

R&A USGA®

Golf Kuralları

Ocak 2023'ten itibaren


ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF





Golf Kuralları

Ocak 2023'den itibaren



İskoçya - St Andrews'ta yerleşik R&A ile New Jersey -Liberty Corner'da yerleşik USGA, tüm dünya da golf oyununu, Kuralların yazılımı ve yorumlanması da dahil, birlikte yöneten kuruluşlardır.

Tek bir Kurallar kitabı oluşturmak için birlikte hareket etmekle birlikte R&A ve USGA farklı yetki alanlarına sahiptir. Birleşik Amerika ve bağlı bölgeleri ile Meksika, USGA sorumluluk bölgesinde iken, dünyanın diğer bölgelerindeki sorumluluk, kendisine bağlı golf kurumları vasıtası ile R&A'ye aittir.

R&A ve USGA, gerek Kurallar gerekse yorumları ile ilgili değişiklik yapma haklarını her zaman saklı tutarlar.

www.RandA.org

www.USGA.org

İçindekiler

Golf Kuralları 2023 Sürümü Önsözü	8
2023 Golf Kuralları ile Uygulamaya Alınan Başlıca Değişiklikler	15
Golf Kuralları Kitabı Nasıl Kullanılır	17
Oyunun Temel Kuralları (Kural 1-4)	19
Kural 1 – Oyun, Oyuncu Davranışları ve Kurallar	20
1.1 Golf Oyunu	20
1.2 Oyuncu Davranış Standartları	20
1.3 Kurallara Göre Oynamak	21
Kural 2 – Saha	25
2.1 Saha Sınırları ve Sınır Dışı	25
2.2 Sahanın Tanımlı Alanları	25
2.3 Oyuna Müdahil Olabilecek Nesneler ve Koşullar	27
2.4 Oynanamaz Bölgeler	27
Kural 3 – Yarışma	28
3.1 Tüm Yarışmaların Temel Unsurları	28
3.2 Maç Oyunu	29
3.3 Vuruş Sayısı Oyunu	34
Kural 4 – Oyuncunun Ekipmanları	38
4.1 Sopalar	38
4.2 Toplar	43
4.3 Ekipmanın Kullanımı	44
II. Turun ve Bir Çukurun Oynanması (Kural 5-6)	49
Kural 5 – Turun Oynanması	50
5.1 Turun Anlamı	50
5.2 Tura Başlamadan Önce veya Turlar Arasında Sahada Antrenman Yapılması	50
5.3 Tura Başlama ve Turu Bitirme	51
5.4 Gruplar Halinde Oynamak	52
5.5 Tur Esnasında veya Oyun Durduğunda Antrenman Yapmak	53
5.6 Gereksiz Gecikme; Oyun Hızı	54
5.7 Oyunun Durdurulması; Yeniden Başlatılması	55

Kural 6 – Çukurun Oynanması	59
6.1 Çukurun Oynanmaya Başlanması	59
6.2 Başlama Alanından Top Oynanması	60
6.3 Çukurun Oynanmasında Kullanılan Top	63
6.4 Çukur Oynanırken Oyun Sırası	65
6.5 Çukurun Oynanmasının Tamamlanması	68
III. Topun Oynanması (Kurallar 7-11)	69
Kural 7 – Top Arama: Topun Bulunması ve Teşhis Edilmesi	70
7.1 Top Adil Bir Şekilde Nasıl Aranır	70
7.2 Top Nasıl Teşhis Edilir	71
7.3 Topun Teşhis Etmek İçin Kaldırılması	71
7.4 Topun aranırken ya da Teşhis Edilmeye Çalışılırken Yanlışlıkla Hareket Ettirilmesi	72
Kural 8 – Sahanın Bulunduğu Gibi Oynanması	73
8.1 Oyuncunun Vuruşu Etkileyen Koşulları İyileştiren Hareketleri	73
8.2 Oyuncunun Duran Topunu veya Yapacağı Vuruşu Etkilemek için Diğer Fiziki Koşulları Kasıtlı Olarak Değiştirmesi	77
8.3 Oyuncunun Başka Bir Oyuncunun Duran Topunu veya Yapacağı Vuruşu Etkileyen Fiziksel Koşulları Değiştirmek İçin Yaptığı Kasıtlı Hareketler	78
Kural 9 – Topun Durduğu Gibi Oynanması; Duran Topun Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi	79
9.1 Topun Durduğu Gibi Oynanması	79
9.2 Topun Hareket Edip Etmediğine ve Hareket Etmesine Neyin Neden Olduğuna Karar Verilmesi	80
9.3 Topun Doğal Güçler Tarafından Hareket Ettirilmesi	80
9.4 Topun Oyuncu Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi	81
9.5 Maç Oyununda Topun Rakip Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi	82
9.6 Topun Dış Etken Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi	83
9.7 Top Markasının Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi	84
Kural 10 – Vuruş İçin Hazırlık Yapmak; Tavsiye ve Yardım; Caddie’ler	85
10.1 Vuruş Yapılması	85
10.2 Tavsiye ve Diğer Yardımlar	87
10.3 Caddie’ler	90
Kural 11 – Hareket Halindeki Topun Yanlışlıkla İnsana, Hayvana veya Nesneye Çarpması; Topun Hareketini Etkilemek İçin Kasıtlı Hareketler	94
11.1 Hareket Halindeki Topunuz Yanlışlıkla Bir İnsana veya Dış Etkene Çarparsa	94
11.2 Hareket Halindeki Top Bir İnsan Tarafından Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırılır veya Durdurulursa	96
11.3 Hareket Halindeki Topu Etkilemek için Kasıtlı Olarak Nesnelerin Kaldırılması veya Koşulların Değiştirilmesi	98

IV. Green ve Bunker'lara Özel Kurallar (Kural 12-13)	99
Kural 12 – Bunker'lar	100
12.1 Top Ne Zaman Bunker'dadır	101
12.2 Bunker'da Topun Oynanması	101
12.3 Bunker'da Kurtulma Almak İçin Özel Kurallar	102
Kural 13 – Green'ler	103
13.1 Green'de İzin Verilen veya Zorunlu Olan Hareketler	103
13.2 Bayrak Direği	108
13.3 Çukur Kenarında Kalan Top	112
V. Topu Kaldırma ve Tekrar Oyuna Sokma (Kural 14)	113
Kural 14 –Top ile İlgili Prosedürler: İşaretleme, Kaldırma ve Temizleme; Bir Noktaya Yerleştirme; Kurtulma Alanına Drop Etme; Yanlış Yerden Oynama	114
14.1 Topu İşaretleme, Kaldırma ve Temizleme	114
14.2 Topun Tekrar Yerine Yerleştirilmesi	115
14.3 Kurtulma Alanına Top Drop Edilmesi	118
14.4 Oyuncunun Orijinal Topu Oyun Dışı Kaldıktan Sonra Top Ne Zaman Tekrar Oyuna Girer	123
14.5 Oyuna Yeni Top Sokarken, Yerleştirirken, Drop Ederken Yapılan Hatanın Düzeltilmesi	124
14.6 Bir Sonraki Vuruşun Bir Önceki Vuruşun Yapıldığı Yerden Yapılması	125
14.7 Yanlış Yerden Oynama	127
VI. Cezasız Kurtulma (Kurallar 15-16)	129
Kural 15 – Köksüz Cisimler ve Sabit Olmayan Engeller için Kurtulma (oyunu destekleyen veya engelleyen top veya top markası dahil)	130
15.1 Köksüz Cisimler	130
15.2 Sabit Olmayan Engeller	131
15.3 Top veya Top Markası Oyuna Destek veya Engel Oluyor	134
Kural 16 – Anormal Saha Koşulları (Sabit Engeller Dahil), Tehlikeli Hayvan Koşulu ve Gömülü Toptan Kurtulma	137
16.1 Anormal Saha Koşulları (Sabit Engeller Dahil)	137
16.2 Tehlikeli Hayvan Koşulu	144
16.3 Gömülü Top	145
16.4 Kurtulma Koşulunun Oluşup Oluşmadığını Görmek İçin Topun Kaldırılması	148

VII. Cezalı Kurtulma (Kurallar 17-19) 149

Kural 17 – Ceza Alanları 150

17.1 Ceza Alanındaki Top İçin Seçenekler	150
17.2 Top Ceza Alanından Oyndandıktan Sonraki Seçenekler	155
17.3 Ceza Alanındaki Top İçin Başka Bir Kurala Göre Kurtulma Alınamaz	158

Rule 18 – Vuruş ve Mesafe Kurtulması; Topun Kaybolması veya Saha Dışına Çıkması; Geçici Top 159

18.1 Her Zaman Vuruş ve Mesafe Cezası ile Kurtulma Alınabilir	159
18.2 Topun Kaybedilmesi veya Sınır Dışına Çıkması: Vuruş ve Mesafe Kurtulması alınır	160
18.3 Geçici Top	162

Kural 19 – Oynanamaz Top 166

19.1 Oyuncu Ceza Alanı Dışında Herhangi Bir Yerde Oynanamaz Top Kurtulması Almaya Karar Verebilir	166
19.2 Genel Alanda veya Green'de Oynanamayan Top için Kurtulma Seçenekleri	166
19.3 Bunker'da Oynanmayan Top İçin Kurtulma Seçenekleri	169

VIII. Oyuncular ve Komite için Kuralları Uygularken Karşılaşılabilecek Sorunları Çözme Yöntemleri (Kural 20) 171

Kural 20 – Oynanan Tur Sırasında Kural Sorunlarının Çözümü; Hakem ve Komite Kararları 172

20.1 Oynanan Tur Sırasında Kural Sorunlarının Çözümlemesi	172
20.2 Kurallar Kapsamındaki Konulara İlişkin Kararlar	176
20.3 Kurallar Tarafından Kapsanmayan Durumlar	178

IX. Diğer Oyun Türleri (Kural 21-24) 179

Kural 21 – Diğer Bireysel Vuruş Sayısı ve Maç Oyun Türleri 180

21.1 Stableford	180
21.2 En Yüksek Skor	183
21.3 Par/Bogey	185
21.4 Üç-Top Maç Oyunu	187
21.5 Diğer Oyun Şekilleri	188

Kural 22 – Dörtlü oyun (sıralı vuruş olarak da bilinir) 189

22.1 Dörtlü oyuna genel bakış	189
22.2 Ortakların her biri taraf için hareket eder	189
22.3 Taraflar vuruşlarını sıralı olarak yapmak zorundadır	190
22.4 Tura başlarken	190
22.5 Ortaklar sopa paylaşabilirler	191
22.6 Vuruş sırasında ortağın arkasında durma kısıtlaması	191

Kural 23 – Dört Top	192
23.1 Dört Top Oyun Türüne Genel Bakış	192
23.2 Dört Top Oyununda Skor Yapma	192
23.3 Tur Ne Zaman Başlar ve Biter; Çukur Ne Zaman Tamamlanır	194
23.4 Ortaklardan Biri veya Her İkisi Tarafı Temsil Edebilir	195
23.5 Oyuncunun Ortağının Oyunu Etkileyen Hareketleri	195
23.6 Tarafınızın Oyun Sırası	196
23.7 Ortaklar Sopa Paylaşabilir	196
23.8 Vuruş Yapılırken Ortağın Arkasında Duran Oyuncuya İlişkin Kısıtlama	196
23.9 Ceza Ne Zaman Ortaklardan Sadece Birisine veya Her İkisine Birden Uygulanır	197
Kural 24 – Takım Yarışmaları	199
24.1 Takım Yarışmalarına Genel Bakış	199
24.2 Takım Yarışması Koşulları	199
24.3 Takım Kaptanı	199
24.4 Takım Yarışmasında Tavsiyeye İzin Verilir	199
X. Engelli Oyuncular için Değişiklikler (Kural 25)	201
Kural 25 – Engelli Oyuncular için Değişiklikler	202
25.1 Genel Bakış	202
25.2 Görme Engelli Oyuncular için Değişiklikler	203
25.3 Ampute Oyuncular İçin Değişiklikler	205
25.4 Hareket Etmeye Yardımcı Araç Kullanan Oyuncular için Değişiklikler	206
25.5 Zihinsel Engelli Oyuncular için Değişiklikler Zihinsel Engelli Oyuncular için Değişiklikler	210
25.6 Tüm Engelli Kategorileri için Genel Hükümler	211
XI. Tanımlar	213
Dizin	239
Other Publications	256

Golf Kuralları 2023 Sürümü Önsözü

2023 Ocak ayından itibaren dünya genelindeki golfçüler için geçerli olan Golf Kurallarına hoş geldiniz. Bu yeni baskı, oyunu yönetmede her zaman R&A ve USGA'yı yönlendiren prensiplere uyarken, açık dil, pratik bir yaklaşım ve sezgisel cevaplar sağlama sürecini on yıl önce başlatan modernizasyon sürecini sürdürüyor. Devam eden stratejimiz, Kuralları daha tutarlı, basit, erişilebilir ve mümkün olduğunda daha az cezalandırıcı hale getirmektedir.

Başlıca değişiklikler 15 ve 16. sayfalarda listelenmiştir. Engelli oyuncular için değiştirilmiş Golf Kuralları artık Kuralların ana bölümü içerisinde, Kural 25'te yer almaktadır. Bu önemli gelişme, oyuna katılmak ve yarışmak isteyen herkesi davet etmeye yönelik taahhüdümüzü yansıtmaktadır.

Son güncellemelerin birkaçı, oyuncuyu odak noktasında tutarak, kuralları uygulayan *hakem* ve komitelere yardımcı olacak şekilde tasarlandı. Uygulamalarını görselleştirmek için diyagramların kullanımı artırıldı ve birçok ceza ifadesi basitleştirildi.

"Ayrıca, faydalı bilgiler de Açıklamalar'dan ilgili Kural'a aktarılmıştır. Saklanan Açıklamalar, Golf Kuralları Resmi Kılavuzu'nda yer almaya devam ederken sayıları önemli ölçüde azaltılmıştır. Bunların güncellemeleri R&A ve USGA web sitelerinde üç ayda bir yayınlanmaya devam edecektir.

"Dört yıl önce ayrı bir yayın olarak tanıtılan Golf Kuralları Oyuncu Baskısı'nda sağlanan bilgiler artık dijital formatta sunulmaktadır. Bu, bilgi kaynağımızın yansıtıldığı ve sert kopya baskı ve dağıtımını azaltarak küresel karbon ayak izimizi azaltmaya yardımcı olan bir yöntemdir. Dijital sunumlarımız, sıkça sorulan sorulara cevaplar ve açıklayıcı videolar ve diyagramlar içerir. Tümü, oyuncuların her yerde en sık karşılaştıkları durumlarda Kuralları uygulamalarına yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Gerekli bilgiyi bulmak, yeni geliştirilmiş arama fonksiyonlarıyla daha da kolaylaştırılmıştır.

Dünya genelindeki pandemi nedeniyle ortaya çıkan olağanüstü ve zorlu koşullar altında katkıda bulunan herkese ve yeni Golf Kuralları baskısını üreten ilgili komitelerimiz ve personelimizin geniş kapsamlı ve sıkı çalışmaları için şükranlarımızı ifade ediyoruz.

D

Başkan

Golf Kuralları Komitesi

R&A Rules Limited

K

Başkan

Golf Kuralları Komitesi

Birleşik Devletler Golf Birliği (USGA)

B. G



timeless

The Rules of Golf have existed for over 270 years. Consistently evolving the Rules is a central tenet of golf, but this current iteration is a significant and laudable change, one that aspires to make the game more inclusive, approachable and welcoming to all.





Passion

Golfers of all abilities are universally passionate about the game. The continuous efforts to enhance the Rules of Golf reflect and embrace that passion among all golfers who play, in every corner of the world.



P r e c i s i o n

Golf is a game that requires a certain mindset. A game in which precision is met with reward. The Rules of Golf reflect this mindset – a set of precise standards to which every golfer holds themselves accountable. A code of honour and integrity, they are meant to be easily accessible so each golfer can be their own Rules authority.





C o n n e c t i o n

The evolving modernization of the Rules of Golf is the byproduct of listening to the voices of those who play the game. As a singular set of Rules, they embody and reinforce the special connections that exist among the golf community as a whole.



E v o l u t i o n

Golf's greatest traditions will always reign, and the Rules will always evolve. Modernizing the Rules is integral to leading the game of golf into the future.





f o r e v e r g o l f

A game universally beloved for its elegance and splendour, golf will always be a game of honour. Alongside the R&A and USGA, Rolex is proud to be a part of, and stand behind, golf's rules and all that they represent for the future of the game, and those who love and play it.

R&A **USGA**


ROLEX

2023 Golf Kuralları ile Uygulamaya Alınan Başlıca Değişiklikler

B K

K 1.3 (4) B K C

Kural, ihlallerin ilişkili olup olmadığının belirlenmesinin uygulamanın bir parçası olmaktan çıkaracak şekilde değiştirilmiştir. Bu birden çok ceza uygulanacak daha az durum olacağı anlamına gelir.

K 3.3 (4) K H G D

Kural artık oyuncunun *skor kartında* handikapını belirtmesi gerekliliğini kaldırmıştır. Oyuncunun handikapı vuruşlarını hesaplamaktan ve oyuncunun net skorunu hesaplamaktan *Komite* sorumludur.

K 4.1 (2) K , D H G .

Kural, oyuncunun suistimal durumu haricinde hasar gören bir sopasını değiştirebileceği şekilde değiştirilmiştir.

K 6.3 (3) B

Yanlış şekilde oyuna sokulan top ile oynama cezası genel cezadan bir vuruş cezaya düşürülmüştür.

K 9.3 D G H E

Yeni eklenen İstisna 2 ile, top *drop edildikten*, veya yerleştirildikten sonra başka bir saha alanına giderse tekrar yerleştirilir. Bu durum top sınır dışına giderse de uygulanır.

K 10.2 D

Kural 10.2b daha açık olması ve Nisan 2019'da duyurulan açıklamayı kapsaması için yeniden yazılmıştır.

Kural 10.2b(1) ve (2) oyuncuya *oyun hattını* gösterecek veya başka yön bilgisi verecek şekilde (örneğin oyuncunun bayrağı göremediği durumlar gibi) ne *caddie* ne de herhangi başka birisinin yere bir cisim yerleştirmesini engelleyecek şekilde ve oyuncu bu cisimi vuruş yapmadan önce yerden kaldırsa bile ceza almasını gerektirecek şekilde değiştirilmiştir.

Başlıca Değişiklikler

K 11.1 H H B Dış Etken
: G

Kural 11.1b daha açık olması için yeniden yazıldı.

Kural 11.1b(2) *green* üzerinden oynan bir top bir böceğe, oyuncuya veya vuruş yapmak için kullanılan sopaya çarparsa, top durduğu yerden oynanacak şekilde değiştirilmiştir. Vuruş tekrarlanmaz.

K 21.1 C

Kurallar, sopalar, başlama zamanı ve gereksiz geçikme ile ilgili cezaların normal vuruş sayısı oyununda olduğu gibi çukura uygulanması şeklinde değiştirilmiştir. Aynı değişiklik Kural 21.3c (Par/Bogey oyun türündeki cezalar) için de geçerlidir.

