

MAGYAR GOLF SZÖVETSÉG



# A GOLF SZABÁLYAI

jóváhagyva  
az R&A Rules Limited  
és az  
Egyesült Államok Golf Szövetsége  
részéről

**30. kiadás**  
**Érvényes 2004. január 1-jétől**

Copyright 2003 ©  
Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews  
and The United States Golf Association  
Minden jog fenntartva

Angol eredetiből fordította: Kóczián János, 2003.  
Szakmailag ellenőrizte: Fucskó Tünde  
Lektorálta és szerkesztette: Szlávay Tibor

Kiadja a Magyar Golf Szövetség

Felelős kiadó: Vitai Attila

Minden jog fenntartva.

A szabályok értelmezésével kapcsolatos vita esetén az eredeti angol kiadás értelmezése a mérvadó.

Nyomdai munkák: Folpress Nyomdaipari Kft.

Felelős vezető: Várlaki Imre ügyvezető igazgató

ISBN

TÁMOGATÓK



## R&A Rules Limited

A Royal and Ancient Golf Club of St Andrews 2004. január 1-i hatállyal az R&A Rules Limited-re ruházta át a Royal and Ancient Golf Club of St Andrews azon felelősségét és hatáskörét, hogy létrehozza és értelmezze a Golf szabályait és az Amatőr Státusz szabályait, illetve velük kapcsolatban döntéseket hozzon.

Éppen ezért a Golf új szabályait és az Amatőr Státusz új szabályait az R&A Rules Limited hagyta jóvá.

2004. január 1-ével kezdődően a Golf szabályait és az Amatőr Státusz szabályait az R&A Rules Limited hozza létre, változtatja meg, értelmezi és alkalmazza.

## Mozgássérült golfozók

„A Golf szabályainak módosítása a mozgássérült golfozók számára” című R&A kiadvány, amely a Golf szabályainak megengedett módosításait tartalmazza, hogy alkalmassá tegye őket a mozgássérült golfozók számára, az R&A-n keresztül beszerezhető.

A Royal and Ancient Golf Club of St Andrews irányítói kötelezettségei és hatásköre 2004. január 1-i hatállyal áthárulnak az R&A Rules Limited-re. Ez a könyv a Golf szabályait tartalmazza, amelyek az egész világon 2004. január 1-étől lépnek életbe. Annak a négyéves munkának a betetőzését jelenti, amelyet a Royal and Ancient Golf Club of St Andrews valamint az Egyesült Államok Golf Szövetsége végzett, miután konzultált a világ többi golfszervezetével.

Noha a jól meghonosodott számozás megmaradt, és egyik változás sem gyakorolt alapvető hatást a játék módjára, húsz év óta ez a szabálykönyv jelenti a golf szabályainak legátfogóbb módosítását. Megtörtént az egész könyv nyelvészeti felülvizsgálata, és első alkalommal létesült kifejezett kapcsolat a játék etikette és maguk a szabályok között. Ezeket és az egyéb jelentős változásokat a 9–15. oldalakon összegezzük.

Mindezen változtatások kidolgozása közben mindkét irányító testület – ahol csak lehetett – szem előtt tartotta a szabályok világosabbá tétele és egyszerűsítése iránt jelentkező állandó igényt. Jóllehet az efféle célokot nem könnyű összebékíteni, hiszünk abban, hogy elfogadható és ésszerű egységyt sikerült megvalósítanunk.

Mind az R&A, mint a USGA elő kívánja mozdítani a szabályok tiszteletét és betartását, és minden szinten meg akarja őrizni a golfozás becsületességét. Továbbra is szoros kapcsolatban maradunk egymással, hogy a golfjáték javára megvalósítsuk ezeket a törekvéseket.

Befejezésül nem csak saját bizottságainknak fejezzük ki hálás köszönetünket az elvégzett munkáért, hanem valamennyi egyéb bizottságnak is, amelyeknek a legkülönbözőbb területeken nyújtott, változatos hozzájárulása lehetővé tette ennek a módosításnak a megszületését.

Ian R H Pattinson  
elnök  
Golfszabály Bizottság  
The Royal and Ancient  
Golf Club of St Andrews

Paul D Caruso Jr.  
elnök  
Golfszabály Bizottság  
Egyesült Államok Golf  
Szövetsége



2003. szeptember

### A szavak értelmezése

A szabálykönyv igen pontos és megfontolt stílusban íródott. Az olvasónak tisztában kell lennie az alábbi szóhasználati különbségekkel:

- hat, -het; lehet = tetszés szerint választható
- felszólító mód = ajánlott
- kell, köteles; = utasítás (melynek be nem tartásáért büntetés jár)
- nem szabad = másik labdával helyettesíthetjük (például 26, 27 vagy 28 szabály)
- egy labda = más labdával helyettesíthetjük (például 26, 27 vagy 28 szabály)
- a labda = nem helyettesíthetjük másik labdával (például 24-2 vagy 25-1 szabály)

### A meghatározások ismerete

Több mint hatvan meghatározott szakkifejezés létezik, és ezek szolgáltatják az alapot, amelyre a játékszabályok épülnek. A definiált kifejezések (amelyek az egész könyvben dőltbetűsen szerepelnek) megfelelő ismerete rendkívül fontos ahhoz, hogy helyesen tudjuk alkalmazni a szabályokat.

### Melyik szabályt alkalmazzuk?

A tartalomjegyzék segíthet abban, hogy megtaláljuk a vonatkozó szabályt, ezenkívül használhatjuk a könyv végén lévő mutatót is.

### Mi a szabály?

A szabályokkal kapcsolatos bármilyen kérdés megválaszolásához mindenekelőtt meg kell állapítanunk az eset tényeit. Ennek érdekében azonosítsuk:

1. A játék formáját (például match play vagy stroke play, továbbá egyéni, foursome vagy four-ball?)
2. Kiről van szó? (például a játékosról, a játékosársáról vagy caddie-jéről, vagy egy külső tényezőről)
3. Hol történt az eset? (például az elütőhelyen, bunkerban vagy vízakadályban, a greenen vagy a pálya más részén)  
Bizonyos esetekben az alábbiak megállapítására is szükség lehet:
4. A játékos szándékai (például mit csinált és mit akar csinálni?)
5. További események (például a játékos visszaadta a score-kártyáját vagy a verseny befejeződött).

### Hivatkozás a könyvre

A leghelyesebb az, ha golftásánkban mindig ott tartjuk a szabálykönyvet, és amikor probléma adódik, használjuk. Ha két-ségünk támad, játsszuk végig a pályát úgy, ahogy van, és játsszuk meg a labdát úgy, ahogyan fekszik. Amikor majd visszatérünk a klubházba, a *Döntések a golf szabályairól* című könyv segíthet a vitás kérdések megoldásában.

	Oldal
ELŐSZÓ .....	4
HOGYAN HASZNÁLJUK A SZABÁLYKÖNYVET? .....	5
A LEGFONTOSABB VÁLTOZÁSOK .....	9
FEJEZETEK	
I. Etikett .....	16
II. Meghatározások .....	20
III. Játékszabályok .....	35
A JÁTÉK	
1. A játék .....	35
2. Match Play .....	36
3. Stroke Play .....	39
4. Ütők .....	41
5. A labda .....	45
ÜTŐK ÉS A LABDA	
A JÁTÉKOS	
KÖTELEZETTSÉGEI	
6. A játékos .....	47
7. Gyakorlás .....	55
8. Tanács; a játékvonal jelzése .....	57
9. Felvilágosítás a megtett ütegekről .....	59
10. A játék rendje .....	60
11. Elütőhely .....	63
A JÁTÉK RENDJE	
ELÜTŐHELY	
A LABDA	
MEGJÁT SZÁSA	
12. A labda keresése és azonosítása .....	65
13. A labda megját szása úgy, ahogy fekszik .....	67
14. A labda megütése .....	70
15. Helyettesítő labda; idegen labda .....	73
16. A green .....	75
17. A zászlórúd .....	77
A GREEN	
ELMOZDULT,	
ELTÉRÍTETT VAGY	
MEGÁLLÍTOTT	
LABDA	
18. Nyugvó labda elmozdulása .....	79
19. Mozgó labda eltérítése vagy megállítása .....	82

KÖNNYÍTÉSI  
LEHETŐSÉGEK ÉS  
A KÖVETENDŐ  
ELJÁRÁS

20. Felemelés, ejtés és helyezés; idegen helyről történő játék . . . . .	86
21. Labdatisztítás . . . . .	93
22. A játékot segítő vagy zavaró labda . . . . .	94
23. Laza akadályok . . . . .	95
24. Torlaszok . . . . .	96
25. Rendellenes talajviszonyok, besüppedt labda és idegen green	101
26. Vízakadályok (beleértve az oldalsó vízakadályokat is) . . .	105
27. Elveszett vagy határon kívüli labda; Provizórikus labda . . . . .	108
28. Játshatatlan labda . . . . .	111

EGYÉB  
JÁTÉKFORMÁK

29. Threesome és Foursome . . . . .	112
30. Three-Ball, Best-Ball és Four-Ball Match Play . . . . .	113
31. Four-Ball Stroke Play . . . . .	116
32. Bogey-, Par- és Stableford versenyek . . . . .	119

ADMINISZTRÁCIÓ

33. A Bizottság . . . . .	122
34. Viták és döntések . . . . .	126
Tartalom . . . . .	129

I. FÜGGELÉK

A. rész: Helyi szabályok . . . . .	131
B. rész: Minták a helyi szabályokra	134
C. rész: A verseny feltételei . . . . .	148

II. FÜGGELÉK

Az ütők formája . . . . .	157
---------------------------	-----

III. FÜGGELÉK

A labda . . . . .	169
-------------------	-----

Hendikepek . . . . .

	169
--	-----

Az Amatőr Státusz szabályai . . . . .	170
---------------------------------------	-----

Index . . . . .	187
-----------------	-----

A 2004 évi szabálykönyvben bevezetett legfontosabb  
változások

**ÁLTALÁNOS**

Az egyértelműség kedvéért az egész szabálykönyvet újraszövegezték, korszerűbb stílusban.

**ETIKETT**

Módosult és bővült, hogy bővebb tájékoztatást nyújtson a játék etikettjéről, és tisztázza, hogy az etikett komoly megsértése esetén a Bizottság a 33-7 szabály értelmében kizárhatja a játékost.

**MEGHATÁROZÁSOK**

**Bunker**

Olyan értelemben módosult, hogy a felhalmozott gyepetgla felülete nem a bunker része, akár füves, akár földes,

**Elveszett labda**

A b rész olyan értelemben módosult, hogy egy labda akkor elveszett, ha a játékos egy helyettesítő labdával tett ütést, nem pedig egyszerűen „másik labdát hozott játékba”.

**Helyettesítő labda**

Az új definíció tisztázza a helyettesítő labda és az idegen labda közötti különbséget.

**Játékban lévő labda**

Kibővült, hogy világosabbá tegye a labda állapotát, amikor elütőhelyen kívülről kerül megjátszásra.

## **Legközelebbi könnyítési hely**

Az érthetőség kedvéért módosult.

## **Szabály vagy szabályok**

Kibővült, hogy magába foglalja a Versenyfeltételeket és a Golf Szabályainak Döntéseit.

## **Tee**

Új meghatározás, amely részletesen leírja a tee-t.

## **SZABÁLYOK**

### **2-5. szabály Óvások; Match Play**

Kibővült, hogy tisztázza, mit kell tenni annak érdekében, hogy az óvás érvényes legyen

### **3-3. szabály Kétség a követendő eljárás tekintetében; Stroke Play**

Olyan értelemben bővült ki, hogy a versenyző valamennyi esetben köteles jelenteni a Bizottságnak, beleértve azt is, amikor azt hiszi, hogy mindkét labdával ugyanazt az eredményt érte el. Amennyiben ezt elmulasztja megtenni, kizárják a versenyből.

### **5-3. szabály Játékra alkalmatlan labda**

Olyan értelemben módosult, hogy az 5-3 és a 12-2 szabály értelmében végzett labda felemelési eljárások következetesebbek.

### **6-4. szabály Caddie**

Az egynél több caddie használatáért járó büntetés úgy módosult, hogy (a játék folytatása érdekében) kizárás helyett match play-ben szakaszvesztés, stroke play-ben két büntetőütés jár, a maximális büntetés match play-ben két szakasz, stroke play-ben pedig négy ütés.

## **6-8d. szabály Eljárás a játék folytatásakor**

Újronnan írt Megjegyzés foglalkozik azzal, hogy ha a játék folytatásakor azt a helyet, ahová a labda visszahelyezendő, lehetetlen megállapítani, meg kell becsülni, és a labdát a megbecsült helyre kell tenni (lásd a 20-3c szabály vonatkozó Kivételét).

## **7-1b. szabály Gyakorlás körök előtt vagy között**

Kibővült, hogy világossá tegye, mi értendő a felszín kör előtti kipróbálásán.

## **9-2. szabály Tájékoztatás a megtett ütésekről; Match Play**

Két kategóriára lett választva – tájékoztatás a megtett ütésekről és hamis információ -, és pontosabban részletezi, hogy a játékosról mikor gondolják azt, hogy téves tájékoztatást adott.

## **10-1b. és 10-2b. szabály A játék rendje**

Újronnan írt Megjegyzés tisztázza a játék rendjét, amikor a labda nem úgy játszandó meg, ahogyan fekszik (korábban a 10/1, 10/2 és 10/3 Döntések tartalmazták).

## **11-1. szabály Elütőhely; Általános**

Módosult a jobb érthetőség és a kizárás büntetésének bevezetése érdekében a nem szabályos elütőhely használata esetén.

## **12-2. szabály A labda azonosítása**

Olyan értelemben bővült ki, hogy az 5-3 és 12-2 szabály szerinti labdaemelési eljárás következetesebb.

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

A jobb érthetőség kedvéért átalakult.

**13-4b. szabály Labda akadályban; Tiltott tevékenységek**  
Módosult, hogy korlátozza a büntetéssel járó szituációkat olyan esetekben, amikor akadályban megérintik a talajt, illetve vízakadályban kézzel vagy ütővel megérintik a vizet.

**A Kivétel 2. a 13-4. szabálynál Labda akadályban; Tiltott tevékenységek**

Olyan értelemben bővült ki, hogy a caddie-nek többé már nincs megengedve, hogy elsimíthatja a homokot vagy a talajt, mielőtt a játékos megteszi ütését.

**15. szabály Idegen labda; Helyettesítő labda**  
A jobb érthetőség kedvéért módosult és átalakult.

**16-1a. szabály A green**

Olyan értelemben módosult, hogy a játékos a greenen mindenképpen elmozdíthat laza akadályokat, feltéve hogy nem nyom le semmit.

**17. szabály A zászlórúd**  
A jobb érthetőség kedvéért módosult.

**18-6. szabály Mérés közben elmozdult labda**  
A 10-4 szabályt visszavonták, beiktatták viszont az új 18-6 szabályt, amelynek értelmében nem szabnak ki büntetést, ha a labda vagy a labdajelző elmozdul, miközben egy szabály szerint járunk el vagy egy szabály alkalmazását határozzuk meg.

**20-3c. szabály A helyezés és újrahelyezés pontja nem határozható meg**  
Újjonnan írt Kivétel foglalkozik azzal, hogy ha a játékos a 6-8d szabály értelmében folytatja a játékot, megbecsült helyre helyezi a labdát, ha a pontos helyet nem lehet meghatározni.

**20-7. szabály Idegen helyről történő játék**  
A jobb érthetőség kedvéért módosult.

**22. szabály Játékot zavaró vagy segítő labda**  
A jobb érthetőség kedvéért módosult.

**23-1. szabály Laza akadályok; Könnyítés**  
A 18-2c szabályt visszavonták, a 23-1 szabályt viszont kibővítették. Ennek értelmében annak a játékosnak a büntetését, aki a greenen kívül egy laza akadály eltávolítása közben elmozdítja labdáját, a 18-2a szabály tartalmazza. Többé nem jár automatikus büntetés azért, ha a labda elmozdul, miután a labdától egy ütőhossznyi távolságon belül egy laza akadályhoz hozzáfértünk.

**24-2b. szabály Mozdíthatatlan torlasz; Könnyítés**  
A jobb érthetőség kedvéért módosult, továbbá megengedi a játékosnak, hogy a bunkerban lévő mozdíthatatlan torlaszból úgy kapjon könnyítést, hogy egy büntetőütés terhe mellett a bunkeron kívül droppolhat.

**24-3. szabály Torlaszban elveszett labda**  
Új szabály foglalkozik a mozdítható torlaszban és mozdíthatatlan torlaszban elveszett labdával (korábban a 24-2c szabály tartalmazta).

**25-1c. szabály Rendellenes talajviszonyokban elveszett labda**  
Módosult, hogy tisztázza a könnyítéshez szükséges hivatkozási pontot, amikor a labda rendellenes talajviszonyokban veszett el (az új 24-3b szabályban megtörtént a megfelelő módosítás).

### **25-3b. szabály Idegen green**

A jobb érthetőség kedvéért módosult.

### **26-2a. szabály A vízakadályon belül megjátszott labda**

A jobb érthetőség kedvéért módosult és bővült.

### **28. szabály Játszhatatlan labda**

A b és c lehetőség sorrendje felcserélődött, annak érdekében, hogy megegyezzek a 26-1 szabály felépítésével.

### **34-1a. szabály Viták és döntések**

Úgy módosult, hogy a 2-5 szabályban már tárgyalt pontok ki-maradtak.

### **34-3. szabály Bizottsági döntés**

A „titkárság”-ra való hivatkozás a „Bizottság megfelelően meghatalmazott képviselőjé”-re módosult.

## **I. FÜGGELÉK**

### **Tartalomjegyzék az I. Függelékhez**

Újronnan íródott a könnyebb tájékozódás kedvéért.

### **Kedvezőbb fekvések**

A helyi szabályminta a jobb érthetőség kedvéért módosult, és magában foglalja, hogy a labda helyzetét meg kell jelölni, amikor a kedvezőbb fekvés érdekében felemelik. Az R&A most már alkalmazni fogja ezt a helyi szabályt.

### **Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében**

A rögzített locsolófejekkel foglalkozó korábbi helyi szabály úgy módosult, hogy magába foglaljon bármilyen mozdíthatatlan torlaszt, két ütőhossznyira a greenen belül.

## **II. FÜGGELÉK**

### **Ütőhossz**

Az 1c pont kibővült, hogy magába foglalja az új 1219.2 mm-es /48 hüvelyk/ határt. A putterek kivételt képeznek.

### **Ütőfej**

A 4b pont kibővült, hogy magába foglalja az új mértékhatárokat és a faütőkre vonatkozó 470 cm<sup>3</sup>-es maximális fejméretet.

# A GOLF SZABÁLYAI

## I. FEJEZET – ETIKETT; VISELKEDÉS A PÁLYÁN

### Bevezetés

Ez a fejezet azokat a viselkedési alapelveket foglalja magába, amelyekkel a golfjátékot játszani kell. Ha a szabályokat betartják, minden játékos maximálisan élvezni fogja a játékot. A legfontosabb vezérelv az, hogy a pályán mindig tekintettel kell lenni a többiekre.

### A játék szelleme

Sok sportágtól eltérően 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 tartja magát a szabályokhoz. Valamennyi játékos viselkedjék fegyelmezetten, mindenkor udvariasságot és sportszerűséget tanúsítva, tekintet nélkül arra, hogy mennyire versenyzépesek. Ebből áll a játék szellemisége.

### Biztonság

Amikor a játékosok ütést vagy próbarendítést végeznek, bizonyosodjanak meg arról, hogy senki sem áll a közelükben, illetve olyan helyen, ahol eltalálhatja az ütő, a labda vagy bármilyen kő, kavics, gally vagy hasonló.

A játékosok ne üssenek addig, míg az előttük játszó versenyzők kellő távolságra nem kerülnek a pályán.

Ha a játékosok olyan ütésre készülnek, amely veszélyeztetheti a környező vagy az előttük lévő növényzetet, mindig ügyeljenek arra, hogy ne tegyenek kárt a növényzetben,

Ha a játékos olyan irányban játssza meg a labdát, ahol fennáll annak a veszélye, hogy eltalálhat valakit, azonnal kiáltással fi-

gyelmeztessen. Ilyen esetekben a hagyományos figyelmeztető szó a „fore”.

### Tekintettel lenni a többi játékosra

*Tilos a zavarás vagy a figyelem elterelése*

A játékosok legyenek mindig tekintettel a pályán lévő 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 csak akkor helyezze labdáját a tee-re, ha ő következik a játékban.

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

*A greenen*

A greenen a játékosok ne álljanak a másik játékos puttolási vonalában, vagy ha a játékos éppen üt, ne vessenek árnyékot puttolási vonalára.

A játékosok maradjanak a greenen vagy annak közelében, amíg a csoport minden játékosa befejezi a játékot.

*Az eredmény rögzítése*

Stroke play-ben a jegyzőként működő játékos a következő tee-re való haladtában, ha szükséges, ellenőrizze az érintett játékosnál az eredményt és rögzítse azt.

### A játék sebessége

*Jó tempóban játsszunk és tartsunk lépést*

A játékosok játsszanak jó tempóban. A Bizottság meghatározhatja a játék sebességének irányelveit, amelyeket valamennyi játékos tartson be.

A csoport felelősséggel tartozik azért, hogy lépést tartson az előtte haladó csoporttal. Ha egy teljes szakasszal lemarad, és

**Etik.** emiatt késlelteti a mögötte haladó csoportot, akkor szóljon az utóbbiaknak, hogy haladjanak át, tekintet nélkül arra, hogy hányan vannak abban a csoportban.

### *Legyünk készek a játékra*

A játékosok álljanak készen a játékra, amikor rájuk kerül a sor. Amikor a greenen vagy annak közelében játszanak, olyan helyzetben hagyják golf táskájukat vagy golfkocsijukat, hogy gyorsan el tudják hagyni a greent a következő tee irányában.

Amikor egy-egy szakaszon befejeződik a játék, a játékosok haladéktalanul hagyják el a greent.

### *Elveszett labda*

Ha a játékos úgy gondolja, hogy labdája – vízakadály vagy határon kívüli terület kivételével – elveszhetett, időmegtakarítás céljából játsszék meg egy provizórikus labdát.

Amint nyilvánvalóvá válik, hogy a labdát nem lehet egyszerűen megtalálni, a labdát kereső játékosok jelezzenek a mögöttük levő csoport versenyzőinek, hogy haladjanak tovább. Az ötperces labdakeresés előtt jelezzenek a többieknek. Miután megengedték a mögöttük lévő csoportnak, hogy áthaladjanak, addig ne folytassák a játékot, amíg annak a csoportnak a tagjai kellő távolságra nem kerülnek a pályán.

### **Elsőbbség a pályán**

Hacsak a Bizottság másképp nem szabályozza, a pályán való elsőbbséget a csoport játékosának sebessége határozza meg. Bármelyik csoportnak, amelyik teljes kört játszik, joga van áthaladni olyan társaságon, amelyik rövidebb kört játszik.

### **A pálya gondozása**

#### *Bunkerok*

Mielőtt a játékosok elhagyják a bunkert, gondosan töltsék fel és simítsák el az általuk okozott lyukakat és lábnyomokat, to-

**Etik.** vábbá azokat is, amelyeket mások hagytak maguk után. Ha a gereblye ésszerű közelségben fekszik a bunkertől, használják fel erre a célra.

### *Kiütött fűcsomók, labdanyomok és cipőszeggek okozta károk*

A játékosok az általuk okozott kiütött fűcsomó-lyukat és a labda benyomódása által a greenen okozott károsodást gondosan állítsák helyre (akár maga a játékos csinálta, akár nem). Amikor egy szakaszon a csoport minden játékosa befejezte a játékot, a golfcipők szögei által okozott károsodást hozzák rendbe.

### *A szükségtelen károsodás megelőzése*

A játékosok ne okozzanak kárt a pályának azzal, hogy kiütött fűcsomókat ütnek ki a talajból, amikor gyakorló lendítéseket végeznek vagy – dühükben vagy más okból – az ütő fejét a talajhoz csapják.

A játékosok gondoskodjanak arról, hogy amikor a táskát vagy a zászlórudat leteszik, ne tegyenek kárt a greenben.

Annak érdekében, hogy elkerüljék a lyuk károsodását, a játékosok és a caddie-k ne álljanak túl közel a lyukhoz, és nagyon vigyázzanak, amikor eltávolítják a zászlórudat vagy a labdát a lyukból. Az ütőfejet ne használják arra, hogy azzal távolítsák el a labdát a lyukból.

Amikor a játékosok a greenen tartózkodnak, ne támaszkodjanak ütőjükre, különösen akkor ne, amikor eltávolítják a labdát a lyukból.

Mielőtt a játékosok elhagyják a greent, a zászlórudat megfelelő módon helyezték vissza a lyukba.

A golfkocsik mozgását szabályozó helyi előírásokat szigorúan tartjuk be.

### **Összegzés, az etikett megsértésének büntetése**

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

Ha egy játékos egy kör során vagy bizonyos időtartam alatt

Etik./  
Meg-  
hat.  
következtesen a mások kárára hagyja figyelmen kívül ezeket az irányelveket, ajánlott, hogy a Bizottság megfelelő fegyelmi eljárást foganatosítson a vétkes játékoskal szemben. Egy ilyen eljárás például korlátozott ideig vagy bizonyos számú verseny erejéig megtilthatja számára a játékot a pályán. Ez igazságosnak tekintendő, mivel meg kell védeni az érdekeit a golfozók többségének, akik az irányelvek betartásával óhajtának játszani.

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

## II. FEJEZET – MEGHATÁROZÁSOK

A meghatározások abc sorrendben következnek, és magukban a *szabályokban* a definiált kifejezések *dőlt betűvel* vannak szedve.

### Akadályok (Hazards)

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

### Beállítás (Stance)

Az „*beállítás*” azt jelenti, hogy a játékos az *ütés* előtt, az *ütés*hez szükséges megfelelő helyzetbe hozza mindkét lábát.

### Best-Ball

Lásd: „*Mérkőzések*”.

### Bizottság (Committee)

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

### Bíró (Referee)

A „*bíró*” az a személy, akit a *Bizottság* kijelöl a játékosok mellé, hogy ténybeli kérdéseket döntsön el és alkalmazza a *szabályokat*. Fel kell lépnie bármilyen szabályszegés ellen, amelyet észlel vagy amelyet jelentenek neki.

A *bíró* 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.

### 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 *bunkerban* lévő vagy azzal határos füves terület, beleértve a felhalmozott gyeptéglafelületet (akár füves, akár földes), nem számít a *bunker* részének. A *bunker* fala vagy pereme, amelyen nincs fű, a *bunker* részét képezi.

A *bunker* széle függőlegesen lefelé terjed, de felfelé nem. A labda akkor van a *bunkerban*, amikor benne fekszik, vagy bármelyik része érintkezik vele.

### Büntetőütés (Penalty Stroke)

A „*büntetőütés*” az az *ütés*, amelyet bizonyos *szabályok* értelmében egy játékos vagy egy *játékos fél* eredményéhez hozzá adnak. A *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 magába foglalhatja azt, hogy a játék során viszi vagy kezeli a játékos ütőit.

Amikor egynél több játékos foglalkoztatja ugyanazt a *caddie*-t, mindig azon játékos *caddie*-jének számít, akinek éppen já-

Meg-  
hat.

Meghat. tékban van a labdája, és a *caddie* által vitt *felszerelés* az említett játékos *felszerelésének* számít, kivéve, amikor a *caddie* másik játékos utasításait hajtja végre, ebben az esetben a másik játékos *caddie-jének* számít.

### 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. Ami a match play-ben az *előírt kör* növelését illeti, lásd a 2-3 szabályt.

### Elütőhely (Teeing Ground)

Az „*elütőhely*” a megjátszandó szakasz kezdési helye. Olyan négyszögletes terület, mely mélységében két ütőhossznyi; elejét és oldalait 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. Legkésőbb öt perccel azután, hogy a játékosfél/felek vagy annak/azok *caddie-je(i)* elkezdtek keresni a labdát, és nem találták meg, vagy nem azonosították, mint a játékos labdáját; vagy
- b. A játékos egy *helyettesítő labdával* tett *ütést*; vagy
- c. A játékos *ütést* tett egy *provizórikus labdával* arról a helyről, ahol vélhetően az eredeti labda található vagy arról a pontról, amely közelebb van a *lyukhoz*, mint az említett hely.

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

### Fél (Side)

A „*fél*” egy játékos illetve két vagy több játékos, akik *játékos-társak*.

### Felszerelés (Equipment)

„*Felszerelés*” bármi, amit a versenyző használ, visel vagy visz, illetve számára visznek, 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 *felszereléshez* tartozik a golfkocsi, akár motoros, akár nem. Ha egy ilyen kocsit kettő vagy több játékos közösen használ, a kocsi és minden, ami benne van, azon játékos *felszerelésének* számít, akinek labdája soron következik, kivéve, amikor a kocsit a másik játékos mozgatja, mert ebben az esetben a kocsi és minden, ami benne van, az azt mozgó játékos *felszerelésének* minősül.

**Megjegyzés:** A játékban lévő szakaszon megjátszott labda *felszereléssé* válik, ha felemelik és nem kerül vissza a játékba.

### Felújítás alatti terület (Ground Under Repair)

„*Felújítás alatti terület*” a *pálya* bármelyik része, amelyet a *Bizottság* így jelöl meg vagy jogosult képviselője annak nyilvánít. Ilyen lehet az elszállításra felhalmozott anyag, és a pályamester által ásott lyuk, még akkor is, ha nincs külön jelölve. A *felújítás alatti területen* belül az egész föld és minden fű, bokor, fa vagy egyéb növény a *felújítás alatti terület* részét képezi. A *felújítás alatti terület* széle függőlegesen lefelé terjed, de felfelé nem. A *felújítás alatti területet* határoló karók és vonalak a szóban forgó terület részei. Az ilyen karók *torlaszoknak* minősülnek. A labda akkor van *felújítás alatti területen*, amikor abban fekszik, vagy bármelyik része érintkezik a területtel.

Meghat.

- Meghat.
- 1. megjegyzés:** A pályán hagyott levágott fű és egyéb anyag, amelyet nem szándékoznak elvinni, nem számít *felújítás alatti területnek*, hacsak akként nem jelölik.
  - 2. megjegyzés:** A Bizottság hozhat olyan helyi szabályt, amely a *felújítás alatti területéről* vagy annak minősített környezet-érzékeny területéről tiltja a játékot.

### Forecaddie

A „*forecaddie*” az a *külső tényezőnek* tekintendő személy, akit a Bizottság alkalmaz, hogy a játék során megmutassa a versenyzőknek a labda helyét.

### Four-Ball

Lásd „*Mérkőzések*”.

### Foursome

Lásd „*Mérkőzések*”.

### Földet túró állat (Burrowing Animal)

A „*földet túró állat*” olyan élőlény, amely lyukat csinál magának lakhelyül vagy védekezésül, ilyen például az üregi nyúl, a vakond, a sündisznó, a hörcsög és a gyík.

**Megjegyzés:** A nem földet túró állat, hanem pl. kutya okozta lyuk nem számít *rendellenes talajviszonynak*, hacsak nem jelölik vagy nyilvánítják *felújítás alatti területnek*.

### Green (Putting Green)

A „*green*” a játékban lévő szakasznak az a területe, amely speciálisan a puttolásra szolgál, vagy egyébként a Bizottság ekként határoz meg. A 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 föld szintjénél lévő legközelebbi belső pontjai határozzák meg.

A határt jelölő tárgyak, úgymint falak, kerítések, karók és korlátok nem *torlaszok*, és mozdíthatatlannak tekintendők.

Amikor a *határon kívüli területet* a földön lévő vonal jelöli, maga a vonal is *határon kívül* van.

A *határon kívüli területet* meghatározó vonal függőlegesen fölfelé és lefelé is terjed.

A labda akkor van *határon kívül*, ha teljes terjedelmében *határon kívül* helyezkedik el.

A játékos állhat *határon kívül*, hogy megjátssza a határon belüli labdát.

### 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)

„*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)

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

- Meg-  
hat. – *játékban lévő labda*;  
– *provizórikus labda*; vagy  
– második labda, amellyel stroke play-ben a 3-3 vagy a 20-7c szabály értelmében játszanak;  
és magában foglalja:  
– a másik játékos labdáját;  
– egy elhagyott labdát; vagy  
– 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)**

A labda akkor van „*játékban*”, amikor a játékos az *elütőhelyen* megtette vele az első *ütést*. *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. Máskülönbén a *játékban lévő labda* magába foglalja azt a labdát, amelyet az *elütőhelyen* kívülről játszanak meg, amikor a játékos azt választja vagy arra kötelezett, hogy az *elütőhelyről* játssza meg következő *ütését*.

Kivétel match play-ben: A *játékban lévő labda* magába foglalja azt a labdát, amelyet a játékos az *elütőhelyen* kívülről játszik meg, amikor elkezd egy szakasz teljesítését, ha az ellenfél nem követeli meg, hogy a 11-4a szabállyal összhangban az *ütést* visszavonják.

### **Játék vonala (Line of Play)**

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

### **Játékos (Partner)**

A „*játékos*” az a játékos, aki ugyanahhoz a *félhez* tartozik, mint a másik játékos.

A *threesome*, *foursome*, *best-ball* vagy *four-ball* mérkőzéseken, ahol a szövegösszefüggés megengedi, a „*játékos*” szó az illető játékosát/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* kijelölt arra, hogy stroke play-ben a *versenyző* eredményét feljegyezze. Lehet *versenyzőtárs* is. *Bíró*nak nem tekinthető.

