



# Golf Kuralları

R&A Rules Limited

ve

Amerika Birleşik Devletleri Golf Birliği

tarafından onaylanmış kurallar

**32. BASKI**

**1 OCAK 2012'DEN İTİBAREN GEÇERLİ**

Copyright© 2011 R&A Rules Limited ve

Amerika Birleşik Devletleri Golf Birliği

Tüm hakları saklıdır.

## İçindekiler

<b>Önsöz</b> .....	5
<b>Bu Kitapçıkta Sunulan Belli Başlı Değişiklikler</b> .....	6
<b>Bu Kitabın Kullanılması</b> .....	9
<b>Özet Golf Kuralları Kılavuzu</b> .....	11
<b>Bölüm</b>	
I Golf Etiketi .....	18
II Tanımlar .....	22
III Golf Kuralları .....	36
<b>Oyun</b>	
1. Oyun .....	36
2. Maç Oyunu .....	37
3. Vuruş Sayısı Oyunu .....	39
<b>Sopalar ve Top</b>	
4. Sopalar .....	41
5. Top .....	45
<b>Oyuncunun Sorumlulukları</b>	
6. Oyuncu .....	47
7. Talim Vuruşları .....	53
8. Danışma ve Tavsiye; Oyun Hattını Gösterme .....	55
9. Vuruş Sayısı Bildirme .....	56
<b>Oyun Sırası</b>	
10. Oyun Sırası .....	58
<b>Başlama Yeri</b>	
11. Başlama Yeri .....	60

## Topun Oynanışı

12. Topun Aranması ve Teşhisi	.61
13. Topun Durduğu Gibi Oynanması	.64
14. Topa Vuruş	.66
15. Oyuna Sokulan Başka Top; Yanlış Top	.69

## Green

16. Green	.71
17. Bayrak Direği	.73

## Top Yerinden Oynatıldı, Saptırıldı veya Durduruldu

18. Duran Top Yerinden Oynatıldı	.75
19. Hareket Halindeki Top Yönünden Saptırıldı veya Durduruldu	.78

## Kolaylıklar ve Uygulama Yöntemleri

20. Topu Kaldırma, Drop ve Yerleştirme; Yanlış Yerden Oynama	.81
21. Topu Temizleme	.88
22. Oyunu Engelleyen veya Destekleyen Top	.88
23. Köksüz Cisimler	.89
24. Manialar	.90
25. Anormal Zemin Koşulları, Gömülü Top ve Yanlış Green	.94
26. Su Engelleri (Yan Su Engelleri dahil)	.97
27. Top Kayıp veya Sınır Dışı, Geçici Top	.100
28. Top Oynanamaz	.102

## Diğer Oyun Türleri

29. Üçlü ve Dörtlü	.103
30. Üç-Top, En İyi Top ve Dört-Top Maç Oyunu	.103
31. Dört-Top Vuruş Sayısı Oyunu	.106
32. Bogey, Par ve Stableford Yarışmaları	.108

## Yönetim

33. Komite	.112
34. Tartışmalar ve Kararlar	.115

**Ek I**

İçindekiler	118
Bölüm A – Yerel Kurallar	120
Bölüm B – Örnek Yerel Kurallar	122
Bölüm C – Yarışma Koşulları	137

**Ek II**

Sopaların Yapısı	146
------------------	-----

**Ek III**

Top	159
-----	-----

**Ek IV**

Cihazlar ve Diğer Malzemeler	160
------------------------------	-----

<b>Amatörlük Kuralları</b>	163
----------------------------	-----

<b>Ek - Para ile oynama (Kumar) Düzenlemeleri</b>	180
---	-----

<b>İndeks</b>	182
---------------	-----

**R&A Rules Limited Şti.**

01 Ocak 2004 tarihi itibari ile, The Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews'da olan, Golf Kuralları ve Amatörlük Kurallarını saptama, bunlar hakkında yorum yapma ve karar verme sorumluluğu ve yetkisi R&A Rules Limited Şirketine devredilmiştir.

**Cinsiyet**

Golf Kuralları kitabı içinde bahsi geçen konular her iki cinsiyet için de geçerlidir.

**Engelli Golfçüler**

Engelli golfçüler için geçerli olan ve Kurallar hakkında izin verilen değişiklikleri içeren "Engelli Golfçüler İçin Değiştirilmiş Golf Kuralları" adlı kitapçık R&A Rules Limited Şirketi'nden temin edilebilir.

**Handikaplar**

Golf Kuralları, handikap verme, takip etme ve değişimi konularını içermez. Bu konular, ilgili Ulusal Kuruluşların yetki alanı dahilindedir.

## Önsöz – Golf Kuralları 2012 Baskısı

Bu kitapçık, 01 Ocak 2012 tarihinden itibaren bütün dünyada geçerli olacak Golf Kurallarını içermekte ve R&A Rules Limited ile Amerika Birleşik Devletleri Golf Birliği'nin, tüm dünyadaki diğer golf kuruluşlarına danışarak, birlikte gerçekleştirdikleri dört yıllık bir çalışmayı kapsamaktadır.

Golf kurallarının tarihi ilkelerine sadık kalmasının önemli olduğu düşünülürken, bunların aynı zamanda anlaşılır, kapsamlı ve bugünün oyun koşullarıyla ilgili olması zorunludur ve verilecek cezaların da uygun olması gerekir. Bu hedeflere ulaşılması için de Kuralların sürekli takip edilerek yenilenmesi zorunludur. Bahis konusu gelişimin son basamağı olan bu kitapçıkta belli başlı değişiklikler 6. ve 7. sayfalarda özetlenmiştir.

Hem R&A Rules Limited hem de Amerika Birleşik Devletleri Golf Birliği, her seviyedeki golf oyununun bütünlüğünü korumak ve kurallara saygı duyma ve bağlılığın önemini vurgulamak istemektedirler.

Bu kitapçığın hazırlanmasında emeği geçen ilgili komitelerimize ve çeşitli katkıları olan tüm diğer kişilere teşekkürü borç biliriz.

Alan W J Holmes  
Başkan  
Golf Kuralları Komitesi  
R&A Rules Limited

Glenn D Nager  
Başkan  
Golf Kuralları Komitesi  
Amerika Birleşik Devletleri  
Golf Birliği

Eylül 2011

## Bu Kitapçıkta Sunulan Belli Başlı Değişiklikler

### Golf Kuralları

#### Tanımlar

##### Vuruş Pozisyonu

Bu Tanım, oyuncunun duruşunu alıp almadığına bakılmaksızın sopasını topun önünde veya arkasında zemine değdirdiği anda vuruş pozisyonunu almış olması şeklinde değiştirildi. Bu nedenle artık oyuncunun engel içinde vuruş pozisyonu alması söz konusu değil. (Bak. Kural 18-2b' deki ilgili değişiklik)

#### Kurallar

##### Kural 1-2. Topun Hareketine Müdahale veya Fiziksel Koşulların Değiştirilmesi

Bu Kural bir oyuncunun, oyundaki topun hareketine müdahale etmek amacıyla herhangi bir girişimde bulunması veya çukurun oynanmasını etkilemek amacıyla fiziksel koşulları değiştirmesi durumuna daha fazla açıklık getirmek amacıyla değiştirildi. Kural 1-2 sadece, eylemin başka bir Kuralın kapsamına girmemesi durumunda devreye girer. Örneğin, bir oyuncunun kendi topunun duruşunu değiştirmesi durumu Kural 13-2'nin konusudur ve Kural 1-2 kapsamına girmez. Ancak oyuncunun, kasıtlı olarak eş yarışmacısının topunun duruşunu değiştirmesi Kural 13-2 kapsamında değildir ve bu durumda Kural 1-2 devreye girer.

##### Kural 6-3a. Başlama Zamanı

Kural 6-3a, oyuna geç, ancak 5 dakikalık gecikme süresi içinde başlama cezasının diskalifikasyondan, maç oyununda ilk çukurun kaybı, vuruş sayısı oyununda ise iki vuruş cezası olarak azaltılması şeklinde değiştirildi. Önceden bu ceza kısıtlaması sadece yarışma koşulları çerçevesinde uygulanmakta idi.

##### Kural 12-1. Topun Görülmesi; Topun Aranması

Kural 12-1, açıklık getirilmek amacıyla yeniden düzenlendi. İlave olarak (i) bir oyuncunun, sahanın herhangi bir yerinde kumla örtülü topunu araması sırasında topun oynaması halinde ceza almaması ve (ii) engel içinde köksüz cisimlerle örtülü olduğu varsayılan bir topun aranması esnasında oynatılması durumunda, Kural 18-2a' ya göre bir vuruş ceza alması şeklinde değiştirildi.

### **Kural 13-4. Top Engel İinde; Yasaklanmış Eylemler**

Kural 13-4 bünyesindeki İstisna 2, Kural 13-2 ihlali olmamak ve sadece sahayı korumak amacıyla yapılmış olmak şartı ile, oyuncuya, engel içindeki kum veya toprak kümeciklerini, engel içinden vuruş yapmadan önce de dahil olmak üzere, her zaman düzeltme imkanının verilmesi şeklinde deęiştirildi.

### **Kural 18-2b. Top, Vuruş Pozisyonu Aldıktan Sonra Oynadı**

Oyuncunun, topun vuruş pozisyonunu aldıktan sonra oynaması, ancak kendisi tarafından oynatılmadığının kesin olarak bilinmesi veya yeterli ve inandırıcı delillerin bulunması durumunda, ceza almayacağı şeklinde yeni bir İstisna eklendi. Örneęin top, oyuncunun vuruş pozisyonunu aldıktan sonra sert esen bir rüzgar tarafından yerinden oynatılırsa ceza verilmez ve oyuna, topa yeni yerinden vurarak devam edilir.

### **Kural 19-1. Hareket Halindeki Top Yönünden Saptırıldı veya Durduruldu; Dış Etkenler Tarafından**

Kural Notu, hareket halindeki topun çeşitli durumlarda, dış etkenler tarafından kasıtlı olarak yönünden saptırılması veya durdurulması konusunun daha iyi açıklanması amacıyla genişletildi.

### **Kural 20-7c. Yanlış Yerden Oynama; Vuruş Sayısı Oyunu**

Not 3, yanlış yerden oynayan bir oyuncunun, vuruşundan önce başka bir Kural ihlali yapmış olsa dahi, çoęunlukla iki vuruş cezası alacağı şeklinde deęiştirildi.

## **Ek IV**

Tee'ler, eldivenler ve mesafe ölçüm gereçleri gibi gereçler ve dięer malzemelerin dizaynı ile ilgili genel düzenlemelerin anlatıldığı yeni bir Ek ilave edildi.

## **Amatörlük Kuralları**

### **Tanımlar**

#### **Amatör Golfçü**

Daha açık olması amacıyla, amatör golfçünün tanımı, "ister yarışmacı, ister hobi golfçüsü olsun, bu sporu mesleki olarak ve maddi kazanç karşılığı oynamayan kişidir" şeklinde deęiştirildi.

#### **Golf Becerisi veya Ünü**

Bir oyuncunun golf becerisinin, belli standartların altına düşmesinden itibaren beş yıl süreyle devam edeceğinin varsayılacağı şeklinde bir zaman sınırlaması tanımlandı.

## Ödül Çekleri

Bu tanım, ödül çeklerinin, aynı zamanda golf kulüpleri, golf mağazaları veya diğer perakende satış yapan dükkanlardan alışveriş yapılabilecek veya servis alınabilecek bir belge olduğu şeklinde genişletildi.

## Kurallar

### Kural 1-3. Amatörlük; Kuralların Amacı

Kural 1-3, amatörlük ve profesyonellik arasındaki farkların ve amatör golfte hangi nedenlerle bazı sınırlama ve kısıtlamaların gerekli olduğunun açıklanması amacıyla değiştirildi.

### Kural 2-1. Profesyonellik; Genel

Profesyonellikle ilgili mevcut Kurallar, Kural 2-1 altında birleştirildi ve yeniden düzenlendi.

### Kural 2-2. Profesyonellik; Kontratlar ve Sözleşmeler

Ulusal Golf Birlikleri veya Federasyonları - Bir amatör golfçünün, amatörlüğü süresince Kuralların izin verdiği durumlar dışında direkt veya indirekt olarak herhangi bir ödeme almamak ve maddi kazanç sağlamamak koşulu ile kendi ulusal birliği veya federasyonu ile bir kontrat ve/veya sözleşme yapabileceği şeklinde bir Yeni Kural 2-2(a) eklendi.

Profesyonel Temsilciler, Sponsorlar ve Diğer Üçüncü Taraflar - Bir amatör golfçünün, en az 18 yaşında olması, amatörlüğü süresince direkt veya indirekt olarak herhangi bir ödeme almaması ve maddi kazanç sağlamaması ve amacının sadece gelecekteki profesyonelliği ile ilgili olması şartı ile bir üçüncü taraf (profesyonel temsilci veya sponsor) ile bir kontrat ve/veya sözleşme yapabileceği şeklinde bir Yeni Kural 2-2(b) eklendi.

### Kural 3-2b. Tek Vuruşta Çukura Girme Ödülü

Yeni Kural 3-2b, Bir amatör golfçünün, bir tur esnasında tek vuruşta çukura girmesi durumunda, nakit para ödülü dahil olmak üzere, genel limitlerin üzerinde bir ödül kabul edebileceğini belirtiyor. Ancak bu istisna, sadece bir golf turu sırasında meydana gelmiş olan bir "tek vuruşta çukura girme" olayı için geçerlidir. Değişik yarışma türleri, golf sahası dışında gerçekleştirilen yarışmalar (driving range veya golf simülatörü gibi) ve pata yarışmaları bu düzenlemenin kapsamı dışındadır.

### Kural 4-3. Harcırnhlar

Bir amatör golfçünün, kendi ulusal golf birliği veya federasyonu tarafından onaylanmak ve ödenmek şartı ile, gerçekleşen harcamaları aşmayacak şekilde ve makul oranda, genel ihtiyaçlarını karşılamak üzere harcırnh alabileceğini belirten Yeni Kural eklendi.





OYSTER PERPETUAL  
DATEJUST II

  
**ROLEX**

THE R&A, ST ANDREWS



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE



ROLEX AND THE RULES OF GOLF.  
UNITED BY  
UNCOMPROMISING STANDARDS.



OYSTER PERPETUAL  
DATEJUST LADY 31



**ROLEX**

## Bu Kitabın Kullanılması

Bu kitaba sahip olan kişiler genellikle kitabı başından sonuna kadar okumazlar. Golfçülerin büyük çoğunluğu, sadece sahada çözülmesi gereken bir Kural konusu olduğunda kitaba başvururlar. Ancak Golf Kuralları konusunda temel bir bilgiye sahip olmanızı sağlamak amacıyla, en azından bu kitap bünyesinde yer alan "Temel Golf Kuralları Kılavuzu" kısmını okumanızı tavsiye ederiz.

Sahada meydana gelen bir Kural olayına doğru müdahale için, kitabın İndeks kısmı size yardımcı olur. Örneğin, bir oyuncu green üzerinde topunu kaldırıırken kaza ile markasını yerinden oynattı ise, İndeks bölümünden "top markası" ve "topu kaldırma" sözcüklerine Bakarak, ilgili Kural 20-1'e ulaşabilir ve doğru cevabı bulabilirsiniz.

Bu kitabı doğru ve yararlı bir şekilde kullanma konusunda, ilave olarak aşağıdaki bilgiler de size yardımcı olacaktır.

### Sözcüklerin Doğru Anlaşılması

Bu kitabın yazılması, çok detaylı ve titiz bir çalışma sonucunda gerçekleştirilmiştir. Bu nedenle, aşağıda belirtilen sözcüklerin anlamları arasındaki ince farkların çok iyi ayırt edilebilmesi gerekir.

- "yapabilir, edebilir" (Örn.: Oyuncu vuruşu iptal edebilir) tercihe göre hareket edilir anlamındadır.
- "yapmalıdır, etmelidir" (Örn.: Markör skor kartını kontrol etmelidir) tavsiye edilir, ancak zorunlu değildir anlamındadır.
- "yapar, eder" (Örn.: Oyuncu skor kartını imzalayarak Komiteye teslim eder) yapmak zorundadır, aksi halde ceza uygulanır anlamındadır.
- "bir top" (Örn.: Oyuncu engelin arkasında bir top drop eder) başka bir top drop edebilir anlamındadır (Bak. Kural 26, 27, 28).
- "top" (Örn.: Oyuncu topu kaldırır ve drop eder) başka bir topu oyuna sokamaz anlamındadır (Bak. Kural 24-2, 25-1).

### Tanımların Doğru Bilinmesi

Bu kitapta ellinin üzerinde sözcük ve deyim (Anormal Zemin Koşulları v.s. gibi) tanımlanmıştır. Tüm kitap içinde italik harflerle yazılmış olan bu tanımların iyi bilinmesi, anlatılmak istenilen Kuralların doğru uygulanabilmesi açısından çok büyük önem taşımaktadır.

### Meydana Gelen Olaydaki Tespitler Nelerdir?

Kurallarla ilgili en doğru kararın verilebilmesi için, öncelikle aşağıdaki tespitlerin yapılması gereklidir:

1. Oyunun formatı nedir? (Örneğin: Maç oyunu veya vuruş sayısı oyunu, tekli, dörtlü veya dört top oyunu)
2. Olaya karışanlar kimler? (Örneğin: Oyuncu, ortağı veya caddie'si veya dış etkenler)
3. Olay nerede meydana geldi? (Örneğin: Başlama yerinde, kum veya su engeli içinde, green üzerinde veya sahadaki herhangi bir yerde)
4. Tam olarak ne oldu?
5. Zaman açısından olayın durumu nedir? (Örneğin: Oyuncu skor kartını teslim etti mi veya yarışma sona erdi mi)

### Kitaba Danışmak

Yukarıda da belirtildiği gibi, bu kitap içindeki ilgili Kurallar, sahada meydana gelebilecek olayların büyük çoğunluğuna yanıt verebilir. Herhangi bir şüpheli durumda, saha bulunduğu gibi ve top durduğu yerden oynanmalıdır. Bu kitabın yanıtlayamadığı karmaşık konular, oyun bitiminde kulüp binasına dönüldüğünde Komiteye bildirilerek, "Kurallarla İlgili Kararlar" kitabı yardımı ile çözülebilir.

## Özet Golf Kuralları Kılavuzu

Bu özet kılavuz Golf Kuralları kitabının yerini tutmaz ve golf oyununda en çok karşılaşılan durumlarla ilgili Kuralları basit şekilde açıklamayı hedeflemiştir. Bir konunun tam olarak anlaşılmadığı hallerde, detaylı bilgi için Golf Kuralları kitabına ve ilgili Kurala danışılmalıdır.

### Genel

Golf oyununun doğru davranış biçimi ile oynanması için Golf Kuralları kitabının Etiket Kuralları bölümünü iyi okumalı ve özellikle aşağıdaki konulara dikkat etmelisiniz:

- Diğer oyunculara karşı anlayışlı ve saygılı olun
- İyi bir tempo ile oynayın ve arkadaki grupların sizden hızlı olması durumunda onlara yol vermeye hazır olun ve
- Kum engellerindeki izleri düzleyerek, divotları eski yerine getirerek ve green üzerindeki top izlerini düzelterek sahayı koruyun

### Oyuna başlamadan önce

- Skor kartı veya ilan panosu üzerindeki Yerel Kuralları okuyun.
- Topunuz üzerine bir teşhis işareti koyun. Bir çok oyuncu aynı marka veya model top ile oynar. Topunuzu teşhis edememeniz durumunda top kayıp sayılır. (Kural 12-2 ve 27-1)
- Sopalarınızı sayın. En fazla 14 sopa ile oynayabilirsiniz. (Kural 4-4)

### Oyun esnasında

- Oyundaki partneriniz veya caddie'niz haricinde kimseye danışmayın veya tavsiyede bulunmayın. Kurallar ile engellerin ve bayrak direğinin v.b. yerleri ve uzaklıkları hakkında soru sorabilirsiniz. (Kural 8-1)
- Bir çukurun oynanması esnasında talim vuruşları yapmayın. (Kural 7-2)
- Bir Yerel Kural ile izin verilmedikçe herhangi bir yapay cihaz veya anormal malzeme kullanmayın (Kural 14-3)

Oyun sonunda

- Maç oyununda, maç sonucunun ilan edilmesini sağlayın.
- Vuruş sayısı oyununda, skor kartınızın düzgün olarak yazılmasını, sizin ve markörünüz tarafından imzalanmasını ve en kısa zamanda teslim edilmesini sağlayın. (Kural 6-6)

## Oyun Kuralları

### Başlama Vuruşu (Kural 11)

Başlama vuruşunuzu tee markalarının arasından yapın, önüne çıkmayın.

Vuruşunuzu, tee markaları arasındaki çizginin en fazla iki sopa boyu gerisinden yapabilirsiniz.

- Maç oyununda vuruşunuzu başlama yerinin dışından yapmanız durumunda, ceza almazsınız. Ancak, rakibiniz isterse vuruşunuzu tekrar ettirebilir.
- Vuruş sayısı oyununda ise iki vuruş ceza alırsınız ve hatanızı doğru yerden vurarak düzeltirsiniz.

### Topun Oynanması (Kurallar 12, 13, 14 ve 15)

Eğer topunuzun size ait olduğunu düşünüyor, fakat üzerindeki işaretinizi göremiyorsanız, markörünüz veya rakibinizin izni ile topu kaldırıp teşhis edebilirsiniz. (Kural 12-2)

Topu, durduğu yerden oynayın. Topun duruşunu veya durduğu yeri, tasarlanan duruş pozisyonunu, swing alanını veya oyun hattını:

- Kökü toprakta olan herhangi bir bitkiyi kırarak veya bükerek, normal duruş pozisyonuna geçerken kaçınılmaz durumlar dışında, düzeltmeyin veya
- Topun duruşunu, herhangi bir şeyi yere bastırarak iyileştirmeyin. (Kural 13-2)

Topunuz bir kum engeli veya su engeli içinde bulunuyorsa:

- Engelin zeminine veya su engeli içindeki suyun yüzeyine, vuruşunuza başlamadan önce eliniz veya sopanız ile dokunmayın veya
- köksüz cisimleri kaldırmayın. (Kural 13-4)

Yanlış bir topu oynarsanız:

- Maç oyununda çukuru kaybedersiniz
- Vuruş sayısı oyununda ise iki vuruş cezası alırsınız ve yeniden doğru topla oynayarak hatanızı düzeltmeniz gerekir. (Kural 15-3)

## Green Üzerinde (Kurallar 16 ve 17)

Green üzerinde:

- Topu markalayarak kaldırabilir ve temizleyebilirsiniz. Her zaman topu tekrar eski yerine yerleştirin. (Kural 16-1b)
- Green üzerindeki eski çukur tapalarını veya topların neden olduğu darbe izlerini düzeltebilir, ancak ayakkabı (spike) izlerini ve diğer hasarları onaramazsınız. (Kural 16-1c)

Green üzerinden bir vuruş yaparken bayrak direğinin tutulmuş veya kaldırılmış olmasına dikkat edin. Green dışından vuruş yapılması durumunda da, bayrak direği tutulabilir veya kaldırılabilir. (Kural 17)

## Duran Topun Yerinden Oynatılması (Kural 18)

Genel olarak, eğer top oyundayken:

- Kaza ile topu yerinden oynatır
- Kurallarca izin verilmeden yerinden kaldırırsanız veya
- Top vuruş pozisyonunuzu aldıktan sonra yerinden oynarsa,

bir vuruş cezası olarak tekrar eski yerine yerleştirin. Ancak, Kural 18-2a'daki ve Kural 18-2b'deki istisnaları da dikkate alın.

Eğer duran topunuz başka biri veya başka bir top tarafından yerinden oynatılırsa, cezasız olarak tekrar yerine yerleştirin.

Eğer duran topunuz rüzgar tarafından yerinden oynatılır veya kendi kendine yerinden oynarsa, durduğu yerden cezasız olarak oynayın.

## Hareket Halindeki Topun Durdurulması veya Yönünün Saptırılması (Kural 19)

Tarafınızdan oynanan hareket halindeki bir top, kendiniz, partneriniz, caddie'niz veya oyun malzemeniz tarafından durdurulur veya yönünden saptırılırsa, bir vuruş cezası olarak topu durduğu yerden oynarsınız. (Kural 19-2)

Tarafınızdan oynanan hareket halindeki bir top, duran başka bir top tarafından durdurulur veya yönünden saptırılırsa, ceza almaz ve topu durduğu yerden oynarsınız. Ancak vuruş sayısı oyununda, vuruşunuzu yapmadan önce topunuzun ve diğer topun green üzerinde bulunması durumunda iki vuruş cezası alırsınız. (Kural 19-5a)

## Topu Kaldırma, Drop Etme ve Yerleştirme (Kural 20)

Bir Kural gereği tekrar yerine yerleştirilmek üzere (green üzerinde, temizlenmek üzere kaldırma gibi) kaldırılan topun yeri, önceden marke edilir. (Kural 20-1)

Drop edilmek veya başka bir yere yerleştirilmek üzere (Oynanamaz top Kuralında, iki sopa boyu içine drop etme gibi) kaldırılmış olan topun yerini marke etmek zorunlu değildir, ancak edilmesi tavsiye edilir.



Topu drop ederken dik durun, kolu omuz hizasında gergin tutarak topu elinizden bırakın.

Eğer drop edilen top:

- Kolaylık sağlanan durumun tekrar engelleme yaptığı bir pozisyona (sabit mania gibi) veya
- Zemine ilk değdiği noktadan iki sopa boyundan daha fazla bir yere,
- En yakın kurtulma noktasından, orijinal pozisyonundan veya su engeli sınırını en son kestiği noktadan çukura daha yakın bir yere yuvarlanırsa, tekrar drop edilir.

Toplam olarak, topun tekrar drop edilmesini gerektiren dokuz durum vardır ve bunlar Kural 20-2c içinde belirtilmiştir.

Drop'u tekrarlanan top tekrar yukarıdaki durumlardan birine yuvarlanırsa, dropun tekrarında saha yüzeyine ilk vurduğu noktanın mümkün olduğu kadar yakınında bir yere yerleştirilir.

### **Oyunu Engellleyen veya Destekleyen Top (Kural 22)**

- Topunuzun veya başka bir topun, diğer oyunculara destek olabileceği kanısında iseniz, topunuzu kaldıracak veya diğer topları kaldırtabilirsiniz.
- Kendi oyununuzu engellediğini düşündüğünüz bir topun da kaldırılmasını isteyebilirsiniz.

Bu Kural gereği kaldırılan top, green üzerinden kaldırılanlar dışında, temizlenemez.

### **Köksüz Cisimler (Kural 23)**

Köksüz cisimler, (toprağa saplı bulunmayan, toprakta kökü olmayan, toprağa iyice gömülü bulunmayan ve topa yapışmamış taş, yaprak, dal gibi nesnelere) topla birlikte aynı engel içinde veya aynı engelin sınırına değer vaziyette bulunmaları dışında, sahanın her yerinde cezasız olarak kaldırılabilir. Köksüz cisimlerin kaldırılması esnasında topunuz yerinden oynarsa, topun green üzerinde bulunması haricinde, bir vuruş cezası alır ve topu tekrar eski yerine yerleştirirsiniz.

### **Sabit Olmayan Manialar (Kural 24-1)**

Sabit olmayan manialar (tırmık, teneke kutu v.s. gibi yapay nesnelere) her yerde cezasız olarak kaldırılabilirler. Bu sırada top yerinden oynarsa, cezasız olarak tekrar yerine yerleştirilir.

Top manianın içinde veya üstünde ise, top cezasız olarak kaldırılır, mania altından çekilir ve çukura daha yakın olmamak koşuluyla manianın içinde veya üstünde bulunduğu noktanın tam altında ve mümkün olduğu kadar yakınında drop edilir, green üzerinde ise yerleştirilir.

## Sabit Manialar ve Anormal Zemin Koşulları (Kurallar 24-2 ve 25-1)

Sabit manialar, bir yapı veya yapay yüzeyi olan bir yol gibi, yapay ve yerinden hareket ettirilemeyen veya iyice gömülmüş bir mesafe kazığı gibi, kolayca yerinden oynatılmayan nesnelere denir. Sınır dışını belirleyen nesnelere mania tanımına girmezler.

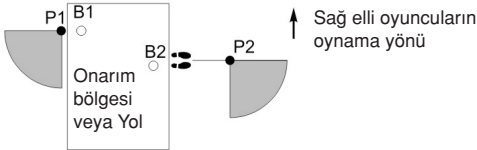
Anormal Zemin Koşulları, saha üzerinde, herhangi bir geçici su, onarım bölgesi veya yer altında yuva yapan bir hayvan, sürünge veya kuş tarafından yapılmış çukur, tümsek veya kanallara denir.

Topun bir su engeli veya yan su engeli içinde olmaması koşulu ile, swinginizin veya duruş pozisyonunuzun anormal zemin koşulu tarafından engellenmesinden kurtulmak için, cezasız olarak kolaylık sağlayabilirsiniz. Bu durumda topunuzu kaldırarak, "en yakın kurtulma noktası"ndan (Bak. "en yakın kurtulma noktası" tanımı), çukura daha yakın olmamak şartı ile, bir sopa boyu mesafe içine drop edebilirsiniz. (Bak. aşağıdaki şekil).

Eğer top green üzerinde ise, "en yakın kurtulma noktası"na yerleştirilir. Topun ve engellenmenin green üzerinde olması haricinde, oyun hattının engellenmesinden kolaylık sağlanamaz.

Eğer top kum engeli içinde bulunuyorsa, ilave bir seçenek olarak, bir vuruş cezası ile kum engeli dışında ve engelin arkasında drop yapabilirsiniz.

Aşağıdaki şekil, sağ elle oynayan bir oyuncu için, Kural 24-2 ve 25-1 içinde geçen "en yakın kurtulma noktası" terimini açıklamaktadır.



B1 = onarım bölgesi (GUR) içindeki veya yol üzerindeki topun yeri

P1 taralı alan = P1 noktasından herhangi bir sopa ile ölçülmüş yarıçap içinde topun drop edileceği taralı alan

B2 = onarım bölgesi (GUR) içindeki veya yol üzerindeki topun yeri

☛ = P2 noktasından, kullanılmasi düşünölen sopa ile yapılacak vuruş için alınacak duruş pozisyonu

P2 = en yakın kurtulma noktası

P2 taralı alan = P2 noktasından herhangi bir sopa ile ölçülmüş yarıçap içinde topun drop edileceği taralı alan

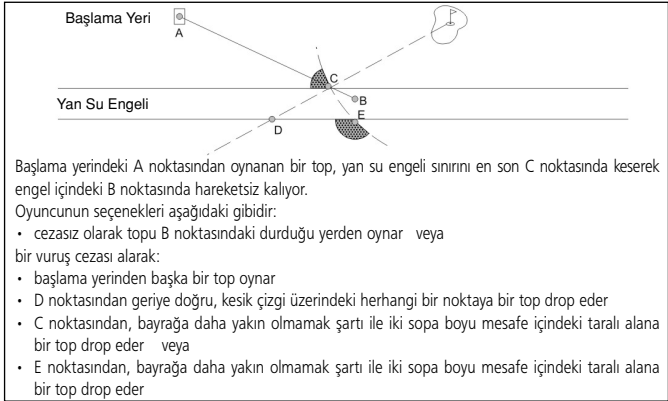
### Su Engelleri (Kural 26)

Eğer topunuz bir su engeli (sarı kazık ve/veya çizgiler) içindeyse, durduğu yerden oynayabilir veya bir ceza ile

- orijinal topun son olarak oynandığı yerin mümkün olduğu kadar yakınından bir top oynayabilir veya
- topun su engeline düşerken son olarak keşiştiği sınır çizgisi ile çukur doğrultusunda, su engelini arkasında istediğiniz kadar geriye giderek bu çizgi üzerindeki bir yere drop edebilirsiniz

Eğer topunuz bir yan su engeli (kırmızı kazık ve/veya çizgiler) içindeyse, su engelindeki seçeneklere ilave olarak bir vuruş cezası ile

- çukura daha yakın olmama koşuluyla, topun son olarak yan su engelini sınırlarını geçtiği noktadan veya
- engelin karşı tarafında, çukura eşit uzaklıktaki bir noktadan iki sopa boyu mesafe içindeki alana drop edebilirsiniz.



### Top Kayıp veya Sınır Dışı; Geçici Top (Kural 27)

Sahanın sınırlarını, skor kartı üzerindeki Yerel Kuralları okuyarak kontrol edin. Bunlar genellikle tel örgü, duvar, beyaz kazık veya çizgilerle belirlenirler.

Eğer topunuz su engeli dışında bir yerde kaybolur veya sınır dışına çıkarsa, bir vuruş cezası olarak bir sonraki vuruşunuzu, topla son olarak oynadığınız noktanın mümkün olduğu kadar yakınındaki bir yerden yaparsınız.

5 dakikalık arama süresi içinde topunuz bulunamaz veya teşhis edilemez ise, kayıp sayılır.

Topunuzun su engeli dışında bir yerde kaybolma veya sınır dışına çıkma olasılığı karşısında, geçici bir top oynarsınız. Vuruşu, orijinal topu aramak üzere ilerlemeye başlamadan önce yapmalı ve önceden geçici top olarak oynayacağınızı bildirmelisiniz.

Orijinal top, su engeli dışında bir yerde kaybolmuş veya sınır dışına çıkmış ise, bir vuruş cezası olarak geçici topla oyuna devam edersiniz. Eğer orijinal top, parkur sınırları içinde bulunursa, geçici top devre dışı kalır ve orijinal top ile oyuna devam edilir.

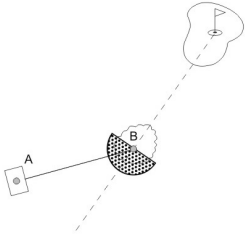
### Oynanamaz Top (Kural 28)

Eğer topunuz su engeli içinde ise, Oynanamaz Top Kuralı uygulanmaz ve kurtulma istemeniz durumunda Su Engelleri Kuralını uygulamanız gereklidir. Su engeli dışında, sahanın herhangi bir yerinde topunuzu oynanamaz ilan edebilir ve bir vuruş cezası olarak

- En son oynanan yerin mümkün olduğu kadar yakınından bir top oynayabilir veya
- Topun bulunduğu yerle çukur arasındaki çizgi doğrultusunda istediğiniz kadar geriye giderek bu çizgi üzerinde bir yere bir top drop edebilir veya
- Topun bulunduğu yerin, çukura daha yakın olmamak koşuluyla, iki sopa boyu çevresindeki alana bir top drop ederek

oyuna devam edebilirsiniz.

Oynanamaz olarak bildirilen top kum engelinin içinde ise, en son oynanan yerden oynama seçeneği dışında, topunuzu yine kum engeli içine drop etmek zorundasınız.



Başlama Yerindeki A noktasından oynanan bir top B noktasında ve bir çalı içinde hareketsiz kalıyor. Oyuncunun topunu oynanamaz ilan etmesi durumundaki seçenekleri, bir vuruş cezası olarak aşağıdaki gibidir.

- Başlama Yerinden bir top oynar
- B noktasının arkasındaki kesik çizgi üzerinde bir yere bir top drop eder veya
- B noktasından itibaren iki sopa boyundaki ve çukura daha yakın olmayan taranmış alan içine bir top drop eder.

## Bölüm I – Golf Etiket; Sahada Davranış Biçimleri

### Giriş

Bu bölüm, kendinizin ve sahadaki diğer oyuncuların golf oyunundan azami zevk alabilmesi için gerekli görgü, emniyet ve sahanın korunması ile ilgili Kuralları içerir. Genel prensip olarak, her zaman oyun esnasında başkalarının hakkına saygı gösterilmelidir.

### Golf Oyununun Özelliği

Diğer birçok spor dalının aksine golf oyunu, herhangi bir hakemin veya yetkilinin gözetiminde olmadan oynanır ve karşılıklı güven esasına dayanır. Tüm oyuncular sahada disiplinli ve sportmence davranmalı ve diğer oyuncuların haklarına saygılı olmalıdırlar. Bu özelliği ile golfün, bütün sporlar arasında apayrı bir yeri vardır.

### Emniyet

Oyuncular, vuruş veya deneme swingini yapmadan önce kimsenin yanında bulunup, sopanın veya topun çarpacak durumda olmamasına veya vuruş ve deneme swingi sırasında yerden fırlayabilecek taş, çakıl, dal ve benzeri cisimlere hedef olmamasına dikkat etmelidirler.

Oyuncular, önlerindeki grup oyuncuları menzil dışına çıkıncaya kadar vuruş yapmamalıdırlar.

Yakınlarındaki diğer oyuncular için tehlikeli olabilecek bir vuruş yaptıklarında onları mutlaka ikaz etmelidirler.

Oyuncu, kendi topunun başka birine çarpma ihtimali durumunda derhal yüksek sesle "dikkat" diye bağırarak o kişiyi ikaz etmelidir.

## Diğer Oyunculara Saygı

### Rahatsızlık Vermek

Oyuncular, diğer oyuncuları, hareket etmek, konuşmak veya gereksiz gürültü çıkartmak yoluyla rahatsız etmemelidirler.

Oyuncular, sahada kullandıkları elektronik cihazların diğer oyuncuları rahatsız etmemesine özen göstermelidirler.

Başlama yerinde bir oyuncu, oyun sırası gelmeden topunu tee üzerine koymamalıdır.

Oyuncular, başka bir oyuncu vuruş yaparken, çok yakınında, topun veya çukurun hemen arkasında durmamalıdır.

### Green Üzerinde

Green üzerinde oyuncular, diğer oyuncuların pata hattına basmamalı veya pata yapılırken pata hattı üzerine gölgelerini düşürmemelidirler.

Oyuncular, gruptaki diğer oyuncuların hepsi çukuru tamamlamadan green'i terk etmemelidirler.

### Skor Tutma

Oyuncu, başka bir oyuncunun skor kartını tutarken, her çukur sonunda skorları kaydetmeli, gerektiğinde kart sahibinin onayını almalıdır.

### Oyun Hızı

#### İyi Tempo ile Oynama

Tüm oyuncuların yararına olarak oyun akışı duraklamalara neden vermeden yürütülmelidir. Oyun Komitesi, bütün oyuncuların uyacağı, "Yavaş Oyun Kuralları" koymalı ve uygulamalıdır.

Öndeki grup ile aranın açılmamasını sağlamak grubun sorumluluğundadır. Aranın bir çukurdan fazla açılması ve arkadaki grubun beklemesi durumunda, arkadaki gruba, oyuncu sayısına bakılmaksızın yol verilmelidir. Öndeki grup ile aranın açılmamış olmasına rağmen, arkadaki grubun daha hızlı oynaması durumunda da, yine hızlı grubun geçmesine izin verilmelidir.

## Oyuna Hazır Olmak

Oyuncular, sıra kendilerine geldiğinde oynamaya hazır olmalıdırlar. Green üzerinde veya yakınında bulunması durumunda, golf çantaları veya çanta arabaları, bir sonraki başlama yerine çabuk hareket edilebilecek şekilde bırakılmalıdır. Bir çukurun tamamlanmasının ardından oyuncular, zaman kaybetmeden green'i terk etmelidirler.

## Kayıp Top

Oyuncu, topunun su engeli dışında bir yerde kaybolması veya sınır dışına çıkma olasılığı karşısında, zaman kazanmak amacıyla bir geçici top oynamalıdır.

Kaybolan bir topu arayan oyuncular, topun kolayca bulunamayacağı belli olunca, beş dakikalık arama süresinin dolmasını beklemeden, arkadan gelen oyunculara işaret ederek yol vermelidirler. Bu şekilde hareket etmeden, beş dakikalık arama süresini kullanmamalıdırlar. Oyuna ancak, geçenlerin uzaklaşmış top menzili dışında çıkmalarından sonra devam etmelidirler.

## Golf Sahasında Öncelik Hakkı

Tersine özel herhangi bir koşul yok ise, saha üzerindeki öncelik hakkı grubun oyun hızına bağlıdır. Tam tur oynayan grupların kısa tur oynayan grupları geçme hakkı vardır. "Grup" sözcüğü, tek başına oynayan bir oyuncuyu da içerir.

## Sahanın Korunması

### Kum Engelleri

Oyuncu, kum engelini terk etmeden önce kumda kendisinin neden olduğu bütün çukur ve izleri örtmeli ve düzlemelidir. Yakında bir tırmık bulunması halinde, düzleme işi için tırmık kullanılmalıdır.

## Divotların, Green'deki Top ve Ayakkabı Çivisi İzlerinin Düzeltilmesi

Oyuncu, parkur üzerinde zedelediği çim örtüsünü düzeltmeli, kaldırdığı divotları hemen eski yerlerine getirerek bastırmalı ve toprakların green üzerinde yaptığı hasarı dikkatlice onarmalıdır. Çukur, bütün oyuncularca tamamlandıktan sonra, green'lerde ayakkabı çivilerinin neden oldukları hasar onarılmalıdır.

## Gereksiz Hasarların Önlenmesi

Oyuncular, deneme swingleri yaparken divotları kaldırarak veya kızgınlıkla sopalarını yere vurarak sahaya hasar vermemeye özen göstermelidirler.

Oyuncular, çantalarını veya bayrak direğini green üzerine bırakırken yüzeyin bozulmamasına, kendilerinin veya caddie'lerin bayrağı tutarken çukurun çok yakınına gelerek onun zedelenmemesine, özellikle topu çukurdan çıkarırken sopalarına dayanarak yüzeyde iz bırakılmamasına özen göstermelidirler.

Oyuncular green'i terk etmeden önce bayrak direğini uygunca yerine dikmelidirler.

Golf arabalarının kullanımını düzenleyen Yerel Kurallara titizlikle uyulmalıdır.

## Sonuç; Cezalar

Bu bölümde anlatılan Kurallara uyulması durumunda, golf oyunu herkes için azami zevk alınacak şekle gelecektir.

Bir oyuncunun etiket Kurallarını sürekli olarak ihlal etmesi ve diğer oyuncuları rahatsız etmesi durumunda, Oyun Komitesinin bu oyuncuya disiplin cezası uygulaması tavsiye edilir. Bu ceza örneğin, sınırlı bir süre veya belli sayıda müsabakadan men etme şeklinde olabilir. Buradaki amaç, Kurallara uygun olarak golf oynamak isteyen çoğunluk golfçülerin haklarını korumaktır.

Etiket Kurallarının ciddi ihlali durumunda, Oyun Komitesi bir oyuncuyu Kural 33-7'ye göre diskalifiye edebilir.



## Bölüm II - Tanımlar

Tanımlar, alfabetik sıraya göre dizilmişler ve ayrıca ilgili Kurallar bölümünde tekrar edilmiş olan tanımlar *italik* harflerle yazılmışlardır.

### Anormal Zemin Koşulları (Abnormal Ground Conditions)

*Saha* üzerinde, herhangi bir *geçici su*, *onarım bölgesi* veya *yer altında yuva yapan bir hayvan*, sürünge veya kuş tarafından yapılmış çukur, tümsek veya kanal "Anormal zemin koşulu" olarak adlandırılır.

### Başlama Yeri (Teeing Ground)

Başlama yeri, oynanacak çukurun ilk başlangıç vuruşunun yapıldığı yerdir. Başlama yeri, dik dörtgen bir alan olup ön ve yan sınırları, konan iki işaretin dış kenarları ile belirlenmiştir. Derinliği iki sopa boyudur. Top, tüm çevresiyle bu alanın dışında bulunması durumunda "başlama yeri" sınırları dışında sayılır.

### Bayrak Direği (Flagstick)

"Bayrak direği", bayraklı veya bayraksız olarak, çukurun yerini belirlemek amacıyla onun ortasına oturtulmuş yuvarlak kesitli ve kaldırılabilir düz bir direktir. Topun hareketini haksız ve aşırı olarak etkileyecek dolgu malzemesi veya şok emici malzemelerden yapılması yasaktır.

### Caddie (Caddie)

"Caddie", oyun *Kurallarına* uygun olarak oyuncuya yardımcı olan kişidir, bu yardım oyun süresince oyuncunun sopalarının taşınması, onlarla ilgilenilmesi de olabilir. Bir caddie'nin birden fazla oyuncuya hizmet etmesi halinde, o caddie daima ilgili topun oyuncusunun (veya partnerinin) caddie'si ve taşıdığı *oyun malzemesi* de bu oyuncunun malzemesi sayılır. Ancak başka oyuncunun özel talimatı ile hareket etmesi halinde, bu defa talimatı veren oyuncunun (veya partnerinin) caddie'si kabul edilir.

### Ceza Vuruşu (Penalty Stroke)

Bazı *Kurallar* gereği bir oyuncunun veya takımın gerçek vuruş sayısına eklenen sayıya "ceza vuruşu" denir. Üçlü (threesome) veya Dörtlü (foursome) tipi oyunlarda ceza vuruşları oynama sırasını etkilemez.

## Çukur (Hole)

"Çukur"un çapı 4<sup>1/4</sup> inch (108 mm) ve derinliği en az 4 inch (100 mm) olmak zorundadır.

Çukurun içine bir kovan yerleştirilecek ise, zemin yapısının engellenmemesi koşuluyla kovanın üst ağız green yüzeyinden en az 1 inch (25 mm) aşağıda olacak kadar gömülür. Çukur kovanının dış çapı 4<sup>1/4</sup> inch'i (108 mm) aşamaz.

## Danışma ve Tavsiye (Advice)

Oyuncunun oyun şeklini, sopa seçimini veya *vuruş* tarzını etkileyecek her tür fikir alış veriş "danışma veya tavsiyede bulunma" sayılır. *Kurallar* hakkında bilgi edinme veya *engellerin yerleri*, *bayrak direğinin* green üzerindeki konumu gibi genel konularla ilgili sorular danışma veya tavsiye değildir.

## Dış Etkenler (Outside Agency)

Maç oyunlarında, oyuncu ve rakibi, her ikisinin caddie'leri, oynanan çukurdaki her ikisine ait top ve her ikisine ait malzemeler dışında kalan her tür etken "*dış etken*" sayılır.

Vuruş sayısı oyununda, yarışmacının tarafına ait olan her türlü etken, her caddie, oynanan çukurdaki yarışmacı *tarafına* ait top ve oyun malzemeleri dışında kalan her tür etken *dış etken* sayılır.

*Hakem*, *markör*, *gözlemci* ve *gözcü* de *dış etken* sayılır. Rüzgar ve su *dış etken* değildir.

## Duruş (Stance)

Oyuncunun, *vuruş* hazırlığında ayaklarını duracağı yere yerleştirmesine "duruş" pozisyonu alması denir.

## Engeller (Hazards)

Herhangi bir *kum engeli* veya *su engeli* "engel" olarak tanımlanır.

## En Yakın Kurtulma Noktası (Nearest Point of Relief)

"En yakın kurtulma noktası", bir *sabit mania*'nın (Kural 24-2), bir *anormal zemin koşulu*'nun (Kural 25-1) veya bir *yanlış green*'in (Kural 25-3) engellemesinden cezasız olarak kurtulmayı sağlayan referans noktasıdır.

Bu nokta, saha içinde, topun bulunduğu noktaya en yakın:

(i) çukura daha yakın olmayan ve

(ii) top buradan oynandığı takdirde yukarıdaki engellemenin ortadan kalktığı noktadır.

**Not:** Oyuncu, en yakın kurtulma noktasını tespit etmek için, bir sonraki vuruşunu yapmayı tasarladığı sopasını kullanarak vuruş pozisyonunu almalı ve deneme swingini yapmalıdır.

### Eş Yarışmacı (Fellow Competitor)

Bak. "Yarışmacı"

### Geçici Su (Casual Water)

"Geçici su", *su engeli* içinde olmayan ve oyuncunun duruşunu almasından önce veya sonra sahada görülen her türlü geçici su birikintisidir.

Don haricinde kar ve doğal buzun *geçici su* veya *köksüz cisim* olarak yorumu oyuncunun seçeneğine bırakılmıştır. Yapay buz bir *maniadır*. Kırağı veya don *geçici su* değildir. Top, *geçici su* içinde bulunması veya bir kısmının *geçici suya* değmesi ile *geçici su* içinde sayılır.

### Geçici Top (Provisional Ball)

"Geçici top", oynanan topun *sınır dışı* olması veya *su engeli* dışında bir yerde *kaybolma* olasılığına karşın Kural 27-2 gereğince oynanan toptur.

### Gözcü (Forecaddie)

"Gözcü", *Komite* tarafından oyun süresince oynanan topların yerlerini belirleyerek oyunculara bildirmekle görevlendirilmiş bir kişidir. Gözcü, *oyun dışı etkendir*.

### Gözlemci (Observer)

"Gözlemci", yarışma sırasında *Kurallara* aykırı olayları saptayarak hakeme iletmesi ve *hakemin* vereceği kararlarda kendisine yardımcı olması için *Komite* tarafından görevlendirilen kişidir. *Gözlemci* bayrak direğini kaldırmamalı, çukurun yakınında durmamalı ve yerini göstermemeli, topu kaldırmamalı ve yerini marke etmemelidir.

## Green (Putting Green)

"Green", oynanmakta olan çukur çevresinde özel olarak hazırlanmış, pata yapmaya elverişli veya *Komite* tarafından bu şekilde ilan edilmiş bir alandır. Top, herhangi bir kısmıyla *green*'e değmesi durumunda, *green* üzerinde sayılır.

## Hakem (Referee)

"Hakem", sorunları sonuçlandırması ve *Kuralları* uygulaması için *Komite* tarafından görevlendirilmiş kişidir. Gördüğü veya kendisine iletilen Kural dışı davranışlara derhal müdahale eder. Hakem, çukurun yanında durmamalı ve yerini göstermemeli, bayrak direğinin başında durmamalı, topu kaldırmamalı ve yerini marke etmemelidir.

**Maç oyununda istisna:** Eğer bir hakem maç süresince oyunculara refakat etmesi için atanmamışsa, Kurallar 1-3, 6-7 veya 33-7 dışında maça müdahale etme yetkisi yoktur.

## Kayıp Top (Lost Ball)

Top aşağıdaki durumlarda "kayıp" sayılır:

- Topun, oyuncunun kendisi, *tarafı* veya onların *caddie*'leri tarafından aranmaya başladıktan sonra beş dakika içinde bulunamaması ve oyuncu tarafından kendisinin topu olarak teşhis edilememesi halinde; veya
- Oyuncunun, ilk attığı topun bulunması olası bir yerden veya bu yerden çukura daha yakın bir noktadan *geçici toplu* oynaması ve böylece geçici topun *oyundaki top* durumuna girmesi halinde, veya
- Oyuncunun, vuruş ve mesafe cezası olarak, Kural 26-1a, 27-1 veya 28a'ya göre oyuna yeni bir top sokması halinde, veya
- Bulunamayan topun, bir dış etken tarafından götürüldüğünün (Bak. Kural 18-1), bir mania içinde kaybolduğunun (Bak. Kural 24-3), anormal zemin koşulları içinde kaybolduğunun (Bak. Kural 25-1c), veya bir su engeli içinde kaybolduğunun (Bak. Kural 26-1b veya c) kesin olarak bilinmesi, veya inanılması nedeniyle oyuncunun oyuna yeni bir top sokması halinde, veya
- Oyuncunun, ilk attığı topu aramaya gerek görmeden *Kuralların* tanıdığı hakka dayanarak diğer bir topu oyuna sokması halinde .

*Yanlış bir topun* oynanmasında geçen süre, beş dakikalık arama süresi içinde sayılmaz.

### **Komite** (Committee)

"Komite", yarışmaların yönetiminden veya yarışma dışı durumlarda *sahadan* sorumlu kuruldur.

### **Köksüz Cisimler** (Loose Impediments)

"Köksüz cisimler",

- toprağa saplı bulunmayan,
- toprakta kökü olmayan,
- toprağa iyice gömülü bulunmayan
- topa yapışmamış taş, yaprak, dal, çöp ve benzeri doğal maddelerle,
- dışkı,
- solucan ve böcekler ve onların bıraktıkları yığıntılardır.

Kum ve toprak kümecikleri ancak *green* üzerinde bulunmalarında bu tanımın kapsamında sayılırlar.

Don haricinde kar ve buzun köksüz cisim veya *geçici* su olarak yorumu oyuncuya bırakılmıştır.

Kırağı ve don köksüz cisim değildir.

### **Kum Engeli** (Bunker)

"Kum engeli", özel olarak hazırlanmış, içindeki toprak ve bitki örtüsü alınarak kum veya benzeri malzeme ile doldurulmuş, genelde çukur bir *engeldir*.

Kum engelinin kenarında veya içindeki çimen kaplı yerler kum engeline dahil değildir. Kum engelinin çimenle kaplı olmayan duvarları ve kenarları kum engeline dahildir. Kum engelinin sınırları düşey olarak aşağıya uzanır, dikey olarak yukarıya gitmez.

Top, kum engelinin içinde bulunması veya bir kısmının kum engeline değmesi halinde kum engelinin içinde sayılır.

## Kural veya Kurallar (Rule or Rules)

"Kural" kavramı aşağıdakileri içerir:

- a. Golf Kuralları ve bunların "Decisions on the Rules of Golf" kitabındaki yorumlanmalarını;
- b. Kural 33-1 ve Ek I gereğince *Komite* tarafından konulan her tür Yarışma Koşullarını; ve
- c. Kural 33-8a ve Ek I gereğince *Komite* tarafından konulan Yerel Kuralları; ve
- d. (i) Ek I ve II'de belirtilen, sopalar ve top hakkındaki spesifikasyonları ve bunların "A Guide to the Rules on Clubs and Balls" kitabında bulunan yorumlanmalarını.  
(ii) Ek IV'de belirtilen Cihazlar ve Diğer Malzemeler hakkındaki spesifikasyonları

## Maç Oyunu Türleri (Forms of Match Play)

Tekli (single): Birbirine rakip iki oyuncu arasında oynanan maç.

Üçlü (threesome): Bir oyuncunun iki oyuncuya karşı maçı; *taraf*lar tek topa oynarlar.

Dörtlü (foursome): İki oyuncunun diğer iki oyuncuya karşı maçı; *taraf*lar tek topa oynarlar.

Üç-Top (three-ball): Üç oyuncunun kendi topları ile birbirlerine karşı oynadıkları maç oyunu; her oyuncu iki ayrı maç oynar.

En iyi Top (best-ball): Bir oyuncunun, diğer iki oyuncunun daha iyi topuna veya üç oyuncunun en iyi topuna karşı oynadığı maç.

Dört-Top (four-ball): İki oyuncunun en iyi topu ile diğer iki oyuncunun en iyi topuna karşı oynadıkları maç.

