze*, by zapewnić sobie dobre *położenie* piłki, gdy po *uderzeniu*, które ma wykonać, piłka tam wyląduje.
- Piłka gracza leży na szczycie stromego pagórka i, ponieważ gracz obawia się, że zanim zdąży wykonać *uderzenie*, podmuch wiatru może *przenieść* piłkę w dół pagórka, oddalając ją tym samym od *dołka*, celowo dociska trawę u podnóża pagórka, by piłka mogła się tam zatrzymać.

Reguła 8.3 Wyjaśnienia: Celowe działania gracza, aby zmienić warunki fizyczne wpływające na piłkę w spoczynku innego gracza lub na wykonanie uderzenia

8.3/1 – Obydwaj gracze otrzymują karę, jeżeli warunki fizyczne będą poprawione za wiedzą drugiego gracza.

Jeżeli gracz prosi, wyraża zgodę lub pozwala innemu graczowi na celowe działania, aby zmienić warunki fizyczne *poprawiające* grę:

- Gracz działający na prośbę otrzyma *karę główną* zgodnie z regułą 8.3,
- i gracz, który prosi, wyraża zgodę lub pozwala na poprawienie, również otrzyma *karę główną* zgodnie z regułą 8.1 (Działania, które poprawiają warunki wpływające na uderzenie) lub 8.2 (Celowe działania gracza, aby zmienić inne fizyczne warunki wpływające na piłkę gracza w spoczynku lub na wykonanie uderzenia), zależnie od tego, która z nich ma zastosowanie.

Na przykład w *stroke play*, nieznający reguł gracz A prosi gracza B o złamanie gałęzi drzewa, która jest na *linii gry* gracza A i gracz B wykonuje polecenie; obaj gracze otrzymują karę. Gracz A otrzymuje *dwa uderzenia karne* za złamanie reguły 8.1, ponieważ gracz B złamał gałąź na polecenie gracza A. Gracz B otrzymuje dwa uderzenia karne za złamanie reguły 8.3.

REGUŁA

9

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

Cel reguły:

Reguła 9. omawia główną zasadę gry: „graj piłkę tak, jak leży”.

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

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

9.1 Piłka grana tak, jak leży

9.1a. Granie piłki z miejsca spoczynku

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

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

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

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

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

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

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

9.2a. Podjęcie decyzji, czy piłka się przemieściła

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

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

9.2b. Podjęcie decyzji co spowodowało przemieszczenie piłki

Kiedy leżąca piłka gracza została *przemieszczona*:

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

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

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

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

(2) **„Wiadome lub w zasadzie pewne” – standard podczas podejmowania decyzji, co spowodowało przemieszczenie piłki.**

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

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

9.3 Piłka przemieszczona przez siły natury

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

- nie ma kary

- i piłka musi być grana z nowego miejsca.

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

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

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

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

9.4 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez gracza

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

9.4a. Kiedy podniesiona lub przemieszczona piłka musi być odłożona

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

- gdy gracz podniesie piłkę zgodnie z regułą, aby skorzystać z uwolnienia lub *odkłada* piłkę w inne miejsce (zob. reguły 14.2d i 14.2e),
- lub gdy piłka *przemieści* się zaraz po rozpoczęciu *uderzenia* lub backswingu *uderzenia*, a potem będzie kontynuowane w celu wykonania *uderzenia* (zob. reguła 9.1b).

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

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

Jednak występuje pięć **wyjątków**:

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

- pozwala na podniesienie piłki a potem *odłożenie* jej na oryginalne miejsce,
- wymaga *przemieszczenia* piłki, aby *odłożyć* ją na oryginalne miejsce

- lub wymaga lub pozwala graczowi na *dropowanie* lub położenie piłki jeszcze raz, lub zagranie jej z innego miejsca.

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

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

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

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

Wyjątek 5 – piłka przemieszczona po tym, jak się zatrzymała opierając się o gracza lub sprzęt: nie ma kary, jeżeli po *uderzeniu* lub po *dropowaniu* (zob. reguła 14.3c(1)) piłka gracza po zatrzymaniu oprze się o gracza lub jego *sprzęt* (zob. reguła 11.1) a gracz *przemieści* piłkę, ruszając się lub usuwając ten *sprzęt*.

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

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

9.5 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez przeciwnika w match play

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

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

9.5a. Kiedy podniesiona lub przemieszczona piłka musi być odłożona

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

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

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

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

Jednak jest kilka wyjątków:

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

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

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

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

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

9.6 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez czynnik zewnętrzny

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

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

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

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

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

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

9.7 Znacznik podniesiony lub przemieszczony

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

9.7a. Piłka lub znacznik muszą być odłożone

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

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

9.7b. Kara za podniesienie znacznika lub spowodowanie jego przemieszczenia

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

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

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

Reguła 9.2 Wyjaśnienia: Podejmowanie decyzji, czy piłka przemieściła się i co było przyczyną przemieszczenia

9.2a/1 – Kiedy piłkę uważa się za przemieszczoną.

Jak określono w definicji „przemieszczenie”, piłka w spoczynku musi opuścić swoje oryginalne położenie i zatrzymać się w innym i ten ruch musi być wystarczający, aby można było go zobaczyć gołym okiem. Aby potraktować piłkę jako przemieszczoną, musi być wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka się przemieściła.

Przykład, gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka przemieściła się:

- Gracz zaznacza, podnosi i *odkłada* piłkę na *putting greenie*. Gdy gracz odszedł piłka poturlała się na niewielką odległość i zatrzymała się. Gracz tego nie widział, ale inny gracz obserwując *przemieszczającą* się piłkę poinformował o tym gracza. Ponieważ jest wiadomo, że piłka się *przemieściła*, gracz musi *odłożyć* piłkę na jej oryginalne miejsce zgodnie z regułą 13.1d(2) (Piłka przemieszczona przez siły natury).

Przykład, gdy nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka przemieściła się:

- Gracz A i gracz B wykonują swoje uderzenia aby wejść na *putting green*, ale z powodu ukształtowania *putting greenu* nie widzą, gdzie te dwie piłki zatrzymały się. Nie wiedzą, że piłka gracza B uderzyła w piłkę gracza A, która była w spoczynku i przesunęła ją nieco dalej od dołka. Jeśli informacja ta nie dotrze do graczy przed wykonaniem następnego *uderzenia* przez gracza A, gracz A nie otrzymuje kary za grę z miejsca, w którym jego piłka zatrzymała się po uderzeniu przez piłkę gracza B.

9.2a/2 – Gracz jest odpowiedzialny za działania, które spowodowały przemieszczenie piłki, nawet gdy nie jest świadomy, że piłka się przemieściła.

Jak przedstawiono w wyjaśnieniu 9.2a/1, gracz nie wykonał *uderzenia z niewłaściwego miejsca*, kiedy nie było *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka gracza została *przemieszczona* przez czynnik zewnętrzny w czasie grania piłki.

Ale jeśli działania gracza (lub działania *caddiego* lub *partnera* gracza) spowodowały *przemieszczenie* piłki, to uważa się, że gracz odpowiada za to, jakby wiedział, że piłka się *przemieściła* i że to on był przyczyną *przemieszczenia*. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy gracz nie jest świadomy, że jego działania spowodowały *przemieszczenie* piłki, ponieważ brak wiedzy gracza o jego własnym naruszeniu nie zwalnia go z kary.

Przykłady obejmują:

- Piłka gracza leży w *obszarze głównym* i gracz usuwa *naturalne utrudnienie ruchome* w pobliżu piłki powodując jej *przemieszczenie*. Ponieważ gracz nie patrzy na piłkę, nie ma wiedzy, że piłka się *przemieściła*. Gracz otrzymuje jedno uderzenie karne zgodnie z regułą 15.1b (Piłka *przemieszczona* przy usuwaniu *naturalnego utrudnienia ruchomego*) i musi *odłożyć* piłkę na oryginalne miejsce.
- Caddie* gracza lub jego *partner* usuwając liny z palikami spowodowali *przemieszczenie* piłki gracza, w tym samym czasie, gdy gracz obserwował innego gracza wykonującego uderzenie. Nie ma kary za *przemieszczenie* piłki zgodnie z regułą 15.2a(1) (Usunięcie sztucznego utrudnienia ruchomego), ale gracz musi *odłożyć* piłkę.

W obu tych sytuacjach, nawet jeśli gracz nie był świadomy, że piłka się *przemieściła*, jeśli później okaże się, że piłka się *przemieściła* i gracz wykonał *uderzenie* bez wcześniejszego *odłożenia* piłki, gracz otrzymuje *karę główną* za grę z *niewłaściwego miejsca* zgodnie z regułą 14.7a (Miejsce, z którego piłka musi być zagrana).

W celu uzyskania pomocy zob. wyjaśnienia do definicji “Wiadome lub w zasadzie pewne”.

9.2b/1 – Ustalenie czy działania gracza spowodowały przemieszczenie piłki podczas używania sprzętu.

Regułą 9.4 stosuje się, gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że działania gracza spowodowały *przemieszczenie* jego piłki. Obejmuje to sytuacje, w których działania gracza powodują, że piłkę *przemieszcza* jakiś przedmiot. Ale reguła 9.4 nie zawsze ma zastosowanie, gdy piłka gracza *przemieściła* się, gdy używany był jego *sprzęt*.

Przykłady sytuacji, w których reguła 9.4 ma zastosowanie, ponieważ jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że gracz był przyczyną *przemieszczenia* piłki, i obejmuje to sytuacje, w których gracz:

- Odstawia torbę na zboczu, a torba przewraca się na piłkę i natychmiast przemieszcza ją.
- Upuszcza kij, który powoduje przemieszczenie piłki.

Przykładami sytuacji, w których zastosowanie ma reguła 9.6, ponieważ nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że gracz był przyczyną *przemieszczenia* piłki, i obejmuje to sytuacje, w których:

- Odstawia torbę i upływa pewien czas, zanim torba przewróci się na piłkę i ją *przemieści*.
- Kładzie ręcznik na torbie, który następnie spada na ziemię i powoduje *przemieszczenie* piłki.

Zasady te mają również zastosowanie przy ustalaniu, czy działania przeciwnika spowodowały *przemieszczenie* piłki gracza (reguła 9.5). (Nowe)

Reguła 9.3 Wyjaśnienia: Piłka przemieszczona przez siły natury

Zob. Wyjaśnienie 13.1d(2)/1 – Piłka musi być odłożona, jeżeli zostanie przemieszczona po położeniu jej po skorzystaniu z uwolnienia

Reguła 9.4 Wyjaśnienia: Piłka podniesiona lub przemieszczona przez gracza

9.4a/1 – Procedura, gdy piłka gracza jest strącona z drzewa

Regułę 9.4 stosuje się zawsze, gdy *piłka w grze* jest w *polu*. Obejmuje też sytuację, gdy piłka znajdzie się na drzewie. Jednak, gdy gracz nie zamierza, tak leżącej piłki zagrać, ale próbuje ją tylko zidentyfikować lub zamierza ją odzyskać, aby użyć innej reguły, zastosowanie tu mają wyjątki do reguły 9.4b i nie ma kary za *przemieszczenie* piłki. Na przykład:

- Szukając swojej piłki, gracz widzi piłkę leżącą na drzewie, ale nie może jej zidentyfikować. Gracz wspina się na drzewo, próbując zidentyfikować piłkę. W wyniku tego działania przypadkowo strąca piłkę z drzewa. Gracz identyfikuje piłkę jako swoją.

W tym przypadku, ponieważ piłka została przypadkowo *przemieszczona* w trakcie racjonalnych działań, w celu jej identyfikacji, nie ma kary za jej *przemieszczenie* (reguła 7.4).

Gracz musi *odłożyć* piłkę lub może od razu wziąć uwolnienie (na przykład z reguły 19 - Piłka nie do zagrania).

W tych dwóch sytuacjach jedyną opcją gracza jest wzięcie uwolnienia zgodnie z regułą:

- gracz nie jest w stanie odłożyć piłki, ponieważ nie może dotrzeć do miejsca, z którego piłka została *przemieszczona*, gdy gracz ją zidentyfikował,
- lub gracz jest w stanie dotrzeć do tego miejsca, ale odkładana piłka nie chce pozostać w oryginalnym położeniu, a gracz nie może znaleźć miejsca, w którym piłka pozostanie w spoczynku zgodnie z regułą 14.2e (Odłożona piłka nie chce pozostać w oryginalnym

położeniu)

- Piłka gracza nie została znaleziona, ale przypuszcza się, że leży na drzewie w *obszarze głównym*. Gracz wyraźnie stwierdza, że jeśli piłka zostanie znaleziona, zastosuje regułę 19 dla piłki nie do zagrania. Gracz potrząsa drzewem; piłka spada i jest zidentyfikowana przez gracza w ciągu trzech minut od rozpoczęcia jej poszukiwania.

Gracz może teraz wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 19 (Piłka nie do zagrania) dodając tylko jedno uderzenie kary wynikające z tej reguły, bez żadnej dodatkowej kary za *przemieszczenie* piłki. Jeśli nie jest wiadomo dokładnie, gdzie leżała piłka, stosując regułę 19, gracz musi w przybliżeniu ustalić to miejsce.

Jeśli jednak gracz *przemieści* piłkę, gdy nie zamierza jej zidentyfikować lub nie zamierza skorzystać z uwolnienia w ramach innej reguły, gracz otrzymuje karę za naruszenie reguły 9.4. Na przykład:

- Piłka gracza znajduje się na drzewie, a on zamierza ją zagrać. Przygotowując się do *uderzenia*, gracz przypadkowo potrąca piłkę.

Gracz otrzymuje jedno uderzenie karne, zgodnie z regułą 9.4, za spowodowanie *przemieszczenia* piłki. Gracz musi *odłożyć* piłkę na miejsce lub może bezpośrednio skorzystać z uwolnienia. Jeśli gracz korzysta z uwolnienia zgodnie z regułą 19, otrzymuje łącznie dwa uderzenia karne, jedno zgodnie z regułą 9.4 i drugie zgodnie z regułą 19.

9.4b/1 – Piłka celowo dotknięta, ale nie przemieszczona - działanie to skutkuje karą dla gracza.

Gdy *piłka w grze* jest celowo dotknięta przez gracza, nawet jeśli się nie *przemieściła*, gracz otrzymuje jedno uderzenie karne zgodnie z regułą 9.4b.

Na przykład: gracz otrzymuje jedno uderzenie karne, jeśli:

- Bez wcześniejszego *zaznaczenia* obraca piłkę na *putting greenie*, aby ustawić w linii z *dołkiem* logo na piłce, nawet jeśli piłka pozostanie w tym samym miejscu. Gdyby gracz *zaznaczył* miejsce piłki przed jej dotknięciem lub obróceniem, nie byłoby żadnej kary.
- Bez wcześniejszego *zaznaczenia* miejsca piłki, obraca ją gdziekolwiek na *polu*, aby ją zidentyfikować, okazuje się potem, że jest to piłka gracza.
- Celowo dotyka piłki kijem podczas przygotowywania się do *uderzenia*.
- Przytrzymuje piłkę ręką lub ustawia szyszkę lub patyk blisko piłki, aby zapobiec jej poruszeniu się podczas usuwania *naturalnych utrudnień ruchomych* lub strzepuje coś z piłki.

9.4b/2 – Wyjaśnienie znaczenia słowa „podczas” w regule 9.4 wyjątek 4

Wyjątek 4 używa słowa „**podczas**” do określenia okresu, w którym wyjątek będzie miał zastosowanie dla gracza, który *przemieścił* swoją piłkę w grze w wyniku „rozsądnych działań”. Znaczenie „rozsądnych działań” zob. wyjaśnienie 9.4b/3.

Użycie słowa „**podczas**” oznacza, że każde rozsądne działanie przy stosowaniu reguły ma swój początek i koniec, a jeśli *przemieszczenie* piłki nastąpi w czasie, gdy takie działanie ma miejsce, zastosowanie ma wyjątek.

Przykłady sytuacji dotyczących wyjątku 4, kiedy nie ma kary za spowodowanie *przemieszczenia* piłki, obejmują:

- Gracz znajduje piłkę, którą uważa za swoją *piłkę w grze*. W procesie identyfikacji gracz zbliża się do piłki, aby ją *zaznaczyć* i podnieść, przypadkowo potyka się i *przemieszcza* piłkę. Nawet jeśli gracz nie zaznaczył ani nie podniósł piłki, nadal traktuje się ją jako *przemieszczoną podczas* identyfikacji.
- Gracz *zadropował* piłkę podczas korzystania z uwolnienia, a następnie schylił się, aby podnieść *kołeczek tee*, którym zaznaczał *obszar uwolnienia*. Podczas podnoszenia się przypadkowo upuścił kij golfowy, który trzymał w ręce a ten uderzył i *przemieścił* *piłkę w grze*.

Nawet jeśli że gracz *zadropował* już piłkę, aby skorzystać z uwolnienia to uważa się, że piłka została *przemieszczona* podczas korzystania uwolnienia.

9.4b/3 – Wyjaśnienie znaczenia zwrotu „rozsądnych działań” w regule 9.4b wyjątek 4.

W wielu sytuacjach reguły wymagają od gracza wykonywania czynności w pobliżu lub obok piłki (takich jak podnoszenie, *zaznaczanie*, mierzenie itp.). Jeśli wtedy piłka zostanie przypadkowo *przemieszczona* podczas wykonywania „rozsądnych działań”, ma zastosowanie wyjątek 4 do reguły 9.4. Występują jednak inne sytuacje, w których gracz podejmuje działania w większej odległości od piłki powodując *przemieszczenie* jej. Wtedy można zastosować wyjątek 4, gdy te działania są „rozsądne”.

Obejmują one działania takie, jak:

- Gracz podchodzi do swojej piłki w celu wzięcia uwolnienia i przypadkowo kopie kamień lub upuszcza swój kij golfowy, który uderza i *przemieszcza* piłkę.
- Gracz usuwa paliki i liny (*sztuczne utrudnienia ruchome*) używane do celów oddzielenia niektórych miejsc na *polu* golfowym. Po usunięciu jednego z palików spowodował, że luźna lina nie podtrzymała innych palików, które przewracają się i *przemieszczają* jego *piłkę w grze*.
- Gracz przywraca pogorszoną linię *gry*, odgarniając piasek z fringe swoim kapeluszem zgodnie z regułą 8.1d (Odtwarzanie pogorszonych warunków po zatrzymaniu piłki), a piasek spadając

na piłkę powoduje jej przemieszczenie.

W innych sytuacjach wyjątek 4 do reguły 9.4 nie ma zastosowania, ponieważ działania gracza nie są „rozsądne”. Obejmują one takie działania jak:

- Gracz zbliża się do swojej piłki, aby wziąć uwolnienie i z frustracją kopie kamień, który przypadkowo uderza i *przemieszcza* piłkę.
- Gracz rzuca kij golfowy w *obszar uwolnienia*, przygotowując się do zmierzenia odległości, a kij przypadkowo uderza i *przemieszcza* piłkę.
- Gracz podnosi w *bunkrze* grabie lub *kij* golfowy i wyrzuca je z *bunkra*. Grabie lub *kij* spadają z powrotem do *bunkra*, uderzając przemieszczając piłkę.

9.4b/4 – Gracz podnosi piłkę zgodnie z regułą 16.1b, która pozwala na uwolnienie a następnie rezygnuje z tego zamiaru uwolnienia.

Jeśli w *obszarze głównym* gracz podnosi swoją piłkę z zamiarem skorzystania z uwolnienia bez kary zgodnie z regułą 16.1b (Nienormalne warunki na polu), a następnie rezygnuje z tego zamiaru, pomimo możliwości wykonania tego uwolnienia, to w tym momencie gracz stracił prawo do podniesienia piłki zgodnie z regułą 16.1b.

Po podniesieniu piłki, ale przed wykonaniem jakichkolwiek działań, gracz ma następujące opcje:

- *Odłożyć* piłkę na jej oryginalne miejsce dodając sobie jedno uderzenie karne (reguła 9.4b)
- *Odłożyć* piłkę na jej oryginalne miejsce dodając sobie jedno uderzenie karne (reguła 9.4b) a następnie wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 19.2 (Uwolnienie dla piłki nie do zagrania) dodając dodatkowe uderzenie karne, łącznie dwa uderzenia karne;
- Skorzystać bezpośrednio z uwolnienia zgodnie z regułą 19.2b lub c, bez *odkładania* piłki używając miejsca, w którym leżała oryginalna piłka, aby określić punkt odniesienia dla procedury uwolnienia, doliczając sobie karę jednego uderzenia zgodnie z regułą 19.2 i dodatkową karę jednego uderzenia zgodnie z regułą 9.4b, łącznie dwa uderzenia karne;
- *Zadropować* piłkę zgodnie z regułą 16.1b, a następnie, bez kary, zagrać ją jak leży lub, wykorzystać nową pozycję piłki do określenia punktu uwolnienia, skorzystać z dowolnej opcji uwolnienia zgodnie z regułą 19.2, otrzymując jedynie karę jednego uderzenia;
- lub wziąć od razu uwolnienie z karą uderzenia i *odległości*, bez *dropowania* zgodnie z regułą 16.1b, otrzymując karę jednego uderzenia zgodnie z regułą 19.2a i bez kary zgodnie z regułą 9.4b, gdyż gracz nie musi określać nowego punktu uwolnienia przed wzięciem uwolnienia zgodnie z regułą 19.2a.

Wyjaśnienia związane z regułą 9.4b:

Zobacz wyjaśnienie 7.4/2 – Wyjaśnienie znaczenia “próbując znaleźć”

Zobacz wyjaśnienie 7.4/3 – Piłka przemieszczona po tymczasowym wstrzymaniu jej poszukiwania

Reguła 9.5 Wyjaśnienia: Piłka podniesiona lub przemieszczona przez przeciwnika w match play

9.5b/1 – Gracz deklaruje, że znalazł swoją piłkę co skutkuje tym, że przeciwnik podnosi inną leżącą piłkę, która okazuje się piłką gracza.

Zgodnie z regułą 9.5b *przeciwnik* otrzymuje jedno uderzenie karne za podniesienie piłki gracza, chyba że ma zastosowanie jeden z wyjątków.

Na przykład podczas szukania gracz A znajduje piłkę i stwierdza, że należy do niego. Gracz B (*przeciwnik*) znajduje inną piłkę i podnosi ją. Gracz A uświadamia sobie potem, że znaleziona piłka nie była w rzeczywistości jego piłką a gracz B podniósł piłkę gracza A.

Ponieważ piłka faktycznie nie została znaleziona, gdy gracz B podniósł piłkę gracza A, uważa się, że została przypadkowo *przemieszczona* podczas szukania i ma zastosowanie wyjątek 3 do reguły 9.5b. Gracz lub *przeciwnik* musi *odłożyć* piłkę. Żaden z nich nie otrzymuje kary.

Reguła 9.6 Wyjaśnienia: Piłka podniesiona lub przemieszczona przez czynnik zewnętrzny

9.6/1 – Czynnik zewnętrzny przemieszczony przez wiatr powoduje przemieszczenie piłki.

Wiatr nie jest *czynnikiem zewnętrznym*, ale jeśli wiatr spowoduje, że czynnik zewnętrzny przemieści piłkę gracza, stosuje się regułę 9.6.

Na przykład, jeśli piłka gracza spocznie na plastikowym worku (*sztucznym utrudnieniu ruchomym*) leżącym na ziemi, a podmuch wiatru przesunie worek i *przemieści* piłkę, uważa się, że to worek (czynnik zewnętrzny) przemieścił piłkę. Gracz może albo:

- bezpośrednio skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 15.2a, wyznaczając punkt tuż pod miejscem, w którym piłka znajdowała się w plastikowej torbie, zanim została *przemieszczona*,
- lub odłożyć piłkę poruszoną przez worek, stosując regułę 9.6 (*odłożyć* zarówno piłkę jak i worek), a następnie zagrać piłkę tak jak leży lub wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 15.2a (Uwolnienie od sztucznego utrudnienia ruchomego).

9.6/2 – Gdzie odłożyć piłkę, gdy została przemieszczona z nieznanego położenia

Jeśli piłka została *przemieszczona* przez *czynnik zewnętrzny* a oryginalne miejsce, w którym leżała, nie jest znane, gracz musi w sposób „racjonalny ocenić” (reguła 1.3b(2)), miejsce z którego piłka

została *przemieszczona*.

Na przykład, na dołku, część *putting greenu* oraz przylegający do niego obszar nie są widoczne dla graczy grających w tym kierunku. W pobliżu *putting greenu* znajduje się *bunkier i obszar kary*. Gracz gra w kierunku *putting greenu* i nie jest w stanie określić miejsca zatrzymania się piłki. Gracze widzą osobę (czynnik zewnętrzny) z piłką w ręku. Osoba upuszcza piłkę i ucieka. Gracz identyfikuje ją jako swoją. Gracz nie wie, czy piłka znajdowała się na *putting greenie*, w *obszarze głównym*, w *bunkrze* lub w *obszarze kary*.

Ponieważ gracz nie wie, gdzie należy odłożyć piłkę, musi w sposób „racjonalny to ocenić”. Jeśli prawdopodobieństwo jest takie samo, że piłka zatrzymała się na *putting greenie*, w *obszarze głównym*, w *bunkrze* lub w *obszarze kary*, „racjonalną oceną” będzie uznanie, że piłka zatrzymała się w obszarze głównym.

9.6/3 – Gracz dowiaduje się już po wykonaniu uderzenia, że jego piłka była przemieszczona przez czynnik zewnętrzny.

Jeśli nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka gracza została *przemieszczona* przez czynnik zewnętrzny, gracz musi zagrać piłkę z miejsca tak jak leży. Jeśli informacja, że piłka została faktycznie *przemieszczona* przez czynnik zewnętrzny, staje się znana graczowi dopiero po zagraniu piłki, gracz nie zagrał z *niewłaściwego miejsca*, ponieważ nie wiedział o tym przed wykonaniem uderzenia.

9.6/4 – Piłka w spoczynku zagrana, a następnie odkryto, że została przemieszczona przez czynnik zewnętrzny; Piłka staje się niewłaściwą piłką

Jeśli gracz dowie się, po zagraniu piłki, że leżała *na aucie* a następnie została podrzuciona na *pole* przez czynnik zewnętrzny, to gracz zagrał *niewłaściwą piłkę* (zob. definicja). Ponieważ w momencie grania piłki nie było *wiadome lub w zasadzie pewne*, że gracz zagrał *niewłaściwą piłkę* i nie otrzyma kary za to zgodnie z regułą 6.3c(1), ale jest możliwe, że będzie musiał skorygować błąd postępując zgodnie z regułą 18.2b (Co zrobić, gdy piłka jest zgubiona lub jest na aucie), w zależności od tego, kiedy ta informacja dotarła:

- **W match play**, jeśli gracz dowie się, że jego piłka leżała *na aucie* a następnie została podrzuciona na *pole* przez czynnik zewnętrzny, to musi naprawić błąd zanim przeciwnik wykona następne uderzenie lub wykona podobne działanie (takie jak poddanie dołka).

Jeśli dowiedział się o tym, gdy przeciwnik wykonał już następne uderzenie lub podjął podobne działania, gracz musi kontynuować granie dołka niewłaściwą piłką.

- **W stroke play**, jeśli gracz odkryje, że jego piłka leżała *na aucie* a następnie została podrzuciona na *pole* przez czynnik zewnętrzny, musi naprawić błąd zanim wykona uderzenie z następnego tee lub po zakończeniu rundy przed oddaniem karty wyników.

Jeśli dowiedział się o tym, gdy gracz wykonał uderzenie z następnego tee lub w przypadku ostatniego dołka w rundzie, po zwróceniu karty wyników, liczy się wynik gracza zagrany niewłaściwą piłką.

REGUŁA

10

Przygotowanie do wykonania uderzenia; porada i pomoc; caddie

Cel reguły:

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

10.1 Wykonywanie uderzenia

Cel reguły:

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

10.1a. Poprawne uderzanie piłki

Podczas wykonywania *uderzenia*:

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

10.1b. Trwałe oparcie kija

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

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

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

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

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

R 10.1b: TRWAŁE OPARCIE KIJA

Dopuszczalne	Niedopuszczalne
 Grip oparty o przedramię	 Kij oparty o brzuch
 Ani przedramię ani ręka na gripie nie dotykają ciała	 Przedramię lub ręka na gripie oparta o pierś

10.1c. Wykonywanie uderzenia stojąc nad lub na linii gry

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

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

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

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

10.1d. Zagranie piłki w ruchu

Gracz nie może *uderzyć* piłki w ruchu:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10.2 Porada i inna pomoc

Cel reguły:

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

10.2a. Porada

Podczas *rundy*, gracz nie może:

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

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

Kara za naruszenie reguły 10.2: kara główna.

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

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

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

10.2b. Inna pomoc

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

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

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

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

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

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

(3) Nie wolno umieszczać przedmiotu, który pomagałby podczas celowania, ustawiania lub wykonywania zamachu. Gracz nie może ustawić przedmiotu pomagającego w celowaniu lub w *ustawieniu* do wykonania *uderzenia* (np. kij położony na ziemi wskazujący kierunek celowania lub pozycję stóp).

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

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

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

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

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

(4) Obszar ograniczony dla caddiego zanim gracz wykona uderzenie. Kiedy gracz rozpocznie *ustawianie* w celu wykonania *uderzenia* (co oznacza, że ma co najmniej jedną nogę w pozycji do

tego *ustawienia*) i zanim wykonana *uderzenie*, wprowadzono ograniczenia dotyczące tego, kiedy i po co *caddie* gracza może celowo stanąć na przedłużeniu *linii gry* za piłką lub w jego pobliżu (ten obszar to „w obszarze ograniczonym”) w następujący sposób:

- celowanie. *Caddie* nie może stać w obszarze ograniczonym, aby pomóc graczowi w celowaniu. Ta pomoc obejmuje sytuacje, w których *caddie* odchodzi, nic nie mówiąc, jednak robiąc to, daje sygnał graczowi, że jest prawidłowo wycelowany w kierunku zamierzonego celu. **Jednak** nie ma kary, jeżeli gracz cofnie się przed wykonaniem *uderzenia*, a *caddie* oddali się od obszaru ograniczonego, zanim gracz ponownie zacznie przyjmować pozycję do *uderzenia*.
- pomaganie inne niż celowanie. Jeżeli *caddie* pomaga graczowi w czymś innym niż celowaniu (np. sprawdza, czy kij gracza zahaczy o pobliskie drzewo podczas backswingu), *caddie* może stanąć w obszarze ograniczonym, ale tylko wtedy, gdy oddali się, zanim zostanie wykonane *uderzenie*, i pod warunkiem, że takie *ustawienie* nie jest częścią regularnej rutyny.

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

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

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

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

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

- podczas otrzymywania fizycznej pomocy od swojego *caddiego* lub innej osoby,
- lub gdy jego *caddie*, inna osoba lub przedmiot będą celowo ustawione by:
 - eliminować zakłócenia,
 - lub zapewniać osłonę od słońca, deszczu, wiatru lub innych czynników.

Ta reguła nie zabrania graczowi:

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

Kara za naruszenie reguły 10.2: kara główna.

10.3 Caddie

Cel reguły:

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

10.3a. Caddie może pomagać graczowi podczas rundy

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

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

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

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

- jeżeli działanie caddiego było podjęte na konkretne polecenie jednego z graczy współdzielonego caddiego, to działanie to zostaje przypisane temu graczowi.
- jeżeli żaden z tych graczy nie zlecił bezpośrednio tego działania, to działanie zostanie przypisane temu graczowi współdzielonego caddiego, do którego należała piłka.
- jeżeli żaden z graczy współdzielonego caddiego nie zlecił bezpośrednio działania caddiemu i piłka żadnego z tych graczy nie była w to zaangażowana, to wszyscy gracze współdzielonego caddiego podlegają ukaraniu.

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

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

Kara za naruszenie reguły 10.3a:

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

10.3b. Możliwe działania caddiego

Poniżej przedstawiono dozwolone i niedozwolone działania *caddiego*:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Reguła 10.1 Wyjaśnienia: Wykonywanie uderzenia

10.1a/1 – Przykłady popychania, podbierania lub ciągnięcia.

Te określenia mają zazębiające się znaczenia, ale mogą zostać zdefiniowane przez trzy poniższe przykłady użycia kija w sposób nieakceptowany przez tę regułę:

- Gracz wykonuje krótki putt do *dołka*, uderzając piłkę dołem łopatką kija, używając ruchu podobnego do tego, który stosuje się do uderzenia bili w bilardzie lub w shuffleboard. *Przemieszczenie* piłki w ten sposób jest popchnięciem.
- Gracz porusza kijem po powierzchni ziemi, ciągnąc go w swoim kierunku. *Przemieszczenie* piłki w ten sposób to jest ciągnięcie.
- Gracz przesuwając kij pod i bardzo blisko piłki. Następnie *podnosi i przemieszcza* piłkę za pomocą ruchu do przodu i do góry. *Przemieszczenie* piłki w taki sposób to jest podbieranie.

10.1a/2 – Inny materiał może znaleźć się w chwili uderzenia pomiędzy piłką a główką kija.

W prawidłowo wykonanym uderzeniu piłki, nie jest konieczne, aby główka kija miała bezpośredni kontakt z piłką. Czasem coś innego może znaleźć się pomiędzy nimi.

Przykładem prawidłowo uderzonej piłki może być sytuacja, gdy piłka leży na podstawie ogrodzenia zdefiniowanego jako *aut* a gracz *uderza* w ogrodzenie od strony *autu* w celu *przemieszczenia* piłki.

10.1b/1 Gracz nie może trwale oprzeć kija z przedramieniem przy ciele

Trzymanie przedramienia opartego o ciało podczas wykonywania *uderzenia* jest pośrednim sposobem trwałego oparcia kija.

Aby powstał „trwały punkt podparcia” muszą być spełnione dwa warunki:

- gracz musi trzymać przedramię przy ciele
- i gracz musi trzymać kij rękoma oddalonymi od siebie i pracującymi niezależnie od siebie.

Na przykład, podczas wykonywania *uderzenia* długim putterem, przedramię gracza jest trzymane przy ciele w celu uzyskania stabilnego punktu, a dolna ręka trzyma poniżej grip wykonując zamach kijem.

Jednak, podczas wykonywania *uderzenia*, graczowi pozwala się trzymać jedno lub oba przedramiona przy ciele, jeśli nie tworzą trwałego punktu oparcia.

10.1b/2 – Reguła zostanie naruszona, gdy podczas uderzenia występuje świadomy kontakt z ubiorem gracza.

Zgodnie z regułą 10.1b odzież dociskana do ciała przez kij lub rękę trzymającą go, uznawana jest jako część ciała gracza. W takiej sytuacji, podczas uderzenia, nie zostanie zachowana zasada swobodnego swingu, gdy odzież będzie pomiędzy ciałem a kijem lub ręką gracza.

Na przykład, naruszenie reguły 10.1b jest wtedy, gdy gracz ubrany w przeciwdeszczową kurtkę używając średniej długości puttera dociska go do swego ciała.

Dodatkowo, jeśli gracz celowo używa ręki trzymającej grip do przytrzymania jakiejś części swojej odzieży (np. trzymanie rękawa koszuli ręką) podczas wykonywania uderzenia jest naruszeniem reguły 4.3 (Zabronione użycie sprzętu) ponieważ nie takie ma zastosowanie i może pomóc graczowi w wykonaniu tego uderzenia.

10.1b/3 – Przypadkowy kontakt z odzieżą podczas uderzenia nie jest naruszeniem.

Dozwolone jest dotknięcie odzieży kijem lub ręką trzymającą grip i wykonanie uderzenia.

To może pojawić się w różnych sytuacjach, gdzie gracz:

- Nosi luźne ubrania lub zestaw przeciwdeszczowy,
- Ma taką posturę lub budowę ciała, która powoduje, że ramiona naturalnie spoczywają blisko ciała,
- Trzyma kij bardzo blisko ciała
- lub z jakiegoś innego powodu dotyka swojego ubrania podczas wykonywania uderzenia.

Reguła 10.2 Wyjaśnienia: Porada i inna pomoc

10.2a/1 – Gracz może uzyskać informacje od „dzielonego” caddiego.

Jeśli *caddie* jest dzielony pomiędzy kilku graczy, każdy z graczy może uzyskać informacje od tego *caddie*.

Na przykład, dwóch graczy dzieli *caddiego* i obaj uderzają z tee do podobnego obszaru. Jeden z graczy wybrał kij do wykonania *uderzenia*, a drugi z graczy jest niezdecydowany. Niezdecydowany gracz ma prawo zapytać „dzielonego” *caddiego* o to jaki kij wybrał drugi gracz.

10.2a/2 – Gracz musi próbować powstrzymać dobrowolne udzielanie porad.

Jeśli gracz otrzymuje *porady* od kogoś innego niż jego *caddie* (np. od kibica) bez proszenia o nie, nie otrzymuje kary. Jednak, jeśli gracz kontynuuje przyjmowanie *porad* od tej samej osoby, musi spróbować powstrzymać tę osobę od dawania *porad*. Jeśli gracz tego nie robi, traktowany jest jako proszący o *poradę* i otrzymujący *poradę* i zgodnie z regułą 10.2a podlega karze.

W rozgrywkach drużynowych (reguła 24) również dotyczy gracza, który dodatkowo przyjmuje *porady* od kapitana drużyny, który nie jest upoważniony do dawania *porad*.

10.2b/1 - Niedozwolone jest używanie wolnostojącego puttera do pomocy w ustaleniu kierunku.

Jeśli samodzielnie stojący putter jest zgodny z regułami dotyczącymi sprzętu, można go używać do wykonywania uderzeń (reguła 4.1a(1)). Jednak gracz (lub jego *caddie*) nie może postawić takiego puttera w celu uzyskania pomocy w sposób, który naruszałby regułę 10.2b.

Na przykład, gracz nie może ustawiać tego puttera w pozycji stojącej bezpośrednio tuż za lub tuż obok miejsca, w którym piłka leży na putting greenie, aby pokazać *linię gry* lub pomóc graczowi w przyjęciu *ustawienia do uderzenia*, gdyż narusza regułę 10.2b(3). (Przywrócone 01.2025)

10.2b(3) /1 – Dozwolone jest ustawienie główki kija za piłką na ziemi w celu pomocy przy ustawieniu do uderzenia.

Reguła 10.2b(3) nie zezwala graczowi na położenie jakiegoś przedmiotu (na przykład pręta lub kija golfowego), który pomagałby mu w ustawieniu do uderzenia.

Jednak, ten zakaz nie uniemożliwia graczowi pozycjonowania główki kija za piłką, w sytuacji, gdy gracz staje za piłką, umieszcza kij prostopadle do *linii gry* i kiedy jeszcze trzyma umieszczony kij obchodzi piłkę od tyłu, aby przyjąć pozycję. (Przywrócone w styczniu 2025 r.)

10.2b(3)/2 – Opóźnienie we wdrażaniu niektórych zastosowań samodzielnie stojących kijów golfowych.

(Wycofane w styczniu 2025)

10.2b(4)/1 – Caddie w obszarze o ograniczonym dostępie zapewnia pomoc, zanim gracz zacznie przyjmować postawę.

Reguła 10.2b(4) zabrania *caddiemu* celowego ustawienia się w ograniczonej strefie, w celu pomocy graczowi w ukierunkowaniu celowania. Gwarantuje to, że dążenie do zamierzonego celu jest wyzwaniem, które gracz musi wykonać samodzielnie.

W sytuacji, gdy gracz nie zaczął jeszcze przyjmować *ustawienia do uderzenia*, ale:

- Stopy lub ciało gracza znajdują się blisko pozycji, w której można udzielić pomocy przy ukierunkowaniu
- oraz *caddie* celowo stoi w obszarze zastrzeżonym i pomaga graczowi w ukierunkowaniu,

Gracz jest traktowany tak, jakby zaczął przyjmować ustawienie do uderzenia (nawet jeśli jego stopy nie są w tej pozycji). (Nowe)

10.2b(5)/1 – Gracz może poprosić inną osobę, która nie ustawiła się celowo o przestawienie się lub pozostanie w miejscu.

Pomimo, że gracz nie może umieścić żadnego obiektu lub ustawić osoby, w celu przesłonięcia światła słonecznego padającego na piłkę, może poprosić kogoś innego (np. widza), aby ten nie ruszał się z miejsca które zajmuje, gdy jego cień pada na piłkę, lub może poprosić widza o przesunięcie się aby jego cień nie znajdował się dłużej na piłce.

10.2b(5)/2 – Gracz może założyć odzież ochronną.

Chociaż gracz nie może *poprawiać warunków wpływających na uderzenie* to w celu zabezpieczenia się przed tymi czynnikami może założyć odzież ochronną.

Przykładowo, jeśli piłka gracza leży blisko kaktusa, będzie naruszeniem reguły 8.1a (*Działania poprawiające warunki wpływające na uderzenie*), jeśli narzuci ręcznik na kaktusa i poprawi swój obszar zamierzonego ustawienia. Jednak, ręcznik może zostać zawinięty wokół ciała gracza dla ochrony przed kaktusem.

Reguła 10.3 Wyjaśnienia: Caddie

10.3a/1 – Gracz wozi kije golfowe na wózku golfowym i zatrudnia osobę do wykonywania wszystkich innych funkcji caddiego.

Jeżeli gracz sam prowadzi wózek golfowy na którym wiezione są kije, może zatrudnić osobę do wykonywania wszystkich innych obowiązków caddiego i wtedy ta osoba uważana jest za caddiego.

Taki układ jest dozwolony pod warunkiem, że nikt inny nie będzie zatrudniony do kierowania wózkiem. W przeciwnym wypadku taka osoba byłaby uznana również za caddiego i gracz otrzymałby karę zgodnie z regułą 10.3a(1) za posiadanie więcej niż jednego caddiego.

10.3a/2 – Gracz może być caddie dla innego gracza, kiedy sam nie gra rundy.

Gracz występujący w tych samych zawodach, może być *caddie* dla innego gracza, z wyjątkiem, gdy sam rozgrywa rundę w tym turnieju lub gdy reguły lokalne nie zezwalają graczom na bycie *caddie*.

Na przykład:

- Jeśli dwóch graczy występuje w tych samych zawodach, ale o innym czasie tego samego dnia, mogą być *caddie* dla siebie nawzajem.
- W *stroke play*, jeśli jeden z graczy w grupie wycofa się z gry, może być *caddie* dla innego gracza z grupy.

REGUŁA

11

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

Cel reguły:

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

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

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

11.1a. Nie ma kary dla żadnego gracza

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

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

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

11.1b. Miejsce skąd piłka musi być grana

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

- kiedy piłka spocznie na jakiegokolwiek osobie, zwierzęciu lub poruszającym się czynniku zewnętrznym poza *putting greenem*. Gracz musi *dropować* oryginalną piłkę lub inną piłkę w *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):
 - punkt odniesienia: przybliżony punkt bezpośrednio pod miejscem pierwszego zatrzymania się piłki na osobie, *zwierzęciu* lub poruszającym się *czynnikiem zewnętrznym*.
 - rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: jedna *długość kija*, **ale** z następującymi ograniczeniami:

- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - musi być w tym samym *obszarze pola*, co *punkt odniesienia*,
 - i nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*.
- kiedy piłka spocznie na jakiejkolwiek osobie, zwierzęciu lub poruszającym się czynniku zewnętrznym na putting greenie. Gracz musi umieścić oryginalną piłkę lub inną piłkę w przybliżonym miejscu bezpośrednio pod miejscem pierwszego zatrzymania się piłki na osobie, zwierzęciu lub poruszającym się czynniku zewnętrznym, stosując procedury *odkładania* piłki w regułach 14.2b(2) i 14.2e.

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

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

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

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

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

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

11.2 Piłka w ruchu celowo odbita lub zatrzymana przez osobę

11.2a. Stosowanie reguły 11.2

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

- osoba celowo dotyka piłki w ruchu,

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

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

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

11.2b. Nałożenie kary na gracza zgodnie z regułą 11.2

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

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

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

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

Jeżeli jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że poruszająca się piłka gracza została celowo odbita lub zatrzymana przez osobę (nie jest ważne, czy piłka została znaleziona), to nie może być grana tak jak leży. Zamiast tego, gracz musi wziąć uwolnienie:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Reguła 11.1 Wyjaśnienia: Piłka w ruchu przypadkowo uderza osobę lub czynnik zewnętrzny

11.1b/1 – Gra z miejsca, w którym piłka zatrzymała się, gdy uderzenie musi zostać powtórzone, nie jest graniem z niewłaściwego miejsca

Gdy gracz jest zobowiązany do powtórzenia *uderzenia* zgodnie z regułą i tak zrobi (np. zgodnie z regułą 11.2c(2) – Miejsce, z którego celowo odbita lub zatrzymana piłka musi być zagrana, gdy *uderzenie* wykonano z *putting greenu*), to oryginalne *uderzenie* nie jest liczone do wyniku gracza. Ale jeśli gracz nie *odłoży* piłki i nie powtórzy *uderzenia*, a zamiast tego gra z miejsca, w którym piłka się zatrzymała, *uderzenie* się liczy i otrzymuje karę główną, ale gracz nie zagrał z *niewłaściwego miejsca*.

Na przykład, gracz wykonuje *uderzenie* z *putting greenu*, które przypadkowo uderza w liner z *dołka*, który został wyciągnięty z *dołka* podczas wyjmowania *flagi* (Reguła 11.1b(2)).

- Jeżeli gracz powtórzy *uderzenie*, grając oryginalną piłkę lub inną piłkę z miejsca, z którego to *uderzenie* zostało wykonane, to zgodnie z regułą 11.1b(2) *uderzenie* wykonane gdy piłka uderzyła w liner, nie liczy się.
- Jeśli jednak gracz nie powtórzy *uderzenia*, a zamiast tego zagra piłkę z miejsca, w którym się zatrzymała, *uderzenie*, w wyniku którego piłka uderzyła w liner liczy się i gracz otrzymuje karę główną.

11.1b/2 – Jak postępować, gdy piłka przemieści się po przypadkowym odbiciu lub zatrzymaniu

Jeżeli po przypadkowym odbiciu lub zatrzymaniu, piłka zatrzyma się na osobie lub *czynniku zewnętrznym* a następnie osoba lub *czynnik zewnętrzny* *przesunie* się lub zostanie *przemieszczony*, stosuje się regułę 9 i gracz musi postępować zgodnie z tą regułą. Jednak nie ma kary zgodnie z regułą 9, gdy piłka *przemieści się* po zatrzymaniu się na osobie lub *sprzęcie* (zob. wyjątek 5 do reguły 9.4b i wyjątek 3 do reguły 9.5b).

Przykłady, kiedy nie ma kary, jeżeli:

- Piłka gracza zatrzymała się opierając się o stopę *przeciwnika* po przypadkowym zatrzymaniu przez niego a następnie *przemieściła się* w wyniku ruchu *przeciwnika*. Gracz musi *odłożyć* piłkę zgodnie z wymogami reguły 9.5 ale ani on ani *przeciwnik* nie otrzymują kary.
- Piłka gracza zostaje przypadkowo zatrzymana przez jego kij podczas staczania się z pochyłości, a następnie zostaje *przemieszczona* wskutek usunięcia kija. Gracz musi odłożyć piłkę jak wymaga tego reguła 9.4 lecz nie otrzymuje kary.

W innych sytuacjach, gdy piłka jest przypadkowo odbita lub zatrzymana przez *czynnik zewnętrzny* (jak np. zwierzę), a *czynnik zewnętrzny* porusza się co spowoduje *przemieszczenie* piłki, jak należy postąpić zobacz w regule 9.6.

11.1b/3 – Jak należy postąpić, gdy po zagranii piłki z dowolnego miejsca na polu, z wyjątkiem putting greenu, zostanie ona odbita lub podniesiona przez zwierzę

Jeżeli piłka zagrana z dowolnego miejsca na *polu*, poza *putting greenem* jest w ruchu i zostanie zatrzymana lub odbita przez *zwierzę*, nie ma kary i piłka musi być grana tak, jak leży (zob. reguła 11.1).

Jeśli jednak *zwierzę* podniesie piłkę w ruchu, to piłka spoczęła na *zwierzęciu* i musi być wzięte uwolnienie bez kary, wykorzystując punkt, w którym *zwierzę* podniosło piłkę jako punkt odniesienia (zob. reguła 11.1b(1)).

Na przykład piłka zagrana z fairwaya jest schwytana przez psa, gdy jest jeszcze w ruchu. Piłka spoczęła na *zwierzęciu* w miejscu, w którym pies podniósł piłkę.

- Jeżeli piłka została podniesiona z fairwaya, piłka musi zostać *zadropowana* w obszarze o *długości jednego kija* i nie bliżej dołka niż punkt, w którym pies podniósł piłkę w *obszarze głównym*.
- Jeżeli piłka została podniesiona na *putting greenie*, piłka musi zostać położona na *putting greenie* w przybliżonym miejscu, z którego została podniesiona. (Nowe)

11.1b(2)/1 – Piłka zagrana z putting greenu uderza inną piłkę w ruchu na putting greenie.

Piłką jest *sztucznym utrudnieniem ruchomym*, nawet wtedy, gdy jest w ruchu na *putting greenie*.

Jeżeli jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka gracza znajdująca się w ruchu zagrana z *putting greenu* przypadkowo uderzyła inną piłkę znajdującą się w ruchu na *putting greenie*, gracz musi powtórzyć uderzenie, grając piłkę oryginalną lub inną z miejsca poprzednio wykonanego uderzenia (zob. reguła 14.6). **(Dodano w styczniu 2024).**

Reguła 11.2 Wyjaśnienia: Piłka w ruchu przypadkowo odbita lub zatrzymana przez osobę

11.2a/1 – Sprzęt pozostawiony przez gracza, gdy uświadomił sobie, że może pomóc po uderzeniu piłką

Reguła 11.2 dotyczy sytuacji, w której gracz początkowo nie ustawił tego *sprzętu*, innego przedmiotu lub osoby w celu odbicia piłki w ruchu, ale potem zdał sobie sprawę, że może odbić lub zatrzymać piłkę po umieszczeniu go i celowo tam go pozostawił.

Przykład, kiedy gracz otrzymuje karę:

- Po zagrabieniu *bunkra* gracz umieszcza grabie pomiędzy *putting greenem* a *bunkrem*, nie myśląc, że ma to wpływ na piłkę. Gracz, który ma wykonać puttowanie po pochyłości w kierunku *bunkra* uświadamia sobie, że grabie mogą zatrzymać piłkę i gra nie usuwając uprzednio położonych grabi. Gracz uderza i piłka jest zatrzymana przez te grabie.

Przykład, kiedy gracz nie otrzymuje kary:

- Grabie zostały pozostawione pomiędzy *putting greenem* a *bunkrem* przez poprzednią grupę. Gracz, który ma wykonać puttowanie po pochyłości w kierunku *bunkra* zauważa grabie i pozostawia je tam, ponieważ mogą zatrzymać piłkę, jeżeli putt będzie zbyt silny. Gracz uderza i piłka jest zatrzymana przez te grabie.

Reguła 11.3 Wyjaśnienia: Celowe przestawienie przedmiotu lub poprawienie warunków, aby wpłynęły na ruch piłki

11.3/1 – Nie jest istotny wynik celowego działania wpływającego na ruch piłki

Regułę 11.3 stosuje się, gdy gracz lub *caddie* podejmuje celowe działanie z zamiarem wpływu na ruch piłki, gracz narusza tę regułę nawet jeśli celowe działanie nie wpłynie na miejsce zatrzymania się piłki.

Przykłady, kiedy gracz otrzymuje *karę główną* zgodnie z regułą 11.3 i w *stroke play* musi grać piłkę z miejsca, w którym zatrzymała się, uwzględniając, kiedy:

- Piłka gracza leży w *obszarze głównym* w dolnej części nachylenia. Gracz wykonuje *uderzenie* i – gdy piłka stacza się z powrotem z pochyłości – gracz dociska podniesiony kawałek darni, aby zapobiec zatrzymaniu się piłki w niekorzystnym położeniu.
- Gracz sądzi, że grabie leżące na ziemi mogą zatrzymać lub odbić piłkę innego gracza będącą w ruchu, więc podnosi grabie.

Przykłady, kiedy nie ma kary, a w *stroke play* piłka musi być grana z miejsca spoczynku, uwzględniając, że:

- Piłka gracza leży w *obszarze głównym* w dolnej części nachylenia. Gracz wykonuje *uderzenie* i piłka zaczyna staczać się z powrotem po pochyłości. Nieświadomy tego, że piłka wraca do miejsca, z którego była grana, gracz dociska podniesiony kawałek darni, bez zamiaru wpływania na to, gdzie piłka może się zatrzymać.

W tym przypadku nie ma kary nawet gdy piłka zatrzyma się w miejscu dociśniętym przez gracza.

- Po *uderzeniu*, w czasie, gdy piłka jest w ruchu, gracz podnosi grabie będące w pobliżu i podaje je innemu graczowi przed mającym nastąpić uderzeniem z *bunkra*. Piłka gracza toczy się przez obszar, z którego grabie zostały podniesione.

REGUŁA

12

Bunkry

Cel reguły:

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

12.1 Kiedy piłka jest w bunkrze**R 12.1: KIEDY PIŁKA JEST W BUNKRZE**

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

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

- dotyka piasku na ziemi w obrębie *bunkra*,
- lub znajduje się w obrębie *bunkra* i spoczywa:

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

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

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

12.2 Granie piłki w bunkrze

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

12.2a. Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych i sztucznych utrudnień ruchomych

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

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

12.2b. Ograniczenia dotykania piasku w bunkrze

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

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

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

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

- wkopywania się nogami podczas *ustawiania* do *uderzenia* próbnego albo *uderzenia*,
- zagrabienia *bunkra* w celu dbania o *pole*,

- położenia kijów, *sprzętu* lub innych przedmiotów w *bunkrze* (przez ich rzucenie lub postawienie),
- mierzenia, *zaznaczania*, podnoszenia, *odkładania* lub podejmowania innych działań zgodnych z regułą,
- opierania się na kiju w celu odpoczynku, utrzymania równowagi lub zapobieżenia upadkowi,
- lub uderzania piasku z frustracji lub złości.

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

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

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

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

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

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

Kara za naruszenie reguły 12.2: kara główna.

12.3 Specjalne reguły uwolnienia dla piłki w bunkrze

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

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

Reguła 12.2 Wyjaśnienia: Granie piłki w bunkrze

12.2a/1 – Poprawianie w bunkrze w wyniku usunięcia naturalnych utrudnień ruchomych lub sztucznych utrudnień ruchomych

Podczas usuwania *naturalnych utrudnień ruchomych* lub *sztucznych utrudnień ruchomych* z *bunkra*, zwykle podczas tych działań przemieszczany jest również piasek poprawiając warunki wpływające

na uderzenie, kara nie wystąpi gdy podjęte działania w celu usunięcia naturalnego utrudnienia ruchomego lub sztucznego utrudnienia ruchomego były uzasadnione (reguła 8.1b(2)).

Przykładowo, gracz usuwa szyszkę leżącą blisko swojej piłki i *poprawia warunki wpływające na uderzenie*, gdyż przesuwając szyszkę likwiduje kopiec piasku z obszaru zamierzonego swingu.

Gracz mógł użyć mniej inwazyjnego sposobu na usunięcie szyszki (na przykład podnosząc szyszkę bezpośrednio do góry bez przesuwania jej poza piłkę). Ponieważ jego działanie nie jest uzasadnione w tej sytuacji, gracz otrzymuje karę zgodnie z regułą 8.1a (Działania poprawiające warunki wpływające na uderzenie).

12.2b/1 – Reguła 12.2b dotyczy także kopca piasku w bunkrze, który jest norą zwierzęcia.

Jeśli piłka gracza leży w *bunkrze* na lub blisko kopca piasku będącego częścią *nory* zrobionej przez zwierzę, ograniczenie w regule 12.2b(1) stosuje się do dotykania kopca piasku.

Jednak, gracz może wziąć uwolnienie od *nory zwierzęcia* (która jest *nienormalnym warunkiem na polu*) zgodnie z regułą 16.1c.

12.2b/2 – Czy gracz może sondować w bunkrze

Wyjaśnienie 8.1a/7 potwierdza, że gracz może sprawdzać bez kary, gdziekolwiek na *polu* (włączając w to *bunkier*), w celu oceny czy korzenie drzew, skały lub *sztuczne utrudnienia* nie zakłócają jego uderzenia, pod warunkiem, że takie działanie nie będzie *poprawiać warunków wpływających na uderzenie*.

Na przykład, gdy piłka gracza zatrzyma się w pobliżu drenu w *bunkrze*, gracz może użyć *kołeczka tee* do sprawdzenia piasku po to, aby określić wielkość drenu i ustalić czy będzie zakłócać jego *uderzenie*.

Jednak jeśli celem sondowania jest sprawdzenie warunków w piasku, gracz podlega karze zgodnie z regułą 12.2b(1)

12.2b/3 – Regułę 12.2 stosujemy, gdy gracz podniósł swoją piłkę w bunkrze, by wziąć uwolnienie, lecz jeszcze nie zdecydował, czy uwolnienie będzie w bunkrze czy poza nim.

Jeśli gracz podniósł swą piłkę w *bunkrze* w celu skorzystania z uwolnienia zgodnie z regułą, ale nie zdecydował się z jakiej opcji skorzystać, to nadal obowiązują go ograniczenia wynikające z reguły 12.2b(1).

Na przykład, jeśli piłka gracza po zagraniu z *tee*, jest nie do zagrania w *bunkrze* i gracz zastanawia się czy ma wrócić do *obszaru tee* i zagrać z karą *uderzenia i odległości*, czy wziąć uwolnienie w *bunkrze* czy poza nim z uwolnieniem na linii do tyłu, gracz naruszy regułę 12.2b jeśli celowo będzie testował stan piasku w *bunkrze* lub uderzał piasek w czasie próbnego uderzenia.

Jednak, reguła 12.2b(1) nie obowiązuje gdy gracz zagra piłkę i znajdzie się ona poza *bunkrem*. Reguły 12.2b(1) nie stosujemy w momencie, gdy gracz zdecyduje się skorzystać z uwolnienia poza *bunkrem* i tak długo dopóki aktualne jest uwolnienie poza *bunkrem*.

REGUŁA

13

Putting greeny

Cel reguły:

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

13.1 Działania dozwolone lub wymagane na putting greenie**Cel reguły:**

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

13.1a. Kiedy piłka znajduje się na putting greenie

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

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

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

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

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

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

13.1c. Dozwolone poprawianie na putting greenie

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

- (1) **usunąć piasek i luźną ziemię** - piasek i luźna ziemia na *putting greenie* mogą być usunięte bez kary.
- (2) **naprawić uszkodzenia** - gracz może naprawić, bez kary, uszkodzenie na *putting greenie* podejmując uzasadnione działania, aby przywrócić możliwie pierwotny stan *putting greenu*, **ale** tylko:
 - używając ręki, stopy lub innej części ciała lub zwykłego narzędzia do naprawy śladów po piłce, *kołeczka tee*, kija lub podobnego do nich zwykłego *sprzętu*,

- i bez nieuzasadnionego opóźniania gry (zob. reguła 5.6a).

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

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

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

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

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

13.1d. Przemieszczenie piłki lub znacznika na putting greenie

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

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

Gracz musi:

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

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

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

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

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

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

13.1e. Nie wolno celowo testować putting greenu

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

- pocierać powierzchnię,
- lub toczyć piłkę.

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

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

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

13.1f. Uwolnienie musi być wzięte od niewłaściwego greenu

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

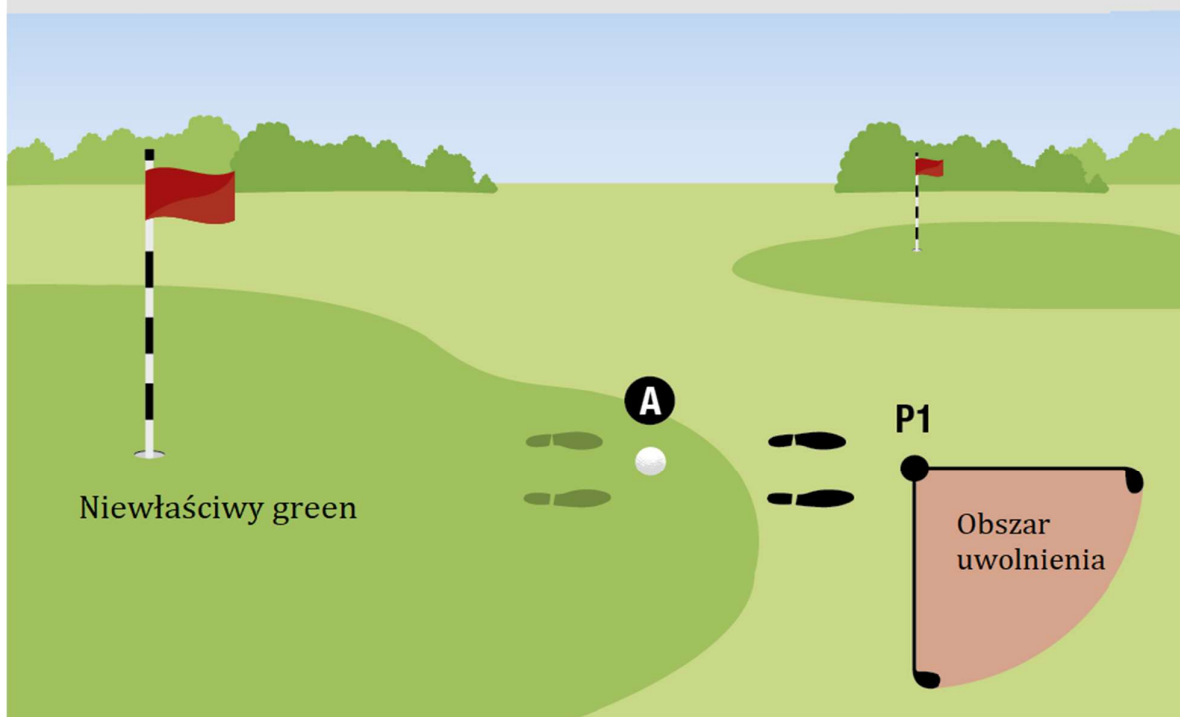
- dowolna część piłki gracza dotyka *niewłaściwego greenu* lub leży na czymś lub w czymś (np. *naturalnym utrudnieniu ruchomym* lub *sztucznym utrudnieniu*) i znajduje się wewnątrz *niewłaściwego greenu*
- lub *niewłaściwy green* fizycznie zakłóca obszar zamierzonego *ustawienia* lub obszar zamierzonego *swingu*.

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

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

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

R 13.1f: UWOLNIENIE OD NIEWŁAŚCIWEGO GREENU



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

- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: jedna długość kija, ale z następującymi ograniczeniami;
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - musi być w tym samym *obszarze pola* co *punkt odniesienia*,
 - nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*,
 - i musi być wzięte całkowite uwolnienie od wszystkich zakłóceń *niewłaściwego greenu*.

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

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

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

13.2 Flaga

Cel reguły:

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

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

13.2a. Pozostawienie flagi w dołku

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

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

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

W innym przypadku:

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

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

- nie ma kary (z **wyjątkiem** przewidzianym w (1)),
- i piłka musi być grana tak jak leży.

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

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

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

- Jeżeli inny gracz lub jego *caddie* zrobią tak przed *uderzeniem* lub w czasie *uderzenia* a gracz wykona *uderzenie* nie będąc świadomy tego, lub zrobi to w czasie ruchu piłki gracza, to inny gracz otrzymuje ***karę główną***.

- **Jednak**, nie ma kary, jeżeli inny gracz lub jego caddie odchyli lub wyjmie *flagę* z innej przyczyny, np.:
 - mając uzasadnione podejrzenie, że poruszająca się piłka gracza nie uderzy we *flagę* przed zatrzymaniem,
 - lub jest nieświadomy tego, że gracz gra, lub piłka gracza jest w ruchu.

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

13.2b. Wyjmowanie flagi z dołka

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

Gracz musi zdecydować o tym przed uderzeniem, poprzez:

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

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

- *caddie* trzyma *flagę* w *dołku*, nad *dołkiem* lub stoi tuż przy *dołku*, kiedy wykonywane jest uderzenie, nawet, gdy gracz nie jest świadomy tego, co robi *caddie*,
- gracz prosi inną osobę, aby przytrzymała *flagę* i ta osoba to robi,
- lub gracz widzi inną osobę trzymającą *flagę* w *dołku*, nad *dołkiem* lub przy *dołku* lub stojącą tuż przy *dołku*, i gracz wykonuje uderzenie bez poproszenia tej osoby, aby odeszła lub zostawiła *flagę* w *dołku*.

(2) Co zrobić, gdy piłka uderza flagę lub osobę przytrzymującą flagę. Jeżeli poruszająca się piłka gracza uderzy we *flagę*, którą gracz zdecydował się usunąć zgodnie z (1), lub uderzy w osobę przytrzymującą *flagę* (lub w coś, co ta osoba trzyma), sposób działania zależy od tego czy było to celowe czy przypadkowe.

- Piłka przypadkowo uderza we flagę lub osobę, która usunęła lub przytrzymuje flagę. Jeżeli poruszająca się piłka gracza przypadkowo uderzy we *flagę* lub osobę, która usunęła lub przytrzymuje *flagę* (lub w coś, co trzyma ta osoba), nie ma kary a piłka musi być grana tak jak leży.
- Piłka celowo odbita lub zatrzymana przez osobę przytrzymującą flagę. Jeżeli osoba, która przytrzymuje *flagę* celowo odbije lub zatrzyma poruszającą się piłkę gracza, zastosowanie ma reguła 11.2c:
 - miejsce skąd piłka ma być grana - gracz nie może grać piłki tak jak leży a musi wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 11.2c.

- kiedy stosuje się karę - jeżeli osobą, która celowo odbiła lub zatrzymała piłkę był gracz lub jego *caddie*, gracz otrzymuje **karę główną** za naruszenie reguły 11.2.

Dla celów tej reguły, „celowe odbicie lub zatrzymanie” oznacza tę samą czynność jak w regule 11.2a i obejmuje uderzenie poruszającej się piłki gracza w:

- usuniętą *flagę*, którą celowo ustawiono lub położono w wybranym miejscu na ziemi tak, żeby mogła odbić lub zatrzymać piłkę,
- przytrzymywaną *flagę*, którą osoba celowo nie wyjęła z *dołka* lub nie usunęła z drogi piłki,
- lub osobę, która przytrzymywała lub usunęła *flagę* (lub w coś, co trzymała ta osoba), kiedy ta osoba celowo nie usunęła się z drogi piłki.

Wyjątek – ograniczenia wynikające z celowego przesunięcia flagi wpływające na ruch piłki (zob. reguła 11.3)

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

13.2c. Piłka opierająca się o flagę w dołku

Jeżeli piłka gracza opiera się o *flagę* pozostawioną w *dołku*:

- jeżeli dowolna część piłki jest w *dołku* poniżej powierzchni *putting greenu*, to uznaje się, że taka piłka wpadła *do dołka* nawet, gdy cała piłka nie znajduje się poniżej powierzchni *dołka*.
- jeżeli żadna część piłki nie znajduje się w *dołku* poniżej powierzchni *putting green*:
 - piłka nie wpadła *do dołka* i musi być grana tak jak leży.
 - Jeżeli podczas usuwania *flagi* piłka *przemieści się* (nieważne czy wpadnie *do dołka* czy wypadnie poza *przemieści się* w kierunku od *dołka*) to nie ma kary a piłka musi być *odłożona* na krawędź *dołka* (zob. reguła 14.2).