K 25 E D

Yeni eklenen Kural 25'te belirtilen değişikliklerin tüm yarışmalarda, tüm oyun türlerinde uygulanacağı anlamına gelir.

G D

G G K A

Çizgi üzerinde geri giderek kurtulma alma prosedürü, oyuncunun topu çizgi üzerine *drop etmesi* gerekecek şekilde değiştirilmiştir. *Drop edildiğinde* topun çizgi üzerinde ilk temas ettiği nokta, bu noktadan herhangi bir yöne doğru bir *sopa boyu* genişlikte bir *kurtulma alanı* oluşturur. Bu durum Kural 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b, 19.3 ve *kurtulma alanı* tanımında değişiklik olarak yansımıştır.

G

“Vuruş sayılmaz” ifadesini kullanan birkaç Kural (Kural 11.1b gibi), vuruş tekrarı yapılması gerekirken yapılmaması durumunda, hala ilgili Kural ihlali olacak şekilde ancak diskalifikasyon potansiyeli taşımayacak şekilde değiştirilmiştir.

Golf Kuralları Kitabı Nasıl Kullanılır

Golf Kuralları'nın kapsamlı olması ve dünya çapında, birçok farklı tür *sahada* her beceri seviyesinden oyuncunun karşılaşabileceği birçok duruma cevap sağlaması amaçlanmıştır.

Bu Golf Kuralları kitabı, oyunu yönetenlere ve golf yarışmaları ile ilgili olarak ortaya çıkabilecek çeşitli soruları cevaplaması gereken kişilere yöneliktir.

Sahada bir soruya cevap veya bir Kural sorununa çözüm ararken, kitabın başında yer alan İçindekiler bölümü durumunuzla ilgili Kuralı bulmanıza yardımcı olacaktır.

Kitabın sonundaki Endeks bölümü de durumunuzla ilgili Kuralı bulmanıza yardımcı olacaktır. Örneğin:

- Eğer *green* üzerinde topunuzu yanlışlıkla hareket ettirirseniz, bu konudaki "top hareket etti" veya "*green*" gibi anahtar kelimeleri arayınız.
- İlgili Kurallar (Kural 9.4 ve Kural 13.1d), Endeks bölümünde "Top Hareket Etti" ve "*Green*" başlıkları altında bulunacaktır.
- Bu Kuralları okuyarak doğru cevabı bulabilirsiniz.

İçindekiler ve Endeks bölümleri yanında, aşağıdaki konulara da dikkat etmeniz, Kural kitabını verimli ve doğru kullanmanıza yardımcı olacaktır:

B

Tanımlanmış 70'in üzerinde terim vardır (*anormal saha koşulları, genel alan* gibi) ve bunlar Kuralların temelini oluşturur. Kitapta italik olarak yazılmış ve kitabın sonlarında listelenmiş bu tanımları iyi bilmeniz, Kuralları doğru uygulayabilmeniz için çok önemlidir.

K

G

A

Kurallar konusundaki soruları cevaplayabilmek için, konuyla ilgili gerçekleri detaylı bir şekilde değerlendirmelisiniz. Bilmeniz gerekenler:

- Oyun formatı (*maç oyunu* mu, *vuruş sayısı oyunu* mu, bireysel mi, dörtlü mü, dört-top mu gibi).
- İlgililer kim (Oyuncu mu, ortağı veya *caddie*'si mi veya bir *dış etken* mi gibi).
- Olay *sahanın* hangi alanında gerçekleşti (bir *bunker*'da mı, bir *ceza alanında* veya *green* üzerinde mi gibi).
- Fiilen ne oldu.

- Oyuncunun niyeti neydi (oyuncu ne yapıyordu ve ne yapmak istiyordu).
- Olayın zamanlaması (Oyuncu hala *sahada* mı, oyuncu *skor kartını* iade etti mi, turnuva kapandı mı, gibi.)

K B

Yukarıda belirtildiği gibi, Golf Kuralları kitabına başvurarak, *sahada* karşılaşılabileceğiniz sorunların büyük bir kısmını çözümleyebilirsiniz. Ancak *hakemler*, *Komiteler* ve daha detaylı bilgiye ulaşmak isteyenler için, Golf Kurallarına açıklama getiren ve genel oyun ve turnuvaların organizasyonu ile ilgili tavsiyeler içeren *Official Guide* isimli ayrı bir kitap yayınlanmıştır.

I

Oyunun Temel Kuralları

KURALLAR 1-4

Oyun, Oyuncu Davranışları ve Kurallar

Kuralın Amacı:

Kural 1 oyuncular için oyunun temel ilkelerini tanıtır:

- Sahayı bulduğunuz gibi ve topu durduğu şekliyle oynayın.
- Oyunu Kurallara göre ve oyunun ruhuna uygun şekilde oynayın.
- Herhangi bir kuralı ihlal ettiğinizde, maç oyununda rakibinize, vuruş sayısı oyununda diğer oyunculara karşı potansiyel bir avantaj sağlamayacak şekilde cezanın uygulanması sizin sorumluluğundadır.

1.1 G

Golf, bir *sahada* 18 (veya daha az sayıda) çukurluk bir *tur* olarak topa golf sopası ile vurularak oynanır.

Her çukur, *başlama alanından* yapılan bir *vuruşla* başlar ve top *green* üzerindeki *çukura sokulduğunda* (ya da kurallar çukurun başka bir şekilde bitirildiğini belirttiğinde) tamamlanır.

Her *vuruşta*, oyuncu:

- *Sahayı* bulduğu haliyle oynar, ve
- Topu bulduğu şekliyle oynar.

A, kuralların bazı durumlarda oyuncuya *sahadaki* koşulları değiştirme ve topu bulunduğu yerden başka bir yerden oynama izni veya zorunluluğu getiren istisnaları da vardır.

1.2 D

1.2 B D

Tüm oyuncuların oyunun ruhuna uygun olarak ve aşağıdaki maddeleri göz önüne alarak oynamaları beklenir:

- Dürüstlük ile hareket etmeleri – örneğin, Kurallara uygun hareket etmeleri, tüm cezaları uygulamaları ve oyunun her alanında dürüst olmaları
- Diğer oyunculara saygılı olmaları – örneğin, hızlı bir tempoda oynamaları, diğer oyuncuların güvenliğini gözetmeleri ve diğer oyuncuların konsantrasyonlarını bozacak davranışlardan kaçınmaları. Eğer bir oyuncunun oynadığı top, diğer oyuncular için tehlike yaratabilecek bir yöne giderse, derhal bağırarak (uluslararası uygulaması ile “fore” diye) uymalıdır.

- *Sahanın* bakımına dikkat etmeleri – örneğin, divotları yerleştirmeleri, *bunker'ları* düzeltmeleri, top izlerini onarmaları ve *sahaya* gereksiz hasar vermekten kaçınmaları.

Beklenen davranışları ihmal etmenin Kurallar çerçevesinde belirlenmiş bir cezası yoktur, *Komite* bir oyuncunun ciddi bir davranış hatası yaptığı kanısına varırsa, oyunun ruhuna aykırı hareket etmiş olması nedeniyle oyuncuyu diskalifiye edebilir.

“Ciddi davranış hatası” bir oyuncunun golf oyununda beklenenden çok uzak davranması nedeniyle en ağır yaptırım uygulanarak oyundan menedilmesini haklı kılan bir davranış türüdür.

Oyuncuya, diskalifiye dışındaki hatalı davranış cezaları, ancak Kural 1.2b uyarınca bir Davranış Kuralları uygulamaya konulmuş ise verilebilir.

1.2 D K

Komite, kendi belirleyeceği oyuncu davranış standartlarıyla bir Yerel Kural oluşturarak, Davranış Kuralları olarak belirleyebilir.

- Belirlenen Davranış Kuralları, standartların ihlali durumunda verilecek bir vuruş cezası veya *genel ceza* gibi cezaları içerebilir.
- *Komite* ayrıca bir oyuncuyu Davranış Kurallarının ciddi ihlali nedeniyle diskalifiye de edebilir.

B K B 5I (belirlenebilecek oyuncu davranış standartları açıklaması yer almaktadır).

1.3 K G

1.3 K A ; K

“Kurallar” kelimesinin anlamı şudur:

- Bu Golf Kurallarında yer alan Kural 1 – 25 ve tanımlar, ve
- *Sahada* oynanacak yarışma için *Komitenin* belirlediği her türlü “Yerel Kural”.

Ayrıca, oyuncular *Komite* tarafından belirlenen “Yarışma Koşulları”na uymakla sorumludur (örneğin, katılım, tarih ve oyun formatı, *tur* sayısı ve her *tur* için çukur sayısı ve sıralaması gibi maddeler).

B K , B 5C B 8 (Tüm Yerel Kurallar ve Model Yerel Kurallar seti için), **B 5A** (Yarışma Koşulları).

Kural 1

1.3 K

(1) Kuralların uygulanmasında oyuncuların sorumlulukları. Oyuncular Kuralları kendilerine uygulamakla sorumludurlar:

- Oyunculardan, yaptıkları bir Kural ihlalini kendiliklerinden tespit etmeleri ve buna uygun cezayı uygulamaları beklenir.
 - » Eğer bir oyuncu ceza gerektiren bir Kural ihlali yaptığını biliyorsa ve buna yönelik cezayı bilerek uygulamıyorsa, edilir.
 - » Eğer iki veya daha fazla oyuncu uygulanması gerektiğini bildikleri herhangi bir Kuralı veya cezayı uygulamama konusunda anlaşılırsa ve söz konusu oyunculardan herhangi biri *tura* başladıysa, edilirler (söz konusu anlaşmayı uygulamamış olsalar dahi).
- Gerçek durumun ne olduğu konusunda karar vermek gerektiğinde, oyuncu sadece kendi bildiği gerçekleri göz önüne almakla kalmayıp, makul bir şekilde erişilebilir olan diğer tüm bilgileri de göz önünde bulundurmalıdır.
- Bir oyuncu Kurallar konusunda bir *hakem* veya *Komiteden* yardım isteyebilir, yardıma makul bir sürede erişemez ise oyuna devam etmelidir ve daha sonra eriştiğinde konuyu *hakeme* veya *Komiteye* iletmelidir (bkz Kural 20.1).

(2) Kural Uygulaması Esnasında Bir Lokasyon Belirlemede Oyuncunun “Makul Muhakemesi”nin Kabul Edilmesi.

- Aşağıdaki örneklerde olduğu gibi, birçok Kural kapsamında oyuncunun belli bir bölge, nokta, çizgi veya başkaca bir yer belirlemesi gerekebilir:
 - » Bir topun *ceza alanına* en son girdiği yerin tahmin edilmesi,
 - » Kurtulma için bir top *drop edilir* veya yerleştirilirken ölçme veya tahminde bulunulması,
 - » Bir topun eski yerine *yerleştirilmesi* (eski yerinin biliniyor veya tahmin ediliyor olması),
 - » Topun *sahada* olup olmadığı dahil olmak üzere, hangi *saha* alanında olduğunun belirlenmesi, veya
 - » Topun bir *anormal saha koşulu* içinde olup olmadığı veya sınırına değip değmediğinin belirlenmesi.
- Lokasyonlar hakkında söz konusu belirlemeler gecikmeksizin ve dikkatle yapılmalıdır fakat genellikle kesin bir belirleme yapılamaz.
- Oyuncu o anki koşullarda kendisinden makul sınırlar dahilinde beklenebilecek bir doğrulukta belirlemeyi yaptıysa, vuruş yapıldıktan sonra bir video veya başkaca bir bilgi yoluyla oyuncunun yaptığı belirlemenin hatalı olduğunun ortaya çıkması durumunda dahi, oyuncunun makul muhakemesi kabul edilecektir.
- Eğer oyuncu, yaptığı belirlemenin hatalı olduğunun *vuruş* yapmadan önce farkına varırsa, hatasını düzeltmelidir (bkz Kural 14.5).

1.3 C

- (1) **Ceza Gerektiliren Davranışlar.** Bir ceza, bir oyuncunun kendisi veya *caddie'sinin* davranışları Kural ihlali oluştuyorsa uygulanır (bkz Kural 10.3c). Bir ceza, aşağıdaki durumlarda da uygulanır:
- Oyuncu veya *caddie'sinin* Kural ihlali oluşturacak bir davranışını, oyuncu talebiyle veya oyuncunun yetkilendirmesiyle diğer bir kişi gerçekleştirirse, veya
 - Oyuncunun veya *Caddie'sinin* oyuncuya ait top veya *ekipmanı*yla ilgili Kural ihlali oluşturacak bir davranış, başka bir kişi gerçekleştirmek üzereyse ve oyuncu bunu görmesine rağmen bu davranışa engel olmak veya itiraz etmek için makul bir gayret göstermiyorsa.
- (2) **Ceza Seviyeleri.** Cezalar, oyuncuların elde edeceği potansiyel avantajı ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Cezaların üç ana seviyesi vardır:
- **Bir Vuruş Ceza.** Bu ceza, belli kurallar kapsamında (a) ihlalden elde edilen potansiyel avantajın küçük olduğu durumlarda veya (b) oyuncunun topunu bulunduğu yerden farklı bir yerden cezalı kurtulma olarak oynaması durumunda hem *maç oyunu*, hem de *vuruş sayısı oyununda* uygulanır.
 - **Genel Ceza (Maç Oyununda Çukur kaybı, Vuruş Sayısı Oyununda İki Vuruş Ceza).** Bu ceza, potansiyel avantajın, bir vuruş ceza gerektiren durumlardan daha fazla olduğu çoğu Kuralın ihlal edilmesi durumunda uygulanır.
 - **Diskalifiye.** Hem *maç oyunu* hem *vuruş sayısı oyununda*, oyuncu davranışının ciddi şekilde hatalı olduğu (bkz Kural 1.2) veya elde edilen potansiyel avantajın oyuncunun skorunu geçersiz kılacak ölçüde yüksek olduğu Kural ihlallerinde, bir oyuncu müsabakadan diskalifiye edilebilir.
- (3) **Ceza Değiştirmek için Takdir Kullanılmaz.** Cezalar sadece Kurallar içerisinde belirtildiği şekilde uygulanmalıdır:
- Bir oyuncunun veya *Komitenin* cezaları farklı uygulama yetkisi yoktur, ve
 - Bir cezanın yanlış uygulanmış veya uygulanmasının ihmal edilmiş olması, sadece gerekli düzeltmenin yapılması için çok geç kalınmış olması durumunda geçerliliğini korur (bkz. Kurallar 20.1b(2), 20.1b(3), 20.2d ve 20.2e).
- Maç oyununda*, oyuncu ve rakip, herhangi bir Kuralı veya uygulanması gerektiğini bildikleri bir cezayı göz ardı etmemek kaydıyla bir Kural sorununun nasıl kararlaştırılacağı konusunda anlaşabilirler. (Bkz. Kural 20.1b(1)).

Kural 1

(4) Birden Fazla Kural İhlali Durumunda Cezaların Uygulanması. Bir oyuncunun birden fazla Kuralı ihlal etmesi veya bir kuralı birden fazla kez ihlal etmesi durumunda, birden fazla ceza alıp almayacağı, ihlaller arasına giren bir olay olup olmadığına ve oyuncunun ne yaptığına bağlıdır.

Bu kuralın uygulamasında dikkate alınan iki ayrı araya giren olay vardır:

- Bir *vuruşun* tamamlanması, ve
- Kural ihlalinin bilinmesi veya farkına varılması (oyuncunun bir Kuralı ihlal ettiğini bilmesi, oyuncuya ihlal olduğunun söylenmesi veya oyuncunun Kural ihlali yapıp yapmadığı konusunda şüphede olması durumlarını da kapsar).

Cezalar şu şekilde uygulanır:

- Araya Giren Olay Yoksa Birden Fazla İhlal Durumunda Tek Ceza Uygulanır: Eğer oyuncu bir Kuralı birden fazla kez, ya da birden fazla Kuralı, araya bir olay girmeden ihlal ederse, sadece bir ceza alır. Eğer birden fazla kural ihlali varsa ve bunların cezaları farklı ise, oyuncu daha yüksek olan cezayı alır.
- Araya Giren Olaydan Önce ve Sonra Gerçekleşen İhlaller Durumunda Birden Fazla Ceza Uygulanır: Araya Giren Olaydan Önce ve Sonra Gerçekleşen İhlaller Durumunda Birden Fazla Ceza Uygulanır.

B : Eğer bir oyuncu hareket etmiş topunu Kural 9.4 gereğince eski yerine geri koymazsa ve *yanlış yerden* oynarsa, sadece Kural 14.7a kapsamında *genel* ceza alır.

Ancak, oyuncunun cezalı kurtulma alması nedeniyle aldığı herhangi bir ceza vuruşu (Kural 17.1, 18.1 ve 19.2 kapsamında alınan bir ceza vuruşu gibi) her zaman diğer cezalara ilave olarak uygulanır.

Saha

K A :

Kural 2, saha ile ilgili her oyuncunun bilmesi gereken temel konuları tanıtır:

- Sahanın tanımlı beş alanı vardır, ve
- Oyuna müdahil olabilecek birçok tanımlı nesne ve koşul vardır.

Topun sahada hangi alanda durduğunun bilinmesi ve oyuna müdahil olan nesne ve koşullar hakkında bilgi sahibi olunması, oynama seçeneklerini ve kurtulma alma haklarını sıklıkla etkilediği için önemlidir.

2.1

D

Golf, sınırları *Komite* tarafından belirlenmiş bir *saha* üzerinde oynanır. *Saha* sınırları içerisinde olmayan alanlar *sınır dışındadır*.

2.2

A

Tanımlı beş saha alanı vardır.

2.2 G A

Genel alan, Kural 2.2b'de tanımlanan dört *saha alanı* , tüm *sahayı* kapsar. Aşağıdaki nedenlerle bu alana “*genel alan*” denir:

- *Sahanın* büyük kısmını kapsar ve oyuncunun topu, top *green*'e gelene kadar en çok bu alandan oynanır.
- İlgili alanda bulunan, fairway, rough ve ağaçlar gibi, her çeşit zemin türünü, büyüyen veya yere sabit nesneleri kapsar.

ŞEKİL 2.2: SAHANIN TANIMLI ALANLARI



2.2 D A

Belirli Kurallar, *genel alanda* olmayan dört *saha alanında* özel olarak uygulanır:

- Oyuncunun oyuna başlarken kullanması gereken *başlama alanı* (Kural 6.2),
- Tüm *ceza alanları* (Kural 17),
- Tüm *bunker'lar* (Kural 12), ve
- Oyuncunun oynadığı çukurun *green'i* (Kural 13).

2.2 H A B

Oyuncunun topunun hangi *saha alanında* olduğu, oyun esnasında uygulanacak kuralları veya kurtulma alma seçeneklerini etkiler.

Bir topun her zaman sadece tek bir *saha alanında* durduğu değerlendirilir:

- Eğer topun bir kısmı *genel alanda* ve diğer kısmı tanımlı dört *saha alanından* herhangi birinde duruyorsa, topun özel tanımlı *saha alanında* durduğu kabul edilir.
- Eğer top iki farklı özel tanımlı *saha alanına* temas ediyorsa, topun hangi özel alanda durduğu şu sıra ile belirlenir: *ceza alanı, bunker, green*.