## Manialar (Obstructions)

Saha üzerinde, yol veya patikaların yapay yüzey ve kenarları dahil her tür yapay şey ve yapay buz "mania" sayılır.

Aşağıdaki cisimler mania kapsamı dışındadır :

- Sınır dışı* alanları belirleyen duvar, parmaklık, kazık ve çit gibi cisimler,
- Sınır dışında* bulunan sabit yapay bir cismin her hangi bir kısmı,
- Komite* tarafından sahanın ayrılmaz bir parçası olarak ilan edilen herhangi bir yapı.

Gereksiz gecikmelere neden olmadan ve sahaya zarar vermeden, kolaylıkla yerinden oynatılabilen manialar, sabit olmayan manialar sayılır. Aksi halde sabit mania kapsamına girerler.

**Not:** *Komite*, sabit olmayan bir maniyı, sabit mania olarak ilan edebilir.

## Markör (Marker)

"Markör", vuruş oyununda *yarışmacının* vuruş sayılarını kaydetmek üzere, *Komite* tarafından görevlendirilen kişidir. *Eş yarışmacı* markör olabilir. *Hakem* olamaz.

## Onarım Bölgesi (Ground Under Repair)

"Onarım bölgesi" *saha* içinde *Komite* tarafından işaretlendirilmiş veya yetkilendirdiği kişilerce, onarımda olduğu ilan edilen bölgedir. Onarım bölgesi içindeki bütün zemin, çimen, çalı, ağaç ve diğer kökü toprakta olan cisimler, onarım bölgesinin bir parçası sayılırlar. Saha bakımcıları tarafından kaldırılmak üzere istiflenmiş malzeme ve saha bakımcısı tarafından açılmış çukur, marke edilmiş olmasa dahi bu tanımın kapsamındadır. Kaldırılması düşünülmeyen ve saha içinde terk edilmiş kesilmiş ot ve diğer malzeme, özel olarak belirtilmemiş ise, onarım bölgesi kapsamına girmez.

Onarım bölgesini belirleyen kazıklar bölgenin içindedir. Onarım bölgesinin sınırlarını, kazıkların zemin seviyesindeki en dış noktaları belirler. Onarım bölgesini belirtmek için kazıklar ve çizgiler beraber kullanıldığında, kazıklar onarım bölgesini tanımlar; çizgiler onarım bölgesinin sınırlarını belirler. Onarım bölgesinin sınırları yerdeki bir çizgi tarafından belirlenmiş ise, çizgi de onarım bölgesine dahildir. Onarım bölgesinin sınırları düşey olarak aşağıya doğru uzanır, yukarıya çıkmaz.

Topun, onarım bölgesi içinde bulunması veya bir kısmının onarım bölgesine değmesi ile top, onarım bölgesi içinde sayılır.

Anarım bölgesini belirleyen kazıklar birer *maniadır*.

**Not 2:** *Komite*, onarım bölgesinden veya onarım bölgesi olarak belirtilmiş, çevre açısından hassas bir bölgeden oynamayı Yerel Kurallar ile yasaklayabilir.

### Onur (Honour)

*Başlama yerinden* ilk vuruşu yapma hakkı, o tarafın "onur" u olarak tanımlanır.

### Ortak (Partner)

Bir oyuncu ile aynı *tarafta* oynayan diğer oyuncuya "ortak" denir. Üçlü (threesome), dörtlü (foursome), en iyi top (best-ball) veya dört-top (four-ball) maç oyunlarında "oyuncu" deyimini ortak ve ortaklarını da kapsar.

### Oyundaki Top (Ball in Play)

Oyuncu *başlama yerinden* topa *vuruşunu* yaptıktan sonra top, çukura girinceye kadar "oyundaki top" sayılır. *Topun kaybolması, sınır dışına çıkması* veya kaldırılması veya Kurallara uygun olup olmadığına bakılmaksızın yerine diğer bir topun oyuna sokulması hallerinde bu top "oyundaki top" sayılır.

Eğer oyuncu, bir çukuru oynamaya başlarken, başlama yeri dışından vuruş yapar veya bu hatayı düzeltmek isterse, "top oyunda" sayılmaz. Bu durumlarda Kural 11-4 veya 11-5 uygulanır. Bu haller dışında, başlama yeri dışından oynanan bir top, oyuncunun bir sonraki vuruşunu başlama yerinden yapmayı tercih etmesi veya zorunlu olarak başlama yerinden devam etmek durumunda kalması halinde, "oyunda" sayılır.

**Maç oyununda istisna:** Oyuncu, maç oyununda bir çukuru oynamaya başlarken, başlama yeri dışından vuruşunu yaparsa ve rakip oyuncu Kural 11-4'ün uygulanıp vuruşun iptalini istemez ise, top oyunda sayılır.

### Oyun Dışı Etki (Rub of the Green)

Topun, hareket halinde iken herhangi bir *dış etken* tarafından kazaen yönünden saptırılması veya durdurulmasına "oyun dışı etki" denir. (Bak: Kural 19-1)



## Oyun Hattı (Line of Play)

Bir oyuncunun, topa vuruşunu yaptıktan sonra, makul sınırlar içinde sağa ve sola sapmalar dahil, topun izlemesini beklediği hatta "oyun hattı" denir. Oyun hattı, yüzeyden yukarıya doğru dikey olarak uzanır, ancak çukurun ötesine geçmez.

## Oyun Malzemesi (Equipment)

Bir oyuncunun kullandığı, giydiği, taşıdığı veya oyuncunun *caddie*'si veya ortağı tarafından oyuncu adına taşınan şeylere "oyun malzemesi" denir. Bir çukurun oynanışı sırasında oyuncunun oynadığı top, topun yerini veya drop edilecek alanı belirlemeye yarayan para, tee veya marka gibi ufak cisimler bu tanımın kapsamı dışındadır. *Oyun malzemesi*, motorlu veya motorsuz golf arabalarını da içerir.

**Not 1:** Bir çukurda oynanmakta olan top, kaldırıldığı ve tekrar oyuna sokulmadığı sürece, oyun malzemesinden sayılır.

**Not 2:** Bir golf arabası iki veya daha fazla oyuncu tarafından paylaşılıyorsa, araba ve içindeki her şeyin o arabayı paylaşan oyunculardan birinin malzemesi olduğu kabul edilir.

Araba onu paylaşan bir oyuncu tarafından sürülüyorsa, araba dahil tüm içindekiler arabayı sürenin oyun malzemesi kabul edilir. Aksi takdirde o anda topu oynamakta olan oyuncunun oyun malzemesi sayılır.

## Öngörülen Tur (Stipulated Round)

*Komite* tarafından başka bir karar alınmamışsa, sahadaki çukurların sırasıyla oynanmasına "öngörülen tur" denir. Bir turdaki çukur sayısı, oyun Komitesince kısıtlanmamış ise 18'dir. Maç oyunlarında öngörülen turun uzatılması için Bak. Kural 2-3.

## Oyuna Sokulan Başka Top (Substituted Ball)

Oyun içindeki, kaybolmuş, sınır dışına çıkmış veya kaldırılmış olan orijinal topun yerine oyuna dahil edilen top, "*Oyuna Sokulan Başka Top*" olarak adlandırılır.

## Parkur (Through the Green)

Aşağıdakiler dışında *sahanın* tamamına "parkur" denir:

- Oynanan çukurun *başlama yeri* ve *green'i*,
- Sahadaki tüm *engeller*.

### Pata Hattı (Line of Putt)

Bir oyuncunun, *green* üzerinde topa *vuruşunu* yaptıktan sonra, topun izlemesini beklediği hatta "pata hattı" denir. Kural 16-1e, göz önünde tutulmak şartı ile, pata hattı her iki tarafa da makul boyutlar içinde sapmaları kapsar. Pata hattı *çukurun* ötesine geçmez.

### Rakip (Opponent)

Maç oyununda, yarışılan karşı tarafın herhangi bir üyesine "rakip" denir.

### Saha (Course)

"Saha", Komite tarafından golf oyununa ayrılmış olan alanın tamamıdır. (Bak. Kural 33-2)

### Sınır Dışı (Out of Bounds)

"Sınır dışı", sınır dışı işaretlerinin ötesi veya *Komite* tarafından saha üzerinde bu şekilde işaretlenmiş bölgedir.

Sınır dışı, kazıklar veya tel örgülerle belirtilmiş ise, sınır dışı hattı, eğik açılı destekler hariç, kazıkların veya tel örgülerin zemin seviyesindeki *sahaya* yakın en iç kısmından geçer. Sınır dışını belirtmek için kazıklar ve çizgiler beraber kullanıldığında, kazıklar o bölgenin sınır dışı olduğunu tanımlar; çizgiler *sınır dışının* sınırlarını belirler. Sınır dışı, yere çizilmiş bir çizgi olarak belirtilmişse, hattın kendisi sınır dışındadır. Sınır dışı hattı, düşey olarak aşağıya ve dikey olarak yukarıya uzanır.

Bir topun sınır dışında sayılabilmesi için tamamının sınır dışında bulunması gerekir.

Oyuncu, sınır içinde bulunan topa sınır dışında durarak vurabilir.

Sınır dışını belirleyen duvar, tel örgü, parmaklık, kazık gibi cisimler *mania* değildir ve sabit sayılırlar. Sınır dışını belirleyen kazıklar *mania* değildir ve sabit sayılırlar.

**Not 1:** Sınır dışını belirleyen kazık ve çizgiler beyaz olmalıdır.

**Not 2:** Komite, bir yerel Kural ile sınır dışını tanımlayan, ancak sınır dışının sınırlarını belirlemeyen kazıkları *mania* olarak ilan edebilir.

## Su Engeli (Water Hazard)

"Su engeli", deniz, göl, havuz, dere, hendek, yüzeysel drenaj kanalları veya (içlerinde su bulunsun veya bulunmasın) diğer açık su yatakları ve her türlü benzerleridir. Su engeli sınırları içindeki zemin ve su, su engelinin kısımlarıdır. Su engelinin sınırları kazıklar tarafından belirlendiğinde, kazıklar su engelinin içinde sayılır; ve su engelinin sınırlarını kazıkların zemin seviyesine en yakın dış noktaları belirler. Su engelini belirtmek için kazıklar ve çizgiler beraber kullanıldığında, kazıklar su engelini tanımlar; çizgiler su engelinin sınırlarını belirler. Su engelinin sınırları, yerdeki bir çizgi tarafından belirlenmişse, bu çizgi engelin içinde sayılır. Su engelinin sınırları düşey ve dikey olarak aşağıya ve yukarıya uzanır.

Topun su engeli içinde bulunması veya bir kısmının su engeline değmesi durumunda, top su engeli içinde sayılır.

Su engelinin sınırlarını belirleyen kazıklar *mania* sayılır.

**Not 1:** Su engelinin sınırları, sarı kazık veya çizgilerle belirtilmelidir.

**Not 2:** *Komite*, su engeli olarak belirtilmiş çevre açısından hassas bir bölge içinden oynamayı yerel bir Kural ile yasaklayabilir.

## Taraf (Side)

"Taraf", bir oyuncu veya birbiri ile *ortak* olan iki veya daha fazla oyuncudur. Maç oyununda, yarışılan karşı *tarafın* her üyesi bir *rakiptir*. Vuruş sayısı oyununda ise, bütün *tarafların* üyelerine *yarışmacı*, birlikte oynayan farklı *tarafların* üyelerine ise eş *yarışmacı* denir.

## Top Çukurda (Holed)

Topun, çukurun içinde ve tümü ile *çukurun* ağzı seviyesinin altında hareketsiz kalmasına "top çukurda" denir.

## Top Oynadı veya Oynatıldı (Move or Moved)

Top, bulunduğu yerdeki pozisyonunu terkederek başka bir yerde durursa "oynatıldı" varsayılır.

## Vuruş (Stroke)

Topa düzgünce vurma ve topu oynatma amacı ile sopanın ileri hareketine "vuruş" denir. Ancak oyuncu, sopanın ileri hareketini topa henüz değmeden isteyerek keserse, vuruş yapılmadı sayılır.

## Vuruş Pozisyonu (Addressing the Ball)

Bir oyuncu, duruşunu alıp almadığına bakılmaksızın, sopasını topun hemen önünde veya hemen arkasında zemine değdirdiği anda "vuruş pozisyonu" nu almış sayılır.

## Vuruş Sayısı Oyunu Türleri (Forms of Stroke Play)

Bireysel (Individual): Her oyuncunun bireysel olarak oynadığı yarışma.

Dörtlü (Foursome): İki yarışmacının partner olarak tek topa oynadığı yarışma.

Dört-Top (Four-Ball): İki yarışmacının partner olarak oynadığı ve her iki yarışmacısında kendi topunu oynadığı yarışma. Daha iyi puan yapmış olan yarışmacının puanı kayda alınır. Eğer partnerlerden biri çukuru tamamlamadıysa, ceza verilmez.

**Not:** Bogey, par ve Stableford yarışmaları için Kural 32-1'e Bakınız.

## Yan Su Engeli (Lateral Water Hazard)

"Yan su engeli", sahadaki konumu nedeniyle topun *su engelinin* arkasında, Kural 26-1b'ye uygun olarak drop edilmesi mümkün olmayan veya *Komite* tarafından öyle yorumlanan su engeli veya su engelinin bir kısmıdır.

Yan su engeli sınırları içinde kalan tüm alan ve su *yan su engeli* içindedir. Yan su engelinin sınırlarını kazıkların zemin seviyesine en yakın dış noktaları belirler. Yan su engelini belirtmek için kazıklar ve çizgiler beraber kullanıldığında, kazıklar yan su engelini tanımlar; çizgiler yan su engelinin sınırlarını belirler. Yan su engelinin sınırları yerdeki bir çizgi tarafından belirlenmiş ise, çizgi de yan su engeline dahildir. Yan su engelinin sınırları düşey olarak aşağıya ve yukarıya doğru uzanır.

Topun yan su engelinin içinde bulunması veya bir kısmının yan su engeline değmesi ile top yan su engelinin içinde sayılır.

Yan su engelini belirleyen kazıklar birer maniadır.

**Not 1:** Yan su engeli kırmızı kazık veya çizgilerle belirtilmelidir.

**Not 2:** *Komite* yan su engeli olarak belirtilmiş, çevre açısından hassas bir bölge içinden oynamayı yerel bir Kural ile yasaklayabilir.

**Not 3:** *Komite*, bir yan su engelini, su engeli olarak ilan edebilir.

### Yanlış Green (Wrong Putting Green)

Oynanmakta olan çukura ait olmayan herhangi bir *green*, "yanlış green" sayılır. *Komite* tarafından aksi belirtilmediği takdirde bu terim, saha üzerindeki talim green'leri ve pitching green'lerini de kapsar.

### Yanlış Top (Wrong Ball)

Oyuncunun aşağıdaki topları dışındaki her top "yanlış top" tur:

- Oyundaki top
- Geçici top veya
- Vuruş sayısı oyununda Kural 3-3 veya 20-7c gereği oynanan ikinci top.

Ayrıca:

- Başka bir oyuncunun topu;
- Sahada başkaları tarafından bırakılmış bir top;
- Oyuncunun, artık oyunda olmayan orijinal topu da *yanlış top* sayılır.

**Not:** Kurallar müsaade etsin veya etmesin oynanan top yerine oyuna sokulan top, oyundaki top sayılır.

### Yarışmacı (Competitor)

Vuruş sayısı oyununa katılan oyuncuya "yarışmacı" denir. Yarışmacı ile birlikte oynayan her oyuncuya "eş yarışmacı" denir. Bunlar birbirlerinin *ortağı* değildir.

Dörtlü (foursome) veya Dört-Top (four-ball) vuruş sayısı oyunlarında, *yarışmacı* ve eş *yarışmacı* deyimi, aralarında gerekli ilişki bulunması halinde, ortakları da kapsar.

### Yer Altında Yuva Yapan Hayvan (Burrowing Animal)

Tavşan, köstebek, kertenkele gibi yaşamak veya korunmak için yer altında yuva yapan hayvanlardır. ( Solucan, böcek ve benzeri hayvanlar hariç)

**Not:** Köpek gibi, yer altında yuva yapmayan bir hayvanın kazdığı çukur, eğer *onarım bölgesi* olarak işaretlenmemiş veya tanımlanmamış ise *anormal zemin koşulu* sayılmaz.

## Bölüm III – Golf Kuralları

# Oyun

## Kural 1

## Oyun

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 1-1. Genel

Golf oyunu, topu *başlama yerinden*, Kurallara uygun olarak ve bir veya birbirini izleyen vuruşlarla ilgili *çukura* sokmaktır.

### 1-2. Topun Hareketine Müdahale veya Fiziksel Koşulların Değiştirilmesi

Bir oyuncu, (i) oyundaki topun hareketine müdahale etmek amacıyla herhangi bir girişimde bulunamaz veya (ii) çukurun oynanmasını etkilemek amacıyla fiziksel koşulları değiştiremez.

### İstisnalar:

1. Başka bir Kural tarafından açıkça izin verilmiş veya yasaklanmış olan bir eylem, Kural 1-2 dahilinde değil, söz konusu ilgili Kural çerçevesinde değerlendirilir.
2. Sadece sahanın korunması amacıyla gerçekleştirilen bir eylem Kural 1-2 ihlali sayılmaz.

### \*1-2 KURALINA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş.

\* 1-2 Kuralının ağır ihlali halinde Komite diskalifikasyon cezası verebilir.

**Not 1:** Komite, oyuncunun bu Kuralı ihlal ettiği eyleminin kendisine veya bir başka oyuncuya ciddi bir avantaj sağladığını veya kendi *ortağı* hariç, diğer oyuncular için ciddi bir dezavantaja sebep olduğu sonucuna varıyorsa, oyuncunun 1-2 Kuralını ağır ihlal ettiği varsayılır.

**Not 2:** Vuruş sayısı oyununda ve ağır Kural ihlalinin diskalifikasyona neden olmadığı durumlarda, oyuncu kendi topunun hareketine müdahale ederek durdurursa, topu durduğu yerden veya yönünü saptırdıysa hareketsiz hale geldiği yerden oynar. Eğer topun hareketine, kasıtlı olarak bir eş yarışmacı tarafından veya başka bir dış etken tarafından müdahale edildiye, o oyuncuya Kural 1-4 uygulanır (Bak. Kural 19-1, Not 1)

### 1-3. Kuralları Uygulamama Anlaşması

Oyuncular herhangi bir *Kuralı* saymama veya herhangi bir cezayı kaldırma hususunda aralarında anlaşamazlar.

#### 1-3. KURALINA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Her iki tarafın diskalifikasyonu

Vuruş sayısı oyunu - İlgili yarışmacıların diskalifikasyonu

(Vuruş sayısı oyununda sıra dışı oynama ile ilgili anlaşma: Bak. Kural 10-2c)

### 1-4. Kurallarca Belirlenmemiş Durumlar

Tartışma konusu olan her hangi bir durum Kurallarca belirlenmemişse, karar en adil şekilde alınmalıdır.

## Kural 2

## Maç oyunu

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bak. Sayfa 22-35.

#### 2-1. Genel

Maç, *Komite* tarafından başka bir karar alınmamışsa, *öngörülen tur* boyunca tarafların birbirilerine karşı oynamalarını kapsar.

Maç oyunu çukur hesabına göre oynanır.

*Kurallarca* başka bir yöntem öngörülmemişse, çukuru kazanan taraf, topu en az vuruşla çukura sokan taraftır. Handikaplı maç oyunlarında en düşük net skor çukuru kazanır.

Sayımda, şu kadar "çukur önde" veya "berabere" ve şu kadar "çukur oynanacak" terimleri kullanılır.

Bir oyuncu veya takımın önde olduğu çukur sayısının, turun geri kalan "oynanacak çukur" sayısına eşit olması, "dormi" olarak tanımlanır.



## 2-2. Çukurun Paylaşılması

Tarafların aynı vuruş sayısı ile çukuru tamamlamalarında çukur "paylaşılmış" olur. Oyuncunun topunu çukura sokması ve rakibinin de çukuru paylaşabilmesi için bir vuruşu kalması durumunda, oyuncu sonradan bir vuruş cezası alır ise, çukur paylaşılmış sayılır.

## 2-3. Oyunu Kazanan Taraf

Bir tarafın kazandığı çukur sayısı, turun tamamlanması için geri kalan çukur sayısından fazla ise, o taraf maçı kazanmış olur. *Komite*, eşitlik halinde, beraberlik durumunu çözmek amacıyla, öngörülen turda oynanacak çukur sayısını bir taraf kazanıncaya kadar uzatabilir.

## 2-4. Sonraki Vuruşun, Çukurun Veya Oyunun Bağışlanması

Oyuncu, oyunun başlamasından veya tamamlanmasından önce her an maçı başılayabilir.

Oyuncu, çukurun oynanmaya başlamasından veya tamamlanmasından önce her an çukuru başılayabilir.

Rakibin topunun durur pozisyonda olması şartı ile oyuncu, rakibinin bir sonraki vuruşunu istediği zaman başılayabilir. Rakibinin topu bir sonraki vuruşu ile çukura soktuğu varsayılarak top herhangi bir taraf tarafından kaldırılabilir. Bağışlama kararından dönülemez.

(Çukur kenarında kalan top – Bak. Kural 16-2)

## 2-5. Şüpheli durumlar, Anlaşmazlıklar, İtirazlar

Maç oyununda şüpheli bir durum belirir veya oyuncular arasında anlaşmazlık çıkarsa, oyuncularından herhangi biri itirazda bulunabilir. Makul bir süre içinde *Komiteyi* temsil eden yetkili bir kişiye erişilemez ise, oyuncular ara vermeden oyunlarına devam ederler. Herhangi bir itirazın, Komite tarafından incelemeğe alınabilmesi için itirazın zamanında yapılmış olması (i) oyuncunun itiraz edeceğini zamanında rakibine bildirmiş olması, (ii) itiraz gerekçelerini ve Kurallar hakkında bilgi almak istediğini rakibine bildirmiş olması gerekir.

İtirazın zamanında yapılmış sayılması için, itirazın (i) maçtaki oyuncularından herhangi birinin bir sonraki *başlama yerinden* vuruşunu yapmadan önce veya (ii) turun son çukurunda bulunulması durumunda, oyuncuların tamamının *green'i* terk etmelerinden önce veya (iii) itiraz konusunun, turun son çukurunda bulunulması ve oyuncuların tamamının *green'i* terk etmelerinden sonra ortaya çıkması durumunda, maç sonucunun resmen ilan edilmesinden önce yapılması gereklidir.

Maç oyununda oynanmış olan bir önceki çukurla ilgili itirazın *Komite* tarafından dikkate alınabilmesi için itirazda bulunan oyuncunun önceden bilmediği bir olayın ortaya çıkması veya bir rakip tarafından verilen bilginin yanlış olması gerekir (Kural 6-2a ve 9). Bu durumdaki bir itirazın da zamanında yapılması gereklidir.

İtirazda bulunan oyuncunun (i) önceden bilmediği bir olayın ortaya çıkması (ii) rakip tarafından kendisine yanlış bilgi verilmiş olması ve (iii) rakibin bunun bilincinde olması dışında, maç sonucunun resmen ilanından sonra yapılan itiraz *Komite* tarafından kabul edilmeyebilir.

**Not 1:** Bir oyuncu, rakibi ile kuralları uygulamama anlaşması (Kural 1-3) yapmış olmaması şartıyla, rakibin Kural ihlalini görmezlikten gelebilir.

**Not 2:** Maç oyununda, bir oyuncu hakları ve doğru kural uygulaması hakkında şüpheye düşerse, oynamakta olan çukuru iki top oynayarak tamamlayamaz.

## 2-6. Genel Ceza

Ayrıca bir işlem öngörülmemiş ise, maç oyununda herhangi bir *Kurala* uymama cezası çukur kaybidir.

## Kural 3

## Vuruş Sayısı Oyunu

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 3-1. Genel :Kazanan Taraf

Vuruş sayısı oyunu, *öngörülen tur* veya turlarda yarışmacıların her çukuru bitirerek ve her tur bitiminde tüm çukurlar için bir gross skor yazılı olan skor kartı teslim etmek zorunda oldukları oyun şeklidir. Her yarışmacı, yarışmaya katılan diğer tüm yarışmacılara karşı oynar.

Yarışmayı kazanan taraf, *öngörülen turu* veya turları en az vuruş sayısı ile tamamlayan taraftır.

Handikaplı oynanan yarışmalarda ise *öngörülen tur* veya turlarda en az net skoru yapan taraf yarışmayı kazanır.

### 3-2. Çukura Sokulmayan Top

Bir yarışmacı herhangi bir çukurda topu çukura sokmaz ve bir sonraki *başlama yerinden vuruşunu* yapmadan önce veya turun son çukurunda bulunulması durumunda, *green'i* terk etmeden önce yanlışını düzeltmezse, **diskalifiye edilir.**

### 3-3. Yöntem Hakkında Kararsızlık

#### a.Yöntem

Vuruş sayısı oyununda, bir yarışmacı bir çukurun oynanışı sırasında hakları ve oyun yöntemi hususunda kararsız kalırsa, cezasız olarak ikinci bir topu oyuna sokarak, iki top ile çukuru tamamlayabilir.

Böyle bir kararsızlığa neden olan durum karşısında yarışmacı, herhangi bir eylemde bulunmadan önce *markörüne* veya bir eş yarışmacıya "iki top" oynayacağını ve eyleminin Kurallarca uygun bulunması halinde hangi topla yapacağı skorun geçerli olacağını bildirmelidir.

Yarışmacı, skor kartını teslim etmeden önce durumu Komiteye bildirir, ihmali halinde **diskalifiye edilir.**

**Not:** Eğer yarışmacı, kararsızlığa neden olan durum ile ilgili bir yöntem uygulamadan önce başka bir eylemde bulunmuşsa Kural 3-3 uygulanamaz. Orijinal topla yapılmış olan skor geçerli sayılır veya orijinal top, oynanmış olan toplardan biri değilse, kuralların yönetime izin vermemesine rağmen, oyuna ilk sokulmuş olan topla yapılan skor geçerli sayılır. Ancak yarışmacı, oyuna ikinci bir top sokmaktan dolayı ceza almaz ve sadece bu topla oynadığı esnada almış olduğu cezalar skoruna ilave edilmez.

#### b. Çukur için Geçerli Skorun Saptanması

- (i) Yarışmacının önceden seçtiği topla yapılan skor, oyun yönteminin Kurallara uygun bulunması durumunda, o çukur için geçerli olacaktır. Aksi takdirde diğer topla yapılan skor, bu top ile uygulanan oyun yönteminin Kurallara uygun bulunması durumunda, geçerli olur.
- (ii) Yarışmacının çukuru iki top ile oynayacağını veya hangi topu seçeceğini önceden bildirmemiş ise, orijinal topla yapılan skor, topun Kurallara uygun olarak oynanmış olması halinde, geçerli sayılır. Orijinal top oynanan toplardan biri değilse, oyuna ilk sokulan topla yapılan skor, topun Kurallara uygun oynanmış olması halinde, geçerli sayılır. Aksi takdirde diğer top ile yapılan skor, o topun Kurallara olarak uygun oynanmış olması halinde, geçerlidir.

**Not 1:** Yarışmacı Kural 3-3'e uygun olarak oyuna ikinci bir top soktuğu takdirde, daha sonra Kurallar gereği oyun dışı kalacak olan topla oynamaktan dolayı alınmış olan cezalar dikkate alınmaz.

**Not 2:** Kural 3-3'e göre oynanan ikinci top, Kural 27-2'deki geçici top değildir.

### 3-4. Bir Kurala Uymaya İtiraz

Bir yarışmacı, diğer bir yarışmacının hakkını etkileyen bir *Kurala* uymaya itiraz ederse, **diskalifiye olur**.

### 3-5. Genel Ceza

Ayrıca bir işlem öngörülmemişse, vuruş sayısı oyununda bir *Kurala* uymama cezası iki vuruştur.

## Sopalar ve Top

R&A, sopalar ve toplarla ilgili *Kuralları* (Bak. Ekler I ve II) ve yorumlarını her an değiştirme hakkını mahfuz tutar.

### Kural 4

### Sopalar

Oyuncu, bir sopanın Kurallara uygunluğu hususunda şüpheye düşerse R&A'ya danışmalıdır.

İmalatçı, yapımını planladığı bir sopanın *Kurallara* uygun olup olmadığını belgelemek için bir numune ile R&A'ya baş vurmalıdır. Verilen numune referans numunesi olarak R&A'nın malı olur. İmalatçı, üretim ve pazarlamadan önce bir numune göndermeyi ihmal ederse veya numune vermiş olmasına rağmen onay almayı beklemezse sopanın Golf Kurallarına uymama riskini de üstlenmiş olur.

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir.- Bak. Sayfa 22-35.

## 4-1. Sopaların Şekil ve Yapıları

### a. Genel

Oyuncunun sopaları, bu Kuraldaki şartlara ve Ek II 'deki özellik ve açıklamalara uymak zorundadır.

**Not:** Komite, yarışma şartlarında (Kural 33-1) oyuncunun taşıdığı driver 'in model ve vuruş açısı bakımından R&A tarafından yayınlanacak güncel "Kurallara Uygun Driver Kafaları Listesi" nde yer almasını isteyebilir.

### b. Aşınma ve Değişiklik

Bir sopanın yeni durumda iken Kurallara uygunluğu olması, normal kullanım süresinde uğrayacağı aşınma halinde de geçerlidir. Sopanın bir kısmında isteyerek yapılan bir değişiklik sonunda da sopa yeni sayılacağından, değiştirilmiş hali ile de Kurallara uygun olmak zorundadır.

## 4-2. Oyun Karakteristiğinin Değişmesi ve Yabancı Malzeme

### a. Oyun Karakteristiğinin Değişmesi

Öngörülen tur içinde bir sopanın oyun karakteristiği, ayar veya başka nedenlerle kasten değiştirilemez.

### b. Yabancı Malzeme

Sopa yüzeyine, topun hareketini etkileme amacıyla yabancı bir malzeme eklenemez.

**\*4-1 veya 4-2 KURALLARINA UYMAYAN SOPAYI TAŞIMA, FAKAT VURUŞ YAPMAMA CEZASI:**

**Maç oyunu** - İhlalin farkına varıldığı çukurun sonunda, o ana kadar aykırı koşullarla oynanan çukurlar kaybedilmiş sayılır. Ancak bir tur için verilecek en fazla ceza iki çukurdur.

**Vuruş sayısı oyunu**- Aykırı koşullarla oynanan her çukur için iki vuruş. Ancak bir tur için verilecek en fazla ceza dört vuruştur (Aykırı koşullarda oynanmış olan çukurlardan ilk ikisi için).

**Maç veya vuruş sayısı oyunu** - Kural ihlali iki çukur arasında meydana gelirse, ihlalin bir sonraki çukurun oynanması sırasında meydana geldiği varsayılır ve ceza bir sonraki çukur skoruna uygulanır.

**Bogey ve par yarışmaları** - Bak. Kural 32-1a altındaki Not 1

**Stableford yarışmaları** - Bak. Kural 32-1b altındaki Not 1

\*Kural 4-1 veya 4-2 'e uygun olmayan sopa veya sopaların taşındığının ortaya çıkması halinde oyuncu, maç oyununda rakibini, vuruş sayısında eş yarışmacı veya *markörünü* derhal bilgilendirmelidir. Bunu yapmaması halinde diskalifiye olur.

---

#### 4-1 veya 4-2 KURALLARINA UYMAYAN SOPA İLE VURUŞ YAPMA CEZASI:

Diskalifikasyon

---

### 4-3. Hasarlı Sopalar: Onarma ve Değişirme

#### a. Normal Oyun Koşulları Altında Hasar Görme

Bir oyuncunun sopası *öngörülen tur* içinde, normal oyun koşulları altında hasar görür ise, oyuncu:

- (i) Hasarın meydana geldiği *öngörülen tur*'un bitimine kadar sopayı hasarlı durumda kullanabilir veya
- (ii) Aşırı gecikmeye meydan vermeden sopasını onarabilir veya onarılmasını sağlar; veya
- (iii) llave bir seçenek olarak, eğer sopa oynanamayacak durumda ise, hasarlı sopayı başka bir sopa ile değiştirebilir. Sopanın değiştirilmesi oyunu aşırı geciktiremez (Kural 6-7). Sopanın değiştirilmesi, saha içinde oynayan herhangi bir kişiden ödünç alınarak veya *öngörülen tur* esnasında oyuncunun kendisi tarafından veya kendisi için taşınan tamamlayıcı parçalar ile değiştirme şeklinde gerçekleştirilemez.

---

#### 4-3a KURALINA UYMAMA CEZASI:

#### 4-4a veya b, ve 4-4c Kuralları cezalarına bakınız

---

**Not:** Sopanın oynanamayacak duruma gelmesi, şaftının ezilmesi, önemli ölçüde yamulması veya parçalara ayrılması, kafasının gevşemesi, kopması veya önemli ölçüde deforme olması, veya kavrama sapının gevşemesi gibi, ileri derecede hasar görmesi demektir. Şaftın eğilmesi, kafa açısının değişmesi veya kafanın çizilmesi, sopayı oynanamaz hale getirmez.

## b. Normal Oyun Koşulları Dışında Hasar Görme

Eğer bir oyuncunun sopası, *öngörülen tur* içinde, normal oyun koşulları dışında hasar görür, Kurallara uygunsuz hale gelir veya oyun karakteristiği değişirse, sopa oyun sonuna kadar kullanılamaz veya değiştirilemez.

### 4-3b KURALINA UYMAMA CEZASI:

Diskalifikasyon

## c. Öngörülen Turdan Önce Hasar Görme

Oyuncu, *öngörülen tur* öncesinde hasar görmüş olan bir sopayı, *Kurallara* uygun olması şartı ile kullanabilir. Önceden hasar görmüş olan sopa, oyun esnasında tamir edilebilir. Ancak tamir işlemi, sopanın oyun karakteristiğini değiştirmemeli ve gereksiz gecikmelere neden olmamalıdır.

### 4-3c KURALINA UYMAMA CEZASI:

4-1 ve 4-2 Kuralları cezalarına bakınız

(Gereksiz Gecikmeler – Bak. Kural 6-7)

## 4-4. En Fazla Ondört Sopa

### a. Sopa Seçimi ve Sopa İlave Edilmesi

Oyuncu, *öngörülen tur'a* 14 adet sopadan fazlası ile başlayamaz. Ancak, oyuna 14'ten eksik sayıda sopayla başlamışsa, toplamı 14'ü geçmemek şartı ile sopa ilave edebilir. Oyuncu, sopa ilave etmek amacıyla oyunu gereksiz yere geciktiremez (Kural 6-7) ve sopanın ilave edilmesi, *saha* içinde oynayan herhangi bir kişiden ödünç alınarak veya *öngörülen tur* esnasında oyuncunun kendisi tarafından veya kendisi için taşınan tamamlayıcı parçaların ilave edilmesi şeklinde gerçekleştirilemez.

### b. Ortaklar Sopaları Paylaşabilir

Ortaklar sopaları paylaşabilir; ancak bu şekilde ortaklaşa paylaşılan toplam sopa sayısı 14'ü geçemez.

#### 4-4a veya b KURALINA UYMAMA CEZASI:

(FAZLA OLARAK TAŞINAN SOPA SAYISI DİKKATE ALINMADAN)

Maç oyunu - İhlalin farkına varıldığı çukurun sonunda, o ana kadar aykırı koşullarla oynanan çukurlar kaybedilmiş sayılır. Ancak bir tur için verilecek en fazla ceza iki çukurdur.

Vuruş sayısı oyunu- Aykırı koşullarla oynanan her çukur için iki vuruş. Ancak bir tur için verilecek en fazla ceza dört vuruştur (Aykırı koşullarda oynanmış olan çukurlardan ilk ikisi için).

Maç veya vuruş sayısı oyunu - Kural ihlali iki çukur arasında meydana gelirse, ihlalin bir önce tamamlanan çukurun oynanması sırasında meydana geldiği varsayılır ve 4-4a veya b Kuralına uymama cezası bir sonraki çukur skoruna uygulanmaz.

Bogey ve par yarışmaları - Bak. Kural 32-1a altındaki Not 1

Stableford yarışmaları - Bak. Kural 32-1b altındaki Not 1

#### c. Fazla Sopalarnın Oyun Dışı İlan Edilmesi

Kural 4-3a (iii) veya 4-4'e aykırı olarak fazladan kullanılan veya taşınan herhangi bir sopa, ihlalin saptanmasından sonra oyuncu tarafından derhal oyun dışı ilan edilerek maç oyununda rakibine, vuruş sayısı oyununda eş yarışmacı veya markörüne bilgi verilir ve tur içinde bir daha kullanılamaz.

#### 4-4c KURALINA UYMAMA CEZASI:

Diskalifikasyon

Kural 5

Top

Oyuncu, bir topun Kurallara uygunluğu hususunda şüpheye düşerse R&A'ya danışmalıdır.

İmalatçı, yapımını planladığı bir topun Kurallara uygun olup olmadığını belgelemek için bir numune ile R&A'ya baş vurmaktadır. Verilen numune referans numunesi olarak R&A'nın malı olur. İmalatçı, üretim ve pazarlamadan önce bir numune göndermeyi ihmal ederse veya numune vermiş olmasına rağmen onay almayı beklemezse topun Golf Kurallarına uymama riskini de üstlenmiş olur.



## Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35

### 5-1. Genel

Oyuncunun kullandığı top, Ek. III'de belirtilen spesifikasyonlara uymak zorundadır.

**Not:** Komite yarışma koşullarında (Kural 33-1) oyuncunun kullandığı topun markasının R&A tarafından ilan edilen "Kurallara Uygun Toplar Listesi"nde yer almasını isteyebilir.

### 5-2. Yabancı Madde

Topun oyun karakteristiğini değiştirmek amacıyla, oyuncunun oynadığı top üzerinde uygulanmış yabancı maddeler bulunamaz.

#### 5-1 veya 5-2 KURALINA UYMAMA CEZASI:

##### Diskalifikasyon

### 5-3. Top Oynamaya Uygun Değil

Top, belirgin bir şekilde kesilmiş, çatlakmış veya deforme olmuş ise, oynamaya uygun değildir. Top, üzerine yalnızca çamur veya diğer malzemenin bulaşmış bulunması veya üzerinde çizik olması, boyasının bozulması veya solması gibi nedenlerden ötürü oynanamaz sayılmaz.

Oyuncu, bir çukurun oynanması sırasında topunun oynanamaz durumda olduğundan kuşkulanırsa, topunu incelemek için cezasız olarak kaldırabilir.

Topu kaldırmadan önce yerini marke eder ve maç oyununda rakibine, vuruş sayısı oyununda eş yarışmacı veya markörüne topu ne amaçla kaldıracağını bildirir. Rakibine, markörüne veya eş yarışmacısına topu inceleme, kaldırıp yerine koyarken izleme olanağını tanımak kaydı ile topu kaldırıp inceleyebilir. Kural 5-3'e göre kaldırılan top temizlenemez.

Oyuncu bu işlemlerden herhangi birine uygun hareket etmezse veya topun oynanamaz durumda olabileceğini gösteren bir neden yokken topunu kaldırırsa, **bir vuruş cezası alır.**

Bir çukurun oynanması esnasında topun oynamaya uygun olmadığı saptanırsa, oyuncu, orijinal topu kaldırdığı yere *yeni bir top koyarak* (oyuna başka top sokarak) oyununa devam eder. Aksi durumda orijinal top tekrar yerine yerleştirilir. Oyuncu, hakkı yokken oyuna yeni bir top sokması ve yanlış sokulan topa *vuruş* yapması halinde **sadece Kural 5-3 ile ilgili genel cezayı alır**, bu madde kapsamında veya Kural 15-2 kapsamında ilave ceza almaz.

Top bir vuruş sonucu parçalanırsa, vuruş iptal edilir ve oyuncu cezasız olarak orijinal topun oynandığı yere mümkün olduğu kadar yakın bir noktadan yeni bir top oynar. (Bak. Kural 20-5)

### \*5-3 KURALINA UYMAMA CEZASI

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

\*Bir oyuncu Kural 5-3'ü ihlali nedeniyle genel cezayı alırsa, Kurallar gereği ayrıca bir ceza verilmez.

**Not 1:** Oyuncunun rakibi, markörü veya eş yarışmacısı, topun oynanamaz olması durumuna itiraz etmek isterse, bunu oyuncu yeni bir topu oynamadan önce yapmak zorundadır.

**Not 2:** Yerleştirilen veya yeniden yerleştirilen topun orijinal pozisyonunun değişmesi - Bak. Kural 20-3b

(Green üzerinden veya herhangi bir diğer Kural nedeni ile kaldırılan topun temizlenmesi – Bak. Kural 21.)

## Oyuncunun Sorumlulukları

Kural 6

Oyuncu

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 6-1. Kurallar

Oyuncu ve *caddie'si*, Kuralları bilmekle yükümlüdürler.

Öngörülen tur boyunca, oyuncunun *caddie'si* tarafından yapılacak herhangi bir Kural ihlali nedeniyle öngörülen ceza oyuncuya uygulanır.

## 6-2. Handikap

### a. Maç Oyunu

Handikaplı bir yarışmaya başlamadan önce oyuncular, birbirlerine karşılıklı olarak handikaplarını bildirmelidir. Bir oyuncu, yarışmaya başlarken alacağı veya vereceği çukur sayısını etkileyecek daha yüksek bir handikap bildirmişse, **diskalifiye olur**. Aksi taktirde oyunu bildirdiği handikapla tamamlar.

### b. Vuruş Sayısı Oyunu

Handikaplı yarışmanın her turu sonunda, yarışmacı skor kartını *Komiteye* teslim etmeden önce handikapının skor kartında kayıtlı olduğunu garanti eder. Skor kartı teslim edilmeden önce üzerinde handikap kaydedilmemiş ise (Kural 6-6b) veya oyuncunun kaydedilen handikapı, hakkı olandan daha yüksek olup aldığı vuruşları etkilerse, yarışmacı handikaplı yarışmadan **diskalifiye olur**. Aksi durumda skor geçerlidir.

**Not:** Handikap vuruşlarının alındığı veya verildiği çukurları bilmek, oyuncunun sorumluluğudur.

## 6-3. Başlama Zamanı ve Gruplar

### a. Başlama Zamanı

Oyuncu *Komite* tarafından saptanan zamanda oyuna başlar.

#### 6-3a KURALINA UYMAMA CEZASI:

Oyuncunun başlama zamanını aşan beş dakikalık bir süre içinde oyuna hazır durumda başlama yerine yetişmesi halinde uygulanacak ceza, maç oyununda ilk çukurun kaybı ve vuruş sayısı oyununda ilk çukur skoruna iki vuruş olarak uygulanır. Aksi takdirde Kural ihlali cezası diskalifikasyondur.

Bogey ve par yarışmaları - Bak. Kural 32-1a altındaki Not 2

Stableford yarışmaları - Bak. Kural 32-1b altındaki Not 2

**İstisna:** Komite, oyuncunun başlama zamanına uymamasına istisnai bir durumun sebep olduğuna kanaat getirirse ceza uygulanmaz.

## b. Gruplar

Vuruş sayısı oyununda yarışmacı, bütün tur boyunca Komite tarafından düzenlenmiş grup içinde kalır. Değişiklik, Komitenin yetki vermesi veya onayı ile olur.

### 6-3b KURALINA UYMAMA CEZASI:

#### Diskalifikasyon

(En iyi top ve dört top oyunu - Bak. Kurallar 30-3a ve 31-2)

### 6-4. Caddie

Bir oyuncu caddie'den yardım alabilir, ancak aynı anda birden fazla caddie kullanamaz.

#### \*6-4 KURALINA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - İhlalin farkına varıldığı çukurun sonunda, o ana kadar aykırı koşullarla oynanan çukurlar kaybedilmiş sayılır. Ancak bir tur için verilecek en fazla ceza iki çukurdur.

Vuruş sayısı oyunu- Aykırı koşullarla oynanan her çukur için iki vuruş. Ancak bir tur için verilecek en fazla ceza dört vuruştur (Aykırı koşullarda oynanmış olan çukurlardan ilk ikisi için).

Maç veya vuruş sayısı oyunu - Kural ihlali iki çukur arasında meydana gelirse, ihlalin bir sonraki çukurun oynanması sırasında meydana geldiği varsayılır ve ceza bir sonraki çukur skoruna uygulanır.

Bogey ve par yarışmaları - Bak. Kural 32-1a altındaki Not 1

Stableford yarışmaları - Bak. Kural 32-1b altındaki Not 1

\*Bu Kurala aykırı olarak bir oyuncunun birden fazla caddie kullandığının ortaya çıkması halinde oyuncu derhal o andan itibaren öngörülen tur boyunca tek caddie kullanacağını garanti etmelidir, aksi takdirde diskalifiye olur.

**Not:** Komite, yarışma koşullarında (Kural 33-1) caddie kullanılmasını yasaklayabilir veya oyuncunun caddie seçimini kısıtlayabilir.

### 6-5. Top

Oyuncunun doğru topu oynaması, kendi sorumluluğudur. Her oyuncu, tanımak amacıyla topunu işaretlemelidir.

## 6-6. Vuruş Sayısı Oyununda Değerlendirme

### a. Skor Kaydı

Her çukurun oynanışından sonra markör, sonucu yarışmacı ile karşılaştırarak skor kartına geçirmelidir. Tur bitiminde markör, kartı imzalayarak yarışmacıya verir. Sonuçlar birden fazla markör tarafından tutulmuşsa, her markör sorumlu bulunduğu bölümü imzalar.

### b. Skor Kartının İmzası ve Teslimi

Yarışmacı, tur sonunda her çukur için kaydedilen vuruş sayısını kontrol etmeli, herhangi bir karışık durum varsa, bunu *Komite* ile çözmelidir. Yarışmacı, *markör*ün veya markörlerin imzasının bulunup bulunmadığını kontrol eder ve kendisi de imzalayarak skor kartını gecikmeden *Komite*ye teslim eder.

### 6-6b KURALINA UYMAMA CEZASI:

#### Diskalifikasyon

### c. Skor Kartları Üzerinde Değişiklik

Yarışmacının skor kartını *Komite*ye tesliminden sonra üzerinde hiçbir değişiklik yapılamaz.

### d. Çukur için Yanlış Kayıt Yapılması

Yarışmacı, skor kartı üzerinde her çukur için yapılmış kaydın doğruluğundan sorumludur. Teslim ettiği skor kartında herhangi bir çukur için, o çukurda fiilen yaptığından düşük bir skor kayıtlı ise, **yarışmacı diskalifiye olur**. Teslim ettiği skor kartında herhangi bir çukur için fiilen yaptığından daha yüksek bir skor kayıtlı ise, bu skor geçerlidir.

**Not 1:** *Komite*, skor kartlarındaki vuruş sayılarının toplama işleminden ve kartta bildirilmiş handikapın uygulamasından sorumludur. (Bak. Kural 33-5)

**Not 2:** Dört-top vuruş sayısı oyunları için ayrıca Kural 31-3 ve 31-7a' ya Bakınız.

## 6-7. Gereksiz Gecikmeler; Yavaş Oyun

Oyuncu, gereksiz gecikmelere neden olmadan, *Komite* tarafından saptanabilecek olan oyun hızı koşullarına uymak zorundadır. Oyuncu, bir çukuru tamamlaması ile bir sonraki çukurun *başlama yerinden* vuruşunu yapma arasını gereksiz olarak geciktiremez.

## 6-7 KURALINA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

Bogey ve par yarışmalarında – Bak. Kural 32-1a altındaki Not 2

Stableford yarışmalarında – Bak. Kural 32-1b altındaki Not 2

Ihlalin tekrarında - Diskalifikasyon

**Not 1:** Oyuncu, iki çukur arasında gereksiz gecikmeye neden olursa, Bogey, Par ve Stableford yarışmaları hariç (Bak Kural 32), bir sonraki çukurdaki oyununu geciktiriyor sayılır ve ilgili ceza o çukurun skoruna kaydedilir.

**Not 2:** Yavaş oyunu önlemek için *Komite*, yarışma koşullarında (Kural 33-1) oyun hızını belirlemek amacıyla, öngörülen tur, bir çukur veya bir vuruş için azami süreler saptayabilir.

Maç oyununda Komite, bu gibi koşullarda, işbu Kurala uymama cezasını aşağıdaki şekilde değiştirebilir.

Birinci ihlal – Çukur kaybı

İkinci ihlal - Çukur kaybı

Sonraki Ihlalde - Diskalifikasyon

Vuruş sayısı oyunlarında Komite, bu gibi koşullarda, işbu Kurala uymama cezasını aşağıdaki şekilde değiştirebilir.

Birinci ihlal - Bir vuruş

İkinci ihlal- İki vuruş

Sonraki Ihlalde - Diskalifikasyon

## 6-8. Oyun Kesintileri; Oyuna Tekrar Başlama

### a. İzin Verilen Durumlar

Oyuncu aşağıdaki olaylar dışında oyunu kesemez:

(i) *Komitenin* oyunu durdurması

(ii) Yıldırım tehlikesinden kuşkulandırılması

(iii) Kuşku veya tartışmalı bir olay karşısında *Komitenin* kararına gerek duyması (Bak. Kural 2-5 ve 34-3) veya

(iv) Ani rahatsızlanmalar gibi diğer makul nedenler

Kötü hava koşulları, tek başına, oyunu kesmek için makul bir neden değildir.

Oyuncu, *Komitenin* özel iznini almadan oyunu keserse, mümkün olan en kısa sürede durumu Komiteye bildirir. Başvuru üzerine Komite, oyuncunun eylem gerçekleştirmesi yeterli bulursa, oyuncu bir ceza almaz. Aksi halde oyuncu **diskalifiye olur**.

**Maç oyununda istisna:** Oyuncular, aralarında anlaşarak yarışmayı geciktirmemek koşuluyla maça ara verilerse, diskalifikasyon yapılmaz.

**Not:** Sahayı terk etme, tek başına, oyunu kesme anlamına gelmez.

### b. Oyunun, Komite Tarafından Kesilmesi Durumundaki Uygulama

Oyuncular veya grupları *Komite* tarafından oyunun kesilmesi anında iki çukur arasında bulunuyorlarsa, Komite tekrar oyunu başlatıncaya kadar oyunlarını durdururlar. Bir çukurun oynanışı içinde bulunuyorlarsa, gecikmemek şartı ile çukuru tamamlayıncaya kadar oyuna devam ederler. Ancak Komite tarafından oyuna yeniden başlama talimatı gelmeden yeni bir çukura başlayamazlar.

### 6-8b KURALINA UYMAMA CEZASI:

#### Diskalifikasyon

**Not:** *Komite*, yarışma koşulları çerçevesinde (Kural 33-1), özel tehlikeli durumlarda, kesintinin ilanından sonra derhal oyunun bırakılmasını isteyebilir. Bu durumda oyuna devam eden oyuncu, Kural 33-7'ye göre bu cezayı geçersiz sayacak bir durum olmaması halinde, **diskalifiye olur**.

### c. Oyun Kesintilerinde Topun Kaldırılması

Bir oyuncu Kural 6-8a'da öngörülen koşullar altında oyuna ara verirse, *Komitenin* oyunu durdurmuş olması veya geçerli bir nedeni olması şartı ile, topunu cezasız olarak kaldırabilir. Oyuncu topunu kaldırmadan önce yerini marke eder. Oyuncu, *Komitenin* özel bir izni olmadan oyuna ara verir ve topunu kaldırır, Komiteye rapor verirken (Kural 6-8a) topunu kaldırdığını da bildirmek zorundadır.

Eğer oyuncu, geçerli bir nedeni olmadan topunu kaldırır, kaldırmadan önce topun yerini işaretlemese veya topu kaldırdığını Komiteye bildirmez ise, **bir vuruş cezası alır**.

## d. Oyuna Tekrar Başlama Durumundaki Uygulama

Kesintiye uğrayan oyuna, daha ileri bir tarihte olması durumunda dahi, aynı yerden devam edilir. Oyuncu, oyuna tekrar başlamadan önce veya başlama esnasında aşağıdaki gibi hareket eder.

- (i) Oyuncu topunu, Kural 6-8c'de belirtilen şartlar altında kaldırmış ise, aynı noktaya herhangi bir top yerleştirerek oyuna devam eder. Aksi taktirde orijinal top aynı noktaya yerleştirilir.
- (ii) Oyuncu topunu, Kural 6-8c'de belirtilen şartlar altında kaldırmamış ise, topu kaldırıp temizleyerek yerine koyabilir veya orijinal topun kaldırıldığı yere başka bir top yerleştirebilir. Oyuncu topu kaldırmadan önce, yerini marke etmek zorundadır.
- (iii) Oyun kesintisi süresi içinde, oyuncunun topu veya markası, rüzgar veya su tarafından yerinden oynatılmış ise, oyuncu orijinal topun veya markanın oynatılmış olduğu yere, yeni bir top veya marka yerleştirir.

**Not:** Topun eski yerinin tespit edilememesi durumunda tahmini olarak tespit edilecek bir noktaya yerleştirilir . Kural 20-3c şartları geçerli uygulanmaz.

**\*6-8d KURALINA UYMAMA CEZASI:**

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

\*Bir oyuncu, Kural 6-8d'yi ihlali nedeniyle genel cezayı alırsa, Kural 6-8c'ye göre ilave bir ceza verilmez.

Kural 7

Talim Vuruşları

## Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.



## 7-1. Tur Öncesi ve Turlar Arası

### a. Maç Oyunu

Oyuncu, maç oyunu yarışmalarında, herhangi bir gün, bir turdan önce yarışma sahasında talim vuruşları yapabilir.

### b. Vuruş Sayısı Oyunu

Yarışmacı, vuruş sayısı yarışmalarının hiç bir gününde, yarışmadan veya play-off'lardan önce, yarışma sahasında talim vuruşları yapamaz, herhangi bir *green* yüzeyini top yuvarlayarak veya kazıyarak inceleyemez. Vuruş sayısı yarışmalarında yarışmanın iki veya daha fazla tur olarak birbirini izleyen günlere yayılmış bulunmasında, oyuncu, yarışmanın devamı süresince yarışmaların yapıldığı sahalarda, turlar arası talim vuruşları yapamaz, herhangi bir *green* yüzeyini top yuvarlayarak veya kazıyarak inceleyemez.

**İstisna:** Tura veya play-off'lara başlamadan önce birinci *başlama yeri* üzerinde veya yakınında veya herhangi bir talim alanında pata ve çip talimleri yapılabilir.

