



# A golf szabályai

Jóváhagyta az R&A Szabály Kft. (R&A Rules Limited)  
és az Egyesült Államok Golf Szövetsége

32. kiadás

Érvényes: 2012. január 1-jétől

© 2011 R&A Szabály Kft és az Egyesült Államok Golf Szövetsége  
Minden jog fenntartva

Kiadja a Magyar Golf Szövetség  
Felelős kiadó: Sugár András  
Lektorálta: Mohai Gábor, Puskás Éva és Likavcsán Ferenc

Nyomdai munkák és szerkesztés:  
Folpress Nyomdaipari Kft.  
Felelős vezető: Várlaki Imre

A szabályok értelmezésével kapcsolatos vita esetén  
az eredeti angol kiadásban leírtak az irányadók.  
Minden jog fenntartva

ISBN: 978 963 06 6031 0

## Tartalomjegyzék

Előszó.....	6
Főbb változások a 2012-es szabálykönyvben.....	7
Hogyan használjuk a szabálykönyvet? .....	15
Rövid útmutató a golf szabályaihoz.....	18

## Fejezetek

I. Etikett .....	28
II. Meghatározások .....	33
III. A játék szabályai .....	50

## A játék

1. A játék .....	50
2. Match play .....	52
3. Stroke play .....	54

## Ütők és labda

4. Ütők .....	57
5. A labda .....	62

## A játékos kötelezettségei

6. A játékos .....	64
7. Gyakorlás .....	72
8. Tanácsok; A játékvonal jelzése .....	74
9. Felvilágosítás a megtett ütésekről .....	75

## A játék rendje

10. A játék rendje .....	77
--------------------------	----

## Elütőhely

11. Az elütőhely .....	80
------------------------	----

## A labda megjátszása

12. A labda keresése és azonosítása .....	82
13. A labda megjátszása úgy, ahogy fekszik .....	85

14. A labda megütése . . . . .	88
15. Helyettesítő labda; Idegen labda . . . . .	91
<b>A green</b>	
16. A green . . . . .	94
17. A zászlórúd . . . . .	97
<b>Elmozdult, eltérített vagy megállított labda</b>	
18. Nyugvó labda elmozdítása . . . . .	99
19. Mozgó labda eltérítése vagy megállítása . . . . .	103
<b>Könnyítési helyzetek és eljárások</b>	
20. Felemelés, ejtés és helyezés; Idegen helyről történő játék .	106
21. Labdatisztítás . . . . .	115
22. A játékot segítő vagy zavaró labda . . . . .	115
23. Laza természetes anyagok . . . . .	117
24. Torlaszok . . . . .	118
25. Rendellenes talajviszonyok, besüppedt labda és idegen green . . . . .	122
26. Vízakadályok (beleértve az oldalsó vízakadályokat is) . . . .	127
27. Elveszett vagy határon kívüli labda; Provizórikus labda . . .	130
28. Játshatatlan labda . . . . .	133
<b>Egyéb játékformák</b>	
29. Threesome és Foursome játékok . . . . .	134
30. Three-Ball, Best-Ball és Four-Ball Match Play . . . . .	135
31. Four-Ball Stroke Play . . . . .	137
32. Bogey-, par- és Stableford-versenyek . . . . .	140
<b>Adminisztráció</b>	
33. A Bizottság . . . . .	144
34. Vitás kérdések és döntések . . . . .	148
<b>I. Függelék</b>	
Tartalom . . . . .	150
A rész: Helyi szabályok . . . . .	152
B rész: Minták a helyi szabályokra . . . . .	155
C rész: A verseny feltételei . . . . .	172

## II. Függelék

Az ütők kialakítása . . . . .182

## III. Függelék

A labda . . . . .197

## IV. Függelék

Eszközök és egyéb felszerelés . . . . .198

**Az amatőr státusz szabályai** . . . . .202

**Függelék – A golf, mint szerencsejáték szabályozása** . . . . .223

## R&A Szabályok Kft.

2004. január 1-jei hatállyal a St. Andrews-i The Royal and Ancient Golf Club átruházza az R&A Szabályok Kft.-re mindazokat a jogköröket, amelyek *A golf szabályai*val, valamint Az amatőr státusz szabályaival kapcsolatos döntésekkel, illetve azok értelmezésével kapcsolatosak.

## Nemek

*A golf szabályai*ban a „nem” (gender) kifejezés mindig mindkét nemre (férfi, női) értendő.

## Mozgássérült golfozók

Az R&A gondozásában megjelent és ugyanott megrendelhető „*A golf szabályainak módosításai mozgássérült golfozók számára*” című kiadványban minden olyan szabálmódosítás olvasható, amely lehetővé teszi a mozgássérült golfozók számára a játékot.

## Hendikepek

*A golf szabályai* nem rendelkeznek a hendikepek kiosztásáról és módosításáról. Az ilyen ügyekben az érintett országos szövetség dönt, valamint a témában felmerülő kérdéseket is oda kell eljuttatni.

## Előszó A golf szabályai 2012-es kiadásához

Jelen kötet a golf szabályait tartalmazza, melyek világszerte 2012. január 1-jétől lépnek életbe. Ez a kiadvány a St. Andrews-i The Royal and Ancient Golf Club és az Egyesült Államok Golf Szövetsége (USGA) négyéves közös munkájának gyümölcse. A kötet összeállítása során több golfszervezettel is konzultáltak világszerte.

Egyfelől fontosnak tartjuk, hogy jelen szabálygyűjtemény hű legyen a történelmi hagyományokhoz, másfelől ügyeltünk arra is, hogy az értelmezések világosak, érthetőek, a modern golfjátékot illetően relevánsak, s a büntetések megfelelőek legyenek. A szabályokat időről időre át kell tekinteni, hogy a fenti célok megvalósulhassanak. Ez a kötet jelenti a fejlődés legújabb lépcsőfokát. A legfontosabb változtatásokat a 7–11. oldalon foglaltuk össze.

Az R & A és az USGA közös célja az, hogy egyfelől megőrizze a golf-sport integritását, valamint elérje, hogy a szabályokat mindenhol elfogadják és tiszteletben tartsák.

Végezetül szeretnénk hálás köszönetet mondani az elvégzett munkáért nemcsak saját bizottságainknak, hanem mindazoknak, akik a legkülönbözőbb módon segítséget nyújtottak a módosított szabálykönyv megszületésében.

Alan W J Holmes  
elnök  
Golfszabály Bizottság  
R & A Rules Ltd.

Glen D Nager  
elnök  
Golfszabály Bizottság  
USGS

## Főbb változások a 2012-es szabálykönyvben

### A golf szabályai

#### Meghatározások

##### A labda becélzása

„A labda becélzása” definíció módosult verziója szerint a játékos akkor célozta be a labdát, amikor az ütőjét közvetlenül a labda elé vagy a mögé, a talajra helyezi, függetlenül attól, hogy felvette-e az ütéshez szükséges beállást, vagy nem. Tehát a szabályok általánosságban már nem teszik lehetővé, hogy a játékos akadályban célozza be a labdát (lásd még a 18-2b szabály erre vonatkozó módosítását).

#### Szabályok

##### 1-2. A labda mozgásának, illetve fizikai környezetének befolyásolása

E szabály módosításával egyértelművé vált az az eset, amikor egy játékos szándékosan befolyásolja a játékban levő labda mozgását, vagy megváltoztatja fizikai környezetének állapotát azért, hogy egy adott szakasz teljesítésére hatást gyakoroljon. Ilyen esetben az 1-2. szabály csak akkor lép érvénybe, ha a szabálysértést más egyéb szabály nem szankcionálja. Ha valaki például javít labdája fekvésén, azzal megszegi a 13-2. szabályt, ezért annak a szabálynak a büntetését kell figyelembe venni; ugyanakkor, ha egy játékos versenyzőtársa labdájának fekvésén javít szándékosan, arról a 13-2. szabály nem rendelkezik, ezért itt az 1-2. szabály előírásai szerint kell eljárni.

##### 6-3a Kezdési időpont

A 6-3a szabály módosításának lényege az, hogy aki későn érkezik a versenyre, azt nem diszkvalifikálják, hanem – feltéve, hogy a kezdési

időponttól számított öt percen belül játékra jelentkezik – match playben szakaszvesztéssel, stroke playben pedig kettő büntetőütéssel sújtják. Korábban a büntetés enyhítésére a Versenyszabályzatban volt lehetőség.

### 12-1. A labda láthatósága; A labda keresése

A 12-1. szabály a pontosítás kedvéért lett átfogalmazva. Módosításokat is tartalmaz, többek között (i) a játékos keresheti a labdáját a játéktér bármely részén, pl. akkor is, ha a labda homokkal fedett, ilyenkor a játékosra nem róható ki büntetés, ha a labda elmozdul; illetve (ii) a 18-2a szabály értelmében a játékos egy büntetőütést kap akkor, ha a játékos az akadályban mozdtja el a labdáját a keresés során, abban a hitben, hogy laza természetes anyag takarhatja el.

### 13-4. Labda az akadályban; Tiltott tevékenység

A 13-4. szabály 2. kivétele úgy módosult, hogy a játékos akadályban elsimíthatja a homokot vagy a talajt még a labda megjátszása előtt is, azzal a feltétellel, hogy ezt kizárólag a pálya állapotának javítása érdekében teszi, és ezzel nem szegi meg a 13-2. szabályt.

### 18-2b szabály Becélzás után elmozdult labda

A szabályhoz egy új kivételt csatoltunk, amely felmenti a játékost a büntetés alól, amikor becélzást követően a labda elmozdult, mégpedig abban az esetben, ha tudjuk vagy gyakorlatilag biztosak vagyunk abban, hogy nem a játékos idézte elő a labda elmozdulását. Ha például egy szélleökés mozdtja el a labdát a becélzást követően, akkor nincs büntetés, és a labdát az új pozícióból kell megjátszani.

### 19-1. Külső tényező által eltérített vagy megállított labda

A kibővített megjegyzés részletesen felsorolja azokat a lehetséges variációkat, amikor a mozgásban lévő labdát szándékosan eltéríti vagy megállítja valamely külső tényező.



## 20-7c Idegen helyről elvégzett ütés, stroke play

A 3. megjegyzés úgy módosult, hogy ha egy játékost büntetéssel sújtanak idegen helyről elvégzett ütésért, a büntetés maximuma a leggyakoribb esetben két ütés lesz, még akkor is, ha az ütest megelőzően egy másik szabályt is megszegett.

## IV. Függelék

A szabálykönyv egy új függelékkel egészült ki, amely a felszerelések és egyéb eszközök (tee, kesztyű, távolságmérő eszközök stb.) tervezésére vonatkozó előírásait és specifikációit tartalmazza.

## Az amatőr státusz szabályai

### Meghatározások

#### Amatőr golfozó

A módosított és pontosított meghatározás szerint „amatőr játékos” az, aki – függetlenül attól, hogy a sportot versenyszerűen vagy rekreációs célokkal űzi – a golfra kihívásként tekint, azt nem hivatásos golfozóként és nem anyagi haszonszerzés céljából játssza.

#### Golf szakértelem vagy hímev

Az új szabályok szerint egy amatőr golfozó öt évig őrizheti „hímevét” azt követően, hogy golftudása már nem üti meg az elvárt szintet.

#### Díjutalvány

A kibővített definíció lehetővé teszi, hogy a díjutalványokat golfklubtól származó áru vagy szolgáltatás vásárlására is felhasználják.

## Szabályok

### 1-3. Amatőrizmus, A szabályok célja

Az 1-3. szabály azért módosult, hogy fönntartsa az amatőr és a hivatásos golf közti megkülönböztetést, valamint magyarázatot adjon arra, hogy miért szükségesek az amatőr golfban bizonyos megkötések és korlátozások.

### 2-1. szabály Hivatásos golf, Általános

A hivatásos golfbal kapcsolatos szabályokat átfogalmazva és pontosítva találhatjuk az új 2.1 szabályban.

### 2-2. szabály Hivatásos golf, Szerződések és megállapodások

Országos golfszövetségek: az új 2-2. szabály értelmében az amatőr golfozónak jogában áll szerződést/megállapodást kötni országának golfszövetségével, amennyiben sem közvetlen, sem pedig közvetett módon nem részesül anyagi juttatásban mint amatőr golfozó.

Professzionális ügynökök, szponzorok és más harmadik személy: az újonnan beiktatott 2-2b szabályt lehetővé teszi a 18. életévét betöltött amatőr golfozó számára, hogy szerződést vagy megállapodást kössön harmadik személlyel, amely kizárólag a játékos jövőbeli lehetséges hivatásos golfkarrierjére vonatkozik, feltéve, hogy az amatőr játékos közvetlenül vagy közvetve nem részesül ellenszolgáltatásban amatőr játékosként.

### 3-2b szabály Hole-in-one díjak

Az új 3-2b szabály a hole-in-one ütések díjazását kiveszi az általános korlátozások alól, és kimondja, hogy az amatőr golfozó elfogadhat díjat, egyebek között pénzdíjat, ha egy adott kör során hole-in-one-t üt. Ez a kivétel csak a hole-in-one eredményekre vonatkozik (a lyukhoz legközelebbi, illetve leghosszabb ütésre nem); nem áll fenn továbbá többnevezéses versenyek, illetve golfpályán kívül tartott versenyek esetén sem.

### 4-3. Megélhetési költségek

Új szabály született annak érdekében, hogy amatőr golfozó kaphasson a megélhetéséhez szükséges anyagi hozzájárulást, amennyiben a költségeket a játékos országos szövetsége jóváhagyta, és a kifizetés e testületen keresztül történik.

# Közös eredményünk



**Az OTP Bank 2011-ben harmadszor nyerte el a MasterCard® – Az év bankja díjat.**

Az, hogy mindezt elérhettük, elsősorban ügyfeleink érdeme, akik megtiszteltek bennünket bizalmukkal. Köszönjük!



*Önt is várja Magyarország legszebb golfpályája!*

**BEST**  
Hungarian  
Golf Course  
2009

*European Young  
Masters Venue  
2010/11*

**BEST**  
Hungarian  
Golf Course  
2010

- *Minőségi golfpálya*
- *Premium rendezvények*
- *Profi golfoktatás*



## HELYI SZABÁLYOK

1. Az **alacsony green fee** árak a pálya szerves részét képezik - free drop
2. A **16 szobás hotel és étterem** mozdíthatatlan torlasz
3. A **jacuzzitól** két ütő távolságra **szauna és sókabin** található
4. A **borospince** területén célzóvíz használata engedélyezett.
5. A 12 éven aluli gyermekek a **junior program** mellett, teniszezhetnek, kerékpározhatnak, vagy a játszótéren szórakozhatnak



## Hogyan használjuk a Szabálykönyvet?

Nagyon is érthető, ha nem mindenki fogja végigolvasni a szabálykönyvet azok közül, akiknek birtokában van *A golf szabályai* című kiadvány. A legtöbb golfozó csupán akkor lapoz bele a kötetbe, amikor valamilyen megoldásra váró probléma merül fel a pályán. Ahhoz azonban, hogy legalább az alapokkal tisztában legyünk és elfogadható szinten tudjunk golfozni, mindenképpen ajánlott legalább a „Rövid útmutató a golf szabályához”, illetve az „Etikett” fejezetek elolvasása.

Ha a pályán felmerülő, szabályokkal kapcsolatos problémákra szeretnénk megkapni a helyes választ, használjuk a szabálykönyv tárgymutatóját. Például amikor a játékos véletlenül elmozdítja a labdajelzőt, miközben fölemeli a labdáját a greenen, először meg kell határozni a kérdéses kulcsszavakat, mint pl. „labdajelző”, a „labda felemelése” és „green”, majd ezeket a címszavakat keressük meg a tárgymutatóban. A vonatkozó szabály a „labdajelző” és a „felemelt labda” (20-1. szabály) címszavak alatt található, és e szabályok elolvasását követően kielégítő választ kaphatunk a kérdésünkre.

Azon kívül, hogy meghatározzuk a kulcsszavakat és használjuk *A golf szabályai* c. kötet tárgymutatóját, az alábbi pontok is hozzásegítenek a szabálykönyv hatékony és megfelelő módon történő használatához:

### Szóhasználat

A szabálykönyv nagyon pontos megfogalmazással és közérthető stílusban íródott. Az olvasónak ismernie és pontosan értenie kell a szóhasználatban megjelenő alábbi különbségeket:

- „-hat, -het” = (pl. a játékos töröl*heti* az ütést) azt jelenti, hogy az adott tevékenység opcionális, azaz szabadon választható;
- „kéne, kellene” = (pl. a jegyzőnek ellenőriznie *kellene* az eredményt) azt jelenti, hogy a tevékenység ajánlott, de nem kötelező;

a magyarban gyakran az ajánlatos vagy elvárható kifejezést használtuk;

- „kell” = (pl. a játékos ütőjének meg *kell* felelnie), ez utasítás, figyelmen kívül hagyása büntetést von maga után;
- „egy labda” = (pl. ejtsen *egy labdát* a pont mögött) azt jelenti, hogy egy másik labdával lehet helyettesíteni az előzőt (pl. 26., 27. és 28. szabály);
- „a labda” (pl. a játékosnak fel kell emelnie *a labdát*, és ejtenie kell) azt jelenti, hogy a labda nem helyettesíthető egy másik labdával (pl. 24-2. és 25-1. szabály).

### A meghatározások ismerete

A golfban több mint ötven konkrét szakkifejezés van érvényben (pl. rendellenes talajviszonyok, játéktér stb.), és ezekre épülnek a játék szabályai. A szakkifejezések pontos ismerete (a kötetben *dőlt betűvel* szedve) rendkívül fontos a szabályok helyes alkalmazásában.

### A tényállás megállapítása

Ahhoz, hogy megválaszoljunk bármilyen szabályokkal kapcsolatos kérdést, figyelembe kell vennünk az adott tényállást. Ehhez az alábbiakat kell meghatározni:

- Mi a játék formája (pl. match play vagy stroke play, egyes, four-some vagy four-ball);
- Kik az érintettek (pl. a játékos, annak játékos társa vagy caddie-je, egy külső tényező);
- Hol történt az eset (pl. az elütőhelyen, egy bunkerben vagy víz-akadályban, esetleg a greenen);
- Mi történt valójában;
- A játékos szándékai (mit csinált éppen és mit szeretne csinálni);
- Az esemény (pl. visszajuttatta-e már a játékos a score-kártyáját, véget ért-e már a verseny).



## A szabálykönyv alkalmazása

Mint azt már említettük, a szabálykönyv tárgymutatója és a vonatkozó szabály megkeresése alapesetben választ ad a pályán felmerülő kérdések döntő többségére. Ha kétség merül fel, akkor úgy kell játszani a pályát, ahogyan az van, a labdát pedig úgy, ahogy éppen fekszik. A klubházba való visszatéréskor az üggyel a Bizottsághoz fordulhatunk, és a Bizottság a *Döntések a golf szabályairól* című kiadvány segítségével segít megoldani minden olyan kérdést, amelyre a szabálykönyv nem ad egyértelmű választ.

## Rövid útmutató a golf szabályaihoz

Ez a rövid útmutató a golf során gyakorta felmerülő kérdésekkel és szituációkkal foglalkozik, s ezekre kíván egyszerű szabálymagyarázatot adni. Semmiképpen sem helyettesítheti azonban *A golf szabályait*, amelyet vitás kérdésekben mindig meg kell néznünk. Amennyiben az útmutatóban megemlített pontokkal kapcsolatban további felvilágosításra lenne szükség, keressék meg az arra vonatkozó szabályt.

### Általános szabályok

A golfot a megfelelő szellemiségben ajánlott játszani, ennek megértéséhez pedig érdemes elolvasni *A golf szabályai* „Etikett” című fejezetét. Ezen túl szintén fontos, hogy:

- odafigyeljünk játékostársainkra;
- megfelelő tempóban játsszunk, és a nálunk gyorsabban haladó csoportokat magunk elé engedjük, valamint
- vigyázzunk a pálya állapotára; simítsuk el a bunkereket, helyezzük vissza a kiütött fűcsomókat és egyengessük el a labdanyomokat a green talaján.

Mielőtt elkezdené a körét:

- olvassa el a helyi szabályokat a score-kártyán vagy a hirdetőtáblán;
- tegyen megkülönböztető jelet a labdájára. Sok golfozó ugyanolyan márkájú labdát használ, és amennyiben nem tudjuk beazonosítani a labdát, azt elveszettnek kell tekinteni (12-2. és 27-1. szabály);
- számolja meg az ütőit. A megengedett maximális ütőszám 14 (4-4. szabály).

Egy játékkör alatt:

- ne kérjen „tanácsot” senkitől, kivéve játékostársától (azaz a játékostól a saját félből) vagy caddie-jétől. Ne adjon tanácsot senki-

nek, kivéve játékosársának. Kérhet felvilágosítást a szabályokról, a távolságról vagy egyes akadályok, illetve a zászlórúd helyzetéről stb. (8-1. szabály);

- ne végezzen gyakorlóütéseket egy szakasz megjátszása közben (7-2. szabály);
- ne használjon mesterséges eszközöket vagy szokatlan felszerelést, hacsak erre valamely helyi szabály nem jogosítja fel (14-3. szabály).

A köre végén:

- match playben bizonyosodjon meg, hogy a mérkőzés eredményét lekönyvelték;
- stroke playben bizonyosodjon meg, hogy a score-kártyája helyesen lett kitöltve (ön és jegyzője is aláírta), majd azt a lehető leggyorsabban juttassa vissza a Bizottsághoz (6-6. szabály).

## A játék szabályai

### Kezdő ütés (11. szabály)

Kezdő ütését a két tee-jelző között, ne azok előtt végezze el.

Tee-ütését elvégezheti a tee-jelzők vonalától hátra, két ütőhossznyi távolságon belül.

Ha ütését a fenti területen kívülről végzi el, akkor

- match playben nincs büntetés, de az ellenfél kérheti az ütés megismétlését;
- stroke playben két büntetőütést kap, és korigálnia kell hibáját azáltal, hogy a helyes területről játszik.

### A labda megjátszása (12., 13., 14. és 15. szabály)

Ha azt gondolja egy labdáról, hogy az a sajátja, de nem látja rajta a megkülönböztető jelet, akkor megjelölheti és felemelheti a labdát beazonosítás céljából úgy, hogy szándékát előzetesen jelezte jegyzőjének vagy ellenfelének (12-2. szabály).

Úgy játssza meg a labdát, ahogy fekszik. Ne javítson a fekvésén, a szándékolt beállítás vagy lendítés területén vagy a játékvonalán azáltal

- hogy bármilyen rögzített vagy növényben lévő dolgot eltávolít, elhajlít vagy eltör, kivéve, ha szabályosan felveszi beállítását vagy lendítést végez;
- hogy bármit lenyom (13-2. szabály).

Ha a labdája bunkerben vagy vízakadályban van:

- ne érintse meg kezével vagy ütőjével a talajt egyik fajta akadályban sem, ill. a vizet a vízakadályban, mielőtt lefelé lendít;
- ne mozdítson el laza akadályt (13-4. szabály).

Ha idegen labdát játszik meg:

- match playben elveszíti a szakaszt;
- stroke playben két büntetőütéssel sújtják, majd korrigálnia kell a hibáját úgy, hogy a megfelelő labdával játszik (15-3. szabály).

## A greenen (16. és 17. szabály)

### A greenen

- a labdát meg lehet jelölni, fel lehet emelni, meg lehet tisztítani, de mindig pontosan vissza kell helyezni (16-1b szabály), valamint
- a labdanyomokat és régi lyukmélyedéseket ki szabad javítani, de más károsodást, mint például cipőszegnyomokat nem (16-1. szabály).

Amikor ütést végez el a greenen, meg kell bizonyosodnia, hogy a zászlórudat kezelik vagy eltávolították. A zászlórudat akkor is lehet kezelni vagy akkor is el lehet távolítani, amikor a labda nem a greenen fekszik (17. szabály).

### Nyugvó labda elmozdulása (18. szabály)

Általában, amikor a labda játékban van, és a játékos azt

- véletlenül elmozdítja;
- felemeli, amikor az nem engedélyezett vagy
- elmozdítja azt követően, hogy becélózta,

az eredményéhez egy büntetőütést kell adni, és a labdát visszahelyezni (a kivételekért nézze meg a 18-2a és a 18-2b szabályt).

Ha nem a játékos, annak játékostársa vagy bármelyikük caddie-je

mozdítja el a nyugalomban lévő labdát, vagy azt egy másik labda mozditja el, akkor büntetés nélkül helyezze vissza.

Ha nyugalomban lévő labdát szélleökés mozdit el, akkor büntetés nélkül úgy kell megjátszani, ahogy fekszik.

### Mozgó labda eltérítése vagy megállítása (19. szabály)

Ha a játékos által megütött labdát saját maga, játékos társa, caddie-je vagy felszerelése téríti el vagy állítja meg, az eredményéhez hozzá kell adni egy büntetőütést, majd a labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik (19-2. szabály).

Ha a játékos által megütött labdát egy nyugalomban lévő labda téríti el vagy állítja meg, akkor általában nincs büntetés, és a játékosnak úgy kell megjátszania labdáját, ahogy fekszik, kivéve stroke playben, ahol két büntetőütést kap, amennyiben mindkét labda a greenen volt az ütést megelőzően (19-5a szabály).

### A labda felemelése, ejtése és helyezése (20. szabály)

Mielőtt felemelné a visszahelyezendő labdát, (pl. megtisztítás céljából), meg kell jelölnie annak helyét (20-1. szabály).

Amikor a labdát azért emeli fel, hogy ejtse vagy elhelyezze egy másik helyen (pl. amikor a játszhatatlan labda szabálya alapján két ütőhossznyi távolságon belül ejtik a labdát), akkor ugyan nem kötelező, de ajánlott megjelölni annak helyét.

Amikor labdát ejt, álljon egyenesen, tartsa a labdát vállmagasságban, kartávolságra, és úgy ejtsen.

Az ejtett labdát az alábbi esetekben kell újrakejteni:

- ha a labda olyan helyzetbe gurul, ahol fennáll annak a zavaró körülménynek a hatása, amely miatt a könnyítést igénybe vették (pl. mozdíthatatlan torlasz);
- ha több mint két ütőhossznyi távolságra kerül nyugalomba attól a helytől, ahol ejtették; vagy
- ha a lyukhoz közelebb kerül nyugalomba, mint az eredeti helye, a legközelebbi könnyítési pont vagy ahol a labda keresztezte a víz-akadály határát.

Összesen kilenc olyan helyzet létezik, amikor az ejtett labdát újra kell ejteni, ezek leírását a 20-2c szabályban olvashatjuk.

Ha egy másodszor ejtett labda a fenti helyzetek bármelyikébe gurul, akkor helyezze oda, ahol a labda az újraejtés során először érintette a pályát.

### A játékot segítő vagy zavaró labda (22. szabály)

A játékos:

- felemelheti a labdáját, vagy felemeltethet bármely más labdát, ha úgy gondolja, hogy az más játékost segíthet, vagy
- a játékos felemeltethet bármely labdát, ha úgy ítéli meg, hogy az zavarja a játékát.

A játékosnak nem kötelező beleegyezni abba, hogy egy labdát az adott helyzetben hagyjon, ha ezzel egy másik játékost segítené.

Tilos megtisztítani azt a felemelt labdát, amely segítette vagy zavarta a játékot, kivéve, ha azt a greenről emelték fel.

### Laza természetes anyag (23. szabály)

Elmozdíthat laza természetes anyagokat (természetes tárgyakat, mint például követ, lehullott levelet vagy letört gallyat), feltéve, hogy a laza természetes anyag és az ön labdája nincsenek egyazon akadályban. Ha a játékos elmozdít valamely laza természetes anyagot, és ezáltal elmozdul a labdája is, akkor a labdát vissza kell helyezni, és (hacsak a labdája nem volt a greenen) egy büntetőütés jár neki (23-1. szabály).

### Mozdítható torlaszok (24-1. szabály)

A mozdítható torlaszok (azaz nem a természeti környezetbe tartozó mozdítható tárgyak, mint például a gereblye, üvegek stb.) bárhol is legyenek, büntetés nélkül elmozdíthatóak. Ha ennek következtében a labda elmozdul, akkor büntetés nélkül visszahelyezhető.

Ha a labda egy mozdítható torlaszon van, akkor a labdát büntetés nélkül felemelhetjük, a torlaszt eltávolíthatjuk, és a labdát ejthetjük azon a ponton, amely pontosan az alatt a hely alatt van, ahol a labda a torlaszon feküdt, kivéve a greenen, ahol viszont a labdát az adott pontra kell helyezni.

## Mozdíthatatlan torlaszok és rendellenes talajviszonyok (24-2. és 25-1. szabály)

A mozdíthatatlan torlasz egy olyan mesterséges tárgy a pályán, ami nem mozdítható (pl. épület) vagy nem egyértelműen mozdítható (pl. egy földbe rögzített irányjelző tábla). A pályahatáron kívül található te-reptárgyak nem minősülnek torlasznak.

A rendellenes talajviszonyok kategóriájába tartozik az ideiglenes víz (tócsa), a felújítás alatt álló területek; illetve a föld alatt élő kotoréká-latok, hüllők vagy madarak okozta lyukak, nyomok és csapások. Igénybe vehető szabad könnyítés mozdíthatatlan akadályból, illetve rendellenes talajviszonyok valamelyikének fennállása esetén, amikor a körülmények fizikai szempontból zavarják a labda fekvését, a játékos beállítását vagy lendítését, kivéve akkor, amikor a labda vízakadályban van.

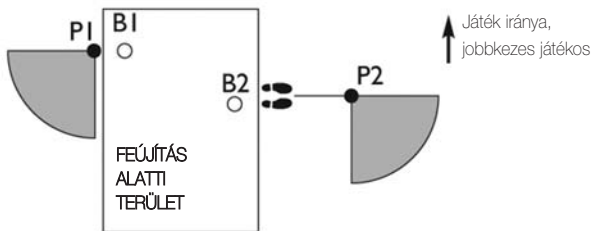
A játékos felemelheti és ejtheti a labdáját a legközelebbi könnyítési ponttól egy ütőhossznyi távolságon belül (lásd a „Legközelebbi könnyítési pont” meghatározását), de nem közelebb a lyukhoz, mint a legközelebbi könnyítési pont (lásd az alábbi ábrát).

Ha a labda a greenen van, azt a legközelebbi könnyítési pontra kell helyezni, amely lehet a greenen kívül is.

Nincs könnyítés a játékos játékvonalában lévő mozdíthatatlan torlasz vagy rendellenes talajviszony esetén, csak abban az esetben, ha a labda is, és maga a problémás körülmény is a greenen található.

Lehetőség van arra is, hogy amikor a labda bunkerben van, a játékos könnyítést vegyen igénybe úgy, hogy egy büntetőütés ellenében a labdát a bunkerén kívüli területre, a mögé ejtheti.

A következő ábrán szemléltetjük a 24-2. és 25-1. szabályokban alkalmazott „legközelebbi könnyítési pont” kifejezést, jobbkezes játékos esetén.



B1 = labda pozíciója a talajon (TLJ) vagy felújítás alatti területen (FET)

P1 = legközelebbi könnyítési pont

P1 satírozott terület = ezen a területen belül kell ejteni, együtőnyi ívben P1-től számítva és bármely ütővel mérve

B2 = labda pozíciója a talajon (TLJ) vagy felújítás alatti területen (FET)

☞ lábnyom = a P2-ből történő játékhoz szükséges feltételezett beállítás azzal az ütővel, amellyel a játékos várhatóan elvégzi az ütest

P2 = legközelebbi könnyítési pont

P2 satírozott terület = ezen a területen belül kell ejteni, együtőnyi ívben P2-től számítva és bármely ütővel mérve

## Vízakadályok (26. szabály)

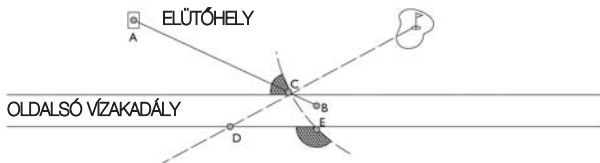
Ha labdája vízakadályban van (sárga karók és/vagy vonalak), akkor megjátszhatja a labdáját úgy, ahogy fekszik, illetve egy büntetőütés terhe mellett:

- megjátszhat egy labdát onnan, ahonnan a labdát az akadályba ütötte; vagy
- ejtethet bármilyen távolságra a vízakadály mögött, azon az egyenes vonalon, amely a lyukat és azt a pontot köti össze, ahol a labda utoljára keresztezte a vízakadály határát (úgy, hogy az ejtést ezen a vonalon végzi el).

Ha a labdája oldalsó vízakadályban van (piros karók és/vagy vonalak), a vízakadályban lévő labda (lásd fent) opcióján kívül, egy büntetőütés ellenében kétütőnyi távolságon belül, de nem közelebb a lyukhoz, ejtethet



- attól a ponttól, ahol a labda utoljára keresztezte az akadály határát; vagy
- attól a ponttól az akadály túloldalán, amely azonos távolságra van a lyuktól, ahhoz a ponthoz képest, amelynél a labda keresztezte az akadály határát.



Az A ponttal jelzett elütőhelyről megjátszott labda a B ponttal jelzett oldalsó víz-akadályban kerül nyugalomba úgy, hogy utoljára a C ponttal jelzett akadály peremét keresztezte.

A játékos az alábbi opciók közül választhat:

- megjátszhatja a labdát, ahogy fekszik, büntetés nélkül a B ponttól, vagy együtésnyi büntetéssel;
- megjátszhat egy másik labdát az elütőhelyről,
- ejthet egy labdát az akadály mögött a D pontról hátrafelé kiinduló szaggatott vonalon bárhol,
- ejthet egy labdát a C pontnál a satírozott területen (a C ponthoz viszonyított két ütőhossznyi távolságon belül, de nem közelebb a lyukhoz, mint a C pont), vagy
- ejthet egy labdát az E pontnál a satírozott területen (az E ponthoz viszonyított két ütőhossznyi távolságon belül, de nem közelebb a lyukhoz, mint az E pont).

### Elveszett vagy határon kívüli labda; Provizórikus labda (27. szabály)

Ellenőrizze a helyi szabályokat a score-kártyáján, hogy meghatározhassa a pálya határait (általában kerítéssel, fallal, fehér karókkal vagy fehér vonalakkal jelölik). Ha a labdája vízakadályon kívül veszett el, vagy határon kívüli területen van, egy másik labdát kell megjátszania

arról a pontról, ahonnan az utolsó ütést elvégezte, egy büntetőütés, azaz az ütés és távolság büntetése ellenében.

Öt perc áll a játékos rendelkezésére, hogy a labdáját megkeresse. Ha ennyi idő alatt nem találja, a labda elveszettnek minősül.

Ha egy ütés elvégzése után a játékos úgy gondolja, hogy a labdája vízakadályon kívül vagy határon kívüli területen elveszett, akkor javasolt egy „provizórikus labda megjátszása”. Ilyen esetben be kell jelentenie, hogy az adott labda provizórikus, és meg kell játszani még azeelőtt, mielőtt az eredeti labda keresésére indulna.

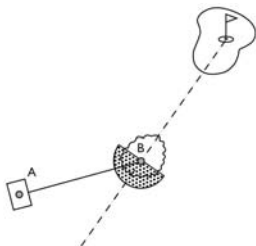
Ha kiderül, hogy az eredeti labda elveszett (vízakadályon kívül) vagy határon kívüli területen van, akkor a játékot a provizórikus labdával kell folytatni egy büntetőütés ellenében. Ha az eredeti labda határon belül előkerül, akkor azzal kell folytatni a szakasz megjátszását, és abba kell hagyni a provizórikus labdával történő játékot.

### Játszhatatlan labda (28. szabály)

Amennyiben labdája vízakadályban van, akkor a játszhatatlan labda szabálya nem alkalmazható, és a játékosnak a vízakadály szabálya szerint kell eljárnia, ha úgy dönt, hogy könnyítést vesz igénybe. Ha a pálya bármely más pontján úgy véli, hogy a labdája játszhatatlan, akkor egy büntetőütés ellenében:

- megjátszhat egy labdát onnan, ahonnan az utolsó ütést elvégezte; vagy
- a labda mögött ejthet bármilyen távolságra, azon az egyenes vonalon, amely a lyukat labda fekvésének pontjával köti össze (az ejtést ezen a vonalon elvégezve); vagy
- ejthet egy labdát két ütőhossznyi távolságon belül onnan, ahol a labda fekszik, de nem közelebb a lyukhoz.

Ha a labdája bunkerben van, akkor eljárhat a fentiek alapján, figyelembe véve, hogy ha két ütőhossznyi távolságon belül, vagy a vonalon hátrafelé ejt, akkor a bunkerben kell ejtenie.



Az A pontról megjátszott labda a B pontnál, egy bokorban kerül nyugvópont-ra. Ha a játékos úgy dönt, hogy a labda játszhatatlan, az alábbi opciók közül választhat:

- megjátszhat egy labdát az elütőhelyről,
- ejthet egy labdát a B pont mögötti szaggatott vonalon, vagy
- ejthet egy labdát a satírozott területen (a B ponthoz viszonyított két ütőhossznyi távolságon belül, de nem közelebb a lyukhoz, mint a B pont).

## I. fejezet – Etikett. A játékos viselkedése a pályán

### Bevezetés

Ez a fejezet azokat a viselkedési alapelveket foglalja magába, amelyeket a golfozás során figyelembe kell vennünk. Ha az alábbiakban részletezett szabályokat betartjuk, a játék nagyszerű élményt fog nyújtani minden résztvevő számára. Azonban a legfontosabb szabályról, nevezetesen arról, hogy a pályán mindig legyünk tekintettel a többiekre, sose feledkezzünk meg.

### A játék szellemisége

A golfot többnyire bíró vagy játékvezető felügyelete nélkül játsszák. A játék a résztvevők becsületességén alapul, azon, hogy a golfozó tekintettel van a többi játékosra és betartja a szabályokat. Valamennyi játékosról megkövetelik, hogy viselkedjen fegyelmezetten, tanúsítson udvariasságot és sportszerűséget, függetlenül attól, hogy mekkora tétért méri össze tudását. Ez a golf játékgolfjáték szellemisége.

### Biztonság

Amikor egy játékos ütést vagy próbarendítést végez, mindig bizonyosodjon meg arról, hogy senki sem áll a közelében, illetve olyan helyen, ahol az ütő, a labda vagy bármilyen kő, kavics, gally vagy hasonló eltalálhatja.

A játékos ne üssön addig, amíg az előtte játszó versenyzők ütéstávolságon belül tartózkodnak.

Ha egy játékos ütéshez készül, figyelmeztesse mindazokat, akik a pályán tartózkodnak, és akikre nézve az ütés veszélyes lehet.

Ha a játékos olyan irányban játssza meg a labdát, ahol fennáll annak a veszélye, hogy eltalálhat valakit, ezt figyelmeztető kiáltással jelezze. Ilyen esetekben a golfozók hagyományos kiáltása a „fore”.

## Legyünk tekintettel a többi játékosra

### Tilos a zavarás vagy a figyelemelterelés

A játékosok legyenek mindig tekintettel a pályán tartózkodó többi játékosra, és mozgással,

beszéddel vagy szükségtelen zajkeltéssel ne zavarják játékukat.

A játékosok gondoskodjanak arról, hogy a pályára bevitt elektronikus eszközök ne vonják el a többi játékos figyelmét.

Az elütőhelyen a játékos addig ne helyezze labdáját a tee-re, míg nem ő következik a játékban.

A játékosok ne álljanak a labda közelében vagy közvetlenül a labda mögött, illetve közvetlenül a lyuk mögött, amikor egy játékos ütéshez készülődik.

### A greenen

A greenen a játékosok ne álljanak a másik játékos gurítási vonalába, vagy ha a játékos éppen üt, ne vessenek árnyékot a gurítás vonalára.

A játékosok maradjanak a greenen vagy annak közelében mindaddig, amíg a csoport minden játékosa be nem fejezte a gurítást.

### Az eredmény rögzítése

Amikor stroke playben egy játékos jegyzőként működik közre, ellenőrizze az eredményt az érintett játékossal, amennyiben ez szükséges, és rögzítse az adatokat útban a következő tee felé.

### A játék tempója

#### Játsszunk megfelelő tempóban és tartsuk a lépést

A játékosok játsszanak adekvát tempóban. A Bizottság meghatározhatja a játék sebességének irányelveit, amelyeket minden játékosnak be kell tartania.

Minden csoportnak lépést kell tartania az előtte haladó csoporttal. Ha egy teljes szakasszal lemaradnak, és emiatt késleltetik a mögöttük haladó csoportot, akkor kérjék meg őket, hogy haladjanak át, tekintet nélkül arra, hányan vannak az adott csoportban. Amikor egy csoport még nem maradt le egy teljes szakasszal, de egyértelmű, hogy a mögöttük jövő csoport gyorsabb játékra képes, akkor az előrébb lévő csoport kérje meg a gyorsabban játszó csoportot, hogy haladjon át.

### Álljunk készen a játékra

A játékosok álljanak készen a játékra, amikor rájuk kerül a sor. Amikor a greenen vagy annak közelében játszanak, golfátkájukat vagy golfkocsijukat hagyják olyan helyzetben, hogy minél gyorsabban el tudják hagyni a greent a következő tee irányába. Amikor egy szakaszon befejeződik a játék, a játékosok haladéktalanul hagyják el a greent.

### Elveszett labda

Ha a játékos úgy gondolja, hogy labdája vízakadályon kívül elveszhetett vagy határon kívüli területen lehet, időmegtakarítás céljából játsszon meg egy provizórikus labdát.

Amint egyértelművé válik, hogy a labdát nem lehet könnyen megtalálni, a labdát kereső játékosok jelezzék a mögöttük levő csoport versenyzőinek, hogy haladjanak tovább. A labda keresésére engedélyezett ötperces határidő lejártá előtt jelezzenek a többieknek. Miután átengedték a mögöttük lévő csoportot, addig ne folytassák a játékot, amíg a csoport tagjai kellő távolságra nem kerülnek a pályán.

### Elsőbbség a pályán

Hacsak a Bizottság ettől eltérően nem rendelkezik, a pályán való elsőbbséget a csoport játéktempója határozza meg. Bármelyik teljes kört játszó csoportnak joga van megelőzni olyan csoportot, amelyik

rövidebb kört játszik. A „csoport” kifejezés magában foglalhat egyetlen játékost is.

## A pálya gondozása

### Bunkerek

Mielőtt a játékosok elhagyják a bunkert, gondosan töltsék fel a terepet, és simítsák el az általuk és esetlegesen az előző csoport által okozott lyukakat és lábnyomokat. Ha elérhető közelségben találnak gereblyét, használják tereprendezésre.

### Kiütött fűcsomók, labdanyomok és cipőszegrek okozta károk helyreállítása

A játékosok az általuk kiütött fűcsomók keltette lyukakat és a labda benyomódása által a greenen okozott károsodásokat gondosan állítják helyre (akár ő maga okozta, akár nem). Amikor egy szakaszon a csoport minden tagja befejezte a játékot, a golfcipők szögei által okozott károsodást ajánlott rendbe hozni.

### A károsodások megelőzése

A játékosok ne tegyenek kárt a pályában azzal, hogy fűcsomókat ütnék ki a talajból, amikor gyakorló lendítéseket végeznek, illetve – mérgükben vagy más okból – az ütő fejét a talajhoz csapják.

A játékosok figyeljenek arra, hogy amikor a táskákat vagy a zászlórudat leteszik, ne tegyenek kárt a greenben.

A lyuk károsodását elkerülendő, a játékosok és a caddie-k ne álljanak túl közel a lyukhoz, és nagyon elővigyázatosan távolítsák el a zászlórudat vagy a labdát a lyukból. Ne használják az ütőfejet a labda lyukból történő eltávolítására.

A játékos a greenen ne támaszkodjon az ütőjére, különösen akkor ne, amikor eltávolítja a labdát a lyukból.

Mielőtt a játékos elhagyja a greent, a zászlórudat megfelelő módon helyezze vissza a lyukba.

A golfkocsi mozgását szabályozó helyi előírásokat szigorúan tartsuk be.

## Összegzés, az etikett megsértésének büntetése

Ha a játékosok betartják a jelen fejezetben tárgyalt irányelveket, a játék sokkal szórakoztatóbb lesz mindenki számára.

Ha egy játékos egy kör során vagy bizonyos időtartam leforgása alatt mások kárára következetesen figyelmen kívül hagyja ezeket az irányelveket, a Bizottság fegyelmi eljárást kezdeményezhet vele szemben. Egy ilyen eljárás eredményeképpen például korlátozott ideig vagy bizonyos számú verseny erejéig eltilthatják a vétkes játékost a versenyzéstől. Az ilyen büntetés jogosnak tekinthető, figyelemmel arra, hogy a golfozók többségének érdeke az, hogy ezen irányelvek betartásával játsszanak.

Az etikett komoly megsértése esetén a Bizottság a 33-7. szabály értelmében kizárhatja a játékost.



## II. fejezet Meghatározások

A meghatározások ábécésorrendben következnek, és magukban a Szabályokban a definiált kifejezések *dőlt betűvel* vannak szedve.

### Akadályok (Hazards)

„Akadály” bármelyik *bunker* vagy *vízakadály*.

### Beállítás (Stance)

A „beállítás” azt jelenti, hogy a játékos *ütés* előtt az ahhoz szükséges helyzetbe helyezi mindkét lábát.

### Best-Ball

Lásd „*Match play* formái”.

### Bizottság (Committee)

A „Bizottság” az a bizottság, amelyik a versenyt irányítja, vagy – ha a verseny során nem merül fel kérdés – az a bizottság, amelyik a *pályát* felügyeli.

### Bíró (Referee)

A „bíró” az a *Bizottság* által kijelölt személy, aki tényállásokkal kapcsolatos kérdésekben dönt, illetve aki *A golf szabályait* alkalmazza. Fel kell lépnie minden olyan szabályszegés ellen, amit ő maga észlel, illetve amit neki jelentenek.

A *bíró* ne kezelje a *zászlórudat*, ne álljon a *lyuk* mellett vagy jelezze annak helyét, valamint ne emelje fel a labdát vagy jelölje meg annak helyét.

**Kivétel match playben:** Hacsak nem jelölnek ki bírót a játékosok mellé a verseny során, a *bíró* nem avatkozhat közbe a mérkőzés menetébe, kivéve az 1-3., 6-7., illetve 33-7. szabályokban foglaltak szerinti eseteket.

### Bunker (Bunker)

A „*bunker*” egy mesterségesen kialakított földterületből álló *akadály*, gyakran üreg, amelyből a fűvet vagy a talajt eltávolították, és homokkal vagy valami hasonlóval helyettesítették.

A *bunkerben* lévő vagy azzal határos füves terület, beleértve a felhalmozott gyeptéglafelületet (akár füves, akár földes), nem számít a *bunkerrész*ének. A *bunker* fala vagy pereme, amelyen nincs fű, a *bunker* részét képezi. A *bunker* széle függőlegesen lefelé terjed, de felfelé nem.

Egy labda akkor van a *bunkerben*, amikor benne fekszik, vagy bármelyik része érintkezik vele.

### Büntetőütés (Penalty Stroke)

Egy „*büntetőütés*” az az *ütés*, amikor bizonyos *szabályok* értelmében egy játékos vagy egy játékosfél eredményét eggyel növelik. *Threesome*-ban és *foursome*-ban a *büntetőütések* nem befolyásolják a játék rendjét.

### Caddie (Caddie)

A „*caddie*” az a személy, aki a *szabályokkal* összhangban segít a játékosnak, ami magában foglalhatja azt, hogy a játék során viszi vagy kezeli a játékos ütőit.

Amikor ugyanazt a *caddie*-t egynél több játékos foglalkoztatja, akkor mindig úgy kell tekinteni, mint annak a *caddie*-t megosztó játékosnak a *caddie*-je, akinek (vagy aki *játékosársának*) a labdája játékban van, és az általa (*caddie* által) vitt *felszerelés* az említett játékos *felszerelésének* számít. Kivéve, amikor a *caddie* egy másik játékos (vagy egy másik játékos *játékosársának*) meghatározott utasítását hajtja végre, amely esetben azon másik játékos *caddie-jének* számít.

### Ellenfél (Opponent)

Az „*ellenfél*” annak a *félnek* a tagja, aki ellen a „*játékosfél*” match play-ben versenyez.

## Előírt kör (Stipulated Round)

Az „előírt kör” azt jelenti, hogy a *pálya* szakaszait helyes sorrendben játsszák végig, hacsak a *Bizottság* másként nem rendelkezik. Az *előírt körben* a szakaszok száma 18, hacsak a *Bizottság* kevesebbet nem ír elő. A match playben *előírt kör* növelését illetően lásd a 2-3. szabályt.

## Elütőhely (Teeing Ground)

Az „*elütőhely*” a megjátszandó szakasz kezdési helye. Olyan téglalap alakú terület, mely mélységében két ütőhossznyi; elejét és oldalait pedig a két tee-jelző külső szélei jelölik ki. Egy labda akkor van *elütőhelyen* kívül, ha teljes terjedelmével azon kívül fekszik.

## Elveszett labda (Lost Ball)

Egy labda akkor tekintendő „*elveszett*”-nek, ha:

- a. Nem találták meg vagy nem azonosították mint a játékos saját labdáját öt percen belül, hogy a játékos/*felek* vagy annak/azok *caddie*-je(i) elkezdtek keresni azt; vagy
- b. A játékos *ütést* tett egy *provizórikus labdával* arról a helyről, ahol vélhetően az eredeti labda található vagy egy olyan pontról, amely közelebb van a *lyukhoz*, mint az említett hely (lásd a 27-2b szabályt); vagy
- c. A játékos egy másik *labdát hozott játékba* a 26-1a, 27-1. vagy a 28a szabály értelmében az *ütés és távolság büntetést* alkalmazva; vagy
- d. A játékos egy másik *labdát hozott játékba*, mert tudott vagy szinte bizonyos, hogy az elveszett labda *külső tényező hatására mozgult el* (lásd 18-1. szabály), *torlaszban* van (lásd 24-3. szabály), illetve *rendellenes talajviszonyok* között (lásd 25-1c szabály) vagy *vízakadályban* van (lásd 26-1b vagy c szabály); illetve
- e. A játékos *ütést* végzett el egy *helyettesítő labdával*.

Az *idegen labdával* eltöltött játékidő nem számít be a keresésre engedélyezett ötperces időszakba.

## Fél (Side)

A „fél” egy játékos, illetve két vagy több játékos, akik *játékosársak*. Match play formában az ellenük játszó fél bármely tagjának a megnevezése *ellenfél*. Stroke play formában minden fél tagja *versenyzőnek* számít, és a különböző felek együtt játszó *versenyzőársak*.

## Felszerelés (Equipment)

A „felszerelés” bármilyen olyan, amit a versenyző használ, visel vagy visz, illetve bármilyen olyan,

amit számára visz *játékosársa* vagy bármelyikük *caddie*-je, kivéve bármelyik labdát, amelyet a játékban lévő szakaszon megjátszott; továbbá bármilyen apró tárgyat, mint például egy érme vagy tee, amikor arra használja, hogy megjelölje a labda helyzetét, vagy annak a területnek a kiterjedését, amelyen belül a labdát ejteni lehet. A *felszerelés*hez tartozik a golfkocsi, akár motoros, akár nem.

**1. megjegyzés:** A játékban lévő szakaszon megjátszott labda *felszerelésnek* minősül, ha felemelik, és nem került vissza a játékba.

**2. megjegyzés:** Ha egy golfkocsit kettő vagy több játékos közösen használ, a kocsi és minden, ami benne van, a kocsin osztó játékosok egyikének a *felszerelésének* számít.

Ha a golfkocsit a kocsin osztó játékosok egyike elmozdítja (vagy az egyik játékos *partnere* teszi ezt), akkor a kocsi és minden, ami benne van, az azt mozgó játékos *felszerelésének* minősül. Egyébként a kocsi, és minden, ami benne van, a kocsin osztó azon játékos *felszerelésének* számít, akinek (vagy aki *játékosársának*) a labdája soron következik.

## Felújítás alatti terület (Ground Under Repair)

„*Felújítás alatti terület*” a pálya bármelyik része, amelyet a *Bizottság* annak jelölt meg, vagy jogosult képviselője annak nyilvánított. A *felújítás alatti területen* belül a talaj, bármely fű, bokor, fa vagy egyéb növény a *felújítás alatti terület* részét képezi. A *felújítás alatti terület*be tartozik az

elszállításra felhalmozott anyag és a pályamester által ásott lyuk, még akkor is, ha nincs külön jelölve. A *pályán* hagyott levágott fű és egyéb anyag, amely elhagyott, és amelyet nem szándékoznak elvinni, nem számít *felújítás alatti területnek*, hacsak akként nem jelölik.

Amikor a *felújítás alatti terület* szélét karók jelölik, akkor a karók a *felújítás alatti területen* belülinek számítanak, és a *felújítás alatti terület* szélét a karóknak a talajszinten lévő legközelebbi külső pontjai határozzák meg. Amikor a *felújítás alatti terület* jelölésére egyaránt használnak, akkor a karók a *felújítás alatti területet* jelölik, míg a vonalak pedig annak szélét jelzik. Amikor a *felújítás alatti terület* szélét egy vonal jelöli a talajon, akkor a vonal maga a *felújítás alatti területen* belül van. A *felújítás alatti terület* széle függőlegesen lefelé terjed, de felfelé nem.

A labda akkor van *felújítás alatti területen*, amikor abban fekszik, vagy bármelyik része érintkezik azzal.

A *felújítás alatti területet* jelölő vagy annak szélét meghatározó karók *torlaszoknak* minősülnek.

**Megjegyzés:** A *Bizottság* hozhat olyan helyi szabályt, amely megtiltja a játékot *felújítás alatti területről* vagy egy olyan környezet-érzékeny területről, ami *felújítás alatti területnek* van jelölve.

## Forecaddie

A „*forecaddie*” olyasvalaki, akit a *Bizottság* azért alkalmaz, hogy a játék során megmutassa a versenyzőknek a labda helyét. *Külső tényezőnek* tekintendő.

## Four-Ball

Lásd „*Match play formái*” és „*Stroke play formái*”.

## Foursome

Lásd „*Match play formái*” és „*Stroke play formái*”.

### Földben élő, kotoréklakó állat (Burrowing Animal)

A „földben élő, kotoréklakó állat” olyan élőlény (kivéve a férgeket, rovarokat és hasonlókat), amely lyukat csinál magának lakhelyül vagy menedékül; ilyen például az üregi nyúl, a vakond, a sündisznó, a pocok és a gyík.

**Megjegyzés:** A nem földben élő, kotoréklakó állat, hanem pl. kutya okozta lyuk nem számít *rendellenes talajviszonynak*, hacsak nem jelőlték vagy nyilvánították *felújítás alatti területnek*.

### Green (Putting Green)

A „green” a játékban lévő szakasznak az a területe, amely speciálisan a gurításra szolgál, vagy egyébként a *Bizottság* ekként határoz meg. Egy labda akkor van a *greenen*, ha bármelyik része érintkezik vele.

### Határon kívüli terület (Out of Bounds)

„*Határon kívüli terület*” az, ami a pálya határain túl van, vagy a pálya bármelyik része, amelyet a *Bizottság* akként jelöl. Amikor a *határon kívüli területet* karókra vagy egy kerítésre hivatkozva határozzák meg, vagy úgy, hogy karókon vagy egy kerítésen túl van, a határvonalat a karóknak vagy kerítésoszlopoknak (de nem a szöveget bezáró támasztékoknak) a talaj szintjénél lévő legközelebbi belső pontjai határozzák meg. Amikor a *határon kívüli terület* meghatározására karókat és vonalat is használnak, akkor a karók a határon kívüli területet határozzák meg, a vonalak pedig annak szélét jelölik. Amikor a *határon kívüli terület* szélét egy vonal jelöli a talajon, akkor a vonal maga *határon kívüli területen* van. A *határon kívüli területet* meghatározó vonal függőlegesen felfelé és lefelé is terjed.