### **Kezdési jog (Honour)**

„*Kezdési joga*” annak a versenyzőnek van, aki először játszik az *elütőhelyről*.

### **Külső tényező (Outside Agency)**

„*Külső tényező*” bárki, aki nem tartozik a mérkőzéshez vagy – stroke play-ben – a versenyző *félhez*, úgymint a *bíró*, a *jegyző*, a *megfigyelő* és a *forecaddie*. Sem a szél, sem a víz nem számít *külső tényezőnek*.

**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 becélzása (Addressing the Ball)**

A játékos akkor „*célozta be a labdát*”, ha felvette *beállítását* és a földhöz érintette ütőjét is, kivéve, bármely *akadályban*, ahol a játékos már az *állás* felvételekor *megcélzta* a labdát.

**Laza akadályok (Loose Impediments)**

„*Laza akadályok*” a természetes tárgyak, beleértve az alábbiakat:

- kövek, falevelek, gallyak, ágdarabok és hasonlók
- állati ürülék, és
- férgek és rovarok és az általuk csinált nyomok és kidurodások, feltéve, hogy ezek a dolgok:
- nincsenek rögzítve vagy nem növekednek
- nincsenek szilárdan beágyazódva, vagy
- nem ragadnak a labdához.

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

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

A harmat és a dér nem *laza akadály*.

**Legközelebbi könnyítési hely (Nearest Point of Relief)**

A „*legközelebbi könnyítési hely*” az a pont, ahol büntetés nél-

kül könnyítést kapunk mozdíthatatlan *torlasz* (24-2 szabály), *rendellenes talajviszony* (25-1 szabály) vagy *idegen green* (25-3 szabály) zavaró hatása esetén.

Az a hely a *pályán*, amely a legközelebb van a labdához:

- (I) azonban nincs közelebb a *lyukhoz*, és
- (II) amelynél – ha a labda ott lenne – nem áll fenn a problémát okozó tényezőnek a zavaró hatása azon *ütés* számára, amelyet a játékos az eredeti helyről is megtehetett volna, ha a zavaró tényező ott nem állna fenn.

**Megjegyzés:** A *legközelebbi könnyítési hely* pontos meghatározásának érdekében a játékos az ütőjével – amellyel következő *ütését* megtenné, ha a zavaró tényező ott nem állna fenn – utánozza a labda *becélzésát*, a játék irányát és az ilyen *ütéshez* történő lendítést.

**Lyuk (Hole)**

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

**Lyukban (Holed)**

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

**Megfigyelő (Observer)**

A „*megfigyelő*” az a személy, akit a *Bizottság* kijelöl, hogy segítsen a *bírónak* ténybeli kérdések eldöntésében, és jelentsen neki bármilyen *szabályszegeést*. A *megfigyelő* ne kezelje a *zászlórudat*, ne álljon a *lyuknál* vagy ne mutassa annak helyét, továbbá ne emelje fel a labdát, és ne jelölje meg annak helyét.

**Mérkőzések (Matches)**

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

Threesome(hármas): Olyan mérkőzés, amelyben egy játékos játszik kettő ellen, és mindkét játékos *fél* egyetlen labdát használ.

Foursome(négyes v. páros): Olyan mérkőzés, amelyben két játékos játszik másik kettő ellen, és mindkét *fél* egyetlen labdát használ.

Three-ball(három labdás): Olyan match play verseny, amelyben hárman játszanak egymás ellen, mindenki a saját labdájával. Mindegyik játékos két különböző mérkőzést játszik.

Best-ball(legjobb labdás): Olyan mérkőzés, amelyben egy játékos két másik játékos jobb labdája vagy három másik játékos legjobb labdája ellen játszik.

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

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

Egy labda akkor tekintendő „*elmozdultnak*”, ha elhagyja helyét, és egy másik helyen állapodik meg.

**Oldalsó vízakadály (Lateral Water Hazard)**

„*Oldalsó vízakadály*” számít az a *vízakadály* vagy a *vízakadály* 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.

A *vízakadály* az a része, amelyet *oldalsó vízakadályként* játszunk meg, jól láthatóan legyen megjelölve. A labda akkor van *oldalsó vízakadályban*, amikor benne fekszik, vagy bármelyik része érintkezik vele.

**1. megjegyzés:** Az *oldalsó vízakadály* határának jelzésére használt karóknak vagy vonalaknak pirosnak kell lenniük. Amikor mind karókat, mind vonalakat alkalmaznak, hogy behatárolják az *oldalsó vízakadályokat*, a karók azonosítják az *akadályt*, a vonalak pedig az *akadály* szélét jelölik.

**2. megjegyzés:** A *Bizottság* hozhat olyan helyi szabályt, amely egy általa *oldalsó vízakadály* nyilvánított környezet-érzékeny területről tiltja a játékot.

**3. megjegyzés:** A *Bizottság vízakadály* 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)**

„*Provizórikus labda*” a 27-2 szabály szerint az a labda, amelyet ahelyett játszanak meg, amelyik a *vízakadályon* kívül *elvezhetett*, vagy *határon kívüli területen* lehet.

**Putt-vonal (Line of Putt)**

A „*putt-vonal*” az az irány, amerre a *greenen* történő *ütés* után a labda – a játékos szándéka szerint – haladni fog. Kivéve a 16-1e szabályban foglaltakat, a *putt-vonal* magába 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.

**Rendellenes talajviszonyok (Abnormal Ground Conditions)**

„*Rendellenes talajviszonyok*” számít bármilyen *ideiglenes víz (tócsa)*, *felújítás alatti terület* vagy szakasz, továbbá *földet tú-*

Meg-  
hat. ró állat, csúszómászó vagy madár okozta ürülék vagy járat a pályán.

### Single

Lásd „Mérkőzések”

### Szabály vagy szabályok (Rule or Rules)

A „szabály” kifejezés magában foglalja:

- a. A golf szabályait és értelmezésüket, ahogyan azokat a Golf Szabályainak Döntései magukban foglalják;
- b. Bármilyen versenyfeltételt, amelyet a *Bizottság* a 33-1 szabály és az I. Függelék értelmében állapított meg;
- c. Bármelyik helyi szabályt, amelyet a 33-8a szabály és az I. Függelék értelmében a *Bizottság* állapított meg; és
- d. A II. és III. Függelék részletezéseit az ütőkről és a labdáról.

### Tanács (Advice)

„Tanácsnak” számít minden felvilágosítás vagy javaslat, amely befolyásolhatja a versenyzőt játékában, ütőválasztásában vagy ütősmódjában.

A szabályokkal kapcsolatos felvilágosítás vagy az olyan közérdekű felvilágosítás, mint az akadályok vagy a *greenen* lévő zászlórúd helyzete, nem számít tanácsnak.

### Tee (Tee)

A „tee” olyan eszköz, amely arra szolgál, hogy felemelje a labdát a talajról. Nem lehet hosszabb 101,6 mm-nél, és nem lehet oly módon megtervezni és előállítani, hogy jelezhesse a *játék vonalát* vagy befolyásolja a labda mozgását.

### Three-Ball

Lásd „Mérkőzések”

### Threesome

Lásd „Mérkőzések”

### Torlaszok (Obstructions)

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

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

Egy *torlasz* akkor mozdítható, 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 (Casual Water)

„Tócsa” a *pályán* összegyűlt bármilyen ideiglenes víz, amely látható, mielőtt vagy miután a játékos felvette beállítását, és nem *vízakadály*. A hó (de nem a dér) és a természetes jég a játékos választása szerint vagy *tócsának*, vagy *laza akadálnak* tekintendő. A mesterséges jég *torlasznak* számít. A harmat és a dér nem *tócsa*. A labda akkor van *tócsában*, 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*.

Meg-  
hat.

**Versenyző (Competitor)**

A „versenyző” az a játékos, aki részt vesz egy stroke-play versenyben. A „versenyzőtárs” bármelyik személy, akivel a versenyő 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 bármelyik *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 föld vagy víz a vízakadály része. A vízakadály széle függőlegesen felfelé és lefelé is terjed. A vízakadály szélét jelölő karók és vonalak az akadályokon belül vannak. Az ilyen karók *torlaszoknak* minősülnek. Egy labda akkor van vízakadályban, amikor abban fekszik, vagy bármelyik része érintkezik vele.

**1. megjegyzés:** A vízakadály jelzésére használt karóknak vagy vonaloknak sárgának kell lenniük. Amikor mind karókat, mind vonalakat alkalmaznak, hogy behatárolják a vízakadályokat, a karók azonosítják az akadályt, a vonalak pedig az akadály szélét jelölik.

**2. megjegyzés:** A Bizottság hozhat olyan helyi szabályt, amely

egy általa vízakadálynak nyilvánított környezet-érzékeny területről tiltja a játékot.

**Zászlórúd (Flagstick)**

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

**III. FEJEZET – A JÁTÉKSZABÁLYOK****A JÁTÉK****1. szabály: A játék****Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

**1-1. Általános**

A golfjáték a labda, ütő segítségével az *elütőhelyről* egy *ütés*sel vagy egymás utáni *ütésekkel* történő, a *szabályoknak* megfelelő eljuttatása a *lyukba*.

**1-2. A labda befolyásolása**

A játékosnak vagy a *caddie*-nek nem szabad semmit sem tennie azért, hogy befolyásolja egy labda helyzetét vagy mozgását, kivéve ha azt a *szabályoknak* megfelelően teszi. (Mozdítható torlaszok eltávolítása – lásd a 24-1. szabályt.)

## AZ 1-2 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

### Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.

**Megjegyzés:** Az 1-2 szabály durva megszegése esetén a *Bizottság* kizárhatja a versenyzőt a játékból.

### 1-3. Megegyezés szabálytalan játékban

A játékosok nem egyezhetnek meg abban, hogy bármelyik *szabály* érvényét kizárják vagy bármilyen kirótt büntetéstől eltekinenek.

## AZ 1-3 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

### Match play – Mindkét játékos fél kizárása; Stroke play – Az érintett versenyzők kizárása.

(Megegyezés sorrenden kívüli játékban a stroke play-ben – 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 betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

### 2-1. Általános

Egy mérkőzés abból áll, hogy az egyik *fél* játszik a másik fél-

lel szemben egy *meghatározott kör* során, hacsak a *Bizottság* másképp nem rendelkezett.

A match play-ben a játékot szakaszok szerint játsszák. Eltekintve attól, amikor a *szabályok* másként rendelkeznek, az a *fél* nyeri meg a szakaszt, aki kevesebb *ütéssel* juttatja *lyukba* labdáját. A hendikep mérkőzésen az alacsonyabb nettó eredmény nyeri meg a szakaszt.

A mérkőzés állásának értékelése a következő kifejezésekkel történik: ennyi meg ennyi szakasz előny ("holes up") vagy mind egyenlő ("all square") vagy ennyi meg ennyi szakasz, ami még hátra van ("to play"). Egy játékos *fél* 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, és ha a játékos ezután büntetést kap, a szakasz felezettnek minősül.

### 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 következő ütés, szakasz vagy mérkőzés megadása

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.

Szab. 2. A játékos bármikor megadhat egy szakaszt a szóban forgó szakasz megkezdése vagy befejezése előtt.

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

A megadást nem lehet elutasítani vagy visszavonni.

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

### 2-5. Kétség a követendő eljárásban; Víták és Óvások

Ha a match play-ben kétség vagy vita merül fel a játékosok között, a játékos óvással élhet. Ha ésszerű időn belül nem sikerül megfelelő *bizottsági* felhatalmazással felruházott személyt keríteni, a játékosoknak késedelem nélkül folytatniuk kell a játékot. A *Bizottság* csak akkor veheti figyelembe az óvást, ha az óvást benyújtó játékos értesíti ellenfelét, (I) hogy óvással él, (II) a helyzet tényeiről és (III) hogy döntést akar az ügyben. Az óvást azelőtt kell bejelenteni, mielőtt bármelyik játékos a következő *elütőhelyről* folytatná a játékot, vagy – amennyiben a mérkőzés utolsó szakaszáról van szó – mielőtt valamennyi játékos elhagyná a *greent*.

A *Bizottság* későbbi óvást nem vehet figyelembe, hacsak az nem olyan tényeken alapul, amelyek korábban nem voltak ismertek az óvással élő játékos előtt, és ez utóbbi személyt ellenfele félretájékoztatta (6-2a és 9 szabály).

Ha a mérkőzés eredményét már hivatalosan bejelentették, a *Bizottság* későbbi óvást nem vehet figyelembe, hacsak meg nem bizonyosodik arról, hogy az ellenfél tudatosan adott téves felvilágosítást.

### 2-6. Általános büntetés

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

## 3. szabály: Stroke Play

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

#### 3-1. Győztes

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 *elütőhelyről elütne*, vagy – az utolsó szakasz esetén – mielőtt elhagyná a *greent*, **kizárja a versenyből**.

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

##### a. Eljárás

Ha stroke play-ben 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. Ha ezt elmulasztja megtenni, a 3-3b(II) szabály előírásai érvényesek.

A *versenyző* köteles jelenteni a tényeket a *Bizottságnak*, mie-

Szab. 3. lőtt visszaadja score-kártyáját. Amennyiben ezt elmulasztja megtenni, **kizárják a versenyből.**

### b. A szakaszeredmény meghatározása

(I) Ha azt a labdát, amelyet a *versenyző* előzetesen beszámítatásra 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, vagy 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 egy 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 *büntetőütések* figyelmen kívül hagyandók.

**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, **ki kell zárni a versenyből.**

### 3-5. Általános büntetés

Egy *szabály* megszegéséért járó büntetés a stroke play-ben két ütés, kivéve, amikor másképp van előírva.

## ÜTŐK ÉS A 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 szabályokra vonatkozó értelmezéseket.

### 4. szabály: Ütők

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 megfelelő-e a *szabályoknak*. Ha a gyártó elmulasztja elküldeni a mintapéldányt vagy nem várja meg a felülvizsgálatot mielőtt gyártja és/vagy forgalomba hozza az ütőt, a gyártó magára vállalja annak kockázatát, hogy az ütő nem felel meg a *szabályoknak*. Az *R&A*-nak elküldött bármelyik mintapéldány – mint hitvatkozási alap – a felülvizsgáló tulajdonává válik.

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

### 4-1. Az ütők formája és kiképzése

#### a. Általános

A játékos ütői meg kell, hogy feleljenek ennek a szabálynak,

Szab. 4. valamint a II. Függelékben szereplő feltételeknek, részletezéseknek és értelmezéseknek.

### **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.

A 4-1 vagy 4-2 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT  
JÁRÓ BÜNTETÉS:

**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) további lehetőségként, amely csak akkor áll fenn, ha az ütő alkalmatlanná vált a játékra, a sérült ütőt bármelyik

ütővel pótolhatja. Az ütő pótlásának nem szabad túlzottan késleltetni a játékot, és nem szabad oly módon végrehajtani, hogy kölcsönkérünk bármilyen ütőt, amelyet a *pályán* játszó más személy választott ki játéokra.

Szab. 4.

A 4-3a SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ  
BÜNTETÉS:

**Lásd a 4-4a vagy b és 4-4c szabálynál lévő büntetést.**

**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 loftja 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 nem megfelelővé válik, vagy megváltoznak játéktulajdonságai, az ütőt nem lehet tovább használni, vagy másikkal pótolni.

### **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 4-3b vagy c SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

### Kizárás.

(Időhúzás – lásd a 6-7 szabályt)

#### 4-4. A tizennégy ütő maximuma

##### 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 növelésének nem szabad túlzottan késleltetnie a játékot (6-7 szabály), és a játékosnak tilos hozzátenni vagy kölcsönvenni bármilyen ütőt, amelyet a *pályán* játszó más személy választott ki játékra.

##### b. A játékosársak osztozhatnak az ütőkön

A *játékosársak* 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, TEKINTET NÉLKÜL A TÖBBLETÜTŐK SZÁMÁRA:

**Match play** – Annak a szakasznak a befejezésekor, amelynél a szabályszegést felfedezték, a mérkőzés állását úgy kell módosítani, hogy levonunk egy szakaszt minden egyes szakaszért, amelynél szabályszegés történt. A maximális levonás körönként: két szakasz.

**Stroke play** – Két ütés minden egyes szakaszért, amelynél bármilyen szabályszegés előfordult; a maximális büntetés körönként: négy ütés.

## Bogey- és Par versenyek – Ugyanaz, mint a match play-ben.

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

#### c. Játékon kívülnek minősített többletütő

Bármelyik ütőt, vagy ütőket, amellyel/amelyekkel a 4-3a(III) vagy a 4-4 szabály értelmében megsértették ezt a szabályt, a játékos köteles játékon kívülnek minősíteni, match play-ben az ellenfelének vagy stroke play-ben 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

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

#### 5-1. Általános

A játékos által használt labda meg kell, hogy feleljen a III. Függelékben részletezett követelményeknek.

**Megjegyzés:** A *Bizottság* a Versenyfeltételek (33-1 szabály) értelmében megkövetelheti, hogy annak a labdának, amellyel a játékos játszik, szerepelnie kell a Szabályos Golflabdák Érvényes Listáján, amelyet az R&A bocsát ki.

Szab. 5. **5-2. Idegen anyag**  
A labdánál nem szabad idegen anyagot alkalmazni abból a célból, hogy megváltoztassuk játéktulajdonságait.

### AZ 5-1 vagy 5-2 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

**Kizárás.**

### 5-3. Játékra alkalmatlan labda

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

Ha a játékos okkal hiszi azt, 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 play-ben 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 a labdát és megfigyeljék a felemelést és a visszahelyezést. Az 5-3 szabály értelmében felemelt labdát nem szabad megtisztítani. Ha a játékos elmulasztja elegendő tenni ennek az eljárásnak vagy bármelyik részének, **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. Máskülönben az eredeti labdát kell visszatenni a helyére. Ha a játékos olyankor *helyettesít* egy labdát, amikor az

nem megengedett, és egy *ütést* tesz ezzel a téves *helyettesítő* labdával **elszenvedi az 5-3 szabály megszegéséért járó általános büntetést**, de e szabály vagy a 15-1 szabály értelmében további büntetés nem jár számára.

Ha egy *ütés* eredményeképp a labda darabokra török, 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 megkapja az 5-3 szabály megszegéséért járó általános büntetést, e szabály szerinti további büntetéssel már nem szabad sújtani.**

**Megjegyzés:** Ha az ellenfél, *jegyző* vagy *versenyzőtárs* megóhajtja vitatni az alkalmatlansági óvást, ezt azelőtt kell megtennie, mielőtt a játékos másik labdát játszik meg. (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 abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

Szab. 6. **6-1. Szabályok**  
A játékos és *caddie*-je felelős 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 versenyzők 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 visszaadás 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 versenyző felelőssége, hogy ismerje azokat a szakaszokat, amelyeknél hendikep ütéseket fog adni vagy kapni.

## 6-3. Kezdési idő és Csoportok

### a. Kezdési idő

A játékos köteles abban az időpontban kezdeni, amelyet a *Bizottság* meghatározott.

## b. Csoportok

Stroke play-ben a *játékosnak* az egész kör során abban a csoportban kell maradnia, amelyet a *Bizottság* kijelölt számára, hacsak a *Bizottság* cserét nem engedélyez vagy hogy jóvá.

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

#### **Kizárás.**

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

**Megjegyzés:** Ha a játékos a kezdési idő után öt percen belül játékra készen jelenik meg a starthelyen, és nincsenek olyan körülmények, amelyek a 33-7 szabály értelmében indokolnák a kizárás mellőzését, a *Bizottság* a Versenyfeltételekben (33-1 szabály) gondoskodhat arról, hogy a kezdési idő elmulasztásának büntetése kizárás helyett **match play-ben az első szakasz elvesztése, stroke play-ben pedig az első szakasznál két ütés legyen.**

## 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 befejezésénél, amelynél a szabályszegés történt, úgy módosul a mérkőzés eredménye, hogy minden szakaszért, ahol szabálysértés történt, levonunk egy szakaszt; a maximális levonás körönként: két szakasz.

**Stroke Play –** Két ütés minden szakaszért, amelynél bármilyen szabálysértés történt; a maximális büntetés körönként: négy ütés.

**Match vagy Stroke Play –** Abban az esetben, ha a szabály-

Szab. 6. sértés két szakasz között történik, a büntetés a következő szakaszra vonatkozik.

Az a játékos, aki e szabály megsértése során egynél több caddie-vel rendelkezik, a szabálysértés felfedezése után azonnal köteles gondoskodni arról, hogy az előírt kör hátalévő részében egyszerre csak egy caddie-vel rendelkezék. Különben a játékost kizárják.

**Bogey és Par versenyek – büntetés hasonlóan mint Match Play-ben.**

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

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

### 6-5. Labda

A játékos felelőssége, hogy a megfelelő labdával játsszon. Mindegyik játékos teygen azonosító jelet labdájára.

### 6-6. Eredményszámítás stroke play-ben

#### a. Az eredmény feljegyzése

A jegyző minden egyes szakasz után a versenyzővel együtt ellenőrizzé 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 visszaadása

A kör befejezése után a versenyző ellenőrizzé le valamennyi szakasznál elért eredményét, és bármilyen vitás kérdést rendezzen le 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 adnia a Bizottságnak.

Szab. 6.

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

#### c. Változtatás a kártyán

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

#### d. Hibás 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 való-ságban történt, **kizárják a versenyből**. Ha bármelyik szakasz-nál több ütést rögzít, mint amennyi ténylegesen történt, a vis-szaadott 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 play-ben játszott four-ball-t ille-ti, lásd a 31-4 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 irányelv-vel, amelyet a Bizottság lefektethet. 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 – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés. Bogey- és Par versenyek – Lásd a 32-1a szabályhoz fűzött 3. 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 32.szabályt) - a büntetés arra a szakaszra vonatkozik.

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

Kizárólag stroke play-ben a *Bizottság* a következők szerint módosíthatja az ebben az esetben a szóban forgó szabály megszegéséért járó büntetést:

- |                              |                    |
|------------------------------|--------------------|
| <b>Első szabálysértés</b>    | – <b>Egy ütés;</b> |
| <b>Második szabálysértés</b> | – <b>Két ütés.</b> |
| <b>Újabb szabálysértés</b>   | – <b>Kizárás.</b>  |

### 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 fenyegeti;
- (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 rosszullett.

A rossz időjárás önmagában véve nem indokolja a játék megszakítását.

Ha a játékos a *Bizottság* külön engedélye nélkül szakítja meg

a játékot, ezt jelentenie kell a *Bizottságnak*, amint lehetséges. Ha így jár el, és a *Bizottság* elfogadja indokát, nincs büntetés. Különben a **játékost kizárják**.

**Kivétel match play-ben:** Azokra a versenyzőkre, akik közös megegyezéssel szakítják meg a játékot, nem vonatkozik a kizárás, kivéve ha ezen cselekedetükkel késleltetik a játékot.

**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 Versenyfeltételekben (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).

Szab. 6. **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 újrakezdés csak másnap 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 – egy labdát arra a pontra helyezni, ahonnan az eredeti labdát felvette. Egyébként az eredeti labdát kell visszatenni arra a helyre, ahonnan felemelték;
- (II) ha a játékos a 6-8c szabály értelmében jogosult volt felvenni a labdát, de ezt nem tette meg, felemelheti, megtisztíthatja és visszatetheti a labdát, vagy egy *helyettesítő labdát* tehet arra a helyre, ahonnan az eredetét felvette. A labda felemelése előtt meg kell jelölnie annak helyét; vagy
- (III) ha a játékos labdájá 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 helyre kell tenni. A 20-3c szabály előírásai nem érvényesek.

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

**Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.**

\* **Ha a játékos a 6-8d szabály megszegésért elszenvedti az általános büntetést, a 6-8c szabály értelmében további büntetés már nincsen.**

## 7. szabály: Gyakorlás

### **Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. 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 felszínét. Amikor egy stroke play versenyben kettő vagy több kört szándékoznak lejátszani egymást követő napokon, a *versenyzőnek* nem szabad gyakorolnia ezen körök között egyik

Szab.  
6/7.

Szab. 7. *versenypályán* sem, amelyen még folytatódni fog a verseny, és ezeknek a *pályáknak* a *greenjét* sem szabad kipróbálnia úgy, hogy labdát gurít dörzsöli vagy kaparja a felszínt.

**Kivétel:** A kör vagy a rájátszás előtt az első *elütőhelyen* vagy annak közelében a puttolás vagy chip-ütés gyakorlása megengedett.

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

**Megjegyzés:** A *Bizottság* a Versenyfeltételekben (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:

- a) az utoljára megjátszott szakasz *greenjén* vagy annak közelében,
  - b) bármelyik gyakorló *greenen* vagy annak közelében,
  - c) 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).

A szakasz megjátszásának folytatásaként tett *ütések*, amelyek eredménye beszámít, 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.

Szab. 7/8.

#### 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* egy verseny feltételeiben (33-1 szabály) megtilthatja:
- a) a gyakorlást az utoljára megjátszott szakasz *greenjén* vagy annak közelében, és
  - b) a labda gurítását az utoljára megjátszott szakasz *greenjén*.

#### **8. szabály:** Tanács; A játékvonal jelzése

#### **Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

#### **8-1. Tanács**

Az *előírt kör* során a játékosnak nem szabad:

- (a) a *játékosársán* kívül *tanácsot* adnia bárki számára, aki a *pályán* játszva részt vesz a versenyen, vagy

Szab. 8. (b) a *játékosársán* vagy valamelyikük *caddie*-jén kívül másról *tanácsot* kérnie.

## 8-2. A játékvonal jelzése

### a. A greenen kívül

Ha nem a *greenről* van szó, a játékos számára bárki jelezheti a *játékvonalat*, de miközben a játékos *ütést* végez, nem állíthat senkit sem a játékvonalra vagy ennek a közelébe vagy a vonalnak a *lyukon* túli 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 *ütés* közben – a putt-vonalat, de oly módon, hogy a *greenhez* nem szabad hozzáérnie. Semmiféle jelet nem szabad elhelyezni, hogy mutassa a gurítás vonalát.

## A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

### Match Play – Szakaszesztés; Stroke Play – Két ütés.

**Megjegyzés:** Csapatverseny esetén (33-1 szabály) a *Bizottság* a *Versenykiírásban* 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 abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

### 9-1. Általános

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

### 9-2. Match Play

#### a. Tájékoztatás a megtett ütésekről

Egy szakasz megjátszása során az ellenfélnek joga van ahhoz, hogy megtudja a játékosról 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) korigálta a hibáját mielőtt ellenfele megtette volna a következő *ütését*;
- (II) egy szakasz megjátszása során téves információt ad a megtett *ütések* számát illetően, és nem korigálja 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 elszenvedte. A játékos felelőssége, hogy ismerje a *szabályokat*.

### 9-3. Stroke Play

A *játékos*, akinek büntetőütést kell felszámolnia, amint lehetséges, tájékoztassa *jegyzőjét*.

## A JÁTÉK RENDJE

### 10. szabály: A játék rendje

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

#### 10-1. Match Play

##### a. A szakasz megjátszásának kezdetén

Azt, hogy az első *elütőhelyen* melyik *fél*nél van a *kezdés joga*, a kiírás sorrendje határozza meg. Kiírás hiányában a *kezdési jog* sorsolással legyen eldöntve.

A következő *elütőhelynél* az a *fél* rendelkezik a *kezdés jogával*, amelyik megnyerte az előző szakaszt. Ha a szakasz felezett, a *kezdési jogot* az a *fél* tartja meg, amelyiknél az előző *elütőhelynél* volt.

##### b. A szakasz megjátszása során

Miután mindkét játékos megkezdte a szakasz megjátszását, a

*lyuktól* távolabbi labdát játszik 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:** 30-3c szabály (*best-ball* és *four-ball match play*)

**Megjegyzés:** Amikor az eredeti labda nem úgy játszandó meg, ahogyan fekszik, és a játékos elvárják, hogy annál a helynél, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották, a lehető legközelebb játsszék meg egy labdát (lásd 20-5 szabály), a játék rendjét az a hely határozza meg, ahonnan az előző ütést megtették. Amikor a labda nem arról a helyről 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 kellene játszania, 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 helyhez, 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 *versenyző*nél kell lennie a *kezdés jogának*, a kiírás sorrendjének kell meghatározni. Kiírás hiányában a *kezdési jog* sorsolással legyen eldöntve.

A következő *elütőhelyen* az a *versenyző* rendelkezik a *kezdés jogával*, amelyik a szakaszon a legjobb eredményt érte el. Ezután a második legjobb eredménnyel rendelkező *versenyző* játszik, és így tovább. Ha egy szakaszon két vagy több

Szab. 10. *versenyzőnek* ugyanannyi az eredménye, a következő *elütőhelyről* ugyanabban a sorrendben kell játszaniuk, mint az előzőnél.

### 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 döntenek el, hogy melyik labda kerüljön elsőként megjátszásra.

**Kivételek:** 22. szabály (játékot segítő vagy akadályozó labda) és 31-5 szabály (*four-ball* stroke play).

**Megjegyzés:** Amikor az eredeti labda nem úgy játszandó meg, ahogyan fekszik, és a játékostól elvárják, hogy annál a helynél, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották, a lehető legközelebb játsszák meg egy labdát (lásd 20-5 szabály), a játék rendjét az a hely határozza meg, ahonnan az előző *ütést* megtették. Amikor a labda nem arról a helyről kerül megjátszásra, ahol az előző *ütést* megtették, a játék rendjét az a hely 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 játéksorrend threesome- és foursome mérkőzések esetén stroke play-ben – lásd a 29-3 szabályt)

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

Ha egy játékos *provizórikus labdát* vagy második labdát játszik meg egy *elütőhelyről*, ezt akkor kell megtenni, miután ellenfele vagy *versenyzőtársa* megjátszotta első *ütését*. Ha egy versenyző sorrenden kívül játszik meg egy *provizórikus labdát* vagy második ütést, a 10-1c vagy 10-2c szabály érvényes.

## ELÜTŐHELY

### 11. szabály: Elütőhely

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dólt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

#### 11-1. Tee-elés

Amikor a játékos labdája az *elütőhelyen* belül kerül tee-elésre, rá kell helyezni:

- az *elütőhely* felszínére, beleértve a felszín rendellenességét (akár a játékos okozta, akár nem), vagy
- egy *tee-re*, amelyet az *elütőhely* felszínére vagy felszínébe helyeztek, vagy
- a homokra vagy egyéb természetes anyagra, amely az *elütőhely* felszínét borítja.

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

Ha a játékos tee-eléskor nem szabályos *tee-t* vagy bármilyen más tárgyat használ, hogy megemelje a labdát a talajról, **a játékost ki kell zárni**.

#### 11-2. Tee-jelzők

Mielőtt a játékos a megjátszandó szakasz *elütőhelyén* bármi-

Szab. 11. Ilyen 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 büntetés nincs.

### 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* kívüli pontról 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 megjátszik 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 abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

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

Amikor a játékos a *pálya* bármelyik részén labdáját keresi, megérintheti vagy meghajlíthatja a hosszú fűvet, ágot, nádat, bokrot, lombot vagy más hasonlókat, ám csak a szükséges mértékig, hogy megtalálja és azonosítsa a labdát, feltéve hogy ez nem javítja a labda helyzetét, szándékolt *beállításának* vagy lendítésének területét vagy *játékának vonalát*. A játékosnak nem muszáj okvetlenül látnia a labdát, amikor *ütést* hajt végre.

Ha egy *akadályban* egy labdáról úgy gondolják, hogy valamilyen *laza akadály* vagy homok fedi, akkor a játékos kitapintással, vagy az ütő segítségével vagy más módon annyit eltávolíthat a *laza akadályból* vagy a homokból, hogy a labda egy része láthatóvá váljék. Ha többet távolít el, nincs büntetés; a labdát újra be kell fedni, hogy csak egy része látszódjék. Ha az eltávolítás során a *labda* elmozdul, nincs büntetés; a labdát vissza kell helyezni, és ha szükséges, be kell fedni. Ami a *laza akadályok akadályon* kívüli eltávolítását illeti, lásd a 23. szabályt.

Ha egy labda, amely *rendellenes talajviszonyok* között fekszik, keresés közben véletlenül *elmozdul*, nincs büntetés; a labdát

Szab. 12. vissza kell tenni, hacsak a játékos nem úgy dönt, hogy a 25-1b szabály értelmében jár el. Ha a játékos visszateszi a labdát, még mindig eljárhat a 25-1b szabály értelmében, ha alkalmazható.

Ha egy labdáról úgy gondolják, hogy egy *vízakadályon* belül a vízben fekszik, a játékos ütővel vagy más módon kutathat utána. Ha kutatás közben a labda *elmozdul*, vissza kell tenni, hacsak a játékos nem úgy dönt, hogy a 26-1 szabály szerint jár el. A labda *elmozdulásáért* nincs büntetés, feltéve, hogy a labda elmozdulása közvetlenül a kutatási műveletnek tulajdonítható. Különben a **játékos a 18-2a szabály értelmében egy *büntetőütést* szenved el.**

A 12-1 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

**Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.**

### 12-2. A labda azonosítása

A játékos felelős azért, hogy a megfelelő labdával játsszék. Mindegyik játékos lássa el azonosító jellel labdáját.

Ha a játékosnak jó oka van azt hinni, hogy a labda az övé, büntetés nélkül felemelheti, hogy azonosítsa, kivéve ha nincs *akadályban*.