2.3 K

Belirli Kurallar, aşağıdaki gibi belirli nesnelerin veya koşulların oyuna engel olması halinde cezasız kurtulma hakkı sağlar:

- *Köksüz cisimler* (Kural 15.1),
- *Sabit olmayan engeller* (Kural 15.2), ve
- *Hayvanlar tarafından yapılmış çukurlar, onarım bölgeleri, sabit engeller ve geçici su gibi anormal saha koşulları* (Kural 16.1).

A *sınır cisimlerinin* veya *sahanın ayrılmaz parçalarının* oyuna engel olması halinde cezasız kurtulma alınamaz.

2.4 B

Oynanamaz bölge, içinden oynanmasına izin verilmeyen ve bir *anormal saha koşulunun* (Bkz Kural 16.1f) veya bir *ceza alanının* (bkz. Kural 17.1e) içinde tanımlanmış alandır.

Oyuncu aşağıdaki durumlarda kurtulma almak zorundadır:

- Oyuncunun topu *oynanamaz bölgede* olduğunda, veya
- *Oynanamaz bölge* dışındaki bir top oynanmak istenirken, bir *oynanamaz bölgenin*, oyuncunun *duruşuna* veya tasarladığı swing alanına engel olması durumunda (bkz. Kural 16.1f ve 17.1e).

B K, **B 5I(2)** (bir davranış kuralı ile oyunculara oynanamaz bölgeden tamamen uzak durmaları söylenebilir).

Yarışma

K A :

Kural 3 tüm golf yarışmalarının aşağıdaki üç temel unsurunu kapsar:

- Maç oyunu ya da vuruş sayısı oyunu oynanması
- Bireysel ya da ortakla birlikte, bir tarafın parçası olarak oynanması ve
- Skor hesaplamasının gros skorlara göre (handikap vuruşları dahil edilmeden) ya da net skorlara göre (handikap vuruşları dahil edilerek) yapılması.

3.1

3.1 :

(1) **Maç Oyunu veya Sıradan Vuruş Sayısı Oyunu.** Bunlar birbirinden çok farklı oyun türleridir:

- *Maç oyununda* (Bkz. Kural 3.2) bir oyuncu ve *rakibi*, kazanılan veya berabere geçilen çukurlara göre birbirleri ile yarışır.
- *Sıradan vuruş sayısı oyununda* (Bkz. Kural 3.3), tüm oyuncular her oyuncunun toplam skoruna göre birbirleri ile yarışır. Toplam skor, bir oyuncunun bütün *turlarda*, her çukurdaki vuruşlarının (ceza vuruşları dahil) toplamı olarak hesaplanır.

Kuralların büyük çoğunluğu her iki oyun türü için de uygulanır. Ancak bazı Kurallar oyun türlerinden sadece biri veya diğeri için geçerlidir.

B . K , B 6C (11) (Tek bir turda her iki oyun türünün de birleştirilmiş olduğu yarışmalardaki *Komite uygulamaları*)

(2) **Farklı Vuruş Sayısı Oyunu Türleri.** Kural 21'de *vuruş sayısı oyununun* farklı puanlama yöntemi ile oynanan diğer türleri (*Stableford*, *Maksimum Skor* ve *Par/Bogey* gibi) anlatılır. Bu oyun türlerinde, Kural 21' deki gibi değiştirilmiş olan 1-20 Kurallar uygulanır.

3.1 : B

Golf oyunu, bireysel olarak tek başına yarışma veya bir *ortak* ile birlikte bir *taraf* olarak yarışma şeklinde oynanır.

Kurallar 1-20 ve Kural 25, her ne kadar bireysel oyuna odaklanmış ise de, aynı zamanda aşağıdaki türler için de geçerlidir:

- *Ortakların* oynadığı yarışmalarda (*Dörtlü* ve *Dört Top*), Kurallar 22 ve 23 de değiştirilmiş olduğu gibi, ve
- Takım yarışmalarında, Kural 24 de değiştirilmiş olduğu gibi.

3.1

: G

(1) **Handikapsız Yarışmalar.** Handikapsız bir yarışmada:

- Bir çukur için veya bir *tur* için, oyuncunun “gros skoru” yaptığı toplam vuruş sayısıdır (tüm *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil).
- Oyuncunun handikapı uygulanmaz.

(2) **Handikaplı Yarışmalar.** Handikaplı bir yarışmada:

- Bir çukur için veya bir *tur* için oyuncunun “Net skoru”, handikap vuruşlarına göre revize edilmiş gros skordur.
- Bu uygulama, farklı oyun seviyelerindeki oyuncuların birbirleri ile adil bir şekilde yarışabilmeleri için yapılır.

3.2

K A :

Maç oyununun kendine özgü Kuralları vardır (özellikle bağışlama ve vuruş sayısının bildirilmesi ile ilgili), çünkü oyuncu ve rakibi

- Her çukurda sadece birbirlerine karşı yarışır
- Birbirlerinin oyununu izleyebilirler ve
- Kendi çıkarlarını koruyabilirler.
- Can protect their own interests.

3.2

(1) **Bir çukurun kazanılması.** Bir oyuncu çukuru aşağıdaki durumlarda kazanır:

- Oyuncu çukuru *rakibinden* daha az vuruş sayısı ile tamamlar (yapılan *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil),
- Oyuncunun *rakibi* çukuru bağışlar, veya
- Oyuncunun *rakibi* genel ceza alır (çukurun kaybedilmesi)

Çukurun paylaşılması için *rakibin* hareket halindeki topunun çukura girmesi gerektiği ve topun *çukura girebilmesi* ihtimalinin kalmadığı durumda, hareket halindeki top herhangi biri tarafından durdurulur veya yönü değiştirilirse (topun *çukuru* geçmiş olması ve geri yuvarlanmasının söz konusu olmaması gibi), çukur sonuçlanmış ve oyuncu çukuru kazanmış olur (İstisna: Bkz. Kural 11.2a).

(2) **Bir çukurun paylaşılması.** Bir çukur aşağıdaki durumlarda paylaşılmış olur:

- Oyuncu ve rakibi çukuru aynı sayıda vuruş ile tamamlarlar (yapılan *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil) veya,
- Oyuncu ve rakibi çukurun paylaşılması konusunda anlaşır (bunun için oyuncuların en az birinin çukura başlamak için bir *vuruş* yapmış olması gereklidir).

Kural 3

(3) Bir maçın kazanılması. Bir oyuncu maçı aşağıdaki durumlarda kazanır:

- Oyuncu *rakibine* karşı, kalan çukurlardan daha fazla sayıda çukur kazanmıştır,
- *Rakip* maçı bağışlar, veya
- *Rakip* diskalifiye olur.

(4) Berabere sonuçlanan bir maçın uzatılması. Son çukurdan sonra maç berabere sonuçlanmışsa:

- Bir kazanan belirlenene kadar maç her defasında bir çukur uzatılır. Bkz. Kural 5.1 (Uzatılan maç aynı *turun* devamıdır, yeni bir *tur* değildir).
- *Komitenin* başka bir sıra belirlemediği durumlarda çukurlar *turda* oynandığı sıra ile oynanır.

A Yarışma Kuralları, maçın uzatılmak yerine berabere olarak sonuçlandırılmasını belirleyebilir.

(5) Maç sonucunun kesinleşmesi. Bir maçın sonucu, *Komite* tarafından Yarışma Kurallarında belirtilmiş olması gereken, aşağıdaki durumlarda kesinleşmiş sayılır :

- Maçın sonucu resmi bir skorbordda veya tanımlanmış başka bir yerde ilan edildiğinde
- Maçın sonucu *Komite* tarafından belirlenmiş bir kişiye bildirildiğinde

B . K , B 5A(7) (bir maç sonucunun kesinleşmesi ile ilgili tavsiyeler)

3.2 B

(1) Oyuncu bir Vuruşu, Çukuru veya Maçı bağışlayabilir. Bir oyuncu *rakibinin* bir sonraki *vuruşunu*, bir çukuru veya maçı bağışlayabilir:

- **Bir sonraki vuruşun bağışlanması.** *Rakibin* bir sonraki *vuruşunu* yapmasından önce, herhangi bir zamanda bağışlanabilir.
 - » Bu durumda *rakip*, bağışlanan *vuruşun* da dahil olduğu skor ile çukuru bitirmiş olur ve top herhangi biri tarafından kaldırılabilir.
 - » Bağışlama, *Rakibin* topu bir önceki *vuruşu* sonrası hareket halindeyken yapılırsa, top *çukura girmezse rakibin* bir sonraki *vuruşu* için geçerli olur. (Aksi durumda bağışlama skoru değiştirmez).
 - » Oyuncu, *rakibinin* topunun yönünü değiştirerek veya durdurarak da bir sonraki *vuruşunu* bağışlayabilir. Ancak bu eylem sadece bir sonraki *vuruşu* bağışlama amacıyla yapılmış olmalı ve hareket halindeki topun *çukura girme* ihtimali bulunmamalıdır.
- **Bir çukurun bağışlanması.** Çukurun tamamlanmasından önce herhangi bir zamanda, oyuncular çukura başlamamış olsalar dahi bağışlanabilir (Bkz. Kural 6.5).

A oyuncu ve *rakibi*, maçın kısaltılması amacıyla birbirlerine çukurları bağışlayamazlar. Yasak olduğunu bildikleri halde bunu yaparlarsa olurlar.

- Maçın bağışlanması. Maçın sonuçlanmasından önce herhangi bir zamanda veya oyuncular maça başlamadan önce bağışlanabilir (Bkz. Kurallar 3.2a(3) ve (4)).

(2) Bağışlamalar Nasıl Yapılır. Bir bağışlama sadece açıkça ifade edilerek ve karşılıklı anlaşarak yapılır:

- Bağışlama, rakibin bir sonraki *vuruşunun*, çukurun veya maçın bağışlandığının oyuncu tarafından sözlü olarak veya beden dili ile açıkça ifade edilmesi ile gerçekleştirilebilir.
- Eğer *rakip*, oyuncu tarafından bir sonraki *vuruşunun*, çukurun veya maçın bağışlandığı inancıyla, topunu Kural ihlali yaparak kaldırırsa cezası yoktur ve top eski yerine veya en yakın noktaya *yerleştirilir* (Bkz. Kural 14.2).

Bağışlama kararı kesindir, reddedilemez ve değiştirilemez.

3.2 H H

(1) Handikapların Bildirilmesi. Oyuncu ve *rakibi* maçıdan önce birbirlerine handikaplarını bildirmelidirler.

Eğer bir oyuncu, maçıdan önce veya maç esnasında yanlış handikap bildirirse ve *rakibi* bir sonraki vuruşunu yapmadan önce bu hatasını düzeltmezse:

- Bildirilen handikap daha yüksek ise: Bildirilen handikap, oyuncunun aldığı veya verdiği vuruş sayısını etkiliyorsa, oyuncu olur. Aksi halde cezası yoktur.
- Bildirilen handikap daha düşük ise: Cezası yoktur ve oyuncu bildirmiş olduğu daha düşük handikapına göre vuruş sayısı alır veya verir.

(2) Handikap Vuruşlarının Uygulandığı Çukurlar.

- Handikap vuruşları çukur bazında verilir ve daha düşük olan net skor çukuru kazanır.
- Eğer berabere biten bir maç uzatılmış ise, handikap vuruşları çukur bazında, *turdaki* ile aynı şekilde verilir (*Komite* tarafından değişik bir yöntem saptanmamış ise).

Her oyuncu, *Komite* tarafından tespit edilmiş olan vuruş indeksi dağılımına göre (genellikle *skor kartı* üzerinde yazılıdır), hangi çukurlarda handikap vuruşu alacağını veya vereceğini bilmekle yükümlüdür.

Eğer oyuncular, bir çukurda handikap vuruşu uygulaması yapmamışlar veya yanlış uygulamışlarsa ve hatayı zamanında düzeltmemişler ise (Bkz. Kural 3.2d(3), kabul edilmiş olan çukur sonucu kesinlik kazanır.

3.2

(1) B . *Rakibi* oyuncuya, bir çukurun oynanışı sırasında kaçınıcı vuruşta olduğunu veya çukurun tamamlanmasından sonra kaç vuruşta bitirdiğini sorabilir (Yapılan *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil).

Bu bilgi, *rakibin* bir sonraki *vuruşunu* ve kalan vuruşlarını nasıl oynayacağına karar vermesine ve çukur bitiminde sonucun teyid edilmesine yardımcı olur.

Vuruş sayısının sorulması veya sorulmadan bildirilmesi esnasında:

- Oyuncu vuruş sayısı bilgisini doğru olarak verir.
- *Rakibinin* bu konudaki sorusuna cevap vermeyen oyuncu yanlış bilgi vermiş sayılır.

Rakibine, yaptığı vuruşlar hakkında yanlış bilgi veren oyuncu, bu hatasını zamanında düzeltmediği takdirde () alır.

- Bir çukurun oynanışı esnasında vuruş sayısı hakkında yanlış bilgi verme. Oyuncu, *rakibinin* bir sonraki *vuruşunu* yapmasından veya benzer davranışından önce (bir sonraki *vuruşun* veya çukurun bağışlanması gibi), kendisine doğru bilgiyi verir.
- Bir çukurun tamamlanmasından sonra vuruş sayısı hakkında yanlış bilgi verme. Oyuncu rakibine aşağıdaki şekillerde doğru bilgiyi verir:
 - » Herhangi bir oyuncunun bir sonraki çukurda başlama *vuruşu* yapmasından veya benzer davranışından (bir sonraki çukurun veya maçın bağışlanması gibi) önce, veya
 - » Maçın son çukurunda, maç sonucunun kesinleşmesinden önce (Bkz. Kural3.2a(5)).

: Eğer oyuncu, bir çukurun tamamlanmasından sonra yapılmış vuruşlar hakkında yanlış bilgi verirse, ancak bu bilgi *rakibin* çukuru kazandığı, kaybettiği veya berabere bittiği ile ilgili sonucu değiştirmiyorsa cezası yoktur.

(2) **Alınan Cezanın Rakibe Bildirilmesi.** Eğer oyuncu bir ceza alırsa:

- Aralarındaki uzaklığı da dikkate alarak mümkün olan en kısa sürede *rakibine* aldığı ceza ile ilgili bilgi verir. Bazen bu bilginin verilmesi, *rakibin* bir sonraki *vuruşunun* yapmasından önce mümkün olmayabilir.
- Oyuncunun ceza aldığıının farkında olmaması durumunda da bu bilginin verilmesi zorunludur, çünkü oyunculardan Kural ihlallerinin bilincinde olmaları beklenir.

Eğer oyuncu, *rakibinin* bir sonraki *vuruşunu* yapmasından veya benzer davranışından önce (bir sonraki *vuruşun* veya çukurun bağışlanması gibi), rakibini bilgilendirmez ise () alır.

: Eğer *rakibi*, oyuncunun ceza almış olduğunun farkındaysa (cezalı bir kurtulma uygulamasının açıkça gözlemlenmesi gibi), bilgi vermemiş olması nedeniyle oyuncu ceza almaz.

(3) Maç Skorunun Bilinmesi. Oyunculardan, yaptıkları maçın skorunu bilmeleri beklenir. Maç skoru, oyunculardan herhangi birinin belli bir çukur sayısı ile “önde” olması veya çukurların “berabere” olması şeklinde olabilir.

Eğer oyuncular, yanlışlıkla yanlış maç skoru hakkında mutabık kalırlarsa:

- Maçın skorunu, oyunculardan herhangi birinin bir sonraki çukura başlamak için *vuruş* yapmasından veya son çukurda maç sonucunun kesinleşmesinden önce düzeltebilirler (Bkz. Kural 3.2a(5)).
- Hatanın zamanında düzeltilmemesi durumunda yanlış maç skoru geçerli skor sayılır.

H K : Eğer oyuncu zamanında *hakem* kararı talebinde bulunursa (Bkz. Kural 20.1b) ve *rakibinin* (1) yanlış *vuruş* sayısı bildirdiği veya (2) aldığı ceza hakkında bilgi vermediği ortaya çıkarsa, yanlış maç skoru düzeltilir.

(4) Oyuncuların Kendi Hak ve Çıkarlarını Koruması. Oyuncular, maç esnasında kendi haklarını ve çıkarlarını korumalıdır:

- Bir oyuncu, *rakibinin* Kural ihlali yaparak ceza aldığını biliyor veya buna inanıyorsa, ihlalin gereğini yapıp yapmamayı seçebilir.
- **A** oyuncu ve *rakibi*, kasıtlı olarak Kuralları uygulamama veya bir ihlali ve cezayı göz ardı etme konusunda anlaşırırlarsa ve her iki oyuncu da *tura* başlamışsa, ikisi de Kural 1.3b’ye göre olurlar.
- Eğer bir oyuncu ve *rakibi*, bir Kuralın ihlali konusunda anlaşmazlığa düşerlerse, haklarının korunması amacıyla, Kural 20.1b’ye göre kural danışılması talebinde bulunabilirler.

Eğer bir maç için tüm *tur* süresince bir *hakem* tayin edilmiş ise, o *hakem* gördüğü veya kendisine bildirilmiş olan her türlü Kural ihlaline müdahale etmeye yetkilidir (Bkz. Kural 20.1b(1)).

3.3

K A :

Vuruş sayısı oyununun kendine özgü Kuralları vardır (özellikle skor kartları ve topun çukura girmesi ile ilgili), çünkü:

- Yarışmadaki tüm oyuncular birbirlerine karşı yarışır, ve
- Tüm oyuncular Kurallar açısından eşit olarak değerlendirilmelidirler

Tur sonunda oyuncu ve skorunu tutan markörü, her çukur için kayıtlı skorların doğruluğunu teyit eder ve kartları Komiteye ulaştırırlar.

3.3

K

Oyunun kazananı, tüm *turları* en düşük toplam vuruş sayısı ile (yapılan *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil) tamamlayan oyuncudur.

Handikaplı yarışmalarda kazanan, en düşük toplam net vuruş sayısı ile tamamlayan oyuncudur.

B . K , B 5A(6) (yarışma koşulları beraberliğin nasıl kararlaştırılacağını belirler)

3.3

Oyuncunun skoru, *skor kartı* üzerinde *Komite* tarafından tespit edilmiş veya *Komite* tarafından onaylanmış bir yöntem ile oyuncunun seçtiği *markörü* tarafından tutulur.

Öncesinde veya sonradan *Komite* tarafından bir değişiklik onaylanmadığı sürece, oyuncunun skorunu tüm *tur* boyunca aynı *markör* tutar.

(1) Markörün Sorumlulukları: Çukur Skorlarının Skor Kartına Girilmesi ve Onaylanması. *Tur* süresince her çukur sonunda *markör*, oyuncu ile o çukurda yapılan vuruş sayısını (yapılan *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil) teyit etmeli ve *gros skoru skor kartına* kaydetmelidir.

Tur sona erdiğinde:

- *Markör*, *skor kartı* üzerindeki çukur skorlarını imzalayarak onaylar.
- Eğer oyuncunun birden fazla *markörü* olduysa, her *markör* kendisinin *markör* olarak kaydettiği çukur skorlarını onaylar. **A** *markörlerden* biri, oyuncunun oynadığı bütün çukurları gördüyse, o *markör* tüm çukur skorlarını onaylayıp imzalayabilir.