A labda akkor van *határon kívüli területen*, amikor teljes terjedelmében *határon kívüli területen* van. A játékos megjátszhat egy határon belüli labdát úgy, hogy ő maga *határon kívüli területen* áll.

A *határon kívüli területet* jelölő tárgyak, úgymint falak, kerítések, karók és korlátok nem *torlaszok*, és mozdíthatatlannak tekintendők. A *hatá-*

*ron kívüli területet* jelölő karók nem minősülnek torlasznak, és mozdíthatatlannak tekintendők.

**1. megjegyzés:** A *határon kívüli területet* jelző karók vagy vonalak lehetőség szerint legyenek fehérek.

**2. megjegyzés:** A *Bizottság* hozhat olyan helyi szabályt, amely szerint a *határon kívüli területet* jelölő, de azt nem meghatározó karók mozdítható *torlasznak* minősülnek.

### Helyettesítő labda (Substituted Ball)

A „*helyettesítő labda*” olyan labda, amely az eredeti labda helyett került játékba, mivel az utóbbi vagy *játékban volt, elveszett, határon kívüli területre* került vagy felemelték.

### Idegen green (Wrong Putting Green)

Az „*idegen green*” bármely olyan egyéb *green*, amelyik nem a megjátszott szakaszon helyezkedik el. Hacsak a *Bizottság* másként nem írja elő, ez a kifejezés a *pályán* lévő gyakorló *greenre* vagy pitching *greenre* is vonatkozik.

### Idegen labda (Wrong Ball)

Az „*idegen labda*” bármelyik labda, amelyik nem a játékosé, úgymint:

- *játékban lévő labda*;
  - *provizórikus labda*; vagy
  - második labda, amelyet stroke playben a 3-3. vagy a 20-7c szabály értelmében hoztak játékba;
- és magában foglalja:
- egy másik játékos labdáját;
  - egy elhagyott labdát; és
  - a játékos eredeti labdáját, amikor az már *nincs játékban*.

**Megjegyzés:** A *játékban lévő labda* jelenti azt a labdát is, amellyel a játék során az eredeti labdát *helyettesítették*, akár megengedett volt a helyettesítés, akár nem.

### Játékban lévő labda (Ball in Play)

Egy labda akkor van „játékban”, ha a játékos az *elütőhelyen* megtette az első *ütését*. *Játékban* marad mindaddig, míg *lyukba* nem *ütik*, kivéve, ha *elveszett*, *határon kívüli területre* került, felemelték vagy másik labdával *helyettesítették*, akár megengedett volt a helyettesítés, akár nem; ekkor a *helyettesítő labda* lesz a *játékban lévő labda*. Ha a labdát az *elütőhelyen* kívülről játsszák meg, amikor a játékos elkezd egy szakasz teljesítését vagy amikor megkísérli korrigálni ezt a hibát, a labda nincs *játékban* és a 11-4. vagy a 11-5. szabály vonatkozik rá. Máskülönben a *játékban lévő labda* magában foglalja azt a labdát, amelyet az *elütőhelyen* kívülről játszanak meg, amikor a játékos azt választja vagy arra kötelezett, hogy az *elütőhelyről* játssza meg a következő *ütését*.

**Kívétel match playben:** A *játékban lévő labda* magában foglalja azt a labdát, amelyet a játékos az *elütőhelyen* kívülről játszik meg, amikor elkezd egy szakasz teljesítését, ha az *ellenfél* nem követeli meg az *ütés törlését* a 11-4a szabállyal összhangban.

### Játék vonala (Line of Play)

A „*játék vonala*” az az irány, amerre – a játékos szándéka szerint – az *ütés* után a labda haladni fog, plusz egy ésszerű távolság a szándékolt irány mindkét oldalán. A *játék vonala* a talajról függőlegesen felfelé terjed, de nem terjed tovább a *lyuknál*.

### Játékosárs (Partner)

A „*játékosárs*” egy másik játékos, aki ugyanahhoz a félhez tartozik. A *threesome*, *foursome*, *best-ball* vagy *four-ball* játékban, ahol a szövegösszefüggés megengedi, a „játékos” szó az illető *játékosársát/társait* is jelenti.

### Játéktér (Through the Green)

A „*játéktér*” a *pálya* teljes területét jelenti, kivéve:



- a. A megjátszott szakaszon lévő *elütőhelyet* és *greent*; és
- b. A *pályán* található valamennyi *akadályt*.

### Jegyző (Marker)

A „jegyző” az a személy, akit a *Bizottság* kijelöl arra, hogy stroke playben a *versenyző* eredményét feljegyezze. Lehet *versenyzőtárs* is. A *jegyző* nem *bíró*.

### Kezdési jog (Honour)

Arra a játékosra, akinek elsőként kell játszania az *elütőhelyről*, szokás mondani, hogy övé a „*kezdési jog*”.

### Külső tényező (Outside Agency)

Match playben „*külső tényező*”-nek számít bármely tényező, amelyik nem a játékos, illetve ellenfél, nem valamelyik *fél caddie*-je vagy valamelyik *fél* azon a szakaszon megjátszott labdája, és nem valamelyikük *felszerelése*.

Stroke playben *külső tényező*nek számít bármely tényező, amelyik nem tartozik a játékoshoz, nem valamelyikük *caddie*-je, nem az aktuális szakaszon bármelyik *fél* által megjátszott labda, illetve nem bármely *fél* *felszerelése*.

*Külső tényező*nek számít egy *bíró*, egy *jegyző*, egy *megfigyelő* és egy *forecaddie*. Sem a szél, sem a víz nem számít *külső tényező*nek.

### Labda, elveszett (Ball Lost)

Lásd „*Elveszett labda*”.

### Labda, lyukban (Ball Holed)

Lásd „*Lyukban*”.

### Labda, mozgónak vélt (Ball Deemed to Move)

Lásd „*Mozgó vagy elmozdult labda*”.

## Labda becélzása (Addressing the Ball)

A játékos akkor „*célozta be a labdát*”, amikor az ütőjét közvetlenül a labda elé vagy

közvetlenül a labda mögé, a talajra helyezte, függetlenül attól, hogy felvette-e az ütéshez szükséges *beállást*, vagy sem.

## Laza természetes anyag (Loose Impediments)

„*Laza természetes anyag*”-on a természetes tárgyakat értjük, beleértve az alábbiakat:

- kövek, falevelek, gallyak, ágdarabok és hasonlók;
- állati ürülék, és
- férgek és rovarok és hasonlók, és az általuk okozott nyomok és halmok,

feltéve, hogy ezek a dolgok:

- nincsenek rögzítve vagy nem növekednek;
- nincsenek szilárdan beágyazódva; vagy
- nem tapadnak a labdához.

A homok és a laza talaj csak a *greenen* számít *laza természetes anyagnak*, máshol nem.

A hó és természetes jég (de nem a dér) a játékos tetszése szerint vagy *ideiglenes víznek* (tócsa), vagy *laza természetes anyagnak* minősül.

A haram és a dér nem *laza természetes anyag*.

## Legközelebbi könnyítési pont (Nearest Point of Relief)

A „*legközelebbi könnyítési pont*” hivatkozási pontot jelent mozdíthatatlan *torlasz* (24-2. szabály), *rendellenes talajviszony* (25-1. szabály) vagy *idegen green* (25-3. szabály) zavaró hatása esetén, amikor bűntetés nélkül könnyítést kapunk.

Ez egy olyan pont a *pályán*, amely a legközelebb van a labdához:

- azonban nincs közelebb a *lyukhoz*; és
- amelynél – ha a labda odakerülne – nem befolyásolná a zavaró

körülmény azt az ütést, amelyet a játékos az eredeti helyről is megtehetett volna, ha a zavaró tényező ott nem állna fenn.

**Megjegyzés:** A legközelebbi könnyítési pont pontos meghatározásának érdekében a játékosnak célszerű azzal az ütőjével, amellyel közvetkező ütését megtenné ? ha a zavaró tényező ott nem állna fenn – utánozni a labda *becélzását*, a játék irányát és az ilyen *ütéshez* szükséges lendítést.

### Lyuk (Hole)

A „*lyuk*” átmérőjének 108 mm-nek (4és 1/4 inch) kell lennie, mélységének pedig legalább 101,6 mm-nek (4 inch). Ha a lyuk ki van bélelve, annak a *green* felszínétől legalább 25,4 mm-rel (1 inch) lejjebb kell kezdődnie, hacsak a talaj természete ezt lehetetlenné nem teszi; külső átmérőjének nem szabad meghaladnia a 108 mm-t (4és 1/4 inch).

### Lyukban (Holed)

A labda akkor van „*lyukban*”, amikor a *lyuk* területén belül nyugalomban kerül, és teljes terjedelmével a *lyuk* peremének szintje alatt fekszik.

### Match play formái (Forms of Match Play)

Single (egyéni játék): Olyan mérkőzés, amelyben egy játékos játszik egy másik ellen.

Threesome (háromszemélyes játszma): Olyan mérkőzés, amelyben egy játékos játszik két másik ellen, és mindkét *játékosfél* egyetlen labdát használ.

Foursome (négy személyes játszma): Olyan mérkőzés, amelyben két játékos játszik másik kettő ellen, és mindkét *fél* egyetlen labdát használ.

Three-ball (háromlabdás játszma): Három játékos játszik egymás ellen, mindenki a saját labdájával. Mindegyik játékos két különböző mérkőzést játszik.

Best-ball (legjobb labdás játszma): Olyan mérkőzés, amelyben egy

játékos két másik játékos jobb labdája vagy három másik játékos legjobb labdája ellen játszik.

Four-ball (négylabdás játszma): Olyan mérkőzés, amelyben két játékos a jobbik labdájával játszik két másik játékos jobbik labdájával szemben.

### Megfigyelő (Observer)

A „megfigyelő” olyan személy, akit a *Bizottság* kijelöl, hogy segítsen a bírónak ténykérdések eldöntésében, és jelentsen neki bármilyen szabályszegést. A megfigyelő ne kezelje a zászlórudat, ne álljon a lyuknál, vagy ne jelezze annak helyét, továbbá ne emelje fel a labdát vagy ne jelölje meg annak helyét.

### Mozgó vagy elmozdult labda (Move or Moved)

Egy labda akkor tekintendő „elmozdult”-nak, ha elhagyja helyét, és egy másik helyen állapodik meg.

### Oldalsó vízakadály (Lateral Water Hazard)

„Oldalsó vízakadály”-nak számít az a vízakadály vagy a vízakadálynak az a része, amelynek olyan a fekvése, hogy nem lehetséges vagy a *Bizottság* szerint gyakorlatilag lehetetlen labdát ejteni a vízakadály mögött úgy, hogy az összhangban legyen a 26-1b szabállyal. Minden, az oldalsó vízakadály határain belül elhelyezkedő talaj és víz az oldalsó vízakadály részét képezi.

Amikor az oldalsó vízakadály szélét karók jelölik, akkor a karók az oldalsó vízakadályon belül vannak, és az oldalsó vízakadály szélét a karóknak a talaj szintjénél lévő legközelebbi külső pontjai határozzák meg. Amikor az oldalsó vízakadály meghatározására karókat és vonalat is használnak, akkor a karók az oldalsó vízakadály területét, a vonalak pedig annak szélét határozzák meg. Amikor az oldalsó vízakadály szélét egy vonal jelöli a talajon, akkor a vonal maga az oldalsó vízakadályon belül van. Az oldalsó vízakadály széle függőlegesen felfelé terjed, de lefelé nem.

A labda akkor van *oldalsó vízakadályban*, amikor abban fekszik, vagy bármelyik része érintkezik a területtel.

Az *oldalsó vízakadályt* határoló vagy azt meghatározó karók *torlaszok*-nak minősülnek.

**1. megjegyzés:** Az *oldalsó vízakadály*ként megjátszandó *vízakadályt* egyedileg, a többi jelöléstől megkülönböztethetően kell megjelölni. Az *oldalsó vízakadály* határának jelzésére használt karóknak vagy vonalaknak pirosnak kell lenniük.

**2. megjegyzés:** A *Bizottság* hozhat olyan helyi szabályt, amivel megtiltja a játékot olyan környezet-érzékeny területről, amely *oldalsó vízakadály*nak van jelölve.

**3. megjegyzés:** A *Bizottság* *vízakadály*nak minősíthet egy *oldalsó vízakadályt*.

## Pálya (Course)

A „*pálya*” az egész terület bármilyen határon belül, amelyet a *Bizottság* állapít meg (lásd a 33-2. szabályt).

## Provizórikus labda (Provisional Ball)

A „*provizórikus labda*” a 27-2. szabály szerint megjátszott labda, amelyet egy olyan labda helyett játszanak meg, amely a *vízakadályon* kívül elveszhetett vagy *határon kívüli területen* lehet.

## Putt-vonal (Line of Putt)

A „*putt-vonal*” az az útvonal, amerre a *greenen* történő *ütés* után a labda – a játékos szándéka szerint – haladni fog. Kivéve a 16-1e szabályban foglaltakat, a *putt-vonal* magában foglal egy ésszerű távolságot a szándékolt vonal mindkét oldalán. A *putt-vonal* nem terjed tovább a *lyuknál*.

## R & A

Az „R&A” az R&A Szabály Kft.-t jelenti (R&A Rules Ltd.).

## Rendellenes talajviszonyok (Abnormal Ground Conditions)

„Rendellenes talajviszony”-nak számít bármilyen *ideiglenes* víz (tócsa), *felújítás alatti terület* vagy *lyuk*, továbbá *földben élő, kotoréklakó állat*, csúszómászó vagy madár okozta *lyuk*, csapás vagy *járat* a pályán.

## Single

Lásd „*Match play formái*” és „*Stroke play formái*”.

## Stroke play formái (Forms of Stroke Play)

Individual (egyéni vagy egyes): Olyan mérkőzés, amelyben minden *versenyző* egyénileg játszik.

Foursome (négy személyes játszma): Olyan mérkőzés, amelyben két *versenyző* mint *játékos* játszanak, és egy labdát játszanak meg.

Four-ball (négy labdás játszma): Olyan mérkőzés, amelyben két *versenyző* mint *játékos* játszanak, mindenki a saját labdájával. A *játékos* alacsonyabb eredménye lesz az eredmény az adott szakaszon. Ha a *játékos* egyike nem tudja befejezni a szakaszt, akkor sincs büntetés.

**Megjegyzés:** A bogey-, par- és Stableford-versenyekkel kapcsolatban lásd a 32-1. szabályt.

## Szabály vagy szabályok (Rule or Rules)

A „Szabály” kifejezés magában foglalja:

- A *golf szabályait* és értelmezésüket, ahogyan azokat *Döntések a golf szabályairól* című kiadvány tartalmazza;
- Bármilyen Versenyszabályzat, amelyet a *Bizottság* a 33-1. szabály és az I. Függelék értelmében állapított meg;
- Bármelyik helyi szabályt, amelyet a *Bizottság* a 33-8a szabály és az I. Függelék értelmében állapított meg; és érvényes
- az alábbi specifikációkra:

- (i) az ütők és a labda a II. és III. Függelék, illetve „Az ütők és labdák szabályaírása” című kiadványban található értelmezés alapján; és
- (ii) az eszközök és egyéb felszerelés a IV. Függelékben foglaltak szerint.

### Tanács (Advice)

„*Tanács*”-nak számít minden felvilágosítás, javaslat vagy sugallat, amely befolyásolhatja a versenyzőt játékában, ütőválasztásában vagy ütésmódjában. A *szabályokkal*, távolsággal kapcsolatos felvilágosítás vagy az olyan nyilvános információ, mint az *akadályok* vagy a *green*-en lévő *zászlórúd* helyzete, nem számít *tanács*nak.

### Three-Ball

Lásd „*Match play formái*”.

### Threesome

Lásd „*Match play formái*”.

### Torlaszok (Obstructions)

„*Torlasz*” bármí, ami mesterséges, beleértve az utak és ösvények mesterséges felszínét és szegélyeit, továbbá a műjeget. Kivételt képeznek:

- A *határon kívüli területet* jelölő tárgyak, úgymint falak, kerítések, karók és korlátok;
- Egy *határon kívüli területen* lévő mozdíthatatlan mesterséges tárgy bármelyik része; és
- Bármely építmény, amelyet a *Bizottság* a *pálya* szerves részének nyilvánít.

Mozdítható egy *torlasz*, ha különösebb erőfeszítés, a játék túlzott késedelme és károkozás nélkül el lehet mozdítani. Egyébként mozdíthatatlan *torlasznak* minősül.

**Megjegyzés:** A *Bizottság* hozhat olyan helyi szabályt, hogy a mozdítható *torlaszt* mozdíthatatlan *torlasznak* minősíti.

### Tócsa, ideiglenes víz (Casual Water)

Az „ideiglenes víz” a pályán összegyűlt bármilyen ideiglenes víz, amely nem vízakadályban van, és amely látható, mielőtt vagy miután a játékos felveszi a beállítását. A hó (a dér nem) és a természetes jég a játékos választása szerint vagy ideiglenes víznek, vagy laza természetes anyagnak tekintendő. A műjég torlasznak számít. A harmat és a dér nem ideiglenes víz.

Egy labda akkor van ideiglenes vízben, amikor benne fekszik, vagy bármelyik része érintkezik vele.

### Ütés (Stroke)

Az „ütés” az ütő előre irányuló mozgása, azzal a szándékkal, hogy megüssük és elmozdítsuk a labdát, de ha a játékos szándékosan megállítja lefelé tartó lendítését, mielőtt az ütőfej eléri a labdát, akkor nem tett ütést.

### Versenyző (Competitor)

A „versenyző” olyan játékos, aki részt vesz egy stroke play versenyben.

A „versenyzőtárs” bármelyik személy, akivel a versenyző játszik. Egyik sem játékos társa a másiknak.

A stroke play foursome és four-ball versenyekben, ahol a versenykiírás megengedi, a „versenyző” vagy „versenyzőtárs” szó a játékos-társat is jelenti.

### Versenyzőtárs (Fellow-Competitor)

Lásd „Versenyző”.

### Vétlen eset (Rub of the Green)

„Vétlen eset” akkor történik, amikor bármilyen külső tényező véletlenül eltéríti vagy megállítja a mozgásban lévő labdát (lásd a 19-1. szabályt).



## Vízakadály (Water Hazard)

„Vízakadály” bármelyik tenger, tó, pocsolya, folyó, csatorna, felszíni vízelvezető árok vagy egyéb nyitott vízfolyás (akár tartalmaz vizet, akár nem) és bármilyen hasonló természetű dolog a pálya területén. A *vízakadály* szélén belüli minden talaj vagy víz a *vízakadály* részét képezi. Amikor a *vízakadály* szélét karók jelölik, akkor a karók a *vízakadályban* lévőnek számítanak, és a *vízakadály* széle a karóknak a talaj szintjénél lévő legközelebbi külső pontjai határozzák meg. Amikor a *vízakadály* meghatározására karókat és vonalat is használnak, akkor a karók a *vízakadályt* azonosítják be, a vonalak pedig annak szélét jelölik. Amikor a *vízakadály* szélét egy vonal jelöli a talajon, akkor a vonal maga a *vízakadályon* belül van. A *vízakadály* széle függőlegesen felfelé és lefelé is terjed.

Egy labda akkor van *vízakadályban*, amikor abban fekszik, vagy bármelyik része érintkezik a területtel.

A *vízakadályt* határoló vagy azt meghatározó karók *torlaszoknak* minősülnek.

**1. megjegyzés:** A *vízakadály* jelzésére használt karóknak vagy vonalnak sárgának kell lenniük.

**2. megjegyzés:** A *Bizottság* hozhat olyan helyi szabályt, amivel megtiltja a játékot olyan környezet-érzékeny területről, amely *vízakadály*-nak van jelölve.

## Zászlórúd (Flagstick)

A „zászlórúd” mozgatható függőleges jelző, amelyen vagy van zászló, illetve egyéb anyag, vagy nincs; és a *lyuk* közepén áll, hogy mutassa annak helyét. A *zászlórúd* keresztmetszetének kör alakúnak kell lennie. Kötött vagy ütéselnyelő anyag, amely túlzottan befolyásolná a labda mozgását, nem használható.

## III. fejezet – A játék szabályai

## A játék

## 1. szabály

## A játék

## Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33-49. oldal.

## 1-1. Általános

A golfjáték az, amikor a labdát ütő segítségével az *elütőhelyről* egy *ütéssel* vagy egymás utáni *ütésekkel*, a *szabályoknak* megfelelően eljuttatjuk a *lyukba*.

## 1-2. A labda mozgásának, illetve fizikai környezetének befolyásolása

A játékos nem (i) befolyásolhatja szándékosan a *játékban lévő labda* mozgását vagy (ii) változtathatja meg a fizikai környezetének állapotát azért, hogy egy adott szakasz teljesítésére hatást gyakoroljon.

## Kivételek:

1. Ha egy másik *szabály* kifejezetten megengedi vagy megtiltja a labda vagy a környezet befolyásolását, akkor az a *szabály* az irányadó, nem pedig az 1-2. szabály.

2. Amennyiben a játékos kifejezetten a *pálya* épségének fenntartása érdekében jár el, az nem tekinthető az 1-2. szabály megszegésének.

**\*AZ 1-2. SZABÁLY MEGSZEGÉSE ESETÉN ALKALMAZANDÓ BÜNTETÉS:**

Match play – szakaszvesztés; Stroke play – két ütés.

\*Az 1-2. szabály súlyos megsértése esetén a *Bizottság* kizárhatja a versenyzőt a játékból.

**1. megjegyzés:** Egy játékos akkor követ el súlyos szabályszegést az 1-2. szabály esetében, ha a *Bizottság* megítélése szerint a szabályszegés következtében ő vagy egy másik játékos jelentős előnyre tett szert, vagy ha (*játékosársán* kívül) más játékost, jelentősen hátrányos helyzetbe hozott.

**2. megjegyzés:** Stroke playben, ha csak nincs szó kizárással járó súlyos szabályszegésről, az 1-2. szabályt megszegő játékosnak onnan kell megjátszania a labdát, ahol az megállt vagy, amennyiben a labdát eltérítették, onnan, ahol nyugvó állapotba került. Ha egy játékos labdáját egy *versenyzőtárs* vagy más *külső tényező* szándékosan befolyásolta, az adott játékosra az 1-4. szabály vonatkozik (lásd 19-1. szabály megjegyzése).

### 1-3. Megegyezés a szabályok figyelmen kívül hagyásában

A játékosok nem egyezhetnek meg abban, hogy egy *szabályt* figyelmen kívül hagyjanak, vagy bármelyik kirótt büntetéstől eltekintsenek.

### Az 1-3. SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Mindkét *játékosfél* kizárása;

Stroke play – Az érintett *versenyzők* kizárása.

(Megegyezés sorrenden kívüli játékban a stroke playben – lásd a 10-2c szabályt)

### 1-4. Szabályokban nem rögzített kérdések

Ha bármilyen vitás kérdésre a *szabályok* nem terjednek ki, a döntést a méltányosság szellemében kell meghozni.

## 2. szabály

## Match play

## Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betű*vel van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécé sorrendben ábécé sorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 2-1. Általános

Egy mérkőzés abból áll, hogy az egyik *fél* játszik a másik *fél*lel szemben egy *előírt kör* során, hacsak a *Bizottság* másképp nem rendelkezett.

Match playben a játékot szakaszok szerint játsszák.

Eltételezve attól, amikor a *szabályok* másképp rendelkeznek, az a *fél* nyeri meg a szakaszt, aki kevesebb *ütéssel* juttatja *lyukba* a labdáját. A hendi-kep mérkőzésen az alacsonyabb nettó eredmény nyeri meg a szakaszt. A mérkőzés állásának értékelése a következő kifejezésekkel történik: ennyi szakasz előny („holes up”) vagy egyenlő („all square”), vagy ennyi szakasz, ami még hátra van („to play”). Egy *játékosfél* akkor „dormie”, amikor annyi szakasszal vezet, amennyi még hátra van.

### 2-2. Felezett szakasz

A szakasz akkor felezett, ha mindegyik *fél* ugyanannyi *ütéssel* juttatja *lyukba* a labdát.

Amikor egy játékos *lyukba* gurított, és *ellenfelének* egy *ütése* maradt a felezéshez, a szakasz akkor minősül felezettnek, ha a játékos ezután büntetést kap.

### 2-3. A mérkőzés győztese

A mérkőzés akkor számít megnyertnek, amikor az egyik *fél* nagyobb számú szakasszal vezet, mint amennyi még hátra van a játékban.

Amennyiben holtverseny áll fenn, a *Bizottság* annyi szakasszal növelheti az *előírt kört*, amennyi a mérkőzés megnyeréséhez szükséges.

## 2-4. A mérkőzés, szakasz vagy a következő ütés megadása

A játékos bármikor megadhat egy mérkőzést a szóban forgó mérkőzés megkezdése vagy befejezése előtt.

A játékos bármikor megadhat egy szakaszt a szóban forgó szakasz megkezdése vagy befejezése előtt.

A játékos bármikor megadhatja *ellenfele* következő *ütését*, feltéve, hogy az *ellenfél* labdája nyugalomban van. Az *ellenfél* úgy tekintendő, hogy a következő *ütéssel lyukba* talált, és a labdát bármelyik *játékos-fél* elmozdíthatja.

A megadást nem lehet elutasítani vagy visszavonni.

(Lyuk szélén egyensúlyozó labda – lásd 16-2. szabály.)

## 2-5. Az eljárás során felmerülő kétségek: viták és óvások

Ha match playben kétség vagy vita merül fel a játékosok között, óvással élhetnek. Amennyiben elfogadható időhatáron belül nem sikerül megfelelő *bizottsági* felhatalmazással felruházott személyt keríteni, a játékot haladéktalanul folytatni kell. A *Bizottság* csak akkor veheti figyelembe az óvást, ha az óvást benyújtó játékos időben teszi azt, ezzel egyidőbenegy időben értesíti *ellenfelét*, hogy (i) óvással él és döntést kér az ügyben, valamint (ii) részletezi az adott tényeket, amelyeken az óvás vagy döntés kérés alapul.

Az óvás akkor minősül „időben bejelentettnek”, ha a játékos még azt megelőzően jelzi óvási szándékát, mielőtt (i) bármely játékos a következő *elütőhelyről* folytatná a játékot, vagy (ii) – feltéve, hogy a mérkőzés utolsó szakaszáról van szó – mielőtt valamennyi játékos elhagyná a green-t; illetve (iii) ha az óvásra okot adó körülmény azt követően kerül napvilágra, miután minden játékos elhagyta a pályát az utolsó szakasz teljesítését követően, de még mielőtt a mérkőzés eredményét hivatalosan kihirdették volna.

A mérkőzés során egy korábbi szakaszra vonatkozó óvást a *Bizottság* csak akkor vehet figyelembe, ha az óvás olyan tényekre vonatkozik, amelyekről az óvással élő játékosnak korábban nem volt tudo-

mása, és az *ellenfél* őt az adott körülményről félretájékoztatta (6-2a és 9. szabály). Az ilyen jellegű óvást haladéktalanul kell bejelenteni.

Ha a mérkőzés eredményét már hivatalosan bejelentették, a *Bizottság* nem vehet óvást figyelembe, hacsak meg nem bizonyosodik arról, hogy (i) a játékosnak valóban nem volt tudomása korábban az óvás alapjául szolgáló tényekről az eredmény hivatalos kihirdetésének időpontjában, (ii) az *ellenfél* tudatosan adott téves felvilágosítást az óvást bejelentő játékosnak, és (iii) az *ellenfél* tudatában volt annak, hogy az általa adott információ téves. Az ilyen jellegű óvás elbírálását illetően nincs időbeli korlátozás.

**1. megjegyzés:** A játékos dönthet úgy, hogy eltekint *ellenfelének* szabályszegésétől, amennyiben a *felek* között nem áll fenn megállapodás, hogy egy adott szabályt eleve figyelmen kívül hagyunk (1-3. szabály).

**2. megjegyzés:** Match playben, ha a játékosban kétségek merülnek fel az őt megillető jogok, illetve a követendő eljárást illetően, a játékos nem teljesítheti az adott szakaszt két labdával.

## 2-6. Általános büntetés

Egy *szabály* megszegéséért járó büntetés match playben a szakasz elvesztése, kivéve, amikor másképp van előírva.

### 3. szabály

### Stroke play

## Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

## 3-1. Általános; győztes

A stroke play verseny azt jelenti, hogy a *versenyzők* egy *előírt kör* vagy körök minden egyes szakaszát befejezik, és minden egyes körre nézve visszajuttatják a score-kártyáikat, amelyen minden egyes

szakasz bruttó értéke szerepel. A versenyben minden *versenyző* minden más *versenyző* ellen játszik.

Az a *versenyző* a győztes, aki az *előírt kört* vagy köröket a legkevesebb *ütéssel* játssza meg.

Hendikep versenyben az a *versenyző* a győztes, aki az *előírt körben* vagy körökben a legalacsonyabb nettó eredménnyel rendelkezik.

### 3-2. Befejezetlen szakasz

Ha egy *versenyző* bármelyik szakaszon nem gurítja labdáját a lyukba, és nem korrigálja hibáját, mielőtt a következő *előtőhelyről* elütne vagy – az utolsó szakasz esetén – mielőtt elhagyná a *greent*, **kizárják a versenyből**.

### 3-3. Kétség a követendő eljárás tekintetében

#### a. Eljárás

Ha stroke playben egy szakasz megjátszása során a *versenyzőben* kétség merül fel jogait vagy a követendő eljárást illetően, büntetés nélkül teljesítheti a szakaszt két labdával.

Miután a kétséges szituáció felmerült, a *versenyző* – mielőtt folytatná a játékot – köteles bejelenteni *jegyzőjének* vagy *versenyzőtársának*, hogy két labdát szándékozik megjátszani, és hogy melyik labdát óhajtja beszámíttatni, ha a *szabályok* megengedik.

A *versenyző* köteles jelenteni a tényeket a *Bizottságnak*, mielőtt visszajuttatja a score-kártyáját. Amennyiben ezt elmulasztja megtenni, **kizárják a versenyből**.

**Megjegyzés:** Ha a *versenyző* folytatja a játékot mielőtt a kétséges helyzettel foglalkozna, akkor a 3-3. szabály nem alkalmazható. Az eredeti labdával elért eredmény számít, vagy ha az eredeti labda nem az, amelyiket megjátszik, akkor az elsőként játékba hozott labdával elért eredmény számít, még akkor is, ha a *szabályok* nem engedik az arra a labdára alkalmazott eljárást. Azonban a *versenyző* nem kap büntetést, amiért egy második labdát is megjátszott, és bármely *bün-*

*tetőütés*, amelyet kizárólag azon labda megjátszásáért róttak ki rá, nem számít bele az eredményébe.

### b. A szakaszeredmény meghatározása

- (i) Ha azt a labdát, amelyet a *versenyző* előzetesen beszámíttatásra kiválasztott, a *szabályok* szerint játszották meg, az azzal a labdával elért eredmény a *versenyző* eredménye a szakaszra. Különben a másik labdával elért eredmény számít, ha a *szabályok* azt az eljárást megengedik, amelyet arra a labdára alkalmaztak.
- (ii) Ha a *versenyző* elmulasztja előre bejelenteni azon döntését, hogy két labdát szándékozik megjátszani, illetve hogy melyik labdát óhajtja beszámíttatni, az eredeti labdával elért eredmény számít, feltéve, hogy azt a *szabályokkal* összhangban játszották meg. Ha az eredeti labda nem az egyik játékban lévő labda, az első játékba hozott labda számít, feltéve, hogy azt a *szabályokkal* összhangban játszották meg. Különben a másik labdával elért eredmény számít, ha a *szabályok* megengedik azt az eljárást, amelyet arra a labdára alkalmaztak.

**1. megjegyzés:** Ha a *versenyző* a 3-3. szabály értelmében második labdát játszik meg, azok az *ütések*, amelyeket e *szabály* alkalmazása után tett meg a labdával, nem számítanak, és a kizárólag ezen labda megjátszásáért kirótt *büntetőütéseket* figyelmen kívül kell hagyni.

**2. megjegyzés:** A 3-3. szabály értelmében megjátszott második labda nem a 27-2. szabály értelmében vett *provizórikus labda*.

### 3-4. Szabályok adta jog megtagadása

Ha a *versenyző* nem hajlandó eleget tenni egy *szabálynak*, amely a másik *versenyző* jogait érinti, *kizárják a versenyből*.

### 3-5. Általános büntetés

Egy *szabály* megszegéséért járó büntetés stroke playben két *ütés*, kivéve, amikor másképp van előírva.



## Ütők és labda

Az R&A mindenkor fenntartja magának azt a jogot, hogy megváltoztassa az ütőkre és labdákra vonatkozó *szabályokat* (lásd II. és III. Függelék), és megállapítsa vagy megváltoztassa az ezekre a *szabályok*-ra vonatkozó értelmezéseket.

### 4. szabály

### Ütők

Ha a játékosnak kétsége van afelől, hogy ütője megfelelő-e, forduljon az R&A-hoz.

A gyártó cégtől elvárható, hogy elküldje el az R&A-nak annak az ütőnek a mintapéldányát, amelyet gyártani akar, annak eldöntésére, hogy az ütő megfelel-e a *szabályoknak*.

A mintapéldány az R&A tulajdonává válik – további referencia céljából. Ha a gyártó elmulasztja elküldeni a mintapéldányt, vagy miután elküldte, nem várja meg a döntést gyártás és/vagy forgalomba hozatal előtt, ezzel magára vállalja annak kockázatát, hogy az ütő nem felel meg a *szabályoknak*.

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 4-1. Az ütők formája és kiképzése

#### a. Általános

A játékos ütőinek meg kell felelniük ennek a szabálynak, valamint a II. Függelékben szereplő feltételeknek, specifikációknak és értelmezéseknek.

**Megjegyzés:** A Bizottság a Versenyszabályzatban (33-1. szabály) megkövetelheti, hogy bármely, a játékos által hordozott drivernek

olyan feje legyen, amely modell és fajta szerint beazonosítható, és amely szerepel az érvényben lévő, R&A által megjelentetett „Használható Driverfejek Listája” kiadványban.

### b. Kopás és változtatás

Ha egy ütő új korában megfelel a *szabályoknak*, akkor a normál használat miatti kopás után is megfelelőnek tekintendő. Ha az ütő bármely részét szándékosan megváltoztatják, akkor az újnak számít, és megváltozott formájában is meg kell felelnie a *szabályoknak*.

## 4-2. Megváltozott játéktulajdonságok és idegen anyag

### a. Megváltozott játéktulajdonságok

Egy *előírt kör* során igazítással vagy más módszerekkel nem szabad az ütő játéktulajdonságait szándékosan megváltoztatni.

### b. Idegen anyag

Az ütő felületén nem szabad idegen anyagot alkalmazni abból a célból, hogy befolyásoljuk a labda mozgását.

BÜNTETÉS A MAGUKKAL VITT ÜTŐÉRT VAGY ÜTŐKÉRT, AMELLYEL NEM TETTEK ÜTÉST, DE MEGSÉRTETTÉK A 4-1. vagy 4-2. SZABÁLYT:

Match play – Annak a szakasznak a megjátszása után, ahol a szabálysértést felfedezték, az eredményből minden szakasz után, amelynél szabálysértés történt, egy szakaszt le kell vonni – a büntetés maximális mértéke körönként két szakasz.

Stroke play – Két ütés minden szakasz után, amelynél szabálysértés történt; maximális büntetés körönként – négy ütés (az első két szabálytalannak ítélt szakasz mindegyikénél).

Match play vagy stroke play – Abban az esetben, amikor a szabálysértés két szakasz között történt, a büntetés a következő szakaszra vonatkozik.

Bogey- vagy par-versenyek – lásd a 32-1a szabály 1. megjegyzését.  
Stableford-versenyek – lásd a 32-1b szabály 1. megjegyzését.

\*Bármely ütőt, vagy ütőket, amelyet a játékos magával vitt, és ezzel megsértette a 4-1. vagy 4-2. szabályt, azonnal játékon kívülnek kell nyilvánítania, amikor felfedezték a szabálysértést, match playben *el-lenfelének* vagy *jegyzőjének*, stroke playben *versenyzőtársának*. Amennyiben a játékos nem így cselekszik, kizárják a játékból.

BÜNTETÉS A SZABÁLYTALAN ÜTŐVEL VÉGREHAJTOTT ÜTÉSÉRT,  
AMELLEL A JÁTÉKOS MEGSÉRTI A 4-1. vagy 4-2. SZABÁLYT:  
Kizárás.

### 4-3. Sérült ütők: javítás vagy pótlás

#### a. Sérülés a játék szokásos menete során

Ha egy *előírt kör* alatt a játékos ütője a játék szokásos menete során megsérül, a játékos:

- (i) használhatja a sérült ütőt az *előírt kör* hátralévő részében; vagy
- (ii) a játék túlzott késleltetése nélkül megjavíthatja vagy megjavíttathatja azt; vagy
- (iii) kizárólag abban az esetben, amennyiben az ütő alkalmatlan a játékra, fennáll az a lehetőség, hogy a játékos a sérült ütőt lecserélje. Az ütő cseréje nem okozhat jelentős idővesztést (6-7. szabály); nem szabad továbbá a *pályán* tartózkodó más játékos már kiválasztott ütőjét kölcsönkérni, vagy az *előírt kör* alatt a játékos által, illetve a számára hozott egyes alkatrészeket összeszerelni.

#### A 4-3a SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Lásd a 4-4a vagy b és 4-4c szabálynál lévő büntetéseket.

**Megjegyzés:** Egy ütő akkor alkalmatlan a játékra, ha alapvetően megsérül, például a nyél behorpad, jelentősen elgörbül, darabokra törik, vagy az ütőfej meglazul, leválik, jelentősen deformálódik, vagy ha a

markolat meglazul. Az ütő pusztán attól még nem alkalmatlan a játékra, mert fekvése vagy döőlésszöge megváltozott, vagy az ütőfej megkarcolódott.

#### b. Sérülés a játék szokásos menetén kívül

Ha az *előírt kör* alatt a játékos ütője nem a játék szokásos menete során károsodik, hanem másképp, és emiatt válik nem megfelelővé, vagy megváltoznak játéktulajdonságai, az ütőt nem lehet tovább használni, vagy másikkal pótolni a kör során.

#### A 4-3b SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Kizárás

#### c. Sérülés a kör előtt

A játékos használhat olyan ütőt, amely a kör előtt sérült meg, feltéve, hogy a sérült állapotban lévő ütő megfelel a *szabályoknak*.

A kör előtt keletkezett ütősérülést meg lehet javítani a kör alatt, feltéve, hogy a játéktulajdonságok nem változnak meg, és a játék nem szenved túlzott késedelmet.

#### A 4-3c SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Lásd a 4-1. vagy 4-2. szabálynál megadott büntetéseket.

(Időhúzás – lásd a 6-7. szabályt.)

#### 4-4. Maximum tizennégy ütő

##### a. Ütőválaszték és az ütőszám növelése

A játékosnak tilos az *előírt kört* tizennégnél több ütővel elkezdenie. Nincs tehát mód arra, hogy növelje a körre kiválasztott ütők számát, kivéve, ha tizennégnél kevesebb ütővel kezdett, ebben az esetben továbbiakkal bővítheti készletét, feltéve, hogy az ütők össz-száma nem haladja meg a tizennégyet.

Az ütőszám növelése nem okozhat jelentős idővesztést (6-7. szabály); nem szabad továbbá a *pályán* tartózkodó más játékos már kiválasztott ütőjét kölcsönkérni, vagy az *előírt kör* alatt a játékos által, illetve a számára hozott egyes alkatrészeket összeszerelni.

### b. A játékosok osztozhatnak az ütőkön

A *játekostársak* osztozhatnak az ütőkön, feltéve, hogy az általuk vitt ütők össz-száma nem haladja meg a tizennégyet.

### A 4-4a vagy b SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS, A TÖBBLETÜTŐK SZÁMÁTÓL FÜGGETLENÜL:

Match play – Annak a szakasznak a megjátszása után, ahol a szabálysértést felfedezték, az eredményből minden szakasz után, amelynél szabálysértés történt, egy szakaszt le kell vonni – a büntetés maximális mértéke körönként két szakasz.

Stroke play – Minden olyan szakasznál, ahol szabálysértés történt, két ütés jár, de körönként maximum négy ütés (az első két szabálytalannak ítélt szakasz mindegyikénél két ütés).

Match play vagy stroke play – Amikor a szabályszegés két szakasz között történik, a büntetés az éppen teljesített szakaszra vonatkozik, és a 4-4a vagy 4-4b szabály megszegéséért járó büntetést nem kell alkalmazni a következő szakaszra.

Bogey- és par-versenyek – lásd a 32-1a szabály 1. megjegyzését.

Stableford-versenyek – lásd a 32-1b szabály 1. megjegyzését.

### c. Játékon kívülinek minősített többletütő

Bármelyik magukkal vitt vagy használt ütőt vagy ütőket, amellyel/amelyekkel a 4-3a(iii) vagy a 4-4. szabály értelmében megsértették ezt a szabályt, a játékos köteles játékon kívülinek minősíteni, és ezt jelezni match playben az *ellenfelének*, stroke playben a *jegyzőjének* vagy *versenyzőtársának*, közvetlenül a szabályszegés felfedezése után.

A játékosnak az *előírt kör* hátralévő része során ez(eke)t az ütő(ke)t nem szabad tovább használnia.

#### \*A 4-4c SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Kizárás.

## 5. szabály

### A labda

Ha a játékosnak kétsége van afelől, hogy labdája megfelelő-e, forduljon az *R&A*-hoz.

A gyártó cégtől elvárható, hogy elküldje az *R&A*-nak annak a labdának a mintapéldányát, amelyet gyártani akar, annak eldöntésére, hogy az megfelel-e a *szabályoknak*. A mintapéldány az *R&A* tulajdonává válik – további referencia céljából. Ha a gyártó elmulasztja elküldeni a mintapéldányt, vagy miután elküldte, nem várja meg a döntést gyártás és/vagy forgalomba hozatal előtt, ezzel magára vállalja annak kockázatát, hogy a labda nem felel meg a *szabályoknak*.

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 5-1. Általános

A játékos által használt labdának meg kell felelnie a III. Függelékben meghatározott követelményeknek.

**Megjegyzés:** A *Bizottság* a Versenyszabályzatban (33-1 szabály) értelmében megkövetelheti, hogy az a labda, amellyel a játékos játszik, szerepeljen az érvényben lévő, *R&A* által kiadott „Szabályos golflabdák érvényes listáján”.

## 5-2. Idegen anyag

A játékos játékban lévő labdáján tilos idegen anyagot igénybe venni abból a célból, hogy annak tulajdonságait megváltoztassuk.

**\*AZ 5-1. vagy 5-2. SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:**  
Kizárás.

## 5-3. Játékra alkalmatlan labda

A labda akkor alkalmatlan játékra, ha láthatóan szétvágódott, szétört vagy elvesztette formáját. Pusztán azért nem alkalmatlan a játékra, mert sár vagy egyéb anyag ragadt rá, felszíne felsértődött vagy megkarcolódott, vagy festése megsérült, illetve elszíneződött.

Ha a játékos okkal hiszi, hogy a megjátszott szakaszon folyó játék során labdája játékra alkalmatlanná vált, akkor büntetés nélkül felemelheti a labdát, hogy eldöntse, valóban alkalmatlan-e a játékra.

Mielőtt felveszi a labdát, a játékos köteles bejelentenie szándékát match play esetén *ellenfelének*, stroke playben pedig *jegyzőjének* vagy *versenyzőtársának*, és meg kell jelölnie a labda helyét. Ezután felemelheti és megvizsgálhatja a labdát, feltéve, hogy lehetőséget ad *ellenfelének*, *jegyzőjének* vagy *versenyzőtársának*, hogy ők is megvizsgálják azt, és megfigyeljék a felemelést, valamint a visszahelyezést. Az 5-3. szabály értelmében felemelt labdát nem szabad megtisztítani.

Ha a játékos elmulaszt eleget tenni ennek az eljárásnak vagy az eljárás bármely részének, vagy ha a nélkül emeli fel a labdát, hogy oka lenne azt hinni, hogy az alkalmatlanná vált a játékra az aktuális szakasz megjátszása során, **akkor egy büntetőütést szenved el.**

Ha megállapítást nyer, hogy a megjátszott szakaszon folyó játék során a labda alkalmatlanná vált a játékra, a játékos másik labdával *helyettesítheti*, arra a helyre téve, ahol az eredeti labda feküdt. Másiklönben az eredeti labdát kell visszatenni a helyére. Ha a játékos olyankor *helyettesít* egy labdát, amikor az nem megengedett, és

ütést tesz ezzel a téves *helyettesítő labdával*, az 5-3. szabály megszegéséért járó általános büntetést szenved el, de e szabály vagy a 15-2. szabály értelmében további büntetés nem jár számára.

Ha egy *ütés* eredményeképp a labda darabokra törik, az *ütést* törlik, és a játékosnak büntetés nélkül meg kell játszania egy labdát arról a helyről, amely a lehető legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát megjátszotta (lásd a 20-5. szabályt).

### \*AZ 5-3. SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

\*Ha egy játékos az 5-3. szabály megszegéséért járó általános büntetést kap, e szabály szerint nincs további büntetése.

**1. megjegyzés:** Ha az *ellenfél*, *jegyző* vagy *versenyzőtárs* meg óhajtja vitatni az alkalmatlansági óvást, ezt azelőtt kell megtennie, mielőtt a játékos másik labdát játszik meg.

**2. megjegyzés:** Ha a helyezendő vagy visszahelyezendő labda eredeti fekvése megváltozott, akkor lásd a 20-3b szabályt.

(Labdatisztítás a greenről történő felemelés után vagy bármilyen más szabály értelmében – lásd a 21. szabályt.)

## A játékos kötelezettségei

### 6. szabály

#### A játékos

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.



## 6-1. Szabályok

A játékos és *caddie*-je felelősek azért, hogy ismerjék a *szabályokat*. Ha az *előírt kör* során a *caddie* bármilyen *szabályszegést* követ el, a játékos szenved el a megfelelő büntetést.

## 6-2. Hendikep

### a. Match play

A hendikep versenyen a mérkőzés megkezdése előtt a játékosok állapítsák meg, hogy milyen hendikepet élveznek egymással szemben. Ha egy játékos úgy kezd el egy mérkőzést, hogy magasabb hendikepet jelent be, mint amennyire fel van jogosítva, és ez befolyásolja az adott vagy kapott ütések számát, *kizárják a versenyből*; különben a játékos köteles a bejelentett hendikeppel játszani.

### b. Stroke play

A hendikep verseny bármelyik körében a *versenyzőnek* gondoskodnia kell arról, hogy hendikepje fel legyen vezetve score-kártyájára, mielőtt az visszakerül a *Bizottsághoz*. Ha a score-kártyán, a visszajuttatás előtt (6-6b szabály) nem lett feltüntetve hendikep vagy pedig a felírt hendikep magasabb, mint amennyire a játékos jogosult, és ez befolyásolja a kapott ütések számát, *az illetőt kizárják* a hendikep versenyből; egyébként az eredmény érvényes.

**Megjegyzés:** A játékos felelőssége, hogy ismerje azokat a szakaszokat, amelyeknél hendikep ütések fog adni vagy kapni.

## 6-3. Kezdési időpont és Csoportok

### a. Kezdési időpont

A játékos köteles a *Bizottság* által meghatározott időpontban megkezdeni a játékot.

### A 6-3a SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Amennyiben a játékos a kezdési időpontot követő öt percen belül

megérkezik kezdési helyére és játékra készen áll, a késedelemért match playben szakaszvesztéssel, stroke playben pedig az első szakaszon két ütéssel büntetik. E szabály megszegése minden egyéb esetben a játékos kizárását vonja maga után.

Bogey- és par-versenyek – lásd a 32-1a szabály 2. megjegyzését.

Stableford-versenyek – lásd a 32-1b szabály 2. megjegyzését.

**Kivétel:** Amennyiben a *Bizottság* megállapítja, hogy a játékost rendkívüli körülmények akadályozták abban, hogy időben tudja a játékot megkezdeni, úgy a játékos nem kap büntetést.

## b. Csoportok

Stroke playben a *versenyző*nek az egész kör során abban a csoportban kell maradnia, amelyet a *Bizottság* kijelölt számára, hacsak a *Bizottság* cserét nem engedélyez vagy hagy jóvá.

## \*A 6-3b SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Kizárás.

(Best-ball és four-ball játék – lásd a 30-3a és 31-2. szabályt.)

## 6-4. Caddie

A játékosnak segíthet egy *caddie*, azzal a megszorítással, hogy egyszerre csak egy *caddie*-je lehet.

## \* A 6-4. SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Annak a szakasznak a megjátszása után, ahol a szabálysértést felfedezték, az eredményből minden szakasz után, amelynél szabálysértés történt, egy szakaszt le kell vonni – a büntetés maximális mértéke körönként két szakasz.

Stroke play – Minden olyan szakasznál, ahol szabálysértés történt, két ütés jár, de körönként maximum négy ütés (az első két szabálytalannak ítélt szakasz mindegyikénél két ütés).

Match play vagy stroke play – Amikor a szabályszegés két szakasz között történik, a büntetés a második szakaszra vonatkozik, és itt kell alkalmazni.

Bogey- és par-versenyek – lásd a 32-1a szabály 1. megjegyzését.

Stableford-versenyek – lásd a 32-1b szabály 1. megjegyzését.

\*Annak a játékosnak, aki e szabály megsértésekor egynél több *caddie*-vel rendelkezik, a szabálysértés észlelésekor biztosítania kell, hogy az *előírt kör* hátralévő részében csak egy *caddie* álljon rendelkezésre, ellenkező esetben a játékból kizárják.

**Megjegyzés:** A Bizottság a Versenyszabályzatban (33-1 szabály) tiltja *caddie*-k használatát vagy korlátozhat egy játékost *caddie*-jének kiválasztásában.

## 6-5. Labda

A játékos felelőssége, hogy a megfelelő labdával játsszon. Minden játékos tegyen azonosító jelet labdájára.

## 6-6. Eredményszámítás stroke playben

### a. Az eredmény feljegyzése

A jegyző minden egyes szakasz után a versenyzővel együtt ellenőrizze az eredményt, és jegyezze fel. A kör befejezése után a jegyzőnek alá kell írnia a score-kártyát, és át kell adnia a versenyzőnek. Ha egynél több jegyző írja az eredményeket, mindegyiknek azt a részt kell aláírnia, amelyért felelős.

### b. Score-kártyák aláírása és visszajuttatása

A kör befejezése után a versenyző ellenőrizze le valamennyi szakasznál elért eredményét, és bármilyen vitás kérdést rendezzen a Bizottsággal. Meg kell győződnie arról, hogy a jegyző vagy jegyzők aláírta/aláírták a kártyát, ezt neki is alá kell írnia, és amint lehet, vissza kell juttatnia a Bizottságnak.

## A 6-6b SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Kizárás.

### c. Változtatás a kártyán

Miután a *versenyző* visszajuttatta a kártyát a *Bizottságnak*, azon semmiféle változtatást nem lehet eszközölni.

### d. Hiba szakaszeredmény

A *versenyző* felelős azért, hogy a score-kártyájára minden egyes szakasz után rögzített eredménye helyes legyen. Ha bármelyik szakasznál kevesebb ütést rögzít, mint amennyi a valóságban történt, kizárják a versenyből. Ha bármelyik szakasznál több ütést rögzít, mint amennyi ténylegesen történt, a visszajuttatott kártyán lévő eredmény számít.

**1. megjegyzés:** Az eredmények összeadása és a kártyán rögzített hendikep alkalmazása a *Bizottság* feladata – lásd a 33-5. szabályt.

**2. megjegyzés:** Ami a stroke playben játszott *four-ball*t illeti, lásd a 31-3. és 31-7a szabályt is.

### 6-7. Időhúzás: lassú játék

A játékosnak időhúzás nélkül kell játszania, és összhangban kell lennie a játék tempójával kapcsolatos bármelyik elvárással, amelyet a *Bizottság* meghatározhatott. Egy szakasz befejezése és a következő *elütőhelyről* történő játék között a játékosnak nem szabad indokolatlanul késleltetnie a játékot.

## \*A 6-7 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

Bogey- és par-versenyek – Lásd a 32-1a szabályhoz fűzött 2. megjegyzést.

Stableford-versenyek – Lásd a 32-1b szabályhoz fűzött 2. megjegyzést.

Újabb szabálysértésért – Kizárás.

**1. megjegyzés:** Ha a játékos a szakaszok között indokolatlanul késlelteti a játékot, akkor az éppen soron következő szakasz játékát késlelteti, és – a bogey-, par- és Stableford-versenyek kivételével (lásd a 32. szabályt) – a büntetés arra a szakaszra vonatkozik.

**2. megjegyzés:** A lassú játék megelőzése érdekében a *Bizottság* a Versenyszabályzatban (33-1. szabály) meghatározhatja a játék tempójával kapcsolatos elvárásokat, beleértve egy *előírt kör*, egy szakasz vagy egy *ütés* befejezéséhez engedélyezett időtartamot.

Match playben, a *Bizottság* ilyen esetben módosíthatja a szabály megszegéséért kiszabható büntetést az alábbiak szerint:

Először szabálysértés – szakaszvesztés;

Második szabálysértés – szakaszvesztés;

Újabb szabálysértés – kizárás.

Stroke playben, a *Bizottság* ilyen esetben módosíthatja a szabály megszegéséért kiszabható büntetést az alábbiak szerint:

Először szabálysértés – Egy ütés;

Második szabálysértés – Két ütés.

Újabb szabálysértés – Kizárás.

## 6-8. A játék megszakítása; A játék folytatása

### a. Amikor megengedett

A játékosnak nem szabad megszakítania a játékot, kivéve, ha:

- (i) a *Bizottság* felfüggesztette a játékot,
- (ii) azt hiszi, hogy villámcsapás veszélye fenyeget;
- (iii) döntést vár a *Bizottságtól* valamilyen kétséges vagy vitatott ügyben (lásd a 2-5. és 34-3. szabályt); vagy
- (iv) valami egyéb nyomós ok merül fel, például hirtelen rosszullét.

A rossz időjárás önmagában nem indokolja a játék megszakítását. Ha a játékos a *Bizottság* külön engedélye nélkül szakítja meg a játékot, azt jelentenie kell a *Bizottságnak*, amint lehetséges. Ha így jár el, és ha a *Bizottság* elfogadja indokát, nincs büntetés; **különben a játékost kizárják.**

**Kivétel match playben:** Azokra a játékosokra, akik közös megegyezéssel szakítják meg a játékot, nem vonatkozik a kizárás, kivéve, ha ezen lépésükkel késleltetik a versenyt.

**Megjegyzés:** A pálya elhagyása önmagában véve nem jelenti a játék megszakítását.

### b. Eljárás, amikor a *Bizottság* felfüggeszti a játékot

Amikor a *Bizottság* felfüggeszti a játékot, és a mérkőzésben vagy csoportban lévő játékosok két szakasz között vannak, addig nem szabad tovább játszaniuk, míg a *Bizottság* el nem rendeli a játék folytatását. Ha már elkezdtek egy szakasz megjátszását, azonnal megszakíthatják a játékot, vagy folytathatják a szakasz megjátszását, feltéve, hogy ezt késedelem nélkül teszik. Ha a játékosok úgy döntenek, hogy folytatják a szakasz megjátszását, félbeszakíthatják a játékot, mielőtt befejezik a szakaszt. A játékot minden esetben félbe kell szakítani, miután a szakaszt teljesítették.

Amikor a *Bizottság* elrendeli a verseny folytatását, a játékosok kötelesek folytatni a játékot.