Mielőtt felemeli a labdát, ezen szándékát match play-ben ellenfelének kell bejelentenie, stroke play-ben pedig *jegyzőjének* vagy *versenyzőtársának*, és meg kell jelölnie a labda helyét. Ezután felemelheti és azonosíthatja a labdát, feltéve, hogy lehetőséget ad ellenfelének, *jegyzőjének* vagy *versenyzőtársának*, hogy figyelemmel kísérje a felemelést és a visszatételt. Amikor a labdát a 12-2 szabály értelmében emelik fel, az azonosításhoz szükséges mértéken túl nem szabad megtisztítani. Ha a játékos nem tesz eleget ennek az eljárásnak vagy egy részének, vagy ha egy *akadályban*

emeli fel azonosítás céljából labdáját, **egy büntetőütést szenved el.**

Ha a felemelt labda a játékos labdája, vissza kell tennie. Ha ezt elmulasztja, **a 12-2 szabály megszegéséért járó általános büntetést szenved el**, ám e szabály értelmében nincs további büntetés.

\*A 12-2 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ  
BÜNTETÉS:

**Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.**

\* **Ha a játékos elszenvedi a 12-2 szabály megszegéséért járó általános büntetést, e szabály értelmében nincs további büntetés.**

**13. szabály:** A labda megjátszása úgy ahogy fekszik

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. 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,

- Szab. 13.
- *játékvonalát* vagy annak a vonalnak a *lyukon* túli ésszerű meghosszabbítását, vagy
  - azt a területet, ahol ejteni vagy labdát helyezni szándékozik.

A tiltás az alábbi cselekedetekre terjed ki:

- eltávolítani, meghajlítani vagy eltörni bármit, ami növésben van vagy rögzített (ezek közé tartoznak a mozdíthatatlan *torlaszok* és a *pályahatárt* meghatározó tárgyak),
- felszíni egyenetlenséget létrehozni vagy megszüntetni,
- eltávolítani vagy lenyomni homokot, laza talajt, helyre tett fűcsomókat vagy megfelelő helyre rakott egyéb vágott gyep-téglát, vagy
- eltávolítani harmatot, deret vagy vizet.

Mindazonáltal a játékos nem kap büntetést azért:

- ha szabályosan veszi fel *beállítását*, vagy
- ha *ütést* tesz vagy az *ütés* előtt hátrafelé mozdítja ütőjét, és az *ütést* megteszi;
- ha az *elütőhelyen* hoz létre, vagy szüntet meg felszíni egyenetlenséget /11-1 szabály /, vagy
- ha a *greenen* távolít el homokot és laza talajt, vagy sérülést javít meg /16-1 szabály /.

Az ütőt könnyedén a földhöz lehet érinteni, de nem szabad a földhöz nyomni.

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

### 13-3. Beállítás kiépítése

A játékosnak joga van ahhoz, hogy *beállása* felvételekor színlárdán megvesse a lábát, de nem szabad *állást* létesítenie.

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

A *szabályokban* előírtakat kivéve mielőtt olyan labdával te-

Szab. 13.

szünk *ütést*, amelyik *akadályban* van (legyen az *bunker* vagy *vízakadály*) vagy amelyiket onnan emeltünk fel, oda szándékozunk leejteni vagy lehelyezni, 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 akadályt*, 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 földet vagy a *vízakadályban* a vizet, azért mert elesik, amikor megpróbálja megakadályozni, hogy elessék, vagy valamelyik *szabály* értelmében eltávolít egy *torlaszt*, megmér vagy visszahoz, felemel, letesz vagy visszatesz egy labdát, vagy (b) leteszi ütőit egy *akadályban*.
2. Az *ütés* megtétele után a játékos vagy *caddie-je* elsimíthatja a homokot vagy a talajt az *akadályban*, feltéve, hogy – amennyiben a labda még az *akadályban* van, vagy felemelték az *akadályból* és le lehet ejteni vagy helyezni az *akadályba* – semmi olyat nem tesz, ami javítja a labda fekvését vagy segíti a játékost a szakasz további megjátszásában.

**Megjegyzés:** A játékos az ütővel vagy más módon – beleértve a *becélzást* 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 növényt.

## A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

**Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.**

(Labdakeresés – lásd a 12-1 szabályt)

(Könnyítés labdáért vízakadályban – lásd 26. szabály)

## 14. szabály: A labda megütése

**Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

**14-1. Szabályosan megütött labda**

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

**14-2. Segítség**

*Ütésnél* a játékosnak nem szabad

- a. elfogadnia a természeti erőktől fizikai segítséget vagy védelmet, vagy
- b. engednie, hogy *caddie*-je, *játékosárs*a vagy annak *caddie*-je a labda mögött a *játékvonal* vagy a *putt-vonal* meghosszabbításában vagy ahhoz közel álljon.

## A 14-1 VAGY 14-2 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

**Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.****14-3. Mesterséges eszközök és szokatlan felszerelés**

Az *R&A* fenntartja a jogot, hogy bármikor megváltoztatja a Szabályokat, amelyek a mesterséges eszközökre és a szokatlan felszerelésre vonatkoznak, és létrehozza vagy megváltoztatja az ezekre a *szabályokra* vonatkozó értelmezéseket.

Ha a játékosnak kétségei vannak a tekintetben, hogy egy eszköz használata a 14-3 szabály megsértését jelenti-e, konzultáljon az *R&A* – val.

A gyártó elküldheti az *R&A* – nak annak az eszköznek a mintapéldányát, amelyet gyártani akar, hogy a klub eldöntse, az *előírt kör* alatti használata azt eredményezné-e, hogy a játékos megszegi a 14-3 szabályt. Az ilyen mintapéldány – mint hivatkozási alap – az *R&A* tulajdonává válik. Ha a gyártó elmulasztja elküldeni a mintapéldányt, mielőtt gyártja és/vagy forgalomba hozza az eszközt, a gyártó magára vállalja annak a döntésnek a kockázatát, hogy az eszköz nem felel meg a *szabályoknak*.

A *szabályokban* rögzítetteket kivéve egy *előírt kör* során a játékosnak semmi mesterséges eszközt vagy szokatlan felszerelést nem szabad 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) sima kesztyűt lehet viselni
  - (II) gyantát, hintőport és szárító vagy nedvesítő kellékeket lehet használni; és
  - (III) törülközőt vagy zsebkendőket lehet a markolat köré tekerni.

A 14-3 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:  
**Kizárás.****14-4. Egynél többször megütött labda**

Ha a játékos ütője 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*.

Szab. 14. **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, játékosárs 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 *ütésének* végrehajtásában nem szabad késlekednie azért, hogy engedje, hogy a szél vagy az áramlat javítson a labda helyzetén. 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 – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.**

## **15. szabály: Helyettesítő labda; Idegen labda**

### **Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

#### **15-1. Általános**

A játékosnak azzal a labdával kell befejeznie a játékot, amellyel az *előtőhelyről* játszott, kivéve ha a labda *elveszett*, *határon kívülre került* vagy a játékos másik labdával *helyettesítette*, akár megengedett ez a helyettesítés, akár nem (lásd 15-2 szabály). 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 játékos a hibát a 20-6 szabály értelmében nem korigálja, és *ütést* tesz egy tévesen alkalmazott *helyettesítő labdával*, **elszenvedi a megfelelő szabály által előírt büntetést**, és stroke play-ben a *helyettesítő labdával* kell végigjátszania a szakaszt. (Idegen helyről való játék – lásd a 20-7 szabályt.)

#### **15-3. Idegen labda**

##### **a. Match Play**

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

Szab. 15. Nincs büntetés, ha a játékos *akadályban* tesz *idegen labdával ütést*. Az *idegen labdával* akadályban tett bármilyen *ütések* nem számítanak be a játékos eredményébe.

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

Ha a szakasz megjátszása során a játékos és ellenfél elcserélik egymás labdáját, az első, aki azzal az *idegen labdával* tett egy *ütést*, amelyik nincs az *akadályban*, **elveszíti a szakaszt**; amikor ezt nem lehet eldönteni, az elcserélt labdákkal kell végigjátszani a szakaszt.

### b. Stroke Play

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

Nincs büntetés, ha a *versenyző* egy *akadályban* tesz *idegen labdával ütést*. Az *idegen labdával* *akadályban* tett bármilyen *ütések* nem számítanak be a *versenyző* eredményébe.

A *versenyzőnek* úgy kell korrigálnia hibáját, hogy a megfelelő labdával játszik, vagy pedig a *Szabályok* szerint jár el. Ha a *versenyző* nem korrigálja tévedését, mielőtt a következő *elütőhelyről* tesz egy *ütést*, vagy – a kör utolsó szakasza esetében – mielőtt elhagyja a *greent*, nem jelenti ki azon szándékát, hogy korrigálja hibáját, **kizárják a versenyből**.

Az *idegen labdával* tett *ütések* nem számítanak bele a *versenyző* eredményébe.

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

(A helyezett vagy újrahelyezett labda helyzete megváltozott – lásd a 20-3b szabályt.)

(Nem meghatározható hely – lásd 20-3c szabályt.)

## A GREEN

### 16. szabály: A green

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

#### 16-1. Általános

##### a. A putt-vonal érintése

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

- (I) a játékos elmozdíthat *laza akadályokat*, feltéve, hogy nem nyom le semmit;
- (II) a játékos a labda elé helyezheti az ütőt, amikor *megcélozza*, feltéve, hogy nem nyom le semmit;
- (III) mérés közben – 18-6 szabály;
- (IV) a labda felemelésekor – 16-1b szabály;
- (V) a labdajelző lenyomásakor;
- (VI) a régi *lyuk* mélyedések vagy labdanyomok *greenen* történő javításakor – 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 ha szükséges, meg lehet tisztítani. A labda helyzetét be kell jelölni, mielőtt felemelik, és a labdát vissza kell tenni (lásd 20-1 szabály).

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

A játékos megjavíthatja 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 labda-

Szab. 16. jelzõt vissza kell helyezni. Nincs büntetés, feltéve hogy a labda elmozdulása közvetlenül annak a különleges műveletnek tulajdonítható, hogy megjavítunk egy régi *lyuk* bemélyedést vagy a *greenen* történt olyan károsodást, amelyet egy labda okozott. Különben a **játékos a 18-2a szabály értelmében egy büntetőütést szenved el.**

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

#### d. A felszín kipróbálása

A szakasz megjátszása során a játékosnak labdagurítással, a felszín dörzsölésével vagy kaparásával nem szabad kipróbálnia a *green* felszínét.

#### 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.

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

A játékosnak nem szabad addig *ütnie*, míg a *greenről* történő *ütés* után egy másik labda mozgásban van, kivéve, hogy ha a játékos akkor teszi ezt, ha ő következett a játékban, abban 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 túlnyúlik a *lyuk* peremén, a játékos elég időt kap ahhoz, hogy késelem nélkül odaérjen a *lyukhoz* és további tíz másodpercet ahhoz, hogy eldöntse: vajon a labda nyugalomban van-e. Ha a labda akkorra nem esett bele a *lyukba*, nyugalomban lévõnek tekintendõ. Ha a labda ezután esik bele a *lyukba*, a dolog úgy tekintendõ, hogy utolsó *ütésével* a játékos *lyukba ütött, és egy büntetőütést hozzáad a szakaszon elért eredményéhez*; egyébként e szabály értelmében nincs büntetés.

(Idõhúzás – lásd a 6-7 szabályt.)

#### 17. szabály: A zászlórúd

##### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dõlt betûvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

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

Mielõtt 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, mivel 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 illetõt 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 til-

Szab. 17. takozik ez ellen, akkor úgy kell tekinteni, hogy a játékos beleegezésével történt.

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

### 17-2. Felhatalmazás nélküli kezelés

Ha match play-ben az ellenfél vagy *caddie*-je, vagy stroke play-ben 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 cselekedet 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 play-ben 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 és 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
- 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 17-2 szabály.

Szab. 17/18.

### 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 *zászlórúd* a *lyukban* van, és a játékos labdája nem talált a *lyukba*, hanem a *zászlórúdnak* támaszkodik, a játékos vagy az általa felhatalmazott személy megmozdíthatja vagy eltávolíthatja a *zászlórudat*, és ha a labda a *lyukba* esik, a dolog úgy tekintendő, 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 abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

### 18-1. Külső tényező által

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

(A játékos nyugvó labdáját másik labda mozdítja el – lásd a 18-5 szabályt)

**a. Általános**

Amikor a játékos *labdája játékban van*, ha:

- (I) a játékos, *játékosárs*a vagy valamelyikük *caddie-je* felemeli, vagy *elmozdítja*, szándékosan hozzáér (kivéve, ha ez *célzás* közben ütővel történik) vagy előidézi, hogy *elmozduljon*, kivéve, ahogyan egy *szabály* megengedi, vagy
- (II) a játékos vagy *játékosárs*a *felszerelése* idézi elő, hogy a labda *elmozduljon*,

**a játékos egy büntetőütést szenved el.** Ha a labda *elmozdult*, vissza kell helyezni, hacsak a labda elmozdulása nem azután áll elő, hogy a játékos megkezdte az *ütést* vagy az *ütéshez* az ütő hátramoszdítását, és az *ütést* megtette.

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

- *Akadályban lévő, laza akadályokkal* vagy homokkal befedett labda, vagy *rendellenes talajviszonyok* közt lévő labda vagy olyan labda keresésekor, amelyről azt hiszik, hogy *víz-akadály* vizében van – 12-1 szabály
- *Benyomódások* 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 akadály greenről* történő eltávolítása során – 23-1 szabály
- Mozdítható *torlaszok* eltávolításakor – 24-1 szabály

**b. Célzás után elmozduló labda**

Ha a játékos *játékban lévő labdája* akkor *mozdul el*, miután *megcélolta* (tehát nem *ütés* eredményeképpen), a játékos úgy

tekintendő, hogy *elmozdította* a labdát, és **egy büntetőütést szenved el.** A labdát vissza kell helyezni, hacsak a labda elmozdulása nem azután áll elő, hogy a játékos megkezdte az *ütést* vagy az *ütéshez* az ütő hátramoszdítását, és az *ütést* megtette.

**18-3. Ellenfél, caddie vagy felszerelés által match play-ben**  
**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 a *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 elmozduló labda – lásd a 18-6 szabályt)

**18-4. Versenyzőtárs, caddie vagy felszerelés által stroke play-ben**

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 tenni.

(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 tenni.

**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 – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.**

\* **Ha egy játékos, akitől elvárják, hogy visszahelyezze a labdát, elmulasztja ezt, akkor a 18. szabály megszegéséért járó általános büntetéssel sújtják. A 18. szabály szerint nincs további büntetés, kivéve egy helytelenül helyettesített labda esetén (15-2 szabály).**

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

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

**3. megjegyzés:** Ha lehetetlen eldönteni azt a helyet, ahová a labda visszahelyezendő, lásd a 20-3c szabályt.

## 19. szabály: Mozgó labda eltérítése vagy megállítása

**Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

**19-1. Külső tényező által**

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

- a. Ha egy *greenen* kívüli ütés *után* a mozgó labda bármilyen mozgó vagy élő *külső tényezőn/tényezőben* kerül nyugalomba, a játékos *a játéktéren* vagy *akadályban* köteles ejteni, a *greenen* pedig helyezni kell a labdát, a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahol a *külső tényező* tartózkodott, amikor a labda benne vagy rajta nyugalomba került, és
- b. Ha egy *greenen* történő *ütés* után a mozgó labdát bármilyen mozgó vagy élő *külső tényező* – kivéve valami férget vagy rovar – eltéríti vagy megállítja, vagy nyugalomba kerül benne vagy rajta, az *ütést* törlik. A labdát vissza kell tenni, és az *ütést* újra kell játszani.

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

(A játékos labdáját másik labda téríti el vagy állítja meg – lásd a 19-5 szabályt.)

**Megjegyzés:** Ha a *bíró* vagy a *Bizottság* úgy dönt, hogy egy *külső tényező* szándékosan térítette el vagy állította meg a labdát, az 1-4. szabály vonatkozik a játékosra. Ha a *külső tényező versenyzőtárs* vagy annak *caddie-je*, az 1-2 szabály vonatkozik a *versenyzőtársra*.

**19-2. Játékos, játékosárs, caddie vagy felszerelés által a. Match Play**

Ha a játékos labdáját véletlenül saját maga, *játékosárs* vagy valamelyikük *caddie-je* vagy *felszerelése* téríti el vagy állítja meg, **a játékos elveszíti a szakaszt.**

**b. Stroke Play**

Ha a *versenyző* labdáját véletlenül saját maga, *játékos társa* vagy valamelyikük *caddie-je* vagy *felszerelése* téríti el vagy állítja meg, a **versenyző két büntetőütést szenved**. A labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik, kivéve amikor a labda a *versenyző*, a *játékos társ* vagy valamelyikük *caddie-jének* ruhájában/ruháján vagy

*felszerelésében/felszerelésén* kerül nyugalomba, ebben az esetben a *versenyzőnek* a *játéktéren* vagy egy *akadályban* ejtenie kell, a *greenen* pedig helyezni kell a labdát, a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahol az a bizonyos dolog volt, amikor a labda benne vagy rajta nyugalomba került.

**Kivétel:** Ejtett labda – lásd a 20-2a szabályt.

(Játékos, játékos társ vagy *caddie* által szándékosan eltérített vagy megállított labda – lásd az 1-2 szabályt)

**19-3. Ellenfél, caddie vagy felszerelés által match play-ben**

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 arról a ponttól, amely a lehető legközelebb van ahhoz a helyhez, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották (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 játékosnak a *játéktéren* vagy egy *akadályban* ejtenie kell, a *greenen* pedig helyezni kell a labdát, a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahol az a bizonyos dolog volt, amikor a labda benne vagy rajta nyugalomba került.

**Kivétel:** A labda eltalálja a *zászlórudat* kezelő személyt – lásd Szab. 19. 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 play-ben**

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

**19-5. Másik labda által****a. Nyugalomban**

Ha egy *ütés* után a játékos mozgó labdáját egy *játékban* és nyugalomban *lévő* labda téríti el vagy állítja meg, a játékosnak úgy kell megjátszania labdáját, ahogy fekszik.

Match play-ben nincs büntetés. Stroke play-ben szintén nincs büntetés, hacsak az *ütést* megelőzően mindkét labda nem a *greenen* fekszik, ebben az esetben a **játékos két büntetőütést kap**.

**b. Mozgásban**

Ha egy *ütés* után a játékos mozgó labdáját egy másik – szintén *ütés* utáni – mozgó labda téríti el vagy állítja meg, a játékosnak úgy kell megjátszania labdáját, ahogy fekszik. Nincs büntetés, hacsak a játékos meg nem szegi a 16-1f szabályt, mely esetben az **e szabály megsértéséért járó büntetéssel sújtják**.

**Kivétel:** Ha egy *ütés* után a játékos labdája a *greenen* van mozgásban és a másik mozgó labda *külső tényezőnek* minősül – lásd a 19-1b szabályt.

A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:  
**Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.**

**20. szabály:** Felemelés, ejtés és helyezés; Idegen helyről történő játék

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

### 20-1. Felemelés és jelölés

A *szabályok* értelmében felemelendő labdát felemelheti a játékos, a *játékostársa* 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 hely megjelölve, **a játékos egy büntetőütéssel sújtják**, és a labdát vissza kell helyezni. Ha nincs visszahelyezve, **a játékos az e szabály megszegéséért járó általános büntetéssel sújtják**, a 20-1 szabály szerinti további büntetést azonban már nincs.

Ha egy *szabály* értelmében történő labdafelemelés vagy helyzetjelölés közben egy labda vagy labdajelző véletlenül *elmozdul*, a labdát vagy labdajelzőt a helyére kell tenni. 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 büntetőütéssel sújtják**.

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

**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 akadályozza a másik játékos játékát, *beállását* vagy *ütését*, helyezük egy vagy több ütőfejnyi távolságra valamelyik oldalra.

### 20-2. Ejtés és újrajtés

#### a. Ki által és hogyan?

A *szabályok* értelmében az ejtendő labdát magának a játékosnak kell ejteni. Egyenesen kell állnia, vállmagasságban, kinyújtott karral 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 korigálják a hibát, **a játékos egy büntetőütéssel sújtják**.

Ha a labda érinti a játékos, a *játékostársát* vagy *caddie-jüket* vagy a *felszerelésüket*, mielőtt vagy miután leesik a *pálya* valamelyik részére, a labdát büntetés nélkül újra kell ejteni. Annak nincs semmilyen határa, hogy ilyen körülmények esetén hányszor kell újrajteni a labdát.

(Úgy cselekedni, hogy befolyásoljuk a labda helyzetét vagy mozgását – 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 -7 szabály mérvadó.

#### 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) *pályahatáron túl* gurul, és ott kerül nyugalomba;  
 (V) olyan helyen kerül nyugalomba, ahol annak a körülménynek a zavaró hatása érvényesül, amely miatt – a 24-2b szabály (mozdíthatatlan 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 visszagurul abba a nyomba, ahonnan a 25-2 szabály (besüppedt labda) értelmében fel lett emelve;  
 (VI) több mint két ütőhossznyi távolságra gurul és 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 hely* vagy az elérhető legnagyobb könnyítés helye (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.  
 Ha ezen szabály alapján az újraejtendő vagy helyezendő labdát nem sikerül azonnal megtalálni, másik labdával lehet *helyettesíteni*.

**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.

## 20-3. Helyezés és visszahelyezés

### a. Ki által és hová?

A *szabályok* értelmében a helyezendő labdát magának a játékosnak vagy *játékosársának* kell helyezni. Az újraképezendő labdát a játékosnak, a *játékosársának* vagy a labdát felemelő vagy *elmozdító* személynek kell helyezni arra a pontra, ahonnan felemelték vagy *elmozdították*. Bármelyik ilyen esetben a játékosnak kell felelnie a *szabályok* bármilyen megszegéséért. Ha a labda helyezése vagy visszahelyezése során egy labda vagy labdajelző véletlenül *elmozdul*, vissza kell tenni őket a helyükre. Nincs büntetés, feltéve, hogy a labda vagy labdajelző elmozdulása közvetlenül a labda helyezésével vagy visszahelyezésével vagy a labdajelző eltávolításával járó sajátos ténykedésnek tulajdonítható. Máskülönben a 18-2a vagy a 20-1 szabály értelmében a *játékost egy büntetőütéssel sújtják*.

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

Ha a helyezett vagy újraképezett labda eredeti fekvése megváltozott:

- (I) a labdát – kivéve, hogy ha *akadályban* van – a legközelebbi olyan fekvésbe kell tenni, amely a leghasonlóbb az eredeti helyzethez; ez egy ütőhossznyi távolságnál nem lehet messzebb az eredeti fekvéstől, nem lehet közelebb a *lyukhoz*, és nem lehet *akadályban*;  
 (II) *vízakadályban* a labdát a fenti (I) pont szerint kell helyezni, kivéve, hogy a labdát magában a *vízakadályban* kell helyezni;  
 (III) *bunkerban* az eredeti fekvést a lehető legközelebb vissza kell állítani, és a labdát abba a fekvésbe kell helyezni.

### c. A hely nem határozható meg

Ha lehetetlen meghatározni azt a helyet, ahová a labda helyezendő vagy újraképezendő:

- (I) *a játéktéren* a labdát a lehető legközelebb kell ejteni ahhoz a helyhez, ahol fekszik, de nem kerülhet *akadályba* vagy *greenre*;
- (II) *akadály* esetében a labdát magában az *akadályban* kell ejteni, a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahol fekszik,
- (III) a *greenen* a labdát a lehető legközelebb kell helyezni ahhoz a helyhez, ahol fekszik, de nem kerülhet *akadályba*.

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

#### **d. A labda nem kerül nyugalomba**

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

Ha még mindig nem kerül nyugalomba azon a helyen:

- (I) a labdát – kivéve, hogy ha *akadályban* van – a legközelebbi helyre kell tenni, ahol nyugalomba kerülhet; ez a hely nem lehet közelebb a *lyukhoz* és nem lehet *akadályban*;
- (II) *akadály* esetében a labdát magában az *akadályban* kell helyezni, a legközelebbi helyen, ahol nyugalomba kerülhet, de ez nem lehet közelebb a *lyukhoz*.

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

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

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

**20-4. Amikor az ejtett vagy helyezett labda játékban van**  
Ha a játékos *labdája játékban van* amikor 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. Onnan megjátszani a következő ütést, ahonnan az előzőt megjátszottuk**

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

- a. Az elütőhelyen:** A megjátszandó labdát az *elütőhelyen* belüli területről kell megjátszani. Az *elütőhelyen* belül bárhol megjátszható, és tee-re lehet helyezni.
- b. A játéktéren és akadályban:** A megjátszandó labdát ejteni kell.
- c. A greenen:** A megjátszandó labdát helyezni kell.

A 20-5 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ  
BÜNTETÉS:

**Match play – Szakaszesztés; 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 részén, ahol a *szabályok* nem engedik meg az *ütés* megjátszását vagy a labda ejtését vagy helyezését; vagy
- (II) amikor a *szabályok* megkívánják az ejtett labda újradropolását vagy az *elmozdult* labda visszahelyezését.

**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*, **elszenvedi a megfelelő szabály szerinti két büntetőütést**. Az idegen helyről megjátszott labdával kell végigjátszania a szakaszt, anélkül, hogy korrigálná hibáját, feltéve, hogy nem követett el súlyos szabálysértést (lásd 1. megjegyzés).

Ha a *versenyző* tudatába kerül annak a ténynek, hogy idegen helyről játszott, és úgy gondolja, hogy esetleg súlyos szabálysértést követett el, mielőtt *ütést* tesz a következő *elütőhelyről*, a *szabályokkal* összhangban ejtett vagy helyezett második labdával kell végigjátszani a szakaszt. Ha a megjátszott szakasz az utolsó a körben, a *versenyzőnek* mielőtt elhagyja a *greent* ki kell jelentenie, hogy a *szabályokkal* összhangban ejtett vagy helyezett második labdával fogja végigjátszani a szakaszt.

A *versenyző* köteles jelenteni a tényeket a *Bizottságnak*, mielőtt visszaadja 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 súlyo-

san 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 korrigálta, **kizárják a versenyből**.

**1. megjegyzés:** A *versenyzőről* akkor gondolják, hogy súlyosan megszegte a megfelelő *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* figyelmem 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.

## 21. szabály: Labdatisztítás

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. 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:

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

c. mert segítőleg vagy zavarólag hat a játékra (22 szabály)  
Ha a játékos a szakasz megjátszása során megtisztítja labdáját – kivéve az e szabályban előírt eseteket –, **egy büntetőütéssel sújtják**, és a labdát, ha fel lett emelve, vissza kell tenni.  
Ha a játékos, akitől elvárják, hogy visszategye a labdát, ezt elmulasztja, a 20-3a szabály **megszegéséért járó büntetést szenved el**, 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 betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

### 22-1. Játékot segítő labda

Kivéve azt, amikor a 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 20-3 szabály). A labdát nem szabad megtisztítani, hacsak nem a *greenen* fekszik (lásd 21 szabály).

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

Stroke play-ben ha a *Bizottság* úgy dönt, hogy a *versenyzők* megegyeztek, hogy nem emelnek föl egy labdát, amely segítheti bármelyik más játékost, **a versenyzőket kizárják a játékból**.

### 22-2. Játékot akadályozó labda

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

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

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

**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 értelmében nincs további büntetés.

A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:  
**Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.**

## 23. szabály: Laza akadályok

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

### 23-1. Könnyítés

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

Ha a labda a *green* kivételével bárhol fekszik, és a *laza akadály* játékos által történő eltávolítása a labda *elmozdulását* idézi elő, a 18-2a szabály érvényes.

Szab. 23/24. Ha a *greenen* a labda vagy a labdajelző *elmozdul*, miközben a játékos eltávolít bármilyen *laza akadályt*, a labdát vagy labdajelzőt vissza kell tenni. Nincs büntetés, feltéve, hogy a labda vagy labdajelző elmozdulása közvetlenül a *laza akadály* eltávolításának tulajdonítható. Különben ha a játékos okozza a labda *elmozdulását*, a 18-2a szabály értelmében **egy büntetőütést szenved el**.

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

**Megjegyzés:** Ha a labda *akadályban* fekszik, a játékosnak nem szabad megérinteni vagy eltávolítani semmilyen *laza akadályt*, amely a szőben forgó *akadályban* fekszik vagy érinti ugyanazt az *akadályt* – lásd 13-4c szabály.

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 abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. 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 tenni, és nincs büntetés, feltéve hogy a labda elmozdulása köz-

Szab. 24. vetlenül a *torlasz* eltávolításának tulajdonítható. Egyébként a 18-2a szabály a mérvadó.

**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 *torlaszon* fekszik, de nem közelebb a *lyukhoz*.

A labdát meg lehet tisztítani, ha e szabály értelmében emeljük fel.

Amikor a labda mozgásban van, azt a *torlaszt*, amely befolyásolhatná a labda mozgását – a kezelt *zászlórúd* vagy a *felszerelés* kivételével – nem szabad eltávolítani.

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

**Megjegyzés:** Ha az e szabály értelmében ejtendő vagy helyező labdát nem sikerül azonnal visszahozni, 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 *torlaszon* fekszik, vagy amikor a *torlasz* zavarja a játékos *beállását* vagy szándékolt lendítésének területét. Ha a játékos labdája a *greenen* fekszik, szintén zavaró hatás áll elő, ha a *greenen* lévő mozdíthatatlan *torlasz* útjában áll *putt-vonalának*. Máskülönben e szabály értelmében, ha a *játékvonal* útjában áll valami, az önmagában véve nem számít zavaró hatásnak.

#### b. Könnyítés

Kivéve amikor a labda *vízakadályban* vagy *oldalsó vízakadályban* van, a játékos az alábbiak szerint szerezhethet büntetés nélkül 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 hely*. A *legközelebbi könnyítési helynek* nem szabad *akadályban* vagy a *greenen* lennie. Amikor a labdát a *legközelebbi könnyítési helyen* belül egy ütőtávolságnyra 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) Bunkerban:** Ha a labda *bunkerban* 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 helynek* a *bunkerban* kell lennie, és a labdát a *bunkerban* kell ejteni; vagy
- (b) Egy büntetőütés terhe mellett,** a *bunkeron* kívül, a labda helyét és a lyukat összekötő egyenes meghosszabbításában a bunker mögött. Annak nincs határa, hogy a labdát a *bunker* mögött milyen messzire 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 helyre*, amely nem *akadályban* van. A *legközelebbi könnyítési hely* 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 droppolnia kell.

Ha a labda e szabály értelmében lett felemelve, 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 szerezhet könnyítést, ha (a) a mozdíthatatlan *torlaszon* 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 sürgősen szokatlan *beállást*, lendítést vagy játékirányt alkalmaz.

**1. megjegyzés:** Ha a labda *vízakadályban* van (beleértve az *oldalsó vízakadályt* is), mozdíthatatlan *torlasz* általi zavaró hatás miatt a játékos nem szerezhet büntetés nélküli könnyítést. Úgy kell megjártsania 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 visszahozni, másik labdával lehet *helyettesíteni*.

**3. megjegyzés:** A *Bizottság* hozhat olyan Helyi Szabályt, hogy a játékosnak anélkül kell meghatároznia a *legközelebbi könnyítési helyet*, hogy átmenne a *torlaszon*, illetve alatta vagy fölötte.

### 24-3. Torlaszban elveszett labda

Ténykérdés, vajon az *elveszett* labda – miután egy *torlasz* felé elütötték -, a *torlaszban* veszett-e el. Annak érdekében, hogy úgy kezeljük a labdát, mint ami a *torlaszban* veszett el, ilyen értelmű ésszerű bizonyítéknak kell léteznie. Ilyen bizonyítéknak a hiányában a labdát úgy kell kezelni, mint *elveszett labdát*, és a 27. szabály vonatkozik rá.

#### a. Mozdítható torlaszban elveszett labda

Ha a labda mozdítható *torlaszban* vész el a játékos büntetés nélkül elmozdíthatja a *torlaszt*, és a *játéktéren* vagy egy *akadályban* droppolnia kell a labdát, vagy a *greenen* helyeznie kell a labdát, amilyen közel csak lehet 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 a labda mozdíthatatlan *torlaszban* vész el, meg kell határozni azt a helyet, ahol a labda utoljára keresztezte a *torlasz* legkülső határát, és – e szabály alkalmazása céljából – a labda úgy tekintendő, mint ami ezen a helyen fekszik, és a játékos az alábbiak szerint szerezhet könnyítést:

- (I) **A játéktéren:** Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a mozdíthatatlan *torlasz* legkülső határát, amely a *játéktéren* van, a játékos büntetés nélkül másik labdával *helyettesítheti*, és könnyítést kaphat, ahogyan azt a 24-2b(I) szabály előírja.
- (II) **Bunkerban:** Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a mozdíthatatlan *torlasz* legkülső határát, amely *bunkerban* van, a játékos büntetés nélkül másik labdával *helyettesítheti*, és könnyítést kaphat, ahogyan azt a 24-2b(II) szabály előírja.
- (III) **Vízakadályban (beleértve az oldalsó vízakadályt):** Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a mozdíthatatlan *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 mozdíthatatlan *torlasz* legkülső határát, amely a *greenen* van, a játékos büntetés nélkül másik labdával *helyettesítheti*, és könnyítést kaphat, ahogyan azt a 24-2b(III) szabály előírja.

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 abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

**25-1. Rendellenes talajviszonyok****a. Zavaró hatás**

A *rendellenes talajviszonyok* általi zavaró hatás akkor történik, amikor egy labda az 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 jelentkezik, ha a *greenen* lévő *rendellenes talajviszony* útjában áll *putt-vonalának*. Máskülönbén e szabály értelmében, ha a *játékvonal* útjában áll valami, az önmagában véve nem számít zavaró hatásnak.

