



Golf Kuralları

ve Amatörlük Statüsü Kuralları, 2016



‘ Topa durduđu yerden vur.
Sahayı bulduđun gibi oyna
Her ikisini de yapamazsan,
dođru ve adil olanı yap.
Bunu yapabilmek için de,
Golf Kurallarını bilmen gerekir. ’



R&A (St Andrews, İskoçya) ve USGA (Far Hills, New Jersey, ABD), Golf oyunu ve Amatörlük Statüsü ile ilgili kuralları belirleyip yayınlamak da dahil olmak üzere, tüm dünyada golf oyununu birlikte yöneten kurumlardır.

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

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

www.RandA.org

www.USGA.org

İÇİNDEKİLER

Önsöz – Golf Kuralları 2016 Baskısı	5
Bu Kitapçıkta Yapılan Belli Başlı Değişiklikler	6
Kitabın Kullanılması	9
Özet Golf Kuralları Kılavuzu	11
Bölüm	
I. Golf Etiketi	19
II. Tanımlar	23
III. Golf Kuralları	36
Oyun	
Kural 1. Oyun	36
Kural 2. Maç oyunu	37
Kural 3. Vuruş Sayısı Oyunu	40
Sopalar ve Top	
Kural 4. Sopalar	42
Kural 5. Top	46
Oyuncunun Sorumlulukları	
Kural 6. Oyuncu	48
Kural 7. Talim Vuruşları	55
Kural 8. Danışma ve Tavsiye; Oyun Hattını Gösterme	56
Kural 9. Vuruş Sayısını Bildirme	57
Oyun Sırası	
Kural 10. Oyun Sırası	59
Başlama Yeri	
Kural 11. Başlama Yeri	61
Topun Oynanışı	
Kural 12. Topun Aranması ve Teşhisi	62
Kural 13. Topun Durduğu Gibi Oynanması	65
Kural 14. Topa Vuruş	67
Kural 15. Oyuna Sokulan Başka Top; Yanlış Top	71

Green

Kural 16. Green	72
Kural 17. Bayrak Direği	76

Top Yerinden Oynatıldı, Saptırıldı veya Durduruldu

Kural 18. Duran Top Yerinden Oynatıldı.....	78
Kural 19. Hareket Halindeki Top Yönünden Saptırıldı veya Durduruldu ..	80

Kolaylıklar ve Uygulama Yöntemleri

Kural 20. Topu Kaldırma, Drop ve Yerleştirme; Yanlış Yerden Oynama..	84
Kural 21. Topu Temizleme	91
Kural 22. Oyunu Destekleyen veya Engelleyen Top.....	91
Kural 23. Köksüz Cisimler	94
Kural 24. Manialar.....	95
Kural 25. Anormal Zemin Koşulları, Gömülü Top ve Yanlış Green....	98
Kural 26. Su Engelleri (Yan Su Engelleri Dahil)	103
Kural 27. Top Kayıp veya Sınır Dışı;Geçici Top	105
Kural 28. Top Oynanamaz	107
Kural 29. Üçlü ve Dörtlü.....	108
Kural 30. Üç-Top, En İyi Top ve Dört-Top Maç Oyunu	109
Kural 31. Dört-Top Vuruş Sayısı Oyunu.....	112
Kural 32. Bogey, Par ve Stableford Yanşmaları	114
Kural 33. Komite	117
Kural 33. Tartışmalar ve Kararlar.....	121

Ek I

İçindekiler	123
Bölüm A. Yerel Kurallar	125
Bölüm B. Yanşma Koşulları	140

Ek II

Sopaların Yapısı.....	149
-----------------------	-----

Ek III

Top	162
-----------	-----

Ek IV Cihazlar ve Diğer Malzemeler

Cihazlar ve Diğer Malzemeler.....	163
-----------------------------------	-----

Amatörlük Statüsü Kuralları.....	167
Ek - Para ile Oynama (Kumar) Düzenlemeleri.....	185
İNDEX	187

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 Kuralları 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 alanındadır.

Önsöz – Golf Kuralları 2016 Baskısı

Bu kitapçık, Ocak 2016 tarihinden itibaren bütün dünyada geçerli olacak Golf Kuralları'nı içermekte ve R&A Rules Ltd'in ile USGA'nın Golf Kuralları Komiteleri'nin, tüm dünyadaki diğer golf kuruluşları ile işbirliği içinde gerçekleştirdikleri dört yıllık bir çalışmanın ürünüdür.

Komitelerimiz, bu kitapçık hazırlanırken, golf oyununun geleneksel prensiplerini, oyunun ruhunu, kuralların net ve anlaşılır, kapsamlı ve etiket kurallarına uyumlu olması gereğini dikkate alarak hareket etmişlerdir. Aynı zamanda her seviyedeki amatör ve profesyonel golf oyuncuları için geçerli olacak tek bir kural kitabı oluşturulmaya çalışılmıştır. 2016 baskısındaki belli başlı değişiklikler 6 ve 8 numaralı sayfalarda özetlenmiştir.

R&A ve USGA gelecekte de golf kurallarının tüm golfcüler tarafından daha kolay okunup anlaşılır ve uygulanır olabilmesi yanında, oyun hızı ve çevresel sorumluluklar konularında da çalışmalarına devam edecek ve bu çalışmalar daha uzun yıllar sürecektir.

Bu kitapçığın hazırlanmasında sadece komitelerimize değil, emeği geçen ve katkıda bulunan herkese teşekkürü borç biliriz.

Christopher J Hilton
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Mark E Newell
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

Eylül 2015

Bu Kitapçıkta Yapılan Belli Başlı Değişiklikler

Golf Kuralları

Kural 3-3. Yöntem Hakkında Kararsızlık

Kural, aşağıdaki konularda daha yol gösterici olması için düzenlendi:

1. Yöntem hakkında kararsız kalıp iki top oynamayı seçecek yarışmacının nasıl hareket etmesi gerektiği; ve
2. Komitenin böyle bir durumda hangi topun geçerli sayılması gerektiğine nasıl karar vereceği.

İlaveten , bu Kuralın kapsamı, her iki topun da kurallara aykırı oynanması halinde, hangi topun geçerli sayılacağını netleştirecek şekilde genişletilmiştir.

İstisna Kural 6-6d. Çukur için Yanlış Kayıt Girilmesi

Bu yeni istisnada, yarışmacının herhangi bir çukur için yaptığından daha düşük bir skor kaydı girmesi, eğer alması gerektiğini bilmediği ceza vuruşu veya vuruşlarını ilave etmemiş olmasından kaynaklanıyor ve ceza alması gerektiğini skor kartını teslim etmeden önce de bilmiyorsa, yarışmacı diskalifiye edilmez. Bunun yerine, kurallar gereği almış olması gereken ceza vuruşlarına ilaveten bu Kuralı ihlal ettiği her çukur için 2 vuruş cezası daha eklenir.

Kural 14-1b. Soplanın Destek Alınarak Kullanılması

Vuruşun, sopanın “doğrudan” veya herhangi bir “destek noktası” kullanılarak yapılmasını yasaklayan yeni bir Kural getirilmiştir.

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

Kural 14.3 ile ilgili olarak aşağıdaki değişiklikler yapılmıştır:

1. Yetkili kuruluşlara herhangi bir malzemenin Kural 14-3'e aykırı olup olmadığını belirlemede yol gösterecek bir prensip kuralı getirilmiştir.
2. Daha anlaşılır olması için “malzemenin alışılmadık (unusual) şekilde kullanılması” ifadesi, “malzemenin anormal (abnormal) şekilde kullanılması” şeklinde değiştirilmiştir.

3. Daha önce, oyuncunun Kural 14-3'ü ilk ihlalinde diskalifikasyon olan ceza maç oyununda çukur kaybı, vuruş sayısı oyununda 2 vuruş cezası olarak değiştirilmiştir. Diskalifikasyon cezası oyuncunun kural ihlalini tekrarlaması halinde verilir.

Kural 18-2. Duran Top, Oyuncu, Ortağı, Caddie veya Oyun Malzemesi Tarafından Oynatıldı

Kural 18-2b (Top Vuruş Pozisyonu Aldıktan Sonra Oynadı) iptal edildi. Bu durumda, vuruş pozisyonu alındıktan sonra topun yerinden oynaması halinde, Kural 18-2'ye göre vuruş cezası uygulanabilmesi için, topun hareketinin kesinlikle oyuncudan kaynaklı olması gerekir.

Kural 25-2. Gömülü Top

Getirilen açıklamalar :

1. Topun hangi durumlarda gömülü sayılacağı,
2. Komitenin bir yerel kural ile sahanın tamamında (trough the green) gömülü top kuralını uygulayabileceği.

Kural 26-2. Su Engeli İçinden Oynanan Top

Kuralın daha iyi anlaşılabilmesi için sadece yazım şekli değiştirildi. İçeriğinde değişiklik yapılmadı.

Ek I. Yerel Kurallar; Yarışma Koşulları

Önceki Kitapçıkta Ek I Bölüm A ve B'de bulunan Yerel Kurallarla ilişkili bölümler tek bir başlık altında toplandı.

Ek IV. Cihazlar ve Diğer Malzemeler

Mesafe ölçüm cihazları ile ilgili 5.Bölüm şu şekilde değiştirildi: Eğer Yerel Kurallar ile mesafe ölçüm cihazlarının kullanımına izin verilmişse, Kural 14-3 ihlali, sadece oyuncunun cihazı ilgili kuralda yasaklanmış farklı bir amaçla kullanması halinde sözkonusu olacaktır. Daha önce, oyuncunun farklı özelliklerini kullanıp kullanmadığına bakılmaksızın, bu özelliklere sahip bir cihazı kullanması doğrudan kural ihlali olarak kabul edilmekteydi.

Ek II, III ve IV

Kural 4, 5 ve 14-3'de geçen, malzemelerin ve ekipmanların kurallara uyumluluğu ve onaylanması ile ilgili cümleler, Ek II,III ve IV ile bağlantılı ve

gereksiz tekrar olduklarından, kaldırılmıştır. Herhangi bir anlam değişikliği içermez.

Amatörlük Kuralları

Kural 3-1b. Hayır Amaçlı Para Ödülü

Organizatör tarafından Federasyondan önceden onay alınmış olması şartı ile, amatör bir golfçünün, para ödülü veya muadilinin kabul edilmiş bir hayır kurumuna bağışlanacağı para ödüllü bir turnuvada oynamasına müsaade eden yeni bir Kural 3-1 b getirildi.

Kural 4-3. Golf ile İlişkili Masraflar

Yarışma şeklinde olmayıp, golf ile ilişkili aktivitelere katılacak amatör bir golfçünün bu amaçla alacağı, gerçek masraflarını aşmayan makul miktardaki masraflarının karşılanmasına müsaade eden yeni bir kural getirildi (Kural 4-3)

Kural 9-2b(i). Amatör Statüsünün İadesini Bekleme Süresi; Profesyonellik

Amatör statüsünün iade edilmesi ile ilgili tavsiye edilen bekleme süresi, 6 yıl ve üzeri amatörlik ihlali sonucunda 2 yıl olarak değiştirildi (daha önce 5 yıl idi). İlaveten bu kural, gerektiğinde başvuru sahibinin bu süre içerisinde özellikle para ödülü için oynayıp oynamadığı, katıldığı yarışmaların seviyesi ve performansının da dikkate alınarak, önerilen bekleme süresinin daha da uzun tutulmasının gerekli olup olmayacağını da değerlendirilmesi şeklinde değiştirildi.

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 indeks kısmı size yardımcı olur. Örneğin, bir oyuncu green üzerinde topunu kaldırken kaza ile markasını yerinden oynattı ise, indeks 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" (Öm.: Oyuncu vuruşu iptal edebilir) tercihe göre hareket edilir anlamındadır.
- "yapmalıdır, etmelidir" (Öm.: Markör skor kartını kontrol etmelidir) tavsiye edilir, ancak zorunlu değildir anlamındadır.
- "yapar, eder" (Öm.: Oyuncu skor kartını imzalayarak Komiteye teslim eder) yapmak zorundadır, aksi halde ceza uygulanır anlamındadır.
- "bir top" (Öm.: Oyuncu engelin arkasında bir top drop eder) başka bir top da drop edebilir anlamındadır (Bkz. Kural 26, 27, 28).
- "top" (Öm.: Oyuncu topu kaldırır ve drop eder) başka bir topu oyuna sokamaz anlamındadır (Bkz. 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:

- Oyunun formatı nedir? (Öm.: Maç oyunu veya vuruş sayısı oyunu, tekli, dörtlü veya dört top oyunu)
- Olaya katılanlar kimler? (Öm.: Oyuncu, ortağı veya caddie'si veya dış etkenler)
- Olay nerede meydana geldi? (Öm.: Başlama yerinde, kum veya su engeli içinde, green üzerinde veya sahadaki herhangi bir yerde)
- Tam olarak ne oldu?
- Zaman açısından olayın durumu nedir? (Öm.: 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 döndüğünde 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 durumlara ilgili Kuralları basit şekilde açıklamayı hedeflemiştir. Bir konunun tam olarak anlaşamadığı hallerde, detaylı bilgi için Golf Kuralları kitabına ve ilgili Kurallara bakılmalıdır.

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,
- 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)
- Sopalarnızı sayın. En fazla 14 sopa ile oynayabilirsiniz. (Kural 4-4)

Oyun esnasında

- Oyundaki partneriniz veya caddie'niz haricinde kimseye danışmayın veya tavsiyede bulunmayın. Kurallar, mesafeler, engellerin ve bayrak direğinin yerleri ve uzaklıkları hakkında soru sorabilirsiniz. (Kural 8-1)
- Bir çukurun oynanması esnasında talim vuruşları yapmayın. (Kural 7-2)

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 sürede teslim edilmesini sağlayın. (Kural 6-6)

Oyun Kuralları

Başlama Vuruşu (Kural 11)

Başlama vuruşunuzu yapmadan önce topunuzu değiştirebilirsiniz, ancak beraber oynadığınız yarışmacıları bu durumdan haberdar edin.

Başlama vuruşunuzu tee markalarının arasından yapın, önüne çıkmayın. Vuruşunuzu, tee markaları arasındaki hattın 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, yaptığınız vuruş sayılmaz 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 rakibinizi haberdar ederek topu markaladıktan sonra kaldırıp teşhis edebilirsiniz. Bu kurala göre kaldırılan top teşhis için gerekenden fazla temizlenemez. (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
- 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 (örneğin, başka bir oyuncunun topu veya sahada unutulmuş bir top):

- Maç oyununda çukuru kaybedersiniz;

- Vuruş sayısı oyununda ise iki vuruş cezası alırsınız ve yeniden doğru topla oynayarak hatanızı düzeltmeniz gerekir. Bu esnada yanlış topa yapmış olduğunuz vuruşlar sayılmaz. (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 toprakların 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, bir vuruş cezası olarak tekrar eski yerine yerleştirin.

Eğer duran topunuz partneriniz yada caddie'niz haricinde 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, oyun malzemeniz veya partnerinizin oyun malzemesi tarafından kazara 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.

Drop edilen bir top, aşağıdaki durumlarda tekrar drop edilir:

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

Tekrar drop edilen top, yine yukarıdaki durumlardan birine yuvarlanırsa, ikinci drop sonrası saha yüzeyine ilk vurduğu noktanın mümkün olduğu kadar yakınına yerleştirilir.

Oyunu Engellleyen veya Destekleyen Top (Kural 22)

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

Başka bir oyuncuya yardımcı olması için, bir topun yerinde bırakılmasını kabul edemezsiniz. Green üzerinde kaldırılanlar dışında, bu Kural gereği kaldırılan top temizlenemez.

Köksüz Cisimler (Kural 23)

Köksüz cisim ile topunuzun aynı engel (kum veya su engeli) içinde olmaması koşulu ile, köksüz cisimler (taş, kopmuş yaprak, dal gibi) 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 topunuz yerinden oynarsa, cezasız olarak tekrar yerine yerleştirilir.

Topunuz 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; saha üzerinde hareket ettirilemeyecek yapay bir nesne (bina gibi) veya kolayca oynatılmayan nesnelere (zemine sabitlenmiş bir yönlendirme tabelası gibi). Sınır dışını belirleyen nesnelere mania tanımına girmezler.

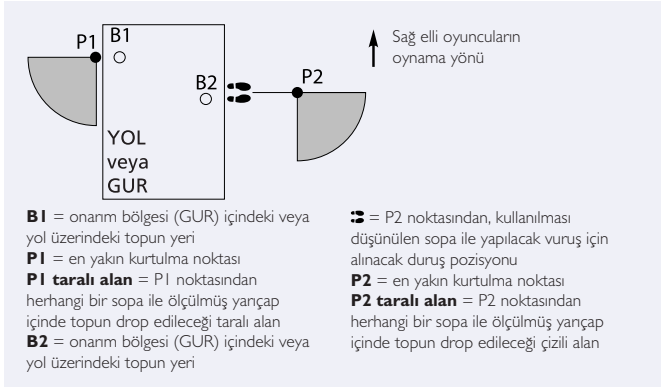
Anormal Zemin Koşulları, saha üzerinde, herhangi bir geçici su, onarım bölgesi veya yer altında yuva yapan bir hayvan, sürüngen veya kuş tarafından yapılmış çukur; tümsek veya kanallara denir.

Topun bir su engeli veya yan su engeli içinde olmaması koşulu ile, topun, swinginizin veya duruş pozisyonunuzun *anormal zemin koşulu* tarafından engellenmesinden kurtulmak için, cezasız olarak kolaylık sağlayabilirsiniz. Bu durumda topunuzu kaldırarak, "en yakın kurtulma noktası"ndan (Bkz. "en yakın kurtulma noktası" tanımı), çukura daha yakın olmamak şartı ile, bir sopa boyu mesafe içine drop edebilirsiniz. (Bkz. arka sayfadaki şekil). Eğer top green üzerinde ise, "en yakın kurtulma noktası"na yerleştirilir. Bu durumda en yakın kurtulma noktası green dışında olabilir.

Hem topunuz hem de engellenmenin green üzerinde olması haricinde, oyun hattınızın engellenmesinden dolayı kolaylık sağlayamazsınız.

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.



Su Engelleri (Kural 26)

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

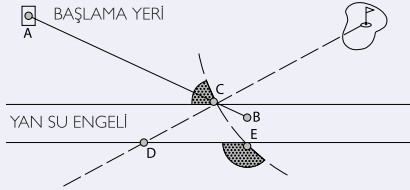
- orijinal topun son olarak oynandığı yerin mümkün olduğu kadar yakınından bir top oynayabilir veya
- topun su engeline düşerken son olarak girdiği sınır noktası ile çukur doğrultusunda, su engelinin arkasında istediğiniz kadar geriye giderek bu çizgi üzerindeki bir yere drop edebilirsiniz

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 engelinin sınırlarını geçtiği noktadan veya

- engelin karşı tarafında, çukura eşit uzaklıktaki bir noktadan iki sopa boyu mesafe içindeki alana drop edebilirsiniz.

Başlama yerindeki A noktasından oynanan bir top, yan su engeli sınırını en son C noktasında keserek engel içindeki B noktasında hareketsiz kalıyor. Oyuncunun seçenekleri aşağıdaki gibidir:



- cezasız olarak topu B noktasındaki durduğu yerden oynar veya bir vuruş cezası olarak;
- başlama yerinden başka bir top oynar
- D noktasından geriye doğru, kesik çizgi üzerindeki herhangi bir noktaya bir top drop eder
- C noktasından, bayrağa daha yakın olmamak şartı ile iki sopa boyu mesafe içindeki taralı alana bir top drop eder veya
- E noktasından, bayrağa daha yakın olmamak şartı ile iki sopa boyu mesafe içindeki taralı alana

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.

Topunuzu aramak için 5 dakikalık arama süreniz vardır. Bu süre içinde topunuzu bulamazsanız topunuz kayıp sayılır.

Topunuzun su engeli dışında bir yerde kaybolduğunu veya sınır dışına çıkmış olduğunu düşünüyorsanız, geçici bir top oynamalısınız. Vuruşu, orijinal topu aramak üzere ilerlemeye başlamadan önce yapmalı ve önceden geçici top olarak oynayacağınızı bildirmelisiniz.

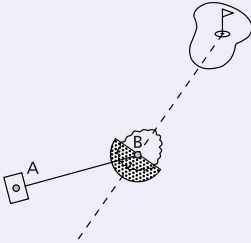
Orijinal top, su engeli dışında bir yerde kaybolmuş veya sınır dışına çıkmış ise, bir vuruş cezası olarak geçici topla oyuna devam edersiniz. Eğer orijinal top, parkur sınırları içinde bulunursa, geçici top devre dışı kalır ve orijinal top ile oyuna devam edilir.

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 engelini 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 Etiketi; 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 apayn bir yeri vardır.

Emniyet

Oyuncular; vuruş veya deneme swingini yapmadan önce kimsenin yakında 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 oyuncuların menzile 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 oyuncuların, hareket etmek, konuşmak veya gereksiz gürültü çıkartmak yoluyla rahatsız etmemelidirler.

Oyuncular; sahada kullandıkları elektronik cihazların diğer oyuncular 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 yaranna 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 bulunulması durumunda, golf çantaları veya çanta arabaları, bir sonraki başlama yerine çabuk hareket edilebilecek şekilde

birakılmalıdır. 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 kullanmamalıdır. Oyuna ancak, geçenlerin uzaklaşıp top menzili dışına 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 toprakları green üzerinde yaptığı hasarı dikkatlice onarmalıdır. Çukur, bütün oyuncularca tamamlandıktan sonra, green'lerde ayakkabı çivilerinin neden oldukları hasar onanmalıdır.

Gereksiz Hasarların Önlenmesi

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

Oyuncular, çantalarnı veya bayrak direğini green üzerine bırakırken yüzeyin bozulmamasına, kendilerinin veya caddie'lerin bayrağı tutarken çukurun çok yakınına gelerek onun zedelememesine, özellikle topu çukurdan çıkarırken sopalarna 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 şekilde gelecektir.

Bir oyuncunun etiket Kurallarını sürekli olarak ihlal etmesi ve diğer oyuncular rahatsız etmesi durumunda, Komitenin bu oyuncuya disiplin cezası uygulaması tavsiye edilir. Bu ceza örneğın, 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, Komite 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*, sürüngen 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 kaldırılabili düz bir direktir. Topun hareketini haksız olarak etkileyecek dolgu malzemesi veya şok emici malzemelerden yapılması yasaktır.

Caddie (Caddie)

“*Caddie*”, oyun Kurallarna 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 ortağının) *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 ortağının) *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 1/4 inch (108 mm) ve derinliği en az 4 inch (100 mm) olmak zorundadır.

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

Danışma ve Tavsiye (Advice)

Oyuncunun oyun şeklini, sopa seçimini veya vuruş tarzını etkileyecek her tür fikir alış verişi “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)

Bkz. "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 *Kuralların* 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 toplar* 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 (Bkz Kural 18-1), bir *mania* içinde kaybolduğunun (Bkz Kural 24-3), *anormal zemin koşulları* içinde kaybolduğunun (Bkz Kural 25-1c), veya bir *su engeli* içinde kaybolduğunun (Bkz 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 (Commitee)

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

Köksüz Cisimler (Loose Impediments)

"Köksüz cisimler",

- toprağa sabitlenmiş durumda olmayan
- 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 engelini kenarında veya içindeki çimen kaplı yerler *kum engeline* dahil değildir. *Kum engelini* çimle kaplı olmayan duvarları ve kenarları *kum engeline* dahildir. *Kum engelini* sınırları düşey olarak aşağıya uzanır, dikey olarak yukarıya gitmez.

Top, *kum engelini* içinde bulunması veya bir kısmının *kum engeline* değmesi halinde *kum engelini* 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 1 gereğince *Komite* tarafından konulan her tür Yarışma Koşullarını; ve
- c. Kural 33-8a ve Ek 1 gereğince *Komite* tarafından konulan Yerel Kuralları; ve

- d. Ek 2 ve 3'de belirtilen, sopalar ve top hakkındaki spesifikasyonlar ve bunların "A Guide to the Rules on Clubs and Balls" kitabında bulunan yorumlanmaları ile Ek 4'de belirtilen cihaz ve ekipmanları.

Maç Oyunu Türleri (Forms of Match Play)

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

Üçlü (threesome): Bir oyuncunun iki oyuncuya karşı maçı; *tarafklar* tek topla oynarlar.

Dörtlü (foursome): İki oyuncunun diğer iki oyuncuya karşı maçı; *tarafklar* tek topla 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 *maniayı*, sabit *mania* olarak ilan edebilir.