### \*A 6-8b SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS: Kizárás.

**Megjegyzés:** A *Bizottság* a Versenyszabályzatban (33-1. szabály) rendelkezhet úgy, hogy potenciálisan veszélyes helyzetekben a játékot azonnal meg kell szakítani, rögtön azután, hogy a *Bizottság* felfüggesztette a játékot. Ha a játékos nem hagyja azonnal abba a játékot,

kizárják a versenyből, kivéve, ha a körülmények indokolják a büntetés mellőzését (lásd a 33-7. szabályt).

### c. A labda felemelése a játék megszakításakor

Amikor a játékos a 6-8a szabály értelmében megszakítja a játékot, csak akkor emelheti fel büntetés nélkül a labdát, ha a *Bizottság* felfüggesztette a játékot, vagy nyomós ok van arra, hogy felemelje. Mielőtt felemeli a labdát, meg kell jelölnie a helyét. Ha a játékos a *Bizottság* külön engedélye nélkül hagyja abba a játékot, és felveszi a labdát, amikor jelenti az esetet a *Bizottságnak* (6-8a szabály), egyidejűleg jelentenie kell a labda felemelését is.

Ha a játékos nyomós ok nélkül emeli fel a labdát, és felemelés előtt nem jelöli meg a labda helyét vagy nem jelenti a labda felemelését, egy büntetőütéssel sújtják.

### d. Eljárás a játék folytatásakor

A játékot onnan kell folytatni, ahol abbahagyták, még akkor is, ha az újramezés csak egy rákövetkező napon történik. A játékosnak – vagy a játék folytatása előtt, vagy a játék folytatásakor – a következők szerint kell eljárnia:

- (i) ha a játékos felemelte a labdát, köteles – feltéve, hogy a 6-8c szabály értelmében jogában állt felemelni – az eredeti labdát vagy egy *helyettesítő labdát* arra a pontra helyezni, ahonnan az eredeti labdát felvette. Egyébként az eredeti labdát kell visszatenni;
- (ii) ha a játékos nem emelte fel a labdát, lehetséges számára – feltéve, hogy a 6-8c szabály értelmében jogában állt felemelni – hogy felemelje, megtisztítsa, továbbá visszahelyezze vagy helyettesítse a labdát, arra a pontra, ahonnan az eredeti labdát felvette. A labda felemelése előtt meg kell jelölnie annak helyét; vagy
- (iii) ha a játékos labdája vagy labdajelzője a játék szünetelése közben elmozdult (akár szél vagy víz által), egy labdát vagy egy labdajelzőt kell tenni arra a helyre, ahonnan az eredeti labda vagy labdajelző elmozdult.

**Megjegyzés:** Ha azt a helyet, ahová a labda visszahelyezendő, lehetetlen megállapítani, meg kell becsülni, és a labdát a becsült pontra kell tenni. A 20-3c szabály előírásai nem érvényesek.

#### \*A 6-8d SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.

\* Ha a játékos a 6-8d szabály megszegésért elszenvedi az általános büntetést, a 6-8c szabály értelmében nincs további, büntetése.

## 7. szabály

## Gyakorlás

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 7-1. Körök előtt vagy között

#### a. Match Play

A játékos egy match play verseny bármelyik napján a kör előtt gyakorolhat a versenypályán.

#### b. Stroke Play

A versenyzőnek egy kör vagy egy rájátszás előtt egy stroke play verseny egyik napján sem szabad gyakorolnia a versenypályán, és nem szabad kipróbálnia a pályához tartozó egyik *green* felszínét sem úgy, hogy labdát gurít, dörzsöli vagy kaparja a felszínt.

Amikor egy stroke play versenyben kettő vagy több kört szándékoznak lejátszani egymást követő napokon, a versenyzőnek nem szabad gyakorolnia ezen körök között egyik versenypályán sem, amelyen még folytatódni fog a verseny, és ezeknek a pályáknak a *green*jét sem szabad kipróbálnia úgy, hogy labdát gurít, dörzsöli vagy kaparja a felszínt.



**Kivétel:** Gurítani és chippelni az első *elütőhelyen* vagy annak közelében, illetve bármely gyakorlóterületen lehet, egy adott kör, illetve a rájátszás előtt.

### \*A 7-1b SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Kizárás.

**Megjegyzés:** A *Bizottság* a Versenyszabályzatban (33-1 szabály) egy match play verseny bármelyik napján is megtilthatja versenypályán való gyakorlást, vagy egy stroke play verseny bármelyik napján, illetve a körök között bármelyik napon engedélyezheti a gyakorlást a versenypályán vagy a pálya egy részén (33-2c szabály).

## 7-2. Kör folyamán

A játékosnak nem szabad gyakorlóütést tennie egy szakasz megjátszása során.

Két szakasz megjátszása között a játékosnak nem szabad gyakorlóütést tennie, kivéve, hogy gyakorolhatja a gurítást vagy chippelést:

- Az utoljára megjátszott szakasz *greenjén* vagy annak közelében;
- Bármelyik gyakorló *greenen* vagy annak közelében
- A kör során megjátszásra kerülő következő szakasz *elütőhelyén* vagy annak közelében,

feltéve, hogy a gyakorlóütés nem *akadályból* történik és nem késlelteti indokolatlanul a játékot (6-7. szabály).

Azoknak a szakaszoknak a folytatásaként tett *ütések*, amelyek eredménye már eldőlt, nem számítanak gyakorlóütéseknek.

**Kivétel:** Amikor a *Bizottság* felfüggesztette a játékot, a versenyző a játék folytatása előtt gyakorolhat (a) ahogyan ebben a szabályban foglaltatik, (b) a versenypályán kívül bármilyen más helyen és (c) egyéb, a *Bizottság* által engedélyezett módon.

### \*A 7-2. SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match Play – Szakaszvesztés; Stroke Play – Két ütés.

A két szakasz megjátszása közti szabályszegés esetén a büntetés a következő szakaszra vonatkozik.

**1. megjegyzés:** A gyakorló lendítés nem gyakorlóütés, és bárhol el lehet végezni, feltéve, hogy a játékos nem szegi meg a *szabályokat*.

**2. megjegyzés:** A *Bizottság* a Versenyszabályzatban (33-1 szabály) megtilthatja:

- A gyakorlást az utoljára megjátszott szakasz *greenjén* vagy annak közelében; és
- A labda gurítását az utoljára megjátszott szakasz *greenjén*.

## 8. szabály

### Tanácsok; A játékvonal jelzése

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

#### 8-1. Tanácsok

Az *előírt kör* során a játékosnak nem szabad:

- a *játékosársán* kívül *tanácsot* adnia bárki számára, aki a *pályán* játszva részt vesz a versenyen, vagy
- a *játékosársán* vagy valamelyikük *caddie-jén* kívül mástól *tanácsot* kérnie.

#### 8-2. A játékvonal jelzése

##### a. A greenen kívül

Ha nem a *greenről* van szó, a játékos számára bárki jelezheti a *játékvonalat*, ám miközben a játékos *ütést* végez, nem állíthat senkit sem a játékvonalra vagy ennek a közelébe, vagy a vonalnak a *lyukon* túl-

li meghosszabbítására. Bármilyen jelzést, amelyet a játékos helyezett el, vagy az ő tudtával helyeztek el, hogy mutassa a vonalat, az *ütés* megtétele előtt el kell távolítani.

**Kivétel:** Kezelt vagy feltartott *zászlórúd* – lásd a 17-1. szabályt.

### b. A greenen

Amikor a játékos labdája a *greenen* van, a játékos, a *játékosárs* vagy valamelyikük *caddie*-je jelezheti – *ütés* előtt, és nem közben – a putt-vonalat, de oly módon, hogy a *green*hez nem szabad hozzáérnie. Semmiféle jelet nem szabad elhelyezni, hogy mutassa a gurítás vonalát.

### \*A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match Play – Szakaszvesztés; Stroke Play – Két *ütés*.

**Megjegyzés:** Csapatverseny esetén (33-1. szabály) a *Bizottság* a Versenyszabályzatban mindegyik csapatnak megengedheti, hogy kijelöljön egy személyt, aki a csapat tagjainak *tanácsot* adhat (beleértve a putt-vonal megmutatását). Mielőtt *tanácsot* adna, az illetőt azonosítani kell a *Bizottság* felé, amely kikötéseket írhat elő e személy kijelölésére és engedélyezett tevékenységére vonatkozóan.

## 9. szabály

### Felvilágosítás a megtett ütésekről

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 9-1. Általános

A játékos által megtett *ütések* száma magában foglalja a kirótt *büntetőütéseket*.

## 9-2. Match Play

### a. Tájékoztatás a megtett ütésekéről

Egy szakasz megjátszása során az *ellenfélnek* joga van ahhoz, hogy megtudja a játékostól az általa megtett ütések számát, a szakasz megjátszása után pedig az éppen befejezett szakaszon megtett ütéseinek számát.

### b. Téves tájékoztatás

A játékosnak tilos téves tájékoztatást adnia *ellenfele* számára. Ha a játékos téves tájékoztatást ad, **elveszíti a szakaszt**.

A játékos akkor ad téves tájékoztatást, ha:

- (i) elmulasztja tájékoztatni *ellenfelét*, amint erre alkalma van, hogy büntetést szenvedett el, kivéve, ha (a) nyilvánvalóan egy büntetést magában foglaló *szabály* szerint járt el, és ezt látta az *ellenfele*; vagy (b) korrigálta a hibáját mielőtt *ellenfele* megtette volna a következő *ütését*;
- (ii) egy szakasz megjátszása során téves információt ad a megtett *ütések* számát illetően, és nem korrigálja a hibát, mielőtt *ellenfele* megteszi következő *ütését*; vagy
- (iii) téves információt ad a szakasz teljesítése során megtett *ütések* számát illetően, és ez megzavarja az *ellenfelet* a szakasz eredményének megértésében, hacsak nem korrigálja hibáját, mielőtt bármelyik játékos *ütést* tesz a következő *elütőhelyről*, vagy – a mérkőzés utolsó szakasza esetén – mielőtt valamennyi játékos elhagyja a *greent*.

A játékos akkor is téves tájékoztatást adott, ha elmulasztott beszámítani egy büntetést, amelyről nem tudta, hogy azt elszenvedte. A játékos felelőssége, hogy ismerje a *szabályokat*.

## 9-3. Stroke Play

Az a versenyző, aki büntetést kapott, a lehető legrövidebb időn belül tájékoztassa *jegyzőjét*.

## A játék rendje

### 10. szabály

### A játék rendje

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betű*vel van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33-49. oldal.

#### 10-1. Match Play

##### a. A szakasz megjátszásának kezdetén

Azt, hogy az első *elütőhelyen* melyik félnél van a *kezdés joga*, a kiírás sorrendje határozza meg. Kiírás hiányában a *kezdési jogot* sorsolással ajánlott eldönteni.

Amelyik fél megnyert egy szakaszt, az a fél rendelkezik a *kezdés jogával* a rákövetkező *következő elütőhelyen*. Ha a szakasz felezett, a *kezdési jogot* az a fél tartja meg, amelyiknél az előző *elütőhelyen* volt.

##### b. A szakasz megjátszása során

Miután mindkét játékos megkezdte a szakasz megjátszását, a *lyuktól* távolabbi labdát játsszák meg először. Ha a labdák egyenlő távolságra vannak a *lyuktól*, vagy a *lyukhoz* való helyzetüket nem lehet meghatározni, sorsolás útján legyen eldöntve, hogy melyik labda kerüljön elsőként megjátszásra.

**Kivétel:** 30-3b szabály (*best-ball* és *four-ball match play*)

**Megjegyzés:** Amikor kiderül, hogy az eredeti labda nem úgy játszanó meg, ahogyan fekszik, és a játékosnak ahhoz a helyhez lehető legközelebb kell megjátszania egy labdát (lásd a 20-5. szabályt), ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották, a játék rendjét az a pont határozza meg, ahonnan az előző *ütést* megtették. Amikor a labda nem arról a pontról kerül megjátszásra, ahol az előző *ütést*

megtették, a játék rendjét az a helyzet határozza meg, ahol az eredeti labda nyugalomba került.

### c. Sorrenden kívüli játék

Ha egy játékos akkor játszik, amikor *ellenfelének* kellett volna ütnie, nincs büntetés, de az *ellenfél* azonnal megkövetelheti, hogy a játékos vonja vissza az így megtett *ütést*, és a sorrendet betartva büntetés nélkül játsszon meg egy labdát onnan, amely a lehető legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották (lásd a 20-5. szabályt).

## 10-2. Stroke Play

### a. A szakasz megjátszásának kezdetén

Azt, hogy az első *elütőhelyen* melyik versenyzőnél kell lennie a *kezdés jogának*, a kiírás sorrendjének kell meghatároznia. Kiírás hiányában a *kezdési jogot* sorsolással döntsék el.

A következő *elütőhelyen* az a versenyző rendelkezik a *kezdés jogával*, amelyik az előző szakaszon a legjobb eredményt érte el. Ezután a második legjobb eredménnyel rendelkező *versenyző* játszik, és így tovább. Ha egy szakaszon két vagy több *versenyzőnek* ugyanannyi az eredménye, a következő *elütőhelyről* ugyanabban a sorrendben kell játszaniuk, mint az előzőnél.

**Kivétel:** 32-1. szabály (hendikep bogey-, par- és Stableford-versek)

### b. A szakasz megjátszása során

Miután a *versenyzők* elkezdtek a szakasz megjátszását, a *lyuktól* legtávolabbi labdát játsszák meg először. Ha két vagy több labda egyenlő távolságra van a *lyuktól*, vagy a *lyukhoz* való helyzetüket nem lehet meghatározni, sorsolás útján döntsék el, hogy melyik labda kerüljön elsőként megjátszásra.

**Kivételek:** 22. szabály (játékot segítő vagy akadályozó labda) és 31-4. szabály (*four-ball stroke play*).

**Megjegyzés:** Amikor kiderül, hogy az eredeti labda nem úgy játszan-dó meg, ahogyan fekszik, és a *játékosnak* ahhoz a ponthoz lehető legközelebb kell megjátszania egy labdát (lásd a 20-5. szabályt), ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották, a játék rendjét az a pont határozza meg, ahonnan az előző *ütést* megtették.

Amikor a labdát nem arról a pontról játsszák meg, ahol az előző *ütést* megtették, a játék rendjét az a helyzet határozza meg, ahol az eredeti labda nyugalomba került.

### c. Sorrenden kívüli játék

Ha egy *versenyző* sorrenden kívül játszik, nincs büntetés, és a labdát úgy játsszák meg, ahogyan fekszik. Mindazonáltal, ha a *Bizottság* megállapítja, hogy a *versenyzők* közös megegyezés alapján játszottak soron kívül, hogy egyiküket előnyben részesítsék, *kizárják őket a versenyből*.

(Ütést tenni, miközben a greenről történő ütés után egy másik labda mozgásban van – lásd a 16-1f. szabályt.)

(Helytelen sorrend *foursome stroke play*-ben – lásd a 29-3. szabályt)

### 10-3. Provizórikus labda vagy másik labda az elütőhelyről

Ha egy játékos *provizórikus labdát* vagy másik labdát játszik meg az *elütőhelyről*, ezt akkor kell megtennie, miután *ellenfele* vagy *versenyzőtársa* megjátszotta első *ütését*. Ha több mint egy játékos dönt úgy, hogy *provizórikus labdát* játszik meg, vagy több mint egy játékosnak kell egy másik labdát megjátszania az *elütőhelyről*, akkor az eredeti sorrendet kell megtartaniuk. Ha egy *versenyző* sorrenden kívül játszik meg egy *provizórikus labdát* vagy másik labdát, akkor a 10-1c vagy 10-2c szabály alkalmazandó.

## Elütőhely

### 11. szabály

### Az elütőhely

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betű*vel van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

#### 11-1. Tee-elés

Amikor a játékos az *elütőhelyről* hoz játékba egy labdát, akkor azt az *elütőhelyen* belülről, annak felszínéről, illetve az előírásoknak megfelelő tee-ről (lásd IV. Függelék) vagy a talaj felszínéről kell megjátssza.

Ezen szabály alkalmazásakor a talaj magában foglalja a felszín rendelkezéseit (akár a játékos okozta, akár nem), valamint a homokot és egyéb természetes anyagot (akár a játékos helyezte oda, akár nem). Ha a játékos egy nem a szabályoknak megfelelő tee-re helyezett labdával végez el *ütést*, vagy egy olyan labdával, amely ezen szabály által nem engedélyezett módon van a tee-re helyezve, akkor **kizárják a versenyből**.

A játékos állhat az *elütőhelyen* kívül, hogy megjátssza az *elütőhelyen* belül lévő labdát.

#### 11-2. Tee-jelzők

Mielőtt a játékos a megjátsszandó szakasz *elütőhelyén* bármilyen labdával megteszi első *ütését*, a tee-jelzők rögzítettnek tekintendők. Ilyen körülmények között, ha a játékos elmozdítja vagy engedi elmozdítani a tee-jelzőket, hogy azok ne zavarják beállítását, szándékolt lendítésének területét vagy *játékának vonalát*, **a 13-2. szabály megszegéséért járó büntetéssel sújtják**.



### 11-3. Tee-ről leeső labda

Ha egy labda, amikor *nincs játékban*, leesik a tee-ről, vagy a játékos *becélzás* közben leveri azt, büntetés nélkül vissza lehet tenni, azonban ha a fenti körülmények közt *ütést* tesznek a labdára, akár mozog a labda, akár nem, az *ütés* beszámít, de nincs büntetés.

### 11-4. Játék az elütőhelyen kívülről

#### a. Match Play

Ha a játékos a szakasz elkezdésekor az *elütőhelyen* kívüli pontról játssza meg a labdát, nincs büntetés, de az *ellenfél* azonnal megkövetelheti, hogy a játékos vonja vissza az így megjátszott *ütést*, és az *elütőhelyről* büntetés nélkül játsszon meg egy labdát.

#### b. Stroke Play

Ha a *versenyző* a szakasz elkezdésekor az *elütőhelyen* kívülről játssza meg a labdát, *két büntetőütést kap*, és azután meg kell játszania az *elütőhelyről* egy labdát.

Ha a *versenyző* nem korrigálja tévedését mielőtt a következő *elütőhelyről* megtesz egy *ütést*, vagy – a kör utolsó szakasza esetében – elhagyja a *greent*, és előtte nem jelenti ki azon szándékát, hogy korrigálja hibáját, *kizárják a versenyből*.

Az *elütőhelyen* kívüli pontról tett *ütés* és a szakasz során a *versenyző* által tett további *ütések*, amelyeket azelőtt tett, mielőtt korrigálta hibáját, nem számítanak bele eredményébe.

### 11-5. Játék idegen elütőhelyről

A 11-4. szabály előírásai a mérvadóak.

## A labda megjátszása

### 12. szabály

### A labda keresése és azonosítása

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

#### 12-1. A labda keresése; A labda láthatósága

A játékosnak nem kell okvetlenül látnia a labdát, amikor *ütést* tesz.

Amikor a játékos a labdáját a *pálya* bármely részén keresi, megfoghat vagy félrehúzhat bármilyen fűcsomót, nádat, bokrot, bozótot, sövényt vagy egyéb növényzetet, ám mindezt csak a szükséges mértékig, és csupán azzal a céllal, hogy megtalálja és beazonosítsa labdáját. Nem szabad ugyanakkor a labda fekvésén javítani, illetve a játékos szándékolt *beállítását*, lendítését vagy *játékvonalát* kedvezően befolyásolni. Amennyiben a labda *elmozdul*, a 18-2a szabály lép érvénybe, kivéve az e szabály a–d pontjaiba foglalt eseteket.

A labda keresése és beazonosítása céljából engedélyezett, a *szabályokban* felsorolt módokon kívül a játékos a 12-1. szabályban foglaltak szerint is eljárhat:

#### a. Homokkal fedett labda keresése és beazonosítása

Ha úgy ítéljük meg, hogy a játékos labdája a *pálya* bármely szakaszán homokkal fedett, és ezért az nem látható, illetve beazonosítható, akkor a játékos büntetés nélkül megérinthesi vagy elmozdíthatja a homokot, hogy a labdát megtalálja és beazonosítsa. Ha a labda megvan, és a játékos azt sajátjaként azonosítja, akkor a játékosnak vissza kell állítania az eredeti fekvést, amennyire csak lehetséges, a homok visszahelyezésével. Ha a labda *elmozdult* a keresés vagy azonosítás

során azáltal, hogy a homokot a játékos megérintette vagy elmozdította, nincs büntetés; ilyen esetben a labdát vissza kell helyezni eredeti pozíciójába, és eredeti fekvését vissza kell állítani.

Amikor a játékos a fenti szabály értelmében visszahelyezi a labdát az eredeti pozíciójába, a labda egy részét láthatóvá teheti.

### b. Laza természetes anyaggal befedett labda keresése és beazonosítása akadályban

Ha a labda *akadályban* van, és a játékos labdáját feltehetően *laza természetes anyag* fedi, és ezért az nem látható, illetve beazonosítható, akkor a játékos büntetés nélkül megérintheti vagy elmozdíthatja a *laza természetes anyagot*, hogy a labdát megtalálja vagy beazonosítsa. Ha a labda megvan vagy a játékos azt sajátjaként azonosítja, a *laza természetes anyagot* a korábbi állapotnak megfelelően kell visszarendezni. Ha a labda *elmozdult* a *laza természetes anyag* megérintése vagy elmozdítása során, a 18-2a szabályt kell alkalmazni; míg ha a labda a *laza természetes anyag* visszarendezése során *mozdult* el, akkor a játékos nem kap büntetést, és a labdát vissza kell helyezni eredeti pozíciójába.

Ha a labdát a *laza természetes anyag* teljes mértékben elfedi, a játékosnak a labdát vissza kell fednie, de a labda egy kis részét láthatóvá teheti.

### c. A labda keresése vízben vagy vízakadályban

Ha úgy ítéljük meg, hogy a labda a *vízakadályon* belül vízben fekszik, a játékos büntetés nélkül keresheti ütője segítségével, vagy más egyéb módon. Ha a vízben lévő labda a keresés során véletlenül *elmozdult*, nem jár büntetés; a játékos dönthet úgy, hogy a labdát visszahelyezi, vagy a 26-1. szabályban foglaltak szerint jár el. Ha a labda nem feküdt vízben, illetve ha nem a keresés következtében *mozdult* el, a 18-2a szabály lép érvénybe.

#### d. Labda keresése torlaszban vagy rendellenes talajviszonyok között

Ha a keresés során egy *torlaszban*, *torlaszon*, illetve *rendellenes talajviszonyok* között fekvő labda véletlenül *elmozdult*, nem jár büntetés. A labdát vagy vissza kell helyezni, hacsak a játékos úgy nem dönt, hogy a 24-1b, 24-2b vagy 25-1b szabályban foglaltak szerint jár el. Ha a játékos visszahelyezi a labdát, akkor is dönthet úgy, hogy a fenti szabályok valamelyikének megfelelően jár el.

### A 12-1. SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match Play – szakaszvesztés; Stroke Play – két ütés

(A labda fekvésének, illetve a játékos szándékolt beállításának, lendítésének vagy játékvonalának kedvezőbbé tételéről lásd a 13-2. szabályt.)

### 12-2. A labda felemelése azonosítás céljából

Minden játékos saját felelőssége, hogy az előírásoknak megfelelő labdával játsszon, illetve hogy a labdát megfelelő azonosító jellel lássa el. Ha a játékos úgy ítéli meg, hogy egy nyugalmi helyzetben lévő labda az övé, de nem tudja azonosítani azt, akkor büntetés nélkül felemelheti a labdát beazonosítás céljából. A labda felemelésének joga a 12-1. szabályban felsorolt tevékenységeken kívül illeti meg a játékosokat. Mielőtt a labdát felemeli, a játékos kötelezően jelezze e szándékát match playben *ellenfélnek*, stroke playben pedig *jegyzőnek* vagy *versenyzőtársának*, majd jelölje meg a labda helyét. Ezt követően felemelheti és azonosíthatja a labdát oly módon, hogy az *ellenfél*, a *jegyző* vagy *versenyzőtárs* figyelemmel tudja kísérni az emelés és visszahelyezés folyamatát. Amikor a labdát a 12-2. szabály alapján felemeljük, csak olyan mértékben szabad megtisztítani, hogy az azonosítás lehetséges legyen. Ha a labda a játékosé, és a fenti eljárásnak vagy annak bármely elemének nem tesz eleget, illetve ha megalapozatlanul emeli fel a labdáját beazonosításhoz, akkor **egy büntetőütést kap**.

Ha a felemelt labda a játékosé, a labdát vissza kell helyezni. Amennyiben ezt a játékos elmulasztja, a 12-2. szabály megszegéséért járó általános büntetésben részesül, de e szabály értelmében további büntetés nincs.

**Megjegyzés:** Ha a visszahelyezendő labda eredeti fekvése megváltozott, lásd a 20-3b szabályt.

### \*A 12-2. SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match Play – szakaszvesztés; Stroke Play – két ütés.

\*Ha egy játékost a 12-2. szabály alapján büntetnek, e szabály értelmében további büntetést nem kap.

## 13. szabály

### A labda megjátszása úgy, ahogy fekszik

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

#### 13-1. Általános

A labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik, kivéve, ha a *szabályok* másképp rendelkeznek.

(Nyugvó labda elmozdulása – lásd a 18. szabályt)

#### 13-2. A labda helyzetének, a tervezett beállítás vagy lendítés területének, vagy a játék vonalának a javítása

A játékosnak nem szabad javítania vagy megengednie, hogy javítsák:

- labdája helyzetét vagy fekvését;
- szándékolt *beállításának* vagy *lendítésének* területét;

- *játékvonalát* vagy annak a vonalnak a *lyukon* túli ésszerű meghosszabbítását, vagy azt a területet, ahol ejteni vagy labdát helyezni szándékozik a következő lépések révén;
- a talajra nyomni az ütőt;
- eltávolítani, meghajlítani vagy eltörni bármit, ami növésben van vagy rögzített (ezek közé tartoznak a mozdíthatatlan *torlaszok* és a *határon kívüli területet* meghatározó tárgyak);
- felszíni egyenetlenséget létrehozni vagy megszüntetni;
- eltávolítani vagy lenyomni homokot, laza talajt, helyre tett fűcso-mókat vagy megfelelő helyre rakott egyéb vágott gyeptéglát; vagy
- eltávolítani harmatot, dért vagy vizet.

Mindazonáltal a játékos nem kap büntetést azért:

- ha finoman a talajra helyezi az ütőjét, amikor *becélozza a labdát*,
- ha szabályosan veszi fel *beállítását*,
- ha *ütést* tesz vagy az *ütés* előtt hátrafelé mozgatja ütőjét, és az *ütést* megteszi;
- az *elütőhely* felszíni egyenetlenségének megszüntetése, illetve kiegyenlítése, vagy harmat, fagy, illetve víz eltávolítása onnan, vagy
- ha a *greenen* távolít el homokot és laza talajt, vagy sérülést javít meg (16-1. szabály).

**Kivétel:** Labda *akadályban* – lásd a 13-4. szabályt.

### 13-3. Beállítás kiépítése

A játékosnak joga van ahhoz, hogy *beállása* felvételekor szilárdan megvesse a lábát, de nem szabad azt kiépítenie.

### 13-4. Labda akadályban; Tiltott tevékenységek

A *szabályokban* előírtakat kivéve, mielőtt olyan labdával teszünk *ütést*, amelyik *akadályban* van (legyen az *bunker* vagy *vízakadály*) vagy amelyiket onnan emeltünk fel, oda szándékozunk leejteni vagy helyezni, a játékosnak nem szabad:

- a. Kipróbálni az *akadály* vagy bármilyen hasonló *akadály* állapotát;
- b. A kezével vagy egy ütővel megérinteni a talajt az *akadályban* vagy a vizet a *vízakadályban*; vagy
- c. Megérinteni vagy megmozdítani bármilyen *laza természetes anyagot*, amely az *akadályban* fekszik vagy érinti azt.

### Kivételek:

1. Feltéve, hogy semmi olyan nem történik, ami az *akadály* állapotának kipróbálását vagy a labda fekvésének javítását jelenti, nem jár büntetés, ha a játékos

(a) bármilyen *akadályban* megérinti a talajt vagy a *laza természetes anyagokat*, vagy a *vízakadályban* a vizet, azért mert elesik, próbálja elkerülni, hogy elessék, vagy valamelyik *szabály* értelmében eltávolít egy torlaszt, mérés közben vagy a labda helyzetének jelölése közben, visszahoz, felemel, letesz vagy visszatesz egy labdát, vagy (b) leteszi ütőit egy *akadályban*.

2. A játékos a játék során bármikor elsimíthatja a talajt vagy a homokot az *akadályban*, ha ezt kizárólag a *pálya* állapotának javítása érdekében teszi, és ezzel nem szegi meg a 13-2. szabályban, a következő *ütésre* vonatkozó kitétel. Ha az *akadályból* megjátszott labda az *ütést* követően az *akadályon* kívül fekszik, a játékos megkötések nélkül elsimíthatja az *akadályban* a homokot vagy a talajt.

3. Ha a játékos *ütést* végez el egy *akadályból*, és a labda egy másik *akadályban* kerül nyugalomba, akkor a 13-4a szabály nem alkalmazható semmilyen további lépésre, amelyet abban az *akadályban* végez a játékos, ahonnan a labdát elütötte.

**Megjegyzés:** A játékos az ütővel vagy más módon – beleértve a *becélezést* vagy az *ütés* előtti hátralendítést – bármikor megérintheti bármelyik *torlaszt*, bármelyik konstrukciót, amelyet a *Bizottság* a *pálya* szerves részének nyilvánít vagy bármilyen fűvet, bokrot, fát vagy egyéb növényi dolgot.

## A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.

(Labdakeresés – lásd a 12-1. szabályt)

(Könnyítés labdaért vízakadályban – lásd a 26. szabályt)

### 14. szabály

### A labda megütése

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

#### 14-1. Szabályosan megütött labda

A labdát szabályosan kell megütni az ütő fejével, és nem szabad tolni, kaparni vagy kanalizni.

#### 14-2. Segítségnyújtás

##### a. Fizikai segítségnyújtás vagy természeti erők elleni védelem

A játékosnak addig nem szabad *ütést* végeznie, amíg fizikai segítséget vagy természeti erőktől való védelmet fogad el.

##### b. Caddie vagy játékosárs labda mögötti helyzete

A játékos nem tehet *ütést*, ha *caddie*-je, *játékosársa* vagy *játékosársának caddie*-je a labda mögött a *játékvonalon* vagy a *putt-vonalon*, ezek meghosszabbításának közelében tartózkodik.

**Kivétel:** Nem büntethetik a játékost abban az esetben, ha *caddie*-je, *játékosársa* vagy *játékosársának caddie*-je elővigyázatlanságból tartózkodik a *játékvonal* vagy *putt-vonal* meghosszabbításában, illetve annak közelében a labda mögött.



A 14-1 VAGY 14-2 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:  
Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

### 14-3. Mesterséges eszközök, szokatlan felszerelés és a felszerelés szokatlan használata

Az *R&A* fenntartja a jogot, hogy bármikor megváltoztassa a *szabályokat*, amelyek a mesterséges eszközökre, szokatlan *felszerelésre* vagy a *felszerelés* szokatlan használatára vonatkoznak, és létrehozza, vagy megváltoztassa az ezekre a *szabályokra* vonatkozó értelmezéseket. Ha a játékosnak kétségei vannak a tekintetben, hogy egy eszköz használata a 14-3. szabály megsértését jelenti-e, forduljon az *R&A*-hez.

A gyártó cégtől elvárható, hogy küldje el az *R&A*-nek annak az eszköznek a mintapéldányát, amelyet gyártani akar, hogy az eldönthesse, hogy az eszköz *előírt kör* alatti használata a 14-3. szabály játékos általi megszegését eredményezné-e. Az ilyen mintapéldány – mint hivatkozási alap – az *R&A* tulajdonává válik. Ha a gyártó elmulasztja elküldeni a mintapéldányt, vagy ha azelőtt gyártja és/vagy forgalomba hozza az eszközt, mielőtt a döntés megszületne, a gyártó magára vállalja annak a kockázatát, hogy az eszköz nem felel meg a szabályoknak.

A *szabályokban* rögzítettek kivételével egy *előírt kör* során a játékosnak semmilyen mesterséges eszközt vagy szokatlan *felszerelést* nem szabad igénybe vennie (a részletes leírást és magyarázatot lásd a IV. Függelékben), illetve nem szabad bármilyen *felszerelést* a szokványostól eltérő módon használnia:

- a. Amely segítené az *ütés* végrehajtásában vagy játékában, vagy
- b. Abból a célból, hogy felmérjen, vagy megmérjen távolságot vagy állapotokat, amelyek befolyásolhatják játékát; vagy
- c. Amely segíthetné az ütő fogásában, kivéve, hogy
  - (i) kesztyű viselete megengedett abban az esetben, ha az szokványos, sima kesztyű;

- (ii) gyantát, hintőport és szárító vagy nedvesítő kellékeket lehet használni; és
- (iii) törülközőt vagy zsebkendőt lehet a markolat köré tekerni.

### Kivételek:

1. A játékos nem szegi meg ezt a szabályt, ha (a) a felszerelést vagy eszközt egy egészségügyi probléma enyhítésére készítették, vagy ilyen állapotot javít, (b) a játékosnak igazolt egészségügyi oka van arra, hogy ilyen *felszerelést* vagy eszközt használjon, (c) a *Bizottság* meggyőződött, hogy az eszköz vagy *felszerelés* használata nem hozza indokolatlan előnybe a játékost más játékosokkal szemben.
2. A játékos nem szegi meg ezt a szabályt, ha a *felszerelést* a hagyományosan elfogadott módon használja.

## A 14-3 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

### Kizárás.

**Megjegyzés:** A *Bizottság* hozhat olyan helyi szabályt, amely megengedi a játékosoknak olyan eszköz használatát, amellyel távolságot becsülnek meg vagy mérnek.

### 14-4. Egynél többször megütött labda

Ha a játékos ütje egy *ütés* során egynél többször üti meg a labdát, az *ütést* be kell számítani, és még *hozzá kell adni egy büntetőütést*, összesen tehát kettővel növekszik az ütésszám.

### 14-5. Mozgó labda megjátszása

A játékosnak nem szabad *ütést* tennie labdájára, amíg az mozgásban van.

### Kivételek:

- Tee-ről leeső labda – 11-3. szabály;

- Egynél többször megütött labda – 14-4 szabály;
- Vízben elmozduló labda – 14-6. szabály.

Ha a labda csak akkor kezd el *mozogni*, miután a játékos elkezdte az *ütést* vagy *ütőjének* az *ütés* előtti hátralendítését, ennek a szabálynak az értelmében nem szenved el büntetést azért, mert mozgó labdát játszott meg, az alábbi szabályokban előírt valamelyik büntetéstől azonban nem mentesül:

- A játékos által *elmozdított* nyugvó labda – 18-2a szabály;
- *Becélzás* után elmozduló nyugvó labda – 18-2b szabály.

(Játékos, játékostárs vagy caddie által szándékosan eltérített vagy megállított labda – lásd az 1-2. szabályt.)

### 14-6. Vízben elmozduló labda

Amikor egy *vízakadályban* egy labda elmozdul a vízben, a játékos büntetés nélkül tehet egy *ütést*, de *ütésével* nem késlekedhet azért, hogy engedje, hogy a szél vagy az áramlat javítson a labda helyzeten. A *vízakadályban* a vízben elmozduló labdát fel lehet emelni, ha a játékos úgy dönt, hogy a 26. szabályt alkalmazza.

### A 14-5 VAGY 14-6 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

## 15. szabály

### Helyettesítő labda; Idegen labda

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 15-1. Általános

A játékosnak azzal a labdával kell befejeznie a játékot, amellyel az *előtőhelyről* játszott, kivéve, ha a labda *elveszett*, *határon kívül*

li területre került vagy a játékos másik labdával *helyettesítette*, akár megengedett ez a helyettesítés, akár nem (lásd a 15-2. szabályt). Ha a játékos *idegen labdát* játszik meg, lásd a 15-3. szabályt.

### 15-2. Helyettesítő labda

A játékos akkor *helyettesíthet* egy labdát, amikor olyan *szabály* szerint jár el, amelyik megengedi neki, hogy a szakasz megjátszásának teljesítése során másik labdát játsszék meg, ejtsen vagy helyezzen. A *helyettesítő labda* válik a *játékban lévő labdává*.

Ha a játékos akkor *helyettesít* labdát, amikor a szabályok értelmében nem engedélyezett, az a *helyettesítő labda* nem *idegen labda*, hanem az válik a *játékban lévő labdává*. Ha a hibát a 20-6. szabály értelmében nem korigálják, és a játékos *ütést* tesz egy tévesen alkalmazott *helyettesítő labdával*, akkor *match playben elveszíti a szakaszt, vagy stroke playben két büntetőütést kap az alkalmazott szabálynak megfelelően*, stroke playben pedig a *helyettesítő labdával* kell végigjátszania a szakaszt.

**Kivétel:** Ha a játékos büntetést kap, mert idegen helyről játszott, akkor nincs további büntetés azért, mert labdát helyettesít, amikor az nem megengedett.

(Idegen helyről való játék – lásd a 20-7 szabályt.)

### 15-3. Idegen labda

#### a. Match Play

Ha a játékos *ütést* tesz egy *idegen labdával*, *elveszíti a szakaszt*.

Ha az *idegen labda* másik játékoshoz tartozik, tulajdonosának egy labdát kell tennie arra a pontra, ahonnan az *idegen labdát* előzőleg megjátszották.

Ha a szakasz megjátszása során a játékos és *ellenfele* elcserélik egymás labdáját, az első, aki azzal az *idegen labdával* tett egy *ütést*, *el-*

veszíti a szakaszt; amikor ezt nem lehet eldönteni, az elcserélt labdákkal kell végigjátszani a szakaszt.

**Kivétel:** Nincs büntetés, ha a játékos olyan *idegen labdával* végez el *ütést*, amely egy *vízakadályban* lévő vízben mozog. Bármely olyan *ütés*, amelyet olyan *idegen labdával* végeznek el, amely *vízakadályban* lévő vízben mozog, nem számít bele a játékos eredményébe. A játékosnak úgy kell korrigálnia a hibáját, hogy a megfelelő labdát játssza meg, vagy a *szabályok* szerint jár el.

(Labda helyezése vagy visszahelyezése – lásd a 20-3. szabályt)

## b. Stroke Play

Ha a *versenyző* *ütést* vagy *ütéseket* tesz egy *idegen labdával*, *két büntetőütést* szenved el.

A *versenyzőnek* úgy kell korrigálnia a hibáját, hogy a megfelelő labdát játssza meg, vagy a *szabályok* szerint jár el. Ha nem korrigálja a tévedését, mielőtt a következő *elütőhelyről* tesz egy *ütést*, vagy – a kör utolsó szakasza esetében – mielőtt elhagyja a *greent*, nem jelenti ki azon szándékát, hogy kész a hibáját korrigálni, *kizárják a versenyből*. A *versenyző* *idegen labdával* tett *ütései* nem számítanak bele az eredményébe.

Ha az *idegen labda* másik *versenyzőhöz* tartozik, tulajdonosának egy labdát kell tennie arra a pontra, ahonnan az *idegen labdát* előzőleg megjátszották.

**Kivétel:** Nincs büntetés, ha a *versenyző* olyan *idegen labdával* végez el *ütést*, amely egy *vízakadályban* lévő vízben mozog. Bármely olyan *ütés*, amelyet olyan *idegen labdával* végeznek el, amely *vízakadályban* lévő vízben mozog, nem számít bele a *versenyző* eredményébe. (Labda helyezése vagy visszahelyezése – lásd a 20-3. szabályt)

## A green

### 16. szabály A green

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

#### 16-1. Általános

##### a. A putt-vonal érintése

A *putt-vonalat* nem szabad érinteni, kivéve:

- (i) a játékos elmozdíthat *laza természetes anyagokat*, feltéve, hogy nem nyom le semmit;
  - (ii) a játékos a labda elé helyezheti az ütőt, amikor *becélozza*, feltéve, hogy nem nyom le semmit;
  - (iii) mérés közben – 18-6. szabály;
  - (iv) a labda felemelésekor vagy visszahelyezésekor – 16-1b szabály;
  - (v) a labdajelző lenyomásakor;
  - (vi) a régi *lyukmélyedések* vagy labdanyomok javításakor a *greenen* – 16-1c szabály; és
  - (vii) a mozdítható *torlaszok* eltávolításakor – 24-1 szabály.
- (A putt-vonal jelzése a *greenen* – lásd a 8-2b szabályt)

##### b. A labda felemelése és megtisztítása

A *greenen* a labdát fel lehet emelni, és igény szerint meg lehet tisztítani. A labda helyzetét a felemelés előtt meg kell jelölni, és ugyanoda vissza kell helyezni (lásd a 20-1. szabályt). Amikor egy másik labda van mozgásban, akkor olyan labdát, mely a mozgásban lévő labda mozgását befolyásolhatja nem szabad felemelni.

### c. Mélyedések, labdanyomok és egyéb kár javítása

A játékos kijavíthatja azokat a régi *lyuk*mélyedéseket vagy károkat a *greenen*, amelyeket a labda okozott, akár a *greenen* fekszik a játékos labdája, akár nem. Ha javítás közben egy labda vagy labdajelző véletlenül elmozdul, a labdát vagy a labdajelzőt vissza kell helyezni. Nincs büntetés, feltéve, hogy a labda vagy a labdajelző elmozdulása közvetlenül annak a különleges műveletnek tulajdonítható, hogy megjavítunk egy régi *lyuk*mélyedést vagy a *greenen* történt olyan károsodást, amelyet egy labda okozott. Különben a 18. szabály érvényes.

A *greenen* történt bármilyen más károsodást nem szabad kijavítani, amennyiben ez segítené a játékost a szakasz további megjátszásában.

### d. A felszín kipróbálása

Az *előírt kör* során a játékosnak labdagurítással, a felszín dörzsölésével vagy kaparásával nem szabad kipróbálnia egyik *green* felszínét sem.

**Kivétel:** Két szakasz megjátszása között a játékos kipróbálhatja bármelyik gyakorló *green*, valamint az utoljára megjátszott szakasz *green*jének felszínét, hacsak a *Bizottság* ezt meg nem tiltja (lásd a 7-2. szabály 2. megjegyzését).

### e. Lovagló helyzetben vagy a putt-vonalon állni

A játékosnak nem szabad szétterpesztett lábú *beállásból* (lovagló helyzetben) *ütést* tennie a *greenen*, vagy úgy, hogy egyik lába érinti a *putt-vonalat* vagy annak a vonalnak a labda mögötti meghosszabbítását.

**Kivétel:** Nincs büntetés, ha a *beállást* véletlenül a *putt-vonalon* (vagy annak a labda mögötti meghosszabbításán), vagy a fölött lovaglóál-

lásban veszik fel, illetve úgy, hogy azzal elkerüljék, hogy egy másik játékos *putt-vonalára* vagy leendő *putt-vonalára* álljanak.

#### f. Ütést tenni, miközben másik labda van mozgásban

A játékosnak nem szabad addig ütnie, amíg egy másik labda a *greenről* tett *ütés* után mozgásban van, kivéve, ha a játékos ezt akkor teszi, amikor ő következne a játékban, ebben az esetben nincs büntetés.

(A játékot segítő vagy zavaró labda felemelése, míg másik labda van mozgásban – lásd a 22. szabályt)

#### A 16-1 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

(A caddie vagy a játékostárs helyzete – lásd a 14-2. szabályt.)

(Idegen green – lásd a 25-3. szabályt.)

#### 16-2. Lyuk szélén egyensúlyozó labda

Amikor a labda bármelyik része is túlnyúlik a *lyuk* peremén, a játékosnak túlzott idővesztés nélkül kell odaérnie a *lyukhoz* és további tíz másodpercet kap ahhoz, hogy eldöntse, vajon a labda nyugalomban van-e. Ha a labda akkorra nem esett bele a *lyukba*, nyugalomban lévőnek tekintendő. Ha a labda ezután esik bele a *lyukba*, a dolog úgy tekintendő, hogy utolsó *ütésével* a játékos *lyukba* ütött, és egy büntetőütést hozzáad a szakaszon elért eredményéhez; egyébként e szabály értelmében nincs büntetés.

(Időhúzás – lásd a 6-7. szabályt)



## 17. szabály A zászlórúd

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 17-1. Kezelt, eltávolított vagy feltartott zászlórúd

Mielőtt a *pályán* bárholnan *ütést* tesz, a játékos megteheti, hogy kezeltesse, eltávolíttassa a *zászlórudat*, vagy feltartassa, hogy jelezze a *lyuk* helyét.

Ha a *zászlórudat* nem kezelik, nem távolítják el vagy nem tartják fel, mielőtt a játékos *ütést* tesz, a *zászlórudat* nem szabad kezelni, elmozdítani vagy feltartani az *ütés* során vagy amíg a játékos labdája mozgásban van, amennyiben az ilyen tevékenység befolyásolhatná a labda mozgását.

**1. megjegyzés:** Ha a *zászlórúd* a *lyukban* van, és bárki a közelében áll, miközben az *ütést* teszik, az illetőt úgy kell tekinteni, hogy kezeli a *zászlórudat*.

**2. megjegyzés:** Ha az *ütést* megelőzően a játékos tudtával bárki elmozdítja vagy feltartja a *zászlórudat*, és a játékos nem tiltakozik ez ellen, akkor úgy kell tekinteni, hogy a játékos beleegyezésével történt.

**3. megjegyzés:** Ha bárki kezeli vagy feltartja a *zászlórudat* miközben az *ütést* teszik, úgy kell tekinteni, hogy az illető kezeli a *zászlórudat*, míg a labda nyugalomba nem kerül.

(A kezelt vagy feltartott zászlórúd elmozdítása, amíg a labda mozgásban van – lásd a 24-1. szabályt)

### 17-2. Felhatalmazás nélküli kezelés

Ha match playben az *ellenfél* vagy *caddie*-je, vagy stroke playben a *versenyzőtárs* vagy *caddie*-je a játékos felhatalmazása vagy előzetes

tudomása nélkül kezeli, eltávolítja vagy feltartja a *zászlórudat* az *ütés* alatt, vagy amíg a labda mozgásban van, és ez a lépés befolyásolhatja a labda mozgását, az *ellenfél* vagy *versenyzőtárs* elszenvedi a megfelelő büntetést.

### \*A 17-1. vagy 17-2. SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés

\* Ha stroke playben a 17-2. szabály megszegése előáll, és a *versenyző* labdája ennek következtében eltalálja a *zászlórudat* vagy azt a személyt, aki kezeli vagy tartja a *zászlórudat*, vagy bármit, amit az illető magával visz, a *versenyző* nem szenved el büntetést. A labdát úgy játsszák meg, ahogyan fekszik, kivéve, hogy ha az ütést a *greenen* tették, ekkor az *ütést* visszavonják, és a labdát vissza kell helyezni, majd újra meg kell játszani.

### 17-3. A zászlórudat vagy kezelőt eltaláló labda

A játékos labdájának nem szabad eltalálnia:

- A *zászlórudat*, amikor éppen kezelik, eltávolítják vagy feltartják;
- Azt a személyt, aki kezeli, vagy feltartja a *zászlórudat*, vagy bármi általa vitt dolgot; vagy
- A *lyukban* lévő, kezeletlen *zászlórudat*, amikor az *ütést* a *greenen* tették meg.

**Kivétel:** Amikor a *zászlórudat* a játékos felhatalmazása nélkül kezelik, elmozdítják vagy feltartják – lásd a 17-2. szabályt.

### A 17-3. SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés, és a labdát úgy kell megjátszani, ahogyan fekszik.

### 17-4. Zászlórúdnál nyugvó labda

Amikor a játékos labdája nekifekszik a zászlórúdnak a *lyukban*, de nem esett bele a *lyukba*, a játékos vagy az általa felhatalmazott személy megmozdíthatja vagy eltávolíthatja a zászlórúdat, és ha a labda a lyukba esik, úgy kell tekinteni, hogy utolsó ütésével a játékos *lyukba* ütött; egyébként, ha a labda elmozdul, büntetés nélkül vissza kell helyezni a *lyuk* peremére.

## Elmozdult, eltérített vagy megállított labda

### 18. szabály

### Nyugvó labda elmozdulása

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

#### 18-1. Külső tényező által

Ha egy nyugvó labdát *külső tényező* mozdított el, nincs büntetés, és a labdát vissza kell helyezni.

**Megjegyzés:** Az ténykérdés, hogy a labdát *külső tényező* mozdította-e el. Annak érdekében, hogy ezt a szabályt alkalmazzuk, tudni kell, vagy gyakorlatilag biztosnak kell lenni abban, hogy a labdát egy *külső tényező* mozdította el. Az ilyen tudás vagy bizonyosság hiányában a játékosnak a labdát úgy kell megjátszania, ahogy fekszik, amennyiben a labdát nem találja, akkor a 27-1. szabály szerint kell eljárnia. (A játékos nyugvó labdáját másik labda mozdítja el – lásd a 18-5. szabályt)

## 18-2. Játékos, partner, caddie vagy felszerelés által

### a. Általános

A játékos egy büntetőütést kap – kivéve, ha a szabályok megengedik –, amikor a játékos labdája *játékban van*, ha

- (i) a játékos, annak *játékos társa* vagy bármelyikük *caddie*-je:
  - felemeli vagy *elmozdítja* a labdát,
  - szándékosan megérinti (kivéve az ütővel történő érintést, amikor a labdát *játékba hozza*), vagy
  - előidézi a labda *elmozdulását*;
- (ii) a játékos vagy *játékos társ* felszerelése okozza a labda *elmozdulását*.

Ha a labda *elmozdult*, vissza kell helyezni, hacsak ez nem azt követően történt, hogy a játékos megkezdte az *ütést* vagy az *ütéshez* hátralendítette ütőjét, és az *elütést* elvégezte.

A szabályok értelmében nincs büntetés, ha a játékos véletlenül idézi elő a labda elmozdulását az alábbi körülmények között:

- Homokkal befedett labda keresésekor vagy a *laza természetes anyag* visszahelyezése miatt, a labdakeresés vagy azonosítás során történt elmozduláskor, amikor a labda *akadályban* van, vagy, olyan labda keresésekor, amelyről feltételezik, hogy *vízakadály* vízében található vagy *torlaszban*, illetve *rendellenes talajviszonyok* közt lévő labda keresésekor – 12-1. szabály.
- Régi *lyuk* helyének benyomódása vagy labdanyomok javítása során – 16-1c szabály
- Mérés közben – 18-6. szabály
- Egy szabály szerinti labdafelemelés során – 20-1. szabály
- Egy szabály szerinti labdahelyezés vagy visszahelyezés során – 20-3a szabály
- *Laza természetes anyag greenről* történő eltávolítása során – 23-1. szabály
- Mozdítható *torlaszok* eltávolításakor – 24-1. szabály

## b. Labda elmozdulása becélzás után

Ha a játékos *játékban lévő labdája* a becélzást (de nem *ütést*) követően *elmozdul*, azt a játékosnak róják fel, és *egy ütéssel büntetik*.

A labdát vissza kell helyezni, kivéve azt az esetet, amikor a labda az *ütés* megkezdését követően mozdult el, illetve amikor a játékos az *ütéshez* ütőjét hátralendítette és az *ütést* elvégezte.

**Kivétel:** Ha egyértelmű vagy gyakorlatilag bizonyos, hogy nem a játékos idézte elő a labda *elmozdulását*, akkor a 18-2b szabály nem alkalmazható.

## 18-3. Ellenfél, caddie vagy felszerelés által match playben

### a. Keresés közben

Ha a játékos labdájának keresése közben egy *ellenfél*, annak *caddie*-je vagy *felszerelése* *elmozdítja* a labdát, hozzáér, vagy *mozgást* idéz elő nála, nincs büntetés. Ha a labda *elmozdult*, vissza kell tenni.

### b. Nem keresés közben

Ha egy *ellenfél*, annak *caddie*-je vagy *felszerelése* nem a játékos labdájának keresése közben *elmozdítja* a labdát, szándékosan hozzáér, vagy *mozgást* idéz elő nála, kivéve, ha a *szabályok* másként rendelkeznek, *az ellenfél egy büntetőütést szenved el*. Ha a labda *elmozdult*, vissza kell tenni.

(Idegen labda megjátszása – lásd a 15-3. szabályt)

(Mérés közben elmozdult labda – lásd a 18-6. szabályt)

## 18-4. Versenyzőtárs, caddie vagy felszerelés által stroke playben

Ha a játékos labdáját egy *versenyzőtárs*, annak *caddie*-je vagy *felszerelése* *elmozdítja*, hozzáér vagy *mozgást* idéz elő nála, nincs büntetés. Ha a labda *elmozdult*, vissza kell helyezni.

(Idegen labda megjátszása – lásd a 15-3. szabályt.)

### 18-5. Másik labda által

Ha egy *játékban* és *nyugalomban lévő labdát* egy *ütés* utáni másik, mozgásban lévő labda *mozdít el*, az *elmozdított* labdát vissza kell helyezni.

### 18-6. Mérés közben elmozdult labda

Ha egy labda vagy labdajelző mérés közben *elmozdul*, miközben egy *szabály* értelmében járnak el, vagy eldöntik egy *szabály* alkalmazását, a labdát vagy a labdajelzőt vissza kell helyezni. Nincs büntetés, feltéve, hogy a labda vagy a labdajelző elmozdulása közvetlenül a mérés különleges műveletének tulajdonítható. Máskülönben a 18-2a, 18-3b vagy a 18-4. szabályt kell alkalmazni.

### \*A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

\* Ha egy játékos, akitől elvárják, hogy visszahelyezze a labdát, elmulasztja ezt, vagy ha a 18. szabály értelmében *ütést* végez el egy *helyettesítő* labdával, amikor a *helyettesítés* nem volt engedélyezett, akkor a 18. szabály megszegéséért járó általános büntetéssel sújtják, de nincsen további büntetés ezen szabály alapján.

**1. megjegyzés:** Ha az e szabály értelmében visszahelyezendő labdát nem tudják azonnal visszaszerezni, másik labdával lehet *helyettesíteni*.

**2. megjegyzés:** Ha a helyezendő vagy visszahelyezendő labda eredeti fekvése megváltozott, lásd a 20-3b szabályt.

**3. megjegyzés:** Ha nem lehetséges megállapítani a helyet, ahová a labda helyezendő vagy visszahelyezendő, akkor a 20-3c szabályban foglaltak érvényesek.

## 19. szabály Mozgó labda eltérítése vagy megállítása

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 19-1. Külső tényező által

Ha bármilyen *külső tényező* véletlenül eltérítette vagy megállította a játékos mozgásban lévő labdáját, az *vétlen* esetnek számít, nincs büntetés, és a labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik, kivéve:

- a. Ha egy *greenen* kívüli *ütés* után a játékos mozgó labdája bármilyen mozgó vagy élő *külső tényezőn* vagy tényezőben kerül nyugalomba, akkor a labdát a *játéktéren* vagy *akadályban* köteles ejteni, a *greenen* pedig helyezni kell a labdát, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, amely közvetlenül az alatt van, ahol a labda nyugalomba került a *külső tényezőn* vagy benne, de nem közelebb a *lyukhoz*; és
- b. Ha egy *greenen* történt *ütés* után a játékos mozgó labdáját bármilyen mozgó vagy élő *külső tényező* – kivéve férget, rovar vagy valami hasonlót – eltéríti vagy megállítja, vagy nyugalomba kerül benne vagy rajta, az *ütést* törlik. A labdát vissza kell tenni, és újra meg kell játszani.

Ha a labdát nem sikerül azonnal megtalálni, másik labdával lehet *helyettesíteni*.

**Kivétel:** A labda eltalálja a zászlórudat kezelő vagy feltartó személyt, vagy bármi magánál tartott dolgot – lásd a 17-3b szabályt.