**Megjegyzés:** A *Bizottság* hozhat olyan Helyi Szabályt, amely megtagadja a játékostól a könnyítést amiatt, hogy valamilyen *rendkívüli talajviszony* zavarja *beállítását*.

**b. Könnyítés**

Kivéve azt, amikor a labda *vízakadályban* vagy *oldalsó vízakadályban* van, *rendellenes talajviszony* zavaró hatása miatt a játékos az alábbiak szerint szerezhet büntetés nélküli könnyítést:

- (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 hely*. A *legközelebbi könnyítési helynek* nem szabad *akadályban* vagy a *greenen* lennie. Amikor a labdát a *legközelebbi könnyíté-*

si helyen belül egy ütőtávolságnyra ejtik, a labdának először a *pálya* egy olyan részét kell érintenie, egy olyan helyen, ahol nem áll fenn a rendellenes talajviszony zavaró hatása, és nincs *akadályban* és a *greenen* sem.

(II) **Bunkerban:** Ha a labda *bunkerban* 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 helynek* a *bunkerban* kell lennie, és a labdát a *bunkerban* kell ejteni, vagy ha a teljes könnyítés nem lehetséges, a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahol a labda fekszik, de nem közelebb a *lyukhoz*, a *bunkerban*, a *pályának* azon a részén, amely a talajviszony miatt az elérhető legnagyobb könnyítést teszi lehetővé; vagy

(b) **Egy büntetőütés terhe mellett** a *bunker*en kívül, egy olyan ponton, amely a labdát és a lyukat összekötő egyenes meghosszabbítása mentén fekszik. Annak nincs határa, hogy a labdát a *bunker* mögött milyen messzire lehet ejteni.

(III) **A greenen:** Ha a labda a *greenen* fekszik, a játékosnak fel kell emelnie a labdát, és büntetés nélkül le kell helyezni a *legközelebbi könnyítési helyre*, 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 nem *akadályban*. A *legközelebbi könnyítési hely* vagy az elérhető legnagyobb könnyítés hely 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 droppolnia kell.

A 25-1b szabály alapján 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:** E szabály értelmében a játékos nem kaphat könnyítést, ha (a) a *rendellenes talajviszonyon* kívül bármilyen más tényező zavaró hatása következtében nyilvánvalóan lehetetlen számára, hogy *ütést* játsszék meg, vagy (b) a *rendellenes talajviszony* miatti zavaró hatás csak azért állna elő, mert szükségtelenül szokatlan *beállást*, lendítést vagy játékirányt alkalmazna.

**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 visszahozni, másik labdával lehet *helyettesíteni*.

### c. Elveszett labda

Ténykérdés, hogy az *elveszett* labda – miután egy *rendellenes talajviszonyok* közötti hely felé elütötték -, ilyen helyen *veszett-e el*. Annak érdekében, hogy úgy kezeljük a labdát, mint ami *rendellenes talajviszonyok* közt *veszett el*, ilyen értelmű ésszerű bizonyítéknak kell léteznie. Ilyen bizonyíték hiányában a labdát úgy kell kezelni, mint *elveszett labdát*, és a 27. szabály vonatkozik rá.

Ha a labda *rendellenes talajviszonyok* közt *veszik el*, meg kell határozni azt a pontot, ahol a labda utoljára keresztezte a talajviszony legkülső határát, és – e szabály alkalmazása céljából – a labda úgy tekintendő, mint ami ezen a helyen fekszik, és a játékos az alábbiak szerint szerezhet könnyítést:

- (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, ahogyan azt a 25-1b(I) szabály előírja.
- (II) **Bunkerban:** Ha a labda utoljára olyan helyen keresztezte a *rendellenes talajviszony* legkülső határát, amely *bunkerban van*, a játékos büntetés nélkül másik labdával *helyettesítheti*, és könnyítést kaphat, ahogyan azt a 25-1b(II) szabály előírja.
- (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, ahogyan azt a 25-1b(III) szabály előírja.

## 25-2. Besüppedt labda

A *játéktér* bármelyik rövidere nyírt területén a saját benyomódásába besüppedt labdát büntetés nélkül föl lehet emelni, meg lehet tisztítani és le lehet ejteni, a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahol fekszik, de nem közelebb a *lyukhoz*. Az ejtett labdának először a *pályának a játéktér* részét kell érintenie. A „rövidere nyírt terület” a *pálya* bármelyik részét jelenti, beleértve a rough-on keresztül vezető ösvényeket, amelyeket fairway-magasságra vagy alacsonyabbra vágta.

## 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 megjárásania a labdát, ahogyan fekszik. Büntetés nélkül kell szereznie könnyítést, az alábbiak szerint:

A játékosnak fel kell emelnie a labdát, és egy ütőhossznyi távolságon belül le kell ejtenie, de nem közelebb a lyukhoz, mint a *legközelebbi könnyítési hely*. A *legközelebbi könnyítési helynek* nem szabad *akadályban* vagy a *greenen* lennie. Amikor a labdát a *legközelebbi könnyítési helyen* belül egy ütőtávolságra 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 abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

### 26-1. Könnyítés vízakadályban lévő labdáért

Ténykérdés, vajon egy *elveszett labda* – miután egy *vízakadály*

Szab. 26. felé elüthették -, az akadályon kívül vagy belül *veszett-e el*. Annak érdekében, hogy úgy kezeljük a labdát, mint ami az akadályban veszett el, olyan ésszerű bizonyítéknak kell léteznie, hogy a labda benne tartózkodik. Ilyen bizonyítéknak a hiányában a labdát úgy kell kezelni, mint *elveszett labdát*, és a 27. szabály vonatkozik rá.

Ha egy labda *vízakadályban* van vagy abban *veszett el* (akár vízben fekszik, akár nem), a játékos **egy büntetőütés terhe mellett:**

- a. Megjátszhat egy labdát a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, amelyről az eredeti labdát utoljára megjátszották (lásd a 20-5. szabályt); vagy
- b. Ejthet a *vízakadály* mögött, a ejtés helyét azon az egyenes vonalon tartva, amely a *lyuk* és azon pont között húzható, ahol a labda keresztezte a *vízakadály* szélét. Annak nincs határa, hogy a labdát a *vízakadály* mögött milyen messzire lehet ejteni; vagy
- c. További lehetőségként csak abban az esetben, ha a labda utoljára egy *oldalsó vízakadály* szélét keresztezte, ejthet 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 ponton, amely egyenlő távolságra van a *lyuktól*.

Amikor e szabály értelmében járunk el, a labdát fel lehet emelni és meg lehet tisztítani.

(Tiltott cselekedetek, amikor a labda akadályban van – lásd 13-4 szabály)

(A vízakadály vízében 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:

- Szab. 26.
- (I) eljárhat a 26-1a szabály szerint. Azonban ha a játékos, miután droppolt az *akadályban*, úgy dönt, nem játssza meg az ejtett labdát:
    - (a) erre az *akadályra* hivatkozva eljárhat a 26-1b szabály szerint, vagy ha alkalmazható, a 26-1c szabály szerint, **felszámítva egy további büntetőütést**, amelyet az a szabály előír; vagy
    - (b) **felszámíthat egy további büntetőütést**, és megjátszhatja a labdát, amilyen közel csak lehet ahhoz a helyhez, ahonnan az utolsó *ütést* a *vízakadályon* kívülről megjátszotta (lásd 20-5 szabály); vagy
  - (II) eljárhat a 26-1b szabály szerint, vagy ha alkalmazható, a 26-1c szabály szerint; vagy
  - (III) **egy büntetőütés terhe mellett** megjátszhat egy labdát a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahonnan a *vízakadályon* kívüli utolsó *ütés* történt (lásd a 20-5 szabályt).

### b. Akadályon kívül elveszett vagy játszhatatlan vagy határon kívüli labda

Ha egy *vízakadályból* megjátszott labda az *akadályon* kívül *elveszett* vagy játszhatatlannak minősül, vagy *határon kívül* van, a játékos, miután a 27-1 vagy a 28a szabály értelmében **egy büntetőütést kap:**

- (I) megjátszhat egy labdát, a lehető legközelebb ahhoz a helyhez a *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 büntetőütést adva** eredményéhez, ahogy a *szabály* előírja, és vonatkozási pontként használva azt a helyet, ahol az eredeti labda utoljára keresztezte az *akadály* szélét, mielőtt nyugalomba került az *akadályban*; vagy
- (III) **újabb büntetőütést adva** eredményéhez megjátszhat

egy labdát a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahonnan az *akadályon* kívüli utolsó *ütés* történt (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. Tettszése szerint eljárhat a 26-2b(II) vagy (III) pont szerint is.

**2. megjegyzés:** Ha egy *vízakadályból* megjátszott labda az *akadályon* kívül játszhatatlannak minősül, a 26-2b szabályban semmi sem gátolja meg a játékost abban, hogy a 28b vagy a 28c szabály szerint járjon el.

A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:  
**Match play – Szakaszesztés; 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 abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

#### 27-1. Elveszett vagy határon kívüli labda

Ha egy labda *elveszett* vagy *határon kívüli területre* került, a játékosnak **egy büntetőütés terhe mellett** meg kell játszania egy labdát, a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották (lásd a 20-5 szabályt).

#### Kivételek:

- Ha ésszerű bizonyíték van arra, hogy az eredeti labda *vízakadályban* veszett el, a játékos köteles a 26-1 szabálynak megfelelően eljárni.
- Ha ésszerű bizonyíték van arra, hogy az eredeti labda egy

*torlaszban* veszett el (24-3 szabály), vagy *rendellenes talajviszonyok* közt (25-1c szabály), a játékos az alkalmazható szabály szerint járhat el.

A 27-1 SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

**Match play – Szakaszesztés; 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 play-ben a játékosnak tájékoztatnia kell ellenfelét, stroke play-ben pedig *jegyzőjét* vagy *versenyzőtársát* arról, hogy *provizórikus labdát* szándékozik megjátszani, és ezt azelőtt kell megjátszania, mielőtt ő vagy játékostársa 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 terhe mellett** (27-1 szabály) *játékban lévő labdává* válik; az eredeti labda pedig *elveszett labda*.

(Játékrend az elütőhelyről – lásd a 10-3 szabályt.)

**Mejegyzés:** Ha a 27-2a szabály szerint megjátszott *provizórikus labda* egy *vízakadályon* kívül vagy *határon túl* veszne el, 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 ar-

Szab. 27. ról 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 terhe mellett** (27-1 szabály) *játékban lévő labdává* válik.

Ha az eredeti labda – a *vízakadály* kivételével – *elveszett*, vagy *határon kívüli területen van*, **ütés és távolság büntetés terhe mellett** (27-1 szabály) a *provizórikus labda* lesz a *játékban lévő labda*.

Ha ésszerű bizonyíték van arra, hogy az eredeti labda *vízakadályban veszett el*, a játékosnak a 26-1 szabály szerint kell eljárnia.

**Kivétel:** Ha ésszerű bizonyíték van arra, hogy az eredeti labda *torlaszban* veszett el (24-3 szabály), vagy *rendellenes talajviszonyok* közt (25-1c szabály), a játékos az alkalmazható szabály szerint járhat el.

### c. Amikor a provizórikus labdát feladjuk

Ha az eredeti labda sem *el nem veszett*, sem *határon kívüli* nincs, a játékosnak fel kell adnia a *provizórikus labdát*, és az eredeti labdával kell folytatnia a játékot. Ha további ütések teszt a *provizórikus labdával*, akkor *idegen labdát* játszik meg, és a 15. szabály előírásai vonatkoznak rá.

**Megjegyzés:** Ha a játékos a 27-2a szabály szerint játssza meg a *provizórikus labdát*, a *provizórikus labdával* az e szabály alkalmazása után tett *ütések* később a 27-2c szabály értelmében nem számítanak, és azokat a *büntetőütéseket*, amelyeket kizárólag az azzal a labdával történő játék miatt róttak ki, figyelmen kívül hagyják.

## 28. szabály: Játshatatlan labda

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

A játékos játshatatlannak tarthatja labdáját a *pálya* bármelyik részén, kivéve, amikor a labda *vízakadályban* van. A játékos az egyedüli elbírálója annak, hogy labdája játshatatlan-e.

Ha úgy gondolja, hogy labdája játshatatlan, **egy büntetőütés terhe mellett:**

a. Meg kell játszania egy labdát a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszotta (lásd a 20-5 szabályt); vagy

b. Ejtenie kell azon pont mögött, ahol a labda fekszik, azon az egyenes vonal meghosszabbításában, amely a *lyukat* és a labda eredeti helyét összeköti. Annak nincs határa, hogy e hely mögött milyen messzire lehet ejteni; vagy

c. Ejtenie kell, két ütőhossznyi távolságon belül attól a helytől, ahol a labda fekszik, de nem közelebb a *lyukhoz*.

Ha a játshatatlan labda *bunkerban* 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 *bunkerban* kell ejteni.

Ha e szabály értelmében járunk el, a labdát fel lehet emelni és meg lehet tisztítani.

A SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:  
**Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.**

## 29. szabály: Threesome és Foursome játékok

**Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

**29-1. Általános**

*Threesome-ban* vagy *foursome-ban* bármelyik *előírt* körben a *játékosársaknak* 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 *játékosársának* kellett volna játszania, **a hibát elkövető fél elveszíti a szakaszt.**

**29-3. Stroke Play**

Ha a *játékosársak* helytelen sorrendben tesznek meg egy *ütést* vagy *ütéseket*, az ilyen *ütést* vagy *ütéseket* törlik, és a **hibás félre két büntetőütést rónak ki.** A félnek korigálnia kell a hibát, úgy, hogy megfelelő sorrendben játszanak meg egy labdát, arról a helyről, amely a lehető legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahonnan először játszottak helytelen sorrendben (lásd a 20-5 szabályt). Ha a *fél* ütést tesz a következő *előtőhelyről*, és előtte nem korigálja hibáját, vagy a kör utolsó szakasza esetében elhagyja a *greent*, és előtte nem jelenti ki, hogy korigálni szándékosz hibáját, **a felet kizárják a versenytől.**

## 30. szabály: Three-Ball, Best-Ball és Four-Ball Match Play

**Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

**30-1. A golf szabályai érvényesek**

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 nyugvó labda**

Kivéve amikor a *szabályokban* másképp van előírva, ha az ellenfél, *caddie-je* vagy *felszerelése* hozzáér a játékos labdájához, vagy *elmozdítja* azt, és ez nem labdakeresés közben történik, a 18-3b szabály érvényes. **Az ilyen ellenfelet egy büntetőütéssel sújtják abban a mérkőzésben, amelyet a játékosal játszik, a másik ellenféllel való mérkőzésében azonban nem.**

**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 ellenfelével való mérkőzésében megjátszhatja a labdát, ahogy fekszik, vagy mielőtt bármelyik *fél* újabb *ütést* tesz, törölheti az *ütést*, és büntetés nélkül megjátszhat egy labdát, a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjátszották (lásd a 20-5 szabályt). A másik ellenféllel való mérkőzésében a labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik.

**Kivétel:** A *zászlórudat* kezelő személyt eltaláló labda – lásd a 17-3b szabályt.

Szab. 30. (Ellenfél által szándékosan eltérített vagy megállított labda – lásd az 1-2 szabályt.)

### 30-3. Best-Ball és Four-Ball Match Play

#### a. A fél képviselte

Egy *felet* a mérkőzés egész ideje alatt vagy bármelyik részében az egyik *játékos* képviselheti; minden *játékos* számára nem kell jelen lennie. A hiányzó *játékos* a szakaszok között csatlakozhat a mérkőzéshez, egy szakasz megjátszása közben azonban nem.

#### b. A tizennégy ütő maximuma

A 4-3a(III) és a 4-4 szabály bármelyik *játékos* által történő megszegéséért a *felet* büntetik meg.

#### c. Játékrend

Az ugyanazon *fél*hez tartozó labdákat olyan sorrendben lehet megjátszani, amelyet a *fél* a legjobbnak tart.

#### d. Idegen labda

Ha a játékos *ütést* tesz egy *idegen labdával*, amely nincs *akadályban*, **abból a szakaszból kizárják**, de *játékos* számára nem kap büntetést, még akkor sem, ha az *idegen labda* az övé. Ha az *idegen labda* másik játékoshoz tartozik, tulajdonosának arra a helyre kell helyeznie egy labdát, ahonnan az *idegen labdát* először megjátszották.

#### e. A fél kizárása

(I) **A *felet* kizárják**, ha bármelyik *játékos* megszegi az alábbi szabályok közül valamelyiket:

- 1-3 szabály – Szabálytalan játékban való megegyezés
- 4-1 vagy -2 szabály – Ütők

- 5-1 vagy -2 szabály – A labda
- 6-2a szabály – Hendikep (magasabb hendikeppel történő játék)
- 6-4 szabály – Caddie (Egynél több caddie alkalmazása; a szabályszegés azonnali helyrehozatalának elmulasztása)
- 6-7 szabály – Időhúzás; Lassú játék (ismételt kihágás)
- 14-3 szabály – Mesterséges eszközök és Szokatlan felszerelés

(II) **A *felet* kizárják**, ha valamennyi *játékos* megszegi az alábbi szabályok közül valamelyiket:

- 6-3 szabály – Kezdesi idő és Csoportok.
- 6-8 szabály – A játék megszakítása.

(III) Minden más esetben, ahol a *szabálysértés* kizárást eredményezne, **a *játékos* csak abból a szakaszból zárják ki**.

#### f. Más büntetések hatálya

Ha egy játékos *szabályszegése* segíti *játékos* számára játékát vagy kedvezőtlenül hat ellenfele játékára, **a játékos által elszenvedett bármilyen büntetésen túl a *játékos* is elszenvedi a megfelelő büntetést**.

Minden egyéb esetben, ahol *szabályszegésért* a játékos büntetést kap, a büntetés nem vonatkozik a *játékos* számára. Ahol a büntetés a szakasz elvesztése, ott a *játékos* kizárják abból a szakaszból.

#### g. Párhuzamosan játszott más típusú mérkőzés

Amikor a *best-ball* vagy *four-ball* mérkőzéssel párhuzamosan más típusú mérkőzést is játszanak, a fenti speciális szabályokat alkalmazzák.

Szab. 30.

**31. szabály: Four-Ball Stroke Play****Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

**31-1. Általános**

A *four-ball* stroke play-ben két *versenyző* játszik mint *játékos-társak*, mindenki a saját labdájával. A *játékos-társak* közül az alacsonyabb score-t teljesítő eredménye számít szakaszeredménynek. Ha az egyik *játékos-társ* nem fejezi be a szakasz megjátszását, nem jár érte büntetés.

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-társ* képviselheti; mindkét *játékos-társnak* nem kell jelen lennie. A hiányzó *versenyző* a szakaszok között csatlakozhat a *játékos-társához*, egy szakasz megjátszása közben azonban nem.

**31-3. A tizennégy ütő maximuma**

A 4-3a(III) és a 4-4 szabály bármelyik *játékos-társ* által történő megszégéséért **a felet büntetik meg**.

**31-4. Eredményjegyzés**

A *jegyzőnek* mindegyik szakaszon csak a bruttó eredményt szükséges feljegyeznie, figyelembe véve, hogy melyik *játékos-társ* eredménye számít. A bruttó eredményeknek személy szerint azo-

nosíthatóaknak kell lenniük, különben **a felet kizárják a versenyből**. A 6-6b szabály betartásáért csak az egyik *játékos-társat* lehet felelőssé tenni. (Hibás eredmény – lásd a 31-7a szabályt.)

**31-5. Játékrend**

Az ugyanazon *félhez* tartozó labdákat olyan sorrendben lehet megjátszani, amelyet a *fél* a legjobbnak tart.

**31-6. Idegen labda**

Ha a *versenyző ütést* tesz egy *idegen labdával* amely nincs *akadályban*, **két büntetőütést kap** és korrigálnia kell hibáját, úgy, hogy a szabályos labdát játssza meg vagy a szabályok szerint jár el. *Játékos-tarsa* nem kap büntetést, még akkor sem, ha az *idegen labda* az övé.

Ha az *idegen labda* másik *versenyzőhöz* tartozik, tulajdonosa helyezze vissza arra a pontra ahonnan az *idegen labdát* először megjátszották.

**31-7. Kizárást jelentő büntetések****a. Az egyik játékos-társ szabályszegése**

**A felet kizárják a versenyből**, ha bármelyik *játékos-társ* megszegi az alábbi szabályok közül valamelyiket:

- 1-3 szabály – Szabálytalan játékban való megegyezés
- 3-4 szabály – Szabályok adta jog megtagadása
- 4-1 vagy -2 szabály – Ütők
- 5-1 vagy -2 szabály – A labda
- 6-2b szabály – Hendikep (magasabb hendikeppel történő játék, hendikep feljegyzésének elmulasztása)
- 6-4 szabály – Caddie (egynél több caddie alkalmazása; a szabályszegés azonnali helyrehozatalának elmulasztása)

- Szab. 31.
- 6-6b szabály
    - A score-kártya aláírása és visszaadása
  - 6-6d szabály
    - Hibás szakaszeredmény, vagyis amikor annak a *játékos*nak a lejegyzett eredménye, akinek az eredményét be kell számítani, alacsonyabb, mint a valóságban megtett ütések száma. Ha viszont ez a szám magasabb, azt kell eredményként elfogadni.
  - 6-7 szabály
    - Időhúzás; Lassú játék (ismételt kihágás)
  - 7-1 szabály
    - Gyakorlás körök előtt vagy között
  - 14-3 szabály
    - Mesterséges eszközök és Szokatlan felszerelés
  - 31-4 szabály
    - A bruttó eredményt nem lehet személy szerint azonosítani.

## b. Mindkét játékos szabályszegése

### A *felet* kizárják:

- (I) ha mindketten megszegik a 6-3 szabályt (Kezdési idő 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 a 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 *játékos*sa játékát, a

**versenyző által elszedett bármilyen büntetésen túl a *játékos* is elszedi a megfelelő büntetést.**

Minden egyéb esetben, ahol *szabályszegésért* a *versenyző* büntetést kap, a büntetés nem vonatkozik a *játékos*sára.

## 32. szabály: Bogey-, Par- és Stableford versenyek

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. 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 mérvadók mindaddig, amíg nincsenek ellentétben a következő különleges szabályokkal.

### a. Bogey- és Par versenyek

A Bogey- és Par versenyeknél az eredményszámítás ugyanúgy történik, mint a match play-ben. Bármelyik szakaszt, 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 feljegyzésért felelős, ahol a *versenyző* nettó eredménye egyenlő a rögzített eredménnyel, vagy jobb annál.

**1. megjegyzés:** A tizennégy ütő maximuma – A büntetések ugyanazok, mint a match play-ben, lásd a 4-4 szabályt.

**2. megjegyzés:** Egyszerre csak egy caddie – büntetések mint a match play-ben.-lásd a 6-4 szabályt.

Szab. 32. **3. megjegyzés:** Időhúzás; Lassú játék (6-7 szabály) – A *versenyző* eredménye úgy módosul, hogy az összeredményből levonunk egy szakaszt.

## 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

A győztes az a *versenyző*, 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:** A tizennégy ütő maximuma (4-4 szabály) – A vonatkozó büntetések a következők: a kör össz-pontszámából két-két pont levonása minden egyes olyan szakaszért, amelynél bármilyen szabálysértés előfordult; a körönkénti maximális levonás: négy pont.

**2. megjegyzés:** Egyszerre csak egy caddie (6-4 szabály). A vonatkozó büntetések a következők: a kör pontszámából két pont levonása minden egyes szakaszért, amelynél bármilyen szabálysértés történt; a körönkénti maximális levonás: négy pont.

Szab. 32. **3. megjegyzés:** Időhúzás; Lassú játék (6-7 szabály) – A *versenyző* eredménye úgy módosul, hogy a kör össz-pontszámából levonunk két pontot.

## 32-2. Kizárást jelentő büntetések

### a. A versenyből

A **versenyzőt kizárják a versenyből**, ha megszegi az alábbi szabályok közül valamelyiket:

- 1-3 szabály – Szabálytalan játékban való megegyezés
- 3-4 szabály – Szabályok adta jog megtagadása
- 4-1 vagy -2 szabály – Ütők
- 5-1 vagy -2 szabály – A labda
- 6-2b szabály – Hendikep (magasabb hendikeppel történő játék, hendikep feljegyzésének elmulasztása)
- 6-3 szabály – Kezdési idő és Csoportok
- 6-4 szabály – Caddie (egynél több caddie alkalmazása; a szabályszegés azonnali helyrehozatalának elmulasztása)
- 6-6b szabály – A score-kártya szignálása és visszaadása.
- 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 (ismételt kihágás)
- 6-8 szabály – A játék megszakítása
- 7-1 szabály – Gyakorlás körök előtt vagy között
- 14-3 szabály – Mesterséges eszközök és Szokatlan felszerelés

**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 abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. oldal.

**33-1. Feltételek; Szabály felfüggesztése**

A *Bizottságnak* meg kell állapítania azokat a feltételeket, amelyek között a verseny lejátására kerül.

A *Bizottságnak* nem áll jogában, hogy felfüggeszzen egy golf-szabályt.

A stroke playt szabályzó bizonyos különleges rendelkezések annyira alapvetően különböznek azoktól, amelyek a match playt szabályozzák, hogy a két játékforma kombinációja nem lehetséges és nem megengedett. Az ilyen körülmények között lejátszott *mérkőzések* eredményét és a visszaadott score-kártyákat nem szabad figyelembe venni.

Stroke play-ben a *Bizottság* korlátozhatja a *bíró* tennivalóit.

**33-2. A pálya****a. Határok és szélek meghatározása**

A *Bizottságnak* pontosan meg kell határoznia:

- (I) a *pályát* és a *határon kívüli* részeket,
- (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 az előírásnak, a *Bizottság* egy közeli hasonló helyen új *lyukat* létesíthet.

**Megjegyzés:** Ha egy egyszeri kört egy napnál tovább szándékoznak lejátítani, a *Bizottság* a Versenyfeltételekben előírhatja, hogy a *lyukakat* és *eliütőhelyeket* a verseny mindegyik napján máshová lehet tenni, feltéve, hogy bármelyik napon valamennyi *versenyző* ugyanazon a helyen lévő *eliütőhelyről* 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 lehetlenné teszik a mérkőzés megfelelő lejátását, elrendelheti úgy match play-ben mint stroke play-ben a játék ideiglenes felfüggesztését, vagy – stroke play-ben – érvénytelennek és meg nem történtnek nyilváníthatja a játékot, és a szóban forgó kör

Szab. 33. 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 idő és Csoportok

A *Bizottságnak* meg kell állapítania a kezdési időket, és – stroke play-ben – ki kell jelölnie azokat a csoportokat, amelyekben a *versenyzőknek* játszaniuk kell.

Amikor egy match play versenyt több körön át játszanak, a *Bizottságnak* 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, hacsak a versenyzők egy korábbi időpontban meg nem egyeznek.

### 33-4. Hendikep stroke-táblázat

A *Bizottságnak* nyilvánosságra kell bocsátania egy táblázatot, amelyben feltünteti a szakaszok rendjét, amelyeknél a versenyzők hendikep *ütéseket* adnak vagy kapnak.

### 33-5. Score-kártya

Stroke play-ben a *Bizottság* köteles mindegyik *versenyzőt* score-kártyával ellátni, amely tartalmazza a dátumot és a *versenyző* nevét, vagy – *foursome-* vagy *four-ball* stroke play-ben – a *versenyzők* nevét.

Stroke play-ben a *Bizottság* dolga az eredmények összeadása és a score-kártyán feltüntetett hendikep alkalmazása.

*Four-ball* stroke play-ben a *Bizottság* dolga, 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* dolga, hogy alkalmazza a score-kártyán rögzített hendikepet, meghatározza minden egyes szakasz eredményét és a végeredményt vagy az össz-pontszámot.

**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-jel eldönteni. Stroke play-ben létrejött holtversenyt nem szabad match play-jel 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 kizárás-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 feloldása vagy módosítása

Egy golf szabályt egyetlen helyi szabálynak sem szabad felol-

Szab. 33.

Szab. 33/34. dania. Mindazonáltal ha egy *Bizottság* szerint egyes rendelkezés talajviszonyok oly mértékben zavarják a mérkőzés megfelelő lejátszását, hogy olyan helyi szabály megalkotása szükséges, amely módosítja a szabályokat, a helyi szabályt az *R & A*-nak jóvá kell hagynia.

### 34. szabály: Viták és döntések

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 20–35. 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 – amennyiben szükséges – a mérkőzésen adódó problémát el lehessen simítani. 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 kizárás büntetést foganatosítsák.

##### 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:** Kizárás büntetést kell alkalmazni a verseny befejezése után, ha a *versenyző*:

- (I) megszegte az 1-3 szabályt (Szabálytalan játékban való megegyezés) vagy
- (II) a visszaadott 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 visszaadott score-kártyán bármelyik szakasznál alacsonyabb eredményt adott meg annál, mint amennyi ütést valóban megtett (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-büntetés 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 ügygel nem fordultak a Golfszabály Bizottsághoz, a játékos vagy a játékosok kérheti(k), hogy a *Bizottság* megfelelően meghatalmazott képviselőjén keresztül kölcsönösen jóváhagyott nyilatkozatot juttasson/juttassanak.

Szab. 34.

Szab. 34. nak el Golfszabály Bizottsághoz, hogy az fejtsse 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 óhajt állást foglalni.

## I. FÜGGELÉK: HELYI SZABÁLYOK; VERSENYFELTÉTELEK

Függ.  
I.

I. FÜGGELÉK – TARTALOM	OLDAL
<b>A. rész: Helyi szabályok</b> . . . . .	<b>131</b>
1. Határok és szélek meghatározása . . . . .	131
2. Vízakadályok . . . . .	131
a. Oldalsó vízakadályok . . . . .	131
b. Provizórikus labda . . . . .	131
3. Fenntartást igénylő pályaterületek; Környezet-érzékeny területek . . . . .	132
4. Ideiglenes állapotok – Sár, Rendkívüli nedvesség, Gyatra körülmények és Pályavédelem . . . . .	132
a. Besüppedt labda felemelése, Tisztítás . . . . .	132
b. „Kedvezőbb fekvés” és „Téli szabályok” . . . . .	132
5. Torlaszok . . . . .	133
a. Általános . . . . .	133
b. Kövek a bunkerekben . . . . .	133
c. Utak és ösvények . . . . .	133
d. Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében . . . . .	133
e. Facsometék védelme . . . . .	133
f. Ideiglenes torlaszok . . . . .	134
6. Ejtési zónák (A labda ejtése) . . . . .	134
<b>B. rész: Minták a helyi szabályokra</b> . . . . .	<b>134</b>
1. Fenntartást igénylő pályaterületek; Környezet-érzékeny területek . . . . .	134
a. Felújítás alatti terület; Tiltott játék . . . . .	134
b. Környezet-érzékeny területek . . . . .	135
2. Facsometék védelme . . . . .	138
3. Ideiglenes állapotok – Sár, Rendkívüli nedvesség, . . Gyatra körülmények és Pályavédelem . . . . .	139

	a. Könnyítés besüppedt labdáért, Labdatisztítás	.139
	b. „Kedvezőbb fekvések” és „Téli szabályok”	.140
	c. Levegőtető lyukak	.141
4.	Kövek a bunkerekben	.142
5.	Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében	.142
6.	Ideiglenes torlaszok	.143
	a. Ideiglenes mozdíthatatlan torlaszok	.143
	b. Ideiglenes elektromos vezetékek vagy kábelek	147
<b>C. rész: A verseny feltételei .148</b>		
1.	A labda részletes leírása	.148
	a. Szabályos Golflabdák Listája	.148
	b. Egyfajta labda feltétele	.149
2.	Kezdési idő	.150
3.	Caddie	.150
4.	A játék sebessége	.151
5.	A játék felfüggesztése veszélyes helyzet miatt	.151
6.	Gyakorlás	.152
	a. Általános	.152
	b. Gyakorlás szakaszok között	.152
7.	Tanács csapatversenyeken	.153
8.	Új lyukak	.153
9.	Szállítóeszközök	.153
10.	Dopping-vizsgálat	.154
11.	Hogyan döntünk el a holtversenyeket?	.154
12.	Sorsolás match play-ben	.155

## A. rész: Helyi szabályok

Ahogy a 33-8a szabály kimondja, a *Bizottság* egyes rendelkezéses talajviszonyok miatt helyi szabályokat alkothat és tehet közzé, ha azok összhangban állnak az ebben a függelékben lefektetett irányelvekkel.

Ezenkívül a 33-8 szabály értelmezéséhez az engedélyezhető és tiltó helyi szabályok tekintetében részletes felvilágosítást kaphatnak a „Döntések a golf szabályairól” és az „Útmutató a verseny lebonyolításához” című kiadványokból.

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 szerkesztésének meghatározása* (33-2a szabály).

### 2. Vízakadályok

#### a. Oldalsó vízakadályok

Tisztázza azoknak a *vízakadályoknak* a helyzetét, amelyek *oldalsó vízakadályok* lehetnek (26. szabály).

