R&A USGA

Oyuncular İçin
Golf Kuralları

Ocak 2019'dan itibaren

ROLEX
PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF

TÜRKİYE GOLF FEDERASYONU
TGF

Resmi

Kural Kitabı

ÜCRETSİZ olarak iPhone, iPad ve Android cihazlar için indirilebilir

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

Daha fazla bilgi için:

RandA.org/apps

Oyuncular İçin
Golf Kuralları

Kural 1-24 ve Tanımlar

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

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

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

www.RandA.org www.USGA.org

© 2018 R&A Rules Limited ve The United States Golf Association.
Tüm hakları saklıdır.

Giriş

"Oyuncular İçin Golf Kuralları", dünyadaki golfçülere dağıtılacak olan yayındır. Bir kılavuz değil, "Golf Kuralları"nın siz golfçülere odaklanarak kısaltılmış halidir.

Bu yayının bazı temel özellikleri şunlardır:

- İşlevsel bir Kural kitabıdır. Dizin ve görünüm olarak "Golf Kuralları" ile benzeşir. Metin farklı olsa bile, size "Golf Kuralları" ile aynı cevapları verir.
- Bir oyuncu olarak sizi en çok ilgilendirecek Kurallara odaklanmıştır. Golfün -örneğin Kurallarına ve ruhuna uygun oynanması, sahanın farklı bölgeleri, kullandığınız değişik ekipmanlar gibi- temel özelliklerini ve sıkça kullanılan Kuralları kapsar.
- Ender karşılaşılan bazı durumları kapsamasa da aşağıdaki simge ile, ilgili konuda "Golf Kuralları"nda daha fazla bilgi olduğunu belirtir.

  Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

  Bu simge, ilgili konudaki açıklamalar için Golf Kuralları kitabına (The R&A's Rules of Golf uygulaması veya RandA.org web sitesine) bakabileceğinizi veya Komiteden bilgi alabileceğinizi belirtir.
- Hitap tarzı "siz" golfçülerdir. Golfçü odaklı bu tarz, Kuralları kullanımı daha kolay hale getirmenin önemli aşamalarından biridir.
- Kuralları görsel olarak açıklayabilmek için şekiller kullanılmıştır.

"Oyuncular İçin Golf Kuralları", siz golfçülerin Kurallara göre oynayabilmek için bilmeniz gerekenleri, size odaklı ve daha kolay anlaşılır bir şekilde sunmayı amaçlamaktadır.

İçindekiler

Önsöz 8

"Oyuncular İçin Golf Kuralları Kitabı" Nasıl Kullanılır 15

I. Oyunun Temelleri (Kurallar 1-4) 17

Kural 1 – Oyun, Oyuncu Davranışları ve Kurallar 18

1.1 Oyun 18
1.2 Oyuncu Davranış Standartları 18
1.3 Kurallara Göre Oynamak 19

Kural 2 – Saha 20

2.1 Saha Sınırları ve Sınır Dışı 20
2.2 Sahanın Tanımlı Alanları 20
2.3 Oyununuza Müdahil Olabilecek Nesneler ve Koşullar 21
2.4 Oynanamaz Bölgeler 21

Kural 3 – Yarışma 22

3.1 Tüm Yarışmaların Temel Unsurları 22
3.2 Maç Oyunu 23
3.3 Vuruş Sayısı Oyunu 25

Kural 4 – Oyuncunun Ekipmanları 28

4.1 Sopalar 28
4.2 Toplar 30
4.3 Ekipmanın Kullanımı 31

II. Turun Ve Bir Çukurun Oynanması (Kurallar 5-6) 33

Kural 5 – Turun Oynanması 34

5.1 Turun Anlamı 34
5.2 Tur Başlamadan Önce veya Turlar Arasında Sahada Antrenman Yapmak 34
5.3 Tura Başlama ve Bitirme 35
5.4 Gruplar Halinde Oynamak 35
5.5 Tur Esnasında veya Oyun Durdurulduğunda Antrenman Yapmak 36
5.6 Gereksiz Gecikme; Makul Oyun Hızı 36
5.7 Oyunun Durdurulması, Yeniden Başlatılması 37

Kural 6 - Çukurun Oynanması 39
6.1 Çukurun Oynanmaya Başlanması 39
6.2 Başlama Alanından Top Oynanması 40
6.3 Çukurun Oynanması Sırasında Kullanılan Top 41
6.4 Çukurun Oynanışı Esnasında Oyun Sırası 42
6.5 Çukurun Oynanmasının Tamamlanması 44

III. Topun Oynanması (Kurallar 7-11) 45

Kural 7 – Top Arama: Topun Bulunması ve Tanımlanması 46
7.1 Top Adil Bir Şekilde Nasıl Aranır 46
7.2 Top Nasıl Teşhis Edilir 47
7.3 Teşhis Etmek için Topun Kaldırılması 47
7.4 Topun Aranırken ya da Teşhis Etmeye Çalışılırken Yanlışlıkla Hareket Ettirilmesi 48

Kural 8 – Sahanın Bulunduğu Gibi Oynanması 49
8.1 Vuruşu Etkileyen Koşulları İyileştiren Hareketleriniz 49
8.2 Duran Topunuzu veya Yapacağınız Vuruşu Etkilemek için Diğer Fiziki Koşulların Kasıtlı Olarak Değiştirilmesi 51
8.3 Başka Bir Oyuncunun Duran Topunu veya Yapacağı Vuruşunu Etkilemek için Fiziki Koşulların Kasıtlı Olarak Değiştirilmesi 51

Kural 9 -Topun Durduğu Gibi Oynanması; Duran Topun Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi 52
9.1 Topun Durduğu Gibi Oynanması 52
9.2 Topun Hareket Edip Etmediğine ve Hareket Etmesine Neyin Neden Olduğuna Karar Verilmesi 53
9.3 Topun Doğal Güçler Tarafından Hareket Ettirilmesi 53
9.4 Topu Kaldırır veya Hareket Ettirirseniz 54
9.5 Maç oyununda Topun Rakip Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi 55
9.6 Top Dış Etken Tarafından Kaldırılır veya Hareket Ettirilirse 55
9.7 Top Markası Kaldırıldı veya Hareket Ettirildi 55

Kural 10 – Vuruş için Hazırlık Yapma; Tavsiye ve Yardım; Caddie'ler 56
10.1 Vuruş Yapmak 56
10.2 Tavsiye ve Diğer Yardımlar 58
10.3 Caddie'ler 60

Kural 11 – Hareket Halindeki Topun Yanlışlıkla İnsana, Hayvana veya Nesneye Çarpması; Topun Hareketini Etkilemek İçin Kasıtlı Hareketler 62
11.1 Hareket Halindeki Topunuz Yanlışlıkla Bir İnsana veya Dış Etkene Çarparsa 62
11.2 Hareket Halindeki Top Bir İnsan Tarafından Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırılır veya Durdurulursa 63
11.3 Topun Hareketini Etkilemek Amacıyla Kasıtlı Olarak Nesnelerin Hareket Ettirilmesi veya Koşulların Değiştirmesi 63

IV. Green Ve Bunker'lara Özel Kurallar (Kurallar 12-13) 64

Kural 12 – Bunker'lar 65
12.1 Top Ne Zaman Bunker'dadır 65
12.2 Bunker'da Topun Oynanması 66
12.3 Bunker'da Kurtulma Almak İçin Özel Kurallar 67

Kural 13 – Greenler 68
13.1 Green'lerde İzin Verilen veya Zorunlu Olan Hareketler 68
13.2 Bayrak Direği 72
13.3 Çukur Kenarında Kalan Top 74

V. Topu Kaldırma Ve Tekrar Oyuna Sokma (Kural 14) 75

Kural 14 - Top ile İlgili Prosedürler: İşaretleme, Kaldırma ve Temizleme; Bir Noktaya Yerleştirme; Kurtulma Alanına Drop Etme; Yanlış Yerden Oynama 76
14.1 Topu İşaretleme, Kaldırma ve Temizleme 76
14.2 Topun Tekrar Yerine Yerleştirilmesi 77
14.3 Kurtulma Alanına Top Drop Edilmesi 79
14.4 Orijinal Topunuz Oyun Dışı Kaldıktan Sonra Topunuz Ne Zaman Tekrar Oyuna Girer 83
14.5 Oyuna Yeni Top Sokarken, Yerleştirirken, Drop Ederken Yapılan Hatanın Düzeltilmesi 83
14.6 Bir Sonraki Vuruşun Bir Önceki Vuruşun Yapıldığı Yerden Yapılması 84
14.7 Yanlış Yerden Oynama 85

VI. Cezasız Kurtulma (Kurallar 15-16) 87

Kural 15 – Köksüz Cisimler ve Sabit Olmayan Engeller için Kurtulma (oyunu destekleyen veya engelleyen top veya top markası dahil) 88

15.1 Köksüz Cisimler 88
15.2 Sabit Olmayan Engeller 89
15.3 Top veya Top Markası Oyuna Destek veya Engel Oluyor 91

Kural 16 – Anormal Saha Koşulları (Sabit Engeller Dahil), Tehlikeli Hayvan Koşulu ve Gömülü Top'tan Kurtulma 93

16.1 Anormal Saha Koşulları (Sabit Engeller Dahil) 93
16.2 Tehlikeli Hayvan Koşulu 99
16.3 Gömülü Top 100
16.4 Kurtulma Koşulunun Olup Olmadığını Görmek İçin Topun Kaldırılması 102

VII. Cezalı Kurtulma (Kurallar 17-19) 103

Kural 17 – Ceza Alanları 104

17.1 Ceza Alanı İçerisindeki Top İçin Seçenekler 104
17.2 Topunuzu Ceza Alanından Oynamanızdan Sonraki Seçenekler 107
17.3 Ceza Alanındaki Top için Başka Bir Kurala Göre Kurtulma Alamazsınız 110

Kural 18 – Vuruş ve Mesafe Kurtuluşu, Kayıp veya Sınır Dışı Top, Geçici Top 111

18.1 Her Zaman Vuruş ve Mesafe Cezası ile Kurtulma Alınabilir 111
18.2 Kayıp veya Sınır Dışı Top: Vuruş ve Mesafe Cezası Almak Zorunludur 111
18.3 Geçici Top 113

Kural 19 – Oynanamaz Top 116

19.1 Ceza Alanları Hariç Her Yerde Topunuzun Oynanamaz Top Olduğuna Karar Verebilirsiniz 116
19.2 Genel Alan İçerisinde veya Green Üzerinde Oynanamaz Top İçin Kurtulma Seçenekleri 116
19.3 Bunker İçerisindeki Oynanamaz Top İçin Kurtulma Seçenekleri 119

VIII. Oyuncular Ve Komite İçin, Kuralları Uygularken Karşılaşılabilecek Sorunları Çözme Yöntemleri (Kural 20) 120

Kural 20 – Oynanan Tur Sırasında Kural Sorunlarının Çözümlenmesi; Hakem ve Komite Kararları 121

20.1 Oynanan Tur Sırasında Kural Sorunlarının Çözümlenmesi 121
20.2 Kural Sorunları Konusunda Karar Verilmesi 123
20.3 Kurallarca Belirlenmemiş Durumlar 123

IX. Diğer Oyun Türleri (Kurallar 21-24) 124

Kural 21 – Diğer Bireysel Vuruş Sayısı ve Maç Oyun Türleri 125

21.1 Stableford 125
21.2 En Yüksek Skor 128
21.3 Par / Bogey 128
21.4 Üç Top Maç Oyunu 129
21.5 Diğer Oyun Şekilleri 129

Kural 22 – Dörtlü (Sıralı Vuruş olarak da bilinir) 129

Kural 23 – Dört-Top 130

23.1 Dört Top Oyun Türüne Genel Bakış 130
23.2 Dört Top Oyunda Skor Yapma 130
23.3 Tur Ne Zaman Başlar ve Biter, Çukur Ne Zaman Tamamlanır 132
23.4 Tarafınız Ortaklardan Biri veya Her İki Ortak Tarafından Temsil Edilebilir 132
23.5 Ortağınızın Oyununu Etkileyen Hareketleriniz 132
23.6 Tarafınızın Oyun Sırası 133
23.7 Ortaklar Sopa Paylaşabilir 133
23.8 Ceza Ne Zaman Ortaklardan Sadece Birisine veya Her İkisine Birden Uygulanır 133

Kural 24 – Takım Yarışmaları 134

X. Tanımlar 135

İndeks 149

Diğer Yayınlar 159

Önsöz

Oyuncular İçin Golf Kuralları kitabı, türünün ilk örneğidir. Siz golfçülere, oyununuzda Kurallar konusunda yardımcı olma amacıyla, Golf Kuralları kısaltılarak hazırlanmıştır. Sahada yanınızda taşıyacağınızı umuyor ve Kurallar hakkında genel anlayış sahibi olmak için önceden okumanızı öneriyoruz. Bu kitapta sizi en çok ilgilendirecek Kurallar ve sahadaki uygulamalarla ilgili şekiller bulunmaktadır. Daha ender karşılaşılan durumlarla ilgili ek bilgi için sizi Golf Kurallarına yönlendirir.

2019 Kuralları kapsamındaki güncellemeler, R&A ve USGA'in geçmiş ve şimdiki Golf Kuralları Komitelerinin, oyunun her seviyesinden temsilcilerle birlikte yürüttükleri Kural Modernizasyonu Girişimi'nin ürünü olup, dünyanın her yerinden binlerce golfçünün geri bildirimlerini de yansıtmaktadır. Bu çalışma, golfün temel prensiplerini ve özelliklerini korurken, bütün golfçülerin ihtiyaçlarını dikkate alan, Kuralları bütün golfçüler için anlaması ve uygulaması daha kolay hale getiren önemli ve etki alanı geniş bir çalışma olmuştur. Güncellenmiş Kurallar daha tutarlı, basit ve adildir.

Golf Kuralları, dünyada birbirinden çok farklı sahalarda birbirinden farklı becerilere sahip oyuncular tarafından oynanırken karşılaşılabilen durumlara cevap verebilecek kapsamda olmak zorundadır. Hakemler, Komiteler ve daha detaylı bilgi isteyenler, Golf Kurallarının tamamına basılı veya internet ortamındaki kaynaklardan erişebilirler. Ayrıca, Kural Yorumları ve Komite Prosedürleri ile genel oyun ve yarışmaların düzenlenmesiyle ilgili önerileri kapsayan bir Resmi Rehber de hazırlamış bulunuyoruz.

Golfçülerin, modernleştirilen Kuralları daha adil, daha basit, daha samimi ve golfün gündemindeki oyun hızı, çevresel duyarlılık gibi konularla daha bağlaşık bulacağına inanıyoruz. Sadece Komitelerimiz ve personelimize değil, bu tarihsel yenilemeye katkıda bulunan herkese şükranlarımızı sunarız.

David Bonsall
Başkan
Golf Kuralları Komitesi
R&A Rules Limited

Mark Reinemann
Başkan
Golf Kuralları Komitesi
United States Golf Association

TIMELESS.

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

ROLEX

PASSION.

Golfers of all abilities are universally passionate about the game. The significant changes outlined in this year's Rules of Golf reflect and embrace that passion among all golfers who play, in every corner of the world.

PRECISION.

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

ROLEX

CONNECTION.

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

EVOLUTION.

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

ROLEX

FOREVER GOLF.

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

R&A USGA

ROLEX

"Oyuncular İçin Golf Kuralları Kitabı" Nasıl Kullanılır

Oyuncular İçin Golf Kuralları, siz golfçülere yöneliktir. Tam kapsamlı Golf Kurallarının golf yarışmalarının yöneticilerine yönelik içeriğinin büyük bölümü, Oyuncular İçin Golf Kurallarının dışında bırakılmıştır. Bu, Oyuncular İçin Golf Kurallarının tam kapsamlı Kuralların yarısından az içeriğe sahip olduğu ve tamamının kısa bir sürede okunabileceği anlamına gelir.

Oyuncular İçin Golf Kuralları aynı zamanda sahada oynarken başvurabileceğiniz, karşılaşabileceğiniz Kural sorunlarının büyük çoğunluğuna, en azından sıklıkla karşılaşabileceklerinize çözüm getirebilecek bir kaynaktır.

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

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

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

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

Tanımları Biliniz

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

Konuyla İlgili Gerçekleri Anlayın

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

Belirlemeniz gerekenler:

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

Kitaba Başvurunuz

Yukarıda belirtildiği gibi, Oyuncular İçin Golf Kuralları kitabına başvurarak, sahada karşılaşabileceğiniz sorunların büyük bir kısmını çözümleyebilirsiniz. Eğer bir şüpheniz kaldıysa, kulüp binasına döndüğünüzde konuyu Komiteye aktarınız.

I

Oyunun Temel Kuralları

KURALLAR 1-4

KURAL 1 Oyun, Oyuncu Davranışları ve Kurallar

Amaç: Kural 1, oyunun şu temel ilkelerini içerir.

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

1.1 Oyun

Golf, sopanız ile topunuza vurarak oynadığınız ve her çukurun *başlama alanı*ndan başlayıp, topunuzun *green* üzerindeki *çukur*a girmesi ile sona eren bir oyundur.

Normal durumlarda sahayı bulduğunuz gibi ve topunuzu durduğu yerden oynamalısınız.

1.2 Oyuncu Davranış Standartları

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

- Dürüstlük ile hareket etmeleri – örneğin, Kurallara uygun hareket etmeleri, tüm cezaları uygulamaları ve oyunun her alanında dürüst olmaları.
- Diğer oyunculara saygılı olmaları – örneğin, hızlı bir tempoda oynamaları, diğer oyuncuların güvenliğini gözetmeleri ve diğer oyuncuların konsantrasyonlarını bozacak davranışlardan kaçınmaları.
- *Sahanın* bakımına dikkat etmeleri – örneğin, divotları yerleştirmeleri, *bunker'ları* düzeltmeleri, top izlerini onarmaları ve *sahaya* gereksiz hasar vermekten kaçınmaları.

*Komit*enin ilan ettiği Davranış Kuralları olup olmadığını kontrol etmelisiniz. Aksi takdirde bu kurallara uymadığınız için ceza alabilirsiniz.

1.3 Kurallara Göre Oynamak

Bir Kuralı ihlal ettiğinizde bunun farkında olmanız ve aldığınız cezaları uygularken dürüst olmanız beklenir.

*Komit*eden veya hakemlerden yardım isteyebilirsiniz **ancak** makul bir zaman içerisinde yardım alma imkânı yoksa oynamaya devam etmeli ve konuyu daha sonra dile getirmelisiniz.

Topunuzun yerleştirileceği noktanın belirlenmesi veya topun *ceza alanı* sınırını geçtiği noktanın belirlenmesi veya Kurallar çerçevesinde kurtulma almak gibi durumlarda tahmin yürütmek zorunda kalabilirsiniz. Bu gibi durumlarda mümkün olan tüm bilgileri değerlendirmeniz ve makul bir muhakeme yapmanız beklenir.

Kendi hareketleriniz, *caddie*'nizin hareketleri veya sizin bilginiz dahilinde veya talimatınızla hareket eden bir kişinin hareketleri sonucunda bir kural ihlali gerçekleşirse ceza uygulanır.

Cezalar, kazanılan potansiyel bir avantajın ortadan kaldırılmasını amaçlar. Üç farklı ceza türü vardır:

- Bir Vuruş Ceza: Hem maç oyununda hem de vuruş sayısı oyununda uygulanır.
- Genel Ceza: Maç oyununda çukur kaybı, vuruş sayısı oyununda ise iki vuruş ceza olarak uygulanır.
- Diskalifikasyon: Hem maç oyununda hem de vuruş sayısı oyununda uygulanır.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Cezaların nasıl uygulanacağı ve birden çok ihlal olduğunda ne yapılması gerektiği de dahil olmak üzere, cezalar ile ilgili daha detaylı bilgi için.

KURAL 2 Saha

Amaç: Kural 2, saha ile ilgili bilmeniz gereken temel konuları tanıtır:

- Sahanın tanımlı 5 alanı vardır, ve
- Oyununuza müdahil olabilecek birçok tanımlı nesne ve koşul vardır.

Topunuzun sahada hangi alanda durduğunu bilmeniz ve oyununuza müdahil olan nesne ve koşullar hakkında bilgi sahibi olmanız, oynama seçeneklerinizi ve kurtulma alma haklarınızı sıklıkla etkilediği için önemlidir.

2.1 Saha Sınırları ve Sınır Dışı

Golf bir *saha* üzerinde oynanır. *Saha* sınırları içinde olmayan alanlar *sınır dışı*ndadır.

2.2 Sahanın Tanımlı Alanları

Beş adet saha alanı vardır. *Genel alan*, aşağıdaki dört belirli alan **hariç** tüm sahayı kapsar.

- Oynadığınız çukurun *başlama alanı* (Kural 6.2),
- Tüm *ceza alanları* (Kural 17),
- Tüm *bunker*'lar (Kural 12) ve,
- Oynadığınız çukurun *green*'i (Kural 13).

Topunuzun hangi *saha alanında* olduğunu bilmeniz, topunuzu oynarken veya kurtulma alırken hangi Kurallara uymanız veya hangi Kuralları uygulamanız gerektiğini değiştirebileceği için önemlidir.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Sahanın iki alanında birden duran top ile ilgili detaylı bilgi için.

ŞEKİL 2.2: SAHANIN TANIMLI ALANLARI

2.3 Oyununuza Müdahil Olabilecek Nesneler ve Koşullar

Aşağıdakilerden cezasız olarak kurtulma alınabilir:

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

Ancak *sınır cisimleri* veya *sahanın* ayrılmaz parçaları oyununuza engel olduğunda, cezasız kurtulma alamazsınız.

2.4 Oynanamaz Bölgeler

Oynanamaz bölge, sahanın topunuzu içinden oynamanıza izin verilmeyen bir kısmıdır. Topunuz bu alan dışında olsa bile, eğer *oynanamaz bölge* tasarladığınız *duruşunuza* veya swing alanınıza engel oluyorsa kurtulma almak zorundasınız.

KURAL 3 Yarışma

Amaç: Kural 3, tüm golf yarışmalarının aşağıdaki üç temel unsurunu kapsar:

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

3.1 Tüm Yarışmaların Temel Unsurları

Oyun Türleri. *Maç oyunu* ve *vuruş sayısı* oyunları birbirinden çok farklı oyun türleridir:

- *Maç oyununda*, siz ve *rakibiniz* kaybedilen, kazanılan veya berabere geçilen çukurlara göre birbirinize karşı yarışırsınız.
- Sıradan *vuruş sayısı oyunu*nda, tüm oyuncular her oyuncunun toplam skoruna göre birbirleri ile yarışır. (Kural 21'de *vuruş sayısı oyunu*nun farklı puanlama yöntemi ile oynanan diğer türleri anlatılır).

Siz ya bireysel olarak ya da bir *ortak* ile beraber *taraf* olarak yarışırsınız. 1 ile 20 arası Kurallar bireysel oyuna odaklı olsa da *ortaklı* veya takım oyunlarında da geçerlidir.

Gros veya Net Skorlar. Handikapsız bir yarışmada, bir çukur için veya bir *tur* için "gros skorunuz", yaptığınız toplam vuruş sayısıdır. Handikaplı bir yarışmada ise bir çukur veya *tur* için "net skorunuz" handikap vuruşlarınıza göre revize edilmiş gros skorunuzdur.

3.2 Maç Oyunu

Amaç: Maç oyununun belirli Kuralları vardır. (Özellikle bağışlama ve yapılan vuruş sayısı ile ilgili bilgi verme ile ilgili). Çünkü siz ve rakibiniz:

- Her çukurda sadece birbirinize karşı yarışırsınız,
- Birbirinizin oyunlarını görebilirsiniz, ve
- Kendi çıkarlarınızı koruyabilirsiniz.

3.2a Maç Oyununda Bir Çukurun Sonucu

*Maç oyunu*nda bir çukurun veya maçın sonucu aşağıdaki şekilde belirlenir:

- Bir çukuru *rakibiniz*den daha az vuruş yaparak tamamladığınızda, *rakibiniz* çukuru bağışladığında veya *rakibiniz* genel ceza (çukur kaybı) aldığında siz kazanırsınız.
- Siz ve *rakibiniz* aynı sayıda vuruş ile tamamlarsanız o çukuru berabere geçersiniz.
- *Rakibini*ze karşı kalan çukurlardan daha fazla çukur kazandığınızda, *rakip* maçı bağışladığında veya *rakibiniz* diskalifiye olduğunda maçı kazanmış olursunuz.
- Eğer son çukur sonunda maç berabere kaldıysa ve bir kazanan belirlemeniz gerekiyorsa, bir kazanan belirlenene kadar maç her defasında bir çukur uzatılır.

3.2b Bağışlama

*Rakibiniz*in bir sonraki *vuruşunu*, bir çukuru veya maçı bağışlayabilirsiniz ama bağışlama sadece bu durumun açıkça belirtilmesi yoluyla yapılabilir.

Bağışlama kararından vaz geçilemez – bir kere yapıldığında kararınızı geri alamazsınız ve *rakibiniz* bağışlama kararınızı reddedemez.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Bağışlama ile ilgili daha detaylı bilgi için.

3.2c Handikaplı Maçta Handikapların Uygulanması

Siz ve *rakibiniz* maçtan önce birbirinize handikaplarınızı bildirmelisiniz. Yanlış bir handikap bildirirseniz ve *rakibiniz* bir vuruş yapmadan önce hatanızı düzeltmezseniz:

- Eğer deklare ettiğiniz handikap yüksekse ve bu durum aldığınız veya verdiğiniz vuruş sayısını etkiliyorsa **diskalifiye** olursunuz.
- Eğer deklare ettiğiniz handikap düşükse cezası yoktur ve deklare ettiğiniz düşük handikap ile oynamaya devam edersiniz.

Handikap vuruşları çukur bazında verilir ve daha düşük olan net skor çukuru kazanır. Eğer berabere biten bir maç uzamış ise handikap vuruşları çukur bazında *turdaki* ile aynı şekilde verilir.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Maç oyununda handikapların uygulanması ile ilgili daha detaylı bilgi için.

3.2d Maç Oyununda Sorumluluklarınız

Aşağıdaki konularda sorumlusunuz:

- Sorduğunda *rakibini*ze yaptığınız vuruş sayısını doğru söylemekle,
- Bir ceza aldığınızda mümkün olan en makul sürede *rakibini*zi bilgilendirmekle ve
- Maç skorunu bilmekle.

Maç oyununda, Kurallardan doğan haklarınızı ve çıkarlarınızı korumalısınız.

- Eğer *rakibini*zin ceza gerektiren bir Kuralı ihlal ettiğini biliyor veya inanıyorsanız, ihlalin gereğini yapabilir veya bu durumu göz ardı edebilirsiniz.
- **Ancak** siz veya *rakibiniz* kasıtlı olarak bir ihlali veya cezayı göz ardı etmek üzere kasıtlı olarak anlaştıysanız, ikinizde **diskalifiye** olursunuz.
- Eğer siz ve rakibiniz herhangi birinizin bir Kuralı ihlal edip etmediği konusunda anlaşmazlığa düşerseniz, karara bağlanmasını talep ederek hakkınızı koruyabilirsiniz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Sorumluluklar ile ilgili ve yanlış vuruş sayısı bildirildiğinde veya alınan ceza hakkında rakibin bilgilendirilmediği durumlarda ne zaman ceza uygulanacağı ile ilgili daha fazla bilgi için.

3.3 Vuruş Sayısı Oyunu

Amaç: Vuruş sayısı oyununda (özellikle skor kartları ve topun çukura girmesi konularında) kesin Kurallar vardır, çünkü:

- Yarışmadaki diğer tüm oyunculara karşı yarışırsınız ve,
- Tüm oyuncular Kurallar açısından eşit değerlendirilmelidir.

Turdan sonra, siz ve markörünüz her çukur için kayıtlı skorunuzun doğru olduğunu teyit etmeli ve skor kartınızı komiteye ulaştırmalısınız.

3.3a Vuruş Sayısı Oyununun Kazananı

Kazanan, tüm *turları* en düşük sayıda vuruşla tamamlayan oyuncudur.

3.3b Vuruş Sayısı Oyununda Skor Yapma

Markörün Sorumlulukları. *Tur* süresince her çukur sonunda, *markörünüz* o çukurda yaptığınız vuruş sayısını teyit etmeli ve gros skorunuzu *skor kartı*nıza kaydetmelidir.

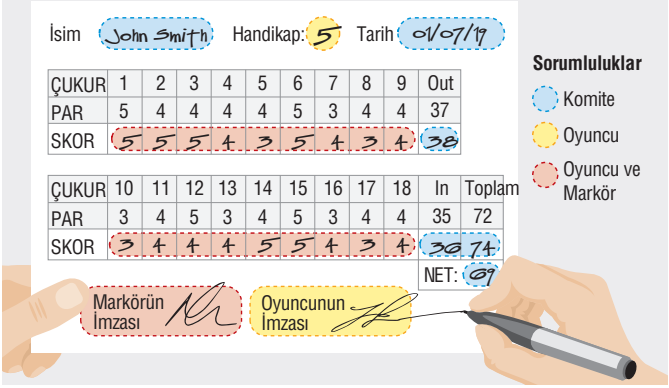
Tur sona erdiğinde, markörünüz *skor kartı*nızda yazan çukur skorlarını teyit etmelidir. Eğer birden fazla kişi *markörlüğünüzü* yaptıysa, bu kişilerin tümü *markörlüğünüzü* yaptıkları çukurlardaki skorları teyit etmelidir.

Sizin Sorumluluklarınız. *Tur* sona erdiğinde:

- *Markörünüz* tarafından kaydedilmiş çukur skorlarını dikkatlice kontrol etmeli ve herhangi bir sorun olduğunda *Komite* ile paylaşmalısınız,
- *Markörünüzün skor kartını* imzalayarak çukur skorlarını teyit ettiğinden emin olmak zorundasınız,
- *Markörünüz* tarafından girilmiş bir çukur skorunu, *markörünüzün* veya *Komitenin* onayı olmadan değiştiremezsiniz,
- *Skor kartındaki* çukur skorlarını imzalayarak teyit etmek ve hızlıca *Komiteye* teslim etmek zorundasınız. Bundan sonra skor kartında herhangi bir değişiklik yapamazsınız.

Eğer yukarıda belirtilen zorunluluklardan herhangi birisini ihlal ederseniz **diskalifiye** olursunuz.

ŞEKİL 3.3b: HANDİKAPLI VURUŞ SAYISI OYUNUNDA SKOR KARTI İLE İLGİLİ SORUMLULUKLAR



Bir Çukur İçin Yanlış Skor. Eğer herhangi bir çukur için yanlış skor kaydedilmiş bir *skor kartı* teslim ederseniz:

- Eğer bir çukur için gerçekte yaptığınızdan daha yüksek skor kayıtlı olarak teslim ederseniz, yüksek olarak yazdığınız skor geçerli olur.
- Eğer bir çukur için gerçekte yaptığınızdan daha düşük bir skor kayıtlı olarak veya bir çukur için skor kaydı olmadan teslim ederseniz, **diskalifiye** olursunuz.

Handikaplı Yarışmalarda Skor Yazılması. Handikapınızın *skor kartında* yazılı olması sizin sorumluluğunuzdadır. Eğer *skor kartınızı* doğru handikap yazılı halde teslim etmezseniz:

- Eğer *skor kartınızdaki* handikap yüksekse ve bu durum aldığınız vuruş sayısını etkiliyorsa veya herhangi bir handikap bilgisi yazılı değilse, **diskalifiye** olursunuz.
- Eğer *skor kartınızdaki* handikap düşükse herhangi bir cezası yoktur ve düşük handikapa göre hesaplanan skorunuz geçerli kalır.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Bilinmeyen bir ceza sebebiyle yanlış skor bildirilmesi ile ilgili istisna için.

3.3c Topun Çukura Girmesinin İhmal Edilmesi

Bir *turda* her çukurda topunuz *çukura girmelidir.* Eğer bunu ihmal ederseniz, bu durumu bir sonraki çukurda başlama *vuruşu* yapmadan önce veya *turun* son çukuru için *skor kartınızı* teslim etmeden önce düzeltmek zorundasınız.

- Eğer bu süre içerisinde hatanızı düzeltmezseniz, **diskalifiye** olursunuz.

KURAL 4 Oyuncunun Ekipmanları

Amaç: Kural 4, tur boyunca kullanabileceğiniz ekipmanlar ile ilgili konuları kapsar. Golfte başarının oyuncunun muhakeme, yetenek ve becerilerine dayanması gerektiği prensibine dayanarak:

- Onaylı sopalar ve toplar kullanmak zorundasınız,
- En fazla 14 sopa ile oynayabilir ve bazı durumlar hariç hasar görmüş veya kaybolmuş sopalarınızı değiştiremezsiniz, ve
- Oyununuza avantaj sağlayacak diğer ekipmanları kullanma konusunda sınırlamalar vardır.

4.1 Sopalar

4.1a Vuruş Yapılmasına İzin Verilen Sopalar

*Ekipman kurallarını*da belirtilen şartlara uygun bir sopa kullanmak zorundasınız.

Eğer onaylı bir sopanız *tur* esnasında veya oyun durdurulduğunda hasar görürse, *tur*un geri kalanı boyunca hasarlı sopa ile *vuruş* yapmaya devam edebilir veya sopayı hasardan önceki haline mümkün olduğunca yakın olacak şekilde onartabilirsiniz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Hasarın onarılması ve sopanın performans karakteristiğinin kasıtlı olarak değiştirilmesi ile ilgili detaylı bilgi için.

Kural 4.1a İhlal Edilerek Yapılan Vuruş için Ceza: Diskalifikasyon.