**Megjegyzés:** Ha bármely *külső tényező* szándékosan téríti el vagy állítja meg a játékos labdáját:

- (a) *greenen* kívül bárhol végzett *ütést* követően, akkor becsléssel meg kell határozni azt a pontot, ahol a labda nyugvópontra került volna. Amennyiben ez a pont:
- (i) a *játéktéren* belül vagy *akadályban* van, a labdát a becsült ponthoz a lehető legközelebb kell ejteni;
  - (ii) *határon túli területen* található, a játékos a 27-1. szabálynak megfelelően járjon el; vagy ha ez a labda
  - (iii) a *greenen* áll meg, a labdát arra a pontra kell helyezni.
- (b) a *greenen* tett *ütést* követően az *ütést* törlik. A labdát vissza kell helyezni és újra meg kell játszani.

Ha a *külső tényező* egy *versenyzőtárs* vagy annak *caddie*-je, a *versenyzőtársra* vonatkozó, 1-2. szabály lép életbe.

(Játékos labdájának eltérítése vagy megállítása egy másik labda által: lásd 19-5. szabály.)

### 19-2. Játékos, játékosárs, caddie vagy felszerelés által

Ha a játékos labdáját véletlenül saját maga, *játékosárs*a vagy bármelyikük *caddie*-je vagy *felszerelése* téríti el vagy állítja meg, a játékos *egy büntetőütést kap*. A labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik, kivéve, amikor a labda a játékos, a *játékosárs* vagy bármelyikük *caddie*-jének ruhájában/ruháján vagy felszerelésében/felszerelésén kerül nyugalomba, ebben az esetben a labdát a *játéktéren* vagy *akadályban* ejteni kell, a *greenen* pedig helyeznie, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, amely az alatt van, ahol az a bizonyos dolog volt, amikor a labda benne vagy rajta nyugalomba került, de nem közelebb a *lyukhoz*.

#### Kivételek:

1. A labda eltalálja a *zászlórudat* kezelő vagy feltartó személyt, vagy bármilyen magánál tartott dolgot – lásd a 17-3b szabályt.
  2. Ejtett labda – lásd a 20-2a szabályt.
- (Játékos, játékosárs vagy caddie által szándékosan eltérített vagy megállított labda – lásd az 1-2. szabályt)



### 19-3. Ellenfél, caddie vagy felszerelés által match playben

Ha a játékos labdáját egy *ellenfél*, annak *caddie*-je vagy *felszerelése* véletlenül téríti el vagy állítja meg, nincs büntetés. A játékos – mielőtt bármelyik fél újabb ütést tesz – visszavonhatja az *ütést*, és büntetés nélkül megjátszhat egy labdát onnan, ami lehető legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszotta (lásd a 20-5. szabályt), vagy megjátszhatja a labdát, ahogyan fekszik. Mindazonáltal ha a játékos nem vonja vissza az *ütést*, és a labda az *ellenfél* vagy *caddie*-je ruhájában/ruháján vagy *felszerelésében/felszerelésén* kerül nyugalomba, a labdát a *játéktéren* vagy *akadályban* ejteni kell, a *greenen* pedig helyezni, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, amely az alatt van, ahol az a bizonyos dolog volt, amikor a labda benne vagy rajta nyugalomba került, de nem közelebb a *lyukhoz*.

**Kivétel:** A labda eltalálja a *zászlórudat* kezelő vagy feltartó személyt, vagy bármi magánál tartott dolgot – lásd a 17-3b szabályt. (Ellenfél vagy *caddie*-je által szándékosan eltérített vagy megállított labda – lásd az 1-2. szabályt.)

### 19-4. Versenyzőtárs, caddie vagy felszerelés által stroke playben

Lásd a *külső tényező* által eltérített labda esetére vonatkozó 19-1. szabályt.

**Kivétel:** A labda eltalálja a *zászlórudat* kezelő vagy feltartó személyt, vagy bármi magánál tartott dolgot – lásd a 17-3b szabályt.

### 19-5. Másik labda által

#### a. Nyugalomban lévő labda

Ha egy *ütést* követően a játékos mozgó labdáját egy másik, *játékban* és nyugalomban lévő labda állította meg vagy térítette el, a labdát úgy kell megjátszani, ahogyan fekszik. Match playben ilyenkor nincs bünte-

tés. Stroke playben sem büntetnek, kivéve azt az esetet, amikor az *ütést* megelőzően mindkét labda a *greenen* volt; ez esetben a játékos két büntetőütést kap.

### b. Mozgásban lévő labda

Ha a játékos *ütés* utáni, a *greenen* kívül elütött labdáját egy másik mozgó és szintén *ütés* utáni labda állította meg vagy térítette el, a játékosnak úgy kell megjátszania a labdát, ahogy fekszik, és nem jár neki büntetés.

Ha a játékos *ütés* utáni, a *greenen* belül elütött labdáját egy másik mozgó és szintén *ütés* utáni labda állította meg vagy térítette el, a játékos ütését törlik. Büntetés nincs; a labdát vissza kell helyezni és újra meg kell játszani.

**Megjegyzés:** A fenti szabály egyik kitétele sem írja felül a 10-1. szabályt (A játék rendje Match playben), illetve a 16-1f szabályt (Ütést tenni, miközben másik labda van mozgásban).

### A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – szakaszvesztés; Stroke play – két ütés.

## Könnyítési helyzetek és ezek eljárása

### 20. szabály

#### Felemelés, ejtés és helyezés; Idegen helyről történő játék

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

## 20-1. Felemelés és jelölés

A *szabályok* értelmében felemelendő labdát felemelheti a játékos, a *játékos* vagy a játékos által felhatalmazott más személy. Ezen esetek bármelyikében a *szabályok* bármilyen megsértéséért a játékos felel.

Mielőtt a labdát felemeljük, azon *szabály* szerint kell megjelölni a helyét, amelyik előírja visszahelyezését. Ha nincs a helye megjelölve, a *játékost egy büntetőütéssel sújtják*, és a labdát vissza kell helyezni. Ha nincs visszahelyezve, a *játékos az e szabály megszegéséért járó általános büntetést kapja*, a 20-1. szabály szerint nincs további büntetés.

Ha egy *szabály* értelmében történő labdafelemelés vagy helyzetjelölés közben egy labda vagy labdajelző véletlenül *elmozdul*, a labdát vagy labdajelzőt vissza kell helyezni. Nincs büntetés, feltéve, hogy a labda vagy labdajelző elmozdulása közvetlenül a labda felemelésével vagy helyének megjelölésével járó sajátos ténykedésnek tulajdonítható. Máskülönben e *szabály vagy a 18-2a szabály értelmében a játékos egy büntetőütést kap*.

**Kivétel:** Ha a játékos büntetést kap azért, mert nem az 5-3. vagy a 12-2. szabály értelmében cselekedett, a 20-1. szabály szerint további büntetés nem jár.

**Megjegyzés:** A felemelendő labda helyzetét úgy kell megjelölni, hogy labdajelzőt, kis érmét vagy egyéb hasonló tárgyat teszünk le közvetlenül a labda mögé. Ha a labdajelző zavarja a másik játékos játékát, *beállítását vagy ütését*, helyezzük egy vagy több ütőfejnyi távolságra valamelyik oldalra.

## 20-2. Ejtés és újraejtés

### a. Ki által és hogyan?

A *szabályok* értelmében az ejtendő labdát magának a játékosnak kell ejteni. Egyenesen kell

állnia, vállmagasságban, kinyújtott karal kell tartania a labdát, és le kell ejtenie. Ha a labdát másvalaki ejti, vagy bármilyen más módon ejtik le, és a 20-6. szabály szerint nem korrigálják a hibát, [a játékos egy büntetőütést kap](#).

Ha a labda, amikor ejtik, bármely személyt vagy bármely játékos *felszerelését* érinti, mielőtt vagy miután a *pálya* részét érinti, és mielőtt nyugalomba kerülne, akkor a labdát büntetés nélkül újra kell ejteni. Annak nincs semmilyen határa, hogy ilyen körülmények esetén hány-szor kell újraejteni a labdát.

(A labda mozgásának, illetve fizikai környezetének befolyásolása – lásd az 1-2. szabályt)

### b. Hol ejtsünk?

Amikor a labdát egy bizonyos helyhez a legközelebb akarjuk ejteni, az ejtés helyének nem szabad közelebb lennie a *lyukhoz*, mint az a bizonyos hely, amelyet – ha a játékos nem tudja pontosan – becsléssel kell megállapítani.

A leejtett labda először a *pályának* azt a részét kell, hogy érje, ahol a vonatkozó *szabály* szerint leejtendő. Ha nem úgy ejtik le, a 20-6. és 20-7. szabály alkalmazandó.

### c. Mikor ejtsünk újra?

A leejtett labdát büntetés nélkül újra kell ejteni, ha az:

- (i) belegurul egy *akadályba*, és abban kerül nyugalomba;
- (ii) kigurul egy *akadályból*, és azon kívül kerül nyugalomba;
- (iii) rágurul a *greenre*, és ott kerül nyugalomba;
- (iv) *határon kívüli területre* gurul, és ott kerül nyugalomba;
- (v) olyan helyen kerül nyugalomba, ahol annak a körülménynek a zavaró hatása érvényesül, amely miatt – a 24-2b szabály (mozdít-hatatlan torlasz), a 25-1. szabály (rendellenes talajviszonyok), a 25-3. szabály (idegen green) vagy egy helyi szabály (33-8a szabály) értelmében – a könnyítés igénybe lett véve, vagy visszagu-

rul abba a nyomba, ahonnan a 25-2. szabály (besüppedt labda) értelmében fel lett emelve;

- (vi) több mint két ütőhossznyi távolságra gurul, illetve kerül nyugalomba attól a helytől, ahol először érintette a *pálya* valamely részét; vagy
- (vii) a *lyukhoz* közelebb kerül nyugalomba, mint:
  - (a) eredeti vagy becsült helye (lásd a 20-2b szabályt), hacsak a *szabályok* másképp nem rendelkeznek; vagy
  - (b) a *legközelebbi könnyítési pont* vagy az elérhető legnagyobb könnyítés pont (24-2., 25-1. vagy 25-3. szabály); vagy
  - (c) az a pont, ahol az eredeti labda utoljára a *vízakadály* vagy *oldalsó vízakadály* szélét keresztezte (26-1. szabály).

Ha az újraejtett labda bármelyik fent említett helyzetbe kerül, a lehető legközelebb kell helyezni ahhoz a ponthoz, ahol először érintette a *pálya* valamely részét, amikor újraejtették.

**1. megjegyzés:** Ha egy ejtett vagy újraejtett labda nyugalomba kerül, de azután *elmozdul*, úgy kell megjátszani, ahogy fekszik, hacsak bármilyen más *szabály* előírásai nem vonatkoznak rá.

**2. megjegyzés:** Ha az e *szabály* szerint újraejtendő vagy helyezendő labdát nem lehet azonnal fellelni, akkor másik labdával lehet *helyettesíteni*.

(Ejtőzónák – lásd I. Függelék, B. rész, 8. fejezet)

## 20-3. A labda helyezése és visszahelyezése

### Ki helyez és hová?

A szabályok szerint helyezendő labdát a játékosnak vagy játékosársának kell helyeznie.

A labda visszahelyezésére e *szabály* értelmében az alábbi személyek valamelyike jogosult: (i) az a személy, aki felemelte vagy *elmozdította* a labdát; (ii) maga a játékos; vagy (iii) a játékos játékosársa. A labdát arra a pontra kell visszahelyezni, ahonnan felemelték vagy *elmozdították*. Ha a labdát bárki más helyezi el vagy vissza, és a hibát nem korrigálják a 20-6. szabály szerint, a *játékos egy büntetőütést kap*. Bár-

melyik ilyen esetben a játékosnak kell felelnie a *szabályok* bármilyen megszegéséért, amely a labda helyezése vagy visszahelyezése eredményeként történik.

Ha a labda helyezése vagy visszahelyezése során egy labda vagy labdajelző véletlenül elmozdul, azt vissza kell tenni a helyére. Nincs büntetés, feltéve, hogy a labda vagy labdajelző elmozdulása közvetlenül a labda helyezésével vagy visszahelyezésével, illetve a labdajelző eltávolításával járó sajátos ténykedésnek tulajdonítható. Máskülönben a 18-2a vagy a 20-1. szabály értelmében a játékos egy büntetőütést kap.

Ha egy visszahelyezendő labdát nem arra a pontra helyeznek el, ahonnan felvették vagy *elmozdították*, és a hibát nem korigálják a 20-6. szabály szerint, akkor az általános büntetést kell kiszabni, match playben a játékos elveszíti a szakaszt, stroke playben két büntetőütést kap az alkalmazott *szabály* megsértéséért.

### b. A helyezett vagy visszahelyezett labda helyzete megváltozott

Ha a helyezett vagy visszahelyezett labda eredeti fekvése megváltozott:

- (i) a labdát – kivéve, ha *akadályban* van – a legközelebbi olyan fekvésbe kell helyezni, amely a legjobban hasonlít az eredeti helyzethez; ez nem lehet egy ütőhossznyi távolságnál messzebb az eredeti fekvéstől, nem lehet közelebb a *lyukhoz*, és nem lehet *akadályban*;
- (ii) *vízakadályban* a labdát a fenti (i) pont szerint kell helyezni, azzal a feltétellel, hogy a labdát magában a *vízakadályban* kell helyezni;
- (iii) *bunkerben* az eredeti fekvést a lehető legpontosabban kell visszaállítani, és a labdát abba a fekvésbe kell helyezni.

**Megjegyzés:** Ha a helyezendő vagy visszahelyezendő labda eredeti fekvése megváltozott, s így lehetetlen eldönteni, hogy a labdát mely pontra kellene helyezni, illetve visszahelyezni, akkor az eljárás a következő: a 20-3b szabály lép életbe, ha az eredeti fekvési pozíció ismert, illetve a 20-3c szabályt kell alkalmazni, amennyiben az eredeti fekvési pozíció nem ismert.

**Kivétel:** Ha a játékos homokkal fedett labdát keres vagy azonosít, a 12-1a szabály alkalmazandó.

### c. A pont nem határozható meg

Ha lehetetlen meghatározni azt a pontot, ahová a labda helyezendő vagy visszahelyezendő:

- (i) a *játéktéren* a labdát a lehető legközelebb kell ejteni ahhoz a ponthoz, ahol eredetileg feküdt, de nem kerülhet *akadályba* vagy *greenre*;
- (ii) *akadály* esetében a labdát magában az *akadályban* kell ejteni, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahol eredetileg feküdt,
- (iii) a *greenen* a labdát a lehető legközelebb kell helyezni ahhoz a ponthoz, ahol eredetileg feküdt, de nem kerülhet *akadályba*.

**Kivétel:** Ha a játék folytatásakor (6-8d szabály) lehetetlen meghatározni azt a pontot, ahová a labda helyezendő, akkor meg kell becsülni, és a labdát erre a pontra kell tenni.

### d. A labda nem kerül nyugalomba

Ha egy helyezett labda nem kerül nyugalomba azon a ponton, ahová tették, nincs büntetés, és a labdát újra kell helyezni. Ha még mindig nem kerül nyugalomba azon a ponton:

- (i) a labdát – kivéve, ha *akadályban* van – a legközelebbi pontra kell tenni, ahol nyugalomba kerülhet; ez a pont nem lehet közelebb a *lyukhoz* és nem lehet *akadályban*;
- (ii) *akadály* esetében a labdát magában az *akadályban* kell helyezni, a legközelebbi ponton, ahol nyugalomba kerülhet, de ez nem lehet közelebb a *lyukhoz*.

Ha a helyezett labda nyugalomba kerül azon a ponton, ahová tették, de azután elmozdul, nincs büntetés, és a labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik, hacsak bármilyen más szabály előírásai nem vonatkoznak rá.

## 20-1., 20-2. vagy 20-3. SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – szakaszvesztés; Stroke play – két ütés.

\*Ha egy játékos *helyettesített* labdát *üt* meg a fenti három szabály bármelyikének értelmében, akkor, ha a *helyettesítés* nem megengedett, a szabály megszegéséért járó általános büntetésben részesül, de további büntetést nem szabnak ki rá. Ha a játékos nem megfelelően ejt, vagy idegen helyről játssza meg a labdát, vagy ha a labdát nem a szabályok alapján erre jogosult személy hozza játékba, akkor lásd a 20-7c szabály 3. megjegyzését.

## 20-4. Amikor az ejtett vagy helyezett labda játékban van

Ha a játékos *játékban lévő labdáját* felemelik, ismét játékba kerül, amikor ejtik vagy helyezik.

A *helyettesítő labda játékban lévő labdává* válik, miután ejtették vagy helyezték.

(Tévesen helyettesített labda – lásd a 15-2. szabályt)

(Tévesen helyettesített, ejtett vagy helyezett labda felemelése – lásd a 20-6. szabályt)

## 20-5. Következő ütés megjátszása az előző ütés helyéről

Amikor a játékos úgy dönt, vagy azt kívánják meg tőle, hogy következő *ütését* onnan tegye meg, ahonnan az előzőt megtette, a következőképpen kell eljárnia:

- Az *elütőhelyen*: A megjátszandó labdát az *elütőhelyen* belüli területről kell megjátszani. Az *elütőhelyen* belül bárholnan megjátszható, és *tee*-re lehet helyezni.
- A *játéktéren*: a megjátszandó labdát ejteni kell, és a labdának – amikor ejtik – először a *pálya* részét kell érintenie a *játéktéren*.
- Akadályban*: A megjátszandó labdát ejteni kell, és amikor ejtik, akkor a *pálya* részét kell érintenie az *akadályban*.
- A *greenen*: A megjátszandó labdát helyezni kell a *greenre*.



## A 20-5 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

### 20-6. Tévesen helyettesített, ejtett vagy helyezett labda felemelése

A tévesen *helyettesített*, rossz helyre vagy a *szabályokkal* nem összhangban álló módon ejtett, helyezett, de nem megjátszott labdát büntetés nélkül fel lehet emelni, és a játékosnak azután szabályosan kell eljárnia.

### 20-7. Idegen helyről történő játék

#### a. Általános

A játékos akkor játszik idegen helyről, ha *játékban lévő labdájával* ütést tesz:

- (i) a *pálya* azon szakaszán, ahol a szabályok értelmében nem lehet *ütést* végezni, labdát ejteni vagy helyezni; illetve
- (ii) amikor a szabályok megkívánják az ejtett labda újraejtését vagy az elmozdult labda visszahelyezését, és ez nem történik meg.

**Megjegyzés:** Ami az *elütőhelyen* kívülről vagy idegen *elütőhelyről* megjátszott labdát illeti – lásd a 11-4. szabályt.

#### b. Match Play

Ha a játékos idegen helyről tesz *ütést*, *elveszíti a szakaszt*.

#### c. Stroke Play

Ha a *versenyző* idegen helyről tesz *ütést*, *a megfelelő szabály szerinti két büntetőütést kap*. Az idegen helyről megjátszott labdával kell végigjátszania a szakaszt, anélkül hogy korrigálná hibáját, feltéve, hogy nem követett el súlyos szabálysértést (lásd az 1. megjegyzést).

Ha a *versenyző* tudatába kerül annak a ténynek, hogy idegen helyről játszott, és úgy gondolja, hogy esetleg súlyos szabálysértést követett el, a *szabályokkal* összhangban egy második labdával kell végigját-

szania a szakaszt, mielőtt *ütést* tesz a következő *előtőhelyről*. Ha a megjátszott szakasz az utolsó a körben, a *versenyzőnek* be kell jelentenie ? mielőtt elhagyja a *greent* ?, hogy a *szabályokkal* összhangban egy második labdával fogja végigjátszani a szakaszt.

Ha a *versenyző* második labdát játszott meg, akkor köteles jelenteni a tényeket a *Bizottságnak*, mielőtt visszajuttatja score-kártyáját, ha nem így cselekszik, *kizárják a versenyből*. A *Bizottságnak* el kell döntenie, vajon a *versenyző* súlyosan szegte-e meg a vonatkozó *szabályt*. Ha súlyosan szegte meg, a második labdával elért eredmény számít, és *a versenyző köteles* az azzal a labdával elért eredményéhez *két büntetőütést hozzáadni*. Ha a *versenyző* súlyos szabályszegést követett el, és a fent leírtak szerint azt nem korigálta, *kizárják a versenyből*.

**1. megjegyzés:** A *versenyzőről* akkor gondolják, hogy súlyosan megszegte az alkalmazható *szabályt*, ha a *Bizottság* szerint jelentős előnyre tett szert azáltal, hogy idegen helyről játszott.

**2. megjegyzés:** Ha a *versenyző* a 20-7c szabály értelmében egy második labdát játszik meg, és arról kimondják, hogy nem számít be, az azzal a labdával tett *ütéseket* és a kizárólag azon labda megjátszásáért kirótt *büntetőütéseket* figyelmen kívül kell hagyni. Ha a második labdáról azt mondják ki, hogy beszámít, az idegen helyről tett *ütést* és azokat az *ütéseket*, amelyeket ezt követően az eredeti labdával tettek, beleértve a kizárólag azon labda megjátszásáért kirótt *büntetőütéseket*, figyelmen kívül kell hagyni.

**3. megjegyzés:** Ha a játékos büntetést kap idegen helyről elvégzett *ütésért*, további büntetés nem szabható ki számára az alábbiakért:

- (a) labda *helyettesítése*, amikor azt a *szabályok* nem engedik meg;
- (b) labda ejtése, amikor a *szabályok* a labda helyezését írják elő, és labda helyezése, amikor a *szabályok* ejtést írnak elő;
- (c) nem megfelelően elvégzett ejtés; illetve
- (d) a labdát nem az a személy hozza játékba, aki a *szabályok* értelmében erre jogosult.

## 21. szabály

## Labdatisztítás

## Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betű*vel van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

A *greenen* lévő labdát meg lehet tisztítani, miután a 16-1b szabály értelmében felemelték.

A labdát máshol is meg lehet tisztítani, miután felemelték, kivéve, amikor azért lett felemelve,

- hogy eldöntsék, alkalmatlan-e a játékra (5-3. szabály);
- hogy azonosítsák (12-2. szabály), ebben az esetben csak olyan mértékben lehet megtisztítani, ami az azonosításhoz szükséges; vagy
- mert segítőleg vagy zavarólag hat a játékra (22. szabály).

Ha a játékos egy szakasz megjátszása során megtisztítja labdáját – kivéve az e szabályban előírt eseteket –, **egy büntetőütést kap**, és a labdát, ha időközben felemelték, vissza kell helyezni.

Ha a játékos, akitől elvárják, hogy visszategye a labdát, ezt elmulasztja, **a vonatkozó szabály megszegéséért járó általános büntetést kapja**, de a 21. szabály szerint nincs további büntetés.

**Kivétel:** Ha a játékosra azért rónak ki büntetést, mert nem az 5-3., 12-2. vagy 22. szabály értelmében cselekszik, a 21. szabály szerint nincs további büntetés.

## 22. szabály

## A játékot segítő vagy zavaró labda

## Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betű*vel van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–349. oldal.

### 22-1. Játékot segítő labda

Kivéve azt, amikor egy labda mozgásban van, ha a játékos úgy gondolja, hogy a labda segítheti bármelyik másik játékost:

- a. felemelheti a labdát, ha az az ő labdája, vagy
- b. felemeltethet bármilyen más labdát.

Az e szabály értelmében felemelt labdát vissza kell helyezni (lásd a 20-3. szabályt). A labdát nem szabad megtisztítani, hacsak nem a *greenen* fekszik (lásd a 21. szabályt).

Stroke playben az a játékos, akitől elvárják, hogy felemelje labdáját, előbb inkább játszhat, minthogy felemelje a labdát.

Stroke playben ha a *Bizottság* úgy dönt, hogy a *versenyzők* megegyeztek, hogy nem emelnek föl egy labdát, amely segítheti bármelyik játékost, [a versenyzőket kizárják a játékból](#).

**Megjegyzés:** Amikor egy másik labda is mozgásban van, akkor azt a labdát, amely a mozgásban lévő labdát befolyásolhatja, nem szabad felemelni.

### 22-2. Játékot akadályozó labda

Kivéve azt, amikor egy labda mozgásban van, ha a játékos úgy gondolja, hogy egy másik labda zavarhatja a játékát, felemeltetheti a labdát.

Az e szabály értelmében felemelt labdát vissza kell helyezni (lásd 20-3. szabály). A labdát nem szabad megtisztítani, hacsak nem a *greenen* fekszik (lásd 21. szabály).

Stroke playben az a játékos, akitől elvárják, hogy felemelje labdáját, előbb inkább játszhat, minthogy felemelje a labdát.

**1. megjegyzés:** A *green* kivételével a játékos nem emelheti fel labdáját csupán azért, mert úgy véli, hogy az zavarhatja másik játékos játékát. Ha a játékos anélkül emeli fel labdáját, hogy megkérné rá, [a 18-2a szabály megsértéséért egy büntetőütést szenved el](#), de a 22. szabály szerint nincs további büntetés.

**2. megjegyzés:** Amikor egy másik labda is mozgásban van, akkor azt a labdát, amely a mozgásban lévő labdát befolyásolhatja, nem szabad felemlíteni.

## A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

## 23. szabály

### Laza természetes anyagok

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

#### 23-1. Könnyítés

Kivéve, amikor mind a *laza természetes anyag*, mind a labda ugyanabban az *akadályban* fekszik, vagy ugyanazt az *akadályt* érinti, bármilyen *laza természetes anyagot* büntetés nélkül el lehet távolítani.

Ha a labda a *green* kivételével bárhol fekszik, és a *laza természetes anyag* játékos által végzett eltávolítása a labda *elmozdulását* idézi elő, a 18-2a szabály lép érvénybe.

Ha a *greenen* a labda vagy a labdajelző véletlenül *elmozdult*, miatt a játékos eltávolít egy *laza természetes anyagot*, a labdát vagy labdajelzőt vissza kell tenni. Nincs büntetés, feltéve, hogy a labda vagy labdajelző elmozdulása közvetlenül a *laza természetes anyag* eltávolításának tulajdonítható. Különben, ha a játékos okozza a labda elmozdulását, [a 18-2a szabály értelmében egy büntetőütést kap](#).

Amikor egy labda mozgásban van, azt a *laza természetes anyagot*, amely befolyásolhatja a labda mozgását, nem szabad eltávolítani.

**Megjegyzés:** Ha a labda *akadályban* fekszik, a játékosnak nem szabad megérinteni vagy elmozdítani semmilyen *laza természetes anyagot*, amely a szóban forgó *akadályban* fekszik vagy érinti ugyanazt az akadályt – lásd a 13-4c szabályt.

## A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.

(Labdakeresés akadályban – lásd a 12-1. szabályt.)

(A putt-vonal érintése – lásd a 16-1a szabályt.)

## 24. szabály Torlaszok

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 24-1. Mozdítható torlasz

A játékos egy mozdítható *torlasz* miatt az alábbiak szerint szerezhethet büntetés nélkül könnyítést:

- a. Ha a labda nem fekszik a *torlaszban* vagy a *torlaszon*, a *torlaszt* el lehet távolítani. Ha a labda *elmozdul*, vissza kell helyezni, és nincs büntetés, feltéve, hogy a labda elmozdulása közvetlenül a *torlasz* eltávolításának tulajdonítható. Egyébként a 18-2a szabály alkalmazandó.
- b. Ha a labda a *torlaszban* vagy a *torlaszon* fekszik, a labdát büntetés nélkül fel lehet emelni, és a *torlaszt* el lehet távolítani. A labdát a *játéktéren* vagy egy *akadályban* ejteni, a *greenen* pedig helyezni kell, amilyen közel csak lehet ahhoz a ponthoz, amely közvetlenül azon hely alatt van, ahol a labda a *torlaszban* vagy a *torlaszon* fekszik, de nem közelebb a *lyukhoz*.

A labdát meg lehet tisztítani, ha e szabály értelmében emeljük fel. Amikor egy labda mozgásban van, azt a *torlaszt*, amely befolyásolhatná a labda mozgását – amely nem bármely játékos *felszerelése*, vagy a kezelt, vagy kivett, vagy feltartott *zászlórúd* – nem szabad eltávolítani.

(A labda befolyásolása – lásd az 1-2. szabályt)

**Megjegyzés:** Ha az e szabály értelmében ejtendő vagy helyezendő labdát nem sikerül azonnal visszaszerezni, másik labdával lehet *helyettesíteni*.

## 24-2. Mozdíthatatlan torlasz

### a. Zavaró hatás

Mozdíthatatlan *torlasz* általi zavaró hatás akkor lép fel, amikor egy labda a *torlaszban* vagy a *torlaszon* fekszik, vagy amikor a *torlasz* zavarja a játékos *beállítását* vagy azt a területet, ahol lendíteni szándékozik. Ha a játékos labdája a *greenen* fekszik, szintén zavaró hatás áll elő, ha a *greenen* lévő mozdíthatatlan torlasz útjában áll *putt-vonalának*. Máskülönben, ha a *játékvonal* útjában áll valami, az önmagában véve nem számít zavaró hatásnak e szabály értelmében.

### b. Könnyítés

Kivéve, amikor a labda *vízakadályban* vagy *oldalsó vízakadályban* van, a játékos az alábbiak szerint szerezhet könnyítést mozdíthatatlan *torlasz* zavaró hatása miatt:

- (i) A játéktéren: Ha a labda a *játéktéren* fekszik, a játékosnak fel kell emelnie a labdát, és büntetés nélkül egy ütőhossznyi távolságon belül le kell ejtenie, de nem közelebb a *lyukhoz*, mint a *legközelebbi könnyítési pont*. A *legközelebbi könnyítési pontnak* nem szabad *akadályban* vagy a *greenen* lennie. Amikor a labdát a *legközelebbi könnyítési ponthoz* képest egy ütőtávolságnyira ejtik, a labdának először a *pálya* olyan részét kell érintenie, ahol nem áll fenn a mozdíthatatlan *torlasz* zavaró hatása, és nem *akadályban* vagy a *greenen* van.

- (ii) Bunkerben: Ha a labda *bunkerben* van, a játékosnak fel kell emelnie és ejtenie kell a labdát, és vagy:
- (a) büntetés nélkül, a fenti (i) alponttal összhangban, kivéve, hogy a *legközelebbi könnyítési pont*nak a *bunkerben* kell lennie, és a labdát a *bunkerben* kell ejteni; vagy
  - (b) **egy büntetőűtés ellenében**, a *bunker*en kívül, a labda helyét és a *lyukat* összekötő egyenes meghosszabbításában a *bunker* mögött. Annak nincs határa, hogy a labdát a *bunker* mögött milyen távolságra lehet ejteni.
- (iii) A *greenen*: Ha a labda a *greenen* fekszik, a játékosnak fel kell emelnie a labdát, és büntetés nélkül le kell helyeznie a *legközelebbi könnyítési pontra*, amely nincs *akadályban*. A *legközelebbi könnyítési pont* lehet a *greenen* kívül is.
- (iv) Az *elütőhelyen*: Ha a labda az *elütőhelyen* fekszik, a játékosnak fel kell emelnie a labdát, és a fenti (i) alponttal összhangban büntetés nélkül ejtenie kell.

Ha a labdát e szabály értelmében emelték fel, meg lehet tisztítani.

(A labda olyan helyre gurul, ahol annak a feltételnek a zavaró hatása áll fenn, amely miatt a könnyítést megkaptuk – lásd a 20-2c(v) szabályt.)

**Kivétel:** E szabály értelmében a játékos nem szerezhetsz könnyítést, ha (a) a mozdíthatatlan *torlasz*on kívül bármilyen más tényező zavaró hatása következtében nyilvánvalóan lehetetlen számára, hogy *ütést* tegyen, vagy (b) a mozdíthatatlan *torlasz* miatti zavaró hatás csak azért állna elő, mert szükségtelenül szokatlan *beállást*, lendítést vagy játékírányt alkalmaz.

**1. megjegyzés:** Ha a labda *vízakadályban* van (beleértve az *oldalsó vízakadályt* is), mozdíthatatlan *torlasz* általi zavaró hatás miatt a játékos nem szerezhetsz büntetés nélküli könnyítést. Úgy kell megjátszania a labdát, ahogy fekszik, vagy a 26-1. szabály szerint kell eljárnia.



**2. megjegyzés:** Ha az e szabály értelmében ejtendő vagy helyezendő labdát nem sikerül azonnal visszaszerezni, másik labdával lehet *helyettesíteni*.

**3. megjegyzés:** A *Bizottság* hozhat olyan helyi szabályt, amely szerint a játékosnak anélkül kell meghatároznia a *legközelebbi könnyítési pontot*, hogy a *torlasz* alatt, fölött vagy keresztül áthaladna.

### 24-3. Torlaszban elveszett labda

Az ténykérdés, hogy vajon a labda, amelyet nem találnak, miután elűtötték egy *torlasz* felé, a *torlaszban* van-e. Annak érdekében, hogy ezt a szabályt alkalmazzuk, tudnunk kell, vagy gyakorlatilag biztosnak kell lennünk abban, hogy a labda a *torlaszban* van. Az ilyen tudás vagy bizonyosság hiányában a játékosnak a 27-1. szabály szerint kell eljárnia.

#### a. Mozdítható torlaszban elveszett labda

Ha tudjuk vagy gyakorlatilag biztosak vagyunk abban, hogy az eredeti labda, amelyet nem találunk, egy mozdítható *torlaszban* van, akkor a játékos e szabály alapján büntetés nélkül *helyettesítheti a labdát* egy másikkal, és könnyítést vehet igénybe. Ha így dönt, akkor el kell mozdítania a *torlaszt*, és a *játéktéren* vagy egy *akadályban* ejtenie kell a labdát, a *greenen* pedig helyeznie kell azt, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, amely közvetlenül azon hely alatt van, ahol a labda utoljára keresztezte a mozdítható *torlasz* legkülső határát, de nem közelebb a *lyukhoz*.

#### b. Mozdíthatatlan torlaszban elveszett labda

Ha tudjuk vagy gyakorlatilag biztosak vagyunk abban, hogy egy labda, amelyet nem találunk, egy mozdítható *torlaszban* van, akkor a játékos könnyítést vehet igénybe e szabály alapján. Ha úgy dönt, hogy így tesz, akkor meg kell határozni azt a helyet, ahol a labda utoljára keresztezte a *torlasz* legkülső határát, és – e szabály alkalmazása cél-

jából – a labda úgy tekintendő, mint ami ezen a ponton fekszik, és a játékosnak az alábbiak szerint kell eljárnia:

- (i) A játéktéren: Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a mozgíthatatlan *torlasz* legkülső határát, amely a *játéktéren* van, a játékos büntetés nélkül másik labdával *helyettesítheti*, és könnyítést kaphat, a 24-2b(i) szabály előírásai szerint.
- (ii) Bunkerben: Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a mozgíthatatlan *torlasz* legkülső határát, amely *bunkerben* van, a játékos büntetés nélkül másik labdával *helyettesítheti*, és könnyítést kaphat, a 24-2b(ii) szabály előírásai szerint.
- (iii) Vízakadályban (beleértve az oldalsó vízakadályt): Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a mozgíthatatlan *torlasz* legkülső határát, amely *vízakadályban* van, a játékos nem jogosult büntetés nélküli könnyítésre, és a 26-1. szabály szerint kell eljárnia.
- (iv) A greenen: Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a mozgíthatatlan *torlasz* legkülső határát, amely a *greenen* van, a játékos büntetés nélkül másik labdával *helyettesítheti*, és könnyítést kaphat, a 24-2b(iii) szabály előírásai szerint.

## A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.

## 25. szabály

### Rendellenes talajviszonyok, besüppedt labda és idegen green

## Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

## 25-1. Rendellenes talajviszonyok

### a. Zavaró hatás

A *rendellenes talajviszonyok* általi zavaró hatás akkor áll fenn, amikor egy labda ilyen jellegű helyen van vagy azzal érintkezik, vagy a hely zavarja a játékos *beállítását* vagy szándékolt lendítésének területét. Ha a játékos labdája a *greenen* fekszik, szintén zavaró hatás áll fenn, ha a *greenen* lévő *rendellenes talajviszony* útjában áll *putt-vonalának*. Máskülönben e szabály értelmében, ha a *játékvonal* útjában áll valami, az önmagában véve nem számít zavaró hatásnak.

**Megjegyzés:** A Bizottság hozhat olyan helyi szabályt, amely kijelenti, hogy a játékos *beállítását* zavaró *rendellenes talajviszonyt* nem tartják önmagában zavarásnak e szabály alapján.

### b. Könnyítés

Kivéve azt, amikor a labda *vízakadályban* vagy *oldalsó vízakadályban* van, *rendellenes talajviszony* zavaró hatása miatt a játékos az alábbiak szerint szerezhet könnyítést:

- (i) A játéktéren: Ha a labda a *játéktéren* fekszik, a játékosnak fel kell emelnie a labdát, és büntetés nélkül egy ütőhossznyi távolságon belül ejtenie kell, de nem közelebb a *lyukhoz*, mint a *legközelebbi könnyítési pont*. A *legközelebbi könnyítési pont*nak nem szabad *akadályban* vagy a *greenen* lennie. Amikor a labdát a *legközelebbi könnyítési ponthoz* képest

egy ütőtávolságnyra ejtik, a labdának először a *pálya* egy olyan részét kell érintenie, ahol nem áll fenn a *rendellenes talajviszony* zavaró hatása, és nincs *akadályban* és a *greenen* sem.

- (ii) Bunkerben: Ha a labda *bunkerben* van, a játékosnak fel kell emelnie a labdát, és ejtenie kell, akár
  - (a) a fenti (i) pontnak megfelelően büntetés nélkül, kivéve, hogy a *legközelebbi könnyítési pont*nak a *bunkerben* kell lennie, és a labdát a *bunkerben* kell ejteni, vagy ha a teljes könnyítés nem lehetséges, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahol

a labda fekszik, de nem közelebb a *lyukhoz*, a *bunkerben*, a *pályának* azon a részén, amely a talajviszony miatt az elérhető legnagyobb könnyítést teszi lehetővé; vagy

- (b) **egy büntetőütés ellenében**, a *bunker*en kívül, a labda helyét és a *lyukat* összekötő egyenes meghosszabbításában a *bunker* mögött. Annak nincs határa, hogy a labdát a *bunker* mögött milyen távolságra lehet ejteni.
- (iii) A *greenen*: Ha a labda a *greenen* fekszik, a játékosnak fel kell emelnie a labdát, és büntetés nélkül kell helyeznie a *legközelebbi könnyítési pontra*, amely nem *akadályban* van, vagy ha teljes könnyítés nem lehetséges, a legközelebbi olyan helyre, amely a talajviszony miatt az elérhető legnagyobb könnyítést teszi lehetővé, de nem közelebb a *lyukhoz* és nincs *akadályban*. A *legközelebbi könnyítési pont* vagy az elérhető legnagyobb könnyítési pont lehet a *greenen* kívül is.
- (iv) Az *elütőhelyen*: Ha a labda az *elütőhelyen* fekszik, a játékosnak fel kell emelnie a labdát, és a fenti (i) alponttal összhangban büntetés nélkül ejtenie kell.

A 25-1b szabály alapján a felemelt labdát meg lehet tisztítani.

(A labda olyan helyre gurul, ahol annak a feltételnek a zavaró hatása áll fenn, amely miatt a könnyítést megkaptuk – lásd a 20-2c(v) szabályt.)

**Kivétel:** A játékos nem vehet könnyítést igénybe e szabály értelmében, ha (a) *rendellenes talajviszonyon* kívül bármely más tényező zavaró hatása következtében nyilvánvalóan nem lehet a labdát megütni, vagy (b) a *rendellenes talajviszony* miatti zavaró hatás azért áll elő, mert a játékos nyilvánvalóan ésszerűtlen *ütést* végez, vagy indokolatlanul természetellenes *beállást*, lendítést vagy játékirányt alkalmaz.

**1. megjegyzés:** Ha a labda *vízakadályban* van (beleértve az *oldalsó vízakadályt* is), *rendellenes talajviszony* zavaró hatása miatt a játékos nem jogosult büntetés nélküli könnyítésre. Úgy kell megjátszania a

labdát, ahogyan fekszik (hacsak egy helyi szabály nem tiltja), vagy a 26-1. szabály szerint kell eljárnia.

**2. megjegyzés:** Ha az e szabály értelmében ejtendő vagy helyezendő labdát nem sikerül azonnal visszaszerezni, másik labdával lehet *helyettesíteni*.

### c. Rendellenes talajviszonyok között elveszett labda

Az ténykérdés, hogy vajon a labda, amelyet nem találnak, miután *rendellenes talajviszony* felé elütötték, ilyen helyen van-e. Annak érdekében, hogy ezt a *szabályt* alkalmazzuk, tudnunk kell, vagy gyakorlatilag biztosnak kell lennünk abban, hogy a labda a *rendellenes talajviszonyban* van. Az ilyen tudás vagy bizonyosság hiányában a játékosnak a 27-1. szabály szerint kell eljárnia.

Ha tudjuk, vagy gyakorlatilag biztosak vagyunk abban, hogy a labda, amelyet nem találunk, *rendellenes talajviszony* között van, akkor a játékos e szabály alapján könnyítést vehet igénybe. Ha így dönt, akkor meg kell határozni azt a pontot, ahol a labda utoljára keresztezte a *rendellenes talajviszony* legkülső határát, és – e szabály alkalmazása céljából – a labda úgy tekintendő, mint ami ezen a ponton fekszik, és a játékosnak az alábbiak szerint kell eljárnia:

- (i) A játéktéren: Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a *rendellenes talajviszony* legkülső határát, amely a *játéktéren* van, a játékos büntetés nélkül másik labdával *helyettesítheti*, és könnyítést kaphat, a 25-1b(i) szabály előírásai szerint.
- (ii) Bunkerben: Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a *rendellenes talajviszony* legkülső határát, amely *bunkerben* van, a játékos büntetés nélkül másik labdával *helyettesítheti*, és könnyítést kaphat, a 25-1b(ii) szabály előírásai szerint.
- (iii) Vízakadályban (beleértve az oldalsó vízakadályt): Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a *rendellenes talajviszony* legkülső határát, amely *vízakadályban* van, a játékos nem jogosult büntetés nélküli könnyítésre, és a 26-1. szabály szerint kell eljárnia.

- (iv) A greenen: Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a *rendellenes talajviszony* legkülső határát, amely a *greenen* van, a játékos büntetés nélkül másik labdával *helyettesítheti*, és könnyítést kaphat, a 25-1b(iii) szabály előírásai szerint.

## 25-2. Besüppedt labda

A *játéktér* bármelyik rövidre nyírt területén a saját benyomódásába besüppedt labdát büntetés nélkül föl lehet emelni, meg lehet tisztítani és le lehet ejteni, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahol feküdt, de nem közelebb a *lyukhoz*. Az ejtett labdának először a *pálya* bármelyik részét kell érintenie. A „rövidre nyírt terület” a *pálya* bármelyik részét jelenti, beleértve a rough-on keresztülvezető ösvényeket, amelyeket fairway magasságra vagy alacsonyabbra vágtak.

## 25-3. Idegen green

### a. Zavaró hatás

Egy *idegen green* zavaró hatása akkor jelentkezik, amikor a labda az *idegen greenen* van.

A játékos *beállítását* vagy szándékolt lendítését zavaró tényező önmagában véve e szabály értelmében nem számít zavaró hatásnak.

### b. Könnyítés

Ha a játékos labdája *idegen greenen* fekszik, nem szabad megjátszania a labdát, ahogyan fekszik. Büntetés nélkül kell szereznie könnyítést, az alábbiak szerint:

A játékosnak fel kell emelnie a labdát, és a legközelebbi könnyítési ponttól egy ütőhossznyi távolságon belül kell ejtenie, de nem közelebb a *lyukhoz*. A *legközelebbi könnyítési pont*nak nem szabad *akadályban* vagy a *greenen* lennie. Amikor a labdát a *legközelebbi könnyítési ponthoz* képest egy ütőtávolságnyra ejtik, a labdának először a *pálya* olyan részét kell érintenie, ahol nem áll fenn az *idegen*

*green* zavaró hatása, és nincs *akadályban* és a *greenen* sem. Az e szabály értelmében felemelt labdát meg lehet tisztítani.

## A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.

### 26. szabály

#### Vízakadályok (beleértve az oldalsó vízakadályokat is)

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 26-1. Könnyítés vízakadályban lévő labdáért

Az ténykérdés, hogy egy *vízakadály* felé elütött, de nem talált labda valójában az *akadályban* van-e. Ha ezt a szabályt kívánjuk alkalmazni, akkor tudnunk kell, vagy gyakorlatilag biztosnak kell lennünk abban, hogy a labda az *akadályban* van. Ha nem tudjuk, illetve nem vagyunk bizonyosak a felől, hogy a *vízakadály* irányába elütött, de nem talált labda valóban az *akadályban* van-e, a játékosnak a 27-1. szabály szerint kell eljárnia.

Ha a labdát megtalálják a *vízakadályban*, vagy ha tudjuk, illetve bizonyosak vagyunk abban, hogy a nem talált labda a *vízakadályban* van (akár vízben fekszik, akár nem), a játékos **egy büntetőütés ellenében:**

- A 27-1. szabály „ütés és távolság” rendelkezése alapján megjátszhat egy labdát a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották (lásd a 20-5. szabályt); vagy
- Ejthet a *vízakadály* mögött, az ejtés helyét azon az egyenes vonalon tartva, amely a *lyuk* és azon pont között húzható, ahol a labda utoljára keresztezte a *vízakadály* szélét. Annak nincs határa, hogy a labdát a *vízakadály* mögött milyen távolságra lehet ejteni; vagy

- c. További lehetőségként csak abban az esetben, ha a labda utoljára egy *oldalsó vízakadály* szélét keresztezte, ejtethet a *vízakadályon* kívül két ütőhossznyira, de nem közelebb a *lyukhoz*, mint (i) az a pont, ahol az eredeti labda utoljára a *vízakadály* szélét keresztezte, vagy (ii) a *vízakadály* ellenkező szélén lévő pont, amely ugyanolyan távolságra van a *lyuktól*, mint az a pont, ahol az eredeti labda utoljára keresztezte a *vízakadály* szélét.

Amikor e szabály értelmében járunk el, a játékos felemelheti és megtisztíthatja a labdáját, vagy *helyettesítheti* azt.

(Tiltott tevékenységek, amikor a labda akadályban van – lásd a 13-4. szabályt)

(A vízakadály vizében mozgó labda – lásd a 14-6. szabályt)

## 26-2. A vízakadályon belül megjátszott labda

### a. A labda ugyanabban vagy másik vízakadályban kerül nyugalomba

Ha egy *vízakadályból* megjátszott labda az *ütés* után ugyanabban vagy másik *vízakadályban* kerül nyugalomba, a játékos:

- (i) eljárhat a 26-1a szabály szerint. Azonban ha a játékos, miután ejtett az *akadályban*, úgy dönt, nem játssza meg az ejtett labdát:
  - (a) eljárhat a 26-1b szabály szerint, vagy ha alkalmazható, a 26-1c szabály szerint, *felszámítva egy további büntetőütést*, amelyet a szabály előír, vonatkozási pontnak véve azt a pontot, ahol az eredeti labda utoljára keresztezte az *akadály* határát, mielőtt nyugalomba került ebben az *akadályban*; vagy
  - (b) *felszámíthat egy további büntetőütést*, és megjátszhat egy labdát, amilyen közel csak lehet ahhoz a ponthoz, ahonnan az utolsó *ütést* a *vízakadályon* kívülről elvégezte (lásd a 20-5. szabályt); vagy
- (ii) eljárhat a 26-1b szabály szerint, vagy ha alkalmazható, a 26-1c szabály szerint; vagy
- (iii) *egy büntetőütés ellenében* megjátszhat egy labdát a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahonnan a *vízakadályon* kívüli utolsó *ütést* elvégezte (lásd a 20-5. szabályt)



## b. Akadályon kívül vagy határon kívüli elveszett vagy játszhatatlan labda

Ha egy vízakadályból megjátszott labda az akadályon kívül elveszett vagy játszhatatlannak minősítették, vagy határon kívüli területen van, a játékos, miután a 27-1. vagy a 28a szabály értelmében egy büntetőütést kap:

- (i) megjátszhat egy labdát, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz az akadályban, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották (lásd a 20-5. szabályt); vagy
- (ii) eljárhat a 26-1b szabály, vagy ha alkalmazható, a 26-1c szabály szerint, újabb egy büntetőütést adva eredményéhez, ahogy a szabály előírja, és vonatkozási pontként használva azt a pontot, ahol az eredeti labda utoljára keresztezte az akadály szélét, mielőtt nyugalomba került az akadályban; vagy
- (iii) újabb egy büntetőütést adva eredményéhez megjátszhat egy labdát a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahonnan a vízakadályon kívüli utolsó ütés elvégezte (lásd a 20-5. szabályt).

**1. megjegyzés:** Ha a játékos a 26-2b szabály szerint jár el, nem szükséges, hogy a 27-1. vagy a 28a szabály szerint ejtsen. Ha mégis ejti a labdát, nem szükséges, hogy meg is játssza azt. Tetszése szerint eljárhat a 26-2b(ii) vagy (iii) pont szerint is.

**2. megjegyzés:** Ha egy vízakadályból megjátszott labda az akadályon kívül játszhatatlannak lett minősítve, a 26-2b szabályban semmi sem gátolja meg a játékost abban, hogy a 28b vagy 28c szabály szerint járjon el.

## A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

## 27. szabály

Elveszett vagy határon kívüli labda;  
Provizórikus labda

## Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

## 27-1. Ütés és távolság; határon kívüli labda; öt percen belül nem talált labda

## a. Eljárás az ütés és távolság szerint

A játékos bármikor – *egy büntetőütés ellenében* – megjátszhat egy labdát, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszotta (lásd a 20-5. szabályt), azaz az ütés és távolság büntetése alapján jár el.

Hacsak a *szabályok* másképp nem rendelkeznek, ha a játékos *ütést* végez el egy labdával arról a pontról, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszotta, akkor úgy kell tekinteni, hogy az *ütés és távolság büntetés* terhe alatt járt el.

## b. Határon kívüli labda

Ha egy labda *határon kívüli területen* van, a játékosnak – *egy büntetőütés ellenében* – meg kell játszania egy labdát, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszotta (lásd a 20-5. szabályt).

## c. Öt percen belül nem talált labda

Ha egy labda *elveszett*, mert nem találták meg, vagy a játékos nem azonosította sajátjaként öt percen belül azok után, hogy a játékosfél, a *caddie*-je/*caddie*-jük elkezdte keresni, akkor a játékosnak – *egy büntetőütés ellenében* – meg kell játszania egy labdát, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszotta (lásd a 20-5.szabályt).

**Kivétel:** Ha tudjuk vagy gyakorlatilag biztosak vagyunk abban, hogy a meg nem talált, eredeti labdát *külső tényező* mozdította el (18-1. szabály), *torlaszban* van (24-3. szabály), *rendellenes talajviszonyok* között található (25-1. szabály) vagy *vízakadályban* van (26-1. szabály), a játékos az alkalmazandó szabály szerint járhat el.

## A 27-1. SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

### 27-2. Provizórikus labda

#### a. Eljárás

Ha egy labda – a vízakadályon kívül – elveszhetett, vagy *határon kívüli területen* lehet, időnyerés céljából a játékos a 27-1. szabálynak megfelelően ideiglenesen másik labdát játszhat meg. Match playben a játékosnak tájékoztatnia kell *ellenfelét*, stroke playben pedig *jegyző-jét* vagy *versenyzőtársát* arról, hogy *provizórikus labdát* szándékozik megjátszani, és ezt azelőtt kell megjátszania, mielőtt ő vagy játékos-társa elindul, hogy megkeresse az eredeti labdát.

Ha elmulasztja a tájékoztatást, és másik labdát játszik meg, az ilyen labda nem *provizórikus labda*, hanem *ütés és távolság büntetés ellenében* (27-1. szabály) *játékban lévő labdává* válik; az eredeti labda pedig elveszett. (Játékrend az *elütőhelyről* – lásd a 10-3. szabályt.)

**Megjegyzés:** Ha a 27-2a szabály szerint megjátszott *provizórikus labda* egy vízakadályon kívül vagy határon túl *elveszhetett*, a játékos másik *provizórikus labdát* játszhat meg. Ha másik *provizórikus labdát* játszanak meg, az ugyanúgy viszonyul az előző *provizórikus labdához*, mint az első *provizórikus labda* az eredeti labdához.

#### b. Amikor a provizórikus labda játékban lévő labdává válik

A játékos addig játszhat *provizórikus labdával*, míg el nem éri azt a helyet, ahol az eredeti labda valószínűleg fekszik. Ha arról a helyről

tesz *ütést* a *provizórikus labdával*, ahol az eredeti labda valószínűleg fekszik, vagy olyan pontról, amely közelebb van a *lyukhoz*, mint az említett hely, az eredeti labda elveszettnek számít, a provizórikus labda pedig *ütés és távolság büntetés ellenében* (27-1. szabály) *játékban lévő labdává* válik.

Ha az eredeti labda *vízakadályon kívül elveszhetett*, vagy *határon kívüli területen* van, az *ütés és távolság büntetés ellenében* (27-1. szabály) a *provizórikus labda* lesz a játékban lévő labda.

**Kívétel:** Amennyiben tudjuk vagy gyakorlatilag bizonyosra vesszük, hogy a meg nem talált, eredeti labda *külső tényező* hatására mozdult el (18-1. szabály) vagy *torlaszban* (24-3. szabály), illetve *rendellenes talajviszonyok* között van (25-1c szabály), a játékos az alkalmazható szabály szerint járhat el.

### c. Provizórikus labda feladása

Ha az eredeti labda nem *veszett el*, és *határon kívülre* sem került, a játékosnak fel kell adnia a *provizórikus labdát*, és a játékot az eredeti labdával kell folytatnia. Ha tudjuk, vagy gyakorlatilag biztosak vagyunk abban, hogy az eredeti labda *vízakadályban* van, a játékos a 26-1. szabály alapján járhat el. Mindkét esetre érvényes, hogy ha a játékos a továbbiakban *ütést* végez a *provizórikus labdával*, akkor *idegen labdát* játszik meg, és a 15-3. szabály rendelkezései vonatkoznak rá.

**Megjegyzés:** Ha a játékos a 27-2a szabályban foglaltak szerint játssza meg a *provizórikus labdát*, a *provizórikus labdával* a fenti szabály alkalmazása alapján végzett *ütések* később a 27-2c szabály értelmében nem számítanak, és azokat a *büntetőütéseket*, amelyeket kizárólag a kérdéses labda megjátszása miatt róttak ki, figyelmen kívül hagyják.

## 28. szabály      Játsszhatatlan labda

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

A játékos játsszhatatlannak nyilváníthatja labdáját a pálya bármelyik részén, kivéve ha a labda *vízakadályban* van. A játékos kizárólag maga dönti el, hogy labdája játsszhatatlan-e vagy sem.

Ha játékos úgy dönt, hogy labdája játsszhatatlan, akkor **egy büntető-ütés terhe mellett**:

- a. A 27-1. szabály „ütés és távolság” rendelkezése alapján a labdát úgy kell megjátsszania, hogy a labda a lehető legközelebb legyen ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátsszotta (lásd a 20-5. szabályt); vagy
- b. Ejtenie kell azon pont mögött, ahol a labda fekszik, annak az egyenes vonalnak a meghosszabbításában, amely a *lyukat* és a labda eredeti helyét összeköti. Annak nincs határa, hogy e hely mögött milyen távolságra lehet ejteni; vagy
- c. Ejtenie kell, két ütőhossznyi távolságon belül attól a ponttól, ahol a labda fekszik, de nem közelebb a *lyukhoz*;

Ha a játsszhatatlan labda *bunkerben* van, a játékos az a., b. vagy c. pont szerint járhat el.