#### b. Provizórikus labda

Megengedi – a 26-1 szabály értelmében – a *provizórikus labda* megjátzását egy olyan labda helyett, amely olyan természetű *vízakadályban* lehet, hogy ha az eredeti labda nem található, akkor ez ésszerű bizonyíték arra, hogy az a *vízakadályban* veszett el; továbbá nem lenne célravezető megkísérelni meghatározni, hogy vajon a labda az *akadályban* van-e, mert

Függ. I. ez a tevékenység túlzottan késleltetné a játékot. A labdát a 26-1 szabály értelmében igénybe vehető alternatívák vagy bármelyik alkalmazható helyi szabály szerint provizórikusan játsszák meg. Abban az esetben, ha egy *provizórikus labdát* hozunk játékba, és az eredeti labda *vízakadályban* van, a játékos megjátszhatja az eredeti labdát, ahogy fekszik, vagy folytathatja a játékban lévő *provizórikus labdával*, ám ami az eredeti labdát illeti, nem járhat el a 26-1 szabály szerint.

### 3. Fenntartást igénylő pályaterületek; Környezet-érzékeny területek

Segítik a *pálya* fenntartását, oly módon, hogy meghatározzák azokat a területeket, többek közt gyep-téglá-készítő 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 környezet-érzékeny területekről, amelyek a pályán vannak vagy ahhoz csatlakoznak, meg kell tiltani a játékot, a *Bizottság* alkosson helyi szabályt, amely tisztázza a könnyítés esetén követendő eljárást.

### 4. Ideiglenes állapotok – Sár, Rendkívüli nedvesség,

#### Gyatra körülmények és Pályavédelem

##### a. Besüppedt labda felemelése, Tisztítás

Az olyan ideiglenes állapotok, amelyek zavarhatják a játék megfelelő lebonyolítását, beleértve a sarat vagy rendkívüli nedvességet is, a *játéktéren* bárhol lehetővé teszik a besüppedt labda miatti könnyítést vagy a *játéktéren* bárhol, a rövidre lenyírt területen is megengedik a labda felemelését, tisztítását és visszahelyezését.

##### b. „Kedvezőbb fekvés” és „Téli szabályok”

A kedvezőtlen állapotok, többek közt a *pálya* gyatra állapota vagy sár jelenléte, időnként annyira általánosak, különösen a

téli hónapok alatt, hogy a *Bizottság* úgy dönthet: ideiglenes helyi szabály révén könnyítést biztosít azért, hogy védje a *pályát*, vagy elősegítse a sportszerű és kellemes játékot. Amint az állapotok indokolják, a helyi szabályt vissza kell vonni.

## 5. Torlaszok

### a. Általános

Tisztázza azoknak a tárgyakkal a helyzetét, amelyek *torlaszok* lehetnek (24. szabály).

Megnevezi, hogy milyen konstrukció lehet a *pálya* szerves része, és – ennek megfelelően – nem *torlasz*, például az *elütőhelyek*, *greenek* és *bunkerok* épített oldalai (24. és 33-2a szabályok).

### b. Kövek a bunkerokban

Megengedi a *bunkerokban* 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 meg oldaluk, és igazságtalanul befolyásolhatják a játékot.

### d. Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében

Könnyítés jár mozdíthatatlan *torlaszok* zavaró hatása miatt a *greentől* két ütőhossznyi távolságban vagy azon belül, amikor a labda a *torlasztól* két ütőhossznyi távolságon belül fekszik.

### e. Facseteték védelme

Könnyítés jár a facseteték védelme érdekében.

Függ. I.

Függ. 1. **f. Ideiglenes torlaszok**  
Könnyítés jár ideiglenes *torlaszok* (például lelátók, televíziós kábelek és felszerelés, stb.) zavaró hatása miatt.

## 6. Ejtési zónák (A labda ejtése)

Különleges területeket jelöl ki, ahol a labdát ejteni lehet vagy kell, amikor nem lehetséges vagy nem ésszerű pontosan eljárni a következő szabályokkal összhangban; 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

Az ezen Függelék A. részében lefektetett irányelvek alapján a *Bizottság* az alább megadott példákra hivatkozva helyi-szabály mintákat alkalmazhat, amelyek a score-kártyán vagy eredménytáblán vannak feltüntetve. Mindazonáltal a 3a, 3b, 3c, 6a és 6b helyi-szabály mintákat ne nyomtassa rá a score-kártyára vagy ne hivatkozzon rájuk a score-kártyán, mivel mindezek korlátozott időtartammal bírnak.

## 1. Fenntartást igénylő pályaterületek; Környezet-érzékeny területek

### a. Felújítás alatti terület; Tiltott játékok

Ha a *Bizottság* a pálya bármelyik részét le óhajtja tiltani, nyilvánítsa *felújítás alatti területnek* és azon a területen belül tiltsa meg a játékot. **A következő helyi szabály ajánlott:**

„A ..... (a ..... határozata alapján) *felújítás alatti területnek* minősül, ahonnan tilos a játék. Ha a játékos labdája ezen a területen fekszik, vagy ha az zavarja a játékos *beállítását* 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* alkosson helyi szabályt, amely tisztázza a könnyítéskor követendő eljárást.

Az már a *Bizottság* megítélésén múlik, hogy ezt a területet *felújítás alatti területnek*, *vízakadálynak* vagy *határon kívüli területnek* minősíti. Mindazonáltal egy ilyen területet nem nyilváníthat egyszerűen *vízakadálynak*, ha 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 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*, *vízakadálynak*, *oldalsó vízakadálynak* vagy *határon kívüli területnek* lehet nyilvánítani, feltéve hogy olyan környezet-érzékeny terület esetében, amelyet *vízakadálynak* vagy *oldalsó vízakadálynak* 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 van, amelyet *felújítás alatti területnek* nyilvánítottak, a 25-1b szabály értelmében kell ejteni.

Ha ésszerű bizonyíték áll rendelkezésre arra, hogy a labda olyan környezet-érzékeny területen belül *veszett el*, amelyet *felújítás alatti területnek* nyilvánítottak, a játékos büntetés nélküli könnyítést kaphat, ahogyan az a 25-1c szabályban elő van írva.

### b. Vízakadályok és oldalsó vízakadályok

Ha egy labda *vízakadálynak* vagy *oldalsó vízakadálynak* minősített környezet-érzékeny területen van vagy ésszerű bizonyíték áll rendelkezésre arra, hogy ilyen területen belül *veszett el*, a játékosnak – egy büntetőütés terhe mellett – a 26-1 szabály értelmében kell eljárnia.

**Megjegyzés:** Ha a 26. szabály szerint ejtett labda olyan helyre gurul, ahol a környezet-érzékeny terület zavarja a játékos *beállítását* vagy szándékolt lendítésének területét, a játékosnak könnyítést kell kapnia, ahogyan ennek a helyi szabálynak III. pontja azt előírja.

### c. Határon kívüli

Ha egy labda olyan környezet-érzékeny területen van, amelyet *határon kívüli területnek* nyilvánítottak, a játékosnak a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahonnan az eredeti labdát utoljára megjárták kell egy büntetőütés terhe mellett egy labdát megjárszania. (lásd a 20-5 szabályt).

## III. A beállítás vagy a szándékolt lendítés területének zavarása

Környezet-érzékeny terület 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 *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 és (c) nincs *akadályban* vagy a *greenen*. A játékosnak büntetés nélkül fel kell emelnie a labdát, és le kell ejtenie, 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 helyhez, ahol a labda fekszik, de nem közelebb a *lyukhoz*, a *pályának* egy olyan részén, amely ilyen körülmény fennállása esetén teljes könnyítést nyújt; vagy

**(II)** Egy büntetőütés terhe mellett *akadályon* kívülről, a labda fekvésének helyét és a *lyukat* összekötő egyenes vonal mentén; annak nincs határa, hogy az *akadály* mögött milyen messzire lehet a labdát ejteni. Továbbá ha lehetséges, a játékos eljárhat a 26. vagy 28. szabály szerint.

**(c) A greenen:** Ha a labda a *greenen* fekszik, a játékosnak büntetés nélkül föl kell emelnie a labdát, és le kell helyeznie 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.

Függ.  
I. **Kivétel:** E helyi szabály III. pontja értelmében a játékos nem kaphat könnyítést, ha (a) teljesen lehetetlen számára, hogy az e szabályban ismertetett körülményeken kívül bármilyen más zavaró hatás miatt *ütést* tegyen, vagy (b) az ilyen körülmény zavaró hatása csak rendkívüli *beállítás*, lendítés vagy játékirány esetén állna fenn.

### A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.

**Megjegyzés:** E helyi szabály komoly megsértése esetén a Bizottság kizárás-büntetést is alkalmazhat.”

## 2. Facseteték védelme

Ha kívánatos a facseteték sérülésének megakadályozása, **az alábbi helyi szabály ajánlott:**

„A ..... által megjelölt facseteték 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 akkor, hogy ha a *legközelebbi könnyítési hely* a *vízakadályban* lenne, és a labdát a *vízakadályban* kellene ejteni, de a játékos a 26. szabály szerint is eljáráhat. E helyi szabály értelmében a labdát meg lehet tisztítani, amikor felemelték.

**Kivétel:** E helyi szabály értelmében a játékos nem kaphat könnyítést, ha (a) teljesen lehetetlen számára, hogy a fán kívül bármilyen más zavaró hatás miatt tegyen egy *ütést*, vagy (b) a fa zavaró hatása csak rendkívüli *beállítás*, lendítés vagy játékirány esetén állna fenn.

### A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.”

## 3. Ideiglenes állapotok – Sár, Rendkívüli nedvesség, Gyatra 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* a talajba, a saját becsapódásába, de nem homokba besüppedt labda büntetés nélkül felemelhető, megtisztítható és ejthető, a lehető legközelebb ahhoz, ahol fekszik, de nem közelebb a *lyukhoz*. A leejtett labdának először a *pálya játéktérének* valamelyik részére kell esnie.

**Kivétel:** E helyi szabály szerint a játékos nem kaphat könnyítést, ha teljesen lehetetlen számára, hogy az e helyi szabályban leírt körülményen kívül bármilyen más zavaró hatás miatt *ütést* tegyen.

### A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.”

A körülmények azonban olyanok is lehetnek, hogy elegendő a labda felemelésének, tisztításának és visszahelyezésének engedélyezése. Ezen körülmények között **az alábbi helyi szabály ajánlott:**

Függ. 1. „(Valamilyen területen) egy labda büntetés nélkül felemelhető, megtisztítható és ejthető.

**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 – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.”

#### b. „Kedvezőbb fekvések” és „Téli szabályok”

A felújítás alatti területtel a 25. szabály foglalkozik, és az esetleges helyi rendellenes talajviszonyokat, amelyek zavarhatják a szabályos játékot és nem általános jellegűek, ajánlatos *felújítás alatti területnek* nyilvánítani.

Mindazonáltal időnként a kedvezőtlen körülmények, mint pl. erős havazás, tavaszi olvadás, hosszan tartó esőzés vagy rendkívüli hőség elégtelen állapotba hozhatják a fairway-eket, és időnként gátolhatják a súlyos fűnyíró-berendezés használatát. Amikor az ilyen állapotok olyan általánosak a *pályán*, hogy a *Bizottság* úgy vélheti, hogy a „kedvezőbb fekvések” és „téli szabályok” előmozdítanak a szabályos játékot vagy segítenék a pálya védelmét, **az alábbi helyi szabály ajánlott:**

„A *játéktér* területén [vagy nevezziünk 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 helyezve lett (20-4 szabály), akkor játékban van. Ha a labda

Függ. 1. nem kerül nyugalomba azon a helyen, ahová helyezték, a 20-3d szabály érvényes. Ha helyezéskor a labda nyugalomba kerül azon a helyen, ahová helyezték, de azután *elmozdul*, nincs büntetés, és a labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik, ha csak 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.

### \*A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.

\*Ha a játékos elszenvedi az e helyi szabály megsértéséért járó általános büntetést, a helyi szabály értelmében további büntetés nem alkalmazandó.”

#### c. 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 helyhez, ahol fekszik, de nem közelebb a *lyukhoz*. A ejtett labdának először a *pálya játéktérének* valamelyik részére kell esnie.

A *greenen* egy levegőztető lyukban vagy lyukon nyugalomba került labdát a legközelebbi olyan helyre lehet tenni, amelynél nem áll fenn a kérdéses szituáció, de nem közelebb a *lyukhoz*.

### A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszesztés; Stroke play – Két ütés.”

#### 4. Kövek a bunkerekben

A kövek – a meghatározás szerint – *laza akadályok*, 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 (megsérülhet attól a kőtől, amelyet ütési kísérlet közben ütöje csapott föl), és zavarhatják a játék megfelelő lebonyolítását.

Amikor indokolt a *bunkerban* lévő kő eltávolításának engedélyezése, **a következő helyi szabály ajánlott:**

„A *bunkerokban* lévő kövek elmozdítható *torlaszok* (a 24-1 szabály vonatkozik rájuk).”

#### 5. Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében

A 24-2 szabály büntetés nélküli könnyítést ad mozdíthatatlan *torlasz* zavaró hatása esetén, de azt is kimondja, hogy a *green* kivételével az önmagában véve nem zavaró tényező, ha a *játékvonal* útjában áll valami.

Mindazonáltal bizonyos pályákon a *greenek* előterei olyan rövidre vannak vágva, hogy a játékosok esetleg már a *greenen* kívülről akarnak puttolni. 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 értelmében könnyítést lehet kapni. Továbbá ha egy labda a *greenen* kívül, de nem *akadályban* fekszik, és egy mozdíthatatlan *torlasz* – amely két ütőhossznyi távolságra vagy azon belül van a *greentől* és 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 és ejteni kell a labdához legközelebbi olyan helyen, amely (a) nincs közelebb a *lyukhoz*, (b)

mentes a zavaró hatástól és (c) nincs *akadályban* vagy a *greenen*. A labdát meg lehet tisztítani, amikor felemelték.

E helyi szabály értelmében könnyítés jár akkor is, ha a játékos labdája a *greenen* fekszik, és egy mozdíthatatlan *torlasz* – amely két ütőhossznyi távolságon belül van a *greentől* – zavarja *puttolási vonalát*. A játékos a következők szerint kaphat könnyítést:

A labdát fel kell emelni és helyezni kell a labdához legközelebbi olyan helyen, amely (a) nincs közelebb a *lyukhoz*, (b) mentes a zavaró hatástól és (c) nincs *akadályban*. A labdát meg lehet tisztítani, amikor felemelték.

#### A HELYI SZABÁLY MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:

Match play – Szakaszvesztés; Stroke play – Két ütés.”

#### 6. 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* nem állandó mesterséges objektum, amelyet gyakran egy-egy verseny kapcsán állítanak fel, és amelyik mozdíthatatlan, vagy nem lehet könnyen elmozdítani.

Ideiglenes mozdíthatatlan *torlasznak* számítanak többek között például a sátrak, eredménytáblák, lelátók, tévétornyok és a mosdók.

A merevítő-kábelek az ideiglenes mozdíthatatlan *torlaszok* részei, hacsak a *Bizottság* úgy nem rendelkezik, hogy felső vezetéknek vagy kábelnek tekintendők.

## II. Zavaró hatás

Egy ideiglenes mozdíthatatlan *torlasz* zavaró hatása akkor jelentkezik, amikor (a) a labda a *torlasz* előtt fekszik és olyan közel 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 labdjára és a *lyuk* közé esik. Ez a zavaró hatás akkor is fenn áll, ha a labda egy ütőhossznyi távolságon belül fekszik a lyuktól egyenlő távolságban lévő olyan ponttól, ahol az ilyen beavatkozás fennállna.

**Megjegyzés:** Egy labda akkor van ideiglenes mozdíthatatlan *torlasz* 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. pontban 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 megfelel a fenti (a), (b) és (c) alpontoknak.

**b. Akadályban:** Ha a labda *akadályban* van, a játékosnak fel kell vennie és ejtenie kell a labdát:

(I) Büntetés nélkül, a fenti IIIa alponttal összhangban, kivéve hogy a pálya legközelebbi részének, amely teljes könnyítést nyújt, az akadályban kell lennie, és a labdát az akadályban kell droppolni, vagy – ha a teljes könnyítés lehe-

tetlen – a *akadályon* belül a *pálya* azon részén, amely az elérhető legnagyobb könnyítést adja; vagy

(II) Egy büntetőütés terhe mellett a *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 megfelel a fenti (a), (b) és (c) alpontoknak.

A III. pont szerint főlegelt labdát meg lehet tisztítani.

**1. megjegyzés:** Ha a labda *akadályban* fekszik, ebben a helyi szabályban semmi sem zárja ki azt, hogy a játékos – ha alkalmaszható – a 26. vagy 28. szabály szerint járjon el.

**2. megjegyzés:** Ha az e helyi szabály szerint ejtendő labdát nem sikerül azonnal visszahelyezni, 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, ejtési zónát vagy labdaejtést használjon, vagy (b) további könnyítési lehetőségként megengedi a játékosnak, hogy a *torlasz* ellenkező oldalán ejtsen, a III. pont alapján megállapított helyről, de egyébként is a III. ponttal összhangban.

**Kivételek:** Ha a játékos labdjára ideiglenes mozdíthatatlan *torlasz* előtt vagy mögött fekszik (nem a *torlaszban*, rajta vagy alatta), a III. pont értelmében nem kaphat könnyítést, ha:

1. Az ideiglenes mozdíthatatlan *torlasz* zavaró hatásán kívül bármilyen más ok miatt teljesen lehetetlen 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* zavaró hatása csak

Függ. 1. 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*.

**Megjegyzés:** Az ismertett kivételek miatt könnyítésre nem jogosult játékos a 24-2 szabály szerint járhat el, ha alkalmazható.

#### IV. Elveszett labda

Ha ésszerű bizonyíték áll rendelkezésre arra nézve, hogy a labda ideiglenes mozdíthatatlan *torlaszban*, *torlaszon* vagy alatta *veszett el*, a III. vagy V. pont előírásai alapján, ha alkalmazhatóak, lehet ejteni. A III. és V. pont alkalmazása esetén a labdát úgy kell tekinteni, hogy azon a helyen fekszik, ahol utoljára keresztezte a *torlasz* legkülső határát (24-3 szabály).

#### V. Ejtőzónák (A labda ejtése)

Ha valami ideiglenes mozdíthatatlan *torlasz* zavaró hatással van a játékosra, a *Bizottság* megengedheti vagy megkövetelheti az ejtőzóna vagy labdaejtés használatát. Ha a játékos a könnyítéshez ejtőzónát használ, a IV. pont értelmében a zónában kell leejtenie a labdát, a legközelebb ahhoz, ahol labdája eredetileg feküdt vagy úgy véli, hogy fekszik (még ha a legközelebbi ejtőzóna esetleg közelebb is van a *lyukhoz*).

**1. megjegyzés:** A *Bizottság* hozhat arra helyi szabályt, hogy megtiltsa az olyan ejtőzóna használatát, illetve az olyan ejtést, amely közelebb van a *lyukhoz*.

**2. megjegyzés:** Ha a labdát a zónában ejtik, azt nem szabad újraejteni, ha két ütőhossznyi távolságon belül kerül nyugalomba attól a helytől, ahol először leesett a *pálya* valamelyik részére, még ha esetleg a *lyukhoz* közelebb vagy a zóna határain kívül is kerül nyugalomba.

## 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 szerelnek föl a *pályán*, a **következő helyi szabály ajánlott:**

„Ideiglenes elektromos vezetékek, kábelek, telefonkábelek és az azokat borító gyékényborítások 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 *bunkerban* van – könnyítést kaphat, ahogy a 24-2b szabály előírja. Ha a labda *vízakadályban* fekszik, a játékos a 24-2b(I) szabály alapján kaphat könnyítést, kivéve, hogy a *legközelebbi könnyítési helynek* 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* büntetés nélkül vissza kell vonni és újra kell játszani (lásd a 20-5 szabályt). Ha a labdát nem sikerül azonnal visszahozni, másik labdával lehet *helyettesíteni*.

**Megjegyzés:** Az ideiglenes mozdíthatatlan *torlaszt* tartó merevítő vezetékek a *torlaszok* részének minősülnek, hacsak a *Bizottság* egy helyi szabályban ki nem jelenti, hogy felső elektromos vezetékeknek vagy kábelekeknek tekintendők.

**Kivétel:** Azt a labdát, amely a talajról felemelkedő kábel felső csatlakozórészét találja el, nem szabad újrajátszani.

4. A fűvel borított kábelárkok *felújítás alatti területnek* számítanak, még ha nincsenek is jelölve, és a 25-1b szabály érvényes.”

Függ.  
1.

**C. rész: A verseny feltételei**

A 33-1 szabály kimondja: „A *Bizottságnak* meg kell határoznia azokat a feltételeket, amelyek között a verseny lejátászára kerül.” A feltételek foglaljanak magukba számos dolgot, úgymint a nevezés módját, az alkalmasságot, a lejátásandó körök számát, stb, amelyekkel nem helyénvaló a golf szabályain belül vagy ebben a függelékben foglalkozni. Az ezen feltételekkel kapcsolatos részletes felvilágosítást a 33-1 szabály értelmében a „Döntések a golf szabályairól” és az „Útmutató a verseny lebonyolításához” nyújt.

Mindazonáltal van számos olyan dolog, amelyekkel lehet foglalkozni a Verseny Feltételeiben, és amelyeknek a *Bizottság* különleges figyelmet szentel. Ezek a következők:

**1. A labda részletes leírása (lásd az 5-1 szabályhoz fűzött megjegyzést)**

A következő két feltétel csak tapasztalt versenyzők részvételével zajló versenyeknél ajánlott.

**a. Szabályos Golflabdák Listája**

Az *R&A* időszakosan megjelenteti a Szabályos Golflabdák Listáját, amely azokat a labdákat sorolja fel, amelyeket kipróbáltak és szabályszerűnek találtak. Ha a *Bizottság* szeretné megkövetelni a listán szereplő golflabdafajták használatát, postázza ki a listát, és **a következő versenyfeltétel ajánlott:** „Annak a labdának, amellyel a játékos játszik, rajta kell lennie a Szabályos Golflabdák Érvényes Listáján, amelyet az *R&A* bocsát ki.

A FELTÉTEL MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:  
Kizárás.”

**b. Egyfajta labda feltétele**

Ha egy *előírt kör* során kívánatos megtiltani a golflabda fajták és típusok cserélését, **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 labdáknak, amelyekkel a játékos játszik, ugyanolyan fajtájúnak és típusúnak kell lenniük, ahogyan az a Szabályos Golflabdák Érvényes Listáján külön címszó alatt van részletezve.

**Megjegyzés:** Ha egy más fajtájú 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 befejezésekor, ahol a szabályszegésre fény derült, a mérkőzés állását úgy kell módosítani, hogy egy szakaszt levonunk minden egyes szakaszért, amelynél szabályszegés történt; a maximális levonás körönként: két szakasz.

Stroke play – Két ütés minden egyes szakaszért, amelynél bármilyen szabályszegés történt; a maximális büntetés körönként: négy ütés.

**(II) A szabályszegés felfedezésekor követendő eljárás**

Amikor a játékos rájön, hogy olyan labdával játszott, amellyel megszegte ezt a feltételt, meg kell válnia attól a labdától, mielőtt a következő *elütőhelyről* játszik, és egy megfelelő labdával kell befejeznie a kört, különben a játékost kizárják a versenyből. Ha a felfedezés egy szakasz megjátása közben történik, és a játékos azt választja, hogy megfelelő labdával *helyettesíti* a szabálytalant, mie-

lőtt befejezi azt a szakaszt, a játékosnak egy megfelelő labdát kell helyeznie arra a helyre, ahol az a labda fekszik, amellyikkel a feltétel megszegésekor játszottak.”

## 2. Kezdési idő (lásd a 6-3a szabályhoz fűzött megjegyzést)

Ha a *Bizottság* a megjegyzéssel összhangban kíván cselekedni, a következő szöveg ajánlott:

„Ha a játékos a kezdési ideje után öt percen belül játékra készen érkezik meg a kezdőhelyre, és nem állnak fenn olyan körülmények, amelyet indokolják a kizárás büntetést, ahogy az a 33-7 szabályban szerepel, a kellő időben történő kezdés elmulasztásáért járó büntetés match play-ben az első megjátszandó szakasz elvesztése, stroke play-ben pedig két ütés. Az öt percen túli késedelemért kizárás jár.”

## 3. 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* megkívánhatja a *caddie*-k mellőzését, vagy korlátozhatja a játékost *caddie*-jének megválasztásában, például hivatásos golfozó, testvér, szülő, a versenyben résztvevő másik játékos, stb. Ilyen esetekben 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 befejezésekor, ahol a szabálysértést felfedezték, a mérkőzés állása úgy módosul, hogy

egy szakaszt levonnak minden olyan szakaszért, amelynél szabályszegés történt;  
a maximális levonás körönként – Két szakasz

Stroke play – Két ütés minden egyes szakaszért, amelynél bármilyen szabályszegés történt; a maximális büntetés körönként – Négy ütés

Match play vagy stroke play – Ha a szabálysértés két szakasz megjátszása között következik be, a büntetés a következő szakaszra vonatkozik.

Annak a játékosnak, aki a *caddie* használatával megsértette ezt a feltételt, közvetlenül ennek felfedezése után gondoskodnia kell arról, hogy az *előírt kör* hátralévő részében alkalmazkodjék ehhez a feltételhez. Különben a játékost kizárják.

## 4. A játék sebessége (lásd a 6-7 szabályhoz fűzött 2. megjegyzést)

A *Bizottság* – a 6-7 szabály 2. megjegyzésével összhangban – alapelveket fektethet le a játék sebességére vonatkozóan, hogy megakadályozza a lassú játékot.

## 5. A játék felfüggesztése veszélyes helyzet miatt (lásd a 6-8b szabályhoz fűzött megjegyzést)

Mivel villámlás következtében számos haláleset és sérülés történt a golfpályákon, a versenyekben érintett valamennyi klub és szponzor arra törekszik, hogy óvrendszabályokat fogantossin az emberek villámtól való megvédése érdekében. 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 *Bi-*

Függ. 1. *zottság* 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 a hosszú szirénahang jelzi.”

A következő jelzéseket általánosan használják, és kívánatos, hogy valamennyi *Bizottság* hasonlóképpen cselekedjék:

**Azonnal megszakítani a játékot:** Egyetlen hosszú szirénahang.

**Megszakítani a játékot:** Három egymást követő, ismételt szirénahang.

**Folytatni a játékot:** Két rövid, ismételt szirénahang.

## 6. Gyakorlás

### a. Általános

A *Bizottság* rendelkezéseket hozhat, amelyek a 7-1 szabályhoz fűzött megjegyzéssel, a 7-2 szabály (c) „kivételel” 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)

Ajánlott, hogy az a versenyfeltétel, amely az utoljára megjátszott szakasz *greenjén* vagy annak közelében tiltja a gyakorló puttolást vagy chippelést, csak stroke play versenyeken legyen bevezetve. **A következő szöveg ajánlott:**

„A játékosnak az utoljára megjátszott szakasz *greenjén* vagy annak közelében nem szabad semmilyen gyakorló *ütést* tennie. Ha a játékos az utoljára megjátszott szakasz *greenjén* vagy annak

közeliében gyakorló *ütést* tesz, a következő szakaszon két büntetőütést szenved el, kivéve ha a kör utolsó szakaszáról van szó, mert akkor azon a szakaszon szenved el a két büntetőütést.”

## 7. 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 szabályzat 8. szabályának megjegyzésével összhangban mindegyik csapat kijelölhet egy személyt (azon a személyen kívüli, akitől azon szabály értelmében *tanácsot* lehet kérni), aki *tanácsot* adhat a csapat tagjainak. Az ilyen személyt (ha kívánatos beilleszteni bármilyen megszorítást arra nézve, hogy ki lehet ez, akkor azt ide szúrjuk be) azonosítani kell a *Bizottság* felé, mielőtt *tanácsot* adna.”

## 8. Új lyukak (lásd a 33-2b szabályhoz fűzött megjegyzést)

A *Bizottság* a 33-2b szabályhoz fűzött megjegyzéssel összhangban gondoskodhat arról, hogy a több mint egy napig tartó egy körös versenyeken a *lyukak* és *előtőhelyek* esetleg minden nap másként legyenek elhelyezve.

## 9. Szállítóeszközök

Ha kívánatos, hogy a játékosok gyalogoljanak a versenyen, **a következő feltétel ajánlott:**

„A játékosok az *előírt kör* egész ideje alatt kötelesek gyalogolni.

**A FELTÉTEL MEGSZEGÉSÉÉRT JÁRÓ BÜNTETÉS:**  
Match play – Annak a szakasznak a befejezésekor, ahol a szabályszegésre fény derült, a mérkőzés állását úgy kell módosítani, hogy egy szakaszt levonunk minden egyes szakaszért, amelynél szabályszegés történt; a maximális levonás körönként: két szakasz.

Függ. I. Stroke play – Két ütés minden egyes szakaszért, amelynél bármilyen szabályszegés történt; a maximális büntetés körönként: négy ütés. Abban az esetben, ha a szabályszegés két szakasz megjátszása között történt, a büntetés a következő szakaszra vonatkozik.

Match play vagy stroke play – A jogosulatlan szállítóeszközhasználatot azonnal mellőzni kell, amint kiderül, hogy szabályszegés történt. Máskülönben a játékost kizárják.”

## 10. Dopping-vizsgálat

A *Bizottság* a Versenyfeltételekben megkívánhatja, hogy a játékosok dopping-vizsgálatnak vessék alá magukat.

## 11. Hogyan döntünk el a holtversenyeket?

A 33-6 szabály feljogosítja a *Bizottságot* arra, hogy felezett mérkőzést vagy stroke play holtversenyt hogyan és mikor kell eldönteni. A döntés módját a *Bizottság* tege nyilvánossá.

### Az *R&A* ajánlata:

#### Match play

Azt a mérkőzést, amely „all square” végződik, játsszuk szakaszról-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 stroke play versenynél döntetlen esetében rájátszás ajánlott. Az ilyen rájátszás történhet a teljes 18 szakaszon át vagy kevesebb számú szakaszon, ahogy a *Bizottság* meghatározza. Ha ez nem keresztülvihető, vagy még mindig holtverseny áll fenn, a szakasztól szakaszig való rájátszás ajánlott.

(b) Stroke play hendikep versenynél döntetlen esetében a hen-

dikepek figyelembevételével történő rájátszás ajánlott. Az ilyen rájátszás történhet a teljes 18 szakaszon át, vagy kevesebb számú szakaszon, ahogy a *Bizottság* meghatározza. Ha a rájátszás kevesebb mint 18 szakaszon történik, a 18 szakasz megjátszandó százalékát alkalmazzuk a játékosok hendikepjére, így határozva meg rájátszási hendikepjüket. A fél vagy ennél nagyobb töredék hendikep-ütések teljes ütésként számítsuk be, míg a kisebb töredékeket hagyjuk figyelmen kívül.

- (c) Ha semmilyen rájátszás nem lehetséges – tiszta vagy hendikep stroke play versenyeken egyaránt – a score-kártyák egyeztetése ajánlott. A score-kártyák egyeztetésének módját előzetesen jelentsük be. 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-ik szakasz alapján. Ha ezt a módszert stroke play hendikep versenyen használjuk, a fél-, egyharmad-, egyhatod-, stb. hendikepeket vonjuk le, viszont a töredékeket ne hagyjuk figyelmen kívül. Ha ezt a módszert több elütőhelyről indított versenyen használjuk, ajánlott, hogy az „utolsó kilenc szakaszt, utolsó hat szakaszt, stb.” úgy vegyük figyelembe, mint a 10-18,13-18 szakaszokat, stb.
- (d) Ha a Versenyfeltételek előírják, hogy a holtversenyeket az utolsó kilenc, utolsó hat, utolsó három és legutolsó szakaszon kell eldönteni, az is legyen előírva, hogy mi történik akkor, ha ez az eljárás nem hozza ki a győztest.

## 12. Sorsolás match play-ben

Bár a sorsolás match play-ben lehet abszolút véletlenszerű, vagy történhet bizonyos versenyzők különböző négyesekbe

Függ. I. 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 főnnálló holtversenyektől eltekintve – annak a sorrendnek a segítségével döntenek el, amelyben az eredmények lejegyzésre kerültek, úgy, hogy az első lejegyzett eredmény kapja a legacsonyabb elérhető számot, stb. Ha lehetetlen meghatározni azt a sorrendet, amelyben az eredményeket lejegyezték, a holtversenyeket sorshúzással döntenek 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. és III. FÜGGELÉK

Bármelyik ütő- vagy labdatípushoz, amellyel a 4. és 5. szabály, továbbá a II. és III. Függelék nem foglalkozik, vagy amelyek jelentősen megváltoztathatja a játék természetét, az R&A adja meg a jóváhagyást.

A II. és III. Függelékben feltüntetett méretek Egyesült Királyságbeli mértékegységekre vonatkoznak. Tájékoztatásul szerepel a metrikus változat értéke is, amely az 1 hüvelyk = 25,4 mm átszámítási arányt alkalmazza. Az ütő- vagy labda megfelelőével kapcsolatos bármilyen vita esetén az Egyesült Királyságbeli mértékegység élvez elsőbbséget.

## II. FÜGGELÉK – AZ ÜTŐK FORMÁJA

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, hogy a klub eldöntse, az ütő megfelel-e a *szabályoknak*. Ha a gyártó elmulasztja elküldeni a mintapéldányt, vagy megvárni a döntést, mielőtt gyártja és/vagy forgalomba hozza az ütőt, a gyártó magára vállalja annak a döntésnek a kockázatát, hogy az ütő nem felel meg a *szabályoknak*. Az R&A-nak elküldött bármelyik mintapéldány – mint hivatkozási alap – a tulajdonukká válik.