### 7-1b KURALINA UYMAMA CEZASI:

#### Diskalifikasyon

**Not:** *Komite*, yarışma koşullarında (Kural 33-1) maç yarışmalarının her gününde saha üzerinde talim vuruşlarını yasaklayabileceği gibi, vuruş sayısı yarışmalarının her gününde veya turlar arasında, sahada veya sahanın bir kısmında talim vuruşlarına izin verebilir. (Kural 33-2c)

## 7-2. Tur Sırasında

Oyuncu, bir çukurun oynanışı sırasında veya iki çukur arasında sahada talim *vuruşu* yapamaz. Ancak iki çukur arasındayken, engel içinden olmamak ve oyunu gereksiz geciktirmemek koşuluyla:

- son oynadığı *green* üzerinde veya yakınında,
  - her hangi bir talim *green*'inde,
  - tur üzerindeki bir sonraki *başlama yerinde*,
- pata ve çip talimleri yapabilir. (Kural 6-7).

Sonucu belli olmuş bir çukurun oynanması sırasında yapılan vuruşlar talim vuruşları değildir.

**İstisna:** Komite tarafından ara verilen bir yarışmaya yeniden başlamadan önce, oyuncu (a) işbu Kuralda öngörüldüğü şekilde, (b) yarışma sahasının dışında herhangi bir yerde, (c) Komite tarafından müsaade edilen yerlerde talim vuruşları yapabilir.

## 7-2 KURALINA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

Kural ihlali iki çukur arasında yapılmışsa, ceza bir sonraki çukura yazılır.

**Not 1:** Deneme swingi bir talim vuruşu değildir ve oyuncu *Kuralları* çiğnemedikçe sahanın her yerinde yapılabilir.

**Not 2:** Komite, yarışma koşulları çerçevesinde (Kural 33-1):

- son oynanan *green* üzerinde veya yakınında talim vuruşlarını,
- son oynanan *green* üzerinde top yuvarlamayı yasaklayabilir.

## Kural 8

## Danışma ve Tavsiye; Oyun Hattını Gösterme

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 8-1. Danışma ve Tavsiye

*Öngörülen tur* içinde oyuncu:

- ortağı dışında kimseye *tavsiyede* bulunamaz,
- ortağı veya caddie'leri dışında kimseye danışamaz.

## 8-2. Oyun Hattını Gösterme

### a. Green Dışında

Oyuncu, *green* dışında, *oyun hattının* herhangi birisi tarafından gösterilmesini isteyebilir. Ancak kimse, *vuruş* yapılırken *oyun hattı* üzerinde veya yakınında, veya çukurun ötesindeki oyun hattı uzantısında duramaz. Oyun hattını gösteren oyuncu veya onun bilgisi altında başka biri tarafından yerleştirilmiş işaretler vuruştan önce kaldırılır.

**İstisna :** Bayrak direğinin tutulması veya yükseltilmesi. - Kural 17-1.

### b. Green Üzerinde

Top green üzerindeyken oyuncu, ortağı veya her ikisinin caddie'lerinden biri, vuruştan önce pata hattını gösterebilir. Ancak, green yüzeyine dokunulmayacağı gibi, green üzerine pata hattını gösterir hiç bir işaret konulamaz.

#### KURALA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

**Not :** *Komite*, takım yarışmalarında yarışma koşullarını saptarken (Kural 33-1) her takım için bir kişinin, takım oyuncularına *tavsiyede* bulunmak amacıyla (pata hattını gösterme dahil) atanmasına müsaade edebilir. Komite, bu kişinin kimliğinin kendisine bildirilmesini isteyerek, atanması hususunda koşullar koyabilir.

## Kural 9

## Vuruş Sayısını Bildirme

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir.- Bak. Sayfa 22-35.

### 9-1. Genel

Bir oyuncunun yaptığı *vuruş sayısı*, aldığı ceza vuruşlarını da içerir.

## 9-2. Maç Oyunu

### a. Vuruş Sayısını Bildirme

Rakibin, bir çukurun oynanışı sırasında, oyuncunun kaçınıcı vuruşta olduğunu ve çukurun tamamlanmasından sonra kaç vuruşla bitirdiğini öğrenmeye hakkı vardır.

### b. Vuruş Sayısını Yanlış Bildirme

Oyuncu rakibine yanlış bilgi vermemelidir. Eğer oyuncu vuruş sayısını yanlış bildirirse, **çukuru kaybeder**.

Oyuncu aşağıdaki durumlarda yanlış bilgi vermiş sayılır:

- sebepl olduğu olayın cezaı gerektirmesi ve bunun da rakibi tarafından görülməsi veya hatasını rakibi bir sonraki vuruşunu yapmadan düzeltmesi dışında, eğer herhangi bir ceza alınışında derhal rakibini durumdan haberdar etmez ise,
- yaptığı vuruş sayısı hakkında rakibine yanlış bilgi verdiyse ve hatasını rakibi bir sonraki vuruşunu yapmadan düzeltmediyse,
- herhangi bir oyuncu bir sonraki çukurun başlama yerinde vuruşunu yapmadan, veya söz konusu durum maçın son çukurunda geçmiş ise, her oyuncu green'i terk etmeden hatasını düzeltmesi dışında, bir çukuru tamamlamak için yaptığı vuruş sayısı hakkında yanlış bilgi verdiyse ve bu da, rakibinin oynanan çukurun sonucu hakkında yanlış bilgi sahibi olmasına neden olduysa.

Oyuncunun ceza alması gerektiğini bilmiyor olması nedeniyle dahi, rakibine vermesi gereken bilginin ihmali, yanlış bilgi verme sayılır. Kuralları bilmek her oyuncunun görevidir.

## 9-3. Vuruş Sayısı Oyunu

Ceza alan bir oyuncu, en kısa sürede *markörüne* durumu bildirmelidir.

## Oyun Sırası

### Kural 10

### Oyun Sırası

#### Tanım

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

#### 10-1. Maç Oyunu

##### a. Çukuru Oynamaya Başlarken

İlk *başlama yerinde onur* hakkı sıralamaya göre yapılır. Herhangi bir sıralama yoksa, kuraya baş vurulur.

Bir çukuru kazanan taraf, bir sonraki başlama yerinde onur sahibidir. Çukur paylaşılmışsa, bir önceki çukurda onur sahibi olmuş taraf ilk vuruşu yapar.

##### b. Çukuru Oynarken

Her oyuncu *başlama yerinden* vuruşunu yaptıktan sonra, *oyundaki toplardan* çukura en uzakta bulunan ilk olarak oynanır. Uzaklıkların eşitliğinde veya *oyundaki toplardan* hangisinin çukura en uzak olduğunun belirlenemediği durumlarda kuraya baş vurulmalıdır.

**İstisna:** Kural 30-3c (En iyi top ve Dört Top maç oyunu)

**Not:** Orjinal topun bulunduğu yerden oynanmayacağı belli olduğunda ve oyuncu topu en son vuruş yaptığı yerden oynamak durumundaysa (Kural 20-5), vuruş sırası oyuncunun en son vuruş yaptığı noktaya göre karar verilir. Eğer top en son vuruş yapılan nokta dışında başka bir noktadan oynanacaksa, vuruş sırası orjinal topun bulunduğu yere göre karar verilir.

##### c. Sıra Dışı Oynama

Bir oyuncu, vuruş sırası rakibinde iken sıra dışı oynarsa, oyuncuya herhangi bir ceza verilmez. Ancak rakibi derhal vuruşunu iptal etmesini ve sıra kendisine gelince orijinal topun bulunduğu yerden yeni bir top oynamasını isteyebilir. (Kural 20-5).

## 10-2. Vuruş Sayısı Oyunu

### a. Çukuru Oynamaya Başlarken

İlk *başlama yerinde* hangi yarışmacının *onur* hakkı olduğu sıralamaya göre belirlenir. Herhangi bir sıralama yoksa, kuraya baş vurulur.

Bir çukuru en az vuruşla tamamlayan yarışmacı, bir sonraki başlama yerinde onur hakkı sahibidir. Onun arkasından diğer yarışmacılar vuruş sayısı sıralamasına göre vuruşlarını yaparlar. İki veya daha fazla yarışmacı bir çukurda aynı vuruş sayısını yapmışlarsa, bir önceki çukurdaki vuruş sırası izlenir.

**İstisna:** Kural 32-1 (bogey, par ve Stableford yarışmaları)

### b. Çukuru Oynarken

*Oyundaki toplardan* çukura en uzakta bulunan top ilk olarak oynanır. İki veya daha fazla topun aynı uzaklıkta buldukları veya *oyundaki toplardan* hangisinin çukura en uzak olduğunun belirlenemediği durumlarda kuraya baş vurulmalıdır.

**İstisna:** Kural 22 (Oyunu engelleyen veya destekleyen top) ve 31-5 (Dört- Top vuruş sayısı oyunu).

### c. Sıra Dışı Oynama

Bir yarışmacı sıra dışı oynarsa, bir ceza görmez ve oyuna topun durduğu yerden devam edilir.

Ancak *Komite*, yarışmacıların aralarında anlaşarak, içlerinden birine avantaj sağlamak amacıyla vuruş sıralamasına uymadıklarını saptarsa, **yarışmacılar diskalifiye edilir.**

(Green üzerinden oynanan diğer bir topun hareket halinde olması esnasında yapılan vuruş için Bak. Kural 16-1f)

(Dörtlü vuruş sayısı oyunlarında sıra dışı oynamalar için Bak. Kural 29-3).

### 10-3. Başlama Yerinden Geçici Top veya İkinci Top Oynanması

Oyuncunun *başlama yerinden geçici top* veya ikinci top oynaması, rakibi veya eş yarışmacıların vuruşlarından sonra yapılır. Eğer birden fazla oyuncunun *başlama yerinden geçici top* veya ikinci top oynaması gerekiyorsa, orjinal vuruş sırası takip edilir. Oyuncu, geçici top veya ikinci topunu sıra dışı oynarsa, Kural 10-1c veya 10-2c uygulanır.

## Başlama Yeri

### Kural 11

### Başlama Yeri

#### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35

#### 11-1. Topu Yerleştirme

Oyuncu *başlama yerinden* oyuna başlarken topa *başlama yeri* sınırları içinden ve *başlama yeri* zemininden veya topu yükseltmek için altına konulan Kurallara uygun bir *tee* (Bak. Ek IV) üzerinden vurmak zorundadır.

Bu amaçla *başlama yeri* zeminindeki, oyuncu tarafından hazırlanmış veya hazırlanmamış bir kabartma veya zemine oyuncu tarafından yerleştirilmiş veya yerleştirilmemiş doğal bir cisim kullanılabilir.

Eğer bir oyuncu *başlama yerinden*, bu Kuralda belirtilen şekillerde yerleştirilmemiş bir topa vuruş yapar veya Kurallara uygun olmayan bir *tee* kullanırsa **diskalifiye edilir**.

Oyuncu, *başlama yeri* sınırları içindeki topa, *başlama yeri* sınırları dışında durarak vurabilir.

#### 11-2. Başlama Yeri İşaretleri

Oyuncu, oynanacak çukurun *başlama yerinden* herhangi bir topa ilk vuruşunu yapmadan önce, *başlama yeri* işaretlerinin yerlerinde sabit çakılı olduklarını varsayılır. Bu nedenle oyuncu onları, vuruş pozisyonunu, tasarladığı swing alanını veya oyun hattını engellediği gerekçeleriyle kaldırır veya kaldırırsa, **Kural 13-2'nin ihlali nedeni ile cezalandırılır**.

### 11-3. Topun Tee'den Düşmesi

*Top oyunda* değilken tee'den düşer veya oyuncu tarafından vuruş pozisyonu alırken çarpma nedeniyle düşürülürse, cezasız olarak tekrar yerine konabilir. Ancak bu sırada topa *vuruş* yapılırsa, top ister durur ister yuvarlanır olsun vuruş geçerli sayılır, ancak ayrıca bir ceza verilmez.

### 11-4. Başlama Yeri Dışından Vuruş

#### a. Maç Oyunu

Oyuncu, bir çukura başlarken vuruşunu *başlama yeri* sınırları dışından yaparsa ceza almaz; ancak rakibi derhal *vuruşun* geçersiz sayılmasını ve başlama yeri sınırları içinden vuruşun tekrarını isteyebilir.

#### b. Vuruş Sayısı Oyunu

Yarışmacı, bir çukura başlarken vuruşunu *başlama yeri* sınırları dışından yaparsa, **iki ceza vuruşu alır** ve vuruşunu sınır içinden tekrarlar.

Yarışmacı hatasını, bir sonraki çukurun başlama yerinden vuruşunu yapmadan önce düzeltmez veya turun son çukurunda bulunması halinde, green'i terk etmeden önce düzeltmek istediğini bildirmez ise, **diskalifiye olur**.

Hatanın düzeltilmesinden önce başlama yerinin dışından yapılan vuruş ve takip eden vuruşlar, yarışmacının skoruna katılmaz.

### 11-5. Yanlış Başlama Yerinden Oynama

Kural 11-4 koşulları geçerlidir.

## Topun Oynanişı

### Kural 12

### Topun Aranması ve Teşhisi

#### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35



## 12-1. Topun Görülmesi; Topun Aranması

Bir oyuncu vuruşu esnasında mutlaka topunu görmek zorunda değildir.

Oyuncu, sahanın herhangi bir yerinde topunu aramak ve teşhis etmek amacıyla, sadece gerektiği oranda uzun otları, çalıkları, dikenleri ve benzerlerini yatırılabılır veya onlara dokunabilir. Ancak bu arada oyuncu, topun duruşunu, tasarladığı swing alanını veya *oyun hattını* daha olumlu duruma getiremez; bu sırada top oynarsa, bu kuralın (a) - (d) maddelerindeki durumlar haricinde Kural 18-2a uygulanır.

Kurallarca uygun görülen çeşitli arama yöntemlerine ilave olarak, oyuncu topunu Kural 12-1 kapsamında aşağıdaki gibi arayabilir ve teşhis edebilir.

### a. Kumla Örtülü Bir Topun Aranması veya Teşhis Edilmesi

Oyuncunun topunun, saha üzerindeki herhangi bir yerde kumla örtülü olduğu ve bulunamayacağı tahmin ediliyorsa, oyuncu kumun bir kısmına dokunabilir ve topunu görebilecek ve teşhis edebilecek kadar kaldırabilir. Topun bulunması ve teşhis edilmesi durumunda, oyuncu kaldırılan kumu tekrar eski durumuna gelecek şekilde topun üzerine örtmelidir. Bu esnada top yerinden oynatılırsa, cezasız olarak eski yerine yerleştirilir ve üstü yeniden kumla örtülür.

Bu Kurala göre topun duruşunun tekrar eski haline getirilmesi esnasında oyuncu, topun görülebileceği kadar küçük bir kısmını açıkta bırakabilir.

### b. Engel İçinde Köksüz Cisimlerle Örtülü Topun Aranması veya Teşhis Edilmesi

Oyuncunun topunun, saha üzerindeki bir *engel* içinde *köksüz cisimlerle* örtülü olduğu ve bulunamayacağı tahmin ediliyorsa, oyuncu *köksüz cisimlerin* bir kısmına dokunabilir ve topunu görebilecek ve teşhis edebilecek kadar kaldırabilir. Topun bulunması ve teşhis edilmesi durumunda, oyuncu kaldırılan *köksüz cisimleri* tekrar eski durumuna gelecek şekilde topun üzerine örtmelidir. Topun bulunması ve teşhis edilmesi amacıyla aranması esnasında top yerinden oynatılırsa, Kural 18-2a uygulanır. Köksüz cisimlerin tekrar eski durumuna getirilmesi esnasında topun oynatılması durumunda ceza verilmez ve top eski yerine yerleştirilir.

Top, köksüz cisimler ile tamamiyle örtülü bir durumda bulunuyorsa, topun duruşunun tekrar eski haline getirilmesi için örtülmesi esnasında oyuncu, topun görülebileceği kadar küçük bir kısmını açıkta bırakabilir.

### c. Su Engeli İçindeki Su İçinde Topun Aranması

Oyuncunun topunun, saha üzerindeki bir *su engeli* sınırları içindeki suyun içinde olduğu tahmin ediliyorsa, oyuncu cezasız olarak bir sopa veya başka bir cihaz ile topunu arayabilir. Topun aranması esnasında kaza ile top yerinden oynarsa ceza verilmez ve oyuncunun 26-1 Kuralını uygulamaması durumunda, top eski yerine yerleştirilir. Yerinden oynatılmış topun su içinde bulunmaması veya arama haricinde oyuncu tarafından kaza ile oynatılması durumunda, Kural 18-2a uygulanır.

### d. Bir Sabit Mania veya Anormal Zemin Koşulları İçindeki Topun Aranması

Bir *sabit mania* içindeki veya üstündeki veya *anormal zemin koşulları* içindeki topun aranması esnasında top kazayla yerinden oynarsa ceza verilmez; oyuncunun Kurallar 24-1b, 24-2b veya 25-1b'yi uygulamaması durumunda, top eski yerine yerleştirilir. Oyuncu, topunu eski yerine yerleştirdikten sonra, gerektiğinde yine yukarıda sözü geçen Kuralları uygulayabilir.

---

#### 12-1 KURALINA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı, Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş.

---

(Topun Durduğu Yeri, Tasarlanan Duruş Pozisyonunu veya Swing Alanını veya Oyun Hattını Düzeltme–Bak. Kural 13-2)

#### 12-2. Topun Teşhis Edilmesi İçin Kaldırılması

Oyuncunun doğru topla oynaması kendi sorumluluğundadır. Her oyuncu kendi topunu işaretlemelidir.

Oyuncu, duran bir topun kendisine ait olabileceğini düşünüyor ancak teşhis edemiyorsa, topu teşhis etmek için cezasız olarak kaldırabilir. Topu teşhis edebilmek için kaldırma hakkı, oyuncuya Kural 12-1' de izin verilen uygulamalara ilave olarak verilmiştir.

Oyuncu, topunu kaldırmadan önce amacını, maç oyununda rakibine ve vuruş sayısı oyununda *markör* veya eş *yarışmacıya* bildirmek ve topunu markalamak zorundadır. Daha sonra onlara, topun kaldırılışını ve yerleştirilişini izleme olanağını sağlamak şartı ile topunu teşhis edebilir. Bu sırada Kural 12-2'ye göre kaldırılan top, teşhis için gerekli miktardan fazla temizlenemez.

Eğer top oyuncunun ise ve oyuncu yukarıda belirlenen prosedüre uygun hareket etmez ise veya topunu, yeterli nedeni olmadığı halde teşhis için kaldırırsa, **oyuncu bir vuruş cezası alır**. Kaldırılan top oyuncunun ise, oyuncu topu tekrar eski yerine yerleştirir. Eğer yerleştirmezse, **Kural 12-2'nin ihlali nedeniyle genel cezaya çarptırılır ve iki vuruş cezası alır, ancak başka ceza verilmez**.

**Not:** Eğer tekrar yerleştirilecek topun eski yeri değiştirildiyse, Kural 20-3b' ye Bakınız.

**\* 12-2 KURALINA UYMAMA CEZASI:**

**Maç oyunu - Çukur kaybı, Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş.**

**\* Eğer bir oyuncu Kural 12-2'nin ihlalden dolayı genel cezayı almışsa, bu ihlalden dolayı başka ceza verilmez.**

## Kural 13

## Topun Durduğu Gibi Oynanması

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir.- Bak. Sayfa 22-35

### 13-1. Genel

Kurallarca başka yöntem öngörülmemişse, top durduğu gibi oynanır. (Duran top yerinden oynatıldı: - Bak. Kural 18)

### 13-2. Topun Durduğu Yeri, Tasarlanan Duruş ve Swing Alanını veya Oyun Hattını Düzeltme

*Kurallarca* öngörülenler dışında, oyuncu:

- topun duruşunu veya durduğu yeri
- tasarlanan duruş pozisyonunu veya swing alanını
- *oyun hattını* veya bu hattın makul oranda *çukur* ötesindeki uzantısını veya
- topunu drop edeceği veya yerleştireceği yeri

aşağıdaki eylemlerin biri ile daha uygun hale getiremez veya getirilmesine müsaade edemez:

- sopanın zemine bastırılması,
- kökü toprakta olan herhangi bir bitkinin kırılması, bükülmesi veya yerinden oynatılması (*sabit manialar* ve *sınır dışını* belirleyen cisimler dahil),

- zemin yüzeyindeki düzensizliklerin düzeltilmesi veya yaratılması,
- serbest toprak ve kum kümelerinin, yerleştirilmiş divotların, kesilmiş otların bastırılması veya kaldırılması,
- don, kırağı veya suyun kaldırılması

Aşağıdaki olaylar kapsam dışıdır:

- vuruş için sopanın yere hafifçe yerleştirildiği durumlar
- normal *duruş pozisyonuna* geçerken kaçınılmaz durumlar,
- vuruş yaparken veya sopanın geriye doğru hareketinde meydana gelen durumlar,
- *başlama yerinde*, zemin yüzeyindeki düzensizliklerin düzeltilmesi veya yaratılması veya çiy, don veya su birikintilerinin temizlenmesi,
- *green* üzerinde Kural 16-1a gereği serbest kum ve toprak kümeciklerinin kaldırılması veya Kural 16-1c gereği hasarın onarılması.

Sopa yüzeye sadece hafifçe değdirilebilir, ancak yere bastırılmaz.

**İstisna:** Top engel içinde - Bak Kural 13-4.

### 13-3. Duruş Pozisyonunu Hazırlama

Oyuncu, vuruş hazırlığında duruş pozisyonunu alırken ayaklarına sağlam bir yer arar, ancak bu yeri hazırlayamaz.

### 13-4. Top Engel İçinde; Yasaklanmış Eylemler

Kurallarca öngörülen koşullar dışında, oyuncu, *engel* içinde bulunan topuna vuruş yaparken (*kum* veya *su engeli* olsun) veya engel içindeyken kaldırılan ve tekrar engel içinde drop edilmesi veya yerleştirilmesi gereken topa vuruşunu yapmadan önce:

- a. Engelin veya herhangi benzeri bir engelin durumunu inceleyemez,
- b. Engelin zeminine veya su engelinde suya, sopa veya başka bir cisimle dokunamaz,
- c. Engelin içinde bulunan veya sınırlarına değen köksüz cisimlere dokunamaz, onları kaldıramaz.

### İstisnalar:

1. Engelin durumunun incelenmediği ve topun duruşunun düzeltilmediği varsayılarak oyuncu, cezasız olarak (a) bir *manianın* düşmesini önlemek veya kaldırmak, herhangi bir Kurala göre topu ölçmek, çıkarmak veya kaldırmak için engelin yüzeyine, *köksüz cisimlere* veya *su engelinde* suya dokunabilir, veya (b) sopalarını engel içine bırakabilir.

2. Oyuncu, Kural 13-2' yi ihlal etmemek koşulu ile ve sadece sahayı korumak amacıyla, her zaman engel içinde toprağı veya kumu düzeltebilir. Eğer engel içinden oynanan top, vuruştan sonra engelin dışında kalmışsa, oyuncu hiçbir kısıtlama olmadan engelin içindeki toprağı veya kumu düzeltebilir.

3. Eğer oyuncu engelin içinden vuruşunu yapar ve top başka bir engelin içinde durursa, Kural 13-4, vuruştan sonra vuruşun yapıldığı engel içinde yapılacak olan hareketleri kapsamaz.

**Not:** Oyuncu, *vuruş* pozisyonunda veya sopanın geri hareketinde, sopa ile veya herhangi bir şekilde, *Komite* tarafından sahanın ayrılmaz bir parçası olarak tanımlanan bir kısma, her hangi bir *maniaya* veya ot, çalı, ağaç ve sair bitkilerle dokunabilir.

#### KURALA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

(Topun aranması - Bak. Kural 12-1.)

(Su engeli içinden kurtulma – Bak. Kural 26)

## Kural 14

## Topa Vuruş

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir.- Bak. Sayfa 22-35.

### 14-1. Topa Düzgün Vuruş

Topa, itme, kesme veya kepçeleme yapılmadan düzgün olarak sopanın kafası ile vurulur.

### 14-2. Yardım

#### a. Fiziksel Yardım ve Çeşitli Dış Etkenlerden Korunma

Oyuncu, *vuruşunu* yaparken hiçbir fiziksel desteğı veya her türlü hava şartlarından korunmak için yapılacak yardımı kabul edemez.

## b. Caddie veya Partnerin Topun Arkasında Durması

Oyuncu, *caddie*'sinin, ortağının veya ortağının *caddie*'sinin, *pata hattının* veya *oyun hattının* üzerinde veya topun arkasındaki uzantısına yakın bir yerde bulunduğu süre zarfında bir vuruş yapamaz.

**İstisna:** Oyuncunun *caddie*'sinin, ortağının veya ortağının *caddie*'sinin, *pata hattının* veya *oyun hattının* üzerinde veya topun arkasındaki uzantısına yakın bir yerde yanlışlıkla veya dikkatsizlik sonucu bulunması durumunda ceza verilmez.

14-1 veya 14-2 KURALLARINA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

## 14-3. Yapay Cihazlar, Anormal Malzemeler ve Malzemenin Alışılmadık Şekilde Kullanılması

R&A her zaman için, yapay cihazlar, anormal malzemeler ve malzemelerin alışılmadık şekilde kullanılması hakkındaki Kuralları değiştirme ve tekrar yorumlama hakkını saklı tutar.

Oyuncu, bir cihazın kullanımının Kural 14-3'ü ihlal edip etmediği hususunda şüpheye düşerse, R&A'ya danışmalıdır.

İmalatçı, yapımını planladığı cihazı bir numune ile R&A'ya göndererek, cihazın *öngörülen bir tur* içinde Kural 14-3'ü ihlal edip etmeyeceğini sorabilir. Numune, karara dayanak olarak R&A'nın malı olur. İmalatçı, üretim ve pazarlamadan önce bir numune göndermeyi ihmal ederse veya numune vermiş olmasına rağmen onay almayı beklemezse, bu cihazın kullanımının Kurallara uymama riskini de üstlenmiş olur.

Oyuncu, Kurallarca öngörülen malzemelerin dışında (Detaylı açıklamalar ve özellikler için Bak. Ek IV), öngörülen tur süresince:

- a Kendisine *vuruş* sırasında veya oyununda yardımcı olacak veya
- b. Mesafe tahmini veya ölçümü veya kendisinin oyun tarzını etkileyecek veya
- c. Aşağıdakiler dışında sopayı kavramasına yardımcı olacak malzemeleri kullanamaz:

- (i) düz ve normal olmak şartı ile eldivenler kullanılabilir.
- (ii) reçine, toz ve sair kurutucu veya rutubetlendirici malzemeler kullanılabilir.
- (iii) sopanın sapına mendil veya havlu sarılabilir.

### İstisnalar:

1. Oyuncu, aşağıda belirtilen durumlarda Kural 14-3'ü ihlal etmiş sayılmaz:
  - a. kullanılan malzeme veya cihaz oyuncunun tıbbi bir rahatsızlığını hafifletme özelliğine sahipse,
  - b. söz konusu malzeme veya cihazın kullanması tıbbi açıdan gereklirse,
  - c. oyun Komitesi söz konusu malzemenin veya cihazın kullanılmasının oyuncuya herhangi bir avantaj sağlamadığına karar verirse.
2. Oyuncu malzemeleri geleneksel olarak kabul edilen şekilde kullanırsa bu Kuralı ihlal etmiş sayılmaz.

### 14-3 KURALINA UYMAMA CEZASI:

#### Diskalifikasyon

**Not:** Oyun Komitesi, yerel bir Kural ile, oyuncuların sadece mesafe ölçmeye yarayan cihazlar kullanmalarına izin verebilir.

#### 14-4. Topa Birden Fazla Vuruş

Oyuncu, vuruş sırasında topa, sopa ile birden fazla *vuruş* yaparsa, vuruşu geçerli sayılır ve ilave olarak **bir vuruş cezası alır**. Böylece toplam iki vuruş yapmış sayılır.

#### 14-5. Hareket Halindeki Topa Vuruş

Oyuncu, hareket halindeki topu ile oynayamaz.

### İstisnalar:

- Topun tee'den düşmesi - Kural 11-3.
- Topa birden fazla vuruş - Kural 14-4.
- Top su içinde hareket halinde - Kural 14-6.

Top, oyuncunun vuruşa başlamasından veya vuruş için sopasını geriye çekmesinden sonra hareket etmeye başlarsa, hareket halindeki bir topa vuruştan ötürü bu Kuralca bir ceza görmez; ancak aşağıdaki Kuralların öngördüğü cezalardan muaf tutulamaz:

- Duran bir topun oyuncu tarafından oynatılması -Kural 18-2a.

- Duran bir topun vuruş pozisyonu aldıktan sonra oynaması - Kural 18-2b.

(Top, oyuncunun kendisi, ortağı veya caddie'si tarafından kasten yönünden saptırıldı veya durduruldu - Bak. Kural 1-2)

## 14-6. Su İçinde Hareket Eden Top

Top, *su engeli* içindeki suda hareket halinde iken oyuncu cezasız olarak vuruşunu yapabilir, ancak rüzgar ve akıntı etkenleriyle topun daha olumlu pozisyona gelmesini bekleyerek oyunu geciktiremez. Oyuncu isterse, su engeli içindeki suda hareket halindeki topunu kaldırarak Kural 26'da öngörülen yöntemi uygulayabilir.

14-5 veya 14-6 KURALLARINA UYMAMA CEZASI:

[Maç oyunu](#) - Çukur kaybı; [Vuruş sayısı oyunu](#) - İki vuruş

## Kural 15

## Oyuna Sokulan Başka Top; Yanlış Top

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35

### 15-1. Genel

Oyuncu, *başlama yerinden* oynadığı topunun kaybolması, sınır dışına çıkması veya Kurallara uygun olarak veya olmayarak başka bir topu oyuna sokmuş olması dışında (Bak. Kural 15-2), çukuru tamamlayana kadar aynı topla oynamak zorundadır. Eğer oyuncu yanlış top ile oynarsa, Kural 15-3'e Bakınız.

### 15-2. Oyuna Sokulan Başka Top

Oyuncu, başka bir topun oynanmasına, drop edilmesine veya yerleştirilmesine izin veren bir Kural kapsamında, çukuru tamamlamak için başka bir topu oyuna sokabilir. *Oyuna sokulan top, oyundaki top* haline gelir.

Eğer oyuncu, Kurallar kapsamında izin verilmemesine rağmen başka topu oyuna sokarsa, o top *yanlış top* sayılmaz ve *oyundaki top* haline gelir. Eğer oyuncu hatasını Kural 20-6 kapsamında düzeltmemiş ve yanlış bir şekilde oyuna sokulan topa vuruş yapmışsa, **maç oyununda çukuru kaybeder veya vuruş sayısı oyununda ilgili Kural kapsamında iki vuruş cezası alır.** Oyuncu, vuruş sayısı oyununda çukuru, oyuna sokulan top ile tamamlamak zorundadır.



**İstisna:** Eđer oyuncu, topunu yanlış yerden oynadığı için ceza almışsa, Kurallarca izin verilmeyen şekilde oyuna top sokmaktan dolayı ayrıca ceza almaz.

(Yanlış yerden oynama – Bak. Kural 20-7)

### 15-3. Yanlış Top

#### a. Maç Oyunu

Eđer oyuncu yanlış top ile oynarsa **çukuru kaybeder**. Yanlış top başka bir oyuncuya aitse, sahibi, topun yanlış olarak ilk oynandığı yere bir top yerleştirerek oyuna devam eder.

Oyuncu ve rakibi, bir çukurun oynanışı sırasında karşılıklı olarak topalarını karıştırırlarsa, yanlış topla ilk oynamış olan oyuncu **çukuru kaybeder**. Kimin ilk olarak yanlış topla oynadığı saptanamazsa, oyuncular değiştirilmiş toplarla çukuru tamamlarlar.

**İstisna:** Eđer oyuncu, bir su engelinde ve suyun içinde hareket eden bir yanlış topa vuruş yapmışsa, oyuncuya ceza verilmez. Su engelindeki suyun içinde hareket eden bir yanlış topa yapılan herhangi bir vuruş, oyuncunun skor kartına eklenmez. Oyuncu hatasını, doğru topu oynayarak veya ilgili Kuralların yaptırımlarını uygulayarak düzeltmek zorundadır.

(Topu yerleştirme ve tekrarı Bak. Kural 20-3)

#### b. Vuruş Sayısı Oyunu

Eđer bir yarışmacı, yanlış topa vuruş veya vuruşlar yaparsa **iki vuruş cezası alır**. Yarışmacı, hatasını düzelterip kendi topu ile oyuna devam etmek veya Kuralların gerektirdiği yaptırımları uygulamak zorundadır. Yarışmacı hatasını, bir sonraki *başlama yerinden* vuruşunu yapmadan önce düzeltmez veya turun son çukurunda bulunulması durumunda *green*'i terk etmeden önce düzeltmek istediğini bildirmese, **diskalifiye olur**. Yanlış topla yapılan vuruşlar yarışmacının skoruna katılmaz. Yanlış olarak oynanan top başka bir yarışmacıya aitse, sahibi, topun ilk oynandığı yere bir top yerleştirerek vuruşunu yapar.

**İstisna:** Eđer oyuncu bir su engelinde suyun içinde hareket eden bir yanlış topa vuruş yapmışsa, oyuncuya ceza verilmez. Su engelindeki suyun içinde hareket eden bir yanlış topa yapılan herhangi bir vuruş, oyuncunun skor kartına eklenmez.

(Topu yerleştirme ve tekrarı Bak. Kural 20-3)

# Green

## Kural 16

## Green

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 16-1. Genel

#### a . Pata Hattına Dokunma

Aşağıda belirtilen durumlar dışında *pata hattına* dokunulamaz.:

- (i) oyuncu, *green* üzerindeki *köksüz cisimleri* zemine baskı yapmamak şartı ile yana süpürebilir veya kaldırabilir;
  - (ii) *uruş pozisyonunda* sopasını, zemine baskı yapmadan, topun önünde yüzeye değdirebilir;
  - (iii) ölçme sırasında - Kural 18-6;
  - (iv) topu kaldırırken veya yerleştirirken - Kural 16-1b;
  - (v) top markasını zemine bastırırken;
  - (vi) eski çukur tapalarını ve *green*'deki top izlerini onarırken - Kural 16-1c;
  - (vii) sabit olmayan *maniaları* kaldırırken - Kural 24-1;
- (Green üzerinde pata hattını gösterme - Bak. Kural 8-2b)

#### b. Topu Kaldırma ve Temizleme

Green üzerindeki top kaldırılabilir ve istenirse temizlenebilir. Top kaldırılmadan önce topun yeri işaretlenir ve kaldırılan top tekrar eski yerine yerleştirilir (Bak. Kural 20-1). Başka bir top hareket halindeyken, bu topun hareketini etkileyebilecek bir konumda olan bir top kaldırılmaz.

#### c. Çukur Tapalarının, Top İzlerinin ve Diğer Hasarın Onarımı

Oyuncu kendi topunun *green* üzerinde bulunup bulunmamasına bakmaksızın, *green* üzerindeki eski çukur tapalarını veya *green* üzerinde topun neden olduğu darbe izlerini onarabilir. Bu işlem sırasında top veya top markası yerinden oynarsa eski yerine yerleştirilir. Eğer top veya top markası kesin olarak *green* üzerindeki

eski çukur tapalarını veya green üzerinde topların neden olduğu darbe izlerini onarmaya çalışılırken hareket ettirilmişse, ceza alınmaz. Bu durumlar haricinde Kural 18 uygulanır.

Green üzerindeki diğer hasarlar, oyuncuya bir sonraki vuruşunda yardımcı olacaksa, onarılmaz.

#### d. Zemin Yüzeyinin İncelenmesi

Oyuncu bir çukurun oynanışı sırasında *green* yüzeyini top yuvarlamak, kazımak veya kabartmak yoluyla inceleyemez.

**İstisna:** Komite tarafından bir yasaklama getirilmemiş ise oyuncu, iki çukurun oynanışı arasında, herhangi bir deneme *green*'inde veya en son oynanmış olan çukurun *green*'inde yüzeyleri inceleyebilir. (Bak Kural 7-2, Not 2)

#### e. Pata Hattı Üzerinde veya At Biner Pozisyonda Duruş

Oyuncu, *green* üzerinde *pata hattına* veya bu hattın topun gerisindeki uzantısına basarak veya at biner *pozisyonda* (*pata hattını* iki bacağı arasına alarak) vuruş yapamaz.

**İstisna:** Eğer oyuncu, kasıtsız olarak veya başka bir oyuncunun *pata hattına* basmayı engellemek amacı ile duruşunu, *pata hattı* veya bu hattın topun gerisindeki uzantısı üzerine basarak veya bu hattı iki bacağı arasına alacak şekilde aldıysa, ceza almaz.

#### f. Diğer Bir Top Hareket Halinde İken Vuruş

Oyuncu *green*'de, başka bir top (*green* üzerinden yapılmış bir vuruş sonucu) hareket halinde iken vuruş yapamaz. Ancak vuruş sırası oyuncuda ise bir ceza almaz.

(Diğer bir top hareket halinde iken, oyuna yardımcı olması veya oyunu olumsuz etkilemesi gerekçesiyle topun kaldırılması - Bak. Kural 22).

---

#### 16-1 KURALINA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

---

(Caddie' nin veya ortağın pozisyonu - Bak. Kural 14-2)

(Yanlış *green* - Bak. Kural 25-3)

## 16-2. Çukur Kenarında Kalan Top

Oyuncu, topun *çukur* kenarında bir kısmı *çukur* içine sarkar durumda kalması halinde, gereksiz gecikmeye meydan vermeden makul bir süre içinde topunun başına gider ve fiilen durmuş olup olmadığını saptamak için ilave bir on saniye bekler. Bu süre içinde top kendiliğinden *çukura* yuvarlanmazsa, durmuş sayılır. Top süre dolduktan sonra *çukura* düşerse, oyuncunun son *vuruşu* ile *çukura* girdi sayılır, ancak **skoruna bir vuruş cezası eklenir**. Diğer durumlarda bu Kural gereği bir ceza yoktur.

(Gereksiz Oyun Geciktirmeleri - Bak. Kural 6-7)

## Kural 17

## Bayrak Direği

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 17-1. Bayrak Direğinin Tutulması, Kaldırılması veya Yükseltilmesi

Oyuncu, sahanın herhangi bir yerinden yapılacak *vuruş* öncesinde, *bayrak direğinin* başında birinin bulunmasını, direğin kaldırılmasını veya *çukurun* yerinin belirtilmesi için yükseltilmesini isteyebilir.

Eğer oyuncu *vuruşunu* yapmadan önce bayrak direği kaldırılmamış veya *çukurun* yerinin belirtilmesi için yükseltilmemişse, *vuruş* sırasında veya oyuncunun topu hareket halindeyken, topun hareketini etkileme olasılığı bulunması nedeni ile, kaldırılamaz veya yükseltilemez.

**Not 1:** Eğer bayrak direği *çukurdaysa* ve bu sırada herhangi biri bayrağın yanında duruyorsa, o kişi bayrak direğinin başında duracak kişi olarak kabul edilir.

**Not 2:** Oyuncu herhangi bir itirazda bulunmamışsa, *vuruş* yapılırken herhangi birinin bayrak direğinin yanında bulunması, tutulması veya kaldırılması oyuncunun bilgisi ve talimatı altında yapılıyor varsayılır.

**Not 3:** *Vuruş* yapılırken herhangi bir kişi bayrak direğinin başında bulunur, onu kaldırır veya yükseltirse, bu kişinin, oynanan top hareketsiz kalıncaya kadar, bayrak direğini tutan kişi olduğu varsayılır.

(Top hareket halindeyken, başında durulmuş, kaldırılmış veya yükseltilmiş bayrak direğinin yerinden oynatılması – Bak 24-1)

## 17-2. Bayrak Direğinin Yetki Alınmadan Tutulması

Eğer maç oyununda bir rakip oyuncu veya caddie'si, veya vuruş sayısı oyununda bir eş yarışmacı veya caddie'si, oyuncunun izni veya bilgisi olmadan, vuruş sırasında veya top hareket halindeyken, bayrak direğinin başında durur, bayrak direğini kaldırır veya yükseltirse, ve bu davranışların topun hareketini etkileme ihtimali varsa, rakip oyuncu veya eş yarışmacı gerekli cezaları alırlar.

\*17-1 veya 17-2 KURALLARINA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

\* Vuruş sayısı oyununda, eğer Kural 17-2'nin ihlali gerçekleşir ve hemen sonrasında top, bayrak direğine, onun başında duran veya onu tutan kişiye, veya o kişinin taşıdığı herhangi bir malzemeye çarparsa, oyuncu ceza almaz ve top durduğu yerden oynanır. Eğer bu vuruş green'de gerçekleşmişse, vuruş iptal edilir ve top eski yerine yerleştirilip oradan tekrar oynanır.

## 17-3. Topun Bayrak Direğine veya Başında Duran Kişiye Çarpması

Oyuncunun topu:

- Başında durulan, kaldırılan veya yükseltilen *bayrak direğine*,
- Bayrak direğinin başında duran , onu kaldıran veya yükselten kişiye veya o kişinin taşıdığı herhangi bir malzemeye,
- Green* üzerinden yapılan vuruşlarda, kimsenin başında bulunmadığı, çukurun içindeki *bayrak direğine* çarpamaz.

**İstisna:** Oyuncunun izni olmadan başında durulmuş, kaldırılmış veya yükseltilmiş *bayrak direği*- Bak. Kural 17-2)

17-3 KURALINA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş ve top durduğu yerden oynanır.

## 17-4. Top Bayrak Direğine Dayalı

Top, *çukurun* ağzında *bayrak direğine* dayalı kalırsa, oyuncu veya yetkilendirdiği bir kişi bayrak direğini oynatır veya kaldırır; top bu sırada kendiliğinden çukura düşerse, top oyuncunun son vuruşu ile çukurda sayılır. Bu eylem sırasında top yalnızca *yerinden oynarsa*, cezasız olarak çukurun ağzına yerleştirilir.

# Top Yerinden Oynatıldı, Saptırıldı veya Durduruldu

## Kural 18

## Duran Top Yerinden Oynatıldı

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 18-1. Dış Etkenler Tarafından

Duran top, bir dış etken tarafından yerinden oynatılırsa, oyuncu ceza almaz ve top eski yerine yerleştirilir.

**Not:** Topun bir dış etken tarafından yerinden oynatıldığı her zaman kesin olarak bilinmeyebilir. Bu Kuralın uygulanabilmesi için topun bir dış etken tarafından yerinden oynatıldığından kesin olarak emin olunması gerekir. Eğer kesin bir bilgi yoksa, oyuncu topu olduğu yerden oynar, veya top kayıp ise Kural 27-1 uygulanır.

(Oyuncunun duran topu başka bir top tarafından oynatıldı - Bak. Kural 18-5)

### 18-2. Oyuncu, Ortağı, Caddie veya Oyun Malzemesi Tarafından

#### a. Genel

Kurallarca öngörülen koşullar dışında, oyuncunun topu oyunda iken:

(i) oyuncu, *ortağı* veya *caddie*'lerinden biri, *topu* kaldırır veya oynatır, kasten dokunur (vuruş pozisyonunda sopayla dokunmak dışında) veya oynamasına neden olursa,

(ii) oyuncunun veya *ortağının* *oyun malzemesi* topun oynamasına neden olursa,

**oyuncu bir vuruş cezası alır.** Eğer top yerinden oynamış ise, oyuncunun geriye swing hareketine başladıktan sonra oynamış ve vuruşun yapılmış olması dışında, eski yerine yerleştirilir.

Kurallar gereği aşağıdaki hallerde, oyuncu kazaen oynatılan toplar için cezalandırılmaz:

- Kumla üstü örtülü olan, *su engeli* sınırları içindeki suyun içinde olduğu düşünülen veya bir *mania* veya *anormal zemin koşulu* içindeki bir topun aranması sırasında - Kural 12-1
- Çukur tapalarının ve top izlerinin onarımı sırasında – Kural 16-1c
- Mesafe ölçümü sırasında – Kural 18-6
- Bir Kurala göre topun kaldırılması sırasında – Kural 20-1
- Bir Kurala göre topun yerleştirilmesi veya yerleştirmenin tekrarı sırasında – Kural 20-3a
- *Green* üzerinde *köksüz cisimlerin* kaldırılması sırasında – Kural 23-1
- Sabit olmayan bir *manianın* kaldırılması sırasında – Kural 24-1.

### b. Top, Vuruş Pozisyonu Aldıktan Sonra Oynadı

Oyuncunun *oyundaki topu*, *vuruş pozisyonu* aldıktan sonra (*vuruş* sonucu dışında) oynarsa, topun oyuncu tarafından *oynatıldığı* varsayılır ve oyuncu **bir vuruş cezası alır**. Top, oyuncunun geriye swing hareketine başladıktan sonra oynamış ve vuruşun yapılmış olması dışında, tekrar eski yerine yerleştirilir.

**İstisna:** Topun oyuncu tarafından oynatılmadığının kesin olarak bilinmesi veya yeterli ve inandırıcı delillerin bulunması durumunda Kural 18-2b uygulanmaz.

## 18-3. Maç Oyununda Rakip, Onun Caddie'si veya Oyun Malzemesi Tarafından

### a. Arama Sırasında

Oyuncunun topunun aranması sırasında, rakibi, onun *caddie'si* veya onun *oyun malzemesi*, topu yerinden oynatır, topa dokunur veya yerinden oynamasına neden olursa, hiçbir ceza verilmez. Top yerinden oynadı ise, tekrar eski yerine yerleştirilir.

### b. Arama Dışında

Oyuncunun topunun aranması dışında ve Kurallarca başka bir koşul öngörülmemişse, oyuncunun rakibi, onun *caddie'si* veya onun oyun malzemesi topu yerinden oynatır, topa kasıtlı olarak dokunur veya yerinden oynamasına neden olursa, **rakip oyuncu bir vuruş cezası alır**. Top yerinden oynadı ise, tekrar eski yerine yerleştirilir.

(Yanlış topla oynama – Bak. Kural 15-3)

(Mesafe ölçümü sırasında topun yerinden oynaması – Bak. Kural 18-6)

#### 18-4. Vuruş Sayısı Oyununda Eş Yarışmacı, Caddie veya Oyun Malzemesi Tarafından

Top, eş yarışmacı, onun caddie'si veya onun oyun malzemesi tarafından oynatılırsa, hiçbir ceza verilmez. Top yerinden oynadı ise, tekrar eski yerine yerleştirilir.

(Yanlış topla oynama – Bak. Kural 15-3)

#### 18-5. Başka Top Tarafından

Oyunda olan ve duran bir top, bir vuruş sonucu hareket halindeki başka bir top tarafından oynatılırsa, oynatılan top tekrar eski yerine yerleştirilir.

#### 18-6. Mesafe Ölçümü Sırasında Topun Yerinden Oynaması

Eğer top veya top markası, bir Kuralın uygulanışı veya uygulanışının belirlenmesi için yapılan bir mesafe ölçümü esnasında yerinden oynatılırsa, tekrar eski yerlerine yerleştirilir. Eğer top veya top markasının yerinden oynamasına direkt olarak yapılan ölçüm neden olduysa, ceza verilmez. Bunun dışındaki durumlarda Kural 18-2a, 18-3b veya 18-4 uygulanır.

#### \*KURALA UYMAMA CEZASI:

#### Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş

\*Topunu eski yerine yerleştirmesi gereken oyuncu bunu ihmal ederse veya Kural 18 kapsamında, izin verilmediği halde yeni bir topu oyuna sokar ve bu topa vuruş yaparsa, Kural 18'deki genel cezayı alır, ancak bu Kurala göre ilave bir ceza verilmez.

**Not 1:** Bu Kurala göre, tekrar eski yerine yerleştirilmesi gereken topa derhal erişilemez ise, yerine başka bir top oyuna sokulabilir.

**Not 2:** Eğer topun yerleştirilmesi veya tekrar yerleştirilmesi gereken eski yerindeki konum değişmiş ise, Bak. Kural 20-3b.

**Not 3:** Topun hangi noktaya yerleştirilmesi veya tekrar yerleştirilmesi gerektiği saptanamaz ise, Bak. Kural 20-3c.



## Kural 19

## Hareket Halindeki Top Yönünden Saptırıldı veya Durduruldu

## Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

## 19-1. Dış Etkenler Tarafından

Hareket halindeki top, herhangi bir *dış etken* tarafından kaza ile yönünden saptırılır veya durdurulursa, *oyun dışı etki* olarak kabul edilir ve oyuna aşağıdakiler dışında topun durduğu yerden devam edilir.

**a.** *Green* dışından yapılan bir *vuruş* sonucu hareket halindeki bir top, herhangi bir hareket eden veya canlı *dış etkenin* üzerinde veya içinde kalırsa, oyuncu topu alarak, *parkur* üzerinde veya bir *engel* içinde, topun durdurulduğu veya *dış etkenin* üzerinde veya içinde kaldığı yerin mümkün olduğu kadar yakınında bir yere, çukura yaklaşmamak koşulu ile drop eder veya *green* üzerinde ise yerleştirir.

**b.** *Green* üzerinden yapılan bir *vuruş* sonucu hareket halindeki top, solucan, böcek ve benzeri dışında herhangi bir hareket eden veya canlı *dış etken* tarafından yönünden saptırılır, durdurulur veya *dış etkenin* üzerinde veya içinde kalırsa, *vuruş* iptal edilir. Top tekrar eski yerine yerleştirilir ve *vuruş* tekrarlanır.

Topa derhal erişilemez ise, oyuna yeni bir top sokulabilir.

**İstisna:** Topun bayrak direğinin başında duran veya direği kaldıran kişiye veya o kişinin taşıdığı malzemeye çarpması durumunda - Bak: Kural 17-3b.

**Not:** Bir oyuncunun topu, herhangi bir *dış etken* tarafından kasten durdurulur veya yönünden saptırılırsa:

(a) topun *green* dışında herhangi bir yerden oynanmış olması durumunda, nereden hareketsiz hale gelebileceğinin tahmin edilmesi gerekir. Eğer bu nokta:

- (i) *parkur* üzerinde veya bir *engel* içindeyse, top bu noktaya en yakın bir yere drop edilir.
- (ii) *sınır dışında* ise, oyuncu Kural 27-1 'i uygulamak zorundadır
- (iii) *green* üzerinde ise, top bu noktaya yerleştirilir.

(b) topun *green* üzerinden oynanmış olması durumunda, vuruş geçersiz sayılır ve tekrarlanır.

Eğer *dış etken* bir eş *yarışmacı* veya *caddie'si* ise, eş *yarışmacıya* Kural 1-2 uygulanır. *Hakem* veya *Komite*, oyuncunun topunun herhangi bir *dış etken* tarafından kasten saptırıldığını veya durdurulduğunu tespit ederse, oyuncuya Kural 1- 4 maddesi uygulanır. Eğer *dış etken* bir eş yarışmacı veya onun *caddie'si* ise, eş yarışmacıya Kural 1- 2 uygulanır.

(Oyuncunun topu başka bir top tarafından yönünden saptırıldı veya durduruldu - Bak. Kural 19-5)

### 19-2. Oyuncu, Ortağı, Caddie veya Oyun Malzemesi Tarafından

Oyuncunun topu, kendisi, *ortağı*, *caddie'leri* veya *oyun malzemeleri* tarafından kaza ile yönünden saptırılır veya durdurulursa, *oyuncu bir vuruş cezası alır* ve top durduğu yerden oynanır. Ancak top, oyuncunun, ortağının veya *caddie'lerinin* elbiseleri veya oyun malzemeleri üzerinde veya içinde kalırsa, oyuncu *parkur* üzerinde veya *engel* içinde, topun durduğu yerin veya topun malzeme üzerinde kaldığı noktanın mümkün olduğu kadar yakınına, çukura yaklaşmamak koşuluyla, topu drop eder. *Green* üzerinde ise yerleştirir.

#### Istisnalar:

1. Topun, bayrak direğinin başında duran veya direği kaldıran kişiye veya o kişinin taşıdığı malzemeye çarpması durumunda - Bak. Kural 17-3b.

2. Drop edilen top - Bak. Kural 20-2a.

(Top, oyuncu, ortağı veya *caddie'si* tarafından kasten yönünden saptırıldı veya durduruldu – Bak. Kural 1-2)

### 19-3. Maç Oyununda Rakip, Caddie veya Oyun Malzemesi Tarafından

Oyuncunun topu kazaen rakibi, onun *caddie'si*, veya onun *oyun malzemesi* tarafından yönünden saptırılır veya durdurulursa, hiç bir ceza yoktur. Oyuncu, iki tarafın da diğer bir *vuruş* yapmasından önce vuruşunu iptal ederek topla son olarak oynanan yerin mümkün olduğu kadar yakınından cezasız olarak bir top oynamayı seçebilir (Kural 20-5). Ancak, eğer oyuncu vuruşu iptal etmemeyi seçerse ve top rakibin veya onun *caddie'sinin* giysileri veya oyun malzemesi içinde veya üzerinde kalmış ise, oyuncu *parkur* üzerinde veya engel içinde, topun durduğu yerin veya topun malzeme üzerinde kaldığı noktanın mümkün olduğu kadar yakınına, çukura yaklaşmamak koşuluyla, topu drop eder. *Green* üzerinde ise yerleştirir.

**İstisna:** Topun, bayrak direğinin başında duran veya direği kaldıran kişiye veya o kişinin taşıdığı malzemeye çarpması durumunda - Bak. Kural 17-3b.

(Top, rakip veya onun caddie'si tarafından kasten yönünden saptırıldı veya durduruldu – Bak. Kural 1-2)

#### 19-4. Vuruş Sayısı Oyununda Eş Yarışmacı, Caddie veya Oyun Malzemesi Tarafından

Topun *dış etkenlerce* yönünden saptırılması ile ilgili - Bak. Kural 19-1.

**İstisna:** Topun, bayrak direğinin başında duran veya direği kaldıran kişiye veya o kişinin taşıdığı malzemeye çarpması durumunda - Bak. Kural 17-3b.

#### 19-5 Başka Bir Top Tarafından

##### a. Duran Top

Oyuncunun vuruş sonrası hareket halindeki topu *oyundaki* durmuş durumda olan bir *top* tarafından yönünden saptırılır veya durdurulursa, top durduğu yerden oynanır.

Maç oyununda herhangi bir ceza yoktur. Vuruş sayısı oyununda da ceza yoktur, ancak vuruş öncesi her iki topun da *green* üzerinde bulunmaları halinde **oyuncu iki vuruş cezası alır**.

##### b. Hareket Halindeki Top

Oyuncunun *green* dışından oynamış olduğu hareket halindeki topu, vuruş sonrası hareket halindeki diğer bir top tarafından yönünden saptırılır veya durdurulursa, top cezasız olarak durduğu yerden oynanır.