Ha úgy dönt, hogy a b. vagy c. pont szerint jár el, a labdát a *bunkerben* kell ejteni.

Ha e szabály értelmében jár el, a játékos felemelheti, megtisztíthatja vagy *helyettesítheti* a labdáját.

### A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

## Egyéb játékmódok

### 29. szabály

### Threesome és Foursome játékok

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

#### 29-1. Általános

*Threesome*-ban vagy *foursome*-ban bármelyik *előírt* körben a *játékos*társaknak az *előtőhelyektől* kezdve és mindegyik szakasz megjátszása során felváltva kell játszaniuk. *Büntetőütések* nem befolyásolják a játék rendjét.

#### 29-2. Match Play

Ha egy játékos akkor játszik, amikor *játékos*társának kellett volna játszania, a hibát elkövető *fél elveszíti a szakaszt*.

#### 29-3. Stroke Play

Ha a *játékos*társak helytelen sorrendben tesznek meg egy *ütést* vagy *ütéseket*, az ilyen *ütést* vagy *ütéseket* törlik, és a *hibás fél két büntetőütést kap*. A *fél*nek korrigálnia kell a hibát úgy, hogy megfelelő sorrendben játszanak meg egy labdát lehető legközelebb ahhoz a pont-hoz, ahonnan először játszottak helytelen sorrendben (lásd a 20-5. szabályt). Ha a *fél* *ütést* tesz a következő *előtőhelyről*, és előtte nem korrigálja hibáját, vagy a kör utolsó szakasza esetében elhagyja a *greent*, és előtte nem jelenti ki, hogy korrigálni szándékszik hibáját, a *felet* kizárják a versenyből.

## 30. szabály

## Three-Ball, Best-Ball és Four-Ball Match Play

## Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

## 30-1. Általános

A *three-ball*, *best-ball* és *four-ball* mérkőzésekre A golf szabályait kell alkalmazni mindaddig, amíg nincsenek ellentétben a következő különleges szabályokkal.

## 30-2. Three-Ball Match Play

## a. Ellenfél által elmozdított vagy szándékosan megérintett nyugvó labda

Ha a 18-3b szabály értelmében az *ellenfél* büntetőütést kap, akkor a büntetés csak arra a mérkőzésre vonatkozik, amelyikben a játékos labdáját megérintették vagy *elmozdították*. A másik ellenféllel szemben a büntetés nem érvényes.

## b. Ellenfél által véletlenül eltérített vagy megállított labda

Ha a játékos labdáját az *ellenfél*, *caddie*-je vagy *felszerelése* véletlenül eltéríti vagy megállítja, nincs büntetés. A játékos az ezzel az *ellenféllel* szembeni mérkőzésében – mielőtt bármelyik *fél* újabb *ütést* tenne – törölheti az *ütést*, és büntetés nélkül megjátszhat egy labdát, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották (lásd a 20-5. szabályt), vagy megjátszhatja a labdát, ahogy fekszik. A másik *ellenféllel* való mérkőzésében a labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik.

**Kivétel:** A *zászlórudat* kezelő vagy tartó személyt, vagy az általa vitt dolgot eltaláló labda – lásd a 17-3b szabályt.

(*Ellenfél* által szándékosan eltérített vagy megállított labda – lásd az 1-2. szabályt)

### 30-3. Best-Ball és Four-Ball Match Play

#### a. A fél képviselője

Egy *felet* a mérkőzés egész ideje alatt vagy bármelyik részében képviselheti az egyik *játékos*; minden *játékos*nak nem kell jelen lennie. A hiányzó *játékos* a szakaszok között csatlakozhat a mérkőzéshez, egy szakasz megjátszása közben azonban nem.

#### b. Játéksorrend

Az ugyanazon *fél*hez tartozó labdákat olyan sorrendben lehet megjátszani, amelyet a *fél* a legjobbnak tart.

#### c. Idegen labda

Ha a játékos a 15-3a szabály szerinti szakaszvesztés büntetését kapja, mert *idegen labdával* tett *ütést*, akkor *abból a szakaszból kizárják*, de *játékos*rsa nem kap büntetést, még akkor sem, ha az *idegen labda* az övé. Ha az *idegen labda* másik játékoshoz tartozik, tulajdonosának arra a pontra kell helyeznie egy labdát, ahonnan az *idegen labdát* először megjátszották.

(Helyezés és visszahelyezés – lásd a 20-3. szabályt)

#### d. A fél büntetése

A *fél büntetést kap*, ha bármelyik *játékos* megszegi a következők bármelyikét:

- 4. szabály – Ütők
- 6-4. szabály – Caddie
- Bármely helyi szabály vagy Versenyszabályzat, amelyért a büntetés a mérkőzés állásának módosítása.

#### e. A Fél kizárása

(i) *A felet kizárják*, ha bármelyik *játékos* kizárással járó büntetést kap az alábbi szabályok valamelyike alapján:

- 1-3. szabály – Megegyezés a szabályok figyelmen kívül hagyásában



- 4. szabály – Ütők
  - 5-1. vagy 5-2. szabály – A labda
  - 6-2a szabály – Hendikep
  - 6-4. szabály – Caddie
  - 6-7. szabály – Időhúzás; Lassú játék
  - 11-1. szabály – Tee-elés
  - 14-3. szabály – Mesterséges eszközök, szokatlan felszerelés és a felszerelés szokatlan használata
  - 33-7. szabály – A Bizottság által kirótt kizárás-büntetés
- (ii) **A felet kizárják**, ha az összes *játékos* kizárás-büntetést kap az alábbi szabályok valamelyike alapján:
- 6-3. szabály – Kezdési időpont és csoportok
  - 6-8. szabály – A játék megszakítása
- (iii) Minden más esetben, ahol a *szabálysértés* kizárást eredményez-ne, **a játékost csak abból a szakaszból zárják ki**.

#### **f. Más büntetések hatálya**

Ha egy játékos *szabályszegése* segíti *játékos*ra játékát vagy kedvezőtlenül hat *ellenfele* játékára, **a játékos által kapott bármilyen büntetésen túl a játékost is megkapja a megfelelő büntetést**.

Minden egyéb esetben, ahol *szabályszegésért* a játékos büntetést kap, a büntetés nem vonatkozik a *játékos*sára. Ahol a büntetés a szakasz elvesztése, ott a játékost kizárják abból a szakaszból.

## **31. szabály      Four-Ball Stroke Play**

### **Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 31-1. Általános

A *four-ball* stroke play mérkőzésekre A golf szabályait kell alkalmazni mindaddig, amíg nincsenek ellentétben a következő különleges szabályokkal.

### 31-2. A játékos fél képviselte

Egy *felet* az egész *előírt kör* alatt vagy bármelyik részében bármelyik *játékos* képviselheti; mindkét *játékos*nak nem kell jelen lennie. A hiányzó *versenyző* a szakaszok között csatlakozhat a *játékos*sához, egy szakasz megjátszása közben azonban nem.

### 31-3. Eredményjegyzés

A *jegyző*nek mindegyik szakaszon csak a bruttó eredményt szükséges feljegyeznie, figyelembe véve, hogy melyik *játékos* eredménye számít. A bruttó eredményeknek személy szerint azonosíthatóaknak kell lenniük, különben a *felet kizárják a versenyből*. A 6-6b szabály betartásáért csak az egyik *játékos*at lehet felelőssé tenni. (Hibás eredmény – lásd a 31-7a szabályt)

### 31-4. Játéksorrend

Az ugyanazon *fél*hez tartozó labdákat olyan sorrendben lehet megjátszani, amelyet a *fél* a legjobbnak tart.

### 31-5. Idegen labda

Ha a *versenyző* megsérti a 15-3b szabályt *idegen labda* megjátszásaért, akkor *két büntetőütést kap*, és korigálnia kell a hibáját úgy, hogy a megfelelő labdát játssza meg, vagy a *szabályok* szerint jár el. *Játékos*-társa nem kap büntetést, még akkor sem, ha az *idegen labda* az övé. Ha az *idegen labda* másik *versenyző*höz tartozik, tulajdonosa helyezzen egy labdát arra a pontra, ahonnan az *idegen labdát* először megjátszották.

(Helyezés és visszahelyezés – lásd a 20-3. szabályt)

### 31-6. A fél büntetése

A fél büntetést kap, ha bármelyik *játékos* megszegi a következők bármelyikét:

- 4. szabály – Ütők
- 6-4. szabály – Caddie
- Bármely helyi szabály vagy Versenyszabályzat, amelyre a körönkénti büntetés maximalizálva van.

### 31-7. Kizárással járó büntetések

#### a. Az egyik játékos szabályszegése

A *felet* kizárják a versenyből, ha bármelyik *játékos* kizárással járó büntetést kap az alábbiak valamelyikéért:

- 1-3. szabály – Megegyezés a szabályok figyelmen kívül hagyásában
- 3-4. szabály – Szabályok adta jog megtagadása
- 4. szabály – Ütők
- 5-1. vagy 5-2. szabály – A labda
- 6-2b szabály – Hendikep
- 6-4. szabály – Caddie
- 6-6b szabály – A score-kártya aláírása és visszajuttatása
- 6-6d szabály – Hibás szakaszeredmény
- 6-7. szabály – Időhúzás; Lassú játék
- 7-1. szabály – Gyakorlás körök előtt vagy között
- 10-2c szabály – Sorrenden kívüli játék
- 11-1. szabály – Tee-elés
- 14-3. szabály – Mesterséges eszközök, szokatlan felszerelés és a felszerelés szokatlan használata
- 22-1. szabály – Játékot segítő labda
- 31-3. szabály – A bruttó eredményt nem lehet személy szerint azonosítani
- 33-7. szabály – A Bizottság által kirótt kizárás-büntetés

## b. Mindkét játékos szabályszegése

A *felet* kizárják a versenyből:

- (i) ha mindkét *játékos* kizárással járó büntetést kap, mert megszegik a 6-3. szabályt (Kezdési időpont és csoportok) vagy a 6-8. szabályt (A játék megszakítása); vagy
- (ii) ha ugyanazon a szakaszon mindegyik *játékos* olyan *szabályt* szeg meg, amelyért a büntetés a versenyből vagy egy szakaszból való kizárás.

## c. Csak a szakaszból

Minden más esetben, ahol a *szabály* megszegése kizárással jár, a *versenyzőt* csak abból a szakaszból zárják ki, ahol a szabálysértést elkövette.

## 31-8. Más büntetések hatálya

Ha a *versenyző* *szabályszegése* segíti *játékosa* játékát, a *versenyző* által kapott bármilyen büntetésen túl a *játékos* is megkapja a megfelelő büntetést.

Minden egyéb esetben, ahol *szabályszegésért* a *versenyző* büntetést kap, a büntetés nem vonatkozik a *játékosa*sára.

## 32. szabály Bogey-, Par- és Stableford-versenyek

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 32-1. Feltételek

A bogey-, par- és Stableford-versenyek a stroke play olyan fajtái, amelyekben minden egyes szakaszon egy rögzített eredmény ellen

folyik a játék. A stroke play szabályai a mérvadóak mindaddig, amíg nincsenek ellentétben a következő különleges szabályokkal.

Hendikep bogey-, par- és Stableford-versenyeken a szakaszon legalacsonyabb nettó eredménnyel bíró versenyző a kezdési jog a következő elütőhelyen.

### a. Bogey- és Par-versenyek

A bogey- és par-versenyeknél az eredményszámítás ugyanúgy történik, mint a match játékban.

Bármelyik szakasz, ahol a versenyző nem jegyzi le eredményét, elvesztettnek tekintendő. A győztes az a versenyző, aki a legtöbb nyert szakasszal rendelkezik.

A jegyző csak azon szakaszok bruttó score-jának feljegyzéséért felelős, ahol a versenyző nettó eredménye egyenlő a rögzített eredménnyel, vagy annál kevesebb.

**1. megjegyzés:** A versenyző eredményét úgy módosítjuk, hogy levonunk belőle egy szakaszt vagy szakaszokat az érvényes szabálynak megfelelően, amikor büntetés – de nem kizárás – jár bármely következő szabály alapján:

- 4. szabály – Ütők
- 6-4. szabály – Caddie
- Bármely helyi szabály vagy Versenyszabályzat, amelyre a körönkénti büntetés maximalizálva van.

A versenyző felelős az ilyen szabálysértést érintő tények Bizottságnak való jelentéséért, mielőtt visszajuttatja a score-kártyáját, hogy így a Bizottság rávezethesse a büntetést. Ha a versenyző elmulasztja jelenteni a szabálysértését a Bizottságnak, akkor kizárják.

**2. megjegyzés:** Ha a versenyző megsérti a 6-3a szabályt (Kezdési időpont), de a kezdési időpontot követő öt percen belül megérkezik kezdési helyére és játékra készen áll, illetve ha megszegi a 6-7. szabályt (Időhúzás; Lassú játék), a Bizottság levon egy szakaszt a sza-

kaszok végösszegéből (összeredményből). A 6-7. szabály ismételt megszegése esetén: lásd a 32-2a szabályt.

## b. Stableford-versenyek

A Stableford-versenyeken az eredményszámítás alapját azok a pontok képezik, amelyeket mindegyik szakaszon egy rögzített eredményhez viszonyítva kapunk az alábbiak szerint:

### A szakasz megjátszása

### Pontszám

Több mint eggyel a rögzített score fölött, vagy be nem írt eredmény esetén. . . . .	0
Eggyel a rögzített eredmény fölött. . . . .	1
A rögzített eredménnyel azonosan . . . . .	2
Eggyel a rögzített eredmény alatt . . . . .	3
Kettővel a rögzített eredmény alatt . . . . .	4
Hárommal a rögzített eredmény alatt. . . . .	5
Négyvel a rögzített eredmény alatt . . . . .	6

Az a *versenyző* a győztes, aki a legtöbb pontszámot gyűjti össze.

A *jegyző* csak azon szakaszok bruttó score-jának feljegyzéséért felelős, ahol a *versenyző* nettó eredménye egy vagy több pontot ér.

**1. megjegyzés:** Ha egy *versenyző* megsért egy *szabályt*, amelyért a körben adható maximális büntetés jár, akkor jelentenie kell a tényeket a *Bizottságnak*, mielőtt visszajuttatja a score-kártyáját; ha ezt elmulasztja megtenni, akkor *ki kell zárni*. A *Bizottság* levon a körben elért összesített eredményből *minden egyes szakaszért, ahol bármilyen szabálysértés történt kettő pontot, de körönként és megsértett szabályonként maximum négyet*.

**2. megjegyzés:** Ha a *versenyző* megsérti a 6-3a szabályt (Kezdési időpont), de a kezdési időpontot követő öt percen belül megérkezik kezdési helyére és játékra készen áll, illetve ha megszegi a 6-7. szabályt (Időhúzás; Lassú játék), a *Bizottság levon két pontot a körben elért összesített eredményből*. A 6-7. szabály ismételt megszegése esetén: lásd a 32-2a szabályt.

**3. megjegyzés:** A lassú játék megelőzése céljából a *Bizottság* a Versenyszabályzatban (33-1. szabály) a játék tempójára (Pace of Play) vonatkozó elvárásokat határozhat meg, beleértve, hogy egy *előírt kör*, lyuk vagy *ütés* teljesítésére a játékosoknak maximálisan mennyi idő állhat rendelkezésére.

A *Bizottság* a Versenyszabályzatban módosíthatja az ezen szabály megszegéséért járó büntetést az alábbiak szerint:

Első szabályszegés – az adott körben teljesített összpontszámból egy pont levonás;

Második szabályszegés – az adott körben teljesített összpontszámból további két pont levonás;

További szabályszegés – kizárás.

## 32-2. Kizárással járó büntetések

### a. A versenyből

A versenyzőt kizáráják a versenyből, ha kizárással járó büntetést kap az alábbiak valamelyikéért:

- 1-3. szabály – Megegyezés a szabályok figyelmen kívül hagyásában
- 3-4. szabály – Szabályok adta jog megtagadása
- 4. szabály – Ütők
- 5-1. vagy 5-2. szabály – A labda
- 6-2b szabály – Hendikep
- 6-3. szabály – Kezdési időpont és Csoportok
- 6-4. szabály – Caddie
- 6-6b szabály – A score-kártya aláírása és visszajuttatása
- 6-6d szabály – Hibás szakaszeredmény, vagyis amikor a rögzített eredmény alacsonyabb, mint a ténylegesen szerzett, kivéve, hogy nem rónak ki büntetést, amikor e szabály megszegése nem befolyásolja a szakaszon elért eredményt.
- 6-7. szabály – Időhúzás; Lassú játék
- 6-8. szabály – A játék megszakítása

- 7-1. szabály – Gyakorlás körök előtt vagy között
- 11-1. szabály – Tee-elés
- 14-3. szabály – Mesterséges eszközök, szokatlan felszerelés és a felszerelés szokatlan használata
- 22-1. szabály – Játékot segítő labda
- 33-7. szabály – A Bizottság által kirótt kizárás-büntetés

## b. A szakaszból

Minden más esetben, ahol a *szabály* megszegése kizárást eredményezne, a *versenyzőt* csak abból a szakaszból zárják ki, amelynél a *szabályszegés* történt.

## Adminisztráció

### 33. szabály A Bizottság

## Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 33-1. Feltételek; Szabály felfüggesztése

A *Bizottságnak* meg kell állapítania azokat a feltételeket, amelyek között a verseny lejátszásra kerül.

A *Bizottságnak* nem áll jogában, hogy figyelmen kívül hagyja a golf egy szabályát.

A stroke playt szabályzó bizonyos különleges rendelkezések alapvetően annyira különböznek azoktól, amelyek a match playt szabályozzák, hogy a két játékforma kombinációja nem lehetséges és nem megengedett. Az ilyen körülmények között lejátszott mérkőzések eredménye nulla és semmis, stroke play versenyen a *versenyzőt* kizárják.



Stroke playben a *Bizottság* korlátozhatja a *bíró* tennivalóit.

## 33-2. A pálya

### a. Határok és szélek meghatározása

A *Bizottság*nak pontosan meg kell határoznia:

- (i) a *pályát* és a *határon kívüli területeket*,
- (ii) a *vízakadályok* és *oldalsó vízakadályok* széleit,
- (iii) a *felújítás alatti területeket*, és
- (iv) a *torlaszokat* és a *pálya* szerves részeit.

### b. Új lyukak

Új *lyukakat* azon a napon létesítsünk, amelyiken a stroke play verseny elkezdődik, illetve akkor, amikor a *Bizottság* ezt szükségesnek tartja, feltéve, hogy egy egyszeri kör során a valamennyi *versenyző* által megjátszott összes *lyuk* ugyanazon a helyen van.

**Kivétel:** Ha egy sérült *lyukat* nem lehet úgy kijavítani, hogy megfeleljen a meghatározásnak, a *Bizottság* egy közeli hasonló helyen új *lyukat* létesíthet.

**Megjegyzés:** Ha egy egyszeri kört egy napnál tovább szándékoznak lejátszani, a *Bizottság* a Versenyszabályzatban előírhatja (33-1. szabály), hogy a *lyukakat* és *elütőhelyeket* a verseny mindegyik napján máshová lehet tenni, feltéve, hogy bármelyik napon valamennyi *versenyző* ugyanazon a helyen lévő *elütőhelyről* és *lyuknál* játszik.

### c. Gyakorlópálya

Amikor a versenypálya területén kívül nem áll rendelkezésre gyakorlópálya, a *Bizottság* – ha erre lehetőség van – jelölje ki azt a területet, amelyen a játékosok a verseny bármelyik napján gyakorolhatnak. Egy stroke play verseny bármelyik napján a *Bizottság* rendes körülmények között a versenypályán ne engedje meg a *greenen/greenre* vagy az *akadályból* történő gyakorlást.

#### d. Játshatatlan pálya

Ha a *Bizottság* vagy meghatalmazott képviselője úgy véli, hogy valamilyen oknál fogva a *pálya* nincs megjátszható állapotban, vagy olyan körülmények állnak fenn, amelyek lehetetlenné teszik a mérkőzés megfelelő lejátszását, elrendelheti úgy match playben, mint stroke playben a játék ideiglenes felfüggesztését, vagy – stroke playben – érvénytelennek és meg nem történtnek nyilváníthatja a játékot, és a szóban forgó kör valamennyi eredményét törölheti. Amikor egy kört eltörölnek, a körben kirótt büntetéseket is törlik. (A játék megszakításakor követendő eljárás – lásd a 6-8. szabályt)

### 33-3. Kezdési időpont és csoportok

A *Bizottság*nak meg kell állapítania a kezdési időpontokat, és – stroke playben – ki kell jelölnie azokat a csoportokat, amelyekben a *versenyzők*nek játszaniuk kell.

Amikor egy match play versenyt több körön át játszanak, a *Bizottság*nak meg kell állapítania azt az időhatárt, amelyen belül mindegyik kört be kell fejezni. Amikor a játékosoknak megengedik, hogy ezen az időhatáron belül megállapítsák mérkőzésük időpontját, a *Bizottság* jelentse be, hogy az időszak utolsó napján a mérkőzést egy kijelölt időben kell lejátszani, ha csak a versenyzők egy korábbi időpontban meg nem egyeznek.

### 33-4. Hendikep stroke-táblázat

A *Bizottság*nak nyilvánosságra kell bocsátania egy táblázatot, amelyben feltünteti a szakaszok rendjét, amelyeknél a versenyzők hendikep ütésekkel adnak vagy kapnak.

### 33-5. Score-kártya

Stroke playben a *Bizottság* köteles mindegyik *versenyzőt* score-kártyával ellátni, amely tartalmazza a dátumot és a *versenyző* nevét, vagy – *foursome* vagy *four-ball* stroke playben – a *versenyzők* neveit.

Stroke playben a *Bizottság* felelőssége az eredmények összeadása és a score-kártyán feltüntetett hendikep alkalmazása.

*Four-ball* stroke playben a *Bizottság* felelőssége, hogy minden egyes szakaszon feljegyezze a jobbik labdás eredményt, alkalmazza a score-kártyán feltüntetett hendikepeket, és összeadja a jobbik labdás eredményeket.

Bogey-, par- és Stableford-versenyeken a *Bizottság* felelőssége, hogy alkalmazza a score-kártyán rögzített hendikepet, meghatározza minden egyes szakasz eredményét és a végeredményt vagy az összpontszámot.

**Megjegyzés:** A *Bizottság* kérheti azt, hogy mindegyik versenyző rögzítse az időpontot és nevét score-kártyáján.

### 33-6. Holtversenyek eldöntése

A *Bizottság* köteles bejelenteni, hogy milyen módon, melyik nap és mikor hoz döntést egy felezett mérkőzés vagy holtverseny ügyében, akár egyenlő, akár hendikep körülmények közt játszották a mérkőzést.

Felezett match playt nem szabad stroke play játékformával eldönteni. Stroke playben létrejött holtversenyt nem szabad match play játékformával eldönteni.

### 33-7. Kizárással járó büntetés; Bizottsági megfontolás

A kizárás-büntetést egyes rendkívüli, egyedi esetekben fel lehet oldani; lehet módosítani vagy ki lehet róni, ha a *Bizottság* azt indokoltnak tartja. Semmilyen más büntetést, amely a kizárásnál enyhébb, nem szabad feloldani vagy módosítani.

Ha a *Bizottság* az etikett súlyos megsértésében bűnösnek talál egy játékost, e szabály értelmében kizárással járó büntetést alkalmazhat.

### 33-8. Helyi szabályok

#### a. Irányelvek

A *Bizottság* egyes rendellenes talajviszonyok miatt helyi szabályokat állapíthat meg, ha azok összhangban állnak az I. Függelékben lefektetett irányelvekkel.

### b. Egy szabály figyelmen kívül hagyása vagy módosítása

Egy golfszabályt egyetlen helyi szabálynak sem szabad figyelmen kívül hagynia. Mindazonáltal ha a *Bizottság* szerint rendellenes viszonyok oly mértékben zavarják a mérkőzés megfelelő lejátszását, hogy olyan helyi szabály megalkotása szükséges, amely módosítja *A golf szabályait*, a helyi szabályt az *R&A*-vel jóvá kell hagyatni.

## 34. szabály

## Vitás kérdések és döntések

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

### 34-1. Óvások és büntetések

#### a. Match Play

Ha a 2-5. szabály értelmében nyújtanak be óvást, a *Bizottság* hozza meg döntését, amilyen hamar csak tudja, hogy a mérkőzés eredményét amennyiben szükséges mihamarabb módosíthassák. Ha az óvást nem a 2-5. szabállyal összhangban nyújtják be, a *Bizottságnak* nem szabad figyelembe vennie.

Annak nincs időhatára, hogy az 1-3. szabály megszegéséért járó kizárási büntetést alkalmazzák.

#### b. Stroke Play

Ha a stroke play verseny már befejeződött, büntetést nem szabad eltörölni, módosítani vagy kiróni. A verseny akkor fejeződött be, amikor az eredményt hivatalosan bejelentették, vagy – stroke play selejtezőben, amelyet match play követ – amikor a játékos az első mérkőzésen megtette kezdőütését.

**Kivételek:** Kizárással járó büntetést kell alkalmazni a verseny befejezése után, ha a *versenyző*:

- (i) megszegte az 1-3. szabályt (Megegyezés a szabályok figyelmen kívül hagyásában); vagy
- (ii) a visszajuttatott score-kártyán olyan hendikepet rögzített, amelyről már a verseny befejezése előtt is tudta, hogy magasabb, mint amennyihez joga volt, és ez befolyásolta a kapott ütések számát (6-2b szabály); vagy
- (iii) a visszajuttatott score-kártyán bármelyik szakasznál alacsonyabb eredményt adott meg annál, mint amit valójában elért (6-6d szabály), és ez nem amiatt történt, mert elmulasztott feltüntetni olyan büntetőütést, amelyről a verseny befejezése előtt nem tudta, hogy kirótták rá; vagy
- (iv) már a verseny befejezése előtt tudta, hogy megszegett bármilyen más szabályt, amelyért kizárás jár.

### 34-2. Bírói döntés

Ha egy *bírót* a *Bizottság* jelölt ki, akkor a bíró döntése végleges.

### 34-3. Bizottsági döntés

*Bíró* hiányában a *szabályokkal* kapcsolatos bármilyen vitatott vagy kétséges ügyben a *Bizottsághoz* kell fordulni, és annak döntése végleges. Ha a *Bizottság* nem tud döntésre jutni, a szabályokkal kapcsolatos vitatott vagy kétséges ügyben az *R&A Golfszabály Bizottságához* fordulhat, és annak döntése végleges.

Ha a vitatott vagy kétséges üggyel nem fordultak a Golfszabály Bizottsághoz, a játékos vagy a játékosok kérheti(k), hogy a *Bizottság* megfelelően meghatalmazott képviselőjén keresztül kölcsönösen jóváhagyott nyilatkozatot juttasson/juttassanak el Golfszabály Bizottsághoz, hogy az fejtse ki véleményét a hozott döntés helyességével kapcsolatban. A választ ennek a meghatalmazott képviselőnek fogják megküldeni.

Ha a játékot nem *A golf szabályaival* összhangban folytatják le, a Golfszabály Bizottság semmilyen kérdésben nem fog állást foglalni.

## I. Függelék – Tartalom

### A. rész – Helyi szabályok

1.	Határok és szélek meghatározása	152
2.	Vízakadályok	152
	a. Oldalsó vízakadályok	152
	b. Provizórikus labda	153
3.	Védelmet igénylő pályaterületek; Környezet-érzékeny területek	153
4.	Ideiglenes állapotok – Sár, Rendkívüli nedvesség, Gyatra körülmények és Pályavédelem	153
	a. Besüppedt labda felemelése; Tisztítás	153
	b. „Kedvezőbb fekvés” és „Téli szabályok”	153
5.	Torlaszok	154
	a. Általános	154
	b. Kövek a bunkerekben	154
	c. Utak és ösvények	154
	d. Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében	154
	e. Facsemeték védelme	154
	f. Ideiglenes torlaszok	155
6.	Ejtőzónák	155

### B. rész – Minták a helyi szabályokra

1.	Vízakadályok; A 26-1. szabály alapján provizórikusan megjátszott labda	155
2.	Védelmet igénylő pályaterületek; Környezet-érzékeny területek	156
	a. Felújítás alatti terület; Tiltott játék	156
	b. Környezet-érzékeny területek	157
3.	Facsemeték védelme	159
4.	Ideiglenes állapotok – Sár, Rendkívüli nedvesség, Gyatra körülmények és Pályavédelem	160
	a. Könnyítés besüppedt labdáért	160

b.	A labda tisztítása	161
c.	„Kedvezőbb fekvések” és „Téli szabályok”	161
d.	Levegőztető lyukak	163
e.	Kivágott gyeptégla szegélye	163
5.	Kövek a bunkerekben	164
6.	Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében	164
7.	Ideiglenes torlaszok	165
a.	Ideiglenes mozdíthatatlan torlaszok	166
b.	Ideiglenes elektromos vezetékek vagy kábelek	169
8.	Ejtőzónák	170
9.	Távolságmérő eszközök	171

## C. rész – A versenyszabályzat (Conditions of Competition)

1.	Az ütők és a labda részletes leírása	172
a.	Szabályos Driver Fejek Listája	172
b.	Szabályos Golfabdák Listája	173
c.	Egyfajta labda feltétele	174
2.	Caddie	175
3.	A játék sebessége	176
4.	A játék felfüggesztése veszélyes helyzet miatt	176
5.	Gyakorlás	177
a.	Általános	177
b.	Gyakorlás szakaszok között	177
6.	Tanács csapatversenyeken	177
7.	Új lyukak	178
8.	Szállítóeszközök	178
9.	Doppingvizsgálat	178
10.	Hogyan döntsük el a holtversenyeket	178
11.	Sorsolás match playben; Általános számszerű sorsolás	180

## I. Függelék – Helyi szabályok; A Versenyszabályzat

## A. rész

## Helyi szabályok

## Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betű*vel van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33-49. oldal.

A 33-8a szabály rendelkezései szerint a *Bizottság* bizonyos rendellenes viszonyok miatt helyi szabályokat alkothat és tehet közzé, ha azok összhangban állnak az ebben a függelékben lefektetett elvárásokkal. Ezen kívül a 33-8. szabály értelmezéséhez az engedélyezhető és tiltó helyi szabályok tekintetében részletes felvilágosítással szolgálnak a *Döntések a Golf Szabályairól* és az *Útmutató a verseny lebonyolításához* című kiadványok.

Ha helyi rendellenes talajviszonyok zavarják a játék megfelelő lebonyolítását, és a *Bizottság* úgy véli, hogy valamelyik golfszabály módosítására van szükség, ehhez meg kell szereznie az *R&A* jóváhagyását.

## 1. Határok és szélek meghatározása

A *határon kívüli területek*, a *vízakadályok*, az *oldalsó vízakadályok*, a *felújítás alatti területek*, a *torlaszok* és a *pálya* szerves részeinek meghatározása (33-2a szabály).

## 2. Vízakadályok

## a. Oldalsó vízakadályok

Tisztázza azoknak a *vízakadályoknak* a helyzetét, amelyek *oldalsó vízakadályok* lehetnek (26. szabály).



### b. Provizórikus labda megjátszása a 26-1 szabály alapján

Megengedi – a 26-1. szabály értelmében – a labda provizórikus megjátszását egy olyan labda helyett, amely vízakadályban lehet (beleértve az *oldalsó vízakadályokat* is) olyankor – ha az eredeti labda nem található –, amikor tudott vagy szinte bizonyos, hogy a labda a vízakadályban van, és nem lenne célszerű meghatározni, hogy vajon a labda az akadályban van-e, vagy ez a tevékenység túlzottan késleltetné a játékot.

### 3. Védelmet igénylő pályaterületek; Környezet-érzékeny területek

Segítik a pálya megvédését, oly módon, hogy meghatározzák azokat a területeket, többek közt gyepféltől készített helyeket, zsenge facsoportokat és a pálya egyéb, művelés alatt álló részeit, amelyekről – mint *felújítás alatti területekről* – tilos a játék.

Amikor olyan helyzet áll elő, hogy a pályán lévő vagy ahhoz csatlakozó környezet-érzékeny területekről meg kell tiltani a játékot, a Bizottság alkosson helyi szabályt, amely tisztázza a könnyítés esetén követendő eljárást.

### 4. Ideiglenes állapotok – Sár, Rendkívüli nedvesség, Rendkívüli körülmények és Pályavédelem

#### a. Besüppedt labda felemelése; Tisztítás

Az olyan ideiglenes állapotok, amelyek zavarhatják a játék megfelelő lebonyolítását, beleértve a sár vagy rendkívüli nedvességet is, a *játéktéren* bárhol lehetővé teszik a besüppedt labda miatti könnyítést, illetve a *játéktéren* bárhol vagy a rövidre lenyírt területen megengedik a labda felemelését, tisztítását és visszahelyezését.

#### b. „Kedvezőbb fekvés” és „Téli szabályok”

A kedvezőtlen állapotok, többek közt a pálya rendkívüli állapota vagy sár jelenléte, időnként annyira általánosak, különösen a téli hónapokban, hogy a Bizottság dönthet úgy: ideiglenes helyi szabály révén

könnyítést biztosít a *pálya* védelme vagy a sportszerű és kellemes játék elősegítése érdekében. Amint a rendkívüli körülmények megszűnnek, a helyi szabályt ajánlatos visszavonni.

## 5. Torlaszok

### a. Általános

Tisztázza azoknak a tárgyaknak a helyzetét, amelyek *torlaszok* lehetnek (24. szabály). Megnevezi, hogy milyen konstrukció lehet a *pálya* szerves része, s – ennek megfelelően – nem számítanak *torlasznak* például az *elütőhelyek*, *greenek* és *bunkerek* épített oldalai (24. és 33-2a szabály).

### b. Kövek a bunkerekben

Megengedi a *bunkerekben* a kövek eltávolítását, „mozdítható *torlaszoknak*” minősítve őket (24-1. szabály).

### c. Utak és ösvények

- (i) Az utak és ösvények mesterséges felszínét és oldalát a *pálya* szerves részének minősíti, vagy
- (ii) A 24-2b szabályban megengedett típusú könnyítést ad azokról az utakról és ösvényekről, amelyeknek nincs mesterséges felszínük és oldaluk, és ha a játékosra nézve méltánytalanul befolyásolják a játékot.

### d. Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében

Könnyítés jár mozdíthatatlan *torlaszok* zavaró hatása miatt a *greentől* két ütőhossznyi távolságon belül, amikor a labda a *torlasztól* két ütőhossznyi távolságon belül fekszik.

### e. Facsemeték védelme

Könnyítés jár a facsemeték védelme érdekében.

## f. Ideiglenes torlaszok

Könnyítés jár ideiglenes *torlaszok* (például lelátók, televíziós kábelek és felszerelés stb.) zavaró hatása miatt.

## 6. Ejtőzónák

Különleges területeket jelöl ki, ahol a labdákat ejteni lehet vagy kell, amikor nem lehetséges vagy nem kivitelezhető a következő szabályok értelmében eljárni; 24-2b vagy 24-3. (Mozdíthatatlan torlaszok), 25-1b vagy 25-1c (Rendellenes talajviszonyok), 25-3. (Idegen green), 26-1. (Vízakadályok és oldalsó vízakadályok), 28. (Játszhatatlan labda).

### B. rész

### Minták a helyi szabályokra

Ezen Függelék „A” részében lefektetett elvárások alapján a *Bizottság* az alább megadott példákra hivatkozva helyiszabály-mintákat alkalmazhat, amelyek a score-kártyán vagy eredménytáblán vannak feltüntetve. Mindazonáltal a helyiszabály-mintákat átmeneti jellegük miatt ne nyomtassa rá a score-kártyára.

## I. Vízakadályok; A 26-1. szabály alapján provizórikusan megjátszott labda

Ha egy *vízakadály* (beleértve az *oldalsó vízakadályt* is) olyan méretű és olyan alakú és/vagy úgy helyezkedik el, hogy

- (i) nem lenne ésszerű meghatározni, hogy vajon a labda az *akadály*-ban van-e, vagy ez a tevékenység túlzottan késleltetné a játékot, és
- (ii) ha az eredeti labdát nem találják, és tudott vagy szinte bizonyos, hogy az a *vízakadályban* van,

a *Bizottság* bevezethet egy olyan helyi szabályt, amely megengedi egy labda provizórikus megjátszását a 26-1. szabály alapján. A labdát ideiglenesen játsszák meg a 26-1. szabály idevágó lehetősége alap-

ján, vagy bármely alkalmazható helyi szabály alapján. Ilyen esetben, ha egy labdát provizórikusan játszanak meg, és az eredeti labda egy víz-akadályban van, a játékos megjátszhatja az eredeti labdát, úgy ahogy fekszik, vagy folytathatja a provizórikusan megjátszott labdával, de nem járhat el a 26-1. szabály alapján, tekintettel az eredeti labdára.

Ezen körülmények között a következő helyi szabály javasolt:

„Ha kétség merül fel, hogy egy labda a vízakadályban van-e, vagy abban elveszett (határozza meg az elhelyezkedést), akkor a játékos megjátszhat egy másik labdát provizórikusan a 26-1. szabály bármely alkalmazható lehetősége alapján.

Ha az eredeti labdát megtalálják a vízakadályon kívül, akkor a játékosnak azzal kell folytatnia a játékot.

Ha az eredeti labdát megtalálják a vízakadályban, akkor a játékos vagy megjátszhatja az eredeti labdát, ahogy fekszik, vagy folytathatja a 26-1. szabály alapján provizórikusan megjátszott labdával.

Ha az eredeti labdát nem találják, vagy nem tudják beazonosítani az ötperces keresési időn belül, akkor a játékosnak a provizórikusan megjátszott labdával kell folytatnia a játékot.”

## A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.”

## 2. Védelmet igénylő pályaterületek; Környezet-érzékeny területek

### a. Felújítás alatti terület; Tiltott játék

Ha a Bizottság a pálya bármelyik részét védelem alá kívánja helyezni, ajánlatos azt *felújítás alatti terület*nek nyilvánítani, és megtiltani a kijelölt területről történő játékot. A következő helyi szabály ajánlott:

„A ..... (a ..... határozata alapján) *felújítás alatti terület*nek minősül, ahonnan tilos a játék. Ha a játékos labdája ezen a területen fekszik, vagy ha az zavarja a játékos beállását vagy szándékolt lendítésének területét, a játékosnak a 25-1. szabály értelmében kell könnyítést kapnia.

## A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.”

### b. Környezet-érzékeny területek

Ha egy megfelelő hatóság (például állami szerv vagy hasonló) környezetvédelmi okokból megtiltja a belépést és/vagy a játékot olyan területről, amely a *pályán* van vagy azzal határos, a *Bizottság* alkotson helyi szabályt, amely tisztázza a könnyítéskor követendő eljárást.

Az már a *Bizottság* megítélésén múlik, hogy ezt a területet *felújítás alatti területnek*, *vízakadálnak* vagy *határon kívüli területnek* minősíti. Mindazonáltal egy ilyen területet nem nyilváníthat egyszerűen *vízakadálnak*, ha az nem felel meg a „*vízakadály*” meghatározásnak, és a minősítés maradjon összhangban a *szakasz egész jellegével*.

A következő helyi szabály ajánlott:

#### „I. Meghatározás

Környezet-érzékeny terület (KÉT) az a terület, amelyet egy megfelelő hatóság annak nyilvánít, amelyre belépni és/vagy amelyről játszani környezetvédelmi okok miatt tilos. Egy ilyen részt a *Bizottság* megítélése szerint *felújítás alatti területnek*, *vízakadálnak*, *oldalsó vízakadálnak* vagy *határon kívüli területnek* lehet nyilvánítani, feltéve, hogy olyan környezet-érzékeny terület (KÉT) esetében, amelyet *vízakadálnak* vagy *oldalsó vízakadálnak* minősítettek, a terület a meghatározás szerint is *vízakadály*.

**Megjegyzés:** A *Bizottság* nem nyilváníthat egy területet környezet-érzékenynek.

### II. Környezet-érzékeny területen lévő labda

#### a. Felújítás alatti terület

Ha egy labda olyan környezet-érzékeny területen (KÉT) van, amelyet *felújítás alatti területnek* nyilvánítottak, a 25-1b szabály értelmében kell ejteni.

Ha tudott vagy szinte bizonyos, hogy a labda – amelyet nem találnak – olyan környezet-érzékeny területen (KÉT) van, amelyet *felújítás alatti*

ti területnek nyilvánítottak, akkor a játékos büntetés nélküli könnyítést kaphat a 25-1c szabályban előírt módon.

### **b. Vízakadályok és oldalsó vízakadályok**

Ha a labdát megtaláljuk, illetve ha tudjuk, vagy gyakorlatilag biztosak vagyunk abban, hogy az elveszett labda olyan környezet-érzékeny területen (KÉT) van, ami vízakadálnak vagy oldalsó vízakadálnak minősül, a játékosnak egy büntetőütés ellenében a 26-1. szabály szerint kell eljárni.

**Megjegyzés:** Ha a 26. szabály szerint ejtett labda olyan helyre gurul, ahol a környezet-érzékeny terület (KÉT) zavaró a játékos beállítását vagy szándékolt lendítésének területét tekintve, a játékosnak könnyítést kell kapnia ennek a helyi szabálynak III. pontjában előírtak szerint.

### **c. Határon kívüli**

Ha egy labda olyan környezet-érzékeny területen (KÉT) van, amelyet határon kívüli területnek nyilvánítottak, a játékosnak ahhoz a ponthoz, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották, a lehető legközelebb kell egy büntetőütés ellenében egy labdát megjátszania (lásd a 20-5. szabályt).

### **III. A beállítás vagy a szándékolt lendítés területét zavaró hatás**

Környezet-érzékeny terület (KÉT) zavaró hatása akkor áll fenn, amikor egy ilyen hely zavarja a játékos beállítását vagy szándékolt lendítésének területét.

Ha a zavaró hatás fennáll, a játékosnak a következők szerint kell könnyítést kapnia:

- (a) A játéktéren: Ha a labda a játéktéren fekszik, a fekvési helyétől meg kell határozni a pályán azt a legközelebbi pontot, amely (a) nincs közelebb a lyukhoz, (b) mentes a szóban forgó zavaró hatástól (KÉT) és (c) nincs akadályban vagy a greenen. A játékosnak büntetés nélkül fel kell emelnie a labdát, és ejtenie kell egy ütőtávolságon belül a kijelölt ponttól, a pályának azon a részén, amely megfelel a fenti (a), (b) és (c) pontoknak.

- (b) Akadályban: Ha a labda akadályban van, a játékosnak fel kell emelnie és ejtenie kell a labdát:
- (i) Büntetés nélkül az akadályban, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahol a labda fekszik, de nem közelebb a lyukhoz, a pályának egy olyan részén, amely ilyen körülmény (KÉT) fennállása esetén teljes könnyítést nyújt; vagy
  - (ii) Egy büntetőütés ellenében akadályon kívülről, a labda fekvésének helyét és a lyukat összekötő egyenes vonal mentén; annak nincs határa, hogy az akadály mögött milyen távolságra lehet a labdát ejteni. Továbbá amennyiben lehetséges, a játékos eljárhat a vonatkozó 26. vagy 28. szabály szerint.
- (c) A greenen: Ha a labda a greenen fekszik, a játékosnak büntetés nélkül föl kell emelnie a labdát, és helyezni kell a legközelebbi olyan helyre, amelyik ilyen körülmény fennállása esetén teljes könnyítést nyújt, de nem közelebb a lyukhoz, vagy nem akadályban. E helyi szabály III. pontja értelmében a labdát meg lehet tisztítani, amikor fölemelték.

**Kivétel:** A játékos nem vehet könnyítést igénybe e helyi szabály III. pontja alapján, ha (a) a környezet-érzékeny területen kívül bármely más tényező zavaró hatása következtében ütést végezni egyértelműen kivitelezhetetlen, vagy (b) egy környezet-érzékeny terület zavaró hatása kizárólag azért áll elő, mert a játékos nyilvánvalóan ésszerűtlen ütést végez vagy indokolatlanul természetellenes beállást, lendítést vagy játékirányt alkalmaz.

## A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

**Megjegyzés:** E helyi szabály komoly megsértése esetén a Bizottság kizárásbüntetést is alkalmazhat.”

## 3. Facsemeték védelme

A facsemeték sérülésének megakadályozása érdekében az alábbi helyi szabály ajánlott:

„A ..... által megjelölt facsemeték védelme. Ha egy ilyen fa zavarja a játékos beállítását vagy szándékolt lendítésének területét, a labdát büntetés nélkül fel kell emelni, és a 24-2b szabályban (Mozdíthatatlan torlasz) előírtaknak megfelelően kell ejteni. Ha a labda vízakadályban fekszik, a játékosnak a 24-2b(i) szabálynak megfelelően kell fölemelni és ejteni a labdát, kivéve, hogy a legközelebbi könnyítési pontnak a vízakadályban kell lennie, és a labdát a vízakadályban kell ejteni, de a játékos a 26. szabály szerint is eljárhat. E helyi szabály értelmében a labdát meg lehet tisztítani, amikor felemelték.

**Kivétel:** A játékos nem vehet könnyítést igénybe e szabály alapján, ha (a) a facsemetén kívül bármely más tényező zavaró hatása következtében ütést végezni egyértelműen kivitelezhetetlen, vagy (b) egy ilyen fa zavaró hatása azért áll elő, mert a játékos nyilvánvalóan ésszerűtlen ütést végez vagy indokolatlanul természetellenes beállást, lendítést vagy játékirányt alkalmaz.

## A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.”

## 4. Ideiglenes állapotok – Sár, Rendkívüli nedvesség, Rendkívüli körülmények és Pályavédelem

### a. Könnyítés besüppedt labdáért; Labdatisztítás

A 25-2. szabály büntetés nélküli könnyítést ad a saját becsapódásába besüppedt labdáért, a *játéktér* bármilyen rövidre nyírt részén. A *greenen* a labdát fel lehet emelni és az általa okozott kárt helyre lehet állítani (16-1b és c szabályok). Amikor a *játéktéren* bárhol indokolt lenne a besüppedt labda miatti könnyítés megadása, a következő helyi szabály ajánlott:

„A *játéktéren* az a labda, amely a talajon saját becsapódásába besüppedt, büntetés nélkül felemelhető, megtisztítható és ejthető, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahol fekszik, de nem közelebb a



lyukhoz. Az ejtett labdának először a *pálya* játékerének valamelyik részére kell esnie.

### **Kivételek:**

1. A játékos e helyi szabály értelmében nem vehet igénybe könnyítést, csak akkor, ha labdája olyan homokba süppedt be, ami rövidre nyírt területen van.
2. A játékos e helyi szabály értelmében nem vehet igénybe könnyítést akkor, ha ebben a rendelkezésben meghatározott körülményen kívül bármely más zavaró tényező következtében ütést végezni egyértelműen kivitelezhetetlen

### **A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:**

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.”

### **b. A labda tisztítása**

A körülmények – mint például a rendkívüli nedvesség, amely jelentős mennyiségű sarat okoz, amely így a labdára tapad – azonban olyanok is lehetnek, hogy elegendő a labda felemelésének, tisztításának és visszahelyezésének engedélyezése. Ezen körülmények között az alábbi helyi szabály ajánlott:

„(Meghatározott területen) egy labda büntetés nélkül felemelhető, megtisztítható és visszahelyezhető.

**Megjegyzés:** E helyi szabály értelmében mielőtt a labdát felemeljük, meg kell jelölni a helyét – lásd a 20-1. szabályt.

### **A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:**

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.”

### **c. „Kedvezőbb fekvések” és „Téli szabályok”**

A felújítás alatti területtel a 25. szabály foglalkozik, és az esetleges helyi rendellenes talajviszonyokat, amelyek zavarhatják a szabályos játé-

kot és nem általános jellegűek, ajánlatos *felújítás alatti terület*nek nyilvánítani.

Mindazonáltal időnként a kedvezőtlen körülmények, mint pl. erős havazás, tavaszi olvadás, hosszan tartó esőzés vagy rendkívüli hőség, elégtelen állapotba hozhatják a fairwayeket, és időnként gátolhatják a súlyos fűnyíró-berendezés használatát. Amikor az ilyen állapotok annyira eluralkodnak a *pályán*, hogy a *Bizottság* megítélése szerint a „kedvezőbb fekvések” és „téli szabályok” pontjaiban foglaltak elősegítenék a korrekt játékot vagy a *pálya* védelmét, az alábbi helyi szabály ajánlott:

„A játéktér területén (vagy nevezzünk meg egy leszűkítettebb területet, pl. a hatodik szakasznál) egy rövidre nyírt részen fekvő labda büntetés nélkül felemelhető és megtisztítható. Mielőtt a játékos felemeli a labdát, meg kell jelölnie a helyét. Miután felemelte a labdát, olyan pontra kell helyeznie, amely (itt jelöljük meg a távolságot: például tizenöt centiméteren belül, egy ütőhossznyira stb.) van attól a helytől, ahol eredetileg feküdt, de nem közelebb a lyukhoz, és nem kerül akadályba vagy a greenre.

A játékos csak egyszer helyezheti labdáját, és amikor az már helyezett lett (20-4. szabály), akkor játékban van. Ha a labda nem kerül nyugalomba azon a ponton, ahová helyezték, a 20-3d szabály érvényes. Ha helyezéskor a labda nyugalomba kerül azon a ponton, ahová helyezték, de azután elmozdul, nincs büntetés, és a labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik, hacsak bármilyen más szabály előírásai nem érvényesek.

Ha a játékos elmulasztja megjelölni a labda helyét, mielőtt felemeli vagy bármilyen más módon elmozdítja, például egy ütővel továbbgurítja, egy büntetőütést szenved el.”

**Megjegyzés:** A „rövidre nyírt terület” a *pálya* bármely területét jelenti, beleértve a rough-on átvezető utakat, amelyek fairway magasságúra vagy annál alacsonyabbra vannak nyírva.

### \*A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

\*Ha a játékos elszenvedi az e helyi szabály megsértéséért járó általános büntetést, a helyi szabály értelmében további büntetés nem alkalmazandó.”

#### d. Levegőztető lyukak

Amikor egy *pályát* levegőztetnek, indokolt lehet olyan helyi szabály, amely büntetés nélküli könnyítést engedélyez egy levegőztető lyuk miatt. A következő helyi szabály ajánlott:

„Egy olyan labda, amely a játéktér területén levegőztető lyukban vagy lyukon kerül nyugalomba, büntetés nélkül felemelhető, megtisztítható és ejthető, a lehető legközelebb ahhoz a ponthoz, ahol fekszik, de nem közelebb a lyukhoz. Az ejtett labdának először a *pálya* játéktérének valamelyik részére kell esnie.

A greenen egy levegőztető lyukban vagy lyukon nyugalomba került labdát a legközelebbi olyan pontra lehet tenni, amelynél nem áll fenn a kérdéses szituáció, de nem közelebb a lyukhoz.

### A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.”

#### e. Kivágott gyep téglaszegélye

Ha a *Bizottság* azt szeretné, hogy a kivágott gyep téglaszegélyéből, de nem magából a kivágott gyep téglából könnyítést lehessen igénybe venni, akkor a következő helyi szabály ajánlott:

„A játéktéren a kivágott gyep téglaszegélyét (de nem magát a kivágott gyep téglát) felújítás alatti területnek vesszük. Mindazonáltal a játékos beállításának szegély általi zavarása önmagában nem számít zavaró hatásnak a 25-1. szabály alapján. Ha a labda a szegélyben fekszik vagy érinti azt, vagy a szegély zavarja a szándékolt lendítés helyét,

akkor könnyítés vehető igénybe a 25-1. szabály alapján. A kivágott területen belüli összes szegély ugyanannak a szegélynek minősül.

## A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés."

### 5. Kövek a bunkerekben

A kövek – természetüknél fogva – *laza természetes anyagok*, és amikor a játékos labdája *akadályban* van, az *akadályban* fekvő vagy azzal érintkező követ nem lehet megérinteni vagy elmozdítani (13-4. szabály). Mindazonáltal a *bunkerekben* lévő kövek veszélyt jelenthetnek a játékos számára (bárki megsérülhet attól a kőtől, amelyet ütési kísérlet közben ütője csapott föl), és zavarhatják a játék megfelelő lejátszását. Ha a *bunkerben* lévő kő eltávolítása engedélyezése indokolt, a következő helyi szabály ajánlott:

„A bunkerekben lévő kövek mozdítható torlaszok (a 24-1. szabály alkalmazandó).”

### 6. Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében

A 24-2. szabály büntetés nélküli könnyítést ad mozdíthatatlan *torlasz* zavaró hatása esetén, de ez a szabály azt is kimondja, hogy a *green* kivételével az önmagában véve nem zavaró tényező, ha a *játékvonal* útjában áll a *torlasz*.

Mindazonáltal bizonyos pályákon a *greenek* előterei olyan rövidre vannak vágva, hogy a játékosok esetleg már a *greenen* kívülről akarhatnak gurítani. Ilyen körülmények között az előtereken lévő mozdíthatatlan *torlaszok* zavarhatják a játék megfelelő lebonyolítását, és indokolt lenne a következő – a mozdíthatatlan *torlasz* zavaró hatása miatt további, büntetés nélküli könnyítést adó – helyi szabály bevezetése:

„Egy mozdíthatatlan *torlasz* zavaró hatása miatt a 24-2. szabály alapján könnyítést lehet igénybe venni. Továbbá ha egy labda a játéktéren fekszik, és egy mozdíthatatlan torlasz – amely a greenen vagy két

ütőhossznyi távolságra vagy azon belül van a greentől, illetve két ütőhossznyira a labdától – a labda és a lyuk között a játék vonalába esik, a játékos a következők szerint kaphat könnyítést:

A labdát fel kell emelni, majd ejteni a labda eredeti fekvéséhez eső legközelebbi olyan ponthoz, amely (a) nincs közelebb a lyukhoz, (b) mentes a zavaró hatástól és (c) nem akadályban vagy a greenen van.

Ha a játékos labdája a greenen fekszik, és egy, a greentől két ütőhossznyi távolságon belül lévő mozdíthatatlan torlasz zavarja putt-vonalát, a játékos a következők szerint kaphat könnyítést:

A labdát fel kell emelni, és a labda eredeti fekvéséhez eső legközelebbi olyan ponton helyezni, amely (a) nincs közelebb a lyukhoz, (b) mentes a zavaró hatástól és (c) nincs akadályban. A labdát felemeléskor meg lehet tisztítani.

**Kivétel:** A játékos nem kaphat könnyítést e helyi szabály értelmében, amennyiben a mozdíthatatlan torlaszon kívül bármely más tényező zavaró hatása következtében ütést végezni egyértelműen kivitelezhetetlen.

## A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.”

**Megjegyzés:** A *Bizottság* leszűkítheti e helyi szabályt meghatározott szakaszokra, rövidre nyírt területen fekvő labdára, meghatározott *torlaszokra*, illetve a *greenen* kívül fekvő *torlaszok* esetében rövidre nyírt fűvű területeken fekvő *torlaszokra*. „Rövidre nyírt terület” utalhat a *pálya* bármely részére, beleértve a rough-on keresztülvezető ösvényeket, amelyeket fairway magasságúra vagy alacsonyabbra vágtak.

## 7. Ideiglenes torlaszok

Amikor ideiglenes torlaszok vannak a *pályán* vagy határosak vele, a *Bizottság* minősítse az ilyen torlaszok állapotát mozdítható, mozdíthatatlan vagy ideiglenes mozdíthatatlan torlaszoknak.

### a. Ideiglenes mozdíthatatlan torlaszok

Ha a Bizottság ilyen torlaszokat ideiglenes mozdíthatatlan torlaszoknak minősít, a következő helyi szabály ajánlott:

#### „I. Meghatározás

Az ideiglenes mozdíthatatlan torlasz (IMT) nem állandó, mesterséges objektum, amelyet gyakran egy-egy verseny kapcsán állítanak fel, és amelyik mozdíthatatlan vagy nem könnyű elmozdítani.