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 13.2c: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

W *stroke play*, gracz jest **zdyskwalifikowany**, gdy nie wbije *piłki do dołka* tak, jak tego wymaga reguła 3.3c.

13.3 Piłka na krawędzi dołka

13.3a. Czas oczekiwania na wpadnięcie do dołka piłki znajdującej się na krawędzi dołka

Jeżeli dowolna część piłki gracza znajduje się na krawędzi *dołka*:

- gracz otrzymuje wystarczającą ilość czasu na dojście *do dołka* i potem dodatkowo 10 sekund na poczekanie i sprawdzenie czy piłka nie wpadnie *do dołka*,
- jeżeli piłka wpadnie *do dołka* podczas czasu oczekiwania, to uważa się, że piłka została *wbита do dołka* poprzednim *uderzeniem*,

- jeżeli piłka nie wpadnie do *dołka* podczas tego czasu oczekiwania:
 - uważa się, że piłka jest w spoczynku,
 - jeżeli piłka wpadnie do *dołka* zanim zostanie zagrana, to uważa się, że piłka została *wbita do dołka poprzednim uderzeniem*, ale dodaje się **jedno uderzenie kary** do wyniku na *dołku*.

13.3b. Co zrobić, jeżeli piłka na krawędzi *dołka* zostanie podniesiona lub przemieszczona zanim upłynie czas oczekiwania.

Jeżeli piłka na krawędzi *dołka* zostanie podniesiona lub *przemieszczona*, ale nie przez *siły natury*, zanim upłynie czas oczekiwania zgodnie z regułą 13.3a, to uważa się, że jest w spoczynku:

- piłka musi być *odłożona* na krawędź *dołka* (zob. reguła 14.2), i
- czas oczekiwania zgodnie z regułą 13.3a nie ma już zastosowania do tej piłki (zob. reguła 9.3 co zrobić, gdy *odłożona* piłka została *przemieszczona* przez *siły natury*).

Jeżeli *przeciwnik w match play* lub inny gracz w *stroke play* przed upływem czasu celowo podniesie lub *przemieści* piłkę gracza, zatrzymaną na krawędzi *dołka*:

- w *match play*, piłkę gracza uważa się za *wbitą do dołka poprzednim uderzeniem* i nie ma kary dla *przeciwnika* zgodnie z regułą 11.2b,
- w *stroke play*, gracz, który podniósł lub *przemieścił* piłkę otrzymuje **karę główną (karę dwóch uderzeń)**. Piłka musi być *odłożona* na krawędź *dołka* (zob. reguła 14.2).

Reguła 13.1 Wyjaśnienia: Poprawiania dozwolone na putting greenie

Zobacz wyjaśnienie 8.1b/6, kiedy mogą być poprawione częściowe uszkodzenia na putting green i poza nim.

13.1c(2)/1 – Uszkodzony *dołek* jest częścią uszkodzonego putting greenu

Uszkodzenia *dołka* podlegają regule 13.1c jako uszkodzenia na *putting greenie*. Gracz może naprawić uszkodzony *dołek*, chyba że uszkodzenia wynikają z naturalnego użytkowania, wtedy reguła 13.1c nie zezwala na naprawę.

Na przykład, jeżeli *dołek* zostanie uszkodzony przy usuwaniu *flagi*, może zostać naprawiony przez gracza zgodnie z regułą 13.1c, nawet jeżeli uszkodzenie zmieniło wymiary *dołka*.

Jeżeli jednak uszkodzenia *dołka* gracz nie potrafi naprawić (przykładowo, gdy *dołek* nie może zostać ponownie zaokrąglony) lub gdy naturalne zużycie, którego graczowi nie wolno naprawić, powoduje, że *dołek* nie jest okrągły, gracz powinien poprosić, aby naprawił go *Komitet*.

13.1c(2)/2 – Gracz może zażądać pomocy od Komitetu, gdy nie jest w stanie naprawić uszkodzeń na putting greenie

Jeżeli gracz nie jest w stanie naprawić uszkodzeń na *putting greenie*, na przykład takich jak wgłębienie od kija lub stara zatyczka *dołka* wciśnięta poniżej poziomu, gracz może poprosić *Komitet* o naprawienie uszkodzeń.

Jeżeli *Komitet* nie jest w stanie naprawić uszkodzeń, a piłka gracza leży na *putting greenie*, *Komitet* może rozważyć udzielenie pomocy graczowi zgodnie z regułą 16.1, określając uszkodzony obszar jako *teren w naprawie*.

13.1d(2)/1 – Piłka musi być odłożona, kiedy zostanie przemieszczona po położeniu jej po skorzystaniu z uwolnienia

Piłka gracza znajduje się na *putting green* a gracz ma zakłócenie od *nienormalnych warunków na polu*. Gracz decyduje się wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1d. Jeżeli *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* znajduje się na *putting greenie* to, od momentu położenia piłki w tym miejscu traktuje się ją tak jak gdyby była podniesiona i *odłożona* zgodnie z regułą 13.1d(2).

Na przykład, piłka gracza jest w *tymczasowej wodzie* na *putting greenie*. Gracz decyduje się skorzystać z uwolnienia i kładzie piłkę na *miejscu najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*, które jest na *putting greenie*. W chwili, gdy gracz przygotowuje się do wykonania *uderzenia, siły natury* spowodowały przemieszczenie jej. Gracz musi *odłożyć* piłkę na *miejscu najbliższego punktu całkowitego uwolnienia* przemieszczenie piłki.

Jednak, gdy *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* znajduje się w *obszarze głównym* i jeżeli piłka *przemieściła* się pod wpływem *siły natury* po umieszczeniu w tym miejscu, należy ją zagrać z nowego miejsca, chyba że ma zastosowanie wyjątek 2 do reguły 9.3.

13.1e/1 – Niedozwolone jest celowe testowanie putting green

Reguła 13.1e zabrania graczowi wykonywania dwóch specyficznych działań na *putting greenie* lub na *niewłaściwym greenie* w celu uzyskania informacji o tym, jak piłka może się po nim toczyć. To nie zabrania graczowi podejmowania innych działań, nawet jeżeli są wykonywane w celu testowania lub podjęcia przypadkowych a niedozwolonych działań.

Przykładem działania, które narusza regułę 13.1e, jest:

- Gracz mierzwi lub drapie trawę na *putting greenie*, aby móc określić, w którą stronę rośnie.

Przykładami działań, które nie naruszają reguły 13.1e, są:

- Gracz daruje następne uderzenie swojemu *przeciwnikowi* i turla jego piłkę po *linii gry*, z której być może następnie skorzysta, ale nie robi tego umyślnie, aby uzyskać informacje na temat *putting greenu*.
- Gracz kładzie dłoń na powierzchni *putting greenu* na swojej *linii gry*, aby określić wilgotność *putting greenu*. Mimo, że gracz robi to, aby przetestować *putting green*, działanie to nie jest zabronione w regule 13.1e.
- Gracz pociera piłkę o *putting green*, aby oczyścić z błota.

Reguła 13.2 Wyjaśnienia: Flaga

13.2a(1)/1 – Gracz ma prawo pozostawić flagę w pozycji jakiej zostawiła ją poprzedzająca grupa

Gracz ma prawo do gry na polu takim jakim je zastał i dotyczy to również pozycji *flagi* w jakiej zostawiła ją poprzednia grupa.

Na przykład, jeżeli poprzednia grupa wstawiła *flagę* w *dołek* w pozycji przechylonej w kierunku od gracza, gracz ma prawo do gry z *flagą* w tej pozycji, jeżeli uzna to za korzystne.

Jeżeli inny gracz lub *caddie* wyprostuje *flagę* w *dołku*, gracz może zostawić ją w tej pozycji lub przywrócić do poprzedniej.

13.2a(4)/1 – Nieprzytrzymaowana flaga wyjęta bez autoryzacji gracza może zostać odstawiona na miejsce

Jeżeli gracz zdecyduje się zagrać z *flagą* w *dołku*, a inny gracz wyjmie *flagę* z *dołka* bez autoryzacji gracza, może ona zostać ponownie umieszczona w *dołku*, gdy piłka gracza jest w ruchu.

Jeżeli jednak działanie drugiego gracza stanowiło naruszenie reguły 13.2a(4), gracz nie uniknie kary odstawiając *flagę*.

13.2b(1)/1 – Gracz może wykonać uderzenie trzymając flagę

Reguła 13.2b(1) pozwala graczowi na wykonanie *uderzenia* jedną ręką trzymając w drugiej *flagę*. Jednak gracz nie może używać *flagi* do stabilizowania swojej postawy podczas wykonywania *uderzenia* (reguła 4.3a).

Na przykład gracz może:

- Przed *uderzeniem* wyciągnąć *flagę* z *dołka* jedną ręką i wciąż ją trzymając, wykonać *uderzenie* drugą ręką.
- Trzymać jedną ręką *flagę* będącą w *dołku* zarówno przed jak i w trakcie *uderzenia*. Podczas lub po wykonaniu *uderzenia* jedną ręką gracz może usunąć *flagę* z *dołka*, ale nie może celowo pozwolić piłce w ruchu, aby uderzyła w *flagę*.

Reguła 13.3 Wyjaśnienia: Piłka na krawędzi dołka

13.3a/1 – Znaczenie określenia „rozsądny czas na dojście do dołka”

Określenie granic rozsądnego czasu na dotarcie do *dołka* zależy od okoliczności *uderzenia* i obejmuje czas na naturalną lub spontaniczną reakcję gracza na sytuację, gdy piłka nie wpadła do *dołka*.

Na przykład, gracz mógł uderzać z daleka z poza *putting greenu* i może upłynąć kilka minut, zanim dotrze do *dołka*, podczas gdy inni gracze zagrają swoje *uderzenia* i wszyscy dojdą do *putting*

greenu. Albo gracz może nie iść bezpośrednio do *dołka*, obchodząc na *putting greenie* linię gry innego gracza.

13.3b/1 – Co zrobić, jeżeli piłka na krawędzi *dołka* zostanie podniesiona lub przemieszczona zanim upłynie czas oczekiwania

Po usunięciu przez gracza *flagi*, jeżeli piłka gracza spoczywająca na krawędzi *dołka* *przemieści* się, gracz musi postępować w następujący sposób:

- Jeżeli jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że usunięcie przez gracza *flagi* spowodowało *przemieszczenie* piłki, piłka zostaje odłożona na krawędź *dołka* i obowiązuje reguła 13.3b. Traktuje się, że piłka jest w spoczynku, ale czas oczekiwania zgodnie z regułą 13.3a nie ma już zastosowania. Nie ma kary dla gracza, ponieważ *flaga* jest *sztucznym utrudnieniem ruchomym* (reguła 15.2a(1)).
- Jeżeli usunięcie przez gracza *flagi* nie spowodowało *przemieszczenia* piłki, a piłka wpadła do *dołka*, stosuje się regułę 13.3a.

Jeżeli piłka gracza *przemieściła* się na nowe miejsce nie będące na krawędzi *dołka* z powodu działania *sił natury* a nie z powodu usunięcia *flagi*, nie ma kary, a piłka musi zostać zagrana z nowego miejsca (reguła 9.3).

REGUŁA

14

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

Cel reguły:

Reguła 14 omawia, kiedy i jak gracz może zaznaczyć miejsce położenia piłki, podnieść ją i oczyścić, a także jak wprowadzić piłkę z powrotem do gry tak, żeby była grana z prawidłowego miejsca.

- Ta sama piłka musi być umieszczona na oryginalnym miejscu podczas odkładania po podniesieniu lub po przemieszczeniu.
- Po skorzystaniu z uwolnienia bez kary lub z karą, w określonym obszarze uwolnienia może być dropowana piłka zastąpiona lub piłka oryginalna.

Błąd podczas stosowania tej reguły może być naprawiony bez kary zanim piłka zostanie zagrana, ale gracz otrzyma karę, jeżeli zagra swoją piłkę z niewłaściwego miejsca.

14.1 Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie piłki

Tę regułę stosuje się do celowego podnoszenia leżącej piłki gracza. Można to zrobić w dowolny sposób, który obejmuje podnoszenie piłki ręką, obracanie jej lub inny sposób celowego *przemieszczenia* jej z miejsca spoczynku.

14.1a. Położenie piłki musi być zaznaczone przed podniesieniem i odłożeniem.

Przed podniesieniem piłki, zgodnie z regułą, która wymaga *odłożenia* piłki na jej oryginalne miejsce, gracz musi *zaznaczyć* jej miejsce w następujący sposób:

- umieścić *znacznik* tuż za lub tuż przy piłce,
- lub przyłożyć kij do ziemi tuż za lub tuż przy piłce.

Jeżeli to miejsce jest *zaznaczone* przy pomocy *znacznika*, to po *odłożeniu* piłki a przed wykonaniem *uderzenia*, gracz musi usunąć *znacznik*.

Jeżeli gracz podnosi piłkę bez *zaznaczenia* jej miejsca, *zaznacza* miejsce w niewłaściwy sposób lub wykonuje *uderzenie* z pozostawionym *znacznikiem* to otrzymuje **karę jednego uderzenia**.

Kiedy gracz korzysta z uwolnienia zgodnie z regułą, wówczas nie wymaga się od niego *zaznaczenia* pozycji piłki przed podniesieniem.

14.1b. Kto może podnieść piłkę

Piłka gracza może być podniesiona zgodnie z regułami tylko przez:

- gracza
- lub upoważnioną przez gracza osobę, **ale** to upoważnienie musi być udzielane za każdym razem przed podniesieniem piłki, a nie udzielone raz na całą *rundę*.

Wyjątek – kiedy caddie może podnosić piłkę gracza bez upoważnienia: *caddie* może podnieść piłkę gracza bez upoważnienia, gdy:

- piłka gracza znajduje się na *putting greenie*,
- lub rozsądnie wnioskując (np. na podstawie działania lub oświadczenia), że gracz skorzysta z uwolnienia zgodnie z regułą.

Jeżeli *caddie* podniesie piłkę, kiedy nie jest to dozwolone, gracz otrzymuje **karę jednego uderzenia** (zob. reguła 9.4).

Zob. reguły 25.2g, 25.4a i 25.5d (dla graczy z pewnymi niepełnosprawnościami, reguła 14.1b jest zmodyfikowana, aby zezwolić opiekunowi podniesienie piłki na *putting greenie* bez autoryzacji gracza).

14.1c. Czyszczenie piłki

Piłka podniesiona z *putting greenu* może być zawsze oczyszczona (zob. reguła 13.1b).

Piłka podniesiona poza *putting greenem* może być zawsze oczyszczona, **z wyjątkiem**, gdy zostanie podniesiona:

- aby zobaczyć, czy jest przecięta lub pęknięta. Czyszczenie nie jest dozwolone (zob. reguła 4.2c(1)).
- w celu identyfikacji. Czyszczenie jest dozwolone tylko na tyle, aby zidentyfikować piłkę (zob. reguła 7.3).
- z powodu zakłócania gry. Czyszczenie nie jest dozwolone (zob. reguła 15.3b(2)).
- aby zobaczyć, czy leży w miejscu skąd dozwolone jest uwolnienie. Czyszczenie nie jest dozwolone, chyba, że gracz weźmie potem uwolnienie zgodnie z regułą (zob. reguła 16.4).

Jeżeli gracz oczyści swoją piłkę, gdy nie jest to dozwolone, zgodnie z tą regułą otrzymuje **karę jednego uderzenia** i musi *odłożyć* piłkę, jeżeli była podniesiona.

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

14.2 Odkładanie piłki na miejsce

Tę regułę stosujemy zawsze, gdy piłka jest podnoszona lub *przemieszczona* a reguła wymaga, aby została *odłożona* na miejsce.

14.2a. Oryginalna piłka musi zostać użyta

Do *odłożenia* musi być użyta oryginalna piłka.

Wyjątek – można użyć innej piłki, gdy:

- oryginalna piłka nie może być odzyskana w rozsądny sposób w ciągu kilku sekund, o ile gracz nie zrobił tego celowo, aby była nie do odzyskania,
- oryginalna piłka jest przecięta lub pęknięta (zob. reguła 4.2c),
- gra została wznowiona po zawieszeniu (zob. reguła 5.7d),

- lub oryginalna piłka została zagrana przez innego gracza, jako *niewłaściwa piłka* (zob. reguła 6.3c(2)).

14.2b. Kto musi odłożyć piłkę i jak ona musi być odłożona

(1) Kto musi odłożyć piłkę: piłka gracza musi być *odłożona* zgodnie z regułami tylko przez:

- gracza
- lub osobę, która podniosła piłkę lub ją *przemieściła*.

Jeżeli gracz zagra piłkę, która była *odłożona* przez osobę nieupoważnioną do tego, gracz otrzymuje **karę jednego uderzenia**.

Zob. reguły 25.2h, 25.3c i 25.4a (dla graczy z pewnymi niepełnosprawnościami, zmodyfikowana reguła 14.2b(1) zezwala graczowi na udzielenie ogólnego upoważnienia dowolnej osobie na położenie lub *odkładanie* piłki gracza).

(2) Jak piłka musi być odłożona. Piłka musi być *odłożona* przez umieszczenie jej ręką na wymaganym miejscu i pozostawieniu jej tak, aby była w spoczynku.

Jeżeli gracz zagra piłkę, która była *odłożona* w niewłaściwy sposób, ale na wymaganym miejscu, gracz otrzymuje **karę jednego uderzenia**.

14.2c. Miejsce, w które piłka jest odkładana

Piłka musi być *odłożona* w oryginalnym miejscu (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone), **z wyjątkiem** sytuacji, gdy musi być *odłożona* na inne miejsce zgodnie z regułami 14.2d(2) i 14.2e lub kiedy gracz weźmie uwolnienie zgodnie z regułą.

Jeżeli piłka leżała na, pod lub obok *sztucznego utrudnienia nieruchomego, integralnej części pola, obiektu granicznego* lub naturalnych elementów rosnących lub przytwierdzonych:

- oryginalne miejsce piłki wyznacza pionowy rzut na ziemię,
- oznacza to, że piłka musi być *odłożona* na oryginalne miejsce na, pod lub obok tego obiektu.

Jeżeli *naturalne utrudnienia ruchome* zostaną usunięte w wyniku podnoszenia lub *przemieszczenia* piłki lub zanim piłka zostanie *odłożona*, to nie muszą być odkładane.

Ograniczenia podczas usuwania *naturalnych utrudnień ruchomych* przed *odłożeniem* podniesionej lub *przemieszczonej* piłki zob. wyjątek 1 w regule 15.1a.

14.2d. Gdzie odłożyć piłkę, kiedy oryginalne położenie zostało zmienione

Jeżeli *położenie* podniesionej lub *przemieszczonej* piłki, która musi być *odłożona* zostało zmienione, gracz musi *odłożyć* piłkę w następujący sposób:

(1) Piłka w piasku. Gdy piłka była w piasku, niezależnie od tego czy w *bunkrze* czy gdziekolwiek na *polu*:

- podczas *odkładania* piłki na jej oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone) (zob. reguła 14.2c), gracz musi odtworzyć oryginalne *położenie* tak dokładnie jak to jest możliwe.

- po odtworzeniu *położenia*, gracz może pozostawić widoczną małą część piłki, jeżeli piłka była zakryta piaskiem.

Jeżeli gracz zagra z właściwego miejsca, ale nie odtworzył *położenia*, naruszając tę regułę, to otrzymuje **kara główną**.

(2) **Piłka gdziekolwiek poza piaskiem**. Kiedy piłka jest gdziekolwiek poza piaskiem, gracz musi *odłożyć* piłkę w najbliższym miejscu, które najbardziej przypomina *położenie* oryginalne a które jest:

- w odległości jednej *długości kija* od oryginalnego miejsca, (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone) (zob. reguła 14.2c),
- nie bliżej *dołka*,
- i w tym samym *obszarze pola* jak to *położenie*.

Jeżeli gracz wie, że oryginalne *położenie* zostało zmienione, ale nie wie, gdzie to *położenie* było, gracz musi określić w przybliżeniu oryginalne *położenie* i *odłożyć* piłkę zgodnie z punktem (1) lub (2).

Wyjątek – jeżeli położenie zostało zmienione podczas zatrzymania gry a piłka została podniesiona, zob. reguła 5.7d.

14.2e. Jak postępować, gdy odłożona piłka nie chce pozostać w oryginalnym położeniu

Jeżeli gracz próbuje *odłożyć* piłkę, ale ona nie chce pozostać w oryginalnym *położeniu*, gracz musi spróbować zrobić to drugi raz.

Jeżeli piłka ponownie nie chce pozostać w tym miejscu, gracz musi *odłożyć* piłkę umieszczając ją w najbliższym miejscu, w którym piłka pozostanie w spoczynku, **ale** z następującymi ograniczeniami w zależności od miejsca, gdzie znajduje się oryginalne miejsce:

- to miejsce nie może być bliżej *dołka*.
- oryginalne miejsce w obszarze głównym. Najbliższy punkt musi być w *obszarze głównym*.
- oryginalne miejsce w bunkrze lub w obszarze kary. Najbliższy punkt musi być w tym samym *bunkrze* lub w tym samym *obszarze kary*.
- oryginalne miejsce na putting greenie. Najbliższy punkt musi być na *putting greenie* lub w *obszarze głównym*.

Kara za zagraniem piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 14.2: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

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

14.3 Dropowanie piłki w obszarze uwolnienia

Tę regułę stosuje się wtedy, kiedy gracz musi *dropować* piłkę korzystając z uwolnienia zgodnie z odpowiednią regułą i również wtedy, gdy musi wziąć całkowite uwolnienie, kładąc piłkę zgodnie z regułą 14.3c(2).

Jeżeli gracz *poprawia obszar uwolnienia* przed *dropowaniem* lub podczas *dropowania* piłki, zob. regułę 8.1.

14.3a. Można użyć piłki oryginalnej lub innej

Gracz może użyć piłki oryginalnej lub innej piłki.

Oznacza to, że gracz może użyć dowolnej piłki za każdym razem, gdy *dropuje* lub kładzie piłkę zgodnie z tą regułą.

14.3b. Piłka musi być dropowana w prawidłowy sposób

Gracz musi *dropować* piłkę we właściwy sposób co oznacza, że muszą być spełnione wymagania (1), (2) i (3):

(1) gracz musi dropować piłkę. Piłka musi być *dropowana* wyłącznie przez gracza. Ani *caddie* gracza ani nikt inny nie może tego wykonać.

Zob. reguły 25.2h, 25.3c i 25.4a (dla graczy z pewnymi niepełnosprawnościami, zmodyfikowana reguła 14.3b(1) zezwala graczowi na udzielenie ogólnego upoważnienia dowolnej osobie na dropowanie piłki gracza).

(2) piłka musi być dropowana bezpośrednio w dół z wysokości kolan bez dotknięcia gracza lub sprzętu. Gracz musi puścić piłkę z wysokości kolan tak, aby piłka:

- spadła bezpośrednio w dół, gracz nie może jej rzucić, obrócić lub podkręcić ani wykonać innych ruchów mogących wpłynąć na miejsce zatrzymania,
- i nie dotknęła żadnej części ciała gracza lub *sprzętu* zanim uderzy w ziemię.

„Wysokość kolan” oznacza wysokość kolan gracza w pozycji wyprostowanej.

Zob. regułę 25.6b (wytyczne do zastosowania reguły 14.3b(2) dla graczy z pewnymi niepełnosprawnościami).

(3) piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia (lub na linii). Piłka musi być *dropowana* w *obszarze uwolnienia*. Podczas *dropowania* piłki gracz może stać albo wewnątrz albo na zewnątrz *obszaru uwolnienia*. **Jednak**, kiedy bierze uwolnienie do tyłu na linii (zob. reguły (16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b i 19.3b), piłka musi być *dropowana* na linii w miejscu dozwolonym przez daną regułę, miejsce, w którym piłka została *zdropowana*, wyznacza *obszar uwolnienia*.

(4) działania, kiedy piłka została zdropowana w niewłaściwy sposób.

Jeżeli piłka została *zdropowana* w niewłaściwy sposób naruszając jedno lub więcej z wymagań (1), (2) lub (3):

- gracz musi ponownie prawidłowo *zdropować* piłkę i nie ma ograniczeń, co do liczby wykonanych prób,

- piłki *zdropowanej* w niewłaściwy sposób nie zalicza się do dwóch wymaganych *dropów* przed położeniem jej zgodnie z regułą 14.3c(2).

Jeżeli gracz nie *zdropuje* piłki ponownie a zamiast tego wykona *uderzenie* piłki w spoczynku po *zdropowaniu* w niewłaściwy sposób:

- jeżeli piłka została zagrana z *obszaru uwolnienia*, gracz otrzymuje **karę jednego uderzenia**, (pod warunkiem, że nie było zagrania z *niewłaściwego miejsca* według reguły 14.7a).
- **jednak**, jeżeli piłka była zagrana spoza *obszaru uwolnienia* lub po jej położeniu, gdy wymagane było *dropowanie* (obojętnie skąd była zagrana), gracz otrzymuje **karę główną**.

R 14.3b; DROPOWANIE PIŁKI Z WYSOKOŚCI KOLAN

Dopuszczalne	Niedopuszczalne
 Wysokość kolan	 Wysokość kolan
 Wysokość kolan	 Wysokość kolan

Piłka musi być dropowana prosto w dół z wysokości kolan. „Wysokość kolan” oznacza wysokość kolan gracza w pozycji stojącej. Ale gracz nie musi przyjąć pozycji stojącej podczas dropowania piłki.

14.3c. Piłka zdropowana w prawidłowy sposób musi zatrzymać się w obszarze uwolnienia

Ta reguła obowiązuje tylko wtedy, gdy piłka została *zdropowana* w prawidłowy sposób zgodnie z regułą 14.3b.

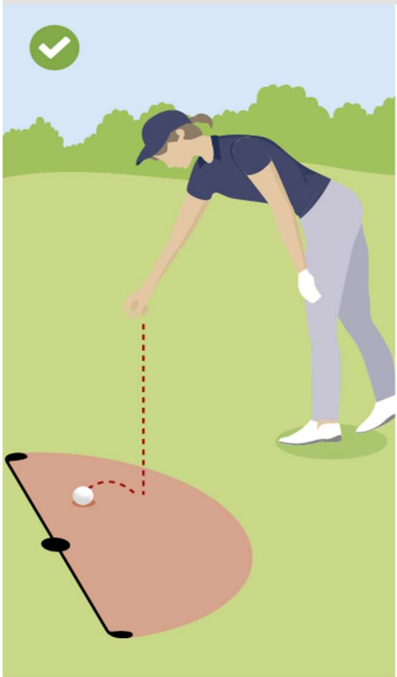
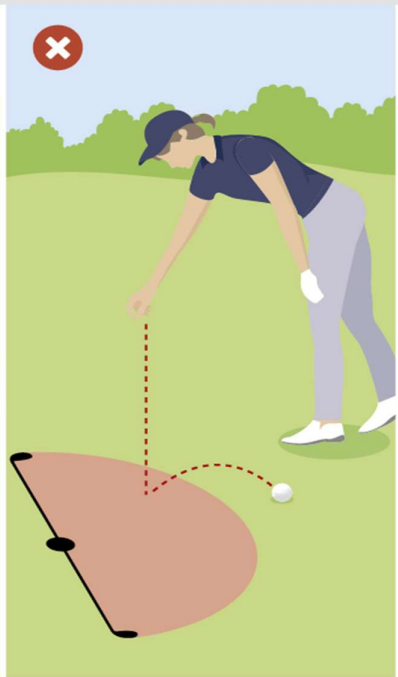
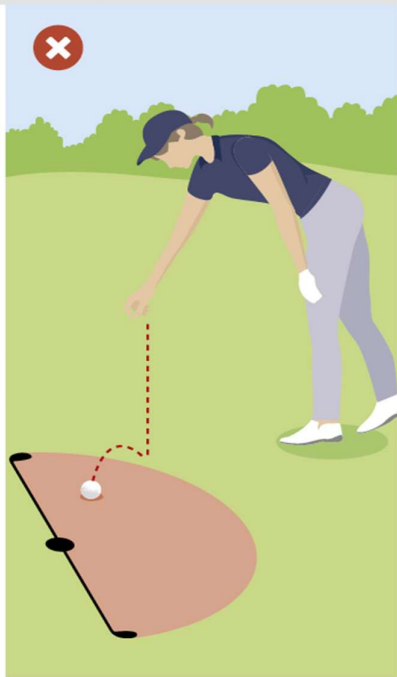
(1) Gracz zakończył wzięte uwolnienie, kiedy zdropowana w prawidłowy sposób piłka zatrzymała się w obszarze uwolnienia. Piłka musi zatrzymać się w *obszarze uwolnienia*.

Nie ma znaczenia, czy piłka, po uderzeniu w ziemię, dotknęła osoby (w tym gracza), *sprzętu* lub innego *czynnika zewnętrznego* przed zatrzymaniem:

- jeżeli piłka zatrzymała się w *obszarze uwolnienia*, gracz zakończył wzięte uwolnienie i musi grać piłkę tak jak leży,
- jeżeli piłka zatrzyma się poza *obszarem uwolnienia*, gracz musi zastosować procedurę zgodnie z regułą 14.3c(2).

W obu przypadkach, nie ma kary dla gracza, gdy prawidłowo *zdropowana* piłka przypadkowo uderzy w osobę (w tym gracza), *sprzęt* lub inny *czynnik zewnętrzny* przed zatrzymaniem.

#1 R 14.3c: PIŁKA MUSI BYĆ ZDROPOWANA I ZATRZYMAĆ SIĘ W OBSZARZE UWOLNIENIA

		
Piłka została zdropowana w prawidłowy sposób, zgodnie z regułą 14.3b i zatrzymała się w obszarze uwolnienia, więc procedura jest zakończona.	Piłka została zdropowana w prawidłowy sposób, zgodnie z regułą 14.3b ale zatrzymała się poza obszarem uwolnienia, dlatego musi być ponownie zdropowana w prawidłowy sposób.	Piłka została zdropowana nieprawidłowo, gdyż została zdropowana poza obszarem uwolnienia i dlatego musi być ponownie zdropowana w prawidłowy sposób.

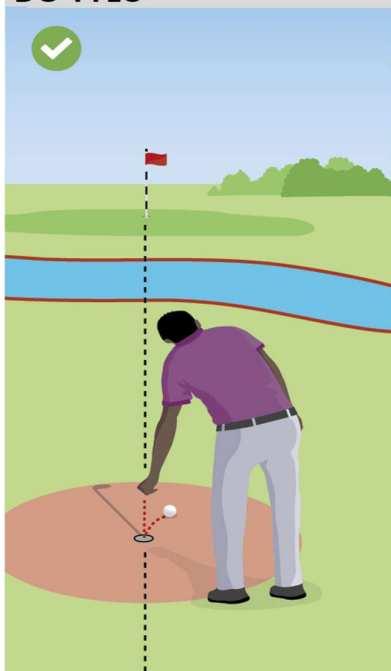
Wyjątek – kiedy piłka prawidłowo zdropowana celowo zostanie odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę: co zrobić, gdy zdropowana piłka została celowo odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę przed zatrzymaniem, zob. reguła 14.3d.

(2) Co zrobić, gdy prawidłowo zdropowana piłka zatrzyma się poza obszarem uwolnienia. Jeżeli piłka zatrzyma się poza *obszarem uwolnienia*, gracz musi prawidłowo zdropować piłkę po raz drugi.

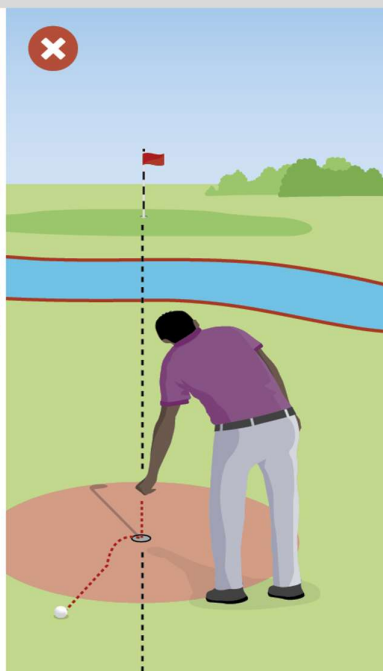
Jeżeli piłka ponownie zatrzyma się poza obszarem uwolnienia, gracz musi zakończyć ten proces uwolnienia kładąc piłkę zgodnie z procedurą odkładania w regułach 14.2b(2) i 14.2e:

- gracz musi położyć piłkę w miejscu, w którym podczas drugiego *dropowania* piłka pierwszy raz dotknęła ziemi.
- jeżeli położona piłka nie pozostanie w spoczynku, to gracz musi umieścić ją w tym miejscu po raz drugi.
- jeżeli położona piłka po raz drugi również nie chce pozostać w tym miejscu, gracz musi położyć piłkę w najbliższym miejscu, w którym pozostanie w spoczynku, stosując ograniczenia zawarte w regule 14.2e. Może to spowodować umieszczenie piłki poza *obszarem uwolnienia*.

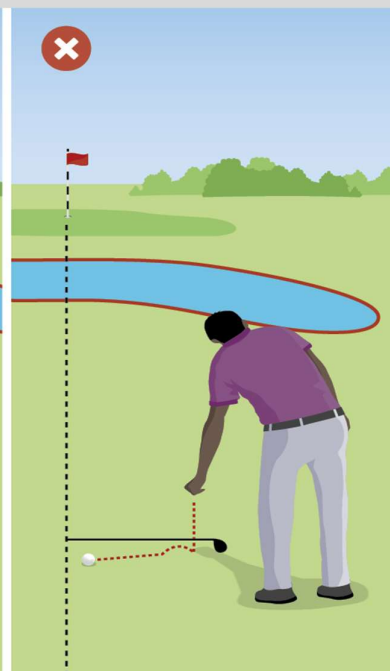
#2 R 14.3c: DROPOWANIE PODCZAS KORZYSTANIA Z UWOLNIENIA NA LINII DO TYŁU



Miejsce na linii, gdzie piłka pierwszy raz dotyka ziemi tworząc w każdym kierunku obszar uwolnienia o długości jednego kija od tego punktu. Piłka jest zdropowana w prawidłowy sposób, zgodnie z regułą 14.3b i gdy zatrzyma się w tym obszarze uwolnienia to procedura zostanie zakończona.



Piłka jest zdropowana w prawidłowy sposób, zgodnie z regułą 14.3b, ale zatrzymuje się poza obszarem uwolnienia i wtedy musi być dropowana ponownie w prawidłowy sposób.



Piłka jest zdropowana w nieprawidłowy sposób, ponieważ nie jest dropowana na linii i wtedy musi być dropowana ponownie w prawidłowy sposób.

14.3d. Co zrobić, jeżeli piłka prawidłowo zdropowana zostanie celowo odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę

Dla celów tej reguły, *zdropowana* piłka jest „celowo odbita lub zatrzymana”, gdy:

- osoba celowo dotyka poruszającej się piłki po jej uderzeniu o ziemię
- lub poruszająca się piłka uderza w *sprzęt* lub inny obiekt lub dowolną osobę (w tym gracza lub jego *caddiego*), którą gracz celowo ustawił lub pozostawił w określonym miejscu po to, aby *sprzęt*, obiekt lub osoba mogli odbić lub zatrzymać poruszającą się piłkę.

Kiedy prawidłowo *zdropowana* piłka jest celowo odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę (bez znaczenia czy w *obszarze uwolnienia* czy poza nim) przed zatrzymaniem:

- gracz musi ponownie *dropować* piłkę, stosując procedurę zgodnie z regułą 14.3b (która oznacza, że piłki celowo odbitej lub zatrzymanej nie zalicza się do dwóch wymaganych *dropów* przed jej położeniem zgodnie z regułą 14.3c(2)).
- jeżeli piłka była celowo odbita lub zatrzymana przez gracza lub jego *caddiego*, to gracz otrzymuje **kara główną**.

Wyjątek – gdy nie ma racjonalnej szansy, aby piłka zatrzymała się w obszarze uwolnienia: jeżeli prawidłowo *zdropowana* piłka jest celowo odbita lub zatrzymana (bez względu na to, czy w *obszarze uwolnienia* czy poza nim) gdy nie ma racjonalnej przesłanki, aby zatrzymała się w *obszarze uwolnienia*:

- nie ma kary dla gracza,
- i uznaje się, że *zdropowana* piłka zatrzymała się poza *obszarem uwolnienia* i ten *drop* jest jednym z dwóch wymaganych, zanim położy się piłkę zgodnie z regułą 14.3c(2).

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca lub granie piłki, która była położona zamiast dropowana z naruszeniem reguły 14.3: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

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

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

Gdy *piłka w grze* jest podniesiona na *polu*, *zgubiona* lub jest na *aucie*, to nie jest już *piłką w grze*.

Gracz będzie miał ponownie *piłkę w grze* jedynie, gdy:

- gracz zagra piłkę oryginalną lub inną piłkę z *obszaru tee*,
- lub *piłka oryginalna* lub inna piłka zostanie *odłożona*, *zdropowana* lub położona na *polu* z zamiarem wprowadzenia jej *do gry*.

Jeżeli piłka wróciła na *pole* w dowolny sposób z zamiarem, żeby była *piłką w grze*, to *piłka jest w grze nawet jeżeli*:

- *zastąpienie* piłki oryginalnej było według reguł niedozwolone

- lub *odłożenie, dropowanie* lub położenie piłki - odbyło się (1) w *niewłaściwym miejscu*, (2) w niewłaściwy sposób lub (3) przy zastosowaniu niewłaściwej procedury.

Odłożona piłka jest w grze nawet, jeżeli znacznik zaznaczający jej miejsce nie został usunięty.

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

14.5a. Gracz może poprawić błąd zanim zagra piłkę

Gdy gracz *zastąpił* piłkę oryginalną inną piłką, kiedy nie pozwalały na to reguły lub *odłożył* piłkę w grze, *zdropował* lub położył (1) w niewłaściwy sposób, (2) w *niewłaściwym miejscu*, lub (3) używając niewłaściwej procedury:

- gracz może poprawić błąd bez kary,
- **jednak** jest to dozwolone tylko przed zagraniem piłki.

14.5b. Kiedy gracz może wybrać inną regułę lub inną opcję uwolnienia podczas naprawiania błędu w związku z wziętym uwolnieniem

Podczas naprawiania błędu w korzystaniu z uwolnienia, to czy gracz musi zastosować tę samą regułę i użyć oryginalnej początkowo wybranej opcji uwolnienia, czy może ją zmienić na inną regułę lub inną opcję uwolnienia, zależy od natury błędu:

(1) Gdy piłka została wprowadzona do gry zgodnie z zastosowaną regułą i została zdropowana lub położona we właściwym miejscu, ale reguła wymagała, aby piłka była zdropowana lub ponownie położona

- Podczas naprawiania tego błędu, gracz musi skorzystać z uwolnienia, korzystając z tej samej reguły i tej samej opcji uwolnienia w ramach tej reguły.
- Np., jeżeli gracz wzięt uwolnienie od piłki nie do zagrania, użył opcji bocznego uwolnienia (zob. reguła 19.2c) i piłka została *zdropowana* we właściwym *obszarze uwolnienia*, ale (1) została *zdropowana* w niewłaściwy sposób (zob. reguła 14.3b) lub (2) zatrzymała się poza *obszarem uwolnienia* (zob. reguła 14.3c), poprawiając błąd gracz musi skorzystać z uwolnienia z reguły 19.2 i musi użyć tej samej opcji (boczne uwolnienie zgodnie z regułą 19.2c).

(2) Gdy piłkę wprowadzono do gry według właściwej reguły, ale została zdropowana lub położona w niewłaściwym miejscu

- W celu naprawiania tego błędu, gracz musi wziąć uwolnienie zgodnie z tą samą regułą, ale może użyć dowolnej opcji uwolnienia z tej reguły, która jest właściwa dla jego sytuacji.
- Np., jeżeli gracz biorąc uwolnienie dla piłki nie do zagrania, zastosował boczną opcję uwolnienia według reguły (19.2c) ale błędnie *zdropował* piłkę poza wymaganym *obszarem uwolnienia*, poprawiając ten błąd gracz musi wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 19.2, i może zastosować dowolną opcję uwolnienia z tej reguły.

(3) Gdy piłka została wprowadzona do gry według reguły, która nie miała zastosowania

- Poprawiając ten błąd, gracz może użyć dowolnej reguły mającej zastosowanie w danej sytuacji.

- Np., jeżeli gracz błędnie wziął uwolnienie dla piłki nie do zagrania w obszarze kary (gdzie reguła 19.1 nie ma zastosowania), gracz musi naprawić błąd poprzez *odłożenie* piłki (jeżeli była podniesiona) zgodnie z regułą 9.4 lub skorzystać z uwolnienia z karą zgodnie z regułą 17 i może wziąć dowolną opcję uwolnienia z tej reguły, która ma zastosowanie w tej sytuacji.

14.5c. Nie ma kary za podjęte działania po błędzie związanym z piłką oryginalną

Kiedy gracz poprawia błąd zgodnie z regułą 14.5a, nie otrzyma kary za działania podjęte po błędzie, które dotyczą tylko piłki oryginalnej, takie jak przypadkowe *przemieszczenie* jej (zob. reguła 9.4b) lub *poprawienie warunków wpływających na uderzenie* oryginalnej piłki (zob. reguła 8.1a).

Jednak, jeżeli te same działania dotyczyły *piłki wprowadzonej do gry* podczas poprawiania błędu (np., kiedy te działania *poprawiły warunki wpływające na uderzenie* piłki będącej teraz w grze), to kara dotyczy piłki będącej teraz w grze.

Wyjątek – kara za umyślne odbicie lub zatrzymanie zdropowanej piłki: w *stroke play*, jeżeli gracz otrzyma *karę główną* za celowe odbicie lub zatrzymanie zdropowanej piłki zgodnie z regułą 14.3d, gracz nadal otrzymuje tę karę, nawet jeżeli zdropuje piłkę ponownie, używając procedury z reguły 14.3b.

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

Tę regułę stosuje się, gdy wymaga się od gracza lub dopuszcza, zgodnie z regułami, wykonanie następnego *uderzenia* z poprzedniego miejsca *uderzenia* (to znaczy, gdy gracz korzysta z uwolnienia *uderzenia i odległości*, lub ponownie gra po anulowanym lub niezaliczonym *uderzeniu*).

- Sposób, w jaki gracz musi wprowadzić *piłkę do gry* zależy od *obszaru pola*, z którego zostało wykonane poprzednie *uderzenie*.
- We wszystkich tych sytuacjach, gracz może użyć piłki oryginalnej lub innej.

14.6a. Poprzednie uderzenie wykonane z obszaru tee

Piłka oryginalna lub inna musi być zagrana z dowolnego miejsca w *obszarze tee* (i może być ustawiona na *kołeczku tee*) zgodnie z regułą 6.2b.

14.6b. Poprzednie uderzenie wykonano z obszaru głównego, obszaru kary lub bunkra

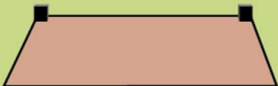
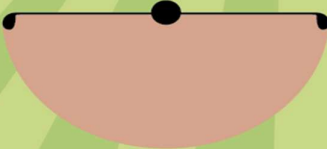
Piłka oryginalna lub inna musi być *zdropowana* w tym *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- punkt odniesienia: miejsce, z którego wykonano poprzednie *uderzenie* (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone w przybliżeniu),
- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: jedna *długość kija*, ale z następującymi ograniczeniami:
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - musi być w tym samym *obszarze pola*, co *punkt odniesienia*,

- i nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia.

R 14.6: WYKONYWANIE NASTĘPNEGO UDERZENIA Z POPRZEDNIEGO MIEJSCA

Kiedy wymaga się od gracza lub dopuszcza wykonanie następnego uderzenia z poprzedniego miejsca grania, sposób wprowadzenia piłki do gry zależy od obszaru pola skąd poprzednie uderzenie zostało wykonane.

Obszar tee	Obszar główny, bunkier lub obszar kary	Putting green
 Poprzednie uderzenie było wykonane z obszaru tee, dlatego piłka musi być grana z dowolnego miejsca wewnątrz obszaru tee.	 Poprzednie uderzenie było wykonane z obszaru głównego, bunkra lub obszaru kary, dlatego punkt odniesienia jest miejscem poprzedniego uderzenia. Piłka jest dropowana w obszarze uwolnienia o długości jednego kija od punktu odniesienia ale w tym samym obszarze co punkt odniesienia i nie bliżej dołka niż ten punkt.	 Poprzednie uderzenie zostało wykonane z putting green, dlatego piłka musi być położona na miejscu poprzedniego uderzenia.

14.6c. Poprzednie uderzenie wykonano z putting greenu

Piłka oryginalna lub inna musi być położona na miejscu poprzedniego *uderzenia* (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2), stosując procedury *odkładania* piłki zgodnie z regułami 14.2b(2) i 14.2e.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 14.6: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

14.7 Granie z niewłaściwego miejsca

14.7a. Miejsce, z którego piłka musi być zagrana.

Po rozpoczęciu dołka:

- gracz musi wykonać każde *uderzenie* z miejsca, w którym leży jego piłka, z **wyjątkiem** sytuacji, gdy reguły wymagają lub dopuszczają, aby gracz grał piłkę z innego miejsca (zob. reguła 9.1),
- graczowi nie wolno zagrać swojej *piłki w grze z niewłaściwego miejsca*.

Kara za zagraniem piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 14.7a: kara główna.

14.7b. Jak zakończyć dołek po zagraniu z niewłaściwego miejsca w stroke play

(1) Gracz musi zdecydować czy zakończyć dołek z piłką zagrana z niewłaściwego miejsca czy naprawić błąd przez zagraniem z prawidłowego miejsca. To, co gracz powinien zrobić zależy od tego, czy było to *poważne naruszenie* reguł – to znaczy, czy gracz mógł uzyskać nadmierną przewagę grając z *niewłaściwego miejsca*:

- Nie ma poważnego naruszenia reguł. Gracz musi zakończyć dołek piłką zagrana z *niewłaściwego miejsca*, bez naprawiania błędu.
- Poważne naruszenie reguł.
 - Gracz musi naprawić błąd kończąc dołek piłką zagrana z prawidłowego miejsca zgodnie z tą regułą.
 - Jeżeli gracz nie naprawi błędu przed wykonaniem *uderzenia* rozpoczynającego następnego dołka lub na dołku kończącym *rundę*, zanim zwróci swoją *kartę wyników*, to będzie **zdyskwalifikowany**.
- Co zrobić, gdy nie wiadomo czy naruszenie reguł było poważne. Gracz powinien zakończyć dołek dwoma piłkami, jedną zagrana z *niewłaściwego miejsca* a drugą, z właściwego miejsca zgodnie z regułami.

(2) Gracz, który gra dwoma piłkami musi powiadomić o tym Komitet. Jeżeli gracz nie jest pewien, czy zagraniem z *niewłaściwego miejsca* było *poważnym naruszeniem* reguł i postanawia zagrać drugą piłkę, próbując naprawić błąd:

- gracz musi o tym fakcie powiadomić *Komitet* przed oddaniem *karty wyników*,
- stosuje się to zarówno, gdy gracz uważa, że wyniki uzyskane obydwojema piłkami były identyczne jak i wtedy, gdy gracz zdecydował grać drugą piłkę ale postanowił nie kończyć dołka dwoma piłkami.

Jeżeli gracz nie powiadomi o tym fakcie *Komitetu*, zostaje **zdyskwalifikowany**.

(3) Gdy gracz zagrał dwoma piłkami, o wyniku gracza na dołku zdecyduje Komitet. Wynik gracza na dołku zależy od tego czy *Komitet* uzna, że wystąpiło *poważne naruszenie* reguł podczas grania piłką oryginalną z *niewłaściwego miejsca*:

- Nie ma poważnego naruszenia reguł.
 - Liczy się wynik uzyskany piłką zagrana z *niewłaściwego miejsca*, a gracz otrzymuje **kara główną** zgodnie z regułą 14.7a (co oznacza dodanie **kary dwóch uderzeń** do wyniku uzyskanego tą piłką).
 - Wszystkie uderzenia wykonane inną piłką (wraz z *uderzeniami* wykonanymi i karnymi otrzymanymi podczas grania tą piłką), nie są liczone.

- Poważne naruszenie reguł.
 - Liczy się wynik uzyskany piłką zagrana w celu naprawy błędu grania z *niewłaściwego miejsca*, a gracz otrzymuje **karę główną zgodnie z regułą 14.7a** (co oznacza dodanie **kary dwóch uderzeń** do wyniku uzyskanego tą piłką).
 - Uderzenie wykonane oryginalną piłką z *niewłaściwego miejsca* i wszystkie inne uderzenia tą piłką (w tym *uderzenia* wykonane i karne otrzymane podczas grania tą piłką), nie są liczone.
 - Jeżeli piłka zagrana w celu naprawienia błędu była także zagrana z *niewłaściwego miejsca*:
 - jeżeli *Komitet* uzna, że nie wystąpiło *poważne naruszenie reguł*, gracz otrzymuje **karę główną (dwa dodatkowe uderzenia karne)** zgodnie z regułą 14.7a, co daje razem **cztery uderzenia karne**, które dodawane są do wyniku (dwa za granie piłką oryginalną z *niewłaściwego miejsca* i dwa za granie drugą piłką z *niewłaściwego miejsca*),
 - jeżeli *Komitet* uzna, że wystąpiło *poważne naruszenie reguł*, gracz zostaje **zdyskwalifikowany**.

Reguła 14.1 Wyjaśnienia: Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie piłki

14.1a/1 – Prawidłowe zaznaczanie pozycji piłki

Reguła 14.1a omawia “tuż za” i “tuż obok” w celu zagwarantowania dokładnego *zaznaczenia* miejsca położenia podnoszonej piłki, aby *odłożenie* jej w to samo miejsce, było jak najbardziej dokładne. Miejsce piłki może być *zaznaczone* w dowolnym miejscu wokół piłki, o ile jest *zaznaczona* tuż obok, a obejmuje to umieszczenie *znacznika* piłki przed lub z boku piłki.

14.1c/1 – Gracz musi postępować ostrożnie z piłką, kiedy podnoszona piłka nie może być oczyszczona

Podczas podnoszenia piłki zgodnie z którąkolwiek regułą z czterech wymienionych w regule 14.1c, które nie pozwalają na oczyszczenie piłki, gracz nie powinien wykonywać pewnych działań, mogących spowodować oczyszczenie piłki, mimo braku takiego zamiaru.

Na przykład, jeśli gracz podniesie piłkę, która ma przyklejoną trawę lub inne zanieczyszczenia i rzuci ją swojemu *caddiemu*, który złapie ją w ręcznik, to wystąpi duże prawdopodobieństwo usunięcia części zanieczyszczeń świadcząc o oczyszczeniu piłki. Podobnie, jeśli gracz umieści piłkę w kieszeni lub upuści na ziemię, powodując, że część zanieczyszczeń zostanie usunięta z niej, świadcząc o oczyszczeniu.

Jeśli jednak gracz podejmie te działania po podniesieniu piłki, o której wiedział, że była czysta przed podniesieniem, gracz nie otrzymuje kary, ponieważ piłka nie została oczyszczona.

14.1c/2 – Kiedy przemieszczona piłka może zostać oczyszczona

Gdy *przemieszczona* piłka została podniesiona, gdy reguła wymaga *odłożenia* jej, piłka zawsze może zostać oczyszczona, z wyjątkiem czterech sytuacji opisanych w regule 14.1c.

Na przykład, jeśli piłka gracza zatrzymała się oparta o *sztuczne utrudnienie ruchome* i piłka *przemieściła* się po usunięciu *sztucznego utrudnienia ruchomego*, gracz jest zobowiązany do *odłożenia* piłki na miejsce oryginalne (reguła 15.2a(1)) ale przed *odłożeniem* piłki może ją oczyścić. (Nowe)

Reguła 14.2 Wyjaśnienia: odkładanie piłki na miejsce

14.2b(2)/1 Gracz dropuje piłkę wtedy, gdy powinna być odłożona

Piłka została *odłożona* w niewłaściwy sposób, gdy gracz *dropuje* piłkę, podczas gdy reguły wymagały *odłożenia* jej. Jeśli gracz *odłoży* piłkę w niewłaściwy sposób, ale na wymaganym miejscu (dotyczy to również sytuacji, gdy gracz *dropuje* piłkę i zatrzyma się ona w wymaganym miejscu), otrzymuje jedno uderzenie karne po zagraniu piłki bez naprawiania błędu zgodnie z regułą 14.5 (Naprawienie błędu popełnionego podczas zastępowania, odkładania, dropowania lub kładzenia piłki).

Jeśli jednak gracz *zadropuje* piłkę a ona nie zatrzyma się w wymaganym miejscu, to otrzyma *karę główną* za granie z niewłaściwego miejsca, jeżeli piłka została zagrana bez naprawienia błędu.

Na przykład, w *stroke play* gracz *przemieszcza* piłkę podczas poszukiwania i zgodnie z regułą zobowiązany jest do *odłożenia* jej bez kary. Zamiast *odłożyć* piłkę w oryginalnym lub zbliżonym miejscu, gracz *dropuje* ją, piłka odbija się i zatrzymuje w innym miejscu, następnie gracz gra ją z tego miejsca. Gracz *odłożył* piłkę w niewłaściwy sposób i grał również z niewłaściwego miejsca. Gracz otrzymuje tylko dwa uderzenia karne, gdyż nie było zdarzenia rozdzielającego (zob. reguła 1.3c(4)).

14.2c/1 – Piłka może zostać odłożona z dowolnym zorientowaniem

Podczas *odkładania* na miejsce podniesionej piłki, reguły zwracają uwagę tylko na miejsce *odłożenia*. Piłka może być dowolnie ukierunkowana podczas *odkładania* jej (na przykład zorientowanie znaku towarowego), o ile pionowa wysokość piłki od podłoża pozostaje taka sama.

Na przykład, podczas korzystania z reguły, która nie pozwala na czyszczenie, gracz podnosi swoją piłkę i jest na niej przyklejony kawałek błota. Piłka może być ustawiona w dowolny sposób podczas *odkładania* w oryginalnym miejscu (na przykład przez obrócenie przeszkadzającego błota w kierunku dołka).

Jednak, gracz nie może *odłożyć* piłki orientując ją tak aby przyklejone błoto było na spodzie, chyba że była to oryginalna pozycja piłki, zanim została podniesiona. Termin „miejsce” piłki obejmuje również jej pionowe położenie względem ziemi.

14.2c/2 – Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych z miejsca, na które piłka będzie odłożona

Wyjątek 1 do reguły 15.1a wyjaśnia, że przed *odłożeniem* piłki gracz nie może usunąć *naturalnych utrudnień ruchomych*, które, gdyby zostały usunięte, gdy piłka leży, mogłyby spowodować *przemieszczenie* piłki. Występują jednak sytuacje, w których *naturalne utrudnienie ruchome* mogą być usunięte, albo gdy piłka będzie podnoszona albo przed jej *odłożeniem*, a gracz nie musi odłożyć z powrotem *naturalnych utrudnień ruchomych* przed lub po *odłożeniu* piłki.

Na przykład:

- Gracz *zaznacza* i podnosi piłkę w *obszarze głównym* na prośbę innego gracza, któremu ona zakłóca grę. W wyniku uniesienia piłki przesuwa się luźna gałązka leżąca przy piłce. Gracz nie musi odkładać gałązki, gdy piłka zostanie *odłożona*.
- Gracz *zaznacza* i podnosi swoją piłkę w *bunkrze*, aby sprawdzić, czy jest ona przecięta. Podczas podnoszenia piłki liść, który znajdował się tuż za *znacznikiem*, zostaje wywiany przez wiatr. Gracz nie musi odkładać liścia, gdy piłka zostanie *odłożona*.

14.2c/3 – Podczas odkładania piłki nie można wciskać jej w ziemię

Podczas *odkładania* piłki należy ją umieścić na swoim pierwotnym miejscu. Oryginalne miejsce to również wysokość na jakiej znajdowała się piłka przed podniesieniem lub *przemieszczeniem*. Jeśli piłka nie pozostanie w spoczynku podczas próby jej *odłożenia*, gracz musi postępować zgodnie z procedurą opisaną w regule 14.2e (Co zrobić, jeśli piłka nie pozostaje w miejscu oryginalnym), zamiast wciskać piłkę w ziemię.

Na przykład piłka gracza opiera się o *sztuczne utrudnienie ruchome* na nachyleniu *bunkra*. Jeżeli piłka *przemieści* się podczas usuwania *sztucznego utrudnienia ruchomego*, należy ją *odłożyć*. Jeżeli piłka nie pozostanie w spoczynku w pierwotnym miejscu, gracz musi *odłożyć* ją na najbliższe miejsce w *bunkrze*, gdzie piłka pozostanie w spoczynku, ale nie bliżej *dołka*. Jeśli zamiast tego gracz wciśnie piłkę do piasku, *odłożył* piłkę w niewłaściwym miejscu (reguła 14.7) i zmienił jej *położenie* (reguła 14.2d) i musi naprawić błąd poprzez podniesienie piłki (reguła 14.5b(2)), odtworzenie pierwotnego *położenia* i *odłożenie* piłki zgodnie z regułami 14.2c i 14.2e. (Nowe)

14.2d(2)/1 – Zmienione położenie może być „najbliższym najbardziej podobnym miejscem położenia”.

Jeśli *położenie* piłki gracza zostanie zmienione, gdy jego piłka zostanie podniesiona lub *przemieszczona* i musi zostać *odłożona*, zmienione *położenie* może być najbliższym miejscem o *położeniu* najbardziej podobnym do pierwotnego *położenia* piłki gracza, a gracz będzie grał piłkę ze zmienionego *położenia*.

Na przykład, piłka gracza spoczywa w *divocie* na *fairwayu*. Myśląc, że to jego piłka, inny gracz zagrywa piłkę, pogłębiając *divot*. Jeśli nie ma innego podobnego *divota* w obrębie *jednej długości kija*, najbliższym miejscem z *położeniem* najbardziej podobnym do pierwotnego, jest miejsce w pogłębionym *divocie*.

14.2e/1 – Gracz musi wziąć uwolnienie z karą, gdy miejsce, w którym piłka pozostanie w spoczynku, jest bliżej dołka

Kiedy postępujemy zgodnie z regułą 14.2e to może okazać się, że piłka pozostanie w spoczynku tylko w miejscu, które będzie w tym samym *obszarze pola* ale bliżej *dołka*. W takiej sytuacji, gracz musi wziąć uwolnienie z karą na co pozwala reguła. Graczowi nie wolno przycisnąć piłki do ziemi po to aby była w spoczynku (patrz wyjaśnienie 14.2c/3).

Na przykład, piłka gracza zatrzymała się na stromej ścianie *bunkra* przy grabiach, podczas usuwania grabi piłka *przemieściła się*. Gracz ma prawo odłożyć piłkę tak jak jest to wymagane, ale ona nie chce pozostać w miejscu. Stosuje potem procedurę z reguły 14.2e ale bez żadnego efektu i stwierdza, że nie znajdzie żadnego miejsca w tym *bunkrze*, które nie będzie bliżej *dołka*. W takim przypadku, gracz musi wziąć uwolnienie dla piłki nie do zagrania korzystając z opcji *uderzenia i odległości* z karą jednego uderzenia (reguła 19.2a) lub z opcji *do tyłu na linii* na zewnątrz *bunkra* z dwoma uderzeniami karnymi (reguła 19.3b).

Reguła 14.3 Wyjaśnienia: Dropowanie piłki w obszarze uwolnienia

14.3b(2)/1 – Piłka zadropowana z wysokości kolan na nierównym terenie

Reguła 14.3b(2) i definicja „*dropowania*” wymagają, aby gracz *dropował* z wysokości kolan w pozycji stojącej.

Gdy w miejscu, w którym gracz dropuje piłkę i wokół niego, jest nierówne podłoże, wysokość z jakiej piłka spadnie na ziemię z wysokości kolan, zależy od tego, w jakim miejscu gracz stoi podczas *dropowania* piłki.

Zakładając, że piłka spadnie z wysokości odpowiadającej wysokości kolan z miejsca, w którym gracz może stanąć, aby *dropować* piłkę w miejscu, to piłka została *dropowana* z wysokości kolan.

Ale podczas *dropowania* piłka musi zawsze przecinać powietrze i nie można jej położyć.

14.3b(4)/1 – Zgodnie z regułą 14.7a stosuje się karę główną

W odniesieniu do ostatniego punktu w regule 14.3b(4), jeżeli gracz otrzymuje karę główną za wykonanie uderzenia bez skorygowania błędu, stosuje się karę główną zgodnie z regułą 14.7a za grę z niewłaściwego miejsca.

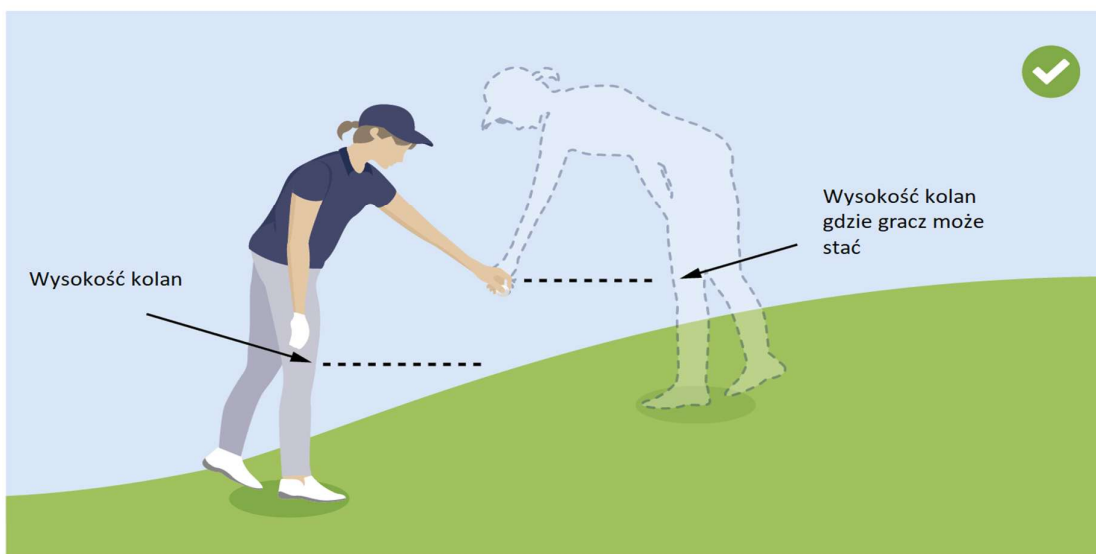
Na przykład, podczas korzystania z uwolnienia do tyłu na linii (*back-on-the-line*), gracz dropuje piłkę prawie o długość kija w bok od linii.

Piłka znajduje się w niewłaściwym miejscu, niezależnie od tego, gdzie się zatrzyma, nawet jeśli zatrzyma się na linii.

Piłka musi zostać ponownie dropowana, aby uniknąć kary zgodnie z regułą 14.7a.

W stroke play, jeśli gracz wykona uderzenie z niewłaściwego miejsca, musi skorygować ten błąd, jeśli granie z niewłaściwego miejsca byłoby poważnym naruszeniem reguł. (Dodano w kwietniu 2023 r.)

W 14.3b(2)/1 – Piłka zadropowana z wysokości kolan w nierównym obszarze



- W obu sytuacjach gracz dropuje z „wysokości kolan” zgodnie z wymaganiami reguły 14.3b(2) nawet jeżeli wydaje się, że dropuje z wysokości powyżej lub poniżej kolan.
- Może to wystąpić, gdy gracz korzysta z uwolnienia w nierównym miejscu i mógł zadropować piłkę z takiej wysokości, gdyby stał w innym miejscu, tak jak to pokazuje rysunek.

14.3c/1 – Obszar uwolnienia obejmuje wszystko co jest w obszarze uwolnienia

Obszar uwolnienia gracza obejmuje wysoką trawę, krzewy lub inne rosnące w nim rośliny. Jeśli *zadropowana* piłka gracza zatrzyma się w kiepskim *położeniu* w *obszarze uwolnienia*, to w dalszym ciągu znajduje się w *obszarze uwolnienia*.

Na przykład, gracz *dropuje* swoją piłkę we właściwy sposób i zatrzymuje się w krzaku w *obszarze uwolnienia*. Krzew jest częścią *obszaru uwolnienia* i dlatego piłka jest w grze, a gracz nie może *dropować* ponownie zgodnie z regułą 14.3c.

14.3c/2 – Piłka może być dropowana w strefie zabronionej gry

Podczas *dropowania* zgodnie z uwolnieniem z reguły, gracz może *dropować* piłkę w *strefie zabronionej gry*, o ile ta strefa jest częścią *obszaru uwolnienia*. Gracz musi jednak skorzystać z uwolnienia zgodnie z obowiązującą regułą.

Na przykład, gracz może wziąć uwolnienie z *obszaru kary* i dropować piłkę w *strefie zabronionej gry w nienormalnych warunkach na polu*. Ale po tym, jak *zadropowana* piłka zatrzyma się w *obszarze uwolnienia* wymaganym przez regułę 17 (Uwolnienie od obszaru kary), gracz musi wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1f.

14.3c(1)/1 – Co zrobić, gdy zdropowana piłka przemieści się po zatrzymaniu przy stopie gracza lub oprze się o jego sprzęt

Gracz *dropuje* piłkę we właściwy sposób, ale piłka zostaje przypadkowo zatrzymana o stopę lub sprzęt gracza (np. kołeczek tee zaznaczający *obszar uwolnienia*) i zatrzymuje się w *obszarze uwolnienia*. Nie ma kary, gracz ukończył procedurę uwolnienia i musi zagrać piłkę tak jak leży.

Jeśli piłka *przemieści* się po odstawieniu stopy lub sprzętu gracza, to trzeba ją *odłożyć* zgodnie z regułą 9.4 i nie ma wtedy żadnej kary, ponieważ ruch piłki był wynikiem rozsądnych działań podjętych w celu wzięcia uwolnienia zgodnie z regułą (patrz wyjątek 4 do reguły 9.4 - Przypadkowe przemieszczenie piłki poza putting greenem).

14.3c(2)/1 – Gdzie położyć piłkę zdropowaną we właściwy sposób dwukrotnie w obszarze uwolnienia z rosnącym krzakiem

Jeśli zgodnie z regułami 14.2b(2) i 14.2e, gracz musi zakończyć procedurę *dropowania*, poprzez ulokowanie piłki w obszarze uwolnienia, to może zdarzyć, że piłka znajdzie się powyżej ziemi, gdyż obszar uwolnienia zawiera, trawę, krzaki lub inne rosnące w nim obiekty (zob. wyjaśnienie 14.3c(1)).