Markör (Marker)

"*Markör*", *vuruş* oyununda *yaşmacının* *vuruş* sayılarını kaydetmek üzere, *Komite* tarafından görevlendirilen kişidir. *Eş yaşmacı markör* olabilir.

Hakem markör 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 bakımçıları 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.

Onarım bölgesini belirleyen kazıklar birer *maniadır*.

Not: *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. Bu süre zarfında, topun kaybolması, sınır dışına çıkması veya kaldırılması veya *Kurallara* uygun olup olmadığına

bakılmaksızın yerine diğerk bir topun oyuna sokulması hallerinde yeni top “oyundaki top” sayılır.

Oyundaki top, işaretlendiğı halde kaldırılmadıysa, hala “oyundaki top” sayılır. Top işaretlenip kaldırıldıktan sonra tekrar yerine yerleştirildiğinde, topu işaretlemek için kullanılan markanın kaldırılıp kaldırılmamış olmasına bakılmaksızın 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 beklediğı hatta “oyun hattı” denir. Oyun hattı, yüzeyden yukarıya doğru dikey olarak uzanır, ancak *çukurun* ötesine geçmez.

Oyun Malzemesi (Equipment)

Bir oyuncunun kullandığı, giydiğı, taşıdığı veya oyuncunun *caddie*'si tarafından oyuncu adına taşınan şeylere “oyun malzemesi” denir. Ancak;

- 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.

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

Not 2: Sahanın bakımı için kullanılan tırmık vs. gibi nesnelere oyuncu veya oyuncunun *caddie*'si tarafından tutulduğu veya taşındığı zaman “oyun malzemesi” sayılır.

Not 3: “*Oyun malzemesi*” iki veya daha fazla oyuncu tarafından paylaşıyorsa, paylaşılan “*oyun malzemesi*” oyuncularından sadece birinin malzemesi olduğu kabul edilir.

Araba, onu paylaşan bir *oyuncu* (veya *ortağı* veya her ikisinden birinin *caddiesi*) tarafından sürülüyorsa, araba dahil tüm içindekiler arabayı sürenin *oyun malzemesi* kabul edilir. Aksi takdirde o anda topunu oynamakta olan oyuncunun *oyun malzemesi* sayılır.

Diğer paylaşılan “*oyun malzemeleri*” onu en son kullanan, giyen, tutan veya taşıyan oyuncunun “*oyun malzemesi*” kabul edilir. Diğer oyuncu (veya *ortağı* veya her ikisinden birinin *caddiesi*) tarafından kullanılına, giyilene veya taşınana kadar, malzemeyi en son kullanan oyuncunun “*oyun malzemesi*” kabul edilir.

Öngörülen Tur (Stipulated Round)

Komite tarafından başka bir karar alınmamışsa, sahadaki *çukurların* sırasıyla oynanmasına “*öngörülen tur*” denir. Bir turdaki *çukur* sayısı, *Komite* tarafından kısıtlanmamış ise 18’dir. Maç oyunlarında öngörülen turun uzatılması için Bkz. Kural 2-3.

Oyuna Sokulan Başka Top (Substituted Ball)

Oyun içindeki, kaybolmuş, sınır dışına çıkmış veya kaldırılmış olan orijinal topun yerine oyuna dahil edilen bir top, drop edildiği veya yerleştirildiği anda, yapılan işleme *kurallar* müsaade etsin ya da etmesin “*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. (Bkz. 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 dışı*ndadır. *Sınır dışı* hattı, düşey olarak aşağıya ve dikey olarak yukarıya uzanır.

Bir topun *sınır dışı*nda sayılabilmesi için tamamının *sınır dışı*nda bulunması gerekir.

Oyuncu, sınır içinde bulunan topa *sınır dışı*nda 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 engelini* kısımlarıdır. *Su engelini* sınırları kazıklar tarafından belirlendiğinde, kazıklar *su engelini* içinde sayılır ve *su engelini* sınırlarını kazıkların zemin seviyesindeki en yakın dış noktaları belirler. *Su engelini* belirtmek için kazıklar ve çizgiler beraber kullanıldığında, kazıklar *su engelini* tanımlar; çizgiler *su engelini* sınırlarını belirler. *Su engelini* sınırları, yerdeki bir çizgi tarafından belirlenmişse, bu çizgi *engelin* içinde sayılır. *Su engelini* 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 engelini n sınırlarını belirleyen kazıklar mania sayılır.

Not 1: *Su engelini* n 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, yanlışlan karşı tarafın her üyesi bir *rakiptir*. *Vuruş sayısı* oyununda ise, bütün *taraf*ların üyelerine *yanşmacı*, birlikte oynayan farklı tarafların üyelerine ise eş *yanşmacı* denir.

Top Çukurda (Holed)

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

Top Oynadı veya Oynatıldı (Move or Moved)

Top, bulunduğu yerdeki pozisyonunu terkederek başka bir yerde durursa "*oynatıldığı*" 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)

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 *yanşmacının* bireysel olarak oynadığı *yanşma*.

Dörtlü (Foursome): İki *yanşmacının* ortak olarak tek topla oynadığı *yanşma*.

Dört-Top (Four-Ball): İki *yanşmacının* ortak olarak oynadığı ve her iki *yanşmacının* da kendi topunu oynadığı *yanşma*. Daha iyi puan yapmış olan *yanşmacının* puanı kayda alınır. Eğer ortaklardan biri *çukuru* tamamlamadıysa, ceza verilmez.

Not: Bogey, par ve stableford *yanşmaları* 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 seviyesindeki en dış noktaları belirler. *Yan su engelinin* belirtmek için kazıklar ve çizgiler beraber kullanıldığında, kazıklar *yan su engelinin* 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 engelinin 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 engelinin*, *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 toplan dışındaki her top “*yanlış top*” tür:

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

Kurallar müsaade etsin ya da etmesin *oyuna sokulan top oyundaki top* sayılır. *Oyuna sokulan top* drop edildiği veya yerleştirildiği anda *oyundaki top* sayılır. (Bak Kural 20-4)

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 deyimini, 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 II - Tanımlar

Oyun

Kural 1

Oyun

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

I-1. Genel

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

I-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 eylem, Kural 1-2 dahilinde değil, söz konusu ilgili Kural çerçevesinde değerlendirilir.
2. Sadece *sahanın* korunması amacıyla gerçekleştirilen eylemler Kural 1-2 ihlali sayılmaz.

*I-2 KURALINA UYMAMA CEZASI

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

*I-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 *yanşmacı* tarafından veya başka bir *dış etken* tarafından müdahale edildiye, o oyuncuya Kural 1-4 uygulanır (Bkz. 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 yanşmacıların diskalifikasyonu

(Vuruş sayısı oyununda sıra dışı oynama ile ilgili anlaşma: Bkz. 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: - Bkz. Sayfa 23-35

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, topu en az vuruşla çukura sokan taraftır. Handikaplı maç oyunlarında en düşük net skor çukuru kazanır.

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

Bir oyuncu veya takımın önde olduğu çukur sayısının, 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, 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 bağışlayabilir.

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

Rakibin topunun durur pozisyonda olması şartı ile oyuncu, rakibinin bir sonraki vuruşunu istediği zaman bağışlayabilir. Rakibinin topu bir sonraki vuruşu ile çukura soktuğu varsayılarak top herhangi bir taraf tarafından kaldırılabılır. Bağışlama kararından dönülemez veya bağışlama karar reddedilemez..

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

2-5. Şüpheli durumlar, Anlaşmazlıklar, İtirazlar

Maç oyununda şüpheli bir durum belirir veya oyuncular arasında anlaşmazlık çıkarsa ,oyunculardan 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 oyuncuların herhangi birinin bir sonraki *başlama yerinden vuruşunu* yapmadan önce veya (ii) maçın son *çukurunda* bulunması durumunda, oyuncuların tamamının *green*'i terk etmelerinden önce veya (iii) itiraz konusunun oyuncuların tamamının maçı tamamlayıp son *çukurdaki green*'i terk etmelerinden sonra ortaya çıkması durumunda, maç sonucunun resmen ilan edilmesinden önce yapılması gereklidir.

Maç oyununda oynanmış olan önceki bir *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, oynanmakta olan *çukuru* iki top oynayarak tamamlayamaz.

2-6. Genel Ceza

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

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

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 yarışmacı 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. Yarışmacı İle İlgili Yöntem

Sadece vuruş sayısı oyununda, bir yarışmacı bir *çukurun* oynanışı sırasında hakları veya oyun yöntemi hususunda kararsız kalırsa, cezasız olarak *çukuru* iki top ile tamamlayabilir.

Yarışmacı, oyuna bu kural uyarınca devam edebilmek için iki top oynama kararını, kararsızlık durumu ortaya çıktıktan sonra vermiş ve herhangi bir eylemde bulunmamış (örnek olarak orijinal topuna *vuruş* yapmamış) olmalıdır.

Yarıřmacı, *markörüne* veya bir eř yarıřmacıya

- “iki top” oynayacađını; ve
- eyleminin *Kurallarca* uygun bulunması halinde hangi topa yapacađı skorun geđerli olacađını bildirmelidir.

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

Eđer yarıřmacı, iki top oynama kararını vermeden önce bařka bir eylemde bulunmuřsa, oyuna Kural 3-3 uyarınca devam etmiř olarak kabul edilmez ve orijinal topa yapılmıř olan skor geđerli sayılır. Yarıřmacı oyuna ikinci bir top sokmaktan dolayı ceza almaz.

b. Komitenin ukur iin Geđerli Skoru Saptaması

Komite, oyuna bu kural uyarınca devam eden yarıřmacının skorunu řu řekilde saptar:

(i) Yarıřmacının bařka bir eylemde bulunmadan önce hangi topa yapacađı skorun geđerli olmasını istediđini bildirmiř olması ve seilen topa ilgili oyun ynteminin *Kurallara* uygun bulunması durumunda, o *ukur* iin seilen topa yapılan skor geđerli olacaktır. Seilen topa ilgili oyun ynteminin *Kurallara* uygun bulunmaması durumunda, diđer topa yapılan skor, bu top ile uygulanan oyun ynteminin *Kurallara* uygun bulunması durumunda, geđerli olur.

(ii) Yarıřmacı bařka bir eylemde bulunmadan önce hangi topa yapacađı skorun geđerli olmasını istediđini bildirmemiř ise, orijinal topa yapılan skor, topun *Kurallara* uygun olarak oynanmıř olması halinde, geđerli sayılır. Aksi takdirde diđer top ile yapılan skor, o topun *Kurallara* olarak uygun oynanmıř olması halinde, geđerlidir.

(iii) Her iki topa ilgili oyun ynteminin de *Kurallara* uygun bulunmaması durumunda, yarıřmacının yanlış yerden oynayarak ciddi bir Kural ihlali yapmıř olması durumu haricinde, orijinal topa yapılan skor geđerli sayılır. Yarıřmacının oynadıđı toplardan biri ile ciddi bir Kural ihlali yapmıř olması durumunda, *Kurallann* ynteme izin vermemesine rađmen oyuna sokulmuř diđer top ile yapılan skor geđerli sayılır. Yarıřmacı her iki top ile de ciddi Kural ihlali yapmıř ise **diskalifiye edilir.**

Not 1: "Bir top ile ilgili oyun yönteminin *Kurallara* uygun bulunması", oyuna Kural 3-3 uyarınca devam etme bildiriminden sonra: (a) orijinal topun bulunduğu yerden oynanmış olduğu ve oradan oynanmasına *Kurallar* açısından bir engel bulunmadığı, veya (b) o topa ilgili uygulanan yöntemin *Kurallara* uygun olduğu ve topun oyuna *Kurallara* uygun yerden ve şekilde oyuna sokulduğu anlamındadır.

Not 2: Orijinal topa yapılan skorun geçerli olması gerekirken orijinal top oynanmış toplardan birisi değilse, oyuna ilk sokulmuş olan top orijinal top sayılır.

Not 3: Yanışmacı Kural 3-3'e uygun olarak oyuna ikinci bir top soktuğu takdirde, daha sonra *Kurallar* gereği oyun dışı kalacak olan topa oynamaktan dolayı yapılmış olan *vuruşlar* ve alınmış olan cezalar dikkate alınmaz. Kural 3-3'e göre oynanan ikinci top, Kural 27-2'deki geçici top değildir.

(Yanlış yerden oynanan top – Bkz. Kural 20-7c)

3-4. Bir Kurala Uymaya İtiraz

Bir yanışmacı, diğer bir yanışmacının 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 *vuruş*dur.

Sopalar ve Top

Kural 4

Sopalar

Kural 4 uyarınca sopaların uygunluğu konusunda detaylı teknik özellikler ve açıklamaları ile danışma ve başvuru prosedürleri için Ek II'ye bakınız.

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir.- Bkz. Sayfa 23-35

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 - Bkz. Kural 32-1a altındaki Not 1

Stableford yarışmaları - Bkz. 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 sayısı oyununda 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 Görmeye

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) İlave bir seçenek olarak, eğer sopa oynanamayacak durumda ise, hasarlı sopayı başka bir sopa ile değiştirebilir. Sopenın değiştirilmesi oyunu aşırı geciktiremez (Kural 6-7). Sopenın 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: Sopenın 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 – Bkz. 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 sopa paylaşan ortakların 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 - Bkz. Kural 32-1a altındaki Not 1

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

c. Fazla Sopaların Oyun Dışı ilan 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

Kural 5 uyanca topaların uygunluğu konusunda detaylı teknik özellikler ve açıklamaları ile danışma ve başvuru prosedürleri için Ek II'ye bakınız.

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

5-1. Genel

Oyuncunun kullandığı top, Ek. III'de belirtilen özelliklere 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, çatlamış 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. Oyuncunun hakkı yokken oyuna yeni bir top sokması ve hatalı sokulan bu 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. (Bkz. 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 *yaşmacısı*, 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- Bkz. Kural 20-3b

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

Oyuncunun Sorumlulukları

Kural 6

Oyuncu

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

6-1. Kurallar

Oyuncu ve *caddie*'si, *Kuralları* bilmekle yükümlüdürler. Öngörülen tur boyunca, oyuncunun *caddie*'si tarafından yapılacak herhangi bir Kural ihlalinde 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 takdirde oyunu bildirdiği handikapla tamamlar:

b. Vuruş Sayısı Oyunu

Handikaplı bir 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](#) - Bkz. Kural 32-1a altındaki Not 2
[Stableford yarışmaları](#) - Bkz. 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 oyunlar için – Bak Kural 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 - Bkz. Kural 32-1a altındaki Not 1

Stableford yarışmaları - Bkz. 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 geçmelidir. 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 skorunu kontrol etmeli, herhangi bir karışık durum varsa, bunu Komite ile çözmelidir. Yarışmacı,

markörün veya markörlerin imzasının bulunup bulunmadığını kontrol eder ve kendisi de imzalayarak skor kartını gecikmeden *Komiteye* teslim eder.

6-6b KURALINA UYMAMA CEZASI

Diskalifikasyon

c. Skor Kartları Üzerinde Değişiklik

Yanışmacının skor kartını *Komiteye* tesliminden sonra , üzerinde hiçbir değişiklik yapılamaz.

d. Çukur için Yanlış Kayıt Yapılması

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

İstisna: Yanışmacı, skor kartını teslim etmeden önce aldığını bilmediği bir veya daha fazla nu ilave etmemiş olması nedeniyle, herhangi bir *çukur*da fiilen yaptığından düşük bir skor kaydetmiş ise, diskalifiye edilmez. Böyle durumlarda, **yanışmacı ilgili kural gereği alınması gereken ceza ve buna ilave olarak 6-6d Kuralını ihlal ettiği her çukur için iki vuruş cezası alır**. Bu istisna, yanışmadan diskalifiye edilmeyi gerektiren bir cezanın sözkonusu olduğu durumlar için geçerli değildir.

Not 1: *Komite*, skor kartlarındaki skorların toplama işleminden ve kart ta bildirilmiş handikapın uygulamasından sorumludur. (Bkz.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 – Bkz. Kural 32-1a altındaki Not 2

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

İhlalin 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:

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

Birinci ihlal - Bir *vuruş*

İkinci ihlal- İki *vuruş*

Sonraki İhlalde - Diskalifikasyon

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

Birinci ihlal – Çukur kaybı

İkinci ihlal - Çukur kaybı

Sonraki İhlalde - 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 kuşkulması
- (iii) Kuşku veya tartışmalı bir olay karşısında *Komitenin* kararına gerek duyması (Bkz. 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 gerekçelerini yeterli bulursa, oyuncu bir ceza almaz. Aksi halde oyuncu **diskalifiye olur**.

Maç oyununda istisna: Oyuncular, aralarında anlaşarak yarışmayı geciktirmemek koşuluyla maça ara verirlerse, 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, oyunu derhal durdurabilecekleri gibi, gecikmemek şartı ile *çukuru* tamamlayıncaya kadar oyuna devam edebilirler. *Çukuru* tamamlamaya karar vermişlerse, *çukuru* tamamlamadan da oyunu durdurabilirler. Ancak her durumda *Komite* tarafından oyuna yeniden başlama talimatı gelmeden yeni bir *çukura* başlayamazlar.

Oyuncular, *Komite* oyuna tekrar başlama talimatı verdiğinde oyuna tekrar başlarlar.

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 markalar. Oyuncu, *Komitenin* özel bir izni olmadan oyuna ara verir ve

topunu kaldırırsa, *Komiteye* rapor verirken (Kural 6-8a) topunu kaldırdığını da bildirmek zorundadır.

Eğer oyuncu, geçerli bir nedeni olmadan topunu kaldırırsa, kaldırmadan önce topun yerini işaretlemese veya topu kaldırdığını *Komiteye* bildirmese, **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 takdirde 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; veya
- (iii) Oyun kesintisi süresi içinde, oyuncunun topu veya markası, (rüzgar veya su tarafından olması da dahil) 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 uygulanmaz.

*6-8d KURALINA UYMAMA CEZASI

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

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

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

7-1. Tur Öncesi ve Turlar Arası

a. Maç Oyunu

Oyuncu, maç oyunu yarışmalarının herhangi bir gününde, bir turdan önce yarışma sahasında talim *vuruş*ları yapabilir.

b. *Vuruş* Sayısı Oyunu

Yarışmacı, *vuruş* sayısı yarışmalarının hiç bir gününde, yarışmadan veya play-off'lardan önce, yarışma sahasında talim *vuruş*ları yapamaz, herhangi bir *green* yüzeyini top yuvarlayarak veya kazıyarak inceleyemez.

Vuruş sayısı yarışmalarında, yarışmanın iki veya daha fazla tur olarak birbirini izleyen günlere yayılmış bulunması durumunda, yarışmacı, yarışmanın devamı süresince yarışmaların yapılacağı sahalarda, turlar arası talim *vuruş*ları 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 *vuruş*larını yasaklayabileceği gibi, *vuruş* sayısı yarışmalarının her gününde veya turlar arasında, sahada veya sahanın bir kısmında talim *vuruş*larına izin verebilir. (Kural 33-2c)

7-2. Tur Sırasında

Oyuncu, bir *çukur*un oynanışı sırasında veya iki *çukur* arasında sahada talim *vuruş*u yapamaz.

Ancak iki *çukur* arasındayken, engel içinden olmamak ve oyunu gereksiz geciktirmemek koşuluyla:

- son oynadığı *green* üzerinde veya yakınında,
- herhangi bir talim *green*'inde,
- tur üzerindeki bir sonraki *başlama yeri*nde, 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. - Bkz. Sayfa 2335

8-1. Danışma ve Tavsiye

Öngörülen tur içinde oyuncu:

- ortağı dışında kimseye tavsiyede bulunamaz, veya
- 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 bu amaçla, *vuruş* yapılırken oyun hattı üzerinde veya yakınında, veya *çukurun* ötesindeki oyun hattı

uzantısında duramaz. Oyuncu tarafından veya onun bilgisi dahilinde başka biri tarafından oyun hattını göstermek amaçlı yerleştirilmiş işaretler *vuruş*tan 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, *vuruş* öncesinde pata hattını gösterebilir. Ancak, *green* yüzeyine dokunulmayacağı gibi, *green* üzerine pata hattını gösterme amacıyla hiç bir işaret konulamaz.

(Pata hattına dokunulması – Bak Kural 16-1a)

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 dizilmişlerdir:- Bkz. Sayfa xx-xx

9-1. Genel

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

9-2. Maç Oyunu

a. Vuruş Sayısını Bildirme

Rakibin, bir *çukurun* oynanışı sırasında, oyuncunun kaçınıcı *vuruş*ta olduğunu ve *çukurun* tamamlanmasından sonra kaç *vuruş*la bitirdiğini öğrenmeye hakkı vardır.

b) Vuruş Sayısını Yanlış Bildirme

Oyuncu rakibine yanlış bilgi vermemelidir. Eğer oyuncu yanlış bilgi verirse, **çukuru kaybeder**.

Oyuncu aşağıdaki durumlarda yanlış bilgi vermiş sayılır:

(i) alınan cezanın rakibe derhal bildirilmemesi; ancak (a) oyuncunun ceza içeren bir kural uygulaması yapıyor olması ve bu durumun rakibi tarafından gözlemleniyor olması durumunda veya (b) hatasını rakibi bir sonraki vuruşunu yapmadan düzeltmesi durumunda yanlış bilgi vermiş sayılmaz.

ii) bir **çukurun** oynanışı sırasında yaptığı **vuruş** sayısı hakkında rakibine yanlış bilgi vermiş ve hatasını rakibi bir sonraki **vuruşunu** yapmadan önce düzeltmemişse veya,

iii) bir **çukuru** kaç **vuruşta** tamamladığı hakkında yanlış bilgi verirse ve bu durum rakibin oynanan **çukurun** sonucu hakkında yanlış bilgi sahibi olmasına neden olursa; ancak bu hatasını bir sonraki **çukurun başlama yerinden vuruş** yapılmadan, veya söz konusu durum maçın son **çukurunda** geçmiş ise, tüm oyuncular **green'i** terk etmeden önce düzeltirse yanlış bilgi vermiş sayılmaz.

Oyuncunun ceza alması gerektiğini bilmiyor olması nedeniyle, aldığı cezayı rakibine bildirememiş olması da yanlış bilgi verme sayılır. *Kuralları* bilmek her oyuncunun görevidir.

9-3. Vuruş Sayısı Oyunu

Ceza alan bir yarışmacı, 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 dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

10-1. Maç Oyunu

a. Çukuru Oynamaya Başlarken

İlk *başlama* yerinde *onur* hakkı *çıkış* listesine göre yapılır: Herhangi bir liste 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), oyun sırasına oyuncunun en son *vuruş* yaptığı noktaya göre karar verilir. Eğer top en son *vuruş* yapılan nokta dışında başka bir noktadan oynanacaksa, oyun sırasına 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 çıkış listesine göre belirlenir. Herhangi bir liste 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: Rule 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 31-4 (Dört- Top vuruş sayısı oyunu).

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

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 Bkz. Kural 16-1f)

(Dörtlü *vuruş* sayısı oyunlarında sıra dışı oynamalar için Bkz. 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 *vuruş*larından 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 maddeleri uygulanır.

Başlama Yeri

Kural 11

Başlama Yeri

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir. - Bkz. Sayfa 23-35

11-1. Topu Yerleřtirme

Oyuncu *bařlama yeri*nden oyuna bařlarken topa *bařlama yeri* sınırları iinden ve *bařlama yeri* zemininden veya topu ykseltmek iin altına konulan *Kurallara* uygun bir tee (Bkz. Ek IV) zerinden vurmak zorundadır.

Bu amala *bařlama yeri* zeminindeki, oyuncu tarafından hazırlanmıř veya hazırlanmamıř bir kabartma veya zemine oyuncu tarafından yerleřtirilmıř veya yerleřtirilmemiř doęal bir cisim kullanılabilir.

Eęer bir oyuncu *bařlama yeri*nden, bu Kuralda belirtilen řekillerde yerleřtirilmemiř bir topa *vuruř* yapar veya *kurallara* uygun olmayan bir tee kullanırsa **diskalifiye edilir**.

Oyuncu, *bařlama yeri* sınırları iindeki topa, *bařlama yeri* sınırları dıřında durarak vurabilir.

11-2. Bařlama Yeri İřaretleri

Oyuncu, oynanacak *ukurun bařlama yeri*nden herhangi bir topla ilk *vuruřunu* yapmadan nce, *bařlama yeri* iřaretlerinin yerlerinde sabit akalı oldukları varsayılır. Bu nedenle oyuncu onları, *vuruř* pozisyonunu, tasarladığı *swing alanını* veya oyun hattını engelledięi gerekeleriyle kaldırırsa veya kaldırılmasına izin verirse **Kural 13-2'nin ihlali nedeni ile cezalandırılır**.