Ideiglenes mozdíthatatlan torlasznak (IMT) számítanak többek között például a sátrak, eredménytáblák, lelátók, tévétornyok és mosdók.

A merevítőkábelek az ideiglenes mozdíthatatlan torlaszok (IMT) részei, hacsak a Bizottság úgy nem rendelkezik, hogy felsővezetéknek vagy kábelnek tekintendők.

#### II. Zavaró hatás

Egy ideiglenes mozdíthatatlan torlasz (IMT) zavaró hatása akkor jelentkezik, amikor (a) a labda a torlasz előtt fekszik, és olyan közel van hozzá, hogy a torlasz zavarja a játékos beállítását vagy szándékolt lendítésének területét, vagy (b) a labda a torlaszban/torlaszon, illetve alatta vagy mögötte fekszik úgy, hogy a torlasz bármelyik része közvetlenül a játékos labdájára és a lyuk közé, illetve a játékos játékvonalára esik. Ez a zavaró hatás akkor is fennáll, ha a labda egy ütőhossznyi távolságon belül fekszik a lyuktól egyenlő távolságban lévő olyan ponttól, ahol az ilyen zavaró hatás fennáll.

**Megjegyzés:** Egy labda akkor van ideiglenes mozdíthatatlan torlasz (IMT) alatt, amikor a torlasz legkülső szélei alatt helyezkedik el, még ha ezek a szélek nem is nyúlnak le a talajig.

#### III. Könnyítés

Ideiglenes mozdíthatatlan torlasz – beleértve az olyan ideiglenes mozdíthatatlan torlaszt is, amely határon kívüli – zavaró hatása esetén a játékos a következők szerint kaphat könnyítést:

- (a) A játéktéren: Ha a labda a játéktéren fekszik, meg kell határozni egy pontot a pályán, amely a legközelebb van ahhoz, ahol a labda fekszik, de (a) nincs közelebb a lyukhoz, (b) mentes a II. pont-

ban definiált zavaró hatástól, és (c) nincs akadályban vagy a greenen. A játékosnak büntetés nélkül fel kell emelnie a labdát, és ejtenie kell egy ütőhossznyira az így meghatározott ponttól, a pályának olyan részén, amely egyszerre megfelel a fenti (a), (b) és (c) alpontoknak.

- (b) Akadályban: Ha a labda akadályban van, a játékosnak fel kell emelnie és ejtenie kell a labdát:
- (i) Büntetés nélkül, a fenti III/a. alponttal összhangban, kivéve, hogy a *pálya* legközelebbi részének, amely teljes könnyítést nyújt, az akadályban kell lennie, és a labdát az akadályban kell ejteni, vagy – ha a teljes könnyítés lehetetlen – az akadályon belül a pálya azon részén, amely az elérhető legnagyobb könnyítést adja; vagy
  - (ii) Egy büntetőütés ellenében az akadályon kívül az alábbiak szerint: meg kell határozni egy pontot a pályán, amely a legközelebb van ahhoz, ahol a labda fekszik, de (a) nincs közelebb a lyukhoz, (b) mentes a II. pontban definiált zavaró hatástól, és (c) nincs akadályban. A játékosnak egy ütőhossznyira az így meghatározott ponttól kell ejtenie, a pályának olyan részén, amely egyszerre megfelel a fenti (a), (b) és (c) alpontoknak.

A III. pont szerint felemelt labdát meg lehet tisztítani.

**1. megjegyzés:** Ha a labda akadályban fekszik, ebben a helyi szabályban semmi sem zárja ki azt, hogy a játékos – ha alkalmazható – a 26. vagy 28. szabály szerint járjon el.

**2. megjegyzés:** Ha az ezen helyi szabály szerint ejtett labdát nem sikerül azonnal visszaszerezni, másik labdával lehet helyettesíteni.

**3. megjegyzés:** A Bizottság alkothat olyan helyi szabályt, amely (a) megengedi a játékosnak vagy megköveteli tőle, hogy amikor ideiglenes mozdíthatatlan torlasz miatt könnyítést kap, ejtőzónát használjon, vagy (b) további könnyítési lehetőségként megengedi a játékosnak, hogy a torlasz ellenkező oldalán ejtsen, a III. pont alapján megállapított ponthoz képest, de egyébként a III. ponttal összhangban.

**Kivételek:** Ha a játékos labdája ideiglenes mozdíthatatlan torlasz (IMT) előtt vagy mögött fekszik (nem a torlaszban, rajta vagy alatta), a III. pont értelmében nem kaphat könnyítést, ha:

1. Az ideiglenes mozdíthatatlan torlasz (IMT) zavaró hatásán kívül bármilyen más ok miatt teljesen kivitelezhetetlen számára, hogy ütést tegyen, vagy – ha valami útban áll – olyan ütést tegyen, hogy a labda a lyukhoz vezető egyenes vonalon tudja befejezni mozgását.
2. Az ideiglenes mozdíthatatlan torlasz (IMT) zavaró hatása csak szükségtelenül alkalmazott rendkívüli beállítás, lendítés vagy játékirány miatt állna fenn; vagy
3. Valaminek az útban állása esetén teljesen lehetetlen lenne arra számítani, hogy a játékos képes legyen a lyuk irányában olyan messzire elütni a labdát, hogy az elérje az ideiglenes mozdíthatatlan torlaszt.

Ha e kivételek alapján a játékos nem jogosult könnyítésre, akkor a 24-2b szabály értelmében még jogosult lehet – amennyiben a labda a játéktéren vagy bunkerben van. Ha a labda vízakadályban fekszik, a játékos a 24-2b (i) szabály alapján felemelheti és ejtheti a labdát, de azzal a feltétellel, hogy a legközelebbi könnyítési pontnak a vízakadályban kell lennie, és a labdát a vízakadályban kell ejtenie. A játékos eljárhat a 26-1. szabály alapján is.

#### **IV. Ideiglenes mozdíthatatlan torlaszban (IMT) elveszett labda**

Ha tudott vagy szinte bizonyos, hogy a labda, amelyet nem találnak, az ideiglenes mozdíthatatlan (IMT) torlaszban, torlaszon vagy alatta van, a III. vagy V. pont előírásai alapján –amennyiben alkalmazhatóak– egy labdát lehet ejteni. A III. és V. pont alkalmazása esetén a labdát úgy kell tekinteni, hogy azon a ponton fekszik, ahol utoljára keresztezte a torlasz legkülső határát (24-3. szabály).

#### **V. Ejtőzónák (A labda ejtése)**

Ha valami ideiglenes mozdíthatatlan torlasz (IMT) zavaró hatással van a játékosra, a Bizottság megengedheti vagy megkövetelheti az ejtőzóna használatát. Ha a játékos a könnyítéshez ejtőzónát használ, a IV.



pont értelmében a zónában kell ejtenie a labdát, a legközelebb ahhoz a ponthoz, ahol labdája eredetileg feküdt vagy úgy véli, hogy fekszik (még ha a legközelebbi ejtőzóna esetleg közelebb is van a lyukhoz).

**Megjegyzés:** A Bizottság hozhat arra helyi szabályt, hogy megtiltsa az olyan ejtőzóna használatát, amely közelebb van a lyukhoz.

**A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:**

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.”

### **b. Ideiglenes elektromos vezetékek vagy kábelek**

Amikor ideiglenes elektromos vezetékeket, kábeleket vagy telefonkábeleket telepítettek a *pályán*, a következő helyi szabály ajánlott:

„Ideiglenes elektromos vezetékek, kábelek, telefonkábelek és az azokat borító hálók vagy az azokat tartó oszlopok torlaszoknak minősülnek:

1. Ha könnyen elmozdíthatóak, ekkor a 24-1. szabály érvényes.
2. Ha mozdíthatatlanok vagy nehezen mozdíthatóak, a játékos – ha a labda a játéktéren vagy bunkerben van – könnyítést kaphat a 24-2b szabály előírásai szerint. Ha a labda vízakadályban fekszik, a játékos a 24-2b(i) szabály alapján kaphat könnyítést, kivéve, hogy a legközelebbi könnyítési pontnak a vízakadályban kell lennie, és a labdát a vízakadályban kell ejtenie, vagy pedig eljárhat a 26. szabály alapján is.
3. Ha egy labda felső elektromos vezetéket vagy kábelt talál el, az ütést vissza kell vonni, és a labdát az eredeti pozícióhoz eső legközelebbi pontról kell újra megjátszani a 20-5. szabály értelmében (Következő ütés megjátszása az előző ütés helyéről).

**Megjegyzés:** Az ideiglenes mozdíthatatlan torlaszt tartó merevítő vezetékek ezen torlaszok részének minősülnek, hacsak a Bizottság egy helyi szabályban ki nem jelenti, hogy felső elektromos vezetékeknek vagy kábeleknek tekintendők .

**Kivétel:** Azt az ütést, amely a talajról felemelkedő kábel felső csatlakozórészét találja el, nem szabad újra megjátszani.

4. A fúvel borított kábelárkok felújítás alatti területnek számítanak, még ha nincsenek is jelölve, és a 25-1b szabály alkalmazandó.”

## A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – szakaszvesztés; Stroke play – két ütés.”

## 8. Ejtőzónák

Ha a *Bizottság* úgy véli, hogy nem lehetséges vagy kivitelezhetetlen egy könnyítést adó szabály szerint eljárni, akkor létrehozhat ejtőzónát, amelyen belül lehet vagy kell a labdát ejteni könnyítés igénybevételénél. Általában az ilyen zónákat a szabály szerintieken túl egy további könnyítési lehetőségként kellene felajánlani, de használatukat nem kellene kötelezővé tenni.

A *vízakadály* miatti ejtőzóna használata esetén – amikor ilyen ejtőzóna létrehozására kerül sor – a következő helyi szabály ajánlott:

„Ha egy labda *vízakadályban van*, vagy tudott, illetve szinte bizonyos, hogy egy labda, amelyet nem találnak, *vízakadályban van* (meghatározott helyen), akkor a játékos

- (i) eljárhat a 26. szabály szerint; vagy
- (ii) további lehetőségként, ejthet egy labdát egy büntetőütés ellenében az ejtőzónában.

## A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.”

**Megjegyzés:** Amikor ejtőzónát alkalmaznak, akkor a következő rendelkezés érvényes a labda ejtését és újrajtását illetően:

- (a) A játékosnak nem kell az ejtőzónán belül állni, amikor a labdát ejti.
- (b) Az ejtett labdának először a *pályának* az ejtőzónán belüli részét kell érintenie.
- (c) Ha az ejtőzónát vonal határolja, akkor a vonal maga az ejtőzónán belül van.

- (d) Az ejtett labdának nem kell az ejtőzónán belül nyugalomba kerülnie.
- (e) Az ejtett labdát újra kell ejteni, ha az a 20-2c(i-vi) szabály által leírt helyzetbe gurul, és ott kerül nyugalomba.
- (f) Az elejtett labda közelebb gurulhat a lyukhoz, mint az a pont, ahol először érintette a *pályát*, feltéve, ha kétütőnyi távolságon belül van attól a ponttól, és ez nem azonos az (e) pontban leírtak egyikével sem.
- (g) Az (e) és (f) rendelkezések függvényében, az ejtett labda közelebb gurulhat, illetve közelebb kerülhet nyugalomba a *lyukhoz*, mint
- az eredeti helyzete vagy becsült helyzete (lásd a 20-2b szabályt)
  - a *legközelebbi könnyítési pont* vagy a legnagyobb elérhető könnyítés (lásd a 24-2., 25-1. vagy a 25-3. szabályokat)
  - az a pont, ahol az eredeti labda utoljára keresztezte a *vízakadály* vagy az *oldalsó vízakadály* határát (lásd a 26-1. szabályt).

## 9. Távmérő eszközök

Ha a *Bizottság* úgy dönt, hogy a 14-3. szabály megjegyzésével egyetértésben cselekszik, akkor a következő szövegezés ajánlott:

„(Határozza meg az ideillő megfogalmazást pl. »Ezen a versenyen« vagy »Ezen a pályán minden játékra érvényes módon« stb.) a játékos igénybe vehet a távmérés mérésével kapcsolatos felvilágosítást, amelyhez olyan eszköz használatával jut, amellyel csak távmérő lehet mérni. Ha az előírt kör folyamán a játékos olyan távmérő eszközt használ, amely más paramétereket is képes megbecsülni vagy megmérni, (mint pl. lejtés, szélesség, hőmérséklet stb.), ami ily módon befolyásolhatja a játékot, akkor a játékos ezzel megsérti a 14-3. szabályt, amely miatt kizárásra kerül, attól függetlenül, hogy az ilyen jellegű lehetőséget kihasználta vagy sem.

## C. rész

## Versenyszabályzat

A 33-1. szabály kimondja: „A Bizottságnak meg kell határoznia azokat a feltételeket, amelyek között a verseny lejátszásra kerül.” A feltételek foglaljanak magukba számos dolgot, úgymint a nevezés módját, a jogosultságot, a lejátszandó körök számát stb., amelyekkel nem célszerű *A Golf Szabályain* belül vagy ebben a függelékben foglalkozni. Az e feltételekkel kapcsolatos részletes felvilágosítást a 33-1. szabály értelmében a „Döntések a Golf Szabályairól” és az „Útmutató a verseny lebonyolításához” kiadványok nyújtanak.

Mindazonáltal számos olyan kérdéskör létezik még, amelyeket a Versenyszabályzatnál érdemes tárgyalni, és amelyeknek a Bizottság különleges figyelmet szentel. Ezek a következők:

### 1. Az ütők és a labda specifikációja

A következő feltételek csak tapasztalt versenyzők részvételével folyó versenyeknél ajánlottak:

#### a. Szabályos Driver Fejek Listája

Az R&A weboldalán ([www.randa.org](http://www.randa.org)) időszakosan megjelenteti a Szabályos Driver Fejek Listáját, amely felsorolja azokat a driver ütőfejeket, amelyeket kiértékeltek és szabályosnak találtak *A golf szabályai* szempontjából. Ha a Bizottság arra akarja szorítani a játékosokat, hogy olyan drivereket használjanak, amelyek feje modell és dőlésszög szerint beazonosítható, és amely szerepel a listán, akkor tegye a listát hozzáférhetővé, és használja a következő feltételt a Versenyszabályzatban:

„Bármely, a játékos által vitt drivernek olyan feje kell, hogy legyen, amely modell és dőlésszöge szerint beazonosítható, és amely szerepel az érvényben lévő, R&A által kiadott Szabályos Driver Fejek Listáján.”

**Kivétel:** Azok a driverek (ütőfejjel együtt), amelyeket 1999 előtt gyártottak, kivételt képeznek e feltétel alól.

### \* BÜNTETÉS A MAGUKKAL VITT ÜTŐÉRT VAGY ÜTŐKÉRT, AMELLYEL NEM VÉGEZTEK ÜTÉST, DE MEGSÉRTETTÉK A SZABÁLYT:

Match play – Annak a szakasznak a megjátszása után, ahol a szabálysértést felfedezték, az eredményből minden szakasz után, amelynél szabálysértés történt, egy szakaszt le kell vonni – de körönként maximum két szakasz lehet a büntetés.

Stroke play – minden olyan szakasznál, ahol szabálysértés történt, két ütés jár, de körönként maximum négy ütés (az első két szabálytalanak ítélt szakasz mindegyikénél két ütés).

Match vagy Stroke play – Abban az esetben, ha a szabálysértés két szakasz között történik, a büntetés a következő szakaszra vonatkozik.

Bogey- és par-versenyek – lásd a 32-1a szabály 1. megjegyzését,

Stableford-versenyek – lásd a 32-1b szabály 1. megjegyzését.

\*Minden olyan, a játékosnál lévő ütőt, mellyel megsértette ezt a feltételt, a játékos köteles játékon kívülnek nyilvánítani match playben az ellenfelének; illetve stroke playben jegyzőjének vagy versenyzőtársának közvetlenül a szabályszegés észlelését követően. Amennyiben a játékos ezt elmulasztja, kizárják.

### BÜNTETÉS A FELTÉTELEK SZERINTI SZABÁLYTALAN ÜTŐVEL VÉGZETT ÜTÉSÉRT: Kizárás.

#### b. Szabályos Golfabdák Listája

Az R&A weboldalán ([www.randa.org](http://www.randa.org)) időszakosan megjelenteti a Szabályos Golfabdák Listáját, amely azokat a labdákat sorolja fel, amelyeket kipróbáltak és szabályosnak találtak A golf szabályai szempontjából. Ha a Bizottság szeretné megkövetelni a listán szereplő golfabdafajták használatát, tegye elérhetővé a listát, és használja a következő feltételt a Versenyszabályzatban:

„Annak a labdának, amellyel a játékos játszik, rajta kell lennie a Szabályos Golfabdák Érvényes Listáján, amelyet az R&A bocsát ki.

### A FELTÉTEL MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS: Kizárás.”

### c. Egyfajta labda feltétele

Ha egy *előírt kör* során a különböző gyártójú és típusú golflabdák cseréjét tiltani kívánják, a következő feltétel ajánlott:

**„A kör során használt labdák korlátozása: (Megjegyzés az 5-1. szabályhoz)**

(i) „Egyfajta labda” feltétele

Egy *előírt kör* során azoknak a labdának, amelyekkel a játékos játszik, ugyanolyan gyártójúnak és típusúnak kell lenniük és a Szabályos Golflabdák Érvényes Listájának egy elemeként szerepelnie kell.

**Megjegyzés:** Ha egy más gyártójú és/vagy típusú labdát ejtenek vagy helyeznek, azt büntetés nélkül fel lehet emelni, és azután a játékosnak úgy kell eljárnia, hogy megfelelő labdát ejt vagy helyez (20-6. szabály).

### A FELTÉTEL MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Annak a szakasznak a megjátszása után, ahol a szabálysértést felfedezték, az eredményből minden szakasz után, amelynél szabálysértés történt, egy szakaszt le kell vonni – de körönként maximum két szakasz lehet a büntetés.

Stroke play – minden olyan szakasznál, ahol szabálysértés történt, két ütés jár, de körönként maximum négy ütés (az első két szabálytalannak ítélt szakasz mindegyikénél két ütés).

Bogey- és par-versenyek – lásd a 32-1a szabály 1. megjegyzését.

Stableford-versenyek – lásd a 32-1b szabály 1. megjegyzését.

(ii) A szabályszegés felfedezésekor követendő eljárás

Amikor a játékos rájön, hogy olyan labdával játszott, amellyel megszegte ezt a feltételt, meg a labdát fel kell adnia, mielőtt a következő elütőhelyről játszik, és egy megfelelő labdával kell befejeznie a kört, különben a játékost kizárják a versenyből. Ha a felfedezés egy szakasz megjátszása közben történik, és a játékos azt választja, hogy megfelelő labdával helyettesíti a szabálytalant, mielőtt befejezi azt a szakaszt, a játékosnak egy megfelelő labdát kell helyeznie arra a

pontra, ahol az a labda fekszik, amelyikkel a feltétel megszegésekor játszottak.”

## 2. Caddie (lásd a 6-4. szabályhoz fűzött megjegyzést)

A 6-4. szabály megengedi a játékosnak, hogy *caddie*-t használjon, feltéve, hogy egyszerre csak egy *caddie*-je van. Mindazonáltal előállhatnak olyan körülmények, amikor a *Bizottság* úgy dönt, hogy megtiltja a *caddie*-k használatát vagy korlátozhatja a játékos *caddie*-jének megválasztásában, például hivatásos golfozó, testvér, szülő, a versenyben részt vevő másik játékos stb. esetén. Ilyenkor az alábbi szövegezés ajánlott:

### Tilos *caddie*-t használni

„A játékosnak tilos *caddie*-t használni az előírt kör során.”

### Megszorítás abban, hogy ki lehet *caddie*

„A játékosnak tilos .....-t *caddie*-jeként használni az előírt kör során.

## \*A FELTÉTEL MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Annak a szakasznak a megjátszása után, ahol a szabálysértést felfedezték, az eredményből minden szakasz után, amelynél szabálysértés történt, egy szakaszt le kell vonni – de körönként maximum két szakasz lehet a büntetés.

Stroke play – minden olyan szakasznál, ahol szabálysértés történt, két ütés jár, de körönként maximum négy ütés (az első két szabálytalannak ítélt szakasz mindegyikénél két ütés).

Match play vagy stroke play – Amikor a szabályszegés két szakasz között történik, a büntetés a következő szakaszra vonatkozik.

Bogey- és par-versenyek – lásd a 32-1a szabály 1. megjegyzését.

Stableford-versenyek – lásd a 32-1b szabály 1. megjegyzését.

\*Az a játékos, aki *caddie*-jét igénybe vette, és ezzel megsértette a fenti szabályt, a szabályszegés észlelésének pillanatában gondoskodjon arról, hogy az előírt kör hátralévő részében megfeleljen ennek a feltételnek, különben kizárják a játékból.”

### 3. A játék tempója (lásd a 6-7. szabályhoz fűzött 2. megjegyzést)

A Bizottság – a 6-7. szabály 2. megjegyzésével összhangban – a játék tempójára vonatkozó elvárásokat fektethet le, hogy megakadályozza a lassú játékot.

### 4. A játék felfüggesztése veszélyes helyzet miatt (lásd a 6-8b szabályhoz fűzött megjegyzést)

Mivel villámcsapás következtében számos haláleset és sérülés történt a golfpályákon, a versenyekben érintett valamennyi klub és szponzor arra törekszik, hogy megfelelő óvintézkedések bevezetésével megvédje az embereket a villámcsapástól. Ilyen szempontból a 6-8. és a 33-2d szabályok kerülnek előtérbe. Ha a Bizottság a 6-8b szabály alatti megjegyzésben szereplő feltételt kívánja alkalmazni, a következő szöveg ajánlott:

„Amikor a játékot a Bizottság veszélyes helyzet miatt felfüggeszti, és a mérkőzésben vagy csoportban lévő játékosok két szakasz között vannak, addig nem szabad tovább játszaniuk, míg a Bizottság el nem rendeli a játék folytatását. Ha éppen egy szakasz megjátszása közben vannak, azonnal abba kell hagyniuk a játékot, és addig nem játszhatnak tovább, míg a Bizottság el nem rendeli a játék folytatását. Ha a játékos nem hagyja azonnal abba a játékot, kizárják a versenyből, hacsak a körülmények nem indokolják a büntetéstől való elállást, ahogyan az a 33-7. szabályban szerepel.

A veszélyes helyzet miatti játék felfüggesztését egy hosszú szirénahang jelzi.”

A következő jelzéseket általánosan használják, és kívánatos, hogy valamennyi Bizottság hasonlóképpen cselekedjék:

A játék azonnali megszakítása: Egyetlen hosszú szirénahang.

A játék megszakítása: Három egymást követő szirénahang.

A játék folytatása: Két rövid szirénahang.



## 5. Gyakorlás

### a. Általános

A *Bizottság* rendelkezéseket hozhat, amelyek a 7-1. szabályhoz fűzött megjegyzéssel, a 7-2. szabály (c) „kivétel” részével, a 7. szabály 2. megjegyzésével és a 33-2c szabállyal összhangban szabályozzák a gyakorlást.

### b. Gyakorlás szakaszok között (lásd a 7. szabályhoz fűzött 2. megjegyzést)

Ha a *Bizottság* a 7-2. szabályhoz fűzött 2. megjegyzés szerint óhajt eljárni, akkor a következő szövegezés ajánlott:

„Két szakasz megjátszása között a játékosnak tilos gyakorlóütést végeznie az utoljára megjátszott szakasz greenjén vagy annak közelében, és tilos kipróbálnia az utoljára megjátszott szakasz greenjét egy labda gurításával.

### A FELTÉTEL MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – A következő szakasz elvesztése.

Stroke play – Két ütés a következő szakaszon.

Match vagy stroke play – Ha a szabályszegés az előírt kör utolsó szakaszán történt, akkor a játékos azon a szakaszon kapja a büntetést.”

## 6. Tanács csapatversenyeken (lásd a 8. szabályhoz fűzött megjegyzést)

Ha a *Bizottság* a 8. szabály alatti megjegyzéssel összhangban kíván cselekedni, a következő szöveg ajánlott:

„A Golf Szabályai 8. szabályának megjegyzésével összhangban mindegyik csapat kijelölhet egy személyt (azon a személyeken kívül, akikről azon szabály értelmében tanácsot lehet kérni), aki tanácsot adhat a csapat tagjainak. Az ilyen személyt (ha kívánatos bármilyen megszorítás megtétele arra vonatkozóan, hogy ki lehet az, akkor azt ide szúrjuk be) azonosítani kell a Bizottság felé, mielőtt tanácsot adna.”

## 7. Új lyukak (lásd a 33-2b szabályhoz fűzött megjegyzést)

A 33-2b szabály megjegyzésével összhangban a *Bizottság* előírhatja, hogy a több mint egy napig tartó egykörös versenyeken a *lyukakat* és *elütőhelyeket* a verseny minden napján máshová lehessen tenni.

## 8. Szállítóeszközök

Ha kívánatos, hogy a játékosok gyalogoljanak a versenyen, a következő feltétel ajánlott:

„A játékosoknak az előírt kör teljes ideje során tilos igénybe venniük bármilyen szállítóeszközt, hacsak azt a *Bizottság* nem engedélyezi.

**\* A FELTÉTEL MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:**

Match play – Annak a szakasznak a megjátszása után, ahol a szabálysértést felfedezték, az eredményből minden szakasz után, amelynél szabálysértés történt, egy szakaszt le kell vonni – de körönként maximum két szakasz lehet a büntetés.

Stroke play – minden olyan szakasznál, ahol szabálysértés történt, két ütés jár, de körönként maximum négy ütés (az első két szabálytalannak ítélt szakasz mindegyikénél két ütés).

Match play vagy stroke play – Amikor a szabályszegés két szakasz között történik, a büntetés a következő szakaszra vonatkozik.

Bogey- és par-versenyek – lásd a 32-1a szabály 1. megjegyzését.

Stableford-versenyek – lásd a 32-1b szabály 1. megjegyzését.

\*Bármely jogosultan szállítóeszköz használatát a szabályszegés észlelésekor azonnal be kell szüntetni, máskülönben a játékost kizárik.

## 9. Doppingvizsgálat

A *Bizottság* a Versenyszabályzatban kötelezővé teheti, hogy a játékosok feleljenek meg az antidopping-előírásnak.

## 10. Hogyan döntsük el a holtversenyeket?

Mind match playben, mind stroke playben a döntetlen elfogadható eredmény.

Mindazonáltal, amikor kívánatos, hogy egyetlen győztes legyen, akkor a *Bizottság*nak megvan a joga – a 33-6. szabály alapján –, hogy meghatározza, hogy a holtversenyt hogyan és mikor döntik el. A döntés módját a *Bizottság* tegye előre nyilvánossá.

Az *R&A* javaslatai:

### Match play

Azt a mérkőzést, amely „all square” végződik, játsszuk szakasról szakaszra újra, míg az egyik fél megnyer egy szakaszt. A rájátszás annál a szakasznál induljon, ahol a mérkőzés elkezdődött. Hendikep mérkőzésen a hendikep ütések ugyanúgy ismerjük el, mint az előírt körben.

### Stroke play

- (a) Tiszta (scratch) stroke play versenynél döntetlen esetében rájátszás ajánlott. A rájátszás történhet a teljes 18 szakaszon át vagy kevesebb számú szakaszon, ahogy a *Bizottság* meghatározza. Ha ezt nem lehet kivitelezni, vagy még mindig holtverseny áll fenn, a szakasztól szakaszig való rájátszás ajánlott.
- (b) Stroke play hendikep versenynél döntetlen esetében a hendikepek figyelembevételével történő rájátszás ajánlott. Az ilyen rájátszás történhet a teljes 18 szakaszon át, vagy kevesebb számú szakaszon, ahogy a *Bizottság* meghatározza. Ajánlott, hogy bármely ilyen rájátszás legalább három szakaszig tartson.

Olyan versenyeknél, ahol a hendikep ütéstáblázat nem releváns, és a rájátszás kevesebb, mint 18 szakaszon történik, a 18 szakasz megjátszandó százalékát alkalmazzuk a játékosok hendikepjére, így határozva meg rájátszásra vonatkozó hendikepjüket. A fél vagy ennél nagyobb töredék hendikep ütések teljes ütésként számítsuk be, míg a kisebb töredékeket hagyjuk figyelmen kívül.

Olyan versenyeknél, ahol a hendikep ütéstáblázat releváns, mint pl. a four-ball stroke play, a bogey-, par- vagy Stableford-versenyeken, a hendikep ütések úgy kell figyelembe venni, ahogyan azt a versenyen is tették, a játékos megfelelő ütéstáblázatát felhasználva.

(c) Ha semmilyen rájátszás nem lehetséges – tiszta (scratch) vagy hendikep stroke play versenyeken egyaránt – a score-kártyák egyeztetése ajánlott. A score-kártyák egyeztetésének módját előzetesen jelentsük be, és intézkedjünk arról is, hogy mi történik, ha ez az eljárás sem hoz győztest. A score-kártyák egyeztetésének egyik elfogadható módja, hogy ha az utolsó kilenc szakaszon elért legjobb eredmény alapján határozzuk meg a győztest. Ha a holtversenyben lévő versenyzőknek ugyanannyi az eredményük az utolsó kilenc szakaszon, határozzuk meg a győztest az utolsó hat, az utolsó három és végül a 18. szakasz alapján. Ha ezt a módszert több elüthelyről indított versenyen használjuk, ajánlott, hogy az „utolsó kilenc szakaszt, utolsó hat szakaszt stb.” úgy vegyük figyelembe, mint a 10–18., 13–18. stb. szakaszokat.

Olyan versenyeken, ahol a hendikep ütéstáblázat nem releváns, mint például egyéni stroke playben, ha az utolsó kilenc, utolsó hat, utolsó három szakasz forgatókönyv van használatban, akkor fél, egyharmad, egyhatod stb. hendikepet kell levonni az eredményből azokon a szakaszokon. Az ilyen kivonások esetében a hányadok használatában kifejezve, a Bizottságnak az illetékes hendikep nyilvántartó szervezet ajánlásának megfelelően kell eljárnia.

Olyan versenyeken, ahol a hendikep ütéstáblázat releváns, mint például a four-ball stroke play, a bogey- és a Stableford-versenyeken a hendikep ütéseket úgy kell figyelembe venni, ahogyan azt a versenyen is tették, a játékosok megfelelő ütéstáblázatát felhasználva.

## 11. Sorsolás match playben

Bár a sorsolás match playben lehet abszolút véletlenszerű, vagy történhet bizonyos versenyzők különböző négyesekbe vagy nyolcasokba sorolásával, az Általános Számszerű Sorsolás ajánlott, ha a mérkőzéseket minősítő kör segítségével döntik el.

## Általános Számszerű Sorsolás

A sorsolásban elfoglalt helyek meghatározásánál a minősítő körökben született holtversenyeket – az utolsó minősítő helynél fönnulló holtversenyektől eltekintve – annak a sorrendnek a segítségével döntik el, amelyet a visszajuttatott eredmények határoznak meg úgy, hogy az első visszajuttatott eredmény kapja a legalacsonyabb elérhető számot stb. Ha lehetetlen meghatározni azt a sorrendet, amelyben az eredményeket visszajuttatták, a holtversenyeket sorshúzással döntik el.

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

## II., III. és IV. Függelék

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betű*vel van szedve, és a *Meghatározások* fejezetben ábécésorrendben szerepel – lásd 33–49. oldal.

Az *R&A* fenntartja a jogot, hogy bármikor megváltoztathatja az ütőkre, labdákra, eszközökre és más felszerelésre vonatkozó szabályokat, és létrehozhat, illetve megváltoztathat e szabályokhoz kapcsolódó értelmezéseket. A legfrissebb információkért forduljon az *R&A*-hez, vagy keresse fel a [www.randa.org/equipmentrules](http://www.randa.org/equipmentrules) weboldalt.

Minden olyan ütő- vagy labdatípust, eszközt vagy egyéb felszerelést, amellyel a szabályok nem foglalkoznak, és amely ellentétes a *szabályok* céljaival és szándékaival, illetve amelyek jelentősen megváltoztathatják a játék természetét, az *R&A* bírál el.

A II. és III. és IV. függelékben szereplő méretek és határértékek olyan mértékegységben szerepelnek, amely alapján az előírászerűséget megállapítják. A megfelelő birodalmi/metrikus átváltás a következő átszámítási arány alapján történjen: 1 inch = 25,4 mm.

## II. Függelék – Az ütők kialakítása

Ha a játékosnak kétsége van afelől, hogy ütője megfelelő-e, forduljon az *R&A*-hoz. A gyártó küldje el az *R&A*-nak annak az ütőnek a mintapéldányát, amelyet gyártani akar, annak eldöntésére, hogy az ütő megfelel-e a *szabályoknak*. A mintapéldány az *R&A* tulajdonává válik – további referencia céljából. Ha a gyártó elmulasztja elküldeni a mintapéldányt, vagy miután elküldte, nem várja meg a döntést gyártás és/vagy forgalomba hozás előtt, ezzel magára vállalja annak kockázatát, hogy az ütő nem felel meg a *szabályoknak*.

A következő pontok általános előírásokat, specifikációkat és értelmezéseket tartalmaznak az ütők kialakítására vonatkozóan. Az ezekre a szabályozásokra és megfelelő értelmezésükre vonatkozó további információt az „Útmutató az ütőkkel és labdákkal foglalkozó szabályokhoz” nyújt.

Ahol az ütőt vagy valamelyik részét illetően a *szabályok* egy bizonyos specifikációt írnak elő, ez azt jelenti, hogy az ütőt vagy részét azzal a szándékkal kell megtervezni és legyártani, hogy az rendelkezzen az előírt tulajdonsággal.

## 1. Ütők

### a. Általános

Az ütő olyan eszköz, amelyet a labda megütésére terveztek. Formáját, valamint szándékolt használatát tekintve általában három fajtáját különböztetjük meg: faütők, vasütők és putterek. A putter olyan ütő, amelynek dőlésszöge nem haladja meg a tíz fokot, és elsősorban a *greenen* való használatra tervezték.

Az ütőnek nem szabad lényegesen különböznie a hagyományos és megszokott formától és kivitelől. Az ütőnek nyélből és fejből kell állnia, és a nyélen alkalmazható valamely másik anyag, amely arra szolgál, hogy a játékos jobb fogást találjon rajta (lásd a 3. pontot alább). Az ütő valamennyi részének rögzítettnek kell lennie, úgy, hogy az ütő egyetlen egységet képezzen, és külső tartozékokkal nem rendelkezhet. Kivételt képezhetnek az olyan tartozékok, amelyek nem érintik az ütő teljesítményét.

### b. Állíthatóság

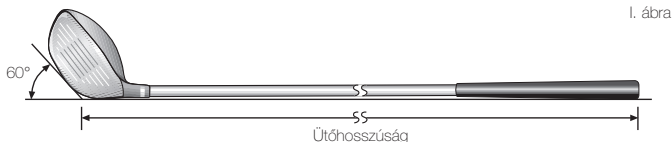
Minden ütő rendelkezhet súly igazítási lehetőséggel. Az állíthatóság más formái is engedélyezhetők az R&A értékelése alapján. Az összes engedélyezett igazítási módszerre az alábbi előírások érvényesek:

- (i) az igazítást ne lehessen könnyen elvégezni;

- (ii) valamennyi állítható rész szilárdan legyen rögzítve, és ne álljon fenn annak a valószínűsége, hogy egy kör során meglazulnak; valamint
- (iii) valamennyi igazítási beállítás feleljen meg a szabályoknak.
- Az előírt kör során az ütő játéktulajdonságait tilos állítással vagy más módszerrel szándékosan megváltoztatni (lásd a 4-2a szabályt).

### c. Hosszúság

Az ütő általános hossza minimum 457,2 mm (18 hüvelyk) legyen, és a putterek kivételével nem haladhatja meg a 1219,2 mm-t (48 hüvelyk).



Fa- és fémütők esetében a hosszúság mérése úgy végzendő, hogy az ütő vízszintes síkon fekszik és a talpa 60 fokos síknak támaszkodik, ahogyan az I. ábrán látható. A hosszúságot a két sík közötti metszésponttól a markolat végéig terjedő távolság adja ki. Putterek esetében a hosszúságot a markolat tetejétől mérik a nyél tengelye mentén haladva, vagy annak egyenes vonalú meghosszabbításában az ütő talpáig.

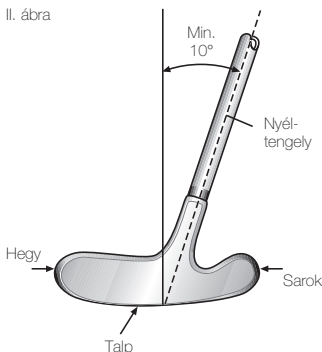
### d. Síkba állítás

Amikor az ütő normál célzási helyzetben van, a nyélnek úgy kell síkban állnia, hogy:

- (i) a nyél egyenes része kivetítésének legalább 10 fokos szöget kell bezárnia a talp közepéből kiinduló függőleges síkkal (lásd a II. ábrát); Ha az ütő általános kivitelezése olyan, hogy a játékos képes



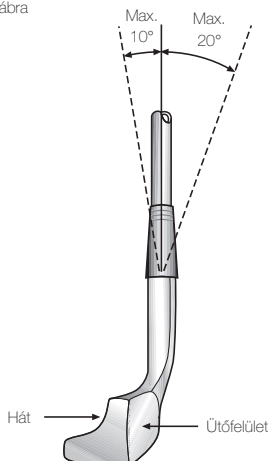
II. ábra



azt ténylegesen függőlegesen, vagy közel a függőlegeshez használni, akkor megkövetelhető, hogy a nyél ebben a síkban 25 fokkal térjen el a függőlegestől.

- (ii) a nyél egyenes része kivétítésének a szándékolt *játék-vonal* mentén nem szabad jobban eltérnie a függőleges síktól előre több mint 20, hátra több mint 10 fokkal (lásd a III. ábrát).

III. ábra



A putterek kivételével az ütő sarkától kiinduló és a nyél tengelyével párhuzamosan meghúzott vonalnak 15,88 mm-en

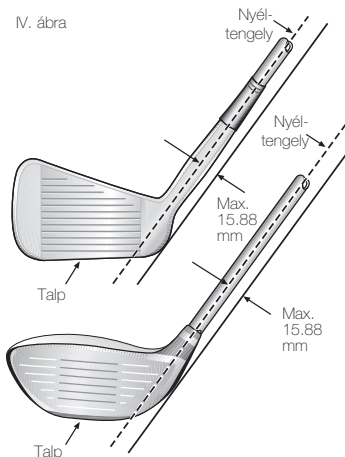
(0,625 hüvelyk) belül kell lennie az ütőnyél tengelyétől és a szándékolt (vízszintes) *játékvo-naltól* (lásd a IV. ábrát).

## 2. Nyél

### a. Egyenesség

A nyélnek egyenesnek kell lennie a markolat tetejétől addig a pontig, amely a talptól számítva 127 mm-nél (5 hüvelyk) nem magasabb. Ez attól a ponttól mérendő, ahol a nyél görbe részének tengelye és a nyak és/vagy foglalat mentén a nyél egyenessége megszűnik (lásd az V. ábrát).

IV. ábra

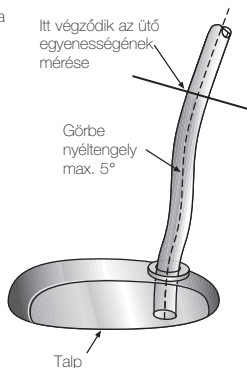


### b. Hajlítási és csavarási tulajdonságok

A nyélnek egész hosszában bárhol:

- (i) úgy kell meghajlania, hogy az elhajlás mindkét irányba ugyanannyi legyen, tekintet nélkül arra, hogyan fordul el hosszanti tengelye körül a nyél; és
- (ii) mindkét irányba ugyanolyan mértékben kell csavarodnia.

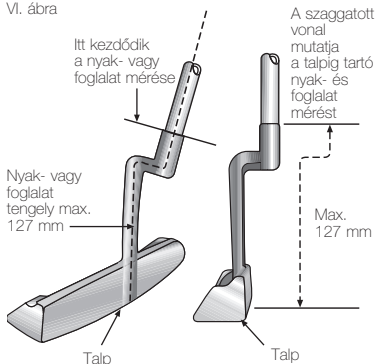
V. ábra



### c. Csatlakozás az ütőfejhez

A nyélnek a saroknál kell csatlakozni az ütőfejhez, vagy közvetlenül, vagy egy különálló sima nyakon és/vagy foglalaton keresztül. A nyak és/vagy foglalat tetejétől az ütő talpáig tartó távolságnak nem szabad meghaladnia a 127 mm-t (5 hüvelyk), ez a nyak és/vagy foglalat tengelye mentén, a hajlást követve mérendő (lásd a VI. ábrát).

VI. ábra



**Kivétel a puttereknél:** A putter nyelét, nyakát vagy foglalatát a fej bármelyik pontjához hozzá lehet erősíteni.

### 3. Markolat (lásd a VII. ábrát)

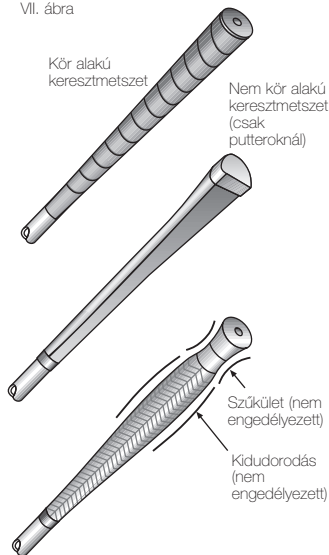
A markolat a nyélre rögzített anyagból áll, amely arra szolgál, hogy a versenyzőnek szilárd fogást biztosítson. A markolatnak a nyélhez kell rögzülnie, formáját tekintve a markolat legyen egyenes és sima, a nyél végéig húzódjon, és ne idomuljon a kéz egyik részéhez sem. Ha semmilyen anyagot nem tettek rá, a nyélnek azt a részét kell markolatnak tekinteni, amelyet úgy alakítottak ki, hogy a játékos ott fogja az ütőt.

- (i) A putterektól eltekintve a markolat keresztmetszetének kör alakúnak kell lennie, kivéve, hogy a folytatólágos, egyenes, enyhén kiemelkedő gerincet a markolat teljes hossza mentén lehet alkalmazni, és a körültekert markolaton a kissé perforált spirál vagy annak utánzata megengedett.
- (ii) A putter markolatának lehet nem kör alakú keresztmetszete, feltéve, hogy a keresztmetszetnek nincs homorulata, hanem szimmetrikus, és a markolat egész hosszán át többnyire hasonló ma-

rad (lásd az (v) alpontot a következő oldalon).

- (iii) A markolatot be lehet vonni, de a felületén nem lehet semmilyen szűkület vagy kidudorodás. Bármilyen irányból mért keresztmetszeti mérete nem haladhatja meg a 44,45 mm-t (1,75 hüvelyk).
- (iv) A putterek kivételével a markolat tengelyének egybe kell esnie a nyél tengelyével.
- (v) A putternek lehet két markolata, feltéve, hogy mindegyik keresztmetszete kör alakú, mindegyik tengelye egybeesik a nyél tengelyével, és legalább 38,1 mm (1,5 hüvelyk) választja el őket egymástól.

VII. ábra



## 4. Ütőfej

### a. Sima forma

Az ütőfej formájának többnyire simának kell lennie. Valamennyi rész merev, természetes felépítésű és funkcionális legyen. Az ütőfej vagy annak részei nem lehetnek úgy megtervezve, hogy más tárgyra hasonlítsanak. Pontosan és minden részletre kiterjedően nem lehet a forma simaságát meghatározni. Az alábbiakban megadunk néhány olyan jellegzetességet (a teljesség igénye nélkül), amelyek megsértik e követelményt, és ezért nem engedélyezettek:

#### (i) Minden ütőre vonatkozóan

- lyukak az ütőfelületen,

- lyukak a fejben (néhány kivétel szóba jöhet putterek és cavity back vasütők esetében),
- jellegzetességek, amelyek azzal a céllal készültek, hogy az ütő megfeleljen a méretbeli előírásoknak,
- jellegzetességek, amelyek kiterjednek az ütőfelületre,
- jellegzetességek, amelyek túllépik az ütőfej felső szélét,
- barázdák a fejben vagy élek a fejen, amelyek az ütőfelszínre is kiterjednek (néhány kivétel létezhet putterek esetében),
- optikai vagy elektronikus eszközök.

#### (ii) Fa- és vasütők esetében:

- az összes eddigi, (i) pont alatt felsorolt jellegzetesség,
- üregek a fej sarkának és/vagy hegyének a körvonalában, amelyek felülről is láthatóak,
- egyszerű vagy többszörös üregek a fej hátának körvonalában, amelyek felülről is láthatóak,
- a fejhez azzal a céllal hozzáadott áttetsző anyag, hogy az valamely, egyébként nem engedélyezett tulajdonsággal rendelkezzen, valamint
- jellegzetességek, amelyek meghaladják a fej körvonalát felülről nézve.

### b. Kiterjedések, térfogatok és Tehetetlenségi nyomaték

#### (i) Faütők

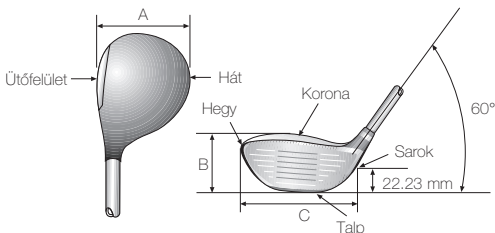
Amikor az ütő 60 fokos fekvési szögben van, az ütőfej kiterjedése feleljen meg az alábbi előírásoknak:

- az ütőfej sarkától a hegyéig terjedő távolságnak nagyobbnak kell lennie, mint az ütőfelülettől a hátig terjedő távolságnak;
- az ütőfej sarkától a hegyéig terjedő távolság ne legyen nagyobb 127 mm-nél (5 hüvelyk); és
- az ütőfej talpától a koronáig terjedő távolság, beleértve bármely engedélyezett jellegzetességet, ne legyen nagyobb 71,12 mm-nél (2,8 hüvelyk).

Ezeket a kiterjedéseket

- a sarok és a hegy; és
  - az ütőfelület és a hát (lásd VIII. ábra, A-val jelzett kiterjedés)
- legkülső pontjainak függőleges vetületei közötti vízszintes vonalon, valamint a talp és a korona (lásd VIII. ábra, B-val jelzett kiterjedés) legkülső pontjainak vízszintes vetületei közötti függőleges vonalon mérték. Ha a sarok legkülső pontja nem egyértelműen meghatározott, akkor úgy tekintendő, hogy 22,23 mm-el (0,875 hüvelyk) van azon vízszintes sík fölött, amelyen az ütő fekszik (lásd VIII. ábra, C-val jelzett kiterjedés).

VIII. ábra



Az ütőfej térfogata nem haladhatja meg a 460 köbcentimétert (28,06 köbhüvelyk), plusz a 10 köbcentiméteres (0,61 köbhüvelyk) toleranciahatárt.

Amikor az ütő 60 fokos fekvési szögben van, az ütőfej súlypontján áthaladó, függőleges tengely körüli tehetetlenségi (nyomaték) összetevő nem haladhatja meg az 5900 g/cm<sup>2</sup>-t (32,259 uncia/négyzethüvelyk), plusz 100 g/cm<sup>2</sup> (0,547 uncia/négyzethüvelyk) toleranciát.

### (i) Vasütők

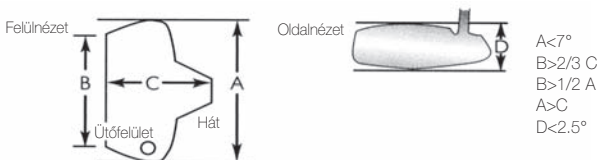
Amikor az ütőfej normál becélzási helyzetben van, akkor az ütőfej kiterjedése feleljen meg annak az előírásnak, hogy a sarok és hegy közötti távolság nagyobb legyen, mint az ütőfelület és a hát közötti.

## (ii) Putterek (lásd a IX. ábrát)

Amikor az ütőfej normál becélzási pozíciójában van, a fej kiterjedései feleljenek meg az alábbi követelményeknek:

- a saroktól a hegyig terjedő távolság nagyobb legyen, mint az ütőfelülettől a hátig terjedő távolság;
- a fej sarkától a hegyéig terjedő távolsága ne legyen nagyobb, mint 177,8 mm (7 hüvelyk);
- az ütőfelület sarkától a hegyéig terjedő távolsága legyen nagyobb, mint a fej ütőfelület és hát közötti távolságának kétharmada;
- az ütőfelület sarkától a hegyéig terjedő távolsága legyen nagyobb, mint a fej sarka és hegye közötti távolságának fele;
- a fej talpától tetejéig mért távolság (beleértve az engedélyezett sajátosságokat) legyen kisebb, mint 63,5 mm (2,5 hüvelyk).

IX. ábra



A hagyományos formájú fejek esetében ezek a kiterjedések a következő részek legkülső pontjainak függőleges vetületei közötti vízszintes egyenesen legyenek mérve:

- a fej sarka és hegye; és
- az ütőfelület sarka és hegye; és
- az ütőfelület és a hát;

valamint a fej talpának és tetejének legkülső pontjainak vízszintes vetületei közötti függőleges vonalon.

Szokatlan formájú ütőfejek esetében a csúcstól a sarokig tartó kiterjedést az ütőfelületnél lehet mérni.

### c. Rugalmas hatás és dinamikus tulajdonságok

Az ütőfej (amely magában foglalja az ütőfelületet is) tervezésének, anyagának és/vagy kivitelezésének, vagy annak bármilyen kezelésének nem lehet (tilos):

- (i) olyan rugalmas hatása, amely meghaladja az *R&A* által írásban lefektetett, az Inga Teszt Protokollban előre megadott határértéket; vagy
- (ii) ezek nem foglalhatnak magukban olyan jellegzetességet vagy technológiát, beleértve, de nem csupán erre szorítkozva, különálló rugót vagy rugószerű tulajdonságot, amelynek az a célja vagy hatása, hogy túlságosan befolyásolja az ütőfej rugóhatását; vagy
- (iii) túlságosan befolyásolja a labda mozgását.

**Megjegyzés:** az (i) pont nem érvényes a putterekre.

### d. Ütőfelszínek

Az ütőfejnek csak egyetlen ütőfelszínnel szabad rendelkeznie, kivéve a puttereket, amelyeknek lehet két ilyen felszíne, ha jellemző vonásaik azonosak, és egymással ellentétesen helyezkednek el.

## 5. Ütőfelület

### a. Általános

Az ütőfelületnek keménynek és merevnek kell lennie, és tilos számottevően nagyobb pörgést adnia a labdának, mint a szokásos acél ütőfelület (a puttereknél lehet bizonyos kivételeket tenni). Az alább felsorolt vésetek kivételével az ütőfelületnek simának kell lennie; semmiféle homorúság nem megengedett.

### b. Az ütközési felület érdessége és anyaga

A következő pontokban részletezett vésetek kivételével annak a területnek a felszíni érdessége, ahol az ütdés várható (az „ütközési felület”), nem haladhatja meg a díszítő homokfúvás vagy a finom marás érdességét (lásd a X. ábrát).



Az ütközési felület teljes egészének ugyanabból az anyagból kell készülnie (a faütők esetében lehet bizonyos kivételeket tenni).

### c. Vésések az ütközési felületen

Ha egy ütő ütközési felületén előfordulnak rovátkák vagy márkavésések, az alábbi előírások érvényesek:

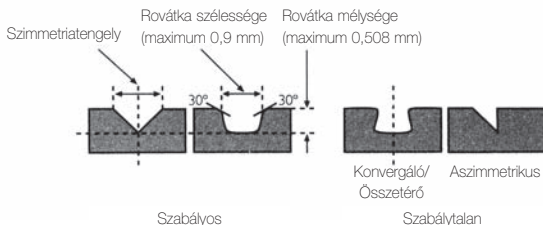
X. ábra



#### (i) Rovátkák

- A rovátkák legyenek egyenesnek és párhuzamosak.
- A rovátkák keresztmetszete legyen szimmetrikus, és oldalaik ne konvergáljanak (ne érjenek össze) (lásd a XI. ábrát).

XI. ábra

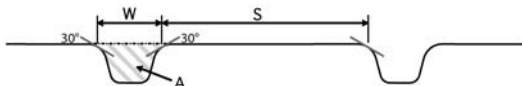


- \*Olyan ütők esetében, melyek dőlésszöge 25 fokot vagy annál nagyobb szöget zár be, a rovátkák keresztmetszete legyen sima.
- A rovátkák szélességének, sorközeinek és a keresztmetszetének egyenletesnek kell lennie az egész ütőfelületen (a faütők esetében lehet bizonyos kivételeket tenni).
- A rovátkák szélességének (W) nem szabad 0,9 mm-nél (0,035 hüvelyk) nagyobbak lennie, az R&A-nál alkalmazott 30 fokos mérési módszer szerint.

- Az egymás melletti rovátkák közti távolság (S) nem lehet kevesebb mint a rovátká szélességének háromszorosa, és ugyancsak nem lehet kevesebb mint 1,905 mm (0,075 hüvelyk).
- A rovátká mélysége nem haladhatja meg a 0,508 mm-t (0,020 hüvelyk).
- \*A driverek kivételével a rovátká keresztmetszete (A) osztva a rovátká magasságával (W+S) nem haladhatja meg a 0,0762 négyzetmilliméter per millimétert (mm<sup>2</sup>/mm) (0,0030 négyzethüvelyk per hüvelyk).

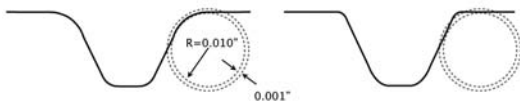
XII. ábra

$$\frac{A}{W + S} \leq 0.0030 \text{ in}^2 / \text{in}$$



- A rovátká élei legyenek lekerekítve, és ne álljon ki a peremük.
- \*Olyan ütők esetében, melyek dőlésszöge 25 fokos vagy annál nagyobb szöget zár be, a rovátkák szélei minél inkább körszerű formát vegyenek fel, melynek hatósugara nem lehet kisebb, mint 0,254 mm (0,010 hüvelyk) a XIII. ábrán bemutatott mérési módszer szerint, illetve nem lehet nagyobb, mint 0,508 mm (0,020 hüvelyk). A hatósugár 0,0254 mm-es (0,001 hüvelykes) eltérése megengedett.

XIII. ábra



Szabályos

Szabálytalan

## (ii) Márkavésetek

- A márkavésetek kiterjedése nem haladhatja meg a 1,905 mm-t (0,075 hüvelyket).
- Az egymás melletti márkavésetek közötti távolságnak (vagy márkavéset és rovátka közötti távolság) nem szabad kevesebbnek lennie 4,27 mm-nél (0,168 hüvelyk), középponttól középpontig mérve.
- A márkavéset mélysége nem haladhatja meg az 1,02 mm-t (0,040 hüvelyk).
- A márkavéseteknek nem lehet éles vagy kiemelkedő széle.
- \*Olyan ütők esetében, melyek dőlésszöge 25 fokos vagy annál nagyobb szöget zár be, a márkavésetek szélei minél inkább kör-szerű formát vegyenek fel, melynek hatósugara nem lehet kisebb, mint 0,254 mm (0,010 hüvelyk) a XIII. ábrán bemutatott mérési módszer szerint, illetve nem lehet nagyobb, mint 0,508 mm (0,020 hüvelyk). A hatósugár 0,0254 mm-es (0,001 hüvelykes) eltérése megengedett.