4.1b 14 Sopa Limiti; Tur Esnasında Sopa Paylaşmak, Eklemek veya Değiştirmek

Bir *tura* 14 sopadan daha fazla sopa ile başlayamaz ve *tur* esnasında 14 sopadan daha fazla sopa bulunduramazsınız.

Eğer bir *tura* 14 sopadan daha az sopa ile başlamışsanız, *tur* esnasında 14 limitine gelene kadar sopa ekleyebilirsiniz.

14 sopadan daha fazla sopa bulundurarak bu kuralı ihlal ettiğinizi fark ettiğinizde, derhal fazla sopa ya da sopaları kural 4.1c.'de belirtilen yöntemi uygulayarak oyun dışında bırakmak zorundasınız.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Sopa paylaşmak, eklemek veya değiştirmek ve hasara sizin sebep olmadığınız durumlarda sınırlı istisnalar ile ilgili daha fazla bilgi için.

Kural 4.1b'yi İhlal Etme Cezası: Ceza, ihlalin farkına ne zaman vardığınıza göre uygulanır:

- Çukuru oynarken: Ceza oynanan çukurun bitirilmesinden sonra uygulanır. *Maç oyununda* çukuru tamamlamak, çukurun sonucunu maç skoruna eklemek ve cezayı uygulayarak toplam maç skorunu değiştirmek zorundasınız.
- İki çukur arasında: Ceza, henüz bitirilmiş çukur sonundaki skora uygulanır, sonraki çukura uygulanmaz.

Maç Oyununda Ceza – Çukur Düşülerek Maç Skoru Değiştirilir, En Fazla İki Çukur:

- Bu bir maç skoru değiştirme cezasıdır- çukur kaybı ile aynı değildir.
- Oynadığınız veya henüz tamamladığınız çukurda, maç skoru ihlalin yapıldığı her bir çukur için **bir çukur** düşülerek değiştirilir. Bir *turda* **en fazla iki çukur düşülebilir**.
- Örneğin, 15 sopa ile oyuna başlamışsanız ve Kuralı ihlal ettiğinizin farkına üçüncü çukur oynanırken vardıysanız ve bu çukuru da kazanarak 3 çukur öne geçtiyseniz, en fazla iki çukur düşülebilir maddesi uygulanarak maç skoru 1 çukur önde olarak değiştirilir.

Vuruş Sayısı Oyununda Ceza – İki Vuruş, En Fazla Dört Vuruş: İhlalin yapıldığı her çukur için **genel ceza (iki vuruş).** Bir *turda* **en fazla dört vuruş ceza** uygulanabilir (İhlalin gerçekleştiği ilk iki çukura ikişer vuruş eklenir).

4.1c Sopaların Oyundan Çıkarılma Yöntemi

Tur esnasında 14 sopadan fazla sopa taşıdığınızın veya başka bir oyuncunun sopası ile *vuruş* yaptığınızın farkına vardığınız anda derhal oyundan çıkaracağınız her bir sopayı açıkça belirterek (başka bir oyuncuya bildirmek veya sopayı golf çantanıza ters şekilde koymak gibi) gerekli işlemi yapmalısınız.

Oyundan Çıkardığınız Her Sopayı Derhal Belirtmeyerek Kuralı İhlal Etme Cezası: Diskalifikasyon.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Oyununuza başlamadan önce bir sopayı oyundan çıkartmakla ilgili daha fazla bilgi için.

4.2 Toplar

4.2a Tur Oynanırken İzin Verilen Toplar

Ekipman kurallarında belirtilen kriterlere uygun bir top kullanmak zorundasınız. *Sahadaki* başka bir oyuncu da dahil olmak üzere herhangi birisinden oynamak için onaylı top alabilirsiniz.

Performans özellikleri kasten değiştirilmiş bir topa *vuruş* yapamazsınız.

Kural 4.2a İhlal Edilerek Yapılan Vuruş İçin Ceza: Diskalifikasyon.

4.2b Çukur Oynanırken Topun Parçalara Ayrılması

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Bir çukur oynanırken topun parçalara ayrılması halinde yapılacaklar ile ilgili daha fazla bilgi için.

4.2c Çukur Oynanırken Topun Kesilmesi ya da Çatlaması

Bir çukuru oynarken topunuzun çatlak ya da kesik olabileceğini düşünmeniz için makul bir neden varsa, kontrol etmek için topunuzu kaldırabilirsiniz. İlk önce topun yerini *işaretlemek* zorundasınız ve kaldırdığınız topu temizleyemezsiniz (topun *green* üzerinde olduğu durumlar **hariç**).

Eğer makul bir neden olmadan topunuzu kaldırır, kaldırmadan önce yerini *işaretlemez* veya izin verilmediği halde temizlerseniz, **bir vuruş ceza** alırsınız.

Oyuna (orijinal yerine *yerleştirerek*) başka bir top *sokabilmeniz* için, orijinal topunuzun kesik ya da çatlak olduğunun açıkça görülebiliyor olması ve bu hasarın oynanan çukurda gerçekleşmiş olması gerekir. **Fakat** topunuzun sadece çizik, ezilmiş ya da boyasının hasar görmüş veya renk değiştirmiş olması nedeniyle oyuna başka bir top sokamazsınız.

Oyuna Yanlış Şekilde Sokulan Başka Topla Oynamanın veya Kural 4.2c İhlal Edilerek Yanlış Yerden Oynamanın Cezası: *Genel Ceza.*

4.3 Ekipmanın Kullanımı

Kural 4.3 bir *tur* esnasında kullanabileceğiniz tüm *ekipmanlar* için geçerlidir.

Bu kural sadece *ekipmanlarınızı* nasıl kullandığınız ile ilgilidir. Bir *tur* esnasında yanınızda bulundurabileceğiniz *ekipmanlara* sınırlama getirmez.

4.3a Ekipmanların İzin Verilen ve Yasaklanan Kullanım Şekilleri

Bir *tur* esnasında oyununuza yardımcı olacak *ekipmanlar* kullanabilirsiniz. **Ancak** aşağıda yer alan şekillerde avantaj sağlayamazsınız:

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

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Tur esnasında kullanımına izin verilen ve izin verilmeyen ekipmanların kullanımı hakkında sık rastlanan örnekler (mesafe ölçen veya rüzgâr ile ilgili bilgi veren ekipmanların kullanımı, sopa seçiminde yardımcı olan veya antrenman maksatlı kullanılan cihazlar gibi) hakkında daha fazla bilgi için.

4.3b Tıbbi Nedenlerle Kullanılan Ekipmanlar

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Tıbbi nedenlerle ekipman kullanımı ve komitenin göz önünde bulundurması gereken faktörler ile ilgili daha fazla bilgi için.

Kural 4.3'ü İhlal Etme Cezası:

- **İlk İhlal Cezası:** ***Genel Ceza***
- **İkinci İhlal Cezası: Diskalifikasyon**. İkinci bir ihlalin ilk ihlalle ilgili bir eylem olarak kabul edildiği ve bu nedenle sadece genel cezanın uygulandığı sınırlı durumlar söz konusudur.

II

Turun ve Bir Çukurun Oynanması

KURALLAR 5-6

KURAL 5 Turun Oynanması

Amaç: Kural 5, turun nasıl oynanacağını anlatır – örneğin tur öncesinde veya esnasında ne zaman ve nerede antrenman vuruşları yapabileceğiniz, bir turun ne zaman başlayıp biteceği ve oyun durdurulduğunda ve yeniden başlatıldığında neler olacağı anlatılır. Sizden beklenenler:

- Her tura zamanında başlamanız ve,
- Turu tamamlayana kadar her çukuru ara vermeden ve makul bir hızda oynamanızdır.

Oyun sırası size geldiğinde, vuruşunuzu 40 saniyeyi geçmeden yapmanız tavsiye edilir ve genellikle bundan daha kısa sürede yapmanız beklenir.

5.1 Turun Anlamı

Bir "*tur* ", sırası *komite* tarafından belirlenmiş 18 ya da daha az sayıda çukurun oynanmasıdır.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Turun anlamı ve oyun durdurulduğunda veya berabere biten maçta kuralların uygulanışı ile ilgili daha detaylı bilgi için.

5.2 Tura Başlamadan Önce veya Turlar Arasında Sahada Antrenman Yapmak

"*Sahada* antrenman yapmak", *sahada* herhangi bir yerden topla oynamak veya *green* yüzeyini top yuvarlayarak ya da yüzeye dokunarak test etmek anlamına gelir.

5.2a Maç Oyunu

Maç oyunu yarışmalarında, *tur* öncesinde veya *turlar* arasında *sahada* antrenman yapabilirsiniz.

5.2b Vuruş Sayısı oyunu

Vuruş sayısı oyunu formatındaki bir yarışma gününde:

- *Tura* başlamadan önce sahada antrenman yapamazsınız. **Ancak** ilk *başlama alanında* veya yakınında pata ve chip antrenmanı ve herhangi bir antrenman alanında antrenman yapabilirsiniz.
- O gün için, son *turunuzu* tamamladıktan sonra *sahada* antrenman yapabilirsiniz.

Kural 5.2'yi İhlal Etme Cezası:

- **İlk İhlal: *Genel Ceza*** (İlk çukurunuza uygulanır).
- **İkinci İhlal: Diskalifikasyon.**

5.3 Tura Başlama ve Bitirme

5.3a Tura Ne Zaman Başlanır

Başlama zamanınızda (daha önce veya daha sonra değil) oyuna başlamak zorundasınız.

Kural 5.3a'yı İhlal Etme Cezası: Diskalifikasyon, aşağıdaki üç durum **hariç**:

- **İstisna 1- Başlama yerine, oynamaya hazır şekilde, 5 dakikadan fazla olmamak şartıyla geç kaldıysanız:** İlk çukurunuza ***genel ceza*** uygulanır.
- **İstisna 2 – 5 dakikadan fazla olmamak şartıyla erken başlamışsanız:** İlk çukurunuza ***genel ceza*** uygulanır.
- **İstisna 3 – Komite çok olağandışı bir durumun zamanında başlamanıza engel olduğuna karar verirse:** Kural ihlali yok sayılır ve ceza uygulanmaz.

5.3b Tur Ne Zaman Sona Erer

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Turunuzun ne zaman sona erdiği ile ilgili daha fazla bilgi için.

5.4 Gruplar Halinde Oynamak

Her çukuru *maç oyununda rakibiniz*, *vuruş sayısı oyununda komite* tarafından belirlenen grup ile oynamak zorundasınız.

Kural 5.4'ü İhlal Etme Cezası: Diskalifikasyon.

5.5 Tur Esnasında veya Oyun Durdurulduğunda Antrenman Yapmak

Bir çukuru oynarken veya iki çukur arasında antrenman *vuruşu* yapamazsınız.

İstisna – İki çukur arasında, tamamlanan çukurun *green'i* ve yakınında ya da herhangi bir antrenman green'inde veya bir sonraki çukurun *başlama alanında* pata ve chip antrenmanı yapabilirsiniz. **Ancak** bu tip antrenman *vuruş*ları bir *bunker'dan* yapılamaz ve gereksiz gecikmelere sebep olamaz.

Kural 5.5'i İhlal Etme Cezası: *Genel Ceza*. Eğer ihlal iki çukur arasında yapılmışsa, ceza bir sonraki çukura uygulanır.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Oyuna ara verildiğinde veya başka bir sebep ile oyun durdurulduğunda antrenman yapmak ile ilgili daha detaylı bilgi için.

5.6 Gereksiz Gecikme; Makul Oyun Hızı

5.6a Oyunun Gereksiz Geciktirilmesi

Bir çukuru oynarken veya iki çukur arasındayken oyunu gereksiz olarak geciktiremezsiniz.

Kural 5.6a'yı İhlal Etme Cezası:

- **İlk İhlalde: Bir Vuruş Ceza**
- **İkinci İhlalde: *Genel Ceza***
- **Üçüncü İhlalde: Diskalifikasyon**

İki çukur arasında oyunu gereksiz olarak geciktirseniz, ceza bir sonraki çukura uygulanır.

5.6b Oyun Hızı

Bir golf *turu* hızlı bir tempoda oynanmalıdır.

Sizin oyun hızınız hem kendi gurubunuzdaki oyuncuların hem de arkanızdan gelen guruplardaki diğer oyuncuların *turlarını* ne kadar sürede bitireceklerini etkileyecektir. Daha hızlı oynayan gruplara yol vermeniz tavsiye edilir.

Oyun Hızı Tavsiyeleri. *Tur* süresince hızlı bir tempoda oynamalısınız. Buna aşağıdaki durumlarda geçirilen süreler de dahildir:

- *Vuruş* hazırlığı ve her bir vuruş için geçirilen süre,
- *Vuruşlar* arasında bir yerden diğerine gitmek için geçirilen süre, ve
- Çukurun tamamlanmasının ardından bir sonraki *başlama alanına* gitmek için geçirilen süre.

Bir sonraki *vuruşunuz* için gerekli hazırlıkları önceden yapmalı ve sıranız geldiğinde oynamaya hazır olmalısınız.

Oynama sırası size geldiğinde:

- Oynamanızı engelleyen veya dikkatinizi dağıtan etkiler ortadan kalktıktan sonra en fazla 40 saniye içinde *vuruşunuzu* yapmanız tavsiye edilir ve
- Genellikle bundan daha kısa sürede oynayabiliyor olmanız gerekir ve öyle yapmanız teşvik edilir.

Oyun Hızını Arttırmak Amacıyla Sıra Dışı Oynama. *Vuruş sayısı oyununda*, güvenli ve sorumlu bir şekilde "hazır olan oynasın- ready golf" oynayınız.

Maç oyununda, *rakibiniz* ile zaman kazanmak amacıyla sıra dışı oynama konusunda anlaşabilirsiniz.

5.7 Oyunun Durdurulması, Yeniden Başlatılması

5.7a Oyunu Bırakabileceğiniz veya Bırakmak Zorunda Olduğunuz Durumlar

Tur esnasında, aşağıdaki durumlar **haricinde** oyunu bırakamazsınız.

- *Komite* tarafından oyuna ara verildiğinde oyunu bırakmak zorundasınız.
- Yıldırım tehlikesi olduğuna inanıyorsanız oyunu bırakabilirsiniz, ancak *Komiteyi* durumdan haberdar etmek zorundasınız.
- *Maç oyununda*, herhangi bir sebeple oyunu bırakma konusunda rakibinizle anlaşabilirsiniz. **Ancak** aldığınız karar yarışmanın gecikmesine neden olamaz.

Bu Kural kapsamında izin verilen haller dışında herhangi bir nedenle oyunu durdurur veya durumu *Komite*ye bildirmeniz gerekirken bildirmezseniz, **diskalifiye** edilirsiniz.

5.7b Komite Oyuna Ara Verdiğinde Yapmanız Gerekenler

Derhal Ara Verme (Tehlikenin Yakın Olması Gibi). Eğer *Komite* oyuna derhal ara verildiğini duyurursa, oyunu derhal bırakmak zorundasınız ve *Komite* oyunu tekrar başlatmadan önce başka bir *vuruş* yapamazsınız.

Normal Ara Verme (Karanlık Bastırması veya Sahanın Oynanamaz Hale Gelmesi gibi). Eğer grubunuzdaki tüm oyuncular iki çukur arasındaysa, oynamayı bırakmak zorundasınız ve *Komite* oyunu yeniden başlatana kadar bir sonraki çukura başlamak için bir *vuruş* yapamazsınız.

Eğer grubunuzdaki oyunculardan herhangi birisi çukuru oynamaya başlamışsa, grup olarak çukuru oynayıp bitirmeyi ya da bırakmayı tercih edebilirsiniz. Grubunuz çukuru tamamladığında veya tamamlamadan önce bıraktığınızda, *Komite* oyunu tekrar başlatmadan önce herhangi bir *vuruş* yapamazsınız.

Kural 5.7b'yi İhlal Etme Cezası: Diskalifikasyon.

5.7c Oyun Tekrar Başladığında Yapmanız Gerekenler

Komite tarafından oyunun tekrar başlaması için belirlenen zamanda ve çukur üzerinde oyunu bıraktığınız yerden veya eğer iki çukur arasında bıraktıysanız bir sonraki *başlama alanından* oyuna başlamak zorundasınız. Oyun farklı bir günde tekrar başlatılsa bile bu prosedür uygulanır.

Kural 5.7c'yi İhlal Etme Cezası: Diskalifikasyon.

5.7d Oyun Durduğunda Topunuzun Kaldırılması; Oyun Tekrar Başlatıldığında Topunuzun Tekrar Yerine Yerleştirilmesi ve Oyuna Sokulması

Bu Kurala göre oyun durdurulduğunda, topunuzun yerini *işaretleyip* topu kaldırabilirsiniz.

Oyun tekrar başlatıldığında veya hemen öncesinde:

- Orijinal topunuzu veya başka bir topu orijinal yerine yerleştirmek zorundasınız (orijinal nokta tam olarak bilinmiyorsa tahmin edilmelidir).
- Eğer oyun durdurulduğunda topunuzu kaldırmadıysanız, topunuzu durduğu yerden oynayabilir veya topun durduğu yeri işaretleyip kaldırabilir ve o topu ya da başka bir topu orijinal yerine yeniden yerleştirip oynayabilirsiniz.

Kural 5.7d İhlal Edilerek Yanlış Yerden Oynama Cezası: *Genel Ceza*

KURAL 6 Çukurun Oynanması

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

6.1 Çukurun Oynanmaya Başlanması

6.1a Çukur Oynanmaya Ne Zaman Başlamıştır

Bir çukura, başlamak için *vuruş* yaptığınız anda başlamışsınızdır.

6.1b Top Başlama Alanının İçinden Oynanmalıdır

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

Maç Oyununda. Ceza yoktur ve topunuzu durduğu yerden oynarsınız. **Fakat** *rakibiniz vuruşunuzu* iptal edebilir ve bu durumda *başlama alanının* içerisinden yeniden oynamak zorundasınız.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Rakibinizin vuruşunuzu iptal etmesi ile ilgili daha fazla bilgi için.

Vuruş Sayısı Oyununda. ***Genel Ceza* (İlki vuruş ceza)** alırsınız ve *başlama alanının* içerisinden bir top oynayarak hatanızı düzeltmek zorundasınız. Eğer hatanızı düzeltmezseniz **diskalifiye** olursunuz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Başlama yeri dışından yapılan vuruşların durumu ve hatanızı düzeltmediğiniz durumlarda diskalifiye edilme cezası ile ilgili daha fazla bilgi için.

6.2 Başlama Alanından Top Oynanması

6.2a Başlama Alanı Kuralı Ne Zaman Uygulanır

Başlama alanı Kuralı, oynamanız gereken ya da oynamanıza izin verilen *başlama alanı* için uygulanır.

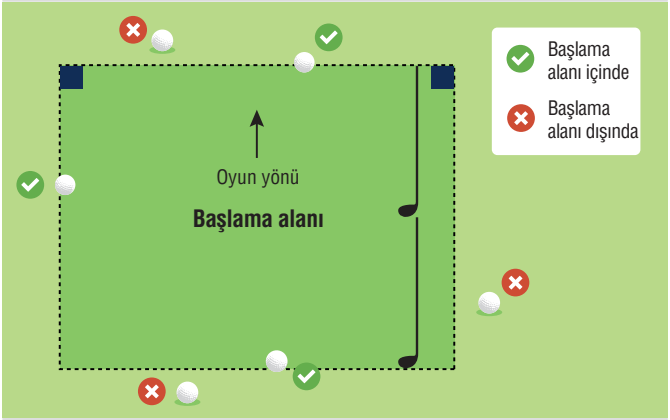
Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Başlama alanı Kurallarının uygulanması ile ilgili daha fazla bilgi için.

6.2b Başlama Alanı Kuralları

Topunuzun herhangi bir kısmı *başlama alanına* değiyorsa veya herhangi bir kısmı *başlama alanının* üzerindeyse, topunuz *başlama alanı* içerisindedir. *Başlama alanı* içinde bulunan topunuza *vuruş* yaparken, *başlama alanının* dışında durabilirsiniz. Topunuzu zemine konulmuş bir *tee* üzerinden ya da zemin üzerinden oynayabilirsiniz.

ŞEKİL 6.2b: TOP NE ZAMAN BAŞLAMA ALANI İÇİNDEDİR



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

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Başlama alanı, başlama alanındaki belli koşulların iyileştirilebilmesi, başlama yeri işaretlerinin hareket ettirilmesi ile ilgili kısıtlamalar ve bir vuruş sonrası başlama alanı sınırları içerisinde hareketsiz kalan bir topun konumu konularında daha fazla bilgi için.

6.3 Çukurun Oynanması Sırasında Kullanılan Top

Amaç: Bir çukur, başlama alanından green'e, sonrasında da topun çukura girmesine yönelik ard arda yapılan vuruşlarla oynanır. Başlama vuruşunuzu yaptıktan sonra normalde çukur tamamlana kadar aynı top ile oynamanız gerekir. Yanlış bir topa vuruş yapar ya da Kurallarca izin verilmediği halde oyuna soktuğunuz başka bir topa vuruş yaparsanız ceza alırsınız.

6.3a Başlama Alanından Oynanan Top ile Çukuru Bitirmek

Başlama alanından oyuna başlarken, Kurallara uygun herhangi bir top oynayabilir ve iki çukur arasında topunuzu değiştirebilirsiniz.

Aşağıda yer alan durumlar hariç olmak üzere, *çukuru başlama alanından* oynamış olduğunuz top ile bitirmek zorundasınız:

- Topunuz kaybolur veya *sınır dışına* giderse, veya
- Oyuna başka top *sokarsanız* (izin verilsin veya verilmesin).

Oynayacak olduğunuz topun üzerine tanıtıcı bir işaret koymalısınız.

6.3b Çukur Oynanırken Oyuna Başka Top Sokulması

Topu *drop* ederek veya yerleştirerek kurtulma alırken, orijinal topu veya başka bir topu kullanabilirsiniz.

Bir önceki *vuruşun* yapıldığı yerden tekrar oynarken, orijinal topu veya başka bir topu kullanabilirsiniz.

Bir topu bir noktaya *yerleştirirken*, *oyuna yeni bir top sokmanıza* izin verilmez ve orijinal topu kullanmak zorundasınız (Kural 14.2a kapsamındaki belirli istisnalar hariç).

Eğer oyuna yanlış sokulan topa vuruş yaparsanız:

- ***Genel ceza*** alırsınız.
- Vuruş sayısı oyununda, çukuru oyuna yanlış sokulan top ile bitirmek zorundasınız.

6.3c Yanlış Top

Yanlış bir topa vuruş yapamazsınız.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Suda hareket halinde bulunan top hakkında istisnalar ile ilgili daha fazla bilgi için.

Yanlış Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza*

Maç oyununda:

- Siz ve *rakibiniz*, bir çukurun oynanması sırasında birbirinizin topu ile oynadıysanız, *yanlış topa* ilk *vuruş* yapan ***genel ceza*** **(çukur kaybı)** cezası alır.
- Eğer ilk kimin *yanlış top* ile oynadığı bilinmiyorsa, ceza uygulanmaz ve o çukur toplar değişmiş şekilde tamamlanır.

Vuruş sayısı oyununda, bulunduğu yerden orijinal top ile oynamaya devam ederek veya kurallara göre kurtulma alarak hatanızı düzeltmek zorundasınız:

- *Yanlış topa* yapılan *vuruş* ve hata düzeltilinceye kadar *yanlış topa* yapılan vuruşlar sayılmaz.
- Eğer bir sonraki çukura başlamak için *vuruş* yapmadan önce veya *turun* son çukurundaysanız, *skor kartınızı* teslim etmeden önce hatanızı düzeltmezseniz **diskalifiye** olursunuz.

6.4 Çukurun Oynanışı Esnasında Oyun Sırası

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

- **Maç oyununda oyun sırası esastır; sıra dışı oynarsanız, rakibiniz o vuruşu geçersiz sayarak yeniden oynamanızı isteyebilir.**
- **Vuruş sayısı oyununda sıra dışı oynamanın bir cezası yoktur ve oyuncuların "hazır olan oynasın- ready golf" esasına göre, sıra takip etmeden güvenli ve sorumlu bir şekilde oynamalarına izin verilir ve bu oyun şekli teşvik edilir.**

6.4a Maç Oyunu

İlk Çukura Başlarken. Onurun kimde olacağı çıkış listesine göre belirlenir. Eğer çıkış listesi yoksa, oyuncuların anlaşmasıyla veya kura benzeri metotlar kullanarak belirlenir (yazı tura gibi).

Diğer Tüm Çukurlara Başlarken. Çukuru kazanan oyuncu bir sonraki *başlama alanında onura* sahiptir. Eğer çukur berabere geçildiyse, bir önceki çukurda *onura* sahip olan oyuncu bu hakkını devam ettirir.

Her İki Oyuncu da Çukuru Oynamaya Başladıktan Sonra. Çukurdan en uzakta olan top ilk olarak oynanmalıdır.

Bütün durumlarda, oyun sırası *rakibinizdeyken* oynarsanız ceza yoktur ve topunuzu durduğu yerden oynarsınız. **Ancak** *rakibiniz vuruşunuzu* iptal edebilir.

İstisna – Zaman Kazanmak İçin Anlaşarak Sıra Dışı Oynamak: Zaman kazanmak için, *rakibiniz* ile anlaşarak sıra dışı oynayabilirsiniz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Rakibin vuruşu iptal etmesi ile ilgili daha fazla bilgi için.

6.4b Vuruş Sayısı Oyunu

İlk Çukura Başlarken. *Onurun* kimde olacağı çıkış listesine göre belirlenir. Eğer çıkış listesi yoksa, oyuncuların anlaşmasıyla veya kura benzeri metodlar kullanarak belirlenir (yazı tura gibi).

Diğer Tüm Çukurlara Başlarken.

- Bir çukurda, gruptaki oyunculardan en düşük gros skoru yapan oyuncu bir sonraki çukurda *onur* hakkına sahip olur; ardından en düşük ikinci gros skoru yapan oyuncu oynar ve sıra bu şekilde takip eder.

- Eğer iki veya daha fazla oyuncu bir çukurda aynı skoru yaparsa, bir önceki *başlama alanındaki* sıra ile oynarlar.
- *Onur* hakkı gross skorlara göre belirlenir. Handikaplı yarışmalar da buna dahildir.

Tüm Oyuncular Çukuru Oynamaya Başladıktan Sonra. *Çukurdan* en uzakta olan top ilk olarak oynanmalıdır.

Bütün durumlarda, sıra dışı oynarsanız ceza yoktur, **ancak** siz ve başka bir oyuncu, ikinizden birine avantaj sağlamak amacıyla sıra dışı oynamak konusunda anlaşırsanız, her ikinizde ***genel ceza* (iki vuruş cezası)** alırsınız.

"Hazır Olan Oynasın - Ready Golf". *Vuruş sayısı oyununda*, aşağıdaki gibi durumlarda güvenli ve sorumlu bir şekilde sıra dışı oynamanıza izin verilir ve bu teşvik edilir:

- Başka bir oyuncu ile zaman kazanmak veya kolaylık sağlamak maksadıyla anlaştığınız durumlarda,
- Topunuzun *çukura* çok yakın bir mesafede kalması ve çukuru tamamlamak istemeniz durumunda, veya
- Normal oyun sırasına göre oynaması gereken oyuncudan daha önce oynamaya hazır olduğunuz ve sıra dışı oynamanızın başka bir oyuncunun dikkatini dağıtmayacağı, ona engel olmayacağı veya onun için tehlike yaratmayacağı durumlarda.

Ancak, oynama sırası kendisinde olan oyuncu hazır ve oynayabilecek durumdaysa ve önce oynamak istediğini belirtirse, diğer oyuncular önce onun oynamasını beklemelidir.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Başlama alanından başka bir top oynama, geçici top oynama veya kurtulma alma durumlarında oyun sırası ile ilgili daha fazla bilgi için.

6.5 Çukurun Oynanmasının Tamamlanması

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Çukurun tamamlanması ile ilgili daha fazla bilgi için.

III

Topun Oynanması

KURALLAR 7-11

KURAL 7 Top Arama: Topun Bulunması ve Tanımlanması

Amaç: Kural 7, oyun esnasında her vuruştan sonra adil bir şekilde topunuzu arayabilmeniz için makul hareketler yapmanıza izin verir.

- Fakat, abartılı hareketler yaptığınızda veya bir sonraki vuruşunuzu etkileyen koşullarda iyileşmeye neden olursanız ceza uygulanacağı için dikkatli olmalısınız.
- Eğer topunuzu ararken veya teşhis etmeye çalışırken yanlışlıkla topun hareket etmesine neden olursanız ceza almazsınız, ancak bu durumda topu tekrar orijinal yerine yerleştirmek zorundasınız.

7.1 Top Adil Bir Şekilde Nasıl Aranır

7.1a Topunuzu Bulmak ve Teşhis Etmek İçin Makul Hareketler Yapabilirsiniz

Makul hareketler yaparak adil bir şekilde topunuzu arayabilirsiniz, örneğin:

- Kumu ve suyu hareket ettirerek,
- Çim, çalı, ağaç dallarını ve diğer kökü yerde olan ve büyüyen nesneleri eğerek veya hareket ettirerek ve hatta kırarak (ancak kırma eylemi sadece topun aranması veya teşhis edilmesine yönelik yapılan makul hareketler sonucu oluşursa izin verilir).

Eğer topun adil bir şekilde aranması için makul hareketler *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirmişse* herhangi bir ceza uygulanmaz. Ama yapılan hareketler adil bir arama için makul hareket olma sınırını aşıyorsa ***genel ceza*** alırsınız.

7.1b Topunuzun Aranması ya da Teşhis Edilmesi Sırasında Topunuzun Duruşunu Etkileyen Kumun Hareket Etmesi Durumunda Ne Yapılır

Topunuzun kum içerisindeki orijinal *duruş* pozisyonunu yeniden oluşturmalısınız, **ancak** topunuz tamamen kuma gömülü ise, küçük bir parçasını görünecek şekilde açık bırakabilirsiniz.

Eğer orijinal *duruş* pozisyonunu yeniden oluşturmadan oynarsanız ***genel ceza*** alırsınız.

7.2 Top Nasıl Teşhis Edilir

Topunuzun durduğunu görerek veya topunuzun üzerindeki kendi işaretinizi görerek topunuzu teşhis edebilirsiniz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Topunuzun nasıl tanımlanabileceği ile ilgili daha fazla bilgi için.

7.3 Teşhis Etmek için Topun Kaldırılması

Size ait olabilecek bir topu durduğu hali ile teşhis edemiyorsanız, teşhis etmek için kaldırabilirsiniz. **Ancak** topun yerini önce *işaretlemek* zorundasınız ve topu gereğinden fazla temizleyemezsiniz (topun *green* üzerinde olduğu durumlar **hariç**).

Eğer kaldırılan top sizin veya başka bir oyuncunun topu ise orijinal yerine geri *yerleştirmek* zorundasınız.

Eğer topunuzu, teşhis etmek için makul bir gerekçe olmadan kaldırırsanız, kaldırmadan önce yerini *işaretlemezseniz* veya izin verilmediği halde temizlerseniz **bir vuruş ceza** alırsınız.

Oyuna Yanlış Sokulan Top İle Oynama Cezası veya Kural 7.3 İhlal Edilerek Yanlış Yerden Oynama Cezası: *Genel Ceza.*

7.4 Topun Aranırken ya da Teşhis Etmeye Çalışılırken Yanlışlıkla Hareket Ettirilmesi

Top aranırken veya teşhis edilmeye çalışılırken, siz, *rakibiniz* veya herhangi başka birisi tarafından yanlışlıkla *hareket ettirilirse* ceza uygulanmaz.

Eğer hareket ettirilirse, topu orijinal yerine (eğer tam olarak bilinmiyorsa tahmin edilir) *yerleştirmek* zorundasınız. Bu işlem yapılırken:

- Eğer top herhangi bir *sabit engelin, sahanın ayrılmaz parçasının, sınır cisminin* veya büyüyen ya da kökü toprakta olan doğal cismin üstünde, altında ya da temas eder durumda ise, top orijinal yerine bu cisimlerin üstüne, altına ya da temas eder şekilde yanına *yerleştirilir.*
- Eğer top kuma gömülü ise orijinal *duruş* pozisyonu yeniden oluşturulmak ve top o *duruş* pozisyonuna *yerleştirilmek* zorundadır. **Ancak** top tamamen kuma gömülü ise, küçük bir parçası görünür şekilde bırakılabilir.

Kural 7.4'ü İhlal Etme Cezası: *Genel Ceza.*

KURAL 8 Sahanın Bulunduğu Gibi Oynanması

Amaç: Kural 8'de oyunun temel prensiplerinden "sahanın bulunduğu gibi oynanması" prensibi anlatılır. Topunuz durduğunda normal olarak vuruşu etkileyen koşulları oldukları gibi kabullenmeniz ve topunuzu oynamadan önce bu koşulları iyileştirmemeniz gerekir. Ancak, bu koşulları iyileştirse de bazı makul hareketleri yapabilirsiniz ve bazı sınırlı durumlarda koşullar iyileştirildikten veya kötüleştirildikten sonra cezasız olarak eski haline getirilebilirsiniz.

8.1 Vuruşu Etkileyen Koşulları İyileştiren Hareketleriniz

Bu Kural *"vuruşunuzu etkileyen koşulları" iyileştirmek* için yapabileceklerinizi sınırlar (Sınırlananların listesi için tanımlara bakınız).