Eğer oyuncunun *green* üzerinden oynamış olduğu hareket halindeki topu, vuruş sonrası hareket halindeki diğer bir top tarafından yönünden saptırılır veya durdurulursa, vuruş geçersiz sayılır ve cezasız olarak tekrarlanır.

**Not:** Bu Kural kapsamındaki hiçbir madde, Kural 10-1 (Maç Oyununda Oyun Sırası) ve Kural 16-1f (Diğer Bir Top Hareket Halinde İken Vuruş) hükümlerini geçersiz kılmaz.

---

#### KURALA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş.

---

# Kolaylıklar ve Uygulama Yöntemleri

## Kural 20

Topu Kaldırma, Drop ve Yerleştirme; Yanlış Yerden Oynama

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35

### 20-1. Kaldırma ve Marke Etme

*Kuralların* öngörmesi halinde top ancak oyuncu, ortağı veya oyuncu tarafından yetkilendirilmiş biri tarafından kaldırılabilir. Böyle bir durumda, herhangi bir Kuralın ihlalden oyuncunun kendisi sorumludur.

Bir Kural gereği tekrar yerine yerleştirilmek üzere kaldırılan topun yeri, önceden marke edilir. Top, yeri marke edilmeden kaldırılırsa **oyuncu bir ceza vuruşu alır** ve top kaldırıldığı yere yerleştirilir. Eğer kaldırıldığı yere yerleştirilmezse, **oyuncuya bu Kuralın ihlalden ötürü genel ceza verilir**, ancak Kural 20-1'e göre ayrıca cezalandırılmaz.

Top veya top markası, topun bir Kurala uygun olarak kaldırılışı veya markalanması sırasında kazaen oynar veya yerini değiştirirse, top veya marka tekrar yerleştirilir. Topun veya markanın yerinden oynaması doğrudan doğruya topun kaldırılışı veya markalanması işi ile ilgili ise, herhangi bir ceza verilmez. Aksi durumda **oyuncu, bu Kural gereği veya Kural 18-2'a göre bir vuruş cezası alır**.

**İstisna:** Oyuncu Kural 5-3 veya 12-2'ye uyumsuzluktan ötürü cezalandırılmışsa, Kural 20-1' den ötürü ilave bir ceza almaz.

**Not:** Topun kaldırıldığı yeri marke etmek için kullanılan top markası, bozuk para veya her hangi küçük bir cisim, topun tam arkasına yerleştirilmelidir. Eğer top markası diğer bir oyuncunun oyununu, *duruşunu* veya *vuruşunu* engelliyorsa, bir veya birkaç sopa kafası boyu yan tarafa alınır.

### 20-2. Drop ve Tekrarı

#### a. Kimin Tarafından ve Nasıl

Kurallarca drop'un öngörülmesi halinde top oyuncunun kendisi tarafından drop edilir. Oyuncu dik durur, kolunu omuz hizasında gergin tutarak topu elinden bırakır. Top, başka birisi tarafından veya başka şekilde drop edilirse ve oyuncu hatasını Kural 20-6'da öngörülen şekilde düzeltmezse **bir vuruş cezası alır**.

Eğer top, drop edilirken, yere düşmeden veya düştükten sonra ve hareketsiz hale gelmeden önce, herhangi bir kişiye veya *oyuncuların malzemelerine çarparsa*, drop cezasız olarak tekrarlanır. Bu gibi durumlarda drop'un kaç kere tekrarlanacağı hakkında bir sınır getirilmemiştir. (Topun duruşunu veya hareketini etkileyecek eylemler için – Bak. Kural 1-2)

### b. Nerede Drop Edilir

Topun belirli bir noktanın mümkün olduğu kadar yakınında drop edilmesi gerekiyorsa, top, çukura yaklaşmamak kaydıyla, o noktaya en yakın yere drop edilir. O noktanın yeri oyuncu tarafından tam olarak bilinemiyorsa, tahmin edilir. Drop edilecek top ilk önce, *sahanın*, ilgili Kuralda öngörülen kısmına değmek zorundadır. Bu şekilde drop edilmezse Kural 20-6 ve 20-7 uygulanır.

### c. Hangi Durumlarda Drop Tekrarlanır

Drop edilen bir top aşağıdaki durumlarda cezasız olarak tekrar drop edilir:

- (i) *engel* içine yuvarlanır ve içinde kalırsa;
- (ii) *engelden* dışarı yuvarlanır ve dışarıda kalırsa;
- (iii) bir *green* üzerine yuvarlanır ve üzerinde kalırsa;
- (iv) *sınır dışına* yuvarlanır ve dışarıda kalırsa;
- (v) Kural 24-2b (sabit manialar), Kural 25-1 (anormal zemin koşulları), Kural 25-3 (yanlış green) veya bir yerel Kural (33-8a)'da öngörülen kolaylıklardan yararlanmak için kaldırılıp drop edilen top, tekrar engelleme yaratacak şekilde eski yerine yuvarlanır ve burada kalırsa veya Kural 25-2 (gömülü top)'ye göre kaldırılan top tekrar gömülü olduğu yere yuvarlanırsa;
- (vi) sahada yere ilk vurduğu noktadan itibaren iki sopa boyundan fazla yuvarlanırsa veya
- (vii) Top aşağıda belirtilen noktalardan çukura daha yakın bir konuma yuvarlanır ve orada kalırsa:
  - (a) Topun orijinal yeri veya tahmin edilmiş yeri (Bak. Kural 20-2b) ((Kurallar aksine izin vermez ise); veya

- (b) *En yakın kurtulma noktası* veya mümkün olan maksimum kurtulma noktası (Kural 24-2, 25-1 veya 25-3); veya
- (c) Orijinal topun *su engeli* veya *yan su engeli* sınırını en son geçtiği nokta (Kural 26-1).

Dropu tekrarlanan top yukarıdaki durumlardan birine yuvarlanırsa, drop'un tekrarında saha yüzeyine ilk çarptığı noktanın mümkün olduğu kadar yakınında bir yere yerleştirilir.

**Not 1:** Drop edilen veya drop'u tekrarlanan top hareketsiz kaldıktan sonra tekrar hareket ederse (başka bir Kural hükmü geçerli değilse) olduğu yerden oynanır.

**Not 2:** Belirtilen yöntemle drop'u tekrarlanacak veya yerleştirilecek topa derhal erişilemezse, yerine başka bir top oyuna sokulabilir.

(Drop bölgesinin kullanımı – Bak. Ek I; Bölüm B; Kısım 8)

### 20-3. Yerleştirme ve Tekrarı

#### a. Kimin Tarafından ve Nerede

*Kurallar* gereği yerleştirilmesi gereken bir top, oyuncu veya ortağı tarafından yerleştirilir.

Yerleştirmenin tekrarı, topun kaldırıldığı veya oynatıldığı noktaya, aşağıdaki kişilerden biri tarafından yapılır:

- (i) topu kaldırmış veya oynatmış olan kişi tarafından,
- (ii) oyuncunun kendisi tarafından veya
- (iii) oyuncunun ortağı tarafından.

Eğer topun yerleştirilmesi veya tekrarı başka bir kişi tarafından yapılırsa ve hata Kural 20-6 da gösterildiği gibi düzeltilmezse, **oyuncu bir vuruş cezası alır**. Topun yerleştirilmesi veya tekrarı sonucunda gerçekleşecek başka herhangi bir Kural ihlalinde oyuncunun kendisi sorumludur.

Topun yerleştirilmesi veya yerleştirmenin tekrarı sırasında top veya marka kazaan yerinden oynarsa, top veya marka yeniden yerleştirilir. Top veya markanın yerinden oynaması doğrudan doğruya topun yerleştirilmesi ve yerleştirmenin tekrarı ve markanın kaldırılışı ile ilgili ise, bir ceza verilmez. Aksi durumda **Kural 18-2a veya 20-1'e göre oyuncu bir vuruş cezası alır**.

Eğer tekrar yerine yerleştirilecek olan top kaldırıldığı nokta dışında başka bir yere yerleştirilirse ve bu hata, Kural 20-6 da anlatıldığı gibi düzeltilmezse, **oyuncu genel cezayı alır. Maç oyununda çukurun kaybedilmesi, vuruş sayısı oyununda ise iki vuruş cezası, bu Kuralın ihlali durumunda verilen cezalardır.**

### b. Yerleştirme ve Tekrarı Sırasında Topun Duruşu Değişti

Yerleştirme ve yerleştirmenin tekrarı sırasında topun orijinal durumu değişirse;

- (i) *engel* dışında top, çukura daha yakın olmamak ve engel içinde bulunmamak koşuluyla bulunduğu yerin en fazla bir sopa boyu çevresinde, orijinal duruşuna en benzer şekilde yerleştirilir;
- (ii) *su engelinin* içinde, tekrar su engelinin içinde kalmak koşuluyla top (i)'deki yöntem doğrultusunda yerleştirilir;
- (iii) *kum engeli* içinde top, bulunduğu yerin mümkün olduğu kadar yakınında, orijinal duruşuna benzer bir yer hazırlanarak oraya yerleştirilir.

**Not:** Topun yerleştirileceği yerin saptanamaması durumunda, eğer orijinal topun yeri biliniyorsa Kural 20-3b, bilinmiyorsa Kural 20-3c uygulanır.

**İstisna:** Eğer oyuncu, kumla örtülü bir topu arıyor veya teşhis etmek istiyorsa – Bak. Kural 12-1a

### c. Yerleştirilecek Yerin Saptanamaması

Topun nereye yerleştirilmesi gerektiğinin saptanması mümkün olamıyorsa, top:

- (i) *parkur* üzerinde – bir *engel* içinde veya *green* üzerinde olmamak koşuluyla – önceden bulunduğu yerin mümkün olduğu kadar yakınında drop edilir;
- (ii) *engel* içinde, önceden bulunduğu yerin mümkün olduğu kadar yakınında ve engel içinde drop edilir,
- (iii) *green* üzerinde, bir engel içinde olmamak koşuluyla, önceden bulunduğu yerin mümkün olduğu kadar yakınına yerleştirilir.

**İstisna:** Oyuna tekrar başlarken (Kural 6-8d), eğer topun yerleştirileceği yerin saptanması imkansızsa, top tahmini bir noktaya yerleştirilir.

#### d. Topun Yerleştirildiği Yerde Durmaması

Yerleştirilen bir top yerleştirildiği yerde durmuyorsa, yerleştirme cezasız olarak tekrarlanır. Top, tekrar yerleştirildiği yerden kayarsa:

- (i) *engel* dışında, çukura daha yakın olmamak ve bir *engel* içinde olmamak koşuluyla, durabileceği en yakın noktaya yerleştirilir.
- (ii) *engel* içinde, çukura daha yakın olmamak koşuluyla, *engel* içinde durabileceği en yakın noktaya yerleştirilir.

Yerleştirilen ve hareketsiz halde kalan bir top, sonradan yerinden oynarsa, bir ceza verilmez ve top, başka her hangi bir Kuralın öngördüğü koşul yok ise, olduğu yerden oynanır.

**\*20-1, 20-2 veya 20-3 KURALLARINA UYMAMA CEZASI:**

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

\*Eğer oyuncu, bu Kurallardan herhangi biri kapsamında, Kurallarca izin verilmemiş bir şekilde *oyuna sokulan başka bir topa* vuruş yaparsa, kendisine söz konusu Kural kapsamındaki genel ceza verilir, ancak ilave bir ceza almaz. Eğer oyuncu, Kurallarca uygun olmayan bir şekilde drop yapar ve topunu yanlış yerden oynarsa veya top Kurallarca izin verilmeyen bir kişi tarafından oyuna sokulur ve yanlış yerden oynanır - Bak. Kural 20-7c, Not 3.

#### 20-4. Drop Edilen veya Yerleştirilen Topun Oyundaki Top Sayılması

Oyuncunun *oyundaki topu* kaldırıldıktan sonra, drop edilince veya yerleştirilince tekrardan *oyundaki top* sayılır. Oyundaki topun yerine oyuna sokulan başka bir top, drop edilince veya yerleştirilince oyundaki top olur.

(Top yanlış şekilde oyuna sokuldu - Bak. Kural 15-2.)

(Yanlış şekilde oyuna sokulan, drop edilen veya yerleştirilen topun kaldırılması - Bak. Kural 20-6)

#### 20-5. Bir Sonraki Vuruşun Son Vuruşun Yapıldığı Yerden Oynanması

Kurallar gereği oyuncu bir sonraki vuruşunu son olarak oynadığı yerden yapmak ister veya buna zorunlu kalırsa aşağıdaki gibi hareket eder:

- (a) Başlama Yeri Üzerinde: Vuruş başlama yerinin herhangi bir noktasından yapılır ve top, tee üzerine yerleştirilebilir;



- (b) Parkur Üzerinde: Vuruş yapılacak olan top drop edilir ve drop edildiğinde ilk önce sahanın *parkur* üzerindeki bir kısmına çarpmak zorundadır.
- (c) Engel İçinde: Vuruş yapılacak olan top drop edilir ve drop edildiğinde ilk önce sahanın *engel* içindeki bir kısmına çarpmak zorundadır.
- (d) Green üzerinde: Vuruş yapılacak olan top green üzerine yerleştirilir.

## 20-5 KURALINA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

## 20-6. Yanlış Olarak Oyuna Sokulan, Drop Edilen veya Yerleştirilen Topun Kaldırılması

Yanlış olarak oyuna sokulan, drop edilen veya yanlış yere yerleştirilen veya diğer nedenlerden Kurallara uymayan, fakat henüz oynanmamış top cezasız olarak kaldırılabilir ve oyuncu Kurallara uygun yöntemi uygular.

## 20-7. Yanlış Yerden Oynama

### a. Genel

Oyuncu, oyundaki topunu aşağıda belirtilen yerlerden oynarsa, yanlış yerden oynamış sayılır:

- (i) Kuralların, sahada vuruş yapılmasına, topun drop edilmesine veya yerletirilmesine izin vermediği bir bölümünde; veya
- (ii) Kuralların, drop edilmiş bir topun tekrar drop edilmesini veya yerinden oynatılmış bir topun tekrar yerine yerleştirilmesini gerektirdiği durumlarda.

**Not:** Başlama yerinin dışından veya yanlış başlama yerinden oynanan top için - Bak. Kural 11- 4.

### b. Maç Oyunu

Eğer oyuncu topunu yanlış bir yerden oynarsa, **çukuru kaybeder**.

### c. Vuruş Sayısı Oyunu

Eğer yarışmacı topunu yanlış bir yerden oynarsa, **ilgili Kural kapsamında iki vuruş cezası alır**. Ciddi bir Kural ihlali olmaması halinde, yarışmacı çukuru yanlış yerden oynadığı topla tamamlar. (Bak. Not 1)

Eğer yarışmacı yanlış yerden vuruş yaptığının farkına varır ve ciddi bir Kural ihlalinde bulunduğunu düşünürse, bir sonraki başlama yerinden vuruşunu yapmadan önce, o çukuru ikinci bir topla Kurallara uygun şekilde tekrar oynar. Eğer oynanan çukur oyunun son çukuruysa, yarışmacı green'i terk etmeden önce, o çukuru Kurallara uygun olarak ikinci bir topla tamamlamak istediğini bildirir.

Eğer yarışmacı ikinci bir top oynamış ise, skor kartını teslim etmeden önce bu durumu *Komiteye* bildirmek zorundadır, aksi taktirde **diskalifiye olur**. *Oyun Komitesi*, önemli bir Kural ihlalinin söz konusu olup olmadığını inceler. Varsa yarışmacının ikinci topla yaptığı skor geçerli sayılır ve **yarışmacı skoruna iki vuruş cezası ekler**.

Ciddi bir Kural ihlali söz konusu olmuşsa ve yarışmacı yukarıda açıklanan şekilde hatasını düzeltmediyse **diskalifiye olur**.

**Not 1:** Eğer Komite, yarışmacının yanlış yerden oynayarak önemli bir avantaj elde ettiğine kanaat getirirse, yarışmacı ciddi bir Kural ihlali yapmış sayılır.

**Not 2:** Yarışmacı Kural 20-7c kapsamında ikinci topu oyuna sokarsa, geçersiz sayılan topun oynanması ile doğrudan bağlantılı olarak alınan cezalar ve bu top ile yapılan takip eden vuruşlar dikkate alınmaz.

**Not 3:** Eğer bir yarışmacı, topu yanlış yerden oynamaktan ceza almış ise, ilave olarak:

- (a) izin verilmediği halde başka bir topu oyuna sokmaktan,
- (b) Kurallarca drop edilmesi gereken topu yerleştirmekten veya yerleştirilmesi gereken topu drop etmekten,
- (c) topu uygun olmayan bir şekilde drop etmekten veya
- (d) topun Kurallarca izin verilmeyen biri tarafından oyuna sokulmasından dolayı ceza almaz.

## Kural 21

## Topu Temizleme

## Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

*Green* üzerindeki, Kural 16-1b gereği kaldırılan top temizlenebilir. Başka yerlerde kaldırılan top, aşağıda belirtilen kaldırma nedenleri dışında, temizlenebilir:

- Oynamaya uygun olup olmadığını saptamak için (Kural 5-3)
- Topun teşhisi için (Kural 12-2), bu durumda top ancak teşhisin yapılmasına olanak sağlayacak oranda temizlenebilir.
- Oyunu engellediği veya desteklediği için (Kural 22).

Eğer oyuncu, bir çukurun oynanışı sırasında, bu Kuralda öngörülenler dışında topunu temizlerse, **bir vuruş cezası alır**. Top kaldırılmışsa, yeniden yerine yerleştirilir. Oyuncu topunu eski yerine yerleştirmesi gerektiği halde bunu yapmazsa, **ilgili Kurala göre genel cezayı alır**, ancak ayrıca Kural 21'de öngörülen ceza verilmez.

**İstisna:** Oyuncu, Kural 5-3, 12-2 veya 22'nin ihlalinden ötürü cezalandırılmışsa, ayrıca Kural 21'e göre ceza verilmez.

## Kural 22

## Oyunu Destekleyen veya Engelleyen Top

## Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

## 22-1. Oyunu Destekleyen Top

Başka bir topun hareket halinde olması haricinde, oyuncu bir topun diğer bir oyuncuya destek olabileceği kanısında ise :

- kendi topu ise, topunu kaldırabilir, veya
- herhangi bir top ise kaldırtabilir.

Bu Kurala göre kaldırılan top eski yerine yerleştirilir (Bak. Kural 20-3). Bu Kural geređi kaldırılan top - green üzerinden kaldırılanlar dıřında - temizlenemez (Bak. Kural 21).

Vuruř sayısı oyununda topunu kaldırmak istemeyen oyuncu, topunu kaldırma yerine ilk olarak oynamayı tercih edebilir.

Vuruř sayısı oyununda, *Komite*, *yarıřmacıların* aralarında anlaşarak herhangi bir *yarıřmacının* oyununu destekleyen bir topu kaldırmamaya karar verdiklerini tespit ederse, *yarıřmacılar diskalifiye edilirler*.

**Not:** Bařka bir top hareket halindeyken, bu topun hareketini etkileyebilecek konumda olan bir top kaldırılmaz.

## 22-2. Oyunu Engelleyen Top

Bařka bir topun hareket halinde olması haricinde, oyuncu bir topun kendi oyununa engel olacađı kanısında ise o topu kaldırtabilir.

Bu Kurala göre kaldırılan top eski yerine yerleştirilir (Bak. Kural 20-3). Bu Kural geređi kaldırılan top - green üzerinden kaldırılanlar dıřında - temizlenemez (Bak. Kural 21).

Vuruř sayısı oyununda topunu kaldırmak istemeyen oyuncu, topunu kaldırma yerine ilk olarak oynamayı tercih edebilir.

**Not 1:** *Green* haricinde, oyuncu kendi topunun bařkasının oyununa engel olacađını varsayarak topunu kaldıramaz. Topunun kaldırılması istenmemesine rađmen topunu kaldırması halinde Kural 18-2a'yı ihlalden bir vuruř cezası alır, ancak Kural 22'yi ihlalden dolayı ilave ceza almaz.

**Not 2:** Bařka bir top hareket halindeyken, bu topun hareketini etkileyebilecek konumda olan bir top kaldırılmaz.

### KURALA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruř sayısı oyunu - İki vuruř.

## Kural 23

## Köksüz Cisimler

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 23-1. Kolaylık

*Köksüz cisimler*, topla birlikte aynı *engel* içinde veya aynı engelin sınırına değer vaziyette bulunmaları dışında, sahanın her yerinde cezasız olarak kaldırılabilir.

Green haricinde herhangi bir yerde, oyuncunun bu işlem sırasında topu yerinden *oynatması* halinde Kural 18-2a maddesi uygulanır.

Green üzerinde oyuncunun köksüz bir cismi kaldırması sırasında topun veya markanın yanlışlıkla yerinden oynatılması halinde top veya marka eski yerine yerleştirilir. Topun veya markanın oynatılmasına doğrudan köksüz cismin kaldırılması sebep olmuş ise, herhangi bir ceza uygulanmaz. Aksi takdirde topun oynatılması nedeniyle oyuncu **Kural 18-2a maddesine göre bir vuruş cezası alır.**

Top hareket halinde iken, topun hareketini etkileyebilecek olan köksüz bir cisim kaldırılamaz.

**Not:** Oyuncu, topu engel içinde bulunuyor ise, aynı engel içinde olan veya engele değer vaziyette bulunan köksüz cisimlere dokunamaz veya kaldıramaz. – Bak. Kural 13-4c.

#### KURALA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş.

(Topun engel içinde aranması – Bak. Kural 12-1)

(Pata hattına dokunma - Bak. Kural 16-1a)

## Kural 24

## Manialar

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 24-1. Sabit Olmayan Manialar

Sabit olmayan *manialar* karşısında oyuncu aşağıdaki kolaylıklardan yararlanabilir:

- Top *manianın* içinde veya üstünde değilse, mania kaldırılabilir. Bu arada top yerinden *oynarsa* tekrar yerine yerleştirilir. Topun yerinden oynaması doğrudan doğruya manianın kaldırılması ile ilgili ise herhangi bir ceza verilmez, aksi durumda Kural 18-2a geçerlidir.

- b. Top *manianın* içinde veya üstünde ise, top kaldırılıp, *mania* çekilebilir. Top, *çukura* daha yakın olmamak koşuluyla *manianın* içinde veya üstünde bulunduğu noktanın tam altında ve mümkün olduğu kadar yakınında, *parkur* üzerinde veya *engel* içinde drop edilir, *green'de* ise yerleştirilir. Bu Kurala göre kaldırılan top temizlenebilir.

Top hareket halinde iken, başında biri bulunan, kaldırılmış veya çukurdan çıkartılmış bulunan bayrak direği veya oyuncuların oyun malzemeleri dışında, topun hareketini etkileyebilecek hiçbir *mania* kaldırılamaz. (Topa müdahale - Bak. Kural 1-2)

**Not:** Bu Kurala göre drop edilecek veya yerleştirilecek topa derhal erişilemezse, yerine başka bir top oyuna sokulabilir.

## 24-2. Sabit Manialar

### a. Engelleme

Top, sabit bir *manianın* içinde veya üstünde bulunuyorsa veya *mania*, oyuncunun *duruşunu* almasını veya tasarlanan *swingini* yapmasını engelliyorsa, *manianın* oyunu engellemesi söz konusudur. Top *green* üzerinde ise, sabit *manianın pata hattı* üzerinde bulunması da engelleme sayılır. Ancak bir *manianın* oyun hattı üzerinde bulunması tek başına bu *Kural* gereği engelleme sayılmaz.

### b. Kolaylık

Oyuncu, topun *su engeli* veya *yan su engeli* içinde bulunması dışında, sabit bir *manianın* engellenmesinde aşağıdaki kolaylıklardan yararlanabilir:

- (i) Parkur Üzerinde: Top *parkur* üzerinde ise oyuncu topunu kaldırarak, *en yakın kurtulma noktasından* bir sopa boyu mesafesi içinde, *çukura* bu noktadan daha yakın olmayan bir yere cezasız olarak drop eder. Tespit edilen *en yakın kurtulma* noktası bir *engel* içinde veya *green* üzerinde olamaz.

*En yakın kurtulma noktasından* bir sopa boyu mesafesi içine drop edilen top ilk olarak, sabit *manianın* engellemesini ortadan kaldıran ve bir *engel* içinde veya *green* üzerinde bulunmayan, *saha* içinde bir noktaya düşmek zorundadır.

- (ii) **Kum Engeli İçinde:** Topun *kum engeli* içinde bulunması durumunda, oyuncu topunu kaldırır ve aşağıdaki şekillerde drop eder:
- (a) Cezasız olarak ve (i) maddesindeki koşullara uygun olarak, ancak *en yakın kurtulma* noktası aynı engel içinde olmak kaydıyla ve kum engeli içinde drop eder veya,
- (b) **Bir vuruş cezası alarak**, kum engeli dışında, topun durduğu yer ile çukur doğrultusunda istediği kadar geriye giderek bu çizgi üzerindeki bir yere drop eder.
- (iii) **Green Üzerinde:** Topun *green* üzerinde bulunması durumunda, oyuncu topunu kaldırır ve *çukura* daha yakın olmayan ve bir *engel* içinde bulunmayan *en yakın kurtulma noktasına* yerleştirir. *En yakın kurtulma noktası* green dışında olabilir.
- (iv) **Başlama Yerinde:** Topun başlama yeri üzerinde bulunması durumunda top cezasız kaldırılıp üstteki (i) maddesindeki koşullara uygun olarak drop edilir.

Bu Kurala göre kaldırılan top temizlenebilir.

(Top kolaylıktan önceki durumuna yuvarlanıyor - Bak. Kural 20-2c(v)).

**İstisna:** Oyuncu aşağıdaki durumlarda Kural 24-2b kolaylıklarından yararlanamaz.:

(a) Sabit *mania* dışında herhangi başka bir nedenden dolayı *vuruş* yapmasının açıkça uygulanamaz olduğu durumlarda veya (b) Sabit manianın engellemesinin, ancak açıkça anlamsız bir *vuruş* veya gereksiz, anormal bir *duruş*, swing veya yönde ısrar edilmesi halinde söz konusu olacağı durumlarda.

**Not 1:** Top *su engeli* içinde ise (*yan su engeli dahil*), oyuncu sabit bir *mania* için öngörülen kolaylıklardan cezasız olarak yararlanamaz. Oyuncu topunu durduğu yerden veya Kural 26-1'deki koşullara uyararak oynar.

**Not 2:** Bu Kurala göre drop edilecek veya yerleştirilecek topa derhal erişilemezse, yerine başka bir top oyuna sokulabilir.

**Not 3:** *Komite* bir Yerel Kural ile, en yakın kurtulma noktasının tespitinde *manianın* üzerinden, içinden veya altından geçilmesini yasaklayabilir.

### 24-3. Mania içinde Bulunamayan Top

Bir *manianın* bulunduğu yöne doğru vurularak kaybolan bir topun, bu mania içinde kaybolduğunu varsayabilmek için inandırıcı, makul ve yeterli gerekçe ve deliller olmalıdır. Bu delillerin olmadığı durumlarda *top kayıp* varsayılarak, Kural 27-1 uygulanır.

#### a. Sabit Olmayan Mania İçinde Bulunamayan Top

Kaybolan bir topun sabit olmayan bir mania içinde kaybolduğu hakkında yeterli ve inandırıcı gerekçeler varsa, oyuncu bu Kurala göre cezasız olarak başka bir topu oyuna sokabilir. Bu şekilde oyuna devam etmeyi tercih eden oyuncu, maniyayı kaldırarak topunu, içinde kaybolduğu manianın dış kenarının altında bulunan en yakın noktaya, çukura yaklaşmamak şartıyla, parkur üzerinde veya engel içinde ise drop eder veya green üzerinde ise yerleştirir.

#### b. Sabit Mania İçinde Bulunamayan Top

Kaybolan bir topun sabit bir mania içinde kaybolduğu hakkında yeterli ve inandırıcı gerekçeler varsa, oyuncu bu Kurala göre kolaylıktan faydalanabilir. Bu durumda topun mania içine en son girdiği dış kenar nokta tespit edilir ve topun bu noktada durduğu varsayılarak:

- (i) Parkur Üzerinde: Top son olarak *parkur* üzerindeki bir noktadan sabit mania içine girmiş ise oyuncu, yerine başka bir topu oyuna sokarak, cezasız olarak Kural 24-2b (i)'deki kolaylıktan yararlanabilir.
- (ii) Kum Engeli İçinde: Top son olarak *kum engeli* içindeki bir noktadan sabit mania içine girmiş ise oyuncu, yerine başka bir top oyuna sokarak, cezasız olarak Kural 24-2b (ii)'deki kolaylıktan yararlanabilir.
- (iii) Su Engeli İçinde (Yan Su Engeli Dahil): Top son olarak *su engeli* içindeki bir noktadan sabit mania içine girmiş ise oyuncu cezasız olarak herhangi bir kolaylıktan yararlanamaz ve Kural 26-1 uygulanır.



- (iv) Green Üzerinde: Top son olarak green içindeki bir noktadan sabit mania içine girmiş ise oyuncu, yerine başka bir top oyuna sokarak, cezasız olarak Kural 24-2b (iii)'deki kolaylıktan yararlanabilir.

## KURALA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

## Kural 25

## Anormal Zemin Koşulları, Gömülü Top ve Yanlış Green

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 25-1. Anormal Zemin Koşulları

#### a. Engelleme

Topun bir anormal zemin koşulu bölgesinin içinde olması veya buna değmesi veya sahadaki bu gibi koşulların oyuncunun duruşu ile tasarladığı swing için gerekli serbestiye mani olmaları halinde engelleme söz konusudur.

Oyuncunun topu green üzerinde ise yukarıdaki olguların pata hattı üzerinde bulunmaları da engelleme kapsamına girer. Bunun dışında engellemenin *oyun hattı* üzerinde olması, tek başına bir engelleme sayılmaz.

**Not:** Komite, bir Yerel Kural koyarak *anormal zemin koşulunun* oyuncunun sadece duruşunu engellemesi durumunda ilgili kolaylıklardan yararlanmasını men edebilir.

#### b. Kolaylıklar

Topun bir su engeli veya yan su engeli içinde olmaması koşulu ile, oyuncu *anormal zemin koşulunun* engellemesinden kurtulmak için, kolaylıklardan aşağıda belirtildiği şekilde yararlanabilir:

- (i) Parkur Üzerinde: Top parkur üzerinde ise oyuncu topunu kaldırarak *en yakın kurtulma noktasından* bir sopa boyu mesafesi içinde, *çukura* bu noktadan daha yakın olmayan bir yere cezasız olarak drop eder. Tespit edilen *en yakın kurtulma noktası* bir engel içinde veya green üzerinde olamaz.

*En yakın kurtulma noktasından* bir sopa boyu mesafesi içine drop edilen top ilk olarak, sabit *manianın* engellemesini ortadan kaldıran ve bir engel içinde veya green üzerinde bulunmayan, *saha* içinde bir noktaya düşmek zorundadır.

- (ii) **Kum Engeli İçinde:** Topun kum engeli içinde bulunması halinde oyuncu topunu kaldırır ve:
- Ceza almadan, yukarıdaki (i) şıkkına uygun olarak, ancak en yakın kurtulma noktası kum engeli içinde olmak ve top kum engeli içinde drop edilmek şartıyla veya tam bir kurtulma mümkün değilse topun bulunduğu yere en yakın olup, çukura daha yakın olmayan ve anormal zemin koşulundan mümkün olan azami kurtulmayı sağlayan noktaya drop eder veya,
  - Bir vuruş cezası alarak**, kum engeli dışında, topun durduğu yer ile çukur doğrultusunda istediği kadar geriye giderek bu çizgi üzerindeki bir yere drop eder.
- (iii) **Green Üzerinde:** Topun green üzerinde bulunması halinde, oyuncu topunu cezasız olarak kaldırır ve bir engel içinde olmayan en yakın kurtulma noktasına yerleştirir. Eğer tam bir kurtulma mümkün değilse oyuncu topunu eskiden bulunduğu yere en yakın olup, çukura daha yakın olmayan, bir engel içinde bulunmayan ve anormal zemin koşulundan mümkün olan azami kurtulmayı sağlayan noktaya yerleştirir. *En yakın kurtulma noktası* veya "azami kurtulma noktası" green dışında olabilir.
- (iv) **Başlama Yerinde:** Topun başlama yeri üzerinde bulunması durumunda top cezasız kaldırılıp üstteki (i) maddesindeki koşullara uygun olarak drop edilir.

Kural 25-1b gereği kaldırılan top temizlenebilir.

Top tekrar eski yerine yuvarlanıyor: Bak. Kural 20-2c(v).

**İstisna:** Oyuncu aşağıdaki durumlarda Kural 25-1b'nin kolaylıklarından yararlanamaz:

(a) Anormal zemin koşulu dışında herhangi başka bir engelleme nedeniyle vuruş yapmanın anlamsız olduğu durumlar, (b) 25-1b kapsamındaki engellemenin ancak gereksiz ve anormal bir duruş, swing veya vuruş yönünde ısrar edilmesi halinde geçerli olabileceği durumlar.

**Not 1:** Topun bir *su engeli* veya *yan su engeli* içinde bulunması durumunda oyuncu *anormal zemin koşulu* kolaylığından cezasız olarak yararlanamaz. Bu durumda oyuncu topu bulunduğu yerden oynar (eğer Yerel bir Kural ile yasaklanmamışsa) veya Kural 26-1'e göre hareket eder.

**Not 2:** Bu Kurala göre drop edilecek veya yerleştirilecek topa derhal erişilmezse, yerine başka bir top oyuna sokulabilir.

### c. Anormal Zemin Koşulu İçinde Bulunamayan Top

*Anormal zemin koşulu* yönüne vurularak kaybolan bir topun bu koşullar içinde kaybolduğunu varsayabilmek için, inandırıcı, makul ve yeterli gerekçe ve deliller olmalıdır. Bu delillerin olmadığı durumlarda *top kayıp* sayılarak, Kural 27-1 uygulanır. Eğer top anormal zemin koşulu içinde kaybolmuş ise, topun buraya en son girdiği nokta tespit edilir ve topun bu noktada durduğu varsayılarak:

- (i) Parkur Üzerinde: Topun *anormal zemin koşulu* içine girdiği en son nokta *parkur* üzerinde ise, oyuncu cezasız olarak diğer bir topu oyuna sokabilir ve Kural 25-1b(i) kolaylığından yararlanabilir.
- (ii) Kum Engeli İçinde: Topun *anormal zemin koşulu* içine girdiği en son nokta bir *kum engeli* içinde ise, oyuncu cezasız olarak diğer bir topu oyuna sokabilir ve Kural 25-1b(ii) kolaylığından yararlanabilir.
- (iii) Su Engeli İçinde (Yan Su Engeli Dahil): Topun *anormal zemin koşulu* içine en son girdiği nokta bir *su engeli* içinde ise, oyuncu cezasız olarak kolaylıktan yararlanamaz ve Kural 26-1'e göre hareket eder.
- (iv) Green Üzerinde: Topun *anormal zemin koşulu* içine en son girdiği nokta bir *green* üzerinde ise, oyuncu cezasız olarak diğer bir topu oyuna sokabilir ve Kural 25-1b(iii) kolaylığından yararlanabilir.

**İstisna:** Oyuncu aşağıdaki durumlarda Kural 25-1 kolaylıklarından yararlanamaz:

(a) *Anormal zemin koşulu* dışında herhangi başka bir nedenden dolayı *vuruş* yapmasının açıkça uygulanamaz olduğu durumlarda veya (b) *Anormal zemin koşulu*nun engellenmesinin, ancak açıkça anlamsız bir *vuruş* veya gereksiz, anormal bir *duruş*, *swing* veya yönde ısrar edilmesi halinde söz konusu olacağı durumlarda.

### 25-2. Gömülü Top

*Parkur* üzerindeki ince biçilmiş yerlerde, kendi çarpma izi içinde gömülü kalan top, cezasız olarak kaldırılıp, temizlenebilir ve çukura daha yakın olmamak koşuluyla kaldırıldığı yerin mümkün olduğu kadar yakınına drop edilir.

Drop edilen top, ilk önce sahanın *parkur* üzerindeki bir kısmına çarpmak zorundadır. "İnce biçilmiş yerler" deyimini saha üzerinde kaba otlu yerler içinden geçen ve fairway düzeyinde veya daha ince biçilmiş patikaları da kapsar.

### 25-3. Yanlış Green

**a. Engelleme:** Oyuncunun topu eğer *yanlış green* üzerinde bulunuyorsa engelleme söz konusudur. Bu Kural kapsamında oyuncunun *duruşunun* veya planladığı *swing'in* engellenmesi kendi başına engelleme değildir.

**b. Kolaylık:** Eğer oyuncunun topu *yanlış green* üzerinde bulunuyorsa topu bulunduğu yerden oynayamaz. Cezasız olarak aşağıdaki kolaylıktan yararlanmak zorundadır:

Bir *engel* içinde veya *green* üzerinde olmayan *en yakın kurtulma* noktası tespit edilir. Oyuncu topunu kaldırır ve cezasız olarak *saha* üzerinde ve en yakın kurtulma noktasından bir sopa boyu mesafesi içinde, fakat *çukura* bu noktadan daha yakın olmayan, yukarıda tarif edilen yanlış *green* engellemesinden kurtulmayı sağlayan ve bir *engel* veya *green* üzerinde olmayan bir noktaya drop eder. Bu şekilde kaldırılan top temizlenebilir.

### KURALA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

## Kural 26

## Su Engelleri (Yan Su Engelleri Dahil)

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 26-1. Su Engeli İçindeki Top İçin Kolaylık

*Su engeli* yönüne vurularak kaybolan bir topun bu *engel* içinde kaybolduğunu varsayabilmek için, topun su engeline girdiğinin kesin olarak bilinmesi veya yeterli ve inandırıcı delillerin bulunması gereklidir. Bu şartların söz konusu olmadığı durumlarda *top kayıp* sayılarak, Kural 27-1 uygulanır.

Topun su engeline girdiğinin kesin olarak bilinmesi veya yeterli ve inandırıcı delillerin bulunması şartı ile engel içinde kaybolması durumunda (top su içinde olsun veya olmasın) **oyuncu bir vuruş cezası olarak:**

- a. Kural 27-1'in vuruş ve mesafe cezasını uygulayarak, orijinal topunu son olarak oynadığı yerin mümkün olduğu kadar yakınından bir top oynayabilir (Bak Kural 20-5) veya
- b. Topun *su engeline* düşerken son olarak keşiştiği sınır noktası ile *çukur* doğrultusunda, su engelinin arkasında istediği kadar geriye giderek topunu bu çizgi üzerindeki bir yere drop edebilir, veya
- c. Topun *yan su engel*inin içine düşmesi halinde ek bir seçenek olarak *çukura* daha yakın olmamak koşuluyla topunu engel dışında (i) topun son olarak yan su engelinin sınırlarını geçtiği noktadan veya (ii) engelin karşı tarafında *çukura* eşit uzaklıktaki bir noktadan iki sopa boyu mesafesi içinde drop edebilir.

Bu Kural gereği kaldırılan top temizlenebilir veya yeni bir top oyuna sokulabilir.

(Top engel içinde, Yasaklanmış eylemler - Bak. Kural 13-4)

(Top, *su engeli* içindeki suda hareket ediyor - Bak. Kural 14-6)

## 26-2. Su Engeli İçinden Oynanan Top

### a. Aynı Engel veya Başka Bir Su Engeli İçinde Kalan Top

*Su Engeli* içinden oynanan top yine aynı *engelin* veya başka bir *su engel*inin içinde kalırsa,oyuncu:

- (i) Kural 26-1a koşullarına göre hareket edebilir. Bunun sonucunda eğer engel içine drop ettiği topu oynamak istemez ise :
  - (a) **İlave bir vuruş cezası olarak** Kural 26-1b, veya uygulama imkanı varsa Kural 26-1c koşullarına göre hareket eder. Bu durumda orijinal topun içinde bulunduğu *engele* son girdiği sınır noktası referans olarak alınır; veya

- (b) **ilave bir vuruş cezası olarak** topun *su engeli* dışından son oynandığı noktaya mümkün olduğu kadar yakın bir yerden oynayabilir (Bak. Kural 20-5); veya
- (ii) Kural 26-1b, veya uygulama imkanı varsa Kural 26-1c koşullarına göre hareket eder ;
- veya
- (iii) **Bir vuruş cezası olarak** topun *su engeli* dışından son oynandığı noktaya mümkün olduğu kadar yakın bir yerden oynayabilir (Bak. Kural 20-5).

### **b. Top Kayıp veya Engel Dışında Oynanamaz Durumda veya Sınır Dışında**

*Su engeli* içinden oynanan bir topun kaybolması, *engel* dışında oynanamaz olarak ilanı veya sınır dışına çıkması durumunda oyuncu **bir vuruş cezası olarak Kural 27-1 veya 28a'ya göre:**

- (i) orijinal topla *engel* içinden oynandığı yerin mümkün olduğu kadar yakınından, *engel* içinden bir top oynayabilir (Bak. Kural 20-5); veya
- (ii) Kural 26-1b veya uygulama olanağı varsa Kural 26-1c'ye göre **ilave bir vuruş cezası olarak** orijinal topun *engel* içindeki yerine girerken kesiştiği son sınır noktasını referans kabul ederek oynayabilir; veya
- (iii) **ilave bir vuruş cezası olarak** topun *engel* dışından son olarak oynandığı yerin mümkün olduğu kadar yakınından bir top oynayabilir (Bak. Kural 20-5).

**Not 1:** Oyuncu Kural 26-2b'ye göre hareket ederse, Kural 27-1 veya 28a'ya göre topunu drop etmesi gerekmez. Bir top drop ederse de, onu oynamak zorunda değildir. Alternatif olarak Kural 26-2b(ii) veya (iii)'ye göre hareket edebilir.

**Not 2:** *Su engeli* içinden oynanan bir topun *engel* dışında oynanamaz olarak ilan edilmesi halinde Kural 26-2b'deki hiçbir koşul oyuncunun Kural 28b veya c' ye göre hareket etmesini kısıtlamaz.

---

### **KURALA UYMAMA CEZASI:**

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

---

## Kural 27

## Top Kayıp veya Sınır Dışı; Geçici Top

**Tanımlar**

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

**27-1. Vuruş ve Mesafe Cezası; Sınır Dışı Top; Beş Dakika İçinde Bulunamayan Top****a. Vuruş ve Mesafe Cezasına Göre Hareket Etme**

Oyuncu, istediği zaman **bir vuruş cezası** olarak bir sonraki vuruşunu orijinal topuyla son olarak oynadığı noktanın mümkün olduğu kadar yakınındaki bir yerden yapabilir (Bak. Kural 20-5), başka bir deyiş ile vuruş ve mesafe cezasını uygulayabilir.

Kurallarda aksine bir durum söz konusu değilse, oyuncunun orijinal topunu oynadığı noktadan yeni bir vuruş yapması **vuruş ve mesafe cezası** olarak hareket ettiği anlamına gelir.

**b. Sınır Dışı Top**

Bir topun sınır dışında olması halinde, oyuncu bir vuruş cezası olarak orijinal topuyla son olarak oynadığı noktanın mümkün olduğu kadar yakınındaki bir yerden tekrar oynar(Bak. Kural 20-5).

**c. Topun Beş Dakika İçinde Bulunamaması**

Topun oyuncu veya kendi *tarafı* veya caddie'leri tarafından aranmaya başladıktan itibaren beş dakika içinde bulunamaması veya topun oyuncu tarafından kendi topu olduğunun tespit edilememesi nedeniyle kayıp olması halinde, oyuncu **bir vuruş cezası** olarak orijinal topuyla son olarak oynadığı noktanın mümkün olduğu kadar yakınındaki bir yerden tekrar oynar (Bak. Kural 20-5).

**Istisna:** Bulunamayan orijinal topun bir *dış etken* tarafından yerinden oynatıldığının (Kural 18-1), *bir sabit mania* içinde olduğunun (Kural 24-3), *bir anormal zemin koşulu* içinde olduğunun (Kural 25-1) veya *su engeli* içinde olduğunun (Kural 26-1) kesin olarak bilinmesi veya yeterli ve inandırıcı delillerin bulunması durumunda, oyuncu ilgili Kurala göre hareket eder.

**27-1 KURALINA UYMAMA CEZASI:**

Maç oyunu - Çukur kayıbı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

## 27-2. Geçici Top

### a. Yöntem

Oyuncu topunun *su engeli* dışında bir yerde kaybolma veya *sınır dışına* çıkma olasılığı karşısında, zaman kazanmak amacıyla Kural 27-1'e uygun olarak *geçici* bir *top* oynayabilir. Oyuncu *maç oyununda rakibine* ve *vuruş sayısı oyununda markör* veya *eş yarışmacılara* geçici top oynayacağını bildirir. *Vuruşunu*, kendisinin veya ortağının orijinal topu aramak üzere ilerlemeye başlamasından önce yapar. Bu yöntem uymaksızın vuruşunu yaparsa, bu top geçici top sayılmayıp *oynanan top* yerine geçer ve **oyuncu vuruş ve mesafe cezası olarak** oynamış olur (Kural 27-1); orijinal top kaybolmuş sayılır.

(Başlama yerinde oyun sırası - Bak. Kural 10-3)

**Not:** Kural 27-2 'ye göre oynanmış bir *geçici topun su engeli veya sınır dışı* haricinde yine kaybolması ihtimaline karşı oyuncu yeniden bir *geçici top* oynayabilir. İkinci oynanan *geçici topun* birinci geçici topla olan durumu, ilk oynanan *geçici topun* orijinal top ile olan ilişkisinin aynısıdır.

### b. Geçici Topun Oynanan Top Sayılması

Oyuncu *geçici topla*, orijinal topun bulunması olası olan yere kadar oynayabilir. Oyuncu orijinal topun bulunması olası yerden veya *çukura* buradan daha yakın bir noktadan *geçici topla* vuruş yaparsa, orijinal top kaybolmuş varsayılarak *geçici top vuruş ve mesafe cezası olarak* oynanan top yerine geçer. (Kural 27-1)

Orijinal topun *su engeli* dışında bir yerde kaybolması veya *sınır dışına* çıkması halinde, *geçici top vuruş ve mesafe cezası olarak* oynanan top durumuna geçer (Kural 27-1).

Topun *su engeli* içinde olduğunun kesin olarak bilinmesi veya yeterli ve inandırıcı delillerin bulunması durumunda Kural 26-1 uygulanır.

**İstisna:** Bulunamayan orijinal topun bir *dış etken* tarafından yerinden oynatıldığının (Kural 18-1), bir *sabit mania* içinde olduğunun (Kural 24-3), bir *anormal zemin koşulu* içinde olduğunun (Kural 25-1c) kesin olarak bilinmesi veya yeterli ve inandırıcı delillerin bulunması durumunda, oyuncu ilgili Kurala göre hareket eder.

### c. Geçici Topun Terk Edilmesi

Orijinal top kaybolmamış veya *sınır dışına* çıkmamışsa, oyuncu *geçici topu* terk ederek orijinal topla oyuna devam etmek zorundadır. Orijinal topun *su engeli* içinde olduğunun kesin olarak bilinmesi veya yeterli ve inandırıcı delillerin bulunması



durumunda Kural 26-1 uygulanır. Oyuncu her iki durumda da *geçici topla* vuruşlarına devam ederse, *yanlış topla* oynamış sayılır ve Kural 15-3 koşulları uygulanır.

**Not:** Kural 27-2a'ya göre sonradan oyun dışı kalan geçici top ile yapılan vuruşlar ve bu topun oynanmasından dolayı alınan cezalar dikkate alınmaz.

## Kural 28

## Top Oynanamaz

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bak. Sayfa 22-35.

Oyuncu topunun *su engelinin* içinde olması dışında, *sahanın* herhangi bir yerinde, topunu oynanamaz olarak ilan edebilir. Bir topun oynanamaz oluşu hakkında tek yargı sahibi oyuncunun kendisidir.

Oyuncu topunu oynanamaz olarak ilan ederse, **bir vuruş cezası** olarak:

- Kural 27-1'in vuruş ve mesafe cezasını uygulayarak orijinal topla son oynadığı yerin mümkün olduğu kadar yakınından bir top oynar (Bak. Kural 20-5) veya
- Topun bulunduğu yerle *çukur* doğrultusunda istediği kadar geriye giderek bu çizgi üzerinde bir top drop eder , veya
- Topun bulunduğu yerin, *çukura* daha yakın olmamak koşuluyla, iki sopa boyu çevresine bir top drop eder.

Oynanamaz olarak ilan edilen top *kum engelinin* içinde ise, oyuncu a, b veya c şıklarından birini seçebilir; b veya c şikkını seçerse, top kum engeli içinde drop edilir. Bu Kurala göre kaldırılan top temizlenebilir veya değiştirilebilir.

### KURALA UYMAMA CEZASI:

Maç oyunu - Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu - İki vuruş

## Diğer Oyun Türleri

### Kural 29

### Üçlü ve Dörtlü

#### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir - Bak. sayfa 22-35.

#### 29-1. Genel

*Üçlü veya dörtlü* oyunlarda *ortaklar öngörülen tur* süresince gerek *başlama yerinden* ve gerekse *sahada* herhangi bir çukurun oynanışında topa münavebe ile vururlar. *Ceza vuruşları* oyun sırasını etkilemez.

#### 29-2. Maç Oyunu

Oyuncu oynama sırası *ortağında* iken sıra dışı oynarsa *tarafı çukuru kaybeder*.

#### 29-3. Vuruş Sayısı Oyunu

*Ortaklar* sıra dışı *vuruş* veya vuruşlar yaparlarsa, bu vuruş veya vuruşlar geçersiz sayılır ve ayrıca *tarafa iki vuruş cezası* verilir. Taraf, sıra dışı vuruşun yapıldığı yere mümkün olduğu kadar yakın bir noktadan sıraya uygun olarak vuruşu tekrarlayarak hatasını düzeltir (Bak. Kural 20-5). Sıra dışı vuruş yapan *taraf* hatasını bir sonraki *başlama yerinden* vuruş yapmadan önce veya turun son çukurunda bulunması halinde *green'i* terk etmeden önce düzeltmezse, *taraf diskalifiye olur*.

### Kural 30

### Üç-Top, En İyi Top ve Dört-Top Maç Oyunu

#### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir - Bak. sayfa 22-35.

#### 30-1. Genel

Golf Kuralları aşağıdaki özel Kurallarla çelişmedikleri sürece, Üç-Top, En İyi Top ve Dört-Top maç oyunlarında da geçerlidir.

## 30-2. Üç-Top Maç Oyunu

### a. Duran Top Rakip Tarafından Oynatıldı veya Topa Kasten Dokunuldu

Eğer oyuncunun rakibi, Kural 18-3b' den ötürü bir vuruş cezası alırsa, bu ceza sadece topunu oynattığı veya dokunduğu oyuncuya karşı gerçekleşir. Ancak aldığı bu ceza diğer rakiple arasındaki maçı etkilemez.

### b. Top Kaza ile Bir Rakip Tarafından Yönünden Saptırıldı veya Durduruldu

Oyuncunun topu kazaen bir rakip, onun *caddie*'si veya *oyun malzemesi* tarafından yönünden saptırılır veya durdurulursa, hiç bir ceza verilmez. Oyuncu topuyla durduğu yerden oynar veya taraflarca hiçbir vuruş yapılmadan önce vuruşunu geçersiz sayarak cezasız olarak orijinal topun bulunduğu yerin mümkün olduğu kadar yakınından ikinci bir top oynar (Bak. Kural 20-5). Ancak diğer rakiple olan maçında, top durduğu yerden oynanır.

**İstisna:** Top bayrak direğinin başında duran veya direği kaldıran kişiye veya onun taşıdığı herhangi bir şeye çarptı - Bak. Kural 17-3b.

(Top rakip tarafından kasten yönünden saptırıldı veya durduruldu - Bak. Kural 1-2.)

## 30-3. En İyi Top ve Dört Top Maç Oyunu

### a. Tarafların Temsili

Bir taraf maçın tamamında veya bir kısmında *ortaklardan* biri tarafından temsil edilebilir; ortakların hepsinin hazır olmasına gerek yoktur. Eksik oyuncu iki çukur arasında maça katılabilir, ancak bir çukurun oynanışı sırasında katılamaz.

### b. Oyun Sırası

Ortaklar, kendi topalarını aralarında uygun gördükleri sıralamaya göre oynarlar.

### c. Yanlış Top

Bir oyuncu Kural 15-3a 'ya göre *yanlış topla* oynamaktan dolayı çukur kaybı cezası alırsa, *o çukur için diskalifiye olur*, ancak *yanlış olarak oynanan top* ortağının topu olsa dahi, aldığı ceza ortağını etkilemez. *Yanlış top* diğer bir oyuncuya ait ise, sahibi yanlış topun ilk oynandığı yere bir top yerleştirir.

(Yerleştirme ve Tekrarı – Bak. Kural 20-3)

#### d. Bir Tarafın Cezalandırılması

Bir taraf, aşağıdakilerden herhangi birinin herhangi bir oyuncu tarafından **ihlali durumunda cezalandırılır**.

- Kural 4 Sopalar
- Kural 6-4 Caddie
- Maçın skorunu etkileyecek herhangi bir Yerel Kural veya Yarışma Koşulu

#### e. Bir Tarafın Diskalifiye Olması

(i) Aşağıdaki Kurallardan herhangi biri ortaklardan biri tarafından ihlal edilirse, **o taraf diskalifiye edilir**:

- Kural 1-3 Kurallara uymama anlaşması
- Kural 4 Sopalar
- Kural 5-1 veya 5-2 Top
- Kural 6-2a Handikap
- Kural 6-4 Caddie
- Kural 6-7 Gereksiz gecikmeler; yavaş oyun
- Kural 11-1 Topu yerleştirme
- Kural 14-3 Yapay cihazlar, anormal malzemeler ve malzemelerin anormal kullanımı
- Kural 33-7 Komite tarafından verilen diskalifikasyon cezaları

(ii) Aşağıdaki Kurallardan herhangi biri bütün ortaklarca ihlal edilirse, **o taraf diskalifiye edilir**:

- Kural 6-3 Başlama zamanı ve grupları
- Kural 6-8 Oyun kesintileri

(iii) Bunların haricindeki diskalifikasyon gerektiren tüm Kural ihlallerinde, **oyuncu sadece o çukur için diskalifiye olur**.

#### f. Başka Cezaların Etkileri

Bir oyuncunun bir *Kuralı* ihlal etmesi *ortağının* oyununu destekliyor veya aksine rakibin oyununu bozuyorsa, **ortağı oyuncunun aldığı herhangi bir cezaya ilaveten ilgili cezaya çaptırılır**.