Na przykład, gracz *dropuje* piłkę w *obszarze uwolnienia* z krzakiem, po drugiej próbie piłka zatrzymuje się poza *obszarem uwolnienia*. Zgodnie z regułą 14.3c(2) piłkę trzeba położyć w miejscu, gdzie pierwszy raz dotknęła ziemi podczas drugiego dropowania. Ale jeśli piłka najpierw uderzyła w krzew, to określenie „ziemia” obejmuje również krzew i gracz musi spróbować umieścić piłkę tam, gdzie najpierw uderzyła w krzak. Jeśli jednak odkładana piłka nie pozostanie w tym miejscu po dwóch próbach, gracz musi umieścić piłkę w najbliższym miejscu, nie bliżej dołka, gdzie piłka pozostanie w spoczynku, z zastrzeżeniem ograniczeń określonych w regule 14.2e

Reguła 14.4 Wyjaśnienia: Kiedy piłka gracza wraca do gry, po tym jak piłka oryginalna przestała być piłką w grze

14.4/1 – Położona piłka nie jest piłką w grze, chyba że zamierzano ją wprowadzić do gry

Kiedy piłka jest położona lub *odłożona* na ziemię, należy ustalić, czy została ona położona z zamiarem wprowadzenia jej *do gry*.

Na przykład, gracz *zaznacza* piłkę na *putting greenie*, umieszczając monetę tuż za piłką, podnosi ją i podaje swojemu *caddiemu*, aby ją oczyścić. Następnie *caddie* umieszcza piłkę tuż za monetą lub tuż obok niej (nie na oryginalnym miejscu piłki), aby pomóc graczowi odczytać *linię gry* z drugiej strony *dołka*. Piłka nie jest *piłką w grze*, ponieważ *caddie* nie położył piłki z zamiarem wprowadzenia jej *do gry*.

W takim przypadku piłka nie jest *piłką w grze*, dopóki nie zostanie ponownie ustawiona z zamiarem *odłożenia* piłki, zgodnie z regułą 14.2. Jeśli gracz wykona uderzenie piłką, gdy nie jest ona w grze, gracz zagra *niewłaściwą piłkę*.

14.4/2 – Zabronione jest dropowanie testowe

Procedura *dropowania* zgodnie z regułą 14.3 zawiera element przypadkowości podczas korzystania z uwolnienia. Nie jest zgodne z duchem gry testowanie zachowania się piłki po dropowaniu.

Na przykład, biorąc uwolnienie od drogi (*sztuczne utrudnienie nieruchome*), gracz ustala *obszar uwolnienia* i zdaje sobie sprawę, że piłka może potoczyć się i zatrzymać w krzaku w *obszarze uwolnienia*. Wiedząc, że bez zamiaru *zadropowana* piłka nie będzie *piłką w grze*, gracz testowo *dropuje* piłkę z drugiej strony *obszaru uwolnienia*, aby sprawdzić, czy piłka potoczy się do krzaka.

Ponieważ czyn ten jest sprzeczny z duchem gry, Komitet ma prawo dyskwalifikować gracza zgodnie z regułą 1.2a (Poważne naruszenie).

Reguła 14.5 Wyjaśnienia: Naprawienie błędu zrobionego podczas zastępowania, odkładania, dropowania lub umieszczania piłki

14.5b(1)/1 – Gracz może zmienić obszary uwolnienia kiedy dropuje przy ponownym uwolnieniu na linii do tyłu

Kiedy gracz musi *dropować* piłkę po raz drugi stosując opcję *uwolnienia do tyłu na linii* zgodnie z regułą 16.1c(2) (Nienormalne warunki na polu golfowym), regułą 17.1d(2) (Uwolnienie w obszarze kary), regułą 19.2b lub 19.3b (Uwolnienie piłki nie do zagrania), musi on ponownie *dropować* piłkę w ramach opcji uwolnienia do tyłu na linii z właściwej reguły. Ale gdy *dropuje* po raz drugi, gracz może zmienić miejsce na linii, gdzie piłka będzie *dropowana*, tak że *obszar uwolnienia* będzie bliżej lub dalej od *dołka*.

Na przykład, piłka gracza zatrzymuje się w *obszarze kary* i gracz podejmuje decyzję o uwolnieniu do tyłu na linii. Gracz *dropuje* piłkę we właściwy sposób, która zatrzymuje się poza *obszarem uwolnienia*. Kiedy gracz *dropuje* ponownie z uwolnieniem do tyłu na linii, może *dropować* w innym miejscu, który jest bliżej lub dalej od *dołka* a obszar uwolnienia zmienia miejsce środka.

14.5b(1)/2 – Gracz może zmieniać obszary pola w obszarze uwolnienia, gdy dropuje ponownie

Gdy *obszar uwolnienia* gracza znajduje się w więcej niż jednym *obszarze pola* i musi ponownie *dropować* zgodnie z opcją uwolnienia, gracz może *dropować* piłkę w innym *obszarze pola* w tym samym *obszarze uwolnienia* robiąc tak nie zmienia działania reguły 14.3c.

Na przykład, gracz wybiera opcję piłki nie do zagrania zgodnie z regułą 19.2c (Uwolnienie boczne) dla piłki w *obszarze głównym*, a jego *obszar uwolnienia* znajduje się częściowo w *obszarze głównym* i częściowo w *bunkrze*. *Dropowana* piłka najpierw dotyka *bunkra* w *obszarze uwolnienia* i zatrzymuje się w *obszarze głównym* lub poza całym *obszarem uwolnienia*, więc gracz musi *dropować* ponownie. Drugim razem gracz może *dropować* piłkę w *obszarze głównym* w części *obszaru uwolnienia*.

Reguła 14.7 Wyjaśnienia: Granie z niewłaściwego miejsca

14.7b/1 – Gracz otrzymuje karę za każde uderzenie wykonane z obszaru, z którego gra jest zabroniona

Kiedy piłka gracza zatrzyma się w obszarze, z którego gra jest zabroniona, to musi skorzystać z uwolnienia zgodnie z właściwą regułą. W *stroke play*, jeśli gracz zagra piłkę z tego obszaru (np. ze *strefy zabronionej gry* lub z *niewłaściwego greenu*), otrzymuje dwa uderzenia karne za każde uderzenie wykonane z tego obszaru.

Na przykład piłka gracza zatrzymuje się w *strefie zabronionej gry* w *obszarze kary*. Gracz wchodzi do strefy zabronionej gry i wykonuje *uderzenie* przesuwając piłkę tylko o kilka jardów, która pozostaje dalej w *strefie zabronionej gry*. Następnie gracz wykonuje kolejne *uderzenie* i piłka opuszcza *strefę zabronionej gry*.

Każde uderzenie liczy się, a gracz otrzymuje *karę główną* zgodnie z regułą 14.7 za granie z *niewłaściwego miejsca* za każde uderzenie wykonane ze *strefy zabronionej gry*, co daje łącznie cztery uderzenia karne. Gracz jest zobowiązany do rozegrania *dołka* piłką zagrąną ze *strefy zabronionej gry*, chyba że było to poważne naruszenie. W przypadku poważnego naruszenia gracz musi poprawić błąd (zob. reguła 14.7b).

14.7b/2 – Piłka w niewłaściwym miejscu, jeśli kij uderzy w warunek, od którego było brane uwolnienie

Kiedy gracz korzysta z *uwolnienia* z powodu zakłóceń spowodowanych *nienormalnymi warunkami na polu golfowym*, musi on uwolnić się od wszystkich zakłóceń spowodowanych tymi warunkami. Jeśli piłka zostanie *zdropowana* w *obszarze uwolnienia* i zatrzyma się w miejscu, w którym gracz

ma jakiegokolwiek zakłócenia od warunków wpływających na uderzenie, które wykonałby piłką z miejsca oryginalnego, gdyby tego warunku nie było, to piłka znajdzie się w *niewłaściwym miejscu*.

Na przykład piłka gracza leży na drodze, gracz decyduje się na uwolnienie. Gracz określa *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* za pomocą kija, którego użyłby do zagrania piłki z drogi. Mierząc *obszar uwolnienia* od tego punktu, gracz *dropuje* piłkę, która zatrzymała w miejscu, które gracz uznał, że jest w *obszarze uwolnienia*. Gracz wykonuje *uderzenie*, uderzając w ścieżkę podczas *uderzenia*. Ponieważ ścieżka znajdowała się w obszarze zamierzonego swingu gracza, gracz nadal miał zakłócenie od niej. W związku z tym gracz nie określił prawidłowo *obszaru uwolnienia* i otrzymuje *karę główną* za grę z *niewłaściwego miejsca*.

Jednak, jeśli gracz miał zakłócenia od tych warunków, ponieważ na przykład zdecydował się zagrać w innym kierunku, innym kijem lub jego stopy poślizgnęły się podczas wykonywania uderzenia i zmienił zamierzony zamach, gracz nie będzie traktowany, że zagrał z niewłaściwego miejsca.

REGUŁA

15

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

Cel reguły:

Reguła 15 omawia, kiedy i jak gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary od naturalnych utrudnień ruchomych i sztucznych utrudnień ruchomych.

- Naturalne utrudnienia ruchome i sztuczne utrudnienia ruchome nie są uważane za część wyzwania podczas gry na polu i zazwyczaj, gdy zakłócają grę, gracz ma prawo je usunąć.
- Jednak gracz musi być ostrożny podczas usuwania naturalnych utrudnień ruchomych w pobliżu swojej piłki poza putting greenem, gdyż otrzyma karę jeżeli piłka przemieści się w wyniku ich usuwania.

15.1 Naturalne utrudnienia ruchome

15.1a. Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych

Gracz może wszędzie na *polu* lub poza nim, usunąć bez kary *naturalne utrudnienia ruchome* i może wykonać to w dowolny sposób (np. ręką lub stopą, używając kija lub innego *sprzętu*, otrzymać pomoc od innych lub odłamać część *naturalnego utrudnienia ruchomego*).

Jednak są dwa **wyjątki**:

Wyjątek 1 – usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych z miejsca, w które piłka musi być odłożona: przed *odłożeniem* piłki, która była podniesiona lub *przemieszczona* gdziekolwiek poza *putting greenem*:

- graczowi nie wolno celowo usuwać *naturalnych utrudnień ruchomych*, które, gdyby były usunięte zanim piłka była podniesiona lub *przemieszczona*, najprawdopodobniej spowodowałyby jej *przemieszczenie*,
- jeżeli gracz tak zrobi, otrzyma **jedno uderzenie karne**, natomiast usunięte *naturalne utrudnienia ruchome* nie muszą być odłożone.

Wyjątek ten stosuje się zarówno podczas *rundy* jak i w czasie, gdy gra jest zawieszona zgodnie z regułą 5.7a. Nie stosuje się go do *naturalnego utrudnienia ruchomego*, którego nie było przed podniesieniem lub *przemieszczeniem* piłki lub które zostało usunięte w wyniku *zaznaczenia* miejsca piłki lub podniesienia jej, *przemieszczenia* lub *odłożenia* piłki lub spowodowania *przemieszczenia* piłki.

Wyjątek 2 – ograniczenia dotyczące celowego usuwania naturalnych utrudnień ruchomych w celu wpłynięcia na ruch piłki (zob. reguła 11.3).

15.1b. Przemieszczenie piłki podczas usuwania naturalnych utrudnień ruchomych

Jeżeli usuwanie *naturalnych utrudnień ruchomych* przez gracza spowoduje *przemieszczenie* jego piłki:

- piłka musi być *odłożona* na oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być oszacowane) (zob. reguła 14.2),
- jeżeli piłka w spoczynku została *przemieszczona* wszędzie poza *putting greenem* (zob. reguła 13.1d) lub poza *obszarem tee* (zob. reguła 6.2b(6)), gracz otrzymuje **jedno uderzenie karne** zgodnie z regułą 9.4b, z **wyjątkiem** sytuacji, gdy zastosowanie ma reguła 7.4 (nie ma kary za *przemieszczenie* piłki podczas szukania jej) lub kiedy ma zastosowanie wyjątek zgodnie z regułą 9.4b.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 15.1: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

15.2 Sztuczne utrudnienia ruchome

Ta reguła omawia dozwolone uwolnienie bez kary od sztucznych obiektów zgodnych z definicją *sztucznego utrudnienia ruchomego*.

Nie daje ona uwolnienia od *sztucznego utrudnienia nieruchomego* (inny typ uwolnienia bez kary dopuszcza reguła 16.1) lub *obiekty granicznego* czy *integralnej części pola* (nie jest dozwolone uwolnienie bez kary).

15.2a. Uwolnienie od sztucznego utrudnienia ruchomego

(1) Usuwanie sztucznego utrudnienia ruchomego. Gracz może bez kary usunąć *sztuczne utrudnienia ruchome*, wszędzie na *polu* lub poza nim i może to zrobić w dowolny sposób.

Jednak występują dwa **wyjątki**:

Wyjątek 1 – tee markery nie mogą być przestawiane, kiedy piłka będzie grana z obszaru tee (zob. reguły 6.2b(4) i 8.1a(1)).

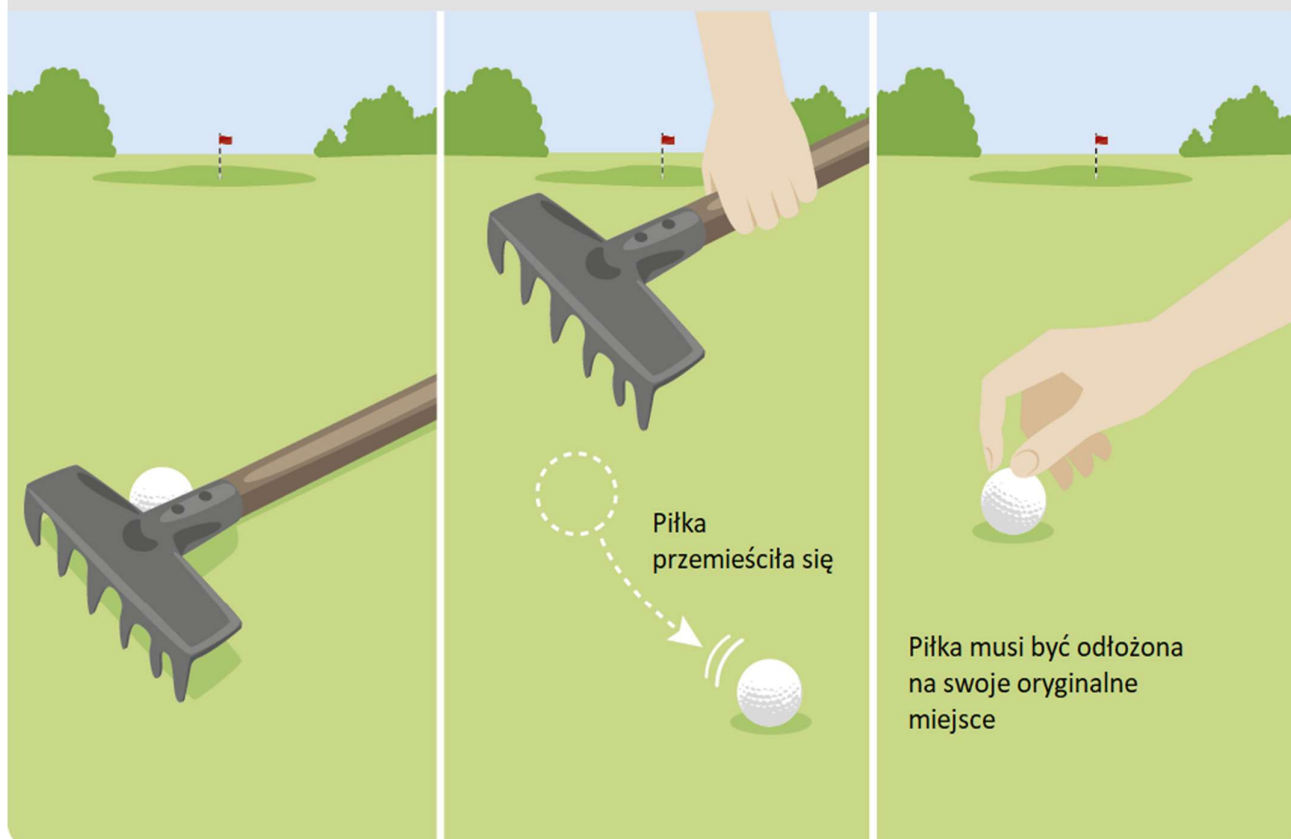
Wyjątek 2 – ograniczenia przy celowym usuwaniu sztucznego utrudnienia ruchomego wpływające na piłkę w ruchu (zob. reguła 11.3).

Jeżeli piłka gracza *przemieści* się w wyniku usuwania *sztucznego utrudnienia ruchomego*:

- nie ma kary,
 - i piłka musi być odłożona na oryginalne miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi zostać określone w przybliżeniu) (zob. reguła 14.2).
- (2) Uwolnienie, kiedy piłka jest w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym wszędzie na polu z wyjątkiem putting greenu.** Gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary przez podniesienie piłki, usunięcie *sztucznego utrudnienia ruchomego* i *dropowanie* piłki oryginalnej lub innej w *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):
- punkt odniesienia: przybliżony punkt dokładnie pod miejscem, w którym piłka leżała w lub na *sztucznym utrudnieniu ruchomym*,

- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: jedna *długość kija*, ale z następującymi ograniczeniami obszaru uwolnienia,
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - musi być w tym samym *obszarze pola*, co *punkt odniesienia*,
 - i nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*.

#1 R 15.2a: PIŁKA PRZEMIEŚCIŁA SIĘ PO USUNIĘCIU SZT. UTRUDNIENIA RUCHOMEGO (Z WYJĄTKIEM PIŁKI NA LUB W SZT. UTRUDNIENIU)

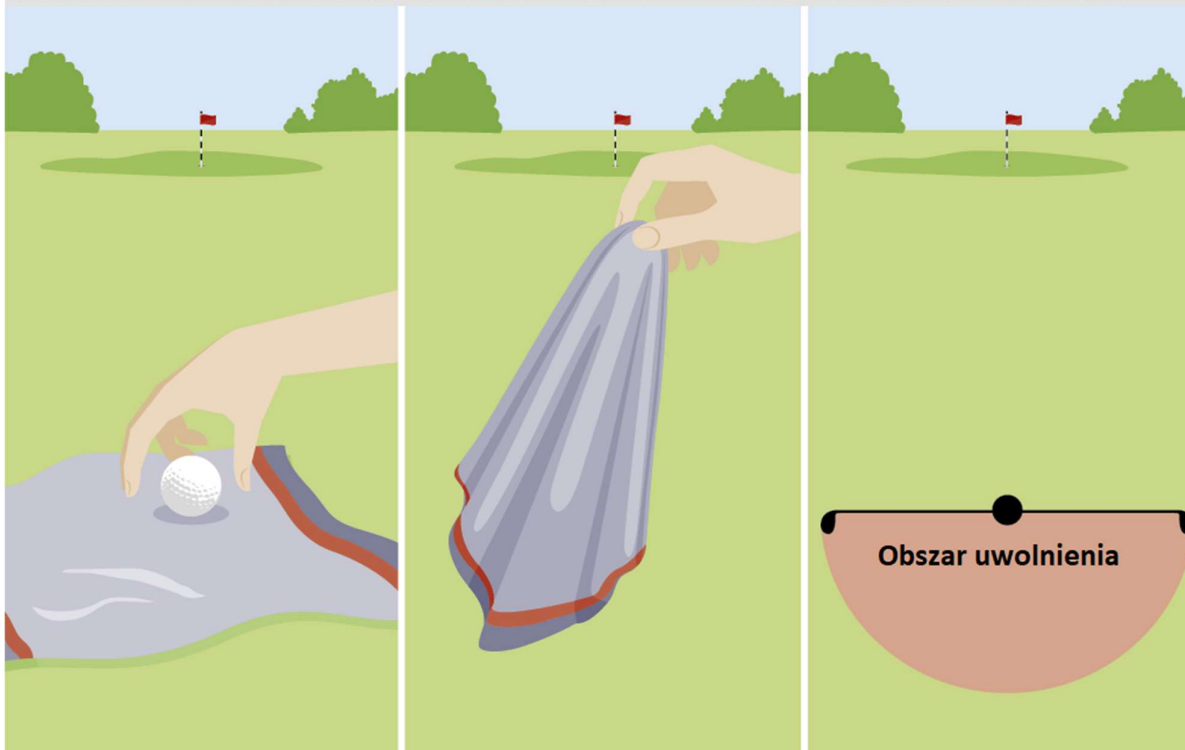


(3) Uwolnienie, kiedy piłka jest w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym na putting greenie.

Gracz może wziąć uwolnienie bez kary w następujący sposób:

- podnosząc piłkę i usuwając *sztuczne utrudnienie ruchome*,
- i kładąc oryginalną lub inną piłkę w przybliżonym miejscu pod miejscem, w którym piłka leżała w lub na *sztucznym utrudnieniu ruchomym*, stosując procedury dla *odkładania* piłki według reguły 14.2b(2) i 14.2e.

#2 R 15.2a: PIŁKA W LUB NA SZTUCZNYM UTRUDNIENIU RUCHOMYM



- Kiedy piłka znajduje się na lub w sztucznym utrudnieniu ruchomym (np. ręcznik) w dowolnym miejscu na polu, gracz może wziąć uwolnienie bez kary podnosząc piłkę, usunąć sztuczne utrudnienie ruchome i, z wyjątkiem putting green, dropować tę lub inną piłkę.
- Punktem odniesienia dla tego uwolnienia jest przybliżony punkt tuż pod miejscem, w którym piłka spoczywała w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym.
- Obszar uwolnienia ma długość jednego kija od punktu odniesienia, nie jest bliżej dołka niż punkt odniesienia i musi znajdować się w tym samym obszarze pola, co punkt odniesienia.

15.2b. Uwolnienie dla piłki nie znalezionej w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym

Jeżeli piłka gracza nie została znaleziona, ale jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że znajduje się na *polu* w lub na *sztucznym utrudnieniu ruchomym*, gracz może skorzystać z poniższej opcji uwolnienia zamiast brać uwolnienie z *karą uderzenia i odległości*:

- gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary zgodnie z regułą 15.2a(2) lub 15.2a(3), wyznaczając przybliżony punkt bezpośrednio pod miejscem, w którym piłka ostatni raz przekroczyła granicę *sztucznego utrudnienia ruchomego* na *polu*, jako punkt odniesienia.
- w momencie, gdy gracz wprowadzi kolejną *piłkę do gry*, aby wziąć uwolnienie w ten sposób:
 - oryginalna piłka nie jest już *piłką w grze* i nie może być grana,

- obowiązuje to nawet wtedy, gdy piłka zostanie znaleziona na *polu* przed upływem trzyminutowego czasu na szukanie piłki (zob. reguła 6.3b).

Jednak, jeżeli nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje się w lub na *sztucznym utrudnieniu ruchomym* a piłka jest *zgubiona*, gracz musi wziąć uwolnienie z *karą uderzenia i odległości* zgodnie z regułą 18.2.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 15.2: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

15.3 Piłka lub znacznik pomagający lub przeszkadzający w grze

15.3a. Piłka na putting greenie pomagająca w grze

Regułę 15.3a stosuje się tylko do piłki leżącej na *putting greenie* i nigdzie indziej na *polu*.

Jeżeli gracz ma uzasadnione przekonanie, że piłka na *putting green* może pomóc komukolwiek w grze (np. wystąpi możliwość zatrzymania piłki w pobliżu dołka), gracz może:

- *zaznaczyć* i podnieść piłkę zgodnie z regułą 13.1b, gdy jest to jego własna piłka, lub jeżeli piłka należy do innego gracza, poprosić, aby *zaznaczył* jej położenie i podniósł (zob. reguła 14.1).
- podniesiona piłka musi być *odłożona* na miejsce (zob. reguła 14.2).

Tylko w *stroke play*:

- gracz, od którego wymaga się podniesienia piłki, może zamiast tego zagrać pierwszy,
- i jeżeli dwóch lub więcej graczy uzgodni pozostawienie piłki w miejscu, aby pomogła graczowi i ten gracz potem wykona uderzenie z pomagającą piłką pozostawioną w tym miejscu, to każdy z uzgadniających graczy otrzyma **karę główną (karę dwóch uderzeń)**.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5J (wytyczne dotyczące najlepszego działania praktyk, które pomogą zapobiegać „backstopowi”).

15.3b. Piłka przeszkadzająca w graniu gdziekolwiek na polu

(1) Gdy występuje zakłócenie przez piłkę innego gracza. Zakłócenie zgodnie z tą regułą występuje, gdy piłka w spoczynku innego gracza:

- może zakłócać graczowi obszar zamierzonego *ustawienia* lub zamierzonego swingu,
- znajduje się na lub jest blisko *linii gry* gracza tak, że wykonując zamierzone *uderzenie*, istnieje uzasadnione przypuszczenie, że poruszająca się piłka gracza mogłaby uderzyć w tę piłkę, lub
- znajduje się wystarczająco blisko, aby rozpraszać uwagę gracza podczas wykonywania *uderzenia*.

(2) Kiedy dozwolone jest uwolnienie od przeszkadzającej piłki. Jeżeli gracz ma uzasadnione przekonanie, że piłka innego gracza gdziekolwiek na *polu* może jemu przeszkadzać w grze:

- gracz może wymagać od innego gracza *zaznaczenia* miejsca i podniesienia piłki (zob. reguła 14.1), ale piłka nie może być oczyszczona (**z wyjątkiem** podnoszenia na *putting greenie* zgodnie z regułą 13.1b) i musi być *odłożona* na oryginalne miejsce (zob. reguła 14.2).

- jeżeli inny gracz nie *zaznaczy* miejsca przed podniesieniem piłki lub oczyści podniesioną piłkę, gdy nie jest to dozwolone, otrzymuje **jedno uderzenie karne**.
- tylko w *stroke play*, gracz, od którego wymaga się podniesienia jego piłki zgodnie z tą regułą, może zamiast tego zagrać pierwszy.

Graczowi nie wolno podnieść jego piłki zgodnie z tą regułą tylko dlatego iż uważa, że ta piłka mogłaby przeszkadzać w grze innemu graczowi.

Jeżeli gracz podniesie swoją piłkę, gdy nie było to wymagane przez drugiego gracza (z **wyjątkiem** podniesienia piłki na *putting greenie* zgodnie z regułą 13.1b), to gracz otrzymuje **jedno uderzenie karne**.

15.3c. Znacznik pomagający lub przeszkadzający w grze

Jeżeli *znacznik* może pomagać lub przeszkadzać w grze, gracz może:

- przestawić *znacznik* poza linię, gdy jest to jego własny,
- lub jeżeli *znacznik* należy do innego gracza, poprosić tego gracza, aby przestawił *znacznik* poza linię, z tych samych powodów, z których może poprosić o podniesienie piłki zgodnie z regułami 15.3a i 15.3b.

Znacznik musi być przestawiony poza linię na nowe miejsce odmierzone od oryginalnego miejsca, np. używając do odmierzenia jednej lub więcej długości główki kija.

Kiedy gracz wraca *znacznikiem* na oryginalne miejsce, powinien odmierzać od nowego miejsca i odwrócić kroki użyte do przestawienia *znacznika* z drogi.

Tę samą procedurę należy zastosować, jeżeli gracz przestawił przeszkadzającą piłkę poza linię, mierząc od piłki.

Kara za naruszenie reguły 15.3: kara główna.

Tę karę stosuje się również, jeżeli gracz:

- wykonuje *uderzenie* bez czekania aż pomagająca piłka lub *znacznik* zostaną podniesione lub przestawione po tym, gdy dowiedział się, że inny gracz (1) zamierzał podnieść lub przestawić go zgodnie z tą regułą lub (2) wymagał od kogoś jeszcze, aby to wykonał,
- lub odmawia podniesienia swojej piłki lub przestawienia swojego *znacznika*, gdy jest o to poproszony i następnie inny gracz wykonuje *uderzenie*, któremu w grze mógł pomóc lub przeszkodzić.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 15.3: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

Reguła 15.1 Wyjaśnienia: Naturalne utrudnienia ruchome

15.1a/1 – Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych z obszaru uwolnienia lub miejsca, w którym piłka będzie dropowana, położona lub odłożona

Wyjątek 1 do reguły 15.1a wyjaśnia, że przed *odłożeniem* piłki gracz nie może usunąć *naturalnego utrudnienia ruchomego*, które, gdyby było usuwane w czasie spoczynku piłki, najprawdopodobniej spowodowałoby *przemieszczenie* jej. To znaczy, gdy piłka znajduje się w swoim początkowym położeniu, to gracz ryzykuje, że podczas usuwania *naturalnego utrudnienia ruchomego* piłka przemieści się.

Jednak, gdy piłka będzie *dropowana* lub kładziona i nie jest *odkładana* w specyficznym miejscu, to dozwolone jest usunięcie *naturalnych utrudnień ruchomych* przed *dropowaniem* lub położeniem piłki.

Na przykład, jeżeli gracz stosuje regułę 14.3b *dropując* piłkę w *obszarze uwolnienia* lub regułę 14.3c(2) gdy musi położyć piłkę po opuszczeniu przez nią *obszaru uwolnienia* po *zadropowaniu* to może usunąć *naturalne utrudnienia ruchome* z *obszaru uwolnienia*, w którym będzie *dropować* lub usunąć je z miejsca lub wokół niego, gdzie musi położyć piłkę.

Reguła 15.3 Wyjaśnienia: Piłka lub znacznik pomagający lub przeszkadzający w grze

15.3/1 – Metody przemieszczenia piłki lub znacznika pomagającego lub zakłócającego grę

Gdy gracz przesuwą swoją piłkę lub *znacznik* zgodnie z regułą 15.3, należy go położyć z boku, mierząc kijem, np. używając główki kija lub pełnej długości kija. Można to zrobić mierząc bezpośrednio od piłki lub *zaznaczając* miejsce piłki i mierząc od *znacznika*.

Oto kilka przykładów:

- Gracz może *zaznaczyć* miejsce piłki, a następnie przesunąć *znacznik* piłki o jedną lub więcej główek kija w bok.
- Gracz może położyć kij lub główkę kija bezpośrednio z boku piłki i przenieść piłkę na drugi koniec kija lub główki kija lub umieścić w tym miejscu *znacznik* piłki.

Przesuwając piłkę lub *znacznik*, gracz powinien skierować kij na nieruchomy przedmiot (takim jak skaza na greenie lub główka zraszacza), aby zapewnić, że podczas *odkładania* piłki można będzie odwrócić działanie, a piłka zostanie *odłożona* w miejscu, z którego została podniesiona. (Nowe)

15.3a/1 – Nie jest wymagana znajomość reguł, gdy występuje naruszenie przez pozostawienie piłki pomagającej w grze

W *stroke play*, zgodnie z regułą 15.3a jeżeli dwóch lub więcej graczy uzgodni pozostawienie piłki na *putting greenie*, aby pomogła im i *uderzenie* zostanie wykonywane z pozostawioną i pomagającą piłką, to każdy z graczy, który to uzgodnił otrzyma dwa uderzenia karne. Naruszenie reguły 15.3a nie zależy od tego czy gracze wiedzą, że takie uzgodnienie nie jest dozwolone.

Na przykład, w *stroke play* przed rozpoczęciem gry tuż przy *putting greenie*, gracz prosi innego gracza, aby pozostawił swoją piłkę, która znajduje się w pobliżu dołka, by użyć jej jako zabezpieczenia zatrzymania piłki przy dołku. Nie wiedząc, czy to jest dozwolone drugi z graczy zostawia swoją piłkę przy dołku, aby pomóc pierwszemu graczowi. Po wykonaniu uderzenia obaj gracze otrzymują karę zgodnie z regułą 15.3a.

To samo dotyczy sytuacji, gdy gracz, którego piłka znajdowała się w pobliżu dołka zaoferowałby drugiemu graczowi, że zostawi swoją piłkę w grze, aby mu pomóc, a drugi gracz przyjąłby ofertę, a następnie zagrał. Jeżeli gracze wiedzą, że nie mogą zawierać takiej umowy, ale nadal to robią, obaj zostają zdyskwalifikowani zgodnie z regułą 1.3b(1) za celowe ignorowanie reguły 15.3a.

15.3a/2 – W *match play* gracze mogą pozostawić piłkę pomagającą

W *match play* gracz może zgodzić się na zostawienie swojej piłki w miejscu, aby pomagała przeciwnikowi, ponieważ korzyść wynikająca z takiej umowy, wpływa tylko na ich mecz.

REGUŁA

16

Uwolnienie od nienormalnych warunków na polu (w tym od sztucznych utrudnień nieruchomych), od zagrożenia ze strony niebezpiecznych zwierząt, od wbitej piłki

Cel reguły:

Reguła 16 omawia, kiedy i jak gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary przez zagranie piłki z innego miejsca, np., gdy występuje zakłócenie przez nienormalne warunki na polu lub zagrożenie ze strony niebezpiecznych zwierząt.

- Te warunki nie są uważane za część wyzwania związanego z grą na polu i ogólnie dopuszcza się uwolnienie bez kary, z wyjątkiem, gdy warunki dotyczą obszaru kary.
- Wykorzystując uwolnienie, gracz dropuje piłkę w obszarze uwolnienia, wyznaczanym od najbliższego punktu całkowitego uwolnienia.

Ta reguła również omawia uwolnienie bez kary gdy piłki gracza jest wbita we własnym śladzie w obszarze głównym.

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

Ta reguła omawia dozwolone uwolnienie bez kary w przypadku zakłóceń przez *dziury* zrobione przez zwierzęta, *teren w naprawie*, *sztuczne utrudnienie nieruchome* lub *tymczasową wodę*:

- te zakłócenia wspólnie nazwano *nienormalnymi warunkami na polu*, jednak każde z nich ma własną definicję.
- nie daje ona uwolnienia od *sztucznego utrudnienia ruchomego* (gdyż jest to inny typ uwolnienia bez kary dozwolony przez regułę 15.2a) lub od *obiektów granicznych* i od *integralnej części pola* (od których nie ma uwolnienia bez kary).

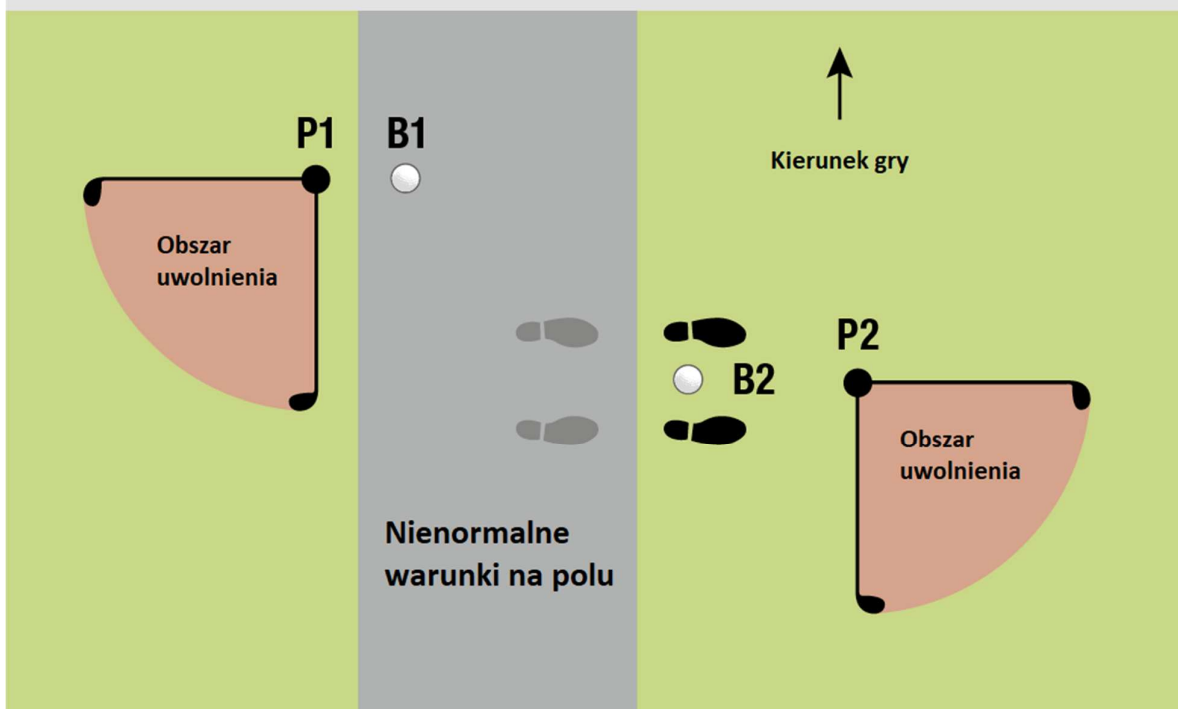
16.1a. Kiedy uwolnienie jest dozwolone

(1) Co oznacza zakłócenie przez nienormalne warunki na polu. Zakłócenie występuje, gdy spełniony jest jeden z poniższych elementów:

- *piłka gracza dotyka lub jest w lub na nienormalnych warunkach na polu,*
- *nienormalne warunki na polu fizycznie zakłócają obszar zamierzonego ustawienia gracza lub obszar zamierzonego swingu,*
- *albo tylko wtedy, gdy piłka leży na putting greenie a nienormalne warunki na polu znajdujące się na lub poza putting greenem zakłócają linię gry.*

Jeżeli *nienormalne warunki na polu* znajdują się na tyle blisko, że mogłyby przeszkadzać graczowi, ale nie spełniają żadnego z powyższych wymagań, to wtedy nie ma żadnych zakłóceń zgodnie z tą regułą.

R 16.1a: KIEDY UWOLNIENIE JEST DOZWOLONE OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW NA POLU



- Na rysunku przyjęto, że gracz jest praworęczny.
- Dozwolone jest uwolnienie bez kary od zakłócenia przez nienormalne warunki na polu, wraz ze sztucznym utrudnieniem nieruchomym, kiedy piłka dotyka lub leży w lub na tym zakłóceniu (B1), lub przeszkadza ono w obszarze zamierzonego ustawienia (B2) lub swingu.
- Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia dla B1 jest w P1, bardzo blisko tego zakłócenia.
- Dla punktu B2, najbliższy punkt całkowitego uwolnienia jest w P2, i jest dalej od zakłócenia gdyż w ustawieniu nie mogą przeszkadzać nienormalne warunki.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej F-6 (Komitet może wprowadzić regułę lokalną zabraniającą uwolnienia od *nienormalnych warunków na polu*, gdy zakłócenie występuje tylko w obszarze zamierzonego ustawienia).

(2) Uwolnienie dozwolone jest wszędzie na polu z wyjątkiem położenia piłki w obszarze kary.

Uwolnienie od zakłócenia przez *nienormalne warunki na polu* dozwolone przez regułę 16.1 występuje tylko wtedy, gdy spełnione są oba warunki:

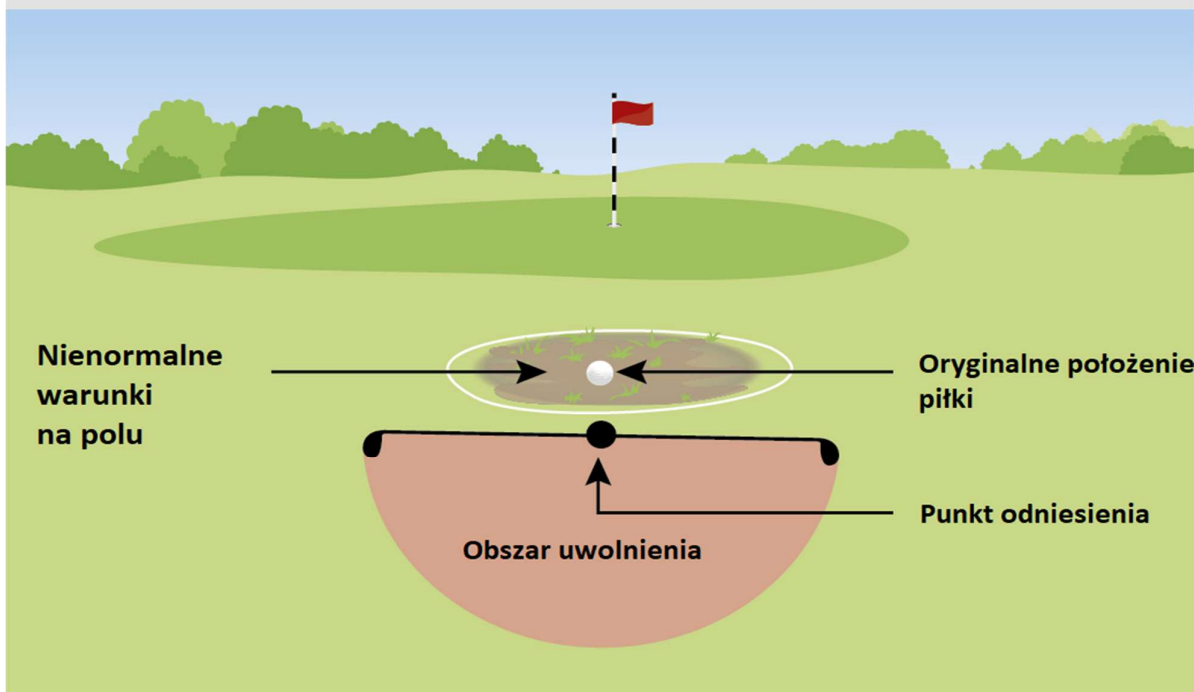
- *nienormalne warunki na polu* są na *polu* (a nie na *aucie*),
- oraz piłka znajduje się gdziekolwiek na *polu*, z **wyjątkiem obszaru kary** (gdzie uwolnienie można wziąć tylko zgodnie z regułą 17).

(3) Nie ma uwolnienia, gdy granie piłki jest wyraźnie nieracjonalne. Nie ma uwolnienia zgodnie z regułą 16.1:

- gdy granie piłki tak jak leży, jest wyraźnie nieracjonalne z powodu czegoś od czego gracz nie może uzyskać *uwolnienia* bez kary (np. gdy gracz nie jest w stanie wykonać *uderzenia* z powodu położenia piłki w krzakach),

- albo gdy zakłócenie występuje tylko z powodu wyboru przez gracza kija, sposobu *ustawienia*, swingu lub kierunku gry, który jest wyraźnie nieracjonalny w danych warunkach.

R 16.1b: UWOLNIENIE BEZ KARY OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW NA POLU W OBSZARZE GŁÓWNYM



- Uwolnienie bez kary jest dozwolone w obszarze głównym, gdy występuje zakłócenie przez nienormalne warunki na polu.
- Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia powinien być określony a piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia i zatrzymać się w nim.
- Obszar uwolnienia ma długość jednego kija od punktu odniesienia, nie jest bliżej dołka niż punkt odniesienia i musi być w obszarze głównym.
- Podczas korzystania z uwolnienia, gracz musi wziąć całkowite uwolnienie od wszystkich zakłóceń przez nienormalne warunki na polu.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej F-23 (Komitet może wprowadzić regułę lokalną pozwalającą na uwolnienie bez kary od zakłócenia przez *tymczasowe sztuczne utrudnienie nieruchome* na polu lub poza nim).

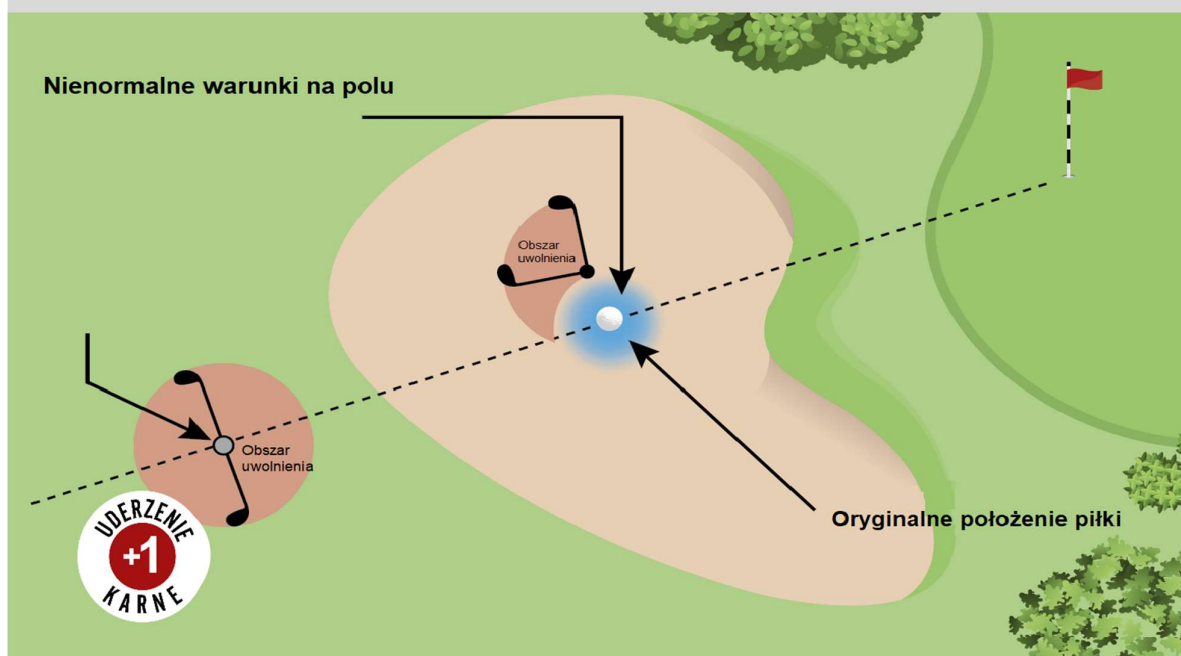
16.1b. Uwolnienie dla piłki w obszarze głównym

Jeżeli piłka gracza znajduje się w *obszarze głównym* i występuje tam zakłócenie przez *nienormalne warunki na polu*, gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary *dropując* piłkę oryginalną lub inną piłkę w tym *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- punkt odniesienia - najbliższy punkt całkowitego uwolnienia w obszarze głównym:
- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia - jedna *długość kija*, **ale** z następującymi ograniczeniami:

- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - musi być w *obszarze głównym*,
 - nie może być bliżej dołka niż *punkt odniesienia*,

R 16.1c: UWOLNIENIE OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW NA POLU W BUNKRZE



- Na rysunku przyjęto, że gracz jest praworęczny.
- Kiedy występuje zakłócenie przez *nienormalne warunki* w *bunkrze*, może być wzięte uwolnienie bez kary w *bunkrze* zgodnie z regułą 16.1b lub uwolnienie do tyłu na linii z jednym punktem kary poza *bunkrem*.
- Uwolnienie poza *bunkrem* wykonuje się dropując piłkę w miejscu znajdującym się pomiędzy dołkiem a tym miejscem.
- *Obszar uwolnienia* ma długość jednego kija w dowolnym kierunku od miejsca, w którym piłka po raz pierwszy dotknie ziemi po upuszczeniu.

- i musi być wzięte całkowite uwolnienie od wszystkich zakłóceń przez *nienormalne warunki na polu*.

16.1c. Uwolnienie dla piłki w bunkrze

Jeżeli piłka gracza znajduje się w *bunkrze* i występuje tam zakłócenie od *nienormalnych warunków na polu*, gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary zgodnie z (1) lub z karą zgodnie z (2):

(1) Uwolnienie bez kary: granie z bunkra. Gracz może wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b, **pod warunkiem**, że:

- *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia i obszar uwolnienia* muszą być w *bunkrze*,
- jeżeli nie można wyznaczyć *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia* w *bunkrze*, gracz może wziąć to uwolnienie korzystając z *punktu maksymalnego dozwolonego uwolnienia* w *bunkrze* jako punktu odniesienia.

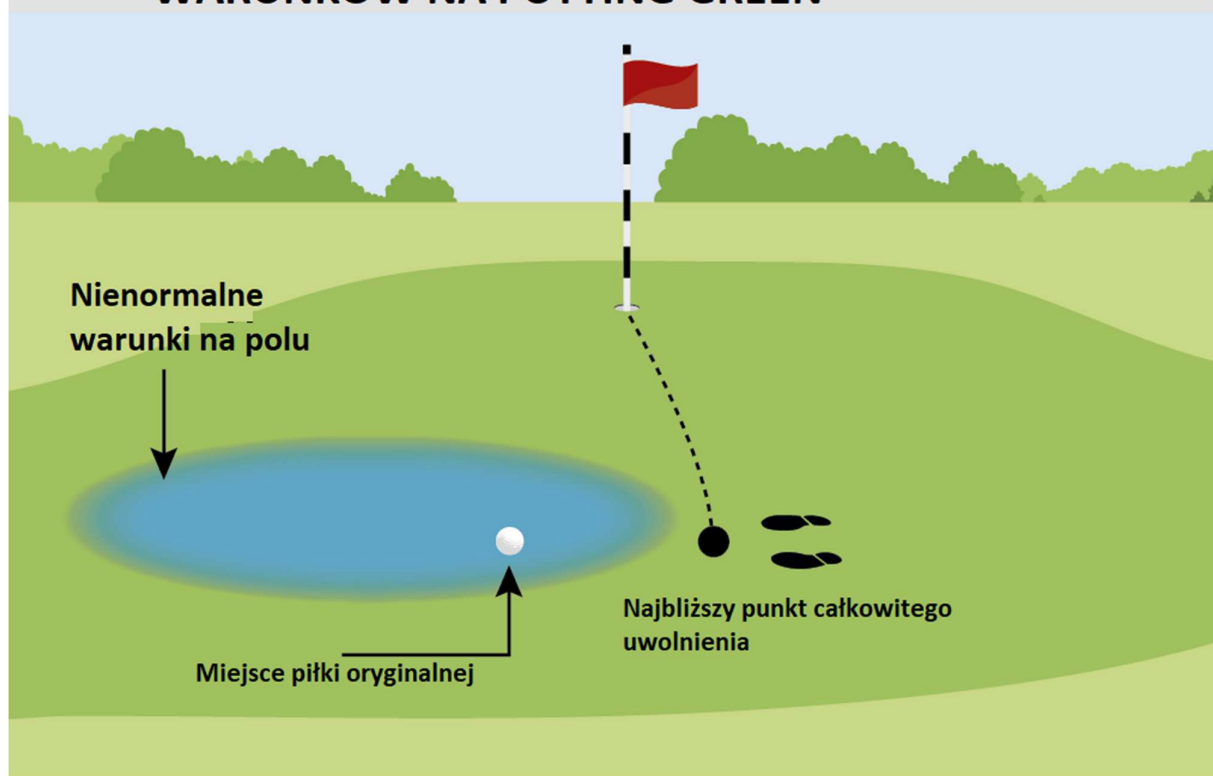
(2) Uwolnienie z karą: granie poza bunkrem (do tyłu na linii uwolnienia). **Z karą jednego uderzenia**, gracz może *dropować* piłkę oryginalną lub inną (zob. reguła 14.3) poza tym *bunkrem*,

utrzymując punkt położenia piłki oryginalnej pomiędzy *dołkiem* a miejscem, w którym piłka jest *dropowana* (bez ograniczenia odległości, gdzie piłka może być *dropowana*). Miejsce na linii, gdzie po *zdropowaniu* piłka po raz pierwszy dotknie ziemi, określi *obszar uwolnienia* o długości *jednego kija* w dowolnym kierunku od tego punktu, ale z następującymi ograniczeniami:

- Ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - nie może być bliżej *dołka* niż miejsce spoczynku piłki oryginalnej,
 - może być w dowolnym *obszarze pola* z wyjątkiem tego samego *bunkra*,
 - ale musi być w tym samym *obszarze pola*, którego piłka najpierw dotknęła podczas *dropowania*.

16.1d. Uwolnienie dla piłki na putting greenie

R 16.1d: UWOLNIENIE BEZ KARY OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW NA PUTTING GREEN



- Na rysunku przyjęto, że gracz jest leworęczny.
- Kiedy piłka znajduje się na putting greenie i występuje zakłócenie przez nienormalne warunki, może być wzięte uwolnienie bez kary przez położenie piłki w miejscu najbliższego całkowitego uwolnienia.
- Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia musi być albo na putting greenie albo w obszarze głównym.

Jeżeli piłka gracza leży na *putting greenie* i występuje zakłócenie przez *nienormalne warunki na polu*, gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary, kładąc piłkę oryginalną lub inną w miejscu

najbliższego punktu całkowitego uwolnienia, stosując procedury *odkładania* piłki zgodnie z regułą 14.2b(2) i 14.2e.

- *Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* musi być albo na *putting greenie* albo w obszarze *głównym*.
- Jeżeli nie można wyznaczyć *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*, gracz może skorzystać z tego uwolnienia bez kary, wykorzystując *punkt maksymalnego dozwolonego uwolnienia* jako punkt odniesienia, który musi być albo na *putting greenie* albo w obszarze *głównym*.

16.1e. Uwolnienie dla piłki nieznalesionej w lub na nienormalnych warunkach na polu

Jeżeli piłka gracza nie została znaleziona i jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje się w lub na *nienormalnych warunkach na polu*, gracz może skorzystać z tej opcji uwolnienia zamiast zastosować karę *uderzenia i odległości*:

- gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b, c lub d, w przybliżonym punkcie ostatniego przecięcia przez piłkę granicy *nienormalnych warunków na polu*, wykorzystując to miejsce do wyznaczenia *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*,
- gdy gracz wprowadzi inną *piłkę do gry*, stosując to uwolnienie to:
 - oryginalna piłka przestaje być *piłką w grze* i nie może być dalej grana,
 - obowiązuje to również wtedy, gdy piłka potem zostanie znaleziona na *polu* przed upływem trzuminutowego czasu szukania (zob. reguła 6.3b)

Jednak, jeżeli nie *wiadomo lub nie jest pewne*, że piłka znajduje się w lub na *nienormalnych warunkach na polu*, to piłka jest *zgubiona* a gracz musi wziąć uwolnienie z *karą uderzenia i odległości* zgodnie z regułą 18.2.

16.1f. Uwolnienie musi być wzięte od zakłócenia przez strefę zabronionej gry w nienormalnych warunkach na polu

W każdej poniższej sytuacji piłka nie może być grana tak jak leży,

(1) Uwolnienie, gdy piłka jest w strefie zabronionej gry, gdziekolwiek na polu z wyjątkiem obszaru kary.

Jeżeli piłka gracza znajduje się w *strefie zabronionej gry* w lub na *nienormalnych warunkach na polu* w obszarze *głównym*, w *bunkrze* lub na *putting greenie*:

- strefa zabronionej gry w obszarze głównym - gracz musi wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b,
- strefa zabronionej gry w bunkrze - gracz musi wziąć uwolnienie bez kary lub uwolnienie z karą zgodnie z regułą 16.1c(1) lub (2),
- strefa zabronionej gry na putting greenie - gracz musi wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1d.

(2) Uwolnienie, gdy strefa zabronionej gry zakłóca ustawienie lub obszar swingu, zaś piłka

znajduje się gdziekolwiek na polu z wyjątkiem obszaru kary. Jeżeli piłka gracza znajduje się poza *strefą zabronionej gry* i znajduje się w obszarze *głównym*, w *bunkrze* lub na *putting*

greenie, a strefa zabronionej gry (znajdująca się albo w *nienormalnych warunkach na polu albo w obszarze kary*) zakłóca graczowi obszar zamierzonego *ustawienia* lub obszar zamierzonego swingu, to gracz musi:

- skorzystać z uwolnienia, gdy pozwala na to reguła 16.1b, c lub d, w zależności od tego czy piłka znajduje się w *obszarze głównym*, w *bunkrze* czy na *putting greenie*,
- lub skorzystać z uwolnienia od piłki *nie do zagrania* zgodnie z regułą 19.

Aby dowiedzieć się, co zrobić, gdy występuje zakłócenie od *strefy zabronionej gry* dla piłki w obszarze *kary*, przejdź do reguły 17.1e.

Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 16.1: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

16.2 Zagrożenie ze strony niebezpiecznych zwierząt

16.2a. Kiedy dozwolone jest uwolnienie

„Zagrożenie ze strony niebezpiecznych zwierząt” występuje, gdy niebezpieczne zwierzęta (takie jak jadowite węże, żądłące pszczoły, aligatory, czerwone mrówki lub niedźwiedzie) będące w pobliżu piłki, mogłyby poważnie zranić gracza, gdyby chciał zagrać piłkę tak jak leży.

Gracz może skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.2b od zakłócenia z powodu *zagrożenia ze strony niebezpiecznych zwierząt* bez względu na to, gdzie znajduje się piłka na *polu*.

Ta reguła nie dotyczy innych sytuacji na *polu*, które mogą spowodować obrażenia fizyczne (np. kaktus).

16.2b. Uwolnienie od zagrożenia ze strony niebezpiecznych zwierząt

Jeżeli występuje zakłócenie z powodu zagrożenia ze strony *niebezpiecznych zwierząt*:

(1) piłka znajduje się poza obszarem kary - gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b, c lub d, zależnie od tego, czy piłka leży w *obszarze głównym*, w *bunkrze* czy na *putting greenie*,

(2) piłka znajduje się w obszarze kary - gracz może wziąć uwolnienie bez kary lub uwolnienie z karą,

- Uwolnienie bez kary: granie z obszaru kary. Gracz może wziąć uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b, z **wyjątkiem**, że *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia i obszar uwolnienia* muszą być w *obszarze kary*.
- Uwolnienie z karą: gra spoza obszaru kary.
 - Gracz może wziąć uwolnienie z karą zgodnie z regułą 17.1d.
 - Jeżeli wystąpi zakłócenie z powodu zagrożenia ze strony *niebezpiecznych zwierząt* w miejscu, skąd piłka mogłaby być zagrana po wzięciu uwolnienia z karą *poza obszarem kary*, gracz może wziąć ponownie uwolnienie zgodnie z (1) bez dodatkowej kary.

(3) Nie ma uwolnienia bez kary kiedy jest to wyraźnie nieracjonalne. Nie ma uwolnienia bez kary zgodnie z regułą 16.2b:

- gdy granie piłki tak jak leży, jest wyraźnie nieracjonalne z powodu czegoś od czego gracz nie może uzyskać *uwolnienia* bez kary (np. gdy gracz nie jest w stanie wykonać *uderzenia* z powodu położenia piłki w krzakach),
- lub gdy zakłócenie występuje tylko z powodu wyboru przez gracza kija, sposobu *ustawienia*, swingu lub kierunku gry, który jest wyraźnie nieracjonalny w danych warunkach.

Dla celów interpretacji tej reguły, *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* oznacza najbliższy punkt (nie bliżej *dołka*), w którym nie występuje zagrożenie ze strony *niebezpiecznych zwierząt*.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 16.2: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

16.3 Wbita piłka

16.3a. Kiedy dozwolone jest uwolnienie

(1) Piłka musi być wbita w obszarze głównym. Reguła 16.3b dopuszcza uwolnienie tylko wtedy, gdy piłka gracza *jest wbita w obszarze głównym*.

- Nie ma uwolnienia zgodnie z tą regułą, gdy piłka *jest wbita* gdziekolwiek z **wyjątkiem obszaru głównego**.
- **Jednak** jeżeli piłka *jest wbita* na *putting greenie*, gracz może *zaznaczyć* pozycję piłki,

R 16.3a: KIEDY PIŁKA JEST WBITA	
	Piłka jest wbita Część piłki (wbitej we własny pitch-mark) jest poniżej poziomu gruntu
	Piłka jest wbita Pomimo faktu, że piłka nie dotyka ziemi, część piłki (wbitej we własny pitch-mark) znajduje się poniżej poziomu gruntu.
	Piłka nie jest wbita Mimo, że piłka leży w trawie uwolnienie nie jest dopuszczalne, ponieważ nawet część piłki nie jest poniżej poziomu gruntu.

podnieść ją i oczyścić, naprawić uszkodzenie spowodowane przez uderzenie piłki i *odłożyć* ją na oryginalne miejsce (zob. reguła 13.1c(2)).

Wyjątki – kiedy nie jest dozwolone uwolnienie od wbitej piłki w obszarze głównym: nie ma uwolnienia zgodnie z regułą 16.3b:

- gdy piłka *jest wbita* w piasek znajdujący się w części *obszaru głównego*, który nie jest przycięty do wysokości fairwayowej lub niższej, lub
- gdy granie piłki tak jak leży, jest wyraźnie nieracjonalne z powodu czegoś od czego gracz nie może uzyskać *uwolnienia bez kary* (np. gdy gracz nie jest w stanie wykonać *uderzenia* z powodu położenia piłki w krzakach).

(2) Ustalenie czy piłka jest wbita. Piłka gracza *jest wbita* tylko wtedy, gdy:

- leży w swoim śladzie powstałym w wyniku poprzedniego *uderzenia* gracza,
- i część piłki znajduje się poniżej poziomu ziemi.

Jeżeli gracz nie jest pewien tego, że piłka leży w swoim śladzie lub leży w śladzie zrobionym przez inną piłkę, to może twierdzić, że piłka *jest wbita* i leży w swoim śladzie tylko wtedy, gdy jest to racjonalne rozwiązanie na podstawie dostępnych informacji.

Piłka nie *jest wbita*, jeżeli leży poniżej ziemi w wyniku innych działań niż poprzednie *uderzenie* gracza, takich jak:

- wbicie piłki w ziemię wskutek nadeptnięcia,
- bezpośrednie wbicie piłki w ziemię bez wybicia jej w powietrze,
- lub *zdropowanie* piłki po wzięciu uwolnienia zgodnie z regułą.

16.3b. Uwolnienie od wbitej piłki

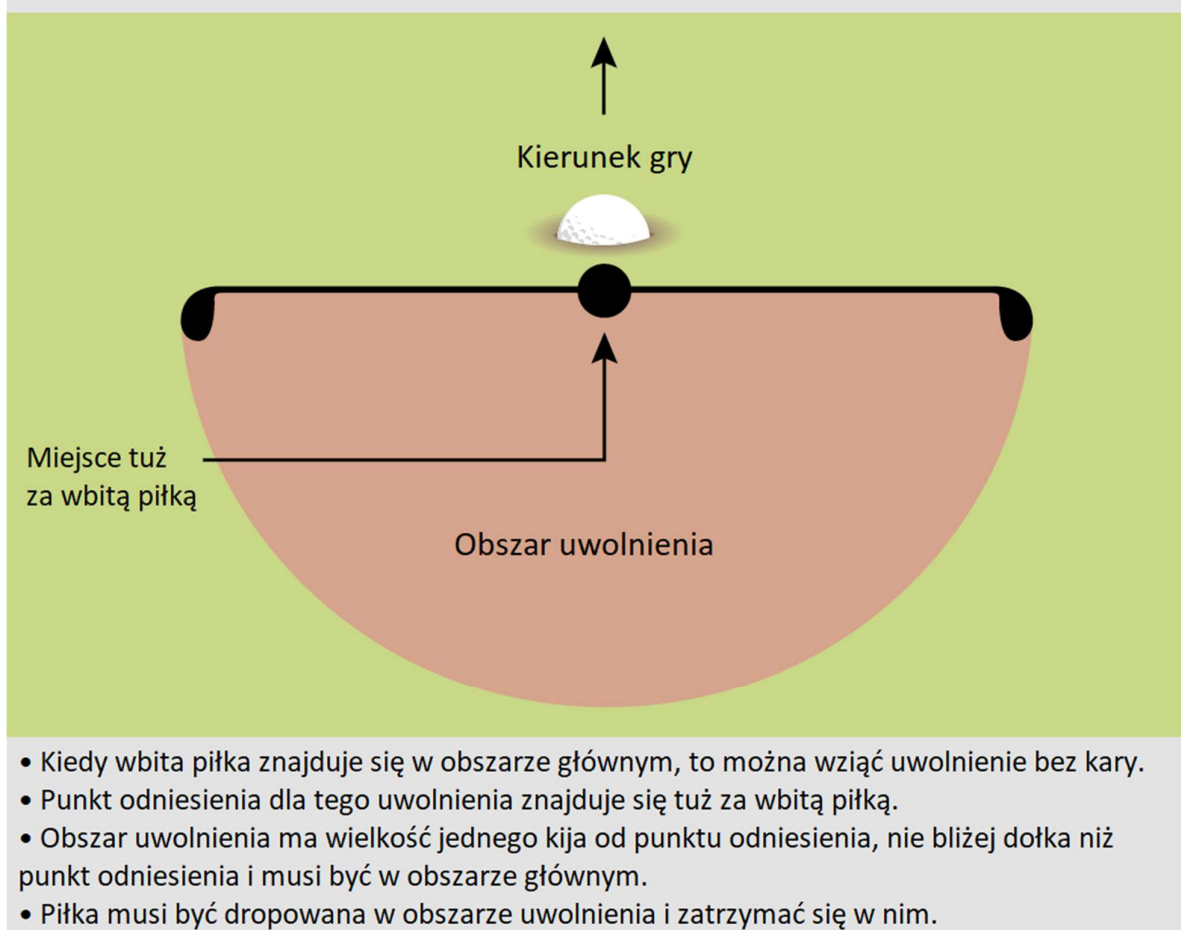
Kiedy piłka gracza *jest wbita* w *obszarze głównym* i uwolnienie jest dozwolone zgodnie z regułą 16.3a, gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary dropując piłkę oryginalną lub inną w tym *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- punkt odniesienia - miejsce w *obszarze głównym* tuż za *wbitą piłką*,
- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia - jedna *długość kija*, **ale** z następującymi ograniczeniami:
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - musi być w *obszarze głównym*,
 - i nie może być bliżej *dołka* niż punkt odniesienia.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej F-2 (Komitet może wprowadzić regułę lokalną pozwalającą na uwolnienie tylko dla wbitej piłki w obszarze, w którym trawa jest przycięta do wysokości fairwayu lub niższej).

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 16.3: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

R 16.3b: UWOLNIENIE BEZ KARY OD WBITEJ PIŁKI



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

Jeżeli gracz ma uzasadnione przekonanie, że jego piłka leży w warunkach pozwalających na uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 15.2, 16.1 lub 16.3, ale nie może zdecydować o tym bez podniesienia piłki:

- gracz może podnieść piłkę, aby ocenić, czy dozwolone jest uwolnienie,
- ale miejsce piłki musi być najpierw *zaznaczone*, a podniesiona piłka nie może być oczyszczona (**z wyjątkiem putting greenu**) (zob. reguła 14.1).

Jeżeli gracz podnosi piłkę nie mając uzasadnionego powodu (**z wyjątkiem putting greenu** gdzie gracz może podnieść piłkę zgodnie z regułą 13.1b), otrzymuje **jedno uderzenie karne**.

Jeżeli uwolnienie jest dozwolone i gracz bierze uwolnienie, to nie ma kary nawet wtedy, gdy gracz nie *zaznaczył* miejsca piłki przed jej podniesieniem lub oczyszczeniem.

Jeżeli uwolnienie nie jest dozwolone lub jeżeli gracz zdecyduje się nie wziąć uwolnienia, które jest dozwolone:

- gracz otrzymuje **jedno uderzenie karne**, gdy nie *zaznaczył* miejsca piłki przed jej podniesieniem lub gdy oczyścił ją po podniesieniu, gdy było to niedozwolone, i
- piłka musi być *odłożona* na oryginalne miejsce (zob. reguła 14.2).

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 16.4: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

Reguła 16.1 Wyjaśnienia: Nienormalne warunki na polu (w tym sztuczne utrudnienia nieruchome)

16.1/1 – Uwolnienie od nienormalnych warunków na polu może spowodować poprawę lub pogorszenie warunków

Gracz będzie miał dużo szczęścia, jeżeli w wyniku uwolnienia, zgodnie z regułą 16.1, będzie miał lepsze warunki wpływające na uderzenie. W regule 16.1 nie ma wymogu zapewnienia takich samych warunków po wzięciu uwolnienia.

Na przykład, biorąc uwolnienie od główki zraszacza (*sztuczne utrudnienie nieruchome*) w rough, *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* lub *obszar uwolnienia* gracza może znajdować się na fairwayu. Dozwolone jest dropowanie piłki na fairwayu, jeśli uwolnienie będzie tam możliwe.