8.1a İzin Verilmeyen Hareketler

Kural 8.1b, c ve d'de izin verilen sınırlı hareketler **hariç**, *vuruşu etkileyen koşulları iyileştiriyorsa* aşağıdaki hareketleri yapamazsınız:

- Büyüyen ya da kökü yerde olan doğal cisimleri veya *sabit engelleri, sahanın ayrılmaz parçalarını* veya *sınır nesnelerini* veya *başlama alanından* oynarken başlama alanındaki başlama yeri işaretlerini hareket ettiremez, bükemez veya kıramazsınız.
- *Köksüz cisimleri* veya *sabit olmayan engelleri* kendinize avantaj sağlayacak bir pozisyona taşıyamazsınız (*duruş* pozisyonunuzu iyileştirmek için kullanmak gibi).
- Zemin yüzeyinde değişiklik yapamazsınız.
- Kumu ve gevşek zemini düzeltemez veya aşağı bastırmazsınız.
- Çiğ, don veya suyu temizleyemezsiniz.

Kural 8.1a'yı İhlal Etme Cezası: *Genel Ceza*.

8.1b İzin Verilen Hareketler

Vuruş için hazırlanırken ya da *vuruş* yaparken, aşağıdaki hareketleri yapabilirsiniz ve bu hareketleri yaptığınızda *vuruşu etkileyen koşullar iyileşse* dahi herhangi bir ceza uygulanmaz:

- Adil bir şekilde topunuzu aramak veya teşhis etmek için yaptığınız makul hareketler.
- *Köksüz cisimleri* kaldırırken ve *sabit olmayan engelleri* kaldırırken yaptığınız makul hareketler.
- Topun yerini işaretlemek, topu kaldırmak ve *yerleştirmek* için yaptığınız makul hareketler.
- Sopanızı topunuzun hemen önünde veya arkasında hafifçe yere değdirebilirsiniz (**fakat** bunu *bunker* içerisinde yapamazsınız).
- *Duruş* pozisyonu alırken ayaklarınızı sağlam bir şekilde yere basabilirsiniz, kum veya gevşek zemin üzerinde ayakların makul derecede yere gömülmesi de dahildir.
- Topunuza ulaşmak için makul hareketler yaparak adil bir *duruş* pozisyonu alabilirsiniz. **Fakat** bu hareketlere izin veriliyor olması, normal bir *duruş* pozisyonu alma veya swing hareketi yapma hakkınız olduğu anlamına gelmez. Böyle durumlarda mümkün olan en az değişime sebep olacak şekilde hareket etmek zorundasınız.
- Bundan sonra vuruş yapabilir veya vuruş için geri swing hareketi yapabilirsiniz. **Ama** topunuz *bunker'daysa* geri swing hareketinde *bunker* içindeki kuma temas edemezsiniz.
- *Green* üzerinde kumu ve toprağı kaldırabilir ve hasarı onarabilirsiniz.
- Doğal bir cismi köksüz olup olmadığına bakmak için hareket ettirebilirsiniz. **Ama** cisim büyüyen veya kökü yerde olan bir cisim ise aynı şekilde kalmalı ve orijinal pozisyonuna mümkün olan en yakın hale geri getirilmelidir.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Başlama alanında ve bunker'da izin verilen hareketler için.

8.1c Kural 8.1a'da İhlal Edilen Koşulların Eski Haline Getirilmesi İle Cezanın Kalkması

Bazı sınırlı durumlarda *vuruş* yapmadan önce orijinal *koşulları* eski haline getirerek uygulanacak cezayı kaldırabilirsiniz. İyileştirme durumunun ortadan kalkıp kalkmadığının kararı *komite* tarafından verilir.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

İyileştirilen koşulların tekrar eski haline getirilmesi ile cezanın kaldırılması ile ilgili daha fazla bilgi için.

8.1d Top Durduktan Sonra Kötüleştirilen Koşulların Düzeltilmesi

Vuruşunuzu etkileyen koşullar başka bir oyuncu, bir *hayvan* veya yapay bir nesne tarafından topunuz durduktan sonra kötüleştirildiyse, değiştirilen *koşulları* orijinaline mümkün olduğunca yakın olacak şekilde düzeltebilirsiniz. Ancak koşullar kendiniz, doğal bir nesne veya *doğal güçler* tarafından kötüleştirilmişse, düzeltemezsiniz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Topunuz durduktan sonra koşulların düzeltilmesi ile ilgili daha fazla bilgi için.

8.2 Duran Topunuzu veya Yapacağınız Vuruşu Etkilemek için Diğer Fiziki Koşulların Kasıtlı Olarak Değiştirilmesi

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Sahanın bakımı için izin verilen hareketler de dahil olmak üzere kasıtlı olarak kendi topunuzun fiziki koşullarını değiştirmek ile ilgili daha fazla bilgi için.

8.3 Başka Bir Oyuncunun Duran Topunu veya Yapacağı Vuruşunu Etkilemek için Fiziki Koşulların Kasıtlı Olarak Değiştirilmesi

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Başka bir oyuncunun duran topunu veya yapacağı vuruşunu etkilemek için fiziki koşulların kasıtlı olarak değiştirilmesi ile ilgili daha fazla bilgi için.

KURAL 9 Topun Durduğu Gibi Oynanması; Duran Topun Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi

Amaç: Kural 9, oyunun temel prensiplerinden olan "topun durduğu gibi oynanması" prensibini kapsar.

- Eğer topunuz durur ve sonrasında rüzgâr veya su gibi doğal güçler tarafından hareket ettirilirse, normal olarak topunuzu yeni yerinden oynamak zorundasınız.
- Eğer duran topunuz, herhangi birisi tarafından veya herhangi bir dış etken tarafından vuruş yapılmadan önce kaldırılır veya hareket ettirilirse, topunuzu tekrar orijinal yerine yerleştirmek zorundasınız.
- Duran herhangi bir topun yakınındayken dikkatli hareket etmelisiniz. Kendi topunuzun ya da rakibinizin topunun hareket etmesine sebep olursanız normal olarak bir ceza alırsınız (green üzerinde olması durumu hariç).

9.1 Topun Durduğu Gibi Oynanması

9.1a Topunuzun Durduğu Yerden Oynanması

Kurallarca zorunlu tutulan veya izin verilen aşağıdaki durumlar **hariç**, *saha* üzerinde duran topunuzu durduğu gibi oynamalısınız:

- *Saha* üzerinde başka bir yerden top oynamanıza izin veriliyorsa veya
- Topunuzu kaldırıp orijinal yerine yeniden *yerleştirdiğinizde*.

9.1b Geri Swing veya Vuruş Esnasında Topun Hareket Etmesi Durumunda Ne Yapılır

Eğer topunuz *vuruşa* veya *vuruş* için geri swing hareketine başladığınızda hareket etmeye başlarsa ve *vuruşu* tamamlarsanız:

- Topun *hareketine* her ne sebep olmuş olursa olsun, tekrar eski yerine *yerleştiremezsiniz*.
- Bunun yerine, *vuruş* sonrasında topu durduğu yerden oynamaya devam etmelisiniz.

- Topun *hareketine* siz neden olduysanız, ceza gerektiren bir durum olup olmadığına karar vermek için Kural 9.4b'ye bakınız.

Kural 9.1 İhlal Edilerek Yanlış Yerden Oynama Cezası veya Oyuna Yanlış Sokulan Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza.*

9.2 Topun Hareket Edip Etmediğine ve Hareket Etmesine Neyin Neden Olduğuna Karar Verilmesi

9.2a Topunuzun Hareket Edip Etmediğine Karar Verilmesi

Duran topunuz, *hareket ettiği biliniyorsa ya da göreceli olarak kesin* ise, hareket etmiş sayılır.

Eğer topunuzun *hareket etmiş* olabileceği düşünülüyor ama bu durum *bilinmiyorsa veya göreceli olarak kesinlik* taşımıyorsa, topunuzun hareket etmediği varsayılır ve topunuzu olduğu yerden oynamanız gerekir.

9.2b Topun Hareketine Neyin Neden Olduğuna Karar Verilememesi

Bu Kural, duran topunuza *vuruş* yapmanızdan önce topun *hareket etmesine* neden olabilecek sadece dört muhtemel neden olabileceğini kabul eder:

- *Doğal güçler,* rüzgâr ve su gibi,
- Siz, *caddie'niz* de dahil,
- *Maç oyunundaki rakibiniz, rakibinizin caddie'si* de dahil, veya
- Bir *dış etken*; *vuruş sayısı oyununda* herhangi başka bir oyuncu da dahil.

Siz, *rakibiniz veya* bir *dış etkenin* topu *hareket ettirdiği biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise, hareketin nedeni olarak kabul edilir. Aksi halde, topu *doğal güçlerin hareket ettirdiği* kabul edilir.

9.3 Topun Doğal Güçler Tarafından Hareket Ettirilmesi

Eğer *doğal güçler* (rüzgâr ve su gibi) duran topunuzun *hareket etmesine* neden olduysa, ceza uygulanmaz ve topunuzu yeni yerinden oynamalısınız.

İstisna - Topunuz *green* üzerinde kaldırmanızdan ve yerine yeniden *yerleştirmenizden* sonra *hareket ederse*, top tekrar orijinal yerine *yerleştirilir* (eğer tam olarak bilinmiyorsa tahmin edilir).

Kural 9.3 İhlal Edilerek Yanlış Yerden Oynama Cezası veya Oyuna Yanlış Sokulan Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza.*

9.4 Topu Kaldırır veya Hareket Ettirirseniz

9.4a Kaldırılan veya Hareket Eden Top Ne Zaman Tekrar Yerine Yerleştirilmeli

Eğer siz veya *caddie'niz* duran topunuzu kaldırır veya *hareket etmesine* neden olursanız, topunuzu orijinal yerine *yerleştirmek* zorundasınız (eğer bilinmiyorsa tahmin edilir). Aşağıdaki durumlar bu kapsamdan **hariç** değerlendirilir:

- Bir Kurala göre kurtulma almak için veya başka bir yere *yerleştirmek* için topunuzu kaldırdığınızda, veya
- Topa vurmak için vuruş hareketine veya geri swing hareketine başladıktan sonra topun *hareket ettiği* ve *vuruşunuzu* tamamladığınızda.

9.4b Topunuzu Kaldırmanın, Kasıtlı Olarak Topunuza Dokunmanın veya Hareket Etmesine Neden Olmanın Cezası

Eğer duran topunuzu kaldırır veya kasıtlı olarak dokunursanız veya hareket *etmesine* sebep olursanız **bir vuruş ceza** alırsınız.

Fakat bunları yaptığınızda ceza almadığınız dört **istisna** vardır:

İstisna 1 -Topun kaldırılmasına ve hareket ettirilmesine izin verilen durumlar.

İstisna 2 -Topun bulunmadan önce yanlışlıkla hareket ettirilmesi.

İstisna 3 -Green üzerinde yanlışlıkla hareket ettirilmesi.

İstisna 4 -Green dışında herhangi bir yerde bir Kural uygularken topun yanlışlıkla hareket ettirilmesi.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Bu istisnalar ile ilgili daha fazla bilgi için.

Kural 9.4'ü İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası veya Oyuna Yanlış Sokulan Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza.*

9.5 Maç Oyununda Topun Rakip Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Maç oyununda topun rakip tarafından kaldırılması veya hareket ettirilmesi ile ilgili daha fazla bilgi için.

9.6 Top Dış Etken Tarafından Kaldırılır veya Hareket Ettirilirse

Eğer topunuzun *dış etken* tarafından kaldırıldığı veya *hareket ettirildiği biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise ceza almazsınız. *Top*un orijinal yerine *yerleştirilmesi* zorunludur (eğer bilinmiyorsa tahmin edilir).

Kural 9.6'yı İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası veya Oyuna Yanlış Sokulan Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza.*

9.7 Top Markası Kaldırıldı veya Hareket Ettirildi

9.7a Top veya Top Markası Tekrar Yerleştirilmelidir

Eğer *top markanız*, topunuzu tekrar *yerleştirmeden* önce herhangi bir nedenle (*doğal güçler* de dahil) kaldırılır veya hareket ettirilirse:

- Topunuzu orijinal yerine *yerleştirmek zorundasınız* (eğer bilinmiyorsa tahmin edilir) veya
- Orijinal yerini *işaretlemek* için bir *top markası* kullanabilirsiniz.

9.7b Top Markasını Kaldırma veya Hareket Etmesine Neden Olma Cezası

Topunuzu *yerleştirmeden* önce, *top-markasını* kaldırır veya hareket etmesine sebep olursanız **bir vuruş ceza** alırsınız. Eğer bunu *rakibiniz* yaparsa, o **bir vuruş ceza** alır.

İstisna - Kural 9.4b ve 9.5b'nin İstisnaları Top Markasının Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesine Neden Olunduğu Durumlarda da Uygulanır

Kural 9.7'yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası veya Oyuna Yanlış Sokulan Top ile Oynama Cezası: *Genel Ceza.*

KURAL 10 Vuruş için Hazırlık Yapma; Tavsiye ve Yardım; Caddie'ler

Amaç: Kural 10'da diğer kişilerden (Caddie'ler dahil) alabileceğiniz tavsiye ve yardımlar da dahil olmak üzere, vuruş hazırlığı ve vuruşu nasıl yapacağınız ile ilgili konular anlatılır. Bu Kuralın temeli, golfün bir yetenek ve zorluklarla bireysel mücadele sporu olduğu prensibidir.

10.1 Vuruş Yapılması

Amaç: Kural 10.1'de vuruşun nasıl yapılacağı ve vuruş yaparken yapılmaması gereken hareketler anlatılır. Vuruş, bir topa sopanın kafası ile net bir şekilde vurularak yapılır. Burada temel mücadeleniz sopanın yönünü ve hareketini, sopayı herhangi bir yere sabitlemeden serbest şekilde sallayarak kontrol etmektir.

10.1a Topa Net Şekilde Vurmak

Vuruş yaparken:

- Topa sopanın kafası ile, sopa ile top sadece anlık olarak temas edecek şekilde net bir şekilde vurmak zorundasınız ve topa itme, sürtme ve kepçeleme hareketi yapamazsınız.
- Eğer sopanız ile topa yanlışlıkla birden fazla kere temas ederseniz sadece bir *vuruş* yapılmış sayılır ve herhangi bir cezası yoktur.

10.1b Sopanın Destek Alınarak Kullanılması

Vuruş yaparken, doğrudan veya dolaylı olsa bile sopayı destek noktası oluşturarak kullanamazsınız.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Tutuş yapılan el veya sopanın kıyafete belli belirsiz temas ettiği istisnai durumların da dahil olduğu destek alarak vuruş yapma ile ilgili detaylı bilgi için.

ŞEKİL 10.1b: SOPANIN DESTEK ALINARAK KULLANILMASI

10.1c Oyun Hattı Üzerinde veya Karşısında Durarak Vuruş Yapılması

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Oyun hattı üzerinde veya karşısında kasıtlı olarak durup vuruş yapma ile ilgili yasaklama hakkında daha fazla bilgi için.

10.1d Hareket Halindeki Top İle Oynanması

Hareket halindeki bir topa *vuruş* yapamazsınız.

Ancak ceza gerektirmeyen üç **istisnai** durum vardır:

İstisna 1 – Vuruşunuza veya geri swing hareketine başladıktan sonra top hareket ederse.

İstisna 2 – Top tee'den düşerse.

İstisna 3 – Top su içinde hareket ederse.

Kural 10.1'i İhlal Etme Cezası: *Genel Ceza.*

Vuruş sayısı oyununda, bu kural ihlal edilerek yapılan vuruş sayılır ve **iki vuruş ceza** alırsınız.

10.2 Tavsiye ve Diğer Yardımlar

Amaç: Oyunun temel mücadelelerinden birisi kendi stratejinize ve taktiklerinize karar vermenizdir. Bu sebeple tur esnasında alabileceğiniz tavsiye ve yardımın bir sınırı vardır.

10.2a Tavsiye

Tur esnasında:

- Yarışmada *sahada* oynayan hiç kimseye *tavsiye* veremezsiniz veya
- *Caddie'niz* hariç kimseden *tavsiye* isteyemezsiniz.
- Başkası tarafından söylendiğinde veya oyuncu tarafından sorulduğunda *tavsiye* olarak değerlendirilecek bir bilgiyi edinmek maksadıyla başka bir oyuncunun *ekipmanına* dokunamazsınız.

10.2b Diğer Yardımlar

Green Dışında Herhangi Bir Yerde Oyun Hattının Gösterilmesi. Buna izin verilir **ancak** oyun hattını gösteren kişi veya nesne *vuruş* yapılmadan önce oradan çekilmelidir.

Green Üzerinde Oyun Hattının Gösterilmesi. Kendiniz veya *caddie'niz* bunu yapabilir **ancak**:

- Siz veya *caddie'niz* elinizle, ayağınızla veya elinizdeki herhangi bir nesne ile *green'e* dokunabilirsiniz ama *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirmemelisiniz* ve,
- Siz veya *caddieniz green* üzerinde veya dışında *oyun hattını* göstermesi maksadıyla yere herhangi bir nesneyi koyamazsınız. *Vuruş* öncesi o nesne kaldırılsa bile, Kural 10.2 ihlal edilmiş sayılır.

Vuruş yapıldığı sırada *caddieniz* kasıtlı olarak *oyun hattı* üzerinde veya yakınında duramaz veya *oyun hattını* gösterecek herhangi bir şey yapamaz (Örneğin *green* üzerinde bir noktayı işaret etmek gibi).

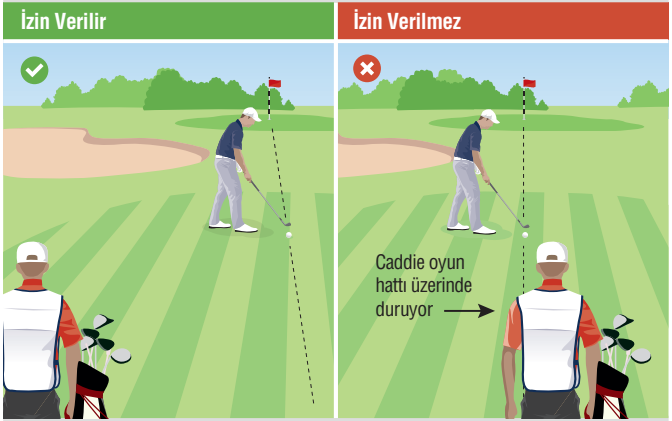
İstisna – Bayrak Direğini Tutan Caddie: *Caddie bayrak direğini* tutmak için orada bulunuyorsa, oyuncunun *oyun hattı* üzerinde veya yakınında durabilir.

Duruş Pozisyonuna Yardımcı Olması Amacıyla Yere Bir Nesne Koyulamaz. *Vuruş* için *duruş* pozisyonu alırken, oyun hattını göstermesi amacıyla ayaklarınızı veya vücudunuzu hizalamanıza yardımcı olması maksadıyla yere herhangi bir nesne yerleştiremezsiniz.

Caddie'nin Oyuncunun Arkasında Durması İle İlgili Kısıtlama. *Vuruş* için *duruş* pozisyonu almaya başladığınızda ve *vuruş* tamamlanana kadar:

- *Caddieniz* herhangi bir nedenle kasıtlı olarak *oyun hattınızın* üzerinde, yakınında veya uzantısında duramaz.
- Eğer bu Kuralı ihlal ederek *duruş* pozisyonu aldıysanız, *vuruş* yapmadan geri çekilseniz dahi ceza uygulanır.

ŞEKİL 10.2b: CADDIE'NİN TOPUN ARKASINDA OYUN HATTI ÜZERİNDE VEYA YAKININDA DURMASI



Oyuncu vuruş için duruş pozisyonu almaya başlarken, caddie oyun hattında veya uzantısının üzerinde ya da yakınında durmuyor. Vuruş yapılana kadar caddie böyle bir yere geçmezse Kural 10.2b ihlali olmaz.

Oyuncu vuruş için duruş pozisyonu almaya başladığında, caddie oyun hattının veya uzantısının üzerinde ya da yakınında duruyor. Bu sebeple Kural 10.2b ihlal edilmiştir.

İstisna – Top Green Üzerindeyken: Topunuz *green* üzerindeyken, eğer oyuncu *duruş* pozisyonundan geri çekilir ve *caddie'niz* bulunduğu yerden geri çekilinceye kadar yeniden *duruş* pozisyonuna geçmezseniz, bu Kurala göre ceza uygulanmaz.

Fiziki Yardım ve Doğal Etkenlerden Korunma. Aşağıda belirtilen koşullarda *vuruş* yapamazsınız:

- *Caddie'nizden* veya başka birisinden fiziki yardım alırken veya,
- *Caddie'niz*, başka birisi veya size koruma sağlaması maksadıyla kasıtlı olarak yerleştirilmiş bir cisim aracılığıyla güneş ışığından, rüzgârdan, yağmurdan veya benzer etkilerden korunurken.

Kural 10.2'yi İhlal Etme Cezası: *Genel Ceza*.

10.3 Caddie'ler

Amaç: Tur esnasında çantanızı taşıması, tavsiye vermesi ve farklı konularda size yardımcı olması amacıyla caddie kullanabilirsiniz, ama caddie'lerin yapabileceklerinin bir sınırı vardır. Caddie'nizin hareketlerinden siz sorumlu tutulursunuz ve caddie bir kural ihlali yaparsa cezayı siz alırsınız.

10.3a Caddie'niz Size Tur Esnasında Yardım Edebilir

Sopalarınızın taşınması, transfer edilmesi ve ilgilenilmesi, *tavsiye* vermesi ve *tur* esnasında izin verilen farklı şekillerde size yardımcı olması maksadıyla *caddie* kullanabilirsiniz. **Ancak** aynı anda birden çok *caddie'niz* olamaz veya *caddie'leri* sadece başka bir *caddie'den tavsiye* almak amacıyla geçici olarak değiştiremezsiniz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Paylaşılan caddie'nin hareketleri ile ilgili Kuralların nasıl uygulanacağı ile ilgili açıklama için.

Kural 10.3a'yı İhlal Etme Cezası:

Birden fazla *caddie'den* yardım aldığınız her çukur için ***genel ceza*** alırsınız. Eğer ihlal iki çukur arasında olur veya devam ederse ***genel ceza*** bir sonraki çukur için verilir.

10.3b Caddie'nizin Yapabilecekleri

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Caddie'nizin yapmasına izin verilen ve verilmeyen hareketlerin listesi için.

10.3c Caddie'nizin Hareketlerinden ve Kural İhlallerinden Siz Sorumlu Tutulursunuz

Tur süresince *caddie'nizin* hareketlerinden siz sorumlu tutulursunuz ama bu durum *tur* öncesinde ve sonrasında geçerli değildir. Eğer *caddie'nizin* hareketleri bir Kuralı ihlal ediyorsa veya hareket sizin tarafınızdan yapılsaydı Kural ihlali sayılacak bir hareket yaparsa, o Kurala göre ceza alırsınız.

KURAL 11 Hareket Halindeki Topun Yanlışlıkla İnsana, Hayvana veya Nesneye Çarpması; Topun Hareketini Etkilemek İçin Kasıtlı Hareketler

Amaç: Kural 11, hareket halindeki topunuz bir insana, hayvana, ekipmana veya sahada herhangi başka bir şeye çarptığında ne yapmanız gerektiğini kapsar. Bu durum yanlışlıkla olursa bir cezası yoktur ve normal olarak, avantajlı olsun ya da olmasın sonucu kabul eder ve topu durduğu yerden oynarsınız. Kural 11 aynı zamanda kasıtlı harketlerle topun duracağı yeri etkilemenizi yasaklar.

Bu Kural, topunuzu *kurtulma alanına drop* ettiğiniz ve sabit durana kadarki hareketi **hariç** (bu durum Kural 14.3 kapsamındadır), *oyundaki* topunuzun hareket halinde olduğu her zaman (*vuruştan* sonra veya başka şekilde) uygulanır.

11.1 Hareket Halindeki Topunuz Yanlışlıkla Bir İnsana veya Dış Etkene Çarparsa

11.1a Hiçbir Oyuncuya Ceza Verilmez

Eğer hareket halindeki topunuz yanlışlıkla bir insana veya *dış etkene*, siz de dahil olmak üzere herhangi bir oyuncuya veya *caddie'ler veya ekipmanlarınıza* çarparsa, hiçbir oyuncuya ceza verilmez.

İstisna – Vuruş Sayısı Oyununda Green Üzerinden Oynanan Top: Eğer hareket halindeki topunuz *green* üzerinde duran başka bir topa çarparsa ve her iki top da *vuruş* öncesinde *green* üzerindeyse, ***Genel Ceza* (iki vuruş)** alırsınız.

11.1b Top Durduğu Yerden Oynanmalıdır

Eğer hareket halindeki topunuz yanlışlıkla herhangi bir insana veya *dış etkene* çarparsa topunuzu durduğu yerden oynamak zorundasınız. Bu durumun iki **istinası** vardır:

İstisna 1 – Green Dışında Herhangi Bir Yerden Oynanan Topunuz, Herhangi Bir İnsanın, Hayvanın veya Hareket Eden Dış Etkenin Üzerinde Durursa.

İstisna 2 – Green Üzerinden Oynanan Topunuz Yanlışlıkla Green Üzerindeki Bir İnsana, Hayvana veya Sabit Olmayan Bir Engele, Hareket Halindeki Başka Bir Topa Çarparsa.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Bu iki istisnai durum ile ilgili daha fazla bilgi için.

Kural 11.1'i İhlal Ederek *Yanlış Yerden* Oynama Cezası veya Oyuna Yanlış Sokulan Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza*.

11.2 Hareket Halindeki Top Bir İnsan Tarafından Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırılır veya Durdurulursa

Eğer hareket halindeki bir top, bir oyuncu tarafından kasıtlı olarak yönünden saptırılır ya da durdurulursa veya benzer bir amaçla kasıtlı olarak konumlandırılmış bir *ekipmana* çarparsa, normal olarak cezası vardır ve top durduğu yerden oynanmaz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Kasıtlı olarak yönünden saptırılmış veya durdurulmuş bir topun nereden oynanacağı ve herhangi bir cezanın uygulanıp uygulanmayacağı ile ilgili daha fazla bilgi için.

11.3 Topun Hareketini Etkilemek Amacıyla Kasıtlı Olarak Nesnelerin Hareket Ettirilmesi veya Koşulların Değiştirilmesi

Bir top hareket halindeyken, topun durabileceği yeri etkilemek amacıyla kasıtlı olarak fiziksel koşulları değiştiremez, bir *köksüz cismi* veya *sabit olmayan bir engeli* hareket ettiremezsiniz.

İstisna: Çıkartılmış *bayrak direğini, green* üzerinde duran bir topu veya herhangi bir oyuncunun *ekipmanlarını* hareket ettirebilirsiniz. (*Green* dışında herhangi bir yerde duran bir top veya *saha* üzerinde herhangi bir yerdeki *top markası* dışında).

Kural 11.3'ü İhlal Etme Cezası: *Genel Ceza.*

IV

Green ve Bunker'lara Özel Kurallar

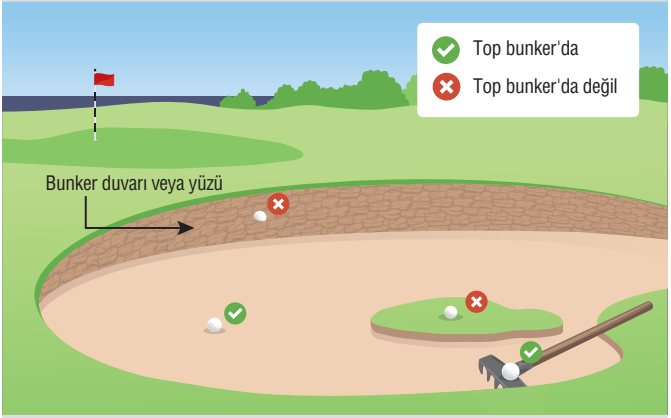
KURALLAR 12-13

KURAL 12 Bunker'lar

Amaç: Kural 12, kumdan oynama becerilerinizi test etmek için özel olarak hazırlanmış kum engellerine özel bir kuraldır. Bu alanlardan oynarken, vuruştan önce kuma temas etmek ve bunker içerisindeyken kurtulma alınabilecek yerler ile ilgili bazı kısıtlamalar vardır.

12.1 Top Ne Zaman Bunker'dadır

ŞEKİL 12.1: TOP NE ZAMAN BUNKER'DADIR



Bunker'ın tanımına ve Kural 12.1'e göre, yukarıdaki şekilde topun ne zaman bunker'da, ne zaman dışında olduğu gösterilmiştir.

Topunuzun herhangi bir kısmı, *bunker* sınırları içerisindeki kuma temas ederse topunuz *bunker*'dadır.

Aynı zamanda topunuz *bunker* sınırları içerisinde ve aşağıdaki durumlarda ise de *bunker'dadır:*

- Normalde kum olması gereken bir zeminde veya
- Bunker içindeki *köksüz bir cismin, sabit olmayan engelin, anormal saha koşulunun* veya *sahanın ayrılmaz parçasının* içinde veya üzerindeyse.

Eğer top *bunker* sınırları içinde toprak, çim, büyüyen veya kökü yerde olan başka bir doğal nesne üzerinde kuma temas etmeden duruyorsa, top *bunker'da* sayılmaz.

12.2 Bunker'da Topun Oynanması

12.2a Köksüz Cisimlerin ve Sabit Olmayan Engellerin Kaldırılması

Bunker içerisinde topunuzu oynamadan önce *köksüz cisimleri* ve *sabit olmayan engelleri* kaldırabilirsiniz.

12.2b Bunker'da Kuma Dokunma İle İlgili Kısıtlamalar

Bunker'da topunuza *vurmadan* önce aşağıdakileri yapamazsınız:

- Kasıtlı olarak elinizle, sopanızla veya tırmıkla ya da herhangi başka bir nesneyle kumun durumunu kontrol etmek ve bir sonraki *vuruşunuz* ile ilgili bilgi edinmek için kuma dokunamazsınız veya
- *Bunker* içinde aşağıdakileri yaparken kuma sopanızla temas edemezsiniz:
  - » Topun hemen önündeki veya arkasındaki alana (topunuzu adil bir şekilde aradığınız veya *köksüz bir cismi* ya da *sabit olmayan engeli* kaldırırken temas edilmesi **hariç**),
  - » Deneme swingi yaparken veya
  - » *Vuruş* yaparken geri swing hareketinde kuma temas edemezsiniz.

Yukarıdaki maddelerde anlatılanlar **haricinde**, aşağıdakileri yapabilirsiniz:

- Deneme swingi veya *vuruş* yapmak için ayağınızla kumu kazarak *duruş* pozisyonu alabilirsiniz,
- *Sahanın* bakımı için *bunker'ı* düzeltebilirsiniz.
- Sopalarınızı, *ekipmanınızı* veya diğer nesnelerinizi *bunker* içine bırakabilirsiniz (Yere atabilir veya nazikçe koyabilirsiniz).
- Bir Kurala göre ölçüm, *işaretleme* yaparken veya topunuzu kaldırırken ya da *yerleştirirken* kuma temas edebilirsiniz.
- Dinlenmek, dengenizi sağlamak ya da düşmenizi engellemek amacıyla sopayla yerden destek alabilirsiniz, veya
- Sinir ya da öfkeyle kuma vurabilirsiniz.

Ancak yaptığınız hareketler vuruşunuzu etkileyen koşulları iyileştirirse ***genel cezayı*** alırsınız.

Kural 12.2'yi İhlal Etme Cezası: *Genel Ceza.*

12.3 Bunker'da Kurtulma Almak İçin Özel Kurallar

Topunuz *bunker'dayken, anormal saha koşulları* (Kural 16.1c), tehlikeli *hayvan durumu* (Kural 16.2) veya topunuz oynanamaz durumda ise (Kural 19.3) *bunker'a* özel kurtulma kuralları uygulamanız gerekebilir.

KURAL 13 Green'ler

Amaç: Kural 13 Green'ler için özel kuralları içerir. Green'ler, topu yerden yuvarlayarak oynamak için özel hazırlanmış alanlardır ve her green'de çukur için bir bayrak direği bulunur. Bu nedenle sahanın diğer alanlarına göre bazı farklı kurallar uygulanır.

13.1 Green'lerde İzin Verilen veya Zorunlu Olan Hareketler

Amaç: Bu Kural, topunuzun yerini işaretleyip kaldırmak, topunuzu temizleyip yerleştirmek, zemin üzerindeki hasarı onarmak, kum ve toprağı temizlemek gibi normalde topunuzun green'de olmadığı durumlarda izin verilmeyen bazı hareketleri yapabilmenize olanak sağlar. Green üzerinde yanlışlıkla topunuzun veya markanızın hareket etmesine sebep olursanız ceza almazsınız.

13.1a Topunuz Ne Zaman Green'dedir

Topunuzun *green* üzerinde sayılması için, herhangi bir kısmının:

- *Green'e* temas ediyor olması, veya
- *Green* sınırları içerisindeki bir şeyin (*köksüz cisim* veya bir *engel* gibi) içinde veya üstünde olması gerekir.

13.1b Green Üzerinde Topunuzu İşaretleme, Kaldırma ve Temizleme

Green üzerindeki topunuzu kaldırabilir ve temizleyebilirsiniz. Topunuzu kaldırmadan önce yerini *işaretlemek* ve tekrar aynı yere *yerleştirmek* zorundasınız.