Bir *markör*, oyuncunun çukur skorunun yanlış olduğuna inanıyorsa onaylamayı reddedebilir. Böyle bir durumda *Komitenin*, mevcut tüm kanıtları değerlendirerek oyuncunun çukur skoruna karar vermesi gerekir. Oyuncunun *markörü* hala skoru onaylamayı reddediyor ise, çukur skorunu *Komite* onaylayabilir veya oyuncunun o çukurdaki vuruşlarını görmüş olan başka birinin onayını kabul edebilir.

Eğer aynı zamanda oyuncu olan bir *markör*, oyuncunun yanlış skorunu kasten ve bilerek onaylarsa, Kural 1.2a'ya göre edilmelidir.

ŞEKİL 3.3b: HANDİKAPLI VURUŞ SAYISI OYUNUNDA SKOR KARTI SORUMLULUKLARI

İsim : **John Smith** Tarih: **09/04/23**

ÇUKUR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SKOR	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

ÇUKUR	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Toplam
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SKOR	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

Handikap: **5**

NET: **69**

Markörün imzası: 

Oyuncunun imzası: 

Sorumluluklar

-  Komite
-  Oyuncu
-  Oyuncu ve markör

(2) Oyuncunun Sorumlulukları. Çukur skorlarının onaylanması ve kartın teslim edilmesi. Tur süresince oyuncu, çukur skorlarını skor kartına kaydetmelidir.

Tur sona erdiğinde oyuncu:

- Markörü tarafından kaydedilmiş olan çukur skorlarını dikkatlice kontrol etmeli ve olabilecek sorunları Komite ile paylaşmalıdır.
- Skor kartındaki tüm çukur skorlarının markör tarafından onayladığından emin olmak zorundadır,
- Markör tarafından kaydedilmiş olan bir çukur skorunu, markörün veya Komitenin onayı olması, değiştiremez. (Ancak değiştirilen bir skor için oyuncunun veya markörün ilave bir onaylama yapması gerekmez) ve
- Skor kartı üzerinde kaydedilmiş olan çukur skorlarını imzalayarak onaylar ve hızlıca Komiteye teslim eder. Oyuncu, skor kartını teslim ettikten sonra çukur skorlarını değiştiremez.

Eğer oyuncu, Kural 3.3b’de belirtilen zorunluluklardan herhangi birini ihlal ederse olur.

: Kural 3.3b(2)’nin ihlalinin, markörün sorumluluklarını yerine getirmemesinden kaynaklandığı ve bunun oyuncunun kontrolü dışında olduğu (markörün skor kartı ile gitmesi veya skor kartını imzalamamış olması gibi), Komite tarafından tespit edilirse, ceza yoktur.

Kural 3

B . **K** , **B** **5A(5)** (*skor kartı* tesliminin tanımlanması hakkında tavsiyeler),

B . **K** , **B** **8:** **K** **L-1** (çukur skorları onaylanmamış *skor kartı* verilmesi cezasının indirilmesi).

(3) Bir Çukur için Yanlış Skor. Eğer oyuncu, herhangi bir çukur için yanlış skor kaydedilmiş bir *skor kartı* teslim ederse:

- Gerçek Skordan Daha Yüksek Kaydedilmiş Skor. Daha yüksek kaydedilmiş skor geçerli olur.
- Kaydedilmemiş veya Gerçek Skordan Daha Düşük Kaydedilmiş Skor. Oyuncu olur.

B **C** **D** **E** : Eğer oyuncuların birinin çukur skoru, bilinmeyen bir veya daha fazla ceza vuruşlarının dahil edilmemesi nedeniyle, olması gereken gerçek skordan daha düşük kaydedilmiş ve oyuncu bunu *skor kartını* teslim ettikten sonra öğrenmiş ise:

- Oyuncu diskalifiye edilmez.
- Bunun yerine, yarışma sonucunun kesinleşmesinden önce hatanın tespit edilirse, *Komite* Kurallar dahilinde ilgili çukur veya çukurlara ilave ederek düzeltir.

Bu istisna aşağıdaki durumlarda uygulanmaz:

- Dahil edilmeyen ceza diskalifikasyon cezası ise, veya
- Oyuncuya ceza alabileceği söylenmiş ise veya ceza alıp almadığı konusunda şüphesi varsa ve bunu, *skor kartını* teslim etmeden önce *Komiteye* bildirmemiş ise.

(4) Oyuncu, Skor Kartında Handikapının Gösterilmesinden ve Skorların Toplanmasından Sorumlu Değildir. Oyuncunun *skor kartı* üzerinde handikapının gösterilmesi veya oyuncunun çukur skorlarının toplamını yazması gerekli değildir. Eğer oyuncu, üzerinde handikapı gösterilmeyen, skorlara yanlış uygulanmış olan veya skor toplamında yanlışlık olan bir *skor kartı* teslim etmişse, ceza yoktur.

Oyuncunun turun sonunda *skor kartını Komiteye* teslim etmesinden itibaren aşağıdakilerden *Komite* sorumludur:

- Oyuncunun skorlarının toplamını almaktan, ve
- Yarışma için, oyuncunun handikap vuruşlarının hesaplanarak oyuncunun net skorunun bulunmasından.

B . **K** , **B** **8;** **K** **L-2** (*skor kartı* üzerindeki handikapтан oyuncunun sorumlu tutulması)

3.3

E

Oyuncu, bir *tur* içindeki her çukurda *topunu çukura sokmak* zorundadır. Eğer herhangi bir çukurda bunu ihmal ederse:

- Oyuncu, bir sonraki çukurdan başlama *vuruşunu* yapmadan önce veya *turun* son çukurunda ise *skor kartını* teslim etmeden önce hatasını düzeltir.
- Hatanın zamanında düzeltilmemesi durumunda oyuncu olur.

B . K 21.1, 21.2 21.3 (Skor hesaplamasının farklı olduğu ve oyuncunun topunu çukura sokmasının gerekli olmadığı, farklı *vuruş sayısı oyunu* türleri ile ilgili Kurallar (*Stableford*, Maksimum Skor ve Par/Bogey gibi)).

Oyuncunun Ekipmanları

K A :

Kural 4, oyuncunun tur boyunca kullanabileceği ekipmanlar ile ilgili konuları kapsar. Golfün, başarının oyuncunun muhakeme, yetenek ve becerilerine dayalı olması gerektiği zorlu bir oyun olması prensibine dayanarak, oyuncu:

- Onaylı sopalar ve toplar kullanmak zorundadır,
- En fazla 14 sopa ile oynayabilir ve,
- Oyununa avantaj sağlayacak diğer ekipmanların kullanımı konusunda sınırlamalar vardır.

Sopalar, toplar ve diğer *ekipmanlar* için ayrıntılı gereklilikler ve *ekipmanların* uygunluğunun denetlenmesi için inceleme ve teslim süreci için *Ekipman Kurallarına* bakınız.

4.1

4.1

(1) **Uygun Sopalar** Oyuncu *vuruş* yaparken, aşağıdaki durumlarda *Ekipman Kuralları'nda* belirtilen şartlara uygun bir sopa kullanmak zorundadır:

- Sopa yeni olduğunda, veya
- Sopanın oyun özellikleri herhangi bir şekilde değiştirildiğinde (ancak sopa bir *turun* oynanması sırasında hasar görürse Kural 4.1a(2)'ye bakınız)

A uygun bir sopanın oyun özellikleri normal kullanımdan kaynaklı aşınma sebebiyle değişirse, bu sopa hala uygun sopa olarak kabul edilir.

Bir sopanın “oyun özellikleri” sopanın performansını etkileyen veya oyuncuya hizalamada yardımcı olan sopanın ağırlığı, zemindeki duruşu, sopa başının açısı, hizalama özellikleri ve izin verilen eklentiler dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, herhangi bir parça veya özelliğidir.

(2) **Bir Turun Oynanması Sırasında Hasar Gören Sopanın Kullanımı, Onarımı veya Değiştirilmesi.** Uygun bir sopa bir *turun* oynanması sırasında veya oyun Kural 5.7a'ya göre durdurulmuşken hasar gördüğünde (suistimal durumları hariç) oyuncu sopasını onarabilir veya başka bir sopayla değiştirebilir

A hasarın sebebi veya niteliği ne olursa olsun, hasarlı sopa *turun* geri kalanında uygun kabul edilir. (*vuruş sayısı oyununda* oynanan play-off, yeni bir *tur* olduğu için bu durum geçerli değildir)

Turun geri kalanında oyuncu:

- Hasarlı sopa ile *vuruş* yapmaya devam edebilir veya
- Kötüye kullanım durumları dışında, sopayı onarabilir veya başka bir sopa ile değiştirebilir (Bkz Kural 4.1b(4))

Bir oyuncu hasar gören sopasını yeni bir sopa ile değiştirirse, oyuncu *vuruş* yapmadan önce Kural 4.1c(1)'deki prosedürü kullanarak hasar gören sopasını oyun dışı bırakmak zorundadır.

“*Tur* sırasında hasar görmek” sopanın oyun özelliklerinin *tur* oynanırken, aşağıdakiler tarafından, herhangi bir hareket sebebiyle değişmesi anlamına gelir (Kural 5.7a kapsamında oyunun durdurulduğu zamanlar dahil):

- Oyuncu tarafından (*vuruş* veya deneme swingi sırasında, sopayı çantaya koyarken veya çantadan çıkarırken, düşürüldüğünde veya üzerine yaslanmışken veya kötüye kullanım anında) veya
- Diğer herhangi bir kişi, *dış etken* veya *doğal güçler* tarafından

A sopanın oyun özellikleri, oyuncu tarafından *tur* esnasında kasıtlı olarak değiştirilirse “*tur* oynanırken hasar görmüş” olarak kabul edilmez. Bu durum Kural 4.1a(3) kapsamında değerlendirilir.

(3) Bir Tur Oynanırken Sopanın Oyun Özelliklerinin Kasıtlı Olarak Değiştirilmesi. Bir oyuncu bir *tur* oynanırken oyun özelliklerinin kasıtlı olarak değiştirdiği bir sopayla *vuruş* yapamaz (oyunun Kural 5.7a'ya göre durdurulduğu zamanlar dahil):

- Ayarlanabilir bir özellik kullanarak veya sopayı fiziksel olarak değiştirecek (Kural 4.1a(2)'ye göre hasarın onarılmasına izin verilen durumlar), veya
- Sopanın *vuruş* performansını etkileyecek herhangi bir maddeyi sopanın kafasına uygulayarak (temizlemenin dışında).

A H E K D G G -
: Aşağıdaki iki durumda oyuncu ceza almaz ve sopa *vuruş* yapmak için kullanılabilir:

- Bir sopanın oyun özellikleri, ayarlanabilir özellikler kullanılarak değiştirilmişse ve sopa *vuruş* yapmak için kullanılmadan önce, sopa eski ayarlarına orijinal durumuna mümkün olduğunca yakın bir duruma geri getirilmişse.
- İzin-verilmeyen bir harici eklenti (sopa yüzüne yerleştirilen bir etiket gibi) sopa *vuruş* yapmak için kullanılmadan önce çıkarılırsa.

K 4.1 E Vuruş C : D .

- Bu Kurala göre, sadece uygun olmayan bir sopaya veya *tur* sırasında oyun özellikleri kasıtlı olarak değiştirilmiş bir sopaya sahip olmanın bu sopa ile *vuruş* yapılmadığı sürece cezası yoktur.
- **A** böyle bir sopa yine de Kural 4.1b(1)'deki 14 sopa limitine dahil edilir.

Kural 4

4.1 L ; E , E D

(1) 14 Sopa Limiti. Bir oyuncu:

- Bir *tura* 14 sopadan daha fazla sopa ile başlayamaz
- *Tur* esnasında 14 sopadan daha fazla sopa bulunduramaz

Oyuncu tarafından taşınan veya oyuncu için taşınan tüm sopalar bu limite dahildir. **A** oyuncu tarafından veya oyuncu için *turun* başında taşınan kırılmış bir sopanın parçaları ya da ayrılmış parçaları dahil değildir (sopa kafası, şaft veya grip gibi).

Bir oyuncu *tura* 14 sopadan az sopa ile başlarsa, *tur* oynanırken 14-sopa limitini aşmayacak kadar sopa ekleyebilir (bunu yapmanın kısıtlandığı durumlar için bkz. Kural 4.1b(4)). Eklenen sopa oyuncunun himayesindeyken, oyuncu herhangi bir sopayla bir sonraki *vuruşunu* yaptığında, bir sopa eklenmiş kabul edilir.

Oyuncu 14 sopadan daha fazla sopa bulundurarak bu kuralı ihlal ettiğini fark ettiğinde, oyuncu bir sonraki *vuruşunu* yapmadan önce fazla sopa ya da sopaları Kural 4.1c(1)'de belirtilen prosedürü uygulayarak oyun dışında bırakmak zorundadır:

- Oyuncu 14 sopadan daha fazla sopa ile oyuna başlamışsa, hangi sopayı veya sopaları oyun dışında bırakacağını seçebilir.
- Oyuncu *tur* esnasında fazla sopa eklemişse, sonradan eklediği sopaları oyun dışında bırakmak zorundadır.

Oyuncu *tura* başladığında, oyuncu başka bir oyuncunun geride kalan sopasını alırsa ya da bir sopa oyuncunun bilgisi dahilinde olmadan yanlışlıkla çantasına yerleştirilmişse, bu sopa oyuncunun 14-sopa limitine dahil edilmez (sopa kullanılamaz).

(2) Sopa Paylaşımı Yapılmaz. Oyuncu başladığı sopalar veya (1) maddede izin verilen şekilde ilave edilmiş sopalarla oynayabilir:

- Oyuncu *sahada* oynayan başka bir kişi tarafından kullanılmış bir sopayla *vuruş* yapamaz. (diğer oyuncu farklı bir grupta veya turnuvada oynuyor olsa dahi bu durum geçerlidir).
- Oyuncu başka bir oyuncunun sopası ile *vuruş* yaparak bu kuralı ihlal ettiğini fark ettiğinde, başka bir *vuruş* yapmadan önce bu sopayı Kural 4.1c(1)'de belirtilen prosedürü uygulayarak oyun dışında bırakmalıdır.

B . K 22.5 23.7 (*ortak oyun türlerinde, ortaklar 14'ten fazla sopa kullanıyorsa veya sopa paylaşımına izin veren istisnalar*)

(3) Kaybolan Sopalar Başka Bir Sopa ile Değiştirilemez. Oyuncu oyuna 14 sopa ile başladıysa veya 14 sopa limitine kadar sopa eklediysen ve *tur* oynanırken veya oyun Kural 5.7a'ye göre durdurulduğunda bir sopasını kaybederse, oyuncu bu sopayı başka bir sopa ile değiştiremez.

(4) **Sopaları Ekleme veya Değiştirme ile İlgili Kısıtlamalar.** Kural 4.1a (2) ya da Kural 4.1b(1)'e göre bir sopa eklerken veya değiştirirken, oyuncu;

- Oyunu gereksiz geciktiremez (bkz Kural 5.6a),
- *Sahada* oynayan başka bir oyuncu tarafından veya oyuncu için taşınan herhangi bir sopayı ekleyemez veya ödünç alamaz, veya
- Oyuncu veya *sahada* oynayan başka bir oyuncu tarafından taşınan ya da bunlar için taşınan parçalardan bir sopa oluşturamaz (diğer oyuncu farklı bir grupta veya turnuvada oynuyor olsa dahi bu durum geçerlidir)

Oyuncu izin verilen durumlar dışında bir sopa ekleyerek veya değiştirerek bu kuralı ihlal ettiğini fark ettiğinde, başka bir *vuruş* yapmadan önce bu sopayı Kural 4.1c(1)'de belirtilen prosedürü uygulayarak oyun dışında bırakmak zorundadır

Oyuncu turdan önce (Kural 4.1c(2)) veya *tur* sırasında (Kural 4.1c (1)) oyun dışına alındıktan sonra hala yanında taşımakta olduğu bir sopayla *vuruş* yaparsa, Kural 4.1c (1)'e göre olur.

K 4.1 ' E C : Ceza oyuncunun ihlal yaptığını fark ettiği zamana göre uygulanır:

- Oyuncu İhlal Yaptığını Çukuru Oynarken Fark Ederse. Ceza oynanan çukurun bitirilmesinden sonra uygulanır. *Maç oyununda*, oyuncu çukuru tamamlamalı, çukurun sonucunu maç skoruna eklemeli ve cezayı uygulayarak maç skorunu değiştirmelidir.
- Oyuncu İhlal Yaptığını İki Çukur Arasında Fark Ederse. Ceza henüz bitirilmiş çukur sonundaki skora uygulanır, sonraki çukura uygulanmaz.

C D D , E F :

- Bu bir maç skoru değiştirme cezasıdır – çukur kaybı cezası ile aynı değildir.
- Oynanan veya hanüz tamamlanmış çukurun sonunda, maç skoru ihlalin gerçekleştiği her çukur için düşülerek değiştirilir. Bir turda .
- Örneğin, 15 sopa ile oyuna başlayan bir oyuncu, ihlal yaptığının farkına 3. çukur oynanırken varırsa ve bu çukuru kazanarak üç çukur öne geçtiyse, en fazla iki çukur düşülebilir maddesi uygulanır ve oyuncu maça bir çukur önde olarak devam eder.

C C , E F D : Oyuncu ihlalin yapıldığı her çukur için **genel ceza** () alır. Bir *turda* uygulanabilir (ihlalin gerçekleştiği ilk iki çukura ikişer *vuruş* eklenir).

Kural 4

4.1

- (1) **Tur Oynanırken.** Oyuncu *tur* oynanırken Kural 4.1b'yi ihlal ettiğini fark ettiğinde, bir sonraki *vuruşunu* yapmadan önce oyundan çıkaracağı her bir sopayı açıkça belirtmek zorundadır.

Bu aşağıdaki şekillerde yapılabilir:

- *Maç oyununda rakibine* veya *vuruş sayısı oyununda markörüne* ya da gruptaki diğer oyuncuya bildirerek, veya
- Net anlaşılacak hareketler ile (sopayı golf çantasına ters şekilde yerleştirmek, sopayı golf arabasının zeminine koymak veya sopayı başka bir kişiye vermek gibi)

Oyuncu turun geri kalanı boyunca oyun dışına alınan hiçbir sopa ile *vuruş* yapamaz.

Oyundan çıkarılan sopa diğer bir oyuncunun sopası ise, bu diğer oyuncu sopayı kullanmaya devam edebilir.

K 4.1 (1)' E C : D

- (2) **Turdan Önce.** Oyuncu *tura* başlamadan hemen önce yanlışlıkla 14'ten fazla sopası olduğunu fark ederse, fazla sopayı veya sopaları bırakmaya çalışmalıdır.

A cezasız bir seçenek olarak:

- Oyuncu *tur* başlamadan önce (1)'deki yöntemi kullanarak fazla sopaları oyundan çıkarabilir ve,
- Oyuncu *tur* boyunca fazla sopaları taşıyabilir (kullanamaz) ve bu sopalar 14 sopa limitine dahil edilmez.

Oyuncu ilk *başlama alanına* kasıtlı olarak 14'ten fazla sopa getirirse ve *tura* fazla sopaları bırakmadan başlarsa, bu seçenek kullanılamaz ve Kural 4.1b (1) uygulanır.