Diğer herhangi bir durumda bir oyuncuya verilen ceza ortağına uygulanmaz. Verilen ceza çukur kaybı ise, **o oyuncu oynanan çukur için fiilen diskalifiye edilmiş olur.**

## Kural 31

## Dört-Top Vuruş Sayısı Oyunu

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir - Bak. sayfa 22-35.

### 31-1. Genel

Golf Kuralları aşağıdaki özel Kurallarla çelişmedikçe *Dört-Top vuruş sayısı oyununda* da geçerlidir.

### 31-2. Tarafların Temsili

Bir *taraf öngörülen turun* tamamında veya bir kısmında *ortaklardan* biri tarafından temsil edilebilir. Ortakların hepsinin hazır olmasına gerek yoktur. Eksik olan yarışmacı iki çukur arasında ortağına katılabilir, ancak bir çukurun oynanışı sırasında oyuna katılamaz.

### 31-3. Vuruş Sayısı Kaydı

Her oynanan çukur sonunda *markör* ortaklardan hangisinin skor'u geçerli sayılacaksa, onu gross olarak kaydeder. Her skorun kaydında ilgili yarışmacı belirtilmelidir, aksi halde **taraf diskalifiye olur.** Kural 6-6b'nin uygulanmasından ortaklardan birinin sorumluluğu yeterlidir.

(Yanlış skor - Bak. Kural 31-7 a)

### 31-4. Oyun Sırası

Ortaklar kendi aralarında toplarını uygun gördükleri sıraya göre oynarlar.

### 31-5. Yanlış Top

Bir yarışmacı *yanlış topla* vuruş yaparak Kural 15-3b' ihlali **yaparsa iki vuruş cezası alır** ve Kurala uygun olarak doğru topla oyuna devam eder. Yanlış olarak oynanan top ortağının topu olsa dahi aldığı ceza ortağını etkilemez.

Yanlış top diğer bir yarışmacıya aitse, sahibi yanlış topun ilk oynandığı yere bir top yerleştirir.

(Yerleştirme ve Tekrarı – Bak. Kural 20-3)

### 31-6. Bir Tarafın Cezalandırılması

Bir taraf, aşağıdakilerden herhangi birinin herhangi bir oyuncu tarafından **ihlali durumunda cezalandırılır**.

- Kural 4 Sopalar
- Kural 6-4 Caddie
- Her hangi bir yerel Kural veya turnuva şartının ihlali nedeniyle bir tur için öngörülen maximum ceza

### 31-7. Diskalifikasyon Cezaları

#### a. Kuralın Ortaklardan Biri Tarafından İhlali

Aşağıdaki Kuralların herhangi birinin ortaklardan biri tarafından ihlali halinde, **o taraf yarışmadan diskalifiye olur**:

- Kural 1-3 Kurallara uymama anlaşması
- Kural 3-4 Bir Kurala itiraz
- Kural 4 Sopalar
- Kural 5-1 veya 5-2 Top
- Kural 6-2b Handikap
- Kural 6-4 Caddie
- Kural 6-6b Skor kartının imzalanması ve teslimi
- Kural 6-6d Çukur için yanlış skor bildirme
- Kural 6-7 Gereksiz gecikmeler; Yavaş Oyun
- Kural 7-1 Tur öncesi veya tur arası talim vuruşları
- Kural 10-2c Tarafların sıra dışı oynama konusunda anlaşmaları
- Kural 11-1 Topu Yerleştirme
- Kural 14-3 Yapay cihazlar, Anormal malzemeler ve malzemelerin anormal kullanımı
- Kural 22-1 Oyunu destekleyen Top

- Kural 31-3 Vuruş sayısı kaydı
- Kural 33-7 Diskalifikasyon Cezası; Komitenin Yetkisi

### b. Kuralların Her İki Ortak Tarafından İhlali

Aşağıdaki durumlarda o taraf diskalifiye olur:

- Her iki ortağın da Kural 6-3 (başlama zamanı ve grupları) veya Kural 6-8 (oyun kesintileri) ihlali nedeniyle diskalifikasyon cezası alması, veya
- Aynı çukurda her iki ortağın o çukurdan veya yarışmanın tümünden diskalifiye cezası almaları.

### c. Yalnız Bir Çukur için Geçerli

Bunların haricindeki diskalifikasyon gerektiren tüm Kural ihlallerinde oyuncu sadece o çukur için diskalifiye olur.

### 31-8. Başka Cezaların Etkileri

Yarışmacının bir *Kuralı* ihlali ortağının oyununu destekliyorsa, ortağı yarışmacının aldığı cezaya ilaveten ilgili Kuralın cezasına çarptırılır.

Diğer her türlü durumlarda yarışmacının aldığı ceza ortağına uygulanmaz.

## Kural 32

## Bogey, Par ve Stableford Yarışmaları

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir - Bak. sayfa 22-35.

### 32-1. Koşullar

Bogey, par ve Stableford yarışmaları, her çukurda belirli bir vuruş sayısına karşı oynanan bir tür vuruş sayısı oyunlarıdır. Vuruş sayısı oyunları Kuralları, aşağıdaki özel Kurallarla çelişmiyorsa, bu yarışma türleri için de geçerlidir.

Bogey, par ve Stableford yarışmalarının handikaplı olarak oynanması halinde, çukuru en düşük net skor ile bitiren oyuncu, sonraki *başlama yerinde* ilk vuruşu yapma onuruna sahip olur.

### a. Bogey ve Par Yarışmaları

Bogey ve Par yarışmalarında değerlendirme maç oyunlarında olduğu gibi yapılır. Skoru kaydedilmeyen çukur kaybedilmiş sayılır. En çok çukurda başarılı olan yarışmacı yarışmanın galibi sayılır.

Markör yalnızca, yarışmacının her çukur için belirlenmiş vuruş sayısına eşit veya daha düşük net skorunun gross değerini kaydetmekle yükümlüdür.

**Not 1:** Alttaki Kurullarla ilgili, diskalifikasyon haricinde bir ceza verilmesi halinde, *skorundan bir veya daha fazla çukur düşülerek yarışmacının skoru belirlenir:*

- Kural 4 Sopalar
- Kural 6-4 Caddie
- Her hangi bir yerel Kural veya turnuva şartının ihlali nedeniyle bir tur için öngörülen maksimum ceza

Yarışmacı, kartını teslim etmeden önce, yaptığı Kural ihlallerini Komiteye bildirmekle sorumludur, aksi halde *diskalifiye olur.*

**Not 2:** Yarışmacının Kural 6-3a (Başlama Zamanı) ihlali yapması, ancak başlama zamanını aşan beş dakikalık bir süre içinde oyuna hazır durumda başlama yerine yetişmesi veya Kural 6-7 (Gereksiz Gecikme; Yavaş Oyun) ihlali yapması halinde yarışmacının toplam *çukur sayısından bir çukur eksiltilir.* Kural 6-7 ihlalinin tekrarlanmış olması durumunda Bak. Kural 32-2a.



## b. Stableford Yarışmaları

Stableford yarışmalarında değerlendirme her çukurun değer sayısına (par) göre yapılan skor'a aşağıdaki sistem içinde verilen puanlara göre yapılır:

Çukur skoru	Puan
Par üzeri birden çok veya skor kaydedilmemiş . . . . .	0
Par üzeri bir . . . . .	1
Par . . . . .	2
Par eksi bir . . . . .	3
Par eksi iki . . . . .	4
Par eksi üç . . . . .	5
Par eksi dört . . . . .	6

En çok puan toplayan yarışmacı yarışmanın galibidir. Markör yalnızca, yarışmacının net skor'unun, bir veya daha fazla puan aldığı çukurlardaki gross skor'unu kaydetmekle yükümlüdür.

**Not 1:** Tur başına maximum ceza uygulaması olan Kurallarla ilgili bir ihlalde bulunan oyuncu, kartını teslim etmeden önce Komiteyi bilgilendirmelidir, aksi halde **diskalifiye olur**. Komite, **oyuncunun toplam skorundan, ihlalin yapıldığı her çukur için iki puan, fakat toplamda maksimum 4 puan olmak üzere, ihlal edilen her Kural için düşüm yapar**.

**Not 2:** Yarışmacının Kural 6-3a (Başlama Zamanı) ihlali yapması, ancak başlama zamanını aşan beş dakikalık bir süre içinde oyuna hazır durumda başlama yerine yetişmesi veya Kural 6-7 (Gereksiz Gecikme; Yavaş Oyun) ihlali yapması halinde yarışmacının **toplam puanından iki puan eksiltir**. Kural 6-7 ihlalinin tekrarlanması durumunda Bak. Kural 32-2a.

**Not 3:** Yavaş oyunu önlemek için *Komite*, yarışma koşullarında (Kural 33-1) oyun hızını belirlemek amacıyla, öngörülen tur, bir çukur veya bir vuruş için azami süreler saptayabilir.

Komite, bu gibi koşullarda, işbu Kurala uymama cezasını aşağıdaki şekilde değiştirebilir.

Birinci ihlal - O tur için kazanılmış toplam puandan bir puan eksiltme

İkinci ihlal - O tur için kazanılmış toplam puandan ilave iki puan daha eksiltme

Sonraki İhlalde - Diskalifikasyon

## 32-2. Diskalifikasyon Cezaları

### a-Yarışma için

Bir yarışmacı aşağıdaki Kuralların herhangi birini ihlal ederse *yarışmadan diskalifiye olur*:

- Kural 1-3 Kurallara Uymama Anlaşması
- Kural 3-4 Kurallara Uymayı Reddetme
- Kural 4 Sopalar
- Kural 5-1 veya 5-2 Top
- Kural 6-2b Handikap
- Kural 6-3 Başlama Zamanı ve Gruplar
- Kural 6-4 Caddie
- Kural 6-6b Skor Kartının İmzası ve Teslimi
- Kural 6-6d Bir Çukur İçin Yanlış Skor. Ancak bu Kurala uymama çukurun sonucunu değiştirmiyorsa bir ceza verilmez.
- Kural 6-7 Gereksiz Gecikmeler; Yavaş Oyun
- Kural 6-8 Oyun Kesintileri
- Kural 7-1 Tur Öncesi veya Tur Arası Talim Vuruşları
- Kural 11-1 Başlama Noktasında Topu Yerleştirme
- Kural 14-3 Yapay Cihazlar, Anormal Malzemeler ve Malzemelerin anormal kullanımı

- Kural 22-1 Oyunu Destekleyen Top
- Kural 33-7 Komite Tarafından Verilen Diskalifikasyon Cezaları

## b. Bir Çukur İçin

Diskalifikasyonu gerektiren diğer Kural ihlallerinde **yarışmacı ancak ihlalin işlendiği çukur için diskalifiye olur.**

# Yönetim

Kural 33

Komite

## Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 33-1. Koşullar; Kuralları Geçersiz Sayma

*Komite*, bir yarışmanın hangi koşullar altında yapılacağını saptar.

Komitenin bir Golf Kuralını geçersiz sayma yetkisi yoktur.

Maç ve vuruş sayısı oyunlarında bazı özel Kurallar birbirlerinden temelde o derece farklıdır ki, iki değişik tür oyunun birlikte oynanması doğru olmadığı gibi, izin de verilmez. Bu koşullar içinde oynanan maç sonuçları geçersizdir ve vuruş sayısı oyunundan da yarışmacılar diskalifiye edilirler.

Vuruş sayısı oyunlarında, Komite *hakemin* görevlerini sınırlayabilir.

### 33-2. Saha

#### a. Sınırların Belirlenmesi

Komite tarafından saha üzerinde açıkça belirlenmesi gereken yerler:

- Oyun sahası ve sınır dışı ,
- Su engeli ve yan su engeli sınırları,

- (iii) Onarım bölgeleri,
- (iv) Manialar ve sahanın ayrılmaz parçaları.

### b. Yeni Çukurlar

Vuruş sayısı yarışması yapılacağı günde ve *Komite*nin uygun göreceği diğer zamanlarda yeni *çukurlar* açılır, ancak bir tek tur boyunca bütün yarışmacıların aynı çukurlarda oynamaları zorunludur.

**İstisna:** Bozulan bir *çukurun* onarımı, tanımlarda açıklanan özelliklere uygun olarak yapılması mümkün olamıyorsa, *Komite* bozulan çukurun yakınında benzer özellikte yeni bir çukur açabilir.

**Not:** Herhangi bir yarışma bir günden fazla sürede oynanacaksa, *Komite* yarışma koşullarında, çukurların ve *başlama yerlerinin* her yarışma gününde değişik olarak yerleştirilebileceğini ilan eder. Ancak her bir günde bütün yarışmacılar aynı pozisyondaki çukur ve başlama yerlerinden oynamak zorundadırlar.

### c. Talim Bölgesi

Yarışma *sahasının* dışında bir talim bölgesi yoksa, *Komite* gerekli gördüğü takdirde, yarışmanın her gününde yarışmacılara talim yapabilmeleri için *saha* üzerinde bir yer gösterebilir. Ancak vuruş sayısı yarışmalarının, normal olarak hiç bir gününde saha üzerindeki *green'lere* veya *green'lerde* veya *engellerden* talim vuruşları yapılmasına müsaade etmemelidir.

### d. Saha Oynanamaz

*Komite* veya onun görevlendirdiği bir temsilci herhangi bir nedenden ötürü sahanın oyuna uygun koşullarda olmadığı veya düzgün bir oyunu imkansız kılan koşulların mevcudiyeti kanısına varırsa, *Komite* maç ve vuruş sayısı oyunlarında geçici olarak oyunu askıya alabilir veya vuruş sayısı oyununda yarışmayı iptal ederek ilgili turdaki bütün oynanmış sayıları geçersiz sayabilir. Geçici olarak durdurulmuş oyunun yeniden başlatılmasında, devamı ertesi güne bırakılmış olsa dahi, oyuna kesintiye uğradığı yerden devam edilir. Bir turun iptali halinde, o tur içinde verilen cezaların tümü geçersiz sayılır.

(Oyun kesintilerinde yöntem - Bak. Kural 6-8).

### 33-3. Başlama Zamanı ve Gruplar

*Komite* yarışmanın başlama zamanını saptar ve vuruş sayısı oyunlarında yarışmacıların oynayacakları grupları düzenler.

Bir maç oyunu yarışması uzunca bir süreye yayılmışsa, *Komite* her basamak için belirli bir zaman sınırlaması koyar. Oyuncular aralarında anlaşarak maç günlerini bu sınırlar içinde ayarlayabilirler. Oyuncular daha önceki bir tarihte oynamaya karar vermemişlerse, oyun Komitesi maçın oynanması gereken son günü ve saatini ilan etmelidir.

### 33-4. Handikap Tablosu

*Komite* çukurlara göre alınacak veya verilecek handikap vuruşlarını belirleyen bir tabloyu ilan eder.

### 33-5. Skor Kartı

Vuruş sayısı oyunu yarışmalarında oyun Komitesi yarışma gününü, yarışmacının ismini veya Dörtlü ve Dört-Top vuruş sayısı oyunlarında, yarışmacıların isimlerini bildiren skor kartlarını hazırlar.

Vuruş sayısı oyunlarında *Komite* yapılan skorların toplanmasından ve kartlarda yazılı handikapların uygulanmasından sorumludur.

Dört-Top vuruş sayısı oyunlarında *Komite* skor kartları üzerinde her çukur için 'en iyi top' skorlarının saptanmasından ve kartta yazılı handikapların uygulanmasından sorumludur.

Bogey, Par ve Stableford yarışmalarında *Komite* kartlar üzerinde kayıtlı handikapların doğru olarak uygulanmasından, her çukur için sonuçların saptanmasından ve genel sonuç veya toplam puanların tespitinden sorumludur.

**Not:** *Komite* her yarışmacının skor kartı üzerine ismini ve tarihi yazmasını isteyebilir.

### 33-6. Eşitliklerde Karar Alınması

*Komite*, ister handikaplı veya handikapsız olsun, eşitlikle sonuçlanan yarışmaların ne şekilde sonuçlandırılacağına yöntemini, gününü ve saatini ilan eder.

Eşitlikle biten maç oyunlarının sonuçlandırılması vuruş sayısı oyunu ile alınamayacağı gibi, vuruş sayısı oyunları eşitliği de maç oyunu ile neticelendirilemez.

### 33-7. Diskalifikasyon Cezası; Komitenin Yetkisi

Bir diskalifikasyon cezası istisnai bazı özel durumlarda, Komitece uygun görülmesi halinde kaldırılabilir, değiştirilebilir veya uygulanabilir.

Diskalifikasyon dışındaki cezalar kaldırılmaz veya değiştirilmez.

Komite bir oyuncunun Etiket Kurallarını ciddi şekilde ihlal ettiği görüşündeyse, bu madde kapsamında diskalifikasyon cezası verebilir.

### 33-8. Yerel Kurallar

#### a. Yöntem

Komite yerel ilgili otoritelerin görüşleri doğrultusunda Ek.1'de öngörülen koşullar çerçevesinde anormal zemin koşulları için Yerel Kurallar saptayarak ilan edebilir.

#### b. Kuralların Uygulanmaması veya Değiştirilmesi

Bir golf Kuralı, bir Yerel Kuralla uygulamadan kaldırılmaz. Ancak, *Komite*, yerel anormal saha şartlarının oyunun düzgün bir şekilde oynanmasına imkan vermeyecek kadar bozuk olduğunu ve bu yüzden golf Kurallarında değişiklik gerektiren bir Yerel Kural konulması gerektiğini düşünüyorsa, bu Yerel Kural için R&A'dan izin alınması gerekir.

## Kural 34

## Tartışmalar ve Kararlar

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bak. Sayfa 22-35.

### 34-1. İtirazlar ve Cezalar

#### a. Maç Oyunu

*Komiteye* Kural 2-5 gereği intikal eden bir itiraz, gereğinde oyunun skorunu değiştirebileceğinden, mümkün olduğu kadar çabuk sonuçlandırılmalıdır. Kural 2-5'e uygun olarak yapılmayan itirazlar Komite tarafından dikkate alınmaz.

Kural 1-3'ün ihlalden kaynaklanan diskalifikasyon cezaları başvurusu için bir zaman sınırlaması yoktur.

## b. Vuruş Sayısı Oyunu

Vuruş sayısı oyununda, aşağıda belirtilen istisnalar dışında, yarışma tamamlandıktan sonra hiçbir ceza verilmez, değiştirilmez ve kaldırılmaz. Yarışmanın tamamlanmış olması demek, sonuçların resmen ilan edilmiş olması veya vuruş sayısı oyununu takiben maç oyunu yarışması yapılıyorsa, oyuncunun maç oyununda ilk vuruşunu yapmış olması demektir.

**İstisnalar:** Bir yarışmacı aşağıda sayılan ihlallerden herhangi birini yapmışsa, yarışma tamamlanmış olsa dahi diskalifiye edilir:

- (i) Kural 1-3 (Kurallara uymama anlaşması) veya,
- (ii) teslim ettiği skor kartında yazılı handikapının hak ettiğiinden yüksek bulunması ve bu durumun aldığı vuruş sayılarını etkiler olması (Kural 6-2b) veya,
- (iii) teslim ettiği skor kartında, yarışma tamamlanmadan önce bir ceza aldığından farkında olmaması dışında, herhangi bir nedenden ötürü fiilen yaptığından daha düşük bir skor bildirmesi (Kural 6-6d) veya,
- (iv) yarışma tamamlanmadan önce diskalifikasyon cezası gerektiren herhangi bir Kural ihlali yaptığını biliyor olması durumunda.

## 34-2. Hakemin Kararı

*Komitece* atanan hakemin kararı kesindir.

## 34-3. Komitenin Kararı

Bir *hakemin* yokluğunda her türlü tartışmalar ve *Kuralların* yorumundaki şüpheli durumlar *Komiteye* intikal eder. Bu durumda *Komite* son kararı verir.

*Komite* bir karara varamazsa, tartışma mevzuları ile *Kuralların* yorumundaki şüpheli durumlar R&A 'nın Golf Kuralları Komitesi'ne aktarılır. Bu *Komitenin* kararı kesindir.

Tartışmalı durum veya itiraz mevzuu R&A Golf Kuralları Komitesine bildirilmemişse, oyuncu veya oyuncular ortak bir dilekçe ile Komite tarafından görevlendirilen bir temsilci aracılığıyla verilen kararın doğruluğu konusunda görüş almak üzere Golf Kuralları Komitesine başvurulmasını isteyebilirler. Yanıt doğrudan ilgili temsilciye gönderilir.

Yarışma Golf Kurallarına göre yönetilmemişse, Golf Kuralları Komitesi hiçbir soruya yanıt vermez.



## Ek-I – İçindekiler

### Bölüm A Yerel Kurallar

1. Sınırların Tanımlanması	120
2. Su Engelleri	120
a. Yan Su Engelleri	120
b. Kural 26-1'e Göre Geçici Top Oynanması	120
3. Sahanın Korunması Gereken Bölümleri; Çevre Açısından Hassas Bölgeler	121
4. Saha Koşulları - Çamur, Aşırı Islaklık, Kötü Şartlar ve Sahanın Korunması	121
a. Gömülü Topun Kaldırılması, Temizlenmesi	121
b. "Topun Yerinden Oynatılması" ve "Kış Kuralları"	121
5. Manialar	121
a. Genel	121
b. Kum Engellerindeki Taşlar	121
c. Yollar ve Patikalar	122
d. Green'e Yakın Sabit Manialar	122
e. Yeni Dikilmiş Ağaçların Korunması	122
f. Geçici Manialar	122
6. Drop Bölgeleri	122

### Bölüm B Yerel Kural Örnekleri

1. Su Engelleri; Kural 26-1'e Göre Geçici Top Oynanması	123
2. Sahanın Korunması Gereken Kısımları; Çevre Açısından Hassas Bölgeler	124
a. Onarım Bölgeleri; Oyunun Yasaklanması	124
b. Çevre Açısından Hassas Bölgeler	124
3. Yeni Dikilmiş Ağaçların Korunması	126
4. Geçici Koşullar – Çamur, Aşırı Islaklık, Olumsuz Koşullar ve Sahanın Korunması	127

a. Gömülü Topu Kaldırma, Temizleme	127
b. Topun Temizlenmesi	128
c. "Topun Yerinden Oynatılması" ve "Kış Kuralları"	128
d. Havalandırma Çukurları	129
e. Yamanmış Çim Birleşme Çizgileri	129
5. Kum Engeli İçindeki Taşlar	130
6. Green'e Yakın Sabit Manialar	130
7. Geçici Manialar	131
a. Geçici Sabit Manialar	131
b. Geçici Kablolar	134
8. Drop Bölgeleri	135
9. Mesafe Ölçme Cihazları	136

### Bölüm C Yarışma Koşulları

1. Topların ve Sopaların Özellikleri	137
a. Standartlara Uygun Driver Kafaları Listesi	137
b. Standartlara Uygun Golf Topları Listesi	138
c. Tek Top Koşulu	138
2. Caddie	139
3. Oyun Hızı	140
4. Tehlikeli Bir Durum Halinde Oyunun Kesilmesi	140
5. Talim Vuruşları	141
a. Genel	141
b. Çukurlar Arasında Talim Vuruşu Yapılması	141
6. Takım Yarışmalarında Danışma ve Tavsiye	141
7. Yeni Çukurlar	142
8. Vasıta Kullanımı	142
9. Anti Doping	142
10. Beraberlik Durumunda Karar Yöntemleri	143
11. Maç Oyunu Eşleştirme Kur'aları; Genel Sayısal Kur'a	144

## Ek-I – Yerel Kurallar; Yarıřma Kořulları

### Bölüm A

### Yerel Kurallar

#### Tanımlar

Tanımlanmış olan tüm terimler *italik* harflerle yazılmış ve alfabetik olarak Tanımlar Bölümünde listelenmiştir. – Bak. sayfa. 22-35

Kural 33-8a'da belirtildiđi üzere *Komite*, saha üzerindeki anormal kořulları dikkate alarak bu Ek-1 'de belirtilen yöntemlere uygun Yerel Kurallar saptayıp ilan edebilir. Uygulanabilir veya uygulanması yasak olan Yerel Kurallarla ilgili daha detaylı bilgi "GOLF KURALLARI İLE İLGİLİ KARARLAR" kitabının Kural 33-8 maddesi altında ve "YARIřMA YÜRÜTME KILAVUZU" adlı kitap içinde bulunabilir.

Eđer yerel anormal saha kořulları oyunun dođru ve uygun şekilde oynanmasını engelliyor ve Komite tarafından bir golf Kuralında deđişiklik yapılmasını gerektiriyorsa, bunun için R&A'dan onay alınması gereklidir.

#### 1. Sınırların Tanımlanması

*Sınır dıřı, su ve yan su engeli sınırları, onarım bölgeleri, manialar ve sahanın ayrılmaz parçalarının* tanımlanması.

(Kural 33-2a)

#### 2. Su Engelleri

##### a. Yan Su Engelleri

*Yan su engeli* olarak tanımlanabilecek *su engellerinin* tespiti (Kural 26).

##### b. Kural 26-1'e Göre Geçici Top Oynanması

*Su engeli (yan su engelleri dahil)* içinde kaybolmuş olması muhtemel bir top yerine geçici bir top oynanmasına ařađıdaki şartlarda izin verilmesi: Orijinal top bulunamadıđı takdirde, topun *su engeli* içinde kaybolduđuna dair yeterli kanıt varsa ve topun *su engeli* içinde olup olmadıđının saptanması pratikte mümkün olmayacak veya oyunu geređinden fazla geciktirecek ise.

### 3. Sahanın Korunması Gereken Bölümleri; Çevre Açısından Hassas Bölgeler

*Saha* üzerinde yeni dikilmiş bitki, çimen gibi bölümlerin ve Bakım altına alınmış bölgelerin korunması amacıyla *onarım bölgesi* olarak ilan edilerek bu bölgelerden oynanmasının yasaklanması.

Komite, *saha* üzerinde veya *sahaya* bitişik olan bu gibi bölgelerden oynanmasını yasaklayacaksa, bu bölgelerde kolaylıktan nasıl yararlanılacağını belirten yerel Kuralları da ilan etmelidir.

### 4. Saha Koşulları - Çamur, Aşırı Islaklık, Kötü Şartlar ve Sahanın Korunması

#### a. Gömülü Topun Kaldırılması, Temizlenmesi

Düzgün bir oyun oynamaya engel aşırı ıslaklık, çamur gibi şartların bulunması halinde, parkurun herhangi bir yerinde gömülü topun kaldırılması, temizlenmesi ve yerleştirilmesine müsaade edilmesi.

#### b. "Topun Yerinden Oynatılması" ve "Kış Kuralları"

Genelde kış aylarının getirdiği olumsuz koşullar ve çamurlaşmalar karşısında bir taraftan sahayı korumak ve diğer taraftan düzgün ve adil oyun olanaklarını sağlamak amacıyla, Komite Yerel Kurallarla bazı kolaylıklar saptayabilir. Ancak bu kararlar durumun normalleşmesi ile derhal yürürlükten kaldırılmalıdır.

## 5. Manialar

### a. Genel

"*Mania*" tanımı kapsamına giren nesnelerin açıklanması (Kural 24).

*Sahadaki* herhangi bir yapıtın sahanın ayrılmaz bir parçası olup olmadığını, dolayısıyla "*mania*" tanımına girip girmediğinin, (Örneğin *başlama yeri* tümseği, *green* ve *kum engellerinin* yan yüzeyleri gibi yerlerin) açıklanması (Kural 24 ve 33-2a).

### b. Kum Engellerindeki Taşlar

*Kum engellerindeki* taşların "*sabit olmayan mania*" olarak tanımlanarak, kaldırılmalarına müsaade edilmesi (Kural 24-1).

### c. Yollar ve Patikalar

- (i) Yolların yapay yüzeyleri ve yan satırları ile patikaların *sahanın* ayrılmaz bir parçası olarak ilanı veya,
- (ii) Yapay yüzeyi ve yan satırları olmamasına rağmen, yol ve patikaların oyunu olumsuz olarak etkilemeleri halinde Kural 24-2b'deki kolaylıkların uygulanabilmesi.

### d. Green'e Yakın Sabit Manialar

*Green*'de veya *green'e* iki sopa boyu uzaklıktaki sabit *maniaların* oyunu engellenmesi halinde bunların iki sopa boyu çevresinde bulunan top için kolaylıklardan yararlanılması.

### e. Yeni Dikilmiş Ağaçların Korunması

Yeni dikilmiş genç ağaçların korunması için kolaylıklardan yararlanılması.

### f. Geçici Manialar

Geçici *manialardan* kurtulmak için kolaylıklardan yararlanılması (Örneğin büyük turnuvalarda televizyon sehpaları, kabloları ve ekipmanları v.b).

## 6. Drop Bölgeleri

Kural 24-2b (sabit *manialar*), Kural 25-1b veya Kural 25-1c (*onarım bölgesi*), Kural 25-3 (Yanlış *Green*), Kural 26-1 (*su engeli* ve yan *su engeli*) veya Kural 28 (*oynanamaz top*)'de belirtilen koşulların tam olarak uygulanmasına olanak ve anlam bulunmadığı durumlarda, kullanılması zorunlu veya isteğe bağlı olan özel drop bölgelerinin belirlenmesi.

Komite, yukarıda (Ek-1.A)'da açıklanan düzenlemeler doğrultusunda aşağıda gösterilen Yerel Kural örneklerini, skor kartlarında veya duvara asmak yoluyla ilan edebilir. Ancak, geçici ve kısa süreli Yerel Kural örnekleri, skor kartlarına geçirilmemelidir.

## 1. Su Engelleri; Kural 26-1'e Göre Geçici Top Oynanması

Eğer bir su engelinin (yan su engelleri dahil), boyutu, şekli ve konumu nedeniyle

- (i) topun *su engeli* içinde olup olmadığının saptanması pratikte mümkün olmayacak veya oyunu gereğinden fazla geciktirecek ise ve
- (ii) Orijinal top bulunmadığı takdirde, topun *su engeli* içinde kaybolduğuna dair yeterli kanıt varsa

*Komite*, topun 26-1 Kuralına göre geçici bir top oynanmasına izin veren bir Yerel Kural ilan edebilir.

Geçici top oynandıktan sonra, orijinal top su engeli içinde bulunursa, oyuncu orijinal topu durduğu yerden oynayabilir veya geçici top ile oyuna devam eder. Ancak orijinal topu ile Kural 26-1' i uygulayamaz.

Bu şartlar altında ilan edilmesi tavsiye edilen Yerel Kural aşağıdaki gibidir.

"Topun, su engeli içine girdiği veya su engeli içinde kaybolduğu konusunda (bölge belirtilmeli) şüpheli bir durum varsa, oyuncu Kural 26-1'in seçeneklerine göre geçici bir top oynayabilir.

Eğer orijinal top, su engeli dışında bulunursa, oyuncu orijinal topu durduğu yerden oynar.

Eğer orijinal top, su engeli içinde bulunursa, oyuncu orijinal topu durduğu yerden oynayabilir veya oynamış olduğu geçici top ile oyuna devam eder.

Eğer orijinal top, beş dakikalık arama süresi içinde bulunamaz veya teşhis edilemez ise, oyuncu oynamış olduğu geçici top ile oyuna devam eder.

---

### YEREL KURALA UYMAMA CEZASI:

**Maç oyunu – Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş"**

---

## 2. Sahanın Korunması Gereken Kısımları; Çevre Açısından Hassas Bölgeler

### a. Onarım Bölgeleri; Oyunun Yasaklanması

Komite *saha* üzerinde herhangi bir bölümü koruma altına almak istiyorsa, bu bölgeleri "Onarım Bölgesi" ilan edip, bu bölgeden oynamayı yasaklamalıdır.

Aşağıdaki şekilde uygun bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir :

"..... ile işaretli bölgeler Onarım Bölgeleri olup buralardan oynanması yasaktır. Eğer oyuncunun topu, bu bölge içinde ise veya bu bölge oyuncunun duruşunu veya yapmayı düşündüğü swingini engelliyorsa, oyuncu Kural 25-1'de belirtilen kolaylıklardan yararlanır.

### YEREL KURALA UYMAMA CEZASI:

#### Maç oyunu – Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş"

### b. Çevre Açısından Hassas Bölgeler

Yetkili bir kurum *saha* üzerinde veya sahaya bitişik bir bölgeye oyuncuların girmesini veya oynamasını çevresel nedenlerle yasaklamış ise, Komite buna uygun bir Yerel Kural ilan ederek, bu bölgelerin sınır dışı, *su engeli* veya onarım bölgesi olarak mı ilan edileceğine karar verip ne şekilde kolaylıklardan yararlanılacağını belirlemelidir.

Ancak *su engeli* tanımına uymayan bir bölgenin *su engeli* olarak ilan edilmesi, *sahanın* gerçek durumunu yansıtmayacağı için, doğru değildir.

Aşağıdaki şekilde uygun bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir:

#### " I. Tanım

Yetkili bir kurum tarafından içine girilmesi veya oynanması çevresel nedenlerle yasaklanmış bölgeler, çevre açısından hassas bölgelerdir.

Bu gibi bölgeler Komitenin tercihine göre, *Onarım Bölgesi*, *Su engeli*, *Yan Su engeli* veya *Sınır Dışı* olarak tanımlanabilir .

Ancak, *su engeli* veya *yan su engeli* olarak tanımlanmış bölgeler *su engeli* tanımına uygun bölgelerdir.

**Not:** Komite, herhangi bir bölgeyi doğrudan “Çevre açısından hassas bölge” olarak ilan edemez.

## II. Topun, Çevre Açısından Hassas bir Bölge İçinde Olması

### a. Onarım Bölgesi

Eğer top, onarım bölgesi olarak tanımlanmış, çevre açısından hassas bir olan bir yerde ise, Kural 25-1b’ye göre drop edilir.

Topun böyle bir bölge içinde kaybolduğu hakkında yeterli kanıt var ise, oyuncu cezasız olarak Kural 25-1c’ye uygun olarak kolaylıktan yararlanır.

### b. Su Engelleri ve Yan Su Engelleri

Eğer top *su engeli* veya *yan su engeli* olarak tanımlanmış bir bölgede ise veya böyle bir bölgede kaybolduğuna dair yeterli kanıt var ise, oyuncu 1 vuruş cezası olarak Kural 26-1’e göre hareket eder.

**Not:** Kural 26’ya göre drop edilen bir top tekrar çevre açısından hassas bölgeye yuvarlanır, ya da bu bölge oyuncunun duruşu veya vuruşuna engel teşkil ederse, oyuncu bu Yerel Kuralın III. maddesine uygun olarak kolaylıktan yararlanır.

### c. Sınır Dışı Bölge

Eğer top sınır dışı olarak tanımlanmış bir bölge içinde ise, oyuncu 1 vuruş cezası olarak topun en son oynandığı noktadan vuruşunu yapar (Kural 20-5).

## III. Duruşa veya Vuruşa Engel Durum

Çevre açısından hassas bir bölge, eğer oyuncunun duruşunu veya yapmayı düşündüğü swingini engelliyorsa, oyuncu aşağıdaki şekillerde kolaylıktan yararlanır:

- (a) Parkur Üzerinde: Eğer top parkur üzerinde ise; saha içinde topun bulunduğu yere en yakın olan nokta tespit edilir. Bu nokta, a) çukura daha yakın olmayan, b) engellemeden kurtulan ve c) *green* üzerinde veya bir engel içinde olmayan bir noktadır.

Oyuncu topunu kaldırıp belirlenen bu noktaya bir sopa boyu mesafe içinde olan ve üstte belirtilen a), b) ve c) şartlarına uygun bir yere drop eder.



- (b) Engel İçinde: Eğer top bir engel içindeyse, oyuncu topunu kaldırır ve
- engel içinde kalmak şartıyla ve çukura yaklaşmadan cezasız olarak veya,
  - 1 ceza vuruşu olarak, bayrak hizasında istediği kadar geriye gidip engel dışında drop edebilir. İlaveten oyuncu, uygulama imkanı varsa, Kural 26 veya 28'e göre de hareket edebilir.

(c) Green Üzerinde: Eğer top *green* üzerindeyse oyuncu topunu cezasız olarak kaldırıp, çukura yaklaşmamak kaydıyla, engel içinde olmayan en yakın noktaya yerleştirir.

Bu Yerel Kurallın III. maddesine göre kaldırılmış bir top temizlenebilir.

**İstisna:** Oyuncu aşağıdaki durumlarda bu Yerel Kuralın III. maddesine dayanılarak belirtilen kolaylıktan yararlanamaz.:

(a) Çevre Açısından Hassas Bölge dışında herhangi başka bir nedenden dolayı *vuruş* yapmasının açıkça uygulanamaz olduğu durumlarda veya (b) Çevre Açısından Hassas Bölge engellemesinin, ancak açıkça anlamsız bir *vuruş* veya gereksiz, anormal bir *duruş*, *swing* veya yönde ısrar edilmesi halinde söz konusu olacağı durumlarda.

---

## YEREL KURALA UYMAMA CEZASI :

### Maç oyunu – Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş

---

**Not:** Bu Yerel Kuralın ciddi şekilde ihlal edilmesi halinde, Komite diskalifikasyon cezası verebilir. "

### 3. Yeni Dikilmiş Ağaçların Korunması

Yeni dikilmiş genç ağaçların korunması isteniyorsa, aşağıdaki şekilde bir Yerel Kural düzenlenmesi tavsiye edilir:

"..... şekilde işaretlenmiş genç ağaçların korunması. Böyle bir ağaç oyuncunun duruşunu veya tasarlanan vuruşunu engelliyorsa, top cezasız olarak kaldırılarak Kural 24-2b (sabit *mania* )'e göre drop edilir.

Eğer top *su engeli* içinde içindeyse, oyuncu topunu Kural 24-2b(i)'e göre drop eder, ancak en yakın kurtulma noktası *su engeli* içinde tespit edilir ve top *su engeli* içinde drop edilir veya oyuncu Kural 26'ya göre hareket edebilir. Kaldırılan top temizlenebilir.

**Istisna:** Oyuncu aşağıdaki durumlarda bu *Yerel Kurala* dayanılarak belirtilen kolaylıktan yararlanamaz.:

(a) Genç bir ağaç dışında herhangi başka bir nedenden dolayı *vuruş* yapmasının açıkça uygulanamaz olduğu durumlarda veya (b) Genç Ağaç engellemesinin, ancak açıkça anlamsız bir *vuruş* veya gereksiz, anormal bir *duruş*, *swing* veya yönde ısrar edilmesi halinde söz konusu olacağı durumlarda.

## YEREL KURALA UYMAMA CEZASI :

### Maç oyunu – Çukur kaybı; *Vuruş sayısı oyunu* – İki vuruş

#### 4. Geçici Koşullar – Çamur, Aşırı Islaklık, Olumsuz Koşullar ve Sahanın Korunması

##### a. Gömülü Topu Kaldırma, Temizleme

Kural 25-2 kendi çukuruna gömülü kalan bir topun parkur üzerinde kısa biçilmiş bölgelerde cezasız olarak kaldırılıp temizlenmesine müsaade eder. Green üzerinde ise top kaldırılıp düştüğü yer düzeltilebilir (Kural 16-1b ve c ).

Komite, parkurun herhangi bir yerinde de gömülü bir topun kaldırılarak temizlenmesine müsaade edebilir. Bu durumda, aşağıdaki şekilde bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir:

"Parkur üzerinde, kendi çukuruna gömülü kalan bir top cezasız olarak kaldırılıp temizlenebilir ve çukura daha yakın olmamak şartıyla en yakın noktaya drop edilir. Drop edilen bir top önce parkura değmelidir.

##### **Istisnalar:**

1. Eğer top, kısa biçilmiş bölgeler dışında, kum içine gömülmüş ise, oyuncu bu *Yerel Kurala* göre kolaylıktan yararlanamaz.
2. *Vuruşun*, bu *Yerel Kuralda* tarif edilenden başka bir nedenden dolayı açıkça uygulanamaz olduğu durumlarda, oyuncu bu Yerel Kurala göre kolaylıktan faydalanamaz.

## YEREL KURALA UYMAMA CEZASI :

### Maç oyunu – Çukur kaybı; *Vuruş sayısı oyunu* – İki vuruş"

## b. Topun Temizlenmesi

Çamur ve aşırı ıslaklık nedeniyle, topun kaldırılıp, temizlenerek tekrar yerleştirilmesi uygun olabilir. Bu durumda, aşağıdaki şekilde bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir:

"(Bölge belirtilerek .....)'de top kaldırılıp temizlendikten sonra cezasız olarak tekrar yerleştirilebilir.

**Not:** Bu Yerel Kurala göre kaldırılacak topun yeri, kaldırılmadan önce işaretlenir. - Bak. Kural 20-1.

## YEREL KURALA UYMAMA CEZASI:

### Maç oyunu – Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş"

#### c. "Topun Yerinden Oynatılması" ve "Kış Kuralları"

Onarım bölgesi uygulamaları Kural 25'de belirtilmiş olup, düzgün bir oyunu engelleyen ve sahanın tamamına yayılmamış, geçici anormal koşullar altındaki bölgeler "onarım bölgesi" olarak ilan edilmelidir.

Ancak, uzun süreli kar veya yağmur yağışlarının ardından sahanın tamamında şartlar çok kötü olabilmekte ve bazen hareket halindeki ağır ekipmanların kullanılmasının yasaklanması gerekmektedir. Bu gibi şartların sahanın büyük bir kısmına yayılmış olması durumunda Komite, düzgün bir oyun oynanabilmesi ve sahanın korunması amacıyla "topun yerinden oynatılması" veya "kış kuralları" uygulamasını uygun görebilir. Bu durumda, aşağıdaki şekilde bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir:

"Parkur üzerinde kısa biçilmiş bir bölgede bulunan (veya daha sınırlı bir bölge tarif edilmelidir. Örn. 6. çukurda gibi) top cezasız olarak oynatılabilir, veya kaldırılıp temizlenebilir. Oyuncu topunu kaldırmadan önce yerini işaretler. Kaldırılan top,.....mesafe içine (örneğin 1 sopa boyu, 1 karış v.s), çukura yaklaşmamak, engel içinde veya green üzerinde olmamak şartıyla yerleştirir.

Oyuncu topunu bir defa hareket ettirdikten veya yerleştirdikten sonra top oyunda kabul edilir, tekrar hareket ettirilemez (Kural 20-4). Yerleştirildiği noktada durmayan top için Kural 20-3d uygulanır. Eğer top, yerleştirildiği noktada durduktan sonra hareket ederse cezası yoktur ve aksine bir Kural söz konusu olmadığı takdirde, yeni yerinden oynanır.

Eğer oyuncu, topunu kaldırmadan önce yerini işaretlemeyi veya örneğin sopasının ucu ile yuvarlayarak yerinden oynatırsa, bir vuruş cezası alır.

**Not:** "Kısa biçilmiş bölge", çimin fairway yüksekliğinde veya daha kısa kesilmiş olduğu, saha üzerindeki tüm alanlardır.

---

**\*YEREL KURALA UYMAMA CEZASI :**

**Maç oyunu – Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş**

**\*Eğer bir oyuncu, bu Yerel Kurala uymama nedeni ile genel cezaya çarptırılırsa, Yerel Kurala göre ilave bir ceza almaz.\***

---

**d. Havalandırma Delikleri**

Eğer *saha* üzerinde havalandırma çalışması yapılmış ve top bu deliklerin üzerinde kalmış ise, topun cezasız olarak kaldırılıp kolaylıktan faydalanılması sağlanabilir. Aşağıdaki şekilde bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir:

"Parkur üzerinde, havalandırma deliği üzerinde veya içinde bulunan bir top, cezasız olarak kaldırılıp, temizlenerek bulunduğu yere en yakın noktaya, çukura yaklaşmamak kaydıyla drop edilebilir. Drop edilen top önce parkur üzerine düşmelidir.

*Green* üzerinde ise, top çukura yaklaşmamak kaydıyla en yakın noktaya yerleştirilir.

---

**YEREL KURALA UYMAMA CEZASI:**

**Maç oyunu – Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş"**

---

**e. Yamanmış Çim Birleşme Çizgileri**

Eğer bir *Komite*, çim yamalarının birleşme çizgilerinden (yamanın kendisinden değil) kolaylık sağlanmasını isterse, aşağıdaki gibi bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir:

"*Parkur* üzerinde, yamanmış çim birleşme çizgileri (yamanın kendisi değil) *Onarım Bölgesi* olarak kabul edilir. Ancak, oyuncunun duruşunun birleşme çizgisinin üzerinde olması, Kural 25-1'e göre engelleme sayılmaz. Eğer top, birleşme çizgisinin içinde duruyor, çizgiye geçiyor veya bu çizgi, oyuncunun tasarladığı swingini engelliyorsa, Kural 25-1'e göre kolaylık sağlanabilir. Yamanmış bölge içinde bulunan tüm birleşme çizgileri için bu Kural geçerlidir.

---

**YEREL KURALA UYMAMA CEZASI :**

**Maç oyunu – Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş"**

---

## 5. Kum Engeli İçindeki Taşlar

Taşlar, Kurallar gereği "köksüz cisim" olarak tanımlanmışlardır ve top engel içinde bulunuyorsa, engel içindeki bir taşa dokunulamaz veya oynatılamaz (Kural 13-4). Ancak, *kum engeli* içindeki taşlar oyuncular için tehlike arz edebilir (Oyuncunun vuruşu sonrasında seken bir taş oyuncuyu yaralayabilir) veya oyunun düzgün şekilde oynanmasına engel olabilir.

Eğer *kum engeli* içindeki bir taşın kaldırılmasına müsaade edilecekse aşağıdaki şekilde bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir:

"*Kum engeli* içindeki taşlar "*sabit olmayan mania*" olarak tanımlanmıştır. (Kural 24-1 uygulanır.)"

## 6. Green'e Yakın Sabit Manialar

Kural 24-2, sabit bir *manian*dan cezasız olarak kolaylık sağlamakla birlikte, aynı zamanda, bir *manian*ın, *green* üzerinde olması durumu hariç, sadece oyun hattı üzerinde olması nedeniyle "*Sabit Mania*" olarak tanımlanamayacağını bildirir.

Ancak bazı sahalarda, *green* çevreleri o kadar kısa biçilmiştir ki, oyuncular *green* dışından da pata yapmayı tercih edebilirler. Bu gibi durumlarda kenarda bulunan sabit manialar oyuncuların oyununa engel olabilmektedir. İlave kolaylık sağlanabilmesi için aşağıdaki gibi bir Yerel Kural yazılabilir.

"Kural 24-2'ye göre "*Sabit Mania*"lardan kolaylık sağlamak mümkündür. İlaveten, top *green* dışında ve bir engel içinde değilken, bir sabit mania *green* üzerinde veya *green'e* iki sopa mesafe içinde bulunuyor ve top, bu sabit maniadan iki sopa mesafesi içinde bulunuyor ve bu *mania* oyuncunun topu ile çukur arasındaki oyun hattını engelliyorsa, oyuncu aşağıdaki şekilde kolaylıktan faydalanabilir:

Top, kaldırılarak, bulunduğu yere en yakın olan ve (a) çukura daha yakın olmayan, (b) engellemeden kurtulan (c) bir engel içinde veya *green* üzerinde olmayan bir noktaya drop edilir. Kaldırılan top temizlenebilir.

Eğer oyuncunun topu *green* üzerinde bulunuyor ve *green'e* iki sopa boyu mesafe içindeki bir sabit mania oyuncunun pata hattını engelliyorsa, bu Yerel Kurala göre aşağıdaki gibi kolaylık sağlanabilir:

Top, kaldırılarak, bulunduğu yere en yakın olan ve (a) çukura daha yakın olmayan, (b) engellemeden kurtulan (c) bir engel içinde olmayan bir noktaya yerleştirilir.

Kaldırılan top temizlenebilir.

**İstisna:** Oyuncu, *sabit mania* dışında herhangi başka bir nedenden dolayı *vuruş* yapmasının açıkça uygulanamaz olduğu durumlarda Kural 24-2 kolaylıklarından yararlanamaz.

## YEREL KURALA UYMAMA CEZASI:

### Maç oyunu – Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş"

**Not:** Komite bu *Yerel Kuralı*, sadece belli çukurlar, sadece ince biçilmiş alanlarda bulunan toplar, belli *manialar* veya *green* üzerinde olmayan, ancak ince biçilmiş alanlarda bulunan *manialar* için geçerli olacak şekilde kısıtlayabilir. " İnce biçilmiş yerler" deyimi, saha üzerinde kaba otlu yerler içinden geçen ve fairway düzeyinde veya daha ince biçilmiş patikaları da kapsar.

## 7. Geçici Manialar

Saha üzerinde veya sahaya bitişik bir yerde geçici olarak manialar konulmuş ise, bu manialar *Komite* tarafından hareketli, sabit veya geçici sabit mania olarak tanımlanmalıdır.

### a. Geçici Sabit Manialar

Eğer bu manialar Geçici Sabit Mania olarak tanımlanacak ise, aşağıdaki şekilde bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir:

#### I.Tanım

Geçici sabit *manialar* genellikle bir yarışma nedeniyle *saha* üzerinde bulunan, sabit veya kolaylıkla kaldırılamayan, ancak kalıcı olmayan çadır, tuvalet, TV kulesi, skor tabelası, tribün ve bunlar gibi *manialardır*.

Destekleyici gergi telleri de, Komitenin aksine bir tanımı yoksa, geçici sabit maniaların bir parçası sayılır.

## II. Engelleme

Geçici sabit bir *mania* tarafından engellenme, aşağıda belirtilen şekillerde söz konusudur: (a) eğer top böyle bir engelin önünde ve oyuncunun duruşunu veya vuruşunu yapmasına mani olacak kadar yakınında bulunuyorsa, veya (b) top *manianın* içinde, üstünde altında veya arkasında bulunup, doğrudan oyuncunun topu ile çukur arasında bir *mania* teşkil ediyorsa veya top böyle bir engelleme noktasından 1 sopa boyu mesafe içinde bulunuyorsa.

**Not:** Topun geçici bir manianın altında bulunma hali, manianın dış alt kenarları yere kadar uzanıyor olmasa dahi geçerlidir.

## III. Kolaylıktan Yararlanma

Geçici sabit bir *mania* sınır dışı bir bölgede olsa dahi, oyuncunun oyununa engel teşkil ediyorsa, oyuncu aşağıdaki şekillerde kolaylıktan faydalanabilir:

- (a) Parkur Üzerinde: Eğer top parkur üzerinde bulunuyorsa, topun bulunduğu noktaya en yakın ve a) çukura daha yakın olmayan, b) II. maddede belirtilen *maniadan* kurtulan, c) engel veya *green* üzerinde olmayan nokta belirlenir. Oyuncu topunu cezasız olarak kaldırıp, yukarıda belirtilen şartlara uygun noktadan 1 sopa boyu mesafe içindeki alana drop eder.
- (b) Engel İçinde: Eğer top bir engel içinde bulunuyorsa:
- (i) Cezasız olarak engel içinde, III.a maddesindeki şartlara uygun olarak tam bir kurtulma sağlayacak şekilde; eğer bu elde edilemezse, mümkün olan azami kurtulma sağlayacak şekilde drop eder, veya
  - (ii) Engel dışındaki en yakın ve a) çukura daha yakın olmayan, b) II. maddede belirtilen *maniadan* kurtulan, c) engel içinde olmayan nokta belirlenir. Oyuncu topunu kaldırıp, bir vuruş cezası olarak yukarıda belirtilen şartlara uygun noktadan 1 sopa boyu mesafe içindeki alana drop eder.

Madde III. hükümlerine göre kaldırılan top temizlenebilir.

**Not 1:** Eğer top engel içinde bulunuyorsa, bu Yerel Kural oyuncunun Kural 26 veya Kural 28 hükümlerine göre hareket etmesini engellemez.

**Not 2:** Bu Yerel Kurala uygun olarak drop edilecek topa hemen ulaşamazsa, yerine başka bir top oyuna sokulabilir.

**Not 3:** *Komite*, kolaylıktan faydalanma amacıyla a) kullanımı mecburi veya isteğe tabii olan drop bölgeleri hazırlayabilir veya b) *manianın* karşı tarafından da drop edilmesine, Madde III. şartlarına uygun olmak koşuluyla, izin verebilir.

### **İstisnalar:**

Eğer oyuncunun topu geçici sabit *manianın* önünde veya arkasında bulunuyorsa (içinde, üstünde veya altında olması hariç), oyuncu aşağıdaki şartların mevcudiyeti halinde kolaylıktan faydalanamaz:

1. Geçici sabit *manianın* engellemesi haricinde bir başka nedenle oyuncunun vuruş yapmasına engel bir durum varsa, veya
2. Engelleme durumu sadece anormal bir vuruş , vuruş pozisyonu veya anormal bir yöne oynanması halinde söz konusu oluyorsa, veya
3. Engellenme durumu mevcut olmayıp, mantıksız bir vuruş mesafesi içindeki bir *mania* bahane ediliyorsa .

Yukarıdaki istisnalar nedeniyle kolaylıktan faydalanamayan bir oyuncu, topunun parkur üzerinde veya *kum engeli* içinde bulunması durumunda, mümkünse Kural 24-2 hükümlerini uygulayabilir. Eğer top *su engeli* içinde bulunuyorsa, *en yakın kurtulma noktasının su engeli* içinde olması şartı ile, topunu kaldırıp temizleyerek Kural 24-2b (i) ye göre yine *su engeli* içine drop edebilir veya Kural 26-1'i uygulayabilir.

### **IV. Geçici Sabit Mania İçindeki Kayıp Top**

Eğer topun Geçici Sabit *Mania* içinde, üstünde veya altında kaybolduğuna dair yeterli kanıt mevcut ise, oyuncu Madde III. veya Madde V. hükümlerine göre drop yapabilir. Madde III. ve Madde V. hükümlerinin uygulanması amacıyla topun *maniaya* girerken keşiştiği son sınır noktası, topun bulunduğu nokta kabul edilir (Kural 24-3).