**1. megjegyzés:** a csillaggal (\*) jelölt rovátkákra és márkavésetekre vonatkozó előírások csak azokra az új ütőmodellekre vonatkoznak, amelyeket 2010. január 1-jét követően gyártottak, illetve olyan ütőkre, melyek ütőfelületét szándékosan változtatták meg, például újrarovátkolás céljából. A 2010. január 1-je előtt gyártott ütőkkel kapcsolatosan további információkat a [www.randa.org](http://www.randa.org) weboldalon az „Equipment Search” menüpont alatt találunk.

**2. megjegyzés:** A Bizottság kötelezővé teheti a Versenyszabályzatban, hogy a játékos által vitt ütőknek meg kell felelniük a csillaggal (\*) jelölt rovátka- és márkavéset-specifikációknak. Ez a feltétel főleg hivatasos versenyek esetében ajánlott. További információk a *Döntések a Golf Szabályairól* című kiadvány 4-1/1. döntésében olvashatók.

## d. Díszítő vésetek

Az ütőközési felület közepét olyan négyszögbe foglalt mintázattal lehet megjelölni, amelynek oldalai 9,53 mm (0,375 hüvelyk) hosszúsá-

gúak. Az ilyen mintázatnak nem szabad túlzottan befolyásolnia a labda mozgását. Díszítő vésetek használata csak az ütközési felületen kívül engedélyezett.

#### e. A nem fém ütőfelületek vésetei

A fenti előírások nem vonatkoznak az olyan fából készült ütőfejekre, amelyeken az ütközési felület anyagának keménysége kisebb, mint a fémé, és amelyek dőlésszöge 24 fok, vagy kevesebb; de az olyan vésetek tilosak, amelyek túlságosan befolyásolnák a labda mozgását.

#### f. Putter ütőfelület

A putter ütőfelületén található véseteknek nem lehet éles vagy kiemelkedő széle. Az érdességre, anyagra és az ütközési felület véseteire vonatkozó fenti előírások a putterekre nem vonatkoznak.

### III. Függelék – A labda

#### 1. Általános

A labda nem térhet el jelentősen a hagyományos és megszokott formától és kivitelről. A labda anyaga és kivitelezése nem lehet ellentétes a *szabályok* céljaival és szándékaival.

#### 2. Súly

A labda súlya nem lehet több mint 45,93 gramm (1,620 uncia).

#### 3. Méret

A labda átmérője nem lehet kevesebb, mint 42,672 mm (1,68 hüvelyk).

#### 4. Gömbbszimmetria

A labdát nem szabad úgy tervezni, gyártani vagy szándékosan módosítani, hogy tulajdonságai eltérjenek egy gömbölyűen szimmetrikus labdáétól.

#### 5. Kezdősebesség

A labda kezdősebességének nem szabad meghaladnia azt az előírt határt, amit az *R&A* által meghatározott Kezdősebességi Standard tartalmaz.

#### 6. Általános távolsági szabvány

A labda repülése és gurulása együttes hosszának – az *R&A* által hitelesített készülékkel való tesztelés során – nem szabad meghaladnia azt a távolságot, amelyet az *R&A* a golfabdákra vonatkozó Általános Távolsági Szabványban határozott meg.

## IV. Függelék – Eszközök és egyéb felszerelés

Ha egy játékosban kétségek merülnek fel egy adott eszköz vagy bármely felszerelés használatának szabályszerűségét illetően, forduljon az *R&A*-hoz.

Az eszközt vagy felszerelést gyártó cégtől elvárható, hogy a legyártandó eszközről vagy felszerelésről mintapéldányt küldjön az *R&A* számára, amely eldönti, hogy egy adott *előírt kör* során ezek használatával a játékos nem szegi-e meg a 14-3. szabályt. A mintapéldány az *R&A* tulajdonába kerül későbbi referencia céljából. Abban az esetben, ha a gyártó nem bocsát mintát az *R&A* rendelkezésére, illetve ha még az eszköz vagy felszerelés alkalmasságáról szóló döntést megelőzően legyártja és/vagy forgalomba hozza az eszközt vagy egyéb felszerelést, a gyártó vállalja a kockázatot, hogy az eszköz vagy egyéb felszerelés esetleg nem felel meg a *szabályokban* rögzített előírásoknak.

A alábbi rendelkezések általános jellegű előírásokat fogalmaznak meg, illetve specifikációkat és értelmezéseket adnak közre az eszközök és egyéb felszerelések kialakítását illetően, amelyek a 11-1. szabály (Elütőhely), a 14-3. szabály (Mesterséges eszközök, szokatlan felszerelés és felszerelés szokatlan használata) figyelembevételével együtt érvényesek.

### 1. Tee (11. szabály)

A tee olyan eszköz, amely arra szolgál, hogy a labdát a talajtól elemelje. A tee:

- nem lehet 101,6 mm-nél hosszabb;
- nem lehet oly módon megtervezni vagy legyártani, hogy jelezze a *játék vonalát*;
- nem befolyásolhatja a labda mozgását; és
- nem segítheti más egyéb módon a játékost *ütései* elvégzésekor vagy játéka során.

## 2. Kesztyűk (14-3. szabály)

Kesztyű viselete megengedett abban az esetben, ha az sima, szokványos kesztyű.

Ahol a „szokványos” jelző az alábbiakat fedi:

- a kézfej egész felületét, különálló ujjakkal vagy minden ujj számára külön nyílással rendelkezik, valamint
- a tenyér felületén és az ujjak fogófelületi részén sima anyagból készült;

A „szokványos” kesztyűn nem lehet:

- a kesztyű belsején vagy fogófelületén párnázás, illetve olyan anyag, melyet kitömés céljából alkalmaztak. Párnázásnak minősül minden olyan anyag, amely legalább 0,635 mm-rel vastagabb, mint a kesztyű többi részén használatos más anyag;

**Megjegyzés:** a kesztyű fő anyaga mellett használható más, pl. kopásálló vagy nedvességfelszívó, illetve egyéb funkciót betöltő anyag; feltéve, hogy nem meríti ki a párnázás kritériumait (lásd fent).

- olyan szíj, amely megakadályozza az ütő csúszását, vagy amely az ütőt a kézhez erősíti;
- semmi, ami összetartja az ujjakat;
- olyan anyag, amely az ütő markolatának anyagához illeszkedik;
- vizuális információ kívül semmi egyéb, ami segít a játékosnak abban, hogy kezét egy bizonyos, következetesen használt pozícióban tartsa;
- súly, ami segít a játékosnak az *ütés* elvégzésében;
- olyan tulajdonság, amely korlátozza az ízületek mozgását; vagy
- más egyéb olyan tulajdonság, amely bármely módon segít a játékosnak egy *ütés elvégzésekor*, illetve a játék során bármiben.

## 3. Cipők (14-3. szabály)

A játékos olyan cipőt viselhet, amely segíti őt a stabil beállásban. A játék körülményeitől függően a játékos cipőjén lehetnek spikeok, de a cipő nem felel meg az előírásoknak, amennyiben:

- úgy tervezték, hogy a játékos *beállítás*ának felvételét és/vagy annak kiépítését segítse;
- úgy tervezték, hogy a játékos egyensúlyának megtartásában segítsen; vagy
- bármely egyéb módon segít a játékosnak az *ütés* elvégzésében illetve játékában.

#### 4. Ruházat (14-3. szabály)

Az egyes ruhadarabok nem felelnek meg az előírásoknak, amennyiben azokat:

- úgy tervezték, hogy a játékos egyensúlyának megtartásában segítsen; vagy
- bármely egyéb módon segít a játékosnak az *ütés* elvégzésében illetve játékában.

#### 5. Távolságmérő eszközök (14-3. szabály)

Egy *előírt kör* során a játékosok nem használhatnak távolságmérő eszközt, kivéve abban az esetben, ha a Bizottság erre vonatkozóan hozott helyi szabályt (lásd a 14-3. szabály megjegyzését és az I. Függelék, B rész, 9. szakaszt).

Még abban az esetben is, amikor a fenti helyi szabály van érvényben, az eszközt csakis távolságmérésre lehet használni. Az alábbiak, a teljesség igénye nélkül, a helyi szabály megszegésének minősülnek:

- talaj dőlésszögének/lejtésének meg-, illetve felmérése;
- más olyan körülmény meg-, illetve felmérése, amely befolyásolhatja a játékot (pl. szélesebbesség vagy szélirány, más időjárással kapcsolatos információ, pl. hőmérséklet, páratartalom stb.);
- minden olyan javaslat, amely segít a játékosnak az *ütés* elvégzésekor vagy a játékában (pl. ütőválasztás, ütés fajtájának kiválasztása, a green olvasása, vagy más tanácsadás jellegű tevékenység); illetve
- két pont közötti tényleges távolság kiszámítása dőlésszög/lejtés, vagy más, ütéstávolságot befolyásoló körülmény alapján.



Az ilyen nem megengedett tevékenységek szabályellenesnek minősítik az eszközök használatát, függetlenül attól, hogy:

- a tulajdonság kikapcsolható vagy leállítható;
- a tulajdonság ki van kapcsolva, vagy le van állítva.

Olyan multifunkcionális eszközök, mint például a PDA (digitális személyi asszisztens) vagy az okostelefon, amelyben van távolságmérő alkalmazás, felhasználhatók távolságmérésre, feltéve, hogy megfelelnek a fenti korlátozásoknak (azaz csak távolságmérésre alkalmasak). Továbbá amikor a játékos a távolságmérő alkalmazást használja, az eszközön nem lehet egyéb, más tulajdonságot mérő alkalmazás telepítve, amellyel a játékos megsértené a *szabályokat*, függetlenül attól, hogy az éppen használatban volt-e vagy sem.

# Az amatőr státusz szabályai

ahogyan azokat az R&A Rules Limited jóváhagyta

Érvényes 2012. január 1-jétől

## Előszó a 2012-es Amatőr Státusz Szabályaihoz

Az amatőr versenyzés a sportban manapság sokkal kevésbé gyakori, mint korábban. A *golf szabályait* felügyelő két legfőbb szerv, az R&A Rules Limited és az Egyesült Államok Golfszövetsége (USGA), ezért az elmúlt négy esztendő során alaposan átdolgozta az amatőrökre vonatkozó *szabályokat*.

Az R&A és a USGA arra a következtetésre jutott, hogy egyfelől az amatőr és a professzionális golf között továbbra is különbséget kell tenni, másfelől úgy ítélik meg, hogy az amatőrökre vonatkozó korlátozások és tiltások eltörlése nem feltétlenül kedvez a modern golfjátéknak. Különösképpen azért nem, mert az amatőr golf a játékszabályok alkalmazása és a hendikepek tekintetében többnyire önszabályozó, így az ellenőrizhetetlen anyagi jellegű ösztönzők nagymértékben befolyásolhatják a játékot, és káros hatással lehetnek a golfozás egészére nézve.

Az új szabályok legfőbb céljai az alábbiak:

- olyan nemzetközi szinten elismert pozíciót vívjon ki, amely a játék érdekeit a legjobban képviseli;
- olyan modern szabálygyűjtemény legyen, amely ápolja a golf hagyományait, ahol és amennyiben ez lehetséges;
- olyan szabálygyűjtemény legyen, amely időtálló és alkalmazható; illetve

- amely a golf minden aspektusára alkalmazható (pl. klub golf, elit amatőr golf vagy professzionális golf [különböző szinteken]).

A megfelelő korlátozások és feltételek bevezetésével a szabályok egyfajta ösztönzést kínálnak arra nézve, hogy az *amatőr* golfozók a játékokban rejlő kihívásokra és élvezetre összpontosítsanak, és ne az anyagi előnyöket tartsák szem előtt.

Az R&A és a USGA hisz abban, hogy az új szabályokkal sikerült megtalálni a megfelelő egyensúlyt, még pedig azért, hogy egyfelől megőrizték az amatőr golfozás hagyományos jellegét, másfelől felismerték, hogy a fiatal, tehetséges golfozók számára több támogatást kell nyújtani. Ugyanakkor a két szervezet képviselői azzal is tisztában vannak, hogy a változó társadalmi és gazdasági feltételek minden egyén és szervezet számára, minden egyes országban más és más kihívást jelentenek. Különösen a golfozás terén feltörekvő országok szempontjából szükséges minél rugalmasabb és alkalmazkodóbb szabályozást kidolgozni a golf fejlődése érdekében. A fő változások összefoglalása a 7. és 8. oldalon található.

Az alábbiakban megfogalmazott elvek és megfontolások alapján született meg az R&A és a USGA által közreadott új dokumentum, Az Amatőr Státusz Szabályai címmel.

Clive Edginton  
elnök  
Amatőr Státusz Bizottság  
R&A Rules Ltd.

Christie Austin  
elnök  
Amatőr Státusz Bizottság  
United States Golf Association

## Bevezetés

Az R&A fönntartja magának azt a jogot, hogy az amatőr státusz szabályait bármikor megváltoztassa illetve hozzá kapcsolódóan értelmezéseket készítsen vagy módosítson. Amennyiben naprakész információra van szüksége, vegye fel a kapcsolatot az R&A-vel, illetve látogasson el a [www.randa.org](http://www.randa.org) weboldalra.

Az amatőr státusz szabályaiban a bármely személyre vonatkoztatott nemet mindkét nemre kell érteni.

## Meghatározások

A meghatározások ábécésorrendben következnek, és magukban a szabályokban definiált kifejezések *dőlt betűvel* vannak szedve.

## Amatőr golfozó

„*Amatőr golfozó*” az a játékos, aki függetlenül attól, hogy a sportot versenyszerűen vagy rekreációs céllal űzi, a golfra kihívásként tekint, és azt nem hivatásosként űzi, valamint nem anyagi haszonszerzés céljából játssza.

## Bizottság

A „*Bizottság*” az *Írányító testület* megfelelő *Bizottsága*.

## Díjutalvány

A „*díjutalvány*” olyan utalvány, ajándékkártya vagy ehhez hasonló, amelyet a verseny lebonyolításáért felelős Bizottság bocsát ki és hagy jóvá, és amely professzionális golfszaküzletből, golfklubtól vagy más kiskereskedelmi boltból származó áru vagy szolgáltatás vásárlására szolgál.

## Golf szakértelem vagy hímév

Az *Írányító testület* feladata annak eldöntése, hogy egy bizonyos *amatőr golfozó* rendelkezik-e a „golf területén kellő *jártassággal*, illetve tett-e szert *hímévre*”.

Az *amatőr golfozó* általában csak akkor tekinthető a golf terén jártasnak, amennyiben

- (a) megyei vagy országos szinten díjat nyert, illetve megyei, regionális vagy országos golfszövetség képviselőjének választották; vagy
- (b) kiemelkedő szinten versenyez.

*Hírnévre* csak a *golf terén szerzett jártasság/tudás* révén lehet szert tenni, és a játékos *hírneve* még öt éven keresztül fennállt azt követően, hogy az *Írányító testület tudását/jártasságát* standardon alulinak ítélte meg.

### Írányító testület

Az „*Írányító testület*” az amatőr státusz szabályait illetően minden országban az országos szövetség vagy nemzeti golf unió.

**Megjegyzés:** Nagy-Britanniában és Írországbán az *R&A az Írányító testület*.

### Oktatás

Az „*oktatás*” a golfjáték fizikai aspektusainak, azaz a golfütő lendítésével és a labda megütésével kapcsolatos tényleges mozgástechnikának a tanítását jelenti.

**Megjegyzés:** az *oktatás* nem jelenti a játék pszichológiai aspektusainak vagy az etikettnek, vagy *A golf szabályainak* a tanítását.

### Junior (ifjúsági) golfozó

A „*junior golfozó*” olyan amatőr golfjátékos, aki még nem érte el az *Írányító testület* által megállapított életkort.

### Kiskereskedelmi érték

Egy díj „*kiskereskedelmi értéke*” az az eladási ár, amelyen az áru – a díjátadás időpontjában – valamilyen kiskereskedelmi forrásból általánosan beszerezhető.

## R&A

Az „R&A” az *R&A Rules Limited*-et jelenti.

## Szabály vagy szabályok

A „szabály” vagy „szabályok” kifejezés az amatőr státusz szabályaira, illetve a *Döntések az amatőr státusz szabályairól* című kötetben részletezett szabályértelmezésekre vonatkozik.

## Szimbolikus díj

A „szimbolikus díj” aranyból, ezüstből, kerámiából, üvegből vagy hasonlóból készült olyan trófea, amelyet végleges és jellegzetes gravírozással látnak el.

## Tiszteletdíj

A „tiszteletdíj” az, amivel – a versenydíjaktól való megkülönböztetésül – a golfjáték érdekében véghezvitt jelentős teljesítményt vagy hozzájárulást honorálják. A *tiszteletdíj* nem lehet pénzdíj.

## USGA

Az „USGA” rövidítés (United States Golf Association) az Egyesült Államok Golfszövetségére vonatkozik.

## 1. szabály

## Amatőrizmus

### 1-1. Általános

Az *amatőr golfozó*nak a *szabályokkal* összhangban kell játszania és viselkednie.

### 1-2. Amatőr státusz

Az amatőr státusz olyan általános alkalmassági feltétel, amely ahhoz szükséges, hogy egy játékos golfversenyeken *amatőr golfozó*ként ve-

gyen részt. Az a személy, aki vét a szabályok ellen, elveszítheti amatőr státuszát, és egyben jogosultságát, hogy amatőr versenyeken játsszon.

### 1-3. A szabályok célja

A szabályok célja az, hogy fönntartsa az amatőr és a hivatásos golf közti megkülönböztetést, valamint biztosítsa, hogy a játékszabályok és a hendikepek tekintetében javarészt önszabályozó amatőr játékot legkisebb mértékben sem befolyásolják az ellenőrizhetetlen szponzorálásból és anyagi ösztönzőkből fakadó tényezők.

A megfelelő korlátozások és feltételek bevezetésével a szabályok célja az, hogy az *amatőr golfozók* a játék kihívásait és annak élvezetét, ne pedig az anyagi gyarapodást tartsák szem előtt.

### 1-4. Kétségek a szabályokkal kapcsolatban

Ha bárkiben kétségek merülnek fel azzal kapcsolatban, hogy az általa alkalmazni kívánt eljárást a szabályok megengedik-e, konzultáljon az *Irányító testület*tal. Ha az amatőr golfverseny vagy *amatőr golfozók* részvételével lebonyolított verseny szervezőjének vagy szponzorának kétségei vannak afelől, hogy egy ilyen javaslat összhangban áll-e a szabályokkal, konzultáljon az *Irányító testület*tal.

## 2. szabály

### Hivatásos golf

#### 2-1. Általános

Egy *amatőr golfozó* ne tüntesse fel magát hivatásos játékosnak, vagy ne viselkedjen úgy, mintha az lenne.

A szabályok értelmében hivatásos golfozónak az számít, aki

- a golfot hivatásaként játssza, vagy
- hivatásos golfozóként dolgozik, vagy
- golfversenyen hivatásosként indul, vagy
- bármely profi golfszövetség (pl. PGA) tagja,

- illetve a profiknak szervezett versenysorozatokon vesz részt, illetve ezeknek tagja.

**Kivétel:** *amatőr játékos* csak és kizárólag abban az esetben lehet tagja a PGA-nak, ha a tagság olyan kategóriába esik, amely nem teszi lehetővé, hogy e tag versenyeken indulhasson, és a tagság csupán adminisztratív jellegű.

**1. megjegyzés:** Egy *amatőr golfozó* pályázhat hivatásos golfozói státuszra; nem számítanak korábbi, hasonló céllal beadott sikertelen pályázatait; dolgozhat továbbá hivatásos által üzemeltetett golfszaküzletben, és kaphat ezért fizetséget vagy ellenszolgáltatást, feltéve, ha tevékenységével más módon nem szegi meg a *szabályokat*.

**2. megjegyzés:** Ha az *amatőr golfozónak* egy vagy több minősítő versenyen kell részt vennie valamely Profi Versenysorozat tagságának előfeltételeként, akkor *amatőr státuszának* megsértése nélkül részt vehet és játszhat az ilyen előselejtező versenyeken, amennyiben a játék előtt írásban lemond arról a jogáról, hogy a díjazást átvegye.

## 2-2. Szerződések és megállapodások

### (a) Országos Golfszövetségek

Az *amatőr golfozónak* jogában áll szerződést kötni országának golfszövetségével, amennyiben sem közvetlen, sem pedig közvetett módon nem kap fizetést, illetve nem részesül anyagi juttatásban vagy ellenszolgáltatásban, mint *amatőr golfozó*, kivéve a *szabályok* ettől eltérő rendelkezéseit.

### (b) Professzionális ügynökök, szponzorok és más harmadik személy

Az *amatőr golfozónak* jogában áll szerződést vagy megállapodást kötni harmadik személlyel (ahol a harmadik személy lehet, de nem kizárólagos jelleggel, professzionális ügynök vagy szponzor), amennyiben:

- (i) a golfozó betöltötte 18. életévét,
- (ii) a szerződés kizárólag a játékos jövőbeli lehetséges hivatásos golfkarijére vonatkozik, és a megállapodás nem köti ki, hogy a



játékos *amatőr golfozó*ként induljon amatőr vagy profi versenyeken, valamint

- (iii) hacsak a *szabályok* ettől eltérően nem rendelkeznek, az amatőr játékos közvetlenül vagy közvetve nem kap fizetést, és nem részesül ellenszolgáltatásban vagy bármely anyagi juttatásban *amatőr játékos*ként.

**Kivétel:** Különleges, egyedi esetben 18 év alatti *amatőr golfozó* is köthet ilyen jellegű szerződést az *Irányító testület* engedélyével, azzal a feltétellel, hogy a szerződés maximum 12 hónap időtartamra szól, és nem megújítható.

**1. megjegyzés:** Célszerű, ha az *amatőr golfozó* minden harmadik féllel kötendő szerződés aláírását megelőzően az *Irányító testület*t konzultál arra vonatkozóan, hogy a megállapodás megfelel-e a *szabályok*ban foglaltaknak.

**2. megjegyzés:** Ha egy *amatőr golfozó* golftanulmányokkal kapcsolatos ösztöndíjat nyert (lásd a 6-5. szabályt), vagy ilyen ösztöndíjra a jövőben pályázni szeretne, célszerű felvennie a kapcsolatot az országos szövetséggel, amely ilyen jellegű ösztöndíjak esetén kompetens, és/vagy felkeresni a megfelelő oktatási intézményt, ahol tájékoztatják, hogy az alkalmazható ösztöndíjszabályzatok alapján köthető-e harmadik személlyel szerződés, illetve megállapodás.

### 3. szabály

#### Díjak

#### 3-1. Játék pénzdíjért

*Amatőr golfozó* nem játszhat pénz- vagy egyéb díjas versenyen, bemutatón vagy kiállításon.

Egy *amatőr játékos* ugyanakkor részt vehet pénz- vagy egyéb díjas versenyen, bemutatón vagy kiállításon abban az esetben, ha a rendezvényt megelőzően lemondott arról a jogáról, hogy a díjazást átvegye.

**Kivétel:** Ha az *amatőr játékos* egy kör során „hole-in-one” teljesíté-

séért kiírt pénzdíjat nyer, nem kötelezhető arra, hogy az eseményt megelőzően a díj átvételéről lemondjon (lásd a 3-2b szabály).

(A szabályok céljaival ellentétes magatartás– lásd a 7-2. szabályt)  
(A golf mint szerencsejáték szabályozása – lásd a Függelékét)

## 3-2. Díjhatárok

### a. Általános

Az *amatőr golfozó* a *szimbolikus* díjon kívül nem fogadhat el olyan díjat vagy *kiskereskedelmi értékű utalványt*, amelynek értéke meghaladja az 500 fontot vagy ennek megfelelőjét, illetve az *Irányító testület* által esetleg megállapított, ennél kisebb összeget. Ez a határérték azon díjak vagy *díjutalványok* összességére vonatkozik, amelyeket az *amatőr golfozó* bármely versenyen vagy versenysorozaton kapott.

**Kivétel:** Hole-in-one díjak –lásd a 3-2b szabályt.

**1. megjegyzés:** A díjakra vonatkozó értékhatár minden golfversenyre érvényes, függetlenül attól, hogy azt a pályán, a driving range-en vagy golfszimulátoron játsszák; vonatkozik továbbá a lyukhoz közeli és a leghosszabb ütés díjaira is.

**2. megjegyzés:** A versenyt rendező Bizottság felelős egy adott díj pontos *kiskereskedelmi értékének* bizonyításáért.

**3. megjegyzés:** Ajánlott, hogy a versenyek díjainak, illetve a hendikep versenyek kategóriadíjainak teljes értéke ne haladja meg a 18 szakaszos versenyben az előírt határ kétszeresét, a 36 szakaszosban ennek háromszorosát, az 54 szakaszosban ötszörösét és a 72 szakaszos versenyben pedig hatszorosát.

### b. Hole-in-one díjak

Az *amatőr golfozó* a 3-2a szabályban foglaltakon felül elfogadhat más díjat, egyebek között pénzdíjat, ha egy adott kör során hole-in-one-t üt.

**Megjegyzés:** A hole-in-one-t egy adott körben kell elérni és csak arra a körre vonatkozhat. Más többnevezéses versenyre, golfpályán kívül (driving range, golfszimulátor) rendezett versenyekre és putt-ver-

senyekre a fenti engedmény nem áll fenn; ezekre az estekre a 3-1. és 3-2a szabályokban foglalt korlátozások érvényesek.

### 3-3. Tiszteletdíjak

#### a. Általános

Az *amatőr golfozó* – a 3-2a szabályban előírt korláton felül – nem fogadhat el kiskereskedelmi értékű tiszteletdíjat.

#### b. Többszörös jutalom

Az *amatőr golfozó* elfogadhat különböző adományozótól egynél több *tiszteletdíjat*, még ha *kiskereskedelmi összértékük* túl is lépi az előírt határt, feltéve, hogy a díjakat nem az egyetlen jutalomra vonatkozó megkötés kijátszása céljából adják át.

## 4. szabály

## Költségek

### 4-1. Általános

Az *amatőr golfozó* – a *szabályokban* foglaltak kivételével – semmilyen forrásból nem fogadhat el költségtérítést – pénzben vagy más formában – egy golfversenyen vagy bemutatón való játékért.

### 4-2. Versenyköltségek térítése

A 4. szabály a–g pontjaival összhangban az *amatőr golfozó* elfogadhatja egy golfversenyen vagy bemutatón történő játékhoz kapcsolódó költségeinek indokolt mértékű megtérítését, mely nem haladhatja meg tényleges költségeit.

Ha egy *amatőr golfozó* tanulmányi jellegű golfösztöndíjban részesül (lásd a 6-5. szabályt) vagy a későbbiekben ilyen ösztöndíjra kíván pályázni, célszerű az ilyen jellegű ösztöndíjakat intéző országos szövetség vagy a megfelelő oktatási intézmény véleményét kikérni, hogy a verseny költségeinek térítése engedélyezhető-e a vonatkozó ösztöndíjszabályok alapján.

### a. Családi támogatás

Az *amatőr golfozó* bármelyik családtagjától vagy törvényes gyámjától kaphat költségtérítést.

### b. Junior golfozók

Junior *golfozó* kizárólag az *junior golfozóknak* rendezett versenyeken történő részvétel esetén kaphat költségtérítést.

**Megjegyzés:** Ha egy versenyt nem kizárólag *junior versenyzők* számára írtak ki, a versenyben induló *junior golfozó* a 4-2c szabályban foglaltak szerint kaphat költségtérítést.

### c. Egyéni versenyek

Az *amatőr golfozó* jogosult lehet költségtérítésre, amennyiben egyéni versenyen indul, és eleget tesz az alábbi feltételeknek:

- Amennyiben a verseny a játékos saját hazájában zajlik, a költségeket az országos, regionális vagy megyei golfszövetségnek kell jóváhagynia és fizetnie, illetve a fenti testületek egyikének bejegyzésével a játékos golfklubja is állhatja.
- Amennyiben a versenyt egy másik országban rendezik, a költségeket a játékos országos, regionális vagy megyei golfszövetségének kell jóváhagynia és fizetnie, illetve a költségek – a játékos országos, regionális vagy megyei golfszövetségének jóváhagyásával – az adott verseny területén illetékes golftestület közreműködésével is fizethetők.

Az *Irányító testület* korlátozhatja a költségtérítést bármely naptári év meghatározott számú versenynapjára, és ezt a határt az *amatőr golfozó* nem lépheti túl. A költségeknél – az ésszerűség határain belül – figyelembe vehetők azok a versennyel kapcsolatos napok, amelyeket a játékos utazással és gyakorlással töltött.

**Kivétel:** Az *amatőr golfozó* nem fogadhat el költségtérítést közvetve vagy közvetlenül egy hivatásos ügynöktől (lásd a 2-2. szabályt), vagy bármely más hasonló forrásból, amelyet országának *Irányító testülete* megszab.

**Megjegyzés:** A szabályokban foglaltakon kívül a jártassággal és hírnévvel rendelkező *amatőr golfozó* nem reklámozhatja költségterítésének forrásait (lásd a 6-2. szabályt).

#### d. Csapatversenyek

*Amatőr golfozó* kaphat költségterítést, amennyiben

- hazáját,
- regionális vagy megyei szövetségét,
- golfklubját,
- saját üzletét vagy iparágát; vagy
- hasonló szervezetet képvisel csapatversenyen, gyakorló foglalkozáson vagy edzőtáborban.

**1. megjegyzés:** A „hasonló szervezet” ismert oktatási intézményt vagy katonai szervezetet is jelent.

**2. megjegyzés:** Amennyiben más előírás eltérően nem rendelkezik, a költségeket az *amatőr játékos* által képviselt testületnek vagy a verseny területén illetékes golftestületnek kell állnia.

#### e. A golftudástól független meghívások

Az az *amatőr golfozó*, akit nem *golftudása* miatt hívnak meg egy rendezvényre (például híresség, üzlettárs vagy ügyfél), részesülhet költségterítésben.

#### f. Bemutatók

Az az *amatőr golfozó*, aki közismert játékonysági célból rendezett bemutatón vesz részt, kaphat költségterítést, feltéve, hogy a bemutatót nem olyan golfversennyel együtt rendezik, amelyen a játékos részt vesz.

#### g. Szponzorált hendi-kep versenyek

Az *amatőr golfozó* kaphat költségterítést, amikor szponzorált hendi-kep versenyen vesz részt, feltéve, hogy a versenyt az alábbiak szerint hagyták jóvá:

- (i) Amennyiben a verseny a játékos saját hazájában zajlik, a szponzornak először az *Irányító testület* éves jóváhagyását kell előzetesen megszereznie, és
- (ii) Amennyiben a verseny több mint egy országban kerül megrendezésre, vagy más ország golfozói is indulnak rajta, a szponzornak először az összes *Irányító testület* jóváhagyását kell előzetesen megszereznie, s ezt évente megismételnie. A jóváhagyási kérelmet annak az országnak az *Irányító testületéhez* kell eljuttatni, ahol a verseny megkezdődik.

### 4-3. Megélhetési költségek

Az *amatőr golfozó* kaphat az ésszerűség határain belül költségtérítést, mely nem haladhatja meg valós költségeit, s a golfozó megélhetési költségeihez járul hozzá, amennyiben a költségeket a játékos országos szövetsége jóváhagyta, és a kifizetés e testületen keresztül történik.

A megélhetési költségekhez történő hozzájárulás szükségességének és/vagy indokoltságának megállapítása az országos szövetség kizárólagos hatásköre, amelytől elvárható, hogy más egyéb tényezők mérlegelése mellett a játékos szociális körülményeit is figyelembe vegye.

**Kivétel:** *Amatőr golfozó* nem kaphat megélhetési támogatást közvetlen vagy közvetett módon professzionális ügynöktől (lásd a 2-2. szabályt), illetve az *Irányító testület* által meghatározott más hasonló forrásból.

## 5. szabály

### Oktatás

#### 5-1. Általános

A szabályokban foglaltak kivételével *amatőr golfozó* nem fogadhat el a golfjáték oktatásáért közvetlen vagy közvetett fizetséget, vagy ellenszolgáltatást.

## 5-2. Ahol a fizetség megengedett

### a. Iskolák, főiskolák, táborok stb.

Olyan *amatőr golfozó*, aki (i) egy oktatási intézmény vagy szervezet alkalmazottja vagy (ii) tanácsadó egy táborban, illetve ehhez hasonló jellegű szervezett programban, kaphat fizetséget vagy ellenszolgáltatást az intézmény, valamint szervezet diákjainak *oktatásáért*, feltéve, hogy egy év során az ilyen jellegű *oktatásra* szánt összes idő kevesebb, mint 50 százalékát teszi ki annak az időnek, amelyet alkalmazottként vagy tanácsadóként kötelezettségeire összesen fordít.

### b. Ellenőrzött programok

*Amatőr golfozó* kaphat fizetséget vagy költségtérítést, ha az *Irányító testület* által előzetesen jóváhagyott program részeként *oktat*.

## 5-3. Írásbeli oktatás

*Amatőr golfozó* írásban történő *oktatásért* kaphat fizetséget vagy ellenszolgáltatást, feltéve, hogy golftudása (jártassága) vagy hírneve nem játszott jelentős szerepet alkalmazásában vagy a megbízás megszerzésében.

## 6. szabály

### Golftudás vagy hírnév felhasználása

A 6. szabályban foglaltak csak azokra az *amatőr játékosokra* vonatkoznak, akik kellő *golftudással* vagy *hírnéssel* rendelkeznek.

### 6-1. Általános

A *szabályokban* foglaltak kivételével a *golftudással* vagy *hírnéssel* rendelkező *amatőr golfozó* nem használhatja fel szakértelmét anyagi javak szerzésére.

## 6-2. Promóció, reklám és értékesítés

*Golftudással vagy hírnévvel rendelkező amatőr golfozó* nem használhatja tudását vagy hírnevét fizetség, ellenszolgáltatás, személyes haszon vagy bármely anyagi juttatás megszerzése céljából, közvetlen vagy közvetett módon (i) promóciós, reklám-, illetve értékesítési célokra, illetve (ii) nem járulhat hozzá, hogy nevét vagy arcképét egy harmadik személy promóciós, reklám- vagy üzleti célokra felhasználja.

**Kivétel:** A *golftudással és hírnévvel rendelkező amatőr golfozó* megengedheti, hogy nevét vagy képmását az alábbiak reklámozására használják:

- (a) országos, regionális vagy megyei szövetség; vagy
- (b) közismert jótékonyági (vagy más, közjót szolgáló) szervezet, vagy
- (c) országos szövetségének engedélyével bármely verseny vagy rendezvény,

amelyet a golfjáték vagy a golfsport fejlődése érdekében szerveznek. *Amatőr golfozó* ilyen esetben nem fogadhat el semmilyen fizetséget, ellenszolgáltatást vagy anyagi juttatást, sem közvetlen, sem közvetett formában azért, mert nevével vagy arcképével egy ilyen célokra történő felhasználásához hozzájárult.

**1. megjegyzés:** A *golftudással és hírnévvel rendelkező amatőr golfozó* elfogadhat golffelszerelést ilyen felszerelésre szakosodott személytől, azzal a feltétellel, hogy ezért reklámtevékenységet nem folytat.

**2. megjegyzés:** A golffelszereléseken és ruházaton nevet és logókat korlátozott mennyiségben fel lehet tüntetni. Az e megjegyzéshez tartozó további információk és pontos értelmezések az *Döntések az amatőr státusz szabályairól* kiadványban találhatók.

## 6-3. Személyes megjelenés

*Golftudással vagy hírnévvel rendelkező amatőr golfozó* nem használhatja tudását vagy hírnevét oly módon, hogy személyes megjelené-



sért fizetségre, ellenszolgáltatásra, személyes haszonra tegyen szert, vagy bármilyen anyagi juttatásban közvetetett vagy közvetlen módon részesüljön.

**Kivétel:** *Golftudással vagy hírnévvel rendelkező amatőr golfozó* valamely személyes megjelenés kapcsán igényt tarthat valós költségeinek megtérítésére, feltéve, hogy nem vesz részt golfversenyen vagy bemutatón.

#### 6-4. Médiamegjelenés vagy szereplés, golf szakírói tevékenység

*Golftudással vagy hírnévvel rendelkező amatőr golfozó* igényt tarthat fizetségre, ellenszolgáltatásra és anyagi juttatásra, valamint szert tehet személyes haszonra azáltal, hogy golfal kapcsolatos médiamegjelenésben vesz részt, vagy golf témában publikál feltéve, hogy:

- (a) a médiában való megjelenés vagy a golfal kapcsolatos publikálási tevékenység főoglalkozásához hozzátartozik, de a golf *oktatása* nem tartozik tevékenységei közé (5. szabály); vagy
- (b) a médiában való megjelenést vagy a golf témában történő publikációs tevékenységet csak részdőben végzi; a játékos ténylegesen a tudósítás, cikk vagy könyv szerzője, és a golf *oktatása* nem tartozik tevékenységei közé.

**Megjegyzés:** *Golftudással vagy hírnévvel rendelkező amatőr golfozó* tudósításában, cikkében vagy könyvében nem reklámozhat, illetve népszerűsíthet semmit (lásd a 6-2. szabályt).

#### 6-5. Tanulmányi ösztöndíjak, ösztöndíj jellegű támogatások

*Golftudással vagy hírnévvel rendelkező amatőr golfozó* abban az esetben kaphat tanulmányi ösztöndíjat vagy ösztöndíj jellegű támogatást, amennyiben azok feltételeit az *Irányító testület* jóváhagyta.

Az *Irányító testület* újbóli hozzájárulását adhatja ösztöndíj jellegű támogatásokhoz, amennyiben e támogatások feltételrendszere megfelel az Amerikai Egyesült Államokban működő NCCA (National Collegiate Athletic Association – NCAA) előírásainak vagy más hasonló,

a sportolók oktatási intézményekben történő tanulását irányító szervezet előírásainak.

Ha egy *amatőr golfozó* golftanulmányokkal kapcsolatos ösztöndíjat nyert, vagy ilyen ösztöndíjra a későbbiekben pályázni szeretne, célszerű felvennie a kapcsolatot az országos szövetséggel, amely ilyen jellegű ösztöndíjak esetén kompetens, és/vagy felkeresnie a megfelelő oktatási intézményt, ahol tájékoztatják, hogy köthető-e harmadik személlyel szerződés, illetve megállapodás (2-2b szabály), illetve megtéríthetők-e a játékos versenyköltségei (4-2. szabály) a vonatkozó ösztöndíjszabályzatok alapján.

## 6-6. Tagság

*Golftudással vagy hírnévvel* rendelkező *amatőr golfozó* elfogadhatja egy golfklub felajánlott tagságát vagy egy golfpálya szolgáltatásait a teljes jogú tagsági díj vagy szolgáltatási díj megfizetése nélkül, ha csak ez nem amiatt történt, hogy a golfozó azért a klubért vagy pályáért játsszon.

## 7. szabály

### Az amatőrizmussal összeegyeztethetlen egyéb magatartás

#### 7-1. Az amatőrizmust sértő magatartás

Az *amatőr golfozó* nem viselkedhet úgy, hogy azzal megsérti az amatőr játék érdekeit.

#### 7-2. A szabályok céljaival ellentétes magatartás

Az *amatőr golfozó* nem tehet olyan lépéseket, ideértve a golfbal kapcsolatos szerencsejáték jellegű cselekményeket, amelyek ellentétben állnak a *szabályokban* megfogalmazott célokkal.

(A golf, mint szerencsejáték szabályozása – lásd a Függelék.)

**8. szabály****Eljárás a szabályok betartása érdekében****8-1. Döntés egy szabály megszegéséről**

Ha egy magát *amatőr golfozónak* tartó személy valószínűsíthető szabályszegése a *Bizottság* tudomására jut, a *Bizottság* dolga eldönteni, vajon történt-e a szabálysértés. Minden esetben a *Bizottság* dönti el, milyen mértéken tartja kivizsgálandónak az ügyet, és minden ügy a maga súlya szerint kerül mérlegelésre. A *Bizottság* döntése – a fellebbezési jognak a *szabályokban* előírt fönntartása mellett – végleges.

**8-2. Végrehajtás**

Ha döntés születik arról, hogy valaki megsértette a *szabályokat*, a *Bizottság* megszűntnek nyilváníthatja a személy amatőr státuszát, vagy megkövetelheti az illetőtől, hogy amatőr státusza megtartásának fejében tartózkodjék vagy álljon el bizonyos meghatározott tevékenységektől. A *Bizottságtól* elvárható, hogy döntéséről értesítse az érintettet, valamint a 8-2. szabály értelmében eljárásairól értesítheti bármely érintett golfestületet.

**8-3. Fellebbezési eljárás**

Mindegyik *Irányító testület* vezessen be olyan eljárási rendet, amelynek keretén belül az érintett személy az amatőr státusz megszüntetésével kapcsolatos bármilyen döntést megfellebbezhet.

**9. szabály****Az amatőr státusz visszaállítása****9-1. Általános**

A *Bizottság* kizárólagos hatáskörében áll, hogy

- egy hivatásos golfozót és/vagy bármely, a *szabályokat* megsértő személy(ek)e)t amatőr státuszba helyezzen vissza,

- meghatározza, hogy mennyi várakozási idő szükséges a státusz visszaállításához, vagy
  - megtagadja a státusz visszaállítását,
- mely döntések ellen a *szabályok* alapján fellebbezésnek lehet helye.

## 9-2. Státusz-visszaállítási kérelem

Egy visszaállítási kérelem megítélésénél általánosságban véve az alábbi irányelveket kell szem előtt tartani:

### a. A visszaállítás várakozási ideje

A golfban az amatőr és a hivatásos játék két különböző versenyzési forma, amelyek eltérő lehetőségeket takarnak. Egyik fél sem jár jól azzal, ha a hivatásosból az amatőr státuszba történő átmenet túl könnyen megoldható. Fontos továbbá, hogy a *szabályok* révén csökkenjen a szabálysértési hajlandóság. Ennek megfelelően a státuszváltoztatást igénylő jelölt csak a *Bizottság* által megszabott várakozási időt követően kaphat ismét amatőr státuszt.

A státusz visszaállítására kiszabott várakozási idő általában akkor veszi kezdetét, amikor az illető utoljára követett el szabályszegést, de a *Bizottság* dönthet úgy, hogy a várakozási idő kezdete legyen (a) az az időpont, amikor a *Bizottság* tudomást szerzett az illető szabályszegéséről, vagy (b) bármely, a *Bizottság* által megállapított más időpont.

### b. A státusz visszaállítására történő várakozás időszaka

#### (i) Hivatásos golf

A várakozás időszaka általában igazodik ahhoz az időintervallumhoz, amennyit a személy szabályszegésben töltött. Ugyanakkor a szabályszegőnek legalább egy éven keresztül a *szabályokkal* összhangban kell viselkednie, hogy státuszát visszaállítsák.

Javasoljuk, hogy a *Bizottság* az alábbi irányelveket alkalmazza a visszaállításra történő várakozás időszakával kapcsolatban:

**A szabályszegés időtartama:**

5 évnél kevesebb

5 év vagy ennél több

**A várakozás időtartama:**

1 év

2 év

Az időszak meghosszabbítható, ha a személy rendszeresen játszott pénzdíjért, tekintet nélkül arra, hogy milyen eredményeket ért el. A *Bizottság* minden esetben fönntartja magának a jogot, hogy egy várakozási időszakot meghosszabbítson vagy lerövidítsen.

**(ii) Egyéb szabályszegések**

A visszaállításra történő várakozás időszaka rendes körülmények között minimum egy év. Mindazonáltal ez az időszak meghosszabbítható, ha a szabálysértést súlyosnak ítélik.

**c. A visszaállítások száma**

Rendes körülmények között egy személy státuszát kettőnél többször nem állítják vissza.

**d. Nemzeti kiválóságnak minősülő játékosok**

Az olyan nemzeti kiválóságnak minősülő játékos státusza, aki több mint öt évet töltött szabálysértésben, normál esetben nem állítható vissza.

**e. Státusz a visszaállítás időszaka alatt**

A várakozás ideje alatt a kérelmező köteles eleget tenni ezeknek a szabályoknak, mivel ezek az *amatőr golfozóra* vonatkoznak. Az ilyen személy nem jogosult arra, hogy mint *amatőr golfozó* versenyeken vegyen részt. Mindazonáltal részt vehet és nyerhet díjat olyan versenyeken, amelyek kizárólag azoknak a klubtagoknak szerveznek, ahol ő is tag, amennyiben a klub ehhez hozzájárul. Más klubokkal szemben saját klubját nem képviselheti, hacsak ezt a klubok és/vagy a Szervező Bizottság nem engedélyezi.

Az amatőr státusz visszaállítását kérelmező részt vehet olyan versenyeken, amelyeken az indulást nem korlátozták kizárólag *amatőr gol-*

fozókra, amennyiben a jelölt előzetesen közli, hogy ilyen jellegű kérelmet nyújtott be. Előre nyilatkoznia kell, hogy lemond a versenyen felajánlott pénzdíjról, és semmilyen díjat nem szabad elfogadnia, amelyet *amatőr golfozók* számára írtak ki (3-1. szabály).

### 9-3. A kérelmekkel kapcsolatos eljárás

Minden visszaállítási kérelmet a *Bizottsághoz* kell benyújtani az ilyen eljárásokkal összhangban, ahogyan azt esetleg írásban le is fektették, valamint a kérelemnek tartalmaznia kell minden olyan információt, amelyet a *Bizottság* megkövetelhet.

### 9-4. Fellebbezési eljárás

Mindegyik *Irányító testület* vezessen be olyan eljárást, amely lehetővé teszi, hogy az érintett személy az amatőr státusz visszaállításával kapcsolatos bármilyen döntést megfellebbezhessen.

## 10. szabály

## Bizottsági döntések

### 10-1. A Bizottság döntése

A *Bizottság* döntése végleges, a 8-3. és a 9-4. szabályokban rögzített fellebbezési jog fenntartásával.

### 10-2. Kétségek a szabályokkal kapcsolatban

Ha egy *Irányító testület Bizottsága* az ügyet kétségesnek találja, vagy úgy látja, hogy a *szabályok* nem alkalmazhatóak, döntéshozatala előtt konzultáljon az *R&A Amatőr Státusz Bizottságával*.

## Függelék – A golf mint szerencsejáték szabályozása

### Általános rész

„Amatőr golfozó” az a játékos, aki függetlenül attól, hogy a sportot versenyszerűen vagy rekreációs céllal űzi, a golfra kihívásként tekint, és azt nem hivatásosként űzi, valamint nem anyagi haszonszerzés céljából játssza.

Az amatőr golfban a szerencsejáték, illetve fogadás valamely formájának eredményeként megjelenő eltúlzott pénzügyi ösztönzés mind a játékra, mind pedig a hendikepek befolyásolására vonatkozó szabályok megszegését jelentheti, amely sérti a tisztességes játék szabályait.

Különbőség tehető a játék pénzdíjért (3-1. szabály) a *szabályok* céljával ellentétes, pénzdíjért folytatott játék, szerencsejáték, fogadás (7-2. szabály), illetve a szerencsejáték és fogadás azon formái között, amelyek önmagukban nem sértik a *szabályokat*. A *szabályok* alkalmazásával kapcsolatban felmerülő bármely kétely esetén az *amatőr golfozónak*, illetve az amatőr golfozók részvételével zajló verseny rendezéséért felelős bizottságnak ki kell kénie az *Irányító testület* véleményét. Vonatkozó útmutatás hiányában javasolt mindennemű készpénzes díjazás elutasítása annak érdekében, hogy a *szabályok* betartását biztosítani lehessen.

### A szerencsejáték elfogadott formái

Az egyes golfjátékosok, illetve golfjátékosokból álló csapatok közötti, játékhoz kapcsolódó, nem hivatalos szerencsejáték vagy fogadás megengedett. A nem hivatalos szerencsejáték, illetve fogadás nem határozható meg pontosan, azonban az alábbiakkal jellemezhető:

- a játékosok általában ismerik egymást;
- a szerencsejátékban, illetve fogadásban történő részvétel önkéntes és a játékosok körére korlátozott;

- a játékosok által megnyert pénzösszeget kizárólag a játékosok fizetik be; valamint
- a fenti pénzösszeg általában nem túlságosan magas.

Ennél fogva a nem hivatalos szerencsejáték illetve fogadás megengedett, feltéve, hogy az elsődleges cél a játék élvezete, nem pedig a pénznyeremény.

### A szerencsejáték nem elfogadott formái

A szerencsejáték, illetve fogadás egyéb formái, ahol a játékosoknak kötelező részt vennie a fogadásban, illetve amelyek esetén nagy pénzösszegek megjelenése valószínűsíthető (pl. a fogadási jog árverés útján történő értékesítése és az aukciós fogadás – amely során a játékosokat vagy csapatokat árverés útján értékesítik) nem megengedettek.

Egyébként a szerencsejáték, illetve fogadás nem megengedett formái nehezen határozhatók meg pontosan, azonban az alábbiakkal jellemezhetők:

- a szerencsejátékban, illetve fogadásban a játékosokon kívül részt vehetnek külső személyek is; valamint
- a megnyerhető pénzösszeg általában jelentős.

Amennyiben az *amatőr golfozó* a szerencsejáték, illetve fogadás valamely nem megengedett formájában vesz részt, az ellentétes a *szabályok* (7-2. szabály) céljával, és veszélyeztetheti az illető amatőr státuszát. Továbbiakban olyan események szervezése vagy népszerűsítése sem megengedett, ahol a cél pénzdíjak előteremtése. Amennyiben a fenti események valamelyikén résztvevő golfjátékos előzetesen nem mond le visszavonhatatlanul a pénzdíjhoz fűződő jogáról, úgy pénzdíjért játszonak minősül, mellyel megszegi a 3-1. szabályt.

**Megjegyzés:** Az amatőr státusz szabályai nem alkalmazhatók olyan, amatőr golfozók általi fogadásra, illetve szerencsejátékokra, amely a kizárólag vagy speciálisan hivatásos golfjátékosok számára szervezett versenyeken elért eredményekre irányul.