A következő Paragrafusok általános előírásokat tartalmaznak az ütők formájára vonatkozóan, részletezésekkel és értelmezésekkel együtt. Az ezekre a szabályozásokra és megfelelő értelmezésükre vonatkozó további információt az „Útmutató az ütőkkel és labdákkal foglalkozó szabályokhoz” nyújt.

Mivel az ütővel vagy valamelyik részével szemben követelmény, hogy valamilyen jellegzetes tulajdonsággal bírjon, ez

Függ. II. azt jelenti, hogy azzal a szándékkal kell megtervezni és legyártani, hogy rendelkezzen ezzel a tulajdonsággal. A kész ütőnek vagy valamelyik részének – a felhasznált anyagnak megfelelő gyártási tűrésen belül – rendelkeznie kell ezzel a tulajdonsággal.

## 1. Ütők

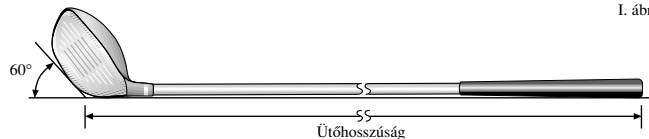
### a. Általános

Az ütő olyan eszköz, amelyet a labda megütésére terveztek, és 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 kiviteltől. Az ütőnek nyélből és fejből kell állnia. Az ütő valamennyi részének rögzítettnek kell lennie, úgy, hogy az ütő egyetlen egységet képezzen, és külső tartozékokkal nem szabad rendelkeznie, kivéve hogy ha a *szabályok* másképp írják elő.

### b. Állíthatóság

A fa- és vasütőket nem szabad állíthatóra tervezni, kivéve a súlyukat. A putterokat úgy lehet tervezni, hogy súly tekintetében igazíthatóak legyenek és az állíthatóság egyéb formái is engedélyezettek. A *szabályok* által engedélyezett valamennyi igazítás megköveteli, hogy:

- (I) az igazítást ne lehessen könnyen megcsinálni;
- (II) valamennyi állítható rész szilárdan legyen rögzítve, és ne lehessen arra számítani, hogy egy kör során meglazulnak;
- (III) valamennyi igazítási alakzat megfeleljen a *szabályoknak*. A kizárás büntetés, amely az *előírt kör* során az ütő játéktulajdonságainak szándékos megváltoztatásáért jár (4-2a szabály), valamennyi ütőre vonatkozik, beleértve a puttert is.



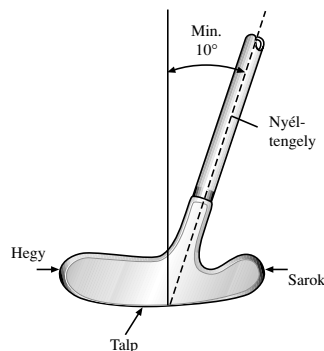
I. ábra Függ. II.

### c. Hosszúság

Az ütő általános hosszának legalább 457.2 mm-nek (18 hüvelyk) kell lennie, és a putterek kivételével nem szabad meghaladnia a 1219.2 mm-t (48 hüvelyk). A fa és vasütők hosszúságának 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 metszőponttól a markolat végéig terjedő távolság adja ki. A putterek hosszúságának mérése a markolat tetejénél kezdődik, a nyél tengelyének hosszában, vagy egyenes vonalának meghosszabbításában egészen az ütő talpáig.

**Megjegyzés:** A II. Függelék 1c pontjában részletezett maximális hosszúsági határt megsértő ütőket, amelyek 2004 Január 1. előtt kerültek használatba vagy forgalomba, és amelyek egyébként megfelelnek a *szabályoknak*, 2004 December 31-ig lehet használni.

II. ábra

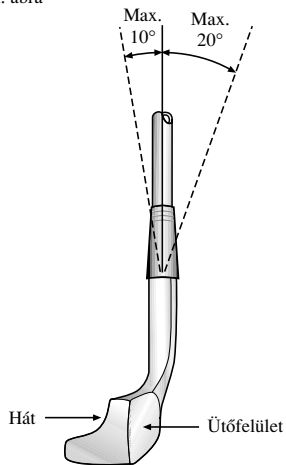


### d. Síkba állítás

Amikor az ütő normál célzási helyzetben van, a nyélnek úgy kell síkban állnia, hogy:

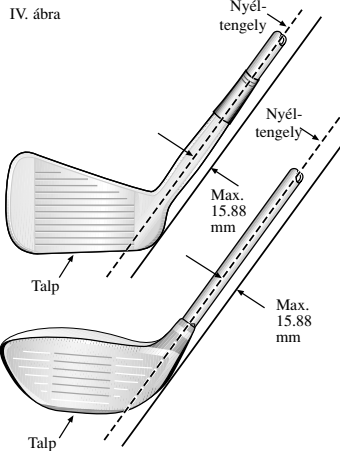
- (I) a nyél egyenes része kivejtésének legalább tíz fokos szöget kell bezárnia a a talp közepéből kiinduló függőleges síkkal (lásd a II. ábrát);

Függ. III. ábra  
II.



(II) az ütőnyél kétoldali szabad mozgásának, játék-vonalának felfelé meghosszabbított vonala nem szabad, hogy a függőleges síktól 20 foknál nagyobb mértékben térjen el előre vagy 10 fokkal hátrafelé (lásd a III. ábrát).

A putterok 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) játékvonaltól (lásd a IV. ábrát).



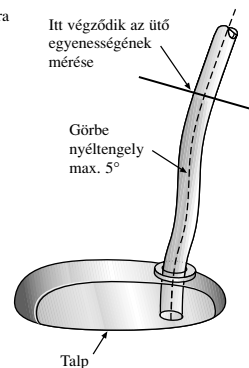
IV. ábra

## 2. Nyél

### a. Egyenesség

A nyélnek egyenesnek kell lennie a markolat tetejétől addig a pontig, amely 127 mm-nél (5 hüvelyk) nincs magasabban a talptól. 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).

V. ábra



Függ. II.

### b. Hajlítási és csavarási tulajdonságok

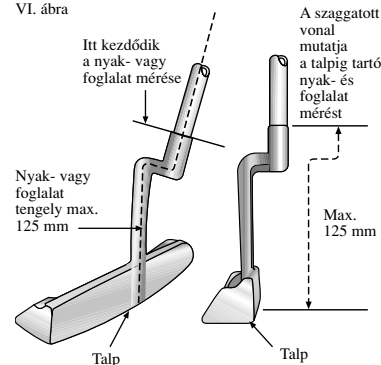
A nyélnek egész hosszában bárhol:

- (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.

### 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 hajlítást követve mérendő (lásd a VI. ábrát).

VI. ábra



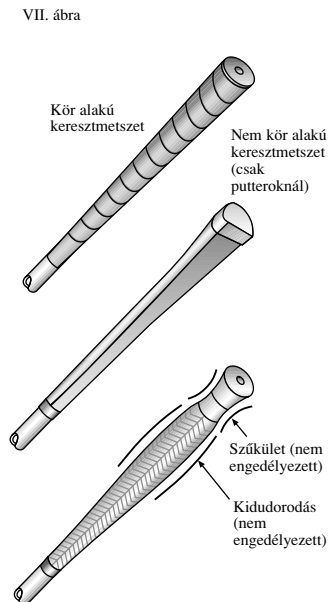
Függ. II. **Kivétel a putteroknál:** A putter nyelét vagy nyakát vagy foglalatát a fej bármelyik pontjához hozzá lehet erősíteni.

### 3. Markolat (lásd a VII. ábrát)

A markolat a nyélre rakott anyagból áll, hogy a versenyzőnek szilárd legyen a fogása. Alakját tekintve a markolatnak egyenesnek és simának kell lennie, a nyél végéig kell tartania, és nem szabad a kéz egyik részéhez sem formázni. Ha nincs semmilyen anyag rátéve, a nyélnek azt a részét kell markolatnak tekinteni, amelyet úgy alakítottak ki, hogy a játékos ott fogja az ütőt.

(I) A putteroktól eltekintve a markolat keresztmetszetének kör alakúnak kell lennie, kivéve hogy folytatólagos, 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 keresztmetsze, feltéve hogy a keresztmetszetnek nincs homorulata, hanem szimmetrikus, és a markolat egész hosszán át többnyire hasonló marad. (lásd (V) pont, a következő oldalon).



(III) A markolatot be lehet vonni, de nem szabad semmilyen szűkületnek vagy kidudorodásnak lennie rajta. Bármilyen irányból mért keresztmetszeti mérete nem haladhatja meg a 44.45 mm-t (1,75 hüvelyk).

(IV) A putterok 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.

### 4. Ütőfej

#### a. Sima forma

Az ütőfej formájának többnyire simának kell lennie. Valamennyi résznek merevnek, természetes felépítésűnek és funkcionálisnak kell lennie. A forma simaságát nem lehet pontosan és átfogóan meghatározni, de az alábbi sajátosságok azok közé tartoznak, amelyek e szabály megszegésének számítanak, éppen ezért nem engedélyezettek:

(I) lyukak az ütőfejben,

(II) a díszítő vagy szerkezeti okon kívül egyéb célból alkalmazott további átlátszó anyag,

(III) az ütőfej testére erősített olyan toldalékok, mint a gombok, lapok, rudak, vagy vezérlősíkok,

abból a célból, hogy az ütő megfeleljen a méretbeli előírásoknak vagy bármilyen más célból. Putterok esetében kivételt lehet tenni. A talpon lévő barázdáknak vagy éléknek nem szabad áttérjedniük az ütőfelületre.

#### b. Kiterjedések és méretek

##### (I) Faütők

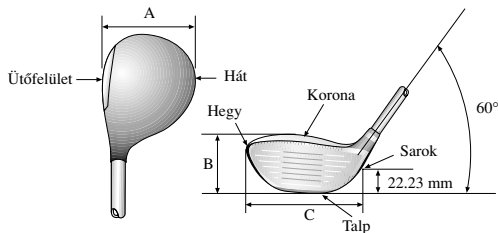
Amikor az ütő 60 fokos fekvési szögben van, az ütőfej kiterjedésének olyanannak kell lennie, hogy

- Függ. II.
- (a) az ütőfej sarkától a hegyéig terjedő távolságnak nagyobbak kell lennie, mint az ütőfelülettől a hátig terjedő távolságnak;
- (b) az ütőfej sarkától a hegyéig terjedő távolság ne legyen nagyobb 127 mm-nél (5 hüvelyk); és
- (c) az ütőfej talpától a koronáig terjedő távolság ne legyen nagyobb 71.12 mm- nél (2,8 hüvelyk).

Ezek a kiterjedések

- a sarok és a hegy; és
- az ütőfelület és a hát (lásd VIII. ábra, A. kiterjedés) legkülső pontjainak függőleges vetületei közötti vízszintes vonalon, valamint a talp és a korona (lásd VIII. ábra, B. kiterjedés) legkülső pontjainak vízszintes vetületei közötti függőleges vonalon vannak mérve. 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. kiterjedés).

VIII. ábra



Az ütőfej méretének a 460 köbcentimétert (28,06 köbhüvelyk), plusz a 10 köbcentiméter (0,61 köbhüvelyk) toleranciát nem szabad meghaladnia,

**Megjegyzés:** A II. Függelék 4b(I) pontjában részletezett maximális mérethatárt megsértő ütőket, amelyek 2004 Január 1.

Függ. II.

előtt kerültek használatba vagy forgalomba, és amelyek egyébként megfelelnek a szabályoknak, 2004 December 31-ig lehet használni.

## (II) Vasütők és putterok

Amikor az ütőfej normál becélzási pozíciójában van, a fej kiterjedéseinek olyanoknak kell lenniük, hogy a saroktól a hegyig terjedő távolság nagyobb legyen, mint az ütőfelülettől a hátig terjedő távolság. A hagyományos formájú fejek esetében ezek a kiterjedések

- a sarok és a hegy; és
- az ütőfelület és a hát legkülső pontjainak függőleges vetületei közötti vízszintes vonalon lesznek mérve.

Szokatlan formájú ütőfejek esetében a csúcstól a sarokig tartó kiterjedést az ütőfelületnél lehet mérni.

### c. Ütőfelszínek

Az ütőfejnek csak egyetlen ütőfelszínnel szabad rendelkeznie, kivéve hogy a putteroknak lehet két ilyen felszínük, ha jellemző vonásaik azonosak és egymással ellentétesen helyezkednek el.

## 5. Ütőfelület

### a. Általános

Az ütőfelület vagy ütőfej anyagánál és felépítésénél alkalmazott bármilyen eljárásnak a labdával való érintkezéskor nem szabad rugó-hatást kiváltania (dokumentált tesztvizsgálat szerint), vagy jelentősen nagyobb vagy kisebb pörgést adnia a labdának, mint a szokásos acél ütőfelület, vagy nem szabad semmi olyan hatást kiváltania, amely túlzottan befolyásolná a labda mozgását.

Függ. II. Az ütőfelületnek keménynek és merevnek kell lennie (a putteroknál lehet bizonyos kivételeket tenni), továbbá – az alább felsorolt vésetek kivételével – simának kell lennie és nem szabad semmiféle homorúsággal rendelkeznie.

### b. Az ütközési felület érdekessége és anyaga

A következő paragrafusokban részletezett vésetek kivételével annak a területnek a felszíni érdekessége, ahol az ütődés várható (az „ütközési felület”), nem szabad, hogy túlszárnyalja a díszítő homokfűvás vagy a finom marás érdekességét (lásd a IX. ábrát).

Az ütközési felület teljes egészének ugyanabból az anyagból kell készülnie. Kivételt csak a faütők esetében lehet tenni.

IX. ábra



### c. Vésetek az ütközési felületen

Az ütközési felületen lévő véseteknek nem szabad éles vagy kiemelkedő széllel rendelkezniük, erről egyszerű tapintással meg lehet győződni. Az ütközési felületen lévő rovátkáknak vagy márkavéseteknek a következő előírásoknak kell megfelelniük:

**(I) Rovátkák.** Széttartó oldalú, egyenes rovátkák sokaságát és szimmetrikus keresztmetszetet lehet használni (lásd a X. ábrát).

- A szélességnek és a keresztmetszetnek egyenletesnek kell lennie az egész ütőfelületen és a rovátkák hosszúsága mentén.
- A rovátka élek bármilyen lekerekítésének úgy kell meg-

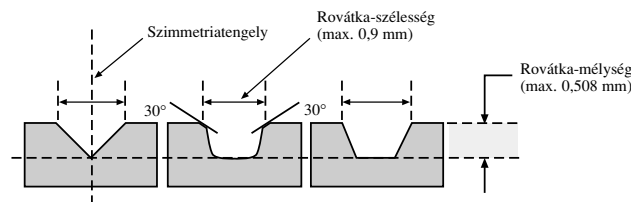
valósulnia, hogy a rádiusz ne haladja meg a 0.508 mm-t (0,020 hüvelyk)

- A rovátkák szélességének nem szabad 0.9mm-nél (0,035 hüvelyk) nagyobbak lennie, az R&A-nál alkalmazott 30 fokos mérési módszer szerint.
- Az egymás melletti rovátkák közti távolságnak nem szabad kevesebbnek lennie, mint a rovátka szélességének háromszorosa, és ne legyen kevesebb, mint 1.905 mm (0,075 hüvelyk).
- A rovátka mélységének nem szabad a 0.508 mm-t (0,020 hüvelyk) meghaladnia.

**(II) Márkavésetek.** Márkavéseteket lehet használni.

- Az ilyen vésetek területének nem szabad meghaladnia a 2.84 mm-t.(0,0044 négyzethüvelyk).
- Egy vésetnek nem szabad közelebb lennie a szomszédos vésethez, mint 4.27 mm (0,168 hüvelyk), amely középponttól középpontig mérendő.
- A márkavéset mélységének nem szabad meghaladnia a 1.02 mm-t (0,040 hüvelyk).
- Ha a márkavéseteket rovátkákkal kombinálva használjuk, a márkavésetnek – középponttól középpontig mérve – nem szabad közelebb lennie egy rovátkához, mint 4.27 mm (0,168 hüvelyk).

X. ábra



Függ.  
II. **d. Díszítő vésetek**

Az ütközési felület közepét olyan négyszögbe foglalt mintázattal lehet megjelölni, amelynek oldalai 9.53 mm (0,375 hüvelyk) hosszúságúak. Az ilyen mintázatnak nem szabad túlzottan befolyásolnia a labda mozgását. Díszítő vésetek használatára csak az ütközési felületen kívül engedélyezett.

**e. A nem fém ütőfelületek vésetei**

A fenti előírások olyan ütőkre vonatkoznak, amelyeknél az ütközési felület fémből vagy hasonló keménységű anyagból készült. Ezek az előírások nem vonatkoznak olyan ütőkre, amelyeknek ütőfelülete más anyagból van, és amelyeknek dőlésszöge 24 fok vagy kevesebb, az olyan vésetek azonban, amelyek túlságosan befolyásolnák a labda mozgását, tilosak. Az ilyen típusú ütőfelülettel és 24 fokosnál nagyobb dőlésszöggel rendelkező ütőkön olyan rovátkák lehetnek, amelyeknek maximális szélessége 1.02 mm (0,04 hüvelyk), maximális mélysége pedig ennek másfélszerese, egyéb tekintetben azonban meg kell felelniük a vésetekkel kapcsolatos fenti előírásoknak.

**f. Putter ütőfelület**

Az érdességre, anyagra és az ütközési felület véseteire vonatkozó fenti előírások a putterokra nem vonatkoznak.

**III. FÜGGELÉK – A labda****1. Súly**

A labda súlyának nem szabad többnek lennie, mint 45.93 gramm (1,620 angol uncia).

**2. Méret**

A labda átmérőjének nem szabad kevesebbnek lennie, mint 42.672 mm (1,68 hüvelyk). Ez az előírás akkor teljesül, ha a labda találmotra kiválasztott 100 kísérletből – saját súlyának hatására – 25-nél kevesebbszer esik át egy 42.672 mm (1,68 hüvelyk) átmérőjű gyűrűs kaliberen, a teszt elvégzése  $23 \pm 1^\circ\text{C}$ -on történik.

**3. Gömbszimmetria**

A labdát nem szabad úgy tervezni, gyártani vagy szándékosan módosítani, hogy tulajdonságai eltérjenek egy gömbölyűen szimmetrikus labdáétól.

**4. Kezdősebesség**

A labda kezdősebességének nem szabad meghaladnia az előírt határt (dokumentált tesztvizsgálat szerint), amikor az R&A által hitelesített készülékkel próbamérést végeznek vele.

**5. Általános távolsági szabvány**

A labda repülése és gurulása együttes hosszának, amikor az R&A által hitelesített készülékkel tesztelik, nem szabad meghaladnia azt a távolságot, amely a golfabdákra vonatkozó Általános Távolsági Szabványban van lefektetve az R&A-nál.

**HENDIKEPEK**

A golfszabályzat nem alkot törvényeket a hendikepek juttatásáról és alkalmazásáról. Az ilyen jellegű ügyek az illetékes nemzeti szövetség hatáskörébe tartoznak, és a megkeresések is ennek megfelelően továbbítandók.

ahogyan azokat  
az R&A Rules Limited  
jóváhagyta  
Érvényes 2004. január 1-jétől

### **Bevezetés**

Az R&A fenntartja magának azt a jogot, hogy az amatőr státuszra vonatkozó *szabályokat* bármikor megváltoztassa, illetve értelmezéseket adjon ki, és változtasson rajtuk.

### **MEGHATÁROZÁSOK**

A meghatározások abc-sorrendben következnek, és magukban a *szabályokban* a definiált kifejezések *dőlt betűvel* vannak szedve.

#### **Amatőr golfozó**

„Amatőr golfozó” az, aki nem jövedelmező és nem profit-szerző sportként játssza a játékot, és aki a *szabályokban* foglaltak kivételével nem kap jövedelmet a golfozás oktatásáért vagy a *golf szakértelem* vagy *hírnév* miatti egyéb tevékenységért.

#### **Bizottság**

A „Bizottság” az *irányító testület* megfelelő *Bizottsága*.

#### **Díjuttalvány**

A „díjuttalvány” olyan utalvány, amelyet a verseny lebonyolításáért felelős *Bizottság* bocsát ki abból a célból, hogy szaküzletből vagy más kiskereskedelmi boltból származó áru vásárlására szolgáljon.

#### **Golf szakértelem vagy hírnév**

Az *amatőr golfozót* általában csak akkor tekintik *golf szakértelemmel* bírónak, ha megyei vagy országos szinten nyert díjat.

*Hírnévre* csak *golf szakértelem* útján lehet szert tenni, és ebbe nem tartozik bele a golfjáték érdekében vezetőként végzett kiváló munka. Annak eldöntése, hogy egy bizonyos *amatőr golfozó* rendelkezik-e „golf szakértelemmel vagy hírnévvel”, az *irányító testület* dolga.

#### **Ifjúsági (junior) golfozó**

Az „Ifjúsági golfozó” olyan *amatőr golffjátékos*, aki a versenyt megelőző évben még nem töltötte be 18. életévét, hacsak az *irányító testület* más korhatárt nem határoz meg.

#### **Irányító testület**

Az „irányító testület” az amatőr státusz szabályai szerint bármelyik országban az illető ország nemzeti szövetsége.

**Megjegyzés:** Nagy-Britanniában és Írországbán az *R&A* az *irányító testület*.

#### **Kiskereskedelmi érték**

Egy díj „kiskereskedelmi értéke” az a normál, megfelelő eladási ár, amelyen az áru valamilyen kiskereskedelmi forrásból bárki számára beszerezhető.

#### **Oktatás**

Az „oktatás” a golfjáték testhelyezeteinek, azaz a golfütő lendítésével és a labda megütésével kapcsolatos tényleges mozgástechnikának a tanítását jelenti.

#### **R&A**

Az „R&A” az R&A Rules Limited-et jelenti.

#### **Szabály vagy szabályok**

A „szabály” vagy „szabályok” kifejezés az amatőr státuszhoz az *irányító testület* által meghatározott szabályaira 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 megkülön-

Amat. stát. böztetésül – a golfjáték érdekében véghez vitt jelentős teljesítményt vagy hozzájárulást honorálják. A *tiszteletdíj* nem lehet pénzdíj.

## 1. szabály: Amatőrizmus

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 170–171. oldal.

#### 1-1. Általános

Az *amatőr golfozónak* a *szabályokkal* összhangban kell játszania és viselkednie.

#### 1-2. Amatőr státusz

Az amatőr státusz általános alkalmassági feltétel arra, hogy *amatőr golfozóként* vehessünk részt golfversenyeken. Az a személy, aki a *szabályokkal* ellentétesen cselekszik, elveszítheti *amatőr golfozói* státuszát, és ennek eredményeképp alkalmatlanná válik arra, hogy amatőr versenyeken játsszék.

#### 1-3. A szabályok célja és szelleme

A *szabályok* célja és szelleme az, hogy fenntartsa az amatőr golf és a profi golf közti megkülönböztetést, továbbá, amennyire lehetséges, mentesítse az amatőr játékot azoktól a visszaélésektől, amelyek ellenőrizhetetlen szponzorálásból és anyagi ösztönzésből adódhatnak. Az amatőr golfozás – amely a játékszabályok tekintetében és a hendikepek által többnyire önszabályzó -, mindenképpen védelemre szorul, azért, hogy valamennyi *amatőr golfozó* teljes mértékben élvezhesse a játékot.

#### 1-4. Kétség a szabályokkal kapcsolatban

Amat. stát. Bárki, aki *amatőr golfozó* kíván lenni, és kétségei vannak afelől, hogy bizonyos tervezett lépések megtételét a *szabályok* megengedik-e, konzultáljon az *irányító testülettel*.

Ha az amatőr golfverseny vagy *amatőr golfozók* részvételével lebonyolított verseny szervezőjének vagy szponzorának kétségei vannak afelől, hogy vajon egy javaslat összhangban áll-e a *szabályokkal*, konzultáljon az *irányító testülettel*.

## 2. szabály: Profizmus

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 170–171. oldal.

#### 2-1. Általános

Az *amatőr golfozónak* nem szabad lépéseket tennie annak érdekében, hogy profi golfozóvá váljék, beleértve azt is, hogy írott vagy szóbeli megegyezést kössön egy szponzorral vagy hivatásos ügynökkel.

**Kivétel:** Ha sikertelenül folyomodik a segéd-profi (assistant professional) pozícióért.

**Megjegyzés:** Az *amatőr golfozó* érdeklődhet az iránt, hogy milyenek a profivá válási kilátásai, továbbá dolgozhat egy profi boltjában és kaphat fizetést, feltéve, hogy más módon nem szegi meg a *szabályokat*.

#### 2-2. Hivatásos golfozók szövetségei

Az *amatőr golfozónak* a hivatásos golfozók egyetlen szövetségében sem szabad tagságot szereznie vagy fenntartania.

### 2-3. Hivatásos tornákon való részvétel

Az *amatőr golfozónak* egy profi versenysorozatban nem szabad tagságot szereznie vagy fenntartania.

**Megjegyzés:** Ha az *amatőr golfozónak* egy vagy több minősítő versenyen kell versenyeznie, hogy alkalmas legyen egy profi versenysorozat tagságára, *amatőr státuszának* megsértése nélkül részt vehet és játszhat az ilyen előselejtező versenyeken, amennyiben a játék előtt írásban lemond arról, hogy a versenyen bármilyen pénzdíjra igényt tart.

## 3. szabály: Díjak

### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 170–171. oldal.

#### 3-1. Játék pénzdíjért

Az *amatőr golfozónak* nem szabad pénzdíjért játszania.

#### 3-2. Díjhatárok

##### a. Általános

Az *amatőr golfozónak* a *szimbolikus díjon* kívül nem szabad elfogadnia olyan díjat vagy *kiskereskedelmi értékű díjtalványt*, amelynek értéke nagyobb, mint 500 font vagy ennek megfelelője, vagy az *irányító testület* által esetleg megállapított, ennél kisebb összeg. Ez a határ azon díjak vagy *díjtalványok* összességére vonatkozik (bármilyen hole-in-one díj kivételével), amelyeket az *amatőr golfozó* bármelyik versenyen vagy versenysorozaton kapott.

##### b. Hole-in-one díjak

A 3-2a szabályban előírt határok vonatkoznak a hole-in-one-ért

kapott díjra is. Mindazonáltal az ilyen díjat – az ugyanazon a versenyen kapott bármilyen más díjon felül – el lehet fogadni.

#### c. Díjak becserélése

Az *amatőr golfozónak* a díjat vagy a *díjtalványt* nem szabad készpénzre becserélnie.

**Kivétel:** Az *amatőr golfozó* elküldheti a *díjtalványt* az országos vagy megyei szövetségnek, és annak az utalványnak az értékéből visszatérítést kaphat a golfversenyen való részvétel miatt felmerült költségekre, feltéve, hogy az ilyen költség visszatérítés a 4-2 szabály szerint megengedett.

**1. megjegyzés:** Az egyedi díj *kiskereskedelmi értékét* igazoló tanúsítványa a versenyt rendező *Bizottságnál* van letétbe helyezve.

**2. megjegyzés:** Ajánlott, hogy a scratch-versenyek díjainak, illetve a hendikep versenyek kategória-díjainak teljes értéke ne haladja meg a 18 szakaszos versenyben az előírt határ kétszeresét, a 36 szakaszosban ennek a háromszorosát, az 54 szakaszosban az ötszörösét és a 72 szakaszos versenyben pedig a hatszorosát.

#### 3-3. Tiszteletdíjak

##### a. Általános

Az *amatőr golfozónak* – a 3-2a szabályban előírt határokon túl – nem szabad elfogadnia *kiskereskedelmi értékű tiszteletdíjat*.

##### b. Többszörös jutalmak

Az *amatőr golfozó* elfogadhat különböző adományozótól egynél több *tiszteletdíjat*, még ha *kiskereskedelmi összértékük* túl is lépi az előírt határt, ha nem olyan szándékkal adják át őket, hogy így játsszák ki az egyetlen jutalomra vonatkozó megkötést.

**4. szabály: Költségek****Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dólt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek- lásd 170–171. oldal.

**4-1. Általános**

Az *amatőr golfozónak* – a *szabályokban* foglaltak kivételével – semmilyen forrásból sem szabad elfogadnia költségfedezetet – pénzben vagy más formában – egy golfversenyen vagy bemutatón való részvételért.

**4-2. Költségek térítése**

Az *amatőr golfozó* – a tényleges viselt költségeket nem túllépve – az alábbiak szerint kaphat költségtérítést egy golfversenyen vagy bemutatón való részvételért:

**a. Családi támogatás**

Az *amatőr golfozó* kaphat költségfedezetet bármelyik családtagjától vagy törvényes gyámjától.

**b. Ifjúsági golfozók**

Az *ifjúsági golfozó* akkor kaphat költségtérítést, amikor olyan versenyen vesz részt, amelyet kizárólag *ifjúsági golfozóknak* rendeznek.

**c. Csapatversenyek**

- (I) Az *amatőr golfozó*, aki csapatversenyen vagy edzőtáborban hazáját, megyéjét vagy klubját (vagy hasonló testületet) képviseli, kaphat költségtérítést; és
- (II) Az *amatőr golfozó*, aki olyanformán képviseli hazáját, hogy közvetlenül egy nemzetközi csapatverseny előtt vagy után külföldi nemzeti bajnokságon vesz részt, részülhet költségtérítésben.

A költségeket annak a testületnek kell állnia, amelyet képvisel, vagy annak, amely a versenyző által meglátogatandó országban a golfozást irányítja.

**d. Egyéni versenyek**

Az *amatőr golfozó* kaphat költségtérítést, amikor egyéni versenyeken indul, feltéve hogy eleget tesz a következő kikötéseknek:

- (I) A játékost a versenyen való részvételre a klubnak, a megyének vagy az országos szövetségnek kell beneveznie.
- (II) Amennyiben a verseny a játékos saját hazájában zajlik, és a klub vagy egy megyei szövetség megtette a benevezést, először a nemzeti szövetség vagy a versenynek helyt adó, területileg illetékes megyei szövetség jóváhagyását kell megszerezni.
- (III) Amennyiben a verseny másik országban kerül megrendezésre, a nevező testület először a versenyt rendező ország szövetségének a jóváhagyását, vagy ha a nevező testület nem annak az országnak a nemzeti szövetsége, ahonnan a nevezés érkezett, a nemzeti szövetségnek a jóváhagyását köteles megszereznie.
- (IV) A költségeket kizárólag a nemzeti szövetségnek kell állnia, vagy a megyei szövetségnek, amely annak a területnek a gazdája, ahonnan a nevezés érkezett, vagy – a nevező testület jóváhagyásával – annak a testületnek, amely a versenyző által meglátogatandó területen a golfozást irányítja.
- (V) A költségek térítését bármelyik naptári évben meghatározott számú versenynapra kell korlátozni, ezt annak az országnak az *irányító testülete* határozhatja meg, ahonnan a nevezés érkezett. A költségeknél – egy ésszerű határon belül – figyelembe vehetőek azok a versennyel kapcsolatos napok, amelyeket a versenyző utazással és gyakorlással töltött.

**e. Híres emberek, üzlettársak, stb.**

Az *amatőr golfozó*, akit olyan okokból hívnak meg egy versenyre, amelyeknek nincs köztük a *golf szakértelemhez*, részülhet költségtérítésben.

**f. Bemutatók**

Az *amatőr golfozó*, aki közismert jótékonysági célból rendezett bemutatón vesz részt, kaphat költségtérítést, feltéve hogy a bemutató nincs golfversennyel összekapcsolva.

**g. Szponzorált hendikep-versenyek**

Az *amatőr golfozó* kaphat költségtérítést, amikor szponzorált hendikep-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 a két vagy több *irányító testület* jóváhagyását kell előzetesen megszereznie. A jóváhagyási kérelmet annak az országnak az *irányító testületéhez* kell eljuttatni, ahol a verseny kezdődik.

**5. szabály: Oktatás****Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 170–171. oldal.

**5-1. Általános**

A *szabályokban* foglaltak kivételével az *amatőr golfozónak*

nem szabad a golfjáték *oktatásáért* fizetséget vagy ellenszolgáltatást elfogadnia.

**5-2. Ahol a fizetség megengedett****a. Iskolák, főiskolák, stb.**

Az *amatőr golfozó*, aki egy oktatási intézménynél vagy rendszernél áll alkalmazásban, kaphat fizetséget vagy ellenszolgáltatást az intézmény vagy rendszer diákjainak *oktatásáért*, feltéve hogy egy év során a *golfoktatásra* szánt összes idő kevesebb mint 50 százalékát teszi ki annak az időnek, amelyet alkalmazottként valamennyi kötelezettségére fordít.

**b. Ifjúsági golfozók**

Az *amatőr golfozó* – a ténylegesen felhasznált költségeket nem meghaladóan – kaphat költségtérítést, ha az *irányító testület* által előzetesen jóváhagyott program részeként *ifjúsági golfozókat* részesít *oktatásban*.

**5-3. Írásbeli oktatás**

Az *amatőr golfozó* az írásbeli *oktatásért* kaphat fizetséget vagy ellenszolgáltatást, feltéve hogy golfozói képessége vagy hírneve nem játszott jelentős szerepet alkalmaztatásában vagy a megbízás megszerzésében.

**Megjegyzés:** Az *oktatás* nem foglalja magába a játék sokrétű pszichológiai vonatkozásait, illetve a golf etikettjét és szabályait.

**6. szabály: A golf szakértelem és hírnév használata****Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 170–171. oldal.