## V. Drop Bölgeleri

Eğer oyuncu, Geçici Sabit *Mania* tarafından engelleniyorsa, Komite drop bölgelerinin kullanımına izin verebilir veya zorunlu tutabilir. Oyuncu kolaylıktan faydalanmak amacıyla drop bölgesini kullanacaksa, topunun bulunduğu veya Madde V. deki gibi bulunduğu varsayılan noktaya en yakın olan drop bölgesini kullanmak zorundadır. (En yakın drop bölgesi, çukura daha yakın bir yerde de olabilir)

**Not:** Komite, çukura daha yakın olan drop bölgesinin kullanımını yasaklayan bir Yerel Kural koyabilir.

---

### YEREL KURALA UYMAMA CEZASI:

#### Maç oyunu –Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş

---

#### b. Geçici Kablolar

Eğer *saha* üzerinde geçici olarak elektrik, telefon v.b. kablolar çekilmişse, aşağıdaki şekilde bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir:

"Geçici elektrik, telefon vb. kablolar ile bunların taşıyıcıları veya koruma örtüleri *mania* olarak tanımlanmıştır :

1. Kolaylıkla kaldırılabiliyorlar ise Kural 24-1 geçerlidir.
2. Kolaylıkla kaldırılamayacak şekilde sabitlenmiş ise ve top, parkur içinde veya *kum engeli* içinde bulunuyorsa , oyuncu Kural 24-2b hükümleri uyarınca kolaylıktan faydalanabilir. Eğer top *su engeli* içindeyse, oyuncu Kural 24-2b (i) hükümleri uyarınca kolaylıktan faydalanabilir, ancak en yakın kurtulma noktası su engeli içinde tespit edilip, top *su engeli* içine drop edilmelidir. Veya oyuncu Kural 26. hükümlerini uygulayabilir.
3. Eğer top havadan geçen kablolarla çarparsa, yapılan vuruş iptal edilir ve cezasız olarak, orijinal topun en son oynandığı yere mümkün olan en yakın noktaya drop edilerek tekrarlanır (Bak. Kural 20-5).

**Not:** Geçici Sabit *Mania*lara destek olan gergi telleri, Komitenin bunları havai hat olarak tanımlamamış olması durumunda, sabit *mania*nın bir parçası olarak kabul edilir.

**İstisna:** Yerdeki kabloların, kesişme noktalarında yerden yükseltilmiş kısımlarına çarpan top tekrar oynanmaz.

4. Çim ile kaplanmış kablo çukurları, işaretlenmemiş olsalar dahi "Onarım Bölgesi" olarak kabul edilir ve Kural 25-1b hükümleri geçerlidir."

## YEREL KURALA UYMAMA CEZASI:

### Maç oyunu –Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş"

#### 8. Drop Bölgeleri

Eğer Komite, Kurallara göre kolaylık sağlanmasının mümkün veya uygun olmayacağına kanaat getirirse, topun, kolaylık sağlanması için, zorunlu veya isteğe bağlı olarak drop edilebileceği drop bölgeleri tesis edebilir. Genellikle bu tip drop bölgeleri, ilgili Kural çerçevesinde kullanılacak kolaylık imkanına ilave bir seçenek olarak uygulanmalıdır.

Örnek olarak, bir su engelinde kullanılacak drop bölgesi ile ilgili Yerel Kuralın aşağıdaki gibi yazılması tavsiye edilir:

"Eğer top *su engeli* içinde ise veya *su engeli* içinde (bölge belirtilmeli) kaybolduğuna dair yeterli kanıt var ise, oyuncu aşağıdaki gibi hareket edebilir:

- (i) Kural 26'yı uygular veya
- (ii) ilave bir seçenek olarak, bir vuruş cezası ile topunu drop bölgesi içine drop eder.

## YEREL KURALA UYMAMA CEZASI:

### Maç oyunu –Çukur kaybı; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş"

**Not:** Drop bölgesinin kullanılması esnasında, topun drop edilmesi ve dropun tekrarı ile ilgili aşağıdaki Kurallar geçerlidir:

- (a) Oyuncu topunu drop ederken drop bölgesi içinde durmak zorunda değildir.
- (b) Drop edilen topun, ilk önce sahanın drop bölgesi içinde bulunan kısmına düşmesi gerekir.
- (c) Eğer drop bölgesini sınırları bir çizgi ile belirtilmişse, çizginin kendisi drop bölgesi içindedir.
- (d) Topun, drop bölgesi içinde hareketsiz kalması zorunlu değildir.
- (e) Kural 20-2c(i-vi) de belirtilen durumlardan biri söz konusu olduğunda, drop tekrar edilir.

- (f) Top, (e) de belirtilen pozisyonların söz konusu olmaması durumunda ve yere çarptığı noktadan itibaren iki sopa boyundan daha fazla yuvarlanmadığı takdirde, bu noktadan çukura daha yakın bir yere yuvarlanabilir.
- (g) (e) ve (f) de söz konusu olan şartlara bağlı olarak, drop edilen top, çukura aşağıdakilerden daha yakın bir noktaya yuvarlanarak, hareketsiz kalabilir:
- Orijinal pozisyonundan veya tahmin edilen pozisyonundan (Kural 20-2b)
  - En yakın kurtulma noktasından veya en fazla kolaylık sağlanabilecek noktadan (Kural 24-2, 25-1 veya 25-3) veya
  - Orijinal topun, su engeline veya yan su engeline girerken kesiştiği en son sınır noktasından (Kural 26-1)

## 9. Mesafe Ölçme Cihazları

Eğer Komite, Kural 14-3'deki Not kısmında bahsedilenleri uygulamak isterse, aşağıdaki gibi bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir:

"Bir oyuncu, (uygun bir şekilde "Bu yarışmada" veya "bu sahadaki oyunlarda" şeklinde belirtilmelidir) sadece mesafe ölçen bir cihazdan mesafe hakkında bilgi alabilir. Eğer öngörülen bir tur esnasında oyuncu, mesafeden daha başka ölçümler yapabilen (açı, rüzgar hızı, hava sıcaklığı gibi) ve kendine avantaj sağlayabilecek bir cihaz kullanırsa, Kural 14-3'ü ihlal etmiş sayılır. Kural ihlali cezası, söz konusu bilginin gerçekten kullanılıp kullanılmadığına bakılmaksızın, diskalifikasyondur."

## Bölüm C

## Yarışma Koşulları

Kural 33-1 göre Komite, yarışmanın hangi koşullar altında oynanacağını saptar. Bu koşullar, katılım şartları, yeterlilik, oynanacak tur sayısı vs gibi, golf Kurallarında veya bu ekte ele alınması gereksiz olan mevzulardır. Bu koşullar hakkında geniş açıklamalar "Golf Kuralları Hakkında Kararlar" kitabında, Kural 33-1 altında ve "Yarışma Düzenleme Kılavuzu" içinde mevcuttur.

Ancak Komitenin, bu bölümde özellikle dikkate alması gereken bazı konular aşağıda belirtilmiştir:

### 1. Topların ve Sopaların Özellikleri

Aşağıdaki konuların sadece çok usta oyuncuların katıldığı turnuvalarda uygulanması tavsiye edilir.

#### a. Standartlara Uygun Driver Kafaları Listesi

R&A 'nın web sayfasında (www.randa.org) düzenli olarak, golf Kurallarına göre standartlara uygun bulunmuş olan driver kafalarının listesi yayınlanmaktadır. Eğer Komite, bu listeye uygun sopaların kullanımını şart koşturmak isterse, söz konusu listeyi ve aşağıdaki gibi bir Kuralı ilan etmelidir.

"Oyuncunun taşıyacağı her driver sopasının kafası, model ve vuruş açısı olarak, R&A tarafından ilan edilmiş olan en son "Standartlara Uygun Driver Kafaları" listesinde yer almalıdır.

**İstisna:** 1999 yılından önce imal edilmiş olan driver sopaları için bu Kural geçerli değildir.

**\*SOPA VEYA SOPALARI TAŞIMA, ANCAK VURUŞ YAPMAMA DURUMUNDA KOŞULA UYMAMA CEZASI:**

**Maç oyunu** - İhlalin saptandığı çukurun tamamlanmasında, ihlalin yapıldığı her çukur için o çukurun kaybı, ancak bir turda en fazla iki çukur.

**Vuruş sayısı oyunu** - İhlalin yapıldığı her çukur için iki vuruş, ancak bir turda en fazla dört vuruş. (Aykırı koşullarda oynanmış olan çukurlardan ilk ikisi için).

**Maç veya vuruş sayısı oyunu** - Kural ihlali iki çukur arasında meydana gelirse, ihlalin bir sonraki çukurun oynanması sırasında meydana geldiği varsayılır ve ceza bir sonraki çukur skoruna uygulanır.

**Bogey ve par yarışmaları** - Bak. Kural 32-1a altındaki Not 1

**Stableford yarışmaları** - Bak. Kural 32-1b altındaki Not 1

\*Kurallara aykırı olduğu tespit edilen sopa veya sopalar, oyuncu tarafından, maç oyununda rakibine, vuruş sayısı oyununda ise markörüne veya eş yarışmacısına bildirilmek suretiyle, derhal oyun dışı ilan edilmelidir. Aksi taktirde oyuncu diskalifiye edilir.

---

## **SOPA İLE VURUŞ YAPMA DURUMUNDA KOŞULA UYMAMA CEZASI:**

### **Diskalifikasyon"**

---

#### **b. Standartlara Uygun Golf Topları Listesi**

R&A 'nın web sayfasında (www.randa.org) düzenli olarak, golf Kurallarına göre testleri yapılmış ve standartlara uygun bulunmuş olan golf toplarının listesi yayınlanmaktadır. Eğer Komite, bu listeye uygun topların kullanımını şart koşmak isterse, söz konusu listeyi ve aşağıdaki gibi bir koşulu ilan etmelidir.

"Oyuncunun kullanacağı top, R&A tarafından ilan edilmiş olan en son "Standartlara Uygun Golf Topları" listesinde yer almalıdır.

---

## **KOŞULA UYMAMA CEZASI:**

### **Diskalifikasyon"**

---

#### **c. Tek Top Koşulu**

Öngörülen bir tur içinde golf toplarının marka ve tiplerinin değişimi yasaklanmak isteniyorsa, aşağıdaki koşul önerilir:

#### **"Tur içinde kullanılan topların sınırlanması (Kural 5-1 Notu)**

##### **(i)"Tek Top" koşulu**

Öngörülen bir tur süresince, oyuncunun kullandığı top, geçerli olan "Standartlara Uygun Golf Topları" listesinde yer almalı ve oyunun başında bildirdiği marka ve tip ile aynı olmalıdır.

**Not:** Oyuncu tarafından, drop edilerek veya yerleştirilerek oyuna sokulan değişik marka ve/veya tipteki top, cezasız olarak kaldırılabilir. Oyuncu daha sonra uygun topunu drop ederek veya yerleştirerek oyuna devam etmelidir. (Kural 20-6)

## **KOŞULA UYMAMA CEZASI**

**Maç oyunu** - İhlalin saptandığı çukurun tamamlanmasında, ihlalin yapıldığı her çukur için o çukurun kaybı, ancak bir turda en fazla iki çukur.

**Vuruş sayısı oyunu** - İhlalin yapıldığı her çukur için iki vuruş, ancak bir turda en fazla dört vuruş. (Aykırı koşullarda oynanmış olan çukurlardan ilk ikisi için).

**Bogey ve par yarışmaları** - Bak. Kural 32-1a altındaki Not 1

**Stableford yarışmaları** - Bak. Kural 32-1b altındaki Not 1

### **(ii) İhlalinin Saptandığı Anda Uygulanacak Yöntem**

Bir oyuncu söz konusu koşulu ihlal ederek bir top oynadığını fark ederse, bir sonraki başlama yerinden vuruşunu yapmadan önce bu topu terk ederek turu uygun topla tamamlamak zorundadır, aksi taktirde diskalifiye olur. İhlalin saptanması bir çukurun oynanması esnasında meydana gelir ve oyuncu yanlış topu değiştirmek isterse, yanlış topun bulunduğu noktaya uygun bir top yerleştirerek çukuru tamamlar.

## **2. Caddie (Kural 6-4 Notu)**

Kural 6-4, bir oyuncunun caddie kullanabileceğini, ama aynı anda birden fazla caddie kullanamayacağını belirtir. Ancak bazı durumlarda Komite, caddie kullanımını yasaklayabilir veya oyuncunun caddie seçimini kısıtlayabilir (Profesyonel golfçü, kardeş, ebeveyn, yarışmadaki başka bir oyuncu v.s. gibi). Bu gibi durumlarda aşağıdaki gibi bir metin önerilir:

### **Caddie Kullanımının Yasaklanması**

"Oyuncunun, öngörülen tur içinde caddie kullanması yasaktır."

### **Caddie Olarak Hizmet Verecek Kişilerin Kısıtlanması**

"Oyuncunun, öngörülen tur içinde.....kişileri, caddie'si olarak kullanması yasaktır."

### \*KOŞULA UYMAMA CEZASI:

**Maç oyunu** - İhlalin saptandığı çukurun tamamlanmasında, ihlalin yapıldığı her çukur için o çukurun kaybı, ancak bir turda en fazla iki çukur.

**Vuruş sayısı oyunu** - İhlalin yapıldığı her çukur için iki vuruş, ancak bir turda en fazla dört vuruş. (Aykırı koşullarda oynanmış olan çukurlardan ilk ikisi için).

**Maç veya vuruş sayısı oyunu** - Kural ihlali iki çukur arasında meydana gelirse, ihlalin bir sonraki çukurun oynanması sırasında meydana geldiği varsayılır ve ceza bir sonraki çukur skoruna uygulanır.

**Bogey ve par yarışmaları** - Bak. Kural 32-1a altındaki Not 1

**Stableford yarışmaları** - Bak. Kural 32-1b altındaki Not 1

**Caddie kullanan bir oyuncu, işbu Kural ihlalinin saptanması ile birlikte derhal hatasını düzeltmeli ve öngörülen turun geri kalan kısmını uygun koşullarda oynamalıdır. Aksi taktirde oyuncu diskalifiye edilir."**

### 3. Oyun Hızı (Kural 6-7' de Not 2)

Komite, yavaş oyuna mani olmak için Kural 6-7 / Not 2' ye göre oyun kıstasları koyabilir.

### 4. Tehlikeli Bir Durum Halinde Oyunun Kesilmesi (Kural 6-8b Notu)

Golf sahalarında yıldırım düşmesi sonucunda birçok yaralanma ve ölüm vakaları meydana geldiğinden tüm kulüpler ve yarışma sponsorları, dikkatli olmak ve yıldırım düşmesine karşı oyuncuların can güvenliklerini sağlamak için önlemler almak zorundadırlar. Özellikle Kural 6-8b ve 33-2d' ye dikkat edilmelidir.

Komite, Kural 6-8b Notuna göre hareket etmek istiyorsa, aşağıdaki metin önerilir:

"Komite tarafından tehlikeli durumlarda oyunun kesilmesi halinde, oyuncular veya gruplar bir maç sırasında iki çukur arasında bulunuyor veya bir çukuru oynuyorlar ise, derhal oyunu bırakmak zorundadırlar ve Komite tarafından oyuna tekrar başlama talimatı gelmeden oyuna devam edemezler. Kural 33-7 istisnaları dışında, derhal oyunu bırakmayan oyuncu diskalifiye edilir.

Tehlikeli durumlarda oyunu kesme sinyali tek sefer devamlı çalan siren sesidir "

Tüm Komitelerin aynı şekilde ve genellikle kullanılan, aşağıda belirtilen ikaz sinyallerini esas almaları önerilir:

Oyunu Derhal Bırak : Tek uzun siren sesi.

Oyunu Bırak : Tekrarlayan üç kısa siren sesi.

Oyuna Tekrar Başla : Tekrarlayan iki kısa siren sesi.

## 5. Talim Vuruşları

### a. Genel

*Komite*, Kural 7-1 Notu' na, Kural 7-2, İstisna (c) 'ye, Kural 7, Not 2' ye ve Kural 33-2c' ye göre talim vuruşları için geçerli Kurallar koyabilir.

### b. Çukurlar Arasında Talim Vuruşu Yapılması

Eğer *Komite*, Kural 7-2, Not 2' ye göre hareket etmek isterse aşağıdaki metin önerilir:

"Oyuncu, iki çukur arasında, son oynanan green üzerinde veya çevresinde deneme vuruşları yapamaz ve son oynanan green üzerinde, topu yuvarlamak suretiyle green yüzeyini test edemez.

---

## KOŞULA UYMAMA CEZASI:

**Maç oyunu – Bir sonraki çukur kaybı.**

**Vuruş sayısı oyunu – Bir sonraki çukurda iki vuruş.**

**Maç oyunu veya vuruş sayısı oyunu – İhlal, öngörülen turun son çukurunda meydana gelmiş ise, cezası son çukur için uygulanır."**

---

## 6. Takım Yarışmalarında Danışma ve Tavsiye (Kural 8 Notu)

Eğer *Komite*, Kural 8. Notuna göre hareket etmek isterse, aşağıdaki metin önerilir:

"Golf Kurallarının Kural 8. Notu gereğince, her takım, oyuncularına danışmanlık yapacak (Kural gereği danışılabilen kişiler dışında) ve tavsiyede bulunacak bir kişiyi



atar. Bu gibi kişiler (istenirse atanacak kişiler hakkında kısıtlamalar buraya konular) danışmanlığa başlamadan önce Komiteye bildirilmelidirler."

## 7. Yeni Çukurlar (Kural 33-2b Notu)

*Komite*, Kural 33-2b Notu gereğince, bir yarışmanın, bir günden fazla sürmesi halinde, her tur için çukurların ve başlama yerlerinin her gün değişik pozisyonlara yerleştirilebileceğini bildirebilir.

## 8. Vasıta Kullanımı

Oyuncuların bir turnuvayı yürüyerek oynamaları isteniyorsa, aşağıdaki koşul tavsiye edilir:

"Komite tarafından izin verilmiş olması dışında oyuncular, öngörülen tur boyunca herhangi bir nakil vasıtasına binemezler.

---

### \*KOŞULA UYMAMA CEZASI:

**Maç oyunu** – Koşula uymamanın tespitinde, uyulmamış olan her çukur için bir çukur kaybı; bir tur oyun içinde en fazla iki çukur.

**Vuruş sayısı oyunu** - İhlalin yapıldığı her çukur için iki vuruş, ancak bir turda en fazla dört vuruş. (Aykırı koşullarda oynanmış olan çukurlardan ilk ikisi için).

**Maç veya vuruş sayısı oyunu** - Kural ihlali iki çukur arasında meydana gelirse, ihlalin bir sonraki çukurun oynanması sırasında meydana geldiği varsayılır ve ceza bir sonraki çukur skoruna uygulanır.

**Bogey ve par yarışmaları** - Bak. Kural 32-1a altındaki Not 1

**Stableford yarışmaları** - Bak. Kural 32-1b altındaki Not 1

\* İşbu Kural ihlalinin saptanması ile birlikte Kurallara uygun olmayan vasıta kullanımına derhal son verilir. Aksi taktirde oyuncu diskalifiye edilir."

---

## 9. Anti Doping

Komite, bir yarışma esnasında oyuncuların Anti-Doping koşullarına uymalarını isteyebilir.

## 10. Beraberlik Durumunda Karar Yöntemleri

Maç oyunu ve vuruş sayısı oyununun her ikisinde de, beraberlik kabul edilen bir sonuç sayılabilir. Ancak, sadece tek bir kazananın olmasının istenmesi durumunda, Kural 33-6 Komiteye ne zaman ve ne şekilde karar verileceğinin yetkisini vermiştir. Yapılacak uygulama önceden ilan edilmelidir.

R&A'nın tavsiyesi aşağıdaki gibidir:

### Maç Oyunu

Berabere biten bir maç oyununa, oyunun başladığı ilk çukurdan tekrar başlayarak, bir oyuncu galip gelinceye kadar devam edilir. Handikaplı maçlarda, handikap uygulaması, aynen öngörülen turda olduğu gibi devam eder.

### Vuruş Sayısı Oyunu

- (a) Handikapsız bir oyun (scratch) oynanmış ise, bir oyuncu galip gelinceye kadar play-off oynatılması tavsiye edilir. Play-off uygulaması, 18 çukur veya Komitenin tespit edeceği daha az çukur sayısı üzerinden yapılır. Bu yöntemin uygulanamaması veya eşitlik durumunun devamı halinde, çukurların teker teker oynanması tavsiye edilir.
- (b) Handikaplı bir oyun oynanmış ise, handikapların geçerli olduğu bir play-off uygulanması tavsiye edilir. Play-off uygulaması, 18 çukur üzerinden olabileceği gibi, Komite tarafından tespit edilecek daha az sayıda çukur üzerinden de olabilir, ancak 3 çukurdan az olmaması tavsiye edilir. Eğer 18' den az çukur oynatılması ve bir handikap alma tablosunun bulunmaması durumunda, oynanacak çukur sayısının 18 çukura oranı, oyuncuların handikaplarına uygulanarak, play-off handikapları belirlenir. Yarım ve üstü çıkan yüzdeler yukarı, yarımın altında kalan yüzdeler aşağı yuvarlanır.

Handikap alma tablosunun mevcut olduğu, dört top vuruş sayısı oyunu, par, bogey ve Stableford yarışmalarında handikaplar, ilan edilmiş tablolarda belirtildiği şekilde uygulanır.

- (c) Herhangi şekilde bir play-off uygulaması imkanı yoksa veya uygun değilse, skor kartlarına bakılarak sonuca gidilmesi tavsiye edilir. Ancak uygulamanın ne şekilde yapılacağı önceden ilan edilmelidir. Genel kabul görmüş sistem, son dokuz çukurun skorlarına göre kazananın tespit edilmesidir. Buna rağmen beraberlik durumunda son altı, son üç ve nihayet 18.inci çukur skoru dikkate alınarak kazanan taraf tespit edilir. Çıkışların farklı çukurlardan yapıldığı yarışmalarda (shot gun), son dokuz çukurun, 10-18 'inci; son altı çukurun, 13-18'inci vb. çukurlar olarak kabul edilmesi tavsiye edilir.

Handikaplı oynanan bir vuruş sayısı oyununda bu şekilde bir uygulama yapılıyorsa, handikap düşümleri de yarım, üçte bir, altıda bir v.s gibi uygulanmalı, ancak küsurat yüzdeleri de dikkate alınmalıdır.

Handikap alma tablosunun mevcut olduğu, dört top vuruş sayısı oyunu, par, bogey ve Stableford yarışmalarında handikaplar, ilan edilmiş tablolarda belirtildiği şekilde uygulanır.

## 11. Maç Oyunu Eşleştirme Kur'aları

Maç oyunu eşleştirmeleri, genelde kur'a yöntemi ile veya bazı oyuncuların seri başı olarak dağıtılmaları şeklinde yapılıyor olsa da, şayet bir ön eleme turu sonrasında bir eşleştirme yapılması söz konusu ise Genel Sayısal Kur'a yöntemi uygulanması tavsiye edilir.

## Genel Sayısal Kur'a

Bu şekil kur'a yönteminde, çekilişte verilecek numaralar, ön eleme turundan gelen sonuçların geliş sırasına göre, ilk gelen sonuca en düşük sayı verilerek tespit edilir. Sonuçların geliş sırasının tespitine imkan olmayan durumlarda, verilecek sayılar kura yöntemi ile tespit edilir. Verilmiş numaralara göre aşağıdaki şekilde bir eşleşme yapılır:

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

## Ekler II, III ve IV

### Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bak. Sayfa 22-35.

R&A, sopalar, toplar, cihazlar ve diğer malzemelerle ilgili Kuralları ve bu Kurallar ile ilgili yorumları, her an değiştirme hakkını elinde tutar. Güncel bilgi için lütfen R&A ile temas kurun veya [www.randa.org/equipmentrules](http://www.randa.org/equipmentrules) adresine başvurun.

Kurallara uymayan veya oyunun karakteristiğini ciddi olarak değiştiren herhangi sopa, top, cihaz veya diğer malzemelerin yapısı hakkındaki kararları R&A verir.

Ek II, III ve IV' de kullanılan ölçüler İngiliz ölçüleri olup, bilgi için aynı zamanda metrik karşılıkları da belirtilmiştir ve 1 inch = 25,4 mm olarak çevrilmiştir.

## Ek II – Sopaların Yapısı

Bir oyuncu, herhangi bir sopanın Kurallara uygunluğu hakkında tereddüte düşerse, R&A' ye danışmalıdır.

Üretici, üretimini yapmayı düşündüğü sopanın Kurallara uygunluğu hakkında yorum alabilmek için, sopanın bir örneğini R&A'ya iletmelidir. İletilen numuneler R&A'nın malı kabul edilir. İmalatçı, üretim ve pazarlamadan önce bir numune göndermeyi ihmal ederse veya numune vermiş olmasına rağmen onay almayı beklemezse, bu cihazın kullanımının Kurallara uymama riskini de üstlenmiş olur.

Aşağıda, sopaların yapısı ile ilgili genel Kurallar ve açıklamalar verilmiştir. Detaylı açıklamalar "Sopalar ve Toplarla İlgili Kurallar Kılavuzu" kitabı içinde mevcuttur.

Bir sopa veya onun bir parçasından bazı spesifik özellikler bekleniyorsa, o sopa veya parçanın da bu özellikleri verecek tarzda toleranslar içinde ve malzeme ile imal edilmesi gerekmektedir.

## 1. Sopalar

### a. Genel

Sopalar, topa vuruş amacıyla dizayn edilmiş olup, kullanım amacı ve şekline göre genellikle üç değişik formda, tahta, demir ve pata olarak yapılmışlardır. Pata, esas itibariyle green üzerinde kullanılmak amacıyla yapılmış, yüzey açısı 10 dereceyi geçmeyen bir sopadır.

Bir sopa, geleneksel form ve yapılış tarzından ciddi şekilde farklı olamaz. Sopalar, şaft ve kafa kısmından oluşurlar ve şaft kısmının ucuna, oyuncunun tutuşunu kolaylaştırmak amaçlı bir malzeme uygulanabilir (Bakınız aşağıda 3). Bir sopa, tüm kısımları birbirine sabitlenmiş ve golf Kurallarının müsaade ettiğinin dışında, herhangi bir ilave yapılamayacak şekilde, yekpare olmak zorundadır.

### b. Ayarlanabilme

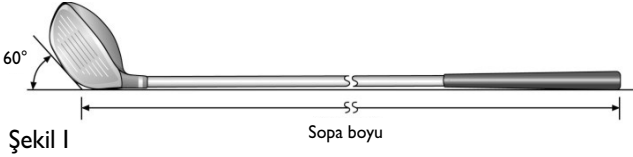
Bütün sopaların ağırlıkları ayarlanabilir olabilir. Başka konulardaki ayarlanabilirlik özelliği, ancak R&A tarafından izin verildiği takdirde mümkün olabilir. Uygulanabilecek tüm ayarlanabilme özellikleri aşağıdaki şartlara uygun olmalıdır:

- (i) ayarlar kolayca yapılamamalıdır;
- (ii) tüm ayar yapılabilecek kısımları iyice sıkıştırılmış bulunmalı ve oyun sırasında çözülme olasılığı bulunmamalıdır;
- (iii) ayarla ilgili tüm aksam Kurallara uygun olmalıdır.

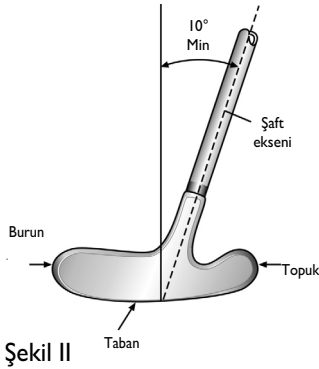
Öngörülen bir tur içinde, bir sopanın oyun karakteristiği, ayarlanmak veya başka bir şekilde değiştirilemez (Bakınız Kural 4-2a).

### c. Boy

Sopanın tüm boyu, en az 18 inch (0,457m) olmalıdır ve patalar istisna olmak üzere 48 inch'i (1,219m) geçemez.



Tahta ve demir sopalar, boylarının ölçümü için, Şekil. I' de görüldüğü gibi yatay bir şekilde yatırılır. Sopanın taban yüzeyi, zemin ile 60 derecelik bir açı oluşturmalıdır. Sopanın boyu, taban yüzey çizgisinin zemin çizgisi ile kesiştiği nokta ile sopa sapının uç noktası arasında kalan uzunluktur.

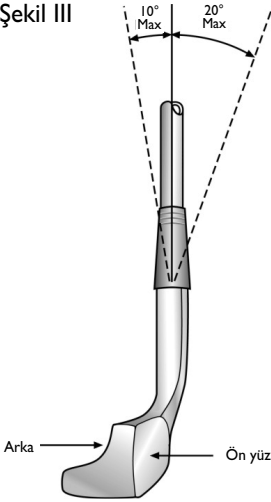


#### d. Açılar; Hizalama

Sopa ile normal vuruş pozisyonu alındığında:

- (i) Şaftın, sopanın ucu ve topuk kısmı arasındaki zemin çizgisine dik olan çizgi ile arasındaki açı, en az 10 derece olmak zorundadır (Bak. Şekil. II). Eğer sopanın genel dizaynı, oyuncunun onu tamamen dik veya dike yakın bir pozisyonda kullanmasına imkan veriyorsa, bu açı 25 derece kadar olabilir.

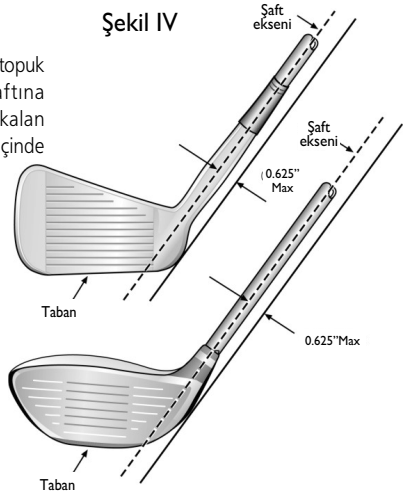
Şekil III



Patalar dışında, bütün sopaların topuk kısmından geçen, sopanın şaftına paralel çizgi ile şaft arasında kalan aralık, 0.625 inch (15,88 mm) içinde kalacaktır. (Bak. Şekil IV).

- (ii) Şaftın, tasarlanan vuruş hattına dik olan çizgi ile arasındaki açı, öne doğru 20 derece, arkaya doğru 10 dereceden fazla olamaz. (Bak. Şekil. III).

Şekil IV





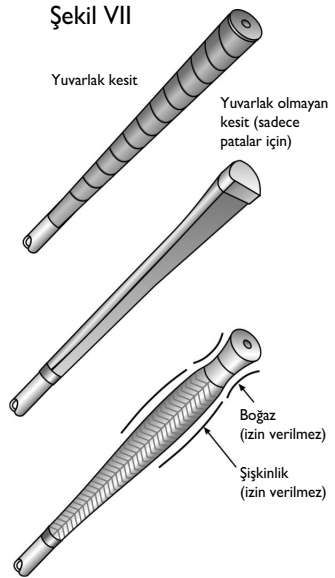


**Patalar için istisna:** Şaft kafaya, kafanın herhangi bir yerinden tespit edilebilir.

### 3. Kavrama Sapı (Bak. Şekil VII)

Sap, oyuncunun sopayı rahat bir şekilde kavrayabilmesi için şaftın üzerine uygun malzeme ilave edilmiş bölümüdür. Sap bölümü, düz ve sade bir formda olup şaftın bitimine kadar gider. Sapa, ele uyum sağlayacak herhangi bir şekil verilemez. Şaft üzerine herhangi bir malzeme ilave edilmemiş ise, şaftın, oyuncunun kavraması için düşünülen kısmı, kavrama sapı olarak kabul edilir.

- (i) Patalar dışında bütün sopaların kavrama yerleri, kesitte yuvarlak olacaktır. Ancak hafif bir kabartma spiral şeklinde sapın etrafına dolanabilir.
- (ii) Pataların kesitleri yuvarlak olmayabilir, ancak hiçbir konkavitesi bulunamaz ve kavrama sapı boyunca simetrik ve tek düzen olmak zorundadır (Bak. aşağıda Madde (v)).
- (iii) Kavrama sapı konik olabilir, ancak bir boğazı ya da şişkinliği olamaz. Kesiti, herhangi bir yerinde 1.75 inch'i (44.45 mm) geçemez.



- (iv) Pata dışındaki sopalarda, kavrama sapının eksenini şaftın eksenine ile aynı düzeyde olacaktır.
- (v) Pataların iki kavrama sapı olabilir. Ancak her ikisinin de kesitleri yuvarlak; eksenleri şaftla aynı düzeyde ve aralarında en az 1.5 inch (38.1 mm) mesafe olacaktır.

#### 4. Sopa Kafası

##### a. Düzgün Yapı

Sopa kafası, düzgün bir yapıda olup, tüm parçaları sağlamca monte edilmiş, sabit ve fonksiyonel olmak zorundadır.

Düzgün yapının tanımı tam ve anlaşılır olarak zor olduğundan, kafaya takılmaması gereken ilavelerin saptanması daha anlamlı olacaktır. Böylece yapılmaması gerekenler, sadece belirtilenlerle sınırlı olmamakla birlikte aşağıdaki gibi sıralanabilir:

##### (i) Bütün Sopalara

- kafanın vuruş yüzeyi üzerindeki çukurlar;
- kafanın içindeki çukurlar (bazı patalar ve özel demirler istisna olabilir)
- ölçüleri tutturmak için yapılan ilaveler;
- vuruş yüzeyinin içinde veya önünde yapılmış ilaveler;
- kafanın en üst seviyesinin belirli şekilde üzerinde olan ilaveler;
- kafanın üzerinde, vuruş yüzeyinin üstüne uzanan çizgi veya kanallar (patalar için istisnalar olabilir);
- optik veya elektronik malzemeler.

##### (ii) Tahtalar ve Demirler

- (i) paragrafı içinde belirtilen tüm konular;
- kafanın uç ve/veya topuk kısımlarında bulunan ve üstten bakıldığında görülebilen oyuklar;
- kafanın arka kısmında bulunan ve üstten bakıldığında görülebilen ciddi ve çok sayıda oyuklar;
- standartlara uygunluk sağlamak amacıyla kafaya ilave edilen şeffaf malzeme; ve

- üstten bakıldığında görülen ve kafanın dış kenarları dışına taşan malzemeler.

## b. Boyutlar, Hacim ve Atalet Momenti

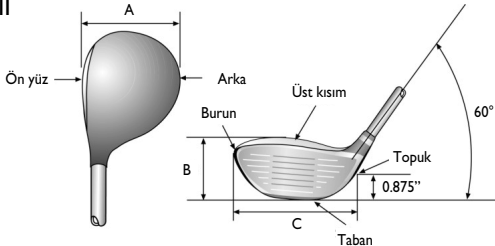
### (i) Tahtalar

Sopanın boyutlarının, şaftı ile zemin arasında 60 derecelik bir açı olacak şekilde durduğu zaman, aşağıdaki gibi olması gerekir:

- kafanın uç kısmı ile topuk kısmı arasındaki mesafe, vuruş yüzeyi ile arkası arasındaki mesafeden daha fazla;
- kafanın uç kısmı ile topuk kısmı arasındaki mesafe, 5 inch' den (127 mm) daha fazla değil;
- kafanın tabanı ile üst kısmı arasındaki mesafe 2.8 inch' den (71.12 mm) daha fazla değil.

Bu boyutlar, kafanın uç kısmı ve topuk kısmı, vuruş yüzeyi ve arka kısmı, tabanı ve üst kısmının dış kenarlarından geçen paralel çizgiler arasında ölçülmüştür (Bak. Şekil VIII). Eğer topuk kısmının dış kenarı açıkça belirtilmemiş ise, kafanın üzerinde durduğu zeminden 0.875 inch (22.23 mm) daha yukarıda olduğu varsayılır.

Şekil VIII



Kafanın hacmi,  $460 \text{ cm}^3$  (28.06 inch<sup>3</sup>) +  $10 \text{ cm}^3$  (0.61 inch<sup>3</sup>) tolerans' dan fazla olamaz.

Sopa, şaftı ile zemin arasında 60 derecelik bir açı olacak şekilde durduğu zaman, kafanın ağırlık merkezinden geçen dikey aks etrafındaki atalet momenti  $5900 \text{ g cm}^2$  (32.259 oz in<sup>2</sup>) +  $100 \text{ g cm}^2$  (0.547 oz in<sup>2</sup>) test toleransından fazla olamaz.

### (ii) Demirler

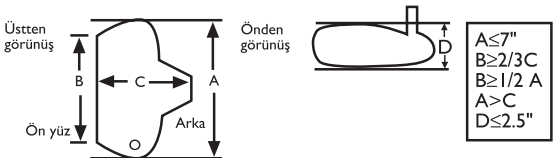
Sopanın kafası normal adres pozisyonunda iken, kafanın uç kısmı ile topuk kısmı arasındaki mesafe, vuruş yüzeyi ile arkası arasındaki mesafeden daha fazla olmak zorundadır.

### (iii) Patalar (Bak. Şekil IX)

Sopanın kafası normal adres pozisyonunda iken, kafanın boyutları aşağıdaki gibidir:

- kafanın uç kısmı ile topuk kısmı arasındaki mesafe, vuruş yüzeyi ile arkası arasındaki mesafeden daha fazla;
- kafanın uç kısmı ile topuk kısmı arasındaki mesafe, 7 inch (177.8 mm) veya daha az;
- vuruş yüzeyinin uç kısmı ile topuk kısmı arasındaki mesafe, vuruş yüzeyinin öne ile arkası arasındaki mesafenin 2/3 üne eşit veya daha fazla;
- vuruş yüzeyinin uç kısmı ile topuk kısmı arasındaki mesafe, kafanın uç kısmı ile topuk kısmı arasındaki mesafenin yarısına eşit veya daha fazla;
- kafanın tabanı ile üst kısmı arasındaki mesafe, bütün izin verilen ilaveleri ile birlikte, 2.5 inch (63.5 mm) veya daha az;

Şekil IX



Geleneksel formlu kafalar için bu boyutlar, kafanın uç kısmı ve topuk kısmı, vuruş yüzeyinin uç kısmı ve topuk kısmı ve kafanın vuruş yüzeyi ile arka kısmından geçen yatay paralel çizgiler ile kafanın tabanı ve üst kısmının dış kenarlarından geçen dikey paralel çizgiler arasında ölçülmüştür.

Geleneksel olmayan kafalarda, topuk ve uç kısım arasındaki mesafe, vuruş yüzeyi üzerinde ölçülebilir.

### c. Yaylanma Efektive ve Dinamik Özellikler

Sopa kafalarının (vuruş yüzeyleri dahil) tasarımı, malzemesi ve/veya yapısı aşağıdaki özelliklerde olamaz:

- (i) R&A tarafından, Sarkaç Test Protokolü ile tespit edilmiş olan yaylanma efektive limitlerini aşmış olmak veya
- (ii) kafanın yaylanma özelliğine aşırı derecede tesir edecek bir malzeme veya teknoloji ile bütünleşmiş olmak veya
- (iii) topun hareketine aşırı derecede ve gereksiz yere tesir etmek

**Not:** Yukarıdaki (i) maddesi pataları kapsamaz.

### d. Vuruş Yüzeyleri

Sopa kafasının sadece tek bir vuruş yüzeyi olur. Sadece patalarda, birbirine zıt yönde ve her iki yüzdeki özellikler aynı olmak şartıyla, iki vuruş yüzeyi olabilir.

## 5. Sopa Yüzü

### a. Genel

Sopanın vuruş yüzeyi sert ve sabit malzemedenden yapılır ve topa, normal çelikten fazla bir spin veremez (patalarda bazı istisnalar olabilir).

Aşağıda belirtilen işaretlemeler haricinde sopanın düz bir vuruş yüzeyi olur ve herhangi bir konkavitesi olamaz.

## b. Vuruş Yüzeyi Pürüzleri ve Malzemesi

İleride söz konusu olacak işlemler dışında vuruş yüzeyi, dekoratif bir kum püskürme veya ince bir preslemeden öteye geçmeyecektir (Bak. Şekil X).

Tüm vuruş yüzeyi aynı malzemeden imal edilmiş olacaktır (tahta sopalarda istisnalar olabilir).



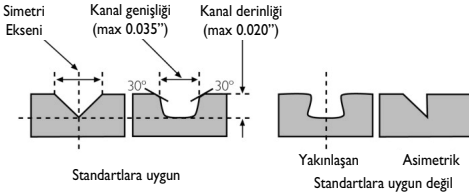
Şekil X

## c. Vuruş Yüzeyi İşlemleri

Sopaların vuruş yüzeyinde işlemler, kanallar ve/veya zimba markaları bulunuyorsa, bunlar aşağıdaki özellikleri taşımak zorundadır.

### (i) Kanallar

- Kanallar düz ve birbirine paraleldir.
- Kanalların kesiti simetrik ve yüzeye doğru genişler şekildedir (Bak.Şekil XI).
- Vuruş açısı 25 derece veya daha büyük olan sopalar için kanal kesiti düzdür.



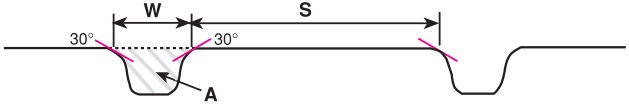
Şekil XI

- Kanalların genişliği ve kesitleri tüm yüzey boyunca aynıdır (Tahta sopalar için bazı istisnalar yapılabilir).
- Kanalların genişliği (W), R&A tarafından kullanılan 30 C derece metodu ile yapılan ölçümde 0.035 inch'i (0.9 mm) geçemez.
- İki kanal arası mesafesi (S), kanal genişliğinin üç mislinden fazla ve 0.075 inch'den (1.905 mm) az olamaz.

- Kanalların derinliği 0.020 inç'i (0.508 mm) geçemez.
- \*Driver sopaların haricindeki sopalarda bir kanalın kesit alanı (A) bölü kanallar arası mesafe (W+S), bir inç için 0,0030 inç kare'yi (0,0762 mm<sup>2</sup>/mm) geçemez (Bak. Şekil XII).

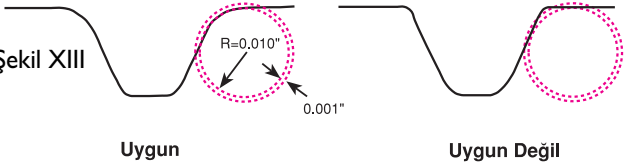
Şekil XII

$$\frac{A}{W + S} \leq 0.0030 \text{ in}^2/\text{in}$$



- Kanalların keskin kenarları ve çıkıntıları olamaz.
- \*Vuruş açısı 25 derece veya daha büyük olan sopalar için kanal köşelerinin yuvarlak yarıçapı, Şekil XIII de gösterildiği gibi, 0,010 inç'den (0,254 mm) az, 0.020 inç'den (0,508 mm) fazla olamaz (Yarıçap ölçüsünde 0,001 inç'e (0,0254 mm) kadar sapmalar olabilir).

Şekil XIII



Uygun

Uygun Değil

## (ii) Zimba Markaları

- Zimba markalamanın alanı 0.0044 inç<sup>2</sup> yi (2.84 mm<sup>2</sup>) geçmeyecektir.
- Herhangi bir zimba markasının maksimum ölçüsü 0,075 inç'den (1,905 mm) fazla olamaz.



- Yanyana iki marka arası veya marka ile kanal arası merkezden merkeze mesafe, 0.168 inch (4.27 mm)'den az olmayacaktır .
- Zimba markasının derinliği 0.040 inch (1.02 mm)'i geçemez.
- Zimba markalarının keskin veya çıkıntılı kenarları olamaz.
- \*Vuruş açısı 25 derece veya daha büyük olan sopalar için zimba markalarının yuvarlak yarıçapı, Şekil XIII de gösterildiği gibi, 0,010 inch'den (0,254 mm) az, 0.020 inch'den (0,508 mm) fazla olamaz (Yarıçap ölçüsünde 0,001 inch'e (0,0254 mm) kadar sapmalar olabilir).

**Not 1:** Yukarıda (\*) ile belirtilen kanal ve zimba markası ölçüleri 01 Ocak 2010 tarihinden sonra üretilmiş olan sopa modelleri ve vuruş yüzeyi sonradan kasten değiştirilmiş sopalar için geçerlidir (Örn.: Yeniden açılmış kanallar). 01 Ocak 2010 tarihten önce üretilmiş sopa modelleri ile ilgili daha detaylı bilgi için [www.randa.org](http://www.randa.org) sitesindeki "Malzeme Arama" bölümüne bakınız.

**Not 2:** Komite, yarışma koşullarında oyuncu tarafından taşınan sopaların (\*) ile belirtilmiş kanal ve zimba markası ölçülerine uygun olmasını isteyebilir. Bu şartın sadece ileri düzeydeki oyuncuların katıldığı yarışmalarda uygulanması tavsiye edilir. Daha detaylı bilgi için "Kurallarla İlgili Kararlar Kitabı"ndaki Karar 4-1/1'e bakınız.

#### d. Dekoratif İşlemeler

Vuruş yüzeyi, kenarları 0.375 inch (9.53 mm) boyunda bir kare içine alınabilir. Bu gibi bir şekillendirme topun hareketini olumsuz etkileyemez ve dekoratif işlemler sadece bu vuruş yüzeyinin dışında bulunabilir.

#### e. Metalik Olmayan Vuruş Yüzeyi İşlemleri

Yukarıdaki spesifikasyonlar, vuruş yüzeyi metalik olan veya benzeri sertlikte bulunan sopalara aittir. Vuruş yüzeyleri başka malzemedен yapılı ve vuruş açıları 24 derece veya daha az olan sopalar için geçerli değildir. Topun hareketini etkileyecek her tür işlemler yasaklanmıştır.

#### f. Pata Yüzeylerinin İşlenmesi

Yukarıda sözü edilen yüzeylere yapılabilecek işlemler, kullanılacak malzeme ve vuruş yüzeyinin işlenmesi ile ilgili spesifikasyonlar pata yüzeyleri için geçerli değildir.

## Ek III - Top

### 1. Genel

Top, alışılmış ve geleneksel formu ve yapısı dışında olamaz. Topun malzemesi ve yapılışı, amacına ve Kurallara aykırı olamaz.

### 2. Ağırlık

Topun ağırlığı 1.620 ounces avoirdupois (45.93 gr.)'dan fazla olmayacaktır.

### 3. Boyut

Topun çapı 1.680 inch'den (42.67mm) küçük olmayacaktır.

### 4. Küresel Simetri

Topun tasarımı, üretimi veya sonradan yapılacak değişimler, küresel simetri özelliklerine aykırı bulunmayacaktır.

### 5. İlk Hız

Topun ilk hızı, R&A tarafından belirlenmiş olan "Golf Topu İlk Hız Standartları" ndan fazla olamaz.

### 6. Toplam Mesafe Standardı

Topun uçuş ve yuvarlanması dahil toplam mesafesi, R&A' nin onayladığı cihazlarla ölçüldüğünde, yine golf topları için R&A tarafından tespit edilmiş olan, Toplam Mesafe Standardı dosyasında belirtilen mesafeden fazla olamaz.

## Ek IV – Cihazlar ve Diğer Malzemeler

Herhangi bir cihaz veya diğer malzemenin kullanılmasının *Kural* ihlali olup olmadığı konusunda şüphe duyan bir oyuncu R&A'ya danışmalıdır.

Bir cihaz veya diğer malzemenin *öngörülen tur* esnasında kullanılmasının, bir oyuncunun *Kural 14-3*'ü ihlaline neden olabileceğinden şüphe duyan bir üretici firma R&A'ya konuyla ilgili bir numune sunarak incelenmesini istemelidir. Verilen numune referans numunesi olarak R&A'nın malı olur. Üretici firma, üretim ve/veya pazarlamadan önce bir numune göndermeyi ihmal ederse veya numune vermiş olmasına rağmen onay almayı beklemezse söz konusu cihaz veya diğer malzemenin *Kurallara* uymama riskini de üstlenmiş olur.

Aşağıda takip eden paragraflar, özel şartları ve yorumlamalarıyla birlikte, cihaz ve diğer malzemelerin dizaynı ile ilgili genel düzenlemeleri belirler. Bu bölümler, *Kural 11-1* (Başlama Yeri) ve *Kural 14-3* (Yapay Cihazlar, Anormal Malzemeler ve Malzemenin Alışılmadık Şekilde Kullanılması) ile bağlantılı şekilde okunmalıdır.

### 1. Tee'ler (Kural 11)

Tee, topu zeminden yükseltmeye yarayan bir malzemedir ve

- 4 inch (101,6 mm) den uzun olamaz;
- *oyun hattını* gösterir şekilde dizayn edilemez ve üretilemez;
- topun hareketini aşırı şekilde etkileyemez;
- oyuncuya vuruş sırasında veya oyununda herhangi bir şekilde yardımcı olamaz.

### 2. Eldivenler (Kural 14-3)

Eldivenler, oyuncuya sopayı kavraması için yardımcı olurlar ve düz ve normal olmaları şartı ile kullanılabilirler.

"Düz ve normal" bir eldiven aşağıdaki gibi olmak zorundadır:

- başparmak ve parmaklar için ayrı bir kaplama tabakası olan ve eli tam ve uygun olarak kavrayan malzemedен yapılır,
- avuç içinin ve parmakların sopayı kavrayan yüzeyi yumuşak bir malzemedен meydana gelir.

"Düz ve normal" bir eldiven aşağıdakileri içermez:

- eldivenin kavrama yüzeyinde veya içinde, özellikle tampon görevi görecekt dolgu maddesi kullanılamaz. llave malzeme kullanılmayan bölgeler ile kullanılan bölgeler arasındaki kalınlık farkının 0,025 inch (0,635 cm) den daha fazla olması durumunda dolgu maddesi kullanılmıř sayılır;

**Not:** Mukavemet saęlamak, rutubet gidermek veya dięer amaçlarla, yukarıdaki ölçüleri ařmayan malzemeler kullanılabilir.

- elleri sopaya baęlamaya yarayan veya kaymayı önleyici kayıř veya bantlar;
- elin parmaklarını birbirine baęlamaya yarayan herhangi bir malzeme;
- oyuncunun elinin, sopanın sapını belli bir pozisyonda kavramasına ve bu durumda kalmasına yardımcı olacak řekilde dizayn edilmiř herhangi bir uygulama;
- oyuncunun vuruř yapmasına yardımcı olabilecek aęırlıklar;
- bir eklemin hareketini kısıtlayıcı herhangi bir özellik; veya
- oyuncuya vuruř yapmasında veya oyununda yardımcı olabilecek herhangi bir özel uygulama

kullanılamaz.

### 3. Ayakkabılar (Kural 14-3)

Oyuncunun saęlam ve düzgün bir řekilde duruřunu almasına yardımcı olacak ayakkabılar giyilebilir. Yarıřmanın řartların auygun olarak ayakkabı tabanında spike'lar (çiviler) kullanılabilir, ancak ayakkabılar ařaęıdaki özellikleri içermez:

- oyuncunun duruřunu almasına ve/veya duruř pozisyonu hazırlamasına yardımcı olacak herhangi dizaynı;
- oyuncunun hiza almasına yarayacak yardımcı olacak řekilde dizayn edilmiř; veya
- oyuncuya vuruř yapmasında veya oyununda yardımcı olabilecek herhangi bir özellięi

### 4. Giyim (Kural 14-3)

Giyim malzemeleri ařaęıdakileri içermez;

- oyuncunun hiza almasına yarayacak yardımcı olacak řekilde dizayn edilmiř; veya
- oyuncuya vuruř yapmasında veya oyununda yardımcı olabilecek herhangi bir özellięi

## 5. Mesafe Ölçüm Cihazları (Kural 14-3)

*Oyun Komitesinin* bir *Yerel Kural* ile kullanılmasına izin vermiş olması haricinde, *öngörülen tur* içinde mesafe ölçüm leri kullanılması yasaktır. (Bak. Kural 14-3 Notu ve Ek I; Bölüm B; Kısım 9)

Yerel Kuralın mevcut olması durumunda bile, kullanılan cihazın sadece mesafe ölçümü ile sınırlı olması gerekir. Kullanılmasına izin verilen cihazların, *Yerel Kural* ihlaline neden olabilecek diğer özelliklerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

- zemin eğiminin ölçümü ve saptanması;
- rüzgar hızı ve yönü veya sıcaklık ve nem v.s. gibi, oyuna etki edebilecek diğer iklimsel bilgilerin saptanması ve ölçümü;
- oyuncuya vuruş yapmasında veya oyununda yardımcı olabilecek herhangi bir tavsiye (sopa seçimi, vuruş tipine karar verme, green eğiminin okunması v.s. gibi); veya
- eğim ve yükseklik farklarının baz alınarak iki nokta arasındaki efektif vuruş mesafenin hesaplanması

Bunlar gibi uygun olmayan özellikler, söz konusu cihazların kullanılmasının

- kapanabilir veya devreden çıkarılabilir; ve
- kapalı veya devreden çıkarılmış

olmasına bakılmaksızın *Kurallara* aykırı olarak nitelendirilmesine neden olur.

Akıllı telefonlar ve benzeri çok fonksiyonlu cihazlar, sadece mesafe ölçme özelliği olmak gibi yukarıda belirtilen sınırlamalara uymaları durumunda, mesafe ölçümü için kullanılabilirler. Ayrıca, mesafe ölçme amacıyla kullanılan cihazlarda bulunan her türlü ilave özellik ve uygulama, gerçekten kullanılmış olup olmadığına bakılmaksızın *Kural* ihlali sayılır.



## AMATÖRLÜK STATÜSÜ KURALLARI

R&A Rules Limited ve Amerika Birleşik Devletleri Golf Birliği onayı ile

1 Ocak 2012'den itibaren geçerli

### Önsöz – 2012 Amatörlük Statüsü Kuralları

Spordaki amatörlüğün günümüzde, geçmiş yıllardan çok daha az yaygın olması nedeniyle, dünyada golf oyun kurallarının yetkili organları olan R&A Rules Limited ("R&A") ve Amerika Birleşik devletleri Golf Birliği ("USGA"), son dört yılın Amatörlük Statüsü Kurallarını köklü olarak gözden geçirdiler.

Amatör golf, hem handikap hem de oyun kuralları açısından kendi kendini düzenlediği için, özellikle, kontrol edilmemiş mali teşviklerin oyunun bu önemli özellikleri üzerinde çok fazla baskı oluşturabileceği ve oyun bütünlüğüne zarar verebileceği noktalarında görüş birliğine varıldı.

Yeni Kuralların esas amaçları aşağıdaki gibidir:

- Oyunun yararına yönelik uluslararası kabul görmüş bir duruş
- Uygun durumlarda oyunun geleneklerine sadık, modern bir yönetmelik
- Uygulanabilir ve uzun ömürlü bir yönetmelik ve
- Oyunun her yönü için geçerli bir yönetmelik (Kulüp Golfü, Seçilmiş Amatör Golf ve her seviyedeki Profesyonel Golf gibi)

Uygun limitler ve kısıtlamalar sayesinde, bu Kurallar ile amatör golfçülerin finansal kazançlardan ziyade golf oyununun başarı ödülleri odaklanmaları amaçlanmıştır.