4.2

4.2

- (1) **Kriterlere Uygun Top ile Oynanmalıdır.** Bir oyuncu, her bir *vuruşunu Ekipman kurallarında* belirtilen kriterlere uygun bir top ile yapmak zorundadır.

Oyuncu *sahadaki* başka bir oyuncu da dahil olmak üzere, herhangi birisinden oynamak için kriterlere uygun bir top olabilir.

- (2) **Kasten Özellikleri Değiştirilmiş Bir Top ile Oynanmamalıdır.** Bir oyuncu, topu sürterek veya ısıtarak veya herhangi bir madde uygulayarak (temizlemek haricinde) performans özellikleri kasıtlı olarak değiştirilmiş bir topa *vuruş* yapamaz.

K 4.2 ' E Vuruş C : D .

4.2

A

Oyuncunun topu bir *vuruştan* sonra parçalara ayrılırsa, herhangi bir ceza uygulanmaz ve *vuruş* yapmış sayılmaz.

Oyuncu son *vuruşunu* yaptığı yerden başka bir top oynamak zorundadır (Bkz Kural 14.6).

K 4.2 ' E Yanlış Yerden C : K 14.7 ' Genel Ceza

4.2

K

- (1) **Topun Kesildiğini veya Çatladığını Görülmek İçin Topun Kaldırılması.** Bir oyuncu makul bir neden ile çukurun oynanması sırasında topunun kesildiğini veya çatladığını düşünüyorsa:

- Oyuncu bakmak için topu kaldırabilir, :
- Önce topunun yeri *işaretlenmek* zorundadır ve top temizlenemez (*green*) (Bkz Kural 14.1)

Oyuncu topunu makul bir neden olmadan topu kaldırır (oyuncunun Kural 13.1b kapsamında topunu *green'de* kaldırabildiği durum), kaldırmadan önce topun yerini *işaretlememez* veya izin verilmediği halde topu temizlerse, oyuncu alır.

Kural 4

(2) **Başka Bir Top Ne Zaman Oyuna Sokulabilir.** Oyuncu sadece orijinal topun kesildiği veya çatladığı açıkça görülüyorsa ve bu hasar oynanan çukurda gerçekleşmişse oyuna başka bir top *sokabilir* – top sadece çizik, aşınmış ya da boyası hasar görmüş veya renk değiştirmişse oyuna başka bir top sokamaz.

- Orijinal top kesilmiş veya çatlamışsa, oyuncu orijinal topu veya başka bir topu orijinal yerine *yerleştirmek* zorundadır (bkz. Kural 14.2)
- Orijinal top kesilmemiş veya çatlamamışsa, oyuncu orijinal topu orijinal yerine *yerleştirmek* zorundadır (bkz 14.2).

Oyuncu yanlış bir şekilde yerleştirilmiş bir topa *vuruş* yaparsa, Kural 6.3b uyarınca .

Bu Kuraldaki hiçbir şey, bir oyuncunun başka bir Kural uyarınca başka bir topu *oyuna sokmasını* veya iki çukur arasında top değiştirmesini yasaklamaz.

K 4.2 E C :K 14.7 ' G C .

4.3 E K

Kural 4.3 bir oyuncunun *tur* esnasında kullanabileceği her türlü *ekipman* için geçerlidir. **A** uygun sopalarla ve toplarla oynama gerekliliği bu kurala dahil değildir, Kural 4.1 ve 4.2 kapsamında değerlendirilir.

Bu Kural sadece *ekipmanın* nasıl kullanıldığı ile ilgilidir. Bir oyuncunun *tur* sırasında yanında bulundurabileceği *ekipmanlara* sınır getirmez.

4.3 E K

Bir oyuncu tur sırasında oyununa yardımcı olacak *ekipmanlar* kullanabilir. **A** aşağıda yer alan şekillerde potansiyel bir avantaj oluşturamaz:

- Oyundaki mücadele için gerekli olan beceri ya da muhakeme gereksinimini azaltacak ya da ortadan kaldıracak *ekipman* (sopa veya top hariç) kullanarak veya
- *Vuruş* yaparken bir *ekipmanı* (sopa ve top da dahil) anormal bir şekilde kullanarak. "Anormal bir şekil", tasarlanan kullanım şeklinden esas olarak farklı şekilde ve oyunun normal oynanma şeklinin dışında bir şekilde kullanımı anlamına gelir.

Bu Kural, bir oyuncunun sopa, top veya başka bir *ekipmanla* yapmasına izin verilen eylemleri sınırlayan diğer Kuralların uygulanmasını etkilemez (örneğin oyuncunun hiza almasına yardımcı olacak bir sopa veya başka bir nesne yerleştirmek), bkz. Kural 10.2b(3)).

Bu Kural kapsamında bir oyuncunun *tur* esnasında izin verilen ve verilmeyen *ekipman* kullanımlarına ilişkin yaygın örnekler şunlardır:

(1) Mesafe ve Yön Bilgileri

- İzin verilen durumlar. Mesafe ve yön hakkında bilgi almak (örneğin bir mesafe ölçme cihazı veya pusuladan)
- İzin verilmeyen durumlar.
 - » Yükseklik değişikliklerini ölçmek
 - » Mesafe ve yön bilgilerini yorumlama (örneğin oyuncunun topunun konumuna göre bir *oyun hattı* ya da sopa seçimi tavsiyesi almak için bir cihaz kullanmak)
 - » Topu hizalamaya yardımcı olmak için bir hizalama cihazı kullanmak (*Ekipman Kurallarındaki* tanıma bakınız)

B . K , **B 8;** **K G-5** (Komite, mesafe ölçüm cihazlarının kullanımını yasaklayan bir Yerel Kural uygulayabilir)

(2) Rüzgar veya Diğer Hava Koşulları ile İlgili Bilgiler

- İzin verilen durumlar.
 - » Hava durumu tahminlerinden edinilen her türlü hava bilgisini almak (rüzgar hızı dahil), veya
 - » *Sahada* sıcaklık ve nem ölçmek
- İzin Verilmeyen Durumlar.
 - » *Sahada* rüzgarın hızını ölçmek, veya
 - » Rüzgarla-ilişkili bilgi almak için yapay bir nesne kullanmak (örneğin rüzgarın yönünü tespit etmek için toz, mendil veya kurdele kullanmak)

(3) Turdan Önce veya Tur Esnasında Edinilen Bilgiler

- İzin Verilen Durumlar.
 - » *Turdan* önce edinilen bilgiyi kullanmak (örneğin önceki *turlardaki* oyun bilgileri, swing ipuçları ya da sopa tavsiyeleri), veya
 - » *Turdan* elde edilen oyun veya fizyolojik bilgileri (*turdan* sonra kullanım için) kaydetmek (örneğin sopa mesafesi, oyun istatistikleri ya da kalp atım sayısı gibi).

Kural 4

- İzin Verilmeyen Durumlar.
 - » *Tur*dan elde edilen oyun bilgilerinin işlenmesi veya yorumlanması (örneğin mevcut *tur* mesafelerine göre sopa önerisi vermek), veya
 - » *Tur* esnasında kaydedilen herhangi bir fizyolojik bilgiyi kullanmak

(4) Ses ve Video.

- İzin Verilen Durumlar.
 - » Oynanan turnuva ile ilişkili olmayan konularda ses kayıtları dinlemek veya video izlemek (örneğin haberleri veya fon müziği). **A** bunu yaparken, başkalarına saygı gösterilmelidir (bkz Kural 1.2).
- İzin Verilmeyen Durumlar.
 - » *Swing* temposuna yardımcı olacak veya dikkat dağıtıcı unsurları ortadan kaldıracak müzik veya diğer ses kayıtları dinlemek,
 - » Oyuncunun sopa seçmesine, *vuruş* yapmasına veya *tur* sırasında nasıl oynayacağına karar vermesine yardımcı olan müsabaka videosunu izlemek. **A** bir oyuncunun *sahadaki* izleyicilere yayınlanan bir videoyu, örneğin puan tablosundaki videoyu, izleyebilir.

B . K , **B 8;** **K G-8** (Komite, bir *tur* sırasında ses veya video cihazlarının kullanımını yasaklayan bir Yerel Kural uygulayabilir)

(5) Eldivenler ve Kavrama Araçları

- İzin Verilen Durumlar.
 - » *Ekipman kurallarının* gerekliliklerine uygun bir eldiven kullanılması,
 - » Reçine, tozlar ve diğer nemlendirici veya kurutucu maddelerin kullanılması veya,
 - » Grip etrafına bir havlu veya mendil sarılması.
- İzin Verilmeyen Durumlar.
 - » *Ekipman kurallarının* gerekliliklerine uygun olmayan bir eldiven kullanılması, veya
 - » El pozisyonu veya kavrama basıncını etkileyerek haksız avantaj sağlayan diğer *ekipmanların* kullanılması.

(6) Esneme Aletleri ve Antrenman ya da Swing Yardımcıları.

- İzin Verilen Durumlar.
 - » Genel esneme (antrenman swing'i yapma haricinde) veya golfte kullanım (örneğin omuzların üzerine yerleştirilmiş bir hizalama çubuğu gibi) veya golfle ilişkili olmayan bir amaç için için dizayn edilmiş olsun veya olmasın herhangi bir *ekipman* kullanmak (örneğin kauçuk boru veya borunun bir kısmı).
- İzin Verilmeyen Durumlar.
 - » Oyuncunun *vuruşa* hazırlanmasına veya vuruş yapmasına (örneğin swing yolu, grip, hizalama, top pozisyonu ya da duruş) yardımcı olarak potansiyel avantaj yaratan herhangi bir golf antrenman veya swing yardımcısı veya uygun olmayan sopa kullanılması.

Yukarıda açıklanan *ekipmanın* ve diğer *ekipman* türlerinin (kıyafet ve ayakkabı gibi) kullanımına ilişkin daha fazla bilgi *Ekipman Kurallarında* bulunur.

Bir *ekipmanı* belirli bir şekilde kullanıp kullanamayacağından emin olmayan bir oyuncu, *Komiteye* danışmalıdır (bkz Kural 20.2b).

B .K , **B 8;** **K G-6** (*Komite*, bir tur sırasında motorlu ulaşım araçlarının kullanımını yasaklayan bir Yerel Kural uygulayabilir)

4.3 **K E**

(1) _____. Bir oyuncu aşağıdaki tıbbi durumlara yardımcı olmak için bir *ekipman* kullanıyorsa Kural 4.3'ü ihlal etmiş olmaz:

- Oyuncunun *ekipmanı* kullanmak için tıbbi sebepleri varsa ve,
- *Komite* bunun oyuncuya diğer oyuncular karşısında adil olmayan bir avantaj sağlamadığına karar verirse..

B K 25.3 (prostatik cihazların durumu); **K 25.4** (yardımcı hareketlilik cihazları için Kural 4.3'ün uygulanması)

Kural 4

(2) **Bant veya Benzeri Kaplamalar.** Bir oyuncu tıbbi bir sebeple (bir yaralanmayı önlemek veya mevcut bir yaralı olan bölgeyi korumak) yapışkan bant veya benzer kaplamaları kullanabilir. **A** bant veya kaplama:

- Aşırı uygulanmamalıdır, veya
- Oyuncuya tıbbi sebeplerin gerektirdiğinden daha fazla yardım etmemelidir (örneğin oyuncunun sopayı sallamasına yardım etmek için eklemi hareketsiz hale getirmemelidir.)

Bant veya benzeri kaplamaların nereye ve nasıl uygulanacağından emin olmayan bir oyuncu, *Komiteye* danışmalıdır.

K 4.3' E C :

- **: Genel Ceza.** İhlal iki çukur arasında gerçekleşirse, ceza oynanacak çukura uygulanır
- **: D** . İhlalin niteliği, ilk ceza uygulanan ihlalden tamamen farklı olsa dahi bu ceza uygulanır. Bu ceza, yalnızca ilk ihlalden sonra araya giren bir olay varsa uygulanır.(bkz Kural 1.3c(4)).

II

Turun ve Bir ukurun Oynanması

KURALLAR 5-6

Turun Oynanması

K A :

Kural 5, bir turun nasıl oynanacağını anlatır – örneğin bir oyuncunun tur öncesinde veya esnasında ne zaman ve nerede antrenman yapabileceğini, bir turun ne zaman başlayıp biteceğini ve oyun durdurulduğunda ve yeniden başlatıldığında neler olacağını anlatır. Oyuncudan beklenenler:

- Her tura zamanında başlaması, ve
- Tur tamamlanana kadar her çukuru ara vermeden ve makul bir hızda oynamasıdır.

Oyuncunun sırası geldiğinde, vuruşunu 40 saniyeyi geçmeden ve genellikle bundan daha kısa sürede yapması tavsiye edilir.

5.1 A

Bir “*tur*“, *Komite* tarafından belirlenmiş sırasıyla 18 ya da daha az sayıda çukurun oynanmasıdır.

Bir *tur* berabere bittiğinde ve oyun bir kazanan olana kadar devam edecekse:

- Berabere Maçın Her Seferde Birer Çukur Uzatılması. Bu aynı *tur’un* devamıdır, yeni bir *tur* değildir.
- Vuruş Sayısı Oyununda Play-off. Bu yeni bir *tur’dur*.

Bir oyuncu, oyunun Kural 5.7a’ya göre durdurulması , *turun* başlangıcından bitimine kadar (bkz Kural 5.3) o *turu* oynamaktadır.

Bir kural eylemlerin “*turun* oynanması sırasında” gerçekleştiğine değiniyorsa, bu Kural aksi bir durumu söylemediği sürece oyunun Kural 5.7a’ya göre durdurulduğu durumları içermez.

5.2 B A

Bu kuralın amaçları doğrultusunda:

- “*Sahada* antrenman yapmak”, *sahada* herhangi bir yerden topla oynamak veya herhangi bir çukurdaki *green* yüzeyini top yuvarlayarak ya da yüzeye dokunarak test etmek anlamına gelir, ve
- *Tura* başlamadan önce veya *turlar* arasında antrenman yapma kısıtlamaları sadece oyuncuya uygulanır; oyuncunun *caddie’si* için geçerli değildir.

5.2

Bir oyuncu *maç oyunu* yarışmalarında, tur öncesinde veya *turlar* arasında *sahada* antrenman yapabilir.

5.2

Vuruş sayısı oyunu formatındaki yarışma gününde:

- Oyuncu *tura* başlamadan önce *sahada* antrenman yapmamalıdır. **A** , oyuncu:
 - » İlk *başlama alanında* veya yakınında pata ve chip antrenmanı yapabilir.
 - » Herhangi bir antrenman alanında antrenman yapabilir
 - » Henüz tamamlanmış olan çukurun *green'i* üzerinde veya yakınında, o çukur gün içerisinde tekrar oynanacak olsa dahi (bkz Kural 5.5b,)antrenman yapabilir.
- Oyuncu o gün için, son turunu tamamladıktan sonra *sahada* antrenman yapabilir.

Bir oyuncu bu Kural'ı ihlal ederek bir *vuruş* yaparsa, ilk çukuruna **genel ceza** uygulanır. Bu kuralı ihlal ederek bir *vuruş* daha yaparsa, olur.

B K , **B 8;** **K I-1** (Her iki oyun türünde de, *Komite* turdan önce veya *turlar* arasında *sahada* anterman yapılmasını yasaklayabilir, kısıtlayabilir veya izin verebilir).

5.3

B

B

5.3

B

Bir oyuncunun *turu* oyuncu ilk çukura başlamak için bir *vuruş* yaptığında başlar (bkz Kural 6.1a).

Oyuncu başlama zamanında (ve daha önce değil) oyuna başlamak zorundadır:

- Bu, oyuncunun *Komite* tarafından belirlenen başlama zamanında ve başlama noktasında oynamaya hazır olması gerektiği anlamına gelir
- *Komite* tarafından belirlenen başlama zamanı, kesin bir zaman olarak kabul edilir (örneğin, saat 9:00, 9:00:00 anlamına gelir, 9:01'e kadar herhangi bir zaman demek değildir).

Başlama zamanı herhangi bir nedenle (hava koşulları, diğer grupların yavaş oyunu veya *hakem* tarafından yapılan bir kural uygulaması gibi) gecikmişse, oyuncunun grubu başlayabildiği zaman oyuncu başlama noktasında ve oynamaya hazırsa bu Kural ihlal edilmemiştir.

K 5.3 ' E C :D , aşağıdaki üç durum :

- **1** **B** **B** **H** **B**
D **F** **G** : Oyuncunun ilk çukuruna **genel ceza** uygulanır.
- **2** **5 D** **F** **E** **B** :
Oyuncunun ilk çukuruna **genel ceza** uygulanır.
- **3** **K** **D** **B** **D**
B **E** **K** : Bu Kural ihlal edilmemiştir ve ceza uygulanmaz.

5.3 E

Bir oyuncunun turu:

- *Maç oyununda*, maçın sonucuna Kural 3.2a(3) veya (4) uyarınca karar verildiğinde.
- *Vuruş sayısı oyununda*, oyuncu son çukurda topu çukura soktuğunda (Kural 6.1 veya 14.7b'deki gibi bir hatanın düzeltilmesi dahil) sona erer.

B K 21.1 , 21.2 , 21.3 23.3 (diğer vuruş sayısı oyun türleri ve dört top oyun türünde tur ne zaman başlar ve biter).

5.4 G H

5.4

Bir *turun* oynanması sırasında, oyuncu ve *rakibi* her bir çukuru aynı grupta oynamalıdır.

5.4

Oyuncu, bir *turun* oynanması sırasında, *Komite* olmadan önce veya sonra değişikliği onaylamadığı sürece, *Komite* tarafından belirlenen grupta kalmalıdır.

K 5.4' E C : D .

5.5 E D A

5.5 A

Bir çukurun oynanması sırasında, oyuncu *sahadaki* veya saha dışındaki hiçbir topa antrenman *vuruşu* yapamaz.

Aşağıdakiler antrenman *vuruşu* değildir:

- Topa vurma niyeti olmadan yapılan bir antrenman swingi.
- Antrenman alanına veya başka bir oyuncuya göndermek amacıyla bir topa vurmak (sadece nezaketen yapıldığında).
- Bir oyuncunun sonucu kararlaştırılmış olan bir çukuru oynarken yaptığı *vuruşlar*.

5.5 A K

Bir oyuncu, çukurdaki oyun tamamlandıktan sonra, başka bir çukura başlamak için *vuruş* yapmadan önce, antrenman *vuruşu* yapamaz.

C A

: Oyuncu,

aşağıdaki yerlerde pata veya chip antrenmanı yapabilir:

- Henüz tamamladığı çukurun *green*'i veya herhangi bir antrenman *green*'i üzerinde veya yakınında (bkz Kural 13.1e), ve
- Sonraki çukurun *başlama alanı* üzerinde veya yakınında.

A bu tür antrenman *vuruşları* *bunker'dan* yapılamaz ve oyunu gereksiz geciktirmemelidir (bkz Kural 5.6a).

B K, **B 8;** **K I-2** (*Komite*, oyuncuların henüz tamamlanmış *green*'de veya yakınında pata veya chip antrenmanı yapılmasını yasaklayan bir Yerel Kural uygulayabilir).