**6-1. Általános**

A szabályokban foglaltak kivételével a *golf szakértelemmel* vagy *hírnévvvel* rendelkező *amatőr golfozónak* nem szabad ezt a szakértelmet vagy hírnevet nagyobbítani, reklámozni vagy eladni vele valamit, vagy bármilyen pénzügyi nyereségre felhasználni.

**6-2. Név- vagy képmás kölcsönadása**

A *golf szakértelemmel* vagy *hírnévvvel* rendelkező *amatőr golfozónak* nem szabad ezt a szakértelmet vagy hírnevet arra használnia, hogy fizetésre, vizontszolgáltatásra, személyes haszonra vagy bármilyen pénzügyi nyereségre tegyen szert azáltal, hogy nevét vagy képmását bárminek a reklámozására vagy eladására engedje felhasználni.

**Megjegyzés:** Az *amatőr golfozó* elfogadhat felszerelést bárkitől, aki ilyen felszereléssel kereskedik, feltéve hogy semmiféle reklámról nincs szó.

**6-3. Személyes megjelenés**

A *golf szakértelemmel* vagy *hírnévvvel* rendelkező *amatőr golfozónak* nem szabad ezt a szakértelmet vagy hírnevet arra használnia, hogy egy személyes megjelenésért fizetésre, vizontszolgáltatásra, személyes haszonra vagy bármilyen pénzügyi nyereségre tegyen szert.

Kivétel: Az *amatőr golfozó* egy személyes megjelenés kapcsán kaphat költségtérítést, feltéve hogy semmiféle golfversenyről vagy bemutatóról nincs szó.

**6-4. Rádió- vagy tévéműsor és írás**

A *golf szakértelemmel* vagy *hírnévvvel* rendelkező *amatőr golfozónak* nem szabad ezt a szakértelmet vagy hírnevet arra használnia, hogy fizetésre, vizontszolgáltatásra, személyes haszonra vagy bármilyen pénzügyi nyereségre tegyen szert

azáltal, hogy golfbal kapcsolatos rádió- vagy tévéműsorban vesz részt, vagy golf cikkeket és könyveket ír.

**Kivétel:** Az *amatőr golfozó* fizetésre, vizontszolgáltatásra, személyes haszonra vagy bármilyen pénzügyi nyereségre tehet szert rádió- vagy tévéműorból vagy írásból, feltéve, hogy

(a) a játékos ténylegesen a kommentár, cikk vagy könyvek szerzője; és

(b) nem a golfjáték *oktatásáról* van szó.

**6-5. Adományok és ösztöndíjak**

A *golf szakértelemmel* vagy *hírnévvvel* rendelkező *amatőr golfozónak* nem szabad az adomány vagy az ösztöndíj előnyeit élveznie, kivéve azt, amelynek kikötéseit és feltételeit az *irányító testület* jóváhagyta.

**6-6. Tagság**

A *golf szakértelemmel* vagy *hírnévvvel* rendelkező *amatőr golfozónak* nem szabad egy golfklubba szóló tagsági ajánlatot elfogadnia anélkül, hogy a megfelelő tagsági kategória teljes összegét ki ne fizetné, ha az ilyen ajánlatot abból a célból tették, hogy abban a klubban legyen játékos.

**7. szabály:** Az amatőrizmussal összeegyeztethetlen egyéb magatartások

**Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 170–171. oldal.

**7-1. A golf tisztaságát sértő magatartás**

Az *amatőr golfozónak* nem szabad oly módon viselkednie, amely olyan megítélés alá esik, hogy sérti a golfjáték tisztaságát.

Amat.  
stát.

## 7-2. A szabályok szándékával és szellemével ellentétes magatartás

Az *amatőr golfozónak* nem szabad olyan cselekedeteket végrehajtania, beleértve a golf hazardjátékkal kapcsolatos cselekedeteket is, amelyek ellentétesek a *szabályok* szándékával és szellemével.

### 8. szabály: Eljárás a szabályok betartatása érdekében

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 170–171. oldal.

#### 8-1. Döntés egy szabály megszegéséről

Ha egy magát *amatőr golfozónak* tartó személy valószínű *szabályszegése* a *Bizottság* tudomására jut, a *Bizottság* dolga eldönteni, vajon megtörtént-e a szabálysértés. Minden eset olyan mértékig kerül kivizsgálásra, ahogyan a *Bizottság* azt megfelelőnek tartja, és mindegyik a saját érdeme szerint kap mérlegelést. A *Bizottság* döntésének – a fellebbezési jognak a *szabályokban* előírt fenntartásával – véglegesnek kell lennie.

#### 8-2. Végrehajtás

Ha döntés születik arról, hogy egy személy megszegte 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 cselekedetektől.

A *Bizottságnak* mindent el kell követnie annak érdekében, hogy a személyt értesítse döntéséről, és a 8-2 szabály értelmében foganatosított bármilyen eljárásról értesítheti bármelyik érdekelt golf testületet.

## 8-3. Fellebbezési eljárás

Mindegyik *irányító testület* foganatosítson olyan rendtartást, amelynek révén az érintett személy az *amatőr státusz* megszüntetésével kapcsolatos bármilyen döntést meg tudjon fellebbezni

**Megjegyzés:** Ha egy személy, akinek az *R&A az irányító testülete*, olyan döntésben érintett, amelyet az *R&A Amatőr Státusz Bizottsága* a *szabályok* betartatásával kapcsolatban hozott, e döntés ellen fellebbezést nyújthat be az *R&A Amatőr Státusz Fellebbezési Bizottságánál*.

### 9. szabály: Az amatőr státusz helyreállítása

#### Meghatározások

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 170–171. oldal.

#### 9-1. Általános

A *Bizottságnak* kizárólagos jogköre van arra, hogy helyreállítsa egy személy *amatőr státuszát*, vagy – a fellebbezési jognak a *szabályokban* előírt fenntartásával – megtagadja a helyreállítást. Minden egyes helyreállítási kérelmet a saját érdeme alapján kell elbírálni.

#### 9-2. Helyreállítási kérelem

Egy helyreállítási kérelem megítélésénél a *Bizottságnak* rendes körülmények között az alábbi irányelveket kell szem előtt tartania:

##### a. Várakozás a helyreállításra

A profi versenyző úgy tekintendő, mint aki előnyt élvez az *amatőr golfozóval* szemben, mivel foglalkozása révén teljesen



**9-4. Fellebbezési eljárás**

Mindegyik *irányító testület* foganatosítson olyan rendtartást, amelynek révén az érintett személy az amatőr státusz megszüntetésével kapcsolatos bármilyen döntést meg tudjon fellebbezni.

**Megjegyzés:** Ha egy személy, akinek az *R&A* az *irányító testülete*, olyan döntésben érintett, amelyet az *R&A* Amatőr Státusz Bizottsága az amatőr státusz helyreállításával kapcsolatban hozott, e döntés ellen fellebbezést nyújthat be az *R&A* Amatőr Státusz Fellebbezési Bizottságánál.

**10. szabály: Bizottsági döntés****Meghatározások**

Minden definiált kifejezés *dőlt betűvel* van szedve és a Meghatározások fejezetben abc sorrendben szerepelnek – lásd 170–171. oldal.

**10-1. A Bizottság döntése**

A *Bizottság* döntése – a 8-3 és a 9-4 szabályokban rögzített fellebbezési jog fenntartásával – végleges.

**10-2. Kétely a szabályokkal kapcsolatban**

Ha a *Bizottság* az ügyet kétesnek tekinti, vagy úgy látja, hogy a *szabályok* nem alkalmazhatóak rá, döntéshozatala előtt konzultáljon az *R&A* Amatőr Státusz Bizottságával.

**INDEX**

<b>Akadályok (Meghat.), lásd még Torlaszok</b> . . . . .	<b>20</b>
Bunkerek (bunker meghatározása) . . . . .	21
Befedett labda keresése (12-1 szab.) . . . . .	65
Előző ütés újrajátszása (20-5 szab.) . . . . .	91
Gyakorlás tiltott (7-2 szab.) . . . . .	56
Idegen labdával tett ütés (15-3 szab.) . . . . .	73
Könnyítés ideiglenes torlaszoknál (I. Füg.) . . . . .	134, 143
Letenni az ütőt (13-4 szab.) . . . . .	69
Ütővel érinteni a talajt (13-4 szab.) . . . . .	69
Labda akadályban	
Felemelt, majd ejtett vagy visszahelyezett (13-4 szab.) . . . . .	69
Újræjtés szükséges, mert begurult, lyukhoz közelebb került, stb. (20-2c szab.) . . . . .	87
Vízakadályok	
Könnyítés ha a labda vízakadályban van	
Ejtőzónák, Helyi Szabály (I. Füg.) . . . . .	134
Nem megengedett mozdíthatatlan torlaszban (24-2 szab.) . . . . .	97
Nem megengedett rendellenes talajviszonyokban (25-1 szab.) . . . . .	101
Választási lehetőségek (26-1 szab.) . . . . .	106
Kutatás, a labda keresése a vízben (12-1 szab.) . . . . .	66
Oldalsó vízakadály (oldalsó vízakadály meghatározása) . . . . .	30
Provizórikus labda, Helyi Szabály (I. Füg.) . . . . .	131
Vízakadályon belül megjátszott labda	
Labda ugyanabban vagy másik vízakadályban kerül nyugalomba (26-2a szab.) . . . . .	106
Akadályon kívül elveszett, vagy játszhatatlan, vagy határon kívüli labda (26-2b szab.) . . . . .	107
Tócsa ( tócsa meghatározása) . . . . .	33
Vízben elmozduló labda megjátszása (14-6 szab.) . . . . .	72
<b>Állat, földet túró (Meghat.)</b> . . . . .	<b>24</b>
Labda elmozdulása keresés közben (12-1 szab.) . . . . .	65
<b>Általános büntetés, lásd Büntetés alatt.</b>	

Index	<b>Általános számszerű döntetlen</b>	
	Helyek meghatározása (I. Füg.)	155
	<b>Beállítás (Meghat.), lásd még Ütés</b>	<b>20</b>
	Elütőhelyen kívül (11-1 szab.)	63
	Határon kívüli területen (határon kívüli terület meghatározása)	25
	Kiépítése (13-3 szab.)	68
	Helyi szabály, zavaró hatás miatti könnyítés elutasítása (25-1a szab.)	101
	Lovagló helyzetben vagy putt-vonalon állni (16-1e szab.)	76
	Szabályos felvétele (13-2 szab.)	67
	Szokatlan beállítás, zavaró hatás	
	Rendellenes talajviszonyok miatt (25-1b szab. Kivétel)	103
	Mozdíthatatlan torlasz miatt (24-2b szab. Kivétel)	99
	Zavaró hatás	
	Rendellenes talajviszony miatt (25-1a szab.)	101
	Mozdíthatatlan torlasz miatt (24-2a szab.)	97
	Tee-jelzők zavaró hatása (11-2 szab.)	63
	<b>Becélzási helyzet</b>	
	Meghatározása a legközelebbi könnyítési helynél	28
	<b>Best-ball match play (Meghat.)</b>	<b>30</b>
	A játék rendje (30-3c szab.)	114
	Büntetés	
	Kizárásos büntetések (30-3e szab.)	114
	Más büntetések hatálya (30-3f szab.)	115
	Hiányzó játékos (30-3a szab.)	114
	Tizenégy ütő maximuma (30-3b szab.)	114
	<b>Besüppedt labda</b>	
	Helyi Szabály (I. Füg.)	132, 139
	Könnyítés (25-2 szab.)	104
	<b>Bíró (Meghat.)</b>	<b>21</b>
	Döntése végleges (34-2 szab.)	127
	Külső tényező (külső tényező meghatározása)	27
	Tevékenységének Bizottsági korlátozása (33-1 szab.)	122
	<b>Bizottság (Meghat.), lásd még Feltételek</b>	<b>20</b>
	Döntése	
	Holtversenyek esetében (33-6 szab., I. Füg.)	125, 154
	Végleges (34-3 szab.)	127

Eredmények összeadása és hendikepek alkalmazása (6-6d szab. 1. Megj., 33-5 szab.)	51, 124
Fő feladatai, feltételek és tennivalók meghatározása (33 szab.)	122
Gyakorlás szabályozása (7-1, 7-2 szab. Megjegyzések)	56, 57
Helyi Szabályok alkotása (33-8a szab., I. Füg.)	125, 131
Hendikep stroke-táblázat (33-4 szab.)	124
Holtversenyek eldöntése match play-ben az előírt kör meghosszabbításával (2-3 szab.)	37
Játék felfüggesztése (6-8b szab.)	53
Kezdesi idők megállapítása és csoportok kijelölése (6-3, 33-3 szab.)	48, 124
Lassú játék megelőzése (6-7 szab. 2. Megj.)	52
Meghatározza	
A pálya határai és szélei (33-2 szab., I. Füg.)	122, 131
Gyakorlópálya (33-2c szab.)	123
Mozdítható torlaszok mozdíthatatlanná minősítése (torlaszok meghatározása)	33
Vízakadályok (vízakadály és oldalsó vízakadály meghatározása)	30, 34
Pálya szerves részeinek meghatározása (torlaszok meghat., 33-2a szab.)	122
Versenyfeltételek meghatározása (33-1 szab., I. Füg.)	122, 148
<b>Biztonság</b>	
Szempontjai (Etikett)	16
<b>Bogey versenyek</b>	
Eredmény lejegyzése és számítása (32-1a szab.)	119
Feltételek (32-1 szab.)	119
<b>Bunkerek (Meghat.), lásd még Akadályok</b>	<b>21</b>
Játszhatatlan labda (28 szab.)	111
Könnyítés legközelebbi helye (24-2b, 25-1b szab.)	98, 102
Kövek a bunkerban, Helyi Szabály (I. Füg.)	142
<b>Büntetés</b>	
Általános	
Match play-ben (2-6 szab.)	38
Stroke play-ben (3-5 szab.)	41

Index	Ellenfél vagy jegyző tájékoztatása (9-2, 9-3 szab.)	59, 60
	Érvénytelenítése stroke play-ben, amennyiben a kört törlik (33-2d szab.)	123
	Feloldása	
	Helyi Szabállyal (33-8b szab.)	125
	Megegyezéssel (1-3 szab.)	36
	Időhatár a kirovására	
	Match play-ben (34-1a szab.)	126
	Stroke play-ben (34-1b szab.)	126
	Kizárás feloldása, módosítása vagy kirovása (33-7 szab.)	125
	<b>Büntetőütés (Meghat.)</b>	<b>21</b>
	<b>Caddie (Meghat.), lásd még Felszerelés.</b>	<b>21</b>
	Caddie által elmozdított labda (18-2, 18-3, 18-4 szab.)	80, 81
	Helyzete ütés közben (14-2 szab.)	70
	Játékosonként csak egy (6-4 szab.)	49
	Szabályszerűsége (6-4 szab.)	49
	Zászlórúd kezelése (17 szab.)	78
	<b>Chippelés</b>	
	Gyakorlás a kör előtt (7-1b szab.)	55
	Gyakorlás a kör alatt (7-2 szab.)	56
	<b>Csoportok, lásd Stroke play</b>	
	<b>Dívtok</b>	
	Eltávolítási helyreállított dívtok (13-2 szab.)	68
	Dívtok lyukak kijavítása (Etikett)	19
	<b>Dormie</b>	
	Meghatározása (2-1 szab.)	37
	<b>Döntetlen</b>	
	Általános számszerű (I. Füg.)	156
	Match play-ben (I. Füg.)	154
	<b>Döntések, lásd még Bizottság</b>	
	Bíró döntése végleges (34-2 szab.)	127
	Méltányosság (1-4 szab.)	36
	<b>Egyes mérkőzések (meghat.)</b>	<b>30</b>
	<b>Egyfajta labda feltétele</b>	
	A verseny feltételei (I. Füg.)	149
	<b>Ejtett labda, lásd még Játéktér</b>	
	A játékosnak kell ejteni (20-2a szab.)	87

Ejtési zónák (I. Füg.)	134
Elgurulása	
Olyan helyzetbe, ahol egy zavaró hatás miatt már könnyítés lett igénybe véve (20-2c szab.)	88
Pályahatáron túlra, akadályba, lyukhoz közelebb stb. (20-2c szab.)	88
Érinti a játékos vagy felszerelését (20-2a szab.)	87
Játéka idegen helyről (20-7 szab.)	92
Játékban (20-4 szab.)	91
Meghatározott pont közelében (20-2b szab.)	87
Tévesen ejtett labda felemelése (20-6 szab.)	91
Újra ejtés (20-2c szab.)	87
<b>Ellenfél</b>	
Ellenfél által elmozdult labda (18-3 szab.)	81
Tájékoztatása a büntetésről (9-2 szab.)	59
Zászlórúd felhatalmazás nélküli kezelése (17-2 szab.)	78
<b>Elmozdult labda (Meghat.) lásd még Labda felemelése</b>	<b>30</b>
Azonnal nem található meg (18 szab. 1. Megj.)	82
Célzás után (18-2b szab.)	80
Ellenfél által	
Keresés közben (18-3a szab.)	81
Nem keresés közben (18-3b szab.)	81
Three-ball mérkőzésen (30-2a szab.)	113
Eltávolításkor	
Labdajelző eltávolításakor (20-1, 20-3a szab.)	86, 89
Laza akadály eltávolításakor (23-1 szab.)	95
Mozdítható torlasz eltávolításakor (24-1 szab.)	96
Keresés közben	
Akadályban, befedtettség miatt (12-1 szab.)	65
Rendellenes talajviszonyok miatt (12-1 szab.)	65
Vízakadály vizében (12-1, 14-6 szab.)	66, 72
Külső tényező által (18-1 szab.)	79
Játékos által	
Célzás után (18-2b szab.)	80
Keresés közben (18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4 szab.)	79, 80, 81
Laza akadály érintése után (23-1 szab.)	95
Mérés közben (18-6 szab.)	82

Index	
	Szándékosan (1-2, 18-2a szab.) . . . . . 35, 80
	Véletlenül (18-2a szab.) . . . . . 80
	Laza akadály érintése után (23-1 szab.) . . . . . 95
	Másik labda által (18-5 szab.) . . . . . 81
	Megjátszása (14-5 szab.) . . . . . 72
	Mélyedések, labdanyomok javításakor (16-1c szab.) . . . . . 75
	Versenyzőtárs által (18-4 szab.) . . . . . 81
<b>Előírt kör (Meghat.)</b> . . . . .	<b>22</b>
	Gyaloglás az előírt körben, versenyszabályzatban (I. Füg.) . . . . . 153
	Megnövelése, döntetlen eldöntésére match play-ben (2-3 szab.) . . . . . 37
	Mesterséges eszközök és szokatlan felszerelés használata (14-3 szab.) . . . . . 71
	Tanács a kör során (8-1 szab.) . . . . . 57
	Teljesítéséhez engedélyezett időtartam (6-7 szab. 2. Megj.) . . . . . 52
	Ütők
	Megváltozott játéktulajdonosságai (4-2a szab.) . . . . . 42
	Sérülése (4-3 szab.) . . . . . 42
	Ütők maximális számának engedélyezése (4-4a szab.) . . . . . 44
<b>Elszállításra váró anyag (Felújítás alatti terület meghatározásánál)</b> . . . . .	<b>23</b>
<b>Elütőhely (Meghat.) lásd még Kezdesi jog</b> . . . . .	<b>22</b>
	Befejezetlen szakasz hibájának korrekciója (3-2 szab.) . . . . . 39
	Előző ütés megjátszása az elütőhelyről (20-5 szab.) . . . . . 91
	Elütőhelyen kívül állva megjátszani az elütőhelyen lévő labdát (11-1 szab.) . . . . . 63
	Elütőhelyről játszott labdával kell a szakaszt befejezni (15-1 szab.) . . . . . 73
	Gyakorlás az elütőhelyen vagy közelében
	a kör alatt (7-2 szab.) . . . . . 56
	a kör előtt vagy körök között (7-1b szab.) . . . . . 55
	Játék elütőhelyen kívülről (11-4 szab.) . . . . . 64
	Játék idegen elütőhelyről (11-5 szab.) . . . . . 65
	Játék rendje
	Match play-ben (10-1a szab.) . . . . . 60
	Stroke play-ben (10-2a szab.) . . . . . 61
	Threesome-ban vagy Foursome-ban (29-1 szab.) . . . . . 112

	Provizórikus vagy második labda az elütőhelyről (10-3 szab.) . . . . . 63	Index
	Óvás a következő szakasz megkezdése előtt (2-5 szab.) . . . . . 38	
	Tee-elés (11-1 szab.) . . . . . 63	
<b>Elütőhelyek</b>		
	Károsodásának elkerülése (Etikett) . . . . . 19	
<b>Elveszett labda (Meghat.)</b> . . . . .	<b>22</b>	
	Eljárás (27-1 szab.) . . . . . 108	
	Ideiglenes mozdíthatatlan torlaszban (I. Füg.) . . . . . 146	
	Játék sebességére vonatkozó szempontok (Etikett) . . . . . 18	
	Rendellenes talajviszonyok között (25-1c szab.) . . . . . 103	
	Tócsában, felújítás alatti területen, stb. (25-1c szab.) . . . . . 103	
	Torlaszban (24-3 szab.) . . . . . 99	
	Vízakadályban (26-1 szab.) . . . . . 105	
<b>Engedmény</b>		
	A következő ütés, szakasz vagy mérkőzés megadása (2-4 szab.) . . . . . 37	
<b>Eredményszámítás</b>		
	Bizottság felelőssége (33-5 szab.) . . . . . 124	
	Four-ball stroke play-ben (31-4 szab.) . . . . . 116	
	Hibás szakaszeredmény (6-6d szab.) . . . . . 51	
	Jegyző felelőssége (6-6a, 31-4, 32-1b szab.) . . . . . 50, 116, 120	
	Kártya visszaadása után nincs változtatás (6-6c szab.) . . . . . 51	
	Szakaszeredmény megállapítása második labda játéka esetén, stroke play-ben (3-3b szab.) . . . . . 40	
	Versenyző felelőssége (6-6b, 6-6d, 31-4 szab.) . . . . . 50, 51, 116	
<b>Facsemeték</b>		
	Facsemeték védelme (I. Füg.) . . . . . 133, 138	
<b>Felek (Meghat.) lásd még Mérkőzések</b> . . . . .	<b>23</b>	
	Képvisellete	
	Best-ball, Four-ball match play-ben (30-3a szab.) . . . . . 114	
	Four-ball stroke play-ben (31-2 szab.) . . . . . 116	
	Kizárás	
	Best-ball vagy Four-ball match playben (30-3e szab.) . . . . . 114	
	Four-ball stroke play-ben (31-7 szab.) . . . . . 117	
	Játékrend	
	Best-ball vagy Four-ball match play-ben (30-3c szab.) . . . . . 114	

Index	Four-ball stroke play-ben (31-5 szab.)	117
	Kezdési jog az elütőhelyen (10-1a szab.)	60
	Maximum tizennégy ütő megsértésének büntetése	
	Best-ball, Four-ball match play-ben (30-3b szab.)	114
	Four-ball stroke play-ben (31-3 szab.)	116
<b>Felezett mérkőzés</b>		
	Holtversenyek eldöntéséhez Bizottsági határozat szükséges (33-6 szab.)	125
<b>Felezett szakasz (2-2 szab.)</b>		<b>37</b>
<b>Felszerelés (Meghat.) lásd még Labda</b>		<b>23</b>
	Labda elmozdulása felszerelés által (18-2a, 18-3, 18-4 szab.)	80, 81
	Labda elmozdulása keresése közben match play-ben (18-2a, 18-3b szab.)	80, 81
	Mesterséges eszközök (14-3 szab.)	70
<b>Felsőzíni egyenetlenségek (13-2 szab.)</b>		<b>68</b>
<b>Feltételek</b>		
	A Bizottság lefekteti (33-1 szab.)	122
	A játék felfüggesztése veszélyes helyzet miatt (I. Füg.)	151
	A játék sebessége (I. Füg.)	151
	A labda specifikációi	
	Egyfajta labda feltétele (I. Füg.)	148
	Szabályos golfabdák listája (I. Füg.)	148
	A szabályok ismerete a játékos felelőssége (6-1 szab.)	48
	Gyakorlás (I. Füg.)	152
	Holtversenyek eldöntése (I. Füg.)	154
	Ideiglenes állapotok (I. Füg.)	132, 139
	Kezdési idő (I. Füg.)	150
	Szállítóeszközök (I. Füg.)	153
	Tanács csapatversenyben (I. Füg.)	153
	Új lyukak (I. Füg.)	153
<b>Felújítás alatti terület (Meghat.)</b>		<b>23</b>
	Bizottsági meghatározása (33-2a szab.)	122
	Helyi Szabály, ejtési zónák (I. Füg.)	134
	Játék megtiltható (I. Füg.)	134
	Keresése közben véletlenül elmozdított labda (12-1 szab.)	65
	Könnyítés (25-1b szab.)	101

	Szállításra felhalmozott anyag, a felújítás alatti terület állapota (felújítás alatti terület meghatározása)	23
<b>Felvilágosítás a megtett ütésekről</b>		
	Általános (9-1 szab.)	59
	Match play-ben (9-2 szab.)	59
	Stroke play-ben (9-3 szab.)	60
<b>Fizikai segítség (14-2 szab.)</b>		<b>70</b>
<b>Fogás. Lásd Ütőknél</b>		
<b>Forecaddie (Meghat.)</b>		<b>24</b>
	Külső tényező meghatározásánál	27
<b>Four-ball match play (Meghat.)</b>		<b>30</b>
	Büntetés	
	Kizárás (30-3e szab.)	114
	Más büntetések hatálya (30-3f szab.)	115
	Hiányzó játékosárs (30-3a szab.)	114
	Játékrend (30-3c szab.)	114
	Ütők maximuma (30-3b szab.)	114
<b>Four-ball stroke play (Meghat.)</b>		<b>30</b>
	Büntetés	
	Kizárás (31-7 szab.)	117
	Más büntetések hatálya (31-8 szab.)	118
	Eredmények jegyzése (6-6d szab. 2. Megjegyz., 31-4, 31-7 szab.)	51, 116, 117
	Hiányzó játékosárs (31-2 szab.)	116
	Játékrend (31-5 szab.)	117
<b>Foursome (Meghat.)</b>		<b>30</b>
	Játékrend (29-1 szab.)	112
	Match play (29-2 szab.)	112
	Stroke play (29-3 szab.)	112
<b>Földet túró állat (Meghat.) részéről készített lyuk</b>		<b>24</b>
	Könnyítés (25-1 szab.)	101
	Labda elmozdulása keresés közben (12-1 szab.)	65
<b>Fű</b>		
	Bunkerben vagy határán, nem akadály (bunker meghatározása)	21
	Érintése	
	Labda keresése és azonosítása közben (12-1 szab.)	65

Index	Ütővel az akadályban (13-4 szab. Megj.)	69
	Levágott (Felújítás alatti terület meghatározása)	23
	<b>Golf cipők szögei</b>	
	Károkozásának helyrehozatala (Etikett)	19
	<b>Golfjáték</b>	
	Meghatározása (1-1 szab.)	35
	<b>Golfkocsik</b>	
	Helyi szabályozás (Etikett)	19
	<b>Green (Meghat) lásd még Akadályok, Laza akadályok,</b>	
	<b>Torlaszok</b>	<b>24</b>
	Befejezetlen szakasz stroke play-ben (3-2 szab.)	39
	Bemélyedések megjavítása a greenen	
	(Etikett, 16-1c szab.)	19, 75
	Elhagyása a szakasz befejezése után (Etikett)	18
	Ellenfél következő ütésének elismerése (2-4 szab.)	37
	Felszín kipróbálása (16-1d szab.)	76
	Gyakorlás	
	A körök előtt vagy között (7-1b szab.)	55
	A kör folyamán (7-2 szab.)	56
	Idegen green	
	Könnyítés (25-3b szab.)	105
	Meghatározása	25
	Zavaró hatása (25-3a szab.)	104
	Labda (Meghat.)	24
	Felemelése (16-1b, 21 szab.)	75, 93
	Lyuk szélén egyensúlyozó (16-2 szab.)	77
	Rendellenes talajviszonyokban (25-1b szab.)	101
	Tisztítása (16-1b, 21, 22 szab.)	75, 93, 94
	Laza akadályok a greenen	
	(laza akadályok meghatározása)	28
	Legközelebbi könnyítési hely (24-2b, 25-1b szab.)	97, 101
	Levegőtető lyukak (I. Füg.)	141
	Mozdíthatatlan torlasz a green közelében (I. Füg.)	133, 142
	Óvás a green elhagyása előtt (2-5 szab.)	38
	Putt-vonal	
	Caddie vagy a játékosárs helyzete (14-2 szab.)	70
	Érintése (16-1a szab.)	75

	Felszín kipróbálása (16-1d szab.)	76	Index
	Lovagló helyzetben vagy a putt-vonalon állni		
	(16-1e szab.)	76	
	Putt-vonal jelzése (8-2b szab.)	58	
	<b>Greenkeeper</b>		
	Részéről ásott lyuk (Felújítás alatti terület meghatározása)	23	
	<b>Gyakorló lendítések</b>		
	Nem gyakorlóütés (7-2 szab. 1. Megj.)	57	
	Pálya károsodásának elkerülése (Etikett)	19	
	<b>Gyakorlópálya</b>		
	Bizottsági döntés (33-2c szab.)	123	
	<b>Gyep téglá</b>		
	Vágott, helyére rakott (13-2 szab.)	68	
	<b>Határon kívüli terület (Meghat.) lásd még Torlaszok</b>	<b>25</b>	
	Állás határon kívül (határon kívüli terület meghatározása)	25	
	Bizottság döntése a határon kívüli területről (I. Füg.)	131	
	Ejtett labda határon kívüli területre gurul (20-2c szab.)	88	
	Eljárás (27-1 szab.)	108	
	Szempontok a játék sebességénél (Etikett)	17	
	Területét meghatározó tárgyak		
	Mozdíthatatlan (13-2 szab.)	68	
	Nem torlasz (torlasz meghatározása)	33	
	<b>Helyezendő labda</b>		
	Arra a helyre, ahonnan elmozdult (20-3a szab.)	89	
	Eljárás a játék újrakezdésekor (6-8d szab.)	54	
	Ha a hely nem határozható meg (20-3c szab.)	89	
	Ha eredeti fekvése megváltozott (20-3b szab.)	89	
	Ha játékban van amikor ejtük vagy helyezik (20-4 szab.)	91	
	Ha közben véletlenül elmozdult (20-3a szab.)	89	
	Ha nem kerül nyugalomba azon a helyen ahová tették		
	(20-3d szab.)	90	
	Tévesen helyettesített, ejtett vagy helyezett (20-6 szab.)	91	
	<b>Helyi szabályok, lásd még Helyi Szabály Minták</b>		
	Beállást zavaró rendkívüli talajviszony miatti könnyítés		
	elutasítása (25-1a szab.)	101	
	Bizottság felelőssége (33-8a szab., I. Füg.)	125, 131	
	Ejtő zónák, helyi szabály alkalmazása (I. Füg.)	134	

Index	Ellentmondás a golf szabályaival (33-8 szab.) . . . . .	125
	Feloldásának büntetése (33-8b szab.) . . . . .	125
	Kedvezőbb fekvések és téli szabályok (I. Füg.) . . . . .	132, 140
	Könnyítés legközelebbi helye (24-2b szab. 3. Megj.) . . . . .	99
	Játék tiltása	
	Környezet érzékeny területről (felújítás alatti terület és vízakadály meghatározása) . . . . .	132, 136
	Felújítás alatti területéről (felújítás alatti terület meghatározása és I.Függelék). . . . .	134, 136
	<b>Helyi Szabály Minták</b>	
	Alkalmazása (I. Füg.) . . . . .	134
	Besüppedt labda (I. Füg.) . . . . .	139
	Facseteték védelme (I. Füg.) . . . . .	138
	Felújítás alatti területről a játék tiltása (I. Füg.) . . . . .	134
	Ideiglenes elektromos vezetékek (I. Füg.) . . . . .	147
	Ideiglenes torlaszok (I. Füg.) . . . . .	143
	Kedvezőbb fekvések és téli szabályok (I. Füg.) . . . . .	140
	Környezet érzékeny területek (I. Füg.) . . . . .	134
	Kövek a bunkerokban (I. Füg.) . . . . .	142
	Levegőztető lyukak (I. Füg.) . . . . .	141
	Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében (I. Füg.) . . . . .	142
	<b>Hendikep</b>	
	A játékos feladatai (6-2 szab.) . . . . .	48
	Alkalmazása a Bizottság feladata (33-5 szab.) . . . . .	124
	Játék hibás hendikeppel	
	Match play-ben (6-2a szab.) . . . . .	48
	Stroke play-ben (6-2b szab.) . . . . .	48
	Tudatos alkalmazása stroke play-ben (34-1b szab.) . . . . .	126
	Match play-ben (6-2a szab.) . . . . .	48
	Stroke- táblázat (33-4 szab.) . . . . .	124
	<b>Hibás eredmény</b>	
	A szakaszra (6-6d szab.) . . . . .	51
	<b>Holtversenyek</b>	
	Ajánlás; lehetőségek (I. Füg.) . . . . .	154
	Bizottság felelőssége (33-6 szab.) . . . . .	125
	Eldöntése előírt kör megnövelésével stroke play-ben (2-3 szab.) . . . . .	37