11-3. Topun Tee'den Dřmesi

Top oyunda deęilken tee'den dřer veya oyuncu tarafından *vuruř* pozisyonu alırken arpma nedeniyle dřürlrse, cezasız olarak tekrar yerine konabilir. Ancak bu sırada topa *vuruř* yapılırsa, top ister durur ister yuvarlanır olsun *vuruř* geerli sayılır, ancak ayrıca bir ceza verilmez.

11-4. Bařlama Yeri Dıřından Vuruř

a. Ma Oyunu

Oyuncu, bir *ukura* bařlarken *vuruřunu bařlama yeri* sınırları dıřından yaparsa ceza almaz; ancak rakibi derhal *vuruřun geersiz sayılmasını* ve *bařlama yeri* sınırları iinden *vuruřun* tekrarını isteyebilir.

b. Vuruş Sayısı Oyunu

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

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

Hatanın düzeltilmesinden önce *başlama yerinin* dışından yapılan *vuruş* ve müteakip *vuruşlar*, *yanşmacının* skoruna katılmaz.

11-5. Yanlış Başlama Yerinden Oynama

Kural 11-4 koşulları geçerlidir.

Topun Oynanışı

Kural 12

Topun Aranması ve Teşhisi

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

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, çalılırları, dikenleri ve benzerlerini yatırabilir 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 18-2 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 bulunamayacak veya teşhis edilemeyecek derecede kumla örtülü olduğu tahmin ediliyorsa, oyuncu topunu bulmak veya teşhis edebilmek amacıyla kumun bir kısmına dokunabilir ve kaldıracabilir. Topun bulunması ve teşhis edilmesi durumunda, oyuncu kaldırılan kumu tekrar eski durumuna gelecek şekilde topun üzerine örtmelidir. Top aranırken, teşhis edilirken veya topun duruşunun tekrar eski haline getirilmesi esnasında top yerinden oynatılırsa, cezasız olarak eski yerine yerleştirilir ve kum yeniden örtülür.

Bu Kurala göre topun duruşunun tekrar eski haline getirilmesi esnasında, topun görülebileceği kadar küçük bir kısmı açıkta bırakılabilir.

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 kaldıracabilir. 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 18-2 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, topun görülebileceği kadar küçük bir kısmı açıkta bırakılabilir.

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. Topun su içinde bulunmaması veya arama haricinde oyuncu tarafından kaza ile oynatılması durumunda, Kural 18-2 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 *Kurallar* 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— Bkz. 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 olmadan halde teşhis için kaldırır, 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.- Bkz. Sayfa 23-35

13-1. Genel

Kurallarca başka yöntem öngörülmemişse, top durduğu gibi oynanır: (Duran top yerinden oynatıldı: - Bkz. 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 kum ve toprak kümeciklerinin kaldırılması veya hasar onarımı yapılması (Kural 16-1c)

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:

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

İstisnalar:

- Engelin durumunun incelenmediği ve topun duruşunun düzeltilmediği varsayılarak oyuncu cezasız olarak, (a) düşmesi halinde veya düşmemek için, bir maniayı kaldırmak için, herhangi bir Kurala göre topu markalamak veya yerini ölçmek, çıkarmak, kaldırmak, yerleştirmek veya tekrar yerleştirmek için engelin yüzeyine, köksüz cisimlere veya su engelinde suya cezasız olarak dokunabilir veya (b) sopalarını engel içine bırakabilir.
- Oyuncu, bir sonraki *vuruşu* açısından Kural 13-2' yi ihlal etmemek koşulu ile ve sadece sahayı korumak amacıyla, herhangi bir zamanda engel

içinde toprağı veya kumu düzeltebilir. Eđer engel içinden oynanan top, *vuruřtan* sonra engelin dıřında kalmıřsa, oyuncu hiřbir kısıtlama olmadan engel içindeki toprağı veya kumu düzeltebilir.

3. Eđer oyuncu engel içinden *vuruřunu* yapar ve top bařka bir engel içinde durursa, Kural 13-4, *vuruřtan* sonra *vuruřun* yapıldığı engel içinde yapılacak olan hareketleri kapsamaz.

Not: Oyuncu, *vuruř* pozisyonunda veya sopanın geri hareketinde, sopa ile veya herhangi bir řekilde, *Komite* tarafından sahanın ayrılmaz bir parçası olarak tanımlanan bir kısma, herhangi bir maniaya veya ot, çalı, ağaç ve sair bitkilere dokunabilir.

KURALA UYMAMA CEZASI

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

(Topun aranması - Bkz. Kural 12-1.)

(Su engeli içinden kurtulma – Bkz. Kural 26)

Kural 14

Topa Vuruř

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmiştir.- Bkz. Sayfa xx-xx

14-1. Genel

a. Topa Düzgün Vuruř

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

b. Sopanın destek olarak kullanılması

Oyuncu *vuruř* yaparken sopasıyla “doğrudan” veya herhangi bir “destek noktası” aracılığıyla destek alamaz.

Not 1: Oyuncu sopayı veya sopayı tutan elini, eline veya kolunun dirseğiyle bileği arasındaki bölüme yaslayabilir fakat sopanın veya sopayı tutan elin kasıtlı olarak vücudunun diğer bir yeri ile temas etmesi halinde sopa "doğrudan" destek almıştır.

Not 2: Oyuncunun, sopayı tutan eli sabit nokta haline getirerek etrafında diğer eliyle swing yapma niyetiyle kolunun dirseğiyle bileği arasındaki bölümünü vücudunun herhangi bir yeri ile temas ettirmesi halinde "destek noktası" oluşmuştur.

14-2. Yardım

a. Fiziksel Yardım ve Çeşitli Dış Etkenlerden Korunma

Oyuncu, *vuruşunu* yaparken hiçbir fiziksel desteği 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, Alışılmadık Malzemeler ve Malzemenin Anormal Şekilde Kullanılması

Kural 14-3 oyuncuya belirli bir *vuruş* için veya genel olarak oyununda yardımcı olabilecek cihazların (elektronik cihazlar da dahil) kullanımını düzenler.

Golf, başarının oyuncunun değerlendirme yetisine, becerilerine ve yeteneğine bağlı olması beklenen zorlayıcı bir oyundur. R&A bir cihaz veya malzemenin kullanımını Kural 14-3'ü ihlal açısından değerlendirirken, rehberi bu prensiptir:

Malzeme ve cihazların Kural 14-3'e uygunluğu konusunda detaylı özellikler ve yorumlamaları ile malzeme ve cihaz konusunda danışma ve başvuru işlemleri için Ek IV'e bakınız.

Oyuncu, aşağıda belirtildiği gibi, *Kurallarca* öngörülenler dışında, öngörülen tur süresince herhangi bir yapay cihazı veya alışılmadık malzemeyi, veya herhangi bir malzemeyi anormal bir şekilde:

- a. Kendisine *vuruş* sırasında veya oyununda yardımcı olmak amacıyla; veya
- b. Oyun tarzını etkileyebilecek mesafe veya diğer koşulların tahmini veya ölçümünü yapmak amacıyla, veya
- c. Sopanın kavranmasına yardımcı olmak amacıyla, aşağıdakiler haricinde, kullanamaz.
 - (i) düz ve normal eldivenler kullanılabilir.
 - (ii) reçine, pudra ve diğer kurutucu veya nemlendirici malzemeler kullanılabilir; ve
 - (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 gerekliyse, (c) *Komite*, söz konusu malzemenin veya cihazın kullanılmasının oyuncuya herhangi bir avantaj sağlamadığına karar verirse.

2. Oyuncu ekipmanı geleneksel olarak kabul edilen bir şekilde kullandığında bu kuralı ihlal etmiş sayılmaz.

14-3 KURALINA UYMAMA CEZASI

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

İhlalin tekrarı halinde – Diskalifikasyon

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

Not: Komite, yerel bir Kural ile, oyuncuların mesafe ölçmeye yarayan cihazlar kullanmasına 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 *vuruş*a başlamasından veya *vuruş* için sopasını geriye çekmesinden sonra hareket etmeye başlarsa, hareket halindeki bir topa *vuruştan* ötürü bu Kuralca bir ceza görmez; ancak Kural 18-2'nin (Duran top oyuncu tarafından yerinden oynatıldı) öngördüğü cezalardan muaf tutulamaz.

(Top, oyuncunun kendisi, ortağı veya *caddie*'si tarafından kasten yönünden saptırıldı veya durduruldu - Bkz. 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

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

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 (Bkz. 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 (bir *yanlış topu* drop etmek veya yerleştirmek de dahil), 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: Eğer oyuncu, topunu yanlış yerden oynadığı için ceza almışsa, *Kurallar*ca izin verilmeyen şekilde oyuna top sokmaktan dolayı ayrıca ceza almaz.

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

15-3. Yanlış Top

a. Maç Oyunu

Eğer 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 toplarını karıştırlarsa, *yanlış topla* ilk oynamış olan oyuncu **çukuru kaybeder.** Kimin ilk olarak *yanlış topla* oynadığı saptanamazsa, oyuncular değiştirilmiş toplarla *çukuru* tamamlarlar.

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

kartına eklenmez. Oyuncu hatasını, doğru topu oynayarak veya ilgili Kuralları yaptırımlarını uygulayarak düzeltmek zorundadır.

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

b. Vuruş Sayısı Oyunu

Eğer bir yanlışmacı, yanlış topa vuruş veya vuruşlar yaparsa iki vuruş cezası alır. Yanlışmacı, hatasını düzeltip kendi topu ile oyuna devam etmek veya Kuralları gerektirdiği yaptırımları uygulamak zorundadır. Yanlışmacı 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 yanlışmacının skoruna katılmaz. Yanlış olarak oynanan top başka bir yanlışmacıya aitse, sahibi, topun ilk oynandığı yere bir top yerleştirerek vuruşunu yapar.

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

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

Green

Kural 16

Green

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

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) vuruş 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 onarken - Kural 16-1c;
 - (vii) sabit olmayan maniaları kaldırırken - Kural 24-1;
- (*Green* üzerinde pata hattını gösterme - Bkz. 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 (Bkz. 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 toplanın 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 toplanın neden olduğu darbe izlerini onarılmaya çalışılırken hareket ettirilmişse, ceza alınmaz. Bu durumlar haricinde Kural 18 uygulanır.

Green üzerindeki diğer hasarlar, oyuncuya bir sonraki *vuruş*unda 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 bacağına arasına alarak) *vuruş* yapamaz.

Istisna: Eđer 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: Bkz. Kural 22).

16-1 KURALINA UYMAMA CEZASI:

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

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

(Yanlış *green* - Bkz. 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 - Bkz. Kural 6-7)

Kural 17

Bayrak Diređi

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa xx-xx

17-1. Bayrak Diređinin Tutulması, Kaldırılması veya Yükseltilmesi

Oyuncu, sahanın herhangi bir yerinden yapılacak *vuruş* öncesinde, *bayrak diređinin* başında birinin bulunmasını, *diređin* kaldırılmasını veya *çukurun* yerinin belirtilmesi için yükseltmesini isteyebilir.

Eđer oyuncu *vuruşunu* yapmadan önce *bayrak diređi* 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: Eđer *bayrak diređi çukurdaysa* ve bu sırada herhangi biri bayrađın yanında duruyorsa, o kiři *bayrak diređinin* başında duracak kiři olarak kabul edilir.

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

Not 3: *Vuruş* yapılırken herhangi bir kiři *bayrak diređinin* başında bulunur, onu kaldırır veya yükseltirse, bu kiřinin, oynanan top hareketsiz kalıncaya kadar, *bayrak diređini* tutan kiři olduđu varsayılır.

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

17-2. Bayrak Diređinin Yetki Alınmadan Tutulması

Eđer maç oyununda bir rakip oyuncu veya *caddie'si*, veya *vuruş sayısı* oyununda bir eř yanřmacı veya *caddie'si*, oyuncunun izni veya bilgisi olmadan, *vuruş* sırasında veya top hareket halindeyken, *bayrak diređinin* başında durur, *bayrak diređini* 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 topun durduğu yerden oynamaya devam edilir. 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* - Bkz. 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: - Bkz. Sayfa 23-35

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 topu 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 - Bkz. Kural 18-5)

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

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 veya
- (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 bir top aranırken veya bu sırada duruşu değiştirilen topun duruşunun tekrar eski haline getirilmesi sırasında, engel içinde top aranırken veya teşhis edilirken hareket ettirilen köksüz cisimlerin eski yerlerine yerleştirilmesi sırasında, su engeli sınırları içindeki suyun içinde olduğu varsayılan bir topun aranması sırasında veya bir mania veya *anormal zemin koşulu* içindeki bir topun aranması sırasında - Kural 12-1
- Çukur tapalarının ve top izlerinin onanması 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 tekrarlanması sırasında – Kural 20-3a
- Green üzerinde köksüz cisimlerin kaldırılması sırasında – Kural 23-1
- Sabit olmayan bir manianın kaldırılması sırasında – Kural 24-1.

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 – Bkz. Kural 15-3)

(Mesafe ölçümü sırasında topun yerinden oynaması – Bkz. 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 – Bkz. 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 18-2, 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 dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

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 aşağıdakiler dışında oyuna 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, nerede 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:

(Oyuncunun topu başka bir top tarafından yönünden saptırıldı veya durduruldu - Bkz. 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 saptınır 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.

İstisnalar:

1. Topun, bayrak direğinin başında duran veya direği kaldıran kişiye veya o kişinin taşıdığı malzemeye çarpması durumunda - Bkz. Kural 17-3b.
2. Drop edilen top - Bkz. Kural 20-2a.

(Top kasten oyuncu, ortağı veya caddie'si tarafından saptındı veya durduruldu – Bkz. 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 saptınır veya durdurulursa, hiçbir 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 - Bkz. Kural 17-3b.

(Top, rakip veya onun caddie'si tarafından kasten saptındı veya durduruldu - Bkz. Kural 1-2)

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

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

İstisna: Topun, bayrak direğinin başında duran veya direği kaldıran kişiye veya o kişinin taşıdığı malzemeye çarpması durumunda - Bkz. 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. - Bkz. Sayfa 23-35

20-1. Kaldırma ve Marke Etme

Kurallann 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 vuruş cezası alır** ve top kaldırıldığı yere yerleştirilir. Eğer kaldırıldığı yere yerleştiremezse, **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 18-2a'*ya 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 - Bkz. 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 (anomal zemin koşulları), Kural 25-3 (yanlış *green*) veya bir yerel Kural (33-8a)'da öngörülen kolaylıklar dan 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 iki sopa boyundan fazla yuvarlanırsa veya

- (vii) Top aşağıda belirtilen noktalardan *çukura* daha yakın bir konuma yuvarlanır ve orada kalırsa:
- Topun orijinal yeri veya tahmin edilmiş yeri (Bkz. Kural 20-2b) veya.
 - En yakın kurtulma noktası* veya mümkün olan maksimum kurtulma veya.
 - 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 – Bkz. 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:

- topu kaldırmış veya oynatmış olan kişi tarafından,
- oyuncunun kendisi tarafından veya
- 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 kazaen yerinden oynarsa, top veya marka yeniden yerleştirilir. Top veya markanın yerinden oynaması doğrudan doğruya topun yerleştirilmesi ve

yerleřtirmenin tekrarı ve markanın kaldırılıřı ile ilgili ise, bir ceza verilmez. Aksi durumda Kural 18-2 veya 20-1'e gre oyuncu bir vuruř cezası alır.

Eđer tekrar yerine yerleřtirilecek olan top kaldırıldıđı nokta dıřında bařka bir yere yerleřtirilirse ve bu hata, Kural 20-6 da anlatıldıđı gibi dzeltilmese, oyuncu genel cezayı alır. Maç oyununda ukurun kaybedilmesi, vuruř sayısı oyununda ise iki vuruř cezası, bu Kuralın ihlali durumunda verilen cezalardır.

b. Yerleřtirme ve Tekrarı Sırasında Topun Duruřu Deđiřti

Yerleřtirme ve yerleřtirmenin tekrarı sırasında topun orijinal durumu deđiřirse;

- (i) engel dıřında top, ukura daha yakın olmamak ve engel iinde bulunmamak kořuluyla bulunduđu yerin en fazla bir sopa boyu evresinde, orijinal duruřuna en benzer řekilde yerleřtirilir;
- (ii) su engelinin iinde, tekrar su engelinin iinde kalmak kořuluyla top (i)'deki yntem dođrultusunda yerleřtirilir;
- (iii) kum engeli iinde top, bulunduđu yerin mmkn olduđu kadar yakınında, orijinal duruřuna benzer bir yer hazırlanarak oraya yerleřtirilir.

Not: Orijinal durumu deđiřmiř olan topun yerleřtirileceđi yerin saptanamaması durumunda, eđer orijinal topun yeri biliniyorsa Kural 20-3b, bilinmiyorsa Kural 20-3c uygulanır.

İstisna: Eđer oyuncu, kumla rtl bir topu anyor veya teřhis etmek istiyorsa – Bkz. Kural 12-1a

c. Yerleřtirilecek Yerın Saptanamaması

Topun nereye yerleřtirilmesi gerektiđinin saptanması mmkn olamıyorsa, top:

- (i) parkur zerinde – bir engel iinde veya green zerinde olmamak kořuluyla – nceden bulunduđu yerin mmkn olduđu kadar yakınında drop edilir;
- (ii) engel iinde, nceden bulunduđu yerin mmkn olduđu kadar yakınında ve engel iinde drop edilir;
- (iii) green zerinde, bir engel iinde olmamak kořuluyla, nceden bulunduđu yerin mmkn olduđu kadar yakınına yerleřtirilir.

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 oynanırsa Bkz. Kural 20-7c, Not 3.

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

Oyuncunun *oyundaki topu* kaldırdıktan sonra, drop edildiğinde veya yerleştirildiğinde tekrar *oyundaki top* sayılır. Yerleştirilen bir top, markanın kaldırılmış olup olmamasına bakılmaksızın *oyundaki top* sayılır.

Oyundaki topun yerine oyuna sokulan başka bir top, drop edilince ve yerleştirilince *oyundaki top* sayılır.

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

(Yanlış şekilde oyuna sokulan, drop edilen veya yerleştirilen topun kaldırılması - Bkz. 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 topuna* aşağıda belirtilen yerlerden *vuruş* yaparsa, yanlış yerden oynamış sayılır:

- (i) *Kurallannın, sahada vuruş* yapılmasına, topun drop edilmesine veya yerletirilmesine izin vermediği bir bölümünde; veya
- (ii) *Kurallannın*, 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 - Bkz. Kural 11- 4.

b. Maç Oyunu

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

c. Vuruş Sayısı Oyunu

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

Eğer *yanışmacı* 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*, *yanışmacı green'i* terk etmeden önce, o *çukuru Kurallara uygun olarak* ikinci bir topla tamamlamak istediğini bildirir.

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

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

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

Not 2: *Yanışmacı* Kural 20-7c kapsamında ikinci topu oyuna sokarsa, ve bu topun geçersiz olduğuna karar verilirse geçersiz sayılan topun oynanması ile doğrudan bağlantılı olarak alınan cezalar ve bu top ile yapılan müteakip *vuruşlar* dikkate alınmaz. Eğer bu ikinci topun geçerli olacağına karar verilirse, orjinal topla yanlış yerden yapılan *vuruş* ve orjinal top ile yapılan müteakip *vuruşlar* ile orjinal topla alınan cezalar dikkate alınmaz.

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

- izin verilmediği halde *başka bir topu oyuna sokmaktan*,
- Kurallarca drop edilmesi gereken topu yerleştirmekten veya yerleştirilmesi gereken topu drop etmekten*,

- (c) topu uygun olmayan bir şekilde *drop* etmekten veya
- (d) topun *Kurallar*ca 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 dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

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 dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

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 kaldıracabilir; veya
- herhangi bir top ise kaldırtabilir.

Bu Kurala göre kaldırılan top eski yerine yerleştirilir (Bkz. Kural 20-3).
Bu Kural gereği kaldırılan top - green üzerinden kaldırılanlar dışında - temizlenemez (Bkz. Kural 21).

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

Vuruş sayısı oyununda, Komite, yarışmacıların aralarında anlaşarak herhangi bir yarışmacının oyununu destekleyen bir topu kaldırmamaya karar verdiklerini tespit ederse, **yarışmacılar diskalifiye edilirler.**

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

22-2. Oyunu Engelleyen Top

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

Bu Kurala göre kaldırılan top eski yerine yerleştirilir (Bkz. Kural 20-3).
Bu Kural gereği kaldırılan top - green üzerinden kaldırılanlar dışında - temizlenemez (Bkz. Kural 21).

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

Not 1: Green haricinde, oyuncu kendi topunun başkasının oyununa engel olacağını varsayarak topunu kaldıramaz. Topunun kaldırılması istenmemesine rağmen topunu kaldırması **halinde Kural 18-2'yi ihlalden bir vuruş cezası alır;** ancak Kural 22'yi ihlalden dolayı ilave ceza almaz.

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

KURALA UYMAMA CEZASI:

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

Kural 23

Köksüz Cisimler

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

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 **oyuncu Kural 18-2 maddesine göre bir vuruş cezası alır.**

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

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

KURALA UYMAMA CEZASI:

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

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

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

Kural 24

Manialar

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

24-1. Sabit Olmayan Manialar

Sabit olmayan *manialar* karşısında oyuncu aşağıdaki kolaylıklardan yararlanabilir:

- a. 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* kaldırılmaz. (Topa müdahale - Bkz. 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

Topun sabit bir *manianın* içinde veya üstünde bulunur veya *mania*, oyuncunun *duruşunu* alması veya tasarlanan swingini yapmasını engellerse, *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 kaldırır ve bir *engel* içinde veya *green* üzerinde bulunmayan, *saha* içinde bir noktaya düşmelidir.
- (ii) **Kum Engeli İçinde:** Topun *kum engeli* içinde bulunması durumunda, top kaldırılır ve aşağıdaki şekillerde drop edilir :
- (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** olarak, *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 - Bkz. 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 uyarak 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, *maniayı* kaldırarak, topun 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 topu 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-I 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 dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

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 *zata hattı* üzerinde bulunmaları da engelleme kapsamına girer. Bunun dışında engellenenin *oyun hattı* üzerinde olması, tekbaşına bir engelleme sayılmaz.

Not: Komite 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 noktasının* 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 noktasının* 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 düşmelidir

- (ii) **Kum Engeli İçinde:** Topun *kum engeli* içinde bulunması halinde oyuncu topunu kaldırır ve:
- (a) 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,
- (c) **Bir vuruş cezası olarak**, *kum engeli* dışında, topun durduğu yer ile *çukur* doğrultusunda istediği kadar geriye giderek bu çizgi üzerindeki bir yere drop eder.
- (iv) **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:

Kural 25-1b gereği kaldırılan top temizlenebilir.

Engellemenin devam ettiği bir yere yuvarlanıyor: Bkz. 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 *anormal bir duruş*, *swing* veya *vuruş* yönünde ısrar edilmesi halinde geçerli olabileceği durumlar.

Not I: Topun bir *su engeli* veya *yan su engeli* içinde bulunması durumunda oyuncu *anormal zemin koşulu* kolaylığından cezasız olarak yararlanamaz. Bu

durumda oyuncu topu ya 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, inandırıncı, makul ve yeterli gerekçe ve deliller olmalıdır. Bu delillerin olmadığı durumlarda top kayıp addedilerek, Kural 27-1 uygulanır. Eğer top *anormal zemin koşulu* içinde kaybolmuş ise, topun buraya en son girdiği nokta tespit edilerek, 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 koşulunun engellemesinin, ancak açıkça anlamsız bir vuruş veya gereksiz, anormal bir duruş, swing veya yönde ısrar edilmesi halinde söz konusu olacağı durumlarda.

25-2. Gömülü Top

Bir oyuncunun topu *parkur* üzerindeki "ince biçilmiş yerlerde" gömülü kalırsa, top cezasız olarak kaldırılıp temizlenebilir ve *çukura* yaklaşmamak kaydıyla,

kaldırıldığı yerin mümkün olduğu kadar yakınına drop edilebilir. Drop edilen top, önce *sahanın parkur* üzerindeki bir kısmına çarpmak zorundadır.

Not 1: Topun "gömülü" sayılabilmesi için kendi çarpma izi içinde ve bir bölümünün toprak seviyesinin altında olması gerekir. Topun toprağa doğrudan temas etmesi zorunlu değildir. (örneğin : ot, köksüz cisimler ve benzerleri toprak ile top arasında bulunabilir)

Not 2: "İnce biçilmiş yerler", kaba otlu alanlar içinden geçen patikalar da dahil olmak üzere, *saha* içinde fairway düzeyinde veya daha ince kesilmiş tüm alanları kapsar.