13.1c Green Üzerinde İzin Verilen İyileştirmeler

Tur esnasında, topunuz *green* üzerinde olsun ya da olmasın, aşağıdaki iki hareketi yapabilirsiniz:

- *Green* üzerindeki kum ve gevşek toprak cezasız olarak temizlenebilir (**fakat** *sahanın* başka bir alanında yapılamaz).
- *Green* üzerindeki hasarı, *green'i* orijinal haline getirecek şekilde makul hareketler yaparak cezasız olarak onarabilirsiniz, **ancak** sadece:
  - » Elinizi, ayağınızı veya vücudunuzun herhangi bir kısmını veya normal bir top izi düzeltme aracı, *tee*, sopa veya benzer bir *ekipman* kullanarak, ve
  - » Oyunun gereksiz gecikmesine sebebiyet vermeden yapabilirsiniz.

Ancak *green*'i orijinal durumuna getirmek için makul olandan fazla bir *iyileştirme* yaparsanız Kural 8.1a'yı ihlal ettiğiniz için ***genel ceza*** alırsınız.

"*Green* üzerindeki hasar", bir insan tarafından veya *dış etken* tarafından yapılmış herhangi bir hasar anlamına gelir. Örneğin:

- Top izleri, ayakkabı hasarı (spike izleri gibi) *ekipman* veya *bayrak direğinin* sebep olduğu sıyrık ve çentikler,
- Eski *çukur* tapaları, toprak delikleri, yamanmış çimin birleşme yerleri, bakım makinelerinin sebep olduğu sıyrık ve çentikler gibi,
- *Hayvan* izleri veya ayaklarından kaynaklı tırnak izleri, ve
- Gömülmüş cisimler (taş, palamut veya *tee* gibi).

Fakat "*green* üzerindeki hasar" aşağıdakilerden kaynaklı hasarları kapsamaz:

- *Green'in* genel durumunu korumak için yapılan normal işlemlerden kaynaklı izler (havalandırma delikleri, dikey kesimden kaynaklanmış izler gibi),
- Sulama, yağmur veya *doğal güçlerin* sebep olduğu,
- Doğal yüzey kusurları (yabani otlar, kel veya hastalıklı alanlar veya düzensiz büyüme gibi), veya
- *Çukurun* doğal yıpranması.

13.1d Topunuzun veya Top Markanızın Green Üzerinde Hareket Ettiği Durumlar

Green üzerinde, siz, *rakibiniz* veya *vuruş sayısı oyununda* başka bir oyuncu yanlışlıkla topunuzu veya *top markanızı hareket ettirirse* ceza uygulanmaz.

Topunuzu orijinal yerine (bilinmiyorsa tahmin edilir) *yerleştirmelisiniz* veya orijinal yeri *işaretlemek* için *top markanızı* kullanabilirsiniz.

İstisna – Topunuz Geri Swing Hareketine Başladıktan Sonra veya Vuruş Esnasında Hareket Etmeye Başladıysa ve Vuruşu Yaptıysanız, Topunuzu Durduğu Yerden Oynamak Zorundasınız.

Eğer *green* üzerindeki topunuz doğal güçler tarafından yerinden oynatıldıysa, sonraki *vuruşu* nereden yapacağınız, topun daha önce kaldırılıp orijinal yerine *yerleştirmiş* olmanıza bağlıdır:

- Top öncesinde kaldırılıp yerleştirilmiş – Topunuzu tekrar orijinal yerine (bilinmiyorsa tahmin edilir) *yerleştirmek* zorundasınız.
- Top öncesinde kaldırılıp yerleştirilmediyse – Top yeni yerinden oynanmalıdır.

13.1e Green'ler Kasıtlı Olarak Test Edilemez

Eğer bir *tur* esnasında kasıtlı olarak yüzeyi ovalayarak veya top yuvarlayarak *green*'i veya *yanlış green*'i test ederseniz, ***genel ceza*** alırsınız.

İstisna - İki çukur arasında, henüz bitirilen çukurun green'i veya herhangi bir antrenman green'inin yüzeyi test edilebilir.

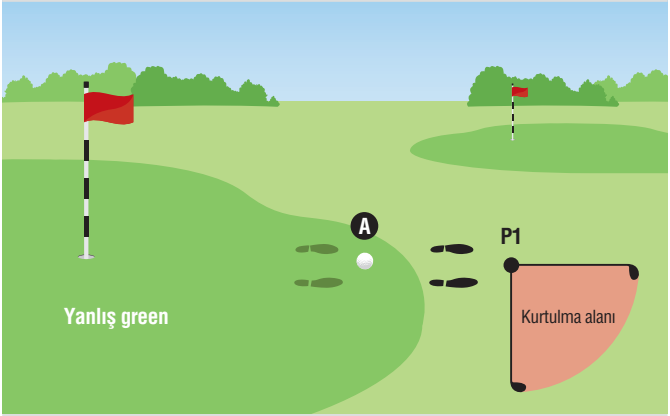
13.1f Yanlış Green'den Kurtulma Alınmalıdır

Bu Kurala göre engelleme durumu, topunuz *yanlış green* üzerindeyse veya *yanlış green* tasarladığınız *duruş alanını* veya swing alanını fiziksel olarak engelliyorsa oluşur.

Yanlış green engellemesi olduğunda topunuzu olduğu gibi oynayamazsınız. Orijinal topunuzu veya herhangi başka bir topu cezasız olarak aşağıda yer alan Şekil 13.1f'te gösterilen *kurtulma alanına drop* etmelisiniz.

Eğer engelleme, içinde bulunulan durum için makul olmayan bir sopa tercihi yapıldığında, *duruş* ve *vuruş* alanı veya oyun yönü seçildiğinde oluşuyorsa, bu Kural kapsamında kurtulma alamazsınız.

ŞEKİL 13.1f: YANLIŞ GREEN'DEN CEZASIZ KURTULMA ALMA



Yukardaki çizimde oyuncunun sağ elini kullanan bir oyuncu olduğu varsayılmıştır. Yanlış green tarafından engelleme olduğunda cezasız kurtulma almak zorundasınız. A topu yanlış green'de duruyor ve A topu için en yakın tam kurtulma noktası, topun durduğu saha alanı ile aynı saha alanında olan (bu durumda genel alan) P1'dir.

Referans Noktası	Kurtulma Alanı Boyutu	Kurtulma Alanı Sınırlamaları
En yakın tam kurtulma noktası (P1)	Referans noktasından bir sopa boyu	Kurtulma alanı • Çukura referans noktasından daha yakın olamaz • Referans noktası ile sahanın aynı alanında olmak zorundadır

Oyuncu Notu:
Yanlış green'den tüm engellemelerden tam kurtulma almak zorundasınız.

Kural 13.1'i İhlal Ederek *Yanlış Yerden* Oynama Cezası veya *Oyuna Yanlış Sokulan* Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza*.

13.2 Bayrak Direği

Amaç: Bu Kural bayrak direği ile ilgili işlemler hakkındaki tercihlerinizi kapsar. Bayrak direğini çukurda bırakabilir veya çıkarttırabilirsiniz. (Bu durum bir kişinin bayrak direğini tutması ve vuruş sonrası çıkarmasını da kapsar), fakat vuruş öncesinde buna karar vermelisiniz. Eğer topunuz bayrak direğine çarparsa, normalde ceza verilmez.

Bu Kural *green* üzerinden olsun ya da olmasın, *sahanın* herhangi bir yerinden oynanan bir top için geçerlidir.

13.2a Bayrak Direğini Çukurda Bırakmak

Bayrak direği çukurdayken vuruş yaparsanız ve hareket halindeki topunuz *bayrak direğine* çarparsa ceza uygulanmaz ve top durduğu yerden oynanmalıdır.

Bayrak direğini çukurda bırakma kararını (*bayrak direğini çukur* içerisinde bırakarak veya çıkartılmış *bayrak direğini* geri koydurarak) *vuruşu* yapmadan önce vermelisiniz.

Her iki durumda da *bayrak direğini* avantaj sağlamak amacıyla kasıtlı olarak *çukurun* merkezi haricinde bir yere koyamazsınız. Eğer böyle davranırsanız ve hareket halindeki top *bayrak direğine* çarparsa ***genel ceza*** alırsınız.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Top hareket halindeyken bayrak direğinin hareket ettirilmesi veya çıkartılması ile ilgili daha fazla bilgi için.

13.2b Bayrak Direğinin Çukurdan Çıkartılması

Hareket halindeki topunuzun *bayrak direğ*ine çarpmaması için, *bayrak direği çukurdan* çıkartılmışken *vuruş* yapabilirsiniz.

Bu kararınızı, *vuruşu* yapmadan önce, *bayrak direğini* çıkarttırarak veya birisini *bayrak direğini* tutması için yetkilendirerek vermelisiniz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Bayrak direğini tutması için birisini yetkilendirmiş kabul edildiğiniz durumlar ve topunuz bayrak direğine veya bayrak direğini tutan ya da çıkartan kişiye çarparsa ne yapmanız gerektiği konularında bilgi için.

13.2c Top Çukurda Bırakılan Bayrak Direğine Dayalı Olarak Durursa

Eğer topunuz çukurda bırakılan *bayrak direğine* dayalı olarak durursa ve topunuzun herhangi bir kısmı *çukurda green* zemin seviyesinin altında kalmışsa, topunuz *çukura girdi* olarak değerlendirilir.

Eğer topunuzun herhangi bir kısmı *çukurda, green'in* zemin seviyesinin altında değilse:

- Topunuz *çukura girdi* sayılmaz ve durduğu yerden oynanır.
- Eğer *bayrak direği* çıkarılır ve top *hareket ederse* (çukura düşsün ya da çukurdan uzağa gitsin) ceza uygulanmaz ve top tekrar çukur ağzına *yerleştirilir.*

Kural 13.2c'yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası veya Oyuna Yanlış Sokulan Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza.*

13.3 Çukur Kenarında Kalan Top

13.3a Çukur Kenarında Kalan Topun Çukura Düşüp Düşmeyeceğini Görmek İçin Bekleme Süresi

Eğer topunuzun herhangi bir kısmı *çukurun* kenarında sarkar durumda ise, çukura gitmeniz için makul bir süre tanınır ve topun *çukura* düşüp düşmeyeceğini görmeniz için ilave 10 saniye süre tanınır.

Eğer topunuz bu bekleme süresi içerisinde çukura düşerse, topunuz bir önceki *vuruşunuz* ile *çukura girdi* sayılır.

Eğer topunuz bu bekleme süresi içerisinde *çukura* düşmezse:

- Topunuz orada durmuş sayılır.
- Eğer topunuz siz henüz oynamadan önce çukura düşerse, bir önceki *vuruş* ile *çukura girdi* sayılır **fakat** o çukur için skorunuza **bir vuruş ceza** ilave edilir.

13.3b Bekleme Süresi Sona Ermeden Top Kaldırılır veya Hareket Ettirilirse Ne Yapılır

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

10 Saniye bekleme süresi sona ermeden önce top kaldırılır veya hareket ettirilirse ne yapılacağıyla ilgili daha fazla bilgi için.

V

Topu Kaldırma ve Tekrar Oyuna Sokma

KURAL 14

KURAL 14 Kural 14 - Top ile İlgili Prosedürler: İşaretleme, Kaldırma ve Temizleme; Bir Noktaya Yerleştirme; Kurtulma Alanına Drop Etme; Yanlış Yerden Oynama

Amaç: Kural 14, duran topunuzun yerini nasıl işaretleyebileceğiniz, kaldırıp temizleyebileceğiniz ve doğru yerden oynamak için nasıl tekrar oyuna sokabileceğiniz konularını kapsar.

- Kaldırdığınız veya hareket ettirdiğiniz topunuzu tekrar yerleştirilmeniz gerektiğinde, aynı top orijinal yerine koyulmak zorundadır.
- Cezasız veya cezalı kurtulma alındığınızda, yeni bir topu veya orijinal topunuzu belirli kurtulma alanı içerisine drop etmek zorundasınız.

Top oynanmadan önce bu prosedürlerde yapılan bir hata cezasız olarak düzeltilebilir, ama yanlış yerden oynarsanız ceza alırsınız.

14.1 Topu İşaretleme, Kaldırma ve Temizleme

14.1a Kaldırılacak ve Yerleştirilecek Bir Topun Yerinin İşaretlenmesi Zorunludur

Bir Kurala göre tekrar orijinal yerine *yerleştirmeniz* gereken topunuzu kaldırmadan önce, yerini aşağıdaki şekildeki gibi *işaretlemek* zorundasınız:

- Topunuzun tam arkasına ya da hemen yanına bir *top markası* koyarak, veya
- Topunuzun tam arkasında ya da hemen yanında bir sopayı yere dayalı vaziyette tutarak.

Eğer topunuzun yerini *işaretlemeden* kaldırır, topunuzun yerini yanlış bir şekilde *işaretler* veya *top markasını* kaldırmadan *vuruş* yaparsanız, **bir vuruş ceza** alırsınız.

Bir Kurala göre kurtulma almak amacıyla topunuzu kaldırmadan önce yerini *işaretlemek* zorunda değilsiniz.

14.1b Topu Kim Kaldırabilir

Topunuz Kurallara göre sadece sizin tarafınızdan veya sizin yetkilendireceğiniz herhangi biri tarafından kaldırılabilir. **Ancak** bir tur süresince genel bir yetkilendirme veremezsiniz; topunuzun her kaldırılması gerektiğinde yeniden yetki vermek zorundasınız.

İstisna – Topunuzu Green Üzerinde İse, Caddie'niz Yetkilendirmeniz Olmadan Topunuzu Kaldırabilir.

14.1c Kaldırılan Topun Temizlenmesi

Green üzerinde kaldırmış olduğunuz top her zaman temizlenebilir. *Green dışında* herhangi bir yerde kaldırmış olduğunuz top aşağıdaki durumlar **hariç** her zaman temizlenebilir:

- Çatlamış veya kesilmiş olup olmadığına bakmak için - Temizlenemez.
- Teşhis etmek için - Sadece teşhis etmeye yetecek kadar temizlenebilir.
- Oyunda engellemeye sebep olduğunda - Temizlenemez.
- Kurtulma alınmasına izin verilen bir durumda olup olmadığına bakmak amacıyla - Bir Kurala göre kurtulma almayacaksanız temizlenemez.

İzin verilmediği durumlarda topu temizlerseniz **bir vuruş ceza** alırsınız.

14.2 Topun Tekrar Yerine Yerleştirilmesi

14.2a Orijinal Top Kullanılmak Zorundadır

Topunuzu kaldırdığınız veya *hareket ettirdiğiniz* ve tekrar yerine *yerleştirmeniz* gerektiğinde orijinal topunuzu kullanmak zorundasınız.

İstisna – Aşağıdaki durumlarda başka bir top kullanılabilir:

- Orijinal topunuza birkaç saniye içinde ve makul bir çaba ile ulaşılamıyorsa,
- Orijinal topunuz kesik veya çatlamış ise,
- Oyun durdurulduktan sonra oyuna tekrar başladığınızda, veya
- Orijinal topunuz başka bir oyuncu tarafından *yanlış top* olarak oynanmışsa.

14.2b Topu Kim Tekrar Yerine Yerleştirir ve Nasıl Yerleştirilmelidir

Kurallara göre topunuz sadece siz veya topunuzu kaldıran veya *hareket etmesine* sebep olan kişi tarafından tekrar yerine *yerleştirilmek* zorundadır.

Eğer yerine yanlış bir şekilde *yerleştirilmiş* veya izin verilmeyen bir kişi tarafından *yerleştirilmiş* bir top ile oynarsanız **bir vuruş ceza** alırsınız.

14.2c Topun Yerleştirileceği Nokta

Kurallara göre başka bir yere *yerleştirilmesi* gerekmediği sürece, topunuzu orijinal yerine *yerleştirmek* zorundasınız. (Eğer bilinmiyorsa tahmin edilir).

Eğer topunuz bir *sabit engelin*, *sahanın* ayrılmaz parçasının, *sınır cisminin* veya büyüyen veya kökü yerde bulunan doğal bir nesnenin üstünde, altında veya bunlardan herhangi birine dayanmış olarak duruyorsa:

- Topunuzun "yeri", zemine göre dikey konumunu da kapsar.
- Bu, topunuzun bu cisimlerin altındaki veya üstündeki veya dayanır durumdaki orijinal yerine *yerleştirilmesi* gerektiği anlamına gelir.

14.2d Topun Orijinal Pozisyonu Değiştiğinde Nereye Yerleştirilmelidir

Eğer tekrar *yerleştirilmesi* gereken, kaldırılmış veya *hareket ettirilmiş* topunuzun *pozisyonu* değişmişse, topunuzu aşağıdaki şekilde *yerleştirmelisiniz*:

- Kum İçindeki Top:
  - » Topunuzun orijinal *pozisyonunu* mümkün olduğunca yeniden oluşturmalısınız.
  - » Tamamen kum ile kaplanmış top *pozisyonunu* yeniden oluştururken, topun küçük bir kısmı görünür halde bırakabilirsiniz.

  Eğer *pozisyonu* yeniden oluştururken bu Kuralı ihlal ederseniz, *yanlış yerden* oynamış olursunuz.
- Top Kum Haricinde Herhangi Bir Yerde: Topunuzu orijinal yerine en yakın olan orijinal *pozisyonuna* en çok benzeyen noktaya aşağıdaki şartlarda *yerleştirmelisiniz:*
  - » Orijinal yerinden bir *sopa boyu* içerisinde olmalı (eğer bilinmiyorsa tahmin edilir)
  - » *Çukura* daha yakın olmamalı, ve
  - » Nokta ile aynı *sahanın alanında* olmalıdır.

Eğer orijinal *pozisyonun* değiştiğini biliyor ancak *pozisyonun* nasıl olduğunu bilmiyorsanız, orijinal *pozisyonu* tahmin edip oluşturarak topunuzu *yerleştiriniz*.

İstisna – Oyunun Durdurulmuş ve Topun Kaldırılmış Olduğu Süre İçerisinde Pozisyonun Değişmesi Durumu İçin Bkz Kural 5.7d.

14.2e Yerleştirilen Topun Orijinal Yerinde Durmadığı Durumlarda Yapılması Gerekenler

Eğer *yerleştirmeye* çalıştığınız top orijinal yerinde durmuyorsa, ikinci bir defa denemelisiniz.

Eğer top yine o noktada durmazsa, topu duracağı en yakın noktaya *yerleştirmelisiniz*. **Ancak** orijinal yerin nerede olduğuna bağlı olarak aşağıdaki sınırlamalar uygulanmalıdır:

- Bu nokta çukura daha yakın olmamalıdır.
- Orijinal nokta *genel alanda* – En yakın nokta *genel alanda* olmalıdır.
- Orijinal nokta *bunker* veya *ceza alanında* - En yakın nokta aynı *bunker* içerisinde veya aynı *ceza alanında* olmalıdır.
- Orijinal nokta *green* üzerinde - En yakın nokta ya *green* üzerinde ya da *genel alanda* olmalıdır.

Kural 14.2'yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası veya Oyuna Yanlış Sokulan Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza*.

14.3 Kurtulma Alanına Top Drop Edilmesi

14.3a Orijinal Top veya Başka Bir Top Kullanılabilir

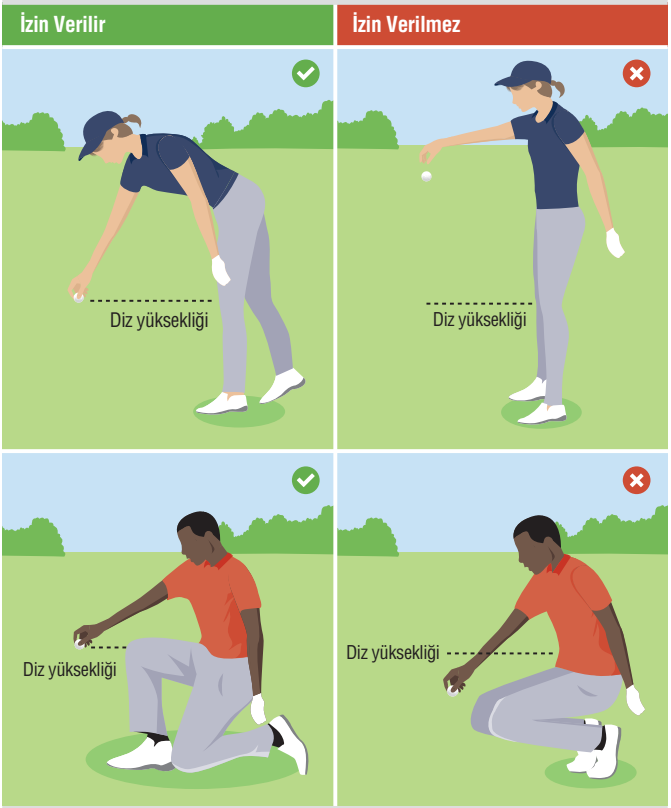
Bu kurala göre her top *drop* ettiğinizde veya yerleştirdiğinizde herhangi bir top kullanabilirsiniz.

14.3b Top Doğru Şekilde Drop Edilmelidir

Topunuzu doğru şekilde *drop* etmelisiniz. Bu aşağıda yer alan üç koşulun sağlanması gerektiği anlamına gelir:

- Top sadece sizin tarafınızdan *drop* edilmelidir (Ne *caddie'niz* ne de başka birisi topunuzu drop edemez).
- Diz yüksekliğinde bir mesafeden topu aşağıdakileri sağlayacak şekilde serbest bırakmalısınız:

ŞEKİL 14.3b: DİZ YÜKSEKLİĞİNDEN DROP ALMAK



Top diz yüksekliğinden doğrudan aşağı doğru drop edilmelidir. "Diz yüksekliği" oyuncu ayakta durur vaziyetteyken dizinin yüksekliğini ifade eder. Ancak oyuncu topu drop ederken ayakta durmak zorunda değildir.

» Topunuzu atmadan, döndürmeden veya yuvarlamadan veya topun nerede durabileceğini etkileyebilecek herhangi başka bir hareket yapmadan doğrudan aşağı doğru bırakmalısınız, ve

» Top yere çarpmadan önce vücudunuzun herhangi bir yerine veya *ekipmanınıza* çarpmamalıdır.

"Diz Yüksekliği" ayakta dururken diz seviyeniz anlamına gelir.

- Top kurtulma alanı içerisine *drop* edilmelidir. Topu *drop* ederken kurtulma alanının içinde veya dışında durabilirsiniz.

Eğer topunuzu bu şartların bir veya daha fazlasına uygun olmayan şekilde yanlış *drop* etmişseniz, topunuzu tekrar doğru şekilde *drop* etmek zorundasınız. Doğrusunu yapana kadar *drop* etme sayısının bir limiti yoktur.

Bir topun yanlış şekilde *drop* edilmesi, topun yerleştirilmesine izin verilmesi için gereken iki kere *drop* prosedüründen sayılmaz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Yanlış şekilde drop edilmiş olan bir topa vuruş yapılması ve sonucunda bir vuruş ceza mı yoksa genel ceza mı alınacağı ile ilgili daha fazla bilgi için.

14.3c Doğru Şekilde Drop Edilen Top Kurtulma Alanı İçinde Durmalıdır

Bu Kural sadece topun Kural 14.3b'ye göre doğru olarak *drop* edildiği durumlarda uygulanır.

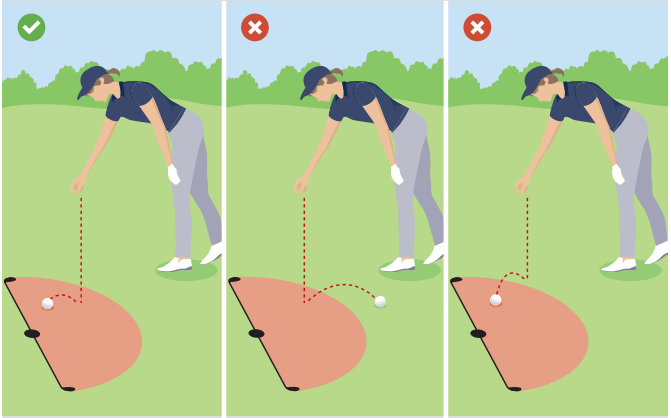
Kurtulma İşlemi Ne Zaman Tamamlanmış Olur. Ancak doğru şekilde yapılmış *drop* sonrası topunuz *kurtulma alanı* içerisinde durduğunda kurtulma işlemini tamamlamış olursunuz.

Topunuzun yere çarptıktan sonra durana kadar herhangi bir kişiye, *ekipmana* veya herhangi bir *dış etkene* çarpması bir şey değiştirmez:

- Eğer topunuz *kurtulma alanı* içerisinde durursa, kurtulma işlemini tamamlanmıştır ve topu durduğu pozisyondan oynamalısınız.
- Eğer topunuz *kurtulma alanı* dışında durduysa, aşağıdaki şekle bakınız: "Doğru Şekilde Drop Edilen Top Kurtulma Alanı Dışında Durduğunda Yapılması Gerekenler."

Her durumda, hiçbir oyuncuya ceza uygulanmaz.

ŞEKİL 14.3c: TOP KURTULMA ALANI İÇERİSİNE DROP EDİLMELİDİR VE BU ALAN İÇERİSİNDE DURMALIDIR



Top Kural 14.3b'ye göre doğru drop edilmiş ve kurtulma alanı içerisinde durmuştur. Drop prosedürü tamamlanmıştır.	Top Kural 14.3b'ye göre doğru drop edilmiş ancak kurtulma alanı dışında durmuştur. Bu sebeple top tekrar drop edilmelidir.	Top kurtulma alanı dışına drop edildiği için yanlış şekilde drop edilmiştir. Top tekrar doğru şekilde drop edilmelidir.

İstisna – Doğru Şekilde Drop Edilen Bir Top Herhangi Biri Tarafından Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırılır veya Durdurulursa

Doğru Şekilde Drop Edilen Top Kurtulma Alanı Dışında Durduğunda Yapılması Gerekenler. Topunuzu doğru şekilde ikinci defa *drop* etmelisiniz. Eğer bu top da *kurtulma alanı* dışında durursa, aşağıda yer alan şekilde kurtulma işlemini tamamlamalısınız:

- İkinci *drop* işlemini yaptıktan sonra topun zemine ilk çarptığı yere topu yerleştirmelisiniz.
- Eğer yerleştirilen top o noktada durmuyorsa, aynı noktaya ikinci defa topu yerleştirmelisiniz.

- Eğer ikinci defa yerleştirilen top yine durmuyorsa, bir topu Kural 14.2e'de anlatılan şartları sağlayan en yakın noktaya yerleştirmelisiniz.

14.3d Doğru Şekilde Drop Edilen Top Kasıtlı Olarak Bir Kişi Tarafından Yönünden Saptırılır veya Durdurulursa Yapılması Gerekenler

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Doğru şekilde drop edilen topunuzun kasıtlı olarak bir kişi tarafından yönünden saptırılması ve durdurulması halinde yapılacaklar ile ilgili daha fazla bilgi için.

Kural 14.3'ü İhlal Edilerek Yanlış Yerden Oynama Cezası veya Drop Edilmesi Gerekirken Yerleştirilmiş Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza.*

14.4 Orijinal Topunuz Oyun Dışı Kaldıktan Sonra Topunuz Ne Zaman Tekrar Oyuna Girer

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Geçersiz bir prosedür kullanılması veya izin verilmediği halde oyuna başka bir top sokulması durumu da dahil olmak üzere, topunuzun ne zaman tekrar oyunda olduğuyla ilgili bilgi için.

14.5 Oyuna Yeni Top Sokarken, Yerleştirirken, Drop Ederken Yapılan Hatanın Düzeltilmesi

Aşağıdaki durumlarda, topunuzu cezasız olarak kaldırabilir ve topunuzu oynamadan önce hatanızı düzeltebilirsiniz:

- Orijinal topunuzun yerine Kurallar izin vermediği halde oyuna yeni bir top *soktuğunuzda*, veya
- Oyundaki topunuzu (1) yanlış yere (2) yanlış bir şekilde veya (3) geçersiz bir prosedür izleyerek yerleştirdiğinizde veya *drop* ettiğinizde veya topunuz bu işlemler sonunda *yanlış bir yerde* durduğunda.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

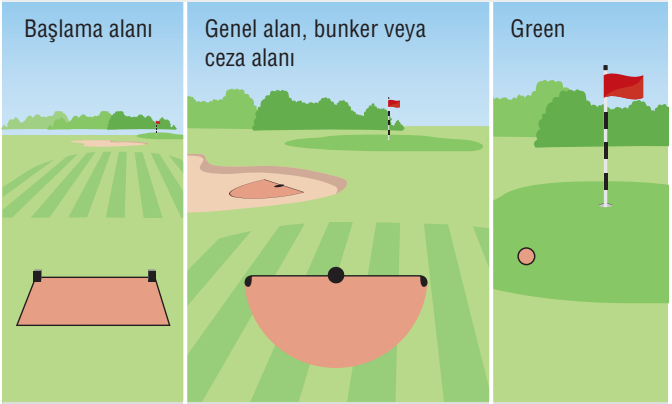
Topunuzu oynamadan önce hatanızı düzeltmek ile ilgili daha fazla bilgi için.

14.6 Bir Sonraki Vuruşun Bir Önceki Vuruşun Yapıldığı Yerden Yapılması

Bu Kural, bir Kurala göre, bir sonraki *vuruşunuzu* bir önceki *vuruş* yaptığınız yerden yapmak zorunda olduğunuz veya yapmanıza izin verildiği durumlarda uygulanır (*Vuruş ve mesafe* Kuralının uygulandığı veya iptal edilen veya sayılmayan bir *vuruş* sonrası aynı yerden oynanması gerekmesi gibi).

ŞEKİL 14.6: BİR SONRAKİ VURUŞUN BİR ÖNCEKİ VURUŞUN YAPILDIĞI YERDEN YAPILMASI

Bir oyuncu bir sonraki vuruşunu bir önceki vuruşun yapıldığı yerden yapmak zorunda olduğunda veya buna izin verildiğinde, oyuncunun topu oyuna nasıl sokacağı bir önceki vuruşun yapıldığı saha alanına bağlıdır.



Başlama alanı	Genel alan, bunker veya ceza alanı	Green
Bir önceki vuruş başlama alanından yapılmışsa, yine başlama alanı içerisinde herhangi bir yerden yeni bir top oynanır	Bir önceki vuruş genel alandan, bir bunker'dan veya bir ceza alanından yapılmışsa, referans noktası bir önceki vuruşun yapıldığı yerdir. Bu referans noktasından bir sopa boyu alan içerisine, referans noktası ile sahanın aynı alanı içerisinde ve çukura daha yakın olmamak kaydıyla bir top drop edilir.	Bir önceki vuruş green'den yapılmışsa, yeni vuruş bir önceki vuruşun yapıldığı yere bir top yerleştirilerek, buradan yapılır.

14.6a Bir Önceki Vuruş Başlama Alanından Yapıldı

Orijinal topunuzu veya başka bir topu *başlama alanı* içerisinde herhangi bir yerden oynamak zorundasınız (Ve *tee* üzerine koyabilirsiniz).

14.6b Bir Önceki Vuruş Genel Alandan, Ceza Alanından veya Bunker'dan Yapıldı.

Orijinal topunuzu veya başka bir topu aşağıda tanımlanan *kurtulma alanına drop* etmelisiniz:

- Referans Noktası: Bir önceki *vuruşunuzu* yaptığınız nokta (eğer bilinmiyorsa tahmin edilmelidir).
- Referans Noktasından Ölçülen Kurtulma Alanının Boyutları: Bir *sopa boyu*, **fakat** aşağıdaki kısıtlamalarla:
- *Kurtulma Alanının* Yeri İle İlgili Kısıtlamalar:
  - » Referans noktanız ile aynı *saha alanı* içinde olmalı, ve
  - » *Çukura* referans noktanızdan daha yakın olmamalıdır.

14.6c Bir Önceki Vuruş Green Üzerinden Yapıldı

Orijinal topunuzu veya başka bir topu, bir önceki *vuruş* yaptığınız noktaya *yerleştirmelisiniz* (Eğer bilinmiyorsa tahmin edilmelidir).

Kural 14.6'yı İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: *Genel Ceza*.

14.7 Yanlış Yerden Oynama

14.7a Topun Oynanması Gereken Yer

Çukuru oynamaya başladıktan sonra, Kurallarca başka bir yerden oynamanızın zorunlu tutulduğu veya izin verildiği durumlar **hariç**, her *vuruşunuzu* topun durduğu yerden yapmalısınız.

Kural 14.7a'yı İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: *Genel Ceza*.

14.7b Vuruş Sayısı Oyununda Yanlış Yerden Oynandıktan Sonra Çukur Nasıl Tamamlanır

Eğer *yanlış yerden* oynadıysanız fakat *ciddi ihlal* yoksa, Kural 14.7a uyarınca ***genel ceza*** alırsınız ve *yanlış yerden* oynadığınız top ile çukuru oynamaya devam etmek zorundasınız.

Eğer *yanlış yerden* oynadıysanız ve *ciddi ihlal* söz konusuysa, doğru yerden oynayarak hatanızı düzeltmek zorundasınız. Eğer hatanızı düzeltmezseniz, ***diskalifiye*** olursunuz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Yanlış yerden ciddi ihlal yaratarak oynandığında veya ciddi ihlal olup olmadığı konusunda tereddüt olduğunda ne yapılması gerektiği konularında bilgi için.

VI

Cezasız Kurtulma

KURALLAR 15-16

KURAL 15 Köksüz Cisimler ve Sabit Olmayan Engeller için Kurtulma (oyunu destekleyen veya engelleyen top veya top markası dahil)

Amaç: Kural 15, sabit olmayan engellerden ve köksüz cisimlerden nasıl ve ne zaman kurtulma alabileceğiniz ile ilgili konuları kapsar.