5.5 D B B D A

Oyun durdurulduğunda veya Kural 5.7a'ya göre durduğunda, oyuncu aşağıdaki durumlar antrenman *vuruşu* yapılamaz:

- Kural 5.5b'ye göre izin verilen şekilde
- *Saha* dışında herhangi bir yerde ve
- *Komitenin* izin verdiği saha üzerinde herhangi bir yerde.

Bir maç, oyuncuların anlaşmasıyla durdurulursa ve aynı gün devam etmeyecekse, oyuncular maç devam etmeden önce *sahada* herhangi bir kısıtlama olmaksızın antrenman yapabilirler.

K 5.5' E C : Genel Ceza.

İhlal iki çukur arasında gerçekleşmişse, ceza oynanacak olan çukura uygulanır.

5.6 G G ; H

5.6 G G

Oyuncu, bir çukuru oynarken veya iki çukur arasındayken oyunu gereksiz olarak geciktiremez.

Bir oyuncuya belirli nedenlerle kısa bir gecikme izni verilebilir, örneğin:

- Oyuncu bir *hakemden* veya *Komiteden* yardım istediğinde,
- Oyuncu hastalandığında veya yaralandığında, veya
- Başka geçerli bir neden olduğunda.

K 5.6 ' E C :

- **: B C**
- **: G C**
- **: D**

Oyuncu iki çukur arasında oyunu gereksiz olarak geciktirse, ceza bir sonraki çukura uygulanır.

B K 25.6 (Kural 5.6a'nın engelli oyunculara uygulanması ile ilgili).

5.6 H

Bir golf *туру* makul bir hızda oynanmalıdır.

Her oyuncu kendi oyun hızının, hem kendi grubundaki hem de arkasından gelen diğer gruplardaki oyuncuların *turunu* ne kadar sürede bitireceğini etkileyeceğinin farkında olmalıdır.

Oyuncuların, daha hızlı oynayan gruplara yol vermesi tavsiye edilir.

(1) Oyun Hızı Tavsiyeleri. Oyuncu *tur* süresince makul bir hızla oynamalıdır.

Aşağıdaki durumlarda geçirilen süreler de buna dahildir:

- Her bir *vuruşun* hazırlığı ve yapılması için geçirilen süre,
- *Vuruşlar* arasında bir yerden başka bir yere giderken geçirilen süre ve
- Bir çukurun tamamlanmasından sonra sonraki çukurun *başlama alanına* giderken geçirilen süre

Bir oyuncu *vuruş* için gerekli hazırlıkları önceden yapmalı ve sıra kendisine geldiğinde oynamaya hazır olmalıdır.

Oyuncunun, oyun sırası geldiğinde:

- Oyuncunun oynamasını engelleyen veya dikkatini dağıtan etkiler ortadan kalktıktan sonra en fazla 40 saniye içerisinde *vuruşunu* yapması tavsiye edilir ve
- Oyuncu genellikle bundan daha kısa sürede oynayabilmelidir ve öyle yapması teşvik edilmektedir.

(2) Oyun Hızını Arttırmak Amacıyla Sıra Dışı Oynama. Oyun türlerine bağlı olarak, oyuncuların oyun hızına yardımcı olmak amacıyla sırası dışında oynayabileceği zamanlar vardır:

- *Maç oyununda*, oyuncular zaman kazanmak için içlerinden birinin sıra dışı oynayacağı konusunda anlaşabilirler (bkz İstisna Kural 6.4a).
- *Vuruş sayısı oyununda*, güvenli ve sorumlu bir şekilde “hazır olan oynasın- ready golf” oynayabilirler (bkz Kural 6.4b(2)).

(3) Komite'nin Oyun Hızı Politikası. Hızlı oyunu teşvik ve takip etmek için, *Komite* Oyun Hızı Politikasını belirleyen bir Yerel Kural uygulamalıdır.

Bu Politika bir *tur*, bir çukur veya birkaç çukurun ve bir *vuruşun* tamamlanması için maksimum süreyi ve politikaya uyulmaması durumunda alınacak cezaları da belirleyebilir.

B K , **B** **5H** (oyun hızı politikası ile ilgili içerik tavsiyeleri).

5.7 D ; B

5.7 B B

Bir *turun* oynanması sırasında, bir oyuncu aşağıdaki durumlar oyunu durdurmamalıdır:

- **Komite Tarafından Durdurma.** *Komite* oyunu durdurursa, tüm oyuncular oynamayı durdurmak zorundadırlar (bkz kural 5.7b).
- **Maç Oyununda Anlaşarak Oyunu Durdurma.** Bir maçtaki oyuncular, aldıkları kararın yarışmayı geciktirmesi durumu , herhangi bir sebeple oyunu durdurmak konusunda anlaşabilirler Eğer oyunu durdurma konusunda anlaşılarsa ve sonrasında bir oyuncu oyuna devam etmek isterse, anlaşma biter ve diğer oyuncu oyuna devam etmek zorundadır.
- **Yıldırım Tehlikesi Sebebiyle Bireysel Olarak Oyuncunun Oynamayı Durdurması.** Bir oyuncu, yıldırım tehlikesi olduğuna dair makul bir sebep olduğuna inanıyorsa oyunu durdurabilir. **A** , bu durumu en kısa sürede *Komiteye* bildirmelidir.

Sahayı terk etmek tek başına oyunu durdurmak olarak kabul edilmez. Bir oyuncunun oyunu geciktirmesi bu Kural kapsamında değil, Kural 5.6a kapsamındadır.

Bir oyuncu bu Kural kapsamında izin verilen durumlar dışında herhangi bir nedenle oyunu durdurur veya durumu bildirmesi gerektiği halde *Komiteye* bildirmezse, oyuncu edilir.

5.7 K

D

G

Komitenin oyunu iki farklı durdurma şekli vardır. Her biri oyuncunun oyunu ne zaman durdurması gerektiğine dair farklı gereklilikleri içerir.

(1) Derhal Ara Verme (Tehlikenin Yakın Olması Gibi). Eğer *Komite* oyuna derhal ara verildiğini duyurursa, oyuncu *Komite* oyunu tekrar başlatana kadar başka bir *vuruş* yapmamalıdır.

Komite, oyunculara derhal ara verme hakkında bilgi vermek için belirgin bir yöntem kullanmalıdır.

(2) Normal Ara Verme (Karanlık Bastırması veya Sahanın Oynanamaz Hale Gelmesi gibi). Eğer *Komite* oyunu normal nedenlerle durdurursa, bundan sonra ne olacağı her oyun grubun nerede olduğuna bağlıdır:

- İki Çukur Arasında. Eğer gruptaki tüm oyuncular iki çukur arasındaysa, oyunu durdurmak zorundadırlar ve *Komite* oyunu tekrar başlatana kadar diğer çukura başlamak için *vuruş* yapamazlar.
- Çukur Oynanırken. Eğer gruptaki oyunculardan herhangi biri çukura başlamışsa, oyuncular oyunu bırakmayı veya çukuru oynayıp bitirmeyi tercih edebilirler.
 - » Oyunculara oyunu bırakmaya veya çukuru oynayıp bitirmeye karar vermeleri için kısa bir süre verilir (bu süre normalde iki dakikadan fazla olmamalıdır).
 - » Eğer oyuncular çukuru oynamaya devam ederlerse, çukuru tamamlayabilirler veya çukuru tamamlamadan önce oyunu durdurabilirler.
 - » Oyuncular çukuru tamamladıktan veya çukuru tamamlamadan önce durdurduktan sonra, *Komite* Kural 5.7c kapsamında oyunu tekrar başlatana kadar başka *vuruş* yapamazlar.

Eğer oyuncular ne yapacakları konusunda anlaşılmazlarsa:

- » Maç Oyunu. Eğer *rakip* oyunu durdurursa, oyuncu da oyunu durdurur ve oyuncular *Komite* oyunu tekrar başlatana kadar her iki oyuncu da tekrar oynayamazlar. Oyuncu oyunu durdurmazsa, **genel ceza ()** alır.
- » Vuruş Sayısı Oyunu. Gruptaki herhangi bir oyuncu, diğer oyuncular ne karar verirse versin, oyunu durdurmayı veya çukura devam etmeyi tercih edebilir. **A** oyuncu, sadece *markörü* oyuncunun skorunu tutmak için kalırsa oynamaya devam edebilir.

K 5.7 ' E C : D .

C : Eğer *Komite* oyuncunun oyunu durdurması gerektiği halde durdurulmamasında makul şartlar nedeniyle olduğuna karar verirse, bu Kuralın ihlali veya cezası yoktur.

B K , **B 8;** **K J-1** (*Komitenin* oyunculara oyunu derhal veya normal durdurulduğunun belirtilmesi için öneriler).

5.7 **B** **G**

(1) Oyun Nereden Tekrar Başlar. Bir oyuncu, oyun ertesi gün tekrar başlasa bile, çukur üzerinde oyunu nerede durdurduysa oradan, eğer iki çukur arasındaysa sonraki çukurun *başlama alanından* tekrar başlamalıdır.

Eğer oyuncu oyunu durdurduğu yerden farklı bir noktadan başlatırsa, bkz Kural 6.1b ve 14.7.

(2) Oyun Ne Zaman Tekrar Başlar. Oyuncu (1)'de belirtilen yerde, oynamaya hazır halde bulunmalıdır:

- *Komite* tarafından oyunun tekrar başlayacağı belirtilen zamanda ve
- Oyuncu belirtilen zamanda (daha önce değil) oyuna tekrar başlamak zorundadır.

Tekrar oyuna başlama herhangi bir nedenle gecikirse (öndeki gruptaki oyuncuların önce oynayarak yoldan çekilmesi gerektiğinde olduğu gibi), oyuncu grubunun tekrar başlaması gereken zamanda, başlama yerinde ve oynamaya hazırsa bu Kuralın ihlali yoktur.

K 5.7 (2)' E C :D .

B D : Kural 5.3a'daki 1,2 ve 3. İstisnalar ve Kural 5.7b'deki istisna burada da uygulanır.

5.7 **D** **K** ; **B**

(1) Oyun Durduğunda veya Oyun Tekrar Başlamadan Önce Topun Kaldırılması. Bu Kural kapsamında bir çukurun oynanması durduğunda, oyuncu topunun yerini işaretleyebilir ve topunu kaldırabilir (bkz Kural 14.1).

Oyun tekrar başlatıldığında veya öncesinde:

- Oyun Durdurulduğunda Oyuncunun Topu Kaldırıldığında. Oyuncu orijinal topunu veya başka bir topu orijinal yerine *yerleştirmek* zorundadır (orijinal nokta tam olarak bilinmiyorsa tahmin edilir) (bkz Kural 14.2).
- Oyun Durdurulduğunda Oyuncunun Topu Kaldırılmadığında. Oyuncu topunu durduğu gibi oynayabilir ya da topun yerini *işaretleyerek* topunu kaldırabilir (bkz Kural 14.1) ve aynı topu veya başka bir topu orijinal yere *yerleştirebilir* (bkz Kural 14.2).

Her iki durumda da:

- Topun kaldırılması sebebiyle *pozisyonu* değişmişse, oyuncu orijinal topunu veya başka bir topu Kural 14.2d uyarınca gerektiği şekilde yerine *yerleştirmek* zorundadır.
- Topun *pozisyonu* top kaldırıldıktan sonra ve yerine *yerleştirilmeden* önce değişmişse, Kural 14.2d uygulanmaz:
 - » Orijinal top veya başka bir top orijinal yerine *yerleştirilmelidir* (orijinal nokta tam olarak bilinmiyorsa tahmin edilmelidir) (bkz Kural 14.2).
 - » **A** topun *pozisyonu* veya *vuruşu etkileyen koşullar* bu süre içerisinde kötüleşmişse, Kural 8.1d uygulanır.

(2) Oyun Durduğu Sırada Top ya da Top İşareti Yerinden Oynanmışsa Ne Yapılmalı.

Oyuncunun topu veya *top markası* herhangi bir sebeple oyun tekrar başlamadan önce yerinden oynanmışsa (*doğal güçler* de dahil), oyuncu aşağıdakilerden birini uygular:

- Orijinal top veya başka bir top orijinal yerine geri *yerleştirilmelidir* (orijinal nokta tam olarak bilinmiyorsa tahmin edilmelidir) (bkz Kural 14.2) veya
- Orijinal yeri *işaretlemek* için bir *top markası* *yerleştirilmeli* ve orijinal top veya başka bir top bu noktaya *yerleştirilmelidir* (bkz Kural 14.1 ve 14.2)

Eğer oyuncunun *vuruşunu etkileyen koşullar* oyun durduğunda kötüleşmişse, bkz Kural 8.1d.

K 5.7 E
Genel Ceza.

C : K 14.7 ' G

K AL 6

Çukurun Oynanması

K A :

Kuralın Amacı: Kural 6 çukurun nasıl oynanacağı anlatır. Örneğin çukura başlamak için başlama vuruşu yapılırken geçerli özel Kurallar, tüm çukur boyunca oyuna başka top sokulmasına izin verilen durumlar haricinde tüm çukurun aynı top ile oynanması zorunluluğu, oyun sırası (maç oyununda vuruş sayısı oyununa kıyasla daha önemlidir) ve çukurun tamamlanması gibi.

6.1

B

6.1

B

Oyuncu çukura başlamak için *vuruş* yaptığı anda çukur oynanmaya başlamıştır.

Vuruş başlama alanının dışından yapılmış (bkz. Kural 6.1b) veya *vuruş* bir Kural dahilinde iptal edilmiş olsa bile çukur oynanmaya başlanmıştır.

6.1

B

A

Bir oyuncu, Kural 6.2b'ye göre, her çukura *başlama alanı* içerisinde herhangi bir yerden *vuruş* yaparak başlamak zorundadır.

Bir çukura başlarken, oyuncu *başlama alanı* dışından bir top oynarsa (aynı çukurdaki veya başka bir çukurdaki yanlış *başlama alanı* işaretlerinden başlamak da dahil):

(1) **Maç Oyunu.** *Maç Oyununda.* Ceza yoktur *rakip vuruşu* iptal edebilir:

- Bu derhal ve oyunculardan herhangi biri başka bir *vuruş* yapmadan önce yapılmalıdır. *Rakip vuruşu* iptal ettiğinde iptal kararı geri alınmaz.
- Eğer *Rakip vuruşu* iptal ederse, oyuncu *başlama alanı* içinden bir top oynar ve oyun sırası hala kendisindedir.
- Eğer *rakip vuruşu* iptal etmezse, *vuruş* geçerlidir, top *oyundadır* ve durduğu yerden oynanır.

(2) **Vuruş Sayısı Oyunu.** Oyuncu **genel ceza (**) alır ve *başlama alanının* içerisinde bir top oynayarak hatasını düzeltmek zorundadır:

- *Başlama alanının* dışından oynanan top *oyunda* değildir.
- Söz konusu *vuruş* ve hata düzeltilmeden önce yapılan diğer *vuruşlar* (yapılmış *vuruşlar* ve sadece o topun oynanmasından gelen ceza *vuruşları* dahil) sayılmaz.
- Eğer oyuncu, başka bir çukura başlamak için bir *vuruş* yapmadan önce, veya *turun* son deliği için *skor kartını* vermeden önce hatasını düzeltmezse, oyuncu olur.

6.2 B A

6.2 B A K

Kural 6.2b'deki *başlama alanı* Kuralları, oyuncunun *başlama alanından* bir top oynaması gereken ya da oynamasına izin verilen her durumda uygulanır. Bu aşağıdakileri içerir:

- Oyuncunun çukuru oynamaya başlaması (bkz. Kural 6.1),
- Oyuncunun *başlama alanından* bir kural gereği tekrar oynayacak olması (bkz. Kural 14.6), veya
- Bir *vuruştan* veya oyuncu kurtulma aldıktan sonra oyuncunun topunun *başlama alanında oyunda* olması.

Bu Kural sadece oyuncunun oynamaya başladığı çukurun *başlama alanı* için geçerli olup, (aynı çukurda veya başka bir çukurda olduğuna bakılmaksızın) *sahadaki* başka diğer *başlama alanları* için geçerli değildir.

6.2 B A K

(1) Top Ne Zaman Başlama Alanındadır.

- Topun herhangi bir bölümü *başlama alanının* herhangi bir kısmına temas ediyor veya üzerindeyse, top *başlama alanındadır*.
- Oyuncu *başlama alanında* bir topa *vuruş* yaparken *başlama alanının* dışında durabilir.

ŞEKİL 6.2B: TOP NE ZAMAN BAŞLAMA ALANI İÇİNDEDİR



Kesik çizgiler başlama alanının dış sınırlarını gösterir (başlama alanının tanımına bkz). Topun herhangi bir bölümü başlama alanına temas ediyor veya dikey olarak üzerindeyse top başlama alanındadır.

(2) Top Bir Tee Üzerinden ya da Zemin Üzerinden Oynayabilir. Top aşağıdakilerden biri üzerinden oynanmak zorundadır:

- Zemine gömülü ya da üzerinde duran bir *tee*, veya
- Zemin.

Bu Kuralın amaçları için “zemin” *tee* veya topun konması için yerleştirilmiş kum veya diğer doğal malzemeleri de içerir.

Oyuncu uygun olmayan bir *tee* üzerine konulmuş veya bu Kural kapsamında izin verilmeyen bir şekilde *başlama alanına* konulmuş bir topa vuruş yapamaz.

K 6.2 (2) E C :

- **: Genel Ceza.**
- **: D**

(3) Başlama Alanında Belirli Koşullarda İyileştirme Yapılabilir. Bir *vuruş* yapmadan önce, oyuncu, *başlama alanında vuruşu etkileyen koşulları iyileştirmek* için aşağıdakileri yapabilir (bkz Kural 8.1b(8)):

- *Başlama alanındaki* zemin yüzeyini değiştirebilir (bir sopa veya ayak ile bir çıkıntı yapmak gibi),

- *Başlama alanındaki* zeminde gömülü bulunan veya büyümekte olan çim, ot ve diğer doğal nesneleri taşımak, bükme, kırmak veya,
- *Başlama alanındaki* kum ve toprağı kaldırmak veya bastırmak, ve
- *Başlama alanındaki* çiğ, kırığı ve suyu temizlemek.

A *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirmek* için Kural 8.1.a'nın ihlali olacak şekilde başka herhangi bir şey yaparsa oyuncu **genel ceza** alır.

(4) Başlama Alanından Oynarken Başlama Alanı İşaretlerinin Yerinin Değiştirilmesi Yasağı, veya Başlama Alanı İşaretlerinin Olmaması

- *Başlama alanı* işaretlerinin yeri her bir *başlama alanını* işaretlemek için *Komite* tarafından belirlenir ve o *başlama alanından* oynayacak tüm oyuncular için aynı yerde kalmalıdır.
- Oyuncu *başlama alanında* bir *vuruştan* önce *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirmek* için herhangi *başlama alanı* işaretinin yerini değiştirirse, Kural 8.1a(1) ihlali nedeniyle **genel ceza** alır.
- Bir oyuncu *başlama alanı* işaretlerinden birinin veya her ikisinin eksik olduğunu görürse *Komiteden* yardım istemelidir. **A** makul bir süre içinde *Komiteye* erişilemiyorsa oyuncu *başlama alanının* yerini tahmin için makul mantığını (Kural 1.3b(2)) kullanmalıdır.