Not 3: *Komite*, Ek-1'de belirtildiği şekilde bir yerel kural koyarak *parkurun* herhangi bir yerinde gömülü olan top için cezasız kolaylık sağlanmasına karar verebilir.

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 *en yakın kurtulma noktasına* bir sopa boyu mesafe , 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

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

26-1. Su Engeli içindeki Top için Kolaylık

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

Topun *su engel*ine 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:**

- 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
- Topun *su engel*ine düşerken son olarak aştığı sınır noktası ile *çukur* doğrultusunda, *su engel*inin arkasında istediği kadar geriye giderek bu çizgi üzerindeki bir yere drop edebilir, veya
- Topun *yan su engel*inin içine düşmesi halinde ek bir seçenek olarak *çukura* daha yakın olmama koşuluyla engel dışında (i) topun son olarak *yan su engel*inin sınırlarını geçtiği noktanın veya (ii) engelin karşı tarafında *çukura* eşit uzaklıktaki bir noktanın iki sopa boyu mesafesi içinde drop edebilir.

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

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

(Top engel içerisindeyken yasaklanmış hareketler: Bkz. Kural 13-4)

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 engelinin* içinde kalırsa, oyuncu:

- (i) **bir vuruş cezası olarak**, topunu *su engeli* dışından en son oynadığı yerin mümkün olduğu kadar yakınına drop ederek oynayabilir (bak: Kural 20-5); veya
- (ii) Kural 26-1a, 26-1b veya uygulama imkanı varsa 26-1c' ye göre, bu **kurallar doğrultusunda bir vuruş cezası olarak oynayabilir**. 26-1b veya 26-1c kurallarının uygulanması için referans noktası, orijinal topun, içinde bulunduğu *su engeli* sınırını en son geçtiği noktadır.

Not: Eğer oyuncu Kural 26-1a uyarınca *su engeli* içinden en son oynadığı yere mümkün olduğu kadar yakın bir noktaya bir top drop eder, ancak bu topu oynamaktan vazgeçerse yukarıdaki (i) maddesi, Kural 26-1b veya uygulama imkanı varsa Kural 26-1c'ye göre hareket edebilir. Bu durumda **bir vuruş cezası** Kural 26-1a uyarınca ve bir **ilave bir vuruş cezası** yukarıdaki (i) maddesi, Kural 26-1b veya Kural 26-1c uyarınca olmak üzere, **toplamda iki vuruş cezası alır**.

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

Su engeli içinden oynanan bir topun kaybolması, *engel* dışında oynanamaz olarak ilan edilmesi veya *sınır dışına* çıkması durumunda oyuncu **bir vuruş cezası olarak Kural 27-1 veya 28a'ya göre** orijinal topunu *su engeli* içinden son oynadığı yerin mümkün olduğu kadar yakınından oynayabilir (Bkz. Kural 20-5).

Eğer oyuncu topunu bu noktadan oynamak istemez ise:

- (i) **ilave bir vuruş cezası ekleyerek** (toplamda iki vuruş cezası) *su engeli* dışından son oynadığı yerin mümkün olduğu kadar yakınından bir top oynayabilir (bak: Kural 20-5); veya
- (ii) Kural 26-1b veya uygulama imkanı varsa 26-1c uyarınca **ilave bir vuruş cezası ekleyerek** (toplamda iki vuruş cezası) ve referans noktası olarak orijinal topun içinde bulunduğu *su engeli* sınırını en son geçtiği noktayı kullanarak oynayabilir.

Not 1: Oyuncu Kural 26-2b'ye göre hareket ederse, Kural 27-1 veya 28a'ya göre bir top drop etmek zorunda değildir. Eğer bir top drop etmişse onu oynamak zorunda değildir. Alternatif olarak yukarıdaki (i) veya (ii) maddelerine göre hareket edebilir. Bu durumda Kural 27-1 veya 28a'ya göre bir vuruş cezası ve yukarıdaki (i) veya (ii) maddelerine göre ilave bir vuruş cezası olmak üzere **toplamda iki vuruş cezası alır**.

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 dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

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 (Bkz. 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 (Bkz. 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 (Bkz. Kural 20-5).

İstisna: Bulunamayan orijinal topun bir *dış etken* tarafından yerinden oynatıldığının (Kural 18-1), bir *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 kaybı; 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:

- (i) maç oyununda *rakibine* ve vuruş sayısı oyununda *markör* veya eş *yanşmacılara* geçici top oynayacağını bildirir.
- (ii) Vuruşunu, kendisinin veya *ortağının* orijinal topu aramak üzere ilerlemeye başlamasından önce yapar.

Bu yöntemle 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 oyuncu sırası - Bkz. 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 top*la olan durumu, ilk oynanan *geçici topun* orijinal top ile olan ilişkisinin aynıdır.

b. Geçici Topun Oynanan Top Sayılması;

Oyuncu *geçici top*la orijinal topun bulunması olası olan yere kadar oynayabilir. Oyuncu orijinal topun bulunması olası yerden veya *çukura* buradan daha yakın bir noktadan *geçici top*la *vuruş* yaparsa, orijinal top kaybolmuş varsayılarak *geçici top* **mesafe ve vuruş 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).

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 top*u terk ederek orijinal topa 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 top*la *vuruş*larına devam ederse, *yanlış top*la oynamış sayılır ve Kural 15-3 koşulları uygulanır.

Not: Kural 27-2a'ya göre oynanmış olup, Kural 27-2c uyarınca sonradan oyun dışı kalan *geçici top* ile yapılan *vuruş*lar ve bu topun oynanmasından dolayı alınan cezalar dikkate alınmaz.

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

Oyuncu topunun *su engelinin* içinde olması dışında, *sahanın* herhangi bir yerinde, topunu oynanamaz olarak ilan edebilir. Bir topun oynanamaz oluđu hakkında tek yargı sahibi oyuncunun kendisidir.

Oyuncu topunu oynanamaz olarak ilan ederse, **bir vuruş cezası** alarak:

- Kural 27-1'in *vuruş* ve mesafe cezasını uygulayarak orijinal topa son oynadığı yerin mümkün olduđu kadar yakınından bir top oynar (Bkz. Kural 20-5) veya
- Topun bulunduđu yerle *çukur* doğrultusunda istediği kadar geriye giderek bu çizgi üzerinde bir top drop eder , veya
- Topun bulunduđu yerin, *çukura* daha yakın olmamak koşuluyla, iki sopa boyu çevresine bir top drop eder.

Oynanamaz olarak bildirilen 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 kaldınlan 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 dizilmişlerdir - Bkz. sayfa 23-35

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 **takımı çukuru kaybeder**.

29-3. Vuruş Sayısı Oyunu

Ortaklar sıra dışı *vuruş* veya *vuruşlar* yaparlarsa, bu *vuruş* veya *vuruşlar* geçersiz sayılır ve ayrıca **takıma iki vuruş cezası verilir**. Takım sıra dışı *vuruşun* yapıldığı yere mümkün olduğu kadar yakın bir noktadan sıraya uygun olarak *vuruşu* tekrarlayarak hatasını düzeltir (Bkz. 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 dizilmişlerdir - Bkz. sayfa 23-35

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. (Bkz. 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- Bkz. Kural 17-3b.

(Top rakip tarafından kasten yönünden saptırıldı veya durduruldu- Bkz. Kural 1-2.)

30-3. En iyi 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 aralarında, kendi topalarını uygun gördükleri sıralamaya göre oynarlar.

c. Yanlış Top

Bir oyuncu Kural 15-3a 'ya göre *yanlış top*la oynamaktan dolayı *çukur* kaybı cezası alırsa, **o çukura saklı kalarak diskalifiye olur**; ancak yanlış olarak oynanan top *ortağının* topu olsa dahi, aldığı ceza *ortağının* etkilemez. *Yanlış top* diğer bir oyuncuya aitse, sahibi *yanlış topun* ilk oynandığı yere bir top yerleştirir.

(Yerleştirme ve Tekrarı – Bkz. 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 - Bkz. sayfa 23-35

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 - Bkz. Kural 31-7 a)

31-4. Oyun Sırası

Ortaklar kendi aralarında toplanını 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 Tekran – Bkz. 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 Kurallann 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

Yanışmacının bir *Kuralı* ihlali *ortağının* oyununu destekliyorsa, **ortağı yanışmacının aldığı cezaya ilaveten ilgili Kuralın cezasına çarptırılır.**

Diğer her türlü durumlarda *yanışmacının* 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 - Bkz. sayfa 23-35

32-1. Koşullar

Bogey, par ve Stableford yarışmaları, her *çukurda* belirli bir *vuruş* sayısına karşı oynanan bir tür *vuruş* sayısı oyunlandır. *Vuruş* sayısı oyunları *Kuralları*, aşağıdaki özel *Kurallarla* çelişmiyorsa, bu yarışma türleri için de geçerlidir.

Bogey, par ve Stableford yarışmaları 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 *yanışmacı* yarışmanın galibi sayılır.

Markör yalnızca, *yanışmacının* her *çukur* için belirlenmiş *vuruş* sayısına eşit veya daha düşük net skorunun gross değerini kaydetmekle yükümlüdür.

Not 1: Alttaki *Kurallarla* ilgili diskalifikasyon haricinde bir ceza verilmesi halinde, **skorundan bir veya daha fazla çukur düşülerek yanışmacının skoru belirlenir:**

- Kural 4 Sopalar
- Kural 6-4 Caddie
- Her hangi bir yerel Kural veya tumuva şartının ihlali nedeniyle bir tur için öngörülen maximum ceza

Yanşmacı, kartını teslim etmeden önce, yaptığı *Kural* ihlallerini *Komiteye* bildirmekle sorumludur; aksi halde **diskalifiye olur**.

Not 2: Yanşmacının *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 yanşmacının toplam *çukur* sayısından **bir çukur eksiltilir**. *Kural 6-7* ihlalinin tekrarlanmış olması durumunda Bkz. *Kural 32-2a*.

Not 3: Eğer yanşmacı *Kural 6-6d* istisnasında belirtilen ilave iki *vuruş* cezasını aldıysa, **bu ceza o turda kazanılan toplam çukur sayısından bir çukur düşerek uygulanır**. Yanşmacının skoruna ilave etmediği ceza, *kural ihlalinin yaşandığı çukurdaki skoruna eklenir*. Ancak, *Kural 6-6d'nin ihlali o çukurun sonucunu değiştirmiyorsa*, ceza *vuruşlarının hiçbirisi uygulanmaz*.

b. Stableford Yarışmaları

Stableford yarışmalarında değerlendirme her *çukurun* değer sayısına (par) göre yapılan skor'a aşağıdaki sistem içinde verilen puanlara göre yapılır:

<u>Çukur skoru</u>	<u>Puan</u>
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 yanşmacı yarışmanın galibidir. *Markör* yalnızca, yanşmacının 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 *Komiteye* 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: Yanşmacının *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 eksiltilir. Kural 6-7 ihlalinin tekrarlanmış olması durumunda Bkz. Kural 32-2a.

Not 3: Eğer yarışmacı Kural 6-6d'de belirtilen ilave iki vuruş cezasını aldıysa bu ceza o turda yarışmacının toplam skorundan iki puan düşerek uygulanır. Yarışmacının skoruna ilave etmediği ceza, kural ihlalinin yaşandığı çukurdaki skoruna eklenir. Ancak, herhangi bir çukurda Kural 6-6d'nin ihlali o çukurda yapılan puanı etkilemiyorsa ceza vuruşlarının hiçbirisi uygulanmaz.

Not 4: 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, bu 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 Kurallann 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 imzası ve teslimi
- Kural 6-6d Bir çukur için 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
- Kural 10-2c Sıra dışı oynama
- 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 **yanışmacı sadece ihlalin işlendiği çukur için diskalifiye olur.**

Yönetim

Kural 33

Komite

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

33-1. Koşullar; Kuralları Geçersiz Sayma

Komite, bir yarışmanın hangi koşullar altında yapılacağını saptar.

Komitenin bir Golf Kuralını geçersiz sayma yetkisi yoktur. Oyun başladıktan sonra ön görülen turdaki *çukur* sayısı değiştirilemez.

Maç ve vuruş sayısı oyunlarında bazı özel *Kurallar* birbirlerinden temelde o derece farklıdır ki, iki tür oyunun birlikte oynanması doğru olmadığı gibi, izin de verilmez. Bu koşullar altında oynanan maç sonuçları geçersizdir ve vuruş sayısı oyunundan da *yanışmacılar* diskalifiye edilirler.

Vuruş sayısı oyunlarında, *Komite hakemin* görevlerini sınırlandırabilir.

33-2. Saha

a. Sınırların Belirlenmesi

Komite tarafından saha üzerinde açıkça belirlenmesi gereken yerler:

- (i) *Oyun sahası ve sınır dışı,*
- (ii) *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 *Komitenin* 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 yerleştirebileceğini ilan eder. Ancak her bir günde bütün yarışmacılar aynı pozisyonadaki 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 olmadığını 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 - Bkz. Kural 6-8).

33-3. Başlama Zamanı ve Gruplar

Komite yarışmanın başlama zamanını saptar ve vuruş sayısı oyunlarında *yanışmacıların* 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, *Komite* maçın oynanması gereken son günü ve saatini ilan etmelidir.

33-4. Handikap Tabelası

Komite *çukurlara* göre alınacak veya verilecek handikap vuruşlarını belirleyen bir tabelayı ilan eder.

33-5. Skor Kartı

Vuruş sayısı oyunu yarışmalarında *Komite* yarışma gününü, *yanışmacının* ismini veya *Dörtlü* ve *Dört-Top* vuruş sayısı oyunlarında, *yanışmacıların* 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 Komiteye uygun görülmesi halinde kaldırılabilir, değiştirilebilir veya uygulanabilir.

Diskalifikasyon dışındaki cezalar kaldırılmaz veya değiştirilmez.

Komite bir oyuncunun *Etiket Kuralları*ni ciddi şekilde ihlal ettiği görüşündeyse, bu madde kapsamında diskalifikasyon cezası verebilir.

33-8. Yerel Kurallar

a. Yöntem

Komite yerel ilgili otoritelerin görüşleri doğrultusunda Ek. I'de öngörülen koşullar çerçevesinde anormal zemin koşulları için Yerel Kurallar saptayarak ilan edebilir.

b. Kuralların Uygulanmaması veya Değiştirilmesi

Bir golf Kuralı, Yerel Kurallarla 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 'den izin alınması gerekir.

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bkz. Sayfa 23-35

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 kalifikasyonu yapılıyorsa, oyuncunun maç oyununda ilk vuruşunu yapmış olması demektir.

İstisnalar: Bir *yarışmacı* aşağıda sayılan suçlardan herhangi birini işlemişse, yarışma tamamlanmış olsa dahi diskalifiye edilir:

- (v) Kural 1-3 (*Kurallara uymama anlaşması*); veya,
- (vi) teslim ettiği skor kartında yazılı handikapının hak ettiği kadar yüksek bulunması ve bu durumun aldığı vuruş sayılarını etkiler olması (Kural 6-2b) veya,
- (vii) teslim ettiği skor kartında, yarışma tamamlanmadan önce bir ceza aldığı farkında olmaması nedeniyle skoruna eklemeyeceği bir veya daha fazla dışında, herhangi bir nedenden ötürü fiilen yaptığından daha düşük bir skor bildirmesi (Kural 6-6d); veya,
- (viii) yarışma tamamlanmadan önce diskalifikasyon cezası gerektiren herhangi bir *Kural* ihlali suçu işlediğini biliyor olması.

34-2. Hakemin Kararı

Komitece atanan *hakemin* kararı kesindir.

34-3. Komitenin Kararı

Bir *hakemin* yokluğunda her türlü tartışmalar ve *Kurallann* yorumundaki şüpheli durumlar *Komiteye* intikal eder. Bu durumda *Komite* son karar verir.

Komite bir karara varamazsa, tartışma mevzuları ile *Kurallann* yorumundaki şüpheli durumlar R&A 'nın Golf Kuralları *Komitesine* 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 doğruluğunu konusunda görüş almak üzere Golf Kuralları *Komitesine* başvurulmasını isteyebilirler. Yanıt doğrudan ilgili temsilciye gönderilir.

Yanışma Golf Kurallarına göre yönetilmemişse, Golf Kuralları *Komitesi* hiçbir soruya yanıt vermez

Ek-1 – İindekiler

Bölüm A Yerel Kurallar

1. Saha - Sınırların Tanımlanması, Cisimlerin Durumu 122
2. Sahanın Korunması 123
 - a. Onarım Bölgeleri, Oyunun Yasaklanması..... 123
 - b. Yeni Dikilmiş Aaların Korunması..... 123
 - c. evre Aısından Hassas Bölgeler..... 124
3. Saha Koşulları..... 126
 - a. Gömülü Top..... 126
 - b. “Topun Yerinden Oynatılması” ve “Kış Kuralları”..... 127
 - c. Topun Temizlenmesi..... 128
 - d. Havalandırma Delikleri..... 128
 - e. Yamanmış im Bime izgileri..... 129
 - f. Kum Engellerindeki Taşlar 129
4. Manialar 130
 - a. Green'e Yakın Sabit Manialar (Sulama Başıkları Gibi) 130
 - b. Geçici Sabit Manialar..... 131
 - c. Geçici Kablolar..... 133
5. Su Engelleri – Kural 26-1'e göre Geçici Top Oynanması 134
6. Drop Bölgeleri 135
7. Mesafe Ölüm Cihazları 136

Bölüm B Yarışma Koşulları

1. Topların ve Sopalarnın 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..... 140
4. Tehlikeli Bir Durum Halinde Oyunun Kesilmesi..... 140
5. Talim 141
 - a. Genel 141
 - b. Çukurlar Arası Talim 141
6. Takım Yarışmalarında Danışma ve Tavsiye..... 142
7. Yeni Çukurlar..... 142
8. Vasıta Kullanımı 142
9. Anti Doping 143
10. Beraberlik Durumunda Karar Yöntemleri..... 143
11. Maç Oyunu Eşleştirme Kur'aları; Genel Sayısal Kur'a 144

Ek I – Yerel Kurallar; Yarışma Koşulları

Bölüm A

Yerel Kurallar

Tanımlar

Tanımlanmış olan tüm terimler italik harflerle yazılmış ve alfabetik olarak Tanımlar Bölümünde listelenmiştir. – Bak. sayfa. 23-35

Genel

Kural 33-8'de belirtildiği üzere *Komite*, *saha* üzerindeki anormal koşulları dikkate alarak bu Ek-I '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 33-8 maddeleri altında ve "YARIŞMA YÜRÜTME KILAVUZU" adlı kitap içinde bulunabilir.

Eğer yerel anormal koşullar oyunun doğru dürüst oynanmasını engelliyor ve *Komite* tarafından bir golf Kuralında değişiklik yapılmasını gerektiriyorsa, bunun için R&A den onay alınması gereklidir

Ek-I'de örnekleri verilen yerel kurallar *Komite* tarafından skor kartlarına veya duyuru panolarında duyurularak uygulanabilir.

I. Saha - Sınırların Tanımlanması, Cisimlerin Durumu

Komite;

- *Sınır dışı, su ve yan su engeli sınırları, onarım bölgeleri, manialar ve sahanın ayrılmaz parçalarının* tanımlanması.(Kural 33-2a)
- *Yan su engeli* olarak tanımlanabilecek *su engellerinin* tespiti (Kural 26)
- "*Mania*" tanımı kapsamına giren nesnelere açıklanması (Kural 24).
- *Sahadaki herhangi bir yapıtın sahanın ayrılmaz bir parçası olup olmadığının, dolayısıyla "mania" tanımına girip girmediğinin, (Örneğin başlama yeri tümseği, green ve kum engellerinin yan yüzeyleri gibi yerlerin) açıklanması* (Kural 24 ve 33-2a).
- Yolların yapay yüzeyleri ve yan sathları ile patikaların sahanın ayrılmaz bir parçası olarak ilanı

- Yapay yüzeyi ve yan sathları olmamasına rağmen, yol ve patikalarnı oynu olumsuz olarak etkilemeleri halinde Kural 24-2b'deki kolaylıkların uygulanabilmesi.
- Saha üzerinde veya bitişğinde kurulmuş olan geçici maniaların hareket ettirilebilir, sabit veya geçici sabit mania olarak tanımlanması

2. Sahanın Korunması

a. Onarım Bölgeleri; Oyunun Yasaklanması

Komite, saha üzerinde yeni dikilmiş bitki, çimen gibi bölümlerin ve bakım altına alınmış bölgelerin korunması amacıyla bu bölgeleri onarım bölgesi ilan ederek bu bölgelerden oynanmasını yasaklayabilir. Yerel Kural'ın aşağıdaki şekilde ilan edilmesi 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. Yeni Dikilmiş Ağaçların Korunması

Yeni dikilmiş genç ağaçların korunması isteniyorsa, aşağıdaki şekilde bir Yerel Kural düzenlenmesi tavsiye edilir:

"Koruma kapsamındaki genç ağaçlar şekilde işaretlenmiştir. 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.

İstisna: 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*

c. 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. *Komite*, herhangi bir bölgeyi doğrudan “Çevre Açısından Hassas Bölge” ilan edemez.

Bu bölgelerin Onarım Bölgesi, *Su engeli*, *Yan Su Engeli* veya *Sınır Dışı* olarak tanımlanmasına *Komite* karar verir. Ancak *su engeli* tanımına uymayan bir bölgenin *su engeli* olarak ilan edilmesi, sahanın gerçek durumunu yansıtmayacağı için, doğru değildir.

Yerel Kural'ın aşağıdaki şekilde ilan edilmesi tavsiye edilir:

I. Tanım

Yetkili bir kurum tarafından içine girilmesi veya oynanması çevresel nedenlerle yasaklanmış bölgeler, çevre açısından hassas bölgelerdir:

_____ ile tanımlanmış alanlar Çevre Açısından Hassas bölgelerdir. Bu bölgelerde (*Onarım Bölgesi - Su engeli – Sınır Dışı*) gibi oynanır.

2. Topun, Çevre Açısından Hassas bir Bölge İçinde Olması

Onarım Bölgesi:

Eğer top, *onarım bölgesi* olarak tanımlanmış, çevre açısından hassas bir olan bir yerde ise, Kural 25-1 b'ye göre drop edilir.

Topun böyle bir bölge içinde kaybolduğu hakkında yeterli kanıt var ise, oyuncu cezasız olarak Kural 25-1 c'ye uygun olarak kolaylıktan yararlanır.

Su Engeli ve Yan Su Engeli:

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 droppedilen bir top tekrar çevre açısından hassas bölgeye yuvarlanır; ya da bu bölge oyuncunun duruşu veya vuruşuna engel teşkil ederse, oyuncu aşağıda belirtilen yerel Kuralların III. maddesine uygun olarak kolaylıktan yararlanır:

Sınır Dışı:

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).

3. 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
 - (i) *engel* içinde kalmak şartıyla ve *çukura* yaklaşmadan cezasız olarak veya,
 - (ii) 1 ceza vuruşu olarak, bayrak hizasında istediği kadar geriye gidip *engel* dışında drop edebilir. İlâveten 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 ve *engel* içinde olmayan en yakın noktaya yerleştirir.

Bu yerel Kuralların 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. Saha Koşulları

a. Gömülü Top

Düzgün bir oyun oynamaya engel aşırı ıslaklık, çamur gibi şartların bulunması halinde, *parkurun herhangi bir yerinde* gömülü topun kaldırılması, temizlenmesi ve yerleştirilmesine müsaade edilmesi gerekebilir.

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 bulunduğu yere mümkün olan en yakın noktaya drop edilir. Drop edilen bir top önce *parkura* değmelidir.

Not: Topun “gömülü” sayılabilmesi için kendi çarpma izi içinde ve bir bölümünün toprak seviyesinin altında olması gerekir. Topun toprağa

doğrudan temas etmesi zorunlu değildir. ot, köksüz cisimler ve benzerleri toprak ile top arasında bulunabilir

İstisnalar :

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 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: (Durumun normalleşmesi halinde bu kararlar derhal yürürlükten kaldırılmalıdır)

“Parkur üzerinde kısa biçilmiş bir bölgede bulunan (veya daha sınırlı bir bölge tarif edilmelidir. Öm. 6. çukurda gibi) top cezasız olarak oynatılabilir, veya kaldırılıp temizlenebilir. Oyuncu topunu kaldırmadan önce yerini işaretlemelidir. Kaldırılan top,.....mesafe içine (örneğin 1 sopa boyu, 1 kanş v.s), çukura yaklaşmamak, engel içinde veya green üzerinde olmamak şartıyla yerleştirilebilir.