W innych sytuacjach *warunki* mogą być mniej korzystne dla gracza po skorzystaniu z uwolnienia w porównaniu z *warunkami* sprzed wzięcia uwolnienia, np. kiedy *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* lub *obszar uwolnienia* znajduje się w obszarze skalistym.

16.1/2 – Jeżeli po wzięciu całkowitego uwolnienia od pierwszego zakłócenia, wstępuje kolejne zakłócenie od nienormalnych warunków na polu, to możliwe jest kolejne wzięcie uwolnienia

Jeżeli wystąpi kolejne zakłócenie od *nienormalnych warunków na polu* po skorzystaniu z pierwszego *całkowitego uwolnienia* od *nienormalnych warunków na polu*, to jest to całkiem nowa sytuacja i gracz może ponownie wziąć *uwolnienie* zgodnie z regułą 16.1.

Na przykład, w *obszarze głównym* są dwa obszary *tympczasowej wody* obok siebie, z których jedna stanowi zakłócenie dla gracza a druga nie. Gracz korzysta z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1 a piłka zatrzymuje się w *obszarze uwolnienia* w miejscu, gdzie nie ma już zakłócenia od pierwszego obszaru *tympczasowej wody*, lecz wystąpiło zakłócenie od drugiego obszaru.

Gracz może grać piłkę tak jak leży lub wziąć uwolnienie od tego drugiego obszaru zgodnie z regułą 16.1.

Takie same postępowanie stosuje się, gdy występują zakłócenia od wszystkich innych *nienormalnych warunków na polu*.

16.1/3 – W sytuacji, gdy występują dwa zakłócenia jednocześnie gracz może wybrać uwolnienie od dowolnego zakłócenia

W sytuacji, kiedy występują jednocześnie dwa zakłócenia, gracz może wybrać uwolnienie od dowolnego zakłócenia. Jeżeli, po skorzystaniu z uwolnienia od jednego zakłócenia występuje drugie zakłócenie to gracz może wziąć drugie uwolnienie.

Kilka przykładów uwzględniających to:

- W *obszarze głównym sztuczne utrudnienie nieruchome* zakłóca obszar zamierzonego swingu gracza, gdy jego piłka leży w *terenie w naprawie*.

Gracz może najpierw skorzystać z uwolnienia od *sztucznego utrudnienia* zgodnie z regułą 16.1, *dropując* piłkę w *terenie w naprawie*, jeżeli jest on w *obszarze uwolnienia* i ma wtedy możliwość grać piłkę tak jak leży w *terenie w naprawie* lub skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1b.

Odmienne, gracz może skorzystać z uwolnienia od *terenu w naprawie* i wziąć uwolnienie, gdy nadal występuje zakłócenie od *sztucznego utrudnienia*.

- Piłka gracza jest *wbita* we własny pitchmark w *obszarze głównym w terenie w naprawie*. Gracz ma możliwość wyboru uwolnienia albo skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1 od zakłócenia przez teren w naprawie, albo zgodnie z regułą 16.3 dla wbitej piłki.

Jednak w takich sytuacjach gracz nie może, w jednej procedurze, jednocześnie skorzystać z uwolnienia od dwóch zakłóceń poprzez *dropowanie* piłki w jednym *obszarze uwolnienia* wyznaczonym przez połączone *najbliższe punkty całkowitego uwolnienia* od obu zakłóceń, z wyjątkiem sytuacji, gdy gracz po kolei korzysta z uwolnienia od pojedynczego zakłócenia w danym momencie i ponownie wraca do poprzedniego zakłócenia.

16.1/4 – Jak skorzystać z uwolnienia, gdy piłka leży na wyniesionej części sztucznego utrudnienia nieruchomego

Gdy piłka leży na wyniesionej części *sztucznego utrudnienia nieruchomego*, *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* znajduje się na ziemi pod *sztucznym utrudnieniem*. Ma to ułatwić ustalenie *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia* i uniknąć umieszczenia jego na gałęzi pobliskiego drzewa.

Na przykład, piłka zatrzymała się w *obszarze głównym* na wyniesionej części *sztucznego utrudnienia nieruchomego*, taki jak kładka lub mostek nad dużym rowem.

Jeżeli gracz w tej sytuacji postanowi wziąć uwolnienie, pionowa odległość jest nieistotna, a *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* jest punktem (punkt X) na ziemi bezpośrednio poniżej miejsca, w którym piłka leży na *sztucznym utrudnieniu*, o ile gracz w tym punkcie nie ma zakłócenia, jak określono w regule 16.1a. Gracz może skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1b *dropując* piłkę w *obszarze uwolnienia* wyznaczonego przy użyciu punktu X jako punktu odniesienia.

Jeżeli występuje tam zakłócenie od jakiejś części *sztucznego utrudnienia* (np. słupek podpierający konstrukcję) dla piłki położonej w punkcie X, gracz może znowu wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b traktując punkt X jako miejsce położenia piłki w celu wyznaczenia *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*.

Zob. Wyjaśnienie 16.1/5 dla przypadku, gdy piłka leży pod ziemią i występuje zakłócenie od *sztucznego utrudnienia nieruchomego*.

16.1/5 – Jak ustalić najbliższy punkt całkowitego uwolnienia, gdy piłka leży pod ziemią w nienormalnych warunkach na polu

Postępowanie, gdy piłka leży pod ziemią w *nienormalnych warunkach na polu* (np. w tunelu), odróżnia się od tego, gdy jest ona na podniesieniu. W takim przypadku wyznaczanie *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia* musi uwzględniać odległości w pionie i poziomie. W części przypadków *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* powinien być w wejściu do tunelu, lecz w innych przypadkach powinien być na ziemi dokładnie bezpośrednio ponad miejscem, w którym piłka leży w tunelu.

Patrz: wyjaśnienie 16.1/4 dla przypadku, gdy piłka leży na podniesieniu części *sztucznego utrudnienia nieruchomego*

16.1/6 – Gracz może czekać z wyznaczeniem najbliższego punktu całkowitego uwolnienia, gdy piłka porusza się w wodzie

Gdy piłka *porusza się w tymczasowej wodzie*, jeżeli gracz zdecyduje się podnieść poruszającą się piłkę albo zastąpić ją, korzystając z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1, to może pozwolić piłce popłynąć w lepsze miejsce, zanim wyznaczy najbliższy punkt całkowitego uwolnienia, tak długo, dopóki nie pojawi się nierozsądne opóźnianie gry (wyjątek 3 do reguły 10.1d i reguły 5.6a).

Np., piłka gracza porusza się w *tymczasowej wodzie* w poprzek fairwayu. Gracz podchodzi do piłki gdy ta jest w punkcie A i stwierdza, że gdy osiągnie punkt B, który jest oddalony o pięć metrów, *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* będzie w dużo lepszym miejscu niż w przypadku gdy skorzysta z uwolnienia w punkcie A.

Tak długo jak gracz nie powoduje nierozsądnego opóźniania gry (reguła 5.6a), ma prawo opóźniać rozpoczęcie procedury uwolnienia do czasu gdy piłka osiągnie Punkt B.

16.1a(3)/1 – Sztuczne utrudnienie zakłócające nienormalne uderzenie może umożliwić graczowi wzięcie uwolnienia

W niektórych sytuacjach gracz może próbować przyjąć nienormalny zamach, *ustawienie* lub kierunek grania, przystosowując się do zaistniałej sytuacji. Jeżeli nienormalne *uderzenie* nie jest wyraźnie nieracjonalne, w danych okolicznościach, gracz ma prawo do wzięcia uwolnienia bez kary zgodnie z regułą 16.1.

Na przykład, w *obszarze głównym*, piłka gracza praworęcznego jest tak blisko *obiektu granicznego* z lewej strony dołka, że musi wykonać zamach gracza leworęcznego, aby zagrać w kierunku dołka.

Do wykonania leworęcznego zamachu *ustawienie* gracza jest zakłócone przez *sztuczne utrudnienie nieruchome*. Graczowi wolno wziąć uwolnienie od *sztucznego utrudnienia nieruchomego*, ponieważ racjonalne jest użycie leworęcznego zamachu w tych okolicznościach.

Po przeprowadzeniu procedury uwolnienia dla leworęcznego zamachu, gracz może wykonać następne *uderzenie* normalnym dla siebie praworęcznym zamachem. Jeżeli *sztuczne utrudnienie nieruchome* zakłóca zamach dla praworęcznego gracza, może skorzystać z uwolnienia dla zamachu praworęcznego zgodnie z regułą 16.1b lub grać piłkę tak jak leży.

16.1a(3)/2 – Gracz nie może użyć wyraźnie nieracjonalnego uderzenia w celu wzięcia uwolnienia od nienormalnych warunków na polu

Gracz nie może użyć wyraźnie nieracjonalnego *uderzenia*, aby skorzystać z uwolnienia od *nienormalnych warunków na polu*. Jeżeli *uderzenie* gracza jest wyraźnie nieracjonalne w danych okolicznościach uwolnienie zgodnie z regułą 16.1 jest niedozwolone, gracz musi grać piłkę tak jak leży albo skorzystać z uwolnienia dla piłki nie do zagrania.

Na przykład, w *obszarze głównym* piłka gracza praworęcznego ma bardzo niekorzystne położenie. Pobliskie *sztuczne utrudnienie nieruchome* nie zakłóca praworęcznego *uderzenia* zwykle używanego przez gracza, lecz zakłóca *uderzenie* leworęczne. Gracz oświadcza, że ma zamiar wykonać następne *uderzenie* zamachem leworęcznym i sądzi, że dopóki *sztuczne utrudnienie* będzie zakłócać takie *uderzenie*, reguła 16.1 pozwala na uwolnienie.

Jednak, jeżeli jedyną przyczyną wykonania leworęcznego *uderzenia* jest uwolnienie się od złego położenia, zastosowanie leworęcznego *uderzenia* jest wyraźnie nieracjonalne i gracz nie ma prawa wziąć uwolnienia stosując regułę 16.1b (reguła 16.1a(3)).

Te same zasady stosuje się przy wyraźnie nieracjonalnym *ustawieniu*, kierunku gry lub wyborze kija.

16.1a(3)/3 – Zastosowanie reguły 16.1a(3) gdy piłka leży pod ziemią w dziurze zrobionej przez zwierzę

Rozpatrując czy możliwe jest otrzymanie uwolnienia zgodnie z regułą 16.1a(3) w przypadku piłki leżącej pod ziemią, w *dziurze* wykonanej *przez zwierzę*, decyzję podejmuje się w oparciu o położenie piłki, czy leży ona przy wejściu do *dziury* czy przeciwnie, w *dziurze* pod ziemią.

Na przykład, w *obszarze głównym* piłka gracza leży pod ziemią w *dziurze* zrobionej *przez zwierzę*. Gałęzie rosnącego w pobliżu dużego krzewu zwisają nad wejściem do *dziury* zrobionej *przez zwierzę*.

Miejsce wejścia do *dziury* zrobionej *przez zwierzę* jest takie, że gdyby jej nie było, wyraźnie nieracjonalne byłoby dla gracza wykonanie *uderzenia* (z powodu zwisających gałęzi krzewu). W takiej sytuacji graczowi nie przysługuje uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b. Gracz musi grać piłkę tak jak leży lub postąpić zgodnie z regułą 19 (piłka nie do zagrania).

Jeżeli piłka leży w *dziurze zrobionej przez zwierzę* ale nie jest ona pod ziemią, miejsce jej położenia jest wyznacznikiem czy jest wyraźnie nieracjonalne granie piłki i czy reguła 16.1a(3) ma zastosowanie. Jeżeli reguła 16.1a(3) nie ma zastosowania graczowi przysługuje uwolnienie bez kary zgodnie z regułą 16.1b. Te same zasady mają zastosowanie dla piłki leżącej pod *sztucznym utrudnieniem nieruchomym*.

16.1b/1 – Procedura uwolnienia dla piłki leżącej pod ziemią w nienormalnych warunkach na polu

Jeśli piłka wpadnie w *nienormalne warunki na polu* i znajdzie się pod ziemią (reguła 16.1a(3) nie ma zastosowania), procedurę uwolnienia stosuje się w zależności od tego, czy piłka leży w *obszarze głównym* (reguła 16.1b), w *bunkrze* (reguła 16.1c), w *obszarze kary* (reguła 17.1c) lub na *aucie* (reguła 18.2b).

Przykłady możliwego uwolnienia i jak skorzystać z niego:

- Piłka wpadła do *dziury zrobionej przez zwierzę* przez otwór znajdujący się w *bunkrze* przy *greenie* i została znaleziona pod *putting greenem*. Ponieważ piłka nie znajduje się w *bunkrze* ani na *putting greenie*, uwolnienie przysługuje zgodnie z regułą 16.1b dla piłki w *obszarze głównym*. Miejsce położenia piłki w *dziurze zrobionej przez zwierzę* służy do wyznaczenia *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia* a obszar uwolnienia musi znajdować się w *obszarze głównym*.
- Piłka wpadła w *dziurę zrobioną przez zwierzę* przez otwór znajdujący się na *aucie*. Dziura częściowo znajduje się w granicach pola w *obszarze głównym*. Znaleziona piłka znajduje się w granicach pola, pod ziemią w *obszarze głównym*. Uwolnienie przysługuje zgodnie z regułą 16.1b dla piłki w *obszarze głównym*. Miejsce położenia piłki w *dziurze zrobionej przez zwierzę* służy do wyznaczenia *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia* a obszar uwolnienia musi znajdować się w *obszarze głównym*.
- Piłka wpadła w *dziurę zrobioną przez zwierzę* przez otwór znajdujący się w *obszarze głównym*, około 30 cm od płotu wyznaczającego granice pola. Dziura zrobiona przez zwierzę opada stopniowo w dół pod ogrodzeniem tak, że piłka została znaleziona poza linią graniczną. Ponieważ piłka leży na *aucie* gracz musi wziąć uwolnienie z *kary uderzenia i odległości* dodając jedno uderzenie karne i grać piłkę z miejsca poprzedniego uderzenia (reguła 18.2b).
- Piłka mogła wpaść w *dziurę zrobioną przez zwierzę* przez otwór znajdujący się w *obszarze głównym*, lecz nie jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka, która nie została znaleziona znajduje się w *nienormalnych warunkach na polu*. W tej sytuacji piłkę uznaje się za *zgubioną* a gracz musi skorzystać z uwolnienia z *kary uderzenia i odległości* dodając jedno uderzenie karne i grać piłkę z miejsca poprzedniego uderzenia (reguła 18.2b).

16.1c/1 – Gracz korzysta z maksymalnego możliwego uwolnienia; potem decyduje się na uwolnienie na linii do tyłu

Gdy gracz korzystając z maksymalnego możliwego uwolnienia nadal ma zakłócenie od *nienormalnych warunków na polu*, może skorzystać z dodatkowego uwolnienia na linii do tyłu z jednym uderzeniem karnym. Jeżeli gracz zdecyduje się tak postąpić, *to punkt odniesienia* dla tego uwolnienia znajduje się w miejscu, w którym leży piłka po zastosowaniu procedury maksymalnego możliwego uwolnienia.

16.1c/2 – Po podniesieniu piłki, gracz może zmienić opcję uwolnienia zanim wprowadzi piłkę do gry

Jeżeli gracz podniesie piłkę, by skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.1c, nie jest zobowiązany do tego uwolnienia, zgodnie z regułą 16.1c, dopóki ponownie nie wprowadzi oryginalnej piłki *do gry* lub gdy inna piłka nie będzie *piłką zastąpioną* zgodnie z tą opcją.

Np., gracz wybiera uwolnienie od *tymczasowej wody w bunkrze* i podnosi piłkę z zamiarem skorzystania z uwolnienia bez kary w *bunkrze* (reguła 16.1c(1)). Wtedy uświadamia sobie, że reguła wymaga *dropowania* piłki w *bunkrze*, co może znacznie utrudnić następne uderzenie.

Po podniesieniu piłki, ale przed wprowadzeniem jej *do gry*, gracz może wybrać pomiędzy dwiema opcjami z tej reguły, pomimo wcześniejszego wyboru uwolnienia zgodnie z regułą 16.1c(1).

Reguła 16.3 Wyjaśnienia: Wbита piłka

16.3a(2)/1 – Stwierdzenie czy piłka jest wbита w swój ślad po wbiciu

Aby gracz mógł skorzystać z uwolnienia, zgodnie z regułą 16.3b, należy w sposób racjonalny ustalić, czy piłka leży w swoim śladzie.

Przykładem pewnego potwierdzenia, że piłka znajduje się w swoim śladzie jest fakt, gdy po uderzeniu piłka wpadła w miękki obszar w pobliżu *putting green* w *obszarze głównym*. Gracz widział jak piłka odbiła się do przodu a następnie potoczyła do tyłu. Gdy gracz podeszedł do piłki zobaczył, że jest ona *wbита* w jedyny ślad na tym obszarze. Ponieważ racjonalne było stwierdzenie, że piłka wtoczyła się z powrotem w swój ślad, gracz może skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.3b.

Natomiast, jeżeli tee shot gracza wylądował na fairwayu a piłka odbiła się za wzgórze, w miejsce, gdzie nie była widoczna z *obszaru tee*, a następnie zostaje znaleziona w śladzie po wbiciu, to nie ma pewnego potwierdzenia, że piłka jest *wbита* w swój ślad a gracz nie może skorzystać z uwolnienia zgodnie z regułą 16.3b.

16.3b/1 – Korzystanie z uwolnienia dla wbitej piłki, gdy miejsce bezpośrednio za piłką nie znajduje się w obszarze głównym

Kiedy gracz może skorzystać z uwolnienia od *wbitej piłki w obszarze głównym*, to zdarzają się

sytuacje, w których miejsce bezpośrednio za *wbitą piłką* nie znajduje się w *obszarze głównym*.

Kiedy pojawi się taka sytuacja, to procedura uwolnienia wymaga, aby gracz znalazł najbliższe miejsce w *obszarze głównym*, które nie jest bliżej *dołka*, od miejsca bezpośrednio za miejscem, w który *wbiła się piłka*, i to miejsce staje się punktem odniesienia dla *obszaru uwolnienia* zgodnie z regułą 16.3 b.

Chociaż to miejsce jest zwykle bardzo blisko miejsca za miejscem, w którym *wbiła się piłka*, może znajdować się w pewnej odległości (np., gdy *piłka wbiła się* tuż przy *obszarze kary* i w oparciu o kształt obszaru kary, gracz musiałby iść trochę w prawo lub w lewo, aby znaleźć miejsce w *obszarze głównym*, które nie jest bliżej *dołka*).

Ta procedura ma również zastosowanie, gdy *piłka jest w polu*, ale *wbiła się* tuż przy *aucie* lub gdy *wbiła się* w ścianę lub czoło tuż nad *bunkrem*. (Nowe)

REGUŁA

17

Obszary kary

Cel reguły:

Reguła 17 jest specjalną regułą dotyczącą obszarów kary, w których znajduje się woda lub innych obszarów zdefiniowanych przez Komitet, w których piłka często jest gubiona lub niemożliwa do zagrania. Gracz może skorzystać ze specjalnych opcji uwolnienia z karą jednego uderzenia, aby zagrać piłkę spoza obszaru kary.

17.1 Opcje dla piłki w obszarze kary

Obszary kary są zdefiniowane jako czerwone lub żółte. Sposób zdefiniowania obszaru kary wpływa na opcje uwolnienia (zob. reguła 17.1d).

Gracz może stać w *obszarze kary*, aby zagrać piłkę spoza *obszaru kary*, nawet po skorzystaniu z uwolnienia od *obszaru kary*.

17.1a. Piłka w obszarze kary

Piłka jest w *obszarze kary*, gdy dowolna część piłki:

- leży na ziemi lub dotyka jej lub czegokolwiek innego (np. dowolnego naturalnego lub sztucznego obiektu) w obrębie *obszaru kary*,
- albo jest powyżej granicy lub dowolnej innej części *obszaru kary*.

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

17.1b. Gracz może grać piłkę tak jak leży w obszarze kary lub wziąć uwolnienie z karą

Gracz może:

- grać piłkę tak jak leży, bez kary, zgodnie z tymi samymi regułami, jakie stosuje się dla piłki w *obszarze głównym* (co oznacza, że nie ma żadnych specjalnych reguł ograniczających granie piłki z *obszaru kary*),
- albo grać piłkę poza *obszarem kary* biorąc uwolnienie z karą zgodnie z regułą 17.1d lub 17.2.

Wyjątek – uwolnienie od zakłócenia przez strefę zabronionej gry musi być wzięte w obszarze kary (zob. reguła 17.1e).

17.1c. Uwolnienie dla piłki nieznalesionej w obszarze kary

Jeżeli piłka gracza nie została znaleziona i jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje się w *obszarze kary*:

- gracz może skorzystać z uwolnienia z karą zgodnie z regułą 17.1d lub 17.2;

- od momentu, gdy gracz wprowadzi inną *piłkę do gry*, biorąc uwolnienie zgodnie z jedną z w/w reguł:
 - oryginalna piłka przestaje być *piłką w grze* i nie może być grana,
 - obowiązuje to również wtedy, gdy piłka zostanie znaleziona na *polu* przed upływem trzyminutowego czasu na szukanie (zob. reguła 6.3b).

Jednak, jeżeli nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje w *obszarze kary* to piłkę uznaje się za *zgubioną*, a gracz musi wziąć uwolnienie z *karą uderzenia i odległości* zgodnie z regułą 18.2.

17.1d. Uwolnienie dla piłki w obszarze kary

Jeżeli piłka gracza leży w *obszarze kary* oraz kiedy nie została znaleziona a jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje w *obszarze kary*, gracz ma następujące opcje uwolnienia, każda z **jednym uderzeniem karnym**:

(1) uwolnienie z karą uderzenia i odległości - gracz może grać piłkę oryginalną lub inną piłkę z miejsca poprzedniego *uderzenia* (zob. reguła 14.6),

(2) w tył na linii uwolnienia. Gracz może *dropować* piłkę oryginalną lub inną (zob. reguła 14.3) poza *obszarem kary*, utrzymując przybliżony punkt ostatniego przecięcia granicy *obszaru kary* przez piłkę oryginalną pomiędzy *dołkiem* a miejscem, gdzie piłka jest *dropowana* (bez ograniczenia jak daleko do tyłu piłka będzie *dropowana*). Miejsce na linii, gdzie piłka pierwszy raz dotknęła ziemi podczas *dropowania* tworzy *obszar uwolnienia o długości jednego kija* w dowolnym kierunku od tego punktu, **ale** z następującymi ograniczeniami.

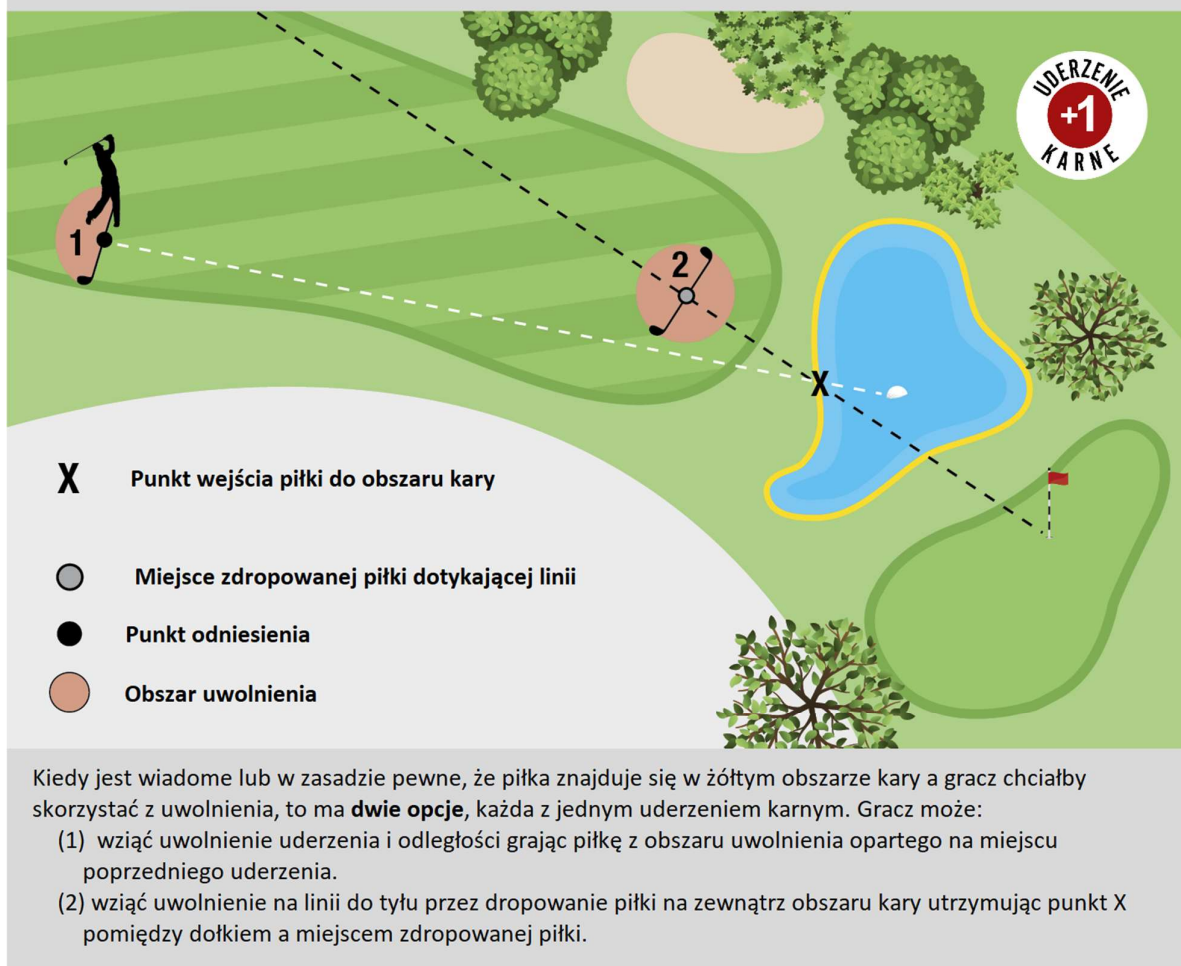
- Ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - nie może być bliżej *dołka* niż przybliżony punkt, gdzie piłka oryginalna ostatni raz przekroczyła granicę *obszaru kary*,
 - i może być w dowolnym *obszarze pola* z wyjątkiem tego samego *obszaru kary*,
 - **ale** musi być w tym samym *obszarze pola*, którego piłka pierwszy raz dotknęła, gdy była *dropowana*.

(3) uwolnienie boczne (tylko dla czerwonego obszaru kary). Gdy piłka ostatni raz przekroczyła granicę czerwonego *obszaru kary*, gracz może *dropować* piłkę oryginalną lub inną w tym bocznym *obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- punkt odniesienia: przybliżony punkt, w którym oryginalna piłka ostatni raz przekroczyła granicę czerwonego *obszaru kary*,
- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: dwie *długości kija*, **ale** z następującymi ograniczeniami,
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - nie może być bliżej *dołka* niż punkt odniesienia,
 - może być w dowolnym *obszarze pola* z wyjątkiem tego samego *obszaru kary*,
 - **ale** jeżeli więcej niż jeden *obszar pola* znajduje się w odległości *dwóch długości kija* od punktu odniesienia, to piłka musi zatrzymać się w *obszarze uwolnienia*, który jest w

tym samym *obszarze pola*, którego piłka pierwszy raz dotknęła, gdy była *dropowana* w *obszarze uwolnienia*.

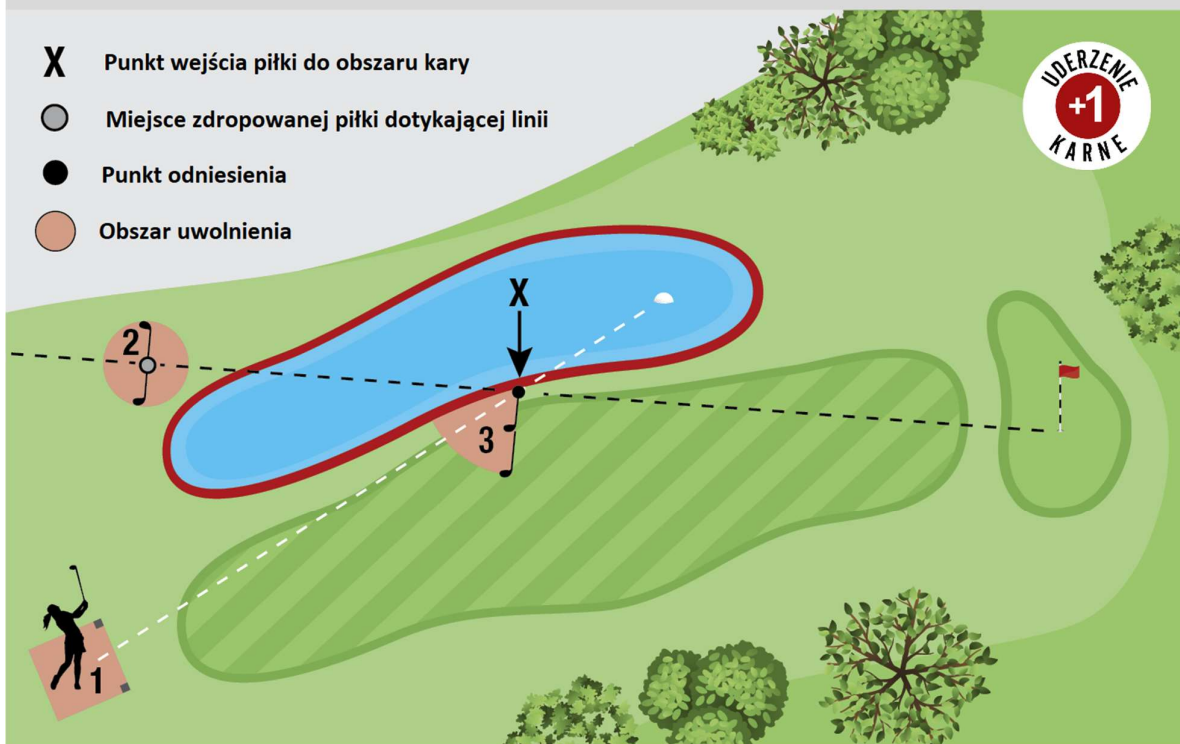
#1 R17.1d: UWOLNIENIE DLA PIŁKI W ŻÓŁTYM OBSZARZE KARY



Zob. reguła 25.4m (dla graczy, którzy używają kołowego urządzenia wspomagającego mobilność, reguła 17.1d(3) jest zmodyfikowana tak, aby rozszerzyć boczny obszar uwolnienia do czterech długości kija).

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej B-2 (Komitet może wprowadzić regułę lokalną pozwalającą na boczne uwolnienie po przeciwnej stronie czerwonego *obszaru kary* w równej odległości od *dołka*).

- X** Punkt wejścia piłki do obszaru kary
- Miejsce zdropowanej piłki dotykającej linii
- Punkt odniesienia
- Obszar uwolnienia



- (1) wziąć uwolnienie uderzenia i odległości grając piłkę z obszaru uwolnienia opartego na miejscu poprzedniego uderzenia.
- (2) wziąć uwolnienie na linii do tyłu przez dropowanie piłki poza obszarem kary utrzymując punkt X pomiędzy dołkiem a miejscem zdropowanej piłki.
- (3) wziąć uwolnienie boczne (tylko w czerwonym obszarze kary). Punkt odniesienia dla wziętego uwolnienia bocznego jest w punkcie X i piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia o długości dwóch kijów, który nie jest bliżej dołka niż punkt X, a następnie zagrana z tego obszaru uwolnienia.

(2) gdy strefa zabronionej gry na polu zakłóca ustawienie lub swing dla piłki w obszarze kary.
Jeżeli piłka gracza znajduje się w *obszarze kary* i jest poza *strefą zabronionej gry*, ale *strefa*

zabronionej gry (albo jest w *nienormalnych warunkach na polu* albo w *obszarze kary*) zakłóca jego obszar zamierzonego *ustawienia* lub obszar zamierzonego swingu, gracz musi:

- wziąć uwolnienie z karą poza *obszarem kary* zgodnie z regułą 17.1d lub 17.2,
- albo wziąć uwolnienie bez kary *dropując* oryginalną piłkę lub inną piłkę w *obszarze uwolnienia* (jeżeli ono istnieje) w *obszarze kary* (zob. reguła 14.3):
 - punkt odniesienia - *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* od *strefy zabronionej gry*,
 - rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: jedna *długość kija*, **ale** z następującymi ograniczeniami:
 - ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - musi być w tym samym *obszarze kary*, w którym leży piłka,
 - i nie może być bliżej *dołka* niż punkt odniesienia.

(3) Nie ma uwolnienia, kiedy jest to wyraźnie nieracjonalne. Nie ma uwolnienia bez kary od zakłócenia *strefy zabronionej gry* (2):

- gdy granie piłki tak jak leży, jest wyraźnie nieracjonalne z powodu czegoś, od czego gracz nie może uzyskać *uwolnienia* bez kary (np. gdy gracz nie jest w stanie wykonać *uderzenia* z powodu położenia piłki w krzakach),
- albo gdy zakłócenie występuje tylko z powodu wyboru przez gracza kija, sposobu *ustawienia*, swingu lub kierunku gry, który jest wyraźnie nieracjonalny w danych warunkach.

Postępowanie w przypadku wystąpienia zakłócenia przez *strefę zabronionej gry* dla piłki znajdującej się poza *obszarem kary*, zob. reguła 16.1f.

Kara za zagraniem piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 17.1: kara główna według reguły 14.7a.

17.2 Opcje po zagraniu piłki z obszaru kary

17.2a. Piłka zagrana z obszaru kary zatrzymuje się w tym samym lub w innym obszarze kary

Jeżeli piłka zagrana z *obszaru kary* zatrzyma się w tym samym *obszarze kary* lub w innym *obszarze kary*, gracz może grać piłkę tak jak leży (zob. reguła 17.1b).

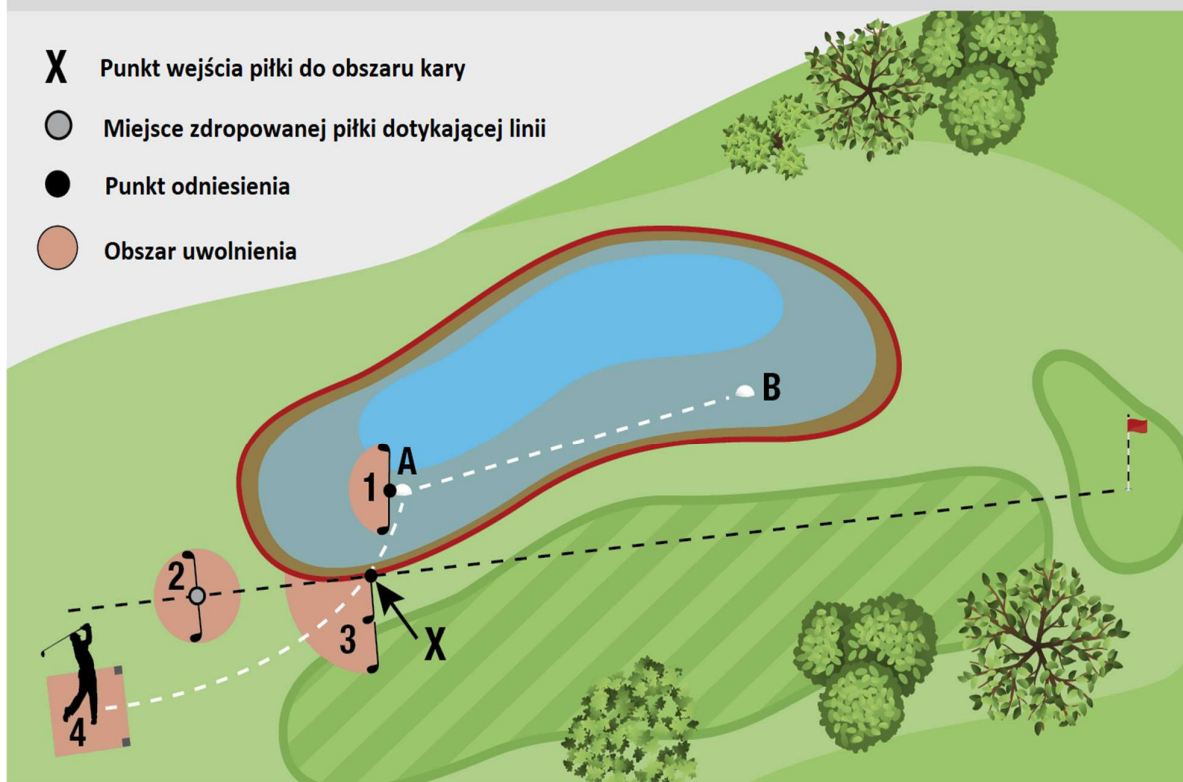
Lub z **jednym uderzeniem karnym**, gracz może skorzystać z uwolnienia zgodnie z poniższymi opcjami:

(1) Normalne opcje uwolnienia. Gracz może skorzystać z uwolnienia z karą *uderzenia i odległości* zgodnie z regułą 17.1d(1), uwolnienia w tył na linii zgodnie z regułą 17.1d(2) lub, dla czerwonego *obszaru kary*, uwolnienia bocznego zgodnie z regułą 17.1d(3).

Zgodnie z regułą 17.1d(2) lub (3), przybliżony punkt wykorzystany do określenia *obszaru uwolnienia* znajduje się tam, gdzie oryginalna piłka ostatni raz przekroczyła granicę *obszaru kary* w którym piłka leży.

Jeżeli gracz weźmie uwolnienie z karą *uderzenia i odległości dropując* piłkę w *obszarze kary* (zob. reguła 14.6) a potem zdecyduje się nie grać *zdropowanej* piłki z miejsca, w którym się zatrzymała, wówczas:

#1 R17.2a: PIŁKA GRANA Z OBSZARU KARY ZATRZYMUJE SIĘ W NIM

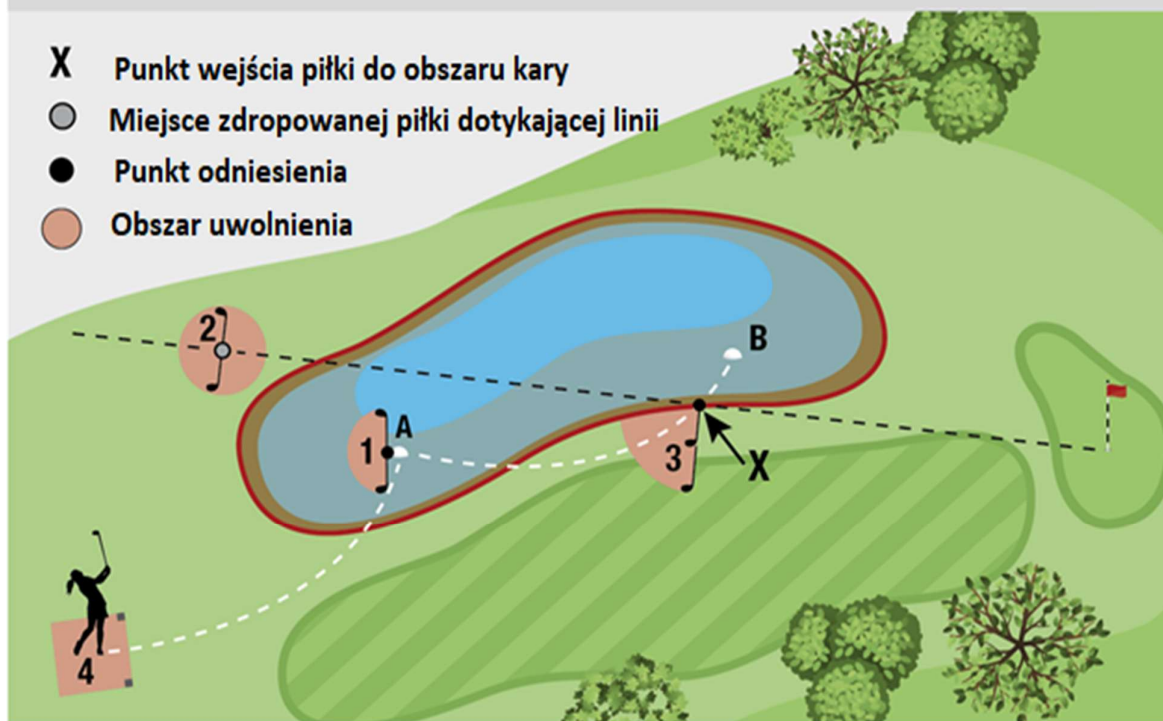


Gracz gra z obszaru tee do punktu A w obszarze kary. Następnie gracz gra piłkę z punktu A do punktu B. Jeżeli gracz wybierze uwolnienie z jednym punktem karnym, to ma **cztery opcje**. Gracz może:

- (1) wziąć uwolnienie uderzenia i odległości grając piłkę z obszaru uwolnienia opartego o miejsce poprzedniego uderzenia wykonanego z punktu A, będzie to jego czwarte uderzenie.
- (2) wziąć uwolnienie na linii do tyłu przez dropowanie piłki poza obszarem kary utrzymując punkt X pomiędzy dołkiem a miejscem, gdzie piłka jest dropowana i będzie to jego czwarte uderzenie.
- (3) wziąć uwolnienie boczne (tylko w czerwonym obszarze kary). Punkt odniesienia dla wziętego uwolnienia jest w punkcie X i piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia o długości dwóch kijów, który nie jest bliżej dołka niż punkt X, a następnie zagrana z tego obszaru uwolnienia. Gracz będzie wykonywał czwarte uderzenie.
- (4) grać piłkę z obszaru tee, gdyż stamtąd wykonywał ostatnie uderzenie spoza obszaru kary i będzie to jego czwarte uderzenie.

Jeżeli gracz postępował zgodnie z (1) a następnie zdecydował się nie grać *zdropowanej* piłki, to może wziąć uwolnienie na linii do tyłu lub uwolnienie boczne związane z punktem X lub grać ponownie z obszaru tee, otrzymując dodatkowy punkt karny, co da łącznie dwa punkty kary i będzie to jego piąte uderzenie.

#2 R17.2a: PIŁKA GRANA Z OBSZARU KARY ZATRZYMUJE SIĘ W NIM PO WYJŚCIU I PONOWNYM WEJŚCIU DO NIEGO



Gracz gra z obszaru tee do punktu A w obszarze kary. Następnie gra z punktu A do punktu B i piłka opuszcza obszar kary a następnie wraca do niego w punkcie X. Jeżeli gracz wybierze uwolnienie z jednym punktem karnym, to ma **cztery możliwe opcje**. Gracz może:

- (1) wziąć uwolnienie uderzenia i odległości grając piłkę z obszaru uwolnienia opartego o miejsce poprzedniego uderzenia wykonanego z punktu A. Gracz będzie wykonywał czwarte uderzenie.
- (2) wziąć uwolnienie na linii do tyłu przez dropowanie piłki poza obszarem kary utrzymując punkt X (punkt, gdzie piłka ostatni raz przekroczyła obszar kary) pomiędzy dołkiem a miejscem, gdzie piłka jest dropowana. Gracz będzie wykonywał czwarte uderzenie.
- (3) wziąć uwolnienie boczne (tylko w czerwonym obszarze kary). Punkt odniesienia dla wziętego uwolnienia jest w punkcie X i piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia o długości dwóch kijów, który nie jest bliżej dołka niż punkt X a następnie zagrana z tego obszaru uwolnienia. Gracz będzie wykonywał czwarte uderzenie.
- (4) grać piłkę z obszaru tee, gdyż stamtąd wykonywał ostatnie uderzenie spoza obszaru kary i będzie to jego czwarte uderzenie.

Jeżeli gracz postępował zgodnie z (1) a następnie zdecydował się nie grać zdropowanej piłki, to może wziąć uwolnienie na linii do tyłu lub uwolnienie boczne związane z punktem X lub grać ponownie z obszaru tee, otrzymując dodatkowy punkt kary, co da łącznie dwa punkty kary i będzie to jego piąte uderzenie.

- gracz może wziąć kolejne uwolnienie z *obszaru kary* zgodnie z regułą 17.1d(2) lub (3) (dla czerwonego *obszaru kary*) lub zgodnie z regułą 17.2a(2),
- jeżeli gracz tak zrobi, otrzymuje **dodatkowo jedno uderzenie karne**, co da **łącznie karę dwóch uderzeń**: jedno uderzenie za skorzystanie z kary *uderzenia i odległości* oraz jedno za wzięcie uwolnienia poza *obszarem kary*.

(2) Opcja dodatkowego uwolnienia: granie z miejsca ostatniego uderzenia wykonanego poza obszarem kary. Zamiast skorzystania z jednej z opcji uwolnienia zgodnie z (1), gracz może wybrać granie piłki oryginalnej lub innej z miejsca ostatniego *uderzenia* wykonanego poza *obszarem kary* (zob. reguła 14.6).

17.2b. Piłka zagrana z obszaru kary jest zgubiona, na aucie lub nie do zagrania poza obszarem kary

Po zagraniu piłki z *obszaru kary*, gracz może czasami być zmuszony lub sam weźmie uwolnienie z karą *uderzenia i odległości*, ponieważ oryginalna piłka jest:

- *na aucie* lub *zgubiona* poza *obszarem kary* (zob. reguła 18.2),
- albo nie do zagrania poza *obszarem kary* (zob. reguła 19.2a).

Jeżeli gracz weźmie uwolnienie z karą *uderzenia i odległości* *dropując* piłkę w *obszarze kary* (zob. reguła 14.6), a potem zdecyduje się nie grać *zdropowanej* piłki z miejsca, w którym się zatrzymała, to:

- gracz może wziąć kolejne uwolnienie z *obszaru kary* zgodnie z regułą 17.1d(2) lub (3) (dla czerwonego *obszaru kary*) lub zgodnie z regułą 17.2a(2),
- jeżeli gracz tak zrobi, otrzymuje **dodatkowo jedno uderzenie karne**, co da **łącznie karę dwóch uderzeń**: jedno uderzenie za wzięcie uwolnienia z *karą uderzenia i odległości* oraz jedno za wzięcie uwolnienia poza *obszarem kary*.

Gracz może bezpośrednio skorzystać z uwolnienia poza *obszarem kary* bez pierwszego *dropowania* piłki w *obszarze kary*, **ale** wtedy otrzyma **łącznie karę dwóch uderzeń**.

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 17.2: kara główna według reguły 14.7a.

17.3 Niektóre reguły nie dają uwolnienia dla piłki w obszarze kary

Gdy piłka gracza jest w *obszarze kary*, to nie ma uwolnienia od:

- zakłócenia od *nienormalnych warunków na polu* (zob. reguła 16.1),
- *wbitej piłki* (zob. reguła 16.3),
- albo *piłki nie do zagrania* (zob. reguła 19).

Jedyną opcją uwolnienia dla gracza jest wzięcie uwolnienia z karą, zgodnie z regułą 17.

Jednak, gdy występuje zagrożenie ze strony *niebezpiecznych zwierząt*, podczas grania piłki w *obszarze kary*, gracz może skorzystać z uwolnienia bez kary w *obszarze kary* lub z uwolnienia z karą poza *obszarem kary* (zob. reguła 16.2b(2)).

Reguła 17.1 Wyjaśnienia: Opcje dla piłki w obszarze kary

17.1a/1 – Piłka jest zgubiona albo w obszarze kary albo w nienormalnych warunkach na polu, które przylegają do obszaru kary.

Jeśli piłka gracza nie została znaleziona na terenie, w którym znajduje się *obszar kary* i sąsiadujące z nim *nienormalne warunki na polu*, to gracz musi dokonać racjonalnej oceny (reguła 1.3b(2)) w celu zlokalizowania piłki. Jeśli w wyniku racjonalnej oceny, jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje się w jednym z tych dwóch obszarów, i oba przypadki są jednakowo prawdopodobne, to gracz musi wziąć uwolnienie z karą jednego uderzenia według reguły 17.

17.1d(3)/1 – W uwolnieniu bocznym gracz może odmierzać ponad obszarem kary

W uwolnieniu bocznym, gdy piłka po raz ostatni przekroczyła granicę wąskiego czerwonego *obszaru kary*, to gracz może odmierzyć dwie *długości kija* od punktu odniesienia ponad *obszarem kary*, w celu wyznaczenia wielkości *obszaru uwolnienia*. Jednak, żadna część *obszaru kary* znajdująca się w obrębie dwóch *długości kija* od punktu odniesienia, nie jest częścią *obszaru uwolnienia*.

17.1d(3)/2 – Gracz dropuje piłkę na podstawie oszacowanego miejsca, w którym piłka ostatni raz przekroczyła granicę obszaru kary; punkt ten okazuje się być niewłaściwym punktem

Jeśli nie jest znany punkt, w którym piłka po raz ostatni przekroczyła granicę *obszaru kary*, to gracz musi, na podstawie racjonalnej oceny, określić ten punkt.

Zgodnie z regułą 1.3b(2) racjonalna ocena gracza zostanie zaakceptowana, nawet jeśli ten punkt odniesienia okaże się błędny. Istnieją jednak sytuacje, w których zanim gracz wykona *uderzenie*, staje się wiadome, że punkt odniesienia jest błędny i wtedy ten błąd musi zostać skorygowany.

Na przykład, w stroke play *wiadomo lub w zasadzie jest pewne*, że piłka znajduje się w czerwonym *obszarze kary*. Gracz, po konsultacji z innymi graczami w grupie, ocenia w którym miejscu piłka po raz ostatni przekroczyła granicę *obszaru kary*. Gracz korzysta z uwolnienia bocznego i *dropuje* piłkę w *obszarze uwolnienia* na podstawie tego punktu odniesienia.

Ale przed wykonaniem *uderzenia zdropowaną* piłką, jeden z graczy w grupie znajduje oryginalną piłkę gracza w *obszarze kary*, w pozycji wskazującej, że piłka ostatni raz przekroczyła granicę *obszaru kary* około 20 metrów bliżej *dołka*, niż punkt odniesienia, który gracz oszacował.

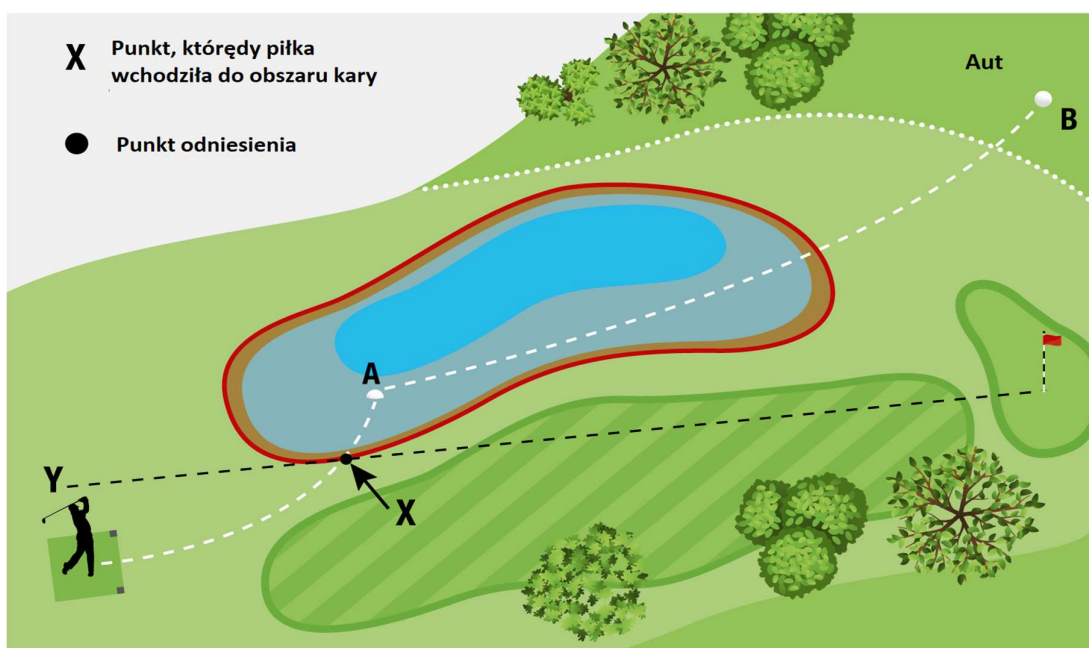
Ponieważ ta informacja stała się znana, zanim gracz wykonał *uderzenie zdropowaną* piłką, gracz musi skorygować błąd zgodnie z regułą 14.5 (Naprawianie błędu popełnionego podczas zastępowania, *odkładania*, *dropowania* lub *kładzenia* piłki). Podczas naprawiania błędu, gracz musi postępować zgodnie z regułą 17.1d lub 17.2a w odniesieniu do właściwego punktu odniesienia i może skorzystać z dowolnej opcji uwolnienia w ramach tej reguły (patrz reguła 14.5b(2)).

17.2b/1 – Przykłady opcji uwolnienia dozwolonych przez regułę 17.2b

Jeśli gracz skorzysta z uwolnienia *uderzenia i odległości*, *dropując* piłkę ponownie w *obszarze kary* a następnie zdecyduje się nie grać *zadropowanej* piłki z miejsca, w którym się zatrzymała:

- Gracz może skorzystać z uwolnienia na linii do tyłu, w dowolnym miejscu na przerywanej linii X-Y poza *obszarem kary* zgodnie z regułą 17.1d(2), skorzystać z bocznego uwolnienia używając punktu X jako punktu odniesienia zgodnie z regułą 17.1d(3) lub zagrać inną piłkę z miejsca skąd wykonał ostatnie *uderzenie* poza *obszarem kary* (w tym przypadku *obszaru tee*) zgodnie z regułą 17.2a(2).
- Jeśli gracz skorzysta z jednej z tych trzech opcji, otrzyma jeszcze jedno uderzenie karne, co daje w sumie dwa uderzenia karne: jedno za *uwolnienie uderzenia i odległości* plus jedno uderzenie karne za uwolnienia na linii do tyłu, uwolnienie boczne lub za grę inną piłką z miejsca skąd wykonano ostatnie *uderzenie* poza *obszarem kary* (w tym przypadku *obszaru tee*). W ten sposób gracz będzie grał 5 uderzenie, w każdej z tych powyższych opcji.

Gracz ma również możliwość skorzystania z uwolnienia poza *obszarem kary* bez uprzedniego dropowania piłki w *obszarze kary*, ale nadal otrzyma łącznie dwa uderzenia karne.



REGUŁA

18

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

Cel reguły:

Reguła 18 omawia korzystanie z uwolnienia z karą uderzenia i odległości. Kiedy piłka jest zgubiona poza obszarem kary lub znajduje się na aucie, to wymagana ciągłość rozgrywania dołka od obszaru tee do wbicia piłki do dołka zostanie przerwana, gdyż gracz musi wznowić grę ponownie grając z miejsca wykonania poprzedniego uderzenia.

Reguła omawia także, jak i kiedy można zagrać piłkę prowizoryczną w celu zaoszczędzenia czasu, gdy piłka w grze mogła wyjść na aut lub zostać zgubiona poza obszarem kary.

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

W dowolnym momencie, gracz może skorzystać z uwolnienia z karą *uderzenia i odległości*, doliczając sobie **jedno uderzenie karne** i grać piłkę oryginalną lub inną z miejsca wykonania poprzedniego *uderzenia* (zob. reguła 14.6).

Gracz zawsze może skorzystać z opcji uwolnienia z karą *uderzenia i odległości*:

- nie ma znaczenia, gdzie na *polu* znajduje się piłka gracza,
- nawet wtedy, gdy reguła wymaga, aby gracz wziął uwolnienie w określony sposób lub grał piłkę z określonego miejsca.

Od momentu, gdy gracz wprowadzi inną piłkę *do gry* zgodnie z *karą uderzenia i odległości* (zob. reguła 14.4) to:

- oryginalna piłka przestaje być *piłką w grze* i nie może już być grana,
- obowiązuje to również wtedy, gdy piłka zostanie znaleziona na *polu* przed upływem trzyminutowego czasu na szukanie (zob. reguła 6.3b).

Jednak, nie ma to zastosowania do piłki zagranej z miejsca wykonania poprzedniego *uderzenia*, gdy gracz:

- zapowiedział, że gra *piłkę prowizoryczną* (zob. reguła 18.3b),
- gra drugą piłkę w *stroke play* zgodnie z regułą 14.7b lub 20.1c(3).

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

18.2a. Piłka zgubiona lub na aucie

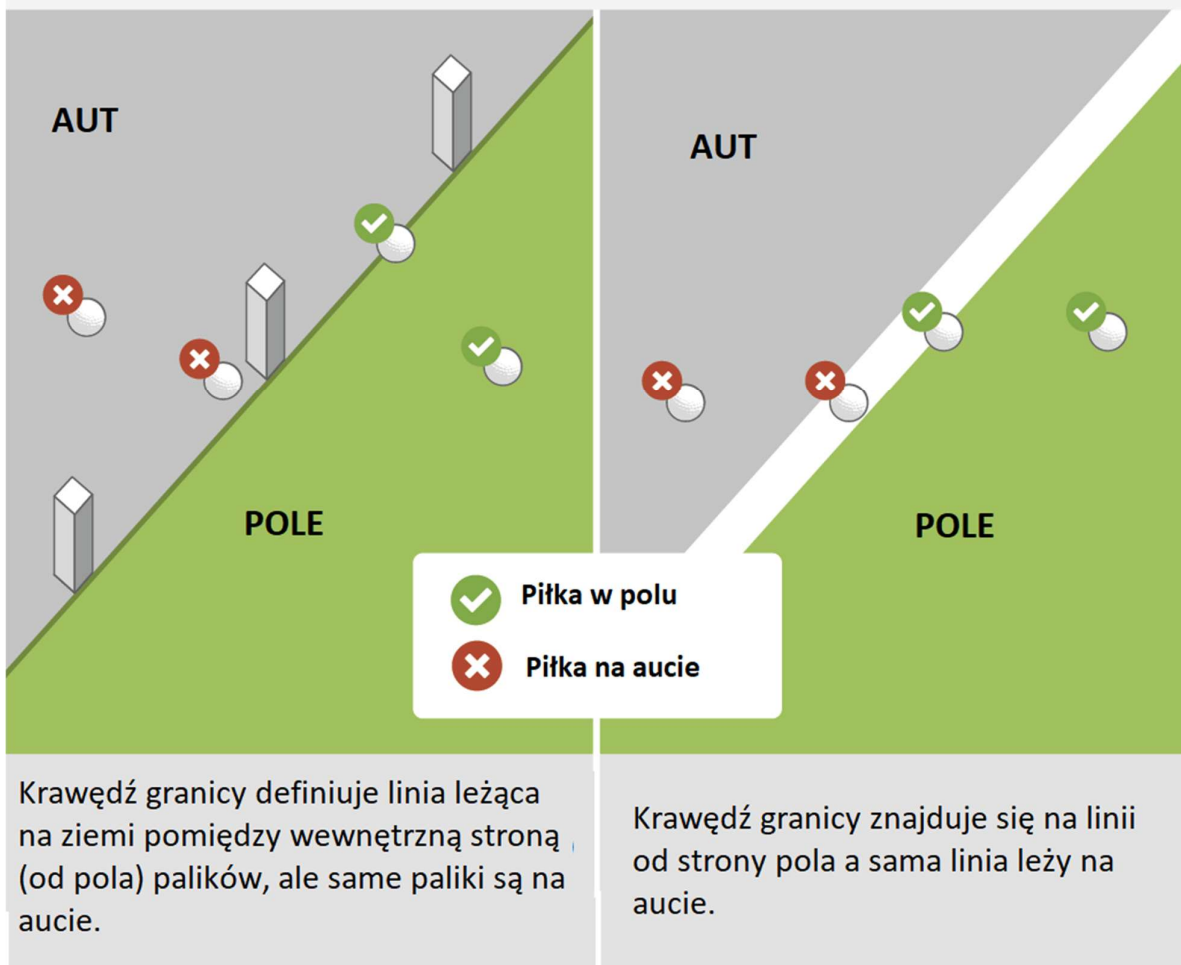
(1) Kiedy piłka jest zgubiona. Piłka jest *zgubiona*, jeżeli nie zostanie znaleziona w ciągu trzech minut od momentu, gdy gracz lub jego *caddie* rozpoczęli szukanie jej.

Jeżeli piłka zostanie znaleziona w tym czasie, ale nie wiadomo, czy jest to piłka gracza:

- gracz musi spróbować bezzwłocznie zidentyfikować tę piłkę (zob. reguła 7.2) i ma na to rozsądną ilość czasu, nawet jeżeli ma to miejsce po upływie trzyminutowego czasu poszukiwań.

R 18.2a: KIEDY PIŁKA JEST NA AUCIE

Piłka jest na aucie tylko wtedy, gdy cała leży na zewnątrz krawędzi pola. Diagram przedstawia przykłady, kiedy piłka jest w polu, a kiedy na aucie.



- gracz ma rozsądną ilość czasu na dotarcie do piłki, jeżeli gracza nie ma tam, gdzie piłka została znaleziona.

Jeżeli gracz nie zidentyfikuje swojej piłki w tym czasie, piłka jest *zgubiona*.

(2) Kiedy piłka jest na aucie. Piłka znajduje się *na aucie* tylko wtedy, gdy cała leży poza granicą pola.

Piłka jest w *polu*, gdy dowolna część piłki:

- leży na ziemi lub dotyka ziemi lub innego obiektu (np. naturalnego lub sztucznego) wewnątrz granicy pola,

- albo leży powyżej granicy lub innej części *pola*.

Gracz może stać *na aucie*, aby zagrać piłkę z *pola*.

18.2b. Co zrobić, gdy piłka jest zgubiona lub jest na aucie

Jeżeli piłka jest *zgubiona* lub jest *na aucie*, gracz musi skorzystać z uwolnienia z *karą uderzenia i odległości* doliczając **jedno uderzenie karne** i grać piłkę oryginalną lub inną z miejsca wykonania poprzedniego *uderzenia* (zob. reguła 14.6).

Wyjątek – gracz może użyć innej piłki zgodnie z inną regułą, gdy jest wiadome lub w zasadzie pewne, co stało się z piłką: zamiast skorzystać z uwolnienia z *karą uderzenia i odległości*, gracz może użyć innej piłki, gdy pozwala na to reguła, zgodnie z którą piłka nie jest znaleziona i jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka:

- zatrzymała się w obrębie *pola* i była *przemieszczona* przez czynnik zewnętrzny (zob. reguła 9.6) lub zagrana jako *niewłaściwa piłka* przez innego gracza (zob. reguła 6.3c(2)),
- zatrzymała się w obrębie *pola* w *sztucznym utrudnieniu ruchomym* lub na nim (zob. reguła 15.2b) lub w *nienormalnych warunkach na polu* lub na nich (zob. reguła 16.1e),
- leży w *obszarze kary* (zob. reguła 17.1c),
- albo była celowo odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę (zob. reguła 11.2c).

Kara za zgranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 18.2: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

18.3 Piłka prowizoryczna

18.3a. Kiedy dozwolona jest piłka prowizoryczna

Jeżeli piłka mogła zostać *zgubiona* poza *obszarem kary* lub może być *na aucie*, w celu zaoszczędzenia czasu, gracz może zagrać *piłkę prowizoryczną* stosując *karę uderzenia i odległości* (zob. reguła 14.6), gdy:

- piłka oryginalna nie została znaleziona i zidentyfikowana, ale nie jest jeszcze uznana za *zgubioną*,
- piłka może być *zgubiona* w *obszarze kary*, ale również gdziekolwiek indziej na *polu*,
- albo piłka może być *zgubiona* w *obszarze kary*, ale może być również *na aucie*.

Jeżeli gracz wykona *uderzenie* z miejsca poprzedniego *uderzenia* z zamiarem *grania piłki prowizorycznej*, ale *piłka prowizoryczna* nie jest dozwolona, zagrana piłka gracza staje się *piłką w grze* zgodnie z *karą uderzenia i odległości* (patrz reguła 18.1).

Jeżeli *piłka prowizoryczna* może zostać *zgubiona* poza *obszarem kary* lub być *na aucie*:

- gracz może zagrać kolejną *piłkę prowizoryczną*,
- ta *piłka prowizoryczna* dotyczy pierwszej *piłki prowizorycznej*, tak samo jak pierwsza dotyczy piłki oryginalnej.

18.3b. Poinformowanie o graniu piłki prowizorycznej

Przed wykonaniem *uderzenia*, gracz musi kogoś poinformować, że zamierza zagrać *piłkę prowizoryczną*:

- nie jest wystarczające, gdy gracz powie, że gra inną piłkę lub gra ponownie,
- gracz musi użyć słowa „prowizoryczna” lub innego, które wyraźnie wskaże, że gra *piłkę prowizoryczną* zgodnie z regułą 18.3.

Jeżeli gracz nie poinformuje w ten sposób kogoś (nawet jeżeli ma zamiar grać *piłkę prowizoryczną*) i zagra *piłkę* z miejsca poprzedniego *uderzenia*, to *piłka* staje się *piłką w grze* z karą *uderzenia i odległości* (zob. reguła 18.1).

Jednak, jeżeli w pobliżu nie ma nikogo, kto mógłby usłyszeć zapowiedź gracza, gracz może zagrać *piłkę prowizoryczną*, a następnie poinformować kogoś o swoich działaniach, tak szybko jak to jest możliwe.

18.3c. Granie piłki prowizorycznej aż stanie się piłką w grze lub zostanie wykluczona

(1) Granie piłki prowizorycznej więcej niż jeden raz. Gracz może kontynuować granie *piłki prowizorycznej* bez utraty statusu *piłki prowizorycznej* tak długo, jak *piłka* jest grana z miejsca, które znajduje się dalej lub leży w tej samej odległości od *dołka* co miejsce, w którym powinna znajdować się *piłka oryginalna*.

Ta zasada obowiązuje nawet wtedy, gdy *piłka prowizoryczna* jest grana kilka razy.

Jednak, *piłka* przestaje być *piłką prowizoryczną*, gdy staje się *piłką w grze* zgodnie z pkt. (2) lub zostaje wykluczona z gry zgodnie z pkt. (3), a zatem staje się *niewłaściwą piłką*.

(2) Kiedy piłka prowizoryczna staje się piłką w grze. *Piłka prowizoryczna* staje się *piłką w grze* zgodnie z karą *uderzenia i odległości* w jednym z dwóch przypadków:

- gdy oryginalna piłka jest zgubiona gdzieś na polu z wyjątkiem obszaru kary lub leży na aucie. Oryginalna *piłka* nie jest już *w grze* (nawet, gdy została następnie znaleziona na polu po upływie trzuminutowego czasu szukania) i jest teraz *niewłaściwą piłką*, która nie może być grana (zob. reguła 6.3c).
- gdy piłka prowizoryczna jest zagrana z miejsca leżącego bliżej dołka niż miejsce, w którym powinna znajdować się piłka oryginalna. Oryginalna *piłka* nie jest już *w grze* (nawet gdy została następnie znaleziona *na polu* przed upływem trzuminutowego czasu szukania lub została znaleziona bliżej *dołka* niż miejsce przybliżone) i jest teraz *niewłaściwą piłką*, która nie może być grana (zob. reguła 6.3c).