- Sabit olmayan bu doğal ve yapay nesneler sahada oynarken verdiğiniz mücadelenin bir parçası olarak kabul edilmez ve bu nesneler oyununuza engel oluyorsa normal olarak bunları kaldırabilirsiniz.
- Ancak topunuz green dışındayken, topunuzun yakınındaki köksüz cisimleri hareket ettirirken dikkatli olmanız gerekir çünkü köksüz cisimlerin hareket ettirilmesi esnasında topunuzun hareket etmesine sebep olursanız bir vuruş ceza alırsınız.

15.1 Köksüz Cisimler

15.1a Köksüz Cisimlerin Kaldırılması

Köksüz bir cismi, sahanın herhangi bir yerinde veya *saha* dışında istediğiniz şekilde (elinizle, ayağınızla, sopa veya başka bir oyun *malzemesiyle*) kaldırabilirsiniz.

Ancak bu durumun iki **istisnası** vardır:

İstisna 1 – Köksüz Cismi Topun Tekrar Yerleştirileceği Yerden Kaldırmak.

İstisna 2 – Hareket Halindeki Topu Etkilemek Amacıyla Kasıtlı Olarak Köksüz Cisimlerin Kaldırılması İle İlgili Kısıtlamalar.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. İstisnalar hakkında daha fazla bilgi için.

15.1b Köksüz Cismin Kaldırılması Sırasında Topun Hareket Etmesi

Köksüz cismin kaldırılması topunuzun hareket etmesine sebep olursa, topunuzu orijinal yerine (bilinmiyorsa tahmin edilir) *yerleştirmeniz* gerekir.

Eğer *hareket eden* topunuz *green* veya *başlama alanı* dışında herhangi bir yerdeyse **bir vuruş ceza** alırsınız.

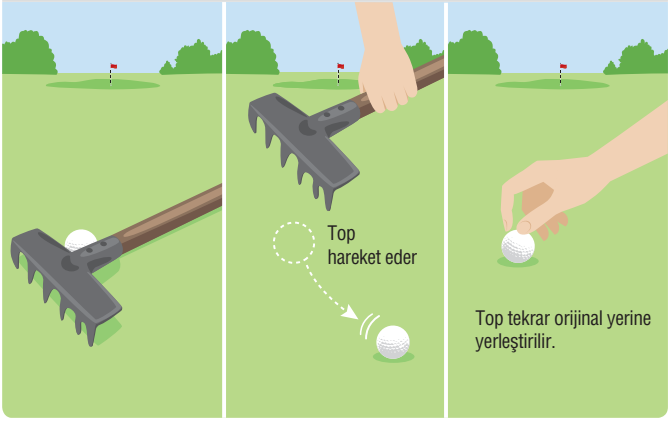
15.2 Sabit Olmayan Engeller

15.2a Sabit Olmayan Engelden Kurtulma

Sabit Olmayan Engelin Kaldırılması. *Sabit olmayan engeli sahanın* herhangi bir yerinde veya *saha* dışında istediğiniz şekilde cezasız olarak kaldırabilirsiniz.

Sabit olmayan engelin kaldırılması sırasında topunuz *hareket ederse* ceza almazsınız ve topunuzu orijinal yerine (eğer bilinmiyorsa tahmin edilir) *yerleştirmeniz* gerekir.

ŞEKİL #1 15.2a: SABİT OLMAYAN ENGEL KALDIRILDIĞINDA TOP HAREKET ETTİYSE (TOPUN ENGEL İÇİNDE VEYA ÜZERİNDE OLMASI DURUMU HARİÇ)



Ancak *sabit olmayan engelin* kaldırılamayacağı iki **istisna** vardır:

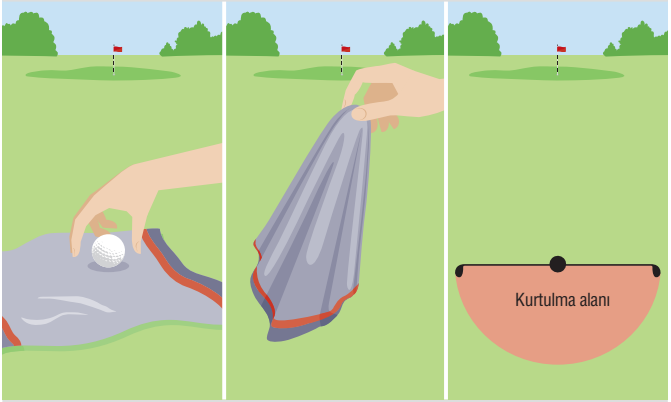
İstisna 1 – Top Başlama Alanından Oynanırken Başlama Alanı İşaretleri Kaldırılmaz.

İstisna 2 – Hareket Halindeki Topu Etkilemek Amacıyla Kasıtlı Olarak Sabit Olmayan Cismin Kaldırılması İle İlgili Kısıtlamalar.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. İstisnalar ile ilgili daha fazla bilgi için.

Topunuzun Green Dışında Herhangi Bir Yerde, Sabit Olmayan Bir Engel İçinde veya Üzerinde Kaldığı Durumlar. Topunuzu kaldırıp, *sabit olmayan engeli* oradan alıp, topunuzu *drop* ederek Şekil #2 15.2a'daki gösterildiği gibi cezasız kurtulma alabilirsiniz.

ŞEKİL #2 15.2a: TOPUN SABİT OLMAYAN ENGEL İÇİNDE VEYA ÜZERİNDE DURMASI



Top, saha üzerinde herhangi bir yerde sabit olmayan bir engel içinde veya üzerinde durduğunda (bir havlu gibi), top kaldırılıp, sabit olmayan engel oradan alındıktan sonra topun green'de olması durumu hariç, aynı topu veya başka bir topu drop ederek cezasız kurtulma alınabilir.

Referans Noktası	Kurtulma Alanı Boyutu	Kurtulma Alanı Sınırlamaları
Topun sabit olmayan engel üzerinde veya içinde durduğu noktanın tam altı	Referans noktasından bir sopa boyu	Kurtulma alanı • Çukura referans noktasından daha yakın olamaz • Referans noktası ile sahanın aynı alanı içinde olmak zorundadır.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Topunuzun green üzerinde, sabit olmayan bir engel üzerinde kalması durumunda nasıl cezasız kurtulma alınacağı ile ilgili bilgi için.

15.2b Sabit Olmayan Engel İçinde veya Üzerinde Kaybolan Top İçin Kurtulma

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Sabit olmayan bir engelin içinde veya üzerinde olan, ancak bulunamayan top için ne şekilde kurtulma alınacağı hakkında bilgi için.

Kural 15.2'yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası veya Oyuna Yanlış Sokulan Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza.*

15.3 Top veya Top Markası Oyuna Destek veya Engel Oluyor

15.3a Green Üzerindeki Top Oyuna Destek Oluyor

Bu Kural sadece *green* üzerinde duran top için geçerlidir.

Eğer *green* üzerindeki bir topun herhangi bir oyuncunun oyununa destek olabileceğini (oynayacak oyuncunun topunu *çukurun* yakınında durdurabilecek olması gibi) düşünüyorsanız: Kendi topunuz ise *işaretleyip* kaldırabilir veya top başka bir oyuncunun topu ise, o oyuncudan topunu *işaretleyip* kaldırmasını isteyebilirsiniz.

Sadece *vuruş sayısı oyununda:*

- Topunu kaldırması gereken oyuncu önce kendisi oynayabilir, ve
- Eğer siz veya başka bir oyuncu, ikinizden birine yardımcı olması için bir topun olduğu yerde bırakılması konusunda anlaşırsanız ve o oyuncu yardımcı olacak top yerinde bırakılarak bir *vuruş* yaparsa, anlaşma yapan tüm oyuncular ***genel ceza* (iki vuruş ceza)** alır.

15.3b Sahanın Herhangi Bir Yerinde Oyuna Engel Olan Top

Eğer bir oyuncu makul sebeplerle topunuzun onun oyununa engel olduğunu düşünüyorsa:

- Bu oyuncu sizden topunuzu *işaretleyip* kaldırmanızı isteyebilir. Kaldırılan bu top (green üzerinde değilse) temizlenemez.

- Topunuzu kaldırmadan önce işaretlemezseniz veya izin verilmediği halde temizlerseniz **bir vuruş ceza** alırsınız.
- Sadece *vuruş sayısı oyununda,* bu Kurala göre topunuzu kaldırmanız gerekiyorsa, bunun yerine siz önce oynamayı tercih edebilirsiniz.

Bu Kurala göre sadece kendiniz topunuzun bir başka oyuncunun oyununa engel olduğu düşüncesi ile topunuzu kaldıramazsınız.

Eğer başka bir oyuncu tarafından talep edilmediği halde topunuzu kaldırırsanız (*green* üzerinde kaldırılması durumu **hariç**), **bir vuruş ceza** alırsınız.

15.3c Top Markasının Oyuna Engel Olduğu veya Desteklediği Durumlar

Eğer *top markası* oyuna destek veya engel olabilecek bir yerdeyse:

- Eğer sizin *top markanız* ise engellemeyecek bir yere çekebilirsiniz veya
- Eğer *top markası* başka bir oyuncuya ait ise, o oyuncudan topun kaldırılmasını isteyebildiğiniz gibi *top markasının* da oradan başka bir yere çekilmesini isteyebilirsiniz.

Top markası orijinal yerinden yeni yerine, bir veya daha çok sopa kafası boyu gibi ölçü alınarak çekilebilir.

Kural 15.3'ü İhlal Etme Cezası: *Genel Ceza.*

Kural 15.3'ü İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası veya Oyuna Yanlış Sokulan Top İle Oynama Cezası: *Genel Ceza.*

KURAL 16 Anormal Saha Koşulları (Sabit Engeller Dahil), Tehlikeli Hayvan Koşulu ve Gömülü Top'tan Kurtulma

Amaç: Kural 16 hangi durumlarda ve ne şekilde topunuzu başka bir yerden oynayarak cezasız kurtulma alabileceğinizi kapsar (Anormal saha koşulları veya tehlikeli hayvan koşulunun oyununuzu engellemesi gibi).

- Bu gibi durumlar sahada oynarken verdiğiniz mücadelenin bir parçası sayılmaz ve ceza alanı içinde olmanız dışında genellikle cezasız olarak kurtulma almanıza izin verilir.
- En yakın tam kurtulması noktası baz alınarak belirlenen kurtulma alanına bir top drop ederek kurtulma alırsınız.

Bu Kural aynı zamanda topunuz genel alanda kendi izinde gömüldüğünde cezasız kurtulma alabildiğiniz durumları da kapsar.

16.1 Anormal Saha Koşulları (Sabit Engeller Dahil)

Bu Kural, *hayvanlar tarafından yapılmış çukurlar, onarım bölgeleri, sabit engeller* veya *geçici su* gibi koşulların oyunu engellediği durumlarda cezasız kurtulma alınması ile ilgili konuları kapsar.

Bu koşullara genel olarak *anormal saha koşulları* denir, ancak farklı Tanımları vardır.

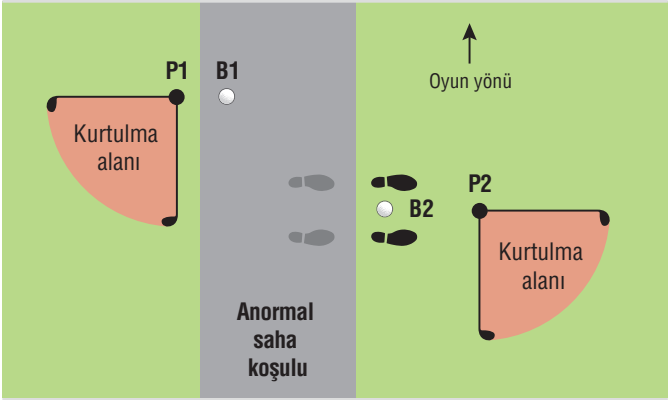
16.1a Kurtulma Alınmasına İzin Verilen Durumlar

Aşağıdakilerden herhangi birisi geçerli ise oyun engelleniyordur:

- Topunuz *anormal saha koşulu* içindeyse veya temas ediyorsa,
- Bir *anormal saha koşulu* tasarladığınız *duruş* alanına veya swing alanına fiziki olarak engel oluyorsa veya
- Sadece topunuz *green* üzerindeyken, *green*, üzerinde veya dışındaki bir *anormal saha koşulu oyun hattınıza* engel olduğunda.

Anormal saha koşulu saha dışında veya topunuz *ceza alanındaysa* kurtulma alamazsınız.

ŞEKİL 16.1a: NE ZAMAN ANORMAL SAHA KOŞULUNDAN KURTULMA ALINMASINA İZİN VERİLİR



Yukarıdaki çizimde oyuncunun sağ elini kullanan bir oyuncu olduğu varsayılmaktadır. (B1) örneğinde olduğu gibi topun Anormal Saha Koşulu (ASK) üzerinde durmuş olması durumunda veya (B2) örneğinde olduğu gibi tasarlanan duruş veya swing alanının engellenmesi durumunda cezasız kurtulma alınabilir. B1 örneğinde en yakın tam kurtulma noktası ASK'ya çok yakın bir nokta olan P1'dir. B2 için en yakın tam kurtulma noktası, oyuncunun ayaklarını da ASK'dan kurtarması gerektiğinden daha uzak bir nokta olan P2'dir. Sabit engellerden de aynı yöntemler ile kurtulma alınabilir.

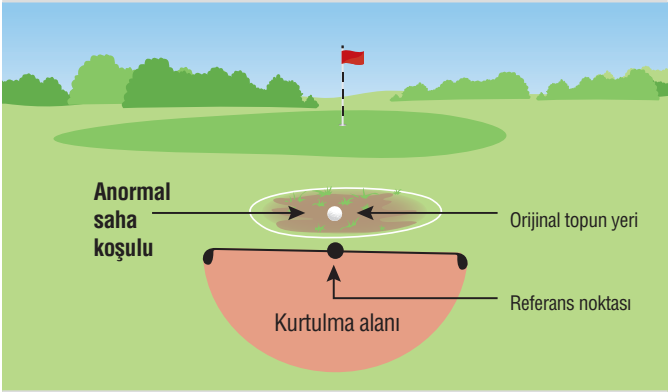
Topunuzu oynamanız açıkça anlamsız ise: Kurtulma alamazsınız:

- Topunuzu durduğu yerden oynamanızın, *anormal saha koşulu* haricinde başka bir nedenle açıkça mantıksız olduğu durumlarda (örneğin, *sabit bir engel* üzerinde duruyorsunuz ancak topunuz çalıların içerisinde ise), veya
- Engelleme, sadece sopa seçiminizin, *duruş* veya *vuruş* şeklinizin veya oynama yönünüzün, içinde bulunduğunuz şartlar altında açıkça anlamsız olmasından dolayı oluşuyorsa.

16.1b Genel Alandaki Top İçin Kurtulma

Topunuz *genel alan* içinde ise ve *saha* üzerindeki *anormal saha koşulu* size engel oluyorsa, orijinal topu veya başka bir topu, Şekil 16.1b.'de gösterildiği gibi *drop* ederek cezasız kurtulma alabilirsiniz.

ŞEKİL 16.1b: GENEL ALANDAKİ ANORMAL SAHA KOŞULUNDAN CEZASIZ KURTULMA

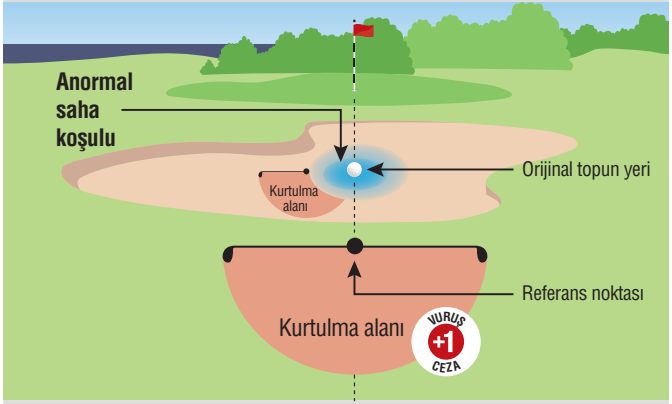


Top genel alanda olduğunda ve anormal saha koşulu dolayısıyla engelleme olduğunda cezasız kurtulma alınabilir. En yakın tam kurtulma noktası belirlenmelidir ve kurtulma alanı içerisine bir top drop edilmek zorundadır. Drop edilen top kurtulma alanı içerisinde durmak zorundadır.

Referans Noktası	Kurtulma Alanı Boyutu	Kurtulma Alanı Sınırlamaları
En yakın tam kurtulma noktası	Referans noktasından bir sopa boyu	Kurtulma alanı • Çukura referans noktasından daha yakın olamaz • Genel alan içinde olmak zorundadır.

Oyuncu Notu:
Kurtulma alırken, anormal saha koşulunun tüm engellemelerinden kurtulacak şekilde tam kurtulma almak zorundasınız.

ŞEKİL 16.1c: BUNKER İÇİNDEKİ ANORMAL SAHA KOŞULUNDAN KURTULMA



Yukarıdaki çizimde oyuncunun sağ elini kullandığı varsayılmıştır. Bunker içinde anormal saha koşulu tarafından engellenme olduğunda, Kural 16.1b'ye göre bunker içerisine cezasız kurtulma alınabilir.
Bir vuruş ceza ile bunker dışına kurtulma alınabilir. Bunker dışına kurtulma, çukurdan başlayıp orijinal topun durduğu noktadan geçerek çukur hizasında geriye doğru giden bir referans hattı üzerinde alınır.

Referans Noktası	Kurtulma Alanı Boyutu	Kurtulma Alanı Sınırlamaları
Saha içinde, bunker dışında, referans çizgisi üzerinde ve topun orijinal yerinden çukura daha uzak olup, oyuncu tarafından seçilen bir noktadır (oyuncu çizgi üzerinde istediği kadar geriye gidebilir).	Referans noktasından bir sopa boyu	Kurtulma Alanı • Çukura referans noktasından daha yakın olamaz • Sahanın herhangi bir alanı içerisinde olabilir.
Oyuncu Notu Referans noktasını seçtiğinizde, bu noktayı bir nesne (tee gibi) ile işaretlemelisiniz.		

16.1c Bunker İçindeki Top İçin Kurtulma

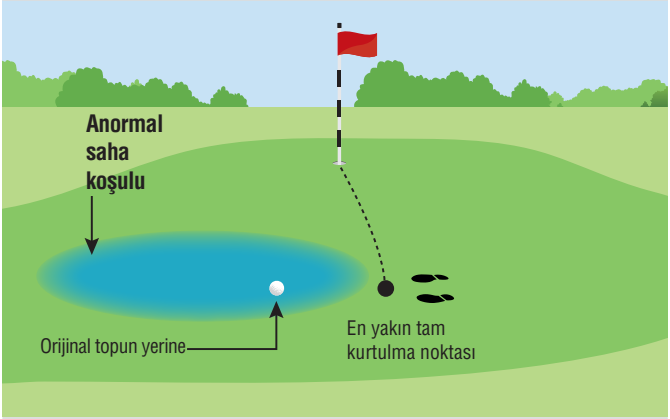
Topunuz *bunker* içinde ise ve *anormal saha koşulu* oyununuza engel oluyorsa:

- Kural 16.1b'ye Göre Cezasız Kurtulma Alabilirsiniz; **ancak** bu durumda:
  - » *En yakın tam kurtulma noktası* ve *kurtulma alanı bunker* içinde olmalıdır.
  - » Eğer *bunker* içinde *en yakın tam kurtulma noktası* yoksa mümkün olan *maksimum kurtulma noktasını* referans alarak kurtulma alabilirsiniz.
- *Bunker* Dışından Cezalı Kurtulma Alma (Hat üzerinden geri giderek): **Bir vuruş ceza** ile Şekil 16.1c'de gösterildiği gibi bir top *drop* edebilirsiniz.

16.1d Green Üzerindeki Top İçin Kurtulma

Topunuz *green* üzerinde ise ve *anormal saha koşulu* oyununuza engel oluyorsa, orijinal topunuzu veya başka bir topu, Şekil 16.1d'de gösterildiği şekilde yerleştirerek, cezasız kurtulma alabilirsiniz.

ŞEKİL 16.1d: GREEN ÜZERİNDEKİ BİR ANORMAL SAHA KOŞULUNDAN CEZASIZ KURTULMA



Bu şekilde oyuncunun solak olduğu varsayılmıştır. Top green üzerindeyken anormal saha koşulundan dolayı engelleme olduğu zaman, en yakın tam kurtulma noktasına bir top yerleştirerek cezasız kurtulma alınabilir.

Referans noktası	Kurtulma Alanı Boyutu	Kurtulma Alanı Sınırlamaları
En yakın tam kurtulma noktası	Top en yakın tam kurtulma noktasına yerleştirilmelidir.	En yakın tam kurtulma noktası • Green üzerinde veya • Genel alanda olmak zorundadır.

Oyuncu Notu

- Kurtulma alırken, anormal saha koşulunun tüm engellemelerinden kurtulacak şekilde kurtulma almak zorundasınız.
- Eğer bu şekilde bir en yakın tam kurtulma noktası yoksa, green üzerinde veya genel alandaki mümkün olan maksimum kurtulma noktasını baz alarak cezasız kurtulma alabilirsiniz.

16.1e Anormal Saha Koşulu İçinde veya Üzerinde Kaybolan Top İçin Kurtulma

Eğer topunuzu bulamıyorsanız ve topunuzun *saha* içerisindeki bir *anormal saha koşulu* içinde veya üzerinde durduğu *biliniyor* veya *göreceli olarak kesin* ise Kural 16.1b, c veya d'ye göre kurtulma alabilirsiniz. Bu şekilde kurtulma alırken, topun *anormal saha koşulu* sınırını en son geçtiği noktayı referans almanız gerekir.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.: Topunuzun anormal saha koşulu içinde veya üzerinde olup, bulunamadığı durumlarda ne şekilde kurtulma alabileceğiniz konusunda.

16.1f Anormal Saha Koşulu İçindeki Oynanamaz Bölge Engellemesinden Kurtulma Alınması Zorunludur

Aşağıdaki durumlarda topunuz durduğu yerden oynanamaz:

- Topunuz *anormal saha koşulu* içindeki bir *oynanamaz bölgede* ise Kural 16.1b,c veya d'ye göre kurtulma almak zorundasınız.
- Eğer *anormal saha koşulu* veya ceza alanı içindeki topunuz *oynanamaz bölge* dışında ise ve *oynanamaz bölge* tasarlanan *duruş* veya swing alanınızı engelliyorsa, Kural 16.1'e göre kurtulma almak zorundasınız. Eğer topunuz *ceza alanı* içinde değilse, ilave bir seçenek olarak oynanamaz top (kural 19) Kuralına göre de kurtulma alabilirsiniz.

Kural 16.1 İhlal Edilerek *Yanlış Yerden* Top Oynamanın Cezası: *Genel Ceza*.

16.2 Tehlikeli Hayvan Koşulu

"Tehlikeli hayvan koşulu" topunuzun yakınındaki tehlikeli bir hayvanın (zehirli bir yılan veya timsah gibi) topunuzu durduğu yerden oynamanız durumunda, fiziki olarak ciddi bir sakatlık geçirmenize sebep olma ihtimalinin olması durumudur.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.: Tehlikeli hayvan koşulunda ne şekilde kurtulma alabileceğiniz konusunda.

16.3 Gömülü Top

16.3a Kurtulma Almanıza İzin Verilen Durumlar

Kurtulma sadece topunuzun *genel alan* içinde *gömülü* olması halinde verilir. **Ancak** topunuz *green* üzerinde *gömülü* ise, topunuzu *işaretleyip*, kaldırıp, temizleyerek, top izini tamir eder ve topunuzu tekrar orijinal yerine *yerleştirebilirsiniz*.

ŞEKİL 16.3a: TOP NE ZAMAN GÖMÜLÜDÜR

Top Gömülü

Topun bir kısmı (kendi izinde gömülü) yer seviyesinin altında

Yer Seviyesi

Top Gömülü

Top toprağa değmediği halde, topun bir kısmı (kendi izinde gömülü) yer seviyesinin altında

Top Gömülü Değil

Top çimen içine gömülmüş olsa da herhangi bir kısmı yer seviyesinin altında olmadığı için gömülü değil.

İstisnalar – Genel Alanda Gömülü Toptan Kurtulmaya Aşağıdaki Durumlarda İzin Verilmez:

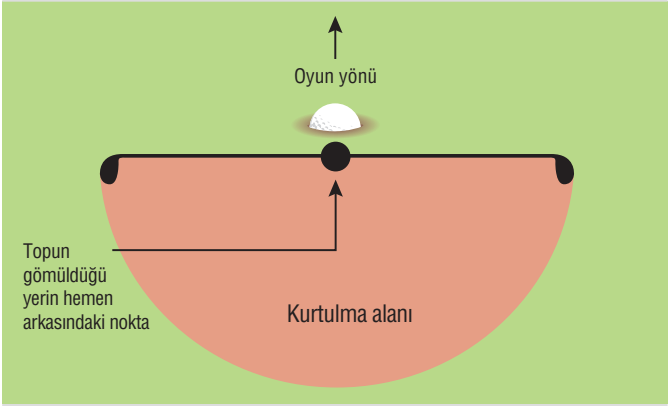
- Topunuz *genel alanda* fairway kısalığında veya daha kısa kesilmiş bir bölümü üzerinde olmayan bir bölgede kumda *gömülmüşse* veya
- Topun *gömülü* olması dışında herhangi başka bir engellemeden dolayı *vuruş* yapmanız açıkça anlamsız ise (mesela: topunuz bir çalının içinde olduğundan *vuruş* yapmanızın mümkün olmaması gibi).

Topunuz sadece, son yaptığınız *vuruş* sonucu kendi izinde *gömülü* ve topun bir bölümü yer seviyesinin altında ise *gömülü top* sayılır.

16.3b Gömülü Top Durumunda Kurtulma

Topunuz *genel alan* üzerinde *gömülü* ise orijinal topunuzu veya başka bir topu Şekil 16.3d'de gösterildiği gibi *drop* ederek cezasız kurtulma alabilirsiniz.

ŞEKİL 16.3b: GÖMÜLÜ TOP İÇİN CEZASIZ KURTULMA



Top genel alanda gömülü olduğunda cezasız kurtulma alınabilir. Referans noktası topun gömüldüğü yerin hemen arkasındaki noktadır. Kurtulma alanına bir top drop edilir ve top bu alan içerisinde kalmak zorundadır.

Referans Noktası	Kurtulma Alanı Boyutu	Kurtulma Alanı Sınırlamaları
Topun gömüldüğü yerin hemen arkasındaki nokta	Referans noktasından bir sopa boyu	Kurtulma alanı • Çukura referans noktasından daha yakın olamaz • Genal alan içinde olmak zorundadır.

Kural 16.3 İhlal Edilerek *Yanlış Yerden* Top Oynamanın Cezası: *Genel Ceza.*

16.4 Kurtulma Koşulunun Olup Olmadığını Görmek İçin Topun Kaldırılması

Eğer topunuzun Kurallara göre kurtulma almanıza izin verilecek bir durumda olduğuna inanmak için makul sebepleriniz varsa ancak topu kaldırmadan buna karar veremiyorsanız, kurtulma almanıza izin verilecek bir durum olup olmadığını anlamak için yerini *işaretleyip* topunuzu kaldırabilirsiniz. Kaldırılan top temizlenemez (*green* üzerinde olması durumu **hariç**).

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Kurtulma koşulunun olup olmadığını görmek için, yeterli sebep olmadan topunuzu kaldırmanız ve sebepsiz yere topu kaldırma cezası konularında daha fazla bilgi için.

VII

Cezalı Kurtulma

KURALLAR 17-19

KURAL 17 Ceza Alanları

Amaç: Kural 17, içinde su olan veya topun genellikle kaybolduğu ya da oynanma imkânı olmadığından Komite tarafından bu şekilde tanımlanmış ceza alanları ile ilgili özel bir kuraldır. Bir ceza vuruşu alarak bu kurala özgü kurtulma seçeneklerini kullanıp topunuzu ceza alanı dışından oynayabilirsiniz.

17.1 Ceza Alanı İçerisindeki Top İçin Seçenekler

Ceza alanları kırmızı veya sarı olarak tanımlanır. Kurtulma seçenekleriniz buna göre değişir (Bkz Kural 17.1d)

Ceza alanı içerisine basarak ceza alanı dışındaki bir topu oynayabilirsiniz, bu durum *ceza alanından* kurtulma aldıktan sonra yapacağınız *vuruş* için de geçerlidir.

17.1a Topunuz Ne Zaman Ceza Alanı İçindedir

Topunuzun herhangi bir kısmı *ceza alanı* içindeyse veya *ceza alanı* sınırları içindeki zemine ya da herhangi bir şeye temas ediyorsa veya *ceza alanı* sınırları üzerinde bir yerde ise veya *ceza alanının* parçası olan herhangi bir şeye temas ediyorsa, topunuz *ceza alanı* içindedir.

17.1b Topunuzu Ceza Alanı İçerisinde Bulunduğu Yerden Oynayabilir veya Cezalı Kurtulma Alabilirsiniz

Topunuzu ceza alanında bulunduğu yerden cezasız olarak oynayabileceğiniz gibi, cezalı kurtulma alarak *ceza alanı* dışından da oynayabilirsiniz.

İstisna – Ceza Alanı İçerisindeki Bir Oynanamaz Bölgenin Engel Yaratması Durumunda Kurtulma Alınması Zorunludur; Top Bulunduğu Yerden Oynanamaz.

17.1c Ceza Alanı İçinde Olup Bulunamayan Topunuz için Kurtulma

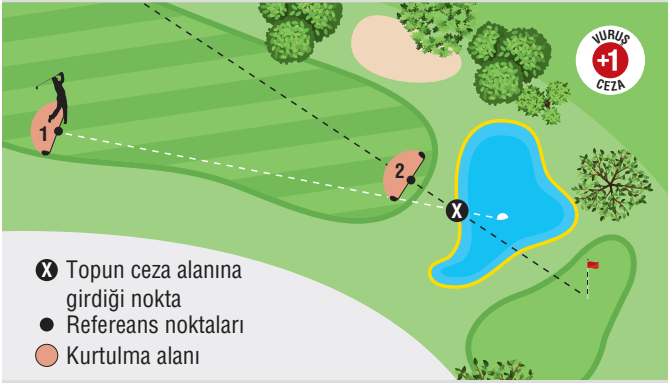
Topunuz bulunamadıysa ve bir *ceza alanı* içerisinde olduğu *biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise (görünürde başka bir olasılık yoksa) bu Kurala göre cezalı kurtulma seçeneğini kullanabilirsiniz.

Ancak, Topunuzun *ceza alanı* içerisine girdiği *bilinmiyor veya göreceli olarak kesin* değilse ve top kaybolmuşsa, *vuruş ve mesafe Kuralını* uygulamanız gerekir.

17.1d Ceza Alanı İçindeki Topunuz için Kurtulma

Aşağıdaki şekillerde **bir vuruş ceza** ile kurtulma seçenekleri gösterilmiştir. Şekil#1 17.1d'de (sarı ceza alanından kurtulma) ve Şekil #2 17.1d'de (kırmızı ceza alanından kurtulma).

ŞEKİL 17.1d: SARI CEZA ALANINDAN KURTULMA



Topun sarı işaretli bir ceza alanına girdiği biliniyor veya göreceli olarak kesin ise oyuncunun kurtulma almak için iki seçeneği vardır. Seçeneklerin her ikisi de bir vuruş ceza ile uygulanır.

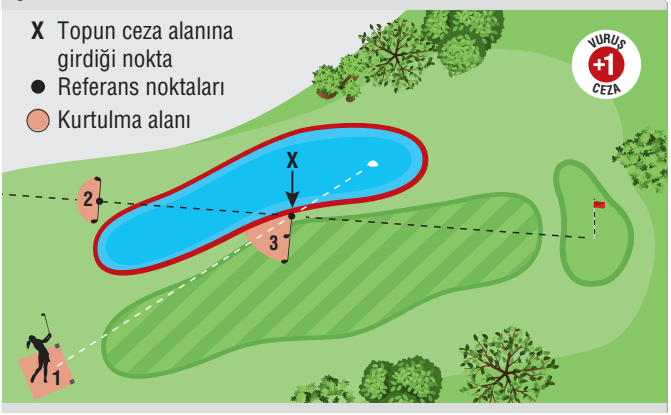
(**1**) Oyuncu vuruş ve mesafe cezası ile bir önceki vuruşunu yaptığı yerde belirlediği kurtulma alanı içerisinden, orijinal topu veya başka bir top oynayarak kurtulma alabilir. (bk Kural14.6 ve Şekil 14.6)

Referans Noktası	Kurtulma Alanı Boyutu	Kurtulma Alanı Sınırlamaları
Oyuncunun bir önceki vuruşunu yaptığı yer (eğer bilinmiyorsa tahmin edilir)	Referans noktasından bir sopa boyu	Kurtulma alanı • Çukura referans noktasından daha yakın olamaz ve • Referans noktası ile sahanın aynı alanında olmak zorundadır

(**2**) Oyuncu çizgi üzerinde istediği kadar geri gitme seçeneğini kullanıp, çukur ile X noktasının hizasındaki referans çizgisi üzerinde belirleyeceği kurtulma alanına orijinal topunu veya herhangi bir topu drop edebilir

Referans Noktası	**Kurtulma Alanı Boyutu**	**Kurtulma Alanı Sınırlamaları**
Çukur ile X noktası (topun sarı ceza alanı sınırını en son geçtiği nokta) hizasındaki referans çizgisi üzerinde oyuncu tarafından seçilen saha üzerinde bir noktadır. Referans çizgisi üzerinde ne kadar geri gidilebileceği ile ilgili bir sınırlama yoktur.	Referans noktasından bir sopa boyu	Kurtulma alanı • Çukura referans noktasından daha yakın olamaz ve • Aynı ceza alanı içinde olmamak kaydıyla sahanın herhangi bir alanında olabilir.
Oyuncu Notu: Seçtiğiniz referans noktasını bir tee veya benzeri bir nesne kullanarak işaretlemelisiniz.		