Oyuncu topunu bir defa hareket ettirdikten veya yerleştirdikten sonra top oyunda kabul edilir, tekrar hareket ettirilemez (Kural 20-4). Yerleştirildiği noktada dumayan 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."

c. 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 işaretlenmelidir. - Bak. Kural 20-1.

YEREL KURALA UYMAMA CEZASI :

Maç oyunu – Çukur kaybı ; Vuruş sayısı oyunu – İki vuruş"

d. Havalandırma Delikleri

Eğer *saha* üzerinde havalandırma çalışması yapılmış ve top bu deliklerin üzerinde kalmış ise, topun cezasız olarak kaldırılıp kolaylıktan faydalanması 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

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 değişiyor 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”

f. Kum Engeli İçindeki Taşlar

Taşlar, Kurallar gereği “köksüz cisim” olarak tanımlanmışlardır ve top engel içinde bulunuyorsa, engel içindeki bir taş dokunulamaz veya oynatılmaz (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.)”

4. Manialar

a. Green' Yakın Sabit Manialar (Sulama başlıkları gibi)

Kural 24-2, sabit bir *mania* ile etkileşim halinde cezasız olarak kolaylık uygulanmasına olanak sağlar. Ancak *oyun hattı* ile etkileşim, eğer green üzerinde değilse, kolaylık sağlanmasını müsaade etmez.

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.

Istisna: 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 otlulu yerler içinden geçen ve fairway düzeyinde veya daha ince biçilmiş patikalardan da kapsar.

b. Geçici Sabit 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.

Eğer bu *manialar* Geçici Sabit *Mania* olarak tanımlanacak ise, aşağıdaki şekilde bir Yerel Kural yazılması tavsiye edilir:

1. Tanım

Geçici sabit *manialar* genellikle bir yangın 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, Komite'nin aksine bir tanımı yoksa, geçici sabit *maniaların* bir parçası sayılır.

2. 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.

3. Kolaylıktan Yararlanma

Geçici sabit bir *mania* sınır dışı bir bölgede olsa dahi, oyuncunun oyununa engel teşkil ediyorsa, oyuncu aşağıdaki şekillerde kolaylıktan faydalanabilir:

- Parkur Üzerinde: Eğer top parkur üzerinde bulunuyorsa, topun bulunduğu noktaya en yakın ve a) çukura daha yakın olmayan, b) II. maddede belirtilen *manidan* kurtulan, c) engel veya green üzerinde olmayan nokta belirlenir. Oyuncu topunu cezasız olarak kaldırıp, yukarıda

belirtilen şartlara uygun noktadan I sopa boyu mesafe içindeki alana drop eder.

(b) Engel içinde: 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 *manıadan* kurtulan, c) engel içinde olmayan nokta belirlenir: Oyuncu topunu kaldırıp, bir vuruş cezası olarak yukarıda belirtilen şartlara uygun noktadan I 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 ulaşılamazsa, 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:

4. Geçici Sabit Mania İçindeki Kayıp Top

Eğer topun Geçici Sabit *Mania* içinde, üstünde veya altında kaybolduğuna dair yeterli kanıt mevcut ise, oyuncu Madde 3. veya Madde 5. hükümlerine göre drop yapabilir. Madde 3. ve Madde 5. hükümlerinin uygulanması amacıyla topun *maniaya* girerken keşiştiği son sınır noktası, topun bulunduğu nokta kabul edilir (Kural 24-3).

5. 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 4. 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”

c. 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 kaldırılabilirler 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 *Manialara* destek olan gergi telleri, *Komitenin* bunları havai hat olarak tanımlamış olması durumunda, sabit *manianın* birparçası 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"

5. Su Engelleri; Kural 26-1'e Göre Geçici Top Oynanması.

Eğer bir *su engeli* (yan *su engelleri* dahil), boyutu ve şekili ve konumu nedeniyle;

- (i) topun *su engeli* içinde olup olmadığının saptanması pratikte mümkün olmayacak veya oyunu gereğinden fazla geciktirecek ise ve
- (ii) Orijinal top bulunamadığı 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”

6. 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 değmesi gerekir.

- (c) Eđer 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 keştiği en son sınır noktasından (Kural 26-1)

7. Mesafe Ölçme Cihazları

Eđer *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. Eđer 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.”

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bak. Sayfa 23-35

Genel

Kural 33-1'e göre *Komite*, yarışmanın hangi koşullar altında oynanacağını saptar. Bu koşullar, katılım şartları, yeterlilik, oynanacak tur sayısı vb. 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 alınması 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 koşmak 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.

*KOŞULA UYMAYAN SOPA VEYA SOPALARI TAŞIMA, ANCAK VURUŞ YAPMAMA 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. (Aykın koşullarda oynanmış olan çukurlardan ilk ikisi için ikişer vuruş).

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 aykın 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 takdirde 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 ikişer vuruş).

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

Stableford yarışmaları - Bak. Kural 32-I b 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 takdirde 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 ikişer vuruş).

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 takdirde 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 kısıtları 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

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 tumuvayı 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. (Aykın koşullarda oynanmış olan çukurlardan ilk ikisi için ikişer vuruş).

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 takdirde 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 *Komite*ye 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

- 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 uygulanmaması veya eşitlik durumunun devamı halinde, çukurların teker teker oynanması tavsiye edilir.
- 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.

Play-off'un 18 çukurdan az 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

yařşmalarında handikaplar, ilan edilmiş tablolarda belirtildiđi řekilde uygulanır.

Handikap alma tablosunun mevcut olduđu, dört top vuruř sayısı oyunu, par, bogey ve stableford yařşmalarında handikaplar, ilan edilmiş tablolarda belirtildiđi řekilde uygulanır.

- (c) Herhangi řekilde bir play-off uygulaması imkanı yoksa veya uygun deđilse, skor kartlarına bakılarak sonuca gidilmesi tavsiye edilir. Ancak uygulamanın ne řekilde yapılacađı önceden ilan edilmelidir. Genel kabul görmüş sistem, son dokuz çukurun skorlarına göre kazananın tespit edilmesidir. Buna rađmen beraberlik durumunda son altı, son üç ve nihayet 18.inci çukur skoru dikkate alınarak kazanan taraf tespit edilir. Çıkışların farklı çukurlardan yapıldıđı yařşmalarda (shot gun), son dokuz çukurun, 10-18 'inci; son altı çukurun, 13-18'inci vb. çukurlar olarak kabul edilmesi tavsiye edilir.

Handikaplı oynanan bir vuruř sayısı oyununda bu řekilde bir uygulama yapılıyorsa, handikap düşümleri de yarım, üçte bir, altıda bir vs gibi uygulanmalı, ancak kúsurat yüzdeleri de dikkate alınmalıdır.

Handikap alma tablosunun mevcut olduđu, dört top vuruř sayısı oyunu, par, bogey ve stableford yařşmalarında handikaplar, ilan edilmiş tablolarda belirtildiđi řekilde uygulanır.

11. Maç Oyunu Eřleřtirme Kur'aları

Maç oyunu eřleřtirmeleri, genelde kur'a yöntemi ile veya bazı oyuncuların seri bařı olarak dađıtılmaları řeklinde yapılıyor olsa da, řayet bir ön eleme turu sonrasında bir eřleřtirme yapılması söz konusu ise Genel Sayısal Kur'a yöntemi uygulanması tavsiye edilir.

Genel Sayısal Kur'a

Bu řekil kur'a yönteminde, çekiliřte verilecek numaralar, ön eleme turundan gelen sonuçların geliř sırasına göre, ilk gelen sonuca en düşük sayı verilerek tespit edilir. Sonuçların geliř sırasının tespitine imkan olmayan durumlarda, verilecek sayılar kura yöntemi ile tespit edilir. Verilmiş numaralara göre ařađdaki řekilde bir eřleřme yapılır:

ÜST YARIM ALT YARIM

64 OYUNCU

ÜST YARIM

ALT YARIM

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

Tanımlar

Tüm tanımlanmış terimler italik olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik sıraya göre dizilmişlerdir. - Bak. Sayfa 23-35

R&A, sopalar, toplar, diğer cihazlar ve 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 adresine başvurun.

Kurallara uymayan veya oyunun karakteristiğini ciddi olarak değiştiren herhangi sopa, top, cihaz veya diğer malzemelerin yapısı hakkındaki kararları Royal and Ancient Golf Club of St.Andrews verir.

EK II ve III'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.

Bir üretici, üretimini yapmayı düşündüğü sopanın Kurallara uygunluğu hakkında karar alınabilmesi için, sopanın bir örneğini R&A'ye iletmelidir. İletilen numuneler R&A 'nin malı kabul edilir. 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 Golf Kurallarına 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 Kurallar açısından bazı özellikler bekleniyorsa, o sopa veya parçanın bu özellikleri vermeye yönelik şekilde tasarlanması ve imal edilmesi gerekmektedir.

I. 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.

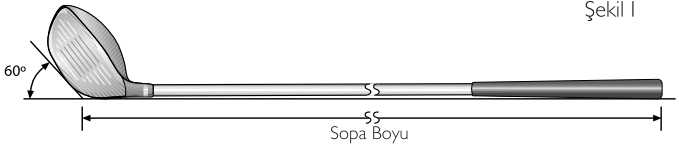
Bir sopa, geleneksel form ve yapılış tarzından ciddi şekilde farklı olamaz. Sopalar; shaft ve kafa kısmından oluşurlar ve shaft kısmının ucuna, oyuncunun tutuşunu kolaylaştırmak amaçlı bir malzeme uygulanabilir (Bakınız aşağıda 3). Bir sopa, tüm kısımları birbirine sabitlenmiş ve golf Kurallarının müsaade ettiği dışında, herhangi bir ilave yapılamayacak şekilde, yekpare olmalıdır.

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).

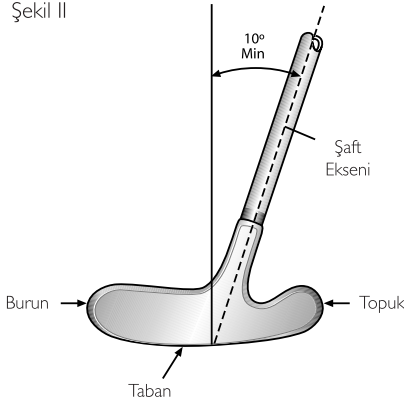


c. Boy

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 yatırıılır. Sopaanın taban yüzeyi, zemin ile 60 derecelik bir açı oluşturmalıdır. Sopaanın boyu, taban yüzey çizgisinin zemin çizgisi ile kesiştiği nokta ile sopa sapının uç noktası arasında kalan uzunluktur.

Şekil II

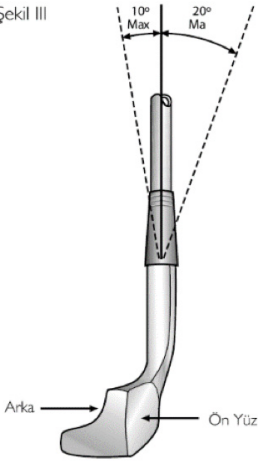


d. Açılar; Hizalama

Sopa ile normal vuruş pozisyonu alındığında:

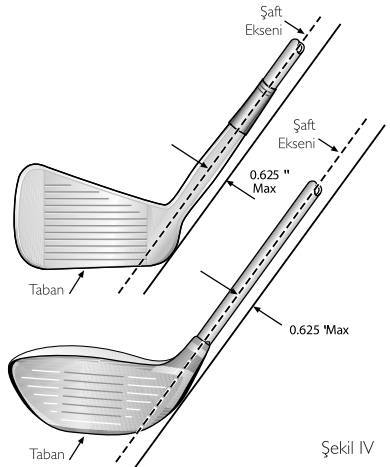
(i) Şaftın, sopanın ucu ve topuk kısmı arasındaki zemin çizgisine dik olan çizgi ile arasındaki açı, en az 10 derece olmalıdır (Bak. Şekil. II). Eğer sopanın genel dizaynı, oyuncunun onu tamamen dik veya dike yakın bir pozisyonda kullanmasına imkan veriyorsa, bu açı 25 derece kadar olabilir.

Şekil III



(ii) Şaftın, tasarlanan vuruş hattına dik olan çizgi ile arasındaki açı, öne doğru 20 derece, arkaya doğru 10 dereceden fazla olamaz. (Bak. 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).



Şekil IV

2. Şaft

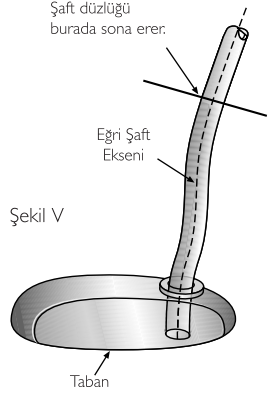
a. Düzlük

Şaft, sapının ucundan, kafaya giriş kısmının 5 inch (127 mm) yukarısına kadar düz olacaktır. Bu noktanın aşağısında aksın düzlüğü kaybolup, şaft sopanın kafa kısmına girer (Bak Şekil V).

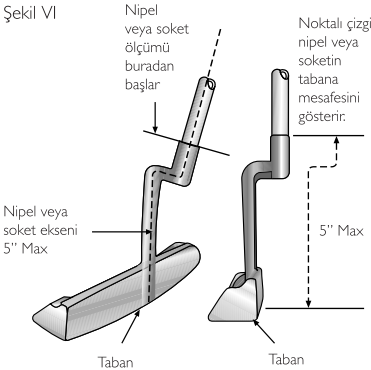
b. Eğilme ve Burulma Özellikleri.

Şaftın tümü boyunca herhangi bir noktasında:

- (i) aks eksenini etrafındaki rotasyona Bakılmaksızın her yönde aynı eğilme değerlerini göstermeli ve
- (ii) her iki yönde de aynı burulma değerlerini göstermelidir.



Şekil VI



c. Sopa Kafası Bağlantısı

Şaft, sopa kafasına ökçesinden ya doğrudan doğruya veya bir nipel ve/veya soket ile bağlanır. Şaftın bağlantı yerinden sopa kafasının tabanına olan mesafe 5 inch'i (127 mm) geçmemelidir (Bak Şekil VI).

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 bölümdür. Sap bölümü, düz ve sade bir formda olup şaftın bitimine kadar gider. Sapa, ele uyum sağlayacak herhangi bir şekil verilmemiş olmalıdır. Şaft üzerine herhangi bir malzeme ilave edilmemiş ise, şaftın, oyuncunun kavraması için düşünülen kısmı, kavrama sapı olarak kabul edilir.

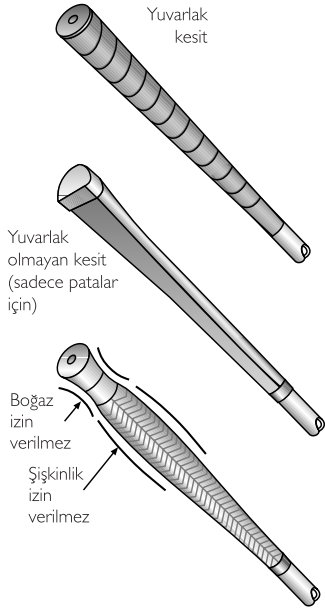
(i) Patalar dışında bütün sopalarda kavrama yerleri, kesitte yuvarlak olacaktır. Ancak hafif bir kabartma spiral şeklinde sapın etrafına dolabilir.

(ii) Patalanın kesitleri yuvarlak olmayabilir, ancak hiçbir konkavitesi bulunmamalı ve kavrama sapı boyunca simetrik ve tek düze olmalıdır (Bak. aşağıda Madde (v)).

(iii) Kavrama sapı konik olabilir, ancak bir boğazı ya da şişkinliği olmamalıdır. Kesiti, herhangi bir yerde 1.75 inch'i (44.45 mm) geçmemelidir.

(iv) Pata dışındaki sopalarda, kavrama sapının eksenini şaftın eksenine aynı düzeyde olacaktır.

(v) Patalanın 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.



Şekil VII

4. Sopa Kafası

a. Düzgün Yapı

Sopa kafası, düzgün bir yapıda olup, tüm parçaları sağlamca monte edilmiş, sabit ve fonksiyonel olmalıdır. 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 Sopalar

- 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 Atcihaz Momenti

(i) Tahtalar

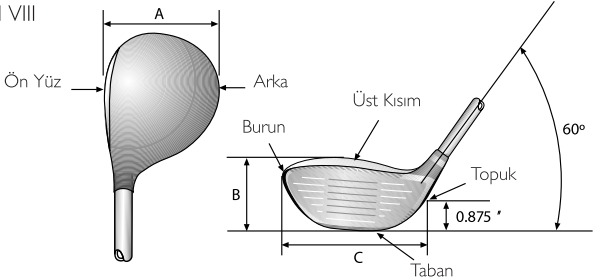
Sopanın boyutları, şaftı ile zemin arasında 60 derecelik bir açı olacak şekilde durduğu zaman, aşağıdaki gibi olmalıdır:

- 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 cm³ (28.06 inch³) + 10 cm³ (0.61 inch³) 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 g cm² (32.259 oz in²) + 100 g cm² (0.547 oz in²) test toleransından fazla olamaz.

(ii) Demirler

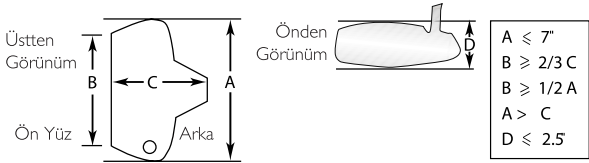
Sopanın kafası normal adres pozisyonunda iken, kafanın uç kısmı ile topuk kısmı arasındaki mesafe, vuruş yüzeyi ile arkası arasındaki mesafeden daha fazla olmalıdır.

(iii) Patalar (Bak. Şekil IX)

Sopanın kafası normal adres pozisyonunda iken, kafanın boyutları aşağıdaki gibi olmalıdır:

- 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 önü 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 kısm arasındaki mesafe, vuruş yüzeyi üzerinde ölçülebilir.

c. Yaylanma Efektü 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 efekti 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: Yukandaki (i) maddesi pataları kapsamaz.

d. Vuruş Yüzeyleri

Sopa kafasının sadece tek bir vuruş yüzeyi olmalıdır. 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 malzemeden yapılmalı ve topa, normal çelikten fazla bir spin vermemelidir (patalarda bazı istisnalar olabilir).

Aşağıda belirtilen işaretlemeler haricinde düz bir yüzeye sahip olmalı ve herhangi bir konkavitesi olmamalıdır.

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)

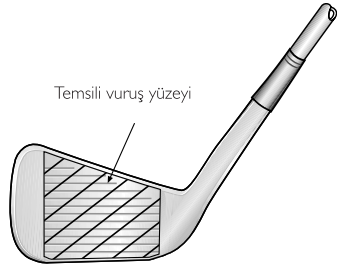
Tüm vuruş yüzeyi aynı malzemeden imal edilmiş olacaktır (tahta sopalarda istisnalar olabilir).

c. Vuruş Yüzeyi İşlemleri:

Sopaların vuruş yüzeyinde işlemler, kanallar ve/veya zimba markaları bulunuyorsa, bunlar aşağıdaki özellikleri taşımalıdır

(i) Kanallar

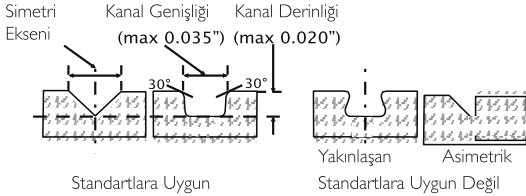
- Kanallar düz ve birbirine paralel olmalıdır.
- Kanalların kesiti simetrik ve yüzeye doğru genişler şekilde olmalıdır (Bak.Şekil XI).



Şekil X

- Vuruş açısı 25 derece veya daha büyük olan sopalar için kanal kesiti düz olmalıdır:

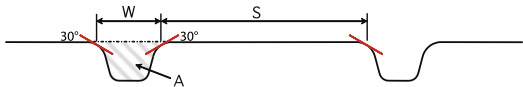
Şekil XI



- Kanalların genişliği ve kesitleri tüm yüzey boyunca aynı kalmalıdır (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) geçmemelidir.
- İki kanal arası mesafesi (S), kanal genişliğinin üç mislinden fazla ve 0.075 inch'den (1.905 mm) az olmamalıdır.
- Kanalların derinliği 0.020 inch'i (0.508 mm) geçmemelidir.
- * Driver sopaların haricindeki sopalarda bir kanalın kesit alanı (A) bölü kanallar arası mesafe (W+S), bir inch için 0,0030 inch kare'yi (0,0762 mm²/mm) geçmemelidir (Bak. Şekil XII).

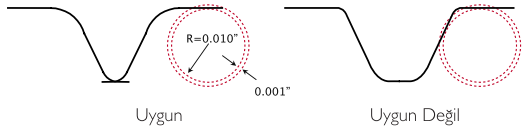
Şekil XII

$$\frac{A}{W + S} \leq 0.0030 \text{ in}^2 / \text{in}$$



- Kanalların keskin kenarları ve çıkıntıları olmamalıdır.
- * Vuruş açısı 25 derece veya daha büyük olan sopalar için kanal köşelerinin 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).

Şekil XIII



(ii) Zimba Markaları

- Zimba markalamanın alanı 0.0044 inch^2 yi (2.84 mm^2) geçmeyecektir.
- Herhangi bir zimba markasının maksimum ölçüsü $0,075 \text{ inch}$ 'den ($1,905 \text{ mm}$) 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 geçmemelidir.
- Zimba markalarının keskin veya çıkıntılı kenarları olmamalıdır.
- * Vuruş açısı 25 derece veya daha büyük olan sopalar için zimba markalarının yuvarlak yarıçapı, Şekil XIII de gösterildiği gibi, $0,010 \text{ inch}$ 'den ($0,254 \text{ mm}$) az, $0,020 \text{ inch}$ 'den ($0,508 \text{ mm}$) fazla olamaz (Yarıçap ölçüsünde $0,001 \text{ inch}$ 'e ($0,0254 \text{ mm}$) kadar sapmalar olabilir).

Not I: Yukanda (*) 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 (Öm.: Yeniden açılmış kanallar).

Not 2: Komite, yarışma koşullarında oyuncu tarafından taşınan sopalann (*) ile belirtilmiş kanal ve zimba markası ölçülerine uygun olmasını isteyebilir. Bu şartın sadece ileri düzeydeki oyuncuların katıldığı yarışmalarda uygulanması tavsiye edilir.

d. Dekoratif İşlemeler

Vuruş yüzeyi, kenarları 0.375 inch (9.53 mm) boyunda bir kare içine

alınabilir. Bu gibi bir şekillendirme topun hareketini olumsuz etkileme-meli ve dekoratif işlemler bu vuruş yüzeyinin dışında bulunmalıdır.

e. Metalik Olmayan Vuruş Yüzeyi İşlemleri

Yukarıdaki spesifikasyonlar, vuruş yüzeyi metalik olan veya benzeri sertlikte bulunan sopalara aittir. Vuruş yüzeyleri başka malzemeden yapılmış ve vuruş açılan 24 derece veya daha az olan sopalara 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

Bir oyuncu, herhangi bir topun Kurallara uygunluğu hakkında tereddüte düşerse, R&A'ye danışmalıdır.

Bir üretici, üretimini yapmayı düşündüğü topun Kurallara uygunluğu hakkında bir karar alınabilmesi için, topun bir örneğini R&A'ye iletmelidir. İletilen numuneler R&A 'nin malı kabul edilir. 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 Golf Kurallarına uymama riskini de üstlenmiş olur.

Aşağıda, topun yapısı ile ilgili genel Kurallar ve açıklamalar verilmiştir. Detaylı açıklamalar "Sopalar ve Toplarla İlgili Kurallar Kılavuzu" kitabı içinde mevcuttur.

Bir topun Kurallar açısından bazı özellikleri karşılması bekleniyorsa, o top bu özellikleri karşılamaya yönelik olarak tasarlanmalı ve imal edilmelidir.

1. Genel

Top, alışılmış ve geleneksel formu ve yapısı dışında olmamalıdır. Topun malzemesi ve yapısı, 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, 14-3 No.lu kural ihlaline neden olup olmayacağı konusunda karar alınabilmesi için, bir üretici firma R&A'ya konuyla ilgili bir numune sunarak incelenmesini istemelidir. Verilen numune referans numunesi olarak R&A'nin 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 Golf Kurallarına 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 malzemenin yapılıdır;
- avuç içinin ve parmakların sopayı kavrayan yüzeyi yumuşak bir malzemenin meydana gelir.