Jeżeli gracz zagra *piłkę prowizoryczną* prawie w to samo miejsce, w którym znajduje się *piłka oryginalna* i nie jest możliwe rozróżnienie piłek:

- jeżeli *na polu* zostanie znaleziona tylko jedna *piłka*, to ta *piłka* uważana jest za *piłkę prowizoryczną*, która staje się *piłką w grze*,
- jeżeli *na polu* zostaną znalezione obie *piłki*, gracz musi wybrać jedną z nich i ta *piłka* uważana jest za *piłkę prowizoryczną*, która staje się *piłką w grze*, a druga *piłka* jest *piłką zgubioną* i nie może być grana.

Wyjątek – gracz może zastąpić piłkę zgodnie z inną regułą, gdy jest wiadome lub w zasadzie pewne co stało się z piłką: gracz ma dodatkową opcję, gdy jego piłka nie została znaleziona i *jest wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka:

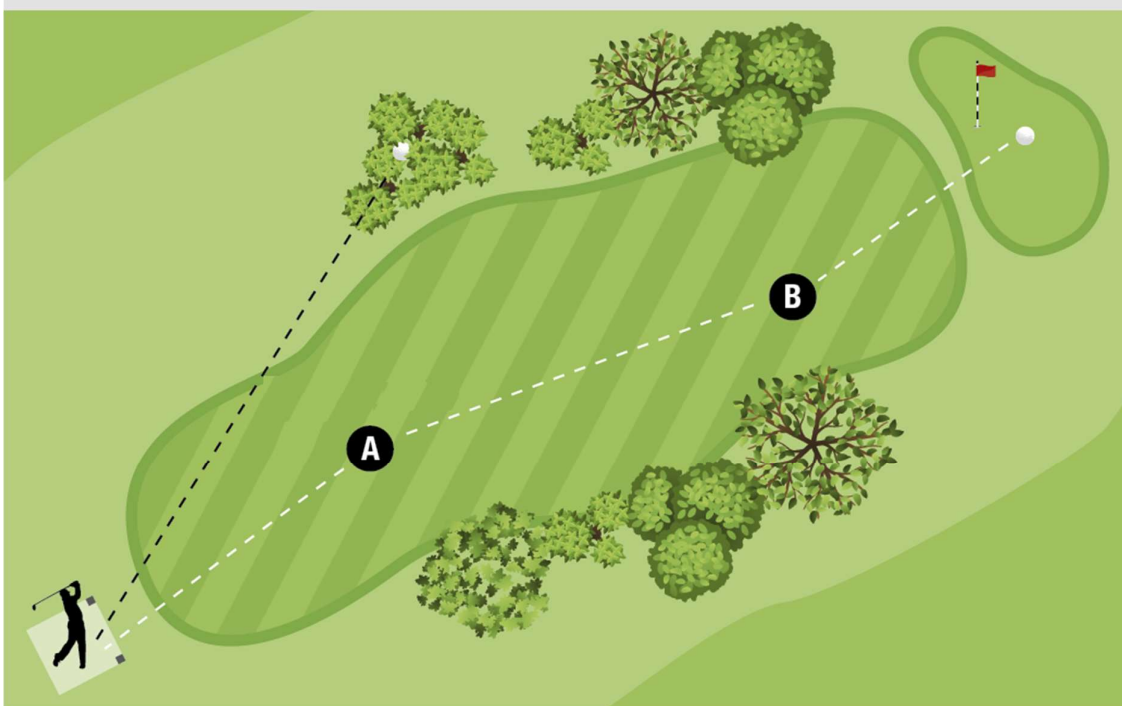
- zatrzymała się na *polu* i została *przemieszczona* przez *czynnik zewnętrzny* (zob. reguła 9.6),
- zatrzymała się na *polu* w *sztucznym utrudnieniu ruchomym* lub na nim (zob. reguła 15.2b) lub w *nienormalnych warunkach na polu* lub na nich (zob. reguła 16.1e),
- albo została celowo odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę (zob. reguła 11.2c).

Gdy wystąpi jedna z tych sytuacji, gracz może:

- *zastąpić* inną piłką zgodnie z tą regułą,
- albo potraktować *piłkę prowizoryczną* jako piłkę w grze z *karą uderzenia i odległości*.

(3) Kiedy piłka prowizoryczna musi być wykluczona z gry. Gdy *piłka prowizoryczna* nie jest jeszcze piłką w grze, to musi być wykluczona w obu przypadkach:

R 18.3c: PIŁKA PROWIZORYCZNA ZAGRANA Z MIEJSCA BLIŻEJ DOŁKA NIŻ MIEJSCE PRZYBLIŻONEGO POŁOŻENIA PIŁKI ORYGINALNEJ



- Oryginalna piłka gracza zagrana z obszaru tee może być zgubiona w krzakach, gracz informuje a następnie gra piłkę prowizoryczną, która zatrzymuje się w punkcie A.
- Ponieważ punkt A znajduje się dalej od dołka niż oszacowane miejsce, gdzie znajduje się oryginalna piłka, gracz może zagrać piłkę prowizoryczną z punktu A, bez utraty statusu piłki prowizorycznej.
- Gracz zagrywa piłkę prowizoryczną z punktu A do punktu B.
- Ponieważ punkt B znajduje się bliżej dołka niż oszacowane miejsce oryginalnej piłki, i jeśli gracz zagra piłkę prowizoryczną z punktu B, piłka prowizoryczna staje się piłką w grze z *karą uderzenia i odległości*.

- gdy piłka oryginalna została znaleziona na polu poza obszarem kary przed upływem trzyminutowego czasu szukania. Gracz musi grać piłkę oryginalną tak jak leży.
- gdy piłka oryginalna została znaleziona w obszarze kary lub jest wiadome lub w zasadzie pewne, że leży w obszarze kary. Gracz musi grać piłkę oryginalną tak jak leży lub wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 17.1d.

W obu przypadkach:

- gracz nie może wykonać więcej *uderzeń piłką prowizoryczną*, która jest teraz *niewłaściwą piłką* (zob. reguła 6.3c),
- i wszystkie uderzenia wykonane *piłką prowizoryczną* przed jej wykluczeniem z gry (włączając w to *uderzenia* wykonane i *uderzenia* karne związane z graniem tej piłki) nie są uwzględniane w wyniku.

Gracz może poprosić innych, aby nie szukali oryginalnej piłki, gdyż woli kontynuować grę *piłką prowizoryczną*, ale oni nie mają obowiązku tego zrobić.

Jeżeli *piłkę prowizoryczną* nie uznano za *piłkę w grze* i zostanie znaleziona piłka, która może być oryginalną piłką, gracz musi dołożyć wszelkich racjonalnych starań, aby ją zidentyfikować. Jeżeli gracz tego nie zrobi, *Komitet* może zdyskwalifikować gracza zgodnie z regułą 1.2a, jeżeli uzna, że było to poważne wykroczenie sprzeczne z duchem gry.

Reguła 18.1 Wyjaśnienia: Uwolnienie z karą uderzenia i odległości możliwe jest w dowolnym momencie

18.1/1 – Piłka ustawiona na kołeczku tee może być zdjęta, jeśli oryginalna piłka znajdzie się w ciągu trzech minut.

Gdy gracz gra ponownie z *obszaru tee*, piłka, która jest *kładziona*, *dropowana* lub ustawiana na *kołeczku tee*, *nie jest w grze*, dopóki gracz nie wykona uderzenia (definicja „piłki w grze” i reguła 6.2).

Na przykład gracz zagrał z *obszaru tee*, szuka krótko swojej piłki, a następnie wraca się i ustawia na *kołeczku tee* inną piłkę. W ciągu trzech minut, zanim gracz zagrał piłkę z *kołeczka tee*, została znaleziona oryginalna piłka. Gracz może zrezygnować z gry piłki ustawionej na *kołeczku tee* i kontynuować, bez kary, grę piłką oryginalną, ale może również kontynuować grę z karą uderzenia i odległości, grając z *obszaru tee*.

Jeśli jednak gracz grał z *obszaru głównego*, a następnie *zadropował* kolejną piłkę z uwolnieniem uderzenia i odległości gracz musi kontynuować grę *zadropowaną* piłką z karą uderzenia i odległości. Gdyby gracz kontynuował, w tym przypadku, grę oryginalną piłką, zagrałby niewłaściwą piłkę.

18.1/2 – Nie można skasować dodatkowej kary, biorąc uwolnienie z karą uderzenia i odległości

Jeśli gracz podniesie swoją piłkę, gdy nie jest to dozwolone, gracz nie może uniknąć kary jednego uderzenia, zgodnie z regułą 9.4b, podejmując decyzję o uwolnieniu z karą uderzenia i odległości.

Na przykład gracz gra z *obszaru tee* do obszaru leśnego. Gracz podnosi piłkę, sądząc, że jest to piłka porzucona, ale zauważa, że jest to jego piłka w grze. Następnie gracz decyduje się skorzystać z uwolnienia z *karą uderzenia i odległości*.

Gracz otrzymuje jedno uderzenie karne, zgodnie z regułą 9.4b, oraz dodatkowe uderzenie za uwolnienie z *karą uderzenia i odległości* (reguła 18.1). Kara ma zastosowanie, ponieważ w momencie, kiedy gracz podniósł piłkę, kiedy nie wolno było tego robić, nie miał zamiaru uwolnić się z *karą uderzenia i odległości*. Następne uderzenie gracza będzie jego czwartym.

Reguła 18.2 Wyjaśnienia: Piłka zgubiona lub na aucie: musi być wzięte uwolnienie uderzenia i odległości

18.2a(1)/1 – Dopuszczalny czas na szukanie piłki po chwilowym przerwaniu poszukiwań

Gracz ma trzy minuty na znalezienie swojej piłki, zanim zostanie ona uznana za zgubioną. Istnieją jednak sytuacje, w których „zegar się zatrzymuje” i tego czasu nie zalicza się do dozwolonych trzech minut na szukanie.

Poniższe przykłady pokazują sposób mierzenia czasu, jeśli szukanie zostało chwilowo przerwane:

- W *stroke play* gracz znajduje piłkę po minucie szukania. Wydaje mu się, że znaleziona piłka jest jego. Decyzja jak wykonać *uderzenie* i jaki kij wybrać zajmuje mu 30 sekund. Następnie gracz odkrywa, że ta piłka jest niewłaściwą piłką.

Gracz wraca do obszaru, w którym oryginalna piłka mogła się prawdopodobnie zatrzymać i wznawia poszukiwania, ma jeszcze dwie minuty na szukanie piłki. Czas szukania piłki zatrzymał się, gdy gracz znalazł *niewłaściwą piłkę*.

- Gracz szuka swojej piłki przez dwie minuty, następnie gra zostaje zawieszona przez *Komitet*. Gracz kontynuuje szukanie. Po upływie trzech minut od rozpoczęcia poszukiwań piłka gracza staje się *zgubioną*, nawet jeśli trzy minutowy czas poszukiwań zakończył się podczas zawieszenia gry.
- Gracz szuka swojej piłki przez minutę, następnie gra zostaje zawieszona. Gracz kontynuuje szukanie piłki przez kolejną minutę, a następnie zatrzymuje poszukiwania, aby poszukać schronienia. Gdy gracz powraca na pole, aby wznowić grę ma jeszcze jedną minutę na odnalezienie piłki, nawet jeśli gra nie została wznowiona.
- Po dwóch minutach szukania gracz znajduje i identyfikuje w swoją piłkę w wysokim rough.

Następnie opuszcza to miejsce, aby przynieść kij. Kiedy wraca na miejsce nie może znaleźć swojej piłki. Gracz ma jeszcze minutę na znalezienie piłki, zanim zostanie uznana za zgubioną. Trzyminutowy czas na szukanie zatrzymał się w momencie, gdy piłka została znaleziona za pierwszym razem.

- Gracz szuka swojej piłki przez dwie minuty, a następnie staje z boku, aby przepuścić grupę grającą za nim. Czas poszukiwania zatrzymuje się, gdy szukanie zostanie chwilowo wstrzymane, a graczowi pozostaje jeszcze jedna minuta na znalezienie piłki.
- Gracz szuka swojej piłki przypuszczając, że wpadła do *bunkra* i zakopała się w piasku. Gracz nie będąc pewny jakie działania są dozwolone podczas szukania piłki i dlatego przerywa szukanie jej po jednej minucie i prosi sędziego lub Komitet o interpretację szukania piłki w piasku. Po dwóch minutach, sędzia przyjeżdża i wydaje orzeczenie graczowi. Po przerwaniu szukania ma jeszcze dwie minuty na dalsze szukanie.

18.2a(1)/2 – Nie wymaga się aby caddie rozpoczął poszukiwanie piłki gracza przed graczem.

Gracz może polecić swojemu *caddiemu*, aby nie zaczynał szukać jego piłki.

Na przykład, gracz zagrywa długie *uderzenie* do gęstego rough, a inny gracz gra krótsze *uderzenie* do gęstego rough. *Caddie* gracza zaczyna iść do miejsca, w którym najprawdopodobniej znajduje się piłka gracza i gdzie można zacząć jej szukać. Wszyscy inni, w tym gracz, podchodzą do bliższego miejsca, gdzie zaczynają szukać piłki drugiego gracza.

Gracz może polecić swojemu *caddiemu*, aby szukał piłki drugiego gracza i opóźnił poszukiwanie jego piłki, dopóki wszyscy inni nie będą mogli pomóc.

18.2a(1)/3 – Wyjaśnienie znaczenia zwrotu “racjonalna ilość czasu na zrobienie tego” podczas identyfikacji piłki

Reguła 18.2a(1) mówi, że gracz musi niezwłocznie podjąć próbę zidentyfikowania znalezionej piłki, gdy uważa się, że znaleziona piłka może być jego piłką. A kiedy spróbuje to zrobić, gracz ma rozsądną ilość czasu na zidentyfikowanie jej.

Jednak, dopóki piłka gracza zostanie znaleziona i zidentyfikowana podczas trzyminutowego czasu wyszukiwania, gracz może wziąć tyle czasu w ciągu tych trzech minut, aby ją zidentyfikować. Ale gdy piłka zostanie znaleziona pod koniec trzyminutowego czasu szukania, rozsądne jest danie graczowi do jednej minuty na zidentyfikowanie piłki.

Na przykład gracz znajduje piłkę na drzewie po 2 minutach i 30 sekundach od rozpoczęcia szukania, ale nie jest w stanie od razu zidentyfikować jej jako swojej. W takim przypadku rozsądne jest pozostawienie graczowi jednej minuty na próbę zidentyfikowania piłki, co oznacza, że jeśli gracz jest w stanie zidentyfikować piłkę w ciągu 3 minut i 30 sekund po rozpoczęciu szukania, piłka nie jest zgubiona. Ale jeśli gracz odkryje, że piłka nie należy do niego po zakończeniu trzyminutowego czasu szukania, jego piłka jest teraz zgubiona i gracz nie ma dodatkowego czasu na szukanie.

Podobnie, gdy piłka zostanie znaleziona pod koniec trzyminutowego czasu poszukiwań, ale gracza nie ma tam, gdzie piłka została znaleziona, reguła 18.2a(1) daje graczowi rozsądny czas na dotarcie do miejsca, w którym piłka została znaleziona, a gdy tam dojdzie, rozsądne jest pozostawienie graczowi do jednej minuty na jego zidentyfikowanie. (Nowe)

18.2a(2)/1 – Piłka przemieszczona na aut przez płynącą wodę.

Jeśli płynąca woda (*tymczasowa lub w obszarze kary*) *przemieści* piłkę gracza *na aut*, gracz musi zastosować uwolnienie z *karą uderzenia i odległości* (zob. reguła 18.2b). Woda jest traktowana jako *siły natury*, a nie jako *czynnik zewnętrzny*, dlatego reguła 9.6 nie ma tu zastosowania.

Reguła 18.3 Wyjaśnienia: Piłka prowizoryczna

18.3a/1 – Kiedy gracz może zagrać piłkę prowizoryczną

Kiedy gracz podejmuje decyzję o zagranii *piłki prowizorycznej*, to uwzględnia informacje znane graczowi w danym momencie.

Przykłady obejmujące sytuacje, gdy gracz może zagrać *piłkę prowizoryczną*:

- Gdy oryginalna piłka może być w *obszarze kary*, ale może także być *zgubiona* poza *obszarem kary* lub może być *na aucie*.
- Gdy gracz uważa, że jego oryginalna piłka zatrzymała się w *obszarze głównym pola* i może być *zgubiona*. Jeżeli oryginalna piłka zostanie znaleziona w *obszarze kary* przed upływem trzyminutowego czasu szukania, gracz musi porzucić *piłkę prowizoryczną*.

18.3a/2 – Dozwolone jest granie piłki prowizorycznej po rozpoczęciu szukania.

Gracz może zagrać *piłkę prowizoryczną* za piłkę, która może być *zgubiona*, do momentu, kiedy nie upłynie czas trzech minut.

Na przykład, jeżeli gracz powróci do miejsca swojego poprzedniego uderzenia i zagra *piłkę prowizoryczną* zanim upłynie trzy minuty szukania, nie ma za to kary.

Jeżeli gracz zagra *piłkę prowizoryczną* a oryginalna piłka zostanie potem znaleziona przed upływem trzech minut, to gracz musi kontynuować grę *piłką oryginalną*.

18.3a/3 – Każda piłka odnosi się jedynie do poprzedniej piłki, gdy jest grana z tego samego miejsca

Kiedy gracz zagra kilka piłek z tego samego miejsca, każda piłka odnosi się jedynie do poprzedniej zagranej piłki.

Na przykład, gracz gra *piłkę prowizoryczną*, gdyż uważa, że jego piłka po uderzeniu z *obszaru tee* może być *zgubiona* lub może być *na aucie*. *Piłką prowizoryczną* zostaje uderzona w tym samym

kierunku co piłka oryginalna i bez poinformowania gracz uderza kolejną piłkę z *obszaru tee*. Ta piłka zatrzymuje się na fairway'u.

Jeżeli, piłka oryginalna nie jest *zgubiona* ani nie jest *na aucie*, gracz musi kontynuować grę piłką oryginalną bez kary. Ale, jeżeli piłka oryginalna jest *zgubiona* lub jest *na aucie*, gracz musi kontynuować grę piłką wybitą jako trzecią z *obszaru tee*, ponieważ została ona zagrana bez jakiegokolwiek poinformowania. Dlatego trzecia piłka jest *piłką zastępczą* do *piłki prowizorycznej* pod *karą uderzenia i odległości* (reguła 18.1), niezależnie od położenia *piłki prowizorycznej*. Gracz obecnie wykonał pięć uderzeń (łącznie z karami), trzecią piłką uderzoną z *obszaru tee*.

18.3b/1 – Określenia, które „wyróżnie wskazują”, że jest grana piłka prowizoryczna

Grając *piłką prowizoryczną*, najlepiej, gdy gracz użyje słowa “prowizoryczna” podczas informowania obecne osoby. Jednak inne określenia, które wyraźnie wskażą, że intencją gracza jest granie *piłki prowizorycznej*, są także dopuszczalne.

Przykłady określeń, które wyraźnie wskazują, że intencją gracza jest granie *piłki prowizorycznej*:

- „Gram piłkę zgodnie z regułą 18.3.”
- „Zamierzam zagrać kolejną, na wszelki wypadek.”

Przykłady określeń, które nie wskazują wyraźnie, że intencją gracza jest granie *piłki prowizorycznej* i oznaczają, że zamierza wprowadzić piłkę do gry z *karą uderzenia i odległości*:

- „Mam zamiar znów uderzyć.”
- „Zamierzam zagrać kolejną. “

18.3c(1)/1 – Działania wykonywane *piłką prowizoryczną*, są kontynuacją *piłki prowizorycznej*

Podejmując działania inne niż *uderzanie piłki prowizorycznej*, takie jak *dropowanie*, *odkładanie* lub *zastępowanie* inną piłką bliżej *dołka* niż miejsce, w którym powinna znajdować się piłka oryginalna, nie są traktowane jako “granie” *piłki prowizorycznej* i nie powodują utraty przez piłkę statusu *prowizorycznej*.

Na przykład, piłka zagrana z *obszaru tee* może być *zgubiona* 175 jardów od *dołka*, zatem gracz zagrał *piłkę prowizoryczną*. Po krótkim szukaniu piłki oryginalnej, gracz idzie do przodu by zagrać *piłkę prowizoryczną*, która znajduje się w krzaku 150 jardów od *dołka*. Gracz decyduje, że *piłka prowizoryczna* jest nie do zagrania i *dropuje* ją zgodnie z regułą 19.2c. Zanim gracz zagrał *zadropowaną* piłkę, piłka oryginalna została znaleziona przez widza, gdy nie upłynął trzypięciominutowy czas szukania.

W tym przypadku piłka oryginalna pozostała piłką w grze, ponieważ została znaleziona, gdy nie upłynął trzypięciominutowy czas szukania, a gracz nie wykonał uderzenia *piłką prowizoryczną* z miejsca bliżej *dołka* niż miejsce, w którym powinna znajdować się piłka oryginalna.

18.3c(2)/1 – Do określenia, która piłka jest piłką w grze wykorzystuje się przybliżone miejsce, w którym znajduje się piłka oryginalna

Reguła 18.3c(2) wykorzystuje miejsce, które gracz ocenia jako przybliżone miejsce, w którym znajduje się piłka oryginalna, do określenia czy *piłka prowizoryczna* została uderzona z miejsca bliżej *dołka* niż to miejsce, a także do określenia czy *piłka oryginalna* czy *prowizoryczna* jest w grze. Przybliżone miejsce nie jest miejscem, gdzie ostatecznie zostanie znaleziona piłka oryginalna. To jest raczej miejsce, gdzie gracz rozsądnie ocenia lub uznaje, że tam powinna znajdować się piłka.

Przykłady decydowania, która piłka jest w grze:

- Gracz uważając, że jego oryginalna piłka jest *zgubiona lub na aucie*, gra *piłkę prowizoryczną*, która zatrzymała się nie bliżej *dołka* niż miejsce, w którym powinna znajdować się piłka oryginalna. Gracz znajduje *piłkę* i gra nią, sądząc, że była to piłka oryginalna. Wówczas gracz odkrywa, że zagrał *piłkę prowizoryczną*. W tym przypadku *piłka prowizoryczna* nie była zagrana z miejsca bliżej *dołka* niż miejsce, w którym powinna znajdować się piłka oryginalna. Dlatego gracz może podjąć ponownie szukanie piłki. Jeżeli *piłka oryginalna* zostanie znaleziona w czasie trzech minut od rozpoczęcia szukania, pozostaje ona *piłką w grze* i gracz musi porzucić *piłkę prowizoryczną*. Jeśli trzypięciominutowy czas szukania upłynie przed znalezieniem piłki oryginalnej, *piłka prowizoryczna* staje się *piłką w grze*.
- Gracz sądzi, że jego piłka uderzona z *tee* może być *zgubiona* lub po drugiej stronie drogi zdefiniowanej jako *aut*, *uderza piłkę prowizoryczną*. Gracz krótko szuka piłki oryginalnej i nie znajduje jej. Następnie idzie do przodu i gra *piłkę prowizoryczną* z miejsca, które znajduje się bliżej *dołka* niż miejsce, w którym powinna znajdować się piłka oryginalna. Po *uderzeniu* idzie do przodu i znajduje *piłkę oryginalną w polu*. Piłka oryginalna najprawdopodobniej odbiła się w dół od drogi i wróciła na *pole*, ponieważ została znaleziona znacznie bliżej *dołka* niż zakładano. W tym przypadku, *piłka prowizoryczna* stała się *piłką w grze*, ponieważ została zagrana z miejsca, która znajdowało się bliżej *dołka* niż miejsce, w którym powinna znajdować się piłka oryginalna. Piłka oryginalna nie jest już *piłką w grze* i musi zostać wykluczona.

18.3c(2)/2 – Przeciwnik lub inny gracz może szukać piłki pomimo prośby gracza

Nawet jeżeli, gracz woli kontynuować grę *piłką prowizoryczną* bez szukania piłki oryginalnej, *przeciwnik* lub inny gracz w *stroke play* może szukać oryginalnej piłki tak długo, dopóki nie opóźni znacząco gry. Jeżeli oryginalna piłka gracza zostanie znaleziona podczas gdy jest nadal *piłką w grze*, gracz musi porzucić *piłkę prowizoryczną* (reguła 18.3c(3)).

Na przykład na *dołku* par 3, piłka gracza uderzona z *obszaru tee* leci głęboko w las, zaś *piłka prowizoryczna* zatrzymuje się przy *dołku*. W związku z tym, gracz nie chce znaleźć oryginalnej piłki i idzie prosto do *piłki prowizorycznej* by kontynuować nią grę. Jego *przeciwnik* lub inny gracz w *stroke play* uważa, że znalezienie piłki zapewniłoby mu przewagę, zatem rozpoczyna szukanie.

Jeżeli znajdzie oryginalną *piłkę* zanim gracz wykona kolejne uderzenie *piłką prowizoryczną*, gracz musi porzucić *piłkę prowizoryczną* i kontynuować grę *piłką oryginalną*. Ale, jeżeli gracz wykonał

kolejne uderzenie *piłką prowizoryczną* zanim piłka oryginalna została znaleziona, wówczas ta piłka stała się *piłką w grze*, bowiem była bliżej *dołka* niż miejsce, w którym powinna znajdować się piłka oryginalna (reguła 18.3c(2)).

W *match play*, jeżeli *piłka prowizoryczna* gracza znajduje się bliżej *dołka* niż *piłka przeciwnika*, przeciwnik może anulować uderzenie i zażądać zagrania we właściwej kolejności (reguła 6.4a). Jednak, anulowanie uderzenia, nie zmienia statusu oryginalnej piki, która już nie będzie w grze.

18.3c(2)/3 – Kiedy wynik uzyskany *piłką prowizoryczną* staje się wynikiem na *dołku*

Dopóki piłka oryginalna nie zostanie odnaleziona na *polu*, wynik osiągnięty *piłką prowizoryczną wbitą do dołka* staje się wynikiem gracza na *dołku*, gdy gracz wyjmie piłkę z *dołka*, bowiem, w tym przypadku wyjęcie piłki odpowiada wykonaniu uderzenia.

Na przykład, na krótkim *dołku*, piłka uderzona przez gracza A z *obszaru tee* może być zagubiona, dlatego gracz gra *piłkę prowizoryczną*, która wpada *do dołka*.

Gracz A nie zamierza szukać piłki, ale gracz B, jego przeciwnik lub inny gracz w *stroke play*, idzie szukać piłki oryginalnej.

Jeżeli gracz B znajdzie piłkę oryginalną gracza A, zanim gracz A wyjmie *piłkę prowizoryczną z dołka*, gracz A musi porzucić *piłkę prowizoryczną* i kontynuować grę *piłką oryginalną*. Jeżeli gracz A wyjmie piłkę z *dołka* zanim gracz B znajdzie oryginalną piłkę gracza A, wynik gracza na *dołku* to 3.

18.3c(2)/4 - Kiedy *piłka prowizoryczna* podniesiona przez gracza, staje się *piłką w grze*

Jeżeli gracz podniesie *piłkę prowizoryczną*, gdy nie pozwalają na to reguły, a następnie *piłka prowizoryczna* staje się *piłką w grze*, wówczas gracz musi dodać jedno uderzenie karne zgodnie z regułą 9.4b (Kara za podniesienie lub przemieszczenie jej) i musi *odłożyć* piłkę na miejsce.

Na przykład, w *stroke play*, gracz sądzi, że piłka uderzona z *obszaru tee* może być zagubiona, gra *piłką prowizoryczną*. Gracz znajduje piłkę, którą uważa za piłkę oryginalną, wykonuje uderzenie, podnosi *piłkę prowizoryczną* i wówczas odkrywa, że piłka, którą zagrał nie była piłką oryginalną, a *piłką niewłaściwą*. Gracz wznowia szukanie piłki oryginalnej, ale nie znajduje jej przed upływem trzyminutowego czasu szukania.

Ponieważ *piłka prowizoryczna* stała się *piłką w grze*, zgodnie z karą uderzenia i odległości, gracz musi *odłożyć* tę piłkę i otrzymuje jedno uderzenie karne zgodnie z regułą 9.4b. Gracz otrzymuje także dwa uderzenia kary za zagranie *niewłaściwą piłką* (reguła 6.3c). Kolejne uderzenie gracza jest siódmym.

REGUŁA

19

Piłka nie do zagrania

Cel reguły:

Reguła 19 omawia kilka opcji uwolnienia dla piłki nie do zagrania. Możliwość wyboru opcji, zwykle z jednym uderzeniem karnym, pozwala graczowi wyjść z trudnej sytuacji na polu (z wyjątkiem obszaru kary).

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

Gracz jest jedyną osobą, która może zdecydować, że jego piłka jest nie do zagrania i wziąć uwolnienie z karą, zgodnie z regułą 19.2 lub 19.3.

Uwolnienie dla piłki nie do zagrania dozwolone jest gdziekolwiek na *polu*, z **wyjątkiem obszaru kary**.

Jeżeli piłka jest nie do zagrania w *obszarze kary*, jedyną opcją jest uwolnienie z karą zgodnie z regułą 17.

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

Gracz może skorzystać z uwolnienia dla piłki nie do zagrania korzystając z jednej z trzech opcji opisanych w regule 19.2a, b lub c, w każdym przypadku doliczając sobie **jedno uderzenie karne**.

- Gracz może wziąć uwolnienie z *karą uderzenia i odległości*, zgodnie z regułą 19.2a, nawet jeżeli piłka nie została znaleziona i zidentyfikowana.
- **Jednak**, aby wziąć uwolnienie w tył na linii odniesienia zgodnie z regułą 19.2b lub uwolnienie boczne zgodnie z regułą 19.2c, gracz musi znać położenie piłki oryginalnej.

19.2a. Uwolnienie z karą uderzenia i odległości

Gracz może grać piłkę oryginalną lub inną z miejsca wykonania poprzedniego *uderzenia* (zob. reguła 14.6).

19.2b. Uwolnienie do tyłu na linii odniesienia

Gracz może *dropować* piłkę oryginalną lub inną piłkę (zob. reguła 14.3) za miejscem położenia piłki oryginalnej, utrzymując miejsce położenia piłki oryginalnej pomiędzy *dołkiem* a miejscem, gdzie piłka jest *dropowana* (bez ograniczenia jak daleko do tyłu piłka będzie *dropowana*). Miejsce na linii, gdzie piłka pierwszy raz dotknie ziemi podczas *dropowania* tworzy *obszar uwolnienia o długości jednego kija* w dowolnym kierunku od tego punktu, ale z następującymi ograniczeniami.

- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - nie może być bliżej *dołka* niż punkt, gdzie zatrzymała się piłka oryginalna,
 - może być w dowolnym *obszarze pola*,

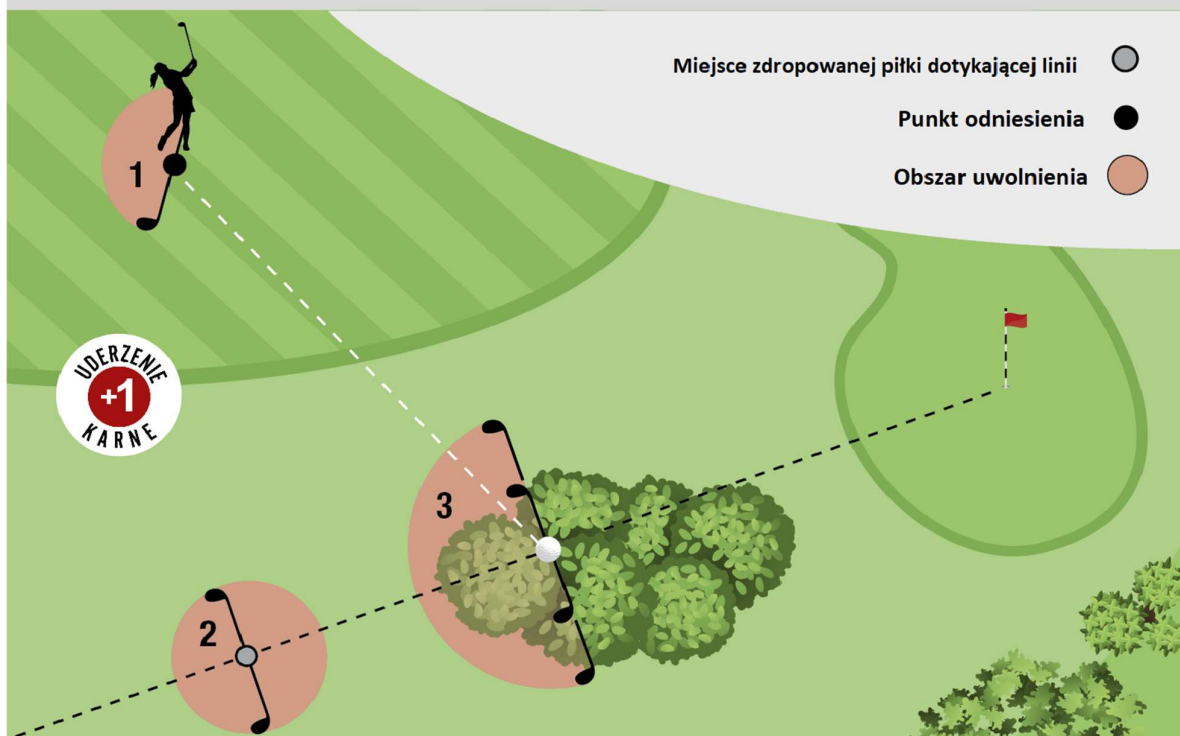
- musi być w tym samym *obszarze pola*, którego piłka pierwszy raz dotknęła, gdy była dropowana.

19.2c. Uwolnienie boczne

Gracz może *dropować* piłkę oryginalną lub inną w *bocznym obszarze uwolnienia* (zob. reguła 14.3):

- punkt odniesienia: położenie piłki oryginalnej. **Jednak**, gdy piłka leży ponad ziemią, np. na drzewie, punktem odniesienia jest miejsce na ziemi bezpośrednio pod piłką.
- rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: dwie *długości kija*, **ale** z następującymi ograniczeniami:
- ograniczenia lokalizacji obszaru uwolnienia:
 - nie może być bliżej *dołka* niż punkt odniesienia,
 - może być w dowolnym *obszarze pola*,
 - jeżeli więcej niż jeden *obszar pola* znajduje się w odległości dwóch *długości kija* od punktu odniesienia, piłka musi zatrzymać się w *obszarze uwolnienia* tego samego

R 19.2: OPCJE UWOLNIENIA DLA PIŁKI NIE DO ZAGRANIA W OBSZARZE GŁÓWNYM



Gracz decydując, że jego piłka w krzaku jest nie do zagrania ma **trzy opcje**, każda z jednym uderzeniem karnym. Gracz może:

- (1) Skorzystać z uwolnienia uderzenia i odległości grając piłkę z obszaru uwolnienia w miejscu poprzedniego uderzenia.
- (2) Skorzystać z uwolnienia na linii do tyłu przez dropowanie piłki za miejscem piłki oryginalnej, utrzymując to miejsce piłki oryginalnej pomiędzy dołkiem a miejscem dropowania.
- (3) Skorzystać z uwolnienia w bok. Punktem odniesienia dla tego uwolnienia jest miejsce położenia piłki oryginalnej. Piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia nie bliżej dołka niż punkt odniesienia o długości dwóch kijów i zagrana z tego obszaru.

obszaru pola, którego pierwszy raz dotknęła piłka po *dropowaniu* w obszarze uwolnienia.

Zob. reguła 25.4m (dla graczy, którzy używają kołowego urządzenia wspomagającego mobilność reguła 19.2c jest zmodyfikowana tak, aby rozszerzyć boczny obszar uwolnienia do czterech długości kija).

Kara za zagraniem piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 19.2: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

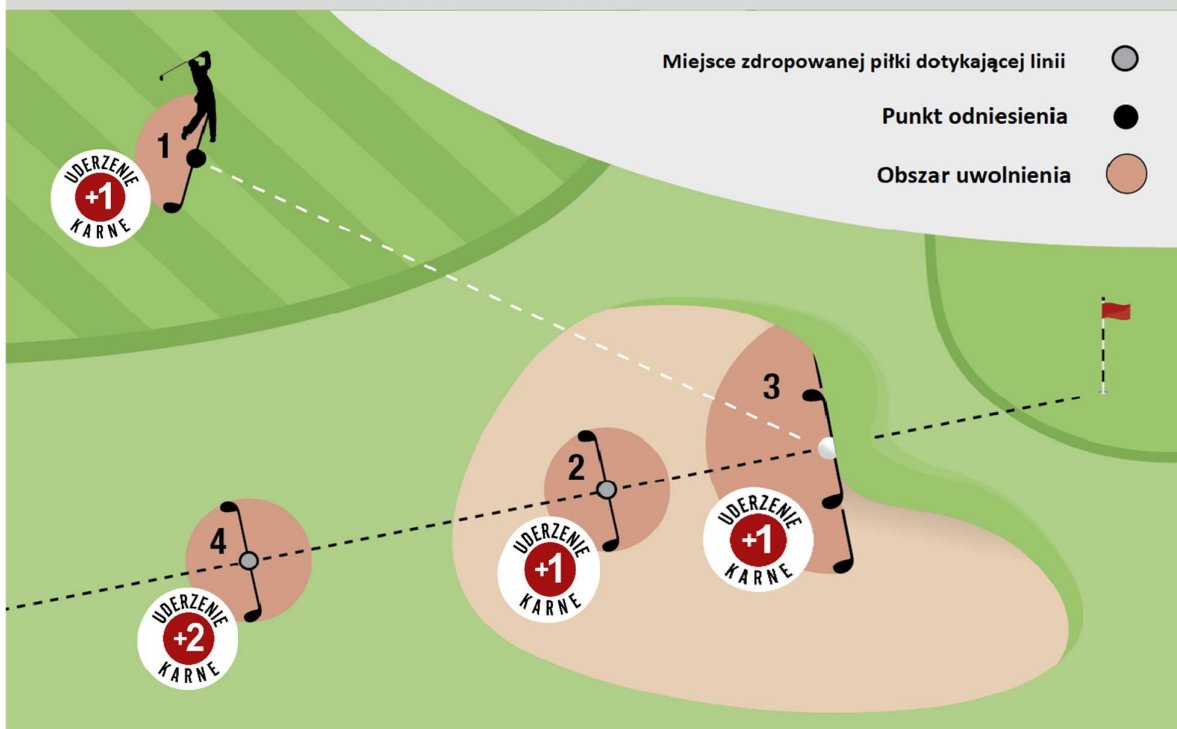
19.3 Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w bunkrze

19.3a. Normalne opcje uwolnienia (kara jednego uderzenia)

Kiedy piłka gracza jest w *bunkrze*:

- gracz może wziąć uwolnienie dla piłki nie do zagrania z **jednym uderzeniem karnym** zgodnie z dowolną opcją określoną w regule 19.2, z **wyjątkiem**, że:
- piłka musi być *dropowana* i zatrzymać się w *bunkrze*, zarówno gdy gracz wziął uwolnienie w tył na linii odniesienia (zob. reguła 19.2b) jaki i uwolnienie boczne (zob. reguła 19.2c).

R 19.3: OPCJE UWOLNIENIA DLA PIŁKI NIE DO ZAGRANIA W BUNKRZE



Gracz decydując, że jego piłka w bunkrze jest nie do zagrania ma **cztery opcje**:

- (1) Z jednym uderzeniem karnym, gracz może wziąć uwolnienie uderzenia i odległości.
- (2) Z jednym uderzeniem karnym, gracz może wziąć uwolnienie do tyłu na linii w bunkrze.
- (3) Z jednym uderzeniem karnym, gracz może wziąć uwolnienie w bok w bunkrze.
- (4) Z dwoma uderzeniami karnymi, gracz może wziąć uwolnienie do tyłu na linii poza bunkrem.

19.3b. Dodatkowa opcja uwolnienia (kara dwóch uderzeń)

Gracz może skorzystać z dodatkowej opcji uwolnienia dla piłki znajdującej się w *bunkrze*, z wyjściem poza *bunkier* w tył na linii zgodnie z regułą 19.2b z **całkowitą karą dwóch uderzeń**.

Zob. reguła 25.4n (dla graczy, którzy używają kołowego urządzenia wspomagającego mobilność, dodatkowa opcja uwolnienia w tył na linii w regule 19.3b ma zredukowaną karę do jednego uderzenia).

Kara za zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 19.3: kara główna zgodnie z regułą 14.7a.

Reguła 19.2 Wyjaśnienia: Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w obszarze głównym lub na putting green

19.2/1 – Nie ma gwarancji, że piłka będzie do zagrania po wzięciu uwolnienia dla piłki nie do zagrania

Po skorzystaniu z uwolnienia dla piłki nie do zagrania, gracz musi zaakceptować jego skutek, nawet jeśli jest niekorzystny, na przykład, gdy *zadropowana* piłka zatrzyma się w oryginalnym miejscu lub w złym położeniu w innym miejscu w *obszarze uwolnienia*:

- Gdy *zadropowana* piłka zatrzyma się w *obszarze uwolnienia*, gracz ma nową sytuację.
- Jeśli gracz stwierdzi, że nie może (lub nie chce) zagrać piłki z miejsca aktualnego *położenia*, to może ponownie skorzystać z uwolnienia dla piłki nie do zagrania z dodatkową karą, używając dowolnej dostępnej opcji uwolnienia zgodnie z regułą 19.

19.2/2 – Piłka może być dropowana w dowolnym obszarze pola, gdy gracz korzysta z uwolnienie dla piłki nie do zagrania.

Gracz może skorzystać z uwolnienia *dropując* piłkę w *obszarze uwolnienia* w dowolnym *obszarze pola* zgodnie z opcjami uwolnienia dla piłki nie do zagrania. Obejmuje to wzięcie uwolnienia w *obszarze głównym* i *dropowanie* bezpośrednio w *bunkrze* lub *obszarze kary*, na *putting green*, w *strefie zabronionej gry* lub na *niewłaściwym greenie*.

Zatem, jeżeli gracz wybiera *dropowanie* w *strefie zabronionej gry* lub na *niewłaściwym greenie*, musi potem kontynuować grę korzystając z wymaganego regułami uwolnienia od *strefy zabronionej gry* lub *niewłaściwego greenu*.

Podobnie, jeżeli gracz wybiera *dropowanie* w *obszarze kary* i nie może (lub nie chce) potem zagrać z niego piłki, to jedyną dostępną opcją uwolnienia jest uwolnienie *uderzenia i odległości* z miejsca poprzedniego uderzenia, ponieważ:

- Nie ma uwolnienia dla piłki nie do zagrania w *obszarze kary*, gdyż w *obszarze kary* takie uwolnienie jest nie dopuszczalne.

- Nie można skorzystać z opcji uwolnienia od *obszaru kary* na linii do tyłu lub uwolnienia bocznego, ponieważ piłka nie przekroczyła granicy *obszaru kary* zanim zatrzymała się w nim, a zatem nie ma *punktu odniesienia* i nie ma sposobu określenia *punktu odniesienia* dla takiego uwolnienia.

Po wykorzystaniu *uwolnienia uderzenia i odległości*, gracz otrzyma dodatkową karę jednego uderzenia (dodane do pierwszej kary za wzięcie uwolnienia piłki nie do zagrania).

19.2/3 – Punkt odniesienia dla uwolnienia z karą uderzenia i odległości nie zmienia się do momentu wykonania uderzenia

Punkt odniesienia dla wziętego uwolnienia z *karą uderzenia i odległości* nie zmienia się, dopóki gracz nie wykona kolejnego uderzenia *piłką w grze*, nawet jeśli gracz *zadropował* piłkę zgodnie z regułą.

Na przykład, gracz korzysta z uwolnienia dla piłki nie do zagrania i *dropuje* piłkę, korzystając albo z opcji uwolnienia *do tyłu na linii* albo z uwolnienia bocznego. Zadropowana piłka pozostaje w *obszarze uwolnienia*, ale potoczyła się w miejsce, gdzie gracz ponownie decyduje, że jest nie do zagrania.

Z karą dodatkowego uderzenia gracz może ponownie skorzystać z opcji uwolnienia *do tyłu na linii* lub uwolnienia bocznego, lub może wybrać opcję uwolnienia z *karą uderzenia i odległości*, wykorzystując punkt, z którego piłka była ostatnio grana zanim stała się piłką nie do zagrania za pierwszym razem, jako punkt odniesienia. Ten punkt odniesienia dla uwolnienia z *karą uderzenia i odległości* nie zmienia się, ponieważ gracz nie wykonał uderzenia *zdropowaną* piłką.

Rezultat byłby inny, gdyby gracz wykonał uderzenie w *zdropowaną* piłkę, ponieważ punkt ten stałby się nowym punktem odniesienia dla uwolnienia z *karą uderzenia i odległości*.

19.2/4 – Gracz może uzyskać uwolnienie bez kary, jeśli podniesie piłkę, aby wziąć uwolnienie dla piłki nie do zagrania i przed jej zdropowaniem zorientuje się, że piłka była w terenie w naprawie

Jeśli gracz podniesie swoją piłkę, aby skorzystać z uwolnienia dla piłki nie do zagrania, a następnie odkryje, że znajdowała się w *terenie w naprawie* lub w innych *nienormalnych warunkach na polu*, gracz może nadal skorzystać z uwolnienia bez kary zgodnie z regułą 16.1, dopóki nie wprowadzi piłki do gry zgodnie z regułą 19, korzystając z uwolnienia dla piłki nie do zagrania.

19.2/5 – Gracz musi znaleźć piłkę, aby użyć opcji uwolnienia do tyłu na linii lub uwolnienia bocznego

Opcji uwolnienia *do tyłu na linii* lub uwolnienia bocznego nie można stosować zgodnie z regułą 19.2 i 19.3 bez znalezienia oryginalnej piłki, ponieważ opcje te wymagają wyznaczenia punktu odniesienia dla uwolnienia w miejscu oryginalnego położenia piłki. Jeśli którakolwiek z opcji uwolnienia piłki nie do zagrania zostanie zastosowana dla piłki, która nie jest piłką gracza, uważa

się, że gracz skorzystał z uwolnienia z *karą uderzenia i odległości*, ponieważ jest to jedyna reguła, której można użyć, jeśli gracz nie znalazł swojej piłki oryginalnej.

Na przykład, gracz znajduje porzuconą piłkę w niekorzystnym położeniu. Będąc przekonany, że jest to jego piłka, decyduje się wziąć boczne uwolnienie (reguła 19.2c), zastępuje tę piłkę i gra. Idąc w kierunku zagranej piłki, gracz znajduje swoją piłkę oryginalną. Ponieważ gracz nie znał miejsca piłki oryginalnej w momencie, gdy piłka została *zastąpiona*, traktuje się ją jako zagrana z *karą uderzenia i odległości* i zagrana z *niewłaściwego miejsca* (reguła 14.7).

W **match play** gracz traci dołek za grę z *niewłaściwego miejsca*.

W **stroke play** gracz otrzymuje jedno uderzenie kary za uwolnienie z *karą uderzenia i odległości* (reguła 18.1) oraz dodatkowo dwa uderzenia kary za grę z *niewłaściwego miejsca*. Jeśli *niewłaściwe miejsce* było poważnym naruszeniem, błąd musi zostać skorygowany przed wykonaniem uderzenia z kolejnego *obszaru tee* lub w przypadku rozgrywania ostatniego dołka - przed zwróceniem *karty wyników*.

19.2a/1 – Gracz może wziąć uwolnienie z karą uderzenia i odległości nawet wtedy, gdy punkt poprzedniego uderzenia jest bliżej dołka niż miejsce, gdzie leży piłka

Jeśli piłka zatrzyma się dalej od *dołka* niż miejsce, z którego została zagrana, nadal można uzyskać uwolnienie z *karą uderzenia i odległości*.

Przykłady, w których uwolnienie z *karą uderzenia i odległości* może być bliżej dołka:

- Gracz uderza piłkę z *obszaru tee* w drzewo, piłka odbija się do tyłu i zatrzymuje się za *obszarem tee*. Gracz może zagrać ponownie z *obszaru tee* z karą jednego uderzenia.
- Gracz wykonuje putt z góry i puttuje poza *putting green* - piłka stacza się z *greenu* w kiepskie *położenie* lub do *obszaru kary*. Gracz może zagrać ponownie z *putting greenu* z karą jednego uderzenia.

19.2a/2 – Uwolnienie z karą uderzenia i odległości jest dozwolone tylko z miejsca ostatniego uderzenia

Możliwość skorzystania z opcji uwolnienia z *karą uderzenia i odległości* dla piłki nie do zagrania dotyczy tylko miejsca, w którym wykonano ostatnie uderzenie; gracz nie może wrócić do miejsca wcześniejszych uderzeń.

Jeśli opcje uwolnienia z *karą uderzenia i odległości* lub do tyłu na linii nie są korzystne, jedyną opcją jest wielokrotne uwolnienie boczne, otrzymując karę za każdym razem, dopóki gracz nie uzyska dobrych warunków do gry.

REGUŁA

20

Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy; orzeczenia sędziego i Komitetu

Cel reguły:

Reguła 20 omawia zasady postępowania graczy podczas rundy, gdy mają wątpliwości związane z interpretacją reguł oraz przedstawia procedury (które są inne w *match play* i w *stroke play*) zabezpieczające prawo gracza do otrzymania orzeczenia w późniejszym czasie.

Ta reguła omawia także zadania sędziów uprawnionych do decydowania o faktach i stosowaniu reguł. Orzeczenia sędziego lub Komitetu są wiążące dla wszystkich graczy.

20.1 Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy

20.1a. Gracze muszą unikać nieuzasadnionych opóźnień

Gracze nie mogą w nieuzasadniony sposób opóźniać gry, gdy chcą, podczas *rundy*, uzyskać pomoc w sprawie reguł:

- jeżeli *sędzia* lub *Komitet* nie jest dostępny w rozsądnym czasie, aby pomóc w kwestii reguł, gracz musi sam zdecydować jak postąpić by kontynuować grę,
- gracz może chronić swoje prawa prosząc o rozstrzygnięcie w *match play* (zob. reguła 20.1b(2)) lub grając dwoma piłkami w *stroke play* (zob. reguła 20.1c(3)).

20.1b. Problemy z regułami w *match play*

(1) Podejmowanie decyzji poprzez uzgodnienie. Podczas *rundy*, gracze rozgrywający mecz mogą uzgodnić decyzję dotyczącą reguł:

- uzgodniona decyzja jest ostateczna, nawet jeżeli okaże się, że była niezgodna z regułami, o ile gracze nie uzgodnili ignorowania jakiejś reguły lub kary, o której wiedzieli, że wystąpiła (zob. reguła 1.3b(1)),
- **jednak**, jeżeli dany mecz przebiega w obecności *sędziego*, wówczas musi on reagować w każdej sprawie związanej z regułami, która zwróci jego uwagę (zob. reguła 20.1b(2)), a gracze muszą zastosować się do orzeczenia.

W przypadku nieobecności *sędziego*, jeżeli gracze nie uzgodnią lub mają wątpliwości dotyczące stosowania reguł, jeden z graczy może zażądać orzeczenia zgodnie z regułą 20.1b(2).

(2) Prośba o wydanie orzeczenia złożona przed zakończeniem meczu. Gdy gracz chce, aby *sędzia* lub *Komitet* rozstrzygnął zastosowanie reguł w jego grze lub w grze *przeciwnika*, gracz może poprosić o orzeczenie.

Jeżeli *sędzia* lub *Komitet* nie są dostępni w rozsądnym czasie, gracz może wystąpić z wnioskiem o wydanie orzeczenia, powiadamiając o tym *przeciwnika*, że orzeczenie będzie wydane później, gdy *sędzia* lub *Komitet* będą dostępni.

Jeżeli gracz wystąpi z wnioskiem o wydanie orzeczenia przed rozstrzygnięciem meczu:

- orzeczenie zostanie wydane tylko wtedy, gdy wniosek zostanie złożony w terminie, który zależy od tego, kiedy gracz zdał sobie sprawę z faktów powodujących problem z regułami:
 - gracz uświadomił sobie fakty zanim jeden z graczy rozpoczął ostatni dołek meczu. Gdy gracz uświadomił sobie fakty zanim jeden z graczy rozpoczął ostatni dołek, wniosek o wydanie orzeczenia musi być przedstawiony zanim którykolwiek z graczy wykona *uderzenie* rozpoczynające kolejny dołek.
 - gracz uświadomił sobie fakty podczas lub po zakończeniu ostatniego dołka meczu. Wniosek o wydanie orzeczenia musi być przedstawiony zanim wynik meczu będzie ostateczny (zob. reguła 3.2a(5)).
- jeżeli gracz nie złoży wniosku w tym terminie, orzeczenie nie będzie wydane przez *sędziego* lub *Komitet*, a rezultat gry na danym dołku (dołkach) będzie obowiązywał nawet wtedy, gdy reguły były zastosowane w niewłaściwy sposób.

Jeżeli gracz wystąpił z wnioskiem o wydanie orzeczenia dotyczącego wcześniejszego dołka, orzeczenie będzie wydane tylko wtedy, gdy będą spełnione trzy poniższe warunki:

- *przeciwnik* naruszył regułę 3.2d(1) (podając niewłaściwą liczbę wykonanych uderzeń) lub regułę 3.2d(2) (nie podając graczowi informacji o karze),
- wystąpienie z wnioskiem oparte jest na faktach, o których gracz nie był poinformowany, zanim którykolwiek z graczy wykonał uderzenie rozpoczynające rozgrywany dołek lub jeżeli pomiędzy dołkami, dołek właśnie został zakończony,
- i po uświadomieniu sobie faktów, gracz wystąpił z wnioskiem o wydanie orzeczenia w terminie (jak przedstawiono powyżej).

(3) Wniosek o wydanie orzeczenia przedstawiony po końcowym wyniku meczu. Kiedy gracz przedstawi wniosek o wydanie orzeczenia po końcowym wyniku meczu:

- *Komitet* przedstawi graczowi orzeczenie tylko wtedy, gdy dwa poniższe warunki będą spełnione:
 - wystąpienie z wnioskiem oparte jest na faktach, o których gracz nie wiedział przed końcowym wynikiem meczu,
 - i *przeciwnik* naruszył regułę 3.2d(1) (podając niewłaściwą liczbę wykonanych uderzeń) lub regułę 3.2d(2) (nie podając graczowi informacji o karze) i dowiedział o tym naruszeniu przed końcowym wynikiem meczu,
- nie ma ograniczeń czasowych na wydanie takiego orzeczenia.

(4) Gra dwoma piłkami jest niedozwolona. Graczowi, który nie jest pewny właściwej procedury w meczu nie wolno grać dołka dwoma piłkami. Taka procedura obowiązuje tylko w *stroke play* (zob. reguła 20.1c).

20.1c. Problemy z regułami w *stroke play*

(1) Nie można podejmować decyzji w sprawie reguł przez uzgodnienie. Jeżeli *sędzia* lub *Komitet* nie są dostępni w rozsądnym czasie, aby pomóc w rozwiązaniu problemu z regułami:

- gracze zachęceni są do wzajemnej pomocy w interpretacji reguł, **ale** nie mają prawa do rozstrzygnięć na drodze porozumienia i każde takie osiągnięte porozumienie nie jest wiążące dla żadnego gracza, sędziego ani *Komitetu*,
- gracz powinien zgłosić *Komitetowi* wszelkie problemy z regułami przed oddaniem swojej karty wyników.

(2) Gracze powinni chronić innych graczy w zawodach. W celu ochrony interesów wszystkich graczy:

- jeżeli gracz wie lub jest przekonany, że inny gracz naruszył lub mógł naruszyć reguły, a drugi gracz nie zauważa tego faktu lub ignoruje go, to gracz powinien o tym powiedzieć innemu graczowi, *markerowi* gracza, *sędziemu* lub *Komitetowi*,
- należy to zrobić niezwłocznie po tym, gdy gracz dowie się o problemie i nie później niż przed oddaniem przez drugiego gracza jego karty wyników, chyba że było to niemożliwe.

Jeżeli gracz tak nie postąpi, *Komitet* może go zdyskwalifikować zgodnie z regułą 1.2a, jeżeli oceni, że było to poważne naruszenie, sprzeczne z duchem gry.

(3) Granie dwoma piłkami, gdy nie wiadomo jak postąpić. Gracz, który nie jest pewien prawidłowej procedury w czasie rozgrywania dołka, może bez kary zakończyć dołek dwoma piłkami:

- gracz musi podjąć decyzję o graniu dwoma piłkami po wystąpieniu wątpliwej sytuacji i przed wykonaniem *uderzenia*,
- gracz powinien wybrać piłkę, która będzie się liczyć, jeżeli reguły pozwolą na użycie danej procedury dla tej piłki, informując o tym wyborze swojego *markera* lub innego gracza, przed wykonaniem *uderzenia*,
- jeżeli gracz nie dokona wyboru w określonym czasie, to piłka zagrana jako pierwsza będzie domyślnie uważana za wybraną piłkę,
- gracz musi przedstawić fakty dotyczące zaistniałej sytuacji *Komitetowi* przed oddaniem karty wyników, nawet jeżeli wyniki będą takie same dla dwóch piłek - gracz zostanie **zdyskwalifikowany**, jeżeli tego nie zrobi.
- jeżeli gracz wykonał *uderzenie* przed decyzją o grze drugą piłką:
 - w tym przypadku nie można zastosować tej reguły i liczy się wynik uzyskany piłką zagrana przed decyzją o grze drugą piłką,
 - **jednak** gracz nie otrzymuje kary za granie drugą piłką.

Druga piłka zagrana zgodnie z tą regułą nie jest *piłką prowizoryczną* według reguły 18.3.

(4) Decyzja Komitetu o wyniku na dołku. Gdy gracz gra dwoma piłkami zgodnie z pkt. (3), *Komitet* zdecyduje o wyniku gracza na dołku w następujący sposób:

- wynik uzyskany wybraną piłką (przez gracza lub domyślnie) obowiązuje, jeżeli reguły pozwalają na zastosowanie wybranej procedury dla tej piłki.

- jeżeli reguły nie zezwalają na zastosowanie wybranej procedury dla tej piłki, liczy się wynik uzyskany drugą piłką, jeżeli reguły pozwalają na zastosowanie procedury wybranej dla drugiej piłki.
- jeżeli reguły nie zezwalają na zastosowane procedury dla żadnej z piłek, to liczy się wynik uzyskany wybraną piłką (przez gracza lub domyślnie) chyba, że wystąpiło *poważne naruszenie* podczas gry tą piłką z *niewłaściwego miejsca*, wówczas liczy się wynik uzyskany drugą piłką.
- jeżeli wystąpiło *poważne naruszenie* podczas gry obiema piłkami z *niewłaściwego miejsca*, to gracz jest **zdyskwalifikowany**.
- wszystkie *uderzenia* wykonane nieliczoną piłką (w tym *uderzenia* wykonane i karne) nie liczą się do wyniku gracza na tym dołku.

„Reguły zezwalają na zastosowaną procedurę” oznacza, że: (a) oryginalna piłka była grana tak jak leży, a granie stamtąd było dozwolone, lub (b) zagrana piłka, była wprowadzona do gry zgodnie z odpowiednią procedurą, we właściwy sposób i z właściwego miejsca.

20.2 Orzeczenia w sprawach związanych z regułami

20.2a. Orzeczenia sędziego

Sędzia jest osobą wyznaczoną przez *Komitet* do decydowania w sprawie faktów i stosowania reguł. *Sędzia* może uzyskać pomoc *Komitetu* przed wydaniem orzeczenia.

Gracz musi stosować się do orzeczeń *sędziego* w sprawie faktów lub sposobu stosowania reguł.

Gracz nie może odwoływać się od orzeczenia *sędziego* do *Komitetu*, ale po wydaniu orzeczenia *sędzia* może:

- poprosić o drugą opinię innego *sędziego*,
- lub zwrócić się do *Komitetu* o ponowne rozpatrzenie,

ale powyższe działania nie są wymagane.

Decyzja *sędziego* jest ostateczna, jeżeli *sędzia* w wyniku pomyłki pozwoli graczowi na naruszenie reguły, wtedy gracz nie zostanie ukarany. **Jednak**, gdy błędne orzeczenie *sędziego* lub *Komitetu* zostanie poprawione, zob. reguła 20.2d.

20.2b. Orzeczenia Komitetu

Gdy nie ma *sędziego*, aby wydał orzeczenie lub kiedy *sędzia* przekazuje orzekanie do *Komitetu*:

- orzeczenie będzie wydane przez *Komitet*,
- i orzeczenie *Komitetu* będzie ostateczne.

Jeżeli *Komitet* nie może podjąć decyzji, to może zwrócić się o wydanie decyzji do Komitetu Reguł gry w golfa R&A, którego decyzja będzie ostateczna.

20.2c. Stosowanie standardu „gołym okiem” podczas korzystania z dowodów wideo.

Kiedy *Komitet* wydaje orzeczenie w oparciu o ustalone fakty, wykorzystanie dowodów jest ograniczone do standardu „gołym okiem”:

- jeżeli fakty przedstawione w materiale filmowym nie mogły być zauważone „gołym okiem”, to zostaną one odrzucone, nawet jeżeli będzie to oznaczać naruszenie reguły,
- **jednak**, nawet gdy dowody filmowe zostaną odrzucone zgodnie ze standardem „gołym okiem”, naruszenie reguły będzie można nadal ustalić, jeżeli gracz był świadomy faktów powodujących naruszenie (np. gdy gracz czuł, że kij dotyka piasku w *bunkrze*, nawet jeżeli nie można zobaczyć tego gołym okiem).

20.2d. Błędne orzeczenia i błędy administracyjne

(1) Błędne orzeczenia. Błędne orzeczenie wystąpi, gdy *sędzia* lub *Komitet* próbowali zastosować reguły, ale zrobili to w niewłaściwy sposób. Przykłady błędnych orzeczeń obejmują:

- zastosowanie niewłaściwej kary lub nienałożenie jej w ogóle,
- zastosowanie niewłaściwej reguły lub reguły, która nie istnieje,
- błędną interpretację reguły i jej niewłaściwe zastosowanie.

Jeżeli później orzeczenie *sędziego* lub *Komitetu* okaże się błędne, orzeczenie będzie można poprawić, gdy dopuszczają to reguły. Jeżeli będzie na to za późno błędne orzeczenie pozostaje w mocy.

Jeżeli gracz podejmie działanie naruszające regułę w wyniku uzasadnionego niezrozumienia instrukcji *sędziego* lub *Komitetu* podczas *rundy* lub w czasie zatrzymania gry, zgodnie z regułą 5.7a (np. podnoszenie *piłki w grze*, kiedy nie pozwalają na to reguły), kara nie występuje, a instrukcja potraktowana jest jako błędne orzeczenie.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 6C (co *Komitet* powinien zrobić, gdy wydano niewłaściwe orzeczenie).

(2) Błędy administracyjne. Błąd administracyjny jest błędem proceduralnym związanym z administracją rozgrywek i nie ma limitu czasu na naprawienie takiego błędu, nawet po ustaleniu ostatecznego wyniku meczu lub po zakończeniu rozgrywek *stroke play*. Błąd administracyjny to coś innego niż błędne orzeczenie. Przykłady błędów administracyjnych obejmują:

- błędne obliczenie wyniku remisowego w *stroke play*,
- błędne obliczenie handicapu skutkujące wygraniem turnieju przez niewłaściwego gracza,
- przyznanie nagrody niewłaściwemu graczowi, gdy nie opublikowano wyniku zwycięzcy.

W takich sytuacjach należy naprawić błąd i odpowiednio skorygować wyniki zawodów.

20.2e. Dyskwalifikacja graczy, gdy wynik meczu lub zawodów jest ostateczny

(1) Match play. Nie ma ograniczenia czasowego na zdyskwalifikowanie gracza zgodnie z regułą 1.2 (poważne wykroczenie) lub regułą 1.3b(1) (celowe nie zastosowanie kary, bądź uzgodnienie z innym graczem zignorowania reguły lub kary, o której wystąpieniu wiedzieli).

Można to zrobić nawet wtedy, gdy wynik meczu jest ostateczny (zob. reguła 3.2a(5)).

Kiedy *Komitet* powinien wydać orzeczenie po otrzymaniu złożonego wniosku, gdy wynik meczu jest ostateczny, zob. reguła 20.1b(3).

(2) Stroke play. Zazwyczaj kara nie może być nałożona lub poprawiona po zamknięciu zawodów *stroke play*, czyli:

- gdy końcowy wynik zawodów stanie się ostateczny w sposób określony przez *Komitę*,
- lub w kwalifikacjach *stroke play* poprzedzających *match play*, gdy gracz wykonał uderzenie z *obszaru tee* rozpoczynając swój pierwszy mecz.

Jednak gracz musi zostać **zdyskwalifikowany** nawet po zamknięciu zawodów, jeżeli:

- zapisał wynik na dowolnym dołku niższy od rzeczywiście uzyskanego. **Wyjątkowo** gracz nie zostanie zdyskwalifikowany, jeżeli niższy wynik wynikał z nieuwzględnienia jednego lub więcej uderzeń karnych, o których gracz nie wiedział przed zamknięciem zawodów (zob. reguła 3.3b(3)),
- wiedział przed zamknięciem zawodów, że wystąpiło naruszenie jakiejś reguły skutkujące karą dyskwalifikacji, lub
- uzgodnił z innym graczem ignorowanie dowolnej reguły lub kary, której był świadomy (zob. reguła 1.3b(1)).

Komitet może też zdyskwalifikować gracza zgodnie z regułą 1.2 (poważne wykroczenie) po zamknięciu zawodów.

20.2f. Nieuprawniony gracz

Nie ma limitu czasowego na poprawianie wyników zawodów, gdy gracz, który brał w nich udział nie spełnia warunków zgodnie z Regulaminem zawodów. Stosuje się to nawet po ostatecznym wyniku meczu lub po zakończeniu zawodów *stroke play*.

W takich okolicznościach gracz jest traktowany tak, jakby nie brał udziału w zawodach, w przeciwieństwie do dyskwalifikacji, a wyniki zawodów są odpowiednio korygowane.

20.3 Sytuacje nie omawiane przez reguły

Sytuacje nie omawiane przez reguły będą rozstrzygane przez *Komitę*:

- biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności,
- w sposób rozsądny, sprawiedliwy i zgodny z traktowaniem podobnych sytuacji w regułach.

Reguła 20.1 Wyjaśnienia: Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy

20.1b(2)/1 – Prośba o wydanie orzeczenia musi być przedstawiona we właściwym czasie.

Gracz ma prawo znać stan swojego meczu w każdej chwili lub wiedzieć, że orzeczenie zostanie wydane w dalszej części meczu. Prośba o orzeczenie musi zostać złożona we właściwym czasie, aby ochronić gracza w danym meczu przed późniejszym nałożeniem kary. To, czy orzeczenie zostanie wydane, zależy od tego, kiedy gracz dowiedział się o faktach (nie wtedy, gdy dowiedział się, że coś było karalne) i kiedy przedstawiono wniosek o wydanie orzeczenia.

Na przykład, podczas meczu na pierwszym dołku bez *sędziego*, gracz A prawidłowo podnosi piłkę, by sprawdzić uszkodzenie zgodnie z regułą 4.2c(1) i stwierdza, że piłka jest przecięta i *zastępuje* ją nową piłką zgodnie z regułą 4.2c(2). Nie informując gracza A, gracz B ogląda stan piłki oryginalnej i nie zgadza się z oceną gracza A. Jednak gracz B nie reaguje na ewentualne naruszenie i nic nie mówi graczowi A. Obaj gracze kończą dołek i grają z następnego *obszaru tee*.