ŞEKİL #2 17.1d: KIRMIZI CEZA ALANINDAN KURTULMA



Topun kırmızı işaretli bir ceza alanına girdiği biliniyor veya göreceli olarak kesin ise oyuncunun bir vuruş ceza ile uygulayabileceği **üç seçeneği** vardır:

(**1**) Oyuncu vuruş ve mesafe kuralını uygulayabilir (Şekil 17.1d'de (1) numaralı alan)
(**2**) Oyuncu çizgi üzerinde geri gitme seçeneğini kullanabilir(Şekil 17.1d'de (2) numaralı alan)
(**3**) Oyuncu yana kurtulma alabilir (sadece kırmızı işaretli ceza alanında uygulanır). Yana doğru kurtulma alırken X noktası referans noktasıdır.

Referans Noktası	Kurtulma Alanı Boyutu	Kurtulma Alanı Sınırlamaları
Orijinal topun kırmızı işaretli ceza alanı sınırını en son geçtiği noktadır. (x noktası)	Referans noktasından iki sopa boyu	Kurtulma alanı • Çukura referans noktasından daha yakın olamaz ve • Aynı ceza alanı içinde olmamak kaydıyla sahanın herhangi bir alanında olabilir.

17.1e Ceza Alanı İçerisinde Bulunan Oynanamaz Bölgeden Kurtulma Almak Zorunludur

Aşağıdaki durumların hiçbirinde topunuzu bulunduğunuz yerden oynayamazsınız:

- Topunuz *ceza alanı* içindeki *oynanamaz bölge* içindeyse.
- *Saha* içindeki *oynanamaz bölge, ceza alanı* içinde bulunan topunuza yapacağınız *vuruşu* veya *duruşunuzu* engelliyorsa.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Ceza alanı içinde bulunan bir oynanamaz bölgeden kurtulma prosedürleri için.

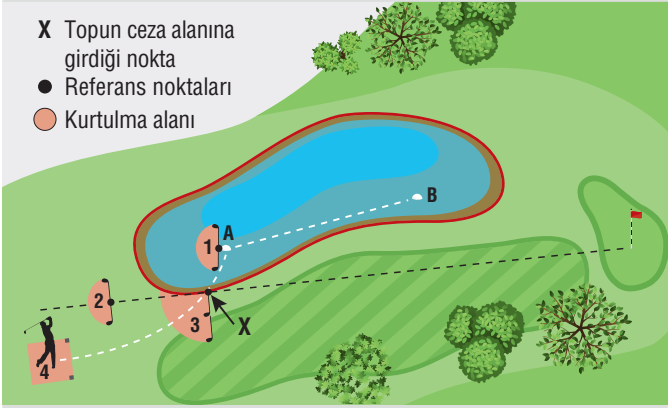
17.2 Topunuzu Ceza Alanından Oynamanızdan Sonraki Seçenekler

17.2a Ceza Alanından Oynadığınız Topun Aynı Ceza Alanında Kalması veya Bir Başka Ceza Alanına Girmesi

Eğer topunuz ceza alanından oynandıktan sonra aynı ceza alanında kalır veya bir başka ceza alanına girerse topunuzu bulunduğu yerden oynayabilirsiniz.

Veya **bir ceza vuruşu *alarak*** Şekil #1 17.2a ve Şekil #2 17.2a'da gösterilen kurtulma seçeneklerini kullanabilirsiniz.

ŞEKİL #1 17.2a: CEZA ALANI İÇİNDEN OYNANAN TOP AYNI CEZA ALANI İÇİNDE KALIRSA



Oyuncunun başlama alanından yaptığı vuruş A noktasına gidiyor. Oyuncu sonrasında A noktasından bir vuruş daha yapar ve top B noktasında durur. Eğer oyuncu bu durumda kurtulma almak isterse bir vuruş ceza ile **dört seçeneği** vardır:

(**1**) Oyuncu vuruş ve mesafe cezası ile bir önceki vuruşunu yaptığı yerde (A noktası) belirlediği kurtulma alanı içerisinden, orijinal topu veya herhangi başka bir top oynayarak kurtulma alabilir. (bk Kural14.6 ve Şekil 14.6). Bu durumda 4. vuruşunu yapar.

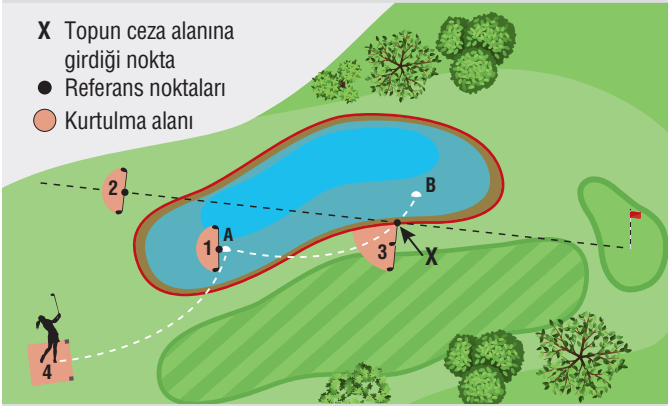
(**2**) Oyuncu çizgi üzerinde istediği kadar geri gitme seçeneğini kullanıp, çukur ile X noktasının hizasındaki referans çizgisi üzerinde belirleyeceği kurtulma alanına orijinal topunu veya herhangi bir topu drop edebilir. Bu durumda 4. vuruşunu yapar.

(**3**) Kırmızı işaretli ceza alanı olması şartı ile yana doğru kurtulma alabilir. Bu durumda referans noktası X'dir ve bu noktadan iki sopa boyu kurtulma alanı içerisine orijinal topu veya herhangi bir topu drop ederek 4. vuruşunu yapar.

(**4**) Ceza alanı dışından yaptığı son vuruşunu başlama alanından yaptığı için orijinal topu veya herhangi bir topu başlama alanından oynayabilir. Bu durumda 4. vuruşunu yapar.

Eğer oyuncu (1) seçeneği seçerse ve sonrasında drop ettiği topu oynamaktan vaz geçerse, oyuncu ilave bir vuruş ceza ile çizgi üzerinde geri gitme, X noktasını baz alarak yana doğru kurtulma veya başlama yerinden yeniden oynama seçeneklerini kullanabilir. Bu durumda 5. vuruşunu yapar.

ŞEKİL #2 17.2a: CEZA ALANI İÇİNDEN OYNANAN TOP CEZA ALANINDAN ÇIKIP, TEKRAR AYNI CEZA ALANI İÇİNDE KALIRSA



Oyuncunun başlama alanından yaptığı vuruş ceza alanı içindeki A noktasına gidiyor. Oyuncu sonrasında A noktasından vuruş yapıyor ve top ceza alanı dışına çıkıp, tekrar X noktasından ceza alanına girerek B noktasında duruyor. Eğer oyuncu bu durumda kurtulma almak isterse bir vuruş ceza ile **dört seçeneği** vardır:

(**1**) Oyuncu vuruş ve mesafe cezası ile bir önceki vuruşunu yaptığı yerde (A noktası) belirlediği kurtulma alanı içerisinden, orijinal topu veya herhangi başka bir top oynayarak kurtulma alabilir. (bk Kural14.6 ve Şekil 14.6). Bu durumda 4. vuruşunu yapar.

(**2**) Oyuncu çizgi üzerinde istediği kadar geri gitme seçeneğini kullanıp, çukur ile X noktasının hizasındaki referans çizgisi üzerinde belirleyeceği kurtulma alanına orijinal topunu veya herhangi bir topu drop edebilir. Bu durumda 4. vuruşunu yapar.

(**3**) Kırmızı işaretli ceza alanı olması şartı ile yana doğru kurtulma alabilir. Bu durumda referans noktası X'dir ve bu noktadan iki sopa boyu kurtulma alanı içerisine orijinal topu veya herhangi bir topu drop ederek 4. vuruşunu yapar.

(**4**) Ceza alanı dışından yaptığı son vuruşunu başlama alanından yaptığı için orijinal topu veya herhangi bir topu başlama alanından oynayabilir.
Bu durumda 4. vuruşunu yapar.

Eğer oyuncu (1) seçeneği seçerse ve sonrasında drop ettiği topu oynamaktan vaz geçerse, oyuncu ilave bir vuruş ceza ile çizgi üzerinde geri gitme, X noktasını baz alarak yana doğru kurtulma veya başlama yerinden yeniden oynama seçeneklerini kullanabilir. Bu durumda 5. vuruşunu yapar.

17.2b Ceza Alanından Oynadığınız Topun Ceza Alanı Dışında Kayıp Top, Sınır Dışı veya Oynanamaz Top Olması

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Ceza alanından oynadığınız topun kaybolması, sınır dışına gitmesi veya ceza alanı dışında oynanamaz olması durumunda nasıl kurtulma alınabileceği ile ilgili bilgi için.

17.3 Ceza Alanındaki Top için Başka Bir Kurala Göre Kurtulma Alamazsınız

Topunuz *ceza alanı* içindeyse, *anormal saha koşullarından* (Kural 16.1), *gömülü* top (Kural 16.3) veya oynanamaz top (Kural 19) kurallarına göre kurtulma alamazsınız.

Tek kurtulma seçeneğiniz Kural 17'ye göre cezalı kurtulma almaktır.

KURAL 18 Vuruş ve Mesafe Kurtuluşu, Kayıp veya Sınır Dışı Top, Geçici Top

Amaç: Kural 18, vuruş ve mesafe cezası alarak kurtulma konusunu kapsar. Topunuz ceza alanı dışında bir yerde kaybolduysa veya sınır dışına çıktıysa, başlama alanından başlayıp çukurda bitmesi gereken normal oyun akışı kesilmiş demektir. Bu durumda oyunun devamı için önceki vuruşu yaptığınız noktadan tekrar oynamak zorundasınız.

Bu Kural aynı zamanda oyundaki topunuzun sınır dışına çıkması veya ceza alanı dışında kaybolması durumunda zaman kazanmak için nasıl ve ne zaman geçici top oynayabileceğiniz hakkında da bilgi verir.

18.1 Her Zaman Vuruş ve Mesafe Cezası ile Kurtulma Alınabilir

Her zaman *vuruş* ve *mesafe* cezası ile kurtulma alabilirsiniz. *Vuruş* ve *mesafe* cezası alarak oyuna yeni bir top *soktuğunuzda,* orijinal topunuz artık *oyundaki topunuz* değildir ve oynayamazsınız. Üç dakikalık arama süresi içinde orijinal topunuzu *sahada* bulsanız bile bu kural geçerlidir.

18.2 Kayıp veya Sınır Dışı Top: Vuruş ve Mesafe Cezası Almak Zorunludur

18.2a Topunuz Ne Zaman Kayıp veya Sınır Dışıdır

Top ne zaman kayıptır. Siz veya *Caddie'niz* tarafından aranmaya başladıktan sonra üç dakika içinde bulunamayan top *kayıptır.* Eğer bu süre içinde bir top bulur fakat sizin topunuz olduğundan emin olamazsanız:

- Topunuzu teşhis etmek için hızlı davranmalı ve makul bir süre içinde üç dakikalık süre bitmiş dahi olsa topunuzu teşhis etmelisiniz.

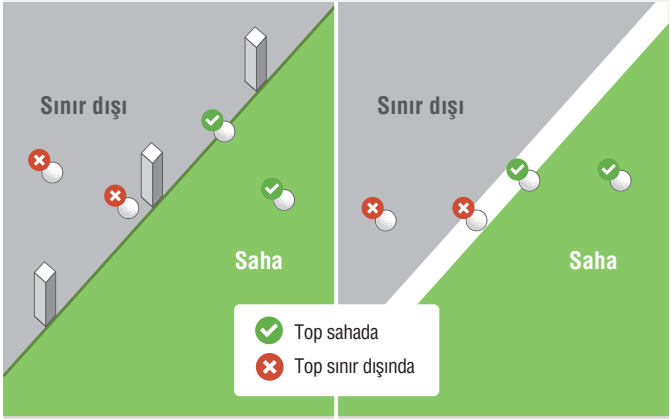
- Bulunan topun yanında değilseniz, topun yanına ulaşıncaya kadar geçecek zaman makul süreden sayılır.

Eğer topunuzu makul bir süre içerisinde tanıyamazsanız, top *kayıptır.*

Top Ne Zaman Sınır Dışıdır. Duran topunuzun tamamı *saha sınırı* dışında ise top *sınır dışıdır.*

ŞEKİL 18.2a: TOP NE ZAMAN SINIR DIŞINDADIR

Bir top sadece tamamı sınır çizgisinin dışındaysa sınır dışında sayılır. Aşağıdaki şekil topun ne zaman sınır dışında ne zaman içinde olduğuna dair örnekler içerir.



Saha sınırı kazıkların saha tarafında kalan noktalarının hizası ile belirlenir. Kazıklar sınırın dışındadır.

Çizginin kendisi sahanın dışındadır. Çizginin saha tarafındaki sınırı saha sınırını belirler.

18.2b Topunuz Kayıp veya Sınır Dışı ise Ne Yapacaksınız

Topunuz *kaybolmuş* veya *sınır dışına* çıkmış ise *vuruş ve mesafe* Kuralına göre **bir vuruş ceza** ile son vuruşunuzu yaptığınız yerden bir top oynamak zorundasınız (Bkz. Kural 14.6).

İstisna – Topa Ne Olduğu Biliniyor Veya Göreceli Olarak Kesin İse, Bir Başka Kurala Göre Yeni Bir Topu Oyuna Sokabilirsiniz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. İstisnanın ne zaman uygulanacağı ile ilgili bilgi için.

18.3 Geçici Top

18.3a Geçici Top Ne Zaman Oynanabilir

Eğer topunuzun *ceza alanı* dışında bir yerde *kaybolma* veya *sınır dışına* gitme olasılığı varsa, zaman kazanmak için *vuruş* ve *mesafe* cezası alacağınız başka bir topu geçici olarak oyuna sokabilirsiniz.

Ancak, topunuzun *kaybolma* ihtimali olan bölgenin, *ceza alanından* başka bir alan olamayacağını biliyorsanız, *geçici top* oynayamazsınız. Bu durumda son vuruşunuzu yaptığınız yerden oynadığınız top, *vuruş* ve *mesafe* cezası alarak oynadığınız oyundaki topunuz sayılır.

18.3b Geçici Top Oynanacağının Bildirilmesi

Vuruşu yapmadan önce *geçici top* oynayacağınızı bildirmeniz gerekir.

Sadece başka bir top oynacağınızı veya tekrar *vuruş* yapacağınızı bildirmek yeterli değildir.

Mutlaka "geçici / provisional" kelimesini kullanmanız veya Kural 18.3'e göre geçici bir top oynadığınızı bildirmeniz zorunludur.

Bu bildirimi yapmadan son vurduğunuz yerden oynayacağınız top (gerçekten *geçici top* oynamak amacı ile oynanmış olsanız dahi) *vuruş ve mesafe* cezası alarak oynadığınız *oyundaki* topunuz sayılır.

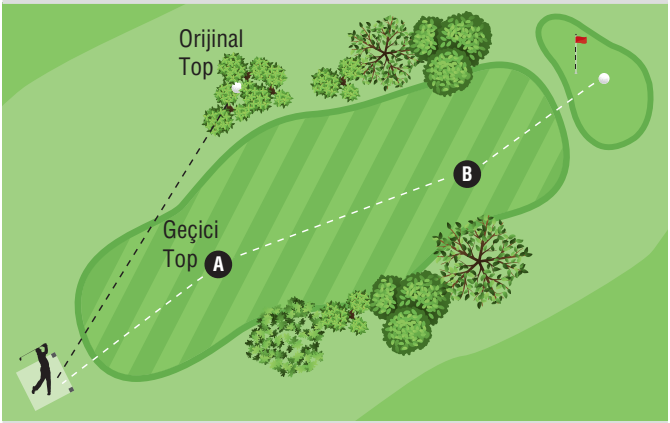
18.3c Geçici Topun Oyundaki Top Olana Kadar Oynanması veya Terk Edilmesi

Geçici Topun Birden Fazla Kez Oynanması. *Geçici topunuzu* orijinal topunuzun bulunduğunu varsaydığınız bölge hizasına gelinceye kadar birden fazla kez oynayabilirsiniz.

Geçici Top Ne Zaman Oyundaki Top Olur. *Geçici topunuz*, aşağıdaki iki durumdan herhangi birinin gerçekleşmesi halinde *vuruş* ve *mesafe cezası* ile *oyundaki topunuz olur:*

- Orijinal topunuz ceza alanı dışında herhangi bir yerde *kaybolmuş* veya *sınır dışına* çıkmış ise.
- *Geçici topunuzu* orijinal topunuzun bulunduğunu varsaydığınız bölgeden *çukura* daha yakın bir noktadan oynamanız halinde.

ŞEKİL 18.3c: GEÇİCİ TOP, ORİJİNAL TOPUN DURDUĞU TAHMİN EDİLEN YERDEN ÇUKURA DAHA YAKIN BİR YERDEN OYNANIRSA



Oyuncunun başlama alanından oynadığı top çalılar içinde kaybolmuş olabileceği için oyuncu geçici top oynayacağını belirtip oynuyor. Geçici top A noktasında duruyor. A noktası orijinal topun durduğu tahmin edilen yerden çukura daha uzak olduğu için oyuncu topa geçici top statüsünü koruyarak vuruş yapabilir. Oyuncunun A noktasından yaptığı vuruş B noktasına gidiyor. B noktası çukura orijinal topun durduğu tahmin edilen yerden daha yakın olduğu için, oyuncu B noktasından vuruş yaparsa, geçici topun statüsü, vuruş ve mesafe cezası ilave edilerek oyundaki top olur.

İstisna – Topa Ne Olduğu Biliniyor veya Göreceli Olarak Kesin ise, Oyuncu Bir Başka Kurala Göre Yeni Bir Topu Oyuna Sokabilir.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. İstisnanın ne zaman uygulanacağı hakkında daha fazla bilgi için.

Geçici Top Ne Zaman Terk Edilir. *Geçici topunuz* henüz *oyundaki* topunuz olmamışsa, aşağıdaki iki durumdan herhangi biri gerçekleştiğinde terk edilmesi zorunludur:

- Orijinal topunuzun üç dakikalık arama süresi sona ermeden önce, *ceza alanı* dışında *sahanın* herhangi bir yerinde bulunması durumunda.
- Orijinal topunuz bir *ceza alanında* bulunduysa veya bir ceza alanında olduğu *biliniyor ya da göreceli olarak kesin* ise. Bu durumda orijinal topunuzu ya bulunduğu yerden ya da cezalı kurtulma alarak oynamak zorundasınız.

Kural 18.3 İhlal Edilerek Yanlış Yerden Top Oynamanın Cezası: *Genel Ceza.*

KURAL 19 Oynanamaz Top

Amaç: Kural 19, oynanamaz bir top için kurtulma seçeneklerinizi kapsar ve sahanın herhangi bir alanında (ceza alanları hariç) karşılaşacağınız bir zorluktan, genellikle bir ceza vuruşu alarak kurtulabilmenizi sağlayacak seçenekler arasında tercih yapmanızı sağlar.

19.1 Ceza Alanları Hariç Her Yerde Topunuzun Oynanamaz Top Olduğuna Karar Verebilirsiniz

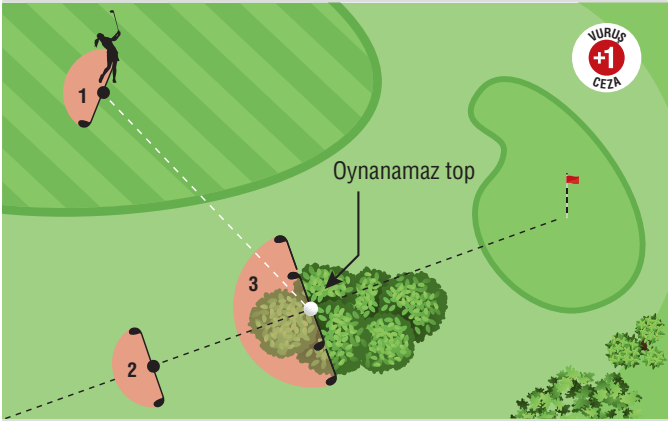
Topunuzun oynanamaz top olduğuna karar verebilecek tek kişi sizsiniz. Oynanamaz top için, *ceza alanı* **hariç** *sahanın* her yerinde kurtulma alabilirsiniz.

19.2 Genel Alan İçerisinde veya Green Üzerinde Oynanamaz Top İçin Kurtulma Seçenekleri

Oynanamaz top kuralına göre, **bir vuruş ceza** ile Şekil 19.2'de gösterilen üç kurtulma seçeneğinden birini tercih edebilirsiniz.

Kural 19.2 İhlal Edilerek Yanlış Yerden Top Oynamanın Cezası: *Genel Ceza.*

ŞEKİL 19.2: GENEL ALANDAKİ OYNANAMAZ TOP İÇİN KURTULMA SEÇENEKLERİ



Bir oyuncu çalılar içindeki topunun oynanamaz olduğuna karar veriyor. Oyuncunun bir vuruş ceza ile **üç seçeneği** vardır:

(**1**) Oyuncu vuruş ve mesafe cezası ile bir önceki vuruşunu yaptığı yerde belirlediği kurtulma alanı içerisinden, orijinal topu veya herhangi başka bir topu oynayarak kurtulma alabilir. (bk Kural14.6 ve Şekil 14.6).

Referans Noktası	Kurtulma Alanı Boyutu	Kurtulma Alanı Sınırlamaları
Oyuncunun bir önceki vuruşunu yaptığı yer (eğer bilinmiyorsa tahmin edilir)	Referans noktasından bir sopa boyu	Kurtulma alanı • Çukura referans noktasından daha yakın olamaz ve • Sahanın herhangi bir alanı içinde olabilir.

(**2**) Oyuncu çizgi üzerinde istediği kadar geri gitme seçeneğini kullanıp, çukur ile orijinal topun durduğu nokta hizasındaki referans çizgisi üzerinde belirleyeceği kurtulma alanına orijinal topunu veya herhangi bir topu drop edebilir.

Referans Noktası	Kurtulma Alanı Boyutu	Kurtulma Alanı Sınırlamaları
Oyuncu tarafından saha üzerinde seçilen, referans çizgisi üzerinde, orijinal topun durduğu yerden çukura yakın olmayan bir nokta (sahada ne kadar geri gidilebileceği ile ilgili bir sınırlama yoktur)	Referans noktasından bir sopa boyu	Kurtulma alanı • Çukura referans noktasından daha yakın olamaz ve • Sahanın herhangi bir alanı içinde olabilir.
Oyuncu Notu: Referans noktasını belirlediğinizde tee gibi bir nesne ile bu noktayı işaretlemelisiniz.		

(**3**) Oyuncu yana kurtulma alabilir.

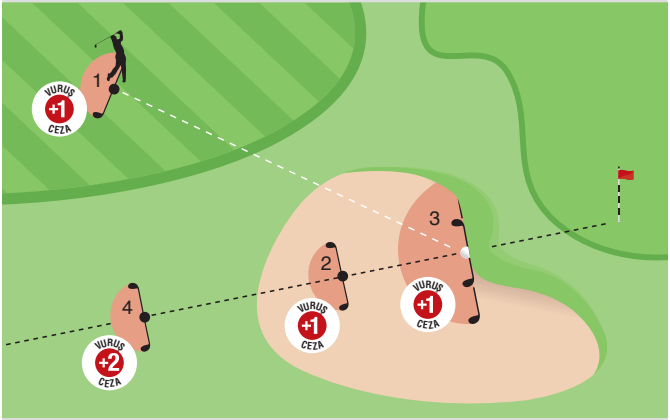
Referans Noktası	Kurtulma Alanı Boyutu	Kurtulma Alanı Sınırlamaları
Orijinal topun yeri	Referans noktasından iki sopa boyu	Kurtulma alanı • Çukura referans noktasından daha yakın olamaz ve • Sahanın herhangi bir alanı içinde olabilir.

19.3 Bunker İçerisindeki Oynanamaz Top İçin Kurtulma Seçenekleri

Topunuz bir *bunker* içerisindeyken Şekil 19.3'te gösterilen dört kurtulma seçeneğinden birini tercih edebilirsiniz.

Kural 19.3 İhlal Edilerek *Yanlış Yerden* Top Oynamanın Cezası: *Genel Ceza*.

ŞEKİL 19.3: BUNKER İÇİNDEKİ OYNANAMAZ TOP İÇİN KURTULMA SEÇENEKLERİ



Bir oyuncu bunker içindeki topunun oynanamaz olduğuna karar veriyor. Oyuncunun **dört seçeneği** vardır:

(**1**) Bir vuruş ceza ile, vuruş ve mesafe cezası alabilir.

(**2**) Bir vuruş ceza ile, bunker içinde ve çizgi üzerinde istediği kadar geri gidebilir.

(**3**) Bir vuruş ceza ile, oyuncu bunker içinde yana kurtulma alabilir.

(**4**) İki vuruş ceza ile, çukur ile orijinal topun durduğu yer hizasındaki referans çizgisi üzerinde istediği kadar geri gidip bunker dışına kurtulma alabilir.

VIII

Oyuncular Ve Komite İçin, Kuralları Uygularken Karşılaşılabilecek Sorunları Çözme Yöntemleri

KURAL 20

KURAL 20 Oynanan Tur Sırasında Kural Sorunlarının Çözümlenmesi; Hakem ve Komite Kararları

Amaç: Kural 20, bir turu oynarken Kurallarla ilgili bir sorunuz olduğunda, daha sonraki bir zamanda bir karar talep etme hakkınızı koruyan yöntemler de (maç oyunu ile vuruş sayısı oyunu için farklıdır) dahil olmak üzere, ne yapmanız gerektiğini kapsar.

Bu Kural aynı zamanda, söz konusu durumla ilişkili bütün bilgileri değerlendirerek bir karar vermekle yetkili olan hakemlerin konumlarını da kapsamaktadır. Hakem veya Komite kararları, bütün oyuncular için bağlayıcıdır.

20.1 Oynanan Tur Sırasında Kural Sorunlarının Çözümlenmesi

20.1a Gereksiz Gecikmelerden Kaçınmak Zorundasınız

Oynadığınız *tur* sırasında, Kurallarla ilgili yardım isterken, oyunu makul olmayan bir süre geciktiremezsiniz. Bir Kural sorunu için *hakem* veya *Komiteye* makul bir sürede erişemeyecekseniz, ne yapacağınıza karar verip oyuna devam etmek zorundasınız.

Maç oyununda Kural ile ilgili sorunun daha sonra karara bağlanmasını isteyerek, *vuruş sayısı oyununda* ise iki top oynayarak haklarınızı koruyabilirsiniz.

20.1b Maç Oyununda Kural Sorunları

Uzlaşarak Karara Varmak. *Hakem* ataması yapılmamış bir maçınızda, Kural sorununuzu *rakibiniz* ile uzlaşarak karara bağlayabilirsiniz.

Sizin ve *rakibinizin* geçerli olduğunu bildiğiniz bir Kural veya cezayı kasten dikkate almamaya karar vermeniz durumu dışında, uzlaşarak verdiğiniz karar geçerli olacaktır.

Maç Sonucu Kesinleşmeden Karar Talep Edilmesi. Kuralların nasıl uygulanacağı konusunda *hakem* veya *Komite* kararı istediğiniz fakat kendilerine makul bir sürede erişemeyeceğiniz durumlarda, o konuda kendilerine erişebildiğinizde *hakem* veya *Komite* tarafından bir karar verilmesini talep ettiğinizi *rakibinize* açık bir şekilde bildirerek hakkınızı koruyabilirsiniz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Kural konusunda bir karar talebinin zamanında yapılması ve bu talebin hakem ve Komite tarafından ne şekilde değerlendirileceği konusunda bilgi için.

20.1c Vuruş Sayısı Oyununda Kural Sorunları

Kurallar ile İlgili Sorunları Anlaşarak Çözümleme Hakkınız Yoktur. Bir *hakem* ya da *Komiteye* makul bir sürede erişemediğiniz durumlarda, bir Kural sorununu uzlaşarak çözümleme hakkınız yoktur. Buna rağmen uzlaşarak vereceğiniz bir karar, hiçbir oyuncu, *hakem* veya *Komite* açısından bağlayıcı değildir.

Her türlü Kural sorununu, *skor kartınızı* teslim etmeden önce *Komite* ile çözümlemelisiniz.

Yarışmadaki Diğer Oyuncuları Korumalısınız. Eğer bir başka oyuncunun Kuralları ihlal ettiğini biliyor veya ihlal ettiğine inanıyorsanız ve kendisi bunun farkında değil veya göz ardı ediyorsa, durumu hemen o oyuncuya, *markörüne*, bir *hakeme* veya *Komiteye* bildirmelisiniz. Bunu gecikmeden, özellikle oyuncu *skor kartını* teslim etmeden önce yapmalısınız. Bu konuyu ihmal etmeniz, diskalifikasyon ile sonuçlanabilecek ciddi bir hatalı davranış olabilir.

İki Top Oynamak. Bir çukuru oynarken doğru yöntem konusunda tereddüt ederseniz, o çukuru cezasız olarak iki top oynayarak tamamlayabilirsiniz:

- İki top oynamaya, tereddüt edilen durum oluştuğuna, ancak bir *vuruş* yapmadan önce karar vermek zorundasınız.
- Kuralların uyguladığınız yönteme izin veriyor olması halinde, hangi topunuzun geçerli olmasını istediğinizi seçmeniz ve bu seçiminizi bir *vuruş* yapmadan önce *markörünüze* veya başka bir oyuncuya bildirmeniz zorunludur.
- Seçiminizi zamanında yapmazsanız, ilk oynadığınız top seçiminiz olarak kabul edilecektir.
- Her iki topla da aynı skoru yapmanız halinde dahi, iki top oynadığınızı *skor kartınızı* teslim etmeden önce *Komiteye* bildirmek zorundasınız. Aksi halde **diskalifiye** edilirsiniz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Vuruş sayısı oyununda iki top oynanması ve Komitenin o çukur için skorunuzu nasıl tespit edeceği konularında daha fazla bilgi için.

20.2 Kural Sorunları Konusunda Karar Verilmesi

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Hakem ve Komite kararları, "çıplak gözle" standardının uygulanışı, yanlış kararların düzeltilmesi ve maç veya yarışma sonuçları kesinleştikten sonra diskalifikasyon konularında daha fazla bilgi için.

20.3 Kurallarca Belirlenmemiş Durumlar

Kurallarca belirlenmemiş durumlar, *Komite* tarafından karara bağlanır.

IX

Diğer Oyun Türleri

KURALLAR 21-24

KURAL 21 Diğer Bireysel Vuruş Sayısı ve Maç Oyun Türleri

Amaç: Kural 21, skorların genel vuruş oyunundan farklı hesaplandığı üç vuruş sayısı türü dahil olmak üzere toplam dört farklı bireysel oyun türünü kapsar: Stableford (her çukur için kazanılan puanla skor hesaplanan); En Yüksek Skor (her çukur için yapabileceğiniz skorun bir üst limiti olan); ve Par/Bogey (maç oyunu hesaplama yönteminin her çukur için kullanılması).

21.1 Stableford

21.1a Stableford Oyun Türüne Genel Bakış

Skorların aşağıdaki şekilde hesaplandığı bir *vuruş sayısı oyunu* türüdür:

- Sizin veya *tarafınızın* bir çukur için skoru, yaptığınız vuruş sayısının o çukur için *Komite* tarafından belirlenmiş olan vuruş sayısıyla karşılaştırılmasıyla bulunan bir puandır, ve
- Yarışmayı, bütün *turları* en yüksek puanla tamamlayan oyuncu veya *taraf* kazanır.

21.1b Stableford Puan Hesaplama Yöntemi

Her çukur için, yapmış olduğunuz vuruşların sayısını (cezalar dahil) o çukur için önceden belirlenmiş sabit bir hedef skorla karşılaştırarak bir puan kazanırsınız. Sabit hedef skor, handikaplı oyunlarda bir çukurun Par değerine oyuncunun o çukurda aldığı handikap vuruşlarının eklenmesi ile bulunur. Aşağıdaki tabloda, cezalar dahil vuruş sayınızı sabit hedef skorla kıyaslayarak kazanacağınız puanlar belirtilmiştir:

Oynanan Çukurda	Puan
Sabit hedef skordan birden fazla veya skor kaydedilmemiş	0
Sabit hedef skordan bir fazla	1
Sabit hedef skora eşit	2
Sabit hedef skordan bir eksik	3
Sabit hedef skordan iki eksik	4
Sabit hedef skordan üç eksik	5
Sabit hedef skordan dört eksik	6

ŞEKİL 21.1b: HANDİKAPSIZ STABLEFORD OYUNDA SKOR YAZILMASI

Topunuz herhangi bir nedenle Kurallarda belirtildiği şekilde *çukura girmemiş* ise, o çukur için sıfır puan alırsınız.

Oyunu yavaşlatmamak için, alacağınız puanın sıfır olacağı belli olduğunda o çukuru oynamayı bırakınız.