Diğer tüm hallerde *başlama alanı* işaretleri Kural 15.2'de izin verildiği şekilde kaldırılabilen sıradan *sabit olmayan engeller* olarak kabul edilir.

(5) Vuruş Yapılana Dek Top Oyunda Değildir. Bir top ister *tee* üzerinde ister zeminde olsun, bir çukura başlarken veya bir Kurala göre *başlama alanından* tekrar oynanacakken:

- Oyuncu topa *vuruş* yapana dek top *oyunda* değildir, ve
- Top *vuruş* yapılmadan önce cezasız olarak kaldırılabilir veya *hareket ettirilebilir*.

Eğer *tee* üzerine konmuş bir top oyuncu *vuruşu* yapmadan önce, *teeden* düşer veya oyuncu tarafından çarpılarak *teeden* düşürülürse cezasız olarak *başlama alanı* içinde herhangi bir yere tekrar konabilir.

A oyuncu bu top düşerken veya düştükten sonra *vuruş* yaparsa, ceza yoktur, *vuruş* geçerlidir ve top *oyundadır*.

(6) Oyundaki Top Başlama Alanındayken. Oyuncunun *oyundaki* topu bir *vuruştan* sonra örneğin *tee* üzerindeki topa *vuruş* yapılmış fakat ıska geçilmiş olması gibi) veya kurtulma aldıktan sonra *başlama alanında* ise, oyuncu:

- Topu cezasız olarak kaldırabilir veya *hareket ettirebilir* (Bkz. Kural 9.4b, İstisna 1), ve
- Topu bulunduğu gibi oynamak dahil, (2)'ye uygun olarak *başlama alanında* herhangi bir yerde *teeden* veya zeminden bu topu veya başka bir topu oynayabilir.

K 6.2 (6)' Genel Ceza.

E

C : K 14.7 '

6.3

K

K A :

Bir **çukur**, **başlama alanından green'e**, sonrasında da **topun çukura girmesine yönelik art arda yapılan vuruşlarla oynanır**. **Başlama vuruşunuzu yaptıktan sonra normalde çukur tamamlana kadar oyuncunun aynı top ile oynaması gerekir**. Oyuncu yanlış bir topa vuruş yapar ya da Kurallarca izin verilmediği halde oyuna soktuğu başka bir topa vuruş yaparsa ceza alır.

6.3 B

A

A

B

Başlama alanından oyuna başlarken, oyuncu Kurallara uygun herhangi bir top oynayabilir ve iki çukur arasında topunu değiştirebilir.

Aşağıda yer alan durumlar , oyuncu *başlama alanından* oynamış olduğu topu *çukura sokmak* zorundadır:

- Bu top *kaybolur* veya *sınır dışına* giderse, veya
- Oyuncu oyuna başka bir *top sokarsa* (izin verilsin veya verilmesin).

Oyuncu oynanacak topun üzerine tanıtıcı bir işaret koymalıdır (bkz. Kural 7.2).

6.3

B

B

(1) Oyuncunun Oyuna Başka Bir Top Sokmasına İzin Verilen ve Verilmeyen

Durumlar. Belli Kurallar, bir oyuncunun bir çukuru oynarken kullandığı topun yerine, *oyundaki* top olarak oyuna başka bir *top sokmasına* izin verirken diğerleri vermez:

- Oyuncu bir Kural uyarınca bir topu *drop ederek* veya *yerleştirerek* (örneğin top kurtulma alanında durmuyorsa veya *green* üzerinde *kurtulma alırken*), orijinal topu veya başka bir topu kullanabilir (Kural 14.3a),
- Oyuncu bir önceki *vuruşun* yapıldığı yerden tekrar oynarken, orijinal topu veya başka bir topu kullanabilir (Kural 14.6), ve
- Bir topu belirli olan bir noktaya *yerleştirirken*, oyuncunun yeni bir top *oyuna sokmasına* belli istisnalar hariç (Kural 14.2a) izin verilmez ve orijinal topu kullanmak zorundadır.

(2) Oyuna Sokulan Top Oyundaki Top Olur. Oyuncu *oyundaki* top olarak başka bir topu *oyuna soktuğunda* (bkz. Kural 14.4):

- *Sahada* duruyor olsa bile, orijinal top artık *oyunda* değildir.
- Bu, oyuncu aşağıdakileri yapsa dahi geçerlidir:
 - » Kurallar izin vermediği halde orijinal top yerine başka bir topu oyuna sokmuştur (başka bir topu *oyuna soktuğunun* farkında olsun olmasın), veya

» Topu (1) yanlış bir şekilde, (2) yanlış bir yere veya (3) geçerli olmayan bir prosedür kullanarak *yerleştirmiş, drop etmiş* veya başka bir top *oyuna sokmuştur*.

- *Oyuna sokulan* yeni topu oynamadan önce herhangi hatayı düzeltmek için, bkz Kural 14.5.

Eğer oyuncunun orijinal topu bulunmaz ve oyuncu *vuruş ve mesafe* kurtulması almak için, (bkz. Kural 17.1d, 18.1, 18.2b ve 19.2a) veya topa ne olduğunun *bilindiği veya göreceli olarak kesin* olduğu durumlarla ilgili bir Kurala göre (bkz. Kural 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e ve 17.1c) *oyunda* olması amacıyla oyuna bir top sokarsa:

- Oyuncu oynamaya *oyuna sokulan* yeni top ile devam eder, ve
- Üç dakikalık arama süresi bitmeden *sahada* bulunsa bile oyuncu orijinal topu oynayamaz (bkz. Kural 18.2a(1)).

(3) **Oyuna Yanlış Sokulan Topa Vuruş Yapmak.** Oyuncu yanlış olarak *oyuna sokulan* topa *vuruş* yaparsa ***bir vuruş ceza*** alır ve çukuru bitirene kadar yanlış olarak *oyuna sokulan* top ile oynamaya devam eder.

6.3

(1) **Yanlış Topa Vuruş Yapmak.** Oyuncu *yanlış topa vuruş* yapamaz.

H E : Oyuncu, bir *ceza alanı* veya *geçici su* içinde hareket eden bir *yanlış topa vuruş* yaparsa ceza yoktur:

- *Vuruş* sayılmaz, ve
- Oyuncu, Kurallar dahilinde orijinal yerinden doğru topu oynayarak veya Kurallar dahilinde kurtulma alarak hatayı düzeltmek zorundadır.

K 6.3 (1)' E C :

Maç Oyununda, oyuncu ***genel ceza*** () alır:

- Oyuncu ve *rakibi*, bir çukurun oynanması sırasında birbirinin topu ile oynarsa, *yanlış topa* ilk *vuruş* yapan ***genel ceza*** () alır.
- **A** ilk kimin *yanlış top* ile oynadığı bilinmiyorsa, ceza uygulanmaz ve o çukur topar değişmiş şekilde tamamlanmak zorundadır.

Vuruş sayısı oyununda, oyuncu, ***genel ceza*** () alır ve bulunduğu yerden orijinal top ile oynamaya devam ederek veya Kurallara göre kurtulma alarak hatayı düzeltmek zorundadır:

- *Yanlış top* ile yapılan *vuruş* ve hata düzeltilmeden önce yapılan diğer *vuruşlar* (yapılan *vuruşlar* ve sadece bu topun oynanmasından dolayı alınan ilave ceza *vuruşları*) sayılmaz.
- Oyuncu bir sonraki çukura başlamak için *vuruş* yapmadan önce veya *turun* son çukurunda ise *skor kartını* teslim etmeden önce hatasını düzeltmez ise olur.

(2) **Oyuncunun Topu Bir Başka Oyuncu Tarafından Yanlış Top Olarak Oynanmışsa**

Ne Yapılır. Bir oyuncunun topunun başka bir oyuncu tarafından *yanlış top* olarak oynandığı *biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise, oyuncu, orijinal topu veya başka bir topu orijinal noktaya (bilinmiyorsa tahmin edilir) (bkz Kural 14.2) *yerleştirmelidir*

Bu, orijinal topun bulunmuş olup olmamasına bakılmaksızın geçerlidir.

6.3

A A B F

Bir oyuncu bir çukurda aynı anda birden fazla top ile ancak aşağıdaki hallerde oynayabilir:

- Bir *geçici top* oynandığında (kural 18.3c uyarınca *oyundaki* top olacak veya terk edilmek üzere), veya
- *Vuruş sayısı oyununda*, yanlış yerden oynayarak *ciddi ihlal* yapmış olma olasılığını düzeltmek için (bkz. Kural 14.7b) veya uygulanacak doğru prosedürden emin olunmadığında iki top ile oynanabilir (bkz. Kural 20.1c(3)).

6.4

K A :

Kural 6.4 bir çukur oynanırken oyun sırası ile ilgili konuları kapsar. Başlama alanından ilk kimin vuracağı, onur hakkının kimde olduğuna bağlıdır ve bundan sonra oyun sırası topu çukurdan en uzakta olan oyuncudur.

- *Maç oyununda* oyun sırası esastır; bir oyuncu sırası dışında oynarsa, rakibi o vuruşu geçersiz sayabilir ve oyuncuyu yeniden oynatabilir.
- *Vuruş sayısı oyununda* sıra dışı oynamanın bir cezası yoktur ve oyuncuların “hazır olan oynasın- ready golf” esasına göre, sıra takip etmeden güvenli ve sorumlu bir şekilde oynamalarına izin verilir ve bu oyun şekli teşvik edilir.

6.4

(1) **Oynama Sırası.** Oyuncu ve *rakip* aşağıdaki sırada oynar:

- İlk Çukura Başlarken. *Onurun* kimde olacağı *Komite* tarafından belirlenmiş çıkış listesine göre belirlenir. Eğer çıkış listesi yoksa, oyuncuların anlaşmasıyla veya kura benzeri metotlar (yazı tura gibi) kullanarak belirlenir.
- Diğer Tüm Çukurlara Başlarken.
 - » Bir çukuru kazanan oyuncu bir sonraki *başlama alanında onura* sahiptir.
 - » Eğer çukur berabere geçildi ise, bir önceki *başlama alanında onura* sahip olan oyuncu bu hakkını devam ettirir.

- » Bir oyuncu, *Komite* tarafından henüz karara bağlanmamış, doğru zamanlı bir Kural talebinde bulunmuş (bkz. Kural 20.1b) ve bu karar bir sonraki çukurda *onurun* kimde olduğunu etkileyecekse, *onurun* kimde olacağı anlaşma ile veya kura yöntemi ile belirlenir.

• Her İki Oyuncu da Çukuru Oynamaya Başladıktan Sonra.

- » İlk önce *çukura* daha uzak olan top oynanır.
- » Toplar *çukurdan* aynı uzaklıkta ise veya göreceli uzaklıkları bilinmiyorsa, ilk oynanacak top anlaşma veya bir kura yöntemi ile belirlenir.

(2) Rakip, Oyuncunun Sıra Dışı Yaptığı Vuruşu İptal Edebilir. Oyuncu sıra *rakibindeyken* oynarsa ceza yoktur rakibi *vuruşu* iptal edebilir:

- Bu derhal ve oyunculardan herhangi biri, başka bir *vuruş* yapmadan önce yapılmak zorundadır. *Rakip vuruşu* iptal ettiğinde, iptal kararını geri alamaz.
- *Rakip vuruşu* iptal ederse, oyuncu sıra kendisine geldiğinde o *vuruşun* yapıldığı yerden bir top oynamalıdır (bkz. Kural 14.6).
- *Rakip vuruşu* iptal etmezse *vuruş* sayılır ve *oyundaki* top bulunduğu şekilde oynanmalıdır.

K

A

D

: Zaman kazanmak

için:

- Oyuncu *rakibi* sıra dışı oynamaya davet edebilir veya sıra rakipte değilken oynama isteğini kabul edebilir.
- *Rakip* bu durumda *vuruşu* sıra dışı yaparsa, oyuncu *vuruşu* iptal hakkından feragat etmiş olur.

B . K 23.6 (Dört Top Oyun Sırası).

6.4

(1) Normal Oyun Sırası.

- İlk Çukura Başlarken. İlk *başlama alanında onurun* kimde olacağı *Komite* tarafından belirlenmiş çıkış listesine göre belirlenir. Eğer çıkış listesi yoksa, oyuncuların anlaşmasıyla veya kura benzeri metotlar kullanarak belirlenir (yazı tura gibi).
- Diğer Tüm Çukurlara Başlarken.
 - » Bir çukurda, gruptaki oyunculardan en düşük gros skoru yapan oyuncu bir sonraki *başlama alanında onura* sahip olur; ardından en düşük ikinci gros skoru yapan oyuncu oynar ve sıra bu şekilde devam eder.

- » Eğer iki veya daha fazla oyuncu bir çukurda aynı skoru yaparsa, bir önceki *başlama alanındaki* sıra ile oynarlar.
- » Handikaplı yarışma olsa bile, *onur* hakkı gross skorlara göre belirlenir.
- Tüm Oyuncular Çukura Başladıktan Sonra.
 - » İlk önce *çukura* en uzak olan top oynanmalıdır.
 - » Eğer iki veya daha çok top *çukura* aynı uzaklıkta ise veya göreceli uzaklıkları bilinmiyorsa, ilk oynanacak top anlaşma veya bir kura yöntemi ile belirlenir.

Bir oyuncu sıra dışı oynarsa ceza yoktur, iki veya daha fazla oyuncu, onlardan birine avantaj sağlamak amacıyla sıra harici oynama konusunda anlaşır ve onlardan biri sırası harici oynarsa, anlaşma yapan her bir oyuncu **genel ceza ()** alır.

(2) Sıra Dışı Güvenli ve Sorumlu Bir Şekilde Oynamak (“Ready Golf”). *Vuruş sayısı oyununda*, oyuncuların aşağıdaki gibi durumlarda güvenli ve sorumlu bir şekilde sıra dışı oynamalarına hem izin verilir hem de teşvik edilir:

- İki veya daha fazla oyuncunun zaman kazanmak veya kolaylık sağlamak amacıyla anlaşması,
- Oyuncunun topunun *çukura* çok yakın bir mesafede durması ve oyuncunun topu *çukura atmak* istemesi, veya
- Bir oyuncunun, (1) uyarınca normal oyun sırasına göre oynaması gereken oyuncudan daha önce oynamaya hazır olması ve sıra dışı oynamasının başka bir oyuncunun dikkatini dağıtmayacağı, ona engel olmayacağı veya onun için tehlike yaratmayacağı sürece.

A, (1) uyarınca oynama sırası kendisinde olan oyuncu hazır ve oynayabilecek durumdaysa ve önce oynamak istediğini belirtirse, diğer oyuncular önce onun oynamasını beklemelidir.

Bir oyuncu diğer oyunculara karşı avantaj kazanmak için sırası harici oynamamalıdır.

6.4 B A G B B

Bu durumda oynama sırası, oyuncunun *başlama alanından geçici top* veya başka bir topu oynamasından önce gruptaki diğer tüm oyuncuların ilk *vuruşlarını* yapması şeklindedir.

Birden fazla oyuncu *başlama alanından geçici top* veya başka bir top oynayacaksa, oyun sırası önceki sıra ile aynıdır.

Sıra harici oynan bir *geçici top* veya başka bir top için, bkz Kural 6.4a(2) ve 6.4b.

6.4 B A D H B K A G

Bu iki durumda Kural 6.4a(1) ve 6.4b(1) uyarınca oyun sırası:

(1) Topun Bulunduğu Yerden Başka Bir Yerde Kurtulma Alınması.

- Oyuncunun Vuruş ve Mesafe Kurtulması Alması Gerektiğinin Farkına Varması. Oyuncunun oynama sırası önceki *vuruşunu* yaptığı noktaya göre belirlenir.
- Oyuncunun Topu Bulunduğu Gibi Oynama veya Kurtulma Alma Seçeneği Olması.
 - » Oyuncunun oynama sırası orijinal topunun bulunduğu yere (bilinmiyorsa tahmin edilir) (bkz. Kural 14.2) göre belirlenir.
 - » Bu durum oyuncunun *vuruş ve mesafe* kurtulması almaya veya orijinal topun bulunduğu başka bir yerden (örneğin orijinal topun bir *ceza alanında* olması veya oynanamayacak kabul edilmesi) oynamak için kurtulma almaya karar vermesi halinde de geçerlidir.

(2) Geçici Top Oynaması. Aşağıda belirtilen durumlar olmak üzere, oynama sırası oyuncunun *geçici topu* önceki *vuruşu* yapmasından hemen sonra ve başka birisinin bir top oynamasından önce oynaması şeklindedir.

- *Başlama alanından* bir çukura başlanması (bkz. Kural 6.4c), veya
- Oyuncunun *geçici top* oynamaya karar vermeden önce beklemesi (ki bu halde bir *geçici top* oynamaya karar verdikten sonra oyuncunun oynama sırası bir önceki *vuruşu* yapıldığı yere göre belirlenir).

6.5

Oyuncu aşağıdaki durumlarda çukuru tamamlamıştır:

- *Maç oyununda:*
 - » Oyuncu topu *çukura soktuğunda* veya sonraki *vuruş* bağışlandığında, veya
 - » Çukurun sonucu kararlaştırıldığında (örneğin *rakip* çukuru bağışladığında, *rakibin* çukur için skorunun oyuncunun muhtemel olarak yapabileceğinden düşük olması veya oyuncu veya *rakibin* **genel ceza** () alması).
- *Vuruş sayısı oyununda* oyuncu Kural 3.3c uyarınca topu *çukura soktuğunda* çukuru tamamlamış olur.

Oyuncu bir çukurun tamamlandığının farkında olmadan çukuru oynamaya devam ederse, bu amaçla yapılan vuruşlar deneme vuruşu sayılmaz ve *yanlış top* kuralı da dahil olmak üzere başka bir topla oynanmasından dolayı herhangi bir ceza uygulanmaz.

B .K 21.1 (1), 21.2 (1), 21.3 (1) 23.3 (*Vuruş Sayısı oyununda* ve Dört Top oyununda oyuncunun bir deliği tamamlaması).

III

Topun Oynanması

KURALLAR 7-11

Top Arama: Topun Bulunması ve Teşhis Edilmesi

K A :

Kural 7, oyuncunun her vuruştan sonra oyundaki topunu adil bir şekilde arayabilmesi için makul hareketler yapmasına izin verir.

- Ancak oyuncu, abartılı hareketler yapar ve bir sonraki vuruşunu etkileyen koşullarda iyileşmeye neden olursa ceza uygulanacağı için dikkatli olmalıdır.
- Oyuncu, topunu ararken veya teşhis etmeye çalışırken yanlışlıkla topun hareket etmesine neden olursa ceza almaz, ancak bu durumda topu tekrar orijinal yerine yerleştirilmek zorundadır.

7.1 A B A

7.1 B E H

Oyuncu, her bir *vuruştan* sonra *oyundaki* topunu bulmakla yükümlüdür.