“Düz ve normal” bir eldiven aşağıdakileri içermez:

- eldivenin kavrama yüzeyinde veya içinde, özellikle tampon görevi göreceği dolgu maddesi kullanılamaz. İlave malzeme kullanılmayan bölgeler ile kullanılan bölgeler arasındaki kalınlık farkının 0,025 inch (0,635 cm) den daha fazla olması durumunda dolgu maddesi kullanılmış sayılır;

Not: Mukavemet sağlamak, rutubet gidermek veya diğer amaçlarla, yukarıdaki ölçüleri aşmayan malzemeler kullanılabilir.

- elleri sopaya bağlamaya yarayan veya kaymayı önleyici kayış veya bantlar;
- elin parmaklarını birbirine bağlamaya yarayan herhangi bir malzeme;
- oyuncunun elinin, sopanın sapını belli bir pozisyonda kavramasına ve bu durumda kalmasına yardımcı olacak şekilde dizayn edilmiş herhangi bir uygulama;
- oyuncunun vuruş yapmasına yardımcı olabilecek ağırlıklar;
- bir eklemin hareketini kısıtlayıcı herhangi bir özellik; veya
- oyuncuya vuruş yapmasında veya oyununda yardımcı olabilecek herhangi bir özel uygulama kullanılamaz.

3. Ayakkabılar (Kural 14-3)

Oyuncunun sağlam ve düzgün bir şekilde duruşunu almasına yardımcı olacak ayakkabılar giyilebilir. Yanışmanın şartların uygun olarak ayakkabı tabanında spike'lar (çiviler) kullanılabilir; ancak ayakkabılar aşağıdaki özellikleri içermez:

- oyuncunun duruşunu almasına ve/veya duruş pozisyonu hazırlamasına yardımcı olacak herhangi dizaynı;
- oyuncunun hiza almasına yarayacak yardımcı olacak şekilde dizayn edilmiş; veya
- oyuncuya vuruş yapmasında veya oyununda yardımcı olabilecek herhangi bir özelliği

4. Giyim (Kural 14-3)

Giyim malzemeleri aşağıdakileri içermez;

- oyuncunun hiza almasına yarayacak yardımcı olacak şekilde dizayn edilmiş; veya
- oyuncuya vuruş yapmasında veya oyununda yardımcı olabilecek herhangi bir özelliği

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 A; Kısım 7)

Yerel Kuralın mevcut olması durumunda bile, cihaz ařađıda verilen bazı örneklerde olduđu gibi Kural 14-3 ile yasaklanmış olan hiçbir amaçla kullanılmamalıdır.

- zemin eğiminin ölçümü veya saptanması;
- oyuna etki edebilecek diđer kořulların saptanması veya ölçümü (rüzgar hızı ve yönü gibi);
- oyuncuya vuruř yapmasında veya oyununda yardımcı olabilecek herhangi bir tavsiye (sopa seçimi, vuruř tipine karar verme, green okunması gibi); veya
- eğim ve yükseklik farklarının baz alınarak iki nokta arasındaki efektif vuruř mesafenin hesaplanması

Akıllı telefonlar ve benzeri çok fonksiyonlu cihazlar, sadece mesafe ölçümü için kullanılabilirler fakat Kural 14-3'ün ihlaline neden olabilecek diđer kořulların ölçümü veya saptanması amacıyla kullanılamazlar.



Amatörlük Statüsü Kuralları

R&A Rules Limited ve USGA onayı ile

Ocak 2016'dan itibaren geçerli

Önsöz - 2016 Amatörlük Statüsü Kuralları

Sporda amatörlük, günümüzde geçmiş yıllara oranla çok daha az yaygındır.

Ancak R&A ve USGA amatör ve profesyonel golf arasındaki farklılıkların devam ettirilmesi gereğine inanmayı sürdürmektedir.

Amatör golfün, diğer spor dallarında bir arada bulunmasına pek raslanmayan iki önemli özelliği vardır:

1. oyun Kurallarına uygunluğun oyuncunun kendisince denetlenmesi; ve
2. bir oyuncunun, diğer herhangi bir oyuncuyla adil bir şekilde rekabet edebilmesini sağlayan etkin bir handicap sisteminin varlığı.

Bu özellikler, amatörlüğün cazibesinin bir parçası olmalarıyla birlikte, bir araya geldiklerinde kontrolsüz maddi teşviklerin sporcu dürüstlüğü üzerinde aşırı baskı yaratabilmesine ve bunun sonucunda oyunun bütününe zarar verilmesine yol açabileceklerdir.

Kurallar, uygun limitler ve kısıtlamalarla, *amatör golfçüyü* maddi kazançlara değil golf oyununun zorluklarının üstesinden gelmeye ve rekabet ruhuna odaklanmaya teşvik etmeyi hedeflemektedir.

Bununla birlikte, Amatör Prensipler, gelişimleri için katkıya ihtiyacı olabilecek yetenekli genç golfçülerin desteklenmesi gereğinin de farkındadır. Yakın dönemde, gelişmekte olan oyuncuların tam potansiyellerine erişebilmelerinin yetkili organların denetiminde desteklenmesine fırsat yaratmak amacıyla Kurallarda esneklikler getirilmiştir.

Bu son Prensiplerde, para ödülleri ile ilgili Kural, *amatör golfçülerin* hayır kurumlarına destek olmalarını kolaylaştıracak şekilde düzenlenmiştir.

R&A ve USGA, Amatörlük Kurallarında evrimin sürmesini beklemekte, bunun yanında golfü sadece *sahanın*, diğer golfçülerle rekabetin ve golf oyununun getirdiği zorluklarla başedebilme keyfini yaşamak için oynayan milyonlarca golfçü için Amatör Prensipleri korumaya kararlıdır.

F Keith Andrews

Chairman

Amateur Status Committee

R&A Rules Ltd

William W Gist IV

Chairman

Amateur Status Committee

United States Golf Association

Eylül 2015

Giriş

R&A ve USGA Amatörlük Kuralları ile ilgili olarak, herhangi bir zamanda değişiklik yapma ve yorumlama haklarını saklı tutar.

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 meslek 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 oyununun psikolojik yönünü, *golf etiketi* ve *golf Kuralları* öğretmeyi kapsamaz.

Golf Becerisi veya Ünü

Bir *amatör golfçü*nün, golf becerisi veya ün sahibi olup olmadığının tespiti, ilgili *Yetkili Organ*'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 bağlı olarak sağlanabilir ve bu ünün, oyuncunun golf becerisinin ülke *Yetkili Organ* tarafından belirlenmiş standartların altına düşmesinden itibaren, beş yıl süreyle devam edeceği varsayılır.

Yetkili Organ

Amatörlük Kurallarının takipçisi olan “*Yetkili Organ*”, her ülkenin ilgili ulusal federasyonu veya golf birliğidir.

Not: Büyük Britanya ve Kuzey İrlanda için Yetkili Organ R&A’dır.

Junior Golfçü

“*Junior Golfçü*”, Yetkili Organ tarafından tespit edilen belli bir yaşı henüz doldurmamış bir *amatör golfçü*’dür.

Komite

“*Komite*” Yetkili Organ’ın yetkili kıldığı *Komitedir*.

Kural veya Kurallar

“*Kural*” veya “*Kurallar*” tabiri, “*Amatörlük Kuralların Hakkında Kararlar*” bölümünde bahsi geçen Amatörlük Kurallarını ve ilgili açıklamaları kapsar.

Ödül Çeki

“*Ödül Çeki*”, bir *Komite* tarafından düzenlenmiş ve karşılığında, golf kulüpleri, golf mağazaları veya diğer perakende satış yapan dükkanlardan alışveriş yapılabilecek veya servis alınabilecek bir belgedir.

Perakende Değeri

Bir ödülün “*Perakende Değeri*”, 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 Kurallannın 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 *Kurallannın* amacı, uygun limitler ve sınırlamalar sayesinde *amatör golfçü*lerin maddi kazançlardan çok bu oyunun sportif ödülleri ve manevi kazanımlarına odaklanmalarını sağlamaktır.

1-4. Kurallar Hakkında Kararsızlık

Herhangi bir kişi, herhangi bir eyleminin *Kurallara* uygunluğundan şüphe ediyorsa, *Yetkili Organ*'a danışmalıdır.

Amatör golf yarışması veya *amatör golfçü*lerin yer aldığı bir turnuva düzenleyen veya sponsor olan kişi yada kuruluşlar, düzenledikleri yarışmanın *Kurallara* uygunluğu konusunda şüphe ediyorsa *Yetkili Organ*'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 sürdürülebilir.

Not 1: Profesyonel golfçü olmak için başvurmuş olup, kabul edilmemiş olmak amatörlüğü bozmaz. 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 *Kurallann* 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 golfçünün 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 *Kurallann* 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* *Yetkili Organ*'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 *Yetkili Organ*'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

Para Ödülü İçin Oynamak

Bir *amatör golfçü*, bir yarışmada, bir maç oyununda veya bir gösteride para ödülü veya eşdeğeri 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: Tek vuruşta çukura girme (Hole-in-one) ödülü (Bak. Kural 3-2b).

b. Ödülün Hayır Kurumuna Bağışlanması

Amatör bir golfçü, organizatörü tarafından Yetkili Organdan (Yetkili Organdan) önceden onay alınmış olması koşuluyla, para veya benzeri ödülü tanınmış bir hayır kurumuna bağışlanacak olan bir etkinliğe katılabilir.

(Kuralların amacına aykırı eylemler – Bak. Kural 7-2)

(Golf Kuranı – Bak. Ek)

Kural 3-2. Ödül Limitler

a. Genel

Bir *amatör golfçü*, perakende değeri 500 GBP veya muadili veya Yetkili Organ tarafından belirlenecek daha az bir miktar limitlerini aşan bir ödül (sembolik ödül hariç) veya ödül çeki alamaz. Bu limit, bir *amatör golfçü*nün 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 yarışmaların 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 handikap 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 yanşma türleri, golf sahası dışında gerçekleştirilen yanşmalar(driving range veya golf simülatörü gibi) ve pata yanşmaları 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 bağışçılardan birden fazla başarı ödülü alabilir ve bu ödüllerin toplam perakende değeri belirlenen limitleri aşabilir. Ancak bunun, bir yanşma ödülünün limitlerini aşmak amacıyla yapılmamış olması gerekir.

Kural 4

Masraflar

4-1. Genel

Kurallar ile müsaade edilenler dışında, *amatör golfçü* bir yanşmaya veya gösteriye katılması için masrafları karşılığında para veya sair bir ödemeyi kabul edemez.

4-2. Yarışma Masraflarının Karşılanması

Bir *amatör golfçü* makul seviyedeki, yanşma 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, yanşma masraflarının karşılanmasının burs alma şartlarına uygun olup olmadığını sorgulaması tavsiye edilir.

a. Aile Desteği

Bir *amatör golfçünün* 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 *Yetkili Organ* 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 kuruluştan, direkt veya indirekt olarak masraflarını karşılayamaz.

Not: Kurallarca 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 golçün*ün 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 golçün*ün masrafları karşılanabilir.

f. Gösteriler

Başka bir golf olayı ile ilgili bulunmamak koşuluyla tanınmış bir hayır kuruluşu yararına düzenlenen bir gösteriye katılan *amatör golçün*ün masrafları karşılanabilir.

g. Sponsorlu Handikap Yarışmaları

Bir sponsor tarafından düzenlenen handikap uygulamalı yarışmalara katılan *amatör golçün*ün masrafları, yarışmanın aşağıdaki şartlara uygun olması halinde karşılanabilir:

- (i) Yarışmanın ülke içinde yapılması halinde, sponsor tarafından *Yetkili Organ*'ın izninin önceden alınmış olması ve
- (ii) Yarışma birden çok ülkeyi kapsıyor veya farklı ülkelerden golçülerin katılımı söz konusu ise, sponsor tarafından alınacak yıllık onayın her *Yetkili Organ*'dan önceden alınmış olması gerekir: Başvurular, yarışmanın yapılacağı ülkenin *Yetkili Organına* yapılmalıdır.

4-3. Golfle İlgili Masraflar

Bir *amatör golfçünün*, gerçekleşen tutarı aşmamak kaydıyla, yarışmalar dışındaki golfle ilgili etkinliklerle ilgili masrafları karşılanabilir.

İstisna: Bir *amatör golfçü*, direkt veya indirekt olarak, *Yetkili Organ* tarafından profesyonel olarak tanımlanmış bir temsilciden (Bak. Kural 2-2) veya herhangi bir benzeri kaynaktan masraflarını alamaz.

Not: *Kurallar* kapsamında aksine bir hüküm olmamak kaydıyla, *golf becerisi* veya *ünü sahibi amatör bir golfçü*, herhangi bir masrafını karşılayan bir kaynağın tanıtımını yapamaz.

4.4. 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, *Yetkili Organ* 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 *Yetkili Organ* 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 Becerisi veya Ününün Kullanılması

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. Tanıtım, Reklam ve Satış

Bir *amatör golfçü* *golf becerisi* veya ünü sayesinde doğrudan doğruya veya vasıtalı olarak herhangi bir ödeme, taminat, kişisel fayda, maddi imkan karşılığında (i) herhangi bir şeyintanıtımı, reklamı veya satışı için kullanamaz veya (ii) isminin veya benzerliğinin, herhangi bir şeyin tanıtımı, reklamı veya satışı için üçüncü kişiler tarafından kullanılmasına müsaade edemez.

İstisna: *Golf becerisi* ve ün sahibi bir *amatör golfçü* isminin veya benzerlerinin aşağıdaki tanıtımlar için kullanılmasına izin verebilir:

- ulusal veya bölge *golf federasyonunun*; veya
- kabul görmüş bir hayır *organizasyonunun* (veya benzeri hayır işlerinin); veya
- ulusal *golf federasyonunun* onayını almak şartı ile *golfün* gelişimine hizmet edecek herhangi bir yarışma veya *organizasyonun*.

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 golfçü*nün 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:

- Yayın veya yazıların kendi işinin veya kariyerinin bir parçası olması ve golf dersleri içermemesi (Kural 5) durumunda
- 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 Yetkili Organ tarafından tasdik edilmiş olmak şartı ile eğitim amaçlı bir bağış veya burs kabul edebilir.

Bir *Yetkili Organ*, 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 *Yetkili Organa* 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 kuman dahil, *Kurallann* 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 *Komite*nin uygun gördüğü ölçüde incelenir ve özelliğine göre değerlendirilir. *Komite* karar, *Kurallann* 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, *Yetkili Organ* kendisi hakkında amatörlük statüsünün kaldırılma karar 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 karar, *Kurallarca* öngörülen itirazlar dışında, yalnızca *Komite*nin yetkisi içindedir.

9-2. İade için 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 *Kuralları* ihlalini 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:

<u>Kural İhlal Süresi</u>	<u>Bekleme Süresi</u>
6 yıldan az	1 yıl
6 yıl veya daha fazla	2 yıl

Ancak başvuru sahibinin yaygın olarak para ödülü için oynamış olması durumunda, bu süre uzatılabilir. Başvuru sahibinin bekleme süresinin uzatılması karan değerlendirilirken, katıldığı yarışmaların düzeyleri ve bu yarışmalardaki performansı göz önüne alınmalıdır.

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 yöntemle uygun olarak ve *Komitenin* isteyebileceği bilgilerle birlikte *Komiteye* yapılır.

9-4. İtiraz Yöntemi

Her ülkedeki *Yetkili Organ*, amatörlük statüsünün iadesi hakkında karar verilen kişilerin itiraz edebilecekleri bir yöntem geliştirmelidir.

Not: Yetkili Organı 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 *Yetkili Organ'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

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 *Kuralları* 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*, *Kuralları* uygulanmasında tereddüt ettiği durumlarda *Yetkili Organ'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 tanıyarak oynamaları;
- 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 ölçsüz 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

Para ödülü yaratmak üzere düzenlenmiş veya tanıtılmış etkinliklere 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.

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 *Yetkili Makam* tarafından Kurallann (Kural 7-2) ruhuna aykırı kabul edilebilir.

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; ve
- kumar veya bahislerin, golfün bütünlüğüne zarar verecek şekilde Kurallann kötüye kullanımını ve handikapların manipüle edilmesini teşvik etmekte olduğuna veya edebileceğine dair nedenler vardır.

Bir *amatör golfçünün*, onaylanmamış olan kumar ve bahis türlerine iştirak etmesi, Kurallann amacına ve ruhuna aykırı olduğu varsayılabilir (Kural 7-2), golfçünün Amatör Statüsü tehlikeye girebilir.

Not: Amatör Statü Kuralları, *amatör golfçülerin*, profesyonel golfçülerin katılımıyla sınırlı veya özellikle profesyoneller için düzenlenmiş yarışmaların sonuçları üzerinde kumar veya bahis oynamalarını kapsamaz.

INDEX**Adil Çözüm**

tartışmalı konuların karara bağlanması (Kural 1-4).....37

Anlaşmazlıklar

itirazlar (Kural-5, 34).....38, 118

Kurallarca Belirlenmemiş Durumlar37

Anormal Zemin Koşulları

en yakın kurtulma noktası (tanım)24

Engelleme (Kural 25-1a).....96

içindeki top aranırken yerinden oynadı.....64

kolaylık (Kural 25-1b).....96

tanım23

Ayakkabılar

genel düzenlemeler (Ek IV) 161

Bağışlama

maçın, çukurun veya bir sonraki vuruşun bağışlanması (Kural 2-4).....38

Başlama Yeri

başlama yeri dışından vuruş (Kural 11-4).....61

başlama yerinde talim yapma

Tur Sırasında (Kural 7-2).....55

bir önceki vuruşun başlama yerinden yapılması (Kural 20-5).....88

bir sonraki başlama yerinden oynanmadan önce itiraz (Kural 2-5)39

don kırığı veya suyun kaldırılması (Kural 13-2).....66

geçici top veya ikinci top oynama (Kural 10-3).....60

hasarın önlenmesi (etiket).....22

orjinal top ile çukurun tamamlanması (Kural 15-1).....71

tanım.....23

Topu Yerleştirme (Kural 11-1).....61

yanlış başlama yeri (Kural 11-5)62

zemin yüzeyindeki düzensizliklerin düzeltilmesi veya yaratılması (Kural

13-2).....66

başlama yerinde talim yapma

Tur öncesi ve turlar arası (Kural 7-1b)55

Başlama Zamanı

komitenin sorumlulukları (Kural 33-3)..... 116

oyuncunun sorumlulukları (Kural 6-31)	49
Bayrak Direği	
direği yetkisiz tutma (Kural 17-2).....	75
gereksiz hasarın önlenmesi (etiket).....	22
tanım.....	23
top hareket halindeyken oynatma (Kural 24-1).....	93
topun direğe çarpması (Kural 17-3).....	76
tutma yükseltme ve yerinden çıkartma (Kural 17-1)	75
Bogey Yarışmaları	
çukur kaybetme cezaları (Kural 32-1, Not 1).....	111
gereksiz gecikme ve yavaş oyun (Kural 32-1, not2)	112
kural tanımı (Kural 32-1)	111
skor kaydetme (Kural 32-1a).....	111
Burslar, kabul etme (Kural 6-5).....	176
Caddie Bak ayrıca Oyun Malzemesi	
bayrak direğini tutma (Kural 17).....	75
caddie pozisyonu (Kural 14-2b).....	68
kimlerin caddielik yapabileceine dair kısıtlamalar (Ek-1).....	139
kural ihlali (Kural 6-1).....	48
oyuncu başına caddie adedi (Kural 6-4).....	50
paylaşılması (caddie tanımı)	23
tanım.....	23
top yerinden oynatıldı (Kural 18-2, 18-3, 18-4).....	77, 78
yasaklama ve kısıtlama (Ek-1)	139
Ceza	
bogey, par veya Stableford yarışmalarda kural ihlalini maksimum ceza ile komiteye bildirmek (Kural 32-1a Not1)	111
cezanın uygulanmaması	
mütabakat yaparak (Kural 1-3).....	37
yerel kural ile (Kural 33-8b).....	117
diskalifikasyon cezası kaldırılması, değiştirilmesi ve uygulanması (Kural 33-7).....	117
genel ceza	
maç oyununda (Kural 2-6).....	39
vuruş sayısı oyununda (Kural 3-5).....	42
rakibe veya marköre bildirmek (Kurallar 9-2, 9-3.....	70, 71
uygulama için zaman sınırlaması	
maç oyunu (Kural 34-1a).....	157

vuruş oyunu (Kural 34-1b)	118
vuruş sayısı oyununda turun iptali halinde cezanın iptali (Kural 33-2d)	115
Ceza Vuruşu	
tanım.....	23
Çevre Açısından Hassas Bölgeler	
komite kararı (Ek-1)	124
yerel kural (Ek-1)	124
Çim	
çime dokunmak	
engel içinde sopa ile (Kural 13- Not).....	67
topu bulma ve teşhis etme esnasında (Kural 12-1).....	62
kaldırılmak üzere istiflenmiş çimler (onarım bölgesi tanımı).....	29
kum engeli içinde veya kenarında (Kum engeli tanımı).....	27
topa yapışmamış kesilmiş çimler (köksüz cisimler tanımı).....	27
çip vuruşları	
tur öncesi talim vuruşları (Kural 7-1b).....	55
tur sırasında talim vuruşları (Kural 7-2).....	55
çiviler	Bak ayrıca Golf Ayakkabısı Çivileri
çizgiler Bak ayrıca Kazıklar	
onarım bölgesini belirleyen(onarım bölgesi tanımı).....	29
sınır dışını belirleyen (sınır dışı tanımı)	32
su engelini belirleyen(Su engeli tanımı tanımı).....	32
yan su engelini belirleyen (Yan su engeli tanımı).....	34
Çukur Bak ayrıca Oyun Hattı, Maç Oyunu	
bayrak direğinin çukura yerleştirilmesi (Etiket)	22
çukur için yanlış skor (Kural 6-6d)	51
çukur skorunu belirleme (Kural 3-3b)	41
çukuru kazanan taraf (Kural 2-1)	37
çukurun paylaşılması (Kural 2-2).....	38
çukurun tamamlanması için verilen zaman (Kural 6-7 Not2).....	52
hasarlı çukur (Kural 33-2b)	115
kenarında kalan top (Kural 16-2)	74
maç oyununda çukurun bağışlanması (Kural 2-4)	38
oyun esnasında green yüzeyini test etmek (Kural 16-1d).....	73
öngörülen tur için çukur sayısı (Öngörülen tur tanımı)	31
saha bakımçıları tarafından açılmış çukur (Onarım bölgesi tanımı).....	29

sürüngen veya kuş tarafından açılmış çukur (Anormal zemin koşulları tanımı).....	23
topun çukura sokulması	
başlama yerinden oynanan topun (Kural 1-1, 15-1).....	36, 71
vuruş sayısı oyununda çukurun tamamlanması (Kural 3-2)	40
yanışma için yeni çukurlar (Kural 33-2b, Ek1)	115, 142
yer altında yuva yapan hayvan tarafından açılmış çukur (Yer altında yuva yapan hayvan tanımı)	35
Çukur Tapaları	
çukur tapalarının tamiri (Kural 16-1c)	73
Danışma ve Tavsiye	
ön görülen tur sırasında (Kural 8-1)	56
takım yarışmalarında yarışma koşulları (Ek 1)	142
tanım.....	24
Deneme Swingi	
deneme swingler, talim vuruşu değil (Kural 7-2 Not1).....	56
gereksiz hasarın önlenmesi (Etiket).....	22
Ders verme	
tanım.....	165
tazmin etme (Kural 5-1).....	174
Dış Etken	
duran top yerinden oynatıldı (Kural 18-1).....	77
eş yarışmacı (Tanım)	25
gözcü (Tanım).....	25
gözlemci (tanım).....	25
hakem (Tanım).....	26
hareket halindeki top yönünden saptırıldı veya durduruldu (Kural 19-1)	80
markör (markör tanımı).....	28
Tanım.....	24
Diskalifikasyon.....	Bak Ceza
Divots (Çim Kapakları)	
çim kapaklarının yerine yerleştirilmesi (Kural 13-2)	65
divot çukurlarının tamiri (Etiket)	22
Dormi	
tanım (Kural 2-1).....	38
Dört Top Maç Oyunu	
ceza	
bir tarafa uygulanması (Kural 30-3d).....	107

bir tarafın diskalifiye olması (Kural 30-3e).....	108
Diğer cezaların etkileri (Kural 30-3f).....	108
eksik partner (Kural 30-3a).....	107
oyun sırası (Kural 30-3b).....	107
tanım (maç oyunu türleri tanımı).....	28
Dört Top Vuruş Sayısı Oyunu	
ceza	
başka cezaların etkileri (Kural 31-8).....	111
bir tarafın cezalandırılması (Kural 31-6).....	109
bir tarafın diskalifiye edilmesi (Kural 31-7).....	110
eksik partner (Kural 31-2).....	109
oyun sırası (Kural 31-4).....	109
skorların kaydedilmesi (Kural 6-6d Not 2, 31-3, 31-7).....	51, 109, 110
tanım (maç oyunu türleri tanımı).....	28
Dörtlü	
maç oyunu (Kural 29-2).....	106
oyun sırası (Kural 29-1).....	105
tanım(maç oyunu türleri).....	28
tanım(vuruş sayısı oyunu türleri).....	33
vuruş sayısı oyunu (Kural 29-3).....	106
Drop Bölgeleri	
genel (Ek 1).....	133
Drop Edilen Top Bak ayrıca Parkur	
belli bir nokta yakınına drop (Kural 20-2b).....	84
drop edilen topun oyuna girmesi (Kural 20-4).....	87
oyuncu tarafından drop edilir (Kural 20-2a).....	84
oyuncunun ekipmanına ya da kendisine çarpması (Kural 20-2a).....	84
tekrar drop etme (Kural 20-2c).....	84
yanlış drop edilen topun kaldırılması (Kural 20-6).....	88
yanlış yerden drop (Kural 20-7).....	88
yuvarlanma	
sınır dışına, engel içine, çukura daha yakın vs.(Kural 20-2c).....	84
tekrar kolaylık alınan konuma (Kural 20-2c).....	84
Duruş Pozisyonu Bak ayrıca Vuruş	
anormal duruş pozisyonu	
anormal zemin koşullarında (Kural 25-1b İstisna).....	97
sabit maniaların engellemesinde (Kural 24-2b İstisna).....	94

at biner duruş veya pata hattına basma (Kural 16-1e).....	73
başlama yeri dışından vuruş (Kural 11-1).....	61
başlama yeri işaretlerinin engellemesi (Kural 11-2).....	61
duruş pozisyonunu hazırlama (Kural 13-3).....	66
düzgün duruş pozisyonu alma (Kural 13-2).....	65
engelleme	
anormal zemin koşullarında (Kural 25-1a).....	96
sabit maniaların engellemesinde (Kural 24-2a).....	93
kolaylıktan yararlanmayı engelleyen yerel kural (Kural 25-1a Not).....	96
sınır dışında duruş (Sınır dışı tanımı).....	32
tanım.....	32