Po zakończeniu ostatniego dołka, gracz A wygrał mecz 1 up. Schodząc z *putting greenu*, gdy dostępny jest *Komitet*, gracz B zmienia zdanie i mówi graczowi A, że nie zgadza się z *zastąpieniem* piłki, które gracz A zrobił na pierwszym dołku i prosi *Komitet* o wydanie orzeczenia.

Komitet powinien ustalić, czy wniosek gracza B został złożony we właściwym czasie, gdyż gracz B był świadomy faktów podczas gry na pierwszym dołku a następnie wykonano *uderzenia* z drugiego *tee* (reguła 20.1b(2)). Dlatego *Komitet* powinien zdecydować, że nie wyda żadnego orzeczenia. Wynik meczu jest rozstrzygnięty i gracz A go wygrał.

20.1b(2)/2 – Orzeczenie wydane po zakończeniu ostatniego dołka meczu, ale przed ogłoszeniem końcowego wyniku meczu może skutkować wznowieniem meczu.

Jeśli gracz dowie się o możliwym naruszeniu reguł przez swojego *przeciwnika* po zakończeniu dołka, który jak sądził, był ostatnim dołkiem meczu, gracz może zażądać wydania orzeczenia. Jeśli *przeciwnik* złamał reguły, skorygowany wynik meczu może wymagać, aby gracze powrócili na pole wznowić mecz.

Na przykład:

- W meczu pomiędzy graczem A i graczem B, gracz B wygrywa 5&4. W drodze powrotnej do klubu i przed końcowym ogłoszeniem wyniku meczu, zostaje odkryte, że gracz B miał 15 kijów w swojej torbie. Gracz A żąda wydania orzeczenia i *Komitet* określa poprawnie, że prośba gracza A o orzeczenie została złożona we właściwym czasie. Gracze muszą wrócić na 15 dołek i wznowić mecz. Wynik meczu jest skorygowany przez odjęcie dwóch dołków graczowi B (reguła 4.1b(4)) i gracz B jest teraz 3 up z czterema dołkami do zagrania.
- W meczu pomiędzy graczem A i graczem B, gracz B wygrywa 3&2. W drodze powrotnej do klubu, gracz A uświadamia sobie, że gracz B dotknął piasku podczas uderzenia próbnego w bunkrze na 14 dołku. Gracz B wygrał 14 dołek. Gracz A prosi o wydanie orzeczenia, a *Komitet* prawidłowo stwierdza, że wniosek gracza A został złożony we właściwym czasie, a gracz B stracił 14 dołek za niezgłoszenie graczowi A kary (reguła 3.2d(2)). Gracze muszą wrócić na 17 dołek i wznowić mecz. Wynik meczu został skorygowany przez zmianę wygranej gracza B z 14 dołka na utratę dołka, gracz B ma teraz 1 up przy dwóch dołkach do zagrania.

20.1b(4)/1 – W match play nie jest dozwolone rozgrywanie dołka dwoma piłkami.

Granie dwoma piłkami ograniczone jest do *stroke play*, ponieważ kiedy rozgrywany jest mecz, wszelkie zdarzenia w tym meczu, dotyczą tylko graczy w nim uczestniczących, a gracze w tym meczu mogą sami chronić własne interesy.

Jeśli jednak gracz w meczu nie ma pewności co do właściwej procedury i rozegra dołek dwoma piłkami, wynik oryginalną piłką liczy się zawsze, jeśli gracz i *przeciwnik* zgłoszą sytuację *Komitetowi*, a przeciwnik nie sprzeciwił się, że gracz grał drugą piłkę.

Jeśli jednak *przeciwnik* sprzeciwił się graniu przez gracza drugą piłką i złoży wniosek o orzeczenie we właściwym czasie (reguła 20.1b(2)), gracz straci dołek za zagranie *niewłaściwą piłką* z naruszeniem reguły 6.3c(1).

20.1c(3)/1 – Podczas gry dwoma piłkami nie ma kary za granie piłki, która nie była w grze.

W *stroke play*, gdy gracz nie jest pewien, co zrobić i decyduje się zagrać dwoma piłkami, nie otrzymuje kary, jeśli jedna z granych piłek była jego piłką oryginalną nie będącą w grze.

Na przykład, piłka gracza nie zostaje znaleziona w *obszarze kary* po trzech minutach poszukiwań, więc gracz prawidłowo korzysta z uwolnienia od *obszaru kary* zgodnie z regułą 17.1c i gra zastąpioną piłką. Następnie piłka oryginalna zostaje znaleziona w *obszarze kary*. Nie będąc pewnym, co zrobić, gracz decyduje się zagrać oryginalną piłkę jako drugą piłkę przed wykonaniem kolejnych *uderzeń* i wybiera wynik oryginalną piłką. Gracz kończy dołek dwoma piłkami.

Piłka zagrana zgodnie z regułą 17.1c stała się *piłką w grze*, a wynik tą piłką to wynik gracza na dołku. Wynik z oryginalną piłką nie mógł się liczyć, ponieważ oryginalna piłka nie *była już w grze*. Gracz nie otrzymuje jednak żadnej kary za zagranie oryginalnej piłki jako drugiej piłki.

20.1c(3)/2 – Gracz musi zdecydować się na granie dwoma piłkami przed wykonaniem kolejnego uderzenia

Reguła 20.1c(3) wymaga, aby gracz zdecydował się na granie dwoma piłkami przed wykonaniem uderzenia, tak aby jego decyzja o rozegraniu dwóch piłek lub wybór piłki do liczenia uderzeń nie była zależna od wyniku właśnie zagranej piłki. *Dropowanie* piłki nie jest równoznaczne z wykonaniem *uderzenia*.

Przykłady zastosowania tego wymagania obejmują:

- Piłka gracza zatrzymała się na utwardzonej ścieżce dla wózków w *obszarze głównym*. Korzystając z uwolnienia, gracz podnosi piłkę, *dropuje* ją poza wymaganym *obszarem uwolnienia* i gra ją. Marker gracza kwestionuje *dropowanie* i informuje gracza, że mógł zagrać z *niewłaściwego miejsca*.

Nie wiedząc, co zrobić, gracz chciałby zakończyć dołek dwoma piłkami. Jednak jest już za późno, aby zastosować regułę 20.1c(3), ponieważ *uderzenie* zostało już wykonane i gracz musi dodać *karę główną* za grę z *niewłaściwego miejsca* (reguła 14.7). Jeśli gracz uważa, że może to być poważne naruszenie zagrania z *niewłaściwego miejsca*, gracz powinien zagrać drugą piłkę zgodnie z regułą 14.7, aby uniknąć ewentualnej dyskwalifikacji.

Jeśli marker gracza by zakwestionował *dropowanie*, zanim gracz wykonał *uderzenie* piłką i nie był pewien, co zrobić, gracz mógł ukończyć dołek dwoma piłkami zgodnie z regułą 20.1c(3).

- Piłka gracza leży w *obszarze kary* oznaczonym przez czerwone paliki. Jeden z palików zakłóca obszar zamierzonego *uderzenia* gracza a gracz nie jest pewien, czy może usunąć palik. Gracz wykonuje następne *uderzenie* bez usuwania palika.

W tym momencie gracz decyduje się zagrać drugą piłkę z usuniętym palikiem i uzyskać orzeczenie od *Komitetu*. *Komitet* powinien postanowić, że wynik oryginalną piłką jest wynikiem, który się liczy, ponieważ niepewna sytuacja powstała, gdy piłka znajdowała się w *obszarze kary* z zakłóceniem przez palik, a gracz musiał podjąć decyzję, aby zagrać dwie piłki przed wykonaniem uderzenia oryginalną piłką.

20.1c(3)/3 – Gracz może podnieść piłkę oryginalną i dropować, położyć lub odłożyć ją kiedy gra dwoma piłkami.

Reguła 20.1c(3) nie wymaga, aby oryginalna piłka była tą piłką, która jest grana tak jak leży. Zazwyczaj oryginalna piłka grana jest tak jak leży, a druga piłka jest wprowadzona *do gry* zgodnie z zastosowaną regułą. Dozwolone jest również umieszczenie piłki oryginalnej w *grze* zgodnie z zastosowaną regułą.

Na przykład, jeśli gracz nie jest pewien czy jego piłka leży w *nienormalnych warunkach na polu* w *obszarze głównym*, gracz może zdecydować się grać w dwiema piłkami. Następnie gracz może wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b (Uwolnienie od nienormalnych warunków na polu), podnosząc, *dropując* i grając piłkę oryginalną, a następnie położyć drugą piłkę w miejscu położenia piłki oryginalnej w tym obszarze i zagrać ją z tego miejsca.

W takim przypadku gracz nie musi zaznaczać miejsca oryginalnej piłki przed jej podniesieniem, chociaż zaleca się, aby to zrobić.

20.1c(3)/4 – Obowiązkiem gracza jest zakończenie dołka drugą piłką, po ogłoszeniu zamiaru grania dwoma piłkami i wyborze piłki, której wynik ma być liczony

Po tym, jak gracz ogłosił zamiar zagrania dwiema piłkami zgodnie z regułą 20.1c(3) i wprowadził *piłkę do gry* lub wykonał *uderzenie* jedną z piłek, gracz jest zobowiązany postępować według reguły 20.1c(3). Jeśli gracz nie zagra lub nie *zakończy dołka* jedną z piłek, a ta piłka będzie tą, którą policzyłby zgodnie z regułami *Komitet*, gracz zostaje zdyskwalifikowany za *niezakończenie dołka* (reguła 3.3c – Nie wbicie piłki do dołka). Jednakże, nie będzie kary, jeśli gracz nie *wbije piłki do dołka*, która nie będzie liczona.

Na przykład, piłka gracza leży w koleinie zrobionej przez pojazd. Sądząc, że obszar powinien być oznaczony jako *teren w naprawie*, gracz decyduje się zagrać dwiema piłkami i ogłasza, że chce policzyć wynik drugiej piłki. Gracz wykonuje uderzenie oryginalną piłką z koleiny. Patrząc na efekt tego uderzenia gracz decyduje się nie grać drugiej piłki. Po zakończeniu *rundy* fakty są zgłoszone *Komitetowi*.

Jeśli *Komitet* zdecyduje, że koleina jest *terenem w naprawie*, gracz zostaje zdyskwalifikowany za *nie wbicie* drugiej piłki (reguła 3.3c).

Jednak, jeśli Komitet zdecyduje, że koleina nie jest *terenem w naprawie*, wynik gracza piłką oryginalną liczy się i nie otrzymuje on kary za *nie wbicie* drugiej piłki. Wynik powinien być taki sam dla gracza, który wykonał *uderzenie* lub *uderzenia* drugą piłką, ale podniósł ją przed zakończeniem gry na dołku.

20.1c(3)/5 – Piłka prowizoryczna musi być wykorzystana jako druga piłka gdy występuje niepewność.

Chociaż reguła 20.1c(3) stwierdza, że druga piłka zagrana zgodnie z tą regułą nie jest to samo, co *piłka prowizoryczna* zgodnie z regułą 18.3 (Piłka prowizoryczna), i odwrotna sytuacja nie jest prawdziwa. Decydując się zagrać dwie piłki po zagraniu *piłki prowizorycznej* i niepewności, czy oryginalna piłka była *na aucie* lub *zgubiona* poza *obszarem kary* gracz musi potraktować piłkę prowizoryczną jako drugą piłkę.

Przykłady użycia piłki prowizorycznej jako drugiej piłki:

- Gracz nie ma pewności, czy jego oryginalna piłka była *na aucie*, kończy dołek *piłką prowizoryczną* i oryginalną.
- Gracz *wie lub w zasadzie ma pewność*, że jego oryginalna piłka, która nie została znaleziona, znajduje się w *nienormalnych warunkach na polu* a nie ma pewności, co robić, więc kończy dołek *piłką prowizoryczną* i drugą piłką z uwolnieniem zgodnie z regułą 16.1e.

20.1c(3)/6 – Gracz może zagrać jedną piłką według dwóch różnych reguł.

Gdy gracz nie ma pewności co do właściwej procedury, zaleca się, aby zagrał dwie piłki zgodnie z regułą 20.1c(3). Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracz zagrał jedną piłkę pod dwoma różnymi regułami i poprosił o wydanie orzeczenia przed oddaniem *karty wyników*.

Na przykład, piłka gracza leży w miejscu nie do zagrania na obszarze, który jego zdaniem powinien być *terenem w naprawie*, ale nie jest oznaczony. Nie wiedząc, co robić i chcąc zaakceptować karę jednego uderzenia, jeśli nie jest to *teren w naprawie*, gracz decyduje się użyć jednej piłki i *dropuje* ją w *obszarze uwolnienia* dozwolonym przy wzięciu uwolnienia od *terenu w naprawie* (reguła 16.1) i jednocześnie w części *obszaru uwolnienia* dozwolonym z tytułu piłki nie do zagrania (reguła 19.2) z jednym uderzeniem karnym.

Jeśli Komitet zadecyduje, że obszar jest *terenem w naprawie*, gracz nie otrzymuje kary za wzięcie uwolnienia dla piłki nie do zagrania. Jeśli Komitet zdecyduje, że obszar nie jest *terenem w naprawie*, gracz otrzyma jedno uderzenie kary za uwolnienie dla piłki nie do zagrania.

Jeśli gracz użył powyższej procedury i piłka zatrzymała się w miejscu, w którym występują zakłócenia od terenu od którego brał uwolnienie, (wymagane jest ponowne *dropowanie* wg reguły 16.1, ale nie dla reguły 19.2), powinien uzyskać pomoc od *Komitetu* lub grać dwie piłki wg reguły 20.1c(3).

Reguła 20.2 Wyjaśnienia: Orzeczenia w sprawach związanych z regułami

20.2d/1 – Błędne orzeczenie jest czym innym niż pomyłka administracyjna.

Błędne orzeczenia nie zawsze można poprawić, ale nie ma ograniczeń czasowych na naprawienie błędu administracyjnego.

Błędne orzeczenie jest wtedy, gdy sędzia lub Komitet próbował zastosować reguły do sytuacji, ale zrobił to nieumiejętnie, na przykład przez:

- Błędną interpretację lub niezrozumienie reguły,
- Błędne zastosowanie reguły lub
- Zastosowanie reguły, która nie powinna być zastosowana lub nie istnieje.

Powyższe sytuacje różnią się od błędu administracyjnego, gdy sędzia lub Komitet popełnił błąd proceduralny w odniesieniu do prowadzenia zawodów, na przykład poprzez:

- Nieprawidłowe obliczenie wyniku remisowego lub
- Zastosowanie 100% uderzeń handicapowych gracza w zawodach stroke play, gdy wymagany był ułamek procentowy.

REGUŁA

21

Inne formaty gry indywidualnej w stroke play i match play

Cel reguły:

Reguła 21 omawia cztery inne formaty gry indywidualnej, w tym trzy formaty stroke play, w których punktacja różni się od zwykłego formatu stroke play: stableford (punkty przyznawane na każdym dołku); maximum score (punkty na każdym dołku ograniczone do maksymalnej wartości); i par/bogey (wyniki match play na każdym dołku).

21.1 Stableford

21.1a. Ogólnie o stableford

Stableford jest formatem *stroke play*, w którym:

- wynik gracza lub wynik *strony* na dołku zależy od otrzymanych punktów po porównaniu liczby *uderzeń* na dołku (wliczając w to *uderzenia* wykonane i karne) z wcześniej ustalonym przez *Komitę*t wynikiem końcowym dla dołka,
- zwycięzcą zawodów jest gracz lub *strona*, która uzyska największą liczbę punktów we wszystkich *rundach*.

W zawodach obowiązują reguły dla *stroke play* zapisane w regułach 1-20, ze zmianami wprowadzonymi w regułach szczególnych. Reguła 21.1 dotyczy:

- zawodów scratch (brutto), ale może być stosowana również w zawodach handicapowych,
- i gry indywidualnej, ale może być zastosowana również w grze z *partnerami*, zgodnie z regułą 22 (*foursomes*) i 23 (*fourball*), oraz w zawodach drużynowych zgodnie z regułą 24.

21.1b. Punktacja w stableford

(1) Jak przyznawane są punkty. Punkty są przyznawane za każdy dołek przez porównanie liczby uderzeń z ustalonym wynikiem dla dołka, którym jest par, chyba że *Komitet* ustali inną stałą wartość:

Wynik rozegranego dołka	Punkty
Więcej niż jedno uderzenie powyżej ustalonego wyniku docelowego lub brak wyniku na karcie	0
Jedno uderzenie powyżej ustalonego wyniku docelowego	1
Ustalony wynik docelowy	2
Jedno uderzenie poniżej ustalonego wyniku docelowego	3

Dwa uderzenia poniżej ustalonego wyniku docelowego	4
Trzy uderzenia poniżej ustalonego wyniku docelowego	5
Cztery uderzenia poniżej ustalonego wyniku docelowego	6

Gracz, który z jakiegokolwiek powodu, nie zakończył dołka zgodnie z regułami, otrzymuje zero punktów na dołku.

Aby poprawić tempo gry, gracze są zachęceni do przerywania gry na dołku, gdy ich wynik wynosi zero punktów.

Dołek jest zakończony, gdy gracz *wbiję piłkę do dołka*, postanowi go nie kończyć lub gdy jego wynik wynosi zero.

R 21.1b: WYNIKI W STABLEFORD BRUTTO

Name: John Smith Date: 01/03/19

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yardage	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardage	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Odpowiedzialności

- Komitet
- Gracz
- Gracz i marker

Marker's Signature: [Signature] Player's Signature: [Signature]

(2) **Zapisany wynik na każdym dołku.** Aby spełnić wymagania reguły 3.3b dotyczące zapisywania wyniku dla dołka na *karcie wyników*:

- jeżeli dołek jest zakończony przez wbicie piłki do dołka:
 - gdy wynik zapewnia uzyskanie punktów - na *karcie wyników* musi być wynik,
 - gdy wynik zapewnia zero punktów - na *karcie wyników* nie ma wpisanego wyniku lub wpisany wynik daje zero punktów,

- jeżeli dołek jest zakończony bez wbicia piłki do dołka. Jeżeli gracz nie *wbije piłki do dołka* zgodnie z regułami, na *karcie wyników* nie musi być wpisany wynik lub może być wpisany wynik dający zero punktów.

Komitet jest odpowiedzialny za przeliczenie punktów otrzymanych na każdym dołku, a w zawodach handicapowych za zastosowanie uderzeń handicapowych do wprowadzonego wyniku na każdym dołku, przed wyliczeniem liczby punktów.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5A(5) (Regulamin zawodów może zachęcać ale nie wymagać od graczy wpisywania wyników punktowych na każdym dołku na karcie wyników).

21.1c. Kary w *stableford*

Wszystkie kary, które występują w *stroke play* stosuje się również w *stableford*, z **wyjątkiem** gdy gracz, który naruszy jedną z poniższych pięciu reguł nie jest zdyskwalifikowany, **ale** otrzymuje **zero punktów** na dołku, na którym wystąpiło naruszenie:

- niezakończenie dołka (nie wbito *piłki do dołka*) zgodnie z regułą 3.3c,
- nienaprawienie błędu zagrania spoza *obszaru tee* podczas rozpoczęcia dołka (zob. reguła 6.1b(2)),
- nienaprawienie błędu zagrania *niewłaściwą piłką* (zob. reguła 6.3c),
- nienaprawienie błędu zagrania z *niewłaściwego miejsca*, gdy było to *poważne naruszenie reguł* (zob. reguła 14.7b),
- lub nienaprawienie błędu wykonania *uderzenia* w niewłaściwej kolejności (zob. reguła 22.3).

Jeżeli gracz naruszył inną regułę z karą dyskwalifikacji, to zostaje **zdyskwalifikowany**.

Po uwzględnieniu wszystkich uderzeń karnych, wynik *stableford* gracza na dołku nie może być niższy niż zero punktów.

21.1d. Wyjątek do reguły 11.2 w *stableford*

Reguła 11.2 nie ma zastosowania w następującej sytuacji:

Jeżeli poruszająca się piłka gracza musi wpaść *do dołka*, aby gracz zdobył jeden punkt na dołku i ktoś celowo odbije lub zatrzyma piłkę w momencie, gdy nie ma najmniejszej szansy, aby trafiła *do dołka*, to nie ma kary dla tej osoby, a gracz otrzymuje zero punktów na dołku.

21.1e. Kiedy kończy się runda w *stableford*

Runda zostaje zakończona, gdy gracz:

- *wbije piłkę do dołka* na swoim ostatnim dołku (wraz z naprawieniem błędu, np. zgodnie z regułą 6.1 lub 14.7b),
- lub wybierze *niewbijanie piłki* na ostatnim dołku lub już nie może uzyskać więcej niż zero punktów na tym dołku.

21.2 Maximum score

21.2a. Ogólnie o maximum score

Maximum score jest formą gry *stroke play*, w którym wynik gracza lub wynik *strony* na dołku nie może przekroczyć maksymalnej wartości ustalonej przez *Komitę*, np. dwa razy *par*, *par plus 5* lub *double bogey netto*.

W zawodach obowiązują reguły dla *stroke play* zapisane w regułach 1-20, ze zmianami wprowadzonymi w regułach szczególnych. Reguła 21.2 obowiązuje w przypadku:

- zawodów *scratch* (brutto), ale może być stosowana również w zawodach handicapowych,
- i gry indywidualnej, ale może być stosowana również w grze z *partnerami*, zgodnie z regułą 22 (*foursomes*) i 23 (*fourball*), oraz w zawodach drużynowych zgodnie z regułą 24.

21.2b. Punktacja w maximum score

(1) **Wynik gracza na dołku.** Wynik gracza na dołku zależy od liczby uderzeń (wliczając *uderzenia* wykonane i karne), z **wyjątkiem**, gdy gracz uzyska tylko maksymalny wynik, nawet gdy jego rzeczywisty wynik przekracza maksymalną wartość.

Gracz, który z jakiegoś powodu nie zakończył *dołka* zgodnie z regułami, otrzymuje maksymalny wynik na dołku.

Aby poprawić tempo gry, gracze są zachęceni do przerywania gry na dołku, gdy ich wynik osiągnie maksimum.

Dołek jest zakończony, gdy gracz *wbiję piłkę do dołka*, postanowi go nie kończyć lub gdy jego wynik osiągnie maksimum.

(2) **Zapisany wynik dla każdego dołka.** Aby spełnić wymagania reguły 3.3b dotyczące wpisywania wyników na *karcie wyników*:

- gdy dołek został zakończony przez wbicie piłki do dołka:
 - gdy wynik jest niższy niż maksimum - na *karcie wyników* musi widnieć rzeczywisty wynik,
 - gdy wynik jest taki sam lub wyższy od maksymalnego - na *karcie wyników* musi być wpisany albo wynik maksymalny albo wyższy od maksymalnego albo brak wpisanego wyniku.
- jeżeli dołek został zakończony bez wbicia piłki do dołka. Jeżeli gracz nie *wbiję piłki do dołka* zgodnie z regułami, na *karcie wyników* nie musi być wpisany wynik lub może być wpisany wynik maksymalny lub wyższy niż maksymalny.

Komitet jest odpowiedzialny za wyrównanie wyniku gracza do maksimum na tych dołkach, na których na *karcie wyników* brak jest wpisanego wyniku lub wynik jest wyższy od maksymalnego, a w zawodach handicapowych za zastosowanie uderzeń handicapowych.

21.2c. Kary w maximum score

Wszystkie kary, które występują w *stroke play* mają zastosowanie w formacie *maximum score*, z **wyjątkiem**, gdy gracz, który naruszył jedną z tych pięciu reguł nie jest zdyskwalifikowany, **ale** otrzymuje **wynik maksymalny** na dołku, na którym naruszenie miało miejsce:

- *niezakończenie dołka* zgodnie z regułą 3.3c,
- nienaprawienie błędu zagrania spoza *obszaru tee* podczas rozpoczęcia dołka (zob. reguła 6.1b(2)),
- nienaprawienie błędu zagrania *niewłaściwą piłką* (zob. reguła 6.3c),
- nienaprawienie błędu zagrania z *niewłaściwego miejsca*, gdy było to *poważne naruszenie reguły* (zob. reguła 14.7b),
- lub nienaprawienie błędu wykonania *uderzenia* w niewłaściwej kolejności (zob. reguła 22.3).

Jeżeli gracz naruszył inną regułę z karą dyskwalifikacji, to zostaje **zdyskwalifikowany**.

Po zastosowaniu *uderzeń* karnych, wynik gracza na dołku nie może być wyższy od maksymalnego wyniku ustalonego przez *Komitet*.

21.2d. Wyjątek do reguły 11.2 w maximum score

Reguła 11.2 nie ma zastosowania w następujące sytuacji:

Jeżeli poruszająca się piłka gracza musi *wpaść do dołka*, aby wynik był niższy niż wynik maksymalny na dołku i ktoś celowo odbije lub zatrzyma piłkę w momencie, gdy nie ma żadnych szans, aby *piłka wpadła do dołka*, wtedy ta osoba nie otrzymuje żadnej kary a wynik gracza jest wynikiem maksymalnym na tym dołku.

21.2e. Kiedy w maximum score kończy się runda

Runda zostaje zakończona, gdy gracz:

- *wbije piłkę do dołka* na swoim ostatnim dołku (wraz z naprawieniem błędu, np. zgodnie z regułą 6.1 lub 14.7b),
- lub nie zakończy *dołka* na ostatnim dołku lub osiągnie maksymalny wynik na dołku.

21.3 Par/Bogey

21.3a. Ogólnie o par/bogey

Par/Bogey jest formatem *stroke play*, w którym stosuje się punktację taką jak w *match play*:

- gracz lub *strona* wygrywa lub przegrywa dołek kończąc go mniejszą liczbą uderzeń lub większą liczbą uderzeń niż ustalona przez *Komitet* liczba uderzeń na tym dołku,
- zawody wygrywa gracz lub *strona* z największą liczbą wygranych dołków w stosunku do dołków przegranych (czyli dodajemy wygrane dołki i odliczamy dołki przegrane).

W zawodach obowiązują reguły dla *stroke play* zapisane w regułach 1-20, ze zmianami wprowadzonymi w regułach szczególnych. Reguła 21.3 obowiązuje w przypadku:

- zawodów *scratch* (brutto), ale może być stosowana również w zawodach handicapowych,

- i gry indywidualnej, ale może być stosowana w grze z *partnerami*, zgodnie z regułą 22 (*foursomes*) i 23 (*fourball*)), oraz w zawodach drużynowych zgodnie z regułą 24.

21.3b. Punktacja w par/bogey

(1) Kiedy dołek jest wygrany lub przegrany. Obowiązuje punktacja tak jak w *match play*, porównuje się liczbę uderzeń gracza (wliczając *uderzenia* wykonane i karne) na dołkach wygranych lub przegranych z ustaloną przez *Komitet* (zwykle par lub bogey) liczbą uderzeń na tym dołku:

- jeżeli wynik gracza jest niższy niż ustalony wynik - gracz wygrywa dołek,
- jeżeli wynik gracza jest taki sam jak ustalony wynik - dołek jest zremisowany (inaczej dzielony),
- jeżeli wynik gracza jest wyższy niż ustalony wynik lub brak jest zapisanego wyniku - gracz przegrywa dołek.

Gracz, który z jakiegoś powodu nie zakończył *dołka* zgodnie z regułami, przegrywa dołek.

Aby poprawić tempo gry, gracze są zachęcani do przerywania gry na dołku, gdy ich wynik jest wyższy niż ustalony dla tego dołka (gdyż i tak dołek jest przegrany).

Dołek jest zakończony, gdy gracz *wbiję piłkę do dołka*, postanowi go nie kończyć lub gdy wynik jest wyższy niż ustalony dla tego dołka.

(2) Wynik wpisany na każdym dołku. Aby spełnić wymagania reguły 3.3b dotyczące wpisywania wyników na *karcie wyników*:

- jeżeli dołek jest zakończony przez wbicie piłki do dołka:
 - gdy wynik wskazuje, że dołek jest wygrany lub zremisowany - *karta wyników* musi przedstawiać rzeczywisty wynik,
 - gdy wynik wskazuje, że dołek jest przegrany - *karta wyników* musi przedstawiać brak wyniku lub dowolny wynik wskazujący, że dołek jest przegrany,
- jeżeli dołek jest zakończony bez wbicia piłki do dołka. Jeżeli gracz nie *wbiję piłki do dołka* zgodnie z regułami, na *karcie wyników* może brakować wyniku lub może być zapisany dowolny wynik wskazujący, że dołek jest przegrany.

Komitet jest odpowiedzialny za decyzję, czy gracz wygrał, przegrał czy zremisował dołek, a w zawodach handicapowych za zastosowanie, uderzeń handicapowych, do zapisanego na każdym dołku wyniku, przed decyzją o wyniku na dołku.

Wyjątek – nie ma kary, gdy nie ma wpływu na wynik na dołku: jeżeli gracz odda *kartę wyników* z niższym wynikiem na dołku niż rzeczywiście osiągnął, ale to nie wpływa na wygranę, przegranie lub zremisowanie dołka, to nie ma kary zgodnie z regułą 3.3b.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5A(5) (Regulamin zawodów może zalecać, ale nie wymagać od zawodników, aby wpisywali wynik dołka na karcie wyników).

21.3c. Kary w par/bogey

Wszystkie kary, które występują w *stroke play* mają zastosowanie w formacie *par/bogey*, z **wyjątkiem**, gdy gracz, który naruszył jedną z tych pięciu reguł nie jest zdyskwalifikowany, **ale przegrywa dołek**, na którym wystąpiło naruszenie:

- *niezakończenie dołka* zgodnie z regułą 3.3c,
- nienaprawienie błędu zagrania spoza *obszaru tee* podczas rozpoczęcia dołka (zob. reguła 6.1b(2)),
- nienaprawienie błędu zagrania *niewłaściwą piłką* (zob. reguła 6.3c),
- nienaprawienie błędu zagrania z *niewłaściwego miejsca*, gdy było to *poważne naruszenie reguły* (zob. reguła 14.7b),
- lub nienaprawienie błędu wykonania *uderzenia* w niewłaściwej kolejności (zob. reguła 22.3).

Jeżeli gracz naruszył inną regułę z karą dyskwalifikacji, to zostaje **zdyskwalifikowany**.

Po uwzględnieniu wszystkich *uderzeń* karnych, wynik gracza na dołku nie może być gorszy niż strata dołka.

21.3d. Wyjątek do reguły 11.2 w par/bogey

Reguła 11.2 nie ma zastosowania w następującej sytuacji:

Jeżeli poruszająca się piłka gracza musi wpaść *do dołka*, aby gracz zremisował dołek i ktoś celowo odbije lub zatrzyma piłkę w momencie, gdy nie ma najmniejszej szansy, aby trafiła *do dołka*, to nie ma kary dla tej osoby, a gracz przegrywa dołek.

21.3e. Kiedy w par/bogey kończy się runda

Runda gracza zostaje zakończona, gdy gracz:

- *wbiję piłkę do dołka* na swoim ostatnim dołku (wraz z naprawianiem błędu np. zgodnie z regułą 6.1 lub 14.7b),
- lub nie zakończy *dołka* na ostatnim dołku lub przegra ostatni dołek.

21.4 Threeball match play

21.4a. Ogólnie o threeball match play

Threeball match play jest formatem *match play*, w którym:

- każdy z trzech graczy gra w tym samym czasie indywidualny mecz przeciwko każdemu z dwóch pozostałych graczy,
- i każdy gracz gra jedną piłką, która liczy się w obu jego meczach.

Reguły dla *match play* zawarte w regułach 1-20 dotyczą trzech indywidualnych meczy, z **wyjątkiem** zastosowania poniższych szczególnych reguł do dwóch sytuacji, w których zastosowanie reguł w jednym meczu mogłoby być sprzeczne ze stosowaniem ich w drugim meczu.

21.4b. Gra poza kolejnością

Jeżeli gracz zagra poza kolejnością w meczu, *przeciwnik*, który powinien grać pierwszy może unieważnić to *uderzenie* zgodnie z regułą 6.4a(2).

Jeżeli gracz zagra poza kolejnością w obu meczach, każdy *przeciwnik* może zdecydować czy unieważnić to *uderzenie* w swoim meczu z graczem.

Jeżeli *uderzenie* gracza jest *unieważnione* w jednym meczu:

- gracz musi kontynuować grę piłką oryginalną w drugim meczu.
- oznacza to, że gracz musi zakończyć dołek grając oddzielnymi piłkami w obu meczach.

21.4c. Piłka lub znacznik podniesiony lub przemieszczony przez jednego z przeciwników.

Jeżeli *przeciwnik* otrzyma **karę jednego uderzenia** za podniesienie piłki gracza lub *znacznika* lub spowoduje *przemieszczenie* piłki lub *znacznika* według reguły 9.5b lub 9.7b, to kara jest naliczana w meczu, w którym gra z tym graczem.

Przeciwnik nie otrzymuje kary w meczu z innym graczem.

21.5 Inne formaty gry w golfa

Chociaż tylko niektóre formaty gry są specjalnie omówione przez reguły 3, 21, 22 i 23, to można również grać w innych formatach, takich jak scramble i greensome.

Reguły mogą być tak dostosowane, aby umożliwić grę w tych i innych formatach.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 9 (rekomendowany sposób dostosowania reguł do innych popularnych formatów gry).

Reguła 21 Wyjaśnienia: Inne formaty gry indywidualnej w stroke play i w match play

21/1 – W tym samym czasie gracz może jednocześnie rywalizować w wielu formach stroke play

Gracz może równolegle rywalizować w wielu formach zawodów stroke play, takich jak zwykły stroke play, Stableford, Maximum Score i Par / Bogey.

Reguła 21.4 Wyjaśnienia: Threeball match play

21.4/1 – W meczu threeball każdy gracz rozgrywa dwa różne mecze

W formacie *threeball match play* każdy gracz rozgrywa dwa różne mecze i dlatego mogą pojawić się sytuacje, które wpływają na jeden mecz, ale nie na drugi.

Na przykład, gracz A daruje następne uderzenie, dołek lub mecz graczowi B. To darowanie nie ma wpływu na mecz pomiędzy graczem A i graczem C lub na mecz pomiędzy graczem B i graczem C.

REGUŁA

22

Foursomes (znany jako „uderzanie naprzemiennie”)

Cel reguły

Reguła 22 omawia format foursomes (rozgrywany zarówno w match play jak i w stroke play), w którym dwóch partnerów bierze udział w zawodach jako strona, naprzemiennie wykonując uderzenia jedną piłką. Reguły dla tego formatu gry są zasadniczo takie same jak dla gry pojedynczej. Wyjątkiem jest wymaganie, aby partnerzy naprzemiennie rozpoczynali dołek z tee i naprzemiennie wykonywali uderzenia podczas rozgrywania dołka.

22.1 Ogólnie o foursomes

Foursomes (znany także jako uderzanie naprzemiennie) jest formatem drużynowym (*match play* lub *stroke play*), w którym dwóch *partnerów* bierze udział w zawodach jako *strona*, uderzając naprzemiennie jedną piłkę na każdym dołku.

W tym formacie gry obowiązują wszystkie reguły 1-20, (w którym *strona* grająca jedną piłką będzie traktowana tak samo jak pojedynczy gracz), zmodyfikowane przez te poniższe reguły.

Odmianą tego formatu w *match play* jest *threesome*, gdy jeden gracz gra przeciwko *stronie* złożonej z dwóch *partnerów* grających naprzemiennie zgodnie z poniższymi regułami.

22.2 Każdy partner może występować jako strona

Ponieważ obaj *partnerzy*, grając jedną piłką, biorą udział w zawodach jako *strona*:

- każdy *partner* może wykonać dozwolone działanie dla *strony* przed *uderzeniem*, takie jak *zaznaczenie* położenia piłki i podniesienie jej, *odłożenie*, *dropowanie* i kładzenie piłki, bez względu na to, który *partner* ma grać w tym momencie dla *strony*,
- *partner* i jego *caddie* mogą pomóc drugiemu *partnerowi* w dowolny sposób, w jaki może pomóc *caddie* drugiego *partnera* (np. udzielanie i proszenie o *poradę* i podjęcie innych działań dozwolonych przez regułę 10), **ale** nie mogą udzielić pomocy, której *caddie partnera* nie może udzielić zgodnie z regułami. Wszelkie podjęte działania lub naruszenie reguł przez któregokolwiek z *partnerów* lub *caddiego* dotyczą *strony*.

W *stroke play*, tylko jeden z *partnerów* może poświadczyć na karcie wyników wyniki *strony* na dołkach (zob. reguła 3.3b).

22.3 Strona musi naprzemiennie wykonywać uderzenia

Na każdym dołku *partnerzy* muszą wykonywać naprzemiennie *uderzenia* dla *strony*:

- na każdym kolejnym dołku *partnerzy* muszą wykonywać pierwsze uderzenie z *obszaru tee* w naprzemienną kolejność,
- po wykonaniu przez *stronę* pierwszego *uderzenia* na dołku z *obszaru tee*, *partnerzy* muszą *uderzać* naprzemiennie przez resztę dołka,

- jeżeli *uderzenie* jest anulowane, powtórzone lub z innego powodu nie będzie liczone zgodnie z regułą (z wyjątkiem, gdy *uderzenie* wykonano w niewłaściwej kolejności łamiąc tę regułę), ten sam *partner*, który wykonał *uderzenie* musi wykonać następne *uderzenie* dla *strony*,
- jeżeli *strona* zdecyduje się grać *piłkę prowizoryczną*, to musi być ona zagrana przez *partnera*, który powinien wykonać następne *uderzenie* *strony*.

Jakiegolwiek *uderzenia* karne dla *strony* nie mają wpływu na kolejność gry *partnerów*.

Kara za wykonanie uderzenia w niewłaściwej kolejności łamiące regułę 22.3: kara główna.

W *stroke play*, *strona* musi naprawić błąd:

- właściwy *partner* musi wykonać *uderzenie* z miejsca, w którym *strona* wykonała pierwsze *uderzenie* w niewłaściwej kolejności (zob. reguła 14.6),
- *uderzenie* wykonane w niewłaściwej kolejności i wszystkie następne *uderzenia* przed naprawieniem błędu (w tym *uderzenia* wykonane i karne) nie są liczone,
- jeżeli *strona* nie naprawi błędu przed wykonaniem *uderzenia* rozpoczynającego kolejny dołek lub na ostatnim dołku rundy przed oddaniem *karty wyników*, to *strona* jest **zdyskwalifikowana**.

22.4 Początek rundy

22.4a. Partner startujący jako pierwszy

Strona może wybrać, który z *partnerów* rozpocznie rundę z pierwszego *obszaru tee*, chyba że Regulamin zawodów określa, który z *partnerów* musi grać pierwszy.

Rozpoczęcie *rundy* przez *stronę* następuje wtedy, gdy jeden z *partnerów* wykona *uderzenie* rozpoczynające pierwszy dołek *strony*.

22.4b. Czas i miejsce startu

Reguła 5.3a jest stosowana inaczej dla każdego *partnera* w zależności od tego, kto pierwszy zagra dla *strony*:

- *partner*, który ma grać jako pierwszy musi być gotowy do gry o czasie i w miejscu startu, i musi wystartować o czasie (a nie wcześniej).
- *partner*, który ma grać jako drugi musi być obecny o czasie lub w miejscu startu bądź na dołku w pobliżu miejsca, w którym może wylądować piłka zagrana z *obszaru tee*.

Jeżeli jeden z *partnerów* nie jest obecny zgodnie z powyższymi wymaganiami, *strona* narusza regułę 5.3a.

22.5 Partnerzy mogą dzielić się kijami

Reguła 4.1b(2) jest zmodyfikowana w taki sposób, że pozwala *partnerom* na dzielenie się kijami, tak długo, póki ich łączna liczba nie przekracza 14.

22.6 Ograniczenie dla gracza stojącego za partnerem podczas wykonywania uderzenia

Oprócz ograniczeń zawartych w regule 10.2b(4), graczowi nie wolno stać na lub w pobliżu przedłużenia *linii gry* za piłką, w czasie gdy jego *partner* wykonuje *uderzenie*, w celu uzyskania informacji, które mogą być wykorzystane do następnego *uderzenia strony*.

Kara za naruszenie reguły 22.6: Kara główna.

Reguła 22.3 Wyjaśnienia: Strona musi naprzemiennie wykonywać uderzenia

22.3/1 – Podczas ponownego uderzenia z obszaru tee w mieszanym foursome piłka musi być grana z tego samego obszaru tee

Podczas grania w formacie *foursomes*, w których kobiety i mężczyźni używają różnych obszarów tee, na przykład, gdy mężczyzna uderza z *obszaru tee* oznaczonego przez zielone tee markery i uderza *na aut*, kobieta musi zagrać następnego uderzenie z zielonego *obszaru tee*.

22.3/2 – Ustalenie, która piłka jest w grze, gdy obaj partnerzy w foursome zegrali z tego samego tee

Jeśli gracz i jego partner omyłkowo wybili piłki z tego samego *obszaru tee*, należy ustalić czyja była kolej grania.

Na przykład gracz A i gracz B są partnerami strony A-B. Gracz A zagrywa pierwszy z tee, następnie gracz B gra również z tego samego *obszaru tee*:

- Jeśli to była kolej grania gracza A, piłka gracza B byłaby *piłką w grze strony* wprowadzoną do gry z *karą uderzenia i odległości* (reguła 18.1). *Strona* wykonała 3 uderzenia (w tym jedno uderzenie karne) i znów jest kolej na uderzenie przez gracza A.
- Jeśli to była kolej grania gracza B, *strona* traci dołek w *mecz play* lub otrzymuje dwa uderzenia karne w *stroke play* za grę w złej kolejności, kiedy gracz A zagrał jako pierwszy. W *stroke play* piłka gracza B staje się *piłką w grze strony*, *strona* wykonała 3 uderzenia (w tym dwa uderzenia karne) i teraz jest kolej na uderzenie gracza A.

22.3/3 – Gracz nie może celowo nie trafić w piłkę, aby jego lub jej partner mógł grać.

Gracz nie może zmieniać kolejności gry celowo nie trafiając w piłkę. *Uderzenie* jest ruchem postępowym kija do przodu, z zamiarem *uderzenia* piłki. Dlatego też, jeśli gracz celowo nie trafił w piłkę to nie wykonał *uderzenia* i nadal jest jego kolej grania.

Na przykład gracz A i gracz B są partnerami *strony* A-B. Jeśli gracz A celowo nie trafił w piłkę, aby gracz B mógł *uderzać*, gracz A nie wykonał *uderzenia*, ponieważ nie miał zamiaru uderzyć piłki. Jeśli

gracz B następnie zagra piłkę, strona A-B otrzymuje *karę główną*, ponieważ gracz B zagrał w niewłaściwej kolejności, gdyż nadal była kolej gry gracza A.

Jeśli jednak gracz A zamierza uderzyć piłkę i przypadkowo w nią nie trafił, wykonał *uderzenie* i jest kolej gry gracza B.

22.3/4 – Piłka prowizoryczna zagrana przez niewłaściwego partnera

Jeśli strona zdecyduje się zagrać *piłkę prowizoryczną*, musi ją zagrać partner, którego jest kolejność na wykonanie następnego *uderzenia strony*.

Na przykład gracz A i gracz B są *partnerami strony* A-B. Gracz A rozgrywa swoją piłkę i ma wątpliwość czy piłka jest *na aucie* lub *zgubiona* poza *obszarem kary*. Jeśli strona zdecyduje się zagrać *piłkę prowizoryczną*, to gracz B musi zagrać *piłkę prowizoryczną*. Jeśli przez pomyłkę gracz A zagra *piłkę prowizoryczną*, nie ma kary, jeśli oryginalna piłka zostanie znaleziona, a *piłka prowizoryczna* nie stanie się *piłką w grze*.

Jednak, jeśli piłka oryginalna zostanie *zgubiona*, a *piłka prowizoryczna* stanie się *piłką w grze*, ponieważ, w tym przykładzie, gracz A zagrał *piłkę prowizoryczną*, strona przegrywa dołek w *match play* lub otrzymuje karę dwóch uderzeń w *stroke play* za grę w niewłaściwej kolejności. W *stroke play*, gra *piłką prowizoryczną* musi zostać anulowana, a gracz B musi powrócić do miejsca ostatniego uderzenia piłki oryginalnej przez gracza A i wprowadzić *piłkę do gry* (reguła 18.2b).

REGUŁA

23

Fourball

Cel reguły:

Reguła 23 omawia fourball (rozgrywany w match play lub stroke play), gdzie partnerzy grają jako strona i każdy z nich gra swoją piłką. Niższy wynik jednego z partnerów jest wynikiem strony na dołku.

23.1 Ogólnie o fourball

Fourball jest formą gry (zarówno w *match play* jak i w *stroke play*) z udziałem *partnerów*, w której:

- dwóch *partnerów* gra razem jako *strona* i każdy z nich gra własną piłką,
- wynikiem strony na dołku jest niższy wynik jednego z *partnerów* na dołku.

W tym formacie gry mają zastosowanie reguły 1-20, zmodyfikowane przez te poniższe reguły.

Odmianą *fourball* jest format *match play* zwany *bestball*, w którym pojedynczy gracz rywalizuje przeciwko *stronie* złożonej z dwóch lub trzech *partnerów* i każdy *partner* gra własną piłką zgodnie z regułami zmodyfikowanymi przez poniższe reguły. (W przypadku *bestball* z trzema *partnerami* grającymi jako *strona*, każde odniesienie do innego *partnera* dotyczy dwóch pozostałych *partnerów*).

23.2 Punktacja w fourball**23.2a. Wynik strony na dołku w match play i w stroke play**

- Gdy obaj partnerzy wbiją piłkę do dołka lub zakończą dołek w inny sposób zgodnie z regułami. Niższy wynik jest wynikiem *strony* na dołku.
- Gdy tylko jeden z partnerów wbije piłkę do dołka lub w inny sposób zakończy dołek zgodnie z regułami. Wynik tego *partnera* jest wynikiem *strony* na dołku. Drugi *partner* nie musi *wbijać piłki do dołka*.
- Gdy żaden z partnerów nie wbije piłki do dołka lub w inny sposób nie zakończy dołka zgodnie z regułami. *Strona* nie otrzymuje punktów na dołku, co oznacza:
 - w *match play*, *strona* **traci dołek**, chyba że *strona* przeciwna poddała dołek wcześniej lub w inny sposób go przegrała,
 - w *stroke play*, *strona* jest **zdyskwalifikowana**, chyba że błąd został naprawiony we właściwym czasie, zgodnie z regułą 3.3c.

23.2b. Karta wyników strony w stroke play

(1) **Odpowiedzialność strony.** Na jednej *karcie wyników* musi być zapisany wynik brutto *strony* na każdym dołku.

Na każdym dołku:

- wynik brutto przynajmniej jednego *partnera* musi być zapisany na *karcie wyników*,
- nie ma kary za zapisanie wyników więcej niż jednego *partnera* na *karcie wyników*,
- każdy zapisany wynik na *karcie wyników* musi w czytelny sposób wskazywać *partnera*, który ten wynik osiągnął; jeżeli tak nie jest, to strona jest **zdyskwalifikowana**,
- nie wystarczy wskazać określonego wyniku jako wyniku ogólnego *strony*.

Wystarczy, by jeden *partner* poświadczył wyniki na dołkach na *karcie wyników strony* (zob. reguła 3.3b (2)).

R 23.2b: WYNIKI W FOURBALL STROKE PLAY BRUTTO

Names: John Smith and Kate Smith Date: 10/05/19

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Side Score	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Side Score	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Odpowiedzialności

- Komitet
- Gracz
- Gracz i marker

Marker's Signature: [Signature] Player's Signature: [Signature]

(2) Odpowiedzialność Komitetu. *Komitet* odpowiada za wybranie właściwego wyniku na dołku liczącego się dla *strony*, wraz z zastosowaniem handicapów w zawodach handicapowych:

- jeżeli zapisano tylko jeden wynik na dołku, ten wynik liczy się dla *strony*,
- jeżeli zapisano wyniki obu *partnerów* na dołku:
 - jeżeli te wyniki są różne, najniższy wynik (brutto lub netto) na dołku liczy się dla *strony*,
 - jeżeli oba wyniki są identyczne, *Komitet* może zaliczyć dowolny wynik. Jeżeli wybrany wynik będzie niewłaściwy z jakiejś przyczyny, liczy się drugi wynik.

Jeżeli wynik, który liczy się dla *strony* nie jest wyraźnie przypisany do konkretnego *partnera* jako jego wynik, lub jeżeli ten *partner* jest zdyskwalifikowany w związku z grą na tym dołku, *strona* jest **zdyskwalifikowana**.

23.2c. Kiedy reguła 11.2 nie ma zastosowania w fourball

Reguła 11.2 nie ma zastosowania w następującej sytuacji:

Gdy *partner* gracza zakończył dołek a poruszająca się piłka gracza musi wpaść do *dołka*, aby wynik był korzystniejszy dla *strony* na tym dołku i ktokolwiek celowo odbije lub zatrzyma piłkę w momencie, gdy nie ma najmniejszej szansy, aby wpadła do *dołka*, wówczas nie ma kary dla tej osoby a wynik gracza nie liczy się dla *strony*.

23.3 Rozpoczęcie i zakończenie rundy; zakończenie dołka

23.3a. Rozpoczęcie rundy

Runda strony rozpoczyna się wtedy, gdy jeden z *partnerów* wykona *uderzenie* rozpoczynające ich pierwszy dołek.

23.3b. Zakończenie rundy

Runda strony kończy się:

- w *match play*, gdy:
 - *strona* wygra mecz (zob. reguły 3.2a(3),
 - albo mecz jest zremisowany po ostatnim dołku, gdy Regulamin zawodów dopuszcza taką sytuację (patrz reguła 3.2a(4)).
- w *stroke play*, gdy *strona* zakończy ostatni dołek i obaj *partnerzy* *wbiją piłki do dołka* (wraz z naprawieniem błędu, np. zgodnie z regułą 6.1 lub 14.7b) lub gdy jeden z *partnerów* *wbije piłkę do dołka* na ostatnim dołku a drugi z *partnerów* zdecyduje, że nie skończy dołka.

23.3c. Zakończenie dołka

(1) Match play. *Strona* kończy dołek, gdy:

- obaj *partnerzy* *wbiją piłki do dołka* lub poddadzą następne *uderzenie*,
- jeden z *partnerów* *wbił piłkę do dołka* lub poddał następne *uderzenie*, a drugi *partner* albo nie *wbił piłki do dołka*, albo ma wynik, który nie może się liczyć dla *strony*,
- lub wynik na dołku jest już ustalony (np., gdy wynik na dołku jednej ze *stron* jest niższy, niż może to uzyskać druga *strona*).

(2) Stroke play. *Strona* kończy dołek, gdy jeden z *partnerów* *wbije piłkę do dołka*, a drugi *partner* również *wbił piłkę do dołka* albo z tego zrezygnował, lub jest zdyskwalifikowany na tym dołku.

23.4 Reprezentowanie strony przez jednego lub obu partnerów

Strona może być reprezentowana przez jednego *partnera* podczas całej *rundy* lub jej dowolnej części. Nie jest wymagane, aby obaj *partnerzy* byli obecni lub jeżeli są obecni, to by obaj grali na każdym dołku.

Jeżeli *partner* jest nieobecny i potem dołącza, aby zagrać, to *partner* może rozpocząć grę dla *strony* tylko pomiędzy dwoma dołkami, co oznacza:

- match play – zanim dowolny gracz w meczu rozpocznie dołek. Jeżeli w meczu *partner* dołączył tuż po rozpoczęciu gry na dołku przez dowolnego gracza jednej ze *stron*, ten *partner* nie może grać dla *strony* aż do następnego dołka.
- stroke play – zanim drugi *partner* rozpocznie dołek. Jeżeli *partner* dołączył tuż po rozpoczęciu gry na dołku przez drugiego *partnera*, dołączający *partner* nie może grać dla *strony* aż do następnego dołka.

Dołączający *partner*, który nie ma pozwolenia na rozgrywanie dołka może udzielać *porad* lub pomagać *partnerowi* i podejmować inne działania pomagające *partnerowi* na tym dołku (zob. reguły 23.5a i 23.5b).

Kara za wykonanie uderzenia, kiedy gra na dołku nie jest dozwolona naruszając regułę 23.4: kara główna.

23.5 Działania gracza pomagające w grze partnera

23.5a. Gracz może podjąć dowolne działania związane z piłką partnera, identycznie jak partner

Mimo, że każdy gracz *strony* musi grać własną piłką, to:

- gracz może podjąć dowolne działania związane z piłką *partnera*, jakie może podjąć sam *partner* przed wykonaniem *uderzenia*, takie jak *zaznaczenie* położenia piłki i podnoszenie, *odkładanie*, *dropowanie* i kładzenie piłki,
- gracz i *caddie* gracza mogą pomagać *partnerowi* w dowolny sposób w jaki może pomóc *caddie* *partnera* (np. dać lub otrzymać *poradę* oraz podjąć inne działania dozwolone przez regułę 10), **ale** nie mogą udzielić żadnej takiej pomocy, jakiej *caddie* *partnera* zgodnie z regułami nie może udzielić.

W *stroke play*, *partnerzy* nie mogą uzgodnić między sobą pozostawienia piłki na *putting greenie*, aby pomogła jednemu z nich lub innemu graczowi (zob. reguła 15.3a).

23.5b. Partner odpowiada za działania gracza

Dowolne działanie podjęte przez gracza, a związane z piłką *partnera* lub *sprzętem* jest uważane za podjęte przez *partnera*.

Jeżeli działania gracza mogłyby naruszyć regułę, gdyby zostały podjęte przez *partnera*:

- *partner* naruszył regułę i otrzymuje stosowną karę (zob. reguła 23.9a),
- przykłady sytuacji naruszenia reguł przez gracza:
 - *poprawianie warunków wpływających na uderzenie przez partnera*,
 - przypadkowe spowodowanie *przemieszczenia* piłki *partnera*,
 - lub niezaznaczenie położenia piłki *partnera* przed jej podniesieniem.

Dotyczy to także działań *caddiego* gracza dotyczących piłki *partnera*, które naruszyłyby regułę, gdyby zostały podjęte przez *partnera* lub *caddiego* *partnera*.

Jeżeli działania gracza lub *caddiego* gracza, wpływają na zagranie piłki przez gracza i *partnera*, reguła 23.9a(2) wyjaśnia, kiedy kara dotyczy obu *partnerów*.

23.6 Kolejność grania strony

Partnerzy mogą grać w kolejności najlepszej dla strony.

Oznacza to, że gdy przychodzi kolej na gracza zgodnie z regułą 6.4a (*match play*) lub 6.4b (*stroke play*), gracz lub jego *partner* mogą wykonać kolejne uderzenie.

Wyjątek – kontynuowanie gry na dołku po poddaniu uderzenia w *match play*:

- gracz nie może kontynuować gry na dołku po darowaniu jemu następnego uderzenia, gdyby to mogło pomóc jego *partnerowi*,
- jeżeli gracz tak postąpi, to jego wynik na dołku pozostaje bez kary, **ale** wynik *partnera* na tym dołku nie może być zaliczony dla *strony*.

23.7 Partnerzy mogą dzielić się kijami

Reguła 4.1b(2) została zmodyfikowana, aby pozwolić *partnerom* na dzielenie się kijami, pod warunkiem, że ogólna liczba wspólnych kijów nie przekroczy 14.

23.8 Ograniczenie dla gracza stojącego za partnerem podczas wykonywania uderzenia

Oprócz ograniczeń zawartych w regule 10.2b(4), gracz nie może stać za piłką na przedłużeniu linii gry lub w pobliżu niej, w czasie, gdy jego *partner* wykonuje uderzenie, w celu uzyskania informacji do wykonania następnego uderzenia.

Kara za naruszenie reguły 23.8: Kara główna.

23.9 Kiedy karę stosujemy dla jednego z partnerów, a kiedy dla obu

Gdy gracz otrzymuje karę za naruszenie reguły, karę można zastosować do samego gracza lub obu *partnerów* (czyli do *strony*). Zależy to od kary i formatu gry:

23.9a. Kary inne niż dyskwalifikacja

(1) Zazwyczaj kara dotyczy tylko gracza, a nie partnera. Gdy gracz otrzyma karę inną niż dyskwalifikacja, to zwykle ona dotyczy tylko gracza a nie jego *partnera*, **z wyjątkiem** sytuacji opisanych w (2).

- Każda kara uderzenia dodawana jest tylko do wyniku gracza, a nie do wyniku *partnera*.
- W *match play*, jeżeli gracz otrzymuje **karę główną (strata dołka)** to jego punkty nie mogą być liczone dla *strony* na tym dołku; **jednak** ta kara nie dotyczy *partnera*, który może kontynuować grę dla *strony* na tym dołku.

(2) Trzy sytuacje, w których kara dla gracza dotyczy również partnera.

- Gdy gracz narusza regułę 4.1b (limit 14 kijów; dzielenie się, dodawanie lub wymienianie kijów). W *match play*, *strona* otrzymuje karę (**następuje zmiana wyniku meczu**); w *stroke play*, *partner* otrzymuje taką **samą karę** jak gracz.
- Gdy naruszenie reguły przez gracza pomaga partnerowi w grze. Zarówno w *match play* jak i w *stroke play*, *partner* otrzymuje taką **samą karę** jak gracz.

- W match play, gdy naruszenie reguły przez gracza przeszkadza w grze przeciwnikowi. Partner otrzymuje taką **samą karę** jak gracz.

Wyjątek – wykonanie uderzenia niewłaściwą piłką przez gracza, nie jest traktowane jako mogące pomóc partnerowi w grze lub przeszkodzić przeciwnikowi:

- tylko gracz (nie *partner*) otrzymuje **karę główną** za naruszenie reguły 6.3c.
- nie jest istotne, czy piłka zagrana jako *niewłaściwa* należy do *partnera*, *przeciwnika* czy kogoś innego.

23.9b. Kary dyskwalifikacji

(1) Kiedy naruszenie reguły przez jednego partnera skutkuje dyskwalifikacją strony. Strona jest **zdyskwalifikowana**, gdy jeden z *partnerów* otrzyma karę dyskwalifikacji zgodnie z poniższymi regułami:

- | | |
|---------------|---|
| • reguła 1.2 | Standardy zachowania gracza |
| • reguła 1.3 | Granie zgodnie z regułami |
| • reguła 4.1a | Kije dopuszczone do wykonania uderzenia |
| • reguła 4.1c | Procedura wykluczenia kijów z gry |
| • reguła 4.2a | Piłki dopuszczone do gry podczas rundy |
| • reguła 4.3 | Użycie sprzętu |
| • reguła 5.6a | Nieuzasadnione opóźnianie gry |
| • reguła 5.7b | Postępowanie graczy w przypadku zawieszenia gry przez Komitet |
| • reguła 6.2b | Reguły dotyczące obszaru tee |

tylko w match play:

- reguła 3.2c Zastosowanie handicapów w meczu handicapowym

tylko w stroke play:

- reguła 3.3b(2) Odpowiedzialność gracza: autoryzacja wyników dołków i oddanie karty wyników
- reguła 3.3b(3) Niewłaściwy wynik na dołku
- reguła 5.2b Trenowanie na polu przed lub pomiędzy rundami
- reguła 23.2b Karta wyników strony w stroke play

(2) Kiedy naruszenie reguły przez obu partnerów skutkuje dyskwalifikacją strony. Strona jest **zdyskwalifikowana**, gdy obaj *partnerzy* otrzymali karę dyskwalifikacji zgodnie z poniższymi regułami:

- reguła 5.3 Rozpoczynanie i kończenie rundy
- reguła 5.4 Gra w grupach
- reguła 5.7a Kiedy gracz może lub musi przerwać grę
- reguła 5.7c Postępowanie graczy po wznowieniu gry

tylko w stroke play:

Strona jest **zdyskwalifikowana**, jeżeli obaj *partnerzy* otrzymali kary dyskwalifikacji na tym samym dołku przy dowolnej kombinacji tych reguł:

- reguła 3.3c Piłka niewbita do dołka
- reguła 6.1b Piłka musi być zagrana z obszaru tee
- reguła 6.3c Niewłaściwa piłka
- reguła 14.7 Granie z niewłaściwego miejsca
- reguła 20.1c(3) Granie dwoma piłkami, gdy nie wiadomo jak postąpić

(3) Kiedy naruszenie reguły przez jednego gracza skutkuje brakiem wyniku na dołku dla gracza.

We wszystkich innych sytuacjach, w których gracz narusza regułę czego skutkiem jest dyskwalifikacja, gracz nie jest zdyskwalifikowany, **ale** jego wynik na dołku, gdzie wystąpiło to naruszenie nie może być zaliczony dla *strony*.

W *match play*, jeżeli obaj *partnerzy* naruszają tego typu regułę na tym samym dołku, strona zostaje ukarana **stratą dołka**.

Reguła 23.2 Wyjaśnienia: Wyniki w fourball

23.2a/1 – Wynik na dołku, kiedy żadna piłka nie jest prawidłowo wbita

W *fourball match play*, jeśli żaden z graczy nie zakończy dołka, *strona*, której ostatni gracz, który podniósł piłkę lub został zdyskwalifikowany na tym dołku, wygrywa dołek.

Na przykład, w meczu *fourball strona* A-B gra przeciwko *stronie* C-D. Na dołku gracz A gra przez pomyłkę piłkę gracza C, a następnie gracz C gra piłkę gracza A i obaj kończą dołek tymi piłkami. Gracz B i gracz D grają do *obszaru kary* i podnoszą piłki. Podczas gry na następnym dołku gracz A i gracz C stwierdzają, że obaj grali *niewłaściwymi piłkami* na poprzednim dołku.

Zgodnie z regułą gracze A i C zostają zdyskwalifikowani na poprzednim dołku. Zatem, jeśli gracz B podniósł piłkę przed graczem D, strona C-D wygrała dołek, a jeśli gracz D podniósł przed graczem B, strona A-B wygrała dołek. Jeśli nie można ustalić, który gracz podniósł pierwszy, *Komitet* powinien rozstrzygnąć zremisowanie dołka.

23.2b/1 – Wynik na dołku musi być przypisany do właściwego partnera.

W *fourball stroke play*, *partnerzy* muszą zwrócić *kartę wyników* z prawidłowo przypisanymi wynikami na dołkach do właściwego *partnera*. Poniżej przedstawiono przykłady wyników w *fourball* w oparciu o wypełnienie i zwrócenie *karty wyników* przez *stronę* A-B:

- W zawodach handicapowych, obaj gracze A i B zakończyli *dołek* czterema uderzeniami na dołku, na którym gracz B otrzymał uderzenie handicapowe a gracz A nie. *Marker* zapisał wynik brutto 4 dla gracza A, natomiast gracz B nie miał wpisanego wyniku brutto, a dla strony był zapisany wynik netto 3. *Karta wyników* została zwrócona do *Komitetu*.

Zgodnie z regułami wynik gracza A wynosi 4 i jest wynikiem strony na tym dołku. Tylko *Komitet* jest odpowiedzialny za zastosowanie uderzeń handicapowych. Wynikiem strony jest 4, gdyż taki został przypisany graczowi A wynik na dołku. Zapisanie przez *markera* wyniku netto 3 było niewłaściwe.

- Na dołku, gracz A podnosi piłkę a gracz B kończy w 5 uderzeniach. *Marker* zapisuje wynik 6 dla gracza A, a 5 dla gracza B. *Karta wyników* została zwrócona do *Komitetu* z tymi zapisanymi wynikami.

Za taki zapis nie ma kary, gdyż wynik *partnera*, który liczy się do wyniku strony na tym dołku jest prawidłowo zapisany.

- Na dołku, gracz A podnosi piłkę a gracz B kończy dołek w czterech uderzeniach. Przez błąd, *marker* zapisuje wynik 4 dla gracza A, a gracz B nie ma wpisanego wyniku. *Karta wyników* została zwrócona do *Komitetu* z tymi zapisanymi wynikami.

Orzeczeniem jest dyskwalifikacja dla *strony*, ponieważ wynik *strony* na dołku przypisany został graczowi A, gracz A nie zakończył dołka.

23.2b/2 – Zastosowanie wyjątku do reguły 3.3b(3) związane ze zwrotem niewłaściwej karty wyników

Następujące sytuacje ilustrują, w jaki sposób należy stosować regułę 3.3b(3) (Niewłaściwy wynik na dołku) i regułę 23.2b. We wszystkich przypadkach *strona* A-B zwraca *kartę wyników* z nieprawidłowym wynikiem na dołku a błąd został zauważony po zwróceniu *karty wyników*, ale przed zamknięciem zawodów.

- Gracz A na dołku uzyskuje wynik 4 a gracz B - 5 uderzeń. Gracz A dotyka kijem piasku w *bunkrze* podczas backswingu do *uderzenia* i przed zwrotem *karty wyników* uświadomił sobie wystąpienie kary za naruszenie reguły 12.2b(1), ale nie dopisał jej do wyniku na dołku. Nie ma zastosowania wyjątek do reguły 3.3b(3), ponieważ gracz A był świadomy kary, a *strona* została zdyskwalifikowana zgodnie z regułą 23.2b.
- Gracz A na dołku uzyskuje wynik 4 a gracz B - 5 uderzeń. Gracz A naruszył regułę 12.2b(1) podczas *uderzenia* próbnego dotykając piasku w *bunkrze* ale żaden z *partnerów* nie był świadomy kary przed zwrotem *karty wyników*. Wyjątek do reguły 3.3b(3) ma w tym przypadku zastosowanie. Ponieważ wynik gracza A był wynikiem liczącym się na tym dołku, *Komitet* musi zastosować *karę główną* do wyniku gracza na tym dołku za złamanie reguły 12.2b(1).

W związku z tym wynik dla strony na tym dołku wynosi 6. Reguły pozwalają *stronie* powrócić do wyniku gracza B, jeśli wyniki obu partnerów były takie same na dołku (reguła 23.2b(2)).

- Gracz A na dołku uzyskuje wynik 4 a gracz B - 6 uderzeń. Gracz A *przemieścił* piłkę usuwając *naturalne utrudnienia ruchome* naruszając regułę 15.1b. Gracz A *odłożył* piłkę, ale nie wiedział, że wystąpiła kara jednego uderzenia. Gracz B był świadkiem całego incydentu i był świadomy kary. *Karta wyników* zwracana jest z wynikiem 4 dla gracza A i 6 dla gracza B. Wynik A gracza powinien wynosić 5 z karą za naruszenie reguły.

Wyjątek do reguły 3.3b(3) nie ma zastosowania, gdyż gracz B był świadkiem zdarzenia i był świadomy wynikającej z tego kary, która powinna zostać dodana do wyniku gracza A. *Strona* jest zdyskwalifikowana zgodnie z regułą 23.2b.

- Gracz A na dołku uzyskuje wynik 4 a gracz B – również 4 uderzenia. Gracz A podniósł swoją piłkę w celu identyfikacji w *obszarze głównym*, ale podnoszenie nie było konieczne do identyfikacji piłki. Ani gracz A, ani gracz B nie byli świadomi kary za naruszenie Reguły 7.3 przed zwróceniem *karty wyników*.

Ponieważ oba wyniki na *karcie wyników* są takie same, *Komitet* może policzyć dowolny wynik. Jeśli *Komitet* uwzględnił wynik gracza A, który później okazał się błędny, *Komitet* uwzględni wynik gracza B, który jest prawidłowy i nie ma wtedy żadnej kary dla *strony*.