R&A ve USGA, bu yeni Yönetmelik ile amatör golfün geleneksel karakterinin muhafaza edilmesi ile genç ve yetenekli golfçülerin daha fazla desteklenmesi arasındaki doğru dengenin tam olarak sağlanacağına inanmaktadırlar.

Aynı zamanda bu Yönetmelik ile, ülkeden ülkeye değişen farklı ekonomik ve sosyal koşullar nedeniyle, gelişmekte olan ülkelerdeki golf oyununun gelişimi ve tabana yayılması için ihtiyaç duyulacak daha esnek yapılanmalara da olanak tanımış olacaktır. İlgili belli başlı değişiklikler 7. ve 8. sayfalarda özetlenmiştir.

Yeni Amatörlük Statüsü Kuralları, R&A ve USGA tarafından yukarıda belirtilen görüşler doğrultusunda kaleme alınmıştır.

**Clive Edginton**

**Başkan**

**Amatörlük Statüsü Komitesi**

**R&A Rules Ltd**

**Christie Austin**

**Başkan**

**Amatörlük Statüsü Komitesi**

**Amerika Birleşik Devletleri**

**Golf Birliği**

## Giriş

R&A Amatörlük Kuralları ile ilgili olarak, herhangi bir zamanda değişiklik yapma ve yorumlama haklarını saklı tutar. Güncel bilgiler için R&A ile temas kurunuz veya [www.randa.org](http://www.randa.org) adresine bakınız.

Amatörlük Kuralları içinde kullanılan ifadeler her iki cinsiyet için de geçerlidir.

## Tanımlar

Tanımlar, alfabetik sırayla verilmiş olup, Kurallar içinde geçen tanımlar italik olarak yazılmışlardır.

### Amatör Golfçü

"Amatör golfçü", ister yarışmacı, ister hobi golfçüsü olsun, bu sporu mesleki olarak ve maddi kazanç karşılığı oynamayan kişidir.

### Başarı Ödülü

"Başarı Ödülü", yarışma ödülünden ayrı tutulan, golf sporu adına gösterilen performans ve yapılan katkı ile ilgili olarak verilen özel bir ödüldür. Bu ödül parasal bir ödül olmayabilir.

### Ders Verme

"Ders verme", golf oynamayı öğretmenin fiziksel yönünü, golf swingi mekaniğini ve golf topuna vuruş için gerekli fiziksel hareketleri öğretmeyi kapsar.

**Not:** Ders verme, golf oyunun psikolojik yönünü, golf etiketi ve golf Kurallarını öğretmeyi kapsamaz.

### Golf Becerisi veya Ünü

Bir *amatör golfçünün*, golf becerisi veya ün sahibi olup olmadığının tespiti, ilgili *Idari Makam'*ın yetkisindedir.

Genel olarak bir *amatör golfçü'nün*, *aşağıdaki durumlarda* golf becerisine sahip olduğu varsayılır.

- bölgesel veya ülke çapında dereceler almak veya bölge/ülke golf federasyonunu veya golf birliğini temsil etmek için seçilmiş olmak veya
- en üst seviyede yarışmalara katılmak



Golf sporunda ün sahibi olmak sadece golf becerisine baęlı olarak saęlanabilir ve bu ünün, oyuncunun golf becerisinin ülke Idari Makamı tarafından belirlenmiş standartların altına düşmesinden itibaren, beş yıl süreyle devam edeceği varsayılır.

### Idari Makam

Amatörlük Kurallarının takipçisi olan "Idari Makam", her ülkenin ilgili ulusal federasyonu veya golf birliğidir.

**Not:** Büyük Britanya ve Kuzey İrlanda için *Idari Makam* R&A' dir.

### Junior Golfçü

"Junior Golfçü", *Idari Makam* tarafından tespit edilen belli bir yaşı henüz doldurmamış bir amatör golfçü' dür.

### Komite

"Komite" *Idari Makam*'ın yetkili kıldığı Komitedir.

### Kural veya Kurallar

"Kural" veya "Kurallar" tabiri, "Amatörlük Kuralları Hakkında Kararlar" bölümünde bahsi geçen Amatörlük Kurallarını ve ilgili açıklamaları kapsar.

### Ödül Çeki

"Ödül Çeki", bir yarışma Komitesi tarafından düzenlenmiş ve karşılığında, golf kulüpleri, golf mağazaları veya diğer perakende satış yapan dükkanlardan alışveriş yapılabilecek veya servis alınabilecek bir belgedir.

### Perakende Deęeri

Bir ödülün "Perakende Deęeri", o ödülün, veriliş tarihinde herhangi bir perakendeciden satın alınabilecek fiyatıdır.

### R&A

"R&A", R&A Rules Limited demektir.

### Sembolik Ödül

"Sembolik Ödül", altın, gümüş, seramik, cam veya benzeri malzemeden yapılmış olun ve üzeri kalıcı ve belirgin şekilde işlenmiş bir kupadır.

### USGA

"USGA", Amerika Birleşik Devletleri Golf Birliği demektir.

## Kural 1

## Amatörlük

**1-1. Genel**

Bir *amatör golfçü*, *Kurallara* uygun davranarak golf oynar.

**1-2. Amatör Statüsü**

Amatör statüsü, golf yarışmalarında *Amatör golfçü* olarak oynayabilmek için gerekli evrensel bir şarttır. *Kurallara* aykırı davranan bir kişi, *Amatör golfçü* statüsünü kaybedebilir ve amatör golf yarışmalarına katılamaz.

**1-3. Kuralların Amacı**

*Amatörlük Kurallarının* amacı, Profesyonel Golf ile Amatör Golf arasındaki ayrımı muhafaza edip, büyük oranda Golf Kuralları ve Handikap Kuralları tarafından düzenlenmiş olan amatör oyunları mümkün olduğunca, maddi veya kontrol dışı sponsorluk nedeniyle ortaya çıkabilecek baskılardan uzak tutmaktır.

Golf Kurallarının amacı, uygun limitler ve sınırlamalar sayesinde amatör golfçülerin maddi kazançlardan çok bu oyunun sportif ödüllere ve manevi kazanımlarına odaklanmalarını sağlamaktır.

**1-4. Kurallar Hakkında Kararsızlık**

Herhangi bir kişi, herhangi bir eyleminin *Kurallara* uygunluğundan şüphe ediyorsa, *Idari Makam'a* danışmalıdır.

Amatör golf yarışması veya amatör golfçülerin yer aldığı bir turnuva düzenleyen veya sponsor olan kişi yada kuruluşlar, düzenledikleri yarışmanın *Kurallara* uygunluğu konusunda şüphe ediyorsa *Idari Makam'a* danışmalıdırlar.

## Kural 2

## Profesyonellik

**2-1. Genel**

Bir *amatör golfçü*, profesyonel golfçü olarak hareket edemez ve kendini profesyonel golfçü olarak gösteremez.

Bir profesyonel golfçü aşağıdaki tanımlamalara uyan kişidir.

- golf oyununu mesleki olarak oynamak; veya
- bir profesyonel golfçü olarak çalışmak; veya
- bir golf yarışmasına profesyonel olarak katılmak; veya
- herhangi bir Profesyonel Golfçüler Birliği (PGA) üyesi olmak veya sürdürmek; veya
- sadece profesyonel golcülere ait bir Profesyonel Tur üyesi olmak veya sürdürmek.

**İstisna:** Bir amatör golfçü, herhangi bir şekilde oyuncu olmamak ve sadece idari amaçlarla olmak şartı ile, bir PGA kategorisi üyesi olabilir veya sürdürebilir.

**Not 1:** Profesyonel golfçü olmak için başvurmuş olup, kabul edilmemiş olmak amatörlüğü bozmez. Bir *amatör golfçü* ileride profesyonel olmayı düşünerek, profesyonel bir golfçünün yanında çalışıp ücret alabilir, ancak bunun dışında *Kurallara* aykırı herhangi bir davranışta bulunamaz.

**Not 2:** Eğer bir *amatör golfçü*, bir Profesyonel Tur üyeliğine hak kazanmak için böyle bir turnuvada yarışmak, ancak amatörlük statüsünü kaybetmek istemiyorsa, önceden yazılı olarak turnuvada verilecek her türlü para ödülünü almayacağını bildirmek zorundadır.

## 2-2. Kontratlar ve Sözleşmeler

### (a) Ulusal Golf Birlikleri veya Federasyonları

Bir amatör golfçü, amatörlüğü süresince Kuralların izin verdiği durumlar dışında, direkt veya indirekt olarak herhangi bir ödeme almamak ve maddi kazanç sağlamamak koşulu ile kendi ulusal birliği veya federasyonu ile bir kontrat ve/veya sözleşme yapabilir.

### (b) Profesyonel Temsilciler, Sponsorlar ve Diğer Üçüncü Taraflar

Bir *amatör golfçü*, aşağıdaki şartlar dahilinde, bir üçüncü taraf (profesyonel temsilci veya sponsor) ile bir kontrat ve/veya sözleşme yapabilir.

- (i) golfçü 18 yaşından küçük olamaz,

- (ii) kontrat veya sözleşmenin, sadece golçünün gelecekteki profesyonelliği ile ilgili olması ve kendisinin bazı amatör veya profesyonel yarışmalara bir *amatör golfçü* olarak katılması koşulunu içermemesi gerekir ve
- (iii) *amatör golfçü*, amatörlüğü süresince *Kuralların* izin verdiği durumlar dışında, direkt veya indirekt olarak herhangi bir ödeme alamaz ve maddi kazanç sağlayamaz.

**İstisna:** Bazı özel durumlarda, 18 yaşından daha küçük bir *amatör golfçü* İdari Makam'a başvurarak, 12 aydan uzun süreli olmamak ve uzatılamaz olmak şartı ile, böyle bir kontrat yapma talebinde bulunabilir.

**Not 1:** Bir *amatör golfçünün*, bu gibi bir üçüncü taraf ile bir kontrat ve/veya sözleşme imzalamadan önce, *Kurallara* uygunluğunun garanti edilmesi amacıyla *İdari Makam'a* başvurması tavsiye olunur.

**Not 2:** Eğer bir *amatör golfçü*, bir golf eğitim bursu (Bak. Kural 6-5) için başvuru yapıyor veya gelecekte yapmayı planlıyorsa, kendisinin konuyla ilgili eğitim kurumlarına başvurarak, üçüncü taraf sözleşmelerinin burs alma şartlarına uygun olup olmadığını sorgulaması tavsiye edilir.

## Kural 3

## Ödüller

### 3-1. Para Ödülü İçin Oynamak

Bir *amatör golfçü*, bir yarışmada, bir maç oyununda veya bir gösteride para ödülü için golf oynayamaz.

Ancak bir *amatör golfçü*, para ödülü alma hakkından feragat ettiğini önceden bildirmek şartı ile para veya benzeri ödülü olan bir yarışmaya, bir maç oyununa veya bir gösteriye katılabilir.

**İstisna:** Para ödülünün sadece tek vuruşta çukura girme durumunda geçerli olduğu golf yarışmalarında, *amatör golfçünün* bu hakkından feragat ettiğini önceden beyan etmesi gerekmez (Bak. Kural 3-2b).

(Kuralların amacına aykırı eylemler – Bak. Kural 7-2)

(Golf Kumarı – Bak. Ek)

## Kural 3-2. Ödül Limitleri

### a. Genel

Bir *amatör golfçü*, perakende değeri 500 GBP veya muadili veya *Idari Makam* tarafından belirlenecek daha az bir miktar limitlerini aşan bir ödül (*sembolik ödül* hariç) veya *ödül çeki* alamaz. Bu limit, bir amatör golfçünün herhangi bir yarışmada veya yarışma serisinde alabileceği toplam ödül veya ödül çekleri toplamıdır.

**İstisna:** Tek vuruşta çukura girme ödülleri - Bak. Kural 3-2b.

**Not 1:** Ödül limitleri, çukura en yakın vuruş ve en uzun drive yarışmaları dahil olmak üzere, golf sahasında, driving range'de veya golf simülatöründe yapılan her çeşit golf yarışması için geçerlidir.

**Not 2:** Belli bir ödülün perakende satış değerini ispatlama sorumluluğu yarışmanın Oyun Komitesine aittir.

**Not 3:** Yarışmalarda gross veya her handicap kategorisi için verilecek toplam ödül değerinin, yukarıda belirtilen azami limitlerin, 18 çukurluk yarışmalarda iki mislini; 36 çukurluk yarışmalarda üç mislini; 54 çukurluk yarışmalarda beş mislini ve 72 çukurluk yarışmalarda altı mislini geçmemesi tavsiye edilir.

### b. Tek Vuruşta Çukura Girme Ödülü

Bir *amatör golfçü*, bir tur esnasında tek vuruşta çukura girerse, nakit para ödülü dahil olmak üzere, Kural 3-2a'da belirtilen limitlerin üzerinde bir ödül kabul edebilir.

**Not:** Tek vuruşta çukura girme olayının bir golf turu sırasında meydana gelmiş olması zorunludur. Değişik yarışma türleri, golf sahası dışında gerçekleştirilen yarışmalar (driving range veya golf simülatörü gibi) ve pata yarışmaları bu düzenlemenin kapsamı dışındadır ve Kurallar 3-1 ve 3-2a'da belirtilen kısıtlama ve limitlere tabiidirler.

## 3-3. Başarı Ödülleri

### a. Genel

Bir *amatör golfçü*, Kural 3-2a 'da belirtilen limitleri aşan bir *başarı ödülü*'nü kabul edemez.

## b. Birden Fazla Ödül

Bir *amatör golfçü* değişik başışılardan birden fazla *başarı ödülü* alabilir ve bu ödüllerin toplam perakende değeri belirlenen limitleri aşabilir. Ancak bunun, bir yarışma ödülünün limitlerini aşmak amacıyla yapılmamış olması gerekir .

### Kural 4

### Masraflar

#### 4-1. Genel

*Kurallar* ile müsaade edilenler dışında, *amatör golfçü* bir yarışmaya veya gösteriye katılması için masrafları karşılığında para veya sair bir ödemeyi kabul edemez.

#### 4-2. Yarışma Masraflarının Karşılanması

Bir *amatör golfçü* makul seviyedeki, yarışma veya gösteriye katılım masraflarını, bu Kuralın a-g maddelerinde belirtildiği şekillerde, karşılayabilir:

Eğer bir *amatör golfçü*, bir golf eğitimi bursu (Bak. Kural 6-5) alıyorsa veya gelecekte burs almak için başvuru yapmayı planlıyorsa, kendisinin konuyla ilgili eğitim kurumlarına başvurarak, yarışma masraflarının karşılanmasının burs alma şartlarına uygun olup olmadığını sorgulaması tavsiye edilir.

#### a. Aile Desteği

Bir *amatör golfçü*nün masrafları ailesi veya yasal velisi tarafından karşılanabilir.

#### b. Junior Golfçü

Bir *junior golfçü*, sadece junior golfçülerin katılabildiği bir yarışmaya katılıyorsa, masrafları karşılığı ödeme kabul edebilir.

**Not:** Yarışmaya katılımın sadece *junior golfçüler* için sınırlı olmadığı durumlarda bir *junior golfçü* Kural 4-2c' de tarif edilen şekilde yarışma masraflarını karşılayabilir.

#### c. Bireysel Yarışmalar

Bireysel yarışmalara katılan bir *amatör golfçü*, masraflarını aşağıdaki şartlarda karşılayabilir.

- (i) Yarışma, oyuncunun kendi ülkesinde yapılacaksa, masraflar bölgesel veya ulusal golf birliği veya federasyonu tarafından onaylanmalı ve onlar aracılığı ile ödenmeli veya bu makamların onayı ile oyuncunun golf kulübü tarafından karşılanmalıdır.
- (ii) Yarışma başka bir ülkede yapılacaksa, masraflar oyuncunun kendi bölgesel veya ulusal golf birliği veya federasyonu tarafından onaylanmalı ve onlar aracılığı ile ödenmeli veya bu makamların onayı ile yarışmanın yapıldığı bölgenin golf ile ilgili yetkili kurumu tarafından ödenmelidir.

Masrafların karşılanması, ülkedeki İdari *Makam* tarafından belirlenecek bir takvim yılı içerisinde belirli yarışma günleri ile sınırlı olabilir. Amatör golfçü, belirlenmiş bu limitleri aşmamalıdır. Masrafların makul bir seyahat süresi ile yarışma öncesi talim günlerini de içerdiği kabul edilir.

**İstisna:** Bir amatör golfçü profesyonel bir acenteden (Bak Kural 2-2) veya muadili herhangi bir kuruluşan, direkt veya indirekt olarak masraflarını karşılayamaz.

**Not:** Kurullarca belirtilen durumlar dışında, golf becerisi ve ün sahibi bir *amatör golfçü*, hiçbir şekilde masraflarını karşılayan kaynağın reklamını yapamaz. (Bak. Kural 6-2).

#### d. Takım Yarışmaları

Bir *amatör golfçünün* masrafları, bir takım yarışmasında, antrenman esnasında veya bir kamp çalışmasında aşağıdakileri temsil ettiği zaman karşılanabilir.

- Ülkesini,
- Ulusal veya bölge golf federasyonunu,
- Golf Kulübünü,
- Firmasını veya ilgili sanayii,
- veya benzeri bir kuruluşu.

**Not 1:** "Benzeri kuruluş" terimi, geçerli bir eğitim kurumunu veya askeri bir kurumu da kapsar.

**Not 2:** Aksi belirtilmediği takdirde, masrafların, oyuncunun temsil ettiği kurum veya yarışmanın yapıldığı ülkenin golf ile ilgili yetkili kurumu tarafından karşılanması gerekir.

### e. Golf Becerisi ile İlgisi Olmayan Davet

*Golf becerisi* dışındaki nedenlerle bir yarışmaya, kutlamaya veya bir toplantıya davet edilen bir *amatör golfçünün* masrafları karşılanabilir.

### f. Gösteriler

Başka bir golf olayı ile ilgili bulunmamak koşuluyla tanınmış bir hayır kuruluşu yararına düzenlenen bir gösteriye katılan *amatör golfçünün* masrafları karşılanabilir.

### g. Sponsorlu Handikap Yarışmaları

Bir sponsor tarafından düzenlenen handikap uygulamalı yarışmalara katılan *amatör golfçünün* masrafları, yarışmanın aşağıdaki şartlara uygun olması halinde karşılanabilir:

- (i) Yarışmanın ülke içinde yapılması halinde, sponsor tarafından *Idari Makam'*ın izninin önceden alınmış olması ve
- (ii) Yarışma birden çok ülkeyi kapsıyor veya farklı ülkelerden golfçülerin katılımı söz konusu ise, sponsor tarafından alınacak yıllık onayın her *Idari Makam'* dan önceden alınmış olması gerekir. Başvurular, yarışmanın yapılacağı ülkenin *Idari Makamına* yapılmalıdır.

### 4-3. Harcırahlar

Bir *amatör golfçü*, kendi ulusal golf birliği veya federasyonu tarafından onaylanmak ve ödenmek şartı ile, gerçekleşen harcamaları aşmayacak şekilde ve makul oranda, genel ihtiyaçlarını karşılamak üzere harcırah alabilir.

Söz konusu harcırah tutarlarının gerekliliği ve uygunluğu hakkında, ulusal golf birliği veya federasyonu, her türlü sosyo-ekonomik şartları değerlendirerek karar vermelidir.

**İstisna:** Bir *amatör golfçü*, direkt veya indirekt olarak, *Idari Makam* tarafından profesyonel olarak tanımlanmış bir temsilciden (Bak. Kural 2-2) veya herhangi bir benzeri kaynaktan harcırah alamaz.



## Kural 5

## Ders Verme

**5-1. Genel**

Bir *amatör golfçü*, *Kurallarla* belirlenen istisnalar dışında golf dersi verme karşılığında direkt veya indirekt olarak para veya tazminat alamaz.

**5-2. Para Almaya İzin Verilen Haller****a. Okullar, Kolejler, Kamplar vs.**

Bir eğitim kurumunda veya sisteminde, (i) çalışan bir *amatör golfçü*, bu kurumun veya sistemin öğrencilerine para veya tazminat karşılığı golf dersi verebilir, ancak yıl boyunca bu tür derslere ayırdığı zaman toplam çalışma zamanının yüzde 50 sini geçemez.

**b. Onaylanmış Programlar**

Bir *amatör golfçü*, önceden *İdari Makam* tarafından tasdik edilmiş bir program dahilinde olmak kaydıyla, golf dersi verme karşılığı para alabilir veya masraflarını karşılayabilir.

**5-3. Yazılı Ders**

İşe alınmasında, kitabının yayınlanması veya satılmasında golf becerisi ve ününün önemli bir rol oynamamış olması koşuluyla bir *amatör golfçü*, golf dersi kitabı yazma karşılığı para veya tazminat alabilir.

## Kural 6

## Golf Becerisinden veya Ününden Yararlanma

Bu Kural altında aşağıda belirtilen düzenlemeler sadece golf becerisi ve ünü olan *amatör golfçüler* için geçerlidir.

**6-1. Genel**

Bir *amatör golfçü*, *Kurallarla* belirlenen istisnalar dışında golf becerisi veya ününü herhangi bir maddi kazanç sağlamak için kullanamaz.

**6-2. Pazarlama, Reklam ve Satış**

Bir *amatör golfçü* golf becerisi veya ünü sayesinde doğrudan doğruya veya vasıtalı olarak (i) herhangi bir şeyin pazarlanması, reklamı veya satışı için kullanamaz veya

(ii) isminin veya benzerlerinin, herhangi bir şeyin pazarlanması, reklamı veya satışı için üçüncü kişiler tarafından kullanılmasına müsaade edemez.

**İstisna:** *Golf becerisi ve ün sahibi bir amatör golfçü* isminin veya benzerlerinin aşağıdaki durumlarda kullanılmasına izin verebilir:

- (a) ulusal veya bölge golf federasyonunun tanıtımında veya
- (b) kabul görmüş bir hayır organizasyonunda
- (c) ulusal golf federasyonunun onayını almak şartı ile golfün gelişimine hizmet edecek herhangi bir yarışma veya organizasyonda

Bu gibi faaliyetlerde isminin veya benzerlerinin kullanılmasından dolayı bir amatör golfçü, doğrudan doğruya veya vasıtalı olarak herhangi bir para, tazminat alamaz veya maddi kazanç sağlayamaz.

**Not 1:** *Golf becerisi veya ünü olan bir amatör golfçü*, reklamını yapmamak koşuluyla oyun malzemelerini satan birinden oyun malzemesi kabul edebilir.

**Not 2:** Golf giysileri ve malzemeleri üstünde sınırlı olarak isim ve logo tanıtımına izin verilebilir. Bu not ile ilgili detaylı açıklamalar ve doğru uygulamalar "Amatörlük Kuralları ile İlgili Kararlar" kitapçığında belirtilmiştir.

### 6-3. Şahsen Hazır Bulunma

*Golf becerisi veya ünü olan bir amatör golfçü* bir organizasyonda hazır bulunarak, doğrudan doğruya veya vasıtalı olarak para ve tazminat alamaz, şahsi avantaj veya maddi kazanç sağlayamaz.

**İstisna:** *Golf becerisi veya ünü olan bir amatör golfçünün* şahsen hazır bulunması ile ilgili fiili masraflar, golf yarışması veya gösterisi ile bağlantılı olmama koşuluyla karşılanabilir.

### 6-4. Radyo/TV Yayını veya Yazı

Bir *amatör golfçü* golf becerisi veya ünü sayesinde, aşağıdaki durumlarda yayın yaparak veya yazı yazarak para ve tazminat alabilir, şahsi avantaj veya maddi kazanç sağlayabilir:

- (a) Yayın veya yazıların kendi işinin veya kariyerinin bir parçası olması ve golf dersleri içermemesi (Kural 5) durumunda
- (b) Yayın veya yazıların yarım günlük çalışmayla yapılması, oyuncunun yazıları veya kitapları kendisinin yazmış olması ve golf dersleri içermemesi durumunda

**Not:** Golf becerisi ve ün sahibi bir amatör golfçü, yorumlarında, yazılarında veya kitaplarında herhangi bir şeyin reklamını yapamaz (Bak Kural 6-2).

### 6-5. Eğitim Amaçlı Bağışlar ve Burslar

*Golf becerisi ve ün sahibi bir amatör golfçü*, süresi ve şartları *Idari Makam* tarafından tasdik edilmiş olmak şartı ile eğitim amaçlı bir bağış veya burs kabul edebilir.

Bir *Idari Makam*, eğitim amaçlı bir bağış veya burs için, ABD Ulusal Üniversitelerarası Atletizm Birliği (NCAA) veya aynı amaca hizmet eden benzer bir organizasyonun belirlediği şartlara uygun olmak şartı ile, bir ön onay verebilir.

Eğer bir *amatör golfçü*, bir golf eğitimi bursu alıyorsa veya gelecekte burs almak için başvuru yapmayı planlıyorsa, kendisinin *Idari Makama* ve/veya konuyla ilgili ulusal eğitim kurumlarına başvurarak, üçüncü bir taraf ile imzalanmış bir kontrat ve/veya sözleşmenin (Kural 2-2b) veya yarışma masraflarının karşılanması (Kural 4-2) burs alma şartlarına uygun olup olmadığını sorgulaması tavsiye edilir.

### 6-6. Üyelik

*Golf becerisi ve ün sahibi bir amatör golfçü*, karşılığında aynı golf kulübü veya sahası adına oynamamak şartı ile, bir golf kulübü tarafından, tam ücret alınmadan yapılmış bir üyelik veya ayrıcalık teklifini kabul edebilir.

## Kural 7

## Amatörlükle Bağdaşmayan Diğer Eylemler

### 7-1. Amatörlüğe Zarar Veren Eylemler

Bir *amatör golfçü*, amatör golf oyununa zarar verici olarak yorumlanacak eylemlerde bulunamaz.

### 7-2. Kuralların Amacına Aykırı Eylemler

Bir *amatör golfçü*, golf kumarı dahil, Kuralların amacına aykırı hiçbir eylemde bulunamaz.

(Para ile Oynamak – Bak Ek.)

## Kural 8

## Kuralları Uygulama Yöntemleri

**8-1. Kural İhlali Halinde Karar**

*Komite* önüne, *amatör golfçü* olduğunu iddia eden bir kişinin muhtemelen *Kuralları* ihlal ettiği konusu gelirse, bu ihlalin gerçekleşip gerçekleşmediğine *Komite* karar verir.

Her vak'a *Komitenin* uygun gördüğü ölçüde incelenir ve özelliğine göre değerlendirilir. *Komite* kararı, Kuralların öngördüğü itirazlar dışında kesindir.

**8-2. Uygulama**

Bir oyuncunun amatör golf Kurallarını ihlal ettiği saptandıktan sonra, *Komite* oyuncunun amatörlük statüsünü kaldırdığını ilan edebilir veya amatörlük statüsünü devam ettirmek için bazı belirli eylemlerden vazgeçmesini veya onlardan uzak durmasını isteyebilir. *Komite*, oyuncunun durumdan bilgi edinmesi için en etkin çabayı göstermek zorundadır ve ilgili golf federasyonuna Kural 8-2 uygulaması hakkında bilgi verebilir.

**8-3. İtiraz Yöntemi**

Her ülkedeki *idari makam*, kendisi hakkında amatörlük statüsünün kaldırılma kararı verilen kişilerin itiraz edebilecekleri bir yöntem geliştirmelidir.

## Kural 9

## Amatörlük Statüsünün İadesi

**9-1. Genel**

Bir kişinin Amatör Statüsünün geri iade edilmesi veya iadenin reddedilmesi kararı, *Kurallarca* öngörülen itirazlar dışında, yalnızca *Komitenin* yetkisi içindedir.

**9-2. İade İçin Başvurma**

Her iade istemi, kendi özelliğine göre ve aşağıdaki prensiplere göre değerlendirilir.

## a. İadeyi Bekleme

Amatör ve profesyonel golf, her iki statüdeki oyunculara farklı avantajlar sağlayan, golf oyununun iki değişik türüdür ve statünün profesyonellikten amatörlüğe değiştirilme işlemlerinin çok kolay olması her iki tarafa da avantaj sağlamaz. Ayrıca, her türlü Kural ihlaline karşı bir caydırıcılığın da bulunması gerekir. Bu nedenlerden ötürü amatör statüsünün iadesi için başvurularda, Komite tarafından belirlenen bir bekleme süresinin kabul edilmesi gerekmektedir.

Genel olarak bekleme süresi başlangıcı, oyuncunun son olarak amatörlüğü ihlal ettiği tarih olarak belirtilmesine karşın, Komite başlangıç olarak (a) ihlalin kendilerine intikalini veya (b) kendisinin belirlediği başka bir tarihi kabul edebilir.

## b. İadeyi Bekleme Süresi

### (i) Profesyonellik

Bekleme süresi genel olarak oyuncunun Kuralların ihlalinin sürdürdüğü zamanla orantılıdır. Ancak yenileme için başvuruda bulunan oyuncu, en az bir yıllık bir bekleme süresi içinde *amatör golfçü* tarifine uyumunu kanıtlamadan önce statünün iadesini bekleyemez.

*Komitelere*, bekleme sürelerinin belirlenmesinde aşağıdaki esaslara göre hareket etmesi tavsiye edilir:

<b>Kural İhlal Süresi</b>	<b>Bekleme Süresi</b>
5 yıldan az	1 yıl
5 yıl veya daha fazla	2 yıl

Ancak başvuru sahibinin yaygın olarak para ödülü için oynamış olması durumunda, performansına bakılmaksızın bu süre uzatılabilir. Her durumda Komite bekleme süresini uzatma veya kısaltma yetkisine sahiptir.

### (ii) Diğer Kural İhlalleri

İadeyi bekleme süresinin normalde bir yıl olması tavsiye edilir. Ancak ihlalin ciddi olması durumunda bu süre uzatılabilir.

## c. İade Sayısı

Bir kişiye normalde amatörlük statüsü iki defadan fazla iade edilmez.

## d. Ülke Çapında Tanınmış Oyuncular

Ülke çapında tanınmış olup, Kuralları beş yıldan uzun bir süre ihlal etmiş oyunculara normalde amatörlük statüsü iade edilmez.

## e. Bekleme Süresindeki Statü

Amatörlük statüsünün iadesi için başvuruda bulunan oyuncu bekleme süresince tamamen amatör golfçü tanımlamasına uygun davranmalıdır.

Başvuru sahibi, amatör golfçü olarak yarışmalara katılamaz. Ancak üyesi bulunduğu kulübün sadece kendi üyeleri arasında düzenlediği yarışmalara, kulübün onayı altında katılabilir ve ödül kazanabilir. Fakat kendi kulübünü, diğer kulüplerin ve organizasyon Komitesinin onayı olmadan, kulüpler arası yarışmalarda temsil edemez.

Başvuru sahibi, iade başvurusu için sakıncalı olmaması şartı ile, katılımı *amatör golfçülerle* sınırlı olmayan bir yarışmaya girebilir. Ancak, herhangi bir para ödülünü kazanma hakkından feragat eder ve *amatör golfçüler* için ayrılmış olan herhangi ödülü kabul edemez (Kural 3-1).

### 9-3. Başvuru Yöntemi

Her iade başvurusu *Komitenin* belirleyeceği yönetime uygun olarak ve *Komitenin* isteyebileceği bilgilerle birlikte Komiteye yapılır.

### 9-4. İtiraz Yöntemi

Her ülkedeki *idari makam*, amatörlük statüsünün iadesi hakkında karar verilen kişilerin itiraz edebilecekleri bir yöntem geliştirmektedir.

**Not:** *İdari Makamı* R&A olan bir kişi, Amatör Statüsünün iadesi ile ilgili, R&A Amatör Statü Komitesi' nin kendisi hakkında verdiği karara, R&A İtiraz Komitesi nezdinde itiraz edebilir.

## Kural 10

## Komite Kararları

### 10-1. Komite Kararları

Kural 8-3 ve 9-4 uyarınca yapılan itirazlar dışında *Komite* kararları kesindir.

### 10-2. Kurallar Hakkında Tereddüt

R&A dışındaki bir *İdari Makam*'ın *Komitesi*, bir konunun tartışmalı olduğunu veya Kurallarda açıklanmadığını düşünürse, kararını vermeden önce R&A'ın Amatör Statü Komitesine danışabilir.

## Ek - Para ile Oynama (Kumar) Düzenlemeleri

### Genel

Bir "amatör golfçü", golf sporunu herhangi bir kazanç ve kar amacı gütmeyen oyuncudur. Amatör golf bünyesindeki, kumar ve bahis içeren bazı oyun şekillerinin neden olduğu para kazanma hırsı, *Kuralların* kötüye kullanılmasına ve handikaplarında tahrifat yapılmasına yol açarak, oyunun bütünlük ve doğruluğuna zarar verebilir.

Para ödülü için oynamak (Kural 3-1) ve Kuralların amacına ve ruhuna aykırı olan kumar ve bahis içeren oyun türleri (Kural 7-2) ile Kurallara aykırı olmayan kumar ve bahis türleri arasında bir fark vardır. Bir *amatör golfçü* veya *amatör golfçülerin* katıldığı bir yarışmanın *Oyun Komitesi*, Kuralların uygulanmasında tereddüt ettiği durumlarda İdari *Makam'a* başvurmalıdır. Danışılacak bir makamın bulunmadığı durumlarda, *Kural* ihlali yapılmaması amacıyla nakit para ödüllerinin verilmemesi tavsiye edilir.

### Kumar Oyununun Kabul Edilebilir Türleri

Bireysel golfçüler veya takımlar arasında, küçük bahisler ve önemsiz tutarlar içeren kumar türlerinin oynanmasında bir sakınca yoktur. Önemsiz ve resmi olmayan kumar ve bahis türlerinin tanımlanması oldukça zor olmakla birlikte, bu tür oyunlarda genelde aşağıdaki şartlar aranır.

- Genel olarak oyuncuların birbirlerini tanıyor olmaları;
- Kumar ve bahis türüne katılımın tercihe bağlı ve sadece oyuncularla sınırlı olması;
- Kazanılacak tüm paranın, önceden oyuncular tarafından ödenmiş olması ve
- Söz konusu para tutarının aşırı yüksek ve ölçüsüz olmaması.

Buna göre, temel amacı zevk ve eğlence olan ve parasal kazanç hedeflemeyen kumar ve bahis türleri, kabul edilebilir oyun türleri sayılır.

## Kumar Oyununun Kabul Edilemez Türleri

Oyuncuların katılmaya zorunlu oldukları (zorunlu müşterek bahisler gibi) veya hatırı sayılır para tutarlarının söz konusu olabileceği (oyuncuların veya takımların açık arttırma yoluyla satılması gibi) kumar ve bahis türleri kabul edilemez.

Bunlar haricindeki kabul edilemez kumar ve bahis türlerinin tanımlanması oldukça zor olmakla birlikte, bu tür oyunlarda genelde aşağıdaki durumları ihtiva eder.

- Kumar ve bahisler, golf oyuncuları haricindeki kişilerin de katılımına açıktır.
- Söz konusu para tutarı genellikle aşırı yüksektir.

Bir *amatör golfçünün*, onaylanmamış olan kumar ve bahis türlerine iştirak etmesi, *Kuralların* amacına ve ruhuna aykırı olduğu varsayılacağından (Kural 7-2), golfçünün Amatör Statüsü tehlikeye girebilir.

Ayrıca, nakit para ödülleri teşvik eden kumar ve bahis türlerinin içeren yarışma veya faaliyetlerin düzenlenmesine izin verilmez. Bu tür yarışma veya faaliyetlere, para ödülü kazanma hakkından feragat ettiğini önceden bildirmeden katılan golfçülerin, para için oynadığı ve Kural 3-1'i ihlal ettiği varsayılır.

**Not:** Amatör Statü Kuralları, *amatör golfçülerin*, profesyonel golfçülerin katılımıyla sınırlı veya özellikle profesyoneller için düzenlenmiş yarışmalar üzerinde kumar veya bahis oynamalarını içermez.



## İndeks

**(Mavi renkli yazılar Amatörlük Kuralları ile ilgilidir)****Adil Çözüm**

tartışmalı konuların karara bağlanması (Kural 1-4) .....37

**Amatör Golfçü** - tanım .....165**Amatör Statü, Kurallar, Bak. Kurallar****Anlaşmazlıklar**

itirazlar (Kurallar 2-5, 34) .....38, 115

kurallarca belirlenmemiş durumlar (Kural 1-4) .....37

**Anormal Zemin Koşulları**

en yakın kurtulma noktası (tanım) .....23

engelleme (Kural 25-1a) .....94

içindeki top kaza ile yerinden oynadı (Kural 12-1d) .....63

kolaylık (Kural 25-1b) .....94

tanım .....22

**Askeri Takımlar** - harcamalar (Kural 4-2d) .....172**Ayakkabılar**

genel düzenlemeler (Ek IV) .....161

**Bağışlama**

maçın, çukurun veya bir sonraki vuruşun bağışlanması (Kural 2-4) .....38

**Başarı Ödülleri**

ödülün kabulü (Kural 3-3) .....170

tanım .....165

**Başlama Yeri.** Bak. ayrıca **Onur**

başlama yeri dışında durarak vuruş yapma (Kural 11-1) .....60

başlama yeri dışından oynama (Kural 11-4) .....61

başlama yeri üzerinde veya yakınında talim yapma

tur öncesi veya turlar arasında (Kural 7-1b) .....54

tur sırasında (Kural 7-2) .....54

bir önceki vuruşun başlama yerinden yapılması (Kural 20-5) .....85

bir sonraki başlama yerinden oynanmadan önce itiraz (Kural 2-5) .....38

don, kırağı veya suyun kaldırılması (Kural 13-2) .....64

geçici top veya ikinci top oynama (Kural 10-3) .....60

hasarın önlenmesi (Etiket) .....21

orijinal top ile çukurun tamamlanması (Kural 15-1) .....69

oyun sırası

maç oyunu (Kural 10-1a) .....58

vuruş sayısı oyunu (Kural 10-2a) .....59

üçlü ve dörtlü (Kural 29-1) .....103

tanım	22
topu tee üzerine yerleştirme (Kural 11-1)	60
yanlış başlama yeri (Kural 11-5)	61
zemin yüzeyindeki düzensizliklerin düzeltilmesi veya yaratılması (Kural 13-2)	64
<b>Başlama Zamanı</b>	
komitenin sorumlulukları (Kural 33-3)	114
oyuncunun sorumlulukları (Kural 6-3a)	48
<b>Bayrak Direği</b>	
direği yetkisiz tutma (Kural 17-2)	74
gereksiz hasarı önleme (Etiket)	21
tanım	22
top hareket halindeyken oynatma (Kural 24-1)	90
topun direğe çarpması (Kural 17-3)	74
tutma, yükseltme ve yerinden çıkartma (Kural 17-1)	73
<b>Bogey Yarışmaları</b>	
çukur kaybetme cezaları (Kural 32-1, Not 1)	109
gereksiz gecikme ve yavaş oyun (Kural 32-1, Not 2)	109
kural tanımı (Kural 32-1)	108
skor kaydetme (Kural 32-1a)	109
<b>Burslar – kabul etme (Kural 6-5)</b>	176
<b>Caddie</b> . Bak. ayrıca <b>Oyun Malzemesi</b>	
bayrak direğini tutma (Kural 17)	73
caddie pozisyonu (Kural 4-2)	42
kural ihlali (Kural 6-1)	47
oyuncu başına caddie adedi (Kural 6-4)	49
paylaşılan caddie'nin statüsü (caddie tanımı)	22
tanım	22
top yerinden oynatıldı (Kural 18-2, 18-3, 18-4)	75, 76, 77
yasaklama ve kısıtlama (Ek 1)	139
<b>Ceza</b>	
cezanın uygulanmaması	
mutabakat yaparak (Kural 1-3)	37
yerel kural ile (Kural 33-8b)	115
diskalifikasyon cezası; kaldırılması, değiştirilmesi ve uygulanması (Kural 33-7)	115
genel ceza	
maç oyununda (Kural 2-6)	39
vuruş sayısı oyununda (Kural 3-5)	41
rakibe veya marköre bildirme (Kurallar 9-2, 9-3)	57, 57
uygulama için zaman sınırlaması	
maç oyunu (Kural 34-1a)	115
vuruş sayısı oyunu (Kural 34-1b)	116
vuruş sayısı oyununda, turun iptali halinde cezanın iptali (Kural 33-2d)	113

**Ceza Vuruşu**

tanım .....22

**Çevre Açısından Hassas Bölgeler**

komite kararı (Ek 1) .....121

yerel kural (Ek 1) .....124

**Çim**

çime dokunmak

engel içinde sopa ile (Kural 13-4 Not) .....65

topu bulma ve teşhis etme esnasında (Kural 12-1) .....62

kaldırılmak üzere istiflenmiş çimler (Onarım bölgesi tanımı) .....28

kum engeli içinde veya kenarında (Kum engeli tanımı) .....26

topa yapışmamış kesilmiş çimler (Köksüz cisimler tanımı) .....26

**Çip Vuruşları**

tur öncesi talim vuruşları (Kural 7-1b) .....54

tur sırasında talim vuruşları (Kural 7-2) .....54

**Çiviler.** Bak. ayrıca **Golf Ayakkabısı Çivileri****Çizgiler.** Bak. ayrıca **Kazıklar**

onarım bölgesini belirleyen (onarım bölgesi tanımı) .....28

sınır dışını belirleyen (sınır dışı tanımı) .....31

su engellerini belirleyen (su engelleri tanımı) .....32

yan su engellerini belirleyen (yan su engelleri tanımı) .....33

**Çukur Tapaları**

çukur tapaları tamiri (Kural 16-1c) .....71

**Çukur.** Bak. ayrıca **Oyun Hattı. Maç Oyunu**

bayrak direğinin çukura yerleştirilmesi (Etiket) .....21

çukur için yanlış skor (Kural 6-6d) .....50

çukur skorunu belirleme (Kural 3-3b) .....40

çukuru kazanan taraf (Kural 2-1) .....37

çukurun paylaşılması (Kural 2-2) .....38

çukurun tamamlanması için izin verilen zaman (Kural 6-7 Not 2) .....51

hasarlı çukur (Kural 33-2b) .....112

kenarında kalan top (Kural 16-2) .....73

maç oyununda çukuru başışlama (Kural 2-4) .....8

öngörülen tur için çukur sayısı (öngörülen tur tanımı) .....30

oyun esnasında green yüzeyini test etmek (Kural 16-1d) .....72

saha bakımçıları tarafından açılmış çukur (onarım bölgesi tanımı) .....28

sürüngeçen veya kuş tarafından açılmış çukur (anormal zemin koşulları tanımı) .....22

tanım .....23

topun çukura sokulması

başlama yerinden oynanan topun (Kural 1-1, 15-1) .....36, 69

vuruş sayısı oyununda çukurun tamamlanmaması (Kural 3-2) .....40

yarışma için yeni çukurlar (Kural 33-2b, Ek 1) .....113, 142

yer altında yuva yapan hayvan tarafından açılmış çukur (yer altında yuva yapan hayvan tanımı) . . . . .	35
<b>Danışma ve Tavsiye</b>	
öngörülen tur sırasında (Kural 8-1) . . . . .	55
takım yarışmalarında; yarışma koşulları (Ek 1) . . . . .	141
tanım . . . . .	23
<b>Deneme Swingi</b>	
deneme swingleri, talim vuruşu değil (Kural 7-2 Not 1) . . . . .	55
gereksiz hasarların önlenmesi (Etiket) . . . . .	21
<b>Ders Verme</b>	
para alma (Kural 5) . . . . .	174
tanım . . . . .	165
<b>Dış Etken</b>	
duran top dış etken tarafından oynatıldı (Kural 18-1) . . . . .	75
eş yarışmacı (Tanım) . . . . .	24
gözcü (Tanım) . . . . .	24
hakem (Tanım) . . . . .	25
hareket halindeki top durduruldu veya yönünden saptırıldı (Kural 19-1) . . . . .	78
markör (Tanım) . . . . .	28
tanım . . . . .	23
<b>Diskalifikasyon. Bak. Ceza</b>	
<b>Divots (Çim kapakları)</b>	
çim kapaklarının yerine yerleştirilmesi (Kural 13-2) . . . . .	64
divot çukurlarının tamiri (Etiket) . . . . .	20
<b>Dormie (Paylaşılma)</b>	
tanım (Kural 2-1) . . . . .	37
<b>Dört Top Maç Oyunu</b>	
ceza	
bir tarafın diskalifiye olması (Kural 30-3e) . . . . .	105
diğer cezaların etkileri (Kural 30-3f) . . . . .	105
bir tarafa uygulanması (Kural 30-3d) . . . . .	105
eksik partner (Kural 30-3a) . . . . .	104
en fazla sopa adedi (Kural 30-3d) . . . . .	105
oyun sırası (Kural 30-3b) . . . . .	104
tanım (maç oyunu türleri tanımı) . . . . .	27
<b>Dört Top Vuruş Sayısı Oyunu</b>	
ceza	
diskalifikasyon cezaları (Kural 31-7) . . . . .	107
diğer cezaların etkileri (Kural 31-8) . . . . .	108
bir tarafa uygulanması (Kural 30-3d) . . . . .	105
eksik partner (Kural 31-2) . . . . .	106
oyun sırası (Kural 31-4) . . . . .	106

skorların kaydedilmesi (Kurallar 6-6d Not 2, 31-3, 31-7) . . . . .	.50, 106, 107
tanım (vuruş sayısı oyunu türleri tanımı) . . . . .	.33
<b>Dörtlü</b>	
maç oyunu (Kural 29-2) . . . . .	.103
oyun sırası (Kural 29-1) . . . . .	.103
tanım (maç oyunu türleri tanımı) . . . . .	.27
tanım (vuruş sayısı oyunu türleri tanımı) . . . . .	.33
vuruş sayısı oyunu (Kural 29-3) . . . . .	.103
<b>Drop Bölgeleri</b>	
genel (Ek I) . . . . .	.122
<b>Drop Edilen Top. Bak. ayrıca Parkur</b>	
belli bir nokta yakınında drop (Kural 20-2b) . . . . .	.82
drop edilen topun oyuncuya veya oyun malzemesine değmesi (Kural 20-2a) . . . . .	.81
drop bölgeleri (Ek I) . . . . .	.122
drop edilen topun oyuna girmesi (Kural 20-4) . . . . .	.85
tekrar drop etme (Kural 20-2c) . . . . .	.82
yanlış drop edilen topun kaldırılması (Kural 20-6) . . . . .	.86
yanlış yerden drop (Kural 20-7) . . . . .	.86
yuvarlanma	
sınır dışına, engel içine, çukura daha yakın v.s. (Kural 20-2c) . . . . .	.82
tekrar kolaylık alınan konuma (Kural 20-2c) . . . . .	.82
zorunlu drop (Kural 20-2a) . . . . .	.81
<b>Duruş Pozisyonu. Bak. ayrıca Vuruş</b>	
anormal duruş pozisyonu	
anormal zemin koşullarında (Kural 25-1b İstisna) . . . . .	.94
sabit maniaların engellemesinde (Kural 24-2b İstisna) . . . . .	.91
at biner duruş veya pata hattına basma (Kural 16-1e) . . . . .	.72
başlama yeri dışında duruş (Kural 11-1) . . . . .	.60
başlama yeri işaretlerinin engellemesi (Kural 11-2) . . . . .	.60
duruş pozisyonunu hazırlama (Kural 13-3) . . . . .	.65
düzgün şekilde duruş pozisyonu alma (Kural 13-2) . . . . .	.64
engelleme	
anormal zemin koşullarında (Kural 25-1a) . . . . .	.94
sabit maniaların engellemesinde (Kural 24-2a) . . . . .	.91
sınır dışında duruş (sınır dışı tanımı) . . . . .	.31
tanım . . . . .	.23
yerel kural, kolaylık almayı reddetme (Kural 25-1a) . . . . .	.94
<b>Eğitim Amaçlı Bağışlar ve Burslar – Amatör Statü (Kural 6-5) . . . . .</b>	<b>.176</b>
<b>Eldivenler</b>	
düz ve normal olma gerekliliği (Kural 14-3, Ek IV) . . . . .	.67, 160
<b>Endüstri Takımları – harcamalar (Kural 4-2d). . . . .</b>	<b>.172</b>

**En iyi Top Maç Oyunu.** Bak. ayrıca **Maç Oyunu Oyun Türleri**

ceza

bir tarafa uygulama (Kural 30-3d) . . . . .	105
bir tarafın diskalifiye olması (Kural 30-3e) . . . . .	105
diğer cezaların etkileri (Kural 30-3f) . . . . .	105
eksik partner (Kural 30-3a) . . . . .	104
en fazla sopa adedi (Kural 30-3d) . . . . .	105
oyun sırası (Kural 30-3b) . . . . .	104
tanım (maç oyunu türleri tanımı) . . . . .	27

**En Yakın Kurtulma Noktası**

tanım . . . . .	23
green üzerinde (Kurallar 24-2b, 25-1b) . . . . .	91, 94
kum engeli içinde (Kurallar 24-2b, 25-1b) . . . . .	91, 94
parkur üzerinde (Kurallar 24-2b, 25-1b) . . . . .	91, 94
tekrar drop için referans noktası (Kural 20-2c (vii)) . . . . .	82

**Engeller.** Bak. ayrıca **Manialar, Kazıklar**

geçici su (geçici su tanımı) . . . . .	24
kum engelleri içinde (kum engeli tanımı) . . . . .	26
sopanın zemine değmesi (Kural 13-4) . . . . .	65
topun teşhis edilmesi (Kural 12-2) . . . . .	63
sopaların engel içine bırakılması (Kural 13-4) . . . . .	65
talim vuruşları yasağı (Kural 7-2) . . . . .	54
bir önceki vuruşun kum engeli içinden yapılması (Kural 20-5) . . . . .	85
gömülü topun aranması (Kural 12-1) . . . . .	62
kum engeli içinde yanlış topla oynanan vuruşlar (Kural 15-3) . . . . .	70
zeminin şartlarının test edilmesi (Kural 13-4) . . . . .	65
zemine veya suya değmek (Kural 13-4) . . . . .	65
su engelleri	
su engeli içinde hareket eden top oynandı (Kural 14-6) . . . . .	69
su engeli içinden oynanan topun engel dışında kaybolması, sınır dışına çıkması veya oynanamaz olması (Kural 26-2b) . . . . .	99
su engeli içinden oynanan topun aynı engel içinde kalması (Kural 26-2a) . . . . .	98
su içinde topun sopa v.s. ile aranması (Kural 12-1) . . . . .	62
tanım . . . . .	23
top engel içinde	
kaldırma, drop etme veya tekrar yerleştirme (Kural 13-4) . . . . .	65
tekrar engel veya çukura daha yakın içine yuvarlanma, tekrar drop gerekli mi? (Kural 20-2c) . . . . .	82
içerden oynanan topun tekrar başka engel içinde kalması (Kural 13-4, İstisna 3) . . . . .	66
top su engeli içinde, kolaylık	
drop bölgeleri, Yerel Kural (Ek I) . . . . .	122, 135
anormal zemin koşullarından kolaylık sağlama yasağı (Kural 25-1b Not 1) . . . . .	95

sabit manialardan kolaylık sağlama yasağı (Kural 24-2b Not 1) . . . . .	2
seçenekler (Kural 26-1) . . . . .	97
sinırı belirleyen kazıklar (su engelleri ve yan su engeli tanımı) . . . . .	34, 27
yan su engeli (yan su engeli tanımı) . . . . .	33
<b>Eş Yarışmacı</b>	
bayrak direğinin tutmak (Kural 17) . . . . .	73
hareket halindeki topun eş yarışmacıya çarpması (Kural 19-4) . . . . .	80
tanım . . . . .	24
topun yerinden eş yarışmacı tarafından oynatılması (Kural 18-4) . . . . .	77
topun oynamaya uygun olmamasına itiraz (Kural 5-3 Not) . . . . .	47
topun incelenmesi (Kural 5-3) . . . . .	46
topun teşhis edilmesi (Kural 12-2) . . . . .	63
yöntem hakkında kararsızlık (Kural 3-3) . . . . .	40
<b>Eylemler</b>	
amatörlük kurallarının amacına aykırı eylemler (Kural 7-2) . . . . .	176
amatörlüğe zarar veren eylemler (Kural 7-1) . . . . .	176
<b>Firma Takımları – harcamalar (Kural 4-2d).</b> . . . . .	172
<b>Fiziksel Destek (Kural 14-2a)</b> . . . . .	66
<b>Fiziksel Koşulların Değiştirilmesi (Kural 1-2)</b> . . . . .	36
<b>Gecikme. Gereksiz.</b> Bak. ayrıca <b>Yavaş Oyun</b>	
<b>Geçici Koşullar.</b> Bak. ayrıca <b>Saha Koşulları</b>	
<b>Geçici Su</b>	
engelleme ve kolaylık (Kural 25-1) . . . . .	94
tanım. . . . .	24
<b>Geçici Top</b>	
başlama yerinden oynanan geçici top (Kural 10-3) . . . . .	60
geçici topa izin verilmesi (Kural 27-2a) . . . . .	101
geçici topun oyun dışı kalması (Kural 27-2c) . . . . .	101
geçici topun oyuna dahil edilmesi (kayıp top tanımı, Kural 27-2b) . . . . .	9, 101
oyun hızının dikkate alınması (Etiket) . . . . .	19
su engellerinde geçici top uygulamasına izin veren Yerel Kural (Ek I) . . . . .	123
tanım . . . . .	24
<b>Genel Ceza.</b> Bak. <b>Ceza</b>	
<b>Genel Kur'a</b>	
maç oyunu yarışmalarında rakiplerin belirlenmesi (Ek I) . . . . .	45
<b>Gereksiz Gecikme</b>	
ceza (Kural 6-7) . . . . .	50
<b>Giyim</b>	
genel düzenlemeler (Ek IV). . . . .	161
<b>Golf Arabaları</b>	
gereksiz hasarın önlenmesi (Etiket) . . . . .	21
kullanımın yasaklanma şartları (Ek I) . . . . .	142

**Golf Ayakkabısı Çivileri**

green üzerindeki hasarın düzeltilmesi (Kural 16-1c) . . . . .	71
tarafından yapılan hasarın düzeltilmesi (Etiket) . . . . .	20