Eldivenler

düz ve normal olma gerekliliği (Kural 14-3, Ek IV).....	69, 160
---------------------------------------------------------	---------

En İyi Top Maç Oyunu Bak ayrıca Maç Oyunu Oyun Türleri

ceza	
başka cezaların etkileri (Kural 30-3f).....	108
bir tarafa uygulama (Kural 30-3d).....	107
bir tarafın diskalifiye olması (Kural 30-3e).....	108
eksik partner (Kural 30-3a).....	107
en fazla sopa adedi (Kural 30-3d).....	107
oyun sırası (Kural 30-3b).....	107
tanım (maç oyunu türleri).....	28

En Yakın Kurtulma Noktası

green üzerinde (Kural24-2b, 25-1b).....	94, 97
kum engeli içinde (Kural24-2b, 25-1b).....	94, 97
parkur üzerinde (Kural24-2b, 25-1b).....	94, 96
tanım.....	24
tekrar drop için referans noktası (Kural 20-2c(VII)).....	85

Engeller Bak ayrıca Manialar, Kazıklar

bir önceki vuruşun engel içinden yapılması (Kural 20-5).....	88
geçici sabit maniadan kolaylık (Ek I).....	131
geçici su (tanım).....	25
gömülü topun aranması (Kural 12-1).....	63
içeriden oynanan topun tekrar başka engel içinde kalması (Kural 13-4	
İstisna 3).....	67
kum engeli içinden yanlış topla oynanan vuruşlar (Kural 15-3).....	71
kum engeli(tanım).....	27
sopanın engel içine bırakılması (Kural 13-4).....	66
sopanın zemine değmesi (Kural 13-4).....	66

su engelleri (yan su engelleri dahil)	
drop bölgeleri yerel kural (Ek I)	135
kolaylık	
anormal zemin koşulu içinde faydalanmama	
(Kural 25-1b Not 1)	97
sabit maniadan kolaylıktan faydalanmama	
(Kural 24-2b Not 1)	95
seçenekler (Kural 26-1)	100
su engeli içinden oynanan topun aynı engel içinde kalması	
(Kural 26-2a).....	101
su engeli içinden oynanan topun engel dışında kaybolması, sınır	
dışına çıkması veya oynanamaz olması (Kural 26-2b)	101
su içinde hareket eden top (Kural 14-6)	70
yan su engeli (tanım).....	34
talim vuruşları yasağı (Kural 7-2).....	55
tanım.....	24
top engel içinde	
kaldırma, drop etme veya tekrar yerleştirme (Kural 13-4).....	66
tekrar engel içine veya çukura daha yakın yere yuvarlanma,	
tekrar drop gerekli mi? (Kural 20-2c)	84
topun teşhis edilmesi (Kural 12-2)	64
zemin şartlarının test edilmesi (Kural 13-4).....	66
zemine veya suya değmek (Kural 13-4)	66
Eş Yarışmacı	
bayrak direini tutmak (Kural 17-1)	75
hareket halindeki topun eş yarışmacıya çarpması (Kural 19-4)	82
tanım.....	25
topun incelenmesi (Kural 5-3)	47
topun oynamaya uygun olmamasına itiraz (Kural 5-3 Not 1)	48
topun teşhis edilmesi (Kural 12-2)	64
topun yerinden eş yarışmacı tarafından oynatılması (Kural 18-4).....	78
yönetem hakkında kararsızlık (Kural 3-3).....	6
Eylemler	
Amatör ruha aykırı eylemler (Kural 7-1).....	177
Amatörlüye zarar veren eylemler (Kural 7-1).....	177
Firma Takımları – harcamalar (Kural 4-2d).....	173

Fiziksel Koşulların Değiştirilmesi (Kural 1-2)	36
Fiziksel Yardım (Kural 14-2a)	68
Geçici Su	
engelleme ve kolaylık (Kural 25-1)	96
tanım.....	25
Geçici Top	
başlama yerinden oynanan geçici top (Kural 10-3).....	60
geçici topa izin verilmesi (Kural 27-2a).....	103
geçici topun oyun dışı kalması (Kural 27-2c).....	104
geçici topun oyuna dahil edilmesi (Kural 27-2b).....	104
oyun hızının dikkate alınması (Etiket).....	20
su engellerinde geçici top uygulamasına izin veren	
Yerel Kural (Ek 1).....	134
tanım.....	25
Genel Kur'a	
maç oyunu yarışmalarında rakiplerin belirlenmesi (Ek 1).....	144
Gereksiz Gecikme	
ceza (Kural 6-7).....	51
Giyim	
genel düzenlemeler (Ek IV).....	159
Golf Arabaları	
gereksiz hasarın önlenmesi (Etiket).....	22
kullanımın yasaklanması (Ek 1).....	142
Golf Ayakkabısı Çivileri	
green üzerindeki hasarın düzeltilmesi (Kural 16-1c).....	73
tarafından yapılan hasarın düzeltilmesi (Etiket).....	21
Golf Becerisi veya ünü - tanım	165
Golf Oyunu	
tanım (Kural 1-1).....	36
Gömülü Top	
kolaylık (Kural 25-2).....	98
tanım (Kural 25-2 Not 1).....	99
yerel kural (Ek 1).....	126
Gözcü	
dış etken (dış etken tanımı)	24
tanım.....	25
Gözlemci	
dış etken (dış etken tanımı)	24
tanım.....	25

Green Bak ayrıca **Engeller, Köksüz Cisimler, Manialar**

diger oyunculara saygı (Etiket).....	20
en yakın kurtulma noktası (Kural 24-2b, 25-1b).....	94, 96
green üzerindeki hasarın tamisi (Kural 16-1c).....	73
green üzerindeki köksüz cisimler (Köksüz cisim tanımı).....	27
green yüzeyinin incelenmesi (Kural 16-1d).....	73
green'e yakın sabit manialar (Ek 1).....	130
green'i terk etmeden önce itiraz etme (Kural 2-5).....	38
havalandırma delikleri (Ek 1).....	128
pata hattı	
caddie veya ortağının konumu (Kural 14-2b).....	68
pata hattı üzerinde veya at biner şekilde durma (Kural 16-1e)....	73
zemine dokunmak (Kural 16-1a).....	72
zeminin incelenmesi (Kural 16-1d).....	73
rakibin bir sonraki vuruşunun başışlanması (Kural 2-4).....	38
talim yapmak	
öngörülen tur esnasında (Kural 7-2).....	55
öngörülen turlar öncesinde veya tur arasında (Kural 7-1b).....	55
tanım.....	25
top	
anormal zemin koşulu içinde (Kural 25-1b).....	96
çukurun kenarındaki top (Kural 16-2).....	74
topu kaldırma (Kural 16-1b, 20-1).....	73, 83
topun temizlenmesi (Kural 16-1b, 21, 22).....	73, 90
vuruş sayısı oyununda çukura sokulmayan top (Kural 3-2).....	40
yanlış green	
engelleme(Kural 25-3a).....	99
kurtulma (Kural 25-3b).....	99
tanım.....	34

Güvenlik

diger oyunculara saygı (Etiket).....	19
---------------------------------------	----

Hakem

dış etken (dış etken tanım).....	24
hakemin kararı kesin (Kural 34-2).....	119
komite kararlarının kısıtlanması (Kural 33-1).....	114
tanım.....	26

Handikap

handikap tabelası (Kural 33-4).....	116
komitenin görevlerinin uygulanması (Kural 33-5).....	116
maç oyunu (Kural 6-2a).....	48
oyuncuların görevleri (Kural 6-2).....	48
yanlış handikap ile oynama	
maç oyununda (Kural 6-2a).....	48
vuruş sayısı oyununda (Kural 6-2b).....	49
vuruş sayısı oyununda bilinçli olarak (Kural 34-1b).....	118
Hasarlı Top	
top oynamaya uygun değil (Kural 5-3).....	47
Hava artlarından Korunma	68
Havalandırma Delikleri	
yerel kural (Ek 1).....	128
Hayvan, Yer Altında Yuva Yapan	
arama esnasında top yerinden oynadı (Kural 12-1d).....	64
tanım.....	35
İkinci Top	
başlama yerinden oynanan ikinci top (Kural 10-3).....	60
çukur için skorun belirlenmesi (Kural 3-3b).....	41
yöntem hakkında kararsızlık (Kural 3-3).....	40
kaldırılmak üzere istiflenmiş malzeme.....	29
kaldırılmak üzere istiflenmiş malzeme (onarım bölgesi tanımı)	29
Kararlar	
adil çözüm (Kural 1-4).....	37
hakemin son kararı (Kural 34-2).....	119
Kayıp Top	
anormal zemin koşulları (Kural 25-1c).....	98
geçici sabit mania içinde kayıp top (Kural Ek 1).....	131
geçici su, onarım bölgesi, etc. (Kural 25-1c).....	98
geçici top oynanması (Kural 27-2a).....	103
manialar (Kural 24-3).....	95
oyun hızının dikkate alınması (Etiket).....	20
prosedür (Kural 27-1).....	102
su engeli içinde kayıp top (Kural 26-1).....	100
tanım.....	26
Kazıklar	
onarım bölgesi kazıkları (onarım bölgesi tanımı).....	29
sınır dışı kazıkları (sınır dışı tanımı).....	32
su engeli kazıkları (su engeli tanımı).....	32

yan su engeli kazıkları (yan su engeli tanımı)	34
Komite bak ayrıca Yarışma Koşulları	
başlama zamanı ve grupların saptanması (Kural 6-3, 33-3)	49, 116
belirleme	
maniaların sabit mania olarak belirlenmesi (mania tanımı)	28
saha sınırlarının belirlenmesi (Kural 33-2, Ek 1)	115, 122
su engellerinin belirlenmesi	
(su engeli ve yan su engeli tanımı)	32, 34
talim bölgelerinin belirlenmesi (Kural 33-2c)	115
yapının sahanın bir parçası olarak belirlenmesi	
(mania tanımı, Kural 33-2a)	28, 115
görevler ve yetkiler (Kural 33)	114
handikap vuruşu tabelası (Kural 33-5)	116
ikinci topun bildirilmesi (Kural 33-3a)	40
karar alma	
eşitlikte karar alınması (Kural 33-6, Ek 1)	117, 122
son karar (Kural 34-3)	119
koşulların saptanması (Kural 33-1, Ek 1)	114, 122
maç oyununda eşitliğin bozulması için öngörülen turun uzatılması	
(Kural 2-3)	38
oyun kesintileri (Kural 6-8)	52
skorların toplanması ve handikap uygulanması	
(Kural 6-6d Not 1, 33-5)	51, 116
talim yapma kuralları (Kural 7-1, 7-2 Notlar)	55
tanım	26
yanlış yerden oynama durumunda önemli ihlalin bildirilmesi	
(Kural 20-7c)	89
yavaş oyunun engellenmesi (Kural 6-7 Not 2)	52
yerel kurallar (Kural 33-8a)	117
Kontratlar (Kural 2-2)	168
Koşullar	
anti doping (Ek 1)	143
beraberlik durumunda karar (Ek 1)	143
caddie	
kimin caddie olabileceğine dair kısıtlamalar (Ek 1)	139
kullanımın yasaklanması (Ek 1)	139
komitenin koşul saptaması (Kural 33-1, Ek 1)	114, 136
maç oyununda kur'a çekimi (Ek 1)	144

oyun hızı (Ek 1)	140
oyuncunun sorumlulukları (Kural 6-1)	48
takım yarışmalarında danışma tavsiye (Ek 1)	142
talim vuruşları (Ek 1)	141
tehlike durumunda oyun kesintileri (Ek 1)	140
topların ve sopaların özellikleri	
kurallara uygun driver kafaları listesi (Ek 1)	137
kurallara uygun golf topları listesi (Ek 1)	138
tek top koşulu (Ek 1)	138
vasıta kullanımı (Ek 1)	142
yeni çukurlar (Ek 1)	142
Köksüz Cisimler Bak ayrıca Engeller, Manialar	
geçici su (geçici su tanımı)	25
kolaylık (Kural 23-1)	92
köksüz cisimlerin kaldırılması	
engel içinde (Kural 13-4)	66
pata hattı üzerinde (Kural 16-1a)	72
top hareket halindeyken (Kural 23-1)	92
kum engeli içindeki taşlar, yerel kural (Ek 1)	129
tanımı	27
Kum Engeli Bak ayrıca Engeller	
en yakın kurtulma noktası (Kural 24-2b, 25-1b)	94, 96
kum engeli içindeki taşlar, yerel kural (Ek 1)	129
oynanamaz top (Kural 28)	104
tanım	27
Kur'a	
genel sayısal kur'a (Ek 1)	144
maç oyununda kur'a yöntemi (Ek 1)	144
Kurallar Bak ayrıca Ceza	
amatör statü	163
kural ihlali genel ceza	
maç oyununda (Kural 2-6)	39
vuruş sayısı oyununda (Kural 3-5)	42
kural uygulamama	
anlaşarak (Kural 1-3)	37
komite kararı ile (Kural 33-1)	114
kurala uymaya itiraz, vuruş sayısı oyunu (Kural 3-4)	42
kuralı değiştirme yetkisi (Kural 33-8, Ek 1)	117, 122
kurallarla belirtilmemiş durumlar (Kural 1-4)	37

oyuncunun sorumlulukları (Kural 6-1).....	48
tanım.....	27
üç-top, en iyi top ve dört top maç oyunu uygulamaları (Kural30-1).....	106
yerel kuralları (Kural 33-8, Ek1).....	117, 122
Maç Oyunu Bak ayrıca En İyi Top Maç Oyunu, Dört Top Maç Oyunu, Cezalar, Skorlar	
anlaşarak oyunun kesilmesi (Kural 6-8a).....	52
başlama yeri dışından vuruş (Kural 11-4a).....	61
bayrak direinin yetkisiz tutulması (Kural 17-2).....	75
cezalar	
anlaşarak cezayı uygulamama (Kural 1-3).....	37
diskalifikasyon, komite kararı (Kural 33-7).....	117
genel ceza (Kural 2-6).....	39
itirazlar (Kural 2-5).....	38
rakibe bildirmeme (Kural 9-2b-).....	58
uygulama için zaman sınırlaması (Kural 34-1a).....	118
çukurun galibi (Kural 2-1).....	37
çukurun paylaşılması (Kural 2-2).....	38
eşitlik durumu (Kural 2-3, Ek 1).....	38, 122
handikap (Kural 6-2a).....	48
itirazlar (Kural 2-5).....	38
kur'a (Ek 1).....	122
maçın galibi (Kural 2-3).....	38
maçın, çukurun veya bir sonraki vuruşun bağışlanması (Kural 2-4).....	38
oyun hızı (Etiket).....	20
oyun sırası (Kural 10-1a, 30-3b).....	58, 107
talim vuruşları	
tur esnasında (Kural 7-2).....	55
tur öncesinde veya turlar arasında (Kural 7-1a).....	55
top oyuncu tarafından yerinden oynatıldı (Kural 18-2).....	77
top rakip tarafından yerinden oynatıldı	
arama esnasında (Kural 18-3b).....	78
arama haricinde (Kural 18-3b).....	78
vuruş sayısı oyunu ile birleştirme (Kural 33-1).....	114
yanlış vuruş sayısı bildirme (Kural 9-2a).....	57
yanlış yerden oynanan top (Kural 20-7b).....	88
yavaş oyun (Kural 6-7).....	51

Maçlar Bak ayrıca **Taraflar**

maçı bağışlama (Kural 2-4).....	38
maçın galibi (Kural 2-3).....	38
tanım.....	28

Manialar Bak ayrıca **Engeller, Köksüz Cisimler, Sınır Dışı**

geçici manialar (Ek 1).....	131
green'e yakın sabit mania (Ek 1).....	130
kum engeli içindeki taşlar (Ek 1).....	129
mania hakkında komite kararı (Ek 1).....	122
mania içinde kaybolmuş top (Kural 24-3).....	95
manialara dokunma (Kural 13-4 Not).....	67
maniaları yerinden oynatma (Kural 24-1).....	93
tanım.....	28
tasarlanan swing alanı (Kural 24-2a).....	93
top arama esnasında yerinden oynatıldı (Kural 12-1d).....	64
topun ve oyuncunun duruşunun, oyun veya pata hattının engellenmesi (Kural 24-1,24-2a, Ek1).....	93, 122
yerel kural	
drop bölgeleri (Ek 1).....	133
geçici kablolar (Ek 1).....	133
geçici sabit manialar (Ek 1).....	131
green'e yakın sabit manialar (Ek 1).....	130
kum engeli içindeki ta0lar (Ek 1).....	129

Markör

cezanın marköre bildirilmesi (Kural 9-3).....	58
dış etken (dış etken tanımı).....	24
skorların kaydedilmesi	
bogey ve par yarışmaları (Kural 32-1a).....	111
dört top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-3).....	109
Stableford yarışmaları (Kural 32-1b).....	112
vuruş sayısı oyunu (Kural 6-6a).....	50
tanım.....	28
topun incelenmesi (Kural 5-3).....	47
topun oynanamaz olmasına itiraz (Kural 5-3 Not1).....	48
topun teşhisi (Kural 12-2).....	64
yöntem hakkında kararsızlık (Kural 3-3).....	40

Masraflar – masrafların karşılanması (Kurallar 4-2, 4-3)..... 171, 174**Mesafe**

mesafe hakkında bilgi paylaşma (danışma tavsiye tanımı).....	24
--------------------------------------------------------------	----

mesafe ölçüm cihazı, yerel kural (Ek I).....	136
mesafe tahmini veya ölçümü (Kural 14-3, EkIV).....	68, 161
Okul Etkinlikleri - harcamalar (Kural 4-2d)	173
Onarım Bölgesi Bak ayrıca Kazıklar	
arama esasında top yerinden oynatıldı (Kural 12-1d).....	64
drop bölgeleri (Ek I).....	133
içinde büyüyen bitki (tanım).....	29
kaldırılmak üzere istiflenmiş malzeme (onarım bölgesi tanımı)	29
komite tarafından tanımlandı (Kural 33-2a).....	115
kurtulma (Kural 25-1b)	96
oyunun yasaklanması (Ek I)	123
tanım.....	29
Onur Bak ayrıca Oyun Sırası	
handikap par, bogey veya stableford yarışmalarda onur (Kural 32-1).....	111
onurun belirlenmesi (Kural 10-1a, 10-2a)	58, 59
tanım.....	29
Ortak	
ortagin bulunmaması	
dört top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-2).....	109
en iyi top ve dört top maç oyunu (Kural 30-3).....	107
sopalan paylaşma (Kural 4-4)	45
tanım.....	29
tavsiye isteme (Kural 8-1).....	56
vuruş esnasında ortain pozisyonu (Kural 14-2b)	68
Oynanamaz Saha	
Komite Kararı (Kural 33-2d).....	115
Oynanamaz Top	
hasan ve oynanamaz (Kural 5-3).....	47
kolaylık (Kural 28)	104
su engeli içinden oynan top (Kural 26-2).....	101
Oyun Hattı Bak ayrıca Pata Hattı	
başlama yeri işaretlerinin engellemesi (Kural 11-2).....	61
caddie'nin ve ortain caddie'sinin pozisyonu (Kural 14-2b).....	68
oyun hattını düzeltme (Kural 13-2).....	65
oyun hattını engelleme (Kural 24-2a, 25-1a).....	93, 96
oyun hattını engelleme, yerel kural geçici sabit manialar (Ek I)	131

green'e yakın sabit manialar (Ek 1).....	130
oyun hattını gösterme	
green dışında (Kural 8-2a).....	56
green üzerinde (Kural 8-2b).....	57
tanım.....	30
Oyun Hızı	
topun aranması esnasında (Etiket).....	20
yavaş oyunun önlenmesi (Kural 6-7 Not2, Ek-1).....	52, 140
Oyun Kesintileri	
izin verilen durumlar (Kural 6-8a).....	52
oyun kesintilerinde topun kaldırılması (Kural 6-8c).....	53
oyunun derhal kesilmesi gereken durumlar (Kural 6-8b Not, Ek 1)	53, 140
oyunun komite tarafından kesilmesi durumundaki uygulama (Kural 6-8b).....	53
Oyun Malzemesi Bak ayrıca Top, Standartlara Uygun Driver Kafaları Listesi, Standartlara Uygun Golf Topları Listesi	
alılımadık şekilde malzeme kullanılması (Kural 14-3 İstisna 2).....	69
maç oyununda top aranırken hareket etti (18-3a).....	78
paylaşılan golf arabası (oyun malzemesi tanımı).....	30
sahanın bakımı için yerleştirilen malzemeler (oyun malzemesi tanımı).....	30
tıbbi malzemeler; tıbbi açıdan gerekli malzeme kullanılması (Kural 14-3 İstisna 1).....	69
top hareket ettirildi (Kural 18-2, 18-3, 18-4).....	77, 78
top hareket halindeyken oyun malzemesinin kaldırılması (Kural 24-1).....	93
yapay cihazlar; anormal malzemeler ve kullanılması (Kural 14-3).....	68
Oyun Sırası Bak ayrıca Onur	
başlama yerinden oynanan ikinci veya geçici top (Kural 10-3).....	60
diğer oyuncuların dikkate alınması (Etiket).....	20
en iyi top ve dört top maç oyunu (Kural30-3b).....	107
handikaplı par; bogey veya Stableford yarışmalarında (Kural 32).....	111
maç oyunu (Kural 10-1).....	58
topun duruşu gibi oynanması (Kural 10-1 Not, 10-2 Not).....	59, 60
vuruş sayısı oyunu (Kural 10-2).....	59
Oyuncu	
diğer oyuncuların dikkate alınması (Etiket).....	20
doğru topun oynanması sorumluluğu (Kural 6-5 12-2).....	50, 64
itirazda bulunma (Kural 2-5).....	38

topu yerinden oynatıldı	
kasıtlı olarak (Kural 18-2).....	77
kaza ile (Kural 18-2).....	77
köksüz cisime dokunduktan sonra (Kural 23-1).....	92
topun incelenmesi (Kural 5-3).....	47
topun teşhis edilmesi (Kural 12-2).....	64

Oyunun kesilmesi

komite kararı (Kural 33-2d).....	115
oyuncular için yöntem (Kural 6-8b).....	53
tehlikeli durumda oyunun derhal kesilmesi gereken durumlar (Ek 1).....	140

Ödüller

ödülün kabulü (Kural3).....	169
para ödülü için oynama (Kural3-1).....	169

Ölçme

ölçüm esnasında top yerinden oynatıldı (Kural 18-6).....	79
yapay cihazlar (Kural 14-3).....	68

Öngörülen tur

danışma ve tavsiye (Kural 8-1).....	56
izin verilen bitirme süresi (Kural 6-7 Not 2).....	52
izin verilen en fazla sopa adedi (Kural 4-4a).....	45
maç oyununda beraberlik durumunda turun uzatılması (Kural 2-3).....	38
sopalar	
hasarlı sopalar (Kural 4-3).....	44
oyun karakteristiginin değiştirilmesi (Kural 4-2a).....	43
tanım.....	31
yapay cihazlar; anormal mazlemeler ve malzemenin alışılmadık şekilde kullanılması (Kural 14-3).....	68

Örnek Yerel Kurallar

çevre açısından hassas bölgeler (Ek 1).....	124
drop bölgeleri (Ek 1).....	133
geçici güç kabloları (Ek 1).....	133
geçici sabit manialar (Ek 1).....	131
gömülü top (Ek 1).....	126
green'e yakın sabit manialar (Ek 1).....	130
havalandırma delikleri (Ek 1).....	128
kış kuralları (Ek 1).....	127
kum engeli içindeki taşlar (Ek 1).....	129

onarım bölgesi, oyunun yasaklanması (Ek 1).....	123
su engelleri, geçici top oynama (Ek 1).....	134
topun temizlenmesi (Ek 1).....	128
yamanmış çim birleştirme (Ek 1).....	129
yeni dikilmiş ağaçların korunması (Ek 1).....	123
Par Yarışmaları	
çukur eksiltilmesi gereken kural ihlali (Kural 32-1a).....	111
gereksiz gecikmeler veya yavaş oyun (Kural 32-1a Not 2).....	112
skor hesabı (Kural 32-1a).....	111
skorların kaydedilmesi (Kural 32-1a).....	111
Para ile Oynama (Kumar) - düzenlemeler	181
Parkur	
bir önceki vuruş yerinden oynama (Kural 20-5).....	88
en yakın kurtulma noktası (Kural 24-2, 25-1).....	93, 96
havalandırma delikleri (Ek 1).....	128
köksüz cisime dokunduktan sonra top oynadı (Kural 23-1).....	92
tanım.....	31
Pata Hattı Bak ayrıca Oyun Hattı	
caddie veya ortağın pozisyonu (Kural 14-2b).....	68
çukur tapalarının, top izlerinin ve diğer hasarların onarımı (Kural 16-1c)	73
köksüz cisimlerin kaldırılması (Kural 16-1a).....	72
pata hattı üzerinde veya at biner şekilde durma (Kural 16-1e).....	73
pata hattına dokunma (Kural 16-1a).....	72
pata hattını gösterme (Kural 8-2b).....	57
tanım.....	31
zeminin incelenmesi (Kural 16-1d).....	73
Paylaşılmış çukur (Kural 2-2)	38
Paylaşılmış Maç	
komitenin sorumlulukları (Kural 33-6).....	117
Perakende Değeri	
tanım.....	166
Profesyonellik	
amatörlük iadesini bekleme süresi (Kural 9-2b(i)).....	179
profesyonelliğin anlamı (Kural 2-1).....	167
Rakip	
bayrak direinin yetki alınmadan tutulması (Kural 17-2).....	75
rakibin cezalandırılması (Kural 9-2b).....	58

rakip tarafından topun yerinden oynatılması (Kural 18-3).....	78
rakip tarafından topun yönünden saptırılması (Kural 19-3).....	81
üç top maç oyununda rakip tarafından topun yönünden saptırılması (Kural 30-2b).....	106
Reklam – Amatör Statünün kaybedilmesi (Kural 6-2).....	175
Saha	
saha oynanamaz (Kural 33-2d).....	115
saha üzerinde öncelik (Etiket).....	21
sahanın korunması (Etiket).....	21
sınırların saptırılması (Kural 33-2).....	115
tanım.....	32
Saha Bakımcısı (Greenkeeper)	
tarafından yapılmış çukur (onarım bölgesi tanımı).....	29
Saha Koşulları	
komite kararları (Ek 1).....	126
yerel kurallar (Ek 1).....	126
Sahanın Ayrılmaz Parçası	
komite tarafından belirlenen (Mania tanımı, Kural 33-2a, Ek 1)....	28, 115, 122
Sayısal Kur'a	
maç oyunu kur'ası (Ek 1).....	144
Sembolik Ödüller - tanım.....	166
Sınır Dışı Bak ayrıca Manialar	
drop edilen topun sınır dışına yuvarlanması (Kural 20-2c).....	84
duruş pozisyonu sınır dışında (sınır dışı tanımı).....	32
geçici top oynanması (Kural 27-2a).....	103
komite kararı(Ek 1).....	122
sınır dışını belirleyen cisimler	
mania değildir (Mania tanımı).....	28
cisimler (Kural 13-2).....	65
tanım.....	32
uygulama (Kural 27-1).....	102
Skorlar	
dört-top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-3).....	109
ikinci top oynandığında çukru için geçerli skor (Kural 3-3b).....	41
komitenin sorumlulukları (Kural 33-5).....	116
markörün sorumlulukları (Kural 6-6a, 31-3, 32-1b).....	50, 109, 112

teslim edildikten sonra deęişiklik yasaı (Kural 6-6c)	51
yanlıř skor (Kural 6-6d)	51
yanıřmacının sorumlulukları (Kural 6-6b, 6-6d, 31-3)	50, 51, 109
Sopalar	
aşınma ve deęişiklik (Kural 4-1b)	43
ayarlanabilme (Ek II)	147
cezalar	
fazla sopalar (Kural 4-4)	45
oyun karakteristięinin deęiřtirilmesi (Kural 4-2a)	43
standartlara uygun olmayan sopalar (Kural 4-1)	43
yabancı malzeme uygulaması (Kural 4-2b)	43
dizayn ve özellikler (Ek II)	146
hasar görme	
normal oyun kořulları altında (Kural 4-3a)	44
normal oyun kořulları dıřında (Kural 4-3b)	45
öngörölen turdan önce (Kural 4-3c)	45
hasarlı sopalar (Kural 4-3)	44
izin verilen en fazla sopa adedi (Kural 4-4a)	45
ortaklar tarafından paylařılma (Kural 4-4b)	45
oynamaya uygun deęil (Kural 4-3a)	44
oyun dıřı ilan etme (Kural 4-4c)	46
oyun karakteristięinin deęiřmesi (Kural 4-2)	43
ödünç alma veya paylařma (Kural 4-4b)	45
öngörölen tur içinde deęiřtirme (Kural 4-3a)	44
özellikleri (Kural 4-1, Ek II)	43, 146
sap	
özellikler (Ek II)	146
yapay cihazlar yardımı (Kural 14-3)	68
sopa boyu (Ek II)	147
standartlara uygun driver kafaları listesi (Ek I)	137
řaft (Ek II)	150
uygunluk için gönderilen numuneler (Ek II)	146
yüz (Ek II)	155
zemine dokunma	
engel içinde (Kural 13-4)	66
hafifçe dokunma (Kural 13-2)	65
Sopanın Destek Alarak Kullanılması	
tanım (Kural 14-1b)	67

Sponsorlu Handikap Yarışmaları —harcamalar (Kural 4-2g)	173
Stableford Yarışmaları	
diskalifikasyon cezaları (Kural 32-2).....	113
gereksiz gecikme ve yavaş oyun (Kural 32-1n Not 2)	112
kural ihlalinde tur başına en fazla ceza (Kural 32-1b Not 1)	112
skor kaydı (Kural 32-1b).....	112
Standartlara Uygun Driver Kafaları	
yaşma koşulları (Kural 4-1, 33-1, Ek 1).....	43, 114, 137
Standartlara Uygun Golf Topları	
yaşma koşulları (Kural 5-1, 33-1, Ek 1).....	47, 114, 137
Şahsen Hazır Bulunma – Amatör statünün kaybedilmesi (Kural 6-3)	
.....	176
Takım Yarışmaları – harcamalar (Kural 4-2d.....	173
Talim Bak ayrıca Talim Bölgesi, Deneme Swingi	
son oynanan green üzerinde veya yakınında yasaklama (Ek 1)	141
tur öncesi veya turlar arası (Kural 7-1).....	55
tur sırasında (Kural 7-2).....	55
yaşma koşulları (Ek 1)	141
Talim Bölgesi	
ilgili komite kararı (Kural 33-2c)	115
Taraflar Bak ayrıca Maçlar	
diskalifiye edilme	
dört-top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-7)	110
en iyi top veya dört-top maç oyunu (Kural 30-3e).....	108
en fazla sopa cezası	
dört top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-6).....	109
en iyi top veya dört top maç oyunu (Kural 30-3d).....	107
oyun sırası	
başlama yerinde onur (Kural 10-1a).....	58
dört-top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-7)	109
en iyi top veya dört-top maç oyunu (Kural 30-3b).....	107
tanım.....	33
tarafların temsili	
dört-top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-2)	109
en iyi top veya dört-top maç oyunu (Kural 30-3a)	107
Tee ve Tee Üzerine Koyma Bak ayrıca Başlama Yeri	
tanım.....	160

tee'den düşen top (Kural 11-3).....	61
topu yerleştirme (Kural 11-1).....	61
uygun olmayan tee kullanımı (Kural 11-1).....	61
Tee'ler	
tanım.....	160
uygun olmayan tee kullanımı (Kural 11-1).....	61
Tek Top Koşulu	
yanışma koşulları (Ek 1).....	138
Tek Vuruşta Çukura Girme – ödül (Kural 3-2b).....	170
Tekli	
maç oyunu, tanım (maç oyunu türleri tanımı).....	28
vuruş sayısı oyunu, tanım (vuruş sayısı oyunu türleri tanımı).....	33
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	
çukura sokulan top	
başlama yerinden oynanan top (Kural 1-1, 15-1).....	36, 71
vuruş sayısı oyununda çukura sokmama (Kural 3-2).....	40
çukurun oynanması esnasında değiştirme (Kural 15-3a).....	71
gömülü top	
kolaylık (Kural 25-2).....	98
yerel kural (Ek 1).....	126
hasarlı oynamaya uygun degi (Kural 5-3).....	47
oyuna sokulan başka top	
anormal zemin koşulları içinde kaybolma durumunda (Kural 25-1c).....	98
mania içinde kaybolma durumunda (Kural 24-3).....	95
orijinal topa derhal erişilemez ise (Kural 18 Not 1, 19-1, 24-1 Not1, 24-2b Not2, 25-1b Not2).....	79, 80, 93, 95, 98
tanım.....	31
topun oyunda sayılması (Kural 15-1, 15-2).....	71
yanlış şekilde (Kural 20-6).....	88
oyunu destekleyen top (Kural 22-1).....	91
oyunu engelleyen top (Kural 22-2).....	91
standartlara uygun topalar listesi (Ek 1).....	138
tee'den düşen top (Kural 11-3).....	61
top bayrak direğine dayalı (Kural 17-4).....	76

top çukurda	
çukur kenarında kalan top (Kural 16-2)	74
tanım	33
top geçici su içinde (tanım)	25
top hareket halindeyken	
köksüz cisimlerin kaldırılması (Kural 23-1)	92
yönünün değiştirilmesi veya durdurulması (Kural 19)	79
top onarım bölgesi içinde (tanım)	29
top oynanamaz	
hasarlı, oynamaya uygun değil (Kural 5-3)	47
uygulama (Kural 28)	104
top su engeli içinde	
engel içinden oynanan top engel dışında kayboldu veya oynanamaz (Kural 26-2b)	101
engel içinden oynanan ve aynı engel içinde kalan top (Kural 26-2a)	101
kolaylık (Kural 26-1)	100
sınır dışına çıktı (Kural 26-2b)	101
su içinde hareket eden top (Kural 14-6)	70
topa dokunma	
kasten oyuncu tarafından (Kural 18-2)	77
rakip tarafından (Kural 18-3)	78
topa düzgün vuruş (Kural 14-1)	67
topa müdahale (Kural 1-2)	36
topa yabancı madde uygulanması (Kural 5-2)	47
topu temizleme (Kural 21)	90
topun aranması (Kural 12-1)	62
topun duruşu	
değişti (Kural 20-3b)	86
düzeltildi (Kural 13-2)	65
topun görülmesi (Kural 12-1)	62
topun hareketinin etkilenmesi (Kural 1-2)	36
topun oynanması	
durduğu gibi (Kural 13-1)	65
green'den yapılan bir vuruş sonrası başka top hareket halindeyken (Kural 16-1f)	74
hareket halindeyken (Kural 14-5, 14-6)	70

yanlış yerden maç oyununda(Kural 20-7b).....	89
yanlış yerden vuruş sayısı oyununda(Kural 20-7c).....	89
topun özellikleri	
detaylar (Ek III).....	158
genel (Kural 5-1).....	47
topun teşhisi	
teşhis için kaldırmak (Kural 12-2).....	64
teşhis için markalamak (Kural 6-5, 12-2).....	50, 64
topun yönünün değiştirilmesi veya durdurulması (Kural 19).....	79
yanlış top	
dört top maç oyunu (Kural 30-3c).....	107
dört top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-5).....	109
tanım	34
yanlış topun oynanması esnasında geçen süre (kayıp top tanımı) ..	26
Top Markası	
topun yeri marke edildi ancak top kaldırılmadı (Oyuna sokulan başka top tanımı)	31
yerinden oynatıldı	
çukur tapalarının veya top izlerinin düzeltilmesi esnasında (Kural 16-1c)	73
kaza ile (Kural20-1).....	83
topun kaldırılması esnasında (Kural 20-1)	83
topun yerleştirilmesi esnasında (Kural 20-3a).....	85
Top Oyunda Bak ayrıca Oynanan Top, Yerinden Oynatılan Top	
geçici topun oyunda sayılması (Kural 27-2b).....	104
oyuna sokulan başka top (Kural 20-4)	87
Topa Vuruş, Topun Çarpması	
topa birden fazla vuruş (Kural 14-4)	70
topa düzgün bir şekilde (Kural 14-1)	67
topun, bayrak direine veya başında duran kişiye çarpması (Kural 17-3)	76
Topu Kaldırma Bak ayrıca Topu Temizleme, En Yakın Kurtulma	
Noktası	
ceza (Kural 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2, 20-1).....	77, 83
ceza (Kural 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1).....	47, 53, 64
green üzerinde (Kural 16-1b).....	73
kaldırmadan önce marke etme (Kural 20-1)	83
kum engeli içinde (Kurallar 12-2, 13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii)) ..	64, 66, 94,

oynamaya uygunluğunu saptama (Kural 5-3).....	47
oyunu destekleyen top (Kural 22-1)	91
oyunu engelleyen top (Kural 22-2).....	91
oyunun kesilmesi (Kural 6-8c).....	53
parkur üzerinde cezasız (Kural 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b)	47, 53, 64, 90, 93, 94, 96
sabit olmayan mania üstünde veya içinde (Kural 24-1).....	93
su engeli içinde (Kural 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 26-1, 26-2) ..	47, 53, 64, 90, 93, 100, 101
teşhis için (Kural 12-2).....	64
yanlış şekilde drop edilen top (Kural 20-6)	88
yanlış yerden (Kural 20-6)	88

Topu Temizleme

aşağıdakilerden kurtulma uygulamaları	
anormal zemin koşulları(Kural 25-1)	96
çevre açısından hassas bölgeler (Ek 1).....	124
geçici mania (Ek 1).....	131
oynanamaz top (Kural 28).....	104
sabit mania (Kural 24-2).....	93
sabit olmayan mania (Kural 24-1).....	93
su engeli (Kural 26-1)	100
green üzerinde (Kural 16-1b, 21, 22)	73, 90
oyuna tekrar başlama (Kural 6-8d).....	54
saha koşulları, kolaylık (Ek 1).....	126
yasak ve serbest olduğu durumlar (Kural 21)	90

Topu Yerleştirme

drop edilen veya yerleştirilen top oyunda ise (Kural 20-4).....	87
eski yeri saptanamıyor ise (Kural 20-3c)	86
kaldırıldığı yere yerleştirme (Kural 20-3a).....	85
kaza ile oynatıldı ise (Kural 20-3a).....	85
orijinal duruşu değişti ise (Kural 20-3b).....	86
oyuna tekrar başlama durumundaki uygulama (Kural 6-8d).....	54
yanlış şekilde oyuna sokuldu, drop edildi veya yerleştirildi ise (Kural 20- 6).....	88
yerleştirildiği yerde durmadı ise (Kural 20-3d).....	87

Uygulama – Amatör statü (Kural 8-2).....	178
-------------------------------------------------	------------

Üç Top Maçları

duran top rakip tarafından yerinden oynatıldı (Kural 30-2a)	106
tanım (Maç oyunu türleri tanımı)	28
top rakip tarafından kaza ile durduruldu veya saptırıldı (Kural 30-2b)	106

Üçlü

oyun sırası (Kural 29-1)	105
tanım (Maç oyunu türleri tanımı)	28

Üniversite Takımları – harcamalar (Kural 4-2d)

Üyelik – Amatör statünün kaybedilmesi (Kural 6-6)

Vasıta Kullanımı

tur esnasında yasaklama, yarışma koşulları (Ek 1)	142
---------------------------------------------------------	-----

Vuruş Bak ayrıca Duruş Pozisyonu

başlama yeri dışından vuruş (Kural 11-4)	61
çukuru paylaşma (Kural 2-2)	38
geçici top ile vuruş (Kural 27-2b)	104
güvenlik önlemleri (Etiket)	19
tanım	33
tavsiye isteme (Kural 8-1)	56
topla birden fazla vuruş (Kural 14-4)	70
vuruş iptali (Kural 2-4)	38
vuruş sonrası topun hasar görmesi (Kural 5-3)	47
yanlış top ile vuruş	
dört top vuruş sayısı oyunu (Kural 31-5)	109
en iyi top veya dört top maç oyunu (Kural 30-3c)	107
maç oyunu (Kural 15-3a)	71
vuruş sayısı oyunu (Kural 15-3b)	72
yardım	
fiziksel destek (Kural 14-2)	68
yapay cihazlar (Kural 14-3)	68

Vuruş Pozisyonu

en yakın kurtulma noktasının saptanması (en yakın kurtulma noktası tanımı)	24
----------------------------------------------------------------------------------	----

Vuruş Pozisyonu Almak Bak ayrıca Duruş Pozisyonu

tanım	33
vuruş cezası almak (Kural 18-2b)	77
vuruş pozisyonu aldıktan sonra top oynadı (Kural 18-2b)	77
vuruş pozisyonunda pata hattına dokunma (Kural 16-1a)	72

Vuruş Sayısı Oyunu Bak ayrıca Dört Top Vuruş Sayısı Oyunu, Cezalar, Skorlar

başlama yeri dışından oynama (Kural 11-4b).....	62
bayrak direğinin yetkisiz tutulması (Kural 17-2).....	75
bir kurala uymaya itiraz (Kural 3-4).....	42
cezalar	
genel ceza (Kural 3-5).....	42
kuralları uygulamama anlaşması (Kural 1-3).....	37
marköre bildirme (Kural 9-3).....	58
zaman limiti (Kural 34-1b).....	118
çukura sokulmayan top (Kural 3-2).....	40
gruplar	
değiştirme (Kural 6-3b).....	49
komite tarafından düzenleme (Kural 33-3).....	116
handikap (Kural 6-2b).....	49
ikinci top oynanması (Kural 3-3).....	40
kazanan taraf (Kural 3-1).....	40
maç oyunu ile kombine etme (Kural 33-1).....	114
oyun sırası (Kural 10-2a, 10-2c, 29-3).....	59, 60, 106
sıra dışı oynama (10-2c).....	60
tarif (Kural 3-1).....	40
vuruş sayısını bildirme (Kural 9-3).....	57
yanlış topla yapılan vuruşlar (Kural 15-3b).....	72
yanlış yerden oynama (Kural 20-7c).....	89
yavaş oyun, cezanın değiştirilmesi (Kural 6-7).....	51
yeni çukurlar (Kural 33-2b, Ek 1).....	115, 122
yöntem hakkında kararsızlık (Kural 3-3a).....	40

Vuruş Sayısını Bildirme

genel (Kural 9-1).....	57
maç oyununda (Kural 9-2).....	57
vuruş sayısı oyununda (Kural 9-3).....	58

Vuruş ve Mesafe Cezası

top kayıp (Kural 27-1).....	102
top oynanamaz (Kural 28a).....	105
top sınır dışı (Kural 27-1).....	102
top su engeli içinde (Kural 26-1a).....	100

Yan Su Engeli Bak ayrıca Engeller, Kazıklar

kolaylık (Kural 26-1).....	100
komite kararı (Ek I).....	122
tanım.....	34
Yanlış Green	
en yakın kurtulma noktası tanımı.....	24
tanım.....	34
Yanlış Top	
dört top	
maç oyunu (Kural 30-3c).....	107
vuruş sayısı oyunu (Kural 31-5).....	109
tanım.....	34
yanlış top ile oynanan süre (kayıp top tanımı).....	26
yanlış top ile vuruşlar	
maç oyununda (Kural 15-3a).....	71
vuruş sayısı oyununda (Kural 15-3b).....	72
Yanlış Vuruş Sayısı Bildirme	
itiraz etme süresi (Kural 2-5, 34-1).....	38, 118
maç oyununda (Kural 9-2a).....	57
Yapay Araçlar	
anormal malzemeler ve sıradışı kullanım (Kural 14-3).....	68
genel düzenlemeler (Ek IV).....	159
Yapay Nesnelere	
tanım (Mania tanımı).....	28
Yarışmacı Bak ayrıca Eş Yarışmacı	
başlama yeri dışından oynama (Kural 11-4b).....	62
hareket halindeki topun çarpması (Kural 19-2).....	81
kurala uymaya itiraz (Kural 3-4).....	42
sıra dışı oynama (Kural 10-2c).....	60
skor kaydı sorumluluğu (Kural 6-6).....	50
tanım.....	34
topu çukura sokmama (Kural 3-2).....	40
yanlış topla oynama (Kural 15-3b).....	72
yöntem hakkında kararsızlık (Kural 3-3).....	40
Yavaş Oyun	
ceza (Kural 6-7).....	51
vuruş sayısı oyunu cezanın değiştirilmesi koşulu (Kural 6-7 Not 2).....	52
Yayın Yapma – Amatör statünün kaybedilmesi (Kural 6-4).....	176
Yazı Yazma	
Amatör statünün kaybedilmesi (Kural 6-4).....	176

Yazılı ders verme (Kural 5-3)..... 175

Yeni Dikilmiş Ağaçlar

yeni dikilmiş ağaçların korunması (Ek 1)..... 123

Yer Altına Yuva Yapan Hayvanlar

arama esnasında top yerinden oynatıldı (Kural 12-1d).....64

tanım35

tarafından yapılmış çukur (Kural 25-1)96

Yerinden Oynatılan Top Bak ayrıca Topu Kaldırma

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, 70

arama esnasında (Kural 18-1, 18-2, 18-3a, 18-4).....77, 78

aşağıdakileri kaldırma esnasında

köksüz cisim (Kurallar 23-1).....92

sabit mania (Kurallar 24-1)93

top markası (Kurallar 20-1, 20-3a).....83, 85

başka bir top tarafından (Kurallar 18-5).....79

çukur tapası veya top izi onarma esnasında (Kurallar 16-1c).....73

derhal erişilemeyen top (Kurallar 18 Not1)79

dış etken tarafından (Kural 18-1).....77

eş yarışmacı tarafından (Kurallar 18-4).....78

hareket halindeki topa vuruş esnasında (Kurallar 14-5)70

köksüz cisme dokunduktan sonra (Kural 23-1).....92

oyuncu tarafından

kasten (Kural 18-2)77

kaza ile (Kural 18-2)77

köksüz cisme dokunduktan sonra (Kural 23-1)92

vuruş pozisyonu aldıktan sonra (Kural 18-2).....77

ölçme esnasında (Kural 18-6).....79

rakip tarafından

arama dışında (Kural 18-3b)78

arama esnasında (Kural 18-3a).....78

üç top maç oyununda (Kural 30-2a)..... 106

Yıldırım

oyun kesintileri (Kural 6-8a).....52

tehlikeli durum (Ek 1) 140

Yöntem Hakkında Kararsızlık

maç oyunu (Kural 2-5).....38

vuruş sayısı oyunu (Kural 2-5).....40

Zemin Yüzeyinin Düzeltilmesi (Kural 13-2).....65





Golf küresel bir oyundur ve
R&A ve USGA bu kural kitabını,
dünya çapında tüm golfçülerin
kullanımı için yayınlamıştır.