Reguła 23.4 Wyjaśnienia: Reprezentowanie strony przez jednego lub obu partnerów

23.4/1 – Ustalenie handicapu w grze match play, jeśli jeden gracz nie może grać

Jeżeli, w meczu handicapowym *fourball*, gracz z najniższym handicapem nie może zagrać, nieobecny gracz nie jest pomijany, gdyż może dołączyć do gry dla *strony* między dwoma dołkami, a to w *mecz play* oznacza zanim jakikolwiek gracz z którejkolwiek ze *stron* rozpoczął grę na dołku.

Uderzenia handicapowe obliczane są tak, jakby wszyscy czterej gracze byli obecni. Jeśli dla nieobecnego gracza zadeklarowano niewłaściwy handicap, zastosowanie ma reguła 3.2c(1).

Reguła 23.6 Wyjaśnienia: Kolejność grania strony

23.6/1 – Rezygnacja z prawa do grania w kolejności uznanej przez stronę za najlepszą.

W meczu *fourball*, jeżeli *strona* ustali lub założy, że gracz *strony*, którego piłka leży najdalej od *dołka* nie zakończy *dołka*, ten gracz rezygnuje ze swojego prawa do *zakończenia dołka*, jednakże *strona* nie może zmienić decyzji po zagranie przez *przeciwnika*.

Na przykład, *strona* A-B rozgrywa ze *stroną* C-D mecz *fourball*. Wszystkie cztery piłki znajdują się na *putting green* z tym, że gracze A, B i D są po dwóch uderzeniach a gracz C po czterech. Piłki graczy A i C są około 4 m od *dołka*, piłka gracza B jest 1 m od *dołka* a piłka gracza D 2 metry. Gracz C podnosi swoją piłkę. Gracz A mówi, że gracze B i D powinni grać. Gracz D gra, gracz A zrezygnował z prawa do gry i jego wynik nie może być liczony dla *strony* (na przykład, jeżeli B nie trafił putta). Rezultat byłby inny, gdyby gracz B był dalej od *dołka* niż gracz D. Jeżeli gracz B puttuje i nie trafia, gracz A powinien mieć jeszcze prawo do *zakończenia dołka* zanim gracz D zagra.

23.6/2 – Partnerzy nie mogą bez racjonalnej przyczyny opóźniać grania w korzystniejszej kolejności.

Przykłady sytuacji, kiedy *partnerzy strony* A-B grają w kolejności, którą oni określili jako najlepszą, ale mogą otrzymać karę zgodnie z regułą 5.6a za bezzasadne opóźnianie gry, kiedy:

- Gracz A wykonał uderzenie z *obszaru tee* na dołku par 3, który rozgrywany jest ponad *obszarem kary* i piłka jego wpadła do *obszaru kary*, natomiast uderzenie z *obszaru tee* gracza B wylądowało na *putting green*. Strona poszła na *putting green* bez rozegrania piłki gracza A z *obszaru kary* zgodnie z regułą. Gracz B wykonał cztery putty, aby zakończyć dołek. Gracz A decyduje się powrócić z *putting green* na *tee* i wykonać kolejne uderzenie.
- Po uderzeniach z *tee*, piłka gracza A leży 220 m od *dołka* a piłka gracza B 240 m. Gracz A wykonuje drugie uderzenie przed graczem B. Piłka gracza A zatrzymała się 30 m od *dołka* i *strona* zdecydowała, że gracz A musi pójść i wykonać swoje trzecie uderzenie.

23.6/3 – Kiedy strona w match play może mieć skasowane uderzenie przez przeciwnika

Kiedy obaj gracze *strony* zagraли spoza *obszaru tee* w meczu *fourball*, to tylko ostatnie *uderzenie* może być skasowane zgodnie z regułą 6.1b.

Na przykład, w meczu *fourball strona A-B* gra ze *stroną C-D*, jeżeli obaj gracze A i B zagraли spoza *obszaru tee* a gracz A był pierwszym grającym przed graczem B, strona C-D może skasować uderzenie gracza B, ale nie gracza A. Reguła 6.1b wymaga, że kasowanie uderzenia musi się odbyć natychmiast. To ma także zastosowanie gdy gracze A i B zagraли kiedy była kolej grania gracza C lub gracza D.

Reguła 23.7 Wyjaśnienia: Partnerzy mogą dzielić się kijami

23.7/1 – Partnerzy mogą dawać rady i dzielić się kijami po zakończeniu równocześnie granym meczu.

Kiedy równocześnie rozgrywany jest mecz *fourball* i pojedyncze mecze, po zakończeniu meczu *fourball* obaj partnerzy *strony* nie są już partnerami.

Zatem, dwaj gracze, którzy byli *partnerami* mogą w dalszym ciągu wzajemnie dawać sobie rady i dzielić się kijami, gdy do rozegrania pozostały tylko mecze singlowe.

Na przykład, *strona A-B* gra ze *stroną C-D* w meczu *fourball* z równocześnie rozgrywanymi meczami singlowymi gracza A z graczem C i gracza B z graczem D. Te trzy mecze rozgrywane są na 18 dołkach. Gracz A i gracz B dzielą się kijami, wszystkimi 14 jakie przyniósł gracz A. Jeżeli mecz *fourball* zakończył się na 16 dołku, ale pozostały jeszcze do zakończenia dwa mecze singlowe, które są zremisowane. Gracze A i B mogą kontynuować dzielenie się kijami, jakie wzięli z sobą do grania i dawać sobie wzajemnie porady, mimo że gracze A i B przestali być *partnerami*.

Reguła 23.8 Wyjaśnienia: Ograniczenie dla gracza stojącego za partnerem podczas uderzenia

23.8/1 – Zastosowanie kary, gdy gracz stoi na lub blisko przedłużenia linii gry za partnerem

W grze *fourball*, gdy gracz stoi na przedłużeniu linii gry lub w jego pobliżu za swoim *partnerem*, naruszając regułę 10.2b(4) lub 23.8, to sposób ukarania zależy od przyczyny stania tam gracza, kiedy pojawiło się naruszenie i dodatkowo czy to naruszenie pomogło graczowi lub *jego partnerowi*.

Przykłady zawierają:

- Gracz otrzymuje *karę główną* zgodnie z regułą 23.8, jeśli stanął na przedłużeniu linii gry lub w jego pobliżu, aby pomóc sobie w następnym *uderzeniu* (na przykład, aby uzyskać informacje o tym, jak jego putt może się zachować na podstawie obserwacji zachowania się piłki *partnera na putting greenie*).
- *Partner* otrzymuje *karę główną* zgodnie z regułą 10.2b(4), jeśli gracz stanął w strefie ograniczonej, aby ustawić swojego *partnera* do następnego uderzenia (*partnera*) i *uderzenie* zostało wykonane bez wycofania się zarówno gracza, jak i *partnera*.
- Jeśli gracz stanął w obszarze ograniczonym, aby ukierunkować swojego *partnera* do *uderzenia (partnera)*, i zauważył to, że jego następne *uderzenie (gracza)* może się również złamać na *putting greenie*, zarówno gracz, jak i *partner* otrzymuje *karę główną*. Dzieje się tak, ponieważ naruszenie przez *partnera* reguły 10.2b(4) również pomogło graczowi, więc gracz otrzymałby taką samą karę (patrz reguła 23.9a(2)). (Nowe)

Reguła 23.9 Wyjaśnienia: Kiedy karę stosujemy do jednego z partnerów, a kiedy dla obu

23.9a(2)/1 – Przykłady kiedy naruszenie reguły przez gracza pomaga partnerowi w grze.

W obu grach *fourball match play* i *stroke play*, kiedy naruszenie reguły pomaga *partnerowi*, *partner* otrzymuje taką samą karę.

Przykłady, kiedy obaj *partnerzy strony A-B* otrzymują tę samą karę:

- *Strona A-B* gra ze *stroną C-D*, piłka gracza B leży w pobliżu dołka w miejscu pomagającym graczowi A wbić putta. Gracz C żąda aby gracz B zaznaczył i podniósł swoją piłkę. Gracz B odmawia podniesienia piłki i gracz A puttuje z piłką gracza B pomagającą mu w osiągnięciu celu.

Gracz B otrzymuje *karę główną* zgodnie z regułą 15.3a za pozostawienie piłki pomagającej i jako że pomogła graczowi A, gracz A też otrzymuje *karę główną*.

- Piłka gracza A jest *na aucie* i gracz A postanawia nie kończyć dołka. Piłka gracza B jest w podobnej odległości od dołka. Gracz A *dropuje piłkę* blisko piłki gracza B i gra na *putting green* i robiąc tak pomaga graczowi B. Ponieważ dołek nie jest zakończony a wynik nie jest ustalony, dalsza gra gracza A uważana jest za trenowanie naruszając regułę 5.5a. Ponieważ trenowanie pomogło graczowi B, gracz B otrzyma także *karę główną*.

23.9a(2)/2 – Przykład, kiedy naruszenie reguły przez gracza przeszkadza przeciwnikowi w grze

W meczu *fourball*, jeżeli naruszenie reguły przez gracza przeszkadza *przeciwnikowi* w grze, *partner* gracza także otrzymuje taką samą karę.

Na przykład, *strona* A-B rozgrywa mecz *fourball* ze *stroną* C-D. Gracz A podaje niewłaściwą liczbę uderzeń jakie wykonał albo graczowi C albo graczowi D, podczas rywalizacji czterech graczy na zakończonym dołku. Strona C-D opiera swoją strategię na tej informacji i jeden z nich wykonuje *uderzenie*. Gracz A otrzymuje *karę główną* zgodnie z regułą 3.2d(1) za nie podanie właściwej liczby wykonanych *uderzeń*. Gracz B otrzymuje tę samą karę, ponieważ naruszenie przeszkodziło w grze *przeciwnikowi*. Strona A-B straciła zatem dołek.

23.9a(2)/3 – Podanie niewłaściwej liczby uderzeń lub nie poinformowanie przeciwnika, który nie korzysta z udziału w rywalizacji, o karze nie jest uważane za przeszkadzanie przeciwnikowi.

Kiedy gracz w meczu *fourball* skończył grę na dołku i podał niewłaściwą liczbę uderzeń lub zapomniał poinformować *przeciwnika* o karze, to nie jest to uważane za przeszkadzanie *przeciwnikowi* w grze, gdy wynik gracza na dołku będzie nieistotny w tym meczu.

Na przykład, *strona* A-B gra mecz *fourball* ze *stroną* C-D. Gracz A otrzymuje jedno uderzenie karne i nie informuje o tym *przeciwników*. Jeżeli potem gracz B *zakończy dołek* zanim gracz C lub gracz D wykonają kolejne uderzenie lub podejmą podobne działania a wynik gracza B będzie niższy niż wynik gracza A, który mógłby uzyskać bez nałożenia kary to uważa się, że gracz A nie korzysta z udziału w graniu na tym dołku i tylko on jest zdyskwalifikowany na tym dołku zgodnie z regułą 3.2d.

REGUŁA

24

Zawody drużynowe

Cel reguły:

Reguła 24 omawia zawody drużynowe (rozgrywane w match play lub stroke play), gdzie wielu graczy lub stron rywalizuje jako zespół, zdobywając punkty w swoich rundach lub meczach, które po dodaniu dają ogólny wynik drużyny.

24.1 Ogólnie o zawodach drużynowych

- „Drużyna” to grupa graczy, którzy grają indywidualnie lub jako *strona*, aby rywalizować z innymi drużynami.
- Granie w zawodach drużynowych może być także częścią innych zawodów (np. *stroke* indywidualne *play*), który są rozgrywane w tym samym czasie.

Reguły 1-23, zmodyfikowane przez poniższe reguły, obowiązują w zawodach drużynowych.

24.2 Regulamin zawodów drużynowych

Komitet ustala format gry, sposób wyliczania wyniku drużyny i inne warunki zawodów, np.:

- w *match play*, liczbę punktów przyznawanych za zwycięstwo lub remis w meczu,
- w *stroke play*, liczbę wyników zaliczanych do ogólnego wyniku drużyny,
- ustalenie czy zawody mogą zakończyć się remisem i jeżeli nie, to w jaki sposób wyłonić zwycięzcę.

24.3 Kapitan drużyny

Każda drużyna może wybrać kapitana drużyny, aby poprowadził drużynę i podejmował decyzje dotyczące wystawiania graczy w poszczególnych *rundach* lub meczach, kolejności gry i wskazywania graczy do grania jako *partnerzy*.

Kapitan drużyny może uczestniczyć w zawodach.

24.4 Dopuszczalna porada w zawodach drużynowych**24.4a. Upoważnienie osoby, aby udzielała porad drużynie (doradca)**

Komitet może wprowadzić regułę lokalną pozwalającą każdej drużynie na wyznaczenie jednej osoby („doradca”), która może udzielać *porad* i innej pomocy na jakie pozwala reguła 10.2 graczom drużyny podczas *rundy* i która może być poproszona o *poradę* przez gracza drużyny:

- doradcą może być kapitan drużyny, opiekun drużyny lub inna osoba (w tym członkowie drużyny grający w zawodach),
- doradca musi być zgłoszony do *Komitetu* przed udzielaniem *porad*,

- *Komitet* może pozwolić na zmianę doradcy w drużynie podczas *rundy* lub podczas zawodów.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej H-2 (*Komitet* może wprowadzić regułę lokalną pozwalającą każdej drużynie na wyznaczenie dwóch doradców).

24.4b. Ograniczenia dla doradców w czasie grania

Jeżeli doradca jest graczem drużyny, to nie może wykonywać tych działań podczas rozgrywania swojej *rundy* w zawodach.

Podczas rozgrywania *rundy*, doradca traktowany jest jak każdy grający członek drużyny podlegający ograniczeniom przy udzieleniu *porad* i innej pomocy w regule 10.2.

24.4c. Nie wolno udzielać *porad* innym członkom drużyny niż partnerzy

Z wyjątkiem sytuacji, gdy grający razem są *partnerami* jako *strona*:

- gracz nie może poprosić o *poradę* i udzielać *porady* członkom swojej drużyny grającym na *polu*,
- dotyczy to zarówno członka drużyny grającego w tej samej grupie lub w innej grupie na *polu*.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej H-5 (w zawodach drużynowych *stroke play*, gdy wynik gracza z *rundy* liczy się częściowo do wyniku drużyny, *Komitet* może wprowadzić regułę lokalną pozwalającą członkom drużyny grającym w tej samej grupie, aby udzielali sobie nawzajem *porad*, nawet gdy nie są *partnerami*).

Kara za naruszenie reguły 24.4: kara główna zgodnie z regułą 10.2.

Reguła 24.4 Wyjaśnienia: Dopuszczalna *porada* w zawodach drużynowych

24.4/1 – *Komitet* może wprowadzić ograniczenia dla kapitanów drużyn i doradców

Komitet może wprowadzić regułę lokalną określającą kto może być kapitanem drużyny, doradcą a także ograniczyć zachowanie kapitana drużyny lub doradcy.

Przykłady takich ograniczeń obejmują:

- Kapitanem drużyny lub doradcą może być tylko golfista amator.
- Kapitan drużyny lub doradca nie może znajdować się na putting *green*.
- *Porady* muszą być udzielane tylko osobiście a nie przez radio, telefon lub inne media elektroniczne.

REGUŁA

25

Modyfikacje dla graczy z niepełnosprawnościami

Cel reguły:

Reguła 25 wprowadza modyfikacje niektórych reguł gry w golfa, aby umożliwić graczom z określonymi niepełnosprawnościami uczciwą grę z graczami bez niepełnosprawności, z tą samą niepełnosprawnością lub z innym rodzajem niepełnosprawności.

25.1 Ogólnie

Reguła 25 dotyczy wszystkich zawodów golfowych, w tym wszystkich form gry. To kategoria niepełnosprawności i uprawnienia gracza określa, czy **może on skorzystać z określonych zmodyfikowanych reguł zawartych w regule 25.**

Reguła 25 modyfikuje niektóre reguły dla graczy w następujących kategoriach niepełnosprawności:

- gracze niewidomi (co obejmuje pewne poziomy upośledzenia wzroku),
- gracze po amputacji (co oznacza zarówno tych z brakiem kończyn, jak i tych, którzy utracili jedną kończynę),
- gracze korzystający z urządzeń wspomagających mobilność,
- oraz gracze z niepełnosprawnością intelektualną.

Wiadomo, że jest wielu graczy z innymi rodzajami niepełnosprawności (takich jak gracze z chorobami neurologicznymi, gracze z chorobami ortopedycznymi, gracze niskiego wzrostu i gracze niesłyszący). Te dodatkowe kategorie niepełnosprawności nie są objęte regułą 25, ponieważ do tej pory nie określono wymogów modyfikacji reguł gry w golfa dla tych graczy.

Reguły dotyczące sprzętu stosuje się bez modyfikacji, z wyjątkiem przypadków przewidzianych w rozdziale 7 - *Reguły dotyczących sprzętu*. Informacje na temat używania sprzętu (innego niż kij lub piłka) z przyczyn medycznych, zob. reguła 4.3b.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5D aby uzyskać wskazówki dotyczące uprawnień graczy oraz dodatkowe wskazówki dotyczące reguły 25 i zawodów z udziałem graczy niepełnosprawnych.

25.2 Modyfikacje dla graczy niewidomych

Cel reguły:

Reguła 25.2 pozwala niewidomemu graczowi (przy pewnych poziomach upośledzenia wzroku) otrzymać, w tym samym czasie pomoc opiekuna i caddiego, zezwalając na pomoc w celowaniu, pozwalając graczowi na ograniczone dotykanie piasku kijem w bunkrze i umożliwiając pomoc przy podnoszeniu, dropowaniu, kładzeniu i odkładaniu piłki.

25.2a. Pomoc od opiekuna

Niewidomy gracz - może uzyskać pomoc od opiekuna:

- przy *ustawianiu się*,
- w celowaniu przed *uderzeniem*,
- i pytając i otrzymując *poradę*.

Opiekun ma taki sam status w regułach jak *caddie* (zob. reguła 10.3), ale z wyjątkami opisanymi w regule 25.2e.

W kwestii reguły 10.2a (porada), gracz może poprosić i uzyskać *poradę* od opiekuna i *caddiego* w tym samym czasie.

25.2b. Gracz może mieć tylko jednego opiekuna

Niewidomy gracz może mieć tylko jednego opiekuna w tym samym czasie.

Jeśli gracz ma więcej niż jednego opiekuna w tym samym czasie, otrzymuje **karę główną** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie, w taki sam sposób, jak opisano w regule 10.3a(1) (Gracz może korzystać tylko z jednego caddiego w tym samym czasie).

25.2c. Modyfikacja reguły 10.2b(3) (Zakaz kładzenia obiektów pomagających w celowaniu, ustawianiu lub swingu)

Reguła 10.2b(3) została zmodyfikowana tak, że nie ma kary, jeżeli gracz, *caddie* lub opiekun postawi przedmiot, aby pomóc w ustaleniu kierunku lub w przyjęciu *ustawiania* do *uderzenia* (np. kij położony na ziemi, aby wskazać, gdzie gracz powinien celować lub ustawiać swoje stopy).

Jednak, ten przedmiot musi zostać usunięty przed wykonaniem *uderzenia*. Jeśli nie zostanie usunięty, gracz otrzyma **karę główną** za naruszenie reguły 10.2b(3).

25.2d. Modyfikacja reguły 10.2b(4) (Ograniczony obszar dotyczący caddie zanim gracz wykona uderzenie)

Reguła 10.2b(4) jest zmodyfikowana tak, aby nie było kary, jeżeli opiekun lub *caddie* jest ustawiony na przedłużeniu *linii gry* za piłką, w dowolnym momencie przed lub w trakcie *uderzenia* gracza, o ile opiekun lub *caddie* nie pomagają graczowi w wykonaniu *uderzenia*.

25.2e. Modyfikacja reguły 10.3 (Caddie)

Opiekun niewidomego gracza, może, ale nie musi być jednocześnie jego *caddie*.

Gracz może mieć jednocześnie opiekuna i *caddiego*, i w tym przypadku:

- opiekun nie może nosić ani obsługiwać kijów gracza, z wyjątkiem prowadzenia gracza, pomocy graczowi w przyjęciu *ustawienia* lub celowaniu przed *uderzeniem*, bądź pomocy grzecznościowej, jak opisano w definicji *caddiego*,
- jeśli opiekun niesie lub obsługuje kije gracza naruszając tę regułę, to wtedy uważa się, że gracz ma dwóch *caddie* jednocześnie i otrzymuje **karę główną** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie (zob. reguła 10.3a (1)).

25.2f. Modyfikacja reguły 12.2b(1) (Kiedy dotykание piasku skutkuje karą)

Przed wykonaniem *uderzenia* piłki w *bunkrze* niewidomy gracz może bez kary dotknąć piasku swoim kijem w *bunkrze*:

- w obszarze tuż przed lub tuż za piłką,
- i podczas wykonywania backswingu do *uderzenia*.

Jednak, gracz nie może przy tym *poprawić położenia* piłki bardziej, niż wynikałoby to z lekkiego oparcia kija.

Zakazy zawarte w regule 12.2b(1) dotyczą gracza, gdy ten celowo dotyka piasku w *bunkrze*, aby przetestować stan piasku, lub gdy dotknie piasku kijem podczas zamachu próbnego.

25.2g. Modyfikacja reguły 14.1b (Kto może podnieść piłkę)

Kiedy piłka gracza leży na *putting greenie*, reguła 14.1b jest zmodyfikowana tak, aby również opiekun gracza, oprócz jego *caddiego*, mógł podnieść piłkę bez upoważnienia gracza.

25.2h. Pomoc przy dropowaniu, kładzeniu i odkładaniu piłki

W przypadku niewidomego gracza, wszystkie reguły, które wymagają od gracza *dropowania*, *położenia* lub *odkładania* piłki, są zmodyfikowane w taki sposób, aby gracz mógł również, bez ograniczeń, udzielić ogólnego upoważnienia innej osobie do *dropowania*, *położenia* lub *odkładania* swojej piłki.

25.3 Modyfikacje dla graczy po amputacji

Cel reguły:

Reguła 25.3 pozwala graczowi, który jest po amputacji (co oznacza zarówno graczy bez kończyn jak i graczy z brakiem jednej kończyny) na korzystanie z protezy i wykonanie *uderzenia* podczas trwałego oparcia kija i pozwala na pomoc graczowi podczas *dropowania*, *kładzenia* i *odkładania* piłki.

25.3a. Status urządzeń protetycznych

Używanie sztucznego ramienia lub nogi nie stanowi naruszenia reguły 4.3, pod warunkiem, że gracz ma medyczne wskazania, aby z tego korzystać, a *Komitet* uzna, że jego użycie nie daje graczowi nieuczciwej przewagi nad innymi graczami (zob. reguła 4.3b). Gracze, którzy mają wątpliwości co do użycia urządzenia, powinni jak najszybciej uzgodnić to z *Komitetem*.

Gracz używający protezy kończyn podlega zakazom zawartym w regule 4.3a zabraniającym używania *sprzętu* w nieprawidłowy sposób.

25.3b. Modyfikacja reguły 10.1b (Trwałe oparcie kija)

Jeżeli gracz, który jest po amputacji nie jest w stanie utrzymać kija i wykonać swingu bez trwałego oparcia kija z powodu braku kończyn lub straty jednej kończyny, wtedy gracz może wykonać *uderzenie* z trwałym oparciem kija bez kary wynikającej z reguły 10.1b.

25.3c. Pomoc przy dropowaniu, kładzeniu i odkładaniu piłki

W przypadku gracza, który jest po amputacji, wszystkie reguły, które wymagają od gracza *dropowania*, położenia lub *odkładania* piłki, są zmodyfikowane w taki sposób, aby pozwolić graczowi, bez ograniczeń, udzielić ogólnego upoważnienia innej osobie do *dropowania*, położenia lub *odkładania* swojej piłki.

25.3d. Modyfikacja definicji „odkładanie”

W przypadku gracza, który jest po amputacji, definicja *odkładania* (oraz reguła 14.2b(2)) została zmodyfikowana tak, aby umożliwić graczowi *odkładanie* piłki albo ręką albo przy użyciu innego *sprzętu* (np. kija do *przemieszczenia* piłki).

25.4 Modyfikacje dla graczy używających urządzeń wspomagających mobilność

Cel reguły:

Reguła 25.4 pozwala graczowi, który używa urządzenia wspomagającego mobilność, aby miał jednoczesną pomoc opiekuna i caddiego, wyjaśniając, w jaki sposób gracz może korzystać z urządzenia wspomagającego mobilność (takiego jak wózek inwalidzki lub inne urządzenie do poruszania się na kołach lub podczas używania laski lub kuli), aby pomóc w *ustawieniu* i wykonaniu *uderzenia* oraz modyfikuje niektóre procedury uwolnienia.

Reguły od 25.4a do 25.4k odnoszą się do wszystkich urządzeń wspomagających mobilność, w tym lasek, kul, wózków inwalidzkich i innych kołowych urządzeń mobilnych.

Reguły 25.4l i 25.4m mają zastosowanie tylko do wózków inwalidzkich i innych kołowych urządzeń mobilnych.

25.4a. Pomoc od opiekuna lub innej osoby

Gracz korzystający z urządzenia wspomagającego mobilność może otrzymać pomoc od opiekuna lub innej osoby, w tym innego gracza, w następujący sposób:

- Przy podnoszeniu piłki na putting greenie: kiedy piłka gracza leży na *putting greenie*, reguła 14.1b jest zmodyfikowana tak, aby opiekun gracza, oprócz jego *caddiego*, mógł podnieść piłkę bez upoważnienia gracza.
- Podczas dropowania, kładzenia i odkładania piłki: wszystkie reguły, które wymagają od gracza *dropowania*, położenia lub *odłożenia* piłki są zmodyfikowane w taki sposób, aby gracz mógł bez ograniczeń dawać ogólne upoważnienie dowolnej osobie do *dropowania*, położenia i *odłożenia* piłki gracza.

- Przy ustawianiu gracza lub urządzenia: tak jak pozwala reguła 10.2b(5), przed wykonaniem *uderzenia* gracz może uzyskać fizyczną pomoc od dowolnej osoby w ustawieniu bądź w usunięciu urządzenia wspomagającego mobilność.

25.4b. Porada od opiekuna

Gracz, który korzysta z urządzenia wspomagającego mobilność, może poprosić i uzyskać poradę od swojego opiekuna w taki sam sposób, w jaki gracz prosi i otrzymuje poradę od *caddiego* zgodnie z regułą 10.2a (Porada).

Opiekun ma taki sam status zgodnie z regułami jak *caddie* (zob. reguła 10.3), ale z wyjątkami opisanymi w regule 25.4j.

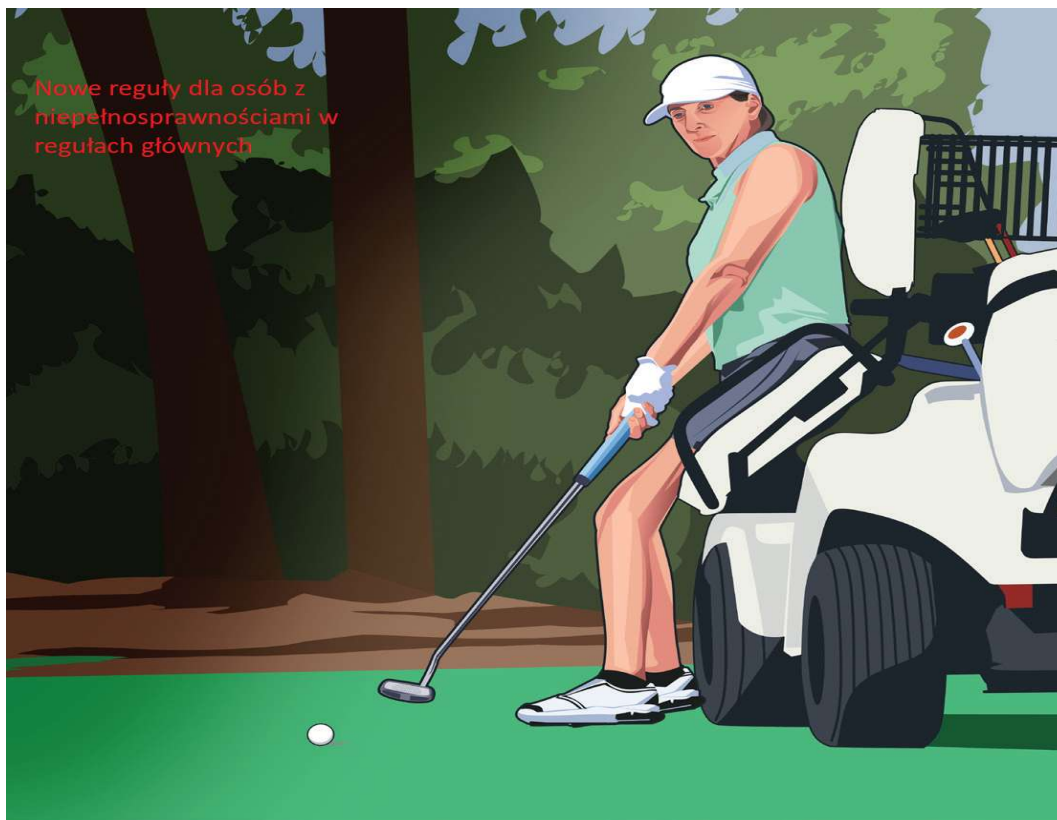
Dla celów reguły 10.2a, gracz może poprosić i uzyskać poradę zarówno od opiekuna, jak i od *caddiego* w tym samym czasie.

25.4c. Gracz może mieć tylko jednego opiekuna

Gracz korzystający z urządzenia wspomagającego mobilność może mieć jednocześnie tylko jednego opiekuna.

Jeśli gracz ma, w tym samym czasie, więcej niż jednego opiekuna, otrzymuje **karę główną** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie, w taki sam sposób, jak opisano w regule 10.3a(1) (Gracz może korzystać tylko z jednego *caddiego* w tym samym czasie).

25.4d. Modyfikacja definicji „ustawienie”



Korzystanie przez gracza z urządzenia wspomagającego mobilność może wpłynąć na jego *ustawienie* zgodnie z różnymi regułami, np. określenie obszaru zamierzonego *ustawienia* zgodnie z regułą 8.1a czy sprawdzenie występowania zakłóceń przez *nienormalne warunki na polu* zgodnie z regułą 16.1.

Aby pomóc tym graczom, definicję *ustawienia* zmodyfikowano tak, aby oznaczała „pozycję stóp i ciała gracza oraz pozycję urządzenia wspomagającego mobilność, jeżeli jest ono używane podczas przygotowania do *uderzenia* lub wykonania *uderzenia*”.

25.4e. Modyfikacja definicji „odkładanie”

W przypadku graczy, którzy korzystają z urządzenia wspomagającego mobilność, definicja *odkładania* (i reguła 14.2b(2)) została rozszerzona, aby umożliwić graczowi *odłożenie* piłki albo ręką albo używając innego *sprzętu* (np. kija do przesunięcia piłki).

25.4f. Zastosowanie reguły 4.3 (Korzystanie ze sprzętu)

Reguła 4.3 dotyczy korzystania z urządzeń wspomagających mobilność:

- gracz może korzystać z urządzeń wspomagających mobilność, aby pomóc w swojej grze, jeżeli jest to dozwolone zgodnie ze standardami zawartymi w regule 4.3b,
- gracz korzystający z urządzenia wspomagającego mobilność nadal podlega ograniczeniom zawartym w regule 4.3a, dotyczącym używania *sprzętu* w nieprawidłowy sposób.

25.4g. Modyfikacja reguły 8.1b(5) umożliwiająca korzystanie z urządzenia wspomagającego mobilność podczas ustawiania

Zgodnie z regułą 8.1b(5) nie ma kary, jeżeli gracz *poprawia warunki wpływające na uderzenie*, uczciwie ustawiając swoje stopy i przyjmując *ustawienie*, „włączając w to racjonalne wkopanie stóp w piasek”.

W przypadku gracza korzystającego z urządzenia wspomagającego mobilność, reguła 8.1b(5) jest zmodyfikowana tak, że „racjonalne wkopanie stóp” obejmuje:

- racjonalne wkopanie się z urządzeniem wspomagającym mobilność,
- lub podejmowanie rozsądnych działań w celu ustawienia urządzenia wspomagającego mobilność podczas *ustawienia* i przy próbie uniknięcia poślizgu.

Jednak, ta modyfikacja nie pozwala graczowi wykroczyć poza przyjęcie *ustawienia* tak, aby urządzenie wspomagające mobilność nie ześlizgnęło się podczas swingu, np. przez utworzenie kopca z ziemi lub piasku, którym można zablokować to urządzenie.

Jeśli gracz to robi, otrzymuje **kare główną** za poprawienie powierzchni w celu zbudowania *ustawienia* naruszając regułą 8.1a(3).

25.4h. Modyfikacja reguły 10.1b (Trwałe oparcie kija)

Jeżeli gracz nie jest w stanie utrzymać kija i wykonać swingu bez trwałego oparcia kija z powodu używania urządzenia wspomagającego mobilność, gracz może wykonać *uderzenie* z trwałym oparciem kija bez kary wynikającej z regułą 10.1b.

25.4i. Modyfikacja reguły 10.1c (Wykonywanie uderzenia stojąc nad lub na linii gry)

Aby uwzględnić korzystanie przez gracza z urządzenia wspomagającego mobilność, reguła 10.1c została zmodyfikowana w taki sposób, że gracz nie może wykonać *uderzenia*, gdy dowolna część jego urządzenia wspomagającego mobilność celowo została umieszczona po obu stronach lub dotyka *linii gry* lub jest na przedłużeniu tej linii poza piłkę.

25.4j. Modyfikacja reguły 10.3 (Caddie)

Opiekun gracza używającego urządzenie wspomagające mobilność, może, ale nie jest to wymagane, być jednocześnie jego *caddie*.

Gracz może mieć jednocześnie opiekuna i *caddiego*, w którym to przypadku:

- Opiekun nie może nosić ani obsługiwać kijów gracza, z wyjątkiem pomocy graczowi w przyjęciu *ustawienia* lub celowaniu przed *uderzeniem*, bądź pomocy grzecznościowej, jak opisano w definicji *caddiego*. Ale to nie modyfikuje reguły 10.2b(3) (Nie wolno umieszczać przedmiotu, który pomagałby podczas celowania, *ustawiania* lub wykonywaniu zamachu).
- Jeśli opiekun niesie lub obsługuje kije gracza naruszając tę regułę, to uważa się, że gracz ma dwóch *caddie* jednocześnie i otrzymuje **karę główną** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie (zob. reguła 10.3a(1)).

25.4k. Modyfikacja reguły 11.1b(2)

Dla graczy korzystających z urządzenia wspomagającego mobilność, reguła 11.1b(2) została zmodyfikowana tak, że jeżeli piłka gracza w ruchu zagrana z *putting greenu* przypadkowo uderzy w urządzenie wspomagające mobilność, piłka musi być grana tak, jak leży.

25.4l. Zastosowanie reguły 12.2b(1) podczas użycia urządzenia wspomagającego mobilność do testowania piasku w bunkrze

Zgodnie z regułą 12.2b(1) gracz nie może „celowo dotykać piasku w *bunkrze* ręką, kijem, grabiami lub innym przedmiotem, aby sprawdzić stan piasku w celu uzyskania informacji przed następnym *uderzeniem*”.

Dotyczy to celowego użycia urządzenia wspomagającego mobilność do sprawdzenia stanu piasku.

Gracz może jednak bez kary dotknąć piasku swoim urządzeniem wspomagającym mobilność w dowolnym innym celu.

25.4m. Dla gracza korzystającego z kołowego urządzenia mobilnego: Modyfikacja opcji bocznego uwolnienia dla piłki w czerwonym obszarze kary oraz dla piłki nie do zagrania

Gdy gracz z kołowym urządzeniem mobilnym korzysta z bocznego uwolnienia dla piłki w

czerwonym *obszarze kary* lub dla piłki nie do zagrania, reguły 17.1d(3) i 19.2c są zmodyfikowane tak, aby powiększyć rozmiar dozwolonego *obszaru uwolnienia* z dwóch *długości kija* do czterech *długości kija*.

25.4n. Dla gracza korzystającego z kołowego urządzenia mobilnego: Modyfikacja kary zgodnie z reguły 19.3b (Uwolnienie dla piłki nie do zagrania w bunkrze)

Gdy gracz z kołowym urządzeniem mobilnym korzysta z uwolnienia dla piłki nie do zagrania w *bunkrze*, reguła 19.3b została tak zmodyfikowana, że ten gracz otrzyma **jedno uderzenie karne** za skorzystanie z uwolnienia na linii do tyłu poza *bunkrem*.

25.5 Modyfikacje dla graczy z niepełnosprawnością intelektualną

Cel reguły:

Reguła 25.5 pozwala, by gracz z niepełnosprawnością intelektualną miał jednoczesną pomoc opiekuna i caddiego i wyjaśnia rolę obserwatora, który nie jest przypisany do konkretnego gracza i nie może udzielać porad.

25.5a. Pomoc od opiekuna lub obserwatora

Zakres pomocy, jakiej mogą potrzebować gracze z niepełnosprawnością intelektualną, będzie indywidualnie określany dla każdej osoby.

Komitet może zapewnić lub zezwolić na obecność na polu opiekuna lub obserwatora w celu pomocy graczom z niepełnosprawnością intelektualną:

- Opiekun pomaga pojedynczemu graczowi z niepełnosprawnością intelektualną w jego grze i stosowaniu reguł:
 - Opiekun ma taki sam status w regułach jak *caddie* (zob. reguła 10.3), ale z ograniczeniami opisanymi w regule 25.5c.
 - W odniesieniu do reguły 10.2a, gracz może poprosić o *poradę* i uzyskać ją od opiekuna i *caddiego* jednocześnie.
- Obserwator jest osobą wyznaczoną przez *Komitet* do pomocy graczom z niepełnosprawnością intelektualną podczas zawodów:
 - obserwator nie jest przypisany do konkretnego gracza, lecz służy w razie potrzeby pomocą dowolnemu graczowi,
 - na potrzeby tych reguł obserwator jest *czynnikiem zewnętrznym*,
 - gracz nie może prosić i uzyskać *porady* od obserwatora.

25.5b. Gracz może mieć tylko jednego opiekuna

Gracz z niepełnosprawnością intelektualną może mieć jednocześnie tylko jednego opiekuna.

Jeżeli gracz ma, w tym samym czasie, więcej niż jednego opiekuna, otrzymuje **karę główną** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie, w taki sam sposób, jak opisano w regule 10.3a(1) (Gracz może korzystać tylko z jednego caddiego w tym samym czasie).

25.5c. Modyfikacja reguły 10.3 (Caddie)

Opiekun gracza z niepełnosprawnością intelektualną może, ale nie jest to wymagane, być jednocześnie jego *caddie*.

Gracz może mieć jednocześnie opiekuna i *caddiego*, w którym to przypadku:

- Opiekun nie może nosić ani obsługiwać kijów gracza, z wyjątkiem pomocy graczowi w przyjęciu *ustawienia* lub celowaniu przed *uderzeniem* (za zgodą *Komitetu*), bądź pomocy grzecznościowej, tak jak opisano to w definicji *caddiego*. Ale to nie modyfikuje reguły 10.2b(3) (Nie wolno umieszczać przedmiotu, który pomagałby podczas celowania, *ustawiania* lub wykonywaniu zamachu).
- Jeżeli ten opiekun niesie lub obsługuje kije gracza naruszając tę regułę, to gracz ma dwóch *caddie* jednocześnie i otrzymuje **karę główną** za każdy dołek, na którym nastąpiło naruszenie (zob. reguła 10.3a(1)).

25.5d. Modyfikacja reguły 14.1b (Kto może podnieść piłkę)

Kiedy piłka gracza leży na *putting greenie*, reguła 14.1b jest zmodyfikowana tak, aby zarówno opiekun gracza jak i jego *caddie*, mogli podnieść piłkę bez upoważnienia gracza.

25.5e. Gracze z niepełnosprawnością intelektualną i fizyczną

W przypadku graczy z niepełnosprawnością intelektualną i fizyczną zaleca się, aby *Komitet* stosował kombinację reguł z reguły 25, aby objąć oba rodzaje niepełnosprawności.

25.6 Postanowienia ogólne dotyczące wszystkich kategorii niepełnosprawności

25.6a. Nieuzasadnione opóźnianie gry

Aby zastosować wobec graczy z niepełnosprawnościami ograniczenia z reguły 5.6a dotyczące nieuzasadnionego opóźniania gry:

- każdy *Komitet* powinien z rozwagą ustalać własne standardy, biorąc pod uwagę trudność *pola*, warunki pogodowe (zważając na wpływ, jaki mogą one mieć na korzystanie z urządzeń wspomagających mobilność), charakter zawodów i zakres niepełnosprawności rywalizujących graczy,
- biorąc pod uwagę te czynniki, zaleca się, aby *Komitety* stosowały bardziej liberalną interpretację tego, co stanowi nieuzasadnione opóźnianie.

25.6b. Dropowanie

Przy stosowaniu reguły 14.3b (Piłka musi być dropowana we właściwy sposób) należy pamiętać, że ograniczenia fizyczne mogą utrudniać lub uniemożliwiać graczom z pewnymi niepełnosprawnościami ustalenie, czy dropują piłkę z wysokości kolan. *Komitet* powinien zaakceptować rozsądny osąd gracza, że on tak zrobił. Ponadto *Komitet* powinien zaakceptować wszelkie rozsądne wysiłki, aby dropować piłkę z wysokości kolan, biorąc pod uwagę fizyczne ograniczenia gracza.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 5D (dostarczanie dodatkowych wskazówek dotyczących reguły 25 i zawodów z udziałem graczy z niepełnosprawnościami).

X. DEFINICJE

Aut (Out of Bounds)

Każdy teren znajdujący się poza granicą *pola* określoną przez *Komitet*. Każdy obszar wewnątrz tej granicy znajduje się w granicach *pola*.

Granica *pola* rozciąga się w górę i w dół od powierzchni ziemi:

- oznacza to, że cała ziemia i wszystko inne (np. dowolne naturalne lub sztuczne obiekty) wewnątrz granic znajdują się w *polu* na powierzchni, nad lub pod powierzchnią ziemi.
- jeżeli obiekt znajduje się zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz granicy (np. stopnie przymocowane do płotu granicznego, drzewo ukorzenione na zewnątrz granicy z gałęziami rosnącymi wewnątrz, a także w sytuacji odwrotnej), to tylko ta część tego obiektu, która jest na zewnątrz granicy, jest na *aucie*.

Granica *pola* powinna być wyznaczona przez *obiekty graniczne* lub linie:

- obiekty graniczne: gdy do wyznaczenia użyto palików lub płotu, granicę stanowi linia pomiędzy punktami na palikach lub słupkach płotu leżącymi od strony *pola* na poziomie ziemi (z wyłączeniem ukośnych podpór). Wtedy paliki lub słupki płotu znajdują się na *aucie*.

Komitet powinien określić granicę, gdy do wyznaczenia jej użyto innych obiektów np. muru (ściany) lub jeśli *Komitet* chce inaczej potraktować ogrodzenie graniczne.

- linie: gdy do określenia *autu* użyto linii namalowanych na ziemi, to granicę określa krawędź linii od strony *pola*. Wtedy linia znajduje się na *aucie*.

Gdy granicę określa linia namalowana na ziemi, to ustawione paliki wskazują lokalizację granicy.

Kiedy do wyznaczania lub wskazywania granicy używa się palików to są one *obiektami granicznymi*.

Paliki graniczne i linie powinny być białe.

Bunkier (Bunker)

Specjalnie przygotowany obszar piasku, który zwykle jest wgłębiony i z którego usunięto darń lub ziemię.

Elementy, które nie są częścią *bunkra*:

- brzeg, ściana lub czoło przy krawędzi przygotowanego obszaru z ziemi, trawy ułożonej w stos darni lub sztucznych materiałów,
- ziemia lub rosnące lub przylegające naturalne obiekty na krawędzi przygotowanego obszaru (takie jak trawa, krzaki lub drzewa),

- piasek, który rozsypał się lub jest poza krawędzią przygotowanego obszaru,
- i wszystkie inne obszary piasku na *polu*, które nie znajdują się wewnątrz przygotowanego obszaru (takie jak pustynie i inne naturalne obszary piasku lub tereny zwane „waste bunker”).

Bunkry są jednym z pięciu zdefiniowanych *obszarów pola*.

Komitet może zdefiniować przygotowany obszar piasku jako część *głównego obszaru* (co oznacza, że nie jest on *bunkrem*) lub może zdefiniować nieprzygotowany obszar piasku jako *bunkier*.

Kiedy *bunkier* jest w naprawie i *Komitet* zdefiniuje cały *bunkier* jako *teren w naprawie*, jest on wtedy traktowany jako część *obszaru głównego* (oznacza to, że nie jest on *bunkrem*).

Słowo „piasek” użyte w tej definicji i w regule 12 dotyczy każdego materiału podobnego do piasku, który jest wykorzystywany do wypełnienia *bunkra* (np. pokruszone muszle), a także ziemi zmieszanej z piaskiem.

Caddie

Osoba, która pomaga graczowi podczas *rundy* w następujący sposób:

- nosi, wozi lub zajmuje się jego kijami: osoba, która nosi, wozi (przy pomocy wózka lub pojazdu) lub zajmuje się kijami gracza podczas gry jest *caddiem* gracza nawet, wtedy gracz nie nazywa go *caddiem*, z **wyjątkiem** sytuacji, kiedy odstawia kije gracza, torbę lub wózek z drogi lub robi to grzecznościowo (na przykład przyniesie pozostawiony przez gracza kij).
- udziela porady: *Caddie* gracza jest jedyną osobą (oprócz *partnera* lub *caddiego partnera*), którą gracz może poprosić o *poradę*.

Caddie może także pomagać graczowi w inny sposób dopuszczany przez reguły (zob. reguła 10.3b).

Czynnik zewnętrzny (Outside Influence)

Wszystkie osoby lub rzeczy, która mogą wpłynąć na to, co zdarzy się z piłką gracza lub *sprzętem* lub *polem*:

- każda osoba (w tym inny gracz), z **wyjątkiem** gracza lub jego *caddiego* lub *partnera* gracza lub *przeciwnika* lub ich *caddiech*,
- każde zwierzę,
- wszelkie naturalne lub sztuczne obiekty lub cokolwiek innego (w tym inna piłka w ruchu) z **wyjątkiem** *sił natury*,
- i sztucznie wytwarzany przepływ powietrza lub wody, na przykład z wentylatora lub systemu nawadniającego.

Długość kija (*Club-Length*)

Długość najdłuższego kija gracza, innego niż putter, z 14 (lub mniej) kijów, którymi dysponuje w trakcie rundy (dopuszczonych przez regułę 4.1b(1)).

Długość kija jest jednostką pomiarową używaną do zdefiniowania *obszaru tee* gracza na każdym dołku i określenia rozmiaru *obszaru uwolnienia* gracza, kiedy gracz korzysta z uwolnienia zgodnie z regułą. Do zmierzenia tych obszarów wykorzystuje się całą długość kija, zaczynając od czubka kija i kończąc na górnym końcu gripu- **przy czym** dowolny element przymocowany do końca gripu nie jest częścią *długości kija*.

Wyjaśnienie: Długość kija/1 – Jak mierzyć po złamaniu najdłuższego kija

Jeżeli najdłuższy kij gracza złamie się w trakcie *rundy*, to oryginalna długość złamanego kija jest nadal używana do mierzenia obszaru *uwolnienia*. Jeżeli jednak najdłuższy kij złamie się, a gracz zastąpi go innym kijem (reguły 4.1a(2)), to ten złamany kij nie jest już uważany za jego najdłuższy kij.

Jeżeli gracz rozpoczyna *rundę* z mniej niż 14 kijami i postanawia dodać inny kij, który jest dłuższy niż kije, z którymi rozpoczął grę, dodany kij używany jest do pomiaru, o ile nie jest to putter.

Dołek (*Hole*)

Końcowy punkt na *putting greenie* rozgrywanego dołka:

- *dołek* musi mieć średnicę 4 ¼ cala (108 mm) i przynajmniej 4 cale (101.6 mm) głębokości.
- jeżeli *dołek* posiada wkład usztywniający, jego zewnętrzna średnica nie może przekraczać 4,25 cala (108 mm). Wkład usztywniający musi być umieszczony przynajmniej 1 cal (25.4 mm) poniżej powierzchni *putting greenu*, chyba że charakter gleby wymaga, żeby był bliżej powierzchni.

Słowa „dołek” (kiedy nie jest użyte jako definicja pisana kursywą) używa się w tych regułach do określenia części *pola* związanej z konkretnym *obszarem tee*, *putting greenem* i *dołkiem*. Rozgrywanie dołka zaczyna się od *obszaru tee* a kończy umieszczeniem *piłki* w *dołku* na *putting greenie* (lub kiedy reguły mówią, że dołek został skończony w inny sposób).

Dropowanie

Trzymanie *piłki* i puszczenie jej tak, żeby spadła bez zakłóceń, z zamiarem wprowadzenia *piłki* do gry.

Jeżeli gracz upuści *piłkę* bez zamiaru wprowadzenia *piłki* do gry, to taka *piłka* nie została *zadropowana* i nie jest *piłką w grze* (zob. reguła 14.4).

Każde uwolnienie opisane w regule określa rodzaj specyficznego *obszaru uwolnienia*, w którym *piłka* musi być *dropowana* i w którym się zatrzyma.

Podczas korzystania z uwolnienia, gracz musi upuścić *piłkę* z wysokości kolan, tak aby:

- spadła bezpośrednio w dół, bez rzucania, kręcenia, toczenia lub oddziaływania na nią w inny sposób mogący mieć wpływ na jej zatrzymanie,
- i nie dotknęła żadnej części ciała gracza lub sprzętu przed uderzeniem w ziemię (zob. reguła 14.3b).

Dziura zrobiona przez zwierzę (Animal Hole)

Każda dziura wykopana w ziemi przez zwierzę, z **wyjątkiem** dziur zrobionych przez zwierzęta, które zostały zdefiniowane jako *naturalne utrudnienia ruchome* (takie jak robaki lub owady).

Termin *dziura zrobiona przez zwierzę* obejmuje:

- luźny materiał wykopany z dziury przez zwierzę,
- każdą wyrobioną ścieżkę lub szlak prowadzący do dziury,
- i każde miejsce na ziemi wypchnięte lub zmienione w wyniku kopania dziury w ziemi przez zwierzę.

Dziura zrobiona przez zwierzę nie obejmuje tropów zwierząt, które nie są częścią wyrobionej ścieżki lub szlaku prowadzącego do *dziury zrobionej przez zwierzę*.

Flaga (Flagstick)

Przenośna tyczka dostarczona przez *Komitet*, umieszczona w dołku wskazując graczom lokalizację *dołka*. *Flaga* składa się z chorągiewki lub innego materiału czy przedmiotu umocowanego do tyczki.

Kiedy sztuczny lub naturalny przedmiot, taki jak kij golfowy lub patyk, jest używany do wskazania pozycji *dołka*, przedmiot ten w celu zastosowania reguł jest traktowany jako *flaga*.

Wymagania dotyczące *flagi* umieszczono w *regułach dotyczących sprzętu*.

Fourball

Format gry, w którym rywalizują *strony* składające się z dwóch *partnerów* i każdy z graczy gra swoją piłką. Wynikiem *strony* na dołku jest niższy wynik jednego z *partnerów* na tym dołku.

Fourball może być rozgrywany w zawodach *match play* pomiędzy jedną *stroną* z dwoma *partnerami* a drugą *stroną* z dwoma *partnerami* lub w zawodach *stroke play* przeciwko wielu *stronom* z dwoma *partnerami*.

Foursomes (znany także jako „uderzanie naprzemiennie”) (Alternate Shot)

Format gry, w której dwóch *partnerów* rywalizuje jako *strona* grając na każdym dołku naprzemiennie jedną piłką.

Foursomes może być rozgrywany w zawodach *match play* pomiędzy jedną *stroną* z dwoma *partnerami* a drugą *stroną* z dwoma *partnerami* lub w zawodach *stroke play* przeciwko wielu *stronom* z dwoma *partnerami*.

Integralna część pola (Integral Object)

Sztuczny obiekt zdefiniowany przez *Komitet* jako część wyzwania gry na *polu*, od którego nie przysługuje uwolnienie.

Integralna część pola traktowana jest jako nieruchomy obiekt (zob. reguła 8.1a). **Jednak**, gdy część *integralnej części pola* (taka jak brama, drzwi lub część kabla przyłączeniowego) spełnia definicję *sztucznego utrudnienia ruchomego*, to ta część uważana jest za *sztuczne utrudnienie ruchome*.

Sztuczne obiekty zdefiniowane przez *Komitet* jako *integralne części pola* nie są *sztucznymi utrudnieniami* ani *obiektami granicznymi*.

Kara główna (General Penalty)

Strata dołka w *match play* lub dwa uderzenia karne w *stroke play*.

Kara uderzenia i odległości (Stroke and Distance)

Procedura i kara, kiedy gracz korzysta z uwolnienia zgodnie z regułą 17, 18 lub 19 przez zagranie z miejsca poprzedniego *uderzenia* (zob. reguła 14.6).

Termin *kara uderzenia i odległości* oznacza, że gracz:

- otrzymuje jedno uderzenie karne,
- oraz traci korzyść z uzyskanej odległości do *dołka* przez powrót na miejsce poprzedniego *uderzenia*.

Karta wyników (Scorecard)

Dokument, na którym zapisywany jest wynik gracza na każdym *dołku* w *stroke play*.

Karta wyników może być w formie papierowej lub elektronicznej zatwierdzonej przez *Komitet*, która pozwala na:

- wprowadzanie wyników gracza na każdym *dołku*,
- i autoryzację wyników przez *markera* i gracza przez fizyczny podpis lub przy pomocy elektronicznej autoryzacji zatwierdzonej przez *Komitet*.

Karta wyników nie jest wymagana w *match play*, ale może być pomocna w kontrolowaniu stanu meczu.

Kołeczek tee (Tee)

Przedmiot używany do podniesienia piłki ponad poziom ziemi podczas grania z *obszaru tee*. Nie może być on dłuższy niż 4 cale (101,6 mm) i musi spełniać wymagania *reguł dotyczących sprzętu*.

Komitet (Committee)

Osoba lub grupa odpowiedzialna za przeprowadzenie zawodów lub za *pole*.

Wyjaśnienie: Komitet/1 – Ograniczenie obowiązków i odpowiedzialności członka Komitetu

Komitet może zdecydować o ograniczeniu roli niektórych członków, ustalić by niektóre decyzje miały zgodę upoważnionych członków lub przekazać niektóre obowiązki osobom spoza *Komitetu*.

Przykłady zawierają:

- Ograniczenie obowiązków *sędziego w match play lub stroke play*.
- Określenie, że tylko niektórzy *sędziowie* lub członkowie *Komitetu* mogą egzekwować politykę tempa gry.
- Stwierdzenie, że minimum trzech członków *Komitetu* jest wymaganych do podjęcia decyzji o dyskwalifikacji zawodnika za poważne wykroczenie zgodnie z regułą 1.2.
- Udzielanie upoważnienia klubowemu zawodowemu golfiście, menadżerowi klubu lub innej wyznaczonej osobie do wydawania orzeczenia dotyczącego reguł w imieniu *Komitetu*.
- Upoważnienie greenkeepera do zawieszenia gry w imieniu *Komitetu*.
- Ograniczenie, którzy *sędziowie* mają uprawnienia do określenia nieoznakowanego obszaru, który będzie *terenem w naprawie* podczas zawodów. (Nowy)

Linia gry (Line of Play)

Linia, po której gracz zamierza postać piłkę po *uderzeniu*, wraz z obszarem wokół linii znajdującym się w rozsądnej wysokości nad ziemią i w rozsądnej odległości po obu jej stronach.

Linia gry nie zawsze jest linią prostą pomiędzy dwoma punktami. W zależności od tego gdzie gracz zamierza postać piłkę, może być też zakrzywiona).

Marker

W *stroke play*, osoba odpowiedzialna za zapisanie wyników gracza na *karcie wyników* i autoryzującą tę kartę. *Markerem* może być inny gracz, **ale** nie *partner*.

Komitet może ustalić kto ma być *markerem* gracza. Może też ustalić, w jaki sposób gracze mogą wyznaczyć *markera*.

Match play

Format gry, w którym gracz lub *strona* gra bezpośrednio przeciwko *przeciwnikowi* lub *stronie* przeciwnej w pojedynku podczas jednej lub więcej *rund* meczowych:

- gracz lub *strona* wygrywa w meczu dołek, gdy umieści *piłkę w dołku* mniejszą liczbą uderzeń (wliczając w to *uderzenia* wykonane i karne),

- i mecz jest wygrany, gdy gracz lub *strona* prowadzi z *przeciwnikiem* lub *stroną przeciwną* większą liczbą dołków niż pozostało do rozegrania.

Match play może być rozgrywany jako mecz pojedynczy (gdy jeden gracz gra bezpośrednio przeciwko jednemu *przeciwnikowi*), mecz *threeball*, *foursomes* lub *fourball* pomiędzy *stronami* z dwoma *partnerami*.

Maximum score

Format *stroke play* gdzie wynik gracza lub *strony* ograniczono do maksymalnej liczby uderzeń na dołku (wliczając w to *uderzenia* wykonane i karne) ustalonej przez *Komitet*, np. double par, określoną liczbę (np. par +5) lub double boggey netto.

Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia (Nearest Point of Complete Relief)

Punkt odniesienia podczas korzystania z uwolnienia bez kary od *nienormalnych warunków na polu* (zob. reguła 16.1), zdarzenia z *niebezpiecznymi zwierzętami* (zob. reguła 16.2), *niewłaściwego greenu* (zob. reguła 13.1e) lub *strefy zabronionej gry* (zob. reguły 16.1f i 17.1e), lub podczas korzystania z uwolnienia zgodnie z odpowiednią regułą lokalną.

Jest to przybliżony punkt, w którym leżałaby piłka, czyli:

- najbliżej oryginalnego położenia piłki, **ale** nie bliżej *dołka* niż ten punkt.
- w wymaganym *obszarze pola*,
- i w miejscu, gdzie nie występuje zakłócenie od sytuacji (zgodnie z odpowiednią regułą), od której wzięte jest uwolnienie – przy założeniu, że gracz wykonuje *uderzenie*, które wykonałby z oryginalnego położenia piłki, gdyby zakłócenia nie występowały.

Wyznaczenie tego punktu odniesienia wymaga, aby gracz wybrał kij, *ustawienie*, swing i *linię gry*, które zastosowałby do tego *uderzenia*.

Nie ma konieczności, aby gracz pozorował to *uderzenie* w przyjętym *ustawieniu* i wykonywał zamach wybranym kijem, **ale** zaleca się, aby to wykonał w celu pomocy w dokładnym ustaleniu punktu.

Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia odnosi się wyłącznie do tych szczególnych warunków, od których uwolnienie zostało wzięte i może wypaść w miejscu, gdzie wystąpi zakłócenie z innego powodu:

- Jeżeli gracz weźmie uwolnienie a potem wystąpi zakłócenie od innych warunków, od których uwolnienie jest dozwolone, gracz może ponownie skorzystać z uwolnienia, wyznaczając nowy *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* od tych nowych zakłóceń.
- Uwolnienie musi być wzięte oddzielnie dla każdego z zakłóceń, **poza sytuacją**, gdy gracz może wziąć uwolnienie od obu warunków jednocześnie (na podstawie określenia *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia* od obu) gdy po uzyskaniu uwolnienia oddzielnie od każdego zakłócenia okaże się, że następne uwolnienie spowoduje powrót do poprzedniego i ich wzajemną ingerencję.

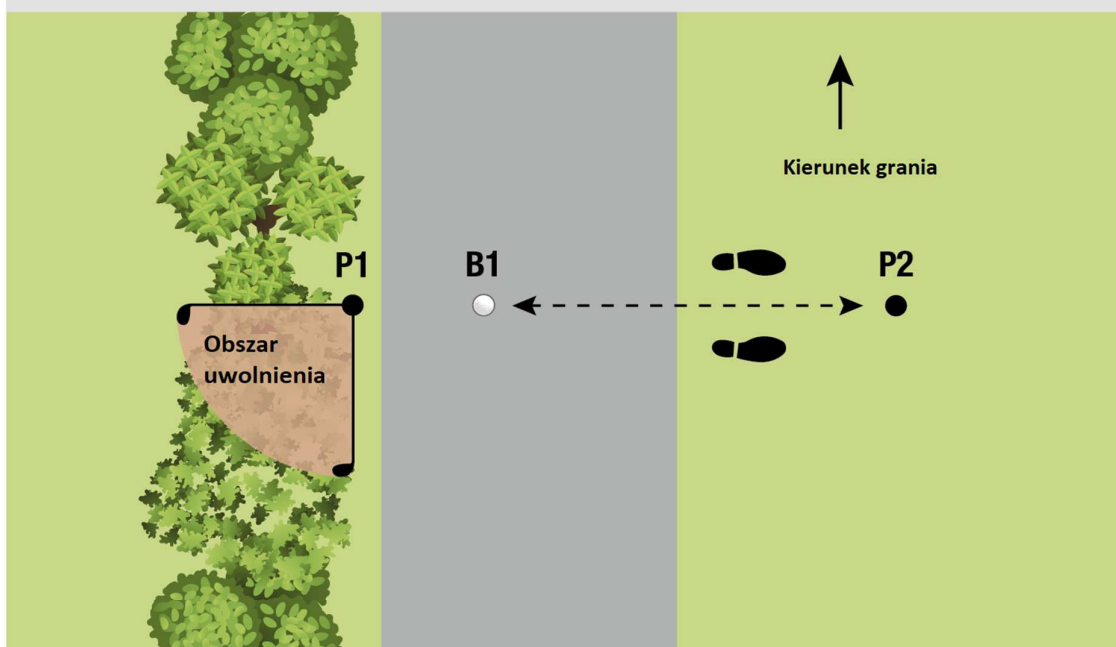
Wyjaśnienie: Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia/1 - diagram ilustruje najbliższy punkt całkowitego uwolnienia

W diagramach w regule 16.1, termin „*najbliższy punkt całkowitego uwolnienia*” dla uwolnienia od zakłóceń przez *sztuczne utrudnienie nieruchome* jest zilustrowany zarówno dla przypadku gracza praworęcznego jak i leworęcznego.

Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia musi być dokładnie wyznaczony. Graczowi nie wolno wybierać, po której stronie *sztucznego utrudnienia nieruchomego* piłka zostanie *dropowana*, chyba że istnieją dwa równoodległe *najbliższe punkty całkowitego uwolnienia*.

Nawet jeżeli jedna strona *sztucznego utrudnienia nieruchomego* to fairway, a druga to krzaki, jeżeli *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* znajdzie się w krzakach, to jest to dla gracza *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia*.

Def.W- Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia/1



- Diagram przedstawia sytuację dla gracza praworęcznego.
- Gracz ma zakłócenie przez nienormalne warunki na polu (ACC) i może skorzystać z uwolnienia bez kary.
- Gdy piłka leży w punkcie B1, najbliższy punkt całkowitego uwolnienia znajduje się w punkcie P1, chociaż znajduje się w krzakach, gdzie piłka może być nie do zagrania.
- Wynika to z tego, gdyż punkt po drugiej stronie drogi, w którym gracz miałby całkowite uwolnienie od ACC znajduje się w punkcie P2, który jest dalej od B1 niż punkt P1.

Wyjaśnienie: Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia/2 – Gracz nie przestrzega zalecanej procedury określenia najbliższego punktu całkowitego uwolnienia

Pomimo, że istnieje zalecana procedura określania *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*, reguły nie wymagają od gracza wyznaczenia tego punktu podczas brania uwolnienia na podstawie odpowiedniej reguły (np. w przypadku uwolnienia od *nienormalnych warunków na polu* zgodnie z regułą 16.1b). Jeżeli gracz niedokładnie wyznaczył *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* lub wyznaczył to miejsce niepoprawnie, otrzymuje karę tylko wtedy, gdy skutkuje to *dropowaniem* piłki w *obszarze uwolnienia*, który nie spełnia wymagań reguły, a następnie zagranie takiej piłki.

Wyjaśnienie: Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia/3 – Czy gracz wziął uwolnienie niezgodnie z regułą, jeżeli nadal występuje zakłócenie przy uderzeniu kijem, który nie był używany do określenia najbliższego punktu całkowitego uwolnienia.

Kiedy gracz korzysta z uwolnienia od *nienormalnych warunków na polu*, które jest tylko uwolnieniem od konkretnego zakłócenia, używa kija, ustawia się, wykonuje swing i uwzględnia *linię gry*, tak jakby grał, gdyby nie było zakłócenia. Jeżeli po wzięciu uwolnienia nie występuje zakłócenie, które było przyczyną uwolnienia, to nowe zakłócenie powoduje nową sytuację.

Na przykład, piłka gracza leży w gęstym rough w *obszarze głównym* około 230 metrów od greenu. Gracz wybiera kij wedge, aby wykonać następne *uderzenie* i stwierdza, że jego *ustawienie* zakłóca teren w *naprawie*. Gracz określa *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* i *dropuje* piłkę we właściwym *obszarze uwolnienia* zgodnie z regułą 14.3b(3) i regułą 16.1.

Piłka zatrzymała się we właściwym miejscu w *obszarze uwolnienia*. Gracz uważa, że następne *uderzenie*, z tego miejsca, może zagrać trójką wood. Gdyby gracz użył wedge do następnego *uderzenia*, nie byłoby żadnego zakłócenia od *terenu w naprawie*. Jednakże, używając trójki wood, gracz ponownie dotyka stopą linii definiującej *teren w naprawie*. Jest to nowa sytuacja i gracz może zagrać piłkę tak, jak ona leży lub w tej nowej sytuacji skorzystać z uwolnienia.

Wyjaśnienie: Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia/4 - Gracz wyznacza najbliższy punkt całkowitego uwolnienia, ale nie ma fizycznych warunków do wykonania zamierzonego uderzenia

Celem określenia *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia* jest znalezienie punktu odniesienia w miejscu, które jest jak najbliżej miejsca, w którym zakłócenie już nie występuje. Przy określaniu *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia* gracz nie ma gwarancji dobrego czy możliwego do zagrania położenia piłki.

Na przykład, jeżeli gracz nie jest w stanie wykonać *uderzenia* z miejsca, które wydaje się być wymagającym *obszarem uwolnienia* mierzonym od *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*, ponieważ albo kierunek gry jest zablokowany przez drzewo, albo z powodu krzewu gracz nie jest w stanie wziąć backswingu do zamierzonego uderzenia, nie zmienia to jednak faktu, że określony punkt jest *najbliższym punktem całkowitego uwolnienia*.

Po wprowadzeniu *piłki do gry* gracz musi zdecydować, jaki rodzaj uderzenia wykona. To uderzenie, które obejmuje wybór kija, może być inne niż to, które zostałyby wykonane z pierwotnego miejsca położenia piłki, gdyby nie było zakłócenia. Jeżeli nie można fizycznie *dropować* piłki w żadnej części wyznaczonego *obszaru uwolnienia*, gracz nie może uwolnić się od tego zakłócenia.