## Tárgymutató

(A kéikkel szedett tárgyszavak Az amatőr státusz szabályaira vonatkoznak)

<b>Akadályok (meghat.), lásd még Torlaszok</b> . . . . .	33
Bunkerek (bunker meghatározása) . . . . .	34
Homokba süppedt labda keresése (12-1. szab.) . . . . .	82
Következő ütés megjátszása az előző elütőhelyről (20-5. szab.) . . . . .	112
Gyakorlás tiltott (7-2. szab.) . . . . .	73
Idegen labdával tett ütés (15-3. szab.) . . . . .	92
Kipróbálni a körülményeket (13-4. szab.) . . . . .	86
Labda azonosítása (12-2. szab.) . . . . .	84
Letenni az ütőt (13-4. szab.) . . . . .	86
Megérinteni a talajt vagy a vizet (13-4. szab.) . . . . .	86
Ütővel érinteni a talajt (13-4. szab.) . . . . .	86
Labda akadályban	
Felemelt, majd ejtett vagy visszahelyezett (13-4. szab.) . . . . .	86
Újraejtés szükséges, mert begurult, lyukhoz közelebb került stb. (20-2c szab.) . . . . .	108
Egy akadályban megütött labda egy másikban kerül nyugalomba (13-4. szab., 3. kivétel) . . . . .	87
Vízakadályok (beleértve az oldalsó vízakadályokat is)	
Könnyítés, ha a labda vízakadályban van	
Ejtőzónák, Helyi Szabály (l. Függ.) . . . . .	155
Nem megengedett mozdíthatatlan torlaszban (24-2b szab. 1. megjegyzés)	120
Nem megengedett rendellenes talajviszonyokban (25-1b szab. 1. megjegyzés) . . . . .	123
Választási lehetőségek (26-1. szab.) . . . . .	127
Kutatás, a labda keresése a vízben (12-1. szab.) . . . . .	82
Provizórikus labda, Helyi Szabály (l. Függ.) . . . . .	153
Labda ugyanabban vagy másik vízakadályban kerül nyugalomba (26-2a szab.) . . . . .	128
Akadályon kívül elveszett, vagy játszhatatlan labda (26-2b szab.) . . . . .	129
Tócsa, ideiglenes víz (meghat.) . . . . .	48
Vízakadály, oldalsó vízakadály (meghat.) . . . . .	49, 44
Vízben elmozduló labda megjátszása (14-6. szab.) . . . . .	91
<b>Állat, földben élő, kotoréklakó (meghat.)</b> . . . . .	38
Labda elmozdulása keresés közben (12-1d szab.) . . . . .	84

**Általános büntetés, lásd még Büntetések****Általános számszerű sorsolás**

Helyek meghatározása (l. Függ.) .....180

**Amatőr golfozó (meghat.)** .....204**Amatőr státusz szabályai, lásd Szabályok****Amatőr státusz visszaállítása [9. szab.]** .....219**Beállítás (meghat.), lásd még Ütés** .....33

Elütőhelyen kívül (11-1. szab.) .....80

Határon kívüli területen (meghat.) .....38

Kéipítése (13-3. szab.) .....86

Helyi szabály, zavaró hatás miatti könnyítés elutasítása (25-1a szab.) .....123

Lovagló helyzetben vagy putt-vonalon állni (16-1e szab.) .....95

Szabályos felvétele (13-2. szab.) .....85

**Szokatlan beállítás, zavaró hatás**

Rendellenes talajviszonyok miatt (25-1b szab. Kivétel) .....123

Mozdíthatatlan torlasz miatt (24-2b szab. Kivétel) .....120

**Zavaró hatás**

Rendellenes talajviszony miatt (25-1a szab.) .....123

Mozdíthatatlan torlasz miatt (24-2a szab.) .....119

**Becélzási helyzet**

A legközelebbi könnyítési hely meghatározása .....42

**Best-ball match play (meghat. Match play formái)** .....136, 43

A játék rendje (30-3b szab.) .....136

**Büntetések**

A fél büntetése (30-3d szab.) .....136

A fél kizárása (30-3e szab.) .....136

Más büntetések hatálya (30-3f szab.) .....136

Hiányzó játékosárs (30-3a szab.) .....136

Ütők maximális száma (30-3b szab.) .....136

**Besüppedt labda**

Helyi Szabály (l. Függ.) .....153, 160

Könnyítés (25-2. szab.) .....126

**Bíró (meghat.)** .....33

Döntése végleges (34-2. szab.) .....149

Külső tényező (meghat.) .....41

Tevékenységének bizottsági korlátozása (33-1. szab.) .....144

**Bizottság (meghat.), lásd még Feltételek** .....33**Döntése**

Holtversenyek esetében (33-6. szab., l. Függ.) .....147, 178

Végleges (34-3. szab.) .....149

## Eredmények összeadása és hendikepek alkalmazása (6-6d szab.

1. megj., 33-5. szab.)	.68, 146
Fő feladatai és jogai (33. szab.)	.144
Gyakorlás szabályozása (7-1., 7-2. szab. megjegyzések)	.72, 73
Helyi Szabályok alkotása (33-8a szab., I. Függ.)	.147, 152
Hendikep stroke-táblázat (33-4. szab.)	.146
Holtversenyek eldöntése match playben az előírt kör meghosszabbításával (2-3. szab.)	.52
Játék felfüggesztése (6-8b szab.)	.70
Jelentés második labda megjátszásáról (3-3a szab.)	.55
Kezdési idők megállapítása és csoportok kijelölése (6-3., 33-3. szab.)	.65, 146
Lassú játék megelőzése (6-7. szab. 2. megj.)	.69
Meghatározza	

A pálya határait és széleit (33-2. szab., I. Függ.)	.145, 152
Gyakorlópályát (33-2c szab.)	.145
Mozdítható torlaszok mozdíthatatlanná minősítése (torlaszok meghat.)	.47
Vízakadályokat (vízakadály és oldalsó vízakadály meghat.)	.49, 44
Pálya szerves részeinek meghatározása (torlaszok meghat., 33-2a szab.)	.47, 145
Versenyfeltételek meghatározása (33-1. szab., I. Függ.)	.144, 172

**Biztonság**

Szemponjtjai (Etikett)	.28
------------------------	-----

**Bogey-versenyek**

Eredmény lejegyzése (32-1a szab.)	.141
Eredmény számítása (32-1. szab.)	.140
Feltételek (32-1. szab.)	.140
Időhúzás vagy lassú játék (32-1. szab. 2. megjegyzés)	.141

**Bunkerek (meghat.), lásd még Akadályok**

Játszhatatlan labda (28. szab.)	.133
Kövek a bunkerban, Helyi Szabály (I. Függ.)	.154
Tiltott tevékenységek (13-4. szab.)	.86

**Büntetés****Általános**

Match playben (2-6. szab.)	.54
Stroke playben (3-5. szab.)	.56
Ellenfél vagy jegyző tájékoztatása (9-2., 9-3. szab.)	.76
Érvénytelenítése stroke playben, amennyiben a kört törlik (33-2d szab.)	.146
Feloldása	
Helyi Szabállyal (33-8b szab.)	.148
Megegyezéssel (1-3. szab.)	.51

Időhatár a kirovására	
Match playben (34-1a szab.)	148
Stroke playben (34-1b szab.)	148
Kizárás feloldása, módosítása vagy kirovása (33-7. szab.)	147
<b>Büntetőütés (meghat.)</b>	34
<b>Caddie (meghat.), lásd még Felszerelés</b>	34
Caddie által elmozdított labda (18-2., 18-3., 18-4. szab.)	100, 101
Helyzete ütés közben (14-2. szab.)	88
Játékosonként csak egy (6-4. szab.)	66
Szabályszegése (6-1. szab.)	65
Szabályszegése fourball match playben (30-3d szab.)	136
Szabályszegése fourball stroke playben (31-6. szab.)	139
Zászlórúd kezelése (17. szab.)	97
<b>Chippelés</b>	
Gyakorlás a kör előtt (7-1b szab.)	72
Gyakorlás a kör alatt (7-2. szab.)	73
<b>Csapatversenyek – költségek [4-2d szab.]</b>	213
<b>Csoportok, lásd még Stroke play</b>	
Átengedés labdakeresés közben (Etikett)	29
Elsőbbség a pályán (Etikett)	30
Szabályos Driver Fejek listája	172
<b>Fűcsomók</b>	
Helyretett fűcsomók (13-2. szab.)	85
Kiütött fűcsomók keltette lyukak (Etikett)	31
<b>Díjak</b>	
Elfogadása [3. szab.]	209
Játék pénzdíjért [3-1. szab.]	209
<b>Dormie</b>	
Meghatározása (2-1. szab.)	52
<b>Döntetlen</b>	
Bizottsági feladatok (33-6. szab.)	147
Előírt körök javasolt meghosszabbítása match playben (2-3. szab.)	52
Megoldási javaslatok; lehetőségek (I. Függ.)	178
<b>Döntések, lásd még Bizottság</b>	
Bíró végleges döntése (34-2. szab.)	149
Bizottsági döntés végleges (34-3. szab.)	149
Méltányosság (1-4. szab.)	51
<b>Egyéni mérkőzések (Match play és Stroke play formái meghat.)</b>	43, 46
<b>Egyfajta labda feltétele</b>	
A verseny feltételei (I. Függ.)	172

**Ejtett labda, lásd még Játéktér**

A játékosnak kell ejteni (20-2a szab.)	107
Ejtőzónák (l. Függ.)	170
Elgurulása	
Olyan helyzetbe, ahol egy zavaró hatás miatt már könnyítés lett igénybe véve (20-2c szab.)	108
Pályahatáron túlra, akadályba, lyukhoz közelebb stb. (20-2c szab.)	108
Érinti a játékost vagy felszerelését (20-2a szab.)	107
Játéka idegen helyről (20-7. szab.)	113
Játékban (20-4. szab.)	112
Meghatározott pont közelében (20-2b szab.)	110
Tévesen ejtett labda felemelése (20-6. szab.)	113
Újraejtés (20-2c szab.)	108

**Ellenfél**

Ellenfél által elmozdított labda (18-3. szab.)	101
Ellenfél által eltérített labda (19-3, 30-2b szab.)	105, 135
Tájékoztatása a büntetésről (9-2. szab.)	76
Zászlórúd felhatalmazás nélküli kezelése (17-2. szab.)	97

**Elmozdult labda (meghat.), lásd még Labda felemelése**

Azonnal nem található meg (18. szab. 1. megj.)	99
Célzás után (18-2b szab.)	101

**Ellenfél által**

Keresés közben (18-3a szab.)	101
Nem keresés közben (18-3b szab.)	101
Three-ball mérkőzésen (30-2a szab.)	135

**Eltávolításakor**

Labdajelző eltávolításakor (20-1., 20-3a szab.)	107, 109
Laza akadály eltávolításakor (23-1. szab.)	117
Mozdítható torlasz eltávolításakor (24-1. szab.)	118

**Keresés közben**

Akadályban, befedettség miatt (12-1. szab.)	82
Rendellenes talajviszonyok miatt, vagy torlaszban (12-1. szab.)	82
Vízakadály vízében (12-1., 14-6. szab.)	82, 91

**Játékos által**

Célzás után (18-2b szab.)	91
Keresés közben (18-1., 18-2a, 18-3a, 18-4. szab.)	99, 100, 101
Laza anyag érintése után (23-1. szab.)	117
Mérés közben (18-6. szab.)	102
Szándékosan (1-2., 18-2a szab.)	50, 100
Véletlenül (18-2a szab.)	100

Külső tényező által (18-1. szab.)	99
Másik labda által (18-5. szab.)	102
Megjátászása (14-5. szab.)	90
Mélyedések, labdanyomok javításakor (16-1c szab.)	95
Versenyzőtárs által (18-4. szab.)	101
<b>Előírt kör (meghat.)</b>	35
Gyaloglás az előírt körben, a versenyszabályzatban (l. Függ.)	178
Megnövelése, döntetlen eldöntésére match playben (2-3. szab.)	52
Teljesítéséhez engedélyezett időtartam (6-7. szab. 2. megj.)	69
<b>Ütők</b>	
Megváltozott játéktulajdonságai (4-2a szab.)	58
Sérülése (4-3. szab.)	59
Ütők maximális számának engedélyezése (4-4a szab.)	60
<b>Elszállításra felhalmozott anyag (Felújítás alatti terület meghat.)</b>	36
<b>Elütőhely (meghat.), lásd még Kezdesi jog</b>	35
Dér, harmat és víz eltávolítása (13-2. szab.)	85
Előző ütés megjátászása az elütőhelyről (20-5. szab.)	112
Elütőhelyen kívül állva megjátászani az elütőhelyen lévő labdát (11-1. szab.)	80
Elütőhelyről játszott labdával kell a szakaszt befejezni (15-1. szab.)	91
Gyakorlás az elütőhelyen vagy közelében	
a kör alatt (7-2. szab.)	73
a kör előtt vagy körök között (7-1b szab.)	72
Játék elütőhelyen kívülről (11-4. szab.)	81
Játék idegen elütőhelyről (11-5. szab.)	81
<b>Játék rendje</b>	
Match playben (10-1a szab.)	77
Stroke playben (10-2a szab.)	78
Threesome-ban vagy foursome-ban (29-1. szab.)	134
Megóvni a károsodástól (Etikett)	31
Provizórikus vagy második labda az elütőhelyről (10-3. szab.)	79
Óvás a következő szakasz megkezdése előtt (2-5. szab.)	53
Talaj egyenetlensége; létrehozni vagy megszüntetni (13-2. szab.)	85
Tee-elés (11-1. szab.)	80
<b>Elvesztett labda (meghat.)</b>	35
Eljárás (27-1. szab.)	130
Ideiglenes mozdíthatatlan torlaszban (l. Függ.)	155, 165
Játék provizórikus labdával (27-2. szab.)	131
Játék sebességére vonatkozó szempontok (Etikett)	29
Rendellenes talajviszonyok között (25-1c szab.)	125
Torlaszban (24-3. szab.)	121

Vízakadályban (26-1. szab.)	127
<b>Engedmény</b>	
A következő ütés, szakasz vagy mérkőzés megadása (2-4. szab.)	53
<b>Eredményszámítás</b>	
Bizottság felelőssége (33-5. szab.)	146
Four-ball stroke playben (31-4. szab.)	138
Hibás szakaszeredmény (6-6d szab.)	68
Jegyző felelőssége (6-6a, 31-4., 32-1b szab.)	67, 138, 142
Kártya visszaadása után tilos a változtatás (6-6c szab.)	68
Szakaszeredmény megállapítása második labda játszása esetén, stroke playben (3-3b szab.)	56
Versenyző felelőssége (6-6b, 6-6d, 31-4. szab.)	67, 68, 138
<b>Facsemeték</b>	
Facsemeték védelme, helyi szabály (I. Függ.)	154
<b>Felek (meghat.)</b>	36
<b>Játékrend</b>	
Best-ball vagy Four-ball match playben (30-3b szab.)	136
Four-ball stroke playben (31-4. szab.)	138
Kezdési jog az elütőhelyen (10-1a szab.)	77
<b>Képvisellete</b>	
Best-ball, Four-ball match playben (30-3a szab.)	136
Four-ball stroke playben (31-2. szab.)	138
<b>Kizárás</b>	
Best-ball vagy Four-ball match playben (30-3e szab.)	136
Four-ball stroke playben (31-7. szab.)	139
Maximum tizennégy ütő megsértésének büntetése	
Best-ball, Four-ball match playben (30-3d szab.)	136
Four-ball stroke playben (31-6. szab.)	139
<b>Felezett mérkőzés</b>	
Holtversenyek eldöntéséhez Bizottsági határozat szükséges (33-6. szab.)	147
<b>Felezett szakasz (2-2. szab.)</b>	52
<b>Fellebbezési eljárás - amatőr státusz [8-3., 9-4. szab.]</b>	219, 222
<b>Felszerelés (meghat.), lásd még Labda</b>	36
Golfkocsi közös használata (meghat.)	36
<b>Elfogadása [6-2. szab.]</b>	216
Egészségi állapot könnyítése (14-3. szab. 1. kivétel)	90
Hagyományos használata (14-3. szab. 2. kivétel)	90
Labda elmozdulása felszerelés által (18-2a, 18-3., 18-4. szab.)	100, 101
Mesterséges eszközök, szokatlan felszerelés, felszerelés szokatlan használata (14-3. szab.)	89

Szabályos Driver Fejek listája (l. Függ.)	172
Szabályos Golfabdák listája	173
<b>Felszíni egyenletlenségek (13-2. szab.)</b>	85
<b>Feltételek</b>	
Antidopping (l. Függ.)	178
A Bizottság lefekteti (33-1. szab.)	144
Caddie (l. Függ.)	175
Játék felfüggesztése veszélyes helyzet miatt (l. Függ.)	176
Játék sebessége (l. Függ.)	176
Játékos felelőssége a szabályok ismerete (6-1. szab.)	65
Gyakorlás (l. Függ.)	177
Holtversenyek eldöntése (l. Függ.)	178
Ideiglenes állapotok (l. Függ.)	153, 160
Kezdési idő (6-3a szab.)	65
Labda specifikációi	
Egyfajta labda feltétele (l. Függ.)	174
Pálya állapota (l. Függ.)	153
Szabályok ismerete a játékos felelőssége (6-1. szab.)	65
Szabályos Driver Fejek listája (l. Függ.)	172
Szabályos Golfabdák listája (l. Függ.)	173
Szállítóeszközök (l. Függ.)	178
Tanács csapatversenyben (l. Függ.)	177
Új lyukak (l. Függ.)	178
<b>Felújítás alatti terület (meghat.)</b>	34
Bizottsági meghatározása (33-2a szab.)	145
Helyi Szabály, ejtőzónák (l. Függ.)	155
Játék megtiltható (l. Függ.)	176
Keresés közben véletlenül elmozdított labda (12-1. szab.)	82
Könnyítés (25-1. szab.)	123
Elszállításra felhalmozott anyag, a Felújítás alatti terület állapota	
(Felújítás alatti terület meghat.)	36
<b>Felvilágosítás a megtett ütésekről</b>	
Általános (9-1. szab.)	75
Match playben (9-2. szab.)	76
Stroke playben (9-3. szab.)	76
<b>Fizikai segítség (14-2. szab.)</b>	88
<b>Fogás, lásd Ütők</b>	
<b>Forecaddie (meghat.)</b>	37
Külső tényező meghatározása	41



<b>Four-ball match play (meghat. Match play formái)</b>	43
Büntetés	
Kizárás (30-3e szab.)	136
Más büntetések hatálya (30-3f szab.)	137
Hiányzó játékosárs (30-3a szab.)	136
Játékrend (30-3b szab.)	136
Ütők maximuma (30-3d szab.)	136
<b>Four-ball stroke play (meghat. Stroke play formái)</b>	46
Büntetés	
Kizárás (31-7. szab.)	139
Más büntetések hatálya (31-8. szab.)	140
Eredmények jegyzése (6-6d szab. 2. megj., 31-3, 31-7. szab.)	68, 138, 139
Hiányzó játékosárs (31-2. szab.)	138
Játékrend (31-5. szab.)	138
<b>Foursome (Match play és Stroke play formái meghat.)</b>	43, 46
Játékrend (29-1. szab.)	134
Match play (29-2. szab.)	134
Stroke play (29-3. szab.)	134
<b>Földben élő, kitoréklakó állatok (meghat.) által készített lyuk</b>	38
Könnnyítés (25-1. szab.)	123
Labda elmozdulása keresés közben (12-1. szab.)	82
<b>Főiskolai/egyetemi csapatok - költségek [4-2d szab.]</b>	213
<b>Fű</b>	
Bunkerben vagy határán, nem akadály (Bunker meghat.)	34
Érintése	
Labda keresése és azonosítása közben (12-1. szab.)	82
Ütővel az akadályban (13-4. szab. megj.)	86
Levágott (Felújítás alatti terület meghat.)	36
<b>Golfcipők szögei</b>	
Károk rendbetétele (Etikett)	31
<b>Golfjáték</b>	
Meghatározása (1-1. szab.)	47
<b>Golfkocsi</b>	
Helyi szabályozás (Etikett)	28, 29
Pálya állapota miatt tiltott használata (l. Függ.)	
<b>Golf mint szerencsejáték szabályozása</b>	223
<b>Golf szakértelem vagy hírnév (meghat.)</b>	204
<b>Golf szakírói tevékenység</b>	
Amatőr státusz elvesztése [6-4. szab.]	217
Írásbeli oktatás [5-3. szab.]	215

<b>Green, lásd Putting green</b> . . . . .	38
<b>Greenkeeper</b>	
Részéről ásott lyuk, megítélése (Felújítás alatti terület meghat.) . . . . .	36
<b>Gyakorlás</b>	
Gyakorló lendítés nem gyakorló ütés (7-2. szab. 1. megj.) . . . . .	74
Gyakorló pálya meghatározása (33-2c szab.) . . . . .	145
Körök alatt (7-2. szab.) . . . . .	73
Körök előtt és között (7-1. szab.) . . . . .	72
Megtiltva a greenen vagy közelében, feltételek (I. Függ.) . . . . .	177
Szükségtelen károk megelőzése (Etikett) . . . . .	31
<b>Gyakorló lendítések</b>	
Nem gyakorlóütés (7-2. szab. 1. megj.) . . . . .	74
Pálya károsodásának elkerülése (Etikett) . . . . .	31
<b>Gyakorlópálya</b>	
Bizottsági döntés a meghatározásáról (33-2c szab.) . . . . .	145
Gyep téglá	
Formázott, a bunker szélének kialakítására (Bunker meghat.) . . . . .	34
Lévágottnak vélt, könnyítés a Helyi szabályban . . . . .	163
Vágott, helyére rakott (13-2. szab.) . . . . .	85
<b>Határon kívüli terület (meghat.), lásd még Torlaszok</b> . . . . .	38
Állás határon kívül (Határon kívüli terület meghat.) . . . . .	38
Bizottság döntése a határon kívüli területről (I. Függ.) . . . . .	154
Ejtett labda határon kívüli területre gurul (20-2c szab.) . . . . .	108
Eljárás (27-1. szab.) . . . . .	130
Provizórikus labda megjátszása (27-2. szab.) . . . . .	131
Területét meghatározó tárgyak	
Mozdíthatatlan (13-2. szab.) . . . . .	85
Nem torlaszok (Torlasz meghat.) . . . . .	47
<b>Helyezendő labda</b>	
Arra a pontra, ahonnan elmozdult (20-3a szab.) . . . . .	109
Eljárás a játék újrakezdésekor (6-8d szab.) . . . . .	71
Ha a hely nem határozható meg (20-3c szab.) . . . . .	111
Ha eredeti fekvése megváltozott (20-3b szab.) . . . . .	110
Ha játékban van amikor ejtik vagy helyezik (20-4. szab.) . . . . .	112
Ha közben véletlenül elmozdult (20-3a szab.) . . . . .	109
Ha nem kerül nyugalomba azon a helyen ahová tették (20-3d szab.) . . . . .	111
Tévesen helyettesített, ejtett vagy helyezett (20-6. szab.) . . . . .	113
<b>Helyi szabályok, lásd még Helyi Szabály Minták</b>	
Beállást zavaró rendkívüli talajviszony miatti könnyítés elutasítása (25-1a szab.) . . . . .	123

Bizottság felelőssége (33-8a szab., I. Függ.)	147, 152
Büntetés felfüggesztése (33-8b szab.)	148
Ejtőzónák, helyi szabály alkalmazása (I. Függ.)	155
Ellentmondás a golf szabályaival (33-8. szab.)	147
Játék tiltása	
Környezet-érzékeny területről (Felújítás alatti terület és Vízakadály meghat.)	36, 49
Felújítás alatti területről (Felújítás alatti terület meghat. és I. Függ.)	36, 156
Kedvezőbb fekvések és téli szabályok (I. Függ.)	153
Könnyítés legközelebbi helye (24-2b szab. 3. megj.)	121
<b>Helyi Szabály Minták</b>	
Alkalmazása (I. Függ.)	155
Besüppedt labda (I. Függ.)	160
Ejtőzónák (I. Függ.)	170
Facsemeték védelme (I. Függ.)	159
Felújítás alatti területről a játék tiltása (I. Függ.)	156
Gyeptéglák kezelése (I. Függ.)	163
Ideiglenes elektromos vezetékek (I. Függ.)	169
Ideiglenes torlaszok (I. Függ.)	165
Kedvezőbb fekvések és téli szabályok (I. Függ.)	161
Környezet-érzékeny területek (I. Függ.)	157
Kövek a bunkerekben (I. Függ.)	164
Levegőztető lyukak (I. Függ.)	163
Labdatisztítás (I. Függ.)	161
Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében (I. Függ.)	164
Vízakadályok; provizórikus labda (I. Függ.)	155
<b>Hendikep</b>	
A játékos feladatai (6-2. szab.)	65
Alkalmazása, a Bizottság feladata (33-5. szab.)	146
Játék hibás hendikeppel	
Match playben (6-2a szab.)	65
Stroke playben (6-2b szab.)	65
Tudatos alkalmazása stroke playben (34-1b szab.)	148
Stroke- táblázat (33-4. szab.)	146
<b>Hibás eredmény</b>	
A szakaszra (6-6d szab.)	68
<b>Hole-in-one díjak [3-2b szab.]</b>	210
<b>Holtversenyek</b>	
Ajánlás; lehetőségek (I. Függ.)	178
Bizottság felelőssége (33-6. szab.)	147

Eldöntése előírt kör megnövelésével match playben (2-3. szab.)	52
<b>Idegen green (meghat.)</b>	36
Legközelebbi könnyítési hely (meghat.)	42
Könnyítés (25-3. szab.)	126
<b>Idegen hely</b>	
Labda megjátszása idegen helyről	
Általános (20-7a szab.)	113
Match playben (20-7b szab.)	113
Stroke playben (20-7c szab.)	113
Felemelt labda ejtése vagy helyezése idegen helyre (20-6. szab.)	113
<b>Idegen labda (meghat.)</b>	39
Four-ball	
Match play (30-3c szab.)	136
Stroke play (31-5. szab.)	138
Ütések idegen labdával	
Match playben (15-3a szab.)	92
Stroke playben (15-3b szab.)	93
Idegen labdával eltöltött játékidő, Elveszett labda (meghat.)	35
<b>Időhúzás</b>	
Büntetése (6-7. szab.)	68
<b>Iparági csapatok - költségek [4-2d szab.]</b>	213
<b>Iskolai rendezvények - költségek [4-2d szab.]</b>	213
<b>Játékban lévő labda (meghat.), lásd még Labda, Megjátszott labda,</b>	
Elmozdult labda	40
Helyettesítő labda (20-4. szab.)	112
Provizorikus labda játékban lévővé válik (27-2b szab.)	131
<b>Játék felfüggesztése</b>	
Azonnali megszakítás feltételei (I. Függ.)	176
Bizottsági döntés (33-2d szab.)	146
Eljárás a játékos részéről (6-8b szab.)	64
<b>Játék megszakítása</b>	
Amikor a feltételek megengedik (6-8a szab.)	69
Azonnali megszakítás szükséges (6-8b szab. megj., I. Függ.)	70, 176
Eljárás, amikor a Bizottság megszakítja a játékot (6-8b szab.)	70
Labda felemelése a játék megszakításakor (6-8c szab.)	71
<b>Játékos</b>	
Labda azonosítása (12-2. szab.)	84
Labda elmozdítása	
Becélzás után (18-2b szab.)	101

Véletlenül (18-2a szab.)	100
Laza akadály érintése után (23-1. szab.)	117
Szándékosan (1-2., 18-2a szab.)	50, 100
Labda megvizsgálása (5-3. szab.)	63
Megfelelő labda használatának felelőssége (6-5., 12-2. szab.)	67, 84
Óvása (2-5. szab.)	53
Tekintettel lenni a többi játékosra (Etikett)	29
<b>Játékos (meghat.)</b>	40
Helyzete az ütéskor (14-2. szab.)	88
Osztozkodás az ütőkön (4-4b szab.)	61
Tanács kérése (8-1. szab.)	74
Távolléte	
Best-ball és Four-ball match playben (30-3a szab.)	136
Four-ball stroke playben (31-2. szab.)	138
<b>Játék rendje</b>	
Best-ball és four-ball match play (30-3b szab.)	136
Ha a labdát nem úgy ütik meg, ahogy fekszik (10-1. szab. megj., 10-2. szab. megj.)	77, 78
Kezdes joga hendikep, par-, bogey- vagy Stableford-versenyen (32-1. szab.)	140
Match play (10-1. szab.)	77
Provizórikus vagy második labda az elütőhelyről (10-3. szab.)	79
Stroke play (10-2. szab.)	78
Tekintettel lenni a többi játékosra (Etikett)	29
<b>Játék sebessége</b>	
Labda keresésekor (Etikett)	30
Lassú játék megelőzése (6-7. szab. 2. megj., I. Függ.)	69, 162
<b>Játéktér (meghat.)</b>	38
Előző ütés megjátszása az elütőről (20-5. szab.)	112
Könnyítés legközelebbi helye (24-2., 25-1. szab.)	119, 123
Labda elmozdul laza természetes tárgy érintésétől (23-1. szab.)	117
Levegőztető lyukak (I. Függ.)	163
<b>Játékvonal (meghat.), lásd még Putt-vonal</b>	38
Caddie, vagy a játékos caddie-jének helyzete (14-2. szab.)	88
Javítása (13-2. szab.)	85
Jelzése	
Greenen (18-2b szab.)	75
Greenen kívül (18-2a szab.)	74
Zavaró hatás a játékvonalban (24-2a, 25-1a szab.)	119, 123

Zavaró hatás, Helyi Szabály	
Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében (I. Függ.)	154, 164
Ideiglenes mozdíthatatlan torlaszok (I. Függ.)	155, 165
<b>Játszhatatlan labda</b>	
Könnyítés (28. szab.)	133
Sérült, játékra alkalmatlan (5-3. szab.)	63
<b>Játszhatatlan pálya</b>	
Bizottság döntése (33-2d szab.)	146
<b>Jegyző (meghat.)</b>	41
<b>Eredmények rögzítése</b>	
Bogey és Par versenyek (32-1a szab.)	141
Four-ball stroke play (31-4. szab.)	138
Stableford verseny (32-1b szab.)	142
Stroke play (6-6a szab.)	67
Játékra alkalmatlan labda bejelentése (5-3. szab.)	63
Kétség bejelentése a követendő eljárásban (3-3a szab.)	55
Külső tényező (meghat.)	41
Labda megvizsgálása (5-3. szab.)	63
Labda azonosítása (12-2. szab.)	84
Tájékoztatás a büntetésről (9-3. szab.)	76
<b>Junior (ifjúsági) golfozó (meghat.)</b>	205
<b>Költségek [4-2b szab.]</b>	212
<b>Katonai csoportok - költségek [4-2d szab.]</b>	213
<b>Kedvezőbb fekvések</b>	
Bizottság döntése (I. Függ.)	153
Helyi Szabály (I. Függ.)	161
<b>Kezdési idő</b>	
Bizottság felelőssége (33-3. szab.)	146
Büntetés módosításának lehetősége (6-3. szab. megj., I. Függ.)	65
Játékos felelőssége (6-3a szab.)	65
<b>Kezdési jog (meghat.)</b>	41
A játék rendje (Etikett)	28
Eldöntése (10-1a, 10-2a szab.)	77, 78
Hendikep Par, Bogey vagy Stableford versenyen (32-1. szab.)	140
<b>Késedelem, indokolatlan; lásd Lassú játék</b>	
<b>Kétség az eljárásban</b>	
Match play (2-5. szab.)	53
Stroke play (3-3. szab.)	55
<b>Kiskereskedelmi érték (meghat.)</b>	205

**Kizárás; lásd Büntetések**

**Költségek térítése [4-2., 4-3. szab.]** .....211, 214

**Könyezet-érzékeny területek**

Bizottsági döntés (I. Füg.) .....153

Helyi Szabály (I. Füg.) .....156

**Külső tényező (meghat.)** .....41

Bíró (meghat.) .....33

Elmozdított nyugvó labda (18-1. szab.) .....99

Eltérített vagy megállított mozgó labda (19-1. szab.) .....103

Játékos (meghat.) .....40

Jegyző (meghat.) .....41

Forecaddie (meghat.) .....37

**Labda, lásd még Ejtett labda; Elmozdult labda; Elveszett labda;**

**Határon kívüli terület;**

**Helyezendő labda; Labda becélzása; Labda felemelése; Második labda;**

**Provizórikus labda; A labda megütése; Szabályos Golfabdák listája**

**Alkalmassága**

Általános (5-1. szab.) .....62

Részletezés (III. Füg.) .....197

**Azonosítása**

Felemeléssel (12-2. szab.) .....84

Megjelölése azonosító jellel (6-5., 12-2. szab.) .....67, 84

**Befejezetlen szakaszon**

Match playben (2-4. szab.) .....53

Stroke playben (3-2. szab.) .....55

**Besüppedt**

Helyi Szabály (I. Füg.) .....153, 160

Könnyítés (25-2. szab.) .....126

**Elmozdított, eltérített vagy megállított**

Mozgó labda (19. szab.) .....103

Nyugvó labda (18. szab.) .....99

**Előírások**

Általános (5-1. szab.) .....62

Részletezés (III. Füg.) .....197

**Érintése**

Ellenfél által (18-3. szab.) .....101

Játékos által szándékosan (18-2a szab.) .....100

**Fekvése**

Megváltozott (20-3b szab.) .....101

Javítása (13-2. szab.) .....85

Felújítás alatti területen (meghat.)	36
Hatást gyakorolni a labdára (1-2. szab.)	50
Helyettesítése	
Ha a visszahelyezésnél azonnal nem található	
(18. szab. 1. megj., 19-1. szab., 24-2b szab. 2. megj., 25-1b szab. 2. megj.)	102, 103, 121, 125
Ha elveszett rendellenes talajviszonyok között (25-1c szab.)	25
Ha torlaszban elveszett (24-3. szab.)	121
Játékba kerülés esetén (15-2., 20-4. szab.)	92, 112
Szakasz megjátszása közben (15-2. szab.)	92
Tévesen (20-6. szab.)	113
Idegen anyag alkalmazása (5-2. szab.)	63
Idegen labda (meghat.)	39
Four-ball match playben (30-3d szab.)	136
Four-ball stroke-playben (31-6. szab.)	139
Ütést tenni vele (15-3. szab.)	92
Játékot akadályozó (22-2. szab.)	116
Játékot segítő (22-1. szab.)	116
Játszhatatlan	
Eljárás (28. szab.)	133
Sérült, játékra alkalmatlan (5-3. szab.)	63
Keresése (12-1. szab.)	82
Kicserélése szakasz megjátszása közben (15-2. szab.)	92
Láthatósága játék közben (12-1. szab.)	82
Lyukban	
Meghatározása	43
Lyuk szélén egyensúlyozó (16-2. szab.)	96
Megjátszani	
Ahogy fekszik (13-1. szab.)	85
Idegen helyről match playben (20-7b szab.)	113
Idegen helyről stroke playben (20-7c szab.)	113
Mozgás közben (14-5., 14-6. szab.)	90, 91
Mozgására hatást gyakorolni (1-2. szab.)	50
Mozgásban	
Eltérített vagy megállított (19. szab.)	103
Laza természetes anyag eltávolítása (23-1. szab.)	117
Torlasz eltávolítása (24-1. szab.)	118
Sérült, játékra alkalmatlan (5-3. szab.)	63
Szabályosan megütött (14-1. szab.)	88
Szabályos Golfabdák listája (l. Függ.)	173



Tee-ről leeső (11-3. szab.)	81
Tisztítása (21. szab.)	115
Tócsában (meghat.)	48
Vízakadályban	
Könnyítés (26-1. szab.)	127
Megjátzott, de utána akadályon kívül elveszett, vagy játszhatatlan (26-2b szab.)	129
Megjátzott, de utána egy másik akadályban nyugalomba került (26-2a szab.)	128
Vízben elmozduló (14-6. szab.)	91
Zászlórúdnál nyugvó (17-4. szab.)	99
<b>Labda azonosítása, lásd még Labda</b>	
<b>Labda becélzése (meghat.), lásd még Beállítás</b>	42
Becélzás után elmozduló labda (18-2b szab.)	101
Büntetőütés elszervedése (18-2b szab.)	101
Putt-vonal érintése a becélzás folyamán(16-1a szab.)	94
<b>Labda fekvése, lásd még Labda</b>	
<b>Labda felemelése, lásd még Labda tisztítása; Könnyítés legközelebbi helye</b>	
Azonosítás céljából (12-2. szab.)	84
Bunkerben (12-2., 13-4., 24-2b(ii), 25-1b(ii) szab.)	84, 86, 120, 123
Büntetés (5-3., 6-8c, 12-2., 18-2a, 20-1. szab.)	63, 71, 84, 100, 107
Greenen (16-1b szab.)	94
Helytelenül ejtett (20-6. szab.)	113
Idegen helyről (20-6. szab.)	113
Ideiglenes körülmények által akadályozott (l. Függ.)	153
Játék megszakításakor (6-8c szab.)	71
Játékot segítő (22-1. szab.)	116
Játékot akadályozó (22-2. szab.)	116
Játéktéren büntetés nélkül (5-3., 6-8c, 12-2., 22., 24-1., 24-2b, 25-1b szab.)	63, 71, 84, 115, 118, 119, 123
Megállapítani az alkalmasságát (5-3. szab.)	63
Megjelölni felemelés előtt (20-1. szab.)	107
Mozdítható torlaszban, vagy torlaszon (24-1. szab.)	118
Vízakadályban (12-2., 13-4., 26-1., 26-2. szab.)	84, 86, 127, 128
<b>Labda megérintése, lásd még Labda</b>	
<b>Labda megütése</b>	
Egynél többször (14-4. szab.)	90
Szabályosan (14-1. szab.)	88
<b>Labda tisztítása</b>	
Azonosításhoz (12-2. szab.)	84

Alkalmasság megállapításához (5-3. szab.)	63
Bunkerben (13-4., 24-2b (II), 25-1b (II). szab.)	86, 120, 123
Büntetés (5-3., 6-8c, 12-2., 18-2a, 20-1. szab.)	63, 71, 84, 100, 107
Engedélyezett helyzetek (22. szab.)	115
Greenen (16-1b szab.)	94
Helytelenül ejtett labda (20-6. szab.)	113
Idegen helyről (20-6. szab.)	113
Játék megszakításakor (6-8c szab.)	71
Játékra alkalmasság megállapítására (5-3. szab.)	63
Játékot segítő (22-1. szab.)	116
Játékot akadályozó (22-2. szab.)	116
Játékterén, büntetés nélkül (5-3., 6-8c, 12-2., 22., 24-1., 24-2b, 25-1b szab.)	63, 71, 84, 115, 118, 120, 123
Jelölése felemelés előtt (20-1. szab.)	107
Mozdítható torlaszban vagy torlaszon (24-1. szab.)	118
Vízakadályban (12-2., 13-4., 26-1., 26-2. szab.)	84, 86, 127, 128
Zavaró hatás ideiglenes körülmények miatt (I. Függ.)	153
<b>Labdajelző</b>	
Elmozdulása	
Labda felemelések (20-1. szab.)	107
Labdanyomok és lyuk nyomok javítása közben (16-1c szab.)	95
Labda visszahelyezése közben (20-3a szab.)	109
Laza természetes anyag érintések (23-1. szab.)	117
Véletlenül (20-1. szab.)	107
<b>Labda tisztítása</b>	
Amikor könnyítés kapható	
Ideiglenes torlaszban (I. Függ.)	153
Játszhatatlan labda esetén (28. szab.)	133
Környezet-érzékeny területen (I. Függ.)	156
Mozdítható torlaszban (24-1. szab.)	118
Mozdíthatatlan torlaszban (24-2. szab.)	119
Rendellenes talajviszonyok miatt (25-1. szab.)	123
Vízakadályban (26-1. szab.)	127
Amikor tiltott vagy megengedett (21. szab.)	115
Greenen (16-1b, 21., 22. szab.)	94, 115
Helyi szabályok engedélye (I. Függ.)	161
Játék folytatásakor (6-8d szab.)	71
Könnyítés ideiglenes állapotok esetén (I. Függ.)	153, 160
<b>Lassú játék</b>	
Büntetése (6-7. szab.)	68

Versenyfeltételek módosíthatják a büntetést Stroke playben (6-7. szab. 2. megj.)	69
<b>Laza természetes anyag(ok) (meghat.), lásd még Akadályok; Torlaszok</b>	42
Érintésekor elmozduló labda (23-1. szab.)	117
Greenen (Laza természetes anyag meghatározása)	42
Könnyítés (23-1. szab.)	117
Tócsa (meghat.)	48
Kövek a bunkerben, helyi szabály (l. Függ.)	154, 164
Eltávolítása	
Akadályban (13-4. szab.)	86
A labda mozgása közben (23-1. szab.)	117
A putt-vonalról (16-1a szab.)	94
<b>Legközelebbi könnyítési hely (meghat.)</b>	42
Bunkerben (24-2b, 25-1b szab.)	119, 123
Figyelembevétel újrajtás esetén (20-2c(VII) szab.)	109
Greenen (24-2b, 25-1b szab.)	119, 123
Játéktéren (24-2b, 25-1b szab.)	119, 123
<b>Levegőztető lyukak</b>	
Helyi Szabály (l. Függ.)	163
<b>Lyuk (meghat.), lásd még Játékvonal; Match play</b>	43
Egy lyuk győztese (2-1. szab.)	52
Engedélyezett idő egy lyuk befejezéséhez (6-7. szab. 2. megj.)	69
Eredmény meghatározása (3-3b szab.)	56
Felezett (2-2. szab.)	52
Földben élő, kotoréklakó állat által készített (Földben élő kotoréklakó állat meghat.)	38
Földben élő kotoréklakó állat, féreg, madár által készített (Rendellenes talajviszonyok meghat.)	46
Green felületének kipróbálása (16-1d szab.)	95
Helytelen eredmény (6-6d szab.)	68
Lyuk szélén egyensúlyozó labda (16-2. szab.)	96
Megadása match playben (2-4. szab.)	53
Pályamester által készített (Felújítás alatti terület meghat.)	36
Sérült (33-2b szab.)	145
<b>Szakasz befejezése</b>	
Az elütőhelyről (1-1., 15-1. szab.)	50, 91
A befejezés elmulasztása stroke playben (3-2. szab.)	55
Számuk az előírt körben (Előírt kör meghat.)	35
Zászlórúd visszahelyezése a lyukba (Etikett)	28
Új lyukak a versenyre (33-2b szab; l. Függ.)	145

**Lyuk bemélyedés**

Javítása (16-1c szab.)	95
(17-2. szab.)	97

**Magatartás**

Az amatőrizmus szellemével ellentétes [7-1. szab.]	218
Az amatőrizmust sértő [7-1. szab.]	218

**Második labda**

Az elütőhelyről (10-3. szab.)	79
Megjátászása, amikor kétség van a követendő eljárás tekintetében (3-3. szab.)	55
A szakasz eredményének megállapításakor (3-3b szab.)	56

**Match play, lásd még Best-ball match play; Four-ball match play;****Büntetések; Eredmények****Büntetések**

Általános büntetés (2-6. szab.)	54
Ellenfél tájékoztatása (9-2. szab.)	76
Időhatár a büntetés kiszabásánál (34-1a szab.)	148
Megegyezés a szabályok feloldásáról (1-3. szab.)	51
Óvások (2-5. szab.)	53
Döntetlen, eldöntése (2-3. szab., I. Függ.)	52, 178
Ellenfél által elmozdított nyugvó labda	
Keresés közben (18-3a szab.)	101
Nem keresés közben (18-3b szab.)	101
Eredmény számítása (2-1. szab.)	52
Felezett szakasz (2-2. szab.)	52
Gyakorlás	
A kör folyamán (7-2. szab.)	73
A körök előtt vagy között (7-1a szab.)	72

**Győztese**

Mérkőzésnek (2-3. szab.)	52
Szakasznak (2-1. szab.)	52
Hendikep (6-2a szab.)	65
Holtversenyek eldöntése (2-3., I. Függ.)	52, 178
Idegen helyről történő játék (20-7b szab.)	113
Idegen labdával tett ütés (15-3. szab.)	92
Játék elütőhelyen kívülről (11-4a szab.)	81
Játék megszakítása, amikor megengedett (6-8a szab.)	69
Játék rendje (10-1a, 29-2., 30-3c szab.)	77, 134, 136
Játék sebessége (Etikett)	28

Játékos által elmozdított nyugvó labda (18-2. szab.)	91
Következő ütés, szakasz vagy mérkőzés megadása (2-4. szab.)	53
Lassú játék (6-7. szab.)	68
Óvások (2-5. szab.)	53
Sorsolás (I. Függ.)	180
Stroke playjel kombinált verseny (33-1. szab.)	144
Szakaszok eredményének kiszámítása (2-1. szab.)	52
Tájékoztató a megtett ütegekről (9-2. szab.)	76
Téves tájékoztató a megtett ütegekről (9-2. szab.)	76
Three-ball mérkőzés, ellenfél által véletlenül eltérített vagy megállított labda (30-2b szab.)	135
Zászlórúd felhatalmazás nélküli kezelése	
<b>Médiamegjelenés - az amatőr státusz elvesztése [6-4. szab.]</b>	217
<b>Megélhetési költségek [4-3. szab.]</b>	214
<b>Megfigyelő (meghat.)</b>	44
Külső tényező (külső tényező meghatározása)	41
<b>Meghatározásra szolgáló vonalak</b>	
Felújítás alatti terület (meghat.)	36
Határon kívüli terület (meghat.)	38
Oldalsó vízakadály (meghat.)	44
Vízakadályok (meghat.)	49
<b>Meghatározásra szolgáló karók</b>	
Felújítás alatti terület (meghat.)	36
Határon kívüli terület (meghat.)	38
Oldalsó vízakadály (meghat.)	44
Vízakadályok (meghat.)	49
<b>Mesterséges eszközök</b>	
Általános előírások (IV. Függ.)	198
Szokatlan felszerelés, felszerelés szokatlan használata (14-3. szab.)	89
<b>Mesterséges torlaszok (Torlasz meghat.)</b>	47
<b>Méltányosság</b>	
Vitás kérdés eldöntése (1-4. szab.)	51
<b>Mérés</b>	
Mesterséges eszközök (14-3. szab., I. Függ.)	89, 171
Mérés közben elmozdult labda (18-6. szab.)	102
<b>Név vagy arckép felhasználása – az amatőr státusz elvesztése [6-2. szab.]</b>	216
<b>Oktatás (meghat.)</b>	205
Ellenzolgáltatás érte [5. szab.]	214

<b>Oldalsó vízakadály (meghat.)</b>	44
Bizottsági döntés (l. Függ.)	152
Könnyítés (26-1. szab.)	127
<b>Óvások</b>	
Match playben	
Óvások és büntetések (34-1a szab.)	136
Kétség és viták (2-5. szab.)	49
Stroke playben, óvások és büntetések (34-1b szab.)	136
<b>Par-versenyek</b>	
Eredmény lejegyzése (32-1a szab.)	141
Eredmény számítása (32-1a szab.)	141
Időhúzás, vagy lassú játék (32-1. szab. 2. megj.)	141
Szabálysértés a lyukak levonásánál (32-1. szab.)	141
<b>Pálya (meghat.), lásd még Felújítás alatti terület</b>	45
Állapota (l. Függ.)	153
Elsőbbség a pályán (Etikett)	28
Gondozása (Etikett)	28
Határok és szélek meghatározása (33-2a szab.)	145
Játszhatatlan (33-2d szab.)	146
<b>Provizórikus labda (meghat.)</b>	45
Amikor megengedett (27-2. szab.)	131
Elűthelyről (10-3. szab.)	79
Feladása (27-2c szab.)	132
Helyi Szabály engedélye vízakadályba került labda helyetti játékokra (l. Függ.)	155
Játék sebességének szempontja (Etikett)	28
Játékban lévő labdává válik (Elveszett labda meghat., 27-2b szab.)	33, 120
<b>Putting green (meghat.), lásd még Akadályok, Laza természetes tárgyak,</b>	
<b>Torlaszok</b>	35
Befejezetlen szakasz stroke playben (3-2. szab.)	55
Bemélyedések megjavítása a greenen (Etikett, 16-1c szab.)	28, 95
Elhagyása a szakasz befejezése után (Etikett)	28
Ellenfél következő ütésének megadása (2-4. szab.)	53
Felszín kipróbálása (16-1d szab.)	95
Gyakorlás	
A körök előtt vagy között (7-1b szab.)	72
A kör folyamán (7-2. szab.)	73
Idegen green (meghat.)	36
Zavaró hatása és könnyítés (25-3. szab.)	115
Labda (meghat.)	39
Felemelése (16-1b, 21. szab.)	94, 115

Lyuk szélén egyensúlyozó (16-2. szab.)	88
Rendellenes talajviszonyokban (25-1b szab.)	123
Tisztítása (16-1b, 21., 22. szab.)	86, 115
Laza természetes tárgyak a greenen (laza természetes tárgyak meghatározása)	39
Legközelebbi könnyítési hely (24-2b, 25-1b szab.)	119, 123
Levegőztető lyukak (l. Függ.)	163
Mozdíthatatlan torlasz a green közelében (l. Függ.)	142, 151
Óvás a green elhagyása előtt (2-5. szab.)	49
Putt-vonal	
Caddie vagy a játékosárs helyzete (14-2. szab.)	88
Érintése (16-1a szab.)	94
Felszín kipróbálása (16-1d szab.)	95
Lovagló helyzetben vagy a putt-vonalon állni (16-1e szab.)	95
Putt-vonal jelzése (8-2b szab.)	69
<b>Putt-vonal (meghat.), lásd még Játékvonal (meghat.)</b>	42
Caddie vagy játékosárs helyzete (14-2. szab.)	88
Érintése (16-1a szab.)	94
Gurítás vonalának kijelölése (8-2b szab.)	69
Laza természetes tárgyak elmozdítása (16-1a szab.)	94
Lovagló helyzetben vagy rajta állni (16-1e szab.)	95
Lyuk benyomódások, labdanyomok és egyéb károk javítása (16-1c szab.)	95
<b>Reklám – az amatőr státusz elvesztése (6-2. szab.)</b>	216
<b>Rendellenes talajviszonyok (meghat., 25. szab.)</b>	46, 123
Könnyítés (25-1b szab.)	123
Legközelebbi könnyítési hely (meghat.)	42
Véletlenül elmozdított labda (12-1d szab.)	84
Zavaró hatás (25-1a szab.)	123
<b>Segítség</b>	
Büntetése (14-2. szab.)	88
<b>Sérült labda</b>	
Játékra alkalmatlan (5-3. szab.)	63
<b>Sorsolás</b>	
Match play esetén és általános számszerű (l. Függ.)	180
<b>Spontán sorsolás</b>	
Sorsolás match playben (l. Függ.)	180
<b>Stableford-versenyek</b>	
Eredmények lejegyzése (32-1b szab.)	142
Eredmények számítása (32-1b szab.)	142
Időhúzás és lassú játék (32-1. szab. 2. megj.)	141

Kizárás büntetések (32-2. szab.)	143
Maximális büntetés (32-1. szab. 1. megj.)	141
<b>Stroke play, lásd még Four-ball stroke play; Büntetések; Eredményszámítás</b>	
<b>Büntetések</b>	
Jegyző tájékoztatása (9-3. szab.)	76
Kiszabásának időhatára (34-1b szab.)	148
Kizárás, Bizottsági megfontolás (33-7. szab.)	147
Megegyezés a szabályok feladásáról (1-3. szab.)	51
<b>Csoportok</b>	
Bizottsági kijelölése (33-3. szab.)	146
Cserélése (6-3b szab.)	66
Eltekinteni a szabálytól (3-4. szab.)	56
Hendikep (6-2b szab.)	65
Játék rendje (10-2a, 10-2c, 29-3. szab.)	78, 79, 134
Kétség a követendő eljárást illetően (3-3a szab.)	55
Lassú játék, büntetés módosítása (6-7. szab.)	68
Lyukba gurítás elmulasztása (3-2. szab.)	55
Második labda megjátszása (3-3. szab.)	55
Match playel kombinálni (33-1. szab.)	144
Nyertes (3-1. szab.)	54
Sorrenden kívüli játék (10-2c szab.)	79
Stroke play meghatározása (3-1. szab.)	54
Tájékoztatás a megtett ütésekről (9-3. szab.)	76
Új lyukak (33-2b, l. Függ.)	145, 178
<b>Szabályok (meghat.), lásd még Büntetés</b>	43
Alkalmazása a three-ball, best-ball és four-ball mérkőzésekre	
(30-1. szab.)	124
<b>Amatőr státusz</b>	202
<b>Elállás a szabálytól</b>	
Megegyezéssel (1-3. szab.)	51
Bizottsági döntés az elállásról (33-1. szab.)	144
Eltekinteni a szabálytól, stroke playben (3-4. szab.)	56
Helyi Szabályok (33-8. szab., Függ. 1)	147, 152
Játékos felelőssége (6-1. szab.)	65
Módosításának engedélyezése (l. Függ.)	152
<b>Megszegése, általános büntetés</b>	
Match playben (2-6. szab.)	54
Stroke playben (3-5. szab.)	56
Szabályokban nem rögzített kérdések (1-4. szab.)	51



## Szabályos Golfabdák Listája

Versenyfeltételek (5-1. szab., I. Függ.) .....62, 173

## Szabályos Driver Fejek Listája

Versenyfeltételek (4-1. szab., I. Függ.) .....57, 172

## Szakasz

Elütőhelyről játszott labda (1-1., 15-1. szab.) .....50, 91

Ha nem sikerült lyukba gurítani, stroke playben (3-2. szab.) .....55

Eredmény meghatározása (3-3b szab.) .....56

Felezett (2-2. szab.) .....52

Győztese (2-1. szab.) .....52

Hibás eredmény (6-6d szab.) .....68

Játék tempójával kapcsolatos elvárás (6-7. szab. 2. megj.) .....69

Megadása match playben (2-4. szab.) .....53

Megjátszása során a green felszínét nem szabad kipróbálni (16-1d szab.) ..95

Száma az előírt körben (Előírt kör meghat.) .....35

## Szállítás

Igénybe vételének megtiltása, a verseny szabályzata (I. Függ.) .....178

## Számszerű sorsolás

Helyek meghatározása (I. Függ.) .....180

**Személyes megjelenés - az amatőr státusz elvesztése [6-3. szab.] .....216**

**Szimbolikus díj (meghat.) .....206**

**Szponzorált hendikep versenyek – költségek [4-2g szab.] .....213**

**Tagság - az amatőr státusz elvesztése [6-6. szab.] .....218**

**Tanács(ok) (meghat.) .....47**

Csapatversenyeken, versenykiírás (I. Függ.) .....177

Előírt kör során (8-1. szab.) .....74

**Tanulmányi ösztöndíjak, ösztöndíj jellegű támogatások – amatőr státusz**

**[6-5. szab.] .....218**

**Tanulmányi ösztöndíjak elfogadása [6-5. szab.] .....217**

## Távolság

Megmérése vagy felmérése (14-3. szab.) .....89

Távolságmérő eszköz, Helyi Szabály (I. Függ.) .....171

Távolságról szóló információ megosztása (Tanács meghat.) .....47

## Tee és tee-elés (meghat.), lásd még Elütőhely

Szabálytalan tee használata (11-1. szab.) .....80

Tee-elés módjai (11-1. szab.) .....80

Tee-ről leeső labda (11-3. szab.) .....81

## Tee-jelzők

Helyzete (11-2. szab.) .....80

<b>Természeti erők elleni védelem (14-2. szab.)</b>	88
<b>Téli szabályok</b>	
Bizottság döntése a téli szabályokról (l. Függ.)	153, 161
<b>Téves tájékoztatás</b>	
A megtett ütések számáról match playben (9-2. szab.)	76
Óvás figyelembevételének időhatára (2-5., 34-1. szab.)	53, 148
<b>Three-ball mérkőzések (Match play formáinak meghat.)</b>	43
Ellenfél által elmozdított nyugvó labda (30-2a szab.)	135
Ellenfél által véletlenül eltérített vagy megállított labda (30-2b szab.)	135
<b>Threesome (meghat.)</b>	47
A játék rendje (29-1. szab.)	134
<b>Tiszteletdíj (meghat.)</b>	206
Elfogadása [3-3. szab.]	211
<b>Torlaszok (meghat.), lásd még Akadályok; Laza természetes anyagok;</b>	
<b>Határon kívüli terület</b>	47
Bizottsági döntés (l. Függ.)	154
Elmozdítása (13-4. szab.)	86
Érintése (13-4. szab. Megjegyzése)	86
<b>Helyi Szabály</b>	
Ejtőzónák (l. Függ.)	155
Ideiglenes elektromos vezetékek és kábelek (l. Függ.)	169
Ideiglenes mozdíthatatlan torlaszok (l. Függ.)	166
Kövek a bunkerben (l. Függ.)	164
Mozdíthatatlan torlasz a green közelében (l. Függ.)	164
Mozdítható (24-1. szab.)	118
Mozdíthatatlan (24-2. szab.; l. Függ.)	119, 164
Mozdíthatatlan torlasz a green közelében (l. Függ.)	154, 164
Szándékolt lendítés területe (24-1, 24-2a szab.; l. Függ.)	118, 119, 156
Torlaszban elveszett labda (24-3. szab.)	121
Torlaszban való keresés közben elmozdult labda (12-1. szab.)	82
Zavarja a labda fekvését, a beállást, a játékvonal vagy a putt-vonal útjában van (24-1., 24-2a szab., l. Függ.)	118, 119
<b>Tócsa (meghat.)</b>	48
Zavaró hatása és könnyítés (25-1. szab.)	123
<b>Ütés (meghat.), lásd még Beállítás</b>	48
Biztonsági megfontolások (Etikett)	28
Előző ütés helyéről (20-5. szab.)	112
Elütőn kívülről (11-4. szab.)	81
<b>Idegen labdával</b>	
Best-ball vagy Four-ball match playben (30-3c szab.)	136

Four-ball stroke playben (31-5. szab.)	138
Match playben (15-3a szab.)	92
Stroke playben (15-3b szab.)	93
Játékra alkalmatlanná vált labda ütés következtében (5-3. szab.)	63
Labda érintése egynél többször (14-4. szab.)	90
Megadása (2-4. szab.)	53
Provizórikus labdával (27-2b szab.)	131
Segítség	
Fizikai segítség (14-2. szab.)	88
Mesterséges eszközök, szokatlan felszerelés, vagy felszerelés szokatlan használata (14-3. szab.)	89
Visszavonása (10-1c szab.)	78
<b>Ütés és távolság büntetése</b>	
Elveszett labda (27-1. szab.)	130
Határon kívüli területre került labda (27-1. szab.)	130
Játszhatatlan labda (28. szab.)	133
<b>Ütők</b>	
Állíthatósága (II. Függ.)	183
Büntetések	
Idegen anyag alkalmazása miatt (4-2b szab.)	58
Megváltozott játéktulajdonságok miatt (4-2a szab.)	58
Szabálytalan ütők használata miatt (4-1. szab.)	57
Többletütők miatt (4-4. szab.)	60
Engedélyezett száma (4-4a szab.)	60
Formája és specifikációi (II. Függ.)	182
Hossza (II. Függ.)	168
Javítása a kör során (4-3a szab.)	59
Játékra alkalmatlan (4-3. szab.)	59
Játéktulajdonságai nem változhatnak (4-2. szab.)	58
Kopása és változtatása (4-1b szab.)	58
Kölcsönvétele vagy megosztása (4-4b szab.)	61
Letevése	
Akadályban (13-4. szab.)	86
Könnyedén (13-2. szab.)	85
Markolat	
Mesterséges segédeszköz a markolaton (14-3. szab.)	89
Minta bemutatása az R&A-nek (4. szab.)	57
Nyele (II. Függ.)	186
Pótlása a kör folyamán (4-3a szab.)	59

Sérülése	
A játék szokásos menetén belül (4-3a szab.)	.59
A játék szokásos menetén kívül (4-3b szab.)	.60
A kör előtt (4-3c szab.)	.60
Szabályos Driver Fejek listája (I. Függ.)	.172
Többletűtő játékon kívülnek minősítése (4-4c szab.)	.60
<b>Üzleti csoportok - költségek [4-2d]</b>	.213
<b>Végrehajtás - amatőr státusz [8-2. szab.]</b>	.219
<b>Versenyző (meghat.), lásd még Versenyzőtárs</b>	.48
Felelősség az eredményszámításnál (6-6. szab.)	.67
Mozgásában eltérített labda (19-2b szab.)	.104
<b>Versenyzőtárs (meghat.)</b>	.48
Játszhatatlan labda alkalmatlanságának óvása (5-3. szab. megj.)	.63
Labda azonosítása (12-2. szab.)	.84
Labda elmozdulása versenyzőtárs által (18-4. szab.)	.101
Labda megvizsgálása (5-3. szab.)	.63
Mozgó labda eltérítése (19-4. szab.)	.105
Zászlórúd kezelése (17. szab.)	.97
<b>Vétlen eset (meghat.)</b>	.48
Ha egy külső tényező véletlenül eltéríti vagy megállítja a mozgásban lévő labdát (19-1. szab.)	.103
<b>Villámlás</b>	
Játék megszakítása (6-8a szab.)	.69
Veszélyes helyzet (I. Függ.)	.176
<b>Viták</b>	
Óváskor (2-5., 34. szab.)	.53, 148
<b>Vízakadályok (meghat.), lásd még Akadályok</b>	.49
<b>Zászlórúd (meghat.)</b>	.49
Elmozdítása a labda mozgása közben (24-1. szab.)	.118
Felhatalmazás nélküli kezelése (17-2. szab.)	.97
Kezelt, eltávolított vagy feltartott (17-1. szab.)	.97
Megütése (17-3. szab.)	.98
Visszahelyezése a lyukba (Etikett)	.31
Zászlórúdnál nyugvó labda (17-4. szab.)	.99