Oyuncu makul hareketler yaparak adil bir şekilde topunu arayabilir ve teşhis edebilir, örneğin:

- Kumu ve suyu hareket ettirebilir, ve
- Çim, çalı, ağaç dallarını ve diğer kökü yerde olan ve büyüyen nesneleri hareket ettirebilir veya eğebilir ve hatta bu nesneleri kırabilir, kırma eylemi sadece topun aranması veya teşhis edilmesine yönelik yapılan diğer makul hareketler sonucu olması kaydı ile gerçekleştirilebilir.

Adil bir şekilde aramanın parçası olan bu şekildeki makul hareketler *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirir*:

- *İyileştirme* adil bir aramadan kaynaklanıyorsa Kural 8.1a altında ceza yoktur.
- **A** *iyileştirme* makul olma sınırını aşan hareketlerden kaynaklanıyorsa oyuncu kural 8.1a'yı ihlal ettiği için **genel ceza** alır.

Oyuncu topu bulmaya ve teşhis etmeye çalışırken, *köksüz cisimleri* Kural 15.1'de izin verildiği şekilde kaldırabilir ve *sabit olmayan engelleri* Kural 15.2'de izin verildiği şekilde kaldırabilir.

7.1 A E D G E K H E D

- Oyuncu topun kum içerisindeki orijinal *pozisyonunu* yeniden oluşturmalıdır, top tamamen kum ile örtülü ise, topun küçük bir parçasını görünür şekilde bırakabilir.
- Oyuncu topu orijinal *pozisyonunu* yeniden oluşturmada oynarsa **genel ceza** alır.

7.2 E

Oyuncunun durmakta olan topu aşağıdaki yollardan biri ile teşhis edilebilir:

- Oyuncu tarafından veya bir topun oyuncunun topu olduğunun bilindiği hallerde durduğunu gören herhangi birisi tarafından.
- Oyuncunun top üzerindeki işaretini görerek (bkz. Kural 6.3a) bu aynı zamanda aynı bölgede aynı işaretlemeye sahip birebir aynı bir top bulunması halinde geçerli değildir.
- Oyuncunun topunun olmasının beklediği bölgede aynı marka, model, numaralı ve koşullara sahip bir topun bulunmasıyla, bu, birebir aynı bir başka top aynı alanda olur ve hangisinin oyuncunun topu olduğunu anlaşılamaz ise geçerli değildir.

Bir oyuncunun *geçici topu* orijinal topundan ayırt edilemezse, bkz Kural 18.3c(2).

7.3 E K

Bir topun bir oyuncuya ait olma olasılığı varken durduğu yerde teşhis edilemiyorsa:

- Oyuncu teşhis etmek için topu kaldırabilir (döndürmek dahil), :
- Önce topun olduğu nokta *işaretlenir*, ve top, teşhis için gereğinden fazla temizlenemez (*green* üzerinde olması) (bkz. Kural 14.1).

Kaldırılan top oyuncunun topu veya başka bir oyuncunun topu ise orijinal yerine *yerleştirilir*. (bkz. Kural 14.2).

Bu kural dahilinde oyuncu topunu teşhis etmek için makul bir gerekçe olmadan kaldırır (*green* , ki burada oyuncu Kural 13.1b uyarınca kaldırabilir), kaldırmadan önce yerini *işaretlemeyebilir* veya izin verilmediği halde temizlerse alır.

K 7.3' E C : K 14.7 ' Genel Ceza.

7.4 A E

H E

Top aranırken veya teşhis edilmeye çalışılırken, oyuncu, *rakip* veya herhangi başka birisi tarafından yanlışlıkla *hareket ettirilirse* ceza yoktur. **A** oyuncu topu aramaya başlamadan önce *hareket ettirirse*, Kural 9.4b uyarınca

Bu Kuraldaki “yanlışlıkla” ifadesi, topu bulmak için *hareket ettirmek* (örneğin uzun çimde ayağın sürünmesi veya bir ağacın sallanması) suretiyle topun yerini belli etmesi muhtemel makul hareketler yapan herhangi birisi tarafından topun *hareket ettirilmesi* halini içerir.

Bu durumlarda, top orijinal yerine (eğer tam olarak bilinmiyorsa tahmin edilir) *yerleştirilir* (bkz. Kural 14.2). Bu yapılırken:

- Eğer top herhangi bir *sabit engelin*, *sahanın ayrılmaz parçasının*, *sınır cisminin* veya büyüyen ya da kökü toprakta olan doğal cismin üstünde, altında ya da temas eder durumda ise, top orijinal yerine bu cisimlerin üstüne, altına ya da temas eder şekilde yanına yerleştirilir (bkz Kural 14.2c).
- Eğer top kum ile örtülü ise orijinal *pozisyon* yeniden oluşturulmak ve top o *pozisyonuna yerleştirilmek* zorundadır (bkz Kural 14.2d(1)). **A** top tamamen kum ile örtülü ise, küçük bir parçası görünür şekilde bırakılabilir.

Ayrıca bkz. Kural 15.1a (topun *yerleştirilmesinden* önce belli *köksüz cisimlerin* kasten kaldırılması ile ilgili kısıtlamalar).

K 7.4' E C : Genel Ceza.

Sahanın Bulunduğu Gibi Oynanması

K A :

Kural 8’de oyunun temel prensiplerinden “sahanın bulunduğu gibi oynanması” prensibi anlatılır. Oyuncunun topu durduğunda, normal olarak vuruşu etkileyen koşulları oldukları gibi kabullenmesi ve topunu oynamadan önce bu koşulları iyileştirmemesi gerekir. Ancak, bu koşulları iyileştirse bile oyuncu bazı makul hareketleri yapabilir ve iyileştirildikten veya kötüleştirildikten sonra koşulların cezasız olarak eski haline getirilebileceği sınırlı durumlar bulunmaktadır.

8.1

E

K

H

“Sahanın bulunduğu gibi oynanması” prensibini desteklemek için, bu Kural oyuncunun yapacağı bir sonraki *vuruş* için korunmakta olan “*vuruşu etkileyen koşullarından*” (sahanın içinde veya dışında herhangi bir yerde bulunan) herhangi birini *iyileştirmek* için yapabileceklerini sınırlandırmaktadır:

- Oyuncunun duran topunun *pozisyonu*,
- Oyuncunun *duruşu* için belirlediği alan,
- Oyuncunun belirlediği swing alanı,
- Oyuncunun *oyun hattı*, ve
- Oyuncunun bir topu *drop edeceği* veya yerleştireceği *kurtulma alanı*.

Bu Kural hem tur sırasında hem de oyunun Kural 5.7a. uyarınca durdurulduğu zamanlarda yapılan hareketler için geçerlidir.

Aşağıdakiler için geçerli değildir:

- Kural 15 uyarınca izin verildiği oranda *köksüz cisimlerin* veya *sabit olmayan engellerin* kaldırılması, veya
- Kural 11 kapsamındaki, oyuncunun topu hareket halinde iken yapılan bir hareket.

8.1

H

Kural 8.1b, c ve d’de izin verilen sınırlı hareketler , eğer *vuruşu etkileyen koşulları iyileştiriyorsa* oyuncu aşağıdaki hareketlerin hiçbirini yapamaz:

(1) Aşağıdakilerden herhangi birini hareket ettiremez, bükemez veya kıramaz:

- Büyüyen ya da kökü yerde olan doğal cisimleri
- *Sabit engelleri*, *sahanın ayrılmaz parçalarını* veya *sınır nesneleri*, veya

- *Başlama alanından oynarken o başlama alanındaki başlama yeri işaretlerini.*
- (2) *Köksüz cisimleri veya sabit olmayan engelleri bir konuma taşıyamaz (örneğin duruş pozisyonunu almak için veya oyun hattını iyileştirmek için).*
- (3) Aşağıdakiler dahil olmak üzere zemin yüzeyini değiştiremez:
 - Divotları bir divot deliğine koymaz,
 - Önceden yerine konmuş divotları veya zaten yerinde bulunan diğer kesik toprağı kaldıramaz veya bastıramaz, veya
 - Delikler, eğimler veya düzgün olmayan yüzeyler yaratamaz veya ortadan kaldıramaz.
- (4) Kum veya gevşek toprağı kaldıramaz veya bastıramaz.
- (5) Çiğ, kırağı veya suyu kaldıramaz.

K 8.1 ' E C : Genel Ceza.

8.1 H

Bir *vuruş* yapmak için hazırlanırken ya da yaparken, oyuncu aşağıdaki hareketlerin herhangi birini yapabilir ve bunları yapmak *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirse* dahi ceza yoktur:

- (1) Adil bir şekilde topunu arayarak bulmak veya teşhis etmek için yaptığı makul hareketler (bkz. Kural 7.1a)
- (2) *Köksüz cisimleri* (bkz. Kural 15.1) ve *sabit olmayan engelleri* (bkz. Kural 15.2) kaldırmak için yaptığı makul hareketler.
- (3) Kural 14.1 ve 14.2 uyarınca topun yerini *işaretlemek*, topu kaldırmak ve yerleştirmek için yaptığı makul hareketler.
- (4) Sopayı topun hemen önünde veya arkasında hafifçe yere değıdirmek. “Sopayı hafifçe yere değıdirmek” sopanın ağırlığının zemin yüzeyinde veya yukarısında çim, toprak, kum veya başka malzeme tarafından desteklenmesine izin vermek demektir.

A bu aşağıdakilere izin vermez:

- Sopayı zemine bastırmak, veya
- Top bir *bunkerda* iken, topun hemen önündeki veya hemen arkasındaki kuma dokunmak (bkz Kural 12.2b(1)).
- (5) *Duruş* pozisyonu alırken ayaklarını sağlam bir şekilde yere basmak(kum veya gevşek zemin üzerinde ayakların makul derecede yere gömülmesi de dahildir).
- (6) Topa ulaşmak ve *duruş* pozisyonu almak için makul hareketler yaparak adil bir duruş pozisyonu almak.

A bunları yaparken oyuncu:

- Normal bir *duruş* pozisyonu alabilme veya *swing* yapabiliyor olma hakkına sahip değıldir, ve
- İlgili özel durumda mümkün olan en az değışikliğe neden olacak şekilde hareket etmek zorundadır.

(7) Bir *vuruş* veya *vuruş* için geri swing yapılması.

A top *bunkerda* iken geri swing hareketinde *bunker* içindeki kuma temas etmek Kural 12.2b(1) uyarınca yasaktır.

(8) *Başlama alanında*:

- Zemine *tee* batırabilir, koyabilir (bkz. Kural 6.2b(2)),
- Büyümekte olan veya kökü zeminde herhangi doğal cismi taşıyabilir, bükülebilir veya kırabilir (bkz Kural 6.2b(3)), ve
- Zemin yüzeyini değiştirebilir, kum ya da toprağı kaldırabilir veya bastırabilir, veya çığ, kırağı veya suyu kaldırabilir (bkz. Kural 6.2b(3)).

(9) Bir *bunkerda*, bir topu *bunker* dışına oynadıktan sonra ve o top *bunkerın* dışında iken *sahanın* bakımı için kumu düzeltebilir (bkz. Kural 12.2b(3)).

(10) *Greende*, kum ve sabit olmayan toprağı kaldırabilir ve hasarları düzeltebilir (bkz. Kural 13.1c).

(11) Köklü olup olmadığını anlamak için doğal bir cismi hareket ettirebilir.

A cismin büyümekte olan veya köklü olduğu anlaşılırsa köklü olarak kalmalı ve mümkün olduğunca orijinal pozisyonuna döndürülmelidir.

B . K 25.4 (Hareket edebilmek için yardımcı cihaz kullanan oyuncuların *duruş* pozisyonu alması için Kural 8.1b(5) değişikliği).

8.1 K E H G K 8.1 (1)
8.1 (2)' G C K

Bir oyuncu Kural 8.1a(1)'in ihlali ile bir cismi hareket ettirerek, bükerek veya kırarak veya Kural 8.1a(2)'nin ihlali ile bir cismi bir konuma taşıyarak *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirdi* ise:

- Oyuncu, *vuruşu* yapmadan önce aşağıdaki (1) ve (2)'de izin verilen şekilde, orijinal *koşulları* geri getirerek *iyileştirmeyi* bertaraf ederse ceza almaz.
- **A** oyuncu, Kural 8.1a(3)-(5)'te belirtilenler haricinde herhangi başka hareket ile *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirirse*, orijinal koşulları geri getirerek cezadan kurtulamaz .

(1) **Cismin Hareket Ettirilmesi, Bükülmesi veya Kırılması Sureti İle İyileştirilen Koşulların Nasıl Eski Haline Getirileceği.** *Vuruşu* yapmadan önce, oyuncu, ihlal sureti ile yaratılan *iyileştirmenin* bertaraf edilmesi için orijinal cismi mümkün olduğunca orijinal konumuna geri koyarak Kural 8.1a ihlali için cezadan kurtulabilir, örneğin:

- Kaldırılan bir *sınır cismine* yerine geri koyarak veya değişik bir açığa itilmiş *sınır cismine* orijinal haline geri getirerek, veya

- Bir ağaç dalını ya da çimi veya *sabit olmayan bir engeli* hareket ettirdikten sonra eski haline getirilmesi.

A oyuncu aşağıdaki durumlarda ceza almaktan kurtulamaz:

- *İyileştirme* bertaraf edilmedi ise (örneğin *sınır cismi* veya dal orijinal konumuna geri döndürülemeyecek kadar belirgin şekilde bükülmüş veya kırılmış ise, veya
- Koşulları eski haline getirmeye çalışırken orijinal cismin kendisinden farklı herhangi bir şey kullanırsa, örneğin:
 - » Değişik veya farklı bir cisim kullanmak (örneğin, bir sınır kazığının çıkarıldığı deliğe başka bir kazık konması veya hareket ettirilmiş bir dalın yerine bağlaması), veya
 - » Orijinal cismi tamir için başka malzemeler kullanması (örneğin, kırılmış bir *sınır cismi*ni veya dalı tamir için bant kullanılması).

(2) Bir Cismi Taşıyarak İyileştirilen Koşulların Eski Haline Nasıl Getirileceği.

Vuruşu yapmadan önce, oyuncu hareket ettirilerek bir konuma yerleştirilen cisimi oradan kaldırarak Kural 8.1a(2) ihlali cezasından kurtulabilir.

8.1 D K K E H G

Vuruşu etkileyen koşulların oyuncunun topu durduktan sonra kötüleşmesi durumunda:

(1) Kötüleştiren Koşulların Eski Hale Getirilmesine İzin Verilen Durumlar.

- Vuruşu etkileyen koşullar* oyuncu dışında bir kişi veya bir *hayvan* tarafından kötüleştirilirse, Kural 8.1a dahilinde ceza olmaksızın oyuncu:
- Mümkün olduğunca orijinal koşullara yakın hale getirebilir.
 - Orijinal koşullara geri döndürmek için o şekilde hareket makul ise veya koşullar kötüleştiğinde topa maddeler bulaşmış ise topun yerini işaretleyip kaldırabilir, temizleyebilir ve topu orijinal noktasına *yerleştirebilir* (bkz. Kural 14.1 ve 14.2).
 - Eğer kötüleşen koşullar kolayca eski haline getirilemeyecekse, topu kaldırabilir ve çukura daha yakın olmamak koşulu ile (1) *vuruşu etkileyen koşullara* en benzer (2) orijinal noktaya bir *sopa boyu* uzaklıkta, ve (3) söz konusu nokta ile aynı *sahanın alanındaki* bir noktaya koyarak *yerleştirebilir*.

K

H

E

K

: Pozisyon oyunun

durdurulması ve topun kaldırılmış olmasından sonra kötüleşmiş ise bu Kural, diğer durumlarda Kural 14.2d geçerlidir.

(2) **Kötüleşen Koşulların Eski Hale Getirilmesine İzin Verilmeyen Durumlar.** Oyuncu, (Kural 8.1c(1), 8.1c(2) ve Kural 13.1c ile izin verilen durumlar dışında) aşağıdakiler tarafından kötüleştirilmiş olan *vuruşu etkileyen koşulları iyileştiremez*:

- Oyuncu, oyuncunun *caddiesi* dahil,
- Oyuncu tarafından yetkilendirilmiş (*hakem* hariç) başka birinin yaptığı hareket, veya
- Rüzgar veya su gibi *doğal güçler*

Oyuncu izin verilmediği halde kötüleşen koşulları *iyileştirirse* Kural 8.1a uyarınca **genel ceza** alır.

K 8.1 ' E C :K 14.7 ' G Genel Ceza.

B .K 22.2 (Dörtlü formatında, her bir ortak o taraf için hareket edebilir ve ortağın hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür; **23.5** (Dört Top formatında, her bir ortak o taraf için hareket edebilir ve ortağın oyuncunun topu ve *ekipmanı* ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür).

8.2	D	E
D	F	K
K	K	D

8.2 K 8.2' G D

Bu Kural sadece, oyuncunun, durmakta olan topunu veya yapacağı *vuruşu* etkilemek amacı ile diğer fiziksel koşulları değiştirmek için yaptığı kasıtlı hareketleri kapsar.

Bu Kural oyuncunun aşağıdaki hareketleri için geçerli değildir:

- Kasten kendi topunun yönünü değiştirmek ya da durdurmak veya topunun durabileceği yeri etkilemek için fiziki koşulları kasten değiştirmek (bu Kural 11.2 ve 11.3 kapsamındadır), veya
- Oyuncunun *vuruşu etkileyen koşullarını* değiştirmesi (Kural 8.1a kapsamındadır).

8.2 D F K D H

Oyuncu, (Kural 8.1b, c veya d kapsamında izin verilenler) aşağıdakileri etkilemek kası ile fiziksel şartları değiştirmek için Kural 8.1a'da sayılan hareketleri kasıtlı olarak yapamaz:

- Oyuncu, yapacağı veya sonraki *vuruşunun* ardından topunun gidebileceği yerdeki veya,
- *Vuruş* yapılmadan önce *hareket etmesi* halinde oyuncunun duran topunun gidebileceği veya durabileceği yeri (örneğin top dik bir eğimde duruyorken oyuncunun bir çalığa yuvarlanmasından endişe etmesi).

K

H

: Oyuncu diğer fiziksel koşulları

sahanın korunması için (örneğin bir *bunker*daki ayak izlerini düzeltmek veya bir divot çukurunda divotu yerine koymak) değiştirirse bu Kural kapsamında ceza yoktur.

K 8.2' E C : Genel Ceza.

B .K 22.2 (*Dörtlül formatında, her bir ortak o taraf için hareket edebilir ve ortağın hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür; 23.5 (Dört Top formatında, her bir ortak o taraf için hareket edebilir ve ortağın oyuncunun topu ve ekipmanı ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür).*

8.3	B	B	D
	E	F	K
D		K	H

8.3 K 8.3' G D

Bu Kural sadece bir oyuncunun başka bir oyuncunun durmakta olan topunu veya bu diğer oyuncunun yapacağı *vuruşu* etkilemek için fiziksel şartları değiştiren kasıtlı hareketlerini kapsar.

Bir oyuncunun başka bir oyuncunun hareket halindeki topunun yönünü kasten değiştirmeye veya durdurmaya yönelik hareketlerini veya topun durabileceği yeri etkilemek için herhangi fiziksel koşulu değiştirmesini kapsamaz (ki bunlar Kural 11.2 ve 11.3 kapsamındadır).

8.3 D F K (K
11.2 11.3).