<b>Golf Becerisi ve Ünü – tanım</b> . . . . .	165
---	-----

**Golf Oyunu**

tanım (Kural 1-1) . . . . .	36
-----------------------------	----

**Gömülü Top**

kolaylık (Kural 25-2) . . . . .	96
yerel Kural (Ek I) . . . . .	121, 127

**Gözcü (Forecaddie)**

dış etken (dış etken tanımı) . . . . .	23
tanım . . . . .	24

**Gözlemci**

dış etken (dış etken tanımı) . . . . .	23
tanım . . . . .	24

**Green.** Bak. ayrıca **Engeller, Köksüz Cisimler, Manialar**

diğer oyunculara saygı (Etiket) . . . . .	19
en yakın kurtulma noktası (Kurallar 24-2b, 25-1b) . . . . .	91, 94
green'e yakın sabit mania (Ek I) . . . . .	122, 130
green üzerindeki köksüz cisimler (köksüz cisim tanımı) . . . . .	26
green'i terketmeden önce itiraz etme (Kural 2-5) . . . . .	38
green üzerindeki hasarların tamiri (Etiket, Kural 16-1c) . . . . .	20, 71
green yüzeyinin incelenmesi (Kural 16-1d) . . . . .	72
havalandırma delikleri (Ek I) . . . . .	129

**pata hattı**

caddie veya ortağın konumu (Kural 14-2b) . . . . .	67
pata hattı üzerinde veya at biner şekilde durma (Kural 16-1e) . . . . .	72
zeminin incelenmesi (Kural 16-1d) . . . . .	72
zemine dokunmak (Kural 16-1a) . . . . .	71

rakibin bir sonraki vuruşunun başışlanması (Kural 2-4) . . . . .	38
--	----

tanım.. . . . .	25
-----------------	----

**talim yapmak**

öngörülen turlar öncesinde veya tur arasında (Kural 7-1b) . . . . .	54
öngörülen tur esnasında (Kural 7-2) . . . . .	54

**top**

topun temizlenmesi (Kurallar 16-1b, 21, 22) . . . . .	71, 88, 88
anormal zemin koşulu içindeki top (Kural 25-1b) . . . . .	94
topu kaldırma (Kural 16-1b, 20-1) . . . . .	71, 81
çukurun kenarındaki top (Kural 16-2) . . . . .	73

vuruş sayısı oyununda çukura sokulmayan top (Kural 3-2) . . . . .	40
---	----

**yanlış green**

tanım . . . . .	34
-----------------	----



engelleme ve kolaylık (Kural 25-3a) . . . . .	.97
kurtulma (Kural 25-3b) . . . . .	.97
<b>Gruplar.</b> Bak. ayrıca <b>Vuruş Sayısı Oyunu</b>	
saha üzerinde öncelik hakkı (Etiket) . . . . .	.20
top ararken geçmelerine izin verme (Etiket) . . . . .	.19
<b>Güvenlik</b>	
diğer oyunculara saygı (Etiket) . . . . .	.19
<b>Hakem</b>	
dış etken (dış etken tanımı) . . . . .	.23
hakemin kararı kesin (Rule 34-2) . . . . .	.116
komite tarafından sorumlulukların kısıtlanması (Kural 33-1) . . . . .	.112
tanım . . . . .	.25
<b>Handikap</b>	
handikap tablosu (Kural 33-4) . . . . .	.114
maç oyunu (Kural 6-2a) . . . . .	.48
oyuncuların görevleri (Kural 6-2) . . . . .	.48
uygulama ile ilgili komitenin görevleri (Kural 33-5) . . . . .	.114
yanlış handikap ile oynama	
vuruş sayısı oyununda bilinçli olarak (Kural 34-1b) . . . . .	.116
maç oyununda (Kural 6-2a) . . . . .	.48
vuruş sayıı oyununda (Kural 6-2b) . . . . .	.48
<b>Harcırahlar - harcamalar (Kural 4-3) . . . . .</b>	<b>.173</b>
<b>Hasarlı Top</b>	
top oynamaya uygun değil (Kural 5-3) . . . . .	.46
<b>Hava Şartlarından Korunma (Kural 14-2a) . . . . .</b>	<b>.66</b>
<b>Havalandırma Delikleri</b>	
yerel kural (Ek I) . . . . .	.129
<b>Hayvan, Yer Altında Yuva Yapan</b>	
arama esnasında top yerinden oynadı (Kural 12-1d) . . . . .	.63
tanım . . . . .	.35
<b>İade – Amatör Statü (Kural 9) . . . . .</b>	<b>.177</b>
<b>İkinci Top</b>	
başlama yerinden oynanan ikinci top (Kural 10-3) . . . . .	.60
çukur için skorun belirlenmesi (Kural 3-3b) . . . . .	.40
yöntem hakkında kararsızlık durumunda (Kural 3-3) . . . . .	.40
<b>İsmin veya benzerlerinin Kullanılması - Amatör Statünün kaybedilmesi (Kural 6-2) . . . . .</b>	<b>.174</b>
<b>İtirazlar</b>	
maç oyunu	
itirazlar ve cezalar (Kural 34-1a) . . . . .	.115
kararsızlık ve tartışmalar (Kural 2-5) . . . . .	.38
vuruş sayısı oyunu, itirazlar ve cezalar (Kural 34-1b) . . . . .	.116

<b>İtiraz Yöntemi – Amatör Statü (Kurallar 8-3, 9-4)</b> .....	177, 179
<b>Junior Golfçü</b>	
tanım .....	166
harcamalar (Kural 4-2b) .....	171
<b>Kaldırılmak Üzere İstiflenmiş Malzeme (onarım bölgesi tanımı)</b> .....	28
<b>Kararlar.</b> Bak. ayrıca <b>Komite</b>	
adil çözüm (Kural 1-4) .....	37
hakemin son kararı (Kural 34-2) .....	116
<b>Kayıp Top</b>	
anormal zemin koşulları (Kural 25-1c) .....	96
geçici su, onarım bölgesi v.s. (Kural 25-1c) .....	96
geçici sabit mania içinde kayıp top (Ek I) .....	133
geçici top oynanması (Kural 27-2a) .....	101
manialar (Kural 24-3) .....	93
oyun hızını dikkate alma (Etiket) .....	19
su engeli içinde kayıp top (Kural 26-1) .....	97
tanım .....	25
yöntem (Kural 27-1) .....	100
<b>Kazıklar</b>	
onarım bölgesi kazıkları (onarım bölgesi tanımı) .....	28
sınır dışı kazıkları (sınır dışı tanımı) .....	31
su engeli kazıkları (su engeli tanımı) .....	32
yan su engeli kazıkları (yan su engeli tanımı) .....	33
<b>Kış Kuralları.</b> Bak. ayrıca <b>Topun Yerinden Oynatılması</b>	
<b>Komite.</b> Bak. ayrıca <b>Yarışma Koşulları</b>	
başlama zamanı ve grupların saptanması (Kurallar 6-3, 33-3) .....	48, 114
belirleme	
saha sınırlarının belirlenmesi (Kural 33-2, Ek I) .....	112, 120
maniaların sabit mania olarak belirlenmesi (mania tanımı) .....	28
talim bölgelerinin belirlenmesi (Kural 33-2c) .....	113
su engellerinin belirlenmesi (su engeli ve yan su engeli tanımı) .....	32, 33
görevler ve Yetkiler (Kural 33).....	112
handikap vuruşu tablosu (Kural 33-4) .....	114
ikinci topun bildirilmesi (Kural 3-3a) .....	40
karar alma	
son karar (Kural 34-3) .....	116
eşitlikte karar alınması (Kural 33-6, Ek I) .....	114, 143
koşulların saptanması (Kural 33-1, Ek I) .....	112, 137
maç oyununda eşitliğin bozulması için öngörülen turun uzatılması (Kural 2-3) .....	38
oyun kesintileri (Kural 6-8) .....	51
skorları toplanması ve handikap uygulanması (Kurallar 6-6d Not 1, 33-5) .....	50, 114
talim yapma kuralları (Kural 7-1, 7-2 Notlar) .....	54, 55

yanlış yerden oynama durumunda önemli ihlalin bildirilmesi (Kural 20-7c) . . . . .	86
yavaş oyunun engellenmesi (Kural 6-7 Not 2) . . . . .	51
yerel kural konması (Kural 33-8a, Ek I) . . . . .	115, 120

### **Koşullar**

anti doping (Ek I) . . . . .	142
caddie	
kullanımın yasaklanması (Ek I) . . . . .	139
kimin caddie olacağı hakkında kısıtlamalar (Ek I) . . . . .	139
eşitlikte karar alınması (Ek I) . . . . .	143
komitenin koşul saptaması (Kural 33-1, Ek 1) . . . . .	112, 137
maç oyununda kura çekimi (Ek I) . . . . .	144
nakliye, vasıta kullanımı (Ek I) . . . . .	142
oyuncuların sorumlulukları (Kural 6-1) . . . . .	47
talim vuruşları ((Ek I) . . . . .	141
takım yarışmalarında danışma ve tavsiye (Ek I) . . . . .	141
tehlike durumunda oyun kesintileri (Ek I) . . . . .	140
topların ve driver kafalarının spesifikasyonu	
kurallara uygun toplar listesi (Ek I) . . . . .	138
kurallara uygun driver kafaları listesi (Ek I) . . . . .	137
tek top koşulu (Ek I) . . . . .	138
yeni çukurlar (Ek I) . . . . .	142

### **Köksüz Cisimler.** Bak. ayrıca **Engeller, Manialar**

geçici su (geçici su tanımı) . . . . .	24
green üzerinde (köksüz cisimler tanımı) . . . . .	26
kolaylık (Kural 23-1) . . . . .	90
köksüz cisimleri kaldırılması	
pata hattı üzerinde (Kural 16-1a) . . . . .	71
engel içinde (Kural 13-4) . . . . .	65
top hareket halindeyken (Kural 23-1) . . . . .	90
kum engeli içindeki taşlar, yerel kural (Ek I) . . . . .	121, 130
tanım . . . . .	26

### **Kum Engelleri.** Bak. ayrıca **Engeller**

en yakın kurtulma noktası (Kural 24-2b, 25-1b) . . . . .	91, 94
kum engeli içindeki taşlar, Yerel kural (Ek I) . . . . .	121, 130
oynanamaz top (Kural 28) . . . . .	102
tanım . . . . .	26

### **Kur'a**

genel sayısal kur'a (Ek I) . . . . .	144
maç oyununda kur'a yöntemi (Ek I) . . . . .	144

### **Kurallar.** Bak. ayrıca **Ceza**

amatör statü	163
kuralı değiştirme yetkisi (Kural 33-8, Ek I)	115, 120
kural ihlali, genel ceza	
maç oyununda (Kural 2-6)	39
vuruş sayısı oyununda (Kural 3-5)	41
kurallarca belirlenmemiş durumlar (Kural 1-4)	37
kurala uymaya itiraz, vuruş sayısı oyunu (Kural 3-4)	41
kural uygulamama	
anlaşarak (Kural 1-3)	37
komite kararı ile (Kural 33-1)	112
oyuncunun sorumlulukları (Kural 6-1)	47
tanım	27
üç-top, en iyi top ve dört top maç oyunu uygulamaları (Kural 30-1)	103
yerel kurallar (Kural 33-8, Ek I)	115, 120, 123
<b>Maçlar.</b> Bak. ayrıca <b>Taraflar</b>	
maçı başlatma (Kural 2-4)	38
maçın galibi (Kural 2-3)	38
tanım (maç oyunu türleri tanımı)	27
<b>Maç Oyunu.</b> Bak. ayrıca <b>İyi Top Maç Oyunu, Dört Top Maç Oyunu, Cezalar, Skorlar</b>	
anlaşarak oyunun kesilmesi (Kural 6-8a)	51
başlama yeri dışından vuruş (Kural 11-4a)	61
bayrak direğinin yetkisiz tutulması (Kural 17-2)	74
cezalar	
anlaşarak cezayı uygulamama (Kural 1-3)	37
diskalifikasyon, komite kararı (Kural 33-7)	115
itirazlar (Kural 2-5)	38
genel ceza (Kural 2-6)	39
rakibe bildirme (Kural 9-2b)	57
uygulama için zaman sınırlaması (Kural 34-1a)	115
çukuru paylaşmak (Kural 2-2)	38
çukurun galibi (Kural 2-1)	37
eşitlik durumu (Kural 2-3, Ek I)	38, 143
handikap (Kural 6-2a)	48
itirazlar (Kural 2-5)	38
kur'a (Ek I)	144
maçın, çukurun veya bir sonraki vuruşun başlatılması (Kural 2-4)	38
maçın galibi (Kural 2-3)	38
oyun sırası (Kurallar 10-1a, 30-3b)	58, 104
oyun hızı (Etiket)	19
talim vuruşları	
tur öncesinde veya turlar arasında (Kural 7-1a)	54
tur esnasında (Kural 7-2)	54
top, rakip tarafından yerinden oynatıldı	

arama haricinde (Kural 18-3b) . . . . .	.76
arama esnasında (Kural 18-3a) . . . . .	.76
top, oyuncu tarafından yerinden oynatıldı (Kural 18-2) . . . . .	.75
vuruş sayısı oyunu ile birleştirme (Kural 33-1) . . . . .	.112
yanlış topla oynama (Kural 15-3a) . . . . .	.70
yanlış vuruş sayısı bildirme (Kural 9-2) . . . . .	.57
yanlış yerden oynanan top (Kural 20-7b) . . . . .	.86
yavaş oyun (Kural 6-7) . . . . .	.50
<b>Manialar.</b> Bak. ayrıca <b>Engeller, Köksüz Cisimler, Sınır Dışı</b>	
green'e yakın sabit mania (Ek I) . . . . .	.122, 130
mania hakkında komite kararı (Ek I) . . . . .	.121
mania içinde kaybolmuş top (Kural 24-3) . . . . .	.93
manialara dokunma (Kural 13-4 Not) . . . . .	.66
maniaları yerinden oynatma (Kural 24-1) . . . . .	.90
sabit mania (Kural 24-2, Ek I) . . . . .	.91, 121, 130
sabit olmayan manialar (Kural 24-1) . . . . .	.90
tanım . . . . .	.28
tasarlanan swing alanı (Kural 24-2a) . . . . .	.91
top arama esnasında oynatıldı (Kural 12-1d) . . . . .	.63
topun ve oyuncunun duruşunun, oyun veya	
pata hattının engellenmesi (Kurallar 24-1, 24-2a, Ek I) . . . . .	.90, 91, 130
kum engeli içindeki taşlar (Ek I) . . . . .	.121, 130
geçici manialar (Ek I) . . . . .	.131
yerel Kural	
drop bölgeleri (Ek I) . . . . .	.122
green'e yakın sabit mania (Ek I) . . . . .	.122, 130
kum engeli içindeki taşlar (Ek I) . . . . .	.121, 130
geçici sabit manialar (Ek I) . . . . .	.131
geçici kablolar (Ek I) . . . . .	.134
<b>Markör</b>	
cezanın marköre bildirilmesi (Kural 9-3) . . . . .	.57
dış etken (dış etken tanımı) . . . . .	.23
skorların kaydedilmesi	
bogey ve par yarışmaları (Kural 32-1a) . . . . .	.109
dört top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-3) . . . . .	.106
Stableford yarışmaları (Kural 32-1b) . . . . .	.110
vuruş sayısı oyunu (Kural 6-6a) . . . . .	.50
tanım . . . . .	.28
topun oynamaz olmasına itiraz (Kural 5-3 Not 1) . . . . .	.47
topun incelenmesi (Kural 5-3) . . . . .	.46
topun teşhisi (Kural 12-2) . . . . .	.63
yöntem hakkında kararsızlık (Kural 3-3) . . . . .	.40

<b>Masraflar</b> – masrafların karşılanması (Kurallar 4-2, 4-3) .....	171, 173
<b>Mesafe</b>	
mesafe ölçüm cihazı, yerel kural (Ek I) .....	136
mesafe tahmini veya ölçümü (Kural 14-3, Ek IV) .....	67, 68, 162
mesafe hakkında bilgi paylaşma (danışma ve tavsiye tanımı) .....	23
<b>Okul Etkinlikleri</b> - harcamalar (Kural 4-2d) .....	172
<b>Onarım Bölgesi.</b> Bak. ayrıca <b>Kazıklar</b>	
arama esnasında top yerinden oynatıldı (Kural 12-1d) .....	63
içinde kökü olan bitki tanımı (tanım) .....	8
kaldırılmak üzere istiflenmiş malzeme (onarım bölgesi tanımı) .....	28
komite tarafından tanımlandı (Kural 33-2a) .....	112
kurtulma (Kural 25-1b) .....	94
oyunun yasaklanması (Ek I) .....	121, 124
tanım .....	28
yerel kural, drop bölgeleri (Ek I) .....	122
<b>Onur.</b> Bak. ayrıca <b>Oyun Sırası</b>	
handikap par, bogey veya Stableford yarışmalarda onur (Kural 32-1) .....	108
onurun belirlenmesi (Kurallar 10-1a, 10-2a) .....	58, 59
tanım .....	29
<b>Ortak</b>	
ortağın bulunmaması	
en iyi top ve dört-top maç oyunu (Kural 30-3a) .....	104
dört-top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-2) .....	106
sopaları paylaşma (Kural 4-4b) .....	44
tavsiye isteme (Kural 8-1) .....	55
tanım .....	29
vuruş esnasında ortağın pozisyonu (Kural 14-2b) .....	67
<b>Oynanamaz Saha</b>	
komite kararı (Kural 33-2d) .....	113
<b>Oynanamaz Top</b>	
hasarlı ve oynanamaz (Kural 5-3) .....	46
kolaylık (Kural 28) .....	102
su engeli içinden oynanan top (Kural 26-2) .....	98
<b>Oyun Hattı.</b> Bak. ayrıca <b>Pata Hattı</b>	
başlama yeri işaretlerinin engellemesi (Kural 11-2) .....	60
caddie'nin ve ortağın caddie'sinin pozisyonu (Kural 14-2b) .....	67
oyun hattını düzeltme (Kural 13-2) .....	64
green dışında (Kural 8-2a) .....	56
green üzerinde (Kural 8-2b) .....	56
oyun hattını engelleme (Kurallar 24-2a, 25-1a) .....	91, 94
oyun hattını engelleme, Yerel Kural	
green'e yakın sabit manialar (Ek I) .....	122, 130

geçici sabit manialar (Ek I) . . . . .	131
tanım . . . . .	30
<b>Oyun Hızı</b>	
topun aranması esnasında (Etiket) . . . . .	20
yavaş oyunun önlenmesi (Kural 6-7, Not 2, Ek I) . . . . .	51, 140
<b>Oyun Kesintileri</b>	
izin verilen durumlar (Kural 6-8a) . . . . .	51
oyunun derhal kesilmesi gereken durumlar (Kural 6-8b, Not, Ek I) . . . . .	52, 140
oyun kesintilerinde topun kaldırılması (Kural 6-8c) . . . . .	52
oyunun komite tarafından kesilmesi durumundaki uygulama (Kural 6-8b) . . . . .	52
<b>Oyun Malzemesi.</b> Bak. ayrıca <b>Top; Standartlara Uygun Driver Kafaları Listesi;</b>	
<b>Standartlara Uygun Toplar Listesi</b>	
alışıldık şekilde malzeme kullanılması ((Kural 14-3 İstisna 2) . . . . .	68
paylaşılan golf arabası (oyun malzemesi tanımı) . . . . .	30
tanım . . . . .	30
tıbbi malzemeler, tıbbi açıdan gerekli malzeme kullanılması (Kural 14-3 İstisna 1) . . . . .	68
top hareket halindeyken oyun malzemesinin kaldırılması (Kural 24-1) . . . . .	90
topun oyun malzemesi tarafından oynatılması (Kurallar 18-2a, 18-3, 18-4) . . . . .	75, 76, 77
topun maç oyununda ve arama esnasında oyun	
malzemesi tarafından oynatılması (Kurallar 18-2a, 18-3b) . . . . .	75, 76
yapay cihazlar, anormal malzemeler ve kullanılması (Kural 14-3) . . . . .	67
<b>Oyun Sırası.</b> Bak. ayrıca <b>Onur</b>	
başlama yerinden oynanan ikinci veya geçici top (Kural 10-3) . . . . .	60
diğer oyuncuların dikkate alınması (Etiket) . . . . .	19
en iyi top ve dört-top maç oyunu (Kural 30-3b) . . . . .	104
maç oyunu (Kural 10-1) . . . . .	58
onur- handicap par, bogey veya Stableford yarışmalarda (Kural 32) . . . . .	108
topun durduğu gibi oynanmaması (Kurallar 10-1 Not, 10-2 Not) . . . . .	58, 59
vuruş sayısı oyunu (Kural 10-2) . . . . .	59
<b>Oyuncu</b>	
diğer oyuncuların dikkate alınması (Etiket) . . . . .	19
doğru topun oynanması sorumluluğu (Kural 6-5, 12-2) . . . . .	49, 63
itirazda bulunma (Kural 2-5) . . . . .	38
topun incelenmesi Kural 5-3) . . . . .	46
topun teşhis edilmesi (Kural 12-2) . . . . .	63
top yerinden oynatıldı	
kaza ile (Kural 18-2a) . . . . .	75
vuruş pozisyonu aldıktan sonra (Kural 18-2b) . . . . .	76
köksüz cisme dokunulduktan sonra (Kural 23-1) . . . . .	90
kasıtlı olarak (Kurallar 18-2a) . . . . .	75
<b>Oyundaki Top.</b> Bak. ayrıca <b>Topu Kaldırma</b>	
<b>Oyunun Kesilmesi</b>	

komite kararı (Kural 33-2d) . . . . .	113
oyuncular için yöntem (Kural 6-8b) . . . . .	52
tehlikeli durumda oyunun derhal kesilmesi gereken durumlar (Ek I) . . . . .	140
<b>Ödüller</b>	
ödülün kabulü (Kural 3) . . . . .	169
para ödülü için oynama (Kural 3-1) . . . . .	169
<b>Ölçme</b>	
ölçüm esnasında top yerinden oynatıldı (Kural 18-6) . . . . .	77
yapay cihazlar (Kural 14-3) . . . . .	67
<b>Öngörülen Tur</b>	
danışma ve tavsiye (Kural 8-1) . . . . .	55
izin verilen en fazla sopa adedi (Kural 4-4a) . . . . .	44
izin verilen bitirme süresi (Kural 6-7, Not 2) . . . . .	51
maç oyununda beraberlik durumunda turun uzatılması (Kural 2-3) . . . . .	38
sopalar	
hasarlı sopalar (Kural 4-3) . . . . .	43
oyun karakteristiğinin değiştirilmesi (Kural 4-2a) . . . . .	42
tanım . . . . .	30
yapay cihazlar, anormal malzemeler ve	
malzemenin alışılmadık şekilde kullanılması (Kural 14-3) . . . . .	67
yarışma şartları altında yürüme (Ek I) . . . . .	142
<b>Örnek Yerel Kurallar</b>	
çevre açısından hassas bölgeler (Ek I) . . . . .	124
drop bölgeleri (Ek I) . . . . .	135
geçici güç kabloları (Ek I) . . . . .	134
geçici manialar (Ek I) . . . . .	131
gömülü top (Ek I) . . . . .	127
green'e yakın sabit mania (Ek I) . . . . .	130
havalandırma delikleri (Ek I) . . . . .	129
kış kuralları (Ek I) . . . . .	128
kum engeli içindeki taşlar (Ek I) . . . . .	130
onarım bölgesi, oyunun yasaklanması (Ek I) . . . . .	124
su engelleri, geçici top oynama (Ek I) . . . . .	123
topu temizleme (Ek I) . . . . .	128
yamanmış Çim Birleşme Çizgileri (Ek I) . . . . .	129
yeni dikilmiş ağaçların korunması (Ek I) . . . . .	126
<b>Para İle Oynama (Kumar) – düzenlemeler</b> . . . . .	180
<b>Par Yarışmaları</b>	
çukur eksiltilmesi gereken kural ihlali (32-1a) . . . . .	109
gereksiz gecikmeler veya yavaş oyun (Kural 32-1a Not 2) . . . . .	109
skorların kaydedilmesi (Kural 32-1a) . . . . .	109
skor hesabı (Kural 32-1a) . . . . .	109



**Parkur**

bir önceki vuruş yerinden oynama (Kural 20-5) . . . . .	85
en yakın kurtulma noktası (Kurallar 24-2, 25-1) . . . . .	91, 94
havalandırma delikleri (Ek I) . . . . .	129
köksüz cisme dokunulduktan sonra top oynatıldı (Kural 23-1) . . . . .	90
tanım . . . . .	30

**Pata Hattı** Bak. ayrıca **Oyun Hattı**

caddie veya ortağın pozisyonu (Kural 14-2b) . . . . .	67
çukur tapalarının, top izlerinin ve diğer hasarın onarımı (Kural 16-1c) . . . . .	71
köksüz cisimlerin kaldırılması (Kural 16-1a) . . . . .	71
pata hattı üzerinde veya at biner şekilde durma (Kural 16-1e) . . . . .	72
pata hattına dokunma (Kural 16-1a) . . . . .	71
pata hattını gösterme (Kural 8-2b) . . . . .	56
tanım . . . . .	31

**Paylaşılmış Çukur** (Kural 2-2) . . . . . 114**Paylaşılmış Maç**

komitenin sorumlulukları (Kural 33-6) . . . . .	114
---	-----

**Perakende Değeri** – tanım . . . . . 166**Profesyonellik**

amatörlük iadesini bekleme süresi (Kural 9-2b(ı)) . . . . .	178
profesyonelliğin anlamı (Kural 2-1) . . . . .	167

**Rakip**

bayrak direğinin yetki alınmadan tutulması (Kural 17-2) . . . . .	74
rakip tarafından topun yönünden sapıtılması (Kural 19-3,) . . . . .	79
rakip tarafından topun yerinden oynatılması (Kural 18-3) . . . . .	76
rakibin cezalandırılması (Kural 9-2b) . . . . .	57
üç top maç oyununda rakip tarafından topun yönünden sapıtılması (Kural 30-2b) . . . . .	104

**Reklam** – Amatör Statünün kaybedilmesi (Kural 6-2) . . . . . 174**Saha**

saha oynanamaz (Kural 33-2d) . . . . .	113
saha üzerinde öncelik (Etiket) . . . . .	20
sahanın korunması (Etiket) . . . . .	20
sınırların saptanması (Kural 33-2a) . . . . .	112
tanım . . . . .	31

**Saha Bakımcısı (Greenkeeper)**

tarafından yapılmış çukur (onarım bölgesi tanımı) . . . . .	28
---	----

**Saha Koşulları**

komite kararları (Ek I) . . . . .	121
yerel kurallar (Ek I) . . . . .	127

**Sahanın Ayrılmaz Parçası**

komite tarafından belirlenen (mania tanımı, Kural 33-2a, Ek I) . . . . .	30, 112, 121
--	--------------

**Sap. Bak. Sopalar**

**Sayısal Kur'a**

maç oyunu kur'ası (Ek I) . . . . .144

**Sembolik Ödüller – tanım** . . . . .166

**Sınır Dışı. Bak. ayrıca Manialar**

drop edilen topun sınır dışına yuvarlanması (Kural 20-2c) . . . . .82

duruş pozisyonu sınır dışında (sınır dışı tanımı) . . . . .31

geçici top oynanması (Kural 27-2a) . . . . .101

komite kararı (Ek I) . . . . .121

sınır dışını belirleyen cisimler

sabit cisimler (Kural 13-2) . . . . .64

mania değildir (mania tanımı) . . . . .28

tanım . . . . .31

uygulama (Kural 27-1) . . . . .100

**Skorlar**

dört-top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-3) . . . . .106

ikinci top oynandığında çukur için geçerli skor (Kural 3-3b) . . . . .40

komitenin sorumlulukları (Kural 33-5) . . . . .114

markörün sorumlulukları (Kurallar 6-6a, 31-3, 32-1b) . . . . .50, 106, 110

teslim edildikten sonra değişiklik yasağı (Kural 6-6c) . . . . .50

yanlış skor (Kural 6-6d) . . . . .50

yarışmacının sorumlulukları (Kurallar 6-6b, 6-6d, 31-3) . . . . .50, 50, 106

**Sopalar**

aşınma ve değişiklik (Kural 4-1b) . . . . .42

ayarlanabilme (Ek II) . . . . .147

cezalar

fazla sopalar (Kural 4-4) . . . . .44

yabancı malzeme uygulaması (Kural 4-2b) . . . . .42

standartlara uygun olmayan sopalar (Kural 4-1) . . . . .42

oyun karakteristiğinin değiştirilmesi (Kural 4-2a) . . . . .42

dizayn ve özellikler (Ek II) . . . . .146

hasar görme

normal oyun koşulları dışında (Kural 4-3b) . . . . .44

normal oyun koşulları altında (Kural 4-3a) . . . . .43

öngörülen turdan önce (Kural 4-3c) . . . . .44

hasarlı sopalar (Kural 4-3) . . . . .43

izin verilen en fazla sopa adedi (Kural 4-4a) . . . . .44

numunelerin R&A' ya gönderilmesi (Kural 4) . . . . .41

ortaklar tarafından paylaşılma (Kural 4-4b) . . . . .44

oyun dışı ilan etme (Kural 4-4c) . . . . .45

oyun karakteristiğinin değiştirilmesi (Kural 4-2) . . . . .42

ödünç alma veya paylaşma (Kural 4-4b) . . . . .44

öngörülen tur içinde değiştirme (Kural 4-3a) . . . . .43

sap	
yapay cihazlar yardımı (Kural 14-3)	67
özellikler (Ek II)	151
sopa boyu (Ek II)	147
standartlara uygun driver kafaları listesi (Ek I)	137
şaft (Ek II)	150
zemine dokunma	
engel içinde (Kural 13-4)	65
hafifçe dokunma (Kural 13-2)	64
<b>Sponsorlu Handikap Yarışmaları</b> - harcamalar (Kural 4-2g)	173
<b>Stableford Yarışmaları</b>	
diskalifikasyon cezaları (Kural 32-2)	111
gereksiz gecikmeler ve yavaş oyun (Kural 32-1b Not 2)	110
kural ihlalinde tur başına en fazla ceza (Kural 32-1b Not 1)	110
skor kaydı (Kural 32-1b)	110
<b>Standartlara Uygun Driver Kafaları</b>	
yarışma koşulları (Kural 4-1, 33-1, Ek I)	41, 112, 137
<b>Standartlara Uygun Golf Topları</b>	
yarışma koşulları (Kural 5-1, 33-1, Ek I)	46, 112, 138
<b>Su Engelleri.</b> Bak. ayrıca <b>Engeller</b>	
<b>Şahsen Hazır Bulunma</b> - Amatör Statünün kaybedilmesi (Kural 6-3)	175
<b>Takım Yarışmaları</b> - harcamalar (Kural 4-2d)	172
<b>Talim Bölgesi</b>	
ilgili komite kararı (Kural 33-2c)	113
<b>Talim.</b> Bak. ayrıca <b>Talim Bölgesi, Deneme Swingi</b>	
son oynanan green üzerinde veya yakınında yasaklama (Ek I)	141
tur öncesi veya turlar arası (Kural 7-1)	54
tur sırasında (Kural 7-2)	54
yarışma koşulları (Ek I)	141
<b>Taraf lar.</b> Bak. ayrıca <b>Maç lar</b>	
en fazla 14 sopa cezası	
en iyi top veya dört-top maç oyunu (Kural 30-3d)	105
dört-top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-6)	107
diskalifiye edilme	
en iyi top veya dört-top maç oyunu (Kural 30-3e)	105
dört-top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-7)	107
oyun sırası	
en iyi top veya dört-top maç oyunu (Kural 30-3b)	104
dört-top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-4)	106
başlama yerinde onur (Kural 10-1a)	58
tanım.	32
taraf ların temsili	

en iyi top veya dört-top maç oyunu (Kural 30-3a) . . . . .	104
dört-top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-2) . . . . .	106
<b>Tee ve Tee Üzerine Koyma. Bak. ayrıca Başlama Yeri</b>	
tanım (Ek IV) . . . . .	160.
tee'den düşen top (Kural 11-3) . . . . .	61
topu yerleştirme (Kural 11-1) . . . . .	60
uygun olmayan tee kullanımı (Kural 11-1) . . . . .	60
<b>Tee'ler</b>	
tanım (Ek IV) . . . . .	160
uygun olmayan tee kullanımı (Kural 11-1) . . . . .	60
<b>Tek Top Koşulu</b>	
yarışma koşulları (Ek I) . . . . .	138
<b>Tek Vuruşta Çukura Girme – ödül (Kural 3-2b)</b> . . . . .	170
<b>Tekli</b>	
maç oyunu, tanım (maç oyunu türleri tanımı) . . . . .	25
vuruş sayısı oyunu, tanım (vuruş sayısı oyunu türleri tanımı) . . . . .	26
<b>Top Markası</b>	
yerinden oynatıldı	
kaza ile (Kural 20-1) . . . . .	81
topun kaldırılması esnasında (Kural 20-1) . . . . .	81
çukur tapalarının veya top izlerinin düzeltilmesi esnasında (Kural 16-1c) . . . . .	71
topun yerleştirilmesi esnasında (Kural 20-3a) . . . . .	83
<b>Top Oyunda. Bak. ayrıca Oynanan Top. Yerinden oynatılan Top</b>	
geçici topun oyunda sayılması (Kural 27-2b) . . . . .	101
oyuna sokulan başka top (Kural 20-4) . . . . .	85
<b>Top. Bak. ayrıca Vuruş Pozisyonu Almak; Drop edilen Top; Kaldırılan Top; Standartlara Uygun Toplar Listesi; Kayıp Top. Yerinden Oynatılan Top; Sınır Dışı; Topu Yerleştirme; Geçici Top; İkinci Top; Topa Vuruş.</b>	
çukura sokulan top	
başlama yerinden oynanan top (Kural 1-1, 15-1) . . . . .	36, 69
vuruş sayısı oyununda çukura sokmama (Kural 3-2) . . . . .	40
çukurun oynanması esnasında değiştirme (Kural 15-3a) . . . . .	70
hasarlı, oynamaya uygun değil (Kural 5-3) . . . . .	46
gömülü top	
yerel kural (Ek I) . . . . .	121, 127
kolaylık (Kural 25-2) . . . . .	96
oyunu destekleyen top (Kural 22-1) . . . . .	88
oyunu engelleyen top (Kural 22-2) . . . . .	89
oyuna sokulan başka top	
tanım . . . . .	30
topun oyunda sayılması (Kurallar 15-2, 20-4) . . . . .	69, 85
bir çukurun oynanması esnasında (Kurallar 15-1, 15-2) . . . . .	69, 69

orijinal topa derhal erişilemez ise (Kurallar 18 Not 1, 19-1, 24-2b Not 2, 25-1b Not 2) . . . . .	77, 78, 91, 92, 96
yanlış şekilde (Kural 20-6) . . . . .	86
anormal zemin koşulları içinde kaybolma durumunda (Kural 25-1c) . . . . .	96
mania içinde kaybolma durumunda (Kural 24-3) . . . . .	93
standartlara uygun toplar listesi (Ek I) . . . . .	138
tee'den düşen top (Kural 11-3) . . . . .	61
top bayrak direğine dayalı (Kural 17-4) . . . . .	74
top çukurda	
tanım . . . . .	32
çukur kenarında kalan top (Kural 16-2) . . . . .	73
top oynanamaz	
hasarlı, oynamaya uygun değil (Kural 5-3) . . . . .	46
uygulama (Kural 28) . . . . .	102
top onarım bölgesi içinde (Tanım) . . . . .	28
top hareket halindeyken	
yönünün değiştirilmesi veya durdurulması (Kural 19) . . . . .	78
köksüz cisimlerin kaldırılması (Kural 23-1) . . . . .	90
maniaların kaldırılması Kural 24-1) . . . . .	90
top geçici su içinde (Tanım) . . . . .	24
top su engeli içinde	
su içinde hareket eden top (Kural 14-6) . . . . .	69
engel içinden oynanan top engel dışında kayboldu veya oynanamaz (Kural 26-2b) . . . . .	99
engel içinden oynanan ve aynı engel içinde kalan top (Kural 26-2a) . . . . .	98
kolaylık (Kural 26-1) . . . . .	97
sınır dışına çıktı (Kural 26-2b) . . . . .	99
topa müdahale (Kural 1-2) . . . . .	36
topa düzgün vuruş (Kural 14-1) . . . . .	66
topa yabancı madde uygulanması (Kural 5-2) . . . . .	46
topa dokunma	
rakip tarafından (Kural 18-3) . . . . .	76
kasten oyuncu tarafından (Kural 18-2a) . . . . .	75
topun aranması (Kural 12-1) . . . . .	62
topun duruşu	
değiştirdi (Kural 20-3b) . . . . .	84
düzeltildi (Kural 13-2) . . . . .	64
topun görülmesi (Kural 12-1) . . . . .	62
topun oynanması	
durduğu gibi (Kural 13-1) . . . . .	64
green'den yapılan bir vuruş sonrası başka top hareket halindeyken (Kural 16-1f) . . . . .	72
hareket halindeyken (Kurallar 14-5, 14-6) . . . . .	68, 69
yanlış yerden, maç oyununda (Kural 20-7b) . . . . .	86

yanlış yerden, vuruş sayısı oyununda (Kural 20-7c) . . . . .	86
topun özellikleri	
detaylar (Ek III) . . . . .	159
genel (Kural 5-1) . . . . .	46
topun yönünün değiştirilmesi veya durdurulması (Kural 19) . . . . .	78
topun teşhisi	
teşhis için kaldırmak (Kural 12-2) . . . . .	63
teşhis için markalamak (Kurallar 6-5, 12-2) . . . . .	49, 63
topu temizleme (Kural 21) . . . . .	88
topun hareketinin etkilenmesi (Kural 1-2) . . . . .	36
yanlış top	
tanım . . . . .	34
dört top maç oyunu (Kural 30-3c) . . . . .	104
dört top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-5) . . . . .	106
yanlış topun oynanması esnasında geçen süre, kayıp top tanımı . . . . .	25
<b>Topa Dokunma.</b> Bak. ayrıca <b>Top</b>	
<b>Topa Vuruş, Topun Çarpması</b>	
topa birden fazla vuruş (Kural 14-4) . . . . .	68
topa düzgün şekilde (Kural 14-1) . . . . .	66
topun, bayrak direğine veya başında duran kişiye çarpması (Kural 17-3) . . . . .	74
<b>Topu Kaldırma.</b> Bak. ayrıca <b>Topu Temizleme, En Yakın Kurtulma Noktası</b>	
ceza (Kurallar 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1) . . . . .	46, 52, 63, 75, 81
green üzerinde (Kural 16-1b) . . . . .	71
kaldırmadan önce markalama (Kural 20-1) . . . . .	81
kum engeli içinde (Kurallar 12-2, 13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii)) . . . . .	63, 65, 92, 95
oynamaya uygunluğu saptama (Kural 5-3) . . . . .	46
oyunu destekleyen top (Kural 22-1) . . . . .	88
oyunu engelleyen top (Kural 22-2) . . . . .	89
oyunun kesilmesi (Kural 6-8c) . . . . .	52
parkur üzerinde, cezasız	
(Kurallar 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b) . . . . .	46, 52, 63, 88, 90, 91, 94
sabit olmayan mania içinde veya üstünde (Kural 24-1) . . . . .	90
su engeli içinde (Kurallar 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 26-1, 26-2) . . . . .	46, 52, 63, 88, 90, 97, 98
teşhis için (Kural 12-2) . . . . .	63
yanlış şekilde drop edilen top (Kural 20-6) . . . . .	86
yanlış yerden (Kural 20-6) . . . . .	86
<b>Topu Temizleme</b>	
aşağıdakilerden kurtulma uygularken	
anormal zemin koşulları (Kural 25-1) . . . . .	94
çevre açısından hassas bölge (Ek I) . . . . .	121, 124
sabit mania (Kural 24-1) . . . . .	90
sabit olmayan mania (Kural 24-1) . . . . .	90

geçici mania (Ek I) . . . . .	122, 131
oyanamaz top (Kural 28) . . . . .	102
su engeli (Kural 26-1) . . . . .	97
geen üzerinde (Kurallar 16-1b, 21, 22) . . . . .	71, 88, 88
oyuna tekrar başlama (Kural 6-8d) . . . . .	53
saha koşulları, kolaylık (Ek I) . . . . .	121, 128
saklanma ve izin verilme (Kural 21) . . . . .	88

### **Topu Yerleştirme**

drop edilen veya yerleştirilen top oyunda ise (Kural 20-4) . . . . .	85
eski yeri saptanamıyor ise (Kural 20-3c) . . . . .	84
kaldırıldığı yere yerleştirme (Kural 20-3a) . . . . .	83
kaza ile oynatıldı ise (Kural 20-3a) . . . . .	83
orijinal duruşu değişti ise (Kural 20-3b) . . . . .	84
oyuna tekrar başlama durumundaki uygulama (Kural 6-8d) . . . . .	53
top yerleştirildiği yerde durmadı ise (Kural 20-3d) . . . . .	85
yanlış şekilde oyuna sokuldu, drop edildi veya yerleştirildi ise (Kural 20-6) . . . . .	86

### **Topun Duruşu.** Bak. **Top**

### **Topun Teşhisi.** Bak. **Top**

<b>Uygulama – Amatör Statü (Kural 8-2)</b> . . . . .	177
--	-----

### **Üç Top Maçları**

top rakip tarafından kaza ile durduruldu veya saptırıldı (Kural 30-2b) . . . . .	104
duran top rakip tarafından yerinden oynatıldı (Kural 30-2a) . . . . .	104
tanım (maç oyunu türleri tanımı) . . . . .	27

### **Üçlü**

tanım (maç oyunu türleri tanımı) . . . . .	27
oyun sırası (Kural 29-1) . . . . .	103

<b>Üniversite Takımları – harcamalar (Kural 4-2d)</b> . . . . .	172
---	-----

<b>Üyelik - Amatör Statünün kaybedilmesi (Kural 6-6)</b> . . . . .	176
--	-----

### **Vasıta Kullanımı**

tur esnasında yasaklama, yarışma koşulları (Ek I) . . . . .	142
---	-----

### **Vuruş Pozisyonu**

en yakın kurtulma noktasının saptanması (en yakın kurtulma noktası tanımı) . . . . .	23
--	----

### **Vuruş Pozisyonu almak.** Bak. ayrıca **Duruş Pozisyonu**

vuruş pozisyonu aldıktan sonra top oynadı (Kural 18-2b) . . . . .	76
vuruş cezası almak (Kural 18-2b) . . . . .	76
tanım . . . . .	33
vuruş pozisyonunda pata hattına dokunma (Kural 16-1a) . . . . .	71

### **Vuruş Sayısı Oyunu.** Bak. ayrıca , **Dört Top Vuruş Sayısı Oyunu, Cezalar, Skorlar**

başlama yeri dışından oynama (Kural 11-4b) . . . . .	61
bayrak direği, yetkisiz tutulması (Kural 17-2) . . . . .	74
bir kurala uymaya itiraz (Kural 3-4) . . . . .	41

cezalar

kuralları uygulamama anlaşması (Kural 1-3) . . . . .	37
genel ceza (Kural 3-5) . . . . .	41
marköre bildirme (Kural 9-3) . . . . .	57
zaman limiti (Kural 34-1b) . . . . .	116
çukura sokulmayan top (Kural 3-2) . . . . .	40
gruplar	
değiştirme (Kural 6-3b) . . . . .	49
komite tarafından düzenleme (Kural 33-3) . . . . .	114
handikap (Kural 6-2b) . . . . .	48
ikinci top oynanması (Kural 3-3) . . . . .	40
kazanan taraf (Kural 3-1) . . . . .	39
maç oyunu ile kombine etme (Kural 33-1) . . . . .	112
oyun sırası (Kurallar 10-2a, 10-2c, 29-3) . . . . .	59, 59, 103
sıra dışı oynama (Kural 10-2c) . . . . .	59
tarif (Kural 3-1) . . . . .	39
vuruş sayısını bildirme (Kural 9-3) . . . . .	57
yanlış topla yapılan vuruşlar (Kural 15-3b) . . . . .	70
yanlış yerden oynama (Kural 20-7c) . . . . .	86
yavaş oyun, cezanın değiştirilmesi (Kural 6-7) . . . . .	51
yeni çukurlar (Kural 33-2b, Ek 1) . . . . .	113, 142
yöntem hakkında kararsızlık (Kural 3-3a) . . . . .	40
<b>Vuruş Sayısını Bildirme</b>	
genel (Kural 9-1) . . . . .	56
maç oyununda (Kural 9-2) . . . . .	57
vuruş sayısı oyununda (Kural 9-3) . . . . .	57
<b>Vuruş ve Mesafe Cezası</b>	
top kayıp (Kural 27-1) . . . . .	100
top sınır dışında (Kural 27-1) . . . . .	100
top oynanamaz (Kural 28a) . . . . .	102
top su engeli içinde (Kural 26-1a) . . . . .	97
<b>Vuruş. Bak. ayrıca Duruş Pozisyonu</b>	
başlama yeri dışından vuruş (Kural 11-4) . . . . .	61
çukuru paylaşma (Kural 2-2) . . . . .	38
geçici top ile vuruş (Kural 27-2b) . . . . .	101
güvenlik önlemleri (Etiket) . . . . .	18
tanım . . . . .	33
tavsiye isteme (Kural 8-1) . . . . .	55
topa birden fazla vuruş (Kural 14-4) . . . . .	68
vuruş sonucu topun hasar görmesi (Kural 5-3) . . . . .	46
vuruş iptali (Kural 2-4) . . . . .	38
yanlış top ile vuruş	
en iyi top veya döt top maç oyunu (Kural 30-3c) . . . . .	104



dört top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-5) . . . . .	106
maç oyunu (Kural 15-3a) . . . . .	70
vuruş sayısı oyunu (Kural 15-3b) . . . . .	70
yardım	
yapay cihazlar (Kural 14-3) . . . . .	67
fiziksel destek (Kural 14-2) . . . . .	66
<b>Yan Su Engeli.</b> Bak. ayrıca <b>Engeller, Kazıklar</b>	
kolaylık (Kural 26-1) . . . . .	97
komite kararı (Ek I) . . . . .	120
tanım . . . . .	33
<b>Yanlış Green</b>	
en yakın kurtulma noktası tanımı . . . . .	23
tanım . . . . .	34
<b>Yanlış Top</b>	
dört top	
maç oyunu (Kural 30-3c) . . . . .	104
vuruş sayısı oyunu (Kural 31-5) . . . . .	106
tanım . . . . .	34
yanlış top ile vuruşlar	
maç oyununda (Kural 15-3a) . . . . .	70
vuruş sayısı oyununda (Kural 15-3b) . . . . .	70
yanlış top ile oynanan süre, kayıp top tanımı . . . . .	25
<b>Yanlış Vuruş Sayısı Bildirme</b>	
maç oyununda (Kural 9-2a) . . . . .	57
itiraz etme süresi (Kurallar 2-5, 34-1) . . . . .	38, 115
<b>Yanlış Yer</b>	
yanlış yerden oynanan top . . . . .	86
maç oyununda (Kural 20-7b) . . . . .	86
vuruş sayısı oyununda (Kural 20-7c) . . . . .	86
yanlış yere drop edilen veya yerleştirilen topu kaldırma (Kural 20-6) . . . . .	86
<b>Yapay Araçlar</b>	
anormal malzemeler ve sıradışı kullanım (Kural 14-3) . . . . .	67
genel düzenlemeler (Ek IV) . . . . .	160
<b>Yapay Nesnelere</b>	
tanım (mania tanımı) . . . . .	28
<b>Yardım</b>	
ceza (Kural 14-2) . . . . .	66
<b>Yarışmacı.</b> Bak. ayrıca <b>Eş Yarışmacı</b>	
başlama yeri dışından oynama (Kural 11-4b) . . . . .	61
hareket halindeki topun çarpması (Kural 19-2) . . . . .	79
kurala uymaya itiraz (Kural 3-4) . . . . .	41
sıradışı oynama (Kural 10-2c) . . . . .	59

skor kaydı sorumluluğu (Kural 6-6) . . . . .	50
tanım . . . . .	34
topu çukura sokmama (Kural 3-2) . . . . .	40
yanlış topla oynama (Kural 15-3b) . . . . .	70
yöntem hakkında kararsızlık (Kural 3-3) . . . . .	40
<b>Yavaş Oyun</b>	
ceza (Kural 6-7) . . . . .	50
vuruş sayısı oyunu, cezanın değiştirilmesi koşulu (Kural 6-7, Not 2) . . . . .	51
<b>Yayın Yapma - Amatör Statünün kaybedilmesi (Kural 6-4) . . . . .</b>	<b>175</b>
<b>Yazı Yazma</b>	
amatör Statünün kaybedilmesi (Kural 6-4) . . . . .	175
yazılı ders verme (Kural 5-3) . . . . .	174
<b>Yeni Dikilmiş Ağaçlar</b>	
yeni dikilmiş ağaçların korunması, yerel kural (Ek I) . . . . .	122, 126
Yer Altında Yuva Yapan Hayvanlar	
arama esnasında top oynatıldı (Kural 12-1d) . . . . .	63
tarafından yapılmış çukur (Kural 25-1) . . . . .	94
tanım . . . . .	35
<b>Yerel Kural Örnekleri</b>	
çevre açısından hassas bölgeler (Ek I) . . . . .	124
drop bölgeleri (Ek I) . . . . .	135
geçici kablolar (Ek I) . . . . .	134
geçici manialar (Ek I) . . . . .	131
gömülü top (Ek I) . . . . .	127
green'e yakın sabit manialar (Ek I) . . . . .	130
havalandırma delikleri (Ek I) . . . . .	129
ilan edilmesi (Ek I, Bölüm B) . . . . .	123
kış kuralları (Ek I) . . . . .	128
kum engeli içindeki taşlar (Ek I) . . . . .	130
onarım bölgesi, oyunun yasaklanması (Ek I) . . . . .	124
su engelleri, Kural 26-1'e göre geçici top oynanması (Ek I) . . . . .	123
topu temizleme (Ek I) . . . . .	128
yamanmış çim birleşme çizgileri (Ek I) . . . . .	129
yeni dikilmiş ağaçların korunması (Ek I) . . . . .	126
<b>Yerel Kurallar. Bak. ayrıca Yerel Kural Örnekleri</b>	
anormal zemin koşulunda duruşun engellenmesi durumunda	
en yakın kurtulma noktası (Kural 24-2 b, Not 3) . . . . .	92
kolaylıktan yararlanma yasağı (Kural 25-1a, Not) . . . . .	94
drop bölgeleri, yerel kural uygulaması (Ek I) . . . . .	122
golf kuralları ile uyumsuzluk (Kural 33-8) . . . . .	115
kış kuralları (Ek I) . . . . .	128
komitenin sorumlulukları (Kural 33-8a, Ek I) . . . . .	115, 120

kuralların uygulanmaması (33-8b) .....	115
oynama yasağı	
çevre açısından hassas bölge içinden (onarım bölgesi tanımı, su engeli tanımı) .....	8, 23
onarım bölgesi içinden (onarım bölgesi tanımı, Ek I) .....	28, 121, 124
<b>Yerinden Oynatılan Top.</b> Bak. ayrıca <b>Topu Kaldırma</b>	
arama esnasında (Kurallar 18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4) .....	75, 76, 77
arama esnasında	
anormal zemin koşulu veya sabit mania içindeki topu (Kural 12-1) .....	62
engel içindeki örtülü topu (Kural 12-1) .....	62
su engeli içindeki su içinde (Kurallar 12-1, 14-6) .....	62, 69
aşağıdakileri kaldırma esnasında	
top markası (Kurallar 20-1, 20-3a) .....	81, 83
köksüz cisim (Kural 23-1) .....	90
sabit olmayan mania (Kural 24-1) .....	90
başka top tarafından (Kural 18-5) .....	77
çukur tapası veya top izi onarma esnasında (Kural 16-1c) .....	71
derhal erişilemeyen top (Kural 18, Not 1) .....	77
dış etken tarafından (Kural 18-1) .....	75
eş yarışmacı tarafından (Kural 18-4) .....	77
hareket halindeki topa vuruş esnasında (Kural 14-5) .....	68
köksüz cisme dokunduktan sonra (Kural 23-1) .....	90
oyuncu tarafından	
kaza ile (Kural 18-2a) .....	75
vuruş pozisyonu aldıktan sonra (Kural 18-2b) .....	76
köksüz cisme dokunduktan sonra (Kural 23-1) .....	90
kasten (Kural 18-2a) .....	75
ölçme esnasında (Kural 18-6) .....	77
rakip tarafından	
arama dışında (Kural 18-3b) .....	76
arama esnasında (Kural 18-3a) .....	76
uç top maç oyununda (Kural 30-2a) .....	104
vuruş pozisyonu aldıktan sonra (Kural 18-2b) .....	76
<b>Yıldırım</b>	
oyun kesintileri (Kural 6-8a) .....	51
tehlikeli durum (Ek I) .....	140
<b>Yöntem Hakkında Kararsızlık</b>	
maç oyunu (Kural 2-5) .....	38
vuruş sayısı oyunu (Kural 3-3) .....	40
<b>Zemin Yüzeyinin Düzeltmesi</b> (Kural 13-2) .....	64

**Baskı:** Sim Matbaacılık Kağıtçılık ve Tic. Ltd. Şti.  
G.M.K. Bulvarı No: 108/1 Maltepe - Ankara  
Tel: (0312) 230 22 09 e-mail:simmatbaasi@gmail.com  
Ocak 2012



R&A' nın sorumluluk alanı içindeki faaliyetleri detaylı olarak [www.randa.org](http://www.randa.org) web sitesinde belirtilmiştir. En yeni golf kuralları, şampiyona haberleri, saha yönetimindeki gelişmeler ile ilgili bilgilerinizi güncelleyin ve R&A' nın tarihi ile tüm dünyadaki rolünü ve çalışmalarını keşfedin.

[www.randa.org](http://www.randa.org)



Golfün başlıca en eski ve uluslararası şampiyonalarından biri olan The Open Championship hakkındaki, yıl boyunca tüm haberleri, video klipleri, katılımcılar ile ilgili bilgileri izlemek ve şampiyona tarihini öğrenmek için resmi web sitesi olan [TheOpen.com](http://TheOpen.com)' u ziyaret edin.

[www.TheOpen.com](http://www.TheOpen.com)



**WORLD  
AMATEUR  
GOLF  
RANKING**

Dünya Amatör Golf Sıralaması (WAGR) ilk olarak 2007 yılında erkekler sıralaması olarak başlatılmıştır. İlave olarak kadınlar sıralamasının da 2011 yılında hayata geçirilmesi ile birlikte, bugün United States Golf Association ile birlikte yönetilen WAGR, dünyanın en önde gelen ve tanınan amatör golf sıralama sistemidir.

[www.WAGR.RandA.org](http://www.WAGR.RandA.org)