Wyjaśnienie: Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia/5 – Gracz fizycznie nie może wyznaczyć najbliższego punktu całkowitego uwolnienia.

Jeżeli gracz nie jest fizycznie w stanie wyznaczyć *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*, musi on zostać oszacowany, a *obszar uwolnienia* jest następnie oparty o ten oszacowany punkt.

Na przykład, biorąc uwolnienie zgodne z regułą 16.1, gracz fizycznie nie jest w stanie wyznaczyć *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*, ponieważ punkt ten znajduje się na pniu drzewa lub ogrodzenie pola uniemożliwiając graczowi przyjęcie wymaganej *pozycji*. Gracz musi oszacować *najbliższy punkt całkowitego uwolnienia* i dropować piłkę w wyznaczonym obszarze uwolnienia. Jeżeli nie jest fizycznie możliwe, aby *dropować* piłkę w wyznaczonym *obszarze uwolnienia*, graczowi nie przysługuje uwolnienie zgodne regułą 16.1.

Naturalne utrudnienie ruchome (Loose Impediment)

Wszystkie nieprzycięte obiekty naturalne takie jak:

- kamienie, luźna trawa, liście, gałęzie i patyki,
- martwe zwierzęta i zwierzęce odchody,
- robaki, owady i podobne zwierzęta, które można łatwo usunąć oraz kopce i sieci, przez nie budowane (takie jak kopce robaków i mrowiska),
- i grudy ubitej ziemi (włączając koreczki po aeracji).

Naturalne obiekty nie są ruchome, gdy są:

- przyczepione lub rosnące,
- solidnie osadzone w ziemi (to znaczy, że nie można ich łatwo usunąć),
- lub przyklejone do piłki.

Przypadki specjalne:

- **Piasek i luźna ziemia** nie są *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi* (chyba że, jest to kopiec zbudowany przez robaka, owada i podobne zwierzę).
- **Rosa, szron i woda** nie są *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi*.
- **Śnieg i naturalny lód** (oprócz szronu) są - w zależności od wyboru gracza - *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi* albo *tymczasową wodą*, gdy znajdują się na ziemi.
- **Sieci pająka** są *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi* nawet, gdy są przyczepione do innego obiektu.
- **Żywy owad na piłce** jest *naturalnym utrudnieniem ruchomym*.

Wyjaśnienie: Naturalne utrudnienia ruchome/1 – Status owoców

Owoc pochodzący z drzewa lub krzewu jest *naturalnym utrudnieniem ruchomym*, nawet jeżeli pochodzi z krzaka lub drzewa nie znajdującego się na polu.

Na przykład owoce, które zostały częściowo zjedzone lub pocięte na kawałki lub skórki obrane z owoców są *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi*. Ale gdy są noszone przez gracza, są jego *sprzętem*.

Wyjaśnienie: Naturalne utrudnienia ruchome/2 – Kiedy naturalne utrudnienia ruchome stają się sztucznymi utrudnieniami

Naturalne utrudnienia ruchome mogą zostać przekształcone w *sztuczne utrudnienia* w procesie budowy lub produkcji.

Na przykład, kłoda (*naturalne utrudnienie ruchome*), która została rozłupana i przymocowano do niej nogi, została zmieniona w procesie budowy na ławkę (*sztuczne utrudnienie*).

Wyjaśnienie: Naturalne utrudnienia ruchome/3 – Status śliny

Ślina może być traktowana jako *tymczasowa woda* lub *naturalne utrudnienie ruchome*, według uznania gracza.

Wyjaśnienie: Naturalne utrudnienia ruchome/4 – Naturalne utrudnienia ruchome użyte jako nawierzchnia drogi

Żwir jest *naturalnym utrudnieniem ruchomym* i gracz może usunąć *naturalne utrudnienia ruchome* zgodnie z regułą 15.1a. Natomiast gdy żwirem zostanie pokryta droga to traktuje się ją jako drogę sztucznie utwardzoną a wtedy jest *sztucznym utrudnieniem nieruchomym*. Ta sama zasada dotyczy dróg lub ścieżek zbudowanych z kamienia, pokruszonych muszelek, kawałków drewna lub tym podobnych.

W takiej sytuacji gracz może:

- zagrać piłkę, która leży na *sztucznym utrudnieniu*, usunąć żwir (*naturalne utrudnienie ruchome*) z drogi (reguła 15.1a).
- wziąć uwolnienie bez kary od *nienormalnych warunków na polu* (*sztuczne utrudnienie nieruchome*) (reguła 16.1b). Gracz może również usunąć trochę żwiru z drogi, aby określić możliwość zagrania piłki tak jak leży przed wybraniem uwolnienia bez kary.

Nienormalne warunki na polu golfowym (Abnormal Course Condition)

Każdy z tych czterech zdefiniowanych warunków:

- dziura zrobiona przez zwierzę,
- teren w naprawie,
- sztuczne utrudnienia nieruchome,

- *i tymczasowa woda.*

Niewłaściwa piłka (Wrong Ball)

Każda inna piłka oprócz którejś z poniższych piłek gracza:

- *piłki w grze* (niezależnie od tego, czy jest to piłka oryginalna czy też *piłka zastąpiona*),
- *piłki prowizorycznej* (zanim zostanie wycofana zgodnie z regułą 18.3c),
- lub drugiej piłki w *stroke play* zagranej zgodnie z regułami 14.7b lub 20.1c.

Przykłady *niewłaściwej piłki*:

- *piłka w grze* innego gracza,
- piłka porzucona,
- i własna piłka gracza, która jest *na aucie*, została *zgubiona* lub podniesiona i nie jest z powrotem w grze.

Wyjaśnienie: Niewłaściwa piłka/1 – Część niewłaściwej piłki jest wciąż niewłaściwą piłką

Jeżeli gracz wykona *uderzenie* częścią porzuconej piłki, którą błędnie uznał za swoją *piłkę w grze*, wykonał *uderzenie niewłaściwą piłką* i stosuje się regułę 6.3c.

Niewłaściwe miejsce (Wrong Place)

Dowolne miejsce na *polu* inne niż miejsce, z którego gracz musi lub może grać *piłkę* zgodnie z regułami.

Przykłady grania z *niewłaściwego miejsca*:

- granie piłki po *odłożeniu* jej w *niewłaściwe miejsce* lub bez *odłożenia* jej, gdy wymagają tego reguły,
- granie *zadropowanej* piłki spoza wymaganego *obszaru uwolnienia*,
- skorzystanie z uwolnienia zgodnie z niewłaściwą regułą, tak że piłka jest *dropowana* i grana w myśl reguł z niedozwolonego miejsca,
- i granie piłki ze *strefy zabronionej gry* lub kiedy *strefa zabronionej gry* zakłóca obszar zamierzonego *ustawienia* lub *swingu* gracza.

Gracz nie zagrał z *niewłaściwego miejsca* w następujących sytuacjach:

- gdy piłka została zagrana spoza *obszaru tee* podczas rozpoczynania gry na dołku lub próby naprawienia tego błędu (zob. reguła 6.1b),
- i gdy piłka została zagrana z miejsca, w którym zatrzymała się, po niewykonaniu powtórnego uderzenia, gdy było to wymagane.

Niewłaściwy green (*Wrong Green*)

Każdy green na *polu* inny niż *putting green* rozgrywanego dołka. Do *niewłaściwych greenów* zaliczamy:

- *putting greeny* wszystkich pozostałych dołków, które nie są aktualnie rozgrywane,
- normalny *putting green*, gdy używa się na dołku tymczasowego greenu,
- i wszystkie greeny treningowe do puttowania, czipowania i do pitchingu, chyba że *Komitet* wykluczy je regułą lokalną.

Niewłaściwe greeny są częścią *głównego obszaru*.

Obiekt graniczny (*Boundary Object*)

Sztuczne obiekty definiujące lub wskazujące *aut*, takie jak mury, płoty, paliki i barierki, od których nie jest dozwolone uwolnienie bez kary.

Obejmują one dowolną podstawę i słupki płotu granicznego, **ale** nie obejmują:

- ukośnych podpór lub odciągów, które są przymocowane do muru lub płotu,
- lub każdej bramy, stopni, mostka lub podobnej konstrukcji używanej do przechodzenia ponad lub przez mur lub płot.

Obiekty graniczne uważa się za nieruchome nawet, gdy można je poruszyć lub jakaś ich część jest ruchoma (zob. reguła 8.1a).

Obiekty graniczne nie są *sztucznymi utrudnieniami* ani *integralną częścią pola*.

Wyjaśnienie: Obiekt graniczny/1 – Status przedmiotów przyczepionych do obiektu granicznego

Obiekty, które są dołączone do *obektu granicznego*, ale są wyłączone zgodnie z definicją *obektu granicznego*, są *sztucznymi utrudnieniami* i gracz może otrzymać od nich uwolnienie.

Jeżeli *Komitet* nie chce dać graczowi uwolnienia, bez kary, od *sztucznego utrudnienia* przymocowanego do *obektu granicznego*, może wprowadzić regułą lokalną, że to *sztuczne utrudnienie* jest *integralną częścią pola*, a w takim przypadku traci ono status *sztucznego utrudnienia* i uwolnienie bez kary nie jest możliwe.

Na przykład, jeżeli podpory słupków są tak blisko ogrodzenia granicznego, że pozostawienie ich jako *sztucznych utrudnień* w zasadzie daje graczom możliwość swobodnego uwolnienia od *obektu granicznego*, *Komitet* może zdecydować się aby zdefiniować podpory jako *integralne części pola*.

Obszar główny (*General Area*)

Obszar pola obejmujący całe *pole* z **wyjątkiem** czterech pozostałych zdefiniowanych obszarów:

- (1) **obszaru tee**, skąd gracz musi rozpocząć rozgrywanie dołka,
- (2) wszystkich **obszarów kary**,
- (3) wszystkich **bunkrów**, i
- (4) **putting greenu** rozgrywanego dołka.

W skład *obszaru głównego* wchodzi:

- wszystkie tereny tee zlokalizowane na *polu* inne niż *obszar tee*,
- i wszystkie *niewłaściwe greeny*.

Obszar kary (Penalty Area)

Obszar, z którego dozwolone jest uwolnienie z karą jednego uderzenia, jeżeli piłka gracza się w nim znajdzie.

Obszar kary stanowi:

- dowolny zbiornik wody na *polu* (niezależnie od tego czy jest oznakowany przez *Komitety*), w tym morze, jezioro, staw, rzeka, rów, powierzchniowy rów odwadniający lub inny otwarty ciek wodny (nawet gdy nie zawiera wody),
- i każda inna część *pola*, którą *Komitet* określił jako *obszar kary*.

Obszar kary jest jednym z pięciu zdefiniowanych obszarów *pola*.

Występują dwa różne rodzaje *obszarów kary*, odróżniane kolorem użytym do ich oznaczenia:

- *żółte obszary kary* (oznaczone żółtymi liniami lub żółtymi palikami) dają graczowi dwie opcje uwolnienia (zob. reguły 17.1d(1) i (2)).
- *czerwone obszary kary* (oznaczone czerwonymi liniami lub czerwonymi palikami) dają graczowi dodatkową boczną opcję uwolnienia (zob. reguła 17.1d(3)) oprócz dwóch opcji uwolnienia dostępnych dla *żółtego obszaru kary*.

Jeżeli kolor *obszaru kary* nie jest oznaczony lub wskazany przez *Komitety*, to traktuje się go jako *czerwony obszar kary*.

Granica *obszaru kary* rozciąga się w górę i w dół od poziomu ziemi. Oznacza to, że

- cała ziemia i wszystko inne (na przykład wszystkie naturalne lub sztuczne obiekty) wewnątrz granicy są częścią *obszaru kary* na powierzchni ziemi, nad nią i pod nią.
- jeżeli obiekt znajduje się zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz granicy (na przykład mostek ponad *obszarem kary*, lub drzewo ukorzenione wewnątrz granicy z gałęziami rosnącymi na zewnątrz tej granicy, i w sytuacji odwrotnej), to tylko część tego obiektu, która jest wewnątrz granicy jest częścią *obszaru kary*.

Granica *obszaru kary* powinna być oznaczona przy pomocy palików lub linii.

- Paliki: gdy *obszar kary* jest oznaczony palikami, to jego granicą jest linia pomiędzy zewnętrznymi punktami tych palików na poziomie gruntu, a paliki znajdują się w obrębie *obszaru kary*.
- Linie: gdy *obszar kary* jest oznaczony przy pomocy linii namalowanej na ziemi, to granicę stanowi zewnętrzna krawędź tej linii, a linia znajduje się w *obszarze kary*.
- Cechy fizyczne: gdy *obszar kary* jest oznaczony przez cechy fizyczne (takie jak plaża lub pustynia lub mur oporowy), to *Komitet* powinien zdefiniować, co jest granicą tego *obszaru kary*.

Kiedy granice *obszaru kary* wyznaczone są przez linie lub cechy fizyczne, paliki mogą być wykorzystane do wskazania lokalizacji *obszaru kary*.

Kiedy używa się palików do wyznaczenia lub wskazania granicy *obszaru kary*, to są one *sztucznym utrudnieniem*.

Jeżeli *Komitet* omyłkowo wyłączył obszar wody podczas oznaczania granicy *obszaru kary*, który wyraźnie jest częścią tego *obszaru kary* (na przykład poprzez umieszczenie palików w miejscu, które wskazuje, że część wody z *obszaru kary* pojawia się w *obszarze głównym*), to ten obszar jest częścią *obszaru kary*.

Kiedy granice zbiornika wody nie są określone przez *Komitet*, to granice tego *obszaru kary* stanowią jego naturalne granice (takie jak miejsce, gdzie ziemia załamując się schodzi w dół tworząc zagłębienie, w którym może być woda).

Otwarty ciek wodny, który zwykle nie zawiera wody (na przykład rów odwadniający lub teren spływu, który jest suchy z wyjątkiem pory deszczowej), może zostać określony przez *Komitet* częścią *obszaru głównego* (co oznacza, że nie jest on *obszarem kary*).

Obszar tee (Teeing Area)

Obszar, z którego gracz musi zagrać rozpoczynając rozgrywanie dołka. *Obszar tee* jest prostokątem o boku dwóch *długości kija*, gdzie:

- przednia krawędź jest określona przez linię pomiędzy najbardziej wysuniętymi do przodu punktami dwóch tee markerów ustawionych przez *Komitet*,
- i boczne krawędzie są określone przez linie poprowadzone do tyłu od zewnętrznych krawędzi tee markerów

Obszar tee jest jednym z pięciu zdefiniowanych *obszarów pola*.

Wszystkie inne tereny tee na *polu* (niezależnie od tego czy na tym samym dołku czy innym) są częścią *głównego obszaru*.

Obszar uwolnienia (Relief Area)

Obszar, w którym gracz musi *dropować* piłkę, kiedy korzysta z uwolnienia zgodnie z regułą. Z wyjątkiem uwolnienia na linii do tyłu (zob. reguły 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b i 19.3), każde uwolnienie zgodnie z regułą wymaga od gracza korzystania z określonego *obszaru uwolnienia*, którego rozmiar i położenie określają trzy elementy:

- Punkt odniesienia: punkt, od którego mierzony jest rozmiar *obszaru uwolnienia*.
- Rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: *obszar uwolnienia* to jedna lub dwie *długości kija* od punktu odniesienia, **ale** z pewnymi ograniczeniami:
- Ograniczenia dotyczące miejsca obszaru uwolnienia: położenie *obszaru uwolnienia* może być ograniczone przez jeden lub więcej warunków, na przykład:
 - występuje tylko w określonych zdefiniowanych *obszarach pola*, np. tylko w *obszarze głównym* lub nie w *bunkrze* lub nie w *obszarze kary*,
 - jest nie bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia* lub musi być poza *obszarem kary* lub poza *bunkrem*, od których uwolnienie było wzięte,

- i jest tam, gdzie nie ma żadnego zakłócenia (jak zdefiniowano w odpowiedniej regule) od warunków, od których wzięto uwolnienie.

W przypadku uwolnienia do tyłu na linii gracz musi *dropować* na linii w dozwolonym miejscu przez zastosowaną regułę, gdzie *zadropowana* piłka pierwszy raz dotykając ziemi określi *obszar uwolnienia* o *długości jednego kija* w każdym kierunku od tego punktu.

Gdy wymagane jest, aby gracz ponownie *zadropował* lub po raz drugi użył uwolnienia na linii do tyłu, gracz może:

- zmienić miejsce, w którym piłka zostanie *dropowana* (np. *dropując* bliżej lub dalej od dołka), a *obszar uwolnienia* zmienia się zależnie od punktu w którym ponownie *zadropowana* piłka pierwszy raz dotknie ziemi,
- i *dropować* w innym *obszarze pola*.

Jednak wykonanie w taki sposób nie zmienia działania reguły 14.3c.

Używając *długości kija* do wyznaczenia wielkości *obszaru uwolnienia*, gracz może mierzyć bezpośrednio ponad rowem, dołem lub podobnym utrudnieniem i bezpośrednio przez obiekt i na obiekcie (na przykład takim jak drzewo, płot, mur, tunel, drenaż lub główka zraszacza). Niedozwolone jest jednak mierzenie ponad ziemią, która naturalnie opada lub się wznosi.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 2I: Komitet może pozwolić lub zabronić graczom używanie strefy dropowania jako *obszaru uwolnienia* podczas korzystania z uwolnienia.

Wyjaśnienie: Obszar uwolnienia/1 – Określenie czy piłka jest w obszarze uwolnienia

- Ogólnie, piłka zatrzymała się w *obszarze uwolnienia*, jeśli jakakolwiek część piłki znajduje się w obrębie jednego lub dwóch *długości kija*.
- Jednak podczas korzystania z uwolnienia zgodnie z regułą, które ma punkt odniesienia (np. podczas korzystania z uwolnienia od *sztucznego utrudnienia nieruchomego*), piłka nie znajduje się w *obszarze uwolnienia*, jeśli jakakolwiek część piłki znajduje się bliżej *dołka* niż punkt odniesienia.
- Podczas wykonywania uwolnienia na linii do tyłu lub jeśli strefa dropowania jest wykorzystywana jako *obszar uwolnienia*, ponieważ nie ma punktu odniesienia, piłka znajduje się w *obszarze uwolnienia*, gdy jakakolwiek część piłki dotyka lub jest ponad *obszarem uwolnienia*. Występuje to nawet wtedy, gdy część piłki znajduje się bliżej *dołka* niż przednia część *obszaru uwolnienia*. (Nowy)

Obszary pola (*Areas of the Course*)

Pięć zdefiniowanych obszarów tworzących *pole* to:

- *obszar główny*,
- *obszar tee*, skąd gracz musi rozpocząć grę na rozgrywanym dołku,
- wszystkie *obszary kary*,

- wszystkie *bunkry*,
- i *putting green* rozgrywanego dołka.

Odkładanie (Replace)

Umieszczenie piłki przez odłożenie jej ręką i puszczenie, z zamiarem by była *piłką w grze*.

Jeżeli gracz ustawi piłkę bez zamiaru by była *piłką w grze*, to piłka nie będzie *odłożona* i nie będzie *piłką w grze* (zob. reguła 14.4).

Ilekcio reguła wymaga, aby piłka była *odłożona*, to ta reguła określa również miejsce, w które piłka musi być *odłożona*.

Zob. reguły 25.3d i 25.4e (dla graczy, po amputacji lub używających urządzenia wspomagającego mobilność, definicja jest zmodyfikowana, tak aby umożliwić odkładanie piłki przy użyciu sprzętu).

Par/Bogey

Format gry *stroke play*, który wykorzystuje punktację taką jak w *match play*, kiedy:

- gracz lub *strona* wygrywa lub przegrywa dołek kończąc go mniejszą lub większą liczbą uderzeń (wliczając uderzenia wykonane i karne) niż wynik ustalony przez *Komitet* dla tego dołka,
- i zawody wygrywa gracz lub *strona* z największą liczbą wygranych dołków w stosunku do dołków przegranych (od sumy dołków wygranych odejmuje się dołki przegrane).

Partner

Gracz, który gra wspólnie z innym graczem jako *strona*, zarówno w *match play* jak i w *stroke play*.

Piłka prowizoryczna (Provisional Ball)

Kolejna piłka grana w przypadku, gdy piłka uprzednio zagrana przez gracza:

- może być na *aucie*,
- lub może być *zgubiona* poza *obszarem kary*.

Piłka prowizoryczna nie jest *piłką w grze* gracza, chyba że stanie się *piłką w grze* zgodnie z regułą 18.3c.

Piłka w dołku (Holed)

Kiedy piłka zostanie w *dołku* po *uderzeniu* i cała znajdzie się poniżej poziomu *putting greenu*.

Kiedy w regułach jest mowa o „*zakończeniu dołka*” to oznacza, że piłka gracza jest w *dołku*.

W szczególnym przypadku, gdy piłka opiera się o *flagę* w *dołku*, zob. reguła 13.2c (piłka jest traktowana jako *piłka w dołku*, gdy jakaś jej część jest poniżej powierzchni *putting greenu*).

Wyjaśnienie: Piłka w dołku/1 – Aby piłka wbita w ścianę dołka była w dołku, to musi cała być poniżej powierzchni

Gdy piłka jest *wbita* w ścianę *dołka* i cała piłka nie znajduje się poniżej powierzchni *putting greenu*, piłka nie jest *piłką w dołku*. Jest tak nawet wtedy, gdy piłka dotyka flagi.

Wyjaśnienie: Piłka w dołku/2 – Piłka jest uważana za piłkę w dołku nawet gdy nie jest „w spoczynku”

Termin „w spoczynku” w definicji *piłki w dołku* służy do wyjaśnienia, że jeżeli piłka wpadnie do dołka i wyskoczy z niego to nie jest *piłką w dołku*.

Jednakże, jeśli gracz usunie *piłkę z dołka*, która wciąż się porusza (np. kręcąc się w nim lub skacząc na dnie *dołka*), uważa się, że jest *piłką w dołku*, mimo że nie spoczęła w dołku.

Piłka w grze (In Play)

Status piłki gracza, gdy leży ona na *polu* i jest używana do rozgrywania dołka:

- Pierwsza piłka staje się *piłką w grze* na dołku:
 - gdy gracz wykona *uderzenie* nią z *obszaru tee*,
 - a w *match play*, gdy gracz wykona *uderzenie* spoza *obszaru tee* a *przeciwnik* nie unieważni *uderzenia* zgodnie z regułą 6.1b.
- Piłka ta pozostaje *piłką w grze*, dopóki nie znajdzie się w *dołku*, z **wyjątkiem**, gdy nie jest już *piłką w grze*, czyli:
 - gdy zostanie podniesiona z *pola*,
 - gdy zostanie *zgubiona* (nawet jeżeli leży na *polu*) lub zatrzyma się na *aucie*,
 - lub gdy inna *piłka* zastąpi ją, nawet gdy to nie było dozwolone przez regułę.

Piłka, która nie jest *piłką w grze* jest *niewłaściwą piłką*.

Gracz nie może mieć w tym samym czasie więcej niż jednej *piłki w grze* (w regule 6.3d przedstawiono kilka przypadków, kiedy gracz może w tym samym czasie grać na dołku więcej niż jedną piłką).

Gdy reguły odnoszą się do piłki w spoczynku lub w ruchu, to dotyczą *piłki w grze*.

Kiedy *znacznik* jest położony w celu *zaznaczenia* miejsca *piłki w grze*:

- dopóki piłka nie zostanie podniesiona - to jest ciągle *piłką w grze*,
- lub jeżeli piłka została podniesiona i *odłożona*, to jest *piłką w grze* nawet gdy *znacznik* nie zostanie usunięty.

Pole (Course)

Cały obszar gry wewnątrz wszystkich granic ustanowionych przez *Komitet*:

- wszystkie obszary wewnątrz granic są częścią *pola*,

- wszystkie obszary na zewnątrz granic są na *aucie* i nie są częścią *pola*,
- i granica rozciąga się zarówno w górę powyżej gruntu, jak i w dół - poniżej gruntu.

Pole składa się z pięciu zdefiniowanych *obszarów pola*.

Położenie piłki (Lie)

Miejsce, w którym piłka pozostaje w spoczynku oraz każdy rosnący lub przylegający obiekt naturalny, *sztuczne utrudnienie nieruchome*, *integralna część pola* lub *obiekt graniczny* dotykający piłki lub będący tuż obok.

Naturalne utrudnienia ruchome i *sztuczne utrudnienia ruchome* nie są częścią *położenia piłki*.

Poprawianie (warunków gry) (Improve)

Zmiana jednego lub więcej *warunków wpływających na uderzenie* lub innych warunków fizycznych wpływających na grę w taki sposób, że gracz uzyskuje potencjalną przewagę przy *uderzeniu*.

Porada (Advice)

Każdy komentarz słowny lub działanie (takie jak pokazywanie kija użytego właśnie do wykonania *uderzenia*), mające na celu wpłynięcie na gracza i które dotyczy:

- wyboru kija,
- wykonania *uderzenia*,
- lub decyzji o sposobie rozgrywania dołka lub *rundy*.

Jednak poradą nie jest informacja ogólnodostępna, taka jak:

- lokalizacja elementów na *polu* takich jak *dołek*, *putting green*, *fairway*, *obszary kary*, *bunkry* lub piłka innego gracza,
- odległość pomiędzy dwoma punktami,
- kierunek wiatru,
- i reguły gry w golfu.

Wyjaśnienie: Porada/1 – Komentarze słowne lub działania, które są poradą

Przykłady sytuacji, w których komentarze lub działania nie są dozwolone, gdyż uważa się je za *porady*:

- Gracz głośno przedstawia stanowisko dotyczące wyboru kija, którego zamiarem było usłyszenie tego przez innego gracza, który miał podobne *uderzenie*.
- W indywidualnej grze *stroke play*, gracz A, który właśnie zakończył 7 dołek, demonstruje graczowi B, którego piłka znajduje się tuż przy *putting greenie*, jak wykonać następne *uderzenie*. Ponieważ gracz B nie ukończył dołka, gracz A otrzymuje karę na 7 dołku. Jeżeli jednak zarówno gracz A, jak i gracz B ukończyli już 7 dołek, gracz A otrzymuje karę na 8 dołku.

- Piłka gracza fatalnie leży i gracz zastanawia się jakie podjąć działania. Inny gracz komentuje: „Nie masz możliwości *uderzenia*. Gdybym był tobą, zdecydowałbym się na uwolnienie od piłki nie do zagrania”. Ten komentarz jest poradą, ponieważ mógł wpłynąć na gracza w podejmowaniu decyzji, jak zagrać podczas rozgrywania dołka.

Wyjaśnienie: Porada/2 – Komentarze słowne lub działania, które nie są poradą

Przykłady komentarzy lub działań, które nie są *poradami*:

- Podczas gry na 6 dołku gracz pyta innego gracza, jakiego kija użył na czwartym dołku, który jest par 3 o podobnej długości.
- Gracz wykonuje drugie *uderzenie*, które ląduje na *putting greenie*. Podobnie robi drugi gracz. Pierwszy gracz pyta drugiego gracza, jaki kij został użyty do drugiego *uderzenia*.
- Po wykonaniu *uderzenia* gracz mówi do innego gracza w grupie, który jeszcze nie zagrał na *putting green*: „powinienem być użyć piątki żelazo”, ale mówi to bez zamiaru wpływu na jego grę.
- Gracz zagląda do torby innego gracza bez dotykania lub poruszania czegokolwiek, aby określić, którego kija użył do ostatniego *uderzenia*.
- Ustalając linię putta, gracz błędnie pyta o *poradę caddiego* innego gracza, myśląc, że to jego *caddie*. Gracz natychmiast zdaje sobie sprawę z błędu i mówi drugiemu *caddiemu*, żeby nie odpowiadał.

Wyjaśnienie: Porada /3 – Kiedy porady zawierające informacje publiczne są poradami

Informacje publicznie są dostępne dla wszystkich i może być przekazywana bez kary. Ale może być, również *poradą*, gdy zawierać będzie informacje, które mogą wpłynąć na wybór kija przez gracza, wykonanie *uderzenia* lub zadecydowaniu, jak grać dołek lub rozgrywać rundę.

Przykłady stwierdzeń, które nie są *poradami*, obejmują:

- „Obszar kary jest oddalony o 5 jardów od przedniej krawędzi *greenu*”.
- „Wiatr wieje z zachodu, co oznacza, że na tym dołku wieje z prawej strony”.

Przykłady stwierdzeń, które są *poradami*, obejmują:

- „Obszar kary znajduje się 5 metrów od przedniej krawędzi *greenu*, więc musisz użyć odpowiedniego kija, aby mieć pewność, że umieścisz piłkę na środku *greenu*”.
- „Wiatr jest za nami na tym dołku, więc pamiętaj, aby piłka wylądowała tuż przed *greenem*”. (Nowy)

Poważne naruszenie (reguł) (Serious Breach)

W *stroke play* sytuacja, w której gra z *niewłaściwego miejsca* mogłaby dać graczowi znaczącą przewagę w porównaniu do *uderzenia* wykonanego z właściwego miejsca.

Podczas decydowania, czy doszło do *poważnego naruszenia reguł*, należy wziąć pod uwagę następujące czynniki:

- trudność *uderzenia*,
- odległość piłki od *dołka*,
- wpływ przeszkód na linię gry,
- i warunki wpływające na *uderzenie*.

Pojęcie *poważnego naruszenia* nie ma zastosowania w *match play*, ponieważ gracz przegrywa dołek, jeżeli gra z *niewłaściwego miejsca*.

Przeciwnik (Opponent)

Osoba, z którą gracz rywalizuje w meczu. Pojęcie *przeciwnik* stosuje się tylko w *match play*.

Przemieszczona piłka (Moved)

Kiedy piłka gracza w spoczynku opuściła pierwotne położenie i zatrzymała się w innym miejscu, przy czym mogłoby to zostać zauważone gołym okiem (niezależnie od tego, czy ktoś to widział, czy nie).

Dotyczy to przemieszczenia piłki do góry, w dół lub w poziomie w dowolnym kierunku od jej oryginalnego położenia.

Jeżeli piłka w spoczynku tylko chwieje się (co nazywa się oscylacją) i zatrzyma się lub wróci do pierwotnego położenia, piłka nie jest *przemieszczona*.

Wyjaśnienie: Przemieszczona piłka/1 – Kiedy leżąca piłka na obiekcie przemieściła się

Przy podejmowaniu decyzji, czy piłka musi zostać *odłożona* lub czy gracz otrzymuje karę, piłka jest traktowana jako *przemieszczona* tylko wtedy, gdy *przemieściła* się względem określonej części większej formy lub obiektu, na którym spoczywa, chyba że cały obiekt, na którym spoczywa piłka, poruszył się względem ziemi.

Przykład, kiedy piłka się nie *przemieściła*:

- Piłka spoczywa na rozwidleniu gałęzi drzewa i gałąź kołysze się, ale miejsce piłki w gałęzi się nie zmienia.

Przykłady, kiedy piłka się *przemieściła*:

- Piłka spoczywa w nieruchomym plastikowym kubku i kubek przemieszcza się w stosunku do ziemi dmuchany przez wiatr.

- Piłka spoczywa w lub na nieruchomym wózku z napędem, który zaczyna się poruszać.

Wyjaśnienie: Przemieszczona piłka/2 – Na obrazie telewizyjnym widać przemieszczenie się piłki w spoczynku o niedostrzegalną dla gołego oka odległość

Przy określeniu czy piłka w spoczynku *przemieściła* się, gracz musi uwzględnić wszystkie dostępne mu w danym momencie informacje, tak aby mógł określić, czy piłka musi zostać *odłożona* w ramach reguł. Gdy piłka gracza opuściła swoją pierwotną pozycję i zatrzymała się w innym miejscu o odległość, która w tym czasie była niedostrzegalna gołym okiem, rozstrzygnięcie gracza, że piłka nie *przemieściła* się jest rozstrzygające, nawet jeśli to rozstrzygnięcie okazało się później, dzięki zastosowaniu zaawansowanej technologii, niewłaściwe.

Z drugiej strony, jeśli *Komitet* ustali, na podstawie wszystkich dostępnych dowodów, że piłka zmieniła swoją pozycję o odległość, która była dostrzegalna gołym okiem, piłka zostanie uznana za *przemieszczoną*, nawet jeśli nikt tak naprawdę nie widział, jak się *przemieszczała*.

Przywilej (Honour)

Prawo gracza do grania jako pierwszy z *obszaru tee* (zob. reguła 6.4).

Punkt maksymalnego możliwego uwolnienia (Point of Maximum Available Relief)

Punkt odniesienia podczas korzystania z uwolnienia bez kary od *nienormalnych warunków na polu* w *bunkrze* (zob. reguła 16.1c) lub na *putting greenie* (zob. reguła 16.1d), gdy nie ma *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*.

Jest to przybliżony punkt, w którym piłka powinna leżeć, czyli:

- najbliżej oryginalnego miejsca piłki, **ale** nie bliżej *dołka* niż to miejsce,
- w wymaganym *obszarze pola*,
- i tam, gdzie *nienormalne warunki na polu* najmniej zakłócają *uderzenie* gracza, jakie wykonałby z oryginalnego miejsca, gdyby nie występowały warunki zakłócające.

Wyznaczenie tego punktu odniesienia wymaga, aby gracz wybrał kij, *ustawienie*, swing i *linię gry*, które zastosowałby do tego *uderzenia*.

Nie ma konieczności, aby gracz pozorował to *uderzenie* w przyjętym *ustawieniu* i wykonywał zamach wybranym kijem - **ale** zaleca się, aby gracz zazwyczaj to robił, gdyż pomaga to dokładnie oszacować miejsce.

Punkt maksymalnego możliwego uwolnienia wybiera się porównując relatywną wielkość wpływu zakłócenia na *położenie* piłki i obszar zamierzonego *ustawienia* i swingu gracza i tylko na *putting greenie* - *linii gry*. Np., kiedy gracz korzysta z uwolnienia od *tymczasowej wody*:

- *punkt maksymalnego możliwego uwolnienia* może być tam, gdzie piłka będzie w płytszej wodzie niż w miejscu, w którym będzie stał gracz (wpływając bardziej na *ustawienie* niż na *położenie* i swing), lub kiedy piłka będzie w głębszej wodzie niż w miejscu, w którym gracz się *ustawi* (wpływając bardziej na *położenie* i swing niż na *ustawienie*),

- na *putting greenie*, punkt maksymalnego możliwego uwolnienia znajdujemy na podstawie linii gry wybierając przejście piłki przez najpłytszą wodę albo przez najkrótszy odcinek tymczasowej wody.

Putting green

Obszar na rozgrywanym dołku, który:

- jest specjalnie przygotowany do puttowania,
- lub Komitet wyznaczył go jako *putting green* (na przykład w sytuacji używania tymczasowego greenu).

Putting green danego dołka obejmuje *dołek*, w którym gracz chce umieścić piłkę.

Putting green jest jednym z pięciu zdefiniowanych *obszarów pola*. *Putting greeny* na wszystkich innych dołkach (oprócz rozgrywanego dołka) są *niewłaściwymi greenami* i częścią *obszaru głównego*.

Krawędź *putting greenu* jest określona przez widoczne miejsce, w którym zaczyna się specjalnie przygotowany obszar (gdzie trawa została wyraźnie przycięta w celu wskazania krawędzi), chyba że Komitet określi krawędź w inny sposób (np. za pomocą linii lub kropek).

Jeżeli używa się podwójnego greenu dla dwóch różnych dołków:

- cały przygotowany obszar zawierający oba *dołki* jest traktowany jako *putting green* podczas gry na każdym dołku,
- lub Komitet może określić granicę, która dzieli podwójny green na dwa różne *putting greeny*, a więc gdy gracz gra na jednym z dołków, to część podwójnego green drugiego dołka jest *niewłaściwym greenem*.

Reguły dotyczące sprzętu (Equipment Rules)

Specyfikacje i inne przepisy dotyczące kijów, piłek i innego *sprzętu*, którego gracz może używać podczas rozgrywania *rundy*. *Reguły dotyczące sprzętu* można znaleźć na stronie internetowej RandA.org/EquipmentStandards.

Runda (Round)

18 lub mniej dołków rozegranych w kolejności ustalonej przez Komitet.

Sędzia (Referee)

Osoba powołana przez Komitet do decydowania w kwestii faktów i stosowania reguł.

W *match play* obowiązki i uprawnienia sędziego zależą od przypisanej mu roli:

- gdy *sędzia* jest przydzielony do jednego meczu przez całą *rundę*, to jest odpowiedzialny za podjęcie działań w przypadku jakiegokolwiek naruszenia reguł, które zobaczy lub o których zostanie poinformowany (zob. reguła 20.1b(1)),
- lub gdy *sędzia* jest przydzielony do wielu meczów lub do określonych dołków lub części *pola*, nie ma on upoważnienia do ingerencji podczas meczu, chyba że:

- gracz w meczu prosi o pomoc dotyczącą reguł lub zażąda orzeczenia (zob. reguła 20.1b(2)),
- gracz lub gracze w meczu mogą naruszyć regułę 1.2 (standardy zachowania gracza), regułę 1.3b(1) (dwóch lub więcej graczy uzgodni ignorowanie jakiejkolwiek reguły lub kary, o której wiedzieli, że ma zastosowanie), regułę 5.6a (nieuzasadnione opóźnienie gry) lub regułę 5.6b (szybkie tempo gry),
- gracz spóźni się na swoje miejsce startu (zob. reguła 5.3),
- lub czas poszukiwania piłki przez gracza dobiegł do trzech minut (zob. reguła 5.6a i definicja piłka zgubiona).

W *stroke play* sędzia jest odpowiedzialny za działanie w przypadku naruszenia reguł, które zaobserwuje lub o których zostanie poinformowany. Obowiązuje to niezależnie od tego, czy sędzia jest przypisany do jednej grupy przez całą rundę, czy też monitoruje wiele grup, niektóre dołki lub części pola.

Obowiązki sędziego mogą być ograniczone przez Komitet w *match play* i *stroke play*.

Siły natury (Natural Forces)

Skutki działania natury takie jak wiatr, woda lub zdarzenia, które nie mają wyraźnej przyczyny, a wynikają z działania grawitacji.

Sprzęt (Equipment)

Wszystkie rzeczy używane, założone, trzymane lub niesione przez gracza bądź jego *caddiego*.

Przedmioty służące do dbania o *pole*, takie jak grabie są *sprzętem* tylko wtedy, gdy są trzymane lub niesione przez gracza lub *caddiego*.

Przedmioty - inne niż kije - noszone przez kogoś innego dla gracza nie są *sprzętem*, nawet jeżeli należą do gracza.

Stableford

Format gry *stroke play* gdzie:

- wynikiem gracza lub *strony* na dołku są punkty, które przyznawane są poprzez porównanie liczby uderzeń gracza lub *strony* na tym dołku (licząc *uderzenia* wykonane i karne) ze stałą wartością dołka ustaloną przez *Komitet*,
- i zawody wygrywa gracz lub *strona*, która zakończy wszystkie *rundy* z największą liczbą punktów.

Strefa zabronionej gry (No Play Zone)

Część *pola*, z której *Komitet* zabronił grania. *Strefa zabronionej gry* musi być zdefiniowana jako część *nienormalnych warunków na polu golfowym* albo *obszaru kary*.

Komitet może ustanowić *strefy zabronionej gry* z dowolnego powodu, takiego jak:

- ochrona dzikiej przyrody, siedlisk zwierząt i obszarów chronionych ekologicznie,

- zapobieganie uszkodzeniu młodych drzewek, klombów, szkótek darni, obszarów z ułożoną darnią lub innych obszarów z roślinami,
- ochrona graczy przed niebezpieczeństwem,
- lub ochrona miejsc o znaczeniu historycznym lub kulturalnym.

Komitet powinien oznaczyć granice *strefy zabronionej gry* przy pomocy linii lub palików, i te linie lub paliki (lub końcówki tych palików) powinny odróżniać *strefę zabronionej gry* od zwykłych *nienormalnych warunków na polu* lub *obszaru kary*, które nie zawierają *strefy zabronionej gry*.

Wyjaśnienie: Strefa zabronionej gry/1 – Status rosnących obiektów, które wystają poza strefę zabronionej gry

Status rosnących obiektów, które wystają poza *strefę zabronionej gry*, zależy od rodzaju *strefy zabronionej gry*. Będzie to miało znaczenie, ponieważ rosnące obiekty mogą być częścią *strefy zabronionej gry*, co będzie skutkowało koniecznością wzięcia uwolnienia przez gracza.

Na przykład, jeśli *strefa zabronionej gry* została zdefiniowana jako *obszar kary* (gdzie krawędzie rozciągają się powyżej i poniżej poziomu ziemi), żadna część rosnącego obiektu, która rozciąga się poza krawędzie *strefy zabronionej gry*, nie jest częścią *strefy zabronionej gry*. Jeżeli jednak *strefa zabronionej gry* została zdefiniowana jako *teren w naprawie* (który obejmuje całą ziemię w obrębie zdefiniowanego obszaru i wszystkie rosnące w nim obiekty, które wystają nad ziemią i poza krawędziami), wszystko, co wystaje poza krawędź, jest częścią *strefy zabronionej gry*.

Stroke play

Format gry, w którym gracz lub *strona* grają przeciwko wszystkim innym graczom lub *stronom* biorącym udział w zawodach.

W zwykłym formacie *stroke play* (zob. reguła 3.3):

- wynikiem gracza lub *strony* w *rundzie* jest całkowita liczba uderzeń (zarówno wykonanych jak i karnych) na wszystkich dołkach od startu aż do umieszczenia piłki w *dołku*,
- a zwycięzcą jest gracz lub *strona*, która ukończyła wszystkie *rundy* z najmniejszą całkowitą liczbą uderzeń.

Innymi formami gry w *stroke play* są różne metody zapisywania wyników, takie jak *stableford*, *maximum score* i *par/bogey* (zob. reguła 21).

Wszystkie formy *stroke play* mogą być rozgrywane w zawodach indywidualnych (każdy gracz rywalizuje sam) lub w zawodach, w których grają *strony* z *partnerami* (*foursomes* lub *fourball*).

Strona (Side)

Dwóch lub więcej *partnerów* współzawodniczących jako jeden zespół w *rundzie match play* lub *stroke play*.

Każdy układ *partnerów* jest *stroną*, niezależnie od tego czy każdy *partner* gra swoją piłką (*fourball*) czy *partnerzy* grają jedną piłką (*foursomes*).

Strona nie jest tym samym co drużyna. W zawodach drużynowych, każda drużyna składa się z zawodników grających indywidualnie lub jako *strony*.

Sztuczne utrudnienie (Obstruction)

Dowolny sztuczny obiekt z **wyjątkiem** integralnej części pola i obiektów granicznych.

Przykłady *sztucznych utrudnień*:

- drogi i ścieżki ze sztuczną nawierzchnią, w tym ich sztuczne krawężniki,
- budynki i wiaty przeciwdeszczowe,
- główki zraszaczy, dreny ściekowe i nawadniające lub skrzynki sterujące,
- słupki, mury, barierki i płoty (**ale** nie wtedy, gdy są *obiektami granicznymi*, które definiują lub wskazują granicę pola),
- wózki golfowe, kosiarki, samochody i inne pojazdy,
- pojemniki na śmiecie, znaki informacyjne i ławki,
- i sprzęt gracza, flagi i grabie.

Sztuczne utrudnienie jest *sztucznym utrudnieniem ruchomym* albo *sztucznym utrudnieniem nieruchomym*. Jeżeli część *sztucznego utrudnienia nieruchomego* (takie jak brama lub drzwi lub część przymocowanego kabla) spełnia wymagania definicji *sztucznego utrudnienia ruchomego*, to ta część traktowana jest jako *sztuczne utrudnienie ruchome*.

Namalowane kropki lub linie, które służą do oznaczania granic i *obszarów kary* nie są sztucznym utrudnieniem.

Zob. Procedury Komitetu, rozdział 8; wzór reguły lokalnej F-23 (Komitet może zastosować regułę lokalną definiując pewne *sztuczne utrudnienia* jako *tyczasowe sztuczne utrudnienia nieruchome*, do których stosuje się specjalne procedury uwolnienia).

Sztuczne utrudnienie nieruchome (Immovable Obstruction)

Dowolne *sztuczne utrudnienie*, które:

- nie może być przesunięte bez nadmiernego wysiłku lub bez uszkodzenia *sztucznego utrudnienia* lub pola,
- i w inny sposób nie spełnia wymagań definicji *sztucznego utrudnienia ruchomego*.

Komitet może zdefiniować każde *sztuczne utrudnienie* jako *sztuczne utrudnienie nieruchome*, nawet gdy spełnia ono wymagania definicji *sztucznego utrudnienia ruchomego*.

Wyjaśnienie: Sztuczne utrudnienia nieruchome/1 – Trawa wokół sztucznego utrudnienia nie jest częścią sztucznego utrudnienia

Każda trawa rosnąca obok *sztucznego utrudnienia nieruchomego* lub zakrywająca *sztuczne utrudnienie nieruchome* nie jest częścią *sztucznego utrudnienia*.

Na przykład wodociąg jest częściowo pod ziemią, a częściowo nad ziemią. Jeżeli rura znajdująca się pod ziemią powoduje uniesienie trawy, podniesiona trawa nie jest częścią *sztucznego utrudnienia nieruchomego*.

Sztuczne utrudnienie ruchome (Movable Obstruction)

Sztuczne utrudnienie, które może być przesunięte bez nadmiernego wysiłku i bez uszkodzenia *sztucznego utrudnienia* lub pola.

Jeżeli część *sztucznego utrudnienia nieruchomego* lub *integralnej części pola* (takie jak brama, drzwi lub kabel przyłączeniowy) spełnia te dwa wymagania, ta część traktowana jest jako *sztuczne utrudnienie ruchome*.

Jednak nie ma to zastosowania, gdy ruchoma część *sztucznego utrudnienia nieruchomego* lub *integralnej części pola* nie powinna być przesunięta (na przykład luźny kamień, który jest częścią kamiennej ściany).

Komitet może zdefiniować *sztuczne utrudnienie* jako *sztuczne utrudnienie nieruchome*, nawet gdy jest ono ruchome.

Teren w naprawie (Ground Under Repair)

Każda część *pola*, którą *Komitet* określi jako *teren w naprawie* (przez oznakowanie lub w dowolny inny sposób). Każdy zdefiniowany *teren w naprawie* zawiera dwa elementy:

- cały teren wewnątrz granicy zdefiniowanego obszaru,
- i wszystkie trawy, krzaki, drzewa lub inne rosnące lub przylegające naturalne obiekty ukorzenione w zdefiniowanym obszarze, łącznie z każdą częścią tych obiektów, które rozciągają się powyżej ziemi na zewnątrz granicy zdefiniowanego obszaru (**ale** nie kiedy te obiekty przylegają do ziemi lub są poniżej ziemi na zewnątrz granicy zdefiniowanego obszaru, takie jak korzenie drzewa, które są częścią drzewa ukorzenionego wewnątrz granicy).

Terenem w naprawie są także poniższe obiekty, nawet jeśli *Komitet* ich nie zdefiniował:

- wszelkie dziury wykonane przez *Komitet* lub pracowników obsługi podczas:
 - ustawiania *pola* (takie jak dziura, z której został usunięty palik lub *dołek* na podwójnym greenie wykorzystywany w czasie grania na drugim dołku),
 - lub konserwowania *pola* (takie jak dziury powstałe po usunięciu darni lub pniaka lub podczas układania rurociągów, **ale** nie dziury po aeracji).

- ścięta trawa, liście i inny materiał ułożony w stos w celu późniejszego usunięcia.

Jednak:

- każdy materiał, który jest ułożony w stos w celu usunięcia jest także *naturalnym utrudnieniem ruchomym*,
- i każdy materiał pozostawiony na *polu*, którego nie zamierza się usunąć nie jest *terenem w naprawie*, chyba że *Komitety* tak go zdefiniuje.
- lub każde siedlisko zwierząt (takie jak gniazdo ptaka), które jest na tyle blisko piłki gracza, że *uderzenie* lub *ustawienie* gracza może je uszkodzić, **z wyjątkiem** przypadku, gdy siedlisko zostało wykonane przez zwierzęta zdefiniowane jako *naturalne utrudnienia ruchome* (takie jak robaki lub owady).

Granica *terenu w naprawie* powinna być zdefiniowana przy pomocy palików, linii lub cech fizycznych pola:

- Paliki: Gdy *teren w naprawie* jest oznaczony palikami, to jego granicą jest linia pomiędzy zewnętrznymi punktami tych palików na poziomie gruntu a one znajdują się w obrębie *terenu w naprawie*.
- Linie: Gdy *teren w naprawie* oznaczono przy pomocy namalowanej linii na ziemi, to granicę stanowi zewnętrzna krawędź tej linii, a linia znajduje się w *terenie w naprawie*.
- Cechy fizyczne: Gdy *teren w naprawie* definiują cechy fizyczne (takie jak klomb lub szkółka darniowa), to *Komitet* powinien określić granice.

Kiedy granicę *terenu w naprawie* definiują linie lub cechy fizyczne, paliki mogą być wykorzystane do wskazania lokalizacji *terenu w naprawie*.

Paliki użyte do zdefiniowania lub wskazania granicy *terenu w naprawie* są sztucznymi utrudnieniami.

Wyjaśnienie: Teren w naprawie/1 – Uszkodzenia spowodowane przez Komitet lub personel techniczny pola nie zawsze są terenem w naprawie

Wykop wykonany przez obsługę techniczną jest *terenem w naprawie* nawet wtedy, gdy nie jest oznaczony jako *teren w naprawie*. Jednakże nie wszystkie uszkodzenia zrobione przez obsługę techniczną są traktowane jako *teren w naprawie*.

Przykłady uszkodzeń, które nie są z definicji *terenem w naprawie*:

- Koleina zrobiona przez ciągnik (ale *Komitet* ma prawo zadeklarować głęboką koleinę jako *teren w naprawie*).
- Stara zatyczka *dołka*, która jest wciśnięta poniżej powierzchni *putting greenu*, zob. reguła 13.1c.

Wyjaśnienie: Teren w naprawie/2 – Piłka leżąca na drzewie, które rośnie w terenie w naprawie znajduje się w terenie w naprawie

Jeżeli drzewo rośnie w *terenie w naprawie*, a piłka gracza znajduje się na gałęzi tego drzewa, to piłka znajduje się w *terenie w naprawie*, nawet jeśli gałąź wystaje poza zdefiniowany obszar.

Jeżeli gracz zdecyduje się skorzystać z uwolnienia bez kary, zgodnie z regułą 16.1, kiedy rzut pionowy piłki leżącej na drzewie znajduje się poza *terenem w naprawie*, to punktem odniesienia dla określenia *obszaru uwolnienia* jest to miejsce poza *terenem w naprawie*.

Ale jeśli miejsce na ziemi bezpośrednio pod miejscem, w którym piłka leży na drzewie, znajduje się w *terenie w naprawie* (lub w tym miejscu występuje inne zakłócenie, np. w którym gracz *ustawi się*), to miejsce to powinno być punktem odniesienia do wyznaczenia *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*.

Wyjaśnienie: Teren w naprawie/3 – Powalone drzewo lub pień drzewa nie zawsze jest terenem w naprawie

Powalone drzewo lub pień drzewa, które *Komitet* zamierza usunąć, ale nie jest w trakcie usuwania, nie jest automatycznie *terenem w naprawie*. Jeżeli jednak drzewo i pień drzewa są w trakcie karczowania lub wycinania w celu późniejszego usunięcia, są „materiałem ułożonym w stos do późniejszego usunięcia”, a zatem *terenem w naprawie*.

Na przykład, drzewo, które powaliło się w *obszarze głównym* i nadal pień jest przymocowany do podłoża, nie jest *terenem w naprawie*. Gracz może jednak zażądać od *Komitetu* uwolnienia i celowe by było, gdyby *Komitet* zadeklarował obszar przykryty powalonym drzewem jako *teren w naprawie*.

Threeball

Format *match play* gdzie:

- każdy z trzech graczy gra w tym samym czasie indywidualny mecz przeciwko każdemu z dwóch pozostałych graczy,
- i każdy gracz gra jedną piłką, która jest liczona do obu meczów.

Tymczasowa woda (Temporary Water)

Każde tymczasowe nagromadzenie wody na powierzchni gruntu (np. kałuże irygacyjne, kałuże powstałe po deszczu lub woda przelewająca się ze zbiornika z wodą), które:

- nie jest w *obszarze kary*,
- jest widoczne przed lub po *ustawieniu się* gracza (bez nadmiernego naciskania stopami).

Nie wystarczy, aby ziemia była mokra, błotnista lub grząska lub aby woda była chwilowo widoczna, gdy gracz stanie na gruncie. Nagromadzona woda musi pozostać widoczna przed lub po przyjęciu *ustawienia*.

Szczególne przypadki:

- **Rosa i szron** nie są *tymczasową wodą*.
- **Śnieg i naturalny lód** (oprócz szronu), są albo *naturalnym utrudnieniem ruchomym* albo - kiedy występują na ziemi - *tymczasową wodą* zależnie od wyboru gracza.
- **Sztuczny lód** jest *sztucznym utrudnieniem*.

Uderzenie (Stroke)

Postępowy ruch kija wykonany do uderzenia piłki.

Jednak uderzenie nie zostało wykonane, jeżeli gracz:

- zdecyduje podczas downswing (ruch kija w dół) nie uderzyć piłki i uniknie tego świadomie zatrzymując główkę kija przed kontaktem z piłką lub celowo nie trafi w piłkę, jeżeli zatrzymanie nie jest możliwe.
- lub przypadkowo uderzy piłkę podczas wykonywania uderzenia próbnego lub w czasie przygotowywania się do *uderzenia*.

Kiedy reguły odnoszą się do „grania piłki”, oznacza to samo co wykonanie *uderzenia*.

Wynik gracza na dołku lub podczas *rundy* określa liczba „uderzeń” lub „wykonanych uderzeń”, co obejmuje wszystkie *uderzenia* zarówno wykonane jak i karne (zob. reguła 3.1c).

Wyjaśnienie: Uderzenie/1 – Ustalenie czy uderzenie miało miejsce

Jeżeli gracz rozpoczyna ruch w dół kijem zamierzając uderzyć piłkę, jego działanie liczy się jako *uderzenie*, gdy:

- Główka kija zostaje odchylona lub zatrzymana przez *czynnik zewnętrzny* (np. gałąź drzewa), niezależnie od tego, czy piłka została uderzona, czy nie.
- Główka kija oddziela się od szafu podczas ruchu w dół, a gracz kontynuuje ruch samym szafem, niezależnie od tego, czy piłka zostanie uderzona szafem, czy nie.
- Główka kija oddziela się od szafu podczas ruchu w dół, a gracz kontynuuje ruch w dół samym szafem, z główką kija spadającą i uderzającą w piłkę.

Działanie gracza nie liczy się jako *uderzenie* w każdej z następujących sytuacji:

- Podczas backswingu główka kija gracza oddziela się od szafu. Gracz zatrzymuje ruch w dół tuż przed piłką, ale główka spada i *przemieszcza* piłkę.
- Podczas ruchu w dół, główka kija gracza oddziela się od szafu. Gracz dokończa ruch w dół samym szafem, ale nie uderza w piłkę.
- Piłka leży na gałęzi drzewa poza zasięgiem kija. Jeżeli gracz *przemieści* piłkę uderzając w niższą część gałęzi zamiast w piłkę, stosuje się regułę 9.4.

Ustawienie (Stance)

Pozycja stóp i ciała gracza podczas przygotowywania i wykonania *uderzenia*.

Zob. regułę 25.4d (dla graczy, którzy używają urządzenia wspomagającego mobilność, definicja jest zmodyfikowana, aby uwzględnić pozycję urządzenia wspomagającego mobilność podczas przygotowania i wykonania uderzenia).

Warunki wpływające na uderzenie (Conditions Affecting the Stroke)

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

- „Obszar zamierzonego *ustawienia*” obejmuje zarówno miejsce, w którym gracz postawi stopy jak i cały obszar, który może znacząco wpłynąć na to jaką pozycję przyjmie ciało gracza podczas przygotowania i wykonania zamierzonego *uderzenia*.
- „Obszar zamierzonego swingu” obejmuje cały obszar, który może znacząco wpłynąć na dowolną część backswingu, downswingu lub wykończenie swingu zamierzonego *uderzenia*.
- Każdy z terminów „*położenie piłki*”, „*linia gry*” i „*obszar uwolnienia*” ma swoją definicję.

Wbita piłka (Embedded)

Kiedy piłka gracza znajduje się w swoim śladzie powstałym wskutek ostatniego *uderzenia* i część piłki znajduje się poniżej poziomu ziemi lub gruntu.

Piłka niekoniecznie musi dotykać ziemi, aby stwierdzić, że jest *wbita* (to oznacza, że, między piłką a ziemią może znajdować się trawa lub *naturalne utrudnienia ruchome*).

Wiadome lub w zasadzie pewne (Known or Virtually Certain)

Standard decydowania o tym, co stało się z piłką gracza – np. czy piłka spoczęła w *obszarze kary*, czy została *przemieszczona* lub co spowodowało *przemieszczenie*.

Wiadome lub w zasadzie pewne znaczy więcej niż tylko możliwe lub prawdopodobne. Oznacza to, że:

- albo istnieją przekonujące dowody na to, że dane wydarzenie z piłką gracza miało miejsce, na przykład, gdy gracz lub inni świadkowie widzieli to zdarzenie,
- albo mimo niewielkich wątpliwości, wszystkie racjonalnie dostępne informacje wskazują, że prawdopodobieństwo wystąpienia danego zdarzenia wynosi co najmniej 95%.

Pojęcie „Wszystkie racjonalnie dostępne informacje” obejmuje wszystkie informacje, które gracz zna i wszystkie inne informacje, które może uzyskać przy rozsądnym wysiłku i bez nieuzasadnionej zwłoki.

Podczas szukania piłki, tylko informacje uzyskane w ciągu trzech minut szukania są brane pod uwagę przy określaniu, czy coś jest *wiadome lub w zasadzie pewne*.

Wyjaśnienie: Wiadome lub w zasadzie pewne/1 – Kiedy „wiadome lub w zasadzie pewne” odnosi się do przemieszczonej piłki

Kiedy nie jest „wiadomo”, co spowodowało *przemieszczenie* piłki, należy wziąć pod uwagę wszystkie dostępne informacje, a dowody muszą zostać ocenione tak, aby ustalić, czy jest „w zasadzie pewne”, że gracz, *przeciwnik* lub *czynnik zewnętrzny* spowodował *przemieszczenie* piłki.

W zależności od okoliczności, racjonalnie dostępne informacje mogą obejmować, ale nie ograniczać się, do:

- skutków wszelkich działań podjętych w pobliżu piłki (np. takich jak usuwanie *naturalnych utrudnień ruchomych*, próbne zamachy, przyłożenie kija przy piłce i *ustawianie* się),
- czasu, jaki upłynął między tymi działaniami a ruchem piłki,
- położenia piłki przed jej *przemieszczeniem* (np. na fairwayu, w równowadze w wysokiej trawie, na nierównej powierzchni lub na *putting greenie*),
- warunki podłoża w pobliżu piłki (takie jak stopień nachylenia lub nierówności powierzchni itp.),
- prędkość i kierunek wiatru, deszcz i inne warunki pogodowe

Wyjaśnienie: Wiadome lub w zasadzie pewne/2 – W zasadzie pewne nie ma znaczenia, jeśli stanie się pewne po trzech minutach poszukiwania

Podczas szukania piłki zgodnie z regułą, która wykorzystuje standard "*wiadome lub w zasadzie pewne*" (np. reguła 17.1d), ustalenie czy jest *wiadome lub w zasadzie pewne* musi opierać się na dowodach znanych graczowi do momentu zakończenia trzyminutowego czasu szukania.

Przykłady, kiedy późniejsze ustalenia gracza są nieistotne:

- piłka po *uderzeniu z obszaru tee* ląduje w obszarze gęstego rough z dużą *dziurą zrobioną przez zwierzę*. Po trzech minutach poszukiwań ustalono, że nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje się w *dziurze zrobionej przez zwierzę*. Podczas powrotu do obszaru tee, piłka zostaje znaleziona w *dziurze zrobionej przez zwierzę*. Nawet jeśli gracz nie wprowadził drugiej piłki do gry, gracz ze względu na zgubioną piłkę musi wziąć uwolnienie z *karą uderzenia i odległości* (reguła 18.2b), ponieważ nie było *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka była w *dziurze zrobionej przez zwierzę* w czasie trzyminutowego poszukiwania.
- gracz nie może znaleźć swojej piłki i uważa, że mogła zostać zabrana przez widza (*czynnik zewnętrzny*), ale nie ma wystarczających dowodów, aby w *zasadzie* być *pewnym* tego. Zaraz po upływie trzyminutowego czasu szukania, znajduje się widz, który ma piłkę gracza. Gracz ze względu na *zgubioną* piłkę musi wziąć uwolnienie z *karą uderzenia*

i odległości (reguła 18.2b), ponieważ wpływ czynnika zewnętrznego stał się znany dopiero po upływie czasu poszukiwań.

Wyjaśnienie: Wiadome lub w zasadzie pewne/3 – Gracz nieświadomy tego, że jego piłka została zagrana przez innego gracza

Aby potraktować piłkę jako *przemieszczoną* w wyniku tego, że została zagrana przez innego gracza jako *niewłaściwa piłka*, to musi być to *wiadome lub w zasadzie pewne*.

Na przykład, w grze *stroke play*, gracz A i gracz B uderzają z *obszaru tee* mniej więcej w to samo miejsce. Gracz A znajduje piłkę i ją gra. Gracz B idzie dalej, szukając swojej piłki i nie może jej znaleźć. Po trzech minutach gracz B wraca do *obszaru tee*, aby zagrać drugą piłkę. Po drodze gracz B znajduje piłkę gracza A i stwierdza, że gracz A zagrał jego piłkę.

Gracz A otrzymuje *karę główną* za zagranie *niewłaściwą piłką* a następnie musi zagrać własną piłkę (reguła 6.3c). Piłka gracza A nie została zgubiona, mimo że obaj gracze szukali piłki przez ponad trzy minuty, ponieważ gracz A nie zaczął szukać swojej piłki, gdyż poszukiwanie dotyczyło piłki gracza B. Natomiast oryginalna piłka gracza B została *zgubiona* i gracz musi wprowadzić drugą piłkę do gry z *karą uderzenia i odległości* (reguła 18.2b), gdyż przed upływem trzyminutowego czasu, nie było *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłkę zagrał inny gracz.

Zastąpienie (Substitute)

Zamiana piłki, której gracz używał podczas rozgrywania dołka, na inną piłkę, która staje się *piłką w grze*.

Piłką staje się *piłką zastąpioną*, kiedy inna piłka zostaje *piłką w grze* (zob. reguła 14.4) zajmując miejsce piłki oryginalnej, mimo że oryginalna piłka była:

- *piłką w grze*,
- lub nie była już *piłką w grze*, ponieważ została podniesiona z *pola* lub została *zgubiona* lub znalazła się *na aucie*.

Piłką zastąpioną jest *piłką w grze* nawet wtedy, gdy:

- piłka była *odłożona, zadropowana, położona* w niewłaściwy sposób lub w *niewłaściwym miejscu*,
- lub zgodnie z regułami gracz powinien wprowadzić ponownie *do gry* piłkę oryginalną a nie *piłkę zastąpioną*.

Zaznaczanie (Mark)

W celu wskazania miejsca położenia piłki należy:

- umieścić *znacznik* tuż za lub tuż obok piłki,
- lub przyłożyć kij do ziemi tuż za albo tuż obok piłki.

W ten sposób wskazuje się miejsce, w które piłka musi zostać *odłożona* po jej podniesieniu.

Zgubienie (Lost)

Status piłki, która nie została znaleziona w ciągu trzech minut po tym jak gracz lub *caddie* (lub *partner* gracza lub *caddie partnera*) rozpoczną jej szukanie. Deklaracja gracza, że piłka jest zgubiona, nie oznacza, że piłka jest zgubiona.

Jeżeli gracz celowo opóźnia rozpoczęcie szukania, aby umożliwić innym osobom szukanie piłki w jego imieniu, czas szukania rozpoczyna się w momencie, w którym gracz byłby w stanie szukać, gdyby nie opóźniał dotarcia do tego obszaru.

Jeżeli szukanie się rozpocznie a potem z ważnego powodu nastąpi, chwilowa przerwa w szukaniu (np. zawieszono grę lub gracz musi odejść na bok, aby umożliwić innemu graczowi uderzenie) lub kiedy gracz pomyłkowo identyfikował *niewłaściwą piłkę*:

- czas od przerywania szukania do ponownego rozpoczęcia nie liczy się,
- całkowity dopuszczalny czas na szukanie wynosi trzy minuty, licząc łącznie czas do przerywania i po ponownym rozpoczęciu szukaniu.

Wyjaśnienie: Zgubienie/1 – Czas szukania płynie, kiedy gracz wraca by zagrać piłkę prowizoryczną

Jeżeli gracz rozpoczął szukanie swojej piłki a następnie wraca do miejsca poprzedniego uderzenia by zagrać *piłkę prowizoryczną*, trzyminutowy czas szukania piłki nie zostaje zatrzymany, bez względu na to, czy ktoś nadal będzie szukał piłki gracza.

Wyjaśnienie: Zgubienie /2 – Czas wyszukiwania podczas wyszukiwania dwóch piłek

Gdy gracz zagrał dwie piłki (np. *piłkę w grze* i *piłkę prowizoryczną*) i szuka obu, to, czy gracz może mieć dwa oddzielne trzyminutowe czasy szukania, zależy od okoliczności w każdej sytuacji.

Jeżeli piłki znajdują się w tym samym obszarze, w którym mogą być jednocześnie szukane, gracz ma tylko trzy minuty na poszukiwanie obu piłek.

Jeśli jednak istnieje prawdopodobieństwo, że lokalizacje piłek są zbyt daleko od siebie, aby można je było szukać w tym samym czasie, graczowi przysługuje trzyminutowy czas na oddzielne szukanie każdej piłki.

Ponadto, nawet jeśli piłki znajdują się w tym samym obszarze, mogą istnieć inne czynniki, które oznaczają, że gracz ma trzyminutowy czas na poszukiwanie dla każdej piłki. Przykładami są sytuacje, w których:

- Po *uderzeniu* oryginalnej piłki widziano, że piłka wpadła w krzaki, natomiast *piłka prowizoryczna* wyraźnie wylądowała w pobliżu, ale nie w tych krzakach.
- Oryginalna piłka odbiła się od fairwayu i wiadomo, że znajduje się blisko w rough, w którym *piłka prowizoryczna* wylądowała znacznie dalej.

Znacznik (Ball-Marker)

Dowolny sztuczny przedmiot używany do *zaznaczenia* położenia piłki, która będzie podniesiona. Może to być *kołeczek tee*, moneta, przedmiot wykonany z przeznaczeniem na *znacznik* lub inny mały przedmiot będący częścią *sprzętu*.

Kiedy reguła odnosi się do przemieszczonego *znacznika*, to dotyczy *znacznika* umieszczonego na *polu* do zaznaczenia miejsca, z którego piłka została podniesiona i nie została jeszcze *odłożona*.

Zwierzę (Animal)

Każdy żyjący członek królestwa zwierząt (inny niż ludzie), w tym ssaki, ptaki, gady, płazy oraz bezkręgowce (takie jak robaki, owady, pająki i skorupiaki).