Skor kartınıza çukur skorlarınızı girme yükümlülüğünüzü yerine getirmek için:

- Topunuz *çukura girdi* ve vuruşlarınızın sayısı puan almanızı sağlıyorsa, *skor kartınızda* aldığınız ceza vuruşları dahil yapmış olduğunuz toplam vuruş sayısı kayıtlı olmalıdır.
- Topunuz *çukura girdi* ve vuruşlarınızın sayısı ile sıfır puan alıyorsanız, *skor kartınızda* ya hiç skor bulunmamalı ya da sıfır puan alabilecek bir vuruş sayısı kayıtlı olmalıdır.
- Topunuz *çukura girmedi* ise, *skor kartınızda* ya hiç skor bulunmamalı ya da sıfır puan alabilecek bir vuruş sayısı kayıtlı olmalıdır.

21.1c Stableford Oyun Türünde Cezalar

İhlalin olduğu çukurda alınan bütün ceza vuruşları, o çukur skorunuza eklenir.

İstisna 1 – Fazla, Paylaşılmış, Eklenmiş veya Değiştirilmiş Sopalar.

İstisna 2 – Oyuna Başlama Zamanı.

İstisna 3 – Gereksiz Gecikme.

Skor kartınızı teslim etmeden önce, ceza belirlenebilmesi amacıyla her istisna için *Komiteye* ihlal ile ilgili bilgi vermelisiniz. Aksi takdirde **diskalifiye** edilirsiniz.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Üç İstisna ile ilgili daha fazla bilgi için.

Diskalifikasyon Cezaları. Aşağıdaki dört Kuraldan herhangi birini ihlal etmeniz halinde diskalifiye edilmezsiniz **fakat** ihlalin olduğu çukur için **sıfır puan** alırsınız:

- Topun *çukura girmesi* gereğinin ihmali,
- Çukura başlarken yapılan *başlama alanı* dışından oynama hatasının düzeltilmemesi,
- *Yanlış top* ile oynama hatasının düzeltilmemesi, veya
- *Ciddi ihlal* sayılacak bir *yanlış yerden* oynama hatasının düzeltilmemesi.

Cezası diskalifikasyon olan herhangi bir başka Kuralı ihlal ederseniz, **diskalifiye** olursunuz.

21.1d Stableford Oyun Türünde Kural 11.2 İstisnası

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Stableford oyunda Kural 11.2'nin geçerli olmadığı durumlar konusunda bilgi için.

21.1e Stableford Oyun Türünde Tur Ne Zaman Biter

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Stableford oyun türünde oyunun ne zaman biteceği konusunda bilgi için.

21.2 En Yüksek Skor

Komite tarafından sizin veya *tarafınızın* yapacağı vuruşlar için par'ın iki katı, sabit bir sayı veya net double bogey gibi bir üst skor limiti belirlenmiş bir *vuruş sayısı oyunu* türü.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. En Yüksek Skor oyun türü hakkında daha fazla bilgi için.

21.3 Par/Bogey

Maç oyununda olduğu gibi skor hesaplanıp sonucu aşağıdaki şekilde belirlenen bir *vuruş sayısı oyunu* türü:

- Siz veya tarafınız bir çukuru, o çukur için *Komite* tarafından belirlenmiş sabit bir hedef skordan daha az veya daha fazla vuruşla (ceza vuruşları dahil) kazanır veya kaybedersiniz, ve
- Yarışmayı, kaybettiğinden daha fazla sayıda çukuru kazanmış olan oyuncu veya *taraf* kazanır (Yani kazandığınız çukurlar toplanıp, kaybettiğiniz çukurlar çıkartılır).

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Par/Bogey oyun türü hakkında daha fazla bilgi için.

21.4 Üç-Top Maç Oyunu

Üç oyuncunun her birinin, diğer iki oyuncuya karşı aynı anda ve tek bir topla oynayarak bireysel maç yaptığı bir *maç oyunu* türü.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Üç-Top oyun türü hakkında daha fazla bilgi için.

21.5 Diğer Oyun Şekilleri

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Golf oynamanın diğer türleri hakkında daha fazla bilgi için.

KURAL 22 Dörtlü (Sıralı Vuruş Olarak da Bilinir)

Amaç: Kural 22, iki ortağın maç oyunu veya vuruş sayısı oyununda bir taraf olarak birlikte rekabet ettiği, tek bir topa sıra ile vuruş yaptıkları Dörtlü oyun türünü kapsar. Bu oyun türü için Kurallar bireysel oyun ile özünde aynıdır fakat fark olarak, ortakların sıra ile başlama vuruşu yapmalarını ve çukuru bitirene kadar sırayla vuruş yapmalarını gerektirir.

Sizin ve *ortağınızın* bir *taraf* olarak ve tek bir topa sırayla *vuruş* yaparak birlikte rekabet ettiğiniz bir *maç oyunu* veya *vuruş sayısı oyunu* türüdür. Siz veya *ortağınız*, her çukurun başlama vuruşunu da sırayla (dönüşümlü olarak) yapmak zorundasınız.

Alınan ceza vuruşları, bir sonraki *vuruşu* hangi *ortağın* yapması gerektiğini etkilemez.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Dörtlü oyun türü hakkında daha fazla bilgi için.

KURAL 23 Dört-Top

Amaç: Kural 23, iki ortağın maç oyunu veya vuruş sayısı oyununda bir taraf olarak birlikte rekabet ettiği, her ikisinin de kendi topunu oynadığı Dört Top oyun türünü kapsar. Bir tarafın skoru iki ortaktan en düşük olanın skorudur.

23.1 Dört Top Oyun Türüne Genel Bakış

Dört Top maç veya *vuruş sayısı oyunu* olarak oynanan, sizin ve *ortağınızın* bir *taraf* olarak yarıştığınız, her ikinizin de kendi topunuzla oynadığınız ve hanginiz daha düşük skor yaptıysa *tarafınızın* skoru olarak o skorun sayıldığı bir oyun türüdür.

23.2 Dört Top Oyunda Skor Yapma

23.2a Tarafınızın Maç Oyunu ve Vuruş Sayısı Oyunu Skoru

- Çukurun her iki *ortağın* topunun da *çukura girmesi* veya Kurallar dahilinde başka bir şekilde tamamlanması halinde, düşük olan skor *tarafınızın* skoru sayılır.
- Çukurun *ortaklardan* sadece birinin topunun *çukura girmesi* veya Kurallar dahilinde başka bir şekilde tamamlanması halinde, o *ortağın* skoru *tarafın* skoru olarak sayılır. Diğer *ortağın* topunun *çukura girmesi* gerekli değildir.
- *Ortaklardan* hiçbirinin topu *çukura girmemiş* veya çukur Kurallar dahilinde başka bir şekilde tamamlanmamış ise *tarafınızın* o çukur için skoru yok demektir, yani:
  - » *Maç oyununda*, eğer diğer *taraf* zaten çukuru bağışlamamış veya başka bir şekilde çukuru kaybetmemiş ise, *tarafınız* **çukuru kaybeder.**
  - » *Vuruş sayısı oyununda*, hata zamanında düzeltilmez ise, *tarafınız* **diskalifiye** olur.

23.2b Vuruş Sayısı Oyununda Tarafınızın Skor Kartı

Tarafınızın gros skorları tek bir *skor kartına* kaydedilir ve handikaplı yarışmalarda *ortakların* handikapları da *skor kartına* kaydedilir.

Her çukur için:

- En az bir *ortağın* gros skoru *skor kartında* kayıtlı olmalıdır.
- *Skor kartında* birden fazla *ortağın* skorunun kaydedilmiş olmasının bir cezası yoktur.
- *Skor kartına* kayıtlı olan her skorun, hangi *ortağın* bireysel skoru olduğu açıkça anlaşılabilmelidir; aksi halde *tarafınız* **diskalifiye** edilir.

Tarafın skor kartının ortaklardan sadece biri tarafından imzalanması yeterlidir.

ŞEKİL 23.2b: HANDİKAPSIZ DÖRT-TOP VURUŞ SAYISI OYUNUNDA SKOR YAZILMASI

Names: John Smith and Kate Smith Date: 10/05/17

Çukur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Taraf Skoru	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Çukur	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Taraf Skoru	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Sorumluluklar:

- Komite
- Oyuncu
- Oyuncu ve Markör

Marker's Signature:

Player's Signature:

23.2c Kural 11.2 Dört Top İstisnası

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Kural 11.2'nin Dört Top oyununda ne zaman geçerli olmadığı konusunda bilgi için.

23.3 Tur Ne Zaman Başlar ve Biter, Çukur Ne Zaman Tamamlanır

Golf Kuralları Kitabına Bakınız.

Dört Top oyununda turun ne zaman başladığı ve bittiği ile çukurun ne zaman tamamlandığı konusunda bilgi için.

23.4 Tarafınız Ortaklardan Biri veya Her İki Ortak Tarafından Temsil Edilebilir

Turun tamamında veya herhangi bir bölümünde, *tarafınız ortaklardan* biri ile temsil edilebilir. Hem sizin hem de *ortağınızın* bulunması veya bulunmanız halinde, ikinizin de her çukuru oynaması gerekli değildir.

23.5 Ortağınızın Oyununu Etkileyen Hareketleriniz

23.5a Ortağınızın Topu ile İlgili, Kendisinin Yetkili Olduğu Her İşlemi Yapabilirsiniz

Her ne kadar siz ve *ortağınız* kendi toplarınızı oynuyor olsanız da:

- *Vuruş* öncesi, *ortağınızın* topu ile ilgili olarak topun yerini işaretlemek ve kaldırmak, yerleştirmek, *drop* etmek, yerine koymak gibi, kendisinin yetkili olduğu her işlemi yapabilirsiniz.
- Siz ve *caddie'niz*, *ortağınızın caddie'sinin* yetkili olduğu her şekilde *ortağınıza* yardımcı olabilirsiniz.

Siz ve *ortağınız*, *vuruş sayısı oyununda*, *green* üzerindeki bir topu ikinizden birine veya bir başka oyuncuya yardımcı olması için yerinde bırakmayı kabul edemezsiniz.

23.5b Ortağınız Sizin Davranışlarınızdan Sorumludur

Ortağınızın topu veya *ekipmanı* ile ilgili her davranışınız, *ortağınız* tarafından yapılmış olarak kabul edilir.

Eğer davranışınız *ortağınız* tarafından yapılmış olsaydı bir Kural ihlali söz konusu olacak ise, *ortağınız* Kural ihlali yapmış olarak kabul edilir ve ilgili cezayı alır.

23.6 Tarafınızın Oyun Sırası

Siz ve *ortağınız*, *tarafı*nız için en yararlı gördüğünüz sırayla oynayabilirsiniz. Yani, oyun sırası sizdeyken, siz veya *ortağınız* önce oynayabilir.

İstisna - Maç Oyununda Vuruş Bağışlandıktan Sonra Oyuna Devam Etmek:

- Bir sonraki *vuruşunuz* bağışlandıktan sonra, eğer oynamanız *ortağınıza* yardımcı olacak ise, oyuna devam edemezsiniz.
- Eğer ederseniz, sizin için bir ceza söz konusu değildir ve o çukur için skorunuz geçerli kalır, **fakat** *ortağınızın* o çukur için skoru artık *tarafınızın* skoru olarak dikkate alınmaz.

23.7 Ortaklar Sopa Paylaşabilir

İkinizin toplam sopa sayısı 14'ü geçmiyor ise, siz ve *ortağınız* sopalarınızı paylaşabilirsiniz.

23.8 Ceza Ne Zaman Ortaklardan Sadece Birisine veya Her İkisine Birden Uygulanır

23.8a Diskalifikasyon Dışındaki Cezalar

Diskalifikasyon dışında bir ceza aldığınızda, o ceza sadece sizin için geçerlidir; *ortağınız* için geçerli değildir.

Maç oyununda ***genel ceza*** **(çukur kaybı)** alırsanız, o çukur için *tarafınız* adına bir skorunuz olmayacaktır. **Fakat** bu cezanın *ortağınız* üzerinde bir etkisi yoktur, *ortağınız tarafınız* adına o çukuru oynamaya devam eder.

Sizin aldığınız bir cezayı *ortağınızın* da alacağı üç durum vardır:

(1) Kural 4.1b'yi ihlal ederseniz (14 Sopa Sınırı; Paylaşılan, Eklenen veya Değiştirilen Sopalar).

(2) İhlaliniz *ortağınızın* oyununa yardımcı olursa.

(3) *Maç oyununda*, ihlaliniz *rakibinizin* oyununa zarar verirse.

İstisna - Yanlış Topa Bir Vuruş Yapmanız, Ortağınızın Oyununa Yardımcı Olmuş veya Rakibinizin Oyununa Zarar Vermiş Olarak Değerlendirilmez.

23.8b Diskalifikasyon Cezaları

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Dört Top oyununda diskalifikasyon cezaları konusunda bilgi için.

KURAL 24 Takım Yarışmaları

Amaç: Kural 24, birden fazla oyuncunun veya tarafın birtakım olarak yarıştığı ve turlarının veya maçlarının skorlarının toplanarak bir takım skoru elde edilen (maç oyunu olsun, vuruş oyunu olsun) takım yarışmalarını kapsar.

Golf Kuralları Kitabına Bakınız. Takım yarışmaları konusunda bilgi için.

X

Tanımlar

Anormal Saha Koşulu (Abnormal Course Condition): Hayvan tarafından yapılmış bir çukur, *onarım bölgesi* (GUR), bir *sabit engel* veya *geçici su*.

Başlama Alanı (Teeing Area): Bir çukuru oynamaya başlarken, ilk *vuruşunuzu* yapmanız gereken alandır. *Başlama alanı*, iki *sopa boyu* derinliğinde dikdörtgen bir alandır. Şöyle ki:

- Ön sınırı *Komite* tarafından yerleştirilmiş iki adet başlama alanı işaretinin en önünden çizilen bir çizgi ile tanımlanmış, ve
- Yan sınırları arkaya doğru başlama alanı işaretlerinin dış kenarından çizilen çizgi ile tanımlanmıştır.

Bayrak Direği (Flagstick): *Komite* tarafından size *çukurun* yerini göstermesi maksadıyla *çukurun* içine yerleştirilmiş, çıkartılabilen bir direktir.

Bilinme veya Göreceli Kesinlik (Known or Virtually Certain): Topunuza ne olduğuna karar verme standartıdır. Örneğin, topunuzun *ceza alanına* girip girmediği, *hareket edip etmediği* ya da *hareket etmesine* neyin sebep olduğu gibi.

Bilinme veya göreceli kesinlik için olasılık veya akla yatkınlıktan fazlası gerekir. Şöyle ki:

- Değerlendirilen olay ile ilgili kapsamlı delil olmalıdır. Siz ya da başka bir tanığın olayın gerçekleştiğini görmesi gibi, veya
- Çok küçük bir şüphe olduğu halde, tüm makul verilerin olayın en az %95 ihtimalle gerçekleştiğini göstermesi.

Bunker (Bunker): Genellikle çukur şeklinde, içinden çim ve toprak kaldırılmış, özel olarak hazırlanmış kum alanlardır. Aşağıdakiler *bunker'ın* parçası değildir:

- Hazırlanmış alanın kenarındaki, toprak, çim, istiflenmiş çim veya yapay malzemelerden oluşan dudak, duvar veya yüzeyler,
- Hazırlanmış alanın içerisindeki toprak alanlar veya büyüyen ya da özel olarak yerleştirilmiş çim, çalılar veya ağaçlar gibi doğal cisimler,
- Hazırlanmış alanın sınırın dışına dökülmüş ya da taşmış kum, ve
- *Saha* üzerindeki özel hazırlanmış alan dışında kalan tüm kum alanlar. (Doğal kum alanlar, çöl bölgeleri veya bazen çorak alan - waste area- olarak adlandırılan bölgeler.

Caddie (Caddie): Bir *tur* oynanırken sopalarınızı taşıyarak ve/veya *tavsiyede* bulunarak size yardımcı olan kişidir. Bir *caddie* size Kurallarda izin verilen başka şekillerde de yardımcı olabilir. (Bkz Kural 10.3b).

Ceza Alanı (Penalty Area): Topunuzun bu alan içinde durması durumunda bir vuruş ceza ile kurtulma seçeneği sunulan alandır.

İşaretlenme rengine göre birbirinden ayrılan iki tip *ceza alanı* vardır:

- Sarı *ceza alanları* (sarı çizgiler ya da sarı kazıklar ile işaretlenir) size iki kurtulma seçeneği sunar (Kural 17.1d(1) ve (2)).
- Kırmızı *ceza alanları* (kırmızı çizgiler ya da kazıklar ile işaretlenir) sarı *ceza alanında* sunulan seçeneklere ilave olarak, size yana doğru ilave bir kurtulma seçeneği daha sunar (Kural 17.1d(3).

Eğer *ceza alanının* rengi *komite* tarafından işaretlenmemiş veya belirtilmemiş ise, bu alanlar kırmızı *ceza alanı* olarak değerlendirilir.

Ceza alanlarının sınırları zeminden hem yukarı hem de aşağı doğru uzar.

Ceza alanı sınırı kazıklar ya da çizgiler ile tanımlanmalıdır:

- **Kazıklar:** Kazıklar ile tanımlandığında, *ceza alanı* sınırı kazıkların zemindeki dış kenarları arasında çizilen çizgi ile belirlenir. Bu kazıkların kendileri *ceza alanı* içindedir.
- **Çizgiler:** Yere çizilen bir çizgi ile tanımlandığında, *ceza alanı* sınırı çizginin dış kenarıdır. Çizginin kendisi *ceza alanı* içindedir.

Ciddi İhlal (Serious Breach): *Vuruş sayısı oyununda, yanlış yerden* oynamanızın, oynamanız gerektiği yerden *vuruş* yapmanız durumuna kıyasla ciddi avantaj sağlayacağı durum.

Çukur (Hole): Oynadığınız çukurun *green'i* üzerindeki bitiş noktasıdır.

Çukura Girdi (Holed): Topunuzun tamamının bir *vuruş* sonrası *çukurda, green* yüzeyinin altında hareketsiz kalmasıdır. Kurallarda *"çukura girmek"* ya da *"çukura girdi"* tabirleri kullanıldığında, topunuzun *çukura girdiği* anlamına gelir.

Topunuzun *bayrak direğine* dayalı olarak durduğu özel durum için Kural 13.2c'ye bakınız. (Topunuzun bir kısmının *green* yüzeyinin altında olması durumunda *çukura girdiği* kabul edilir).

Dış Etken (Outside Influence): Topunuza, *ekipmanınıza* veya *sahaya* ne olacağına etki edebilecek, aşağıda belirtilmiş kişiler veya varlıklardır:

- *Caddie'niz* ya da ortağınızın ya da rakibinizin ya da bunlardan birisinin *caddie'si* **hariç** herhangi bir kişi (diğer bir oyuncu da dahil),
- Herhangi bir *hayvan*, ve
- *Doğal güçler* hariç herhangi bir doğal ya da yapay nesne veya herhangi bir şey (hareket halindeki başka bir top da dahil).

Doğal Güçler (Natural Forces): Rüzgâr, su gibi etkenler veya yerçekimine bağlı görünürde sebepsiz hareketler gibi, doğanın etkileridir.

Drop (Drop): Topun, *oyunda* olabilmesi maksadıyla, tutulup havadan serbest bırakılması hareketidir. Kurtulma Kurallarının tümünde, topunuzu *drop* edeceğiniz ve sonrasında topunuzun içerisinde kalması gereken belirli bir *kurtulma alanı* belirlenmiştir.

Kurtulma işlemi yaparken, topunuzu diz seviyeniz yüksekliğinden aşağıdaki koşulları sağlayacak şekilde bırakmalısınız:

- Topunuzu atmadan, döndürmeden, yuvarlamadan veya topunuzun nerede duracağına etki edebilecek herhangi bir harekette bulunmadan doğrudan aşağıya bırakmalısınız
- Topunuz yere çarpmadan önce vücudunuzun veya ekipmanınızın herhangi bir yerine temas etmemelidir (Bakınız Kural 14.3b).

Duruş (Stance): Bir *vuruş* için hazırlanırken ve *vuruş* yaparken ayaklarınızın ve vücudunuzun pozisyonudur.

Ekipman (Equipment): Siz veya *caddie'niz* tarafından kullanılan, giyilen, tutulan ya da taşınan her şey. Tırmık gibi *saha* bakımı için kullanılan cisimler, sadece siz veya *caddie*'niz tarafından kullanıldığı ya da taşındığı zaman süresince *ekipman* sayılır.

Ekipman Kuralları (Equipment Rules): Bir tur esnasında kullanabileceğiniz sopalar, toplar ve diğer *ekipmanlara* ilişkin şartlar ve düzenlemelerdir. *Ekipman kurallarına* bu adresten ulaşılabilir: RandA.org/EquipmentStandards.

En Yakın Tam Kurtulma Noktası (Nearest Point of Complete Relief): *Anormal saha koşullarından* (Kural 16.1), tehlikeli *hayvanlardan* (Kural 16.2), *yanlış green'den* (Kural 13.1e) veya *oynanamaz bölgelerden* (Kural 16.1f ve 17.1e) ya da bazı Yerel Kurallar kapsamında cezasız kurtulma alabilmeniz için belirlenen referans noktasıdır.

Bu nokta aşağıdaki koşulları sağlayan tahmini noktadır:

- Topunuzun durduğu orijinal noktaya en yakın, ama bu noktadan çukura daha yakın olmayan,
- Sahanın alanlarından olması gereken alan içinde olan, ve
- Eğer kurtulma aldığınız koşul orada olmasaydı topunuzun asıl durduğu yerden yapacağınız vuruşu engellemeyen.

Bu referans noktasını belirlerken o *vuruş* için sopa seçiminizi, *duruş*unuzu, *swing* ve *oyun hatt*ınızı belirlemeniz gerekir.

Engel (Obstruction) (aynı zamanda bakınız: sabit ve sabit olmayan engel): *Sahanın ayrılmaz parçaları* ve *sınır cisimleri* hariç tüm yapay nesnelerdir.

Engel örnekleri:

- Yapay sınırları da dahil olmak üzere tüm yapay yüzeyli yollar ve patikalar.
- Binalar ve araçlar.
- Sulama başlıkları, drenajlar ve sulama veya kontrol kutuları.
- Oyuncu malzemeleri, bayrak direkleri ve tırmıklar.

Geçici Su (Temporary Water): *Ceza alanı* dışındaki bir zeminde oluşmuş herhangi bir geçici su birikintisidir (yağmur veya sulama sonrası oluşan birikintiler veya sahadaki su unsurlarından taşmalar gibi). *Duruş* pozisyonu almanızdan önce veya aldıktan sonra (ayağınız ile aşırı baskı uygulamadan) görünür olmalıdır.

Zeminin sadece ıslak, çamur veya yumuşak ya da adımınızı attığınızda suyun anlık olarak görünür olması yeterli değildir. Su birikintisinin, *duruş* pozisyonu almanızdan önce veya sonrasında sürekli olarak görünür olması gerekir.

Özel Durumlar:

- Çiğ ve don *geçici su* değildir.
- Kar ve doğal buz (don hariç), tercihinize göre ya *köksüz cisimdir* ya da zemin üzerinde ise *geçici su* olarak da değerlendirebilirsiniz.
- Üretilmiş buz bir *engeldir.*

Geçici Top (Provisional Ball): Son oynadığınız topunuzun *sınır dışına* gitmesi veya bir *ceza alanı* dışında *kayıp olması* ihtimaline karşı oynadığınız başka bir toptur.

Genel Alan (General Area): Diğer tanımlı dört alan **haricinde** kalan tüm *saha alanıdır:* (1) bir çukuru oynamak için, başlarken içerisinden oynamak zorunda olduğunuz *başlama alanı*, (2) tüm *ceza alanları*, (3) tüm *bunker'lar* ve (4) oynamakta olduğunuz çukurun *green'i.*

Oynanan çukurun *başlama alanı* dışında kalan *sahadaki* tüm *başlama yerleri* ve tüm *yanlış green'ler genel alana* dahildir.

Genel Ceza (General Penalty): *Maç oyununda* çukur kaybı, *vuruş sayısı oyununda* iki vuruş cezasıdır.

Gömülü (Embedded): Topunuzun, bir önceki *vuruşunuz* neticesinde, kendi izi içinde ve bir parçasının yer seviyesinin altında kalması durumudur. Topunuzun *gömülü* sayılması için toprağa temas etmesi gerekmez. (Örneğin, topunuzla toprak arasında çim veya *köksüz cisimler* bulunabilir).

Green (Putting Green): Oynamakta olduğunuz çukurdaki, pata yapabilmeniz için özel olarak hazırlanmış veya *Komite* tarafından *green* olarak tanımlanmış (örneğin geçici green kullanıldığı durumlar) alandır.

Hakem (Referee): *Komite* tarafından tartışma yaratacak konuları incelemek ve Kuralları uygulamak için görevlendirilmiş kişidir.

Hareket Etti (Moved): Duran topunuz, durduğu noktayı terk eder ve başka bir noktada durursa ve bu durum çıplak göz ile görülebiliyorsa (herhangi birisi görsün ya da görmesin) hareket etmiştir.

Bu tanım topunuzun asıl durduğu yerden yukarı, aşağı veya yatay olarak hareket ettiği tüm durumları kapsar.

Eğer topunuz sadece sallanır (titremek olarak da tabir edilebilir) ve asıl durduğu noktada durur ya da geri dönerse, topunuz *hareket etmiş* sayılmaz.

Hayvan (Animal): İnsanlar hariç hayvanlar alemine mensup canlılar.

Hayvan Tarafından Yapılmış Çukur (Animal Hole): Bir *hayvan* tarafından yere kazılmış herhangi bir çukurdur, ancak aynı zamanda *köksüz cisim* olarak tanımlanmış solucanlar ve böcekler gibi *hayvanlar* **hariç**.

Hayvanlar tarafından yapılmış çukur terimi aynı zamanda aşağıdakileri de içerir:

- Bir *hayvan* tarafından çukurdan çıkarılmış köksüz maddeler,
- Çukura doğru ilerleyen her türlü aşınma veya iz, ve
- Hayvanın yeraltında yaptığı kazı sonucu zeminde oluşmuş herhangi bir tümsek veya değişikliğe uğramış alan.

İşaret (Mark): Bir topun durduğu yeri göstermek için, tam arkasına ya da hemen yanına bir *top markası* yerleştirerek veya topun tam arkasına ya da hemen yanına bir sopayı yere koyarak orada tutmaktır.

İyileştirme (Improve): Yapacağınız bir *vuruş* için size potansiyel avantaj sağlayacak şekilde, *vuruşu*nuzu veya *oyunu etkileyen* bir veya daha çok *koşul* veya oyunu etkileyen diğer fiziki koşulları değiştirmektir.

Kayıp (Lost): Siz veya *caddie'niz* (veya *ortağınız* ya da *ortağınızın caddie'si*) tarafından aranmaya başladıktan sonraki üç dakika içinde bulunamayan topun durumudur.

Komite (Committee): Yarışmanın yönetilmesinden ya da *sahadan* sorumlu olan kişi ya da bir *gruptur.*

Köksüz Cisim (Loose Impediment): Toprağa sabitlenmemiş olan herhangi bir doğal nesnedir. Örneğin:

- Taşlar, köksüz çim, yapraklar, dallar,
- Ölü *hayvanlar* ve *hayvan* atıkları,
- Solucanlar, böcekler ve kolayca kaldırılabilecek benzer *hayvanlar* ve bunlar tarafından yapılmış tümsek ve tepecikler (karınca yuvası ve solucan izi gibi), ve
- Sıkıştırılmış toprak kümecikleri (havalandırma deliklerinden çıkanlar dahil),

Yukarıdaki doğal nesneler eğer:

- Yerde kökü var ve büyüyorsa,

- Yere sağlam bir şekilde gömülmüş ise (kolayca kaldırılamıyorsa), veya
- Topa yapışıyorsa,

Köksüz cisim değildir.

Özel durumlar:

- Kum ve gevşek toprak *köksüz cisim* değildir.
- Kırağı, çiğ ve su *köksüz cisim* değildir.
- Kar ve doğal buz (kırağı hariç) tercihinize bağlı olarak ya *köksüz cisimdir* ya da yerde olduklarında *geçici sudur.*
- Örümcek Ağları başka bir nesneye bağlı oldukları halde *köksüz cisimdir.*

Kurtulma Alanı (Relief Area): Bir Kurala göre kurtulma seçeneğini kullanırken topunuzu *drop* etmeniz gereken alandır. Her kurtulma Kuralı, belli bir *kurtulma alanı* kullanmanızı gerektirir. Bu *kurtulma alanlarının* yeri ve büyüklüğü aşağıdaki üç faktöre bağlıdır:

- **Referans Noktası:** *Kurtulma alanının* büyüklüğünün ölçülmeye başlanacağı nokta.
- **Referans Noktasından İtibaren Kurtulma Alanının Boyutları:** *Kurtulma alanı*, referans noktasından bir ya da iki *sopa boyu mesafe içindeki alandır.* **Ancak** aşağıdakiler ile sınırlıdır:
- **Kurtulma Alanının Yeri ile İlgili Sınırlamalar:** *Kurtulma alanının* yeri birden fazla yönden sınırlanabilir. Örneğin:
  - » *Sahanın alanlarından* belirlenmiş bir tanesinde olması gerekir. Örneğin sadece *genel alanda* olmalıdır ya da *bunker'da* veya *ceza alanında* olmamalıdır,
  - » *Çukura* referans noktasından daha yakın olmamalıdır veya kurtulmanın alındığı *bunker* ya da *ceza alanının* dışında olmalıdır, veya
  - » Kurtulmanın alındığı koşulun yarattığı engelden tamamen kurtulduğunuz (ilgili kuralda tanımlandığı gibi) bir yer olmalıdır.

Maç Oyunu (Match Play): Sizin ya da *tarafınızın,* doğrudan *rakip* bir oyuncuya ya da *rakip tarafa* karşı, bir ya da daha fazla *tur* baş başa mücadele ettiğiniz oyun türüdür.

Markör (Marker): *Vuruş sayısı oyununda, skor kartınıza* skorlarınızın girilmesinden sorumlu ve *skor kartınızı* tasdikleyecek olan kişidir. *Markör* herhangi bir oyuncu olabilir, **ama** *ortağınız* olamaz.

Mümkün Olan Maksimum Kurtulma Noktası (Point of Maximum Available Relief): *En yakın tam kurtulma noktası* olmayan, bir *bunker'daki* (Kural 16.1c) ya da *green'deki* (Kural 16.1d) *anormal saha koşulundan* kurtulma sağlayan referans noktanızdır.

Bu nokta aşağıdaki koşulları sağlayan tahmini noktadır:

- Topunuzun orijinal yerine en yakın **ancak**, *çukura* bu noktadan daha yakın olmayan,
- *Sahanın alanlarından* olması gereken alan içinde olan, ve
- Eğer kurtulma aldığınız koşul orada olmasaydı topunuzun asıl durduğu yerden yapacağınız *vuruşu* en az engelleyen.

Bu referans noktasını belirlerken o *vuruş* için sopa seçiminizi, *duruşunuzu*, swing ve oyun hattınızı belirlemeniz gerekir.

Onarım Bölgesi (Ground Under Repair): *Sahada*, *komite* tarafından *onarım bölgesi* olarak belirlenmiş (işaretlenerek veya başka bir şekilde) herhangi bir bölgedir.

Komite onarım bölgesi olarak tanımlamasa dahi, aşağıdakiler *onarım bölgesidir:*

- *Komite* veya *bakım onarım personeli* tarafından aşağıdaki durumlarda oluşturulmuş çukurlar:
  - » *Saha* kurulumu yapılırken (bir kazığın çıkarılmasının ardından oluşmuş bir *çukur* veya iki *çukur* için ortak bir green bulunması halinde, o çukurda oynanmayan diğer çukur), veya
  - » *Saha* bakımı yapılırken (havalandırma delikleri **hariç** olmak üzere, çim kaldırılması, ağaç kökü çıkartılması veya yer altına boru hattı döşenmesi esnasında oluşan).
- Daha sonra kaldırılmak üzere istiflenmiş kesilmiş çim, yapraklar ve diğer maddeler. **Ancak**:
  - » Kaldırılmak üzere istiflenmiş doğal cisimler aynı zamanda *köksüz cisimdir,* ve
  - » *Komite* aksine bir tanımlama yapmamış ise, *saha* üzerinde kaldırılması planlanmadan bırakılmış maddeler *onarım bölgesi* sayılmaz.

- Herhangi bir *hayvanın* yaşam alanı (kuş yuvası gibi), topunuza *vuruşunuz* veya *duruşunuz* neticesinde zarar görecek kadar yakınsa *onarım bölgesi* kabul edilir. Bu yaşam alanı, solucan veya böcekler gibi *köksüz cisim* olarak tanımlanan *hayvanlar* tarafından yapılmışsa bu kapsamda değerlendirilmez.

Onarım bölgesinin sınırları kazıklar ya da çizgilerle tanımlanmış olmalıdır:

- **Kazıklar:** Kazıklar ile tanımlandığında, *onarım bölgesinin* sınırı kazıkların dış kenarlarının zemin üzerindeki hizası ile tanımlanır; kazıkların kendileri *onarım bölgesinin* içindedir.
- **Çizgiler**: Zemine çizilen bir çizgi ile tanımlanmış ise, *onarım bölgesinin* sınırı, çizginin dış kenarıdır ve çizginin kendisi *onarım bölgesinin* içindedir.

Onur (Honour): *Başlama alanından* ilk *vuruşu* yapma hakkınızdır. (Bkz. Kural 6.4).

Ortak (Partner): *Maç oyunu* ya da *vuruş sayısı oyununda*, bir oyuncu ile beraber *taraf* olarak yarışan başka bir oyuncudur.