<b>Idegen green (Meghat.)</b> . . . . .	<b>25</b>	Index
Legközelebbi könnyítési hely meghatározásánál . . . . .	28	
Könnyítés (25-3 szab.) . . . . .	105	
<b>Idegen hely</b>		
Labda megjátszása idegen helyről		
Általános (20-7a szab.) . . . . .	92	
Match play-ben (20-7b szab.) . . . . .	92	
Stroke play-ben (20-7c szab.) . . . . .	92	
Felemelt labda ejtése vagy helyezése idegen helyre (20-6 szab.) . . . . .	91	
<b>Idegen labda (Meghat.)</b> . . . . .	<b>25</b>	
Four-ball		
Match play (30-3d szab.) . . . . .	114	
Stroke play (31-6 szab.) . . . . .	117	
Ütések idegen labdával		
Match play-ben (15-3a szab.) . . . . .	73	
Stroke play-ben (15-3b szab.) . . . . .	74	
Idegen labdával eltöltött játékidő, elveszett labda meghatározásánál . . . . .	22	
<b>Ideiglenes állapotok</b>		
Bizottsági döntés (I. Füg.) . . . . .	132	
<b>Időhúzás</b>		
Büntetése (6-7 szab.) . . . . .	51	
<b>Játékban levő labda (Meghat.) lásd még Labda, megjátszott; Elmozdult labda</b> . . . . .	<b>26</b>	
Helyettesítő labda (20-4 szab.) . . . . .	91	
Provizórikus labda játékban levővé válik (27-2b szab.) . . . . .	109	
<b>Játék felfüggesztése</b>		
Bizottsági döntés (33-2d szab.) . . . . .	123	
Eljárás a játékos részéről (6-8b szab.) . . . . .	53	
<b>Játék megszakítása</b>		
Amikor megengedett (6-8a szab.) . . . . .	52	
Azonnali megszakítása szükséges (6-8b szab. Megjegyzése, I. Füg.) . . . . .	53, 151	
Eljárás amikor a Bizottság felfüggeszti a játékot (6-8b szab.) . . . . .	53	
Labda felemelése a játék megszakításakor (6-8c szab.) . . . . .	54	

Index	<b>Játékos</b>	
	Labda azonosítása (12-2 szab.) . . . . .	66
	Labda elmozdítása	
	Becélzás után (18-2b szab.) . . . . .	80
	Véletlenül (18-2a szab.) . . . . .	80
	Laza akadály érintése után (23-1 szab.) . . . . .	95
	Szándékosan (1-2, 18-2a szab.) . . . . .	35, 80
	Labda megvizsgálása (5-3 szab.) . . . . .	46
	Megfelelő labda használatának felelőssége (6-5, 12-2 szab.) . . . . .	50, 66
	Óvása (2-5 szab.) . . . . .	38
	Tekintettel lenni a többi játékosra (Etikett) . . . . .	17
	<b>Játékos (Meghat.)</b> . . . . .	<b>27</b>
	Helyzete az ütőkor (14-2 szab.) . . . . .	70
	Osztozkodás az ütőkön (4-4b szab.) . . . . .	44
	Tanács kérése (8-1 szab.) . . . . .	57
	Távolléte	
	Best-ball és Four-ball match play-ben (30-3a szab.) . . . . .	114
	Four-ball stroke play-ben (31-2 szab.) . . . . .	116
	<b>Játék rendje</b>	
	Best-ball és four-ball match play (30-3c szab.) . . . . .	114
	Match play (10-1 szab.) . . . . .	60
	Provizórikus vagy második labda az elüthelyről (10-3 szab.) . . . . .	63
	Stroke play (10-2 szab.) . . . . .	61
	Tekintettel lenni a többi játékosra (Etikett) . . . . .	17
	<b>Játék sebessége</b>	
	Labda keresésekor (Etikett) . . . . .	18
	Lassú játék megelőzése (6-7 szab. 2. Megj., I. Füg.) . . . . .	52, 151
	<b>Játéktér (Meghat.)</b> . . . . .	<b>27</b>
	Előző ütés megjátszása az elüthelyről (20-5 szab.) . . . . .	91
	Könnyítés legközelebbi helye (24-2, 25-1 szab.) . . . . .	97, 101
	Labda elmozdul laza akadály érintésétől (23-1 szab.) . . . . .	95
	Levegőztető lyukak (I. Füg.) . . . . .	141
	<b>Játékvonal (Meghat.) lásd még Putt-vonal</b> . . . . .	<b>27</b>
	Caddie, vagy a játékos caddie-jének helyzete (14-2 szab.) . . . . .	70
	Javítása (13-2 szab.) . . . . .	67

Jelzése	
Greenen (8-2b szab.) . . . . .	58
Greenen kívül (8-2a szab.) . . . . .	58
Zavaró hatás a játékvonalban (24-2a, 25-1a szab.) . . . . .	97, 101
Zavaró hatás, Helyi Szabály Mozdíthatatlan torlaszok a green közelében (I. Füg.) . . . . .	133, 142
Ideiglenes mozdíthatatlan torlaszok (I. Füg.) . . . . .	134, 143
Zavaró körülmények elkerülése (11-2 szab.) . . . . .	63
<b>Játszhatatlan labda</b>	
Könnyítés (28 szab.) . . . . .	111
Sérült, játékra alkalmatlan (5-3 szab.) . . . . .	46
<b>Játszhatatlan pálya</b>	
Bizottság döntése (33-2d szab.) . . . . .	123
<b>Jegyző (Meghat.)</b> . . . . .	<b>27</b>
Eredmények rögzítése	
Bogey és Par versenyek (32-1a szab.) . . . . .	119
Four-ball stroke play (31-4 szab.) . . . . .	116
Stableford verseny (32-1b szab.) . . . . .	120
Stroke play (6-6a szab.) . . . . .	50
Játékra alkalmatlan labda bejelentése (5-3 szab.) . . . . .	46
Kétség bejelentése a követendő eljárásban (3-3a szab.) . . . . .	39
Külső tényező (külső tényező meghatározása) . . . . .	27
Labda megvizsgálása (5-3 szab.) . . . . .	46
Labda azonosítása (12-2 szab.) . . . . .	66
Tájékoztatás a büntetésről (9-3 szab.) . . . . .	60
<b>Kedvezőbb fekvések</b>	
Bizottság döntése (I. Füg.) . . . . .	132
Helyi Szabály (I. Füg.) . . . . .	140
<b>Kezdési idő</b>	
Bizottság felelőssége (33-3 szab., I. Füg.) . . . . .	124, 150
Büntetés módosításának lehetősége (6-3 szab. Megj., I. Füg.) . . . . .	49, 150
Játékos felelőssége (6-3a szab.) . . . . .	48
<b>Kezdési jog (Meghat.)</b> . . . . .	<b>27</b>
A játék rendje (Etikett) . . . . .	17
Eldöntése (10-1a, 10-2a szab.) . . . . .	60, 61

Index	
<b>Késedelem, indokolatlan. Lásd Lassú játék</b>	
<b>Kétség az eljárásban</b>	
Match play (2-5 szab.) . . . . .	38
Stroke play (3-3 szab.) . . . . .	39
<b>Kizárás. Lásd Büntetések</b>	
<b>Környezet érzékeny területek</b>	
Bizottsági döntés (I.Függ.) . . . . .	132
Helyi Szabály (I.Függ.) . . . . .	134
<b>Külső tényező (Meghat.) . . . . .</b>	<b>27</b>
Elmozdított nyugvó labda (18-1 szab.) . . . . .	79
Eltérített vagy megállított mozgó labda (19-1 szab.) . . . . .	83
Labdajelző (Forecaddie meghatározása) . . . . .	24
<b>Labda. Lásd még Ejtett labda; Elmozdult labda;</b>	
<b>Elvesztett labda; Határon kívüli terület;</b>	
<b>Helyezendő labda; Labda becélzása; Labda felemelése;</b>	
<b>Második labda; Provizórikus labda; Ütődés.</b>	
Alkalmassága	
Általános (5-1 szab.) . . . . .	45
Részletezés (III. Függ.) . . . . .	169
Azonosítása	
Felemeléssel (12-2 szab.) . . . . .	66
Megjelölése azonosító jellel (6-5, 12-2 szab.) . . . . .	50, 66
Befejezetlen szakaszon	
Játék az elütőhelyről (1-1, 15-1 szab.) . . . . .	35, 73
Mulasztás	
Match play (15-2 szab.) . . . . .	73
Stroke play (3-2 szab.) . . . . .	39
Besüppedt	
Helyi Szabály (I. Függ.) . . . . .	132, 139
Könnyítés (25-2 szab.) . . . . .	104
Elmozdított, eltérített vagy megállított	
Mozgó labda (19 szab.) . . . . .	82
Nyugvó labda (18 szab.) . . . . .	79
Előírások	
Általános (5-1 szab.) . . . . .	45
Részletezés (III. Függ.) . . . . .	169

Érintése		Index
Ellenfél által (18-3 szab.) . . . . .	81	
Játékos által szándékosan (18-2a szab.) . . . . .	80	
Fekvése		
Meváltozása (20-3b szab.) . . . . .	89	
Javítása (13-2 szab.) . . . . .	67	
Felújítás alatti területen (Meghat.) . . . . .	23	
Hatást gyakorolni a labdára (1-2 szab.) . . . . .	35	
Helyettesítése		
Ha a visszahelyezésnél azonnal nem található (18 szab. 1. Megj., 19-1 szab., 24-2b szab. 2.Megj., 25-1b szab. 2. Megj.) . . . . .	82, 83, 99, 103	
Ha elvesztett rendellenes talajviszonyok között (25-1c szab.) . . . . .	103	
Ha torlaszban elvesztett (24-3 szab.) . . . . .	99	
Játékba kerülés esetén (15-2, 20-4 szab.) . . . . .	73, 91	
Szakasz megjatszása közben (15-2 szab.) . . . . .	73	
Tévesen (20-6 szab.) . . . . .	91	
Idegen anyag alkalmazása (5-2 szab.) . . . . .	46	
Idegen labda (Meghat.) . . . . .	25	
Eltöltött játékidő; elvesztett labda meghatározásánál . . . . .	22	
Four-ball match play-ben (30-3d szab.) . . . . .	114	
Four-ball stroke-play-ben (31-6 szab.) . . . . .	117	
Ütést tenni vele (15-3 szab.) . . . . .	73	
Játékot akadályozó (22-2 szab.) . . . . .	95	
Játékot segítő (22-1 szab.) . . . . .	94	
Játszhatatlan		
Eljárás (28 szab.) . . . . .	111	
Sérült, játékra alkalmatlan (5-3 szab.) . . . . .	46	
Keresése (12-1 szab.) . . . . .	65	
Kicserélése szakasz megjatszása közben (15-2 szab.) . . . . .	73	
Láthatósága játék közben (12-1 szab.) . . . . .	65	
Lyukban		
Meghatározása . . . . .	29	
Lyuk szélén egyensúlyozó (16-2 szab.) . . . . .	77	
Megjatszani		
Ahogy fekszik (13-1 szab.) . . . . .	67	

Index	
Idegen helyről match play-ben (20-7b szab.)	92
Idegen helyről stroke play-ben (20-7c szab.)	92
Mozgás közben (14-5, 14-6 szab.)	72
Mozgására hatást gyakorolni (1-2 szab.)	35
Mozgásban	
Eltérített vagy megállított (19 szab.)	83
Laza akadály eltávolítása (23-1 szab.)	95
Torlasz eltávolítása (24-1 szab.)	96
Sérült, játékra alkalmatlan (5-3 szab.)	46
Szabályosan megütött (14-1 szab.)	70
Tee-ről leeső (11-3 szab.)	64
Tisztítása (21 szab.)	93
Tócsában (Meghat.)	33
Vízakadályban	
Könnyítés (26-1 szab.)	105
Megjártzott, de utána akadályon kívül elveszett, vagy játszhatatlan (26-2b szab.)	107
Megjártzott, de utána egy másik akadályban nyugalomba került (26-2a szab.)	106
Vízben elmozduló (14-6 szab.)	72
Zászlórúdnál nyugvó (17-4 szab.)	79
<b>Labda becélzése (Meghat.) lásd még Beállítás</b>	<b>28</b>
Büntetőütés elszenvedése (18-2b szab.)	80
Célzás után elmozduló labda (18-2b szab.)	80
Putt-vonal érintése (16-1a szab.)	75
<b>Labda felemelése. Lásd még Könnyítés legközelebbi helye;</b>	
<b>Labda tisztítása</b>	
Azonosításhoz (12-2 szab.)	66
Bunkerben (13-4, 24-2b (II), 25-1b (II) szab.)	68, 98, 102
Büntetés (5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1 szab.)	46, 54, 66, 80, 86
Engedélyezett helyzetek (22 szab.)	94
Greenen (16-1b szab.)	75
Idegen helyről (20-6 szab.)	91
Játék megszakításakor (6-8c szab.)	54
Játékra alkalmasság megállapítására (5-3 szab.)	46
Játéktéren, büntetés nélkül (5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b szab.)	46, 54, 66, 94, 96, 97, 101

Jelölése felemelés előtt (20-1 szab.)	86
Mozdítható torlaszban vagy torlaszon (24-1 szab.)	96
Tévesen ejtett labda (20-6 szab.)	91
Vízakadályban (26-1, 26-2 szab.)	105, 106
Zavaró hatás ideiglenes körülmények miatt (I. Füg.)	144
<b>Labda jelzése (labdajelző)</b>	
Elmozdulása	
Labda felemelésekor (20-1 szab.)	86
Labdanyomok javítása közben (16-1c szab.)	75
Labda visszahelyezése közben (20-3a szab.)	89
Laza akadály érintésekor (23-1 szab.)	95
Véletlenül (20-1 szab.)	86
<b>Labda tisztítása</b>	
Amikor könnyítés kapható	
Ideiglenes torlaszban (I. Füg.)	145
Játszhatatlan labda esetén (28 szab.)	111
Környezet érzékeny területen (I. Füg.)	132
Mozdítható torlaszban (24-1 szab.)	97
Mozdíthatatlan torlaszban (24-2 szab.)	98
Rendellenes talajviszonyok miatt (25-1 szab.)	102
Vízakadályban (26-1 szab.)	106
Amikor tiltott vagy megengedett (21 szab.)	93
Greenen (16-1b, 21, 22 szab.)	75, 93, 94
Könnyítés ideiglenes állapotok esetén (I. Füg.)	132, 138
<b>Lassú játék</b>	
Büntetése (6-7 szab.)	51
Versenyfeltételek módosíthatják a büntetést	
Stroke play-ben (6-7 szab. 2. Megj.)	52
<b>Laza akadályok (Meghat.) lásd még Akadályok,</b>	
<b>Torlaszok.</b>	<b>28</b>
Eltávolításakor elmozduló labda (23-1 szab.)	95
Greenen (laza akadály meghatározása)	28
Könnyítés (23-1 szab.)	95
Tócsa (tócsa meghatározása)	33
Kövek a bunkerben, helyi szabály (I. Füg.)	133, 142
Eltávolítása	
Akadályban (13-4 szab.)	69

Index	A labda mozgásakor (23-1 szab.)	96
	A putt-vonal-ról (16-1a szab.)	75
	<b>Legközelebbi könnyítési hely (Meghat.)</b>	<b>28</b>
	Bunkerben (24-2b, 25-1b szab.)	98, 102
	Figyelembevétele újrajítés esetén (20-2c (VII) szab.)	88
	Greenen (24-2b, 25-1b szab.)	98, 102
	Játéktéren (24-2b, 25-1b szab.)	98, 101
	<b>Levegőztető lyukak</b>	
	Helyi Szabály (I. Füg.)	141
	<b>Lyuk (Meghat.) lásd még Játékvonal; Match play</b>	<b>29</b>
	Földet turo állat által készített (földet turo állat meghatározása)	24
	Lyuk szélén egyensúlyozó labda (16-2 szab.)	77
	Pályamester által készített (felújítás alatti terület meghatározása)	23
	Sérült (33-2b szab.)	123
	Zászlórúd visszahelyezése a lyukba (Etikett)	19
	Új lyukak a versenyre (33-2b szab; I. Füg.)	123, 153
	<b>Lyuk bemélyedés</b>	
	Javítása (16-1c szab.)	75
	<b>Match play.Lásd még Best-ball match play;</b>	
	<b>Four-ball match play; Büntetések; Eredmények</b>	
	Büntetések	
	Általános büntetés (2-6 szab.)	38
	Ellenfél tájékoztatása (9-2 szab.)	59
	Időhatár a büntetés kiszabásánál (34-1a szab.)	126
	Kizárás Bizottsági megfontolás (33-7 szab.)	125
	Megegyezés a szabályok feloldásáról (1-3 szab.)	36
	Óvások (2-5 szab.)	38
	Döntetlen (I. Füg.)	155
	Ellenfél által elmozdított nyugvó labda	
	Keresés közben (18-3a szab.)	81
	Nem keresés közben (18-3b szab.)	81
	Felezett szakasz (2-2 szab.)	37
	Gyakorlás	
	A kör folyamán (7-2 szab.)	56
	A körök előtt vagy között (7-1a szab.)	55

Győztese	
Mérkőzésnek (2-3 szab.)	37
Szakasznak (2-1 szab.)	36
Hendikep (6-2a szab.)	48
Holtversenyek eldöntése (2-3, I. Füg.)	37, 154
Idegen helyről történő játék (20-7b szab.)	92
Idegen labdával tett ütés (15-3 szab.)	73
Játék elütőhelyen kívülről (11-4a szab.)	64
Játék megszakítása, amikor megengedett (6-8a szab.)	52
Játék rendje (10-1a, 29-2, 30-3c szab.)	60, 112, 114
Játék sebessége (Etikett)	17
Játékok által elmozdított nyugvó labda (18-2 szab.)	80
Következő ütés, szakasz vagy mérkőzés megadása (2-4 szab.)	37
Lassú játék (6-7 szab.)	51
Óvások (2-5 szab.)	38
Stroke play-jel kombinált verseny (33-1 szab.)	122
Szakaszok eredményének kiszámítása (2-1 szab.)	37
Tájékoztatás a megtett ütésekről (9-2 szab.)	59
Téves tájékoztatás a megtett ütésekről (9-2 szab.)	59
Three-ball mérkőzés, ellenfél által véletlenül eltérített vagy megállított labda (30-2b szab.)	113
Zászlórúd felhatalmazás nélküli kezelése (17-2 szab.)	78
<b>Második labda</b>	
Az elütőhelyről (10-3 szab.)	63
Megjátszása, amikor kétség van a követendő eljárás tekintetében (3-3 szab.)	39
A szakasz eredményének megállapításában (3-3b szab.)	40
<b>Megfigyelő (Meghat.)</b>	<b>29</b>
Külső tényező (külső tényező meghatározása)	27
<b>Mesterséges eszközök és</b>	
Szokatlan felszerelés (14-3 szab.)	70
<b>Mesterséges objektumok</b>	
Torlasz meghatározása	33
<b>Méltányosság</b>	
Vitás kérdés eldöntése (1-4 szab.)	36

Index	<b>Mérés</b>	
	Mesterséges eszközök (14-3 szab.)	70
	Mérés közben elmozdult labda (18-6 szab.)	82
	<b>Mérkőzés (Meghat.) Lásd még Felek.</b>	<b>30</b>
	Győztese (2-3 szab.)	37
	Megadása (2-4 szab.)	37
	<b>Oldalsó vízakadály (Meghat.)</b>	<b>30</b>
	Bizottsági döntés (I. Füg.)	131
	Könnyítés (26-1 szab.)	105
	<b>Óvások</b>	
	Match play-ben	
	Óvások és büntetések (34-1a szab.)	126
	Kétség és viták (2-5 szab.)	38
	Stroke play-ben, óvások és büntetések (34-1b szab.)	126
	<b>Par versenyek</b>	
	Eredmény lejegyzése és számítása (32-1a szab.)	119
	<b>Pálya (Meghat.) lásd még Felújítás alatti terület</b>	<b>31</b>
	Elsőbbség a pályán (Etikett)	18
	Gonдозása (Etikett)	18
	Határok és szélek meghatározása (33-2a szab.)	122
	Játszhatatlan (33-2d szab.)	123
	Tócsa a pályán (tócsa meghatározása)	33
	<b>Provizórikus labda (Meghat.)</b>	<b>31</b>
	Elütőhelyről (10-3 szab.)	63
	Feladása (27-2c szab.)	110
	Helyi Szabály engedélye vízakadályba került labda helyetti játékra (I. Füg.)	131
	Játék sebességének szempontja (Etikett)	18
	Játékban levő labdává válik (elvesztett labda meghat., 27-2b szab.)	22, 109
	<b>Putt-vonal (Meghat.) lásd még Játékvonal meghat.</b>	<b>31</b>
	Caddie vagy játékos társ helyzete (14-2 szab.)	70
	Érintése (16-1a szab.)	75
	Gurítás vonalának kijelölése (8-2b szab.)	58
	Laza akadályok elmozdítása (16-1a szab.)	75
	Lovaglő helyzetben vagy rajta állni (16-1e szab.)	76

	Lyuk benyomódások, labdanyomok és egyéb károk javítása (16-1c szab.)	75
	<b>Rendellenes talajviszonyok (Meghat., 25 szab.)</b>	<b>31, 101</b>
	Keresés közben véletlenül elmozdított labda (12-1 szab.)	65
	Könnyítés (25-1b szab.)	101
	Legközelebbi könnyítési hely (Meghat.)	28
	Zavaró hatás (25-1a szab.)	101
	<b>Segítség</b>	
	Büntetése (14-2 szab.)	70
	<b>Sérült labda</b>	
	Játékra alkalmatlan (5-3 szab.)	46
	<b>Stableford versenyek</b>	
	Eredmények lejegyzése és számítása (32-1b szab.)	120
	<b>Stroke play. Lásd még Four-play Stroke play; Büntetések; Eredményszámítás</b>	
	<b>Büntetések</b>	
	Általános büntetés (3-5 szab.)	41
	Jegyző tájékoztatása (9-3 szab.)	60
	Kiszabásának időhatára (34-1b szab.)	126
	Kizárás, Bizottsági megfontolás (33-7 szab.)	125
	Megegyezés a szabályok feladásáról (1-3 szab.)	36
	<b>Csoportok</b>	
	Bizottsági kijelölése (33-3 szab.)	124
	Cserélése (6-3b szab.)	49
	Eltekinteni a szabálytól (3-4 szab.)	40
	Elütőhelyen kívülről játszani (11-4b szab.)	64
	Hendikep (6-2b szab.)	48
	Idegen helyről történő játék (20-7c szab.)	92
	Játék rendje (10-2a, 10-2c, 29-3 szab.)	61, 62, 112
	Kétség a követendő eljárást illetően (3-3a szab.)	39
	Lassú játék, büntetés módosítása (6-7 szab.)	51
	Lyukba gurítás elmulasztása (3-2 szab.)	39
	Második labda megjátszása (3-3b szab.)	40
	Match play-jel kombinálni (33-1 szab.)	122
	Megegyezés sorrenden kívüli játékokban (10-2c szab.)	62
	Nyertese (3-1 szab.)	39
	Sorrenden kívüli játék (10-2c szab.)	62

Index	Tájékoztató a megtett ütegekről (9-3 szab.)	60
	Új lyukak (33-2b, I. Füg.)	122, 153
	Ütések idegen labdával (15-3 szab.)	74
	Zászlórúd felhatalmazás nélküli kezelése (17-2 szab.)	78
<b>Szabályok (Meghat.) lásd még Büntetés</b>	<b>32</b>	
	Alkalmazása a three-ball, best-ball és four-ball mérkőzésekre (30-1 szab.)	113
	Elállás a szabálytól	
	Megegyezéssel (1-3 szab.)	36
	Bizottsági döntés az elállásról (33-1 szab.)	122
	Eltekinteni a szabálytól, stroke play-ben (3-4 szab.)	40
	Helyi Szabályok (33-8 szab., Füg. 1.)	125, 131
	Játékos felelőssége (6-1 szab.)	48
	Módosításának engedélyezése (I. Füg.)	131
	Megszegése, általános büntetés	
	Match play-ben (2-6 szab.)	38
	Stroke play-ben (3-5 szab.)	41
	Szabályokban nem rögzített kérdések (1-4 szab.)	36
<b>Szabályos Golfabdák Jegyzéke</b>		
	Versenyfeltételek (5-1 szab., I. Füg.)	45, 148
<b>Szakasz</b>		
	Befejezetlenül maradt	
	Elütőhelyről játszott labda (1-1, 15-1 szab.)	35, 73
	Ha nem sikerült lyukba gurítani, stroke play-ben (3-2 szab.)	39
	Eredmény meghatározása (3-3b szab.)	40
	Felezett (2-2 szab.)	37
	Győztese (2-1 szab.)	37
	Hibás eredmény (6-6d szab.)	51
	Játék tempójával kapcsolatos elvárás (6-7 szab. 2. Megj.)	52
	Megadása match play-ben (2-4 szab.)	37
	Megjátszása során a green felszínét nem szabad kipróbálni (16-1d szab.)	76
	Száma az előírt körben (előírt kör meghatározása)	22
<b>Szállítóeszközök</b>		
	Gyaloglás az előírt kör alatt, a verseny szabályzata (I. Füg.)	153

<b>Számszerű döntetlen</b>		
	Helyek eldöntése (I. Füg.)	156
<b>Szoros döntetlen</b>		
	Match play döntetlen (I. Füg.)	154
<b>Tanács (Meghat.)</b>	<b>32</b>	
	Csapatversenyeken (I. Füg.)	153
	Előírt kör során (8-1 szab.)	57
<b>Távolság</b>		
	Megmérése vagy felmérése (14-3 szab.)	71
<b>Tea-jelzők</b>		
	Helyzete (11-2 szab.)	63
<b>Természeti erők segítségének elfogadása (14-2 szab.)</b>	<b>70</b>	
<b>Téli szabályok</b>		
	Bizottság döntése a téli szabályokról (I. Füg.)	140
<b>Téves tájékoztatás</b>		
	A megtett ütések számáról match play-ben (9-2 szab.)	59
	Óvás figyelembevételének időhatára (2-5, 34-1 szab.)	38, 126
<b>Three-ball mérkőzések (Meghat.)</b>	<b>30</b>	
	Ellenfél által elmozdított nyugvó labda (30-2a szab.)	113
	Ellenfél által véletlenül eltérített vagy megállított labda (30-2b szab.)	113
<b>Threesome (Meghat.)</b>	<b>30</b>	
	A játék rendje (29-1 szab.)	112
<b>Torlaszok (Meghat.) lásd még Akadályok;</b>		
<b>Laza akadályok; Határon kívüli terület</b>	<b>33</b>	
	Bizottsági döntés (I. Füg.)	133
	Elmozdítása (13-4 szab.)	69
	Érintése (13-4 szab. Megjegyzése)	69
	Helyi Szabály	
	Ejtési zónák (I. Füg.)	134
	Ideiglenes elektromos vezetékek és kábelek (I. Füg.)	134, 147
	Ideiglenes mozdíthatatlan torlaszok (I. Füg.)	134, 143
	Kövek a bunkerben (I. Füg.)	133, 142
	Mozdíthatatlan torlasz a green közelében (I. Füg.)	133, 142
	Mozdítható (24-1 szab.)	96
	Mozdíthatatlan (24-2 szab.; I. Füg.)	97, 133
	Mozdíthatatlan torlasz a green közelében (I. Füg.)	133, 142

Index	Szándékolt lendítés területe (24-1, 24-2a szab.; I. Füg.) . . . . .	96, 97, 136
	Torlaszban elveszett labda (24-3 szab.) . . . . .	99
	Zavarja a labda fekvését, a beállást, a játékvonal és a putt-vonal útjában van (24-1, 24-2a szab.; I. Füg.) . . . . .	96, 97, 133
	<b>Tócsa (Meghat.)</b> . . . . .	<b>33</b>
	Zavaró hatása és könnyítés (25-1 szab.) . . . . .	101
	<b>Ütés (Meghat.) lásd még Beállítás</b> . . . . .	<b>33</b>
	Best-ball vagy Four-ball match play-ben (30-3d szab.) . . . . .	114
	Biztonsági megfontolások (Etikett) . . . . .	16
	Előző ütés helyéről, stroke play-ben (20-5 szab.) . . . . .	91
	Elütőn kívülről (11-4 szab.) . . . . .	64
	Felezett szakaszon (2-2 szab.) . . . . .	37
	Idegen labdával	
	Best-ball vagy Four-ball match play-ben (30-3d szab.) . . . . .	114
	Four-ball stroke play-ben (31-6 szab.) . . . . .	117
	Match play-ben (15-3a szab.) . . . . .	73
	Stroke play-ben (15-3b szab.) . . . . .	74
	Játékra alkalmatlanná vált labda ütés következtében (5-3 szab.) . . . . .	46
	Labda érintése egynél többször (14-4 szab.) . . . . .	71
	Megadása (2-4 szab.) . . . . .	37
	Provizórikus labdával (27-2b szab.) . . . . .	109
	Segítség	
	Fizikai segítség (14-2 szab.) . . . . .	70
	Mesterséges eszközök (14-3 szab.) . . . . .	70
	Tanács kérése (8 szab.) . . . . .	57
	Visszavonása (10-1c szab.) . . . . .	61
	<b>Ütődés</b>	
	Egynél többször (14-4 szab.) . . . . .	71
	Szabályosan (14-1 szab.) . . . . .	70
	Zászlórúdnak vagy kezelőjének (17-3 szab.) . . . . .	78
	<b>Ütők</b>	
	Állíthatósága (II. Füg.) . . . . .	158
	Büntetések	
	Idegen anyag alkalmazása miatt (4-2b szab.) . . . . .	42
	Megváltozott játéktulajdonságok miatt (4-2a szab.) . . . . .	42

	Szabálytalan ütők használata miatt (4-1 szab.) . . . . .	42
	Többlétütők miatt (4-4 szab.) . . . . .	44
	Engedélyezett száma (4-4a szab.) . . . . .	44
	Felülete (II. Füg.) . . . . .	165
	Formája (II. Füg.) . . . . .	157
	Hossza (II. Füg.) . . . . .	159
	Javítása a kör során (4-3a szab.) . . . . .	42
	Játékra alkalmatlan (4-3 szab.) . . . . .	42
	Játéktulajdonságai nem változhatnak (4-2 szab.) . . . . .	42
	Kopása és változtatása (4-1b szab.) . . . . .	42
	Kölcsonvétele (4-4b szab.) . . . . .	44
	Közös használata a játékos társal (4-4b szab.) . . . . .	44
	Letevése	
	Akadályban (13-4 szab.) . . . . .	68
	Könnyedén (13-2 szab.) . . . . .	68
	Markolat	
	Mesterséges segédeszköz a markolaton (14-3 szab.) . . . . .	71
	Specifikációi (II. Füg.) . . . . .	162
	Minta bemutatása az R&A-nak (4 szab.) . . . . .	41
	Nyele (II. Füg.) . . . . .	161
	Sérülése	
	A játék szokásos menetén belül (4-3a szab.) . . . . .	42
	A játék szokásos menetén kívül (4-3b szab.) . . . . .	43
	A kör előtt (4-3c szab.) . . . . .	43
	Specifikációi (II. Füg.) . . . . .	157
	Többlétütő játékon kívülinek minősítése (4-4c szab.) . . . . .	45
	<b>Versenyző (Meghat.) lásd még Versenyzőtárs</b> . . . . .	<b>34</b>
	Eltekinteni a szabálytól (3-4 szab.) . . . . .	40
	Elütőn kívüli játék (11-4b szab.) . . . . .	64
	Felelősség az eredményszámításnál (6-6 szab.) . . . . .	50
	Játék idegen labdával (15-3b szab.) . . . . .	74
	Kétség a követendő eljárásban (3-3a szab.) . . . . .	39
	Mozgásában eltérített labda (19-2b szab.) . . . . .	84
	Nem fejezi be a szakaszt (3-2 szab.) . . . . .	39
	Sorrenden kívüli játék (10-2c szab.) . . . . .	62

Index	<b>Versenyzőtárs (Meghat.)</b> . . . . .	<b>34</b>
	Játszhatatlan labda alkalmatlanságának óvása (5-3 szab. Megj.) . . . . .	47
	Kétség a követendő eljárásban (3-3a szab.) . . . . .	39
	Labda azonosítása (12-2 szab.) . . . . .	66
	Labda elmozdulása versenyzőtárs által (18-4 szab.) . . . . .	81
	Labda megvizsgálása (5-3 szab.) . . . . .	46
	Mozgó labda eltérítése (19-4 szab.) . . . . .	85
	Zászlórúd kezelése (17 szab.) . . . . .	77
	<b>Vétlen eset (Meghat.)</b> . . . . .	<b>34</b>
	Ha egy külső tényező véletlenül eltéríti vagy megállítja a mozgásban levő labdát (19-1 szab.) . . . . .	83
	<b>Villámlás</b>	
	Játék megszakítása (6-8a szab.) . . . . .	52
	Veszélyes helyzet (I. Füg.) . . . . .	151
	<b>Viták</b>	
	Óváskor (2-5, 34 szab.) . . . . .	38, 126
	Szabályokban nem rögzített kérdések (1-4 szab.) . . . . .	36
	<b>Vízakadályok (Meghat.) lásd Akadályoknál</b> . . . . .	<b>34</b>
	<b>Zászlórúd (Meghat.)</b> . . . . .	<b>35</b>
	Érintése (17-3 szab.) . . . . .	78
	Kezelt, eltávolított vagy feltartott (17-1 szab.) . . . . .	77
	Felhatalmazás nélküli kezelése (17-2 szab.) . . . . .	78
	Visszahelyezése a lyukba (Etikett) . . . . .	19

## JEGYZETEK