Oynanamaz Bölge (No Play Zone): *Sahanın Komite* tarafından oynanması yasaklanan bölümüdür. *Oynanamaz bölge* ya *anormal saha koşulları* ya da *ceza alanının* bir parçası olarak tanımlanır.

Oyun Hattı (Line of Play): Bir *vuruş* sonrasında topunuzun gitmesini istediğiniz hattır. Bu hat makul seviyede yerden yukarıya doğru bir alanı ve hattınızın her iki yanına doğru makul bir alanı kapsar.

Oyun hattının iki nokta arasında düz bir çizgi olması gerekmez. (Örneğin, topunuzun gitmesini planladığınız kavisli bir hat da olabilir).

Oyuna Sokulan Başka Top (Substitute): Çukuru oynarken kullandığınız topu, *oyundaki* topunuz olması amacıyla başka bir top ile değiştirmenizdir.

Oyunda (In Play): Bir çukurun oynanması esnasında *sahada* olan topunuzun durumudur.

Topunuz bir çukurda ilk defa:

- Topunuza *başlama alanının* içinden *vuruş* yaptığınız anda, veya
- *Maç oyununda*, topunuza *başlama alanının* dışından vuruş yaptığınızda ve *rakibinizin* Kural 6.1b'ye göre *vuruşu* iptal etmediği durumlarda oyunda olur.

O top, aşağıdaki durumlar **hariç**, *çukura girdiği* ana kadar *oyunda* kalır:

- *Sahadan* kaldırılırsa,
- Kaybolursa (hala *sahada* duruyor olsa bile), veya sınır dışında kalır, veya
- Bir Kural dahilinde izin verilmese bile, oyuna sokulan başka top olursa.

Oyunda olmayan bir top, *yanlış toptur.*

Bir *top markası*, *oyunda* olan topunuzun yerini *işaretlemek* için yerleştirildiğinde:

- Eğer topunuz kaldırılmadıysa hala *oyundadır*, ve
- Eğer topunuz kaldırılmış ve *yerleştirilmişse*, *top markası* kaldırılmamış dahi olsa topunuz *oyundadır.*

Pozisyon (Lie): Topunuza temas eden ya da hemen yanındaki herhangi bir büyüyen veya kökü toprakta olan doğal cisim, *sabit engel*, *sahanın ayrılmaz parçası* ve *sınır cismi* de dahil olmak üzere, topunuzun durduğu noktadır. *Köksüz cisimler ve sabit olmayan engeller* topun *pozisyonu* ile ilişkilendirilmez.

Rakip (Opponent): Bir maçta rekabet ettiğiniz kişidir. *Rakip* tanımı sadece *maç oyununda* geçerli bir tanımdır.

Sabit Engel (Immovable Obstruction): Kolayca yerinden oynatılamayacak veya *engelin* kendisine ya da *sahaya* zarar vermeden yerinden hareket ettirilemeyen ve *sabit olmayan engel* tanımına uymayan engeller *sabit engellerdir.*

Sabit Olmayan Engel (Movable Obstruction): Makul bir çaba ile *engelin* kendisine ya da *sahaya* zarar vermeden hareket ettirilebilen *engeldir.*

Sabit bir engelin veya *sahanın ayrılmaz parçasının* bir parçası (bir kapı, tutturulmuş bir kablonun bir parçası gibi) bu özellikleri taşıyorsa *sabit olmayan engel* olarak değerlendirilir. **Ancak** bu durum *sabit engelin* veya *sahanın ayrılmaz parçasının* hareket etmesi beklenmeyen sabit olmayan bir parçası için geçerli değildir (Örneğin taş bir duvardaki gevşek bir taş gibi).

Saha (Course): *Komite* tarafından belirlenen sınırların içinde kalan tüm oyun alanıdır. Sınır çizgisi hem yukarı doğru hem de aşağıya doğru devam eder.

Sahanın Alanları (Areas of the Course): *Sahayı* oluşturan beş tanımlanmış alan: (1) *genel alan*, (2) oynanacak çukura başlarken, ilk *vuruşunun* yapılmak zorunda olunduğu *başlama alanı*, (3) tüm *ceza alanları*, (4) tüm *bunker'lar* ve (5) oynamakta olduğunuz çukurun *green'i*.

Sahanın Ayrılmaz Parçası (Integral Object): *Komite* tarafından *sahayı* oynama zorluğunun bir parçası olarak tanımlanmış, cezasız olarak kolaylık sağlanamayacak yapay nesnelerdir.

Sahanın ayrılmaz parçalarının sabit oldukları kabul edilir. (Bkz. Kural 8.1a). **Ancak**, *sahanın ayrılmaz parçasının* bir parçası (bir çit kapısı veya tutturulmuş bir kablonun bir parçası gibi) *sabit olmayan engel* tanımına uyuyorsa, bu parça *sabit olmayan engel* gibi değerlendirilir.

Sahanın ayrılmaz parçası olarak ilan edilen yapay nesneler *engel* ya da *sınır cismi* değildir.

Sınır Cisimleri (Boundary Object): Cezasız kurtulma seçeneği olmayan, *sınır dışı* bölgesini tanımlayan veya gösteren duvarlar, çitler, kazıklar ve korkuluklar gibi yapay nesnelerdir.

Bu tanım bir sınır çitinin temelini ve direklerini de içerir, **ancak** açılı destekler ve duvara ya da çite tutturulmuş gergi teli ya da kablosu veya duvarın ya da çitin arkasına geçebilmek maksadıyla yapılmış herhangi bir basamak, köprü veya benzer yapıyı içermez.

Sınır cisimleri, hareket ettirilebilir veya kısmen hareket ettirilebilir olsalar dahi sabit olarak değerlendirilir (Bkz. Kural 8.1a).

Sınır cisimleri, engel ya da *sahanın ayrılmaz parçası* değildir.

Sınır Dışı (Out of Bounds): *Komite* tarafından tanımlanan *sahanın* sınırları dışında kalan tüm alanlardır. Bu sınırın içinde kalan her yer *sahanın* içindedir.

Sahanın sınırları zeminden hem yukarı hem de aşağı doğru uzar.

Sınır, *sınır cisimleri* ile ya da çizgi ile belirlenmelidir:

- **Sınır Cisimleri:** Sınır, kazıklar veya çitler ile belirlendiğinde, kazıkların *saha* tarafında bulunan kenarları arasında çizilen çizgi ya da çit direklerinin (açılı destek elemanları hariç) zemindeki iç kenarları referans alınarak tanımlanır. Bu kazıklar ve çit direklerinin kendileri *sınır dışındadır.*

  Duvar gibi farklı cisimler ile tanımlandığında veya *komite* sınır çitlerinin farklı bir şekilde değerlendirilmesini istediğinde, *komite* sınır çizgisini tanımlamalıdır.

- **Çizgiler:** Sınır, yere çizilen bir çizgi ile tanımlandığında, yere uygulanan çizginin *saha* tarafında kalan kenarı referans alınır. Çizginin kendisi *sınır dışındadır.*

Sınırın yere çizilen çizgi ile tanımlandığı durumlarda, uzaktan görülebilmesi için kazıklar da kullanılabilir. **Ama** bu durumda kazıkların herhangi başka bir anlamı yoktur. Sınır kazıkları veya çizgileri beyaz renk olmalıdır.

Skor Kartı (Scorecard): *Vuruş sayısı oyununda* her çukur için skorunuzun kaydedildiği dokümandır.

Sopa Boyu (Club-Length): *Tur* esnasında (Kural 4.1b (1) de izin verildiği gibi) bulundurduğunuz 14 (ya da daha az) sopadan, pata hariç en uzun sopanızın uzunluğudur. Örneğin, bir *tur* esnasında, çantanızda bulunan pata hariç en uzun sopa 43 inç (109,22 cm) boyunda bir driver ise, bir *sopa boyu*, o *tur* sonuna kadar sizin için 43 inçtir.

Taraf (Side): *Maç oyununda* ya da *vuruş sayısı oyununda*, bir *tur* boyunca tek birim gibi yarışan iki ya da daha çok *ortaktır.*

Tavsiye (Advice): Sizin veya başka bir oyuncunun sopa seçimini, *vuruşunu* veya bir çukuru veya turu nasıl oynayacağını etkileme amacı taşıyan her türlü sözlü yorum ya da hareket (bir önceki *vuruşunu* hangi sopa ile yaptığını göstermek gibi).

Fakat, nesnelerin saha üzerindeki yerleri, bir noktadan diğerine olan mesafe veya Kurallar gibi herkese açık bilgiler tavsiye sayılmaz.

Tee (Tee): *Başlama alanından* oynamak için topunuzu yerden yükseltmek amacıyla kullanılan bir nesnedir. Dört inçten (101.6 mm) uzun olamaz ve *Ekipman Kurallarına* uygun olmalıdır.

Top Markası (Ball-Marker): *Tee*, bozuk para, *top markası* olarak kullanılmak üzere yapılmış herhangi bir nesne veya küçük bir *ekipman* gibi, kaldırılacak topun yerini *işaretlemek* için kullanılan yapay cisimdir.

Tur (Round): *Komite* tarafından oynanma sırası belirlenmiş 18 ya da daha az çukurun oynanmasıdır.

Vuruş (Stroke): Topa vurmak için sopanızın ileri doğru hareketidir.

Vuruş Sayısı Oyunu (Stroke Play): Sizin ya da *tarafınızın*, diğer tüm oyunculara ya da *taraflara* karşı yarıştığı oyun formatıdır.

Vuruş ve Mesafe (Stroke and Distance): Kural 17, 18 veya 19'a göre kurtulma seçeneğini kullanarak bir önceki *vuruşunuzu* yaptığınız yerden oynadığınız durumlardaki prosedür ve cezadır (bkz Kural 14.6).

Vuruşu Etkileyen Koşullar (Conditions Affecting the Stroke): Topunuzun durduğu yerdeki *pozisyonu*, tasarladığınız *duruş* alanı, tasarladığınız swing alanı, *oyun hattınız* ve topunuzu *drop* edeceğiniz ya da yerleştireceğiniz *kurtulma alanıdır*.

Yanlış Green (Wrong Green): Oynadığınız çukurun *green*'i haricindeki *sahadaki* diğer tüm *green'lerdir. Yanlış green'ler genel alanın* bir parçasıdır.

Yanlış Top (Wrong Ball): Aşağıdaki toplarınız haricindeki tüm toplardır:

- *Oyundaki* topunuz (orijinal ya da oyuna *sokulan* başka top),
- *Geçici topunuz* (Kural 18.3c'ye göre iptal olmasından önce), veya
- *Vuruş sayısı oyununda* Kural 14.7b veya 20.1c'ye göre oynadığınız ikinci top.

Yanlış top için bazı örnekler: Başka bir oyuncunun *oyundaki* topu, başı boş, sahipsiz bir top, *sınır dışına* gitmiş olan topunuz, *kaybolan* topunuz veya kaldırılmış ama henüz *oyun*a sokulmamış topunuz.

Yanlış Yer (Wrong Place): Kurallara göre topunuzu oynamanız gereken ya da oynamanıza izin verilen yer hariç *sahadaki* herhangi bir yerdir.

Yerleştirme (Replace): Topun *oyunda* olması maksadıyla zemine koymak ve bırakmaktır.

İndeks

Bu indekste Tanımlara herhangi bir referansta bulunulmaz. Tanımlar tüm kitapta *italik* olarak yazılmış ve Tanımlar bölümünde alfabetik olarak listelenmiştir. - bkz sayfa 136 - 148

	Kural	Sayfa
Anormal Saha Koşulları		
- Bunker'da Kurtulma	16.1c	97
- Ceza Alanı	16.1a	93
- Genel Alanda Kurtulma	16.1b	95
- Green'de Kurtulma	16.1d	97
- Kayıp Top	16.1e	99
- Kurtulma Alınmasına İzin Verilen Durumlar	16.1a	93
- Kurtulma Koşulunun Olup Olmadığını Görmek için Topun Kaldırılması	16.4	102
- Onarım Bölgesi	16.1	93
- Oynanamaz Bölge	16.1f	99
- Vuruş Yapılması Açıkça Anlamsız	16.1a	94
Antrenman		
- Çukurun Oynanması Esnasında Antrenman	5.5	36
- İki Çukur Arasında Antrenman	5.5	36
- Oyun Durdurulduğunda Antrenman	5.5	36
- Turdan Önce veya Turlar Arasında - Maç Oyunu	5.2a	34
- Turdan Önce veya Turlar Arasında - Vuruş Sayısı Oyunu	5.2b	35
Başlama Alanı		
- Başlama Yeri İşaretlerinin Hareket Ettirilmesi	6.2b, 8.1a	41, 49
- Başlama Yeri Kuralları Ne Zaman Uygulanır	6.2a	40
- İyileştimelere İzin Verilir	6.2b	41
- Top Başlama Alanından Oynanmak Zorundadır	6.2b	40
- Top Tee Üzerine Koyulabilir	6.2b	40
Bayrak Direği		
- Bayrak Direğinin Çukurda Bırakılması	13.2a	72
- Bayrak Direğinin Çukurdan Çıkarılması	13.2b	73
- Top Bayrak Direğine Dayalı Olarak Duruyor	13.2c	73
- Topun Bayrak Direğine veya Tutan Kişiye Çarpması	13.2b	73

	Kural	Sayfa
Bunker'lar		
- Anormal Saha Koşulundan Kurtulma	16.1c	97
- Köksüz Cisimler	12.2a, 15.1	66, 88
- Kuma Dokunulduğunda Cezası Olan Durumlar	12.2b	66
- Kuma Dokunulduğunda Cezası Olmayan Durumlar	12.2b	66
- Oynanamaz Top	19.3	119
- Sabit Olmayan Engeller	12.2a, 15.2	66, 89
- Tehlikeli Hayvan Koşulundan Kurtulma	16.2	99
- Top Ne Zaman Bunker'dadır	12.1	65
Caddie'ler		
- Aynı Anda Bir Caddie Kullanılabilmesi	10.3a	60
- Caddie'nin Paylaşılması	10.3a	60
- İzin Verilen ve Verilmeyen Hareketler	10.3b, 10.2	61, 58
- Kuralların İhlali	10.3c	61
- Oyuncunun Arkasında Durulması İle İlgili Sınırlamalar	10.2b	59
Ceza Alanı		
- Başka Kurallara Göre Kurtulma Alınamaması	17.3	110
- Ceza Alanından Oynanan Top Ceza Alanında Kaldı	17.2a	107
- Ceza Alanından Oynanan Top Kayboldu, Sınır Dışına Gitti veya Oynanamaz Durumda	17.2b	110
- Kırmızı Ceza Alanlarında Kurtulma Seçenekleri	17.1d	105
- Nasıl Kurtulma Alınır	17.1d	105
- Oynanamaz Bölge	17.1e	107
- Sarı Ceza Alanlarında Kurtulma Seçenekleri	17.1d	105
- Top Bulunamadı	17.1c	104
- Top Ne Zaman Ceza Alanındadır	17.1a	104
- Topun Durduğu Gibi Oynanması	17.1b	104
Cezalar	1.3	19
Çukurun Oynanmaya Başlaması		
- Başlama Alanından Oynamak - Maç Oyunu	6.1b	39
- Başlama Alanından Oynamak - Vuruş Sayısı Oyunu	6.1b	39
- Çukur Ne Zaman Başlar	6.1a	39
Çukurun Tamamlanması	6.5	44
Davranış		
- Oyuncu Davranış Standartları	1.2	18
- Oyunculardan Beklenen Davranışlar	1.2	18

	Kural	Sayfa
Diğer Oyun Türleri	21	125
Diğer Oyun Türleri : Diğer	21.5	129
Diğer Oyun Türleri : Maç Oyunu veya Vuruş Sayısı Oyunu	3.1	22
Dört Top		
- Cezalar	23.8	133
- Ortaklardan Birisi Veya Her İkisi Tarafı Temsil Edebilir	23.4	132
- Ortakların Sopaları Paylaşması	23.7	133
- Oyun Sırası	23.6	133
- Oyuncunun Ortağın Hareketlerinden Sorumlu Olması	23.5b	132
- Oyuncunun Ortağının Oyununu Etkileyen Hareketleri	23.5a	132
- Tarafların Skorları - Maç Oyunu ve Vuruş Sayısı Oyunu	23.2a	130
- Top Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırıldı	23.2c	132
- Tur Ne Zaman Başlar ve Biter	23.3	132
- Vuruş Bağışlandıktan Sonra Oyuna Devam Edilebilir mi	23.6	133
- Vuruş Sayısı Oyununda Skor Kartı	23.2b	131
- Zamanında Gelmeyen Oyuncu Gruba Ne Zaman Katılabilir	23.4	132
Dörtlü	22	129
Ekipman		
- İzin Verilen ve Yasaklanan Kullanım Şekilleri	4.3a	31
- Tıbbi İstisnalar	4.3b	32
En Yüksek Skor Oyun Türü	21.2	128
Geçici Su	Bkz. Anormal Saha Koşulları	93
Geçici Top		
- Birden Çok Kez Geçici Top Oynanması	18.3c	113
- Geçici Top Oynanacağının Duyurulması	18.3b	113
- Geçici Topun Oyundaki Top Olduğu Durumlar	18.3c	114
- Geçici Topun Terk Edilmesi	18.3c	115
- Oynanmasına İzin Verilen Durumlar	18.3a	113
Genel Alan	2.2	20
Gömülü Top		
- Kurtulma Alınmasına İzin Verilen Durumlar	16.3a	100
- Nasıl Kurtulma Alınır	16.3b	101
Green'ler		
- Çukur Kenarında Kalan Top	13.3	74

	Kural	Sayfa
- Hasarın Onarılması	13.1c	68
- İşaretleme Kaldırma ve Temizleme	13.1b	68
- Kasıtlı Test Etme	13.1e	70
- Kum ve Gevşek Toprağın Kaldırılması	13.1c	68
- Top Ne Zaman Green'dedir	13.1a	68
- Top veya Top Markası Hareket Etti - Doğal Güçler Tarafından	13.1d	70
- Top veya Top Markası Hareket Etti - Yanlışlıkla	13.1d	70
- Yanlış Green	13.1f	70
Gros Skorlar	3.1	22
Gruplar		
- Maç Oyunu	5.4	36
- Vuruş Sayısı Oyunu	5.4	36
Hareket Halindeki Top		
- Bayrak Direğinin Hareket Ettirilmesi	11.3	63
- Bir İnsan Tarafından Kasıtlı Olarak Durdurulması veya Yönünden Saptırılması	11.2	63
- Bir İnsana Çarpması	11.1	62
- Dış Etkene Çarpması	11.1	62
- Green'de Başka Bir Topu Kaldırmak	11.3	63
- Topun Hareketini Etkilemek Amacıyla Kasıtlı Olarak Koşulların Değiştirilmesi	11.3	63
Hatanın Düzeltilmesi	14.5	83
Hayvanlar Tarafından Yapılan Çukurlar	Bkz Anormal Saha Koşulları	93
Kayıp Top		
- Top Kaybolduğunda Ne Yapılır	18.2b	112
- Top Ne Zaman Kayıptır	18.2a	111
Köksüz Cisimler		
- Kaldırılırken Top Hareket Etti	15.1b	88
- Köksüz Cisimlerin Kaldırılması	15.1a	88
Koşulların İyileştirilmesi		
- İyileştiren Koşulların Düzeltilmesi	8.1c	51
- İzin Verilen Hareketler	8.1b	50
- İzin Verilmeyen Hareketler	8.1a	49
- Vuruşu Etkileyen Koşullar	8.1	49

	Kural	Sayfa
Koşulların Kasıtlı Olarak Değiştirilmesi		
- Başka Bir Oyuncunun Topunu Etkilemek	8.3	51
- Diğer Fiziki Koşulları Değiştirmek	8.2	51
- Topun Pozisyonunun Değiştirilmesi	8.2, 8.3	51
Koşulların Kötüleştirilmesi ve Düzeltilmesi	8.1d	51
Kural Sorunları		
- Gereksiz Gecikmenin Önlenmesi	20.1a	121
- Hakem Kural Uygulamaları	20.2	123
- Komite Kural Uygulamaları	20.2	123
- Kurallarca Belirlenmemiş Durumlar	20.3	123
- Maç Oyunu	20.1b	121
- Maç Sonucu Kesinleştikten Sonra	20.2	123
- Video Kayıtları Kullanılırken Çıplak Göz Standartının Uygulanması	20.2	123
- Vuruş Sayısı Oyunu	20.1c	122
- Vuruş Sayısı Yarışması Tamamlandıktan Sonra Oyuncuların Diskalifiye Edilmesi	20.2	123
- Yanlış Kural Uygulamasının Düzeltilmesi	20.2	123
Kurallar		
- Kurallar	1.3	19
- Kurallarca Belirlenmemiş Durumlar	20.3	123
Maç Oyunu		
- Bağışlamalar	3.2b	23
- Berabere Biten Maçın Uzatılması	3.2a	23
- Çukurun Berabere Geçilmesi	3.2a	23
- Çukurun Kazanılması	3.2a	23
- Handikapların Uygulanması	3.2c	24
- Kendi Haklarınızın ve Çıkarlarınızın Korunması	3.2d	24
- Maç Skorunun Bilinmesi	3.2d	24
- Maçın Kazanılması	3.2a	23
- Rakibe Cezayı Söylemek	3.2d	24
- Rakibe Yapılan Vuruş Sayısını Doğru Söylemek	3.2d	24
Makul Muhakeme	1.3	19
Net Skorlar	3.1c	22
Onarım Bölgesi	Bkz Anormal Zemin Koşulları	93

	Kural	Sayfa
Oynanamaz Bölgeler	2.4, 16.1f, 17.1e	21, 99, 107
Oynanamaz Top		
- Bunker - Bunker Dışında Kurtulma	19.3	119
- Bunker - Bunker İçinde Kurtulma	19.3	119
- Ceza Alanı	19.1	116
- Çizgi Üzerinde Geri Gitme Seçeneği	19.2	116
- Genel Alan	19.2	116
- Green	19.2	116
- Kurtulma Ne Zaman Alınır	19.1	116
- Vuruş ve Mesafe İle Kurtulma	19.2	116
- Yana Doğru Kurtulma	19.2	116
Oyun	1.1	18
Oyun Hızı		
- Hazır Olan Oynasın -Ready Golf	5.6b, 6.4	37, 44
- Hızlı Tempoda Oynamak	5.6b	36
- Oyunun Gereksiz Geciktirilmesi	5.6a	36
- Sıra Dışı Oynamak	5.6b	37
- Tavsiyeler	5.6b	37
Oyun Sırası		
- Vuruş Sayısı Oyunu	6.4b	43
- Dört Top	23.6	133
- Dörtlü	22	129
- Geçici Top Oynanması	6.4	44
- Hazır Olan Oynasın -Ready Golf	6.4b	44
- Kurtulma Alınırken	6.4	44
- Maç Oyunu	6.4a	43
Oyuna Top Sokma	4.2c, 6.3b, 14.3a	31, 41, 79
Oyundaki Top	14.4	83
Oyunun Durması		
- Komite Tarafından Oyuna Ara Verilmesi	5.7a	37
- Komite Tarafından Oyuna Normal Ara Verilmesi	5.7b	38
- Komite Tarafından Oyunun Derhal Durdurulması	5.7b	38
- Maç Oyununda Anlaşarak	5.7a	37
- Oyunu Bırakabileceğiniz veya Bırakmak Zorunda Olduğunuz Durumlar	5.7a, 5.7b	37, 38
- Oyununun Tekrar Başlaması	5.7c	38

	Kural	Sayfa
- Şimşek	5.7a	37
- Topun Kaldırılması	5.7d	38
Par/Bogey Oyun Türü	21.3	128
Sabit Engeller	Bkz Anormal Saha Koşulları	93
Sabit Olmayan Engeller		
- Green Haricinde Herhangi Bir Yerde Kurtulma	15.2a	90
- Green'de Kurtulma	15.2a	91
- Kaldırılması	15.2a	89
- Top Bulunamadı	15.2b	91
Saha		
- Belirli Alanlar	2.2	20
- Oynanamaz Bölgeler	2.4	21
Sınır Dışı		
- Top Ne Zaman Sınır Dışındadır	18.2a	112
- Top Sınır Dışına Gittiğinde Ne Yapılır	18.2b	112
Sıralı Vuruş	Bkz Dörtlü	129
Sopalar		
- 14 Sopa Limiti	4.1b	29
- Onaylı Sopalar	4.1a	28
- Performans Karakteristiklerinin Değiştirilmesi	4.1a	28
- Sopaların Eklenmesi veya Değiştirilmesi	4.1b	29
- Sopaların Oyundan Çıkarılması	4.1c	30
- Sopaların Paylaşılması	4.1b, 23.7	29, 133
- Tur Esnasında Hasar Alan Sopanın Kullanılması veya Onarılması	4.1a	28
Stableford		
- Cezalar	21.1c	127
- Genel Bakış	21.1a	125
- Puan Hesaplama Yöntemi	21.1b	125
- Top Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırıldı	21.1d	128
- Tur Ne Zaman Biter	21.1e	128
Takım Yarışmaları	24	134
Tavsiye ve Diğer Yardımlar		
- Caddie'nin Arkada Durması	10.2b	59

	Kural	Sayfa
- Fiziki Yardım ve Doğal Etkenlerden Korunma	10.2b	60
- Hiza Alınırken Nesnelerden Yardım Alınması	10.2b	58
- Oyun Hattının Gösterilmesi	10.2b	58
- Tavsiye	10.2a	58
Tehlikeli Hayvanlar	16.2	99
Top		
- Kesik veya Çatlak	4.2c	31
- Onaylı Toplar	4.2a	30
- Oyuna Destek Olan Top - Green'de	15.3a	91
- Oyuna Engel Olan Top - Herhangi Biri	15.3b	91
- Oyuna Top Sokulması	4.2c, 6.3b, 14.3a	31,41,79
- Parçalara Ayrıldı	4.2b	30
Top Hareket Etti		
- Caddie Tarafından	9.4	54
- Dış Etken Tarafından	9.6	55
- Geri Swing veya Vuruş Esnasında	9.1b	52
- Hayvan Tarafından	9.6	55
- Maç Oyununda Rakip Tarafından	9.5	54
- Ortağınız Tarafından	23.5b	132
- Rüzgar Su ve Diğer Doğal Güçler Tarafından	9.3	53
- Sizin Tarafınızdan	9.4	54
- Topun Hareket Edip Etmediğine Karar Verilmesi	9.2a	53
- Topun Hareketine Neyin Neden Olduğuna Karar Verilmesi	9.2b	53
- Vuruş Sayısı Oyununda Başka Bir Oyuncu Tarafından	9.6	55
Top Markası		
- Kaldırıldı veya Hareket Ettirildi	9.7	55
- Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesinin Cezası	9.7b	55
- Oyuna Destek veya Engel Olması	15.3c	92
Topun Aranması		
- Aranırken Kum Hareket Etti	7.1b	47
- Top Aranırken Yanlışlıkla Hareket Etti	7.4	48
- Topun Makul Bir Şekilde Aranması	7.1a	46
Topun Drop Edilmesi		
- Kasıtlı Olarak Saptırıldı	14.3d	83
- Orijinal Top veya Başka Bir Top Kullanılabilir	14.3a	79
- Top Kurtulma Alanı Dışında Durdu	14.3c	82

	Kural	Sayfa
- Top Kurtulma Alanı İçine Drop Edilmeli ve Bu Alan İçinde Durmalı	14.3c	81
- Top Nasıl Drop Edilmelidir	14.3b	79
- Top Yere Çarptıktan Sonra Yanlışlıkla Saptırıldı	14.3c	81
Topun Durduğu Gibi Oynanması	9.1	52
Topun Kaldırılması ve Yerleştirilmesi	Ayrıca Bkz Topun Yerleştirilmesi	
- Kim Kaldırabilir	14.1b	77
- Kim Yerleştirebilir	14.2b	78
- Orijinal Top Kullanılmak Zorundadır	14.2a	77
- Top Nasıl Yerleştirilir	14.2b	78
- Topun Temizlenmesi	14.1c	77
- Topun Yeri İşaretlenmelidir	14.1a	76
Topun Temizlenmesi	14.1c	77
Topun Teşhis Edilmesi		
- Top Nasıl Teşhis Edilir	7.2	47
- Top Teşhis Edilirken Yanlışlıkla Hareket Etti	7.4	48
- Topun Teşhis Etmek İçin Kaldırılması	7.3	47
Topun Yerleştirilmesi		
- Kum Haricinde Orijinal Pozisyon Değişti	14.2d	78
- Kumda Orijinal Pozisyon Değişti	14.2d	78
- Orijinal Top Kullanılmalıdır	14.2a	77
- Top Kim Tarafından Yerleştirilir	14.2b	78
- Top Nasıl Yerleştirilir	14.2b	78
- Topun Yerleştirileceği Nokta	14.2c	78
- Yerleştirilen Top Orijinal Yerinde Durmuyor	14.2e	79
Tur Ne Zaman Sona Erer	5.3b	35
Turun Başlaması	5.3a	35
Üç Top Maç Oyunu	21.4	129
Vuruş İptal Edildi		
- Bir Önceki Vuruşun Yapıldığı Yerden Oynamak	14.6	84
- Maç Oyununda Başlama Alanı Dışından Vuruş Yapılması	6.1b	39
- Maç Oyununda Oyun Sırası	6.4a	43
Vuruş Sayısı Oyunu		
- Kazanan	3.3a	25

	Kural	Sayfa
- Skor Kartı - Çukur İçin Yanlış Skor	3.3b	26
- Skor Kartı - Markör Sorumlulukları	3.3b	25
- Skor Kartı - Oyuncu Sorumlulukları	3.3b	25
- Skor Kartı - Skor Kartında Handikap	3.3b	26
- Topun Çukura Girmesi	3.3c	27
Vuruş ve Mesafe		
- Başlama Alanından Yeniden Oynama	14.6a	85
- Genel Alandan, Ceza Alanından veya Bunker'dan Yeniden Oynama	14.6b	85
- Green Üzerinden Yeniden Oynama	14.6c	85
- Her Zaman Kurtulma Alınabilir	18.1	111
- Top Kayıp veya Sınır Dışında	18.2	111
Vuruş Yapılması		
- Geri Swing Hareketi Başladıktan Sonra Topun Hareket Etmesi	9.1b, 10.1d	52, 57
- Oyun Hattı Üzerinde veya Karşısında Durmak	10.1c	57
- Sopanın Destek Alınarak Kullanılması	10.1b	56
- Topa Net Şekilde Vurmak	10.1a	56
- Topun Su İçinde Hareket Etmesi	10.1d	57
- Topun Tee'den Düşmesi	10.1d	57
Yanlış Top	6.3c	42
Yanlış Yer		
- Ciddi İhlal	14.7b	86
- Ciddi İhlal Olmaması	14.7b	86
- Düzeltme Gerekli mi Değil mi	14.7b	86
- Topun Oynanması Gereken Yer	14.7a	85
Yapay Yollar	Bkz Anormal Saha Koşulları	93

Diğer Yayınlar

Amatörlük Statüsü Kuralları

Amatörlük Statüsü Kuralları, sadece oyunun zorluklarının üstesinden gelerek keyif almak için golf oynayanlarla, aynı zamanda maddi kazanç elde etmek için bir meslek olarak golf oynayanları ayırdeder. Kazanılabilecek ödüllerin değeri gibi konularda uygun limitler ve sınırlamalar getirerek amatör golfçülerin maddi ödüllere değil, rekabet ruhuna odaklanmalarını teşvik eder. Bir amatör golfçü olarak bu Kuralları ihlal ederseniz, amatörlük statünüzü ve amatör yarışmalara katılma hakkınızı kaybedebilirsiniz. Bu nedenle, RandA.org adresinden erişebileceğiniz Amatörlük Statüsü Kurallarını anlamanız önemlidir.

Ekipman Kuralları

Ekipman Kuralları, ekipman imalatçılarının, tasarımcılarının, turnuva yöneticilerinin ve oyuncuların golf sopaları, topları ve diğer ekipmaların tasarım ve imalatı konusundaki Kuralları anlamalarına ve uygulamalarına yardımcı olmak için gereken kapsamlı Kuralları, teknik detayları ve ilkeleri kapsar. Kullandığı ekipmanların Kurallara uygun olduğundan emin olmak, oyuncunun sorumluluğundadır. Ekipman Kurallarının resmi test protokollerine ve/veya belirli bir Kural için video gösterimlerine, teknik özelliklerine veya ölçüm tekniklerine ait bağlantıları da kapsayan interaktif bir versiyonuna RandA.org adresinden erişilebilir.

Engelli Golfçüler İçin Değiştirilmiş Golf Kuralları

Değiştirilmiş Kurallar, Golf Kurallarının belirlenmiş dört engel kategorisi için uyarlamasıdır. Engelli bir oyuncunun, aynı veya başka bir türde engelli oyuncular ile, veya engelli olmayan oyuncular ile adil bir şekilde oynayabilmesini sağlamayı amaçlar. Değiştirilmiş Kurallar otomatik olarak uygulanmaz; bu Kuralların uygulanıp uygulanmayacağı, yarışmayı düzenleyen Komitenin kararına bağlıdır. Bu Değiştirilmiş Kurallar, Golf Kuralları İçin Resmi Kılavuz kapsamında yayınlanmıştır ve bu Kurallara RandA.org adresinden de erişilebilir.

THE DAY-DATE 40

The international symbol of performance and success, reinterpreted with a modernized design and a new-generation mechanical movement. It doesn't just tell time. It tells history.

OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40

ROLEX

R&A USGA

Golf küresel bir oyundur ve dünya çapında tüm golfçüler için geçerli olacak bu Kurallar R&A ve USGA tarafından hazırlanmış ve uygulamaya alınmıştır.

ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF