

R&A

USGA®

골프 규칙

2019년 1월부터 유효



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF



KGA

대한골프협회

공식 골프 규칙 어플리케이션

iOS와 안드로이드
무료 다운로드 가능



Download on the
App Store

GET IT ON
Google Play

RandA.org/apps 에서
더 많은 정보를 확인할 수 있습니다.



골프 규칙

2019년 1월부터 유효



스코틀랜드 세인트 앤드류스에 본부를 둔 R&A와 뉴저지주 리버티 코너에 본부를 둔 USGA는 함께 전 세계의 골프를 관장하며 골프 규칙을 제정하고 해석하는 일을 한다.

R&A와 USGA는 본 단일 규칙을 발간하는 데 서로 협력하지만 관할지역은 별도로 운영한다. USGA는 미국령 전 지역과 멕시코의 규칙을 관장하는 책임을 지고, R&A는 소속 골프단체들의 동의하에 세계의 나머지 모든 지역에서 그와 같은 책임을 진다.

R&A와 USGA는 골프 규칙과 그 해석을 언제라도 수정할 권한을 갖는다.

www.RandA.org

www.USGA.org

차 례

서문	8
골프 규칙을 사용하는 방법	15
I. 골프의 기본 원리 (규칙 1-4)	17
규칙 1 - 골프, 플레이어의 행동 그리고 규칙	18
1.1 골프	18
1.2 플레이어의 행동 기준	18
1.3 규칙에 따라 플레이하기	19
규칙 2 - 코스	23
2.1 코스의 경계와 아웃오브바운즈	23
2.2 코스의 구역	23
2.3 플레이에 방해가 되는 물체 또는 상태	25
2.4 플레이금지구역	25
규칙 3 - 골프 경기	26
3.1 골프 경기의 핵심 요소	26
3.2 매치플레이	27
3.3 스트로크플레이	32
규칙 4 - 플레이어의 장비	36
4.1 클럽	36
4.2 볼	41
4.3 장비의 사용	42
II. 라운드 플레이와 홀 플레이 (규칙 5-6)	47
규칙 5 - 라운드 플레이	48
5.1 라운드의 의미	48
5.2 라운드 전에 또는 라운드와 라운드 사이에 코스에서 연습하기	48
5.3 라운드 시작하기와 끝내기	49
5.4 조 편성	50
5.5 라운드 동안 또는 플레이가 중단된 동안 연습하기	51
5.6 부당한 지연; 신속한 플레이 속도	52
5.7 플레이 중단 및 재개	53

규칙 6 – 홀 플레이	57
6.1 홀 플레이 시작하기	57
6.2 티잉구역에서 플레이하기	58
6.3 홀 플레이에 사용되는 볼	61
6.4 홀을 플레이할 때의 플레이 순서	63
6.5 홀 플레이 끝내기	66
Ⅲ. 볼 플레이 (규칙 7-11)	67
규칙 7 – 볼 찾기: 볼의 발견과 확인	68
7.1 올바르게 볼을 찾는 방법	68
7.2 볼을 확인하는 방법	69
7.3 볼을 확인하기 위하여 집어 올리기	69
7.4 볼을 발견하거나 확인하는 과정에서 우연히 그 볼을 움직인 경우	70
규칙 8 – 코스는 있는 그대로 플레이하기	71
8.1 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선하는 플레이어의 행동	71
8.2 자신의 정지한 볼이나 스트로크에 영향을 미치는 그 밖의 물리적인 상태를 변경하기 위한 플레이어의 고의적인 행동	75
8.3 다른 플레이어의 정지한 볼이나 스트로크에 영향을 미치는 물리적인 상태를 변경하기 위한 플레이어의 고의적인 행동	76
규칙 9 – 볼은 놓인 그대로 플레이하기; 정지한 볼을 집어 올리거나 움직인 경우	77
9.1 볼은 놓인 그대로 플레이하기	77
9.2 볼의 움직임 여부와 그 원인 판단하기	78
9.3 자연의 힘에 의하여 움직인 볼	79
9.4 플레이어가 집어 올리거나 움직인 볼	79
9.5 매치플레이에서 상대방이 집어 올리거나 움직인 볼	80
9.6 외부의 영향이 집어 올리거나 움직인 볼	81
9.7 집어 올리거나 움직인 볼마커	82
규칙 10 – 스트로크의 준비와 실행; 어드바이스와 도움; 캐디	83
10.1 스트로크하기	83
10.2 어드바이스와 그 밖의 도움	85
10.3 캐디	88
규칙 11 – 움직이고 있는 볼이 우연히 사람이나 동물 또는 물체를 맞힌 경우; 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위한 고의적인 행동	91
11.1 움직이고 있는 볼이 우연히 사람이나 외부의 영향을 맞힌 경우	91
11.2 움직이고 있는 볼이 사람에 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 경우	92
11.3 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위하여 고의로 물체를 움직이거나 상태를 변경한 경우	94

IV. 벙커와 퍼팅그린에 관한 특정한 규칙 (규칙 12-13) 97

규칙 12 – 벙커	98
12.1 볼이 벙커에 있는 경우	99
12.2 벙커에서 플레이하기	99
12.3 벙커에 있는 볼에 관한 특정한 구제규칙	100
규칙 13 – 퍼팅그린	101
13.1 퍼팅그린에서 허용되거나 요구되는 행동	101
13.2 깃대	106
13.3 홀에 걸쳐있는 볼	110

V. 볼을 집어 올리고 되돌려놓기 (규칙 14) 111

규칙 14 – 볼에 관한 절차: 마크하기 · 집어 올리기 · 닦기; 리플레이스하기; 구제구역에 드롭하기; 잘못된 장소에서 플레이한 경우	112
14.1 마크하기 · 집어 올리기 · 닦기	112
14.2 리플레이스하기	113
14.3 구제구역에 드롭하기	116
14.4 원래의 볼이 플레이에서 배제된 후 플레이어의 볼이 도로 인플레이되는 경우	121
14.5 볼을 교체 · 리플레이스 · 드롭 · 플레이스하는 과정에서 한 잘못 바로잡기	121
14.6 직전의 스트로크를 한 곳에서 다음 스트로크를 하는 경우	123
14.7 잘못된 장소에서 플레이한 경우	125

VI. 페널티 없는 구제 (규칙 15-16) 127

규칙 15 – 루스임페디먼트 · 움직일 수 있는 장애물(플레이에 도움이나 방해가 되는 볼 또는 볼마커 포함)로부터의 구제	128
15.1 루스임페디먼트	128
15.2 움직일 수 있는 장애물	129
15.3 플레이에 도움이나 방해가 되는 볼이나 볼마커	132
규칙 16 – 비정상적인 코스상태(움직일 수 없는 장애물 포함) · 위험한 동물이 있는 상태 · 박힌 볼로부터의 구제	135
16.1 비정상적인 코스상태(움직일 수 없는 장애물 포함)	135
16.2 위험한 동물이 있는 상태	142
16.3 박힌 볼	143
16.4 구제가 허용되는 상태인지 확인하기 위하여 볼을 집어 올리기	146

Ⅶ. 페널티 구제 (규칙 17-19)	147
규칙 17 - 페널티구역	148
17.1 페널티구역에 있는 볼에 대한 선택사항	148
17.2 페널티구역에서 볼을 플레이한 후의 선택사항	153
17.3 페널티구역에 있는 볼에 대해서는 다른 규칙에 따른 구제를 받을 수 없다	156
규칙 18 - 스트로크와 거리 구제 · 분실된 볼 · 아웃오브바운즈 · 프로비저널볼	157
18.1 스트로크와 거리의 페널티 구제는 언제든지 허용된다	157
18.2 분실된 볼 또는 아웃오브바운즈로 간 볼: 반드시 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다	158
18.3 프로비저널볼	160
규칙 19 - 언플레이어블볼	164
19.1 플레이어는 페널티구역 이외의 코스 어디에서나 언플레이어블볼 구제를 선택할 수 있다	164
19.2 일반구역이나 퍼팅그린에서 언플레이어블볼에 대한 구제방법	164
19.3 벙커에서 언플레이어블볼에 대한 구제방법	167
Ⅷ. 규칙 적용에 문제가 생긴 경우 플레이어와 위원회가 따라야 할 절차 (규칙 20)	169
규칙 20 - 라운드 동안 규칙에 관한 문제 해결하기; 레프리와 위원회의 재정	170
20.1 라운드 동안 규칙에 관한 문제 해결하기	170
20.2 규칙에 따라 재정하기	174
20.3 규칙에서 다루어지지 않은 상황	176
Ⅸ. 그 밖의 플레이 방식 (규칙 21-24)	177
규칙 21 - 개인으로서 플레이하는 그 밖의 스트로크플레이와 매치플레이	178
21.1 스테이블포드	178
21.2 맥시멈스코어	182
21.3 파/보기	184
21.4 스리볼 매치플레이	187
21.5 그 밖의 플레이 방식	187
규칙 22 - 포섬(번갈아 치는 샷)	188
22.1 포섬의 개요	188
22.2 어느 파트너든 편을 위하여 행동할 수 있다	188
22.3 편은 반드시 스트로크를 번갈아 하여야 한다	189
22.4 라운드 시작하기	189
22.5 파트너들은 클럽을 공동으로 사용할 수 있다	190

규칙 23 – 포볼	191
23.1 포볼의 개요	191
23.2 포볼의 스코어 산정방법	191
23.3 라운드가 시작되고 끝나는 시점; 홀이 끝나는 시점	193
23.4 파트너들은 각자 또는 함께 그 편을 대표할 수 있다	194
23.5 파트너의 플레이에 영향을 미치는 플레이어의 행동	194
23.6 편의 플레이 순서	195
23.7 파트너들은 클럽을 공동으로 사용할 수 있다	196
23.8 페널티가 한 파트너에게만 적용되는 경우 또는 두 파트너에게 모두 적용되는 경우	196
규칙 24 – 팀 경기	199
24.1 팀 경기의 개요	199
24.2 팀 경기의 경기 조건	199
24.3 팀의 주장	199
24.4 팀 경기에서 허용되는 어드바이스	200
X. 용어의 정의	201
찾아보기	226

서 문

- 2019년 개정판에 부치는 글 -

본 규칙 책은 2019년 1월부터 전 세계적으로 시행되는 **골프 규칙**을 수록하고 있다. 이 개정판은 오늘날 골프 경기와 일반적인 플레이에서 필요로 하는 것들에 초점을 맞추어, **골프 규칙**을 최신판으로 개정한 것이다. 이는 R&A와 USGA의 규칙분과위원회의 전·현직 위원들이 주도해온 **규칙의 현대화 방안**의 산물이며, 각계의 골프 관련 종사자들을 비롯하여 전 세계의 수많은 골퍼들의 다양한 의견들을 반영한 결과물이다.

이 개정 작업은 골프의 핵심 원칙과 특성을 지켜나가면서 모든 골퍼들의 요구를 감안하고 누구나 규칙을 보다 쉽게 이해하고 적용할 수 있도록 하기 위하여 근본적이고 광범위하게 진행되어왔다. 그 결과, 이 개정된 규칙은 보다 일관성이 있고, 보다 간단명료하며, 보다 공정한 면모를 갖추게 되었다.

이 개정판이 과거의 규칙 책과 매우 달라 보이는 것은 아마도 현대적이면서도 평이한 문체와 어휘로 쓰였기 때문일 것이다. 이 개정판은 여러분이 필요로 하는 항목들을 더욱 쉽게 찾아보고 활용할 수 있도록 편집하였고 종전보다 많은 그림들을 사용하였으며, 각 규칙에서 '규칙의 목적'을 밝힘으로써 해당 규칙의 바탕이 되는 원칙들을 보다 잘 이해할 수 있도록 하였다.

골프 규칙은 누구나 이해할 수 있는 것이어야 하며, 각기 다른 능력을 가진 골퍼들이 전 세계적으로 다른 여러 유형의 코스에서 플레이할 때 일어나는 문제들에 대하여 명확한 답을 줄 수 있는 것이어야 한다. 우리는 또한 코스 안팎에서 가장 유용하게 쓰일 것으로 기대되는 『플레이어를 위한 **골프 규칙**』이라는 작은 책자도 마련하였다. 플레이어판은 코스에서 플레이할 때 가장 빈번하게 적용되는 규칙들을 수록한 규칙 책으로서, 본 규칙 책의 요약본이다. 레프리와 위원회 그리고 규칙에 관하여 좀 더 자세하게 알기를 원하는 이들을 위하여, 우리는 일반적인 플레이와 경기를 주관하는 방법에 관한 권장사항인 「위원회 절차」와 「골프 규칙 해석」을 수록한 『**골프 규칙에 관한 공식 가이드**』도 새롭게 마련하였다. 이 판본들은 모두 인쇄본과 디지털 버전으로 만나볼 수 있다.

우리는 이 현대화된 규칙이 보다 공정하고 덜 복잡하며 더 이해하기 쉬울 뿐만 아니라, 골퍼가 직면하고 있는 플레이 속도의 향상이라든가 환경에 관한 책무와 같은 이슈들에 더 적절하게 부합된다는 것을 골퍼 여러분이 알게 될 것이라 확신한다.

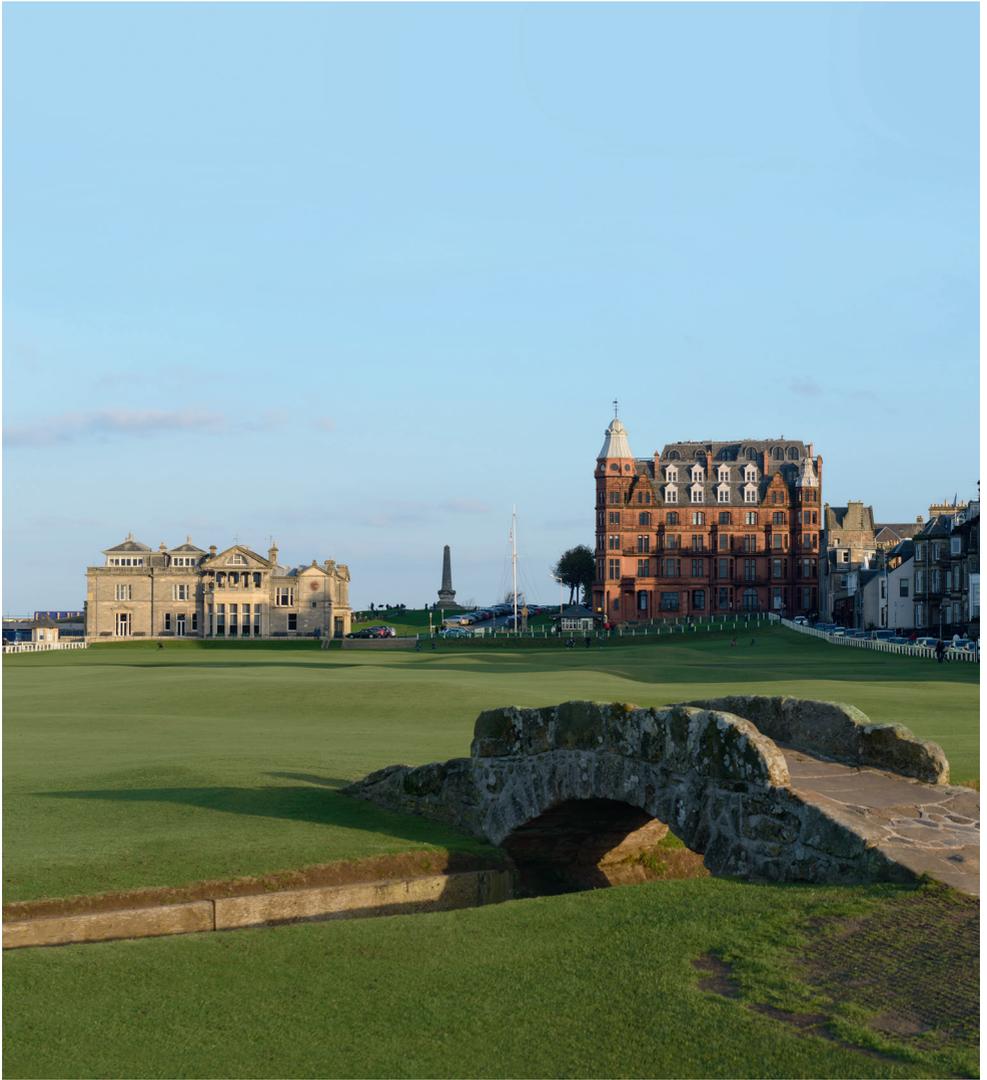
우리는 이 어렵고도 힘든 작업에 헌신해주신 존경하는 R&A와 USGA의 위원회와 임직원들과 이 역사적인 개정 작업에 기여해주신 모든 분들께 심심한 사의를 표하는 바이다.

데이비드 본셀

R&A Rules Limited
규칙위원회
위원장

마크 레인먼

USGA
규칙위원회
위원장



변함없는 가치

270여 년의 역사를 자랑하는 '골프 규칙(Rules of Golf)'은
꾸준히 진화를 거듭해온 골프의 핵심 원칙입니다.
이번에 발간된 최신 개정판은 골프를
누구나 즐길 수 있는, 열린 스포츠로 만들어주는
중요하고 바람직한 변화를 담고 있습니다.





열정

골퍼마다 실력은 달라도 골프를 향한 열정만은 같습니다.
올해 '골프 규칙(Rules of Golf)'에 명시된 변화는
전 세계 곳곳에서 골프를 즐기는
모든 이들의 열정을 담았습니다.

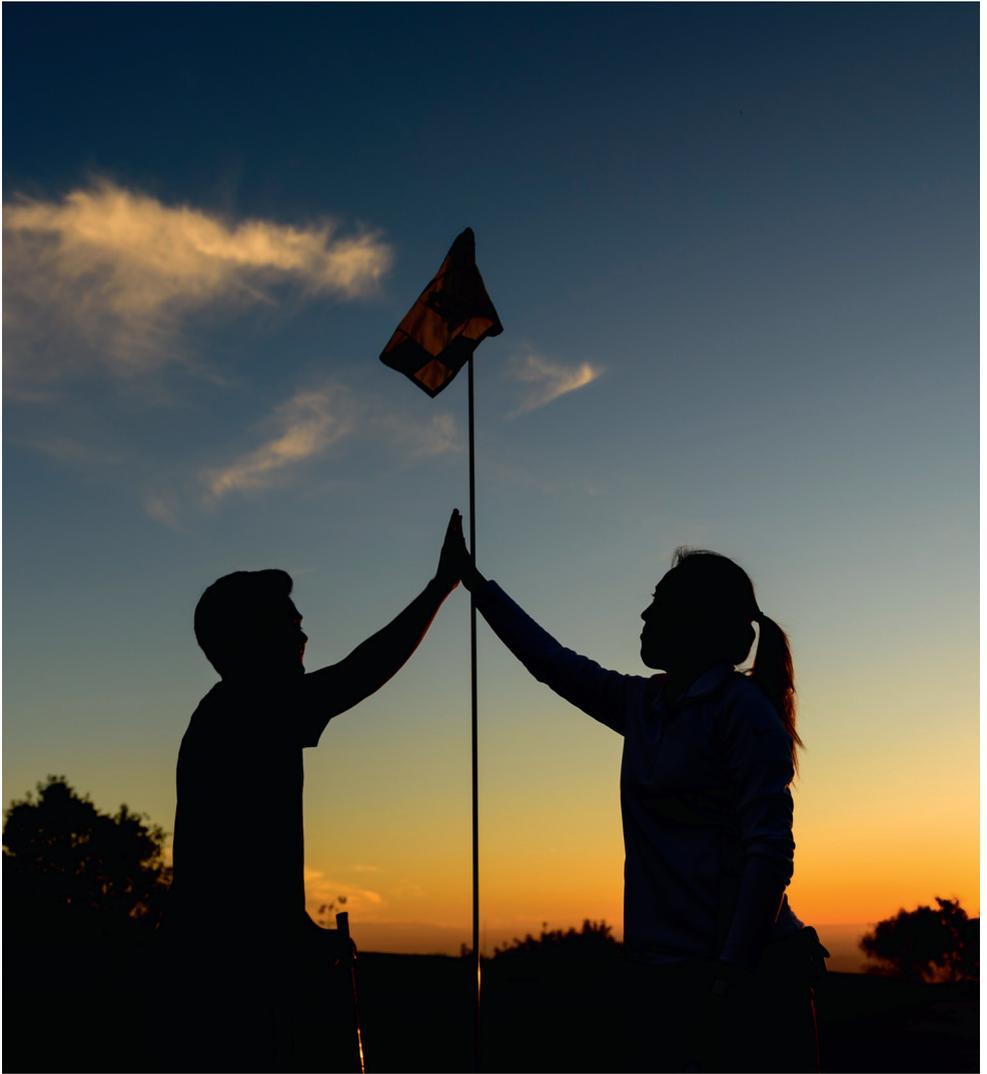


정확성

골프는 정신력이 핵심인 스포츠이자, 정확성으로 결실을 맺는 스포츠입니다. 이 정신을 담은 '골프 규칙(Rules of Golf)'은 전 세계 모든 골퍼들이 반드시 지켜야 할 정확한 기준입니다. 명예와 진실성을 우선으로 하는 규범인 '골프 규칙'은 모든 골퍼가 스스로의 감독 주체가 될 수 있도록 누구나 쉽게 접근할 수 있어야 합니다.



ROLEX



연결 고리

'골프 규칙(Rules of Golf)'의 현대화는
골프를 즐기는 모든 이들의 목소리를
경청한 결과입니다. 골프 사회 전체를
하나로 이어주는 연결 고리를 상징하고,
이를 더욱 강화해주는 단 하나의 규칙입니다.



진화

골프의 위대한 전통은 앞으로도 계승될 것이고,
'골프 규칙(Rules of Golf)'도 계속 진화할 것입니다.
'골프 규칙'의 현대화는 골프가 미래로 나아가는데
꼭 필요한 변화입니다.



ROLEX



FOREVER GOLF

특유의 우아함과 매력으로 만인에게 사랑받는 스포츠인
골프는 앞으로도 변함없이 영예로운 스포츠로 남을 것입니다.
롤렉스는 영국왕립골프협회, 그리고 미국골프협회와 함께
골프의 새로운 규칙, 골프의 미래, 그리고 골프를 사랑하고
즐기는 모든 이들과 함께하는 것을 자랑스럽게 생각합니다.

R&A **USGA**



ROLEX

『골프 규칙』을 사용하는 방법

골프 규칙은 각기 다른 능력을 가진 골퍼들이 전 세계적으로 다른 여러 유형의 코스에서 플레이할 때 일어나는 문제들을 포괄적으로 다루어, 그것에 대하여 누구나 이해할 수 있는 답을 제공하고자 한다.

『골프 규칙』은 골프 경기와 일반적인 플레이를 주관하는 이들과 골프 경기와 관련하여 일어날 수 있는 다양한 문제에 대한 답을 필요로 하는 이들을 위한 규칙 책이다.

모든 골퍼들을 위하여, 우리는 코스에서 가장 빈번하게 일어나는 규칙 관련 상황들을 수록한 『골프 규칙』의 요약본인 『플레이어를 위한 골프 규칙』도 마련하였다. 그러나 위원회의 구성원이나 레프리가 재정을 요청받는 경우에는 요약본이 아닌 『골프 규칙』에서 그 답을 찾아야 한다.

어떤 질문에 대한 답을 얻고자 하거나 코스에서 일어난 규칙에 관한 문제를 해결하고자 할 때, 「차례」는 그 상황과 관련된 규칙을 찾는 유용한 도구가 될 것이며 「찾아보기」는 그 상황과 관련된 규칙을 신속하게 확인하는 데 도움이 될 것이다. 예를 들면,

- 플레이어가 퍼팅그린에서 자신의 볼을 우연히 움직인 경우, 그 문제의 핵심적인 용어가 ‘움직인 볼’ 또는 ‘퍼팅그린’이라는 것을 확인한 후,
- 「찾아보기」에서 ‘움직인 볼’ 또는 ‘퍼팅그린’이라는 항목을 보면, 그 상황과 관련된 규칙들(규칙 9.4와 규칙 13.1d)을 찾을 수 있으며,
- 그 규칙들을 읽어보면 정확한 답을 얻을 수 있을 것이다.

『골프 규칙』에 있는 「차례」와 「찾아보기」를 활용하는 한편, 본 규칙 책을 보다 효율적이고 정확하게 사용하기 위해서는 다음과 같은 점들 또한 고려하여야 한다.

「용어의 정의」에 대한 이해

본 규칙 책에서는 비정상적인 코스상태라든가 일반구역 등 골프 규칙의 기초를 이루는 70여 가지의 용어에 대한 정의를 규정하고 있다. 「용어의 정의」에 규정된 용어들을 제대로 이해하는 것은 규칙을 올바르게 적용하는 데 매우 중요한 전제가 된다(규정된 용어는 굵은 글씨체로 표기하였고 이 책의 뒷부분에 별도로 수록하였다).

사실 관계 확인

규칙에 관한 문제에 대한 답을 찾기 위해서는 반드시 다음과 같은 사실들을 면밀하게 고려하고 확인하여야 한다.

- 플레이 방식이 매치플레이 · 스트로크플레이 · 싱글 · 포섬 · 포볼인지 등 어떤 방식인지
- 관련된 사람이 플레이어 · 파트너나 캐디 · 상대방이나 상대방의 캐디 · 외부의 영향 중 누구인지
- 그 일이 일어난 코스의 구역이 티잉구역 · 벙커 · 페널티구역 · 퍼팅그린 등 어떤 구역이었는지
- 그 일이 우연히 일어난 것인지 고의로 일어난 것인지
- 그 플레이어의 의도가 무엇이었는지, 어떤 행동을 하고 있었고, 무엇을 하려던 것이었는지
- 그 일이 플레이어가 아직 그 코스에 있는 동안 일어났는지 또는 이미 스코어카드를 제출하거나 경기가 종료된 후 일어났는지 등

규칙 책 참고

위에 언급한 바와 같이, 코스에서 일어날 수 있는 대부분의 문제에 대한 답은 본 규칙 책을 참조하여 얻을 수 있다. 그러나 레프리와 위원회 그리고 규칙에 관하여 좀 더 자세하게 알고자 하는 이들이라면 일반적인 플레이와 골프 경기를 주관하는 방법에 관한 권장사항인 「위원회 절차」와 「골프 규칙 해석」을 수록한 『골프 규칙에 관한 공식 가이드』를 참조하여야 한다.

I

골프의 기본 원리

Fundamentals of the Game

규칙 1-4



규칙
1

골프, 플레이어의 행동 그리고 규칙

The Game, Player Conduct and the Rules

규칙의 목적 :

규칙 1은 플레이어가 지켜야 할 골프의 핵심 원칙에 관한 규칙이다.

- 코스는 있는 그대로, 볼은 놓인 그대로 플레이하여야 한다.
- 골프의 정신에 따라 규칙을 지키면서 플레이하여야 한다.
- 규칙을 위반한 경우, 플레이어는 스스로 페널티를 적용하여야 하며 매치플레이의 상대방이나 스트로크플레이의 다른 플레이어들보다 잠재적인 이익을 얻어서는 안 된다.

1.1 골프 The Game of Golf

골프는 코스에서 클럽으로 볼을 쳐서 18개(또는 그 이하)의 홀로 이루어진 라운드를 플레이하는 것이다.

각 홀은 티잉구역에서 스트로크를 하면서 시작되고, 볼이 퍼팅그린에 있는 홀에 들어갈 때(또는 규칙에 따라 그 홀이 끝난 것으로 규정될 때) 끝난다.

플레이어는 스트로크를 할 때마다,

- 코스는 있는 그대로
- 볼은 놓인 그대로 플레이하여야 한다.

다만 규칙에 따라, 플레이어가 코스의 상태를 변경하는 것을 허용하거나 볼이 놓인 곳이 아닌 다른 장소에서 플레이하는 것을 허용하거나 요구하는 예외적인 경우가 있다.

1.2 플레이어의 행동 기준 Standards of Player Conduct

1.2a 모든 플레이어가 지켜야 하는 행동

모든 플레이어는 골프의 정신에 따라 플레이하여야 한다.

- 성실하게 행동하여야 하고 - 즉, 규칙을 따르고 모든 페널티를 적용하며 어떠한 상황에서도 정직하게 플레이하여야 하고
- 타인을 배려하여야 하며 - 즉, 신속한 속도로 플레이하고 타인의 안전을 살피며 다른 플레이어의 플레이에 방해가 되지 않도록 하여야 하며

- 코스를 보호하여야 한다 - 즉, 디봇을 제자리에 갖다 놓고 벙커를 정리하고 볼 자국을 수리하며 코스에 불필요한 손상을 입히지 않도록 하여야 한다.

이와 같이 행동하지 않는다고 하여 규칙에 따라 페널티를 받는 것은 아니다. 그러나 플레이어가 골프의 정신에 어긋나는 매우 부당한 행동을 한 것으로 판단될 경우, 위원회는 그 플레이어를 경기에서 실격시킬 수 있다.

위원회는 플레이어의 부당한 행동에 대하여 실격이 아닌 다른 페널티도 부과할 수 있다. 다만 그 페널티가 규칙 1.2b의 행동 수칙에 채택되어있는 경우에 한한다.

1.2b 행동 수칙

위원회는 플레이어의 행동에 관한 기준을 행동 수칙으로 설정하여 그것을 로컬룰로 채택할 수 있다.

- 위원회는 플레이어가 그 기준을 위반할 경우, 1벌타 또는 일반 페널티와 같은 페널티를 부과한다는 내용을 행동 수칙에 포함시킬 수 있다.
- 위원회는 플레이어가 행동 수칙의 기준에 어긋나는 매우 부당한 행동을 한 경우, 그 플레이어를 실격시킬 수 있다.

「위원회 절차」 섹션 5H (행동 수칙에 채택될 수 있는 플레이어의 행동 기준) 참조

1.3 규칙에 따라 플레이하기 Playing by the Rules

1.3a ‘규칙’의 의미; 경기 조건

‘규칙’이란

- 본 『골프 규칙』의 규칙 1부터 규칙 24까지의 규칙들과 「용어의 정의」와
- 해당 경기 및 해당 코스에 적용하기 위하여 위원회가 채택한 모든 ‘로컬룰’을 말한다.

플레이어들은 위원회가 채택한 모든 ‘경기 조건’(예, 참가 자격 · 플레이 방식과 경기 일정 · 라운드 횟수 · 한 라운드의 홀 수와 그 순서)을 지켜야 할 책임이 있다.

「위원회 절차」 섹션 5C(로컬룰)와 섹션 8(공인 로컬룰 모델) 및 섹션 5A(경기 조건) 참조

1.3b 규칙의 적용

(1) 규칙 적용에 관한 플레이어의 책임 - 플레이어는 스스로 규칙을 적용하여야 할 책임이 있다.

- 규칙을 위반한 경우, 플레이어는 스스로 그 위반 사실을 인지하고 스스로 그 페널티를 정직하게 적용하여야 한다.
 - » 페널티가 부과되는 규칙을 위반한 것을 알면서도 고의로 그 페널티를 적용하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.
 - » 둘 이상의 플레이어들이 어떤 규칙이나 페널티가 적용되는 것을 알면서도 고의로 그것을 무시하기로 합의한 후 그들 중 누구든 라운드를 시작한 경우, 그 플레이어들은 모두 **실격**(그들이 그 합의를 아직 실행에 옮기지 않았더라도)이 된다.
- 사실상의 문제를 판단할 필요가 있는 경우, 플레이어는 자신이 알고 있는 사실뿐만 아니라 합리적으로 이용할 수 있는 그 밖의 모든 정보를 고려하여야 할 책임이 있다.
- 플레이어는 레프리카 위원회에 규칙에 관한 도움을 요청할 수 있다. 다만 합리적인 시간 안에 그러한 도움을 받을 수 없는 경우에는 반드시 플레이를 계속하고 추후에 레프리카 위원회에 그 문제를 제기하여야 한다(규칙 20.1 참조).

(2) 규칙을 적용하여 위치를 결정하는 경우 플레이어의 '합리적인 판단' 수용하기

- 다음과 같은 경우, 규칙에서는 지점·점·선·구역·위치 등을 플레이어 스스로 결정할 것을 요구한다.
 - » 볼이 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 지점을 추정하는 경우
 - » 구제를 받고 볼을 드롭하거나 플레이스할 때 추정하거나 측정하는 경우
 - » 볼을 원래의 지점(알고 있는 지점이든 추정된 지점이든)에 리플레이스하는 경우
- 이러한 위치 결정은 신속하고 신중하게 이루어져야 하지만, 때로는 정확하지 않을 수도 있다.
- 그러나 플레이어가 정확한 결정을 하기 위하여 주어진 상황에서 할 수 있는 합리적인 노력을 다한 경우에는 그 **스트로크**를 한 후 비디오 증거나 그 밖의 정보에 의하여 그 결정이 잘못된 것으로 밝혀지더라도 플레이어의 합리적인 판단이 그대로 받아들여진다.
- 플레이어가 그 **스트로크**를 하기 전에 그 결정이 잘못된 것을 인지한 경우, 플레이어는 반드시 그 잘못을 바로잡아야 한다(규칙 14.5 참조).

1.3c 페널티

(1) 페널티를 받게 되는 행동 – 플레이어의 행동이나 플레이어의 캐디의 행동으로 인하여 규칙 위반이 일어난 경우, 페널티가 적용된다(규칙 10.3c 참조).

페널티는 다음과 같은 경우에도 적용된다.

- 다른 사람이 플레이어의 요청이나 위임을 받고, 플레이어나 캐디가 하더라도 규칙에 위반되었을 행동을 한 경우
- 다른 사람이 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 위와 같은 행동을 하려는 것을 플레이어가 보고도 그것을 하지 못하게 하거나 그만두게 하기 위한 합리적인 조치를 취하지 않은 경우

(2) 페널티의 단계 – 페널티는 플레이어가 얻은 잠재적인 이익을 없애기 위하여 부과하는 것이며, 다음과 같은 세 단계의 페널티가 있다.

- **1벌타:** 이 페널티는 매치플레이어와 스트로크플레이어에서 (1) 규칙 위반으로 얻은 잠재적인 이익이 사소한 것인 경우 또는 (2) 플레이어가 원래의 볼이 놓인 곳이 아닌 다른 장소에서 플레이함으로써 페널티 구제를 받는 경우, 관련 규칙에 따라 적용되는 페널티이다.
- **일반 페널티(매치플레이어에서 홀 패, 스트로크플레이어에서 2벌타):** 이 페널티는 1벌타만 적용하기에는 플레이어가 얻은 잠재적인 이익이 큰 대부분의 규칙 위반의 경우에 적용된다.
- **실격:** 이 페널티는 매치플레이어와 스트로크플레이어에서 플레이어가 매우 부당한 행동(규칙 1.2 참조)에 해당되는 행동을 하였거나 규칙을 위반한 경우 또는 플레이어의 스코어를 유효한 것으로 볼 수 없을 정도로 지나치게 큰 잠재적인 이익을 얻은 경우에 부과될 수 있는 페널티이다.

(3) 페널티를 변경할 수 있는 재량권이 없다 – 페널티는 규칙에 규정된 그대로만 적용되어야 한다.

- 페널티를 규칙에 규정된 것과 다르게 적용할 권한은 플레이어에게도 없으며 위원회에도 없다.
- 페널티를 잘못 적용하였거나 적용하였어야 할 페널티를 적용하지 않은 것은 그것을 바로잡기에 너무 늦은 경우에만 그대로 유효하다(규칙 20.1b(2)-(4), 20.2d, 20.2e 참조).

매치플레이어에서 고의로 규칙을 잘못 적용하기로 합의하지 않은 한, 플레이어와 상대방은 규칙에 관한 문제를 합의에 의하여 결정할 수 있다(규칙 20.1b(1) 참조).

(4) 여러 번의 규칙 위반에 대한 페널티 적용 - 플레이어가 위반과 위반 사이에 어떤 행동(예, 스트로크 또는 위반 사실 인지)을 하기 전에 여러 규칙들을 위반하거나 동일한 규칙을 여러 번 위반한 경우, 적용되는 페널티는 플레이어가 위반한 행동의 내용에 따라 다음과 같이 결정된다.

- 관련되지 않은 행동으로 위반한 경우: 플레이어는 각각의 위반에 대하여 별개의 페널티를 받는다.
- 하나의 행동이나 관련된 행동으로 위반한 경우: 플레이어는 하나의 페널티만 받는다. 다만 각기 다른 페널티가 적용되는 여러 규칙들을 위반한 경우에는 그 중 더 높은 단계의 페널티가 적용된다.
 - » 여러 개의 절차상 위반: 하나의 행동이나 관련된 행동으로 위반 시 1벌타가 부과되는 절차상의 요구(마크하기 · 집어 올리기 · 닦기 · 드롭하기 · 리플레이스하기 · 플레이스하기) 중 두 가지 이상을 위반한 경우(예, 원래의 지점을 마크하지 않고 볼을 집어 올리고 닦는 것이 허용되지 않을 때 그 집어 올린 볼을 닦은 경우), 플레이어는 **총 1벌타**를 받는다.
 - » 잘못 교체한 볼을 잘못된 장소에서 플레이한 경우: 스트로크플레이에서 규칙 6.3b를 위반하여 허용되지 않을 때 볼을 교체하고 규칙 14.7a를 위반하여 그 볼을 잘못된 장소에서 플레이한 경우, 플레이어는 **총 2벌타**를 받는다.
 - » 절차상 위반과 교체 위반/잘못된 장소 위반이 겹친 경우: 스트로크플레이에서 하나의 행동이나 관련된 행동으로 위반 시 1벌타가 부과되는 절차상의 요구 중 한 가지 이상을 위반하고, 잘못 교체한 볼을 플레이하는 것을 금지하는 규칙과 잘못된 장소에서 플레이하는 것을 금지하는 규칙 모두 또는 그중 하나의 규칙을 위반한 경우, 플레이어는 **총 2벌타**를 받는다.

그러나 플레이어가 페널티 구제를 받는 경우의 벌타(예, 규칙 17.1, 18.1, 19.2에 따른 1벌타)는 다른 모든 페널티에 추가로 적용된다.

규칙 2

코스 The Course

규칙의 목적 :

규칙 2는 플레이어가 코스에 대하여 알아두어야 할 기본적인 것들에 관한 규칙이다.

- 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역
- 플레이에 방해가 되는 여러 가지 물체와 상태

볼이 놓인 코스의 구역과 플레이에 방해가 되는 물체와 상태는 플레이어의 플레이 방법이나 구제방법에 영향을 미치기 때문에, 플레이어들은 그러한 것들에 대하여 잘 알아두어야 한다.

2.1 코스의 경계와 아웃오브바운즈 Course Boundaries and Out of Bounds

골프는 위원회가 정한 경계 안의 코스에서 플레이하는 것이며, 그 코스에 속하지 않은 구역은 아웃오브바운즈이다.

2.2 코스의 구역 Defined Areas of the Course

코스는 다섯 가지 코스의 구역으로 규정된다.

2.2a 일반구역

일반구역은 규칙 2.2b에 규정된 네 가지 특정한 코스의 구역을 제외한 코스 전역이다.

이 구역이 '일반구역'으로 불리는 이유는 다음과 같다.

- 이 구역은 코스의 대부분을 차지하며, 플레이어의 볼이 퍼팅그린에 이를 때까지 플레이어가 주로 플레이하는 구역이다.
- 이 구역은 모든 유형의 지면과 자라거나 붙어있는 모든 물체(예, 페어웨이 · 러프 · 나무)를 포함한다.

그림 2.2: 코스의 구역



2.2b 네 가지 특정한 구역

일반구역에 있지 않은 네 가지 특정한 코스의 구역에는 특정한 규칙들이 적용된다.

- 플레이어가 홀을 시작할 때 반드시 사용하여야 하는 티잉구역 (규칙 6.2)
- 모든 페널티구역 (규칙 17)
- 모든 bunker (규칙 12)
- 플레이어가 플레이 중인 홀의 퍼팅그린 (규칙 13)

2.2c 볼이 놓인 코스의 구역 결정하기

플레이어의 볼이 놓인 코스의 구역은 그 볼을 플레이하거나 구제를 받는 경우에 적용되는 규칙에 영향을 미친다.

언제든지, 볼은 어느 한 코스의 구역에 놓인 것으로 간주된다.

- 볼의 일부가 일반구역과 네 가지 특정한 코스의 구역 중 한 구역에 걸쳐있는 경우, 그 볼은 그 특정한 코스의 구역에 놓인 것으로 간주된다.
- 볼의 일부가 두 가지 특정한 코스의 구역에 걸쳐있는 경우, 그 볼은 페널티구역(버커) 퍼팅그린의 순으로 그 특정한 구역에 놓인 것으로 간주된다.

2.3 플레이에 방해가 되는 물체 또는 상태

Objects or Conditions That Can Interfere with Play

특정한 규칙들은 다음과 같이 특정하게 규정된 물체나 상태로 인한 방해로부터 페널티 없는 구제를 허용한다.

- 루스임페디먼트 (규칙 15.1)
- 움직일 수 있는 장애물 (규칙 15.2)
- 비정상적인 코스상태 – 즉, 동물이 판 구멍 · 수리지 · 움직일 수 없는 장애물 · 일시적으로 고인 물 (규칙 16.1)

그러나 플레이에 방해가 되더라도 코스의 경계물이나 코스와 분리할 수 없는 물체로부터는 페널티 없는 구제를 받을 수 없다.

2.4 플레이금지구역 No Play Zones

플레이금지구역은 비정상적인 코스상태(규칙 16.1f 참조)나 페널티구역(규칙 17.1e 참조)에서 플레이가 허용되지 않는 곳으로 규정된 부분이다.

다음과 같은 경우, 플레이어는 반드시 구제를 받아야 한다.

- 플레이어의 볼이 플레이금지구역에 있는 경우
- 플레이금지구역 밖에 있는 볼을 플레이할 때 플레이금지구역이 플레이어의 의도된 스탠스 구역이나 스윙 구역에 방해가 되는 경우(규칙 16.1f, 규칙 17.1e 참조)

「위원회 절차」 섹션 5H(1) (플레이어가 플레이금지구역으로부터 완전히 벗어나서 플레이할 것을 행동 수칙으로 정할 수 있다) 참조

규칙
3

골프 경기

The Competition

규칙의 목적 :

규칙 3은 모든 골프 경기의 세 가지 핵심 요소에 관한 규칙이다.

- 매치플레이 방식 또는 스트로크플레이 방식
- 개인 플레이어로서의 플레이 또는 한 편의 일부로서 파트너와 함께하는 플레이
- 그로스 스코어(핸디캡 스트로크 적용 안 함) 또는 넷 스코어(핸디캡 스트로크 적용)로 스코어를 산정하는 방법

3.1 골프 경기의 핵심 요소 Central Elements of Every Competition

3.1a 플레이 방식: 매치플레이 또는 스트로크플레이

(1) 매치플레이 또는 기본적인 스트로크플레이 - 이 둘은 서로 매우 다른 플레이 방식이다.

- 매치플레이(규칙 3.2 참조)는 홀을 이기거나 지거나 비기는 것을 두고, 플레이어와 상대방이 서로만을 상대로 경쟁하는 플레이 방식이다.
- 스트로크플레이의 기본 방식(규칙 3.3 참조)은 모든 라운드의 각 홀에서 낸 총 스코어 - 즉, 총 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 가지고, 각 플레이어가 다른 모든 플레이어를 상대로 서로 경쟁하는 플레이 방식이다.

대부분의 규칙들은 이 두 가지 플레이 방식에 모두 적용되지만, 어느 한쪽에만 적용되는 규칙들도 있다.

「위원회 절차」 섹션 6C (한 라운드에 이 두 가지 플레이 방식을 결합한 경기를 운영할 경우, 위원회가 고려하여야 할 사항) 참조

(2) 그 밖의 스트로크플레이 방식 - 규칙 21은 스트로크플레이의 기본 방식과는 다른 스코어 산정방법을 사용하는 스트로크플레이 방식들(스테이블포드 · 맥시멈스코어 · 파/보기)에 관한 규칙이다. 이러한 플레이 방식들에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 규칙이 규칙 21로 수정된 바와 같이 적용된다.

3.1b 플레이어의 경쟁 방식: 개인 플레이어로서 또는 파트너로서 플레이하기

골프는 개인 플레이어로서 경쟁하는 경기로 플레이되기도 하고 한 편을 이루어 함께 경쟁하는 파트너들의 경기로 플레이되기도 한다.

규칙 1부터 규칙 20까지는 개인으로서 플레이하는 경기에 중점을 둔 규칙이지만,

- 파트너로서 플레이하는 경기(포섬 · 포볼)에는 규칙 22와 23으로 수정된 바와 같이 적용되며
- 팀 경기에는 규칙 24로 수정된 바와 같이 적용된다.

3.1c 스코어 산정방법: 그로스 스코어 또는 넷 스코어

(1) 스크래치 경기

- 스크래치 경기에서 플레이어의 홀이나 라운드의 ‘그로스 스코어’는 플레이어의 총 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 의미하며
- 플레이어의 핸디캡은 적용되지 않는다.

(2) 핸디캡 경기

- 핸디캡 경기에서 플레이어의 홀이나 라운드의 ‘넷 스코어’는 플레이어의 그로스 스코어에 핸디캡 스트로크를 적용하여 조정한 스코어이며
- 이와 같이 핸디캡 스트로크를 적용하는 것은 각기 다른 실력을 가진 플레이어들이 공정하게 경쟁할 수 있도록 하기 위한 것이다.

3.2 **매치플레이** Match Play

규칙의 목적 :

매치플레이가 특정한 규칙(특히 컨시드와 타수 알려주기)을 갖는 것은 다음과 같은 특성 때문이다.

- 플레이어와 상대방은 모든 홀에서 오직 서로를 상대로 경쟁하고
- 서로의 플레이를 지켜볼 수 있으며
- 각자 자신의 이익을 지킬 수 있다.

3.2a 홀과 매치의 결과

(1) 플레이어가 홀을 이기는 경우

- 플레이어가 상대방보다 적은 타수(스트로크 수와 벌타의 합)로 홀을 끝낸 경우
- 상대방이 홀을 컨시드한 경우
- 상대방이 일반 페널티(홀 패)를 받은 경우

상대방의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어가야 그 홀을 비기게 되는데 그럴 만한 합리적인 기회가 없을 때(예, 그 볼이 이미 홀을 지나 굴러갔기 때문에 홀 쪽으로 되돌아갈 가능성은 없는 경우) 누군가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 그 홀의 결과는 그대로 결정되며 플레이어는 그 홀을 이긴 것이 된다(규칙 11.2a의 예외 참조).

(2) 홀을 비기는 경우

- 플레이어와 상대방이 같은 타수(스트로크 수와 벌타의 합)로 홀을 끝낸 경우
- 플레이어와 상대방이 홀을 비긴 것으로 간주하기로 합의한 경우(다만 이 같은 합의는 플레이어들 중 누구든 그 홀을 시작하는 스트로크를 한 후에만 허용)

(3) 플레이어가 매치를 이기는 경우

- 플레이어가 남은 홀의 수보다 더 많은 홀을 이긴 상태로 상대방을 앞선 경우
- 상대방이 매치를 컨시드한 경우
- 상대방이 실격이 된 경우

(4) 비긴 매치의 연장

- 마지막 홀이 끝난 후 매치가 비긴 경우, 그 매치는 승자가 결정될 때까지 한 번에 한 홀씩 연장된다. 규칙 5.1 참조(연장된 매치는 새로운 라운드가 아니라 정규 라운드의 연속이다.)
- 위원회가 다른 순서를 정하지 않는 한, 연장된 매치의 홀들은 정규 라운드에서와 동일한 순서로 플레이한다.

다만 그 매치를 연장하지 않고 비긴 상태 그대로 끝내는 것을 경기 조건으로 할 수도 있다.

(5) 매치의 결과가 확정되는 시점 - 매치의 결과는 위원회가 공표한 방식에 따라 다음과 같은 시점에 확정된다(위원회는 매치의 결과를 확정하는 방식을 경기 조건으로 정해 놓아야 한다).

- 매치의 결과가 공식 스코어보드나 그 밖의 지정된 장소에 기록될 때
- 또는 매치의 결과가 위원회가 지명한 사람에게 보고될 때

「위원회 절차」 섹션 5A(7) (매치의 결과를 확정하는 방식에 관한 권장사항) 참조

3.2b 컨시드

(1) 플레이어는 스트로크나 홀 또는 매치를 컨시드할 수 있다 - 플레이어는 상대방의 다음 스트로크나 홀 또는 매치를 컨시드할 수 있다.

- 다음 스트로크 컨시드: 상대방이 다음 스트로크를 하기 전 언제든지, 플레이어는 그 스트로크를 컨시드할 수 있다.
 - » 상대방은 플레이어가 컨시드한 스트로크를 포함한 스코어로 홀을 끝낸 것이 되고, 누구든 그 볼을 치울 수 있다.
 - » 상대방의 볼이 직전의 스트로크 후 움직이고 있는 동안 플레이어가 컨시드하였으나 그 볼이 홀에 들어가지 않은 경우, 그 컨시드는 상대방의 다음 스트로크에 적용된다(그 볼이 홀에 들어간 경우에는 컨시드가 문제되지 않는다).

» 플레이어가 상대방의 다음 스트로크를 특정하여 컨시드하였거나 상대방의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어갈 만한 합리적인 기회가 없는 경우에 한하여, 플레이어는 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 함으로써 상대방의 다음 스트로크를 컨시드할 수 있다.

- **홀 컨시드:** 플레이어들이 홀을 시작하기 전을 포함하여, 홀이 끝나기 전(규칙 6.5 참조) 언제든지, 플레이어는 그 홀을 컨시드할 수 있다.
- **매치 컨시드:** 플레이어들이 매치를 시작하기 전을 포함하여, 매치의 결과가 결정되기 전(규칙 3.2a(3), (4) 참조) 언제든지, 플레이어는 그 매치를 컨시드할 수 있다.

(2) **컨시드하는 방법** - 컨시드는 분명하게 의사소통이 된 경우에 한하여 성립된다.

- 컨시드는 플레이어가 그 스트로크나 홀 또는 매치를 컨시드하려는 의도를 말이나 행동(예, 몸짓)으로 분명히 나타냄으로써 성립될 수 있다.
- 플레이어의 말이나 행동이 다음 스트로크나 홀 또는 매치를 컨시드한 것이라고 상대방이 합리적으로 오해하고 자신의 볼을 집어 올려서 규칙을 위반한 경우, 페널티는 없지만 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).

컨시드는 최종적인 것이며, 거절하거나 반복할 수 없다.

3.2c 핸디캡 매치에서 핸디캡을 적용하는 방법

(1) **핸디캡 선언** - 플레이어와 상대방은 매치를 시작하기 전에 자신의 핸디캡을 서로에게 알려주어야 한다.

매치를 시작하기 전이나 매치를 하는 동안 플레이어가 잘못된 핸디캡을 선언하고 상대방이 다음 스트로크를 하기 전에 그 잘못을 바로잡지 않았을 때,

- **실제 핸디캡보다 높게 선언한 핸디캡:** 이것이 상대방과 주고받는 스트로크 수에 영향을 미친 경우, 플레이어는 **실격**이 된다. 영향을 미치지 않은 경우에는 페널티가 없다.
- **실제 핸디캡보다 낮게 선언한 핸디캡:** 페널티는 없지만, 플레이어는 반드시 자신이 선언한 낮은 핸디캡으로 플레이를 끝내야 한다.

(2) **핸디캡 스트로크가 적용되는 홀**

- 핸디캡 스트로크는 홀에 따라 주어지며 더 낮은 넷 스코어를 낸 플레이어가 홀을 이긴다.
- 비긴 매치가 연장되는 경우, 핸디캡 스트로크는 정규 라운드에서와 마찬가지로(위원회가 핸디캡 스트로크 적용 방식을 달리 정하지 않는 한)로 홀에 따라 주어진다.

플레이어는 위원회가 정한 핸디캡 인덱스(일반적으로 스코어카드에 표기)에 따라 핸디캡 스트로크를 어느 홀에서 주고받아야 하는지 알아야 할 책임이 있다.

플레이어들이 핸디캡 스트로크를 잘못 적용하고 그 잘못을 제때 바로잡지 않은 경우, 그 홀의 결과는 그대로 확정된다(규칙 3.2d(3) 참조).

3.2d 플레이어와 상대방의 책임

- (1) 상대방에게 타수 알려주기 - 홀을 플레이하는 동안 또는 홀이 끝난 후 언제든지, 상대방은 플레이어에게 플레이어의 그 홀의 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 물어볼 수 있다.

상대방은 플레이어에게 타수를 물어봄으로써 자신의 다음 스트로크나 그 홀의 남은 부분을 플레이할 방법을 결정할 수도 있고 방금 끝난 홀의 결과를 확인할 수도 있다.

- 상대방이 타수를 물어보는 경우, 플레이어는 반드시 정확한 타수를 알려주어야 한다.
- 상대방이 타수를 물어보는데 답하지 않은 경우, 플레이어는 잘못된 타수를 알려준 것으로 간주된다.

플레이어가 상대방에게 잘못된 타수를 알려준 후 그 잘못을 제때 바로잡지 않은 경우, 플레이어는 **일반 페널티(홀 패)**를 받는다.

- 홀을 플레이하는 동안 잘못된 타수를 알려준 경우: 상대방이 다른 스트로크를 하거나 그와 유사한 행동(예, 플레이어의 다음 스트로크나 홀을 컨시드하는 행동)을 하기 전에, 플레이어는 반드시 정확한 타수를 알려주어야 한다.
- 홀이 끝난 후 잘못된 타수를 알려준 경우: 플레이어는 반드시 다음과 같은 시점에 정확한 타수를 알려주어야 한다.
 - » 어느 플레이어든 다른 홀을 시작하는 스트로크나 그와 유사한 행동(예, 다음 스트로크나 홀을 컨시드하는 행동)을 하기 전
 - » 매치의 마지막 홀이라면 그 매치의 결과가 확정(규칙 3.2a(5) 참조)되기 전

예외 - 홀의 결과에 영향을 미치지 않은 경우에는 페널티가 없다: 홀이 끝난 후 플레이어가 잘못된 타수를 알려주었으나 그것이 상대방이 홀의 승패를 이해하는 데 영향을 미치지 않은 경우에는 페널티가 없다.

- (2) 상대방에게 페널티 알려주기 - 플레이어가 페널티를 받은 경우,

- 플레이어는 반드시 상대방과의 거리나 그 밖의 현실적인 요소들을 고려하여 합리적으로 가능한 한 빨리 그 페널티에 대하여 상대방에게 알려주어야 한다.
- 그 페널티의 내용에 대해서 알지 못하더라도 플레이어는 반드시 페널티를 받은 사실을 상대방에게 알려주어야 한다(왜냐하면, 플레이어가 규칙을 위반하였을 때에는 스스로 그 위반 사실을 인지하고 있을 것으로 예상되기 때문이다).

상대방이 다른 스트로크나 그와 유사한 행동(예, 플레이어의 다음 스트로크나 홀을 컨시드하는 행동)을 하기 전에 플레이어가 자신의 페널티를 알려주지 않았거나 그 잘못을 바로잡지 않은 경우, 플레이어는 **일반 페널티(홀 패)**를 받는다.

예외 - 상대방이 플레이어의 페널티를 알고 있었던 경우에는 페널티가 없다: 플레이어가 페널티를 받은 것을 상대방이 이미 알고 있었던 경우(예, 플레이어가 페널티 구제를 받는 장면을 직접 목격한 경우)에는 상대방에게 알려주지 않은 것에 대한 페널티가 없다.

(3) **매치 스코어 알기** - 플레이어들은 매치 스코어 - 즉, 누가 몇 홀을 앞서고 있는지('홀 업') 또는 그 매치가 비기고 있는지('올 스퀘어') - 를 알고 있을 것으로 예상된다.

플레이어들이 실수로 잘못된 매치 스코어에 합의한 경우,

- 어느 플레이어든 다른 홀을 시작하는 스트로크를 하기 전에 또는 매치의 마지막 홀 이라면 그 매치의 결과가 확정(규칙 3.2a(5) 참조)되기 전에, 그 플레이어들은 그 매치 스코어를 바로잡을 수 있다.
- 이 시간 안에 바로잡지 않은 경우, 잘못된 매치 스코어는 실제 매치 스코어가 된다.

예외 - 플레이어가 제때 재정을 요청한 경우: 플레이어가 제때 재정을 요청(규칙 20.1b 참조)하여 상대방이 플레이어에게 (1) 잘못된 타수를 알려주었거나 (2) 페널티를 받은 사실을 알려주지 않은 것으로 밝혀진 경우에는 잘못된 매치 스코어를 반드시 바로잡아야 한다.

(4) **자신의 권리와 이익 지키기** - 플레이어들은 규칙에 따라 자신들의 권리와 이익을 지켜야 한다.

- 상대방이 페널티가 부과되는 규칙을 위반한 것을 플레이어가 알고 있거나 믿는 경우, 플레이어는 그것에 대하여 어떤 조치를 취할 수도 있고 그것을 무시할 수도 있다.
- 그러나 플레이어와 상대방이 위반 사실이 있거나 페널티가 적용되는 것을 알면서도 고의로 무시하기로 합의한 경우에는 규칙 1.3b에 따라 그 플레이어들 모두 **실격**이 된다.
- 플레이어와 상대방이 누가 규칙을 위반하였는지에 대하여 서로 다른 주장을 하는 경우에는 어느 플레이어든 규칙 20.1b에 따라 재정을 요청함으로써 자신의 권리를 지킬 수 있다.

3.3 스트로크플레이 Stroke Play

규칙의 목적 :

스트로크플레이가 특정한 규칙(특히 스코어카드와 홀 아웃하기)을 갖는 것은 다음과 같은 특성 때문이다.

- 각 플레이어는 그 경기에 참가한 다른 모든 플레이어들을 상대로 경쟁한다.
- 모든 플레이어는 규칙에 따라 동등하게 대우받아야 한다.

라운드 후 플레이어와 마커(플레이어의 스코어를 담당)는 반드시 플레이어의 각 홀의 스코어가 맞는지 확인·서명하여야 하며, 플레이어는 반드시 스코어카드를 위원회에 제출하여야 한다.

3.3a 스트로크플레이의 우승자

모든 라운드를 가장 적은 총 타수(스트로크 수와 벌타의 합)로 끝낸 플레이어는 그 경기의 우승자가 된다.

핸디캡 경기에서 가장 적은 총 타수는 넷 스코어로 가장 적은 타수를 의미한다.

「위원회 절차」 섹션 5A(6) (가장 적은 총 타수를 기록한 플레이어가 두 명 이상 있는 경우의 순위 결정방법은 경기 조건에 명시되어 있어야 한다) 참조

3.3b 스트로크플레이의 스코어 산정방법

플레이어의 스코어는 마커가 그 플레이어의 스코어카드에 기록하며, 그 마커는 위원회가 지명하거나 위원회가 승인한 방식으로 플레이어가 선택한다.

플레이어가 마커를 교체하기 전후에 위원회가 그것을 승인하지 않는 한, 플레이어는 반드시 그 라운드 동안 내내 같은 마커를 써야 한다.

(1) **마커의 책임: 스코어카드에 홀 스코어 기록 및 확인·서명** - 라운드 동안 홀이 끝날 때마다, 마커는 플레이어의 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 그 플레이어에게 확인하고 그 그로스 스코어를 스코어카드에 기록하여야 한다.

라운드가 끝났을 때,

- 마커는 반드시 스코어카드에 기록한 홀 스코어들을 확인·서명하여야 한다.
- 플레이어가 둘 이상의 마커를 썼던 경우, 각 마커는 반드시 자신이 마커였던 홀들의 스코어를 확인·서명하여야 한다.

그림 3.3b: 핸디캡 스트로크플레이에서 스코어카드에 대한 책임

이름: **홍길동** 핸디캡: **5** 날짜: **2019년 5월 5일**

홀	1	2	3	4	5	6	7	8	9	아웃
파	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
점수	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

홀	10	11	12	13	14	15	16	17	18	인	합계
파	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
점수	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NET: **69**

마크의 서명: *[Handwritten Signature]* 플레이어의 서명: *[Handwritten Signature]*

책임

- 위원회 (Blue circle)
- 플레이어 (Yellow circle)
- 플레이어와 마커 (Red circle)

(2) **플레이어의 책임: 홀 스코어의 확인·서명 및 스코어카드 제출** - 라운드 동안, 플레이어는 자신의 각 홀 스코어들을 알고 있어야 한다.

라운드가 끝났을 때,

- 플레이어는 마커가 기록한 홀 스코어들을 세심하게 살펴보고 이상이 있으면 위원회에 문제를 제기하여야 하고
- 스코어카드에 적힌 홀 스코어들을 마커가 확인·서명하였는지 반드시 확인하여야 하며
- 마커의 동의나 위원회의 승인이 없는 한, 마커가 기록한 홀 스코어를 수정해서는 안 되며
- 반드시 스코어카드의 스코어들을 확인·서명한 후 위원회에 신속하게 제출하여야 한다. 스코어카드를 제출한 이후에는 스코어를 수정해서는 안 된다.

규칙 3.3b의 요건들 중 하나라도 위반하는 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

예외 - 마커가 자신의 책임을 다하지 않아 위반이 일어난 경우에는 페널티가 없다: 플레이어가 규칙 3.3b(2)에 위반된 것이 마커가 자신의 책임을 다하지 않은 데 기인한 것(예, 마커가 플레이어의 스코어카드를 가지고 갔거나 확인·서명하지 않고 가버린 경우)이며 플레이어로서는 그것을 통제할 수 없었던 상황이라고 위원회가 판단하는 경우에는 페널티가 없다.

「위원회 절차」 섹션 5A(5) (스코어카드가 제출된 시점을 규정하는 방법에 관한 권장사항) 참조

(3) 잘못된 홀 스코어 - 플레이어가 어느 홀이든 잘못된 스코어가 기록된 스코어카드를 제출하였을 때,

- 실제 스코어보다 높은 스코어를 제출한 경우: 더 높은 스코어가 유효하다.
- 실제 스코어보다 낮은 스코어를 제출하였거나 홀 스코어를 기록하지 않고 제출한 경우: 플레이어는 **실격**이 된다.

예외 - 몰랐기 때문에 페널티를 누락한 경우: 플레이어가 스코어카드를 제출하기 전에 자신이 1벌타 이상의 벌타를 받는다는 사실을 모르고 페널티를 누락하여 한 홀 이상의 홀 스코어가 실제 스코어보다 낮은 경우,

- 플레이어가 실격이 되는 것은 아니다.
- 그 대신, 경기 종료 전에 그 잘못이 발견된 경우, 위원회는 규칙에 따라 그 홀(들)의 스코어에 **포함되었어야 할 벌타(들)**를 추가하여 그 홀(들)의 스코어를 수정할 것이다.

그러나 다음과 같은 경우에는 위의 예외가 적용되지 않는다.

- 플레이어가 누락한 페널티가 실격 페널티인 경우
- 페널티가 적용될 수도 있다거나 적용 여부가 불분명하다는 말을 듣고도 플레이어가 스코어카드를 제출하기 전에 위원회에 이 문제를 제기하지 않은 경우

(4) 핸디캡 경기의 스코어 산정방법 - 플레이어는 자신의 핸디캡이 스코어카드에 명시되어 있는 것을 확인하여야 할 책임이 있다. 플레이어가 정확한 핸디캡이 명시되지 않은 스코어카드를 제출하였을 때,

- 스코어카드에 핸디캡이 높게 명시되거나 아예 명시되지 않은 경우: 이것이 플레이어가 받는 스트로크 수에 영향을 미친 경우, 플레이어는 그 핸디캡 경기에서 **실격**이 된다. 영향을 미치지 않은 경우에는 페널티가 없다.
- 스코어카드에 핸디캡이 낮게 명시된 경우: 페널티는 없지만, 낮게 명시된 핸디캡을 적용한 넷 스코어가 유효하다.

(5) 플레이어는 스코어 합산이나 핸디캡 적용에 대한 책임이 없다 - 플레이어의 홀 스코어를 합산하고 핸디캡 경기에서 핸디캡 스트로크를 적용하여야 할 책임은 위원회에 있다.

플레이어가 스코어를 잘못 합산하거나 핸디캡 스트로크를 잘못 적용한 스코어카드를 제출한 경우, 그렇게 잘못 합산하거나 잘못 적용한 것에 대한 페널티는 없다.

3.3c 홀 아웃하지 않은 경우

플레이어는 반드시 라운드의 각 홀에서 홀 아웃하여야 한다. 어느 홀에서든 홀 아웃하지 않은 경우,

- 플레이어는 반드시 다른 홀을 시작하는 스트로크를 하기 전에 또는 라운드의 마지막 홀이라면 스코어카드를 제출하기 전에 그 잘못을 바로잡아야 한다.
- 이 시간 안에 그 잘못을 바로잡지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

규칙 21.1, 21.2, 21.3 (스코어 산정방법이 다르고 플레이어가 홀 아웃하지 않아도 실격이 되지 않는 그 밖의 스트로크플레이 방식들(스테이블포드 · 맥시멈스코어 · 파/보기)에 관한 규칙) 참조

규칙
4

플레이어의 장비

The Player's Equipment

규칙의 목적 :

규칙 4는 플레이어가 라운드 동안 사용할 수 있는 장비에 관한 규칙이다. 골프란 플레이어의 판단과 기량과 능력에 따라 그 성공 여부가 결정되는 도전적인 플레이어라는 원칙에 근거하여,

- 플레이어는 반드시 규칙에 적합한 클럽과 볼을 사용하여야 하고
- 클럽의 개수는 14개로 제한되고 손상되거나 분실된 클럽은 원칙적으로 교체해서는 안 되며
- 자신의 플레이에 인위적인 도움을 주는 그 밖의 장비를 사용하는 데 제한을 받는다.

클럽과 볼과 그 밖의 장비에 관한 요건과 장비의 적합성 검토를 위한 문의 및 제출 절차에 대해서는 「장비 규칙」을 참조한다.

4.1 클럽 Clubs

4.1a 스트로크를 하는 데 허용되는 클럽

(1) **적합한 클럽** - 스트로크를 할 때, 플레이어는 반드시 「장비 규칙」의 요건에 적합한 클럽을 사용하여야 한다.

- 새 클럽이든 고의로 또는 우연히 그 성능이 변화된 클럽이든, 플레이어가 **스트로크**를 할 때 사용하는 클럽은 반드시 적합한 클럽이어야 한다.
- 다만 적합한 클럽이 정상적인 사용으로 인하여 닳아서 그 성능이 변화된 경우라도 그 클럽은 여전히 규칙에 적합한 클럽이다.

클럽의 '성능'이란 그립 · 샤프트 · 클럽헤드 · 라이 · 로프트(조정 가능한 클럽의 라이 나 로프트 포함)처럼 스트로크를 하는 데 영향을 미치는 클럽의 모든 부분을 말한다.

(2) **라운드 동안 손상된 클럽의 사용 또는 수리** - 적합한 클럽이 라운드 동안 또는 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안 손상된 경우, 플레이어는 원칙적으로 그것을 다른 클럽으로 교체해서는 안 된다(플레이어가 손상시킨 것이 아닌 경우의 제한적인 예외 - 규칙 4.1b(3) 참조).

다만 그 손상된 클럽은 손상의 내용이나 원인과 관계없이, 라운드의 남은 부분을 플레이하는 동안 적합한 클럽으로 간주된다(그러나 **스트로크플레이**의 플레이오프는 새로운 라운드이기 때문에, 플레이오프에서는 적합한 클럽으로 간주되지 않는다).

라운드의 남은 부분을 플레이하는 동안,

- 플레이어는 손상된 클럽으로 **스트로크**를 계속할 수 있으며
- **라운드** 동안 또는 **규칙 5.7a**에 따라 플레이가 중단된 동안 손상된 클럽은 원래의 그립과 샤프트와 클럽헤드를 그대로 사용하면서, 손상되기 전의 상태와 가능한 한 가장 가까운 상태가 되도록 수리할 수 있다.
 - » 다만 플레이어가 손상된 클럽을 수리하느라 플레이를 부당하게 지연(**규칙 5.6a** 참조)시켜서는 안 되며
 - » 그 **라운드** 전부터 손상되어 있던 부분을 수리해서는 안 된다.

‘라운드 동안 손상된 경우’란 다음과 같이 **라운드** 동안(**규칙 5.7a**에 따라 플레이가 중단된 동안 포함)의 행위로 인하여 클럽의 성능이 변화된 경우를 의미한다.

- 플레이어에 의한 손상(예, 클럽으로 **스트로크**나 연습 스윙을 하다가, 클럽을 골프백에 넣거나 꺼내다가, 클럽을 떨어뜨리거나 던지거나 함부로 다루다가 또는 클럽에 기대다가 클럽이 손상된 경우)
- 다른 사람이나 외부의 영향 또는 자연의 힘에 의한 손상

그러나 플레이어가 **라운드** 동안 그 성능을 고의로 변화시킨 클럽은 ‘라운드 동안 손상된’ 클럽이 아니다. 이 경우에는 **규칙 4.1a(3)**이 적용된다.

(3) **라운드 동안 클럽의 성능을 고의로 변화시킨 경우** - 플레이어는 **라운드** 동안(**규칙 5.7a**에 따라 플레이가 중단된 동안 포함) 다음과 같이 자신이 고의로 성능을 변화시킨 클럽으로 **스트로크**를 해서는 안 된다.

- 조정 가능한 부품을 사용하여 클럽을 변화시켰거나 물리적으로 클럽을 변화시킨 경우(**규칙 4.1a(2)**에 따라 수리가 허용된 경우는 예외)
- **스트로크**를 할 때 클럽헤드의 작용에 영향을 미치기 위하여 클럽헤드에 어떤 물질(세척용 물질은 제외)을 발라 변화시킨 경우

예외 - 조정 가능한 클럽을 원래의 위치로 되돌려놓은 경우: 조정 가능한 부품을 사용하여 클럽의 성능을 변화시켰으나 그 클럽으로 **스트로크**를 하기 전에 그 부품을 다시 조정하여 원래의 위치와 가능한 한 가장 가까운 위치로 되돌려놓은 경우에는 페널티가 없으며 **스트로크**를 하는 데 그 클럽을 사용할 수 있다.

규칙 4.1a를 위반하여 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 실격

- 부적합한 클럽이나 **라운드** 동안 고의로 성능이 변화된 클럽을 가지고 있지만 한 경우 (**스트로크**를 하지는 않은 경우에는 본 규칙에 따른 페널티가 없다.
- 다만 그러한 클럽도 **규칙 4.1b(1)**의 클럽 개수의 한도(14개)에 해당된다.

4.1b 클럽 개수의 한도(14개); 라운드 동안 클럽의 공동 사용 · 추가 · 교체

(1) 클럽 개수의 한도 - 14개

- 플레이어는 14개가 넘는 클럽을 가지고 라운드를 시작해서는 안 되며
- 라운드 동안 14개가 넘는 클럽을 가지고 있어서도 안 된다.

14개 미만의 클럽을 가지고 라운드를 시작한 경우, 플레이어는 클럽 개수의 한도(14개)에 이를 때까지 라운드 동안 클럽을 추가할 수 있다(클럽을 추가하는 경우의 제한 사항 - 규칙 4.1b(4) 참조).

14개가 넘는 클럽을 가지고 있어서 본 규칙에 위반된 것을 인지한 경우, 플레이어는 반드시 규칙 4.1c(1)의 절차에 따라 그 초과된 클럽(들)을 즉시 플레이에서 배제시켜야 한다.

- 14개가 넘는 클럽을 가지고 시작한 경우, 플레이어는 어떤 클럽(들)을 플레이에서 배제시킬 것인지 선택할 수 있다.
- 플레이어가 라운드 동안 클럽 개수의 한도를 초과하여 클럽을 추가한 경우에는 반드시 그 추가한 클럽(들)을 플레이에서 배제시켜야 한다.

플레이어가 라운드를 시작한 후 다른 플레이어가 두고 간 클럽을 챙기거나 자신도 모르는 사이에 자신의 골프백에 어떤 클럽이 잘못 들어가 있는 경우, 그 클럽은 클럽 개수의 한도(14개)의 목적상 그 플레이어의 클럽으로 간주되지 않는다(다만 그 클럽을 사용해서는 안 된다).

(2) 클럽의 공동 사용 금지 - 플레이어는 반드시 (1)에 허용된 바와 같이, 라운드를 시작할 때 가지고 있던 클럽이나 라운드 동안 추가한 클럽만 사용하여야 한다.

- 플레이어는 그 코스에서 플레이하고 있는 누군가(다른 조나 다른 경기에서 플레이하고 있는 다른 플레이어라도)가 사용하고 있는 클럽으로 스트로크를 해서는 안 된다.
- 다른 플레이어의 클럽으로 스트로크를 하여 본 규칙을 위반한 것을 인지한 경우, 플레이어는 반드시 규칙 4.1c(1)의 절차에 따라 그 클럽을 즉시 플레이에서 배제시켜야 한다.

규칙 22.5, 23.7 (파트너플레이 방식의 경기에서 파트너들의 클럽의 총수가 14개 이하인 경우에 한하여, 파트너들이 클럽을 공동으로 사용할 수 있는 제한적인 예외) 참조

(3) 분실하거나 손상된 클럽의 교체 금지 - 플레이어가 14개의 클럽을 가지고 라운드를 시작하였거나 라운드 동안 클럽 개수의 한도(14개)까지 클럽을 추가하고 난 후 라운드 동안 또는 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안 클럽을 분실하거나 클럽이 손상된 경우, 플레이어는 그 클럽을 다른 클럽으로 교체해서는 안 된다.

예외 - 플레이어가 손상시킨 것이 아닌 경우의 손상된 클럽 교체: 플레이어의 클럽이 라운드 동안 또는 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안 외부의 영향이나 자연의 힘이나 다른 누군가(플레이어와 플레이어의 캐디는 제외)에 의하여 손상(규칙 4.1a(2) 참조)된 경우,

- 플레이어는 규칙 4.1b(4)에 따라 그 손상된 클럽을 다른 클럽으로 교체할 수 있다.
- 다만 클럽을 교체하는 경우에는 반드시 규칙 4.1c(1)의 절차에 따라 그 손상된 클럽을 즉시 플레이에서 배제시켜야 한다.

(4) 클럽을 추가하거나 교체할 때의 제한사항 - (1)이나 (3)에 따라 클럽을 추가하거나 교체하는 경우,

- 플레이어는 플레이를 부당하게 지연(규칙 5.6a 참조)시켜서는 안 되고
- 그 코스에서 플레이 중인 누군가(다른 조나 다른 경기에서 플레이하고 있는 다른 플레이어라도)의 클럽을 추가하거나 빌려서는 안 되며
- 그 라운드 동안 다른 사람이 그 플레이어를 위하여 가져온 부품으로 클럽을 조립해서도 안 된다.

규칙 4.1b의 위반에 대한 페널티: 페널티는 플레이어가 위반을 인지한 시점에 따라 적용된다.

- 홀을 플레이하는 동안 위반을 인지한 경우: 페널티는 그 홀이 끝났을 때 적용된다. 매치플레이에서 플레이어는 반드시 그 홀을 끝내고 그 홀의 결과를 매치 스코어에 반영한 후 페널티를 적용하여 그 매치 스코어를 조정하여야 한다.
- 홀과 홀 사이에서 위반을 인지한 경우: 페널티는 다음 홀이 아니라 방금 끝난 홀에 적용된다.

매치플레이에서의 페널티 - 라운드 당 최대 두 홀까지 홀 차감

- 이 페널티는 매치 조정 페널티이며, 홀 때의 페널티와는 다르다.
- 플레이 중인 홀이 끝나거나 직전의 홀이 끝난 후, 매치 스코어는 위반이 일어난 각 홀당 **한 홀씩 라운드 당 최대 두 홀까지 차감**하여 조정된다.
- 예를 들면, 15개의 클럽을 가지고 시작한 플레이어가 세 번째 홀을 플레이하던 중 위반을 인지하였고 그 홀을 끝낸 결과가 세 홀을 이긴 상태가 된 경우, 최대 두 홀을 조정하여야 하므로 그 플레이어는 그 매치에서 한 홀만 이긴 상태가 된다.

스트로크플레이에서의 페널티 - 2벌타, 최대 4벌타: 플레이어는 위반이 일어난 각 홀에 대하여 **일반 페널티(2벌타)**를 받으며 라운드 당 **최대 4벌타**(위반이 일어난 첫 두 홀에 각 2벌타씩 추가)를 받는다.

4.1c 클럽을 플레이에서 배제시키는 절차

(1) **라운드 동안** - 14개가 넘는 클럽을 가졌거나 다른 플레이어의 클럽으로 **스트로크**를 하여 규칙 4.1b(1)이나 (2) 또는 (3)을 위반한 것을 인지한 경우, 플레이어는 반드시 플레이에서 배제시킬 클럽을 분명하게 밝히는 조치를 즉시 하여야 한다.

그러한 조치는 다음과 같이 할 수 있다.

- 상대방(매치플레이어)이나 마커 또는 같은 조의 다른 플레이어(스트로크플레이어)에게 해당 클럽을 플레이에서 배제시키겠다고 선언함으로써
 - 해당 클럽을 플레이에서 배제시키는 그 밖의 행동(예, 해당 클럽을 거꾸로 골프백에 넣거나 골프 카트 바닥에 놓아두거나 다른 사람에게 건네주기)을 함으로써
- 그 라운드의 남은 부분에서, 플레이어는 플레이에서 배제시킨 클럽으로 **스트로크**를 해서는 안 된다.

플레이에서 배제된 클럽이 다른 플레이어의 클럽인 경우, 그 다른 플레이어는 그 클럽을 계속해서 사용할 수 있다.

규칙 4.1c(1)의 위반에 대한 페널티: 실격

(2) **라운드 전** - 14개가 넘는 클럽을 우연히 가지고 있는 것을 라운드를 시작하기 직전에 인지한 경우, 플레이어는 그 초과된 클럽(들)을 빼놓으려는 노력을 하여야 한다.

다만 다음과 같이 하는 경우에는 페널티를 면할 수 있다.

- 플레이어가 라운드를 시작하기 전에 (1)의 절차에 따라 초과된 클럽들을 플레이에서 배제시키고
- 그 라운드 동안 초과된 클럽(들)을 가지고 있을 수는 있으며(다만 사용은 금지), 그 클럽(들)은 클럽 개수의 한도(14개)에 포함되지 않는다.

플레이어가 자신의 첫 번째 티잉구역에 14개가 넘는 클럽들을 고의로 가져와서 그 초과된 클럽(들)을 빼놓지 않고 라운드를 시작한 경우, 위와 같이 페널티를 면하는 방법은 허용되지 않는다. 이 경우에는 규칙 4.1b(1)이 적용된다.

4.2 볼 Balls

4.2a 라운드 플레이에 허용되는 볼

(1) 반드시 적합한 볼을 사용하여야 한다 - 스트로크를 할 때마다, 플레이어는 반드시 「장비 규칙」의 요건에 적합한 볼을 사용하여야 한다.

플레이어는 그 코스에서 플레이하는 다른 플레이어를 포함한 어느 누구에게서든 적합한 볼을 얻을 수 있다.

(2) 고의로 변화된 볼을 플레이해서는 안 된다 - 플레이어는 굵어서 흠을 내거나 가열하거나 어떤 물질(세척용 물질은 제외)을 바른 볼처럼 그 성능을 고의로 변화시킨 볼에 스트로크를 해서는 안 된다.

규칙 4.2a를 위반하여 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 실격

4.2b 홀을 플레이하는 동안 볼이 조각난 경우

스트로크 후 플레이어의 볼이 조각난 경우, 페널티는 없으며 그 스트로크는 타수에 포함되지 않는다.

플레이어는 반드시 그 스트로크를 했던 곳에서 다른 볼을 플레이하여야 한다(규칙 14.6 참조).

규칙 4.2b를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

4.2c 홀을 플레이하는 동안 볼이 갈라지거나 금이 간 경우

(1) 갈라지거나 금이 갔는지 확인하기 위하여 볼을 집어 올리는 경우 - 자신의 볼이 홀을 플레이하는 동안 갈라지거나 금이 갔다고 합리적으로 믿는 경우,

- 플레이어는 그 볼을 확인하기 위하여 집어 올릴 수 있다.
- 다만 볼을 집어 올리기 전에는 반드시 그 볼의 지점을 마크하여야 하며 집어 올린 볼을 닦아서는 안 된다(퍼팅그린에서는 예외)(규칙 14.1 참조).

플레이어가 이러한 합리적인 믿음 없이 볼을 집어 올렸거나(규칙 13.1b에 따라 플레이어가 볼을 집어 올릴 수 있는 퍼팅그린에서는 예외) 집어 올리기 전에 마크하지 않았거나 볼 닦기가 허용되지 않는데 닦은 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

하나의 행위 또는 관련된 행위로 1벌타가 부과되는 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

(2) 다른 볼로 교체할 수 있는 경우 - 원래의 볼이 갈라지거나 금이 갔고 그것이 플레이 중인 홀에서 일어난 일임을 분명하게 알 수 있는 경우에 한하여, 플레이어는 다른 볼로 교체할 수 있다. 그러나 단지 굵히거나 흠이 나거나 칠이 벗겨지거나 변색된 것만으로는 볼을 교체할 수 없다.

- 원래의 볼이 갈라지거나 금이 간 경우, 플레이어는 반드시 다른 볼이나 원래의 볼을 원래의 지점(규칙 14.2 참조)에 리플레이스하여야 한다.
- 원래의 볼이 갈라지거나 금이 가지 않은 경우, 플레이어는 반드시 원래의 볼을 원래의 지점(규칙 14.2 참조)에 리플레이스하여야 한다.

그러나 본 규칙이 플레이어가 다른 규칙에 따라 다른 볼로 교체하거나 홀과 홀 사이에서 볼을 바꾸는 것을 금지하는 것은 아니다.

규칙 4.2c를 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

4.3 장비의 사용 Use of Equipment

규칙 4.3은 플레이어가 라운드 동안 사용할 수도 있는 모든 유형의 장비에 적용된다. 다만 규칙에 적합한 클럽과 볼로 플레이하여야 하는 요건은 본 규칙이 아니라 규칙 4.1과 규칙 4.2에 규정되어 있다.

본 규칙은 단지 장비를 사용하는 방법에 관한 것일 뿐, 플레이어가 라운드 동안 가지고 있을 수 있는 장비를 제한하는 것은 아니다.

4.3a 장비의 사용이 허용되는 경우와 금지되는 경우

플레이어는 라운드 동안 자신의 플레이에 도움이 되는 장비를 사용할 수 있다.

- 다만 코스는 있는 그대로, 볼은 놓인 그대로 플레이하는 데 본질적으로 필요한 기술이나 판단을 인위적으로 덜어주거나 하지 않아도 되게 해주는 장비(클럽과 볼은 제외)를 사용해서는 안 되며
- 스트로크를 할 때 장비(클럽과 볼 포함)를 비정상적인 방법으로 사용하여 잠재적인 이익을 만들어내어도 안 된다. ‘비정상적인 방법’이란 그 장비의 원래 용도와 근본적으로 다른 방법을 말하며, 원칙적으로 플레이에 해당된다고 할 수 없는 방법이다.

본 규칙이 플레이어가 클럽이나 볼 또는 그 밖의 장비를 가지고 허용되는 행동을 제한 (예, 플레이어가 방향을 잡는 데 도움이 되는 클럽이나 장비를 지면에 내려놓는 경우 규칙 10.2b(3) 참조)하는 다른 규칙을 적용하는 데 영향을 미치는 것은 아니다.

본 규칙에 따라 플레이어의 라운드 동안 장비의 사용이 허용되는 경우와 허용되지 않는 경우는 다음과 같다.

(1) 거리와 방향에 관한 정보

- **허용되는 경우:** 거리나 방향에 관한 정보를 알아보는 경우(예, 거리측정기나 나침반을 사용하는 경우)
- **허용되지 않는 경우**
 - » 고도 변화를 측정하는 경우
 - » 거리나 방향에 관한 정보를 분석하는 경우(예, 플레이어의 볼의 위치에 맞는 플레이 선이나 클럽을 추천해주는 기기를 사용하는 경우)

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 G-5 (위원회는 거리측정기의 사용을 금지하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

(2) 바람과 기타 기상상태에 관한 정보

- **허용되는 경우**
 - » 기상예보에 공개된 모든 유형의 기상정보(풍속 포함)를 얻는 경우
 - » 코스에서 기온과 습도를 측정하는 경우
- **허용되지 않는 경우**
 - » 코스에서 풍속을 측정하는 경우
 - » 바람과 관련된 정보를 얻기 위하여 인공물(예, 풍향을 알아보기 위한 파우더)을 사용하는 경우

(3) 라운드 전이나 라운드 동안 모은 정보

- **허용되는 경우**
 - » 그 라운드 전에 모은 정보(예, 이전 라운드의 플레이 정보 · 스윙 팁 · 클럽 추천)를 이용하는 경우
 - » 그 라운드 이후 사용할 목적으로 그 라운드의 플레이 정보나 생리적인 정보(예, 클럽별 거리 · 플레이 통계 · 심장 박동 수)를 기록하는 경우

- 허용되지 않는 경우

- » 그 라운드에서의 플레이 정보를 처리하거나 분석하는 경우(예, 현재 플레이 중인 라운드의 거리에 맞는 클럽을 추천해주는 경우)
- » 그 라운드 동안 기록한 생리적인 정보를 그 라운드 동안 이용하는 경우

(4) 오디오와 비디오

- 허용되는 경우

- » 플레이 중인 경기와 무관한 오디오·비디오를 듣거나 보는 경우(예, 뉴스나 배경음악)
- » 다만 그렇게 하는 경우에는 타인에 대하여 충분한 배려를 하여야 한다(규칙 1.2 참조).

- 허용되지 않는 경우

- » 주변의 산만함에서 벗어나거나 스윙 템포를 유지하기 위하여 음악이나 오디오를 듣는 경우
- » 라운드 동안 플레이어의 클럽 선택이나 스트로크 및 플레이 방법을 결정하는 데 도움이 되는, 플레이어 자신이나 다른 플레이어가 그 경기에서 한 플레이를 보여주는 영상을 시청하는 경우

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 G-8 (위원회는 라운드 동안 오디오·비디오 기기의 사용을 금지하거나 제한하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

(5) 장갑과 그림용 물질

- 허용되는 경우

- » 「장비 규칙」의 요건에 맞는 장갑을 사용하는 경우
- » 레진, 파우더, 습윤제, 건조제 등을 사용하는 경우
- » 수건이나 헝겊으로 그림을 감싸는 경우

- 허용되지 않는 경우

- » 「장비 규칙」의 요건에 맞지 않는 장갑을 사용하는 경우
- » 손의 위치나 그림의 강도에 부당한 이익을 주는 장비를 사용하는 경우

(6) **스트레칭 기구와 골프 훈련용 및 스윙용 도구**

- **허용되는 경우**
 - » 그 장비가 스트레칭용이든 골프용(예, 얼라인먼트 스틱)이든 또는 골프와 무관한 용도로 디자인된 것(예, 운동용 고무밴드나 막대 파이프)이든 관계없이, 일반적인 스트레칭용(스윙 연습용은 제외) 장비를 사용하는 경우
- **허용되지 않는 경우**
 - » 골프 훈련용이나 스윙용 도구(예, 얼라인먼트 스틱 · 무거운 헤드커버 · 도넛 모양의 스윙보조기) 또는 부적합한 클럽을 연습 스윙에 사용하거나, 그러한 도구나 클럽을 플레이어가 **스트로크**를 준비하거나 실행(예, 스윙 플레인 · 그립 · 정렬 · 볼의 위치 · 자세)하는 데 도움이 되는 잠재적인 이익을 만들어내는 방법으로 사용하는 경우

위에 기술된 장비와 그 밖의 장비(예, 의류나 신발)의 사용에 관한 지침은 「**장비 규칙**」을 참조한다.

어떤 장비를 특정한 방법으로 사용할 수 있는지 여부를 분명하게 알지 못할 경우, 플레이어는 위원회에 재정을 요청하여야 한다(규칙 20.2b 참조).

「**위원회 절차**」 **섹션 8; 로컬룰 모델 G-6 (위원회는 라운드 동안 전동차량의 사용을 금지하는 로컬룰을 채택할 수 있다)** 참조

4.3b 의료적인 이유로 장비를 사용하는 경우

- (1) **의료적인 예외** - 다음의 경우에 한하여, 플레이어가 자신의 의료적인 상태에 도움이 되는 장비를 사용하는 것은 규칙 4.3에 위반되지 않는다.
- 플레이어가 그 장비를 사용할 만한 의료적인 이유를 가지고 있고,
 - 그 장비를 사용한다고 해서 부당한 이익을 얻는 것은 아니라고 위원회가 판단한 경우
- (2) **테이프 또는 그와 유사한 의료용품** - 의료적인 이유(예, 부상을 방지하거나 기존의 부상을 보호할 목적)가 있는 경우, 플레이어는 붙이는 테이프나 그와 유사한 의료용품을 사용할 수 있다.
- 다만 그러한 테이프나 그와 유사한 의료용품이 과도하게 사용되어서는 안 되며
 - 의료적인 이유에서 필요한 정도 이상으로 플레이어에게 도움을 주는 것이어서는 안 된다(예를 들면, 그 의료용품이 플레이어가 클럽으로 스윙을 하는 데 도움이 될 정도로 관절을 고정시켜주는 것이어서는 안 된다).

붙이는 테이프나 그와 유사한 의료용품을 사용할 수 있는 부위나 방법에 대하여 분명하게 알지 못할 경우, 플레이어는 위원회에 재정을 요청하여야 한다.

규칙 4.3의 위반에 대한 페널티:

- 하나의 행위 또는 관련된 행위로 인한 첫 번째 위반에 대한 페널티: 일반 페널티
- 첫 번째 위반과 관련되지 않은 두 번째 위반에 대한 페널티: 실격 - 이 페널티는 두 번째 위반의 내용이 첫 번째 페널티를 받은 위반의 내용과 전혀 다른 경우에도 적용된다.

III

라운드 플레이와 홀 플레이

Playing the Round and a Hole

규칙 5-6



규칙
5

라운드 플레이

Playing the Round

규칙의 목적 :

규칙 5는 플레이어가 라운드를 플레이하는 방법 - 즉, 플레이어가 라운드 전이나 라운드 동안 코스에서 연습할 수 있는 경우와 장소 · 라운드가 시작되고 끝나는 시점 · 플레이를 반드시 중단하거나 재개하여야 하는 경우에 관한 규칙이다.

- 플레이어는 정해진 시각에 각 라운드를 시작하고
- 한 라운드가 끝날 때까지 각 홀을 이어서 플레이하여야 하며 신속한 속도로 플레이하여야 한다.

플레이할 순서가 된 플레이어는 40초 안에, 대체로는 그보다 빠른 시간 안에 **스트로크**를 할 것을 권장한다.

5.1 라운드의 의미 Meaning of Round

‘라운드’란 위원회가 정한 순서대로 18개(또는 그 이하)의 홀을 플레이하는 것을 말한다.

라운드가 비기거나 가장 적은 총 타수를 기록한 플레이어가 두 명 이상 있는 상태로 끝난 후 승자(또는 우승자)가 결정될 때까지 플레이를 계속하는 경우,

- **비긴 매치는 한 번에 한 홀씩 연장된다.** 이는 새로운 라운드가 아니라 정규 라운드의 연속이다.
- **스트로크플레이의 플레이오프**는 새로운 라운드이다.

규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안은 제외하고, 라운드가 시작될 때부터 끝날 때까지 플레이어는 자신의 라운드를 계속 플레이한다(규칙 5.3 참조).

규칙에서 ‘라운드 동안’에 한 행동에 관하여 언급하는 경우, 관련 규칙에 별도의 언급이 없는 한, 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안의 행동은 포함하지 않는다.

5.2 라운드 전에 또는 라운드와 라운드 사이에 코스에서 연습하기

Practising on Course Before or Between Rounds

본 규칙의 목적상,

- ‘코스에서 연습하기’란 볼을 플레이하거나 어느 홀의 퍼팅그린에서든 볼을 굴려보거나 그린 표면을 문질러봄으로써 그 그린을 테스트하는 것을 말한다.
- 라운드 전에 또는 라운드와 라운드 사이에 코스에서 연습이 제한되는 것은 플레이어에게만 적용될 뿐, 플레이어의 캐디에게는 적용되지 않는다.

5.2a 매치플레이

플레이어는 매치플레이 경기의 라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이에 그 경기가 열리는 코스에서 연습을 할 수 있다.

5.2b 스트로크플레이

스트로크플레이 경기가 있는 날,

- 플레이어는 라운드 전에 그 코스에서 연습을 해서는 안 된다. 다만 자신의 첫 번째 티잉구역 근처에서의 퍼팅·치핑 연습 및 연습구역에서의 연습은 할 수 있다.
- 플레이어가 그날의 자신의 마지막 라운드를 끝낸 후에는 그 코스에서 연습을 할 수 있다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 1-1 (위원회는 어떤 플레이 방식에서든 라운드 전에 또는 라운드와 라운드 사이에 코스에서의 연습을 금지하거나 제한하거나 허용하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

규칙 5.2의 위반에 대한 페널티:

- 첫 번째 위반에 대한 페널티: 일반 페널티(플레이어의 첫 번째 홀에 적용)
- 두 번째 위반에 대한 페널티: 실격

5.3 라운드 시작하기와 끝내기 Starting and Ending Round

5.3a 라운드를 시작하는 시점

플레이어의 라운드는 플레이어가 자신의 첫 번째 홀에서 첫 번째 스트로크를 할 때 시작된다(규칙 6.1a 참조).

플레이어는 반드시 위원회가 정한 출발 시각(그보다 이르지 않은)에 라운드를 시작하여야 한다.

- 플레이어는 반드시 위원회가 정한 출발 시각에 플레이할 준비를 마친 상태로 위원회가 정한 출발 지점에 있어야 한다.
- 위원회가 정한 출발 시각은 정확한 시각을 의미한다(즉, 출발 시각이 오전 9시라는 것은 오전 9시부터 9시 01분까지의 시간이 아니라 정확하게 오전 9:00:00을 의미한다).

어떤 이유(예, 기상악화·다른 조의 느린 플레이·레프리의 재정을 받아야 하는 상황)로 든 출발 시각이 다소 늦어지더라도 플레이어가 자신의 조가 출발할 수 있을 때 플레이할 준비를 마친 상태로 출발 지점에 있는 경우에는 본 규칙에 위반되지 않는다.

규칙 5.3a의 위반에 대한 페널티: 실격 - 다만 다음의 경우는 예외이다.

- 예외 1 - 플레이어가 플레이할 준비를 하고 출발 시각보다 5분 내로 늦게 출발 지점에 도착한 경우: 플레이어는 자신의 첫 번째 홀에 **일반 페널티**를 받는다.
- 예외 2 - 플레이어가 출발 시각보다 5분 내로 빨리 출발한 경우: 플레이어는 자신의 첫 번째 홀에 **일반 페널티**를 받는다.
- 예외 3 - 플레이어가 정시 출발을 할 수 없었던 것을 위원회가 예외적인 상황으로 판단한 경우: 본 규칙에 대한 위반이 아니며, 페널티가 없다.

5.3b 라운드가 끝나는 시점

플레이어의 라운드는 다음과 같은 시점에 끝난다.

- 매치플레이에서 규칙 3.2a(3) 또는 (4)에 따라 매치의 결과가 결정되었을 때
- 스트로크플레이에서 플레이어가 자신의 마지막 홀에서 홀 아웃하였을 때(규칙 6.1이나 규칙 14.7b에 따라 잘못을 바로잡는 것까지 포함)

규칙 21.1e, 21.2e, 21.3e, 23.3b (그 밖의 [스트로크플레이](#) 방식과 [포볼](#)에서 라운드가 시작되고 끝나는 시점) 참조

5.4 조 편성 Playing in Groups

5.4a 매치플레이

라운드 동안, 플레이어와 상대방은 반드시 홀마다 같은 조에서 플레이하여야 한다.

5.4b 스트로크플레이

라운드 동안, 플레이어는 반드시 위원회가 정한 조에서 플레이하여야 한다. 다만 위원회가 조 변경을 승인한 경우는 예외이다.

규칙 5.4의 위반에 대한 페널티: 실격

5.5 라운드 동안 또는 플레이가 중단된 동안 연습하기

Practising During Round or While Play is Stopped

5.5a 홀을 플레이하는 동안 연습 스트로크를 해서는 안 된다

홀을 플레이하는 동안, 플레이어는 코스 안팎에 있는 어떤 볼에도 연습 스트로크를 해서는 안 된다.

다음은 연습 스트로크에 해당되지 않는다.

- 볼을 치려는 의도 없이 한 연습 스윙
- 단지 호의로, 연습장이나 다른 플레이어 쪽으로 보내주기 위하여 볼을 친 경우
- 홀의 결과가 결정된 홀에서 플레이어가 한 스트로크

5.5b 홀과 홀 사이의 연습 스트로크에 대한 제한

플레이어는 홀과 홀 사이에서 연습 스트로크를 해서는 안 된다.

예외 - 플레이어에게 퍼팅·치핑 연습이 허용되는 장소: 플레이어는 다음과 같은 장소나 그 근처에서 퍼팅·치핑 연습을 할 수 있다.

- 방금 끝난 홀의 퍼팅그린과 모든 연습 그린(규칙 13.1e 참조)
- 다음 홀의 티잉구역

그러나 벙커에서는 연습 스트로크를 해서는 안 되며, 연습 스트로크로 인하여 플레이를 부당하게 지연시켜서도 안 된다(규칙 5.6a 참조).

「위원회 절차」 섹션8; 로컬을 모델 1-2 (위원회는 방금 끝난 홀의 퍼팅그린이나 그 근처에서 퍼팅·치핑 연습을 금지하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

5.5c 플레이가 중단된 동안의 연습

규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안, 플레이어는 연습 스트로크를 해서는 안 된다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다.

- 규칙 5.5b에서 허용된 경우
- 코스 밖의 모든 장소
- 위원회가 허용한 코스 상의 모든 장소

플레이어들의 합의로 매치가 중단되고 중단된 당일에 플레이가 재개되지 않을 경우, 플레이어들은 그 매치가 재개되기 전까지 아무런 제한 없이 그 코스에서 연습할 수 있다.

규칙 5.5의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

홀과 홀 사이에서 위반이 일어난 경우, 페널티는 다음 홀에 적용된다.

5.6 부당한 지연; 신속한 플레이 속도 Unreasonable Delay; Prompt Pace of Play

5.6a 플레이어의 부당한 지연

플레이어는 홀을 플레이하는 동안이나 홀과 홀 사이에서 플레이를 부당하게 지연시켜서는 안 된다.

다만 다음과 같은 이유로 플레이어가 플레이를 잠시 지연시키는 것은 허용된다.

- 플레이어가 레프리카 위원회에 도움을 요청하는 경우
- 플레이어가 부상을 당하였거나 몸이 아픈 경우
- 그 밖의 타당한 이유가 있는 경우

규칙 5.6a의 위반에 대한 페널티:

- 첫 번째 위반에 대한 페널티: 1벌타
- 두 번째 위반에 대한 페널티: 일반 페널티
- 세 번째 위반에 대한 페널티: 실격

플레이어가 홀과 홀 사이에서 플레이를 부당하게 지연시킨 경우, 페널티는 다음 홀에 적용된다.

5.6b 신속한 플레이 속도

골프의 라운드는 신속한 속도로 플레이하여야 한다.

플레이어는 자신의 플레이 속도가 자신의 조와 그 뒤 조들뿐만 아니라 그 라운드의 다른 모든 플레이어들의 플레이 시간에게까지 영향을 미친다는 점을 인식하여야 한다.

플레이어들은 플레이 속도가 더 빠른 조가 먼저 플레이할 수 있도록 허용할 것을 권장한다.

(1) **플레이 속도에 관한 권장사항** - 다음과 같은 시간을 포함하여 라운드 동안 내내, 플레이어는 신속한 속도로 플레이하여야 한다.

- 각 스트로크를 준비하고 실행하는 시간
- 스트로크와 스트로크 사이에 한 장소에서 다른 장소로 이동하는 시간
- 한 홀을 끝낸 후 다음 티잉구역으로 이동하는 시간

플레이어는 다음 스트로크를 미리 준비하여 자신의 순서가 되었을 때 곧바로 플레이할 수 있도록 하여야 한다.

플레이할 순서가 된 경우,

- 플레이어는 방해받지 않고 플레이할 수 있게 된 후로부터 40초 안에 **스트로크**를 할 것을 권장하며
- 대체로는 그보다 더 짧은 시간 안에 플레이할 수 있어야 하고, 그렇게 할 것을 권장한다.

(2) **플레이 속도 향상을 위하여 순서와 관계없이 플레이하기** - 플레이 방식에 따라서는, 플레이어들이 플레이 속도 향상을 위하여 순서와 관계없이 플레이할 수 있는 경우가 있다.

- **매치플레이**에서 플레이어들은 시간을 절약하기 위하여 순서와 관계없이 누구든 먼저 플레이하기로 합의할 수 있다(규칙 6.4a 참조).
- **스트로크플레이**에서 플레이어들은 안전을 확보한 상태에서 '준비된 골프'를 할 수 있다(규칙 6.4b 예외 참조).

(3) **위원회의 플레이 속도 지침** - 신속한 플레이를 권장하고 시행하기 위하여, 위원회는 플레이 속도 지침을 정하는 로컬룰을 채택하여야 한다.

본 지침은 한 라운드 · 한 홀 · 연속된 몇 개의 홀 · 한 스트로크를 끝내는 데 소요되는 시간에 제한을 둘 수 있으며 그 지침을 따르지 않을 경우에 부과하는 페널티를 정해놓을 수 있다.

「위원회 절차」 **색션 5G (플레이 속도 지침에 관한 권장사항) 참조**

5.7 플레이 중단 및 재개 Stopping Play; Resuming Play

5.7a 플레이를 중단할 수 있는 경우 또는 반드시 중단하여야 하는 경우

라운드 동안, 플레이어는 플레이를 중단해서는 안 된다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다.

- **위원회가 플레이를 중단시키는 경우:** 위원회가 플레이 중단을 선언한 경우, 모든 플레이어는 반드시 플레이를 중단하여야 한다(규칙 5.7b 참조).
- **매치플레이에서 합의로 플레이를 중단하는 경우:** 매치의 플레이어들은 어떤 이유로든 플레이를 중단하기로 합의할 수 있다. 다만 이 같은 합의를 하느라 경기를 지연시켜서는 안 된다. 플레이어들이 플레이를 중단하기로 합의하고 난 후 그들 중 한 플레이어가 플레이를 재개하기를 원하는 경우, 그 합의는 끝난 것이므로 다른 플레이어도 반드시 플레이를 재개하여야 한다.
- **낙뢰 때문에 플레이어가 독자적으로 플레이를 중단하는 경우:** 낙뢰의 위험이 있다고 플레이어가 합리적으로 믿는 경우, 그 플레이어는 독자적으로 플레이를 중단할 수 있다. 다만 반드시 가능한 한 빨리 그 사실을 위원회에 보고하여야 한다.

코스를 떠나는 것 자체는 플레이를 중단하는 것이 아니다. 플레이어의 플레이 지연에 대해서는 본 규칙이 아니라 **규칙 5.6a**가 적용된다.

본 규칙에 따라 허용되지 않는 이유로 플레이를 중단하거나 위원회에 보고하여야 할 상황인데 보고하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

5.7b 위원회가 플레이를 중단시키는 경우

위원회가 플레이를 중단시키는 데에는 두 가지 유형이 있으며, 플레이어들은 반드시 각 유형에 따라 각기 다른 중단 시점에 플레이를 중단하여야 한다.

(1) **즉시 중단(예, 위험이 임박한 경우)** - 위원회가 즉시 중단을 선언하는 경우, 모든 플레이어는 반드시 플레이를 즉시 중단하고 위원회가 플레이 재개를 선언할 때까지 다른 **스트로크**를 해서는 안 된다.

위원회는 확실한 방법으로 플레이어들에게 즉시 중단을 알려야 한다.

(2) **일반적인 중단(예, 일몰이나 플레이할 수 없는 코스 상태로 인한 경우)** - 위원회가 일반적인 이유로 플레이를 중단시키는 경우, 플레이어는 자신의 조가 플레이하고 있는 위치에 따라 다음과 같이 하여야 한다.

- **홀과 홀 사이에 있는 경우:** 그 조의 플레이어들 모두가 홀과 홀 사이에 있는 경우, 그 플레이어들은 반드시 플레이를 중단하고 위원회가 플레이 재개를 선언할 때까지 다른 홀을 시작하는 **스트로크**를 해서는 안 된다.
- **홀을 플레이 중인 경우:** 그 조의 한 플레이어라도 홀을 시작한 경우, 플레이어들은 즉시 플레이를 중단할 것인지 그 홀을 끝낸 후에 중단할 것인지 선택할 수 있다.
 - » 플레이어들은 즉시 플레이를 중단할 것인지 그 홀을 끝낸 후에 중단할 것인지 신속하게(원칙적으로 2분 안에) 결정하여야 한다.
 - » 홀 플레이를 계속하여 그 홀을 끝낸 후에 플레이를 중단하기로 했던 플레이어들은 원래 선택했던 대로 하거나 그 홀을 끝내기 전에 중단할 수 있다.
 - » 플레이어들이 그 홀을 끝낸 후에 중단한 경우든 그 홀을 끝내기 전에 중단한 경우든, 일단 플레이를 중단한 플레이어들은 위원회가 규칙 5.7c에 따라 플레이 재개를 선언할 때까지 다른 **스트로크**를 해서는 안 된다.

플레이어들이 플레이 중단 시점에 대하여 합의하지 못하는 경우,

- » **매치플레이:** 상대방이 플레이를 중단한 경우, 플레이어도 반드시 플레이를 중단하여야 하며 위원회가 플레이 재개를 선언할 때까지 플레이어와 상대방 모두 플레이를 재개해서는 안 된다. 상대방이 플레이를 중단하였는데 플레이어가 중단하지 않은 경우, 플레이어는 **일반 페널티(홀 패)**를 받는다.
- » **스트로크플레이:** 그 조의 다른 플레이어들의 선택과 관계없이, 어떤 플레이어든 플레이를 즉시 중단할 것인지 그 홀의 플레이를 계속할 것인지 독자적으로 결정할 수 있다. 다만 그 홀의 플레이를 계속하려는 플레이어는 자신의 스코어를 기록하는 **마커**가 입회하는 경우에 한하여 플레이를 계속할 수 있다.

규칙 5.7b의 위반에 대한 페널티: 실격

예외 - 플레이를 중단하지 않은 것을 위원회가 정당한 상황으로 판단하는 경우에는 페널티가 없다: 플레이어가 반드시 플레이를 중단하여야 할 때 중단하지 않은 것을 위원회가 정당한 상황이었다고 판단하는 경우에는 본 규칙에 대한 위반이 아니며, 페널티가 없다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 J-1 (위원회가 플레이어들에게 즉시 중단이나 일반적인 중단을 알리는 방법에 관한 권장사항) 참조

5.7c 플레이가 재개되는 경우

(1) 플레이를 재개하는 장소 - 플레이어는 반드시 홀에서 플레이를 중단했던 바로 그 위치에서, 홀과 홀 사이에서 중단했던 경우라면 다음 홀의 티잉구역에서 플레이를 재개하여야 하며, 플레이가 훗날 재개되더라도 그렇게 하여야 한다.

(2) 플레이를 재개하는 시점

- 플레이어는 반드시 플레이할 준비를 마친 상태로 위원회가 정한 플레이 재개 시각에 (1)에 지정된 위치에 있어야 하며
- 반드시 그 시각(그보다 이르지 않은)에 플레이를 재개하여야 한다.

어떤 이유(예, 앞 조의 플레이어들이 먼저 플레이를 하고 안전한 거리만큼 이동하기를 기다리는 경우)로 플레이 재개가 다소 늦어지더라도 플레이어가 자신의 조가 플레이를 재개할 수 있을 때 플레이할 준비를 마친 상태로 위원회가 정한 플레이 재개 시각에 (1)에 지정된 위치에 있는 경우에는 본 규칙에 위반되지 않는다.

규칙 5.7c의 위반에 대한 페널티: 실격

위원회가 정한 시각에 플레이를 재개하지 못하더라도 실격이 되지 않는 예외: 규칙 5.3a의 예외 1, 2, 3과 규칙 5.7b의 예외는 이 경우에도 적용된다.

5.7d 플레이가 중단될 때 볼을 집어 올린 경우; 플레이가 재개될 때 볼을 리플레이스 · 교체하는 방법

(1) 플레이가 중단될 때 또는 재개되기 전에 볼을 집어 올린 경우 - 본 규칙에 따라 홀 플레이를 중단하는 경우, 플레이어는 자신의 볼의 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올릴 수 있다(규칙 14.1 참조).

플레이가 재개되기 전이나 재개될 때,

- 플레이가 중단될 때 플레이어의 볼을 집어 올렸던 경우: 플레이어는 반드시 원래의 지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).
- 플레이가 중단될 때 플레이어의 볼을 집어 올리지 않았던 경우: 플레이어는 그 볼을 놓인 그대로 플레이할 수도 있고, 그 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올린 후(규칙 14.1 참조) 원래의 지점에 그 볼이나 다른 볼을 리플레이스할 수도 있다(규칙 14.2 참조).

플레이어가 중단될 때 그 볼을 집어 올렸든 집어 올리지 않았든,

- 원래의 볼을 집어 올려서 그 볼의 라이가 변경된 경우, 플레이어는 반드시 규칙 14.2d에서 요구하는 바와 같이 원래의 볼이나 다른 볼을 리플레이스하여야 한다.
- 원래의 볼을 집어 올린 후 리플레이스하기 전에 그 볼의 라이가 변경된 경우에는 규칙 14.2d가 적용되지 않으므로,
 - » 반드시 원래의 볼이나 다른 볼을 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).
 - » 원래의 볼을 집어 올린 후 리플레이스하기 전에 그 볼의 라이나 스트로크에 영향을 미치는 상태가 악화된 경우에는 규칙 8.1d가 적용된다.

(2) 플레이어가 중단된 동안 볼이나 볼마커가 움직인 경우 - 플레이어가 재개되기 전에 플레이어의 볼이나 볼마커가 어떤 식(자연의 힘 포함)으로든 움직인 경우,

- 플레이어는 반드시 원래의 볼이나 다른 볼을 원래의 지점에 리플레이스하거나(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조)
- 볼마커를 놓아둠으로써 원래의 지점을 마크한 후 그 지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 리플레이스하여야 한다(규칙 14.1과 14.2 참조).

플레이어가 중단된 동안 플레이어의 스트로크에 영향을 미치는 상태가 악화된 경우에 대해서는 규칙 8.1d를 참조한다.

규칙 5.7d를 위반하여 잘못된 장소에서 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

규칙 6

홀 플레이

Playing a Hole

규칙의 목적 :

규칙 6은 홀을 시작하기 위하여 티오프하기, 교체가 허용되는 경우를 제외하고는 한 홀을 플레이하는 동안 같은 볼을 사용하여야 하는 요건, 플레이 순서(이는 스트로크플레이보다 매치플레이에서 더 중요하다), 홀을 끝내는 방법 등 홀을 플레이하는 방법에 관한 규칙이다.

6.1 홀 플레이 시작하기 Starting Play of a Hole

6.1a 홀이 시작되는 시점

플레이어가 홀을 시작하기 위하여 스트로크를 할 때 그 홀의 플레이는 시작된다.

그 스트로크를 티잉구역 밖에서 하였거나(규칙 6.1b 참조) 그 스트로크가 규칙에 따라 취소된 경우라도 그 홀은 시작된 것이다.

6.1b 볼은 반드시 티잉구역 안에서 플레이하여야 한다

플레이어는 반드시 규칙 6.2b에 따라 티잉구역 안에서 볼을 플레이함으로써 각 홀을 시작하여야 한다.

홀을 시작하는 플레이어가 티잉구역 밖에서 볼을 플레이한 경우(그 홀의 다른 티잉 장소나 다른 홀의 티잉 장소에 잘못 설정된 티마커가 있는 곳에서 플레이한 경우 포함),

(1) **매치플레이** - 페널티는 없지만, 상대방은 그 스트로크를 취소시킬 수 있다.

- 어느 플레이어든 다음 스트로크를 하기 전에, 상대방은 신속하게 그 스트로크를 취소시켜야 하며 일단 취소시킨 경우에는 그것을 반복할 수 없다.
- 상대방이 그 스트로크를 취소시킨 경우, 플레이어는 반드시 티잉구역 안에서 곧바로 플레이하여야 하며 그것이 그 플레이어의 플레이 순서이다.
- 상대방이 그 스트로크를 취소시키지 않은 경우, 그 스트로크는 타수에 포함되고 그 볼은 인플레이볼이므로, 플레이어는 반드시 그 볼을 놓인 그대로 플레이하여야 한다.

(2) 스트로크플레이 - 플레이어는 **일반 페널티(2벌타)**를 받고 반드시 티잉구역 안에서 볼을 플레이함으로써 그 잘못을 바로잡아야 한다.

- 티잉구역 밖에서 플레이한 볼은 인플레이되지 않는다.
- 티잉구역 밖에서 한 스트로크와 그 잘못을 바로잡기 전에 한 모든 타수(그 볼을 플레이한 모든 스트로크와 벌타)는 타수에 포함되지 않는다.
- 다른 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하기 전에 또는 라운드의 마지막 홀이라면 스코어카드를 제출하기 전에 그 잘못을 바로잡지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

6.2 티잉구역에서 플레이하기 *Playing Ball from Teeing Area*

6.2a 티잉구역 규칙이 적용되는 경우

규칙 6.2b의 티잉구역 규칙은 플레이어가 티잉구역에서 플레이할 것을 요구하거나 허용하는 다음과 같은 모든 경우에 적용된다.

- 플레이어가 그 홀의 플레이를 시작하는 경우 (규칙 6.1 참조)
- 플레이어가 규칙에 따라 티잉구역에서 다시 플레이할 경우 (규칙 14.6 참조)
- 스트로크를 한 후 또는 구제를 받은 후에 플레이어의 볼이 그 티잉구역에서 인플레이 볼이 되는 경우

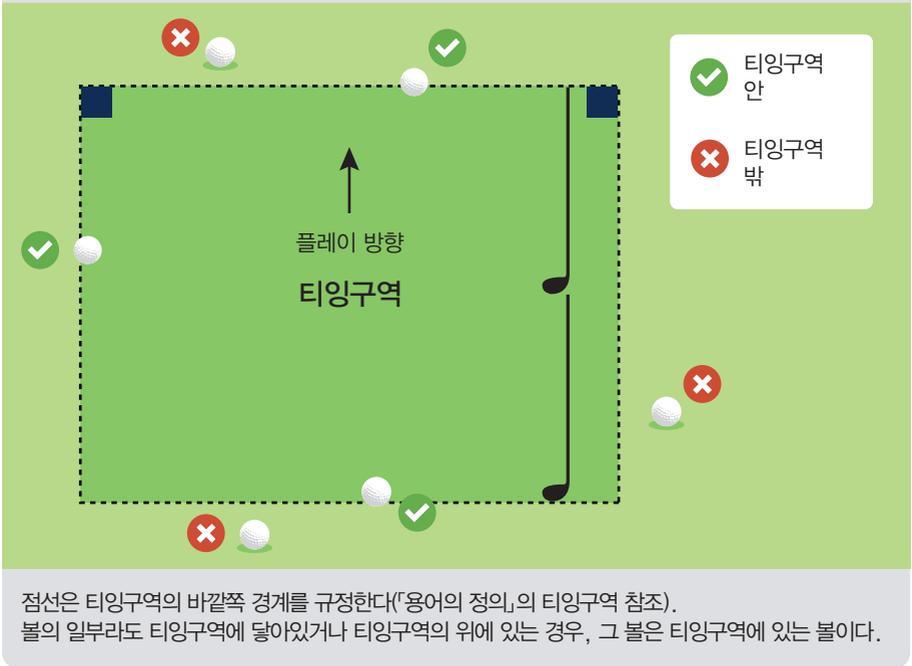
본 규칙은 플레이어가 플레이 중인 홀을 시작할 때 반드시 플레이하여야 하는 티잉구역에만 적용되며, 코스 상에 있는 그 밖의 티잉 장소(그 홀에 있든 다른 홀에 있든)에는 적용되지 않는다.

6.2b 티잉구역 규칙

(1) 볼이 티잉구역에 있는 경우

- 볼의 일부라도 티잉구역에 닿아있거나 티잉구역의 위에 있는 경우, 그 볼은 티잉 구역에 있는 볼이다.
- 플레이어는 티잉구역에 있는 볼에 스트로크를 할 때 그 티잉구역 밖에 설 수 있다.

그림 6.2b: 볼이 티잉구역에 있는 경우



(2) 볼은 티에 올려놓거나 지면에 내려놓고 플레이할 수 있다 - 티잉구역에서는 반드시 다음과 같이 볼을 놓고 플레이하여야 한다.

- 티를 지면에 꽂거나 그대로 놓아두고 그 위에 볼을 올려놓거나
- 티 없이 볼만 지면에 내려놓고 플레이하여야 한다.

본 규칙의 목적상 '지면'에는 티나 볼을 올려놓기 위하여 소복하게 모아둔 모래나 그 밖의 자연물이 포함된다.

플레이어는 부적합한 티에 올려놓거나 본 규칙에서 허용되지 않는 방법으로 티에 올려놓은 볼에 스트로크를 해서는 안 된다.

규칙 6.2b(2)의 위반에 대한 페널티:

- 하나의 행위 또는 관련된 행위로 인한 첫 번째 위반에 대한 페널티: 일반 페널티
- 첫 번째 위반과 관련되지 않은 두 번째 위반에 대한 페널티: 실격

(3) 티잉구역의 상태를 개선할 수 있는 경우 - 스트로크를 하기 전에, 플레이어는 티잉구역에서 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선(규칙 8.1b(8) 참조)하는 다음과 같은 행동을 할 수 있다.

- 티잉구역의 지면을 변경하는 행동(예, 클럽이나 발로 지면을 파는 행동)
- 티잉구역의 지면에 붙어있거나 자라고 있는 풀·잡초·그 밖의 자연물을 움직이거나 구부리거나 부러뜨리는 행동
- 티잉구역에 있는 모래나 흙을 제거하거나 누르는 행동
- 티잉구역에 있는 이슬이나 서리 또는 물을 제거하는 행동

그러나 플레이어가 그 밖의 행동으로 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선하여 규칙 8.1a를 위반한 경우에는 **일반 페널티**를 받는다.

(4) 티잉구역에서 플레이하는 경우 티마크를 움직이는 것에 대한 제한

- 티마크의 위치는 위원회가 각 티잉구역을 규정하기 위하여 정한 것이다. 따라서, 티마크는 그 티잉구역에서 플레이할 모든 플레이어에게 동일한 위치에 있어야 한다.
- 티잉구역에서 플레이하기 전에 그 티잉구역의 티마크를 하나라도 움직임으로써 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우, 플레이어는 규칙 8.1a(1)의 위반으로 **일반 페널티**를 받는다.

그 밖의 모든 상황에서 티마크는 일반적인 움직일 수 있는 장애물로 간주되므로, 규칙 15.2에 허용된 바와 같이 제거할 수 있다.

(5) 스트로크를 하지 않은 볼은 인플레이볼이 아니다 - 볼을 티에 올려놓든 지면에 내려놓든 흙을 시작하거나 규칙에 따라 티잉구역에서 다시 플레이하는 경우,

- 플레이어가 그 볼에 스트로크를 하지 않는 한, 그 볼은 인플레이볼이 아니므로
- 스트로크를 하기 전에는 페널티 없이 그 볼을 집어 올리거나 움직일 수 있다.

플레이어가 티에 올려놓은 볼에 스트로크를 하기 전에 그 볼이 티에서 저절로 떨어지거나 플레이어가 그 볼을 떨어지게 한 경우, 그 볼은 페널티 없이 티잉구역에서 다시 티업할 수 있다.

그러나 볼이 티에서 떨어지는 도중이나 떨어진 후에 플레이어가 그 볼에 스트로크를 한 경우에는 페널티는 없지만 그 스트로크는 타수에 포함되며, 그 볼은 인플레이볼이다.

(6) 인플레이볼이 티잉구역에 놓인 경우 - 플레이어의 인플레이볼이 스트로크 후(예, 스트로크를 하였으나 볼을 맞지 못하여 그 볼이 티 위에 그대로 있는 경우) 또는 구제를 받은 후에도 그 티잉구역에 있는 경우,

- 플레이어는 페널티 없이 그 볼을 집어 올리거나 움직일 수도 있고(규칙 9.4b의 예외 1 참조)
- 그 볼을 놓인 그대로 플레이할 수도 있으며, 그 볼이나 다른 볼을 그 티잉구역 어디에서든 (2)와 같이 티에 올려놓거나 지면에 내려놓고 플레이할 수 있다.

규칙 6.2b(6)을 위반하여 잘못된 장소에서 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

6.3 홀 플레이에 사용되는 볼 Ball Used in Play of Hole

규칙의 목적 :

한 홀의 플레이는 티잉구역에서부터 퍼팅그린 그리고 홀에 이르기까지 스트로크의 연속으로 이루어진다. 티오프한 후 그 홀이 끝날 때까지 플레이어는 원칙적으로 그 티오프한 볼로 플레이를 하여야 한다. 잘못된 볼이나 규칙에서 교체가 허용되지 않을 때 교체한 볼에 스트로크를 한 경우, 플레이어는 페널티를 받는다.

6.3a 티잉구역에서 플레이한 볼로 홀 아웃하기

플레이어는 티잉구역에서 홀을 시작할 때, 적합한 볼이라면 어떤 볼이든 사용할 수 있으며 홀과 홀 사이에서는 볼을 바꿀 수 있다.

플레이어는 반드시 티잉구역에서 플레이한 볼로 그 홀을 끝내야 한다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다.

- 티잉구역에서 플레이한 볼이 분실되거나 아웃오브바운즈에 정지한 경우
- 플레이어가 그 볼을 다른 볼로 교체(허용되든 허용되지 않든)한 경우

플레이어는 자신이 플레이할 볼에 식별 표시를 해주어야 한다(규칙 7.2 참조).

6.3b 홀을 플레이하는 동안 다른 볼로 교체하는 경우

(1) 다른 볼로 교체가 허용되는 경우와 허용되지 않는 경우 - 어떤 규칙들은 플레이어가 홀에서 플레이 중인 볼 대신 다른 볼을 인플레이블로서 교체하는 것을 허용하고 어떤 규칙들은 허용하지 않는다.

- 볼을 드롭하거나 플레이스하는 경우(예, 볼이 구제구역에 정지하지 않는 경우 또는 퍼팅그린에서 구제를 받는 경우)를 포함하여 규칙에 따라 구제를 받는 경우, 플레이어는 원래의 볼을 사용할 수도 있고 다른 볼을 사용할 수도 있다(규칙 14.3a).
- 직전의 스트로크를 했던 곳에서 다시 플레이하는 경우, 플레이어는 원래의 볼을 사용할 수도 있고 다른 볼을 사용할 수도 있다(규칙 14.6).
- 어떤 지점에 볼을 리플레이스하는 경우에는 플레이어가 볼을 교체하는 것이 허용되지 않으므로 반드시 원래의 볼을 사용하여야 한다. 다만 몇 가지 예외는 있다(규칙 14.2a 참조).

(2) 교체한 볼이 인플레이블이 되는 경우 - 플레이어가 다른 볼을 인플레이블로서 교체한 경우(규칙 14.4 참조),

- 원래의 볼은 코스에 정지해있더라도 더 이상 인플레이블이 아니다.
- 다음과 같은 경우에도 원래의 볼은 더 이상 인플레이블이 아니다.
 - » 규칙에 따라 허용되지 않을 때 원래의 볼 대신 다른 볼로 교체(플레이어 자신이 다른 볼로 교체하고 있었던 것을 인지하였는지 여부와 관계없이)한 경우

» 교체한 볼을 (1) 잘못된 장소에서 또는 (2) 잘못된 방법으로 또는 (3) 적용되지 않는 절차에 따라 리플레이스하였거나 드롭하였거나 플레이스한 경우

- 어떤 잘못이든, 교체한 볼을 플레이하기 전에 그 잘못을 바로잡는 방법에 대해서는 규칙 14.5를 참조한다.

플레이어의 원래의 볼이 발견되지 않아서 플레이어가 스트로크와 거리 구제(규칙 17.1d, 18.1, 18.2b, 19.2a 참조)를 받기 위하여 다른 볼을 인플레이한 경우 또는 그 원래의 볼이 어떻게 되었는지 알고 있거나 사실상 확실한 경우(규칙 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e, 17.1c 참조)에 적용되는 규칙에 따라 다른 볼을 인플레이한 경우,

- 플레이어는 반드시 그 교체한 볼로 플레이를 계속하여야 하며,
- 볼 찾기에 허용된 3분 안에 원래의 볼이 코스에서 발견되더라도 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 18.2a(1) 참조).

(3) 잘못 교체한 볼에 스트로크를 한 경우 - 잘못 교체한 볼에 스트로크를 한 경우,

- 플레이어는 일반 페널티를 받는다.
- 스트로크플레이에서 플레이어는 반드시 그 잘못 교체한 볼로 그 홀을 끝내야 한다.

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

6.3c 잘못된 볼

(1) 잘못된 볼에 스트로크를 한 경우 - 플레이어는 잘못된 볼에 스트로크를 해서는 안 된다.

예외 - 물속에서 움직이고 있는 볼: 플레이어가 페널티구역이나 일시적으로 고인 물의 물속에서 움직이고 있는 잘못된 볼에 스트로크를 한 경우에는 페널티가 없다.

- 그 스트로크는 타수에 포함되지 않으며
- 플레이어는 반드시 원래의 지점에서 올바른 볼을 플레이하거나 규칙에 따른 구제를 받음으로써 규칙에 따라 그 잘못을 바로잡아야 한다.

규칙 6.3c(1)을 위반하여 잘못된 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 일반 페널티

매치플레이에서,

- 플레이어와 상대방이 홀을 플레이하는 동안 서로 상대의 볼을 플레이한 경우, 먼저 잘못된 볼에 스트로크를 한 사람이 일반 페널티(홀 패)를 받는다.
- 누가 먼저 잘못된 볼을 플레이하였는지 알 수 없는 경우에는 누구에게도 페널티가 없다. 다만 플레이어와 상대방은 반드시 서로 바뀐 볼을 계속 플레이하여 그 홀을 끝내야 한다.

스트로크플레이에서 플레이어는 원래의 볼을 놓은 그대로 플레이하거나 규칙에 따른 구제를 받고 플레이함으로써 반드시 그 잘못을 바로잡아야 한다.

- 잘못된 볼로 한 스트로크와 그 잘못을 바로잡기 전에 한 모든 타수(잘못된 볼을 플레이한 모든 스트로크와 벌타)는 타수에 포함되지 않는다.
- 플레이어가 다른 홀을 시작하는 스트로크를 하기 전에 또는 라운드의 마지막 홀이라면 스코어카드를 제출하기 전에 그 잘못을 바로잡지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

(2) 다른 플레이어가 플레이어의 볼을 잘못된 볼로 플레이한 경우 - 다른 플레이어가 플레이어의 볼을 잘못된 볼로서 플레이한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 플레이어는 반드시 원래의 지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).

이는 원래의 볼이 발견되든 발견되지 않든 모두 적용된다.

6.3d 플레이어가 두 개 이상의 볼을 플레이할 수 있는 경우

다음과 같은 경우에 한하여, 플레이어는 한 홀에서 두 개 이상의 볼을 플레이할 수 있다.

- 프로비저널볼을 플레이하는 경우(프로비저널볼은 규칙 18.3c에 언급된 바와 같이 인플레이볼이 되거나 포기한 볼이 된다.)
- 스트로크플레이에서 잘못된 장소에서 플레이(규칙 14.7b 참조)하였거나 올바른 절차(규칙 20.1c(3) 참조)를 분명하게 알지 못하여 생길 수 있는 중대한 위반을 바로잡기 위한 경우

6.4 홀을 플레이할 때의 플레이 순서 Order of Play When Playing Hole

규칙의 목적 :

규칙 6.4는 홀에서 플레이하는 순서에 관한 규칙이다. 티잉구역에서 플레이 순서는 누가 오너를 가졌는가에 따라 정해지며 그 이후의 순서는 어느 볼이 홀로부터 가장 멀리 있는가에 따라 정해진다.

- 매치플레이에서는 플레이 순서가 기본적인 요소이다; 플레이어가 순서를 지키지 않고 플레이한 경우, 상대방은 그 스트로크를 취소시키고 플레이어로 하여금 다시 플레이하도록 할 수 있다.
- 스트로크플레이에서는 순서를 지키지 않고 플레이한 것에 대한 페널티가 없으며 플레이어가 '준비된 골프', 즉 안전을 확보한 상태에서 순서와 관계없이 플레이하는 것을 허용하며 권장한다.

6.4a 매치플레이

(1) 플레이 순서 - 플레이어와 상대방은 반드시 다음과 같은 순서로 플레이하여야 한다.

- 첫 번째 홀을 시작할 때: 첫 번째 홀의 오너는 위원회가 정한 조 편성 상의 순서에 따라 결정되며, 조 편성이 없는 경우에는 합의로 또는 임의의 방법(예, 동전던지기)으로 결정된다.

- 그 밖의 홀들을 시작할 때
 - » 직전의 홀을 이긴 플레이어가 다음 티잉구역에서 오너를 갖는다.
 - » 홀을 비긴 경우에는 직전의 티잉구역에서 오너를 가졌던 플레이어가 그대로 오너를 갖는다.
 - » 플레이어가 제때 재정을 요청(규칙 20.1b 참조)하였으나 위원회가 아직 결론을 내리지 못한 상황인데 그것이 다음 홀의 오너를 결정하는 데 영향을 미칠 수 있는 경우, 오너는 합의로 또는 임의의 방법으로 결정한다.
- 플레이어와 상대방이 모두 홀을 시작한 후
 - » 홀로부터 더 멀리 있는 볼을 먼저 플레이하여야 한다.
 - » 두 볼이 홀로부터 같은 거리에 있거나 두 볼의 상대적인 거리를 알 수 없는 경우, 먼저 플레이할 볼은 합의로 또는 임의의 방법으로 결정한다.

(2) 상대방은 순서를 지키지 않은 플레이어의 스트로크를 취소시킬 수 있다 - 상대방이 플레이할 순서에 플레이어가 플레이한 경우, 페널티는 없지만 상대방은 플레이어의 스트로크를 취소시킬 수 있다.

- 어느 플레이어든 다음 스트로크를 하기 전에, 상대방은 신속하게 그 스트로크를 취소시켜야 하며 일단 취소시킨 경우에는 그것을 반복할 수 없다.
- 상대방이 그 스트로크를 취소시킨 경우, 플레이어는 반드시 자신이 플레이할 순서에 그 취소된 스트로크를 했던 곳에서 볼을 플레이하여야 한다(규칙 14.6 참조).
- 상대방이 그 스트로크를 취소시키지 않은 경우, 그 스트로크는 타수에 포함되고 그 볼은 인플레이볼이므로, 플레이어는 반드시 그 볼을 놓인 그대로 플레이하여야 한다.

예외 - 시간을 절약하기 위하여 순서와 관계없이 플레이하는 경우

- 시간을 절약하기 위하여, 플레이어는 상대방에게 순서를 바꾸어 플레이하자고 제안할 수도 있고 순서를 바꾸어 플레이하지는 상대방의 요청을 받아들일 수도 있다.
- 상대방이 플레이어의 제안대로 순서를 바꾸어 스트로크를 한 경우, 플레이어는 그 스트로크를 취소시킬 권리를 포기한 것이 된다.

규칙 23.6 (포볼에서의 플레이 순서) 참조

6.4b 스트로크플레이

(1) 일반적인 플레이 순서

- 첫 번째 홀을 시작할 때: 첫 번째 티잉구역의 오너는 위원회가 정한 조 편성 상의 순서에 따라 결정되며, 조 편성이 없는 경우에는 합의로 또는 임의의 방법(예, 동전던지기)으로 결정된다.

• 그 밖의 홀들을 시작할 때

- » 그 조의 플레이어들 중에서 직전의 홀에서 가장 낮은 그로스 스코어를 낸 플레이어가 다음 티잉구역에서 오너를 가지며, 두 번째로 낮은 그로스 스코어를 낸 플레이어가 두 번째로 플레이하고 그 다음의 플레이어들의 순서 또한 이와 같은 방식으로 결정된다.
- » 둘 이상의 플레이어들의 홀 스코어가 같은 경우, 그 플레이어들은 직전의 티잉 구역에서 플레이했던 순서와 동일한 순서로 플레이하여야 한다.
- » 스크래치 경기든 핸디캡 경기든, 오너는 그로스 스코어에 따라 결정된다.

• 그 조의 플레이어들 모두가 홀을 시작한 이후

- » 홀로부터 가장 멀리 있는 볼을 가장 먼저 플레이하여야 한다.
- » 두 개 이상의 볼이 홀로부터 같은 거리에 있거나 그 볼들의 상대적인 거리를 알 수 없는 경우, 먼저 플레이할 볼은 합의로 또는 임의의 방법으로 결정하여야 한다.

플레이어가 순서를 지키지 않고 플레이하더라도 페널티는 없다. 그러나 둘 이상의 플레이어들이 자신들 중 누군가에게 이익을 주기 위하여 순서를 바꾸어 플레이하기로 합의한 경우에는 그 플레이어들 모두 **일반 페널티(2벌타)**를 받는다.

(2) 안전을 확보한 상태에서 순서와 관계없이 플레이하는 경우(‘준비된 골프’) - 다음과 같은 경우에는 플레이어들이 안전을 확보한 상태에서 순서와 관계없이 플레이할 것을 허용하고 권장한다.

- 둘 이상의 플레이어들이 편의상 또는 시간을 절약하기 위하여 합의하는 경우
- 플레이어의 볼이 홀에 매우 가깝게 정지하여 그 플레이어가 먼저 홀 아웃하기를 원하는 경우
- 순서를 바꾸어 플레이하여도 다른 플레이어를 위험에 빠뜨리거나 산만하게 하거나 방해하지 않는 한, 어떤 플레이어가 (1)에 따라 플레이할 순서가 된 다른 플레이어 보다 먼저 플레이할 준비를 마치고 플레이할 수 있는 경우

그러나 (1)에 따라 자신이 플레이할 순서가 된 플레이어가 플레이할 준비를 마치고 자신이 먼저 플레이하기를 원한다는 뜻을 밝힌 경우, 일반적으로 다른 플레이어들은 그 플레이어가 플레이를 끝낼 때까지 기다려야 한다.

플레이어가 다른 플레이어들보다 이익을 얻기 위하여 순서를 지키지 않고 플레이해서는 안 된다.

6.4c 티잉구역에서 프로비저널볼이나 다른 볼을 플레이할 경우

이 경우, 플레이어는 같은 조의 다른 모든 플레이어가 그 홀의 티잉구역에서 자신들의 첫 번째 스트로크를 한 후에 프로비저널볼이나 다른 볼을 플레이하여야 한다.

둘 이상의 플레이어들이 티잉구역에서 프로비저널볼이나 다른 볼을 플레이하게 되는 경우, 플레이 순서는 원래의 볼을 플레이한 순서와 같다.

순서를 지키지 않고 프로비저널볼이나 다른 볼을 플레이한 경우에 대해서는 규칙 6.4a(2) 및 규칙 6.4b를 참조한다.

6.4d 티잉구역 이외의 곳에서 구제를 받거나 프로비저널볼을 플레이할 경우

이 경우, 규칙 6.4a(1)과 6.4b(1)에 따른 플레이 순서는 다음과 같다.

(1) 볼이 놓인 곳이 아닌 다른 곳에서 플레이하기 위하여 구제를 받는 경우

- 반드시 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다는 것을 플레이어가 인지한 경우: 플레이어의 플레이 순서는 직전의 스트로크를 한 지점에 따라 결정된다.
- 볼을 놓인 그대로 플레이할 것인지 구제를 받을 것인지 플레이어가 선택할 수 있는 경우
 - » 플레이어의 플레이 순서는 원래의 볼이 놓인 지점(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조)에 따라 결정된다.
 - » 플레이어가 이미 스트로크와 거리 구제를 받거나 원래의 볼이 놓인 곳이 아닌 다른 곳에서 플레이하는 구제(예, 원래의 볼이 페널티구역에 있거나 플레이어가 자신의 볼을 언플레이어볼볼로 간주하는 경우)를 받기로 결정한 경우에도 플레이 순서는 위와 같이 결정된다.

(2) 프로비저널볼을 플레이하는 경우 - 프로비저널볼을 플레이할 순서는 플레이어가 직전의 스트로크를 한 직후이자 다른 누구도 플레이하기 전이다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다.

- 티잉구역에서 홀을 시작하는 경우 (규칙 6.4c 참조)
- 플레이어가 프로비저널볼을 플레이할 것인지 결정하기 전에 기다리는 경우(프로비저널볼을 플레이하기로 결정한 플레이어의 플레이 순서는 직전의 스트로크를 한 지점에 따라 정해진다)

6.5 홀 플레이 끝내기 Completing Play of a Hole

플레이어의 홀은 다음과 같은 시점에 끝난다.

- 매치플레이에서,
 - » 플레이어가 홀 아웃하거나 상대방이 플레이어의 다음 스트로크를 컨시드하였을 때
 - » 홀의 결과가 결정되었을 때(예, 상대방이 홀을 컨시드하거나 상대방의 홀 스코어가 플레이어의 예상 스코어보다 낮거나 플레이어나 상대방이 일반 페널티(홀 패)를 받았을 때)
- 스트로크플레이에서 플레이어가 규칙 3.3c에 따라 홀 아웃하였을 때

규칙 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1), 23.3c (그 밖의 스트로크플레이 방식이나 포볼에서 플레이어가 홀을 끝낸 시점) 참조



볼 플레이

Playing the Ball

규칙 7-11

규칙
7

볼 찾기: 볼의 발견과 확인

Ball Search: Finding and Identifying Ball

규칙의 목적 :

규칙 7은 각 스트로크 후 플레이어가 자신의 인플레이볼을 올바르게 찾을 때 허용되는 합리적인 행동에 관한 규칙이다.

- 그러나 플레이어가 지나친 행동으로 자신의 다음 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우에는 페널티가 적용되므로 플레이어는 각별한 주의를 기울여야 한다.
- 볼을 발견하거나 확인하는 과정에서 그 볼을 우연히 움직인 경우, 페널티는 없지만 플레이어는 반드시 그 볼을 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다.

7.1 올바르게 볼을 찾는 방법 How to Fairly Search for Ball

7.1a 플레이어는 볼을 발견하고 확인하기 위한 합리적인 행동을 할 수 있다

각 스트로크 후 자신의 인플레이볼을 발견하여야 할 책임은 플레이어에게 있다.

플레이어는 자신의 인플레이볼을 발견하고 확인하기 위하여 다음과 같은 합리적인 행동을 할 수 있다.

- 모래를 움직이거나 물을 휘젓는 행동
- 풀 · 덩불 · 나뭇가지와 그 밖의 자라거나 붙어있는 자연물을 움직이거나 구부리는 행동과 그러한 물체를 부러뜨리는 행동 - 다만 물체를 부러뜨리는 행동은 볼을 발견하거나 확인하기 위한 그 밖의 합리적인 행동을 하는 과정에서 부득이하게 일어난 경우에 한하여 허용된다.

올바르게 볼을 찾는 합리적인 행동을 하는 과정에서 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선하게 된 경우,

- 규칙 8.1a에 따른 페널티는 없다.
- 그러나 올바르게 볼을 찾기 위한 합리적인 행동이었다고 하기에 지나친 행동으로 그 상태가 개선된 경우에는 규칙 8.1a를 위반한 것에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.

플레이어가 자신의 인플레이볼을 발견하고 확인할 때에는 규칙 15.1에 허용된 바와 같이 루스임페디먼트를 제거할 수 있으며 규칙 15.2에 허용된 바와 같이 움직일 수 있는 장애물을 제거할 수 있다.

7.1b 볼을 발견하거나 확인하는 과정에서 플레이어의 볼의 라이에 영향을 미치는 모래를 움직인 경우

- 플레이어는 반드시 모래에 놓여있던 원래의 라이를 다시 만들어놓아야 한다. 다만 볼이 모래에 완전히 덮여 있었던 경우에는 그 볼의 일부만 보이도록 해놓을 수 있다.
- 원래의 라이를 다시 만들어놓지 않고 그 볼을 플레이한 경우, 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.

7.2 볼을 확인하는 방법 How to Identify Ball

플레이어의 정지한 볼은 다음의 방법 중 하나로 확인될 수 있다.

- 그 플레이어나 다른 누군가가 그 볼이 플레이어의 볼이라는 것을 알고 있는 상황에서 그 볼이 정지하는 것을 목격한 경우
- 플레이어가 자신의 볼에 해놓은 식별 표시를 확인한 경우 (규칙 6.3a 참조)
- 플레이어의 볼이 있을 것으로 예상되는 구역에서 그 볼과 동일한 상표·모델·숫자·상태의 볼을 발견한 경우(그러나 그것과 똑같은 볼이 그 구역에 또 하나 놓여있고 어느 것이 플레이어의 볼인지 알 수 없는 경우는 플레이어의 볼을 확인한 것이라고 할 수 없다.)

플레이어의 프로비저널볼과 원래의 볼을 구별할 수 없는 경우에 대해서는 규칙 18.3c(2)를 참조한다.

7.3 볼을 확인하기 위하여 집어 올리기 Lifting Ball to Identify It

어떤 볼이 플레이어의 볼일 수도 있으나 그 볼이 놓인 그대로는 확인할 수 없는 경우,

- 플레이어는 확인하기 위하여 그 볼을 돌려보거나 집어 올릴 수 있다.
- 다만 그렇게 하기 전에 반드시 그 볼의 지점을 먼저 **마크**하여야 하며, 확인하는 데 필요한 정도 이상으로 그 볼을 닦아서는 안 된다(퍼팅그린에서는 예외)(규칙 14.1 참조).

집어 올린 볼이 플레이어의 볼이든 다른 플레이어의 볼이든, 그 볼은 반드시 원래의 지점에 **리플레이스**하여야 한다(규칙 14.2 참조).

합리적으로 볼을 확인할 필요가 없을 때 플레이어가 본 규칙에 따라 자신의 볼을 집어 올렸거나(플레이어가 규칙 13.1b에 따라 볼을 집어 올릴 수 있는 퍼팅그린에서는 예외) 집어 올리기 전에 그 지점을 **마크**하지 않았거나 닦는 것이 허용되지 않는데 그 볼을 닦은 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

규칙 7.3을 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 – 규칙 1.3c(4) 참조

7.4 볼을 발견하거나 확인하는 과정에서 우연히 그 볼을 움직인 경우

Ball Accidentally Moved in Trying to Find or Identify It

플레이어의 볼을 발견하거나 확인하는 과정에서 플레이어나 상대방 또는 다른 누군가에 의하여 그 볼이 우연히 움직인 경우, 페널티는 없다.

이와 같이 볼이 움직인 경우, 그 볼은 반드시 다음과 같이 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).

- 볼이 움직일 수 없는 장애물·코스과 분리할 수 없는 물체·코스의 경계물·자라거나 붙어있는 자연물의 위나 아래에 놓여있거나 기대 있었던 경우, 그 볼은 반드시 그러한 상태 그대로 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2c 참조).
- 볼이 모래에 덮여 있었던 경우, 반드시 원래의 라인을 다시 만들어놓고 그 볼을 그 라인에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2d(1) 참조). 다만 그 볼이 모래에 완전히 덮여 있었던 경우에는 볼의 일부만 보이도록 해놓을 수는 있다.

볼을 리플레이스하기 전에 루스임페디먼트를 고의로 제거하는 것이 제한되는 경우에 대해서는 규칙 15.1a를 참조한다.

규칙 7.4의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

규칙 8

코스는 있는 그대로 플레이하기

Course Played as It Is Found

규칙의 목적 :

규칙 8은 ‘코스는 있는 그대로 플레이하여야 한다’는 골프의 핵심 원칙에 관한 규칙이다. 플레이어의 볼이 정지한 경우, 원칙적으로 플레이어는 그 스트로크에 영향을 미치는 상태를 그대로 받아들여야 하며 그 볼을 플레이하기 전에 그 상태를 개선해서는 안 된다. 그러나 그 상태가 다소 개선되더라도 플레이어가 합리적인 행동을 취할 수 있는 경우가 있으며, 제한적이거나 개선되거나 악화된 상태를 페널티 없이 되돌려놓을 수 있는 경우도 있다.

8.1 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선하는 플레이어의 행동

Player's Actions That Improve Conditions Affecting the Stroke

본 규칙은 ‘코스는 있는 그대로 플레이하여야 한다’는 골프의 원칙에 따라, 플레이어가 ‘있는 그대로’ 지켜져야 할, 자신의 다음 ‘스트로크에 영향을 미치는 상태’(코스 안팎 어디에 있든)를 개선하는 것을 제한한다. 예를 들면,

- 플레이어의 정지한 볼의 라이
- 플레이어의 의도된 스탠스 구역
- 플레이어의 의도된 스윙 구역
- 플레이어의 플레이 선
- 플레이어가 볼을 드롭하거나 플레이스할 구제구역

본 규칙은 라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안에 한 행동에 모두 적용된다.

다음과 같은 행동에는 본 규칙이 적용되지 않는다.

- 루스임페디먼트나 움직일 수 있는 장애물 제거 - 규칙 15에 허용된 한도 내에서만 허용
- 플레이어의 볼이 움직이고 있는 동안에 한 행동 - 규칙 11 적용

8.1a 허용되지 않는 행동

규칙 8.1b, c, d에서 제한적으로 허용하는 경우를 제외하고, 플레이어는 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선하는 행동을 해서는 안 된다. 예를 들면,

(1) 다음과 같은 물체를 움직이거나 구부리거나 부러뜨리는 행동

- 자라거나 붙어있는 자연물

- 움직일 수 없는 장애물 · 코스와 분리할 수 없는 물체 · 코스의 경계물
 - 플레이 중인 티잉구역의 티마커
- (2) 루스임페디먼트나 움직일 수 있는 장애물을 갖다 놓는 행동(예, 스탠스를 만들거나 플레이 선을 개선하기 위하여 하는 행동)
- (3) 다음과 같이 지면의 상태를 변경하는 행동
- 디봇을 제자리에 도로 갖다 놓기
 - 이미 제자리에 메워진 디봇이나 뗏장을 제거하거나 누르기
 - 구멍이나 자국 또는 울퉁불퉁한 부분을 만들거나 없애기
- (4) 모래나 흩어진 흙을 제거하거나 누르는 행동
- (5) 이슬이나 서리 또는 물을 제거하는 행동

규칙 8.1a의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

8.1b 허용되는 행동

플레이어는 스트로크를 준비하거나 실행하면서 다음과 같은 행동을 할 수 있으며, 이러한 행동으로 스트로크에 영향을 미치는 상태를 다소 개선하게 되더라도 페널티는 없다.

- (1) 자신의 볼을 발견하고 확인하기 위한 합리적인 행동으로 올바르게 볼을 찾는 행동(규칙 7.1a 참조)
- (2) 루스임페디먼트(규칙 15.1 참조)와 움직일 수 있는 장애물(규칙 15.2 참조)을 제거하기 위한 합리적인 행동
- (3) 규칙 14.1과 14.2에 따라, 볼의 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올리고 리플레이스하기 위한 합리적인 행동
- (4) 클럽을 볼 바로 앞이나 뒤의 지면에 가볍게 대는 행동
그러나 다음과 같은 행동은 허용되지 않는다.
- 클럽으로 지면을 누르는 행동
 - 볼이 벙커에 있는 경우, 그 볼 바로 앞뒤의 모래에 닿거나 그 모래를 건드리는 행동(규칙 12.2b(1) 참조)
- (5) 합리적인 정도로 모래나 흩어진 흙을 발로 비비듯이 밟고 서는 것을 포함하여, 견고하게 스탠스를 취하는 행동
- (6) 볼에 다가가 올바르게 스탠스를 취하기 위한 합리적인 행동
다만 이와 같은 행동을 할 때,
- 플레이어가 정상적인 스탠스를 취하거나 정상적인 스윙을 할 권리가 있는 것은 아니므로
 - 플레이어는 반드시 그 특정한 상황에 최소한의 영향만 미치도록 주의하여야 한다.

- (7) **스트로크**를 하거나 **스트로크**를 하기 위한 백스윙을 하여 그 **스트로크**를 실행하는 행동
그러나 규칙 12.2b(1)에 따라, 볼이 벙커에 있는 경우에는 백스윙을 하면서 벙커의 모래에 닿거나 모래를 건드려서는 안 된다.
- (8) 티잉구역에서,
 • 티를 지면에 놓아두거나 꽃거나(규칙 6.2b(2) 참조)
 • 자라거나 붙어있는 자연물을 움직이거나 구부리거나 부러뜨리거나(규칙 6.2b(3) 참조)
 • 지면의 상태를 변경하거나 모래나 흙을 제거하거나 누르거나 이슬이나 서리 또는 물을 제거하는 행동(규칙 6.2b(3) 참조)
- (9) 벙커에서 플레이한 볼이 벙커 밖으로 나간 후 코스 보호를 위하여 그 벙커의 모래를 평평하게 고르는 행동(규칙 12.2b(3) 참조)
- (10) 퍼팅그린에 있는 모래와 흩어진 흙을 제거하고 퍼팅그린의 손상을 수리하는 행동(규칙 13.1c 참조)
- (11) 자연물이 붙어있는 것인지 확인하기 위하여 그것을 움직여보는 행동
그러나 그 물체가 자라거나 붙어있는 것으로 확인된 경우에는 그것을 반드시 그 상태 그대로 두어야 하며 원래 위치와 가능한 한 가장 가까운 위치로 되돌려놓아야 한다.

8.1c 상태를 개선하여 규칙 8.1a(1)이나 8.1a(2)를 위반한 경우 그 상태를 복원함으로써 페널티를 면하는 방법

플레이어가 어떤 물체를 움직이거나 구부리거나 부러뜨림으로써 **스트로크**에 영향을 미치는 상태를 개선하여 규칙 8.1a(1)을 위반하였거나 어떤 물체를 어떤 자리에 갖다 놓음으로써 그 상태를 개선하여 규칙 8.1a(2)를 위반한 경우,

- 플레이어는 다음 **스트로크**를 하기 전에 다음의 (1)과 (2)에 허용된 방법으로 원래의 상태로 되돌려놓음으로써 그 개선된 상태를 제거하여 페널티를 면할 수 있다.
 - 그러나 플레이어가 규칙 8.1a(3)-(5)에 언급된 그 밖의 어떤 행동으로든 **스트로크**에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우에는 원래의 상태로 되돌려놓더라도 페널티를 면할 수 없다.
- (1) **물체를 움직이거나 구부리거나 부러뜨림으로써 개선되었던 상태를 복원하는 방법** - **스트로크**를 하기 전에 다음과 같이 원래의 물체를 원래의 위치로 되돌려놓음으로써 그 개선된 상태를 제거한 경우, 플레이어는 규칙 8.1a(1)의 위반으로 인한 페널티를 면할 수 있다.
- 제거했던 코스의 경계물(예, 경계 말뚝)을 제자리에 갖다 두거나 원래의 각도와 다르게 꽃아두었던 코스의 경계물을 원래대로 꽃아두기
 - 움직였던 나뭇가지 · 풀 · 움직일 수 없는 장애물을 원래의 위치로 되돌려놓기

그러나 다음과 같은 경우에는 페널티를 면할 수 없다.

- 개선된 상태가 복원되지 않는 경우(예, 코스의 경계물이나 나뭇가지가 심하게 구부러지거나 부러져서 원위치로 되돌릴 수 없는 경우),
- 다음과 같이 그 상태를 복원하기 위하여 원래의 물체 이외의 다른 물체를 사용한 경우
 - » 다른 물체를 사용하였거나 원래 물체에 다른 물체를 추가로 사용한 경우(예, 경계 말뚝을 제거했던 구멍에 다른 말뚝을 꽂거나, 움푹했던 나뭇가지를 제자리에 묶어놓은 경우),
 - » 원래의 물체를 수리하기 위하여 다른 재료를 사용한 경우(예, 부러진 코스의 경계물이나 나뭇가지를 붙이기 위하여 테이프를 사용한 경우)

(2) 어떤 물체를 갖다 놓음으로써 개선되었던 상태를 복원하는 방법 - 갖다 놓았던 물체를 스트로크를 하기 전에 제거함으로써 그 개선된 상태를 제거한 경우, 플레이어는 규칙 8.1a(2)의 위반으로 인한 페널티를 면할 수 있다.

8.1d 볼이 정지한 후 악화된 상태를 복구하는 방법

플레이어의 볼이 정지한 후 스트로크에 영향을 미치는 상태가 악화된 경우,

(1) 복구가 허용되는 경우 - 플레이어 이외의 사람·동물·인공물에 의하여 스트로크에 영향을 미치는 상태가 악화된 경우,

- 플레이어는 규칙 8.1a에 따른 페널티를 받지 않고 악화된 상태를 원래의 상태와 가능한 한 가장 가까운 상태로 되돌려놓을 수 있으며
- 원래의 상태로 되돌려놓기 위하여 그렇게 하는 것이 합리적이거나 그 상태가 악화될 때 볼에 이물질이 묻은 경우, 그 볼의 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올리고 닦은 후 원래의 지점에 리플레이스할 수 있다(규칙 14.1과 14.2 참조).
- 악화된 상태를 원래의 상태로 쉽게 되돌려놓을 수 없는 경우에는 볼을 집어 올린 후 (1) 그 스트로크에 영향을 미치는 상태와 가장 비슷한 상태를 갖고 있고 (2) 그 볼의 원래의 지점으로부터 한 클럽 길이 이내에 있으며 (3) 원래의 지점과 동일한 코스의 구역에 있는 가장 가까운(그러나 홀에 가깝지 않은) 지점에 그 볼을 플레이스함으로써 리플레이스할 수 있다.

예외 - 집어 올리거나 움직인 볼을 리플레이스하기 전에 그 볼의 라이가 악화된 경우: 플레이어가 중단되어 볼을 집어 올렸을 때 라이가 악화된 경우(본 규칙 적용)가 아닌 한, 규칙 14.2d가 적용된다.

(2) 복구가 허용되지 않는 경우 - 플레이어나 자연물 또는 바람·물과 같은 자연의 힘에 의하여 스트로크에 영향을 미치는 상태가 악화된 경우, 플레이어는 규칙 8.1a를 위반하여 그 악화된 상태를 개선해서는 안 된다(규칙 8.1c(1), 8.1c(2), 규칙 13.1c에서 허용된 경우는 예외).

규칙 8.1d를 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

규칙 22.2 (포섬에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너의 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)와 23.5 (포볼에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너가 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 한 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다) 참조

8.2 자신의 정지한 볼이나 스트로크에 영향을 미치는 그 밖의 물리적인 상태를 변경하기 위한 플레이어의 고의적인 행동

Player's Deliberate Actions to Alter Other Physical Conditions to Affect the Player's Own Ball at Rest or Stroke to Be Made

8.2a 규칙 8.2가 적용되는 경우

본 규칙은 자신의 정지한 볼이나 스트로크에 영향을 미치는 그 밖의 물리적인 상태를 변경하기 위한 플레이어의 고의적인 행동에 한하여 적용된다.

다음과 같은 플레이어의 행동에는 본 규칙이 적용되지 않는다.

- 자신의 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 하기 위한 고의적인 행동 또는 그 볼이 정지할 수도 있는 곳에 영향을 미치는 물리적인 상태를 변경하기 위한 고의적인 행동 (이러한 행동에는 규칙 11.2와 11.3이 적용된다.)
- 자신의 스트로크에 영향을 미치는 상태를 변경하기 위한 행동(이러한 행동에는 규칙 8.1a가 적용된다.)

8.2b 그 밖의 물리적인 상태를 변경하기 위한 행동을 해서는 안 된다

플레이어는 고의로 다음과 같은 장소에 영향을 미치는 그 밖의 물리적인 상태를 변경하기 위하여 규칙 8.1a에 언급된 행동을 해서는 안 된다(규칙 8.1b, c, d에 허용된 행동은 예외).

- 플레이어의 다음 또는 그 다음의 스트로크 후 그 볼의 진행경로가 되거나 그 볼이 정지할 수도 있는 장소
- 스트로크를 하기 전에 플레이어의 정지한 볼이 움직일 경우, 그 볼의 진행경로가 되거나 그 볼이 정지할 수도 있는 장소(예를 들면, 플레이어의 볼이 가파른 경사면에 있을 때 그 볼이 덤불 속으로 굴러 들어갈 것을 플레이어가 우려하는 경우)

예외 - 코스를 보호하기 위한 행동: 플레이어가 코스를 보호하기 위하여 그 밖의 물리적인 상태를 변경한 경우(예, 벙커에 난 발자국을 고르거나 디봇을 가져다 제자리에 메운 경우)에는 본 규칙에 따른 페널티가 없다.

규칙 8.2의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

규칙 22.2 (포섬에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너의 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)와 23.5 (포볼에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너가 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 한 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다) 참조

8.3 다른 플레이어의 정지한 볼이나 스트로크에 영향을 미치는 물리적인 상태를 변경하기 위한 플레이어의 고의적인 행동

Player's Deliberate Actions to Alter Physical Conditions to Affect Another Player's Ball at Rest or Stroke to Be Made

8.3a 규칙 8.3이 적용되는 경우

본 규칙은 다른 플레이어의 정지한 볼이나 스트로크에 영향을 미치는 물리적인 상태를 변경하기 위한 플레이어의 고의적인 행동에 한하여 적용된다.

본 규칙은 다른 플레이어의 움직이고 있는 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 하기 위하여 또는 그 볼이 정지할 수도 있는 곳에 영향을 미치는 물리적인 상태를 변경하기 위하여 플레이어가 고의로 한 행동에는 적용되지 않는다(그러한 행동에는 규칙 11.2와 11.3이 적용된다).

8.3b 그 밖의 물리적인 상태를 변경하기 위한 행동을 해서는 안 된다

플레이어는 다음과 같은 목적을 가지고 고의로 규칙 8.1a에 언급된 행동을 해서는 안 된다(규칙 8.1b, c, d에 허용된 행동은 예외).

- 다른 플레이어의 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선하거나 악화시키기 위하여
- 다음과 같은 장소에 영향을 미치는 그 밖의 물리적인 상태를 변경하기 위하여
 - » 다른 플레이어의 다음 또는 그 다음의 스트로크 후 그 볼의 진행경로가 되거나 그 볼이 정지할 수도 있는 장소
 - » 스트로크를 하기 전에 다른 플레이어의 정지한 볼이 움직일 경우, 그 볼의 진행경로가 되거나 그 볼이 정지할 수도 있는 장소

예외 - 코스를 보호하기 위한 행동: 플레이어가 코스를 보호하기 위하여 그 밖의 물리적인 상태를 변경한 경우(예, 벙커에 난 발자국을 고르거나 디봇을 가져다 제자리에 메운 경우)에는 본 규칙에 따른 페널티가 없다.

규칙 8.3의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

규칙 22.2 (포섬에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너의 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)와 23.5 (포볼에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너가 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 한 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다) 참조

규칙 9

볼은 놓인 그대로 플레이하기; 정지한 볼을 집어 올리거나 움직인 경우

Ball Played as It Lies; Ball at Rest Lifted or Moved

규칙의 목적 :

규칙 9는 '볼은 놓인 그대로 플레이하여야 한다'는 골프의 핵심 원칙에 관한 규칙이다.

- 플레이어의 볼이 정지한 후 바람·물과 같은 자연의 힘에 의하여 움직인 경우, 원칙적으로 플레이어는 반드시 그 새로운 지점에서 그 볼을 플레이하여야 한다.
- 스트로크를 하기 전에 사람이나 외부의 영향이 정지한 볼을 집어 올리거나 움직인 경우, 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다.
- 플레이어가 자신의 볼이나 상대방의 볼을 움직이게 한 경우에는 원칙적으로 페널티(퍼팅 그린에서는 예외)를 받게 되므로, 플레이어는 정지한 볼 가까이 있을 때 각별한 주의를 기울여야 한다.

규칙 9는 코스 상에 정지한 인플레이볼에 적용되며, 라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안에 모두 적용된다.

9.1 볼은 놓인 그대로 플레이하기 Ball Played as It Lies

9.1a 볼이 정지한 곳에서 플레이하기

코스 상에 정지한 플레이어의 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다.

- 플레이어가 코스 상의 다른 장소에서 플레이할 것을 규칙에서 요구하거나 허용하는 경우
- 플레이어가 볼을 집어 올린 후 그 볼을 원래의 지점에 리플레이스할 것을 규칙에서 요구하거나 허용하는 경우

9.1b 백스윙이나 스트로크를 하는 동안 볼이 움직인 경우

플레이어가 스트로크 또는 스트로크를 위한 백스윙을 시작한 후 플레이어의 정지한 볼이 움직이기 시작하였는데 그대로 스트로크를 한 경우,

- 그 볼을 움직이게 한 원인이 무엇이든 그 볼을 리플레이스해서는 안 된다.
- 그 대신, 플레이어는 반드시 그 스트로크 후 그 볼이 정지한 곳에서 플레이하여야 한다.
- 플레이어가 그 볼을 움직이게 한 경우의 페널티에 대해서는 규칙 9.4b를 참조한다.

규칙 9.1을 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

9.2 볼의 움직임 여부와 그 원인 판단하기

Deciding Whether Ball Moved and What Caused It to Move

9.2a 볼의 움직임 여부 판단하기

플레이어의 정지한 볼이 움직인 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우에 한하여, 그 볼은 움직인 것으로 간주된다.

그 볼이 움직였을 수도 있으나 그것을 알고 있거나 사실상 확실하지 않은 경우, 그 볼은 움직인 것으로 간주되지 않으므로 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다.

9.2b 볼을 움직이게 한 원인 판단하기

플레이어의 정지한 볼이 움직인 경우,

- 반드시 그 볼을 움직이게 한 원인이 무엇인지 판단하여야 한다.
- 그 원인에 따라, 플레이어가 반드시 그 볼을 리플레이스하여야 하는지 놓인 그대로 플레이하여야 하는지 또는 페널티가 있는지 없는지가 결정된다.

(1) 네 가지 가능한 원인 - 스트로크를 하기 전에 플레이어의 정지한 볼을 움직이게 할 수 있는 원인으로 규칙에서 규정하는 것은 다음의 네 가지뿐이다.

- 바람 · 물과 같은 자연의 힘 (규칙 9.3 참조)
- 플레이어와 플레이어의 캐디 (규칙 9.4 참조)
- 매치플레이어에서 상대방과 상대방의 캐디 (규칙 9.5 참조)
- 스트로크플레이어에서 다른 모든 플레이어를 포함한 외부의 영향 (규칙 9.6 참조)

규칙 22.2 (포섬에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너의 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)와 23.5 (포볼에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너가 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 한 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다) 참조

(2) 볼을 움직이게 한 원인을 판단하는 기준 - ‘알고 있거나 사실상 확실한’

- 플레이어나 상대방 또는 외부의 영향이 플레이어의 정지한 볼을 움직이게 한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우에 한하여, 그것은 그 볼을 움직이게 한 원인으로 간주된다.
- 이들 중 적어도 하나가 그 원인이었다는 것을 알고 있거나 사실상 확실하지 않은 경우, 그 볼은 자연의 힘에 의하여 움직인 것으로 간주된다.

이러한 기준을 적용할 때에는 반드시 합리적으로 이용할 수 있는 모든 정보, 즉 플레이어가 알고 있거나 플레이를 부당하게 지연시키지 않으면서 합리적인 노력으로 얻을 수 있는 모든 정보를 고려하여야 한다.

9.3 자연의 힘에 의하여 움직인 볼 Ball Moved by Natural Forces

자연의 힘(예, 바람 · 물)이 플레이어의 정지한 볼을 움직이게 한 경우,

- 페널티는 없으며
- 그 볼은 반드시 그 새로운 지점에서 플레이하여야 한다.

예외 - 퍼팅그린에 있는 볼을 집어 올렸다가 리플레이스한 후 그 볼이 움직인 경우에는 반드시 그 볼을 리플레이스하여야 한다(규칙 13.1d 참조): 플레이어가 퍼팅그린에 있는 자신의 볼을 집어 올렸다가 원래의 지점에 리플레이스한 후 그 볼이 움직인 경우,

- 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).
- 그 볼을 움직이게 한 원인(자연의 힘 포함)이 무엇이든 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다.

규칙 9.3을 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

9.4 플레이어가 집어 올리거나 움직인 볼 Ball Lifted or Moved by Player

본 규칙은 플레이어(플레이어의 캐디 포함)가 자신의 정지한 볼을 집어 올리거나 움직이게 한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우에 한하여 적용된다.

9.4a 집어 올리거나 움직인 볼을 반드시 리플레이스하여야 하는 경우

플레이어가 자신의 정지한 볼을 집어 올리거나 움직이게 한 경우, 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조). 다만 다음의 경우는 예외이다.

- 플레이어가 구제를 받거나 다른 지점에 리플레이스하기 위하여 규칙에 따라 그 볼을 집어 올린 경우(규칙 14.2d, 14.2e 참조)
- 플레이어의 정지한 볼이 스트로크 또는 스트로크를 위한 백스윙을 시작한 후 움직이기 시작하였는데 플레이어가 그대로 스트로크를 한 경우(규칙 9.1b 참조)

9.4b 볼을 집어 올리거나 고의로 건드리거나 움직이게 한 경우의 페널티

자신의 정지한 볼을 집어 올리거나 고의로 건드리거나 움직이게 한 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

그러나 다음과 같은 경우는 예외이다.

예외 1 - 플레이어가 볼을 집어 올리거나 움직이는 것이 허용되는 경우: 다음과 같은 규칙에 따라 플레이어가 자신의 정지한 볼을 집어 올리거나 움직이게 한 경우에는 페널티가 없다.

- 그 볼을 집어 올린 후 원래의 지점에 리플레이스하는 것을 허용하는 규칙
- 움직인 볼을 원래의 지점에 리플레이스할 것을 요구하는 규칙
- 플레이어가 볼을 다시 드롭하거나 플레이스하거나 다른 장소에서 플레이할 것을 요구하거나 허용하는 규칙

예외 2 - 볼이 발견되기 전에 우연히 움직인 경우: 볼을 발견하거나 확인하는 과정에서 플레이어가 그 볼을 우연히 움직이게 한 경우에는 페널티가 없다(규칙 7.4 참조).

예외 3 - 퍼팅그린에서 우연히 움직인 경우: 플레이어가 퍼팅그린에 있는 볼을 우연히 움직이게 한 경우에는 페널티가 없다(규칙 13.1d 참조).

예외 4 - 퍼팅그린 이외의 곳에서 규칙을 적용하는 동안 우연히 움직인 경우: 플레이어가 퍼팅그린 이외의 곳에서 다음과 같은 행동을 하는 동안 볼을 우연히 움직이게 한 경우에는 페널티가 없다.

- 규칙에 따라 허용될 때 원래의 지점에 마크하고 그 볼을 집어 올리고 리플레이스하기 위한 합리적인 행동(규칙 14.1과 14.2 참조)
- 움직일 수 있는 장애물을 제거하기 위한 합리적인 행동(규칙 15.2 참조)
- 악화된 상태를 규칙에 따라 복구하기 위한 합리적인 행동(규칙 8.1d 참조),
- 구제를 받을 수 있는지(예, 방해 여부를 판단하기 위하여 클럽으로 스윙을 해보는 경우) 또는 구제를 받을 수 있는 장소가 어디인지(예, 가장 가까운 완전한 구제지점을 정하는 경우) 등을 판단하는 경우를 포함하여, 규칙에 따라 구제를 받기 위한 합리적인 행동
- 규칙에 따라 측정(예, 규칙 6.4에 따라 플레이 순서를 정하기 위한 거리 측정)하기 위한 합리적인 행동

규칙 9.4를 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

9.5 매치플레이에서 상대방이 집어 올리거나 움직인 볼

Ball Lifted or Moved by Opponent in Match Play

본 규칙은 상대방(상대방의 캐디 포함)이 플레이어의 정지한 볼을 집어 올리거나 움직이게 한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우에 한하여 적용된다.

상대방이 플레이어의 볼을 잘못된 볼로서 플레이한 경우, 본 규칙이 아니라 규칙 6.3c(1)이 적용된다.

9.5a 집어 올리거나 움직인 볼을 반드시 리플레이스하여야 하는 경우

상대방이 플레이어의 정지한 볼을 집어 올리거나 움직인 경우, 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조). 다만 다음의 경우는 예외이다.

- 상대방이 다음 스트로크나 홀 또는 매치를 컨시드(규칙 3.2b 참조)한 경우
- 규칙을 적용하여 구제를 받으려고 하거나 그 볼을 다른 지점에서 리플레이스하려는 플레이어의 요청에 따라 상대방이 그 플레이어의 볼을 집어 올리거나 움직인 경우

9.5b 볼을 집어 올리거나 고의로 건드리거나 움직이게 한 경우의 페널티

상대방이 플레이어의 정지한 볼을 집어 올리거나 고의로 건드리거나 움직이게 한 경우, 상대방은 **1벌타**를 받는다.

그러나 다음과 같은 경우는 예외이다.

예외 1 - 상대방이 플레이어의 볼을 집어 올리는 것이 허용된 경우: 상대방이 플레이어의 볼을 집어 올린 다음과 같은 경우에는 페널티가 없다.

- 플레이어에게 다음 스트로크나 홀 또는 매치를 컨시드한 경우
- 플레이어의 요청에 따라 그 플레이어의 볼을 집어 올린 경우

예외 2 - 실수로, 퍼팅그린에 있는 플레이어의 볼을 마크하고 집어올린 경우: 상대방이 퍼팅그린에 있는 플레이어의 볼을 자신의 볼로 착각하여 그 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올린 경우에는 페널티가 없다.

예외 3 - 플레이어에게 적용되는 것과 똑같은 예외가 적용되는 경우: 상대방이 규칙 9.4b의 예외 2, 3, 4에 언급된 행동을 하는 동안 플레이어의 볼을 우연히 움직이게 한 경우에는 페널티가 없다.

규칙 9.5를 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

9.6 외부의 영향이 집어 올리거나 움직인 볼

Ball Lifted or Moved by Outside Influence

외부의 영향(스트로크플레이어에서의 다른 플레이어나 다른 볼 포함)이 플레이어의 볼을 집어 올리거나 움직인 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우,

- 페널티는 없으며
- 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).

이는 플레이어의 볼이 발견되든 발견되지 않든 모두 적용된다.

그러나 외부의 영향이 그 볼을 집어 올리거나 움직인 것을 알고 있거나 사실상 확실하지 않는데 그 볼이 분실된 경우, 플레이어는 반드시 규칙 18.2에 따라 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다.

다른 플레이어가 플레이어의 볼을 잘못된 볼로서 플레이한 경우, 본 규칙이 아니라 규칙 6.3c(2)가 적용된다.

규칙 9.6을 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

9.7 집어 올리거나 움직인 볼마커 Ball-Marker Lifted or Moved

본 규칙은 집어 올린 볼을 리플레이스하기 전에 그 지점을 마크한 볼마커를 집어 올리거나 움직인 경우에 관한 규칙이다.

9.7a 볼이나 볼마커는 반드시 리플레이스하여야 한다

플레이어의 볼을 리플레이스하기 전에 어떤 식(자연의 힘 포함)으로든 플레이어의 볼마커를 집어 올리거나 움직인 경우,

- 플레이어는 반드시 그 볼을 원래의 지점에 리플레이스하거나(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조)
- 볼마커를 놓아둠으로써 원래의 지점을 마크하여야 한다.

9.7b 볼마커를 집어 올리거나 움직이게 한 경우의 페널티

플레이어나 매치플레이의 상대방이 플레이어의 볼마커를 집어 올리거나 움직이게 한 경우(집어 올린 볼을 아직 리플레이스하기 전에), 플레이어나 상대방은 **1벌타**를 받는다.

예외 - 볼마커를 집어 올리거나 움직이거나 움직이게 한 경우에는 규칙 9.4b와 9.5b의 예외가 적용된다: 플레이어나 상대방이 플레이어의 볼을 집어 올리거나 우연히 움직이게 한 것에 대한 페널티가 없는 경우에는 플레이어의 볼마커를 집어 올리거나 우연히 움직인 것에 대한 페널티도 없다.

규칙 9.7을 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

규칙 10

스트로크의 준비와 실행; 어드바이스와 도움; 캐디

Preparing for and Making a Stroke; Advice and Help; Caddies

규칙의 목적 :

규칙 10은 플레이어가 다른 사람들(캐디 포함)로부터 받을 수 있는 어드바이스와 그 밖의 도움을 포함하여, 스트로크를 준비하고 실행하는 방법에 관한 규칙이다. 본 규칙의 가장 중요한 원칙은 골프란 플레이어 자신의 개인적인 기량을 바탕으로 하는 플레이라는 것이다.

10.1 스트로크하기 Making a Stroke

규칙의 목적 :

규칙 10.1은 스트로크를 하는 방법과 스트로크를 할 때 금지되는 몇 가지 행동에 관한 규칙이다. 스트로크는 클럽의 헤드로 올바르게 볼을 침으로써 이루어진다. 기본적으로, 플레이어는 클럽을 고정시키지 않고 스윙함으로써 클럽 전체의 움직임을 스스로 주도하고 통제하여야 한다.

10.1a 볼을 올바르게 치는 방법

스트로크를 할 때,

- 플레이어는 반드시 클럽의 헤드로 올바르게 볼을 쳐서 클럽과 볼 사이에 순간적인 접촉만 일어나도록 하여야 하며, 볼을 밀어내거나 끌어당기거나 퍼올려서는 안 된다.
- 플레이어의 클럽이 우연히 두 번 이상 볼을 맞히더라도, 그것이 단 한 번의 스트로크로 그렇게 된 경우에는 페널티가 없다.

10.1b 클럽을 고정시키는 경우

스트로크를 할 때, 플레이어는 다음과 같이 클럽을 고정시켜서는 안 된다.

- 클럽이나 클럽을 친 손을 몸에 붙여서 직접적으로 클럽을 고정해서는 안 되며(클럽이나 클럽을 친 손을 다른 손이나 팔뚝에 대는 것은 예외),
- 팔뚝을 몸에 붙여서 클럽을 친 손을 안정적인 지점으로 사용하여 다른 손으로 클럽을 휘둘러 수 있도록 어떤 '고정점'을 이용하여 간접적으로 클럽을 고정해서도 안 된다.

스트로크를 하는 동안 플레이어의 클럽이나 클럽 친 손 또는 팔뚝이 몸이나 옷에 닿기만 한 경우(몸에 붙인 경우는 제외)에는 본 규칙에 위반되지 않는다.

본 규칙의 목적상 '팔뚝'이란 팔꿈치에서 손목까지의 부분을 말한다.

그림 10.1b: 클럽을 고정시키는 경우

허용되는 경우	허용되지 않는 경우
 <p>그립을 팔뚝에 댄 경우</p>	 <p>클럽을 배에 붙인 경우</p>
 <p>팔뚝이나 클럽 전 손을 몸에 붙이지 않은 경우</p>	 <p>팔뚝이나 클럽 전 손을 가슴에 붙인 경우</p>

10.1c 플레이 선을 가로지르거나 밟고 선 채 스트로크를 한 경우

플레이어는 고의로 플레이 선이나 그 선의 볼 후방으로의 연장선을 가로지르거나 밟고 선 스탠스를 취한 채 스트로크를 해서는 안 된다.

본 규칙에 한하여, 그 선 양옆의 합리적인 거리는 플레이 선에 포함되지 않는다.

예외 - 플레이어가 우연히 이러한 스탠스를 취하였거나 다른 플레이어의 플레이 선을 밟지 않기 위하여 취한 경우에는 페널티가 없다.

10.1d 움직이고 있는 볼을 플레이한 경우

플레이어는 움직이고 있는 볼에 스트로크를 해서는 안 된다.

- 인플레이볼이 한 지점에 정지하지 않는 경우, 그 볼은 '움직이고 있는' 볼이다.
- 정지한 볼이 기우뚱거리기(흔히 흔들린다고 표현하는 움직임)만 하다가 원래의 지점에 그대로 멈추거나 원래의 지점으로 되돌아간 경우, 그 볼은 정지한 볼로 간주되며 움직이고 있는 볼이 아니다.

그러나 다음과 같은 경우는 예외이며, 페널티가 없다.

예외 1 - 플레이어가 스트로크를 위한 백스윙을 시작한 후 볼이 움직이기 시작한 경우: 이와 같은 상황에서 움직이고 있는 볼에 스트로크를 한 경우에는 본 규칙이 아니라 규칙 9.1b가 적용된다.

예외 2 - 볼이 티에서 떨어지고 있는 경우: 티에서 떨어지고 있는 볼에 스트로크를 한 경우에는 본 규칙이 아니라 규칙 6.2b(5)가 적용된다.

예외 3 - 볼이 물속에서 움직이고 있는 경우: 볼이 일시적으로 고인 물이나 페널티구역에 있는 물속에서 움직이고 있는 경우,

- 플레이어는 페널티 없이 그 움직이고 있는 볼에 스트로크를 할 수 있다.
- 규칙 16.1 또는 17에 따른 구제를 받고 그 움직이고 있는 볼을 집어 올릴 수 있다.

플레이어는 어떤 경우든 그 볼이 바람이나 물결을 타고 더 좋은 쪽으로 가기를 기다리면서 부당하게 플레이를 지연시켜서는 안 된다(규칙 5.6a 참조).

규칙 10.1의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

스트로크플레이어에서 본 규칙을 위반하여 스트로크를 한 경우, 그 스트로크는 타수에 포함되며, 플레이어는 **2벌타**를 받는다.

10.2 어드바이스와 그 밖의 도움 Advice and Other Help

규칙의 목적 :

기본적으로 플레이어는 스스로 자신의 플레이를 위한 전략과 전술을 세워야 한다. 그러므로 라운드 동안 플레이어가 받을 수 있는 어드바이스나 그 밖의 도움에는 한계가 있다.

10.2a 어드바이스

라운드 동안,

- 플레이어는 그 코스에서 열리는 경기에서 플레이하고 있는 어느 누구에게도 어드바이스를 해서는 안 되고
- 자신의 캐디 이외의 어느 누구에게도 어드바이스를 요청해서는 안 되며
- 다른 플레이어와 주고받을 경우에 어드바이스가 될 만한 정보를 얻기 위하여 그 플레이어의 장비를 만져서는 안 된다(예, 다른 플레이어가 어떤 클럽을 사용하고 있는지 보기 위하여 그 플레이어의 클럽이나 골프백을 만지는 경우).

라운드 전이나 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안 또는 한 경기의 라운드와 라운드 사이에는 본 규칙이 적용되지 않는다.

규칙 22, 23, 24 (파트너로서 플레이하는 경기 방식에서 플레이어는 자신의 파트너나 파트너의 캐디와 어드바이스를 주고받을 수 있다.) 참조

10.2b 그 밖의 도움

(1) 볼이 퍼팅그린 이외의 곳에 있는 경우 플레이 선 가리키기 - 플레이어는 다음과 같이 자신의 플레이 선을 가리키도록 할 수 있다.

- 플레이어는 자신의 플레이 선을 나타내도록 하기 위하여 자신의 캐디나 다른 사람을 그 선이나 그 선 가까이에 서있도록 할 수 있다. 그러나 그 사람은 반드시 플레이어가 **스트로크**를 하기 전에 그 자리에서 비켜나야 한다.
- 플레이어는 자신의 플레이 선을 나타내도록 하기 위하여 어떤 물체(예, 가방이나 수건)를 코스에 놓아두도록 할 수 있다. 그러나 반드시 **스트로크**를 하기 전에 그 물체를 그 자리에서 치우도록 하여야 한다.

(2) 볼이 퍼팅그린에 있는 경우 플레이 선 가리키기 - **스트로크**를 하기 전에 플레이어의 플레이 선을 가리킬 수 있는 사람은 플레이어와 플레이어의 캐디뿐이다. 다만 다음과 같은 제한을 받는다.

- 플레이어나 캐디는 손발 또는 손에 든 것으로 퍼팅그린을 건드릴 수 있다. 다만 규칙 8.1a를 위반하여 **스트로크**에 영향을 미치는 상태를 개선해서는 안 된다.
- 플레이어나 캐디는 퍼팅그린 안팎에 어떤 물체를 놓아두어 플레이어의 플레이 선을 나타내도록 해서는 안 된다. 그 **스트로크**를 하기 전에 그 물체를 치우더라도 그렇게 해서는 안 된다.

플레이어가 **스트로크**를 하는 동안, 플레이어의 캐디는 고의로 플레이어의 플레이 선 상이나 그 선 가까이에 서있어서는 안 되며 플레이 선을 가리키는 어떠한 행동(예, 퍼팅그린의 한 지점을 가리키는 행동)도 해서는 안 된다.

예외 - 캐디가 깃대를 잡아주는 경우: 캐디가 깃대를 잡아주는 경우에는 플레이어의 플레이 선 상이나 그 선 가까이에 서있을 수 있다.

(3) 스탠스를 취하는 데 도움이 되는 물체를 놓아두어서는 안 된다 - 플레이어는 플레이 선을 나타내기 위하여 클럽을 지면에 내려놓는 경우처럼, 자신의 발이나 몸으로 방향을 잡는 데 도움이 되도록 플레이어 자신이나 다른 사람이 놓아둔 물체를 이용하여 **스트로크**를 위한 스탠스를 취해서는 안 된다.

본 규칙을 위반하여 스탠스를 취한 경우, 플레이어가 그 스탠스에서 물러나거나 그 물체를 치우더라도 페널티를 면할 수 없다.

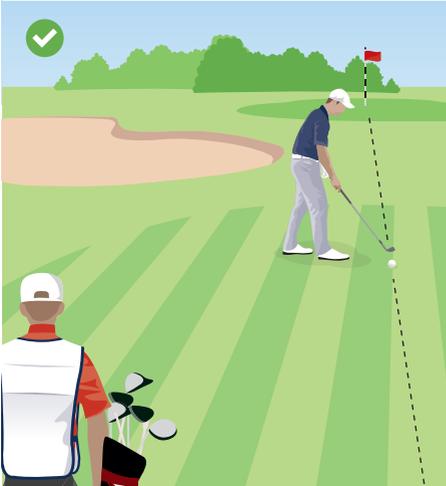
(4) 캐디의 위치 제한 - 플레이어가 **스트로크**를 위한 스탠스를 취하기 시작하고 그 **스트로크**를 할 때까지,

- 플레이어의 캐디는 어떤 이유로든 고의로 플레이어의 플레이 선의 볼 후방으로의 연장선 상이나 그 선 가까이에 서있어서는 안 된다.
- 본 규칙을 위반하여 스탠스를 취한 경우, 플레이어는 그 스탠스에서 물러나더라도 페널티를 면할 수 없다.

예외 - 볼이 퍼팅그린에 있는 경우: 플레이어의 볼이 퍼팅그린에 있는 경우, 플레이어가 그러한 스탠스로부터 물러나고 캐디가 그 위치에서 비켜설 때까지 다시 스탠스를 취하기 시작하지 않은 경우에는 본 규칙에 따른 페널티가 없다.

그림 10.2b: 캐디가 플레이 선의 볼 후방으로의 연장선 상이나 그 선 가까이 서있는 경우

허용되는 경우



플레이어가 스트로크를 위한 스탠스를 취하기 시작할 때, 캐디가 플레이 선의 볼 후방으로의 연장선 상이나 그 선 가까이 서있지 않았고 플레이어가 그 스트로크를 하기 전에 그러한 위치로 이동하지 않았으므로 규칙 10.2b(4)에 위반되지 않는다.

허용되지 않는 경우



플레이어가 스트로크를 위한 스탠스를 취하기 시작할 때, 캐디가 플레이 선의 볼 후방으로의 연장선 상이나 그 선 가까이 서있으므로 규칙 10.2b(4)에 위반된다.

규칙 22, 23, 24 참조 (파트너로서 플레이하는 경기 방식에서 플레이어의 파트너와 그 파트너의 캐디는 규칙 10.2b(2)와 (4)에 따라 그 플레이어의 캐디가 할 수 있는 행동과 같은 행동(같은 제한이 따르는 행동)을 할 수 있다.) 참조

(5) 물리적인 도움과 그 밖의 요소로부터의 보호 - 플레이어는 다음과 같은 상태에서 스트로크를 해서는 안 된다.

- 자신의 캐디나 다른 사람으로부터 물리적인 도움을 받는 동안
- 햇빛 · 비 · 바람 · 그 밖의 요소들로부터 보호를 받기 위하여 자신의 캐디나 다른 사람을 고의로 세워두거나 어떤 물체를 고의로 놓아둔 상태

스트로크를 하기 전에는 이러한 도움이나 보호를 받는 것이 허용된다. 다만 규칙 10.2b(3)과 (4)에서 금지된 경우는 예외이다.

본 규칙이 플레이어가 스트로크를 하는 동안 자신을 보호하기 위하여 스스로 하는 행동(예, 기능성 의류를 착용하거나 직접 우산을 쓰는 경우)을 금지하는 것은 아니다.

규칙 10.2의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

10.3 캐디 Caddies

규칙의 목적 :

플레이어는 라운드 동안 자신의 클럽을 운반하고 어드바이스와 그 밖의 도움을 주는 캐디를 쓸 수 있지만, 캐디에게 허용되는 행동에는 한계가 있다. 라운드 동안 캐디가 한 행동에 대한 책임은 플레이어에게 있으며, 캐디가 규칙을 위반하는 경우에는 플레이어가 페널티를 받게 된다.

10.3a 캐디는 라운드 동안 플레이어를 도울 수 있다

(1) **플레이어는 한 번에 한 캐디만 쓸 수 있다** - 플레이어는 라운드 동안 자신의 클럽을 운반·이동·취급하고 자신에게 어드바이스를 해주고 그 밖의 허용된 방식으로 도움을 주는 캐디를 쓸 수 있다. 다만 다음과 같은 제한을 받는다.

- 플레이어는 어떤 경우든 한 번에 둘 이상의 캐디를 써서는 안 된다.
- 플레이어는 라운드 동안 캐디를 바꿀 수는 있지만, 새로운 캐디로부터 어드바이스를 받으려는 목적만으로 일시적으로 바뀌서는 안 된다.

플레이어가 캐디를 쓰든 쓰지 않든, 플레이어와 함께 걸거나 타거나 플레이어를 위하여 그 밖의 것들(예, 비옷·우산·먹을 것·마실 것)을 가져다주는 사람은 플레이어에 의하여 캐디로 지명되지 않았거나 플레이어의 클럽을 운반·이동·취급하지 않는 한, 그 플레이어의 캐디가 아니다.

(2) **둘 이상의 플레이어들이 한 캐디를 공동으로 쓸 수 있다** - 공동으로 쓰는 캐디의 특정한 행동과 관련하여 규칙에 관한 문제가 생긴 경우,

- 그 캐디의 행동이 그 플레이어들 중 어느 한 플레이어의 특정한 지시에 따라 이루어진 경우, 그 행동은 그 플레이어를 위한 행동이다.
- 그 플레이어들 중 누구도 그 행동을 특정하여 지시하지 않은 경우, 그 행동은 그 불과 관련된 플레이어를 위한 행동으로 간주된다.

「위원회 절차」 섹션8; 로컬룰 모델 H-1 (위원회는 캐디를 쓰는 것을 금지하거나 요구하거나 플레이어의 캐디 선택권을 제한하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

규칙 10.3a의 위반에 대한 페널티:

- 한 번에 둘 이상의 캐디로부터 도움을 받은 경우, 플레이어는 도움을 받은 각 홀에 **일반 페널티**를 받는다.
- 홀과 홀 사이에서 그러한 위반이 일어나거나 계속된 경우, 플레이어는 다음 홀에 **일반 페널티**를 받는다.

10.3b 캐디가 할 수 있는 행동

캐디에게 허용되는 행동과 허용되지 않는 행동은 다음과 같다.

- (1) 언제든지 허용되는 행동 - 규칙에 따라 허용되는 경우, 캐디는 언제든지 다음과 같은 행동을 할 수 있다.
- 플레이어의 클럽과 그 밖의 장비를 운반·이동·취급하기(카트 운전 및 트롤리 끌기 포함)
 - 플레이어의 볼 찾기 (규칙 7.1)
 - 플레이어가 **스트로크**를 하기 전에, 정보나 **어드바이스** 또는 그 밖의 도움을 제공하기 (규칙 10.2a와 10.2b)
 - 벙커 정리와 코스 보호를 위한 그 밖의 행동 (규칙 8.2의 예외, 8.3의 예외, 12.2b(2)와 (3))
 - 퍼팅그린에 있는 모래와 흩어진 흙을 제거하고 퍼팅그린의 손상 수리하기 (규칙 13.1c)
 - 깃대를 제거하거나 잡아주기 (규칙 13.2b)
 - 퍼팅그린에서 플레이어의 볼의 지점을 **마크**하고 그 볼을 집어 올리고 **리플레이스**하기 (규칙 14.1b의 예외와 14.2b)
 - 플레이어의 볼 닦기 (규칙 14.1c)
 - 루스임페디먼트와 움직일 수 있는 장애물 제거하기 (규칙 15.1과 15.2)
- (2) 플레이어의 위임을 받은 경우에만 허용되는 행동 - 규칙에서 허용하는 경우와 플레이어의 위임(플레이어는 한 라운드를 통틀어서 위임할 것이 아니라, 반드시 각 경우마다 특정하여 위임을 하여야 한다)을 받은 경우에 한하여, 캐디는 다음과 같은 행동을 할 수 있다.
- 플레이어의 볼이 정지한 후 악화된 상태를 복구하기 (규칙 8.1d)
 - 플레이어의 볼이 퍼팅그린 이외의 곳에 있는 경우, 규칙에 따라 반드시 그 볼을 리플레이스하여야 할 때 또는 플레이어가 규칙에 따라 구제를 받기로 결정하였을 때 그 볼을 집어 올리기 (규칙 14.1b)

(3) 허용되지 않는 행동 - 다음과 같은 행동은 캐디에게 허용되지 않는다.

- 상대방에게 다음 스트로크나 홀 또는 매치를 컨시드하거나 상대방과 매치 스코어에 합의하기 (규칙 3.2)
- 플레이어가 스트로크를 위한 스탠스를 취하기 시작하여 그 스트로크를 할 때까지 (규칙 10.2b) 고의로 플레이어의 플레이 선의 볼 후방으로의 연장선 상이나 그 선 가까이에서 서있거나 규칙 10.2b에 금지된 그 밖의 행동
- 캐디 자신이 집어 올리거나 움직이지 않은 볼을 리플레이스하기 (규칙 14.2b)
- 구제구역에 볼을 드롭하거나 플레이스하기 (규칙 14.3)
- 규칙에 따라 구제를 받을 것인지 결정하기 (예, 규칙 19에 따라 언플레이어블볼로 처리하거나 규칙 16.1 또는 17에 따라 비정상적인 코스상태나 페널티구역으로부터 구제를 받는 경우) - 캐디가 플레이어에게 구제를 받을 것을 어드바이스할 수는 있지만, 그 결정은 반드시 플레이어 자신이 하여야 한다.

10.3c 캐디의 행동과 규칙 위반에 대한 책임은 플레이어에게 있다

플레이어의 캐디가 라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안 한 행동에 대한 책임은 플레이어에게 있다. 그러나 라운드 전이나 후의 캐디의 행동에 대한 책임은 없다.

캐디가 규칙에 위반되는 행동이나 플레이어가 하였다면 규칙에 위반되었을 행동을 한 경우, 관련 규칙에 따른 페널티는 플레이어가 받는다.

플레이어가 해당 사실을 인지하고 있는지 여부에 따라 규칙을 적용하는 것이 달라지는 경우, 캐디가 아는 사실은 플레이어도 모두 알고 있는 것으로 간주된다.

규칙
11

움직이고 있는 볼이 우연히 사람이나 동물 또는 물체를 맞힌 경우; 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위한 고의적인 행동

Ball in Motion Accidentally Hits Person, Animal or Object; Deliberate Actions to Affect Ball in Motion

규칙의 목적 :

규칙 11은 플레이어의 움직이고 있는 볼이 코스 상에 있는 사람·동물·장비·다른 무엇인가를 맞힌 경우에 관한 규칙이다. 이와 같은 일이 우연히 일어난 경우, 페널티는 없으며 원칙적으로 플레이어는 좋은 싫든 반드시 그 결과를 그대로 받아들이고 그 볼이 정지한 지점에서 플레이하여야 한다. 규칙 11은 또한 움직이고 있는 볼이 정지할 수도 있는 곳에 플레이어가 고의로 영향을 미치는 행동을 하는 것을 제한한다.

본 규칙은 인플레이볼이 움직이고 있는 모든 경우(스트로크 후 움직이든 다른 이유로 움직이든)에 적용된다. 다만 구제구역에 드롭된 볼이 아직 정지하지 않은 경우는 예외이다. 이 경우에는 규칙 14.3이 적용된다.

11.1 움직이고 있는 볼이 우연히 사람이나 외부의 영향을 맞힌 경우

Ball in Motion Accidentally Hits Person or Outside Influence

11.1a 어떤 플레이어에게도 페널티는 없다

플레이어의 움직이고 있는 볼이 우연히 사람이나 외부의 영향을 맞힌 경우,

- 어떤 플레이어에게도 페널티는 없다.
- 그 볼이 플레이어나 상대방·다른 플레이어·플레이어들의 캐디들·장비를 맞힌 경우에도 페널티는 없다.

예외 - 스트로크플레이어에서 퍼팅그린에서 볼을 플레이한 경우: 플레이어가 퍼팅그린에서 스트로크를 한 후 움직이는 볼이 그 퍼팅그린에 정지해있던 다른 플레이어의 볼을 맞힌 경우, 플레이어는 **일반 페널티(2벌타)**를 받는다.

11.1b 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다

플레이어의 움직이고 있는 볼이 우연히 사람이나 외부의 영향을 맞힌 경우, 그 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다. 다만 다음의 경우는 예외이다.

예외 1 - 퍼팅그린 이외의 곳에서 플레이한 볼이 사람·동물·움직이고 있는 외부의 영향 위에 정지한 경우: 플레이어는 그 볼을 놓인 그대로 플레이해서는 안 되며, 반드시 다음과 같이 구제를 받아야 한다.

- **볼이 퍼팅그린 이외의 곳에 있는 경우:** 플레이어는 반드시 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여야 한다(규칙 14.3 참조).

- » 기준점: 그 볼이 사람·동물·움직이고 있는 외부의 영향 위에 처음 정지한 지점의 바로 아래로 추정되는 지점
- » 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- » 구제구역의 위치 제한:
 - 구제구역은 반드시 기준점과 동일한 코스의 구역에 있어야 하고
 - 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 한다.

- 볼이 퍼팅그린에 있는 경우: 플레이어는 반드시 규칙 14.2b(2)와 14.2e의 리플레이스 절차에 따라, 그 볼이 사람·동물·움직이고 있는 외부의 영향 위에 처음 정지한 지점의 바로 아래로 추정되는 지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이스하여야 한다.

예외 2 - 퍼팅그린에서 플레이한 볼이 퍼팅그린에 있는 사람·동물·움직일 수 있는 장애물(움직이고 있는 다른 볼 포함)을 우연히 맞힌 경우: 그 스트로크는 타수에 포함되지 않으며, 반드시 원래의 볼이나 다른 볼을 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조). 다만 다음의 경우는 예외이다.

- 움직이고 있는 볼이 퍼팅그린에 정지한 다른 볼이나 볼마커를 맞힌 경우: 그 스트로크는 타수에 포함되며, 그 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다(스트로크플레이에서 페널티 적용 여부 - 규칙 11.1a 참조).
- 움직이고 있는 볼이 깃대나 깃대를 잡아주는 사람을 우연히 맞힌 경우: 이 경우에는 본 규칙이 아니라 규칙 13.2b(2)가 적용된다.

규칙 11.1을 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

11.2 움직이고 있는 볼이 사람에 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 경우 Ball in Motion Deliberately Deflected or Stopped by Person

11.2a 규칙 11.2가 적용되는 경우

본 규칙은 플레이어의 움직이고 있는 볼이 사람에 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 것을 알고 있거나 사실상 확실한 다음과 같은 경우에 한하여 적용된다.

- 플레이어의 움직이고 있는 볼을 누군가가 고의로 건드린 경우
- 그 움직이고 있는 볼이 플레이어가 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 할 수도 있는 특정한 위치에 고의로 놓아둔 장비나 물체(그 볼을 플레이하기 전이나 그 볼이 움직이기 전부터 이미 놓여있던 볼마커나 다른 볼은 제외) 또는 고의로 세워둔 사람(예, 그 플레이어의 캐디)을 맞힌 경우

예외 - 매치플레이어에서 볼이 홀에 들어갈 만한 합리적인 기회가 없을 때 그 볼이 고의로 방향이 바뀌었거나 멈춰진 경우: 상대방의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어갈 만한 합리적인 기회가 없을 때 또는 그 홀을 비기려면 컨시드받거나 그 볼이 홀에 들어갔어야 하였을 때, 고의로 그 볼의 방향이 바뀌거나 그 볼이 멈춰진 경우에는 본 규칙이 아니라 규칙 3.2a(1)이나 3.2b(1)이 적용된다.

플레이어가 볼이나 볼마커가 플레이에 도움이나 방해가 될 수도 있다고 합리적으로 믿는 경우, **스트로크**를 하기 전에 그 볼이나 볼마커를 집어 올리도록 할 권리에 대해서는 규칙 15.3을 참조한다.

11.2b 페널티가 플레이어에게 적용되는 경우

- 플레이어가 움직이고 있는 볼의 방향을 고의로 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.
- 그 볼이 플레이어 자신의 볼이든 상대방이나 **스트로크플레이어**의 다른 플레이어가 플레이한 볼이든, 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.

예외 - 물속에서 움직이고 있는 볼: 플레이어가 규칙 16.1이나 17에 따라 구제를 받을 때 일시적으로 고인 물이나 페널티구역의 물속에서 움직이고 있는 볼을 집어 올린 경우에는 페널티가 없다(규칙 10.1d의 예외 3 참조).

규칙 22.2 (포섬에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너의 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)와 **23.5 (포볼에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너가 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 한 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)** 참조

11.2c 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 볼을 반드시 플레이하여야 할 장소

플레이어의 움직이고 있는 볼이 사람에게 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우(그 볼이 발견되었든 발견되지 않았든), 플레이어는 그 볼을 놓인 그대로 플레이해서는 안 되며 반드시 구제를 받아야 한다.

(1) **퍼팅그린 이외의 곳에서 스트로크를 한 경우** - 플레이어는 반드시 그 볼의 방향이 바뀌거나 그 볼이 멈춰지지 않았다면 정지하였을 것으로 추정되는 지점에 따라 구제를 받아야 한다.

- 볼이 퍼팅그린 이외의 곳에 정지하였을 경우: 플레이어는 반드시 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여야 한다(규칙 14.3 참조).
 - » 기준점: 그 볼이 정지하였을 것으로 추정되는 지점
 - » 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역

» 구제구역의 위치 제한:

- 구제구역은 반드시 기준점과 같은 코스의 구역에 있어야 하고
- 기준점보다 **홀에 더 가깝지** 않아야 한다.

- 볼이 퍼팅그린에 정지하였을 경우: 플레이어는 반드시 규칙 14.2b(2)와 14.2e의 리플레이스 절차에 따라, 그 볼이 정지하였을 것으로 추정되는 지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이스하여야 한다.
- 볼이 아웃 오브 바운즈에 정지하였을 경우: 플레이어는 반드시 규칙 18.2에 따라 **스트로크와 거리** 구제를 받아야 한다.

(2) 퍼팅그린에서 스트로크를 한 경우 - 그 스트로크는 타수에 포함되지 않으며, 원래의 볼이나 다른 볼을 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).

규칙 11.2를 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

11.3 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위하여 고의로 물체를 움직이거나 상태를 변경한 경우

Deliberately Moving Objects or Altering Conditions to Affect Ball in Motion

볼(플레이어 자신의 볼이든 다른 플레이어의 볼이든)이 움직이고 있는 동안, 플레이어는 그 볼이 정지할 수도 있는 곳에 영향을 미치기 위하여 고의로 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.

- 규칙 8.1a에 언급된 행동으로 물리적인 상태를 변경(예, 디봇을 제자리에 메우거나 들뜬 땃장을 누르기)하는 행동
- 다음과 같은 것들을 집어 올리거나 움직이는 행동
 - » 루스임페디먼트 (규칙 15.1a의 예외 2 참조)
 - » 움직일 수 있는 장애물 (규칙 15.2a의 예외 2 참조)

예외 - 깃대 · 퍼팅그린에 정지한 볼 · 다른 플레이어의 장비 움직이기: 본 규칙이 플레이어가 다음과 같은 것들을 집어 올리거나 움직이는 것을 금지하는 것은 아니다.

- 홀에서 제거된 깃대
- 퍼팅그린에 정지한 볼
- 다른 플레이어의 장비(퍼팅그린 이외의 곳에 정지한 볼이나 코스 상에 놓인 볼마커는 제외)

볼이 움직이고 있는 동안 홀에서 깃대를 제거한 경우(깃대를 잡고 있다가 제거한 경우 포함)에는 본 규칙이 아니라 규칙 13.2가 적용된다.

규칙 11.3의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

규칙 22.2 (포섬에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너의 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)와 23.5 (포볼에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너가 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 한 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다) 참조

IV

벙커와 퍼팅그린에 관한 특정한 규칙

Specific Rules for Bunkers and Putting Greens

규칙 12-13



규칙
12

벙커
Bunkers

규칙의 목적 :

규칙 12는 모래에서 볼을 플레이하는 플레이어의 능력을 테스트하기 위하여 특별하게 조성된 구역인 벙커에 관한 특정한 규칙이다. 벙커에서 스트로크를 하기 전에 모래를 건드리거나 벙커에 있는 볼이 구제를 받을 수 있는 장소를 제한하는 것은 이러한 플레이어의 능력을 제대로 테스트하기 위한 것이다.

그림 12.1: 볼이 벙커에 있는 경우



「용어의 정의」상 벙커와 규칙 12.1에 따라, 볼이 벙커에 있는 경우와 그렇지 않은 경우는 그림과 같다.

12.1 볼이 벙커에 있는 경우 When Ball Is in Bunker

다음과 같은 경우, 그 볼은 벙커에 있는 볼이다.

- 볼의 일부라도 벙커의 경계 안의 바닥의 모래에 닿아있는 경우
- 볼의 일부라도 벙커의 경계 안에 있고,
 - » 원래는 모래가 있었을 바닥(예, 바람이나 물에 의하여 모래가 날리거나 씻겨 나간 자리)에 정지한 경우
 - » 벙커의 모래에 닿아있거나 원래는 모래가 있었을 바닥 위에 있는 루스임페디먼트 · 움직일 수 있는 장애물 · 비정상적인 코스상태 · 코스와 분리할 수 없는 물체의 안이나 위에 정지한 경우

볼이 벙커의 모래에는 전혀 닿지 않은 채 그 벙커의 경계 안에 있는 흙 · 풀 · 그 밖의 자라거나 붙어있는 자연물 위에 놓여있는 경우, 그 볼은 벙커에 있는 볼이 아니다.

볼의 일부는 벙커에 있고 일부는 다른 코스의 구역에 있는 경우에 대해서는 규칙 2.2c를 참조한다.

12.2 벙커에서 플레이하기 Playing Ball in Bunker

본 규칙은 라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안에 모두 적용된다.

12.2a 루스임페디먼트와 움직일 수 있는 장애물 제거하기

벙커에 있는 볼을 플레이하기 전에, 플레이어는 규칙 15.1에 따라 루스임페디먼트를 제거할 수 있고 규칙 15.2에 따라 움직일 수 있는 장애물을 제거할 수 있다.

이러한 것들을 제거하는 과정에서 벙커의 모래를 합리적으로 건드리거나 움직이는 것은 허용된다.

12.2b 벙커의 모래를 건드리는 것에 대한 제한

(1) 모래를 건드려서 페널티를 받게 되는 경우 - 벙커에 있는 볼에 스트로크를 하기 전에, 플레이어는 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.

- 다음 스트로크를 위한 정보를 얻으려고 모래의 상태를 테스트하기 위하여 고의로 손 · 클럽 · 고무래 · 그 밖의 물체로 모래를 건드리는 행동
- 다음과 같이 클럽으로 벙커의 모래를 건드리는 행동
 - » 볼 바로 앞뒤에 있는 모래를 건드리는 행동(규칙 7.1a에 따라 올바르게 볼을 찾는 과정에서 허용되는 경우 또는 규칙 12.2a에 따라 루스임페디먼트나 움직일 수 있는 장애물을 제거하는 과정에서 허용되는 경우는 제외)
 - » 연습 스윙을 하면서 모래를 건드리는 행동
 - » 스트로크를 위한 백스윙을 하면서 모래를 건드리는 행동

(2) 모래를 건드려도 페널티를 받지 않는 경우 - (1)의 경우를 제외하고, 본 규칙이 다음과 같은 경우에 플레이어가 벙커의 모래를 건드리는 것을 금지하는 것은 아니다.

- 연습 스윙이나 스트로크를 위한 스탠스를 취하려고 모래를 발로 비비듯이 밟기
- 코스 보호를 위하여 벙커를 평평하게 고르기
- 클럽 · 장비 · 그 밖의 물체를 벙커에 던져두거나 놓아두기
- 측정하거나 마크하거나 집어 올리거나 리플레이스하기 또는 규칙에 따른 그 밖의 행동
- 잠시 쉬거나 균형을 유지하거나 넘어지지 않기 위하여 클럽에 기대기
- 화가 나거나 자신의 플레이에 실망하여 모래를 내리치기

그러나 플레이어가 모래를 건드리는 행동으로 규칙 8.1a를 위반하여 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우에는 **일반 페널티**를 받는다. (플레이에 영향을 미치기 위하여 그 밖의 물리적인 상태를 개선하거나 악화시키는 것이 금지되는 경우에 대해서는 규칙 8.2와 8.3을 참조한다.)

(3) **볼이 벙커 밖으로 나간 후에는 아무런 제한이 없다** - 벙커에 있는 볼을 플레이한 후 그 볼이 벙커 밖으로 나간 경우에는

- 플레이어가 벙커에 있는 모래를 건드려도 규칙 12.2b(1)에 따른 페널티를 받지 않으며
- 코스를 보호하기 위하여 벙커를 평평하게 고르더라도 규칙 8.1a에 따른 페널티를 받지 않는다.

또한 다음과 같은 경우에도 아무런 제한 없이 벙커에 있는 모래를 건드릴 수 있다.

- 그 볼이 벙커 밖에 정지한 상황에서, 플레이어가 그 벙커에 볼을 드롭하여 플레이 함으로써 스트로크와 거리 구제를 받을 것을 규칙에서 요구하거나 허용하는 경우
- 그 볼이 벙커 밖에 정지한 상황에서, 벙커 밖에서 다음 스트로크를 하려는 플레이어의 플레이 선 상에 그 벙커의 모래가 걸리는 경우

그러나 벙커에서 플레이한 볼이 도로 그 벙커로 들어가거나, 플레이어가 그 벙커에 볼을 드롭함으로써 구제를 받는 경우에는 그 벙커에 있는 인플레이볼에 규칙 12.2b(1)과 8.1a의 제한사항이 다시 적용된다.

규칙 12.2의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

12.3 벙커에 있는 볼에 관한 특정한 구제규칙
Specific Rules for Relief for Ball in Bunker

볼이 벙커에 있는 경우, 다음과 같은 상황에서는 특정한 구제규칙이 적용된다.

- 비정상적인 코스상태로 인하여 방해받는 상황 (규칙 16.1c)
- 위험한 동물이 있는 상태로 인하여 방해받는 상황 (규칙 16.2)
- 언플레이어블볼을 선언한 상황 (규칙 19.3)

규칙 13

퍼팅그린 Putting Greens

규칙의 목적 :

규칙 13은 퍼팅그린에 관한 특정한 규칙이다. 퍼팅그린은 지면을 따라 볼을 플레이하도록 특별하게 조성된 구역이며, 각 퍼팅그린에는 깃대와 홀이 있다. 퍼팅그린에는 다른 코스의 구역에 적용되는 규칙과는 다른 규칙이 적용된다.

13.1 퍼팅그린에서 허용되거나 요구되는 행동

Actions Allowed or Required on Putting Greens

규칙의 목적 :

본 규칙은 퍼팅그린 밖에서는 원칙적으로 허용되지 않지만 퍼팅그린에서는 허용되는 행동에 관한 규칙이다. 퍼팅그린에서는 플레이어가 볼을 마크하고 집어 올리고 닦고 리플레이스하거나 퍼팅그린의 손상을 수리하거나 퍼팅그린에 있는 모래와 흩어진 흙을 제거하는 것이 허용되며, 퍼팅그린에 있는 볼이나 볼마크를 우연히 움직이게 한 것에 대해서는 페널티가 없다.

13.1a 볼이 퍼팅그린에 있는 경우

다음과 같은 경우, 그 볼은 퍼팅그린에 있는 볼이다.

- 볼의 일부라도 퍼팅그린에 닿아있는 경우
- 볼의 일부라도 어떤 것(예, 루스임페디먼트나 장애물)의 위나 안에 놓인 채 퍼팅그린의 경계 안에 있는 경우

볼의 일부는 퍼팅그린에 있고 일부는 다른 코스의 구역에 있는 경우에 대해서는 규칙 2.2c를 참조한다.

13.1b 퍼팅그린에 있는 볼을 마크하기 · 집어 올리기 · 닦기

퍼팅그린에 있는 볼은 집어 올리거나 닦을 수 있다(규칙 14.1 참조).

퍼팅그린에 있는 볼을 집어 올리기 전에는 반드시 그 볼의 원래의 지점을 마크하여야 하며, 집어 올린 볼은 반드시 그 지점에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2 참조).

13.1c 퍼팅그린에서 허용되는 개선

라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안, 플레이어는 퍼팅그린에서 다음의 두 가지 행동을 할 수 있다. 그 볼이 퍼팅그린에 있는 퍼팅그린 밖에 있는 문제가 되지 않는다.

- (1) **모래와 흩어진 흙 제거** - 퍼팅그린에 있는 모래와 흩어진 흙(퍼팅그린 이외의 코스에 있는 모래와 흩어진 흙은 제외)은 페널티 없이 제거할 수 있다.
- (2) **손상 수리** - 플레이어는 퍼팅그린을 원래 상태와 가능한 한 가장 가까운 상태로 복구하기 위한 합리적인 행동을 함으로써 페널티 없이 퍼팅그린의 손상을 수리할 수 있다.
 - 다만 플레이어는 반드시 손·발·그 밖의 신체의 일부·볼 자국 수리기·티·클럽·그와 유사한 일반적인 장비를 사용하여 그 손상을 수리하여야 하며
 - 플레이를 부당하게 지연시켜서는 안 된다(규칙 5.6a 참조).

그러나 플레이어가 퍼팅그린을 원래의 상태로 복구하기 위한 합리적인 행동이라고 하기에는 지나친 행동(예, 흩어 이르는 경로를 만들거나 허용되지 않는 물체를 사용하는 행동)으로 퍼팅그린을 개선한 경우에는 규칙 8.1a의 위반으로 **일반 페널티**를 받는다.

‘퍼팅그린의 손상’이란 사람이나 외부의 영향으로 인하여 생긴 다음과 같은 손상을 말한다.

- 볼 자국·신발로 인한 손상(예, 스파이크 자국)·장비나 깃대에 긁히거나 찍힌 자국
- 전에 쓰던 흩을 메운 부분·땃장을 덧댄 부분·잔디 이음매·코스 관리도구나 차량에 긁히거나 찍힌 자국
- 동물의 발자국이나 발굽 자국
- 지면에 박힌 물체(예, 돌멩이·도토리·티)

그러나 다음과 같은 원인으로 생긴 손상이나 상태는 ‘퍼팅그린의 손상’에 포함되지 않는다.

- 퍼팅그린의 상태를 유지하기 위한 일상적인 작업(예, 에어레이션 구멍·잔디깎기 작업으로 생긴 흙)
- 급수·비·그 밖의 자연의 힘
- 그린 표면의 자연적인 손상(예, 그린에 잡초가 난 부분 또는 잔디가 죽어있거나 병이 들었거나 고르게 자라지 않은 부분)
- 흩이 자연적으로 마모된 부분

13.1d 퍼팅그린에서 볼이나 볼마커가 움직인 경우

다음은 퍼팅그린에서 볼이나 볼마커가 움직인 경우에 관한 특정한 규칙이다.

- (1) **볼을 우연히 움직이게 한 경우에는 페널티가 없다** - 플레이어나 상대방 또는 스트로크플레이의 다른 플레이어가 퍼팅그린에 있는 플레이어의 볼이나 볼마커를 우연히 움직인 경우에는 페널티가 없다.

이와 같은 경우,

- 플레이어는 반드시 그 볼을 원래의 지점에 리플레이스하거나(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조)
- 볼마커를 놓아둠으로써 원래의 지점을 마크하여야 한다.

예외 - 백스윙이나 스트로크를 하는 동안 볼이 움직이기 시작하였는데 그대로 스트로크를 한 경우에는 반드시 그 볼을 놓인 그대로 플레이하여야 한다(규칙 9.1b 참조).

플레이어나 상대방이 고의로 퍼팅그린에 있는 플레이어의 볼이나 볼마커를 집어 올리거나 움직인 경우의 페널티에 대해서는 규칙 9.4나 9.5를 참조한다.

- (2) **자연의 힘에 의하여 움직인 볼을 리플레이스하는 경우** - 자연의 힘이 퍼팅그린에 있는 플레이어의 볼을 움직이게 한 경우, 플레이어는 그 볼을 집어 올렸다가 원래의 지점에 리플레이스하였는지 여부에 따라 반드시 다음과 같이 하여야 한다.

- 이미 집어 올렸다가 리플레이스한 볼: 플레이어나 상대방 또는 외부의 영향(규칙 9.3의 예외 참조)이 아닌 자연의 힘에 의하여 움직인 경우라도 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).
- 집어 올리지 않았던 볼: 그 볼은 반드시 그 새로운 지점에서 플레이하여야 한다(규칙 9.3 참조).

13.1e 고의로 그린을 테스트해서는 안 된다

라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안, 플레이어는 퍼팅그린이나 잘못된 그린을 테스트하기 위하여 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.

- 그린의 표면을 문지르기
- 그린에서 볼을 굴러보기

예외 - **홀과 홀 사이에서 그린을 테스트하는 경우**: 홀과 홀 사이에 있을 때에는 플레이어가 방금 끝난 홀의 퍼팅그린이나 연습 그린에서 그 표면을 문지르거나 볼을 굴러볼 수 있다(규칙 5.5b 참조).

규칙 13.1e를 위반하여 퍼팅그린이나 잘못된 그린을 테스트한 것에 대한 페널티: 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 1-2 (위원회는 플레이어가 방금 끝난 홀의 퍼팅그린에서 볼을 굴러보는 것을 금지하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

13.1f 잘못된 그린으로부터 반드시 구제를 받아야 한다

(1) 잘못된 그린으로 인한 방해의 의미 - 본 규칙에 따라 잘못된 그린으로 인한 방해가 있는 경우는 다음과 같다.

- 플레이어의 볼의 일부라도 잘못된 그린에 닿거나 어떤 것(예, 루스임페디먼트나 장애물)의 위나 안에 놓인 채 잘못된 그린의 경계 안에 있는 경우
- 잘못된 그린에 플레이어의 의도된 스탠스 구역이나 스윙 구역에 물리적으로 방해가 되는 경우

(2) 반드시 구제를 받아야 한다 - 잘못된 그린으로 인한 방해가 있는 경우, 플레이어는 그 볼을 놓인 그대로 플레이해서는 안 된다.

그 대신, 플레이어는 반드시 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭함으로써 페널티 없는 구제를 받아야 한다(규칙 14.3 참조).

- 기준점: 원래의 볼이 정지한 코스의 구역과 동일한 구역에 있는 가장 가까운 완전한 구제지점
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:
 - » 구제구역은 반드시 기준점과 동일한 코스의 구역에 있어야 하고
 - » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
 - » 반드시 그 잘못된 그린으로 인한 모든 방해로부터 완전한 구제를 받는 구역이어야 한다.

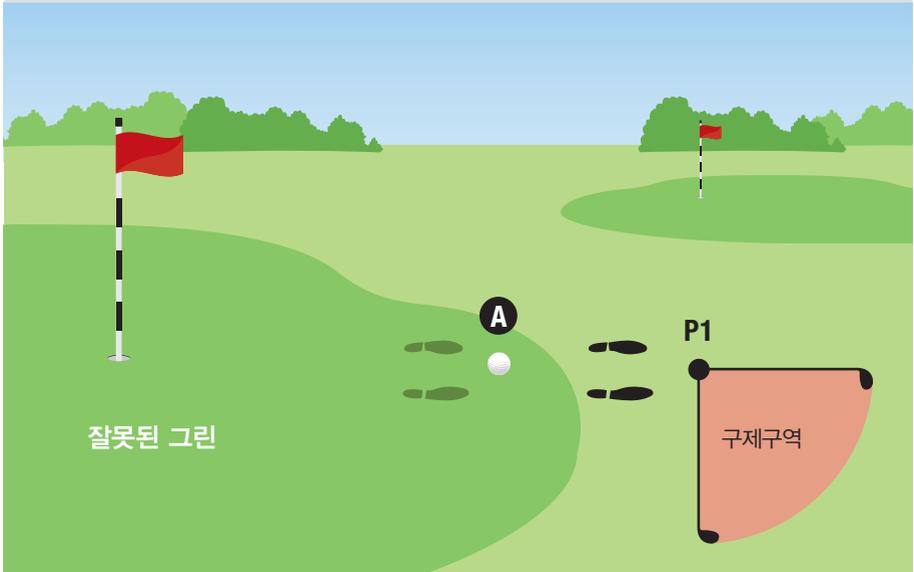
(3) 명백하게 불합리한 경우에는 구제를 받을 수 없다 - 플레이어가 그러한 상황에서 선택하기에 명백하게 불합리한 클럽 · 스탠스 · 스윙 · 플레이 방향을 선택할 때에만 방해를 받게 되는 경우에는 규칙 13.1f에 따른 구제를 받을 수 없다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 D-3 (위원회는 의도된 스탠스 구역에 방해가 되는 것만으로는 잘못된 그린으로부터 구제를 받을 수 없는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

규칙 13.1을 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

그림 13.1f: 잘못된 그린으로부터 페널티 없는 구제



잘못된 그린으로 인한 방해가 있는 경우, 반드시 페널티 없는 구제를 받아야 한다. 그림은 플레이어가 오른손잡이인 경우를 가정한 것이다. 볼 A가 잘못된 그린에 놓인 경우, 볼 A의 가장 가까운 완전한 구제지점은 P1이며, 그 지점은 반드시 원래의 볼이 정지한 코스 구역과 동일한 구역(이 경우, 일반구역)에 있어야 한다. 구제구역은 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의, 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역으로서, 반드시 원래의 볼이 정지한 코스 구역과 동일한 구역에 있어야 한다. 플레이어는 반드시 잘못된 그린으로부터 완전한 구제를 받아야 한다.

13.2 깃대 The Flagstick

규칙의 목적 :

본 규칙은 플레이어가 깃대를 다루는 방법에 관한 규칙이다. 플레이어는 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 두거나 제거(누군가에게 깃대를 잡고 있다가 볼을 플레이한 후 제거하도록 하는 경우 포함)하도록 할 수도 있지만, 반드시 스트로크를 하기 전에 깃대를 어떻게 할 것인지 결정하여야 한다. 움직이고 있는 볼이 우연히 깃대를 맞힌 경우에는 원칙적으로 페널티가 없다.

본 규칙은 코스에서 플레이한 모든 볼에 적용된다. 그 볼이 퍼팅그린에 있는 퍼팅그린 밖에 있는 문제가 되지 않는다.

13.2a 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 두기

(1) **플레이어는 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 둘 수 있다** - 플레이어는 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 두고 스트로크를 할 수 있으므로, 움직이고 있는 볼이 깃대를 맞히는 경우가 생길 수도 있다.

플레이어는 반드시 스트로크를 하기 전에 다음 중 어떤 방법으로 깃대를 다룰 것인지 결정하여야 한다.

- 깃대가 홀에 꽂힌 그대로 두거나 깃대를 고쳐 세워 홀 중앙에 똑바로 꽂아두는 방법
- 제거된 깃대를 홀에 도로 꽂아두는 방법

어떤 방법을 선택한 경우든,

- 플레이어가 고의로 깃대를 홀 중앙이 아닌 위치로 움직임으로써 이익을 얻으려고 해서는 안 된다.
- 이와 같이 깃대를 움직임으로써 움직이고 있는 볼이 그 깃대를 맞힌 경우, 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.

(2) **볼이 홀에 꽂혀있는 깃대를 맞힌 경우에는 페널티가 없다** - 플레이어가 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 두고 스트로크를 하여 움직이고 있는 볼이 그 깃대를 맞힌 경우,

- 페널티는 없으며(위 (1)의 경우는 제외)
- 그 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다.

(3) 볼이 움직이고 있는 동안 플레이어가 깃대를 움직이거나 제거하는 것이 제한되는 경우 - 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 두고 스트로크를 한 후,

- 플레이어와 플레이어의 캐디는 고의로 플레이어의 움직이고 있는 볼이 정지할 수도 있는 곳에 영향을 미치기 위하여(예, 볼이 깃대를 맞지 않도록 하기 위하여) 그 깃대를 움직이거나 제거해서는 안 된다. 그렇게 한 경우, 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.
- 그러나 움직이고 있는 볼이 정지하기 전에 깃대를 맞지지는 않을 것이라고 합리적으로 믿는 경우처럼, 그 밖의 다른 이유로 플레이어가 홀에 꽂힌 깃대를 움직이거나 제거하도록 한 경우에는 페널티가 없다.

(4) 플레이어가 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 두기로 결정하였을 때 다른 플레이어가 그 깃대를 움직이거나 제거하는 것이 제한되는 경우 - 플레이어가 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 두고 누구에게도 깃대를 잡아줄 것을 위임(규칙 13.2b(1) 참조)하지 않은 경우, 다른 플레이어가 고의로 플레이어의 움직이고 있는 볼이 정지할 수도 있는 곳에 영향을 미치기 위하여 깃대를 움직이거나 제거해서는 안 된다.

- 플레이어가 스트로크를 하기 전이나 스트로크를 하는 동안, 다른 플레이어나 다른 플레이어의 캐디가 홀에 꽂혀있는 깃대를 움직이거나 제거하는 것을 인지하지 못한 사이에 그 다른 플레이어나 다른 플레이어의 캐디가 그렇게 한 경우, 그 다른 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.
- 그러나 그 다른 플레이어나 다른 플레이어의 캐디가 다음과 같은 이유로 깃대를 움직이거나 제거한 경우에는 페널티가 없다.
 - » 플레이어의 움직이고 있는 볼이 정지하기 전에는 깃대를 맞히는 일이 일어나지 않을 것이라고 합리적으로 믿는 경우
 - » 플레이어가 플레이를 하려는 것이나 플레이어의 볼이 움직이고 있는 것을 인지하지 못한 경우

규칙 22.2 (포섬에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너의 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)와 23.5 (포볼에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너가 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 한 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다) 참조

13.2b 깃대 제거하기

- (1) 플레이어는 깃대를 홀에서 제거하도록 할 수 있다 - 플레이어는 홀에서 깃대를 제거하도록 하고 스트로크를 할 수 있으므로, 플레이어의 움직임은 볼이 홀에 꽂혀있는 깃대를 맞히는 일이 일어나지는 않을 것이다.

플레이어는 반드시 스트로크를 하기 전에 다음 중 어떤 방법으로 깃대를 다룰 것인지 결정하여야 한다.

- 그 볼을 플레이하기 전에 홀에서 깃대를 제거하도록 하는 방법
- 누군가에게 깃대를 잡고 있다가 제거하도록 위임하는 방법
 - » 플레이어가 스트로크를 하기 전이나 스트로크를 하는 동안에는 플레이어에게 홀의 위치를 보여주기 위하여 홀에 꽂힌 채로 깃대를 잡고 있거나 깃대를 제거하여 홀 위나 바로 옆에 들고 있다가
 - » 스트로크를 한 후에 깃대를 제거하도록 한다.

다음과 같은 경우, 플레이어는 깃대를 잡아줄 것을 위임한 것으로 간주된다.

- 플레이어가 스트로크를 할 때, 플레이어의 캐디가 홀에 꽂힌 채로 깃대를 잡고 있거나 깃대를 제거하여 홀 위나 바로 옆에 들고 있는 경우 - 캐디가 그렇게 하고 있는 것을 플레이어가 인지하지 못한 경우라도 위임한 것으로 간주된다.
 - 플레이어가 다른 사람에게 깃대를 잡아줄 것을 요청하여 그 사람이 그렇게 한 경우
 - 다른 사람이 홀에 꽂힌 깃대를 잡고 있거나 깃대를 제거하여 홀 위나 바로 옆에 들고 있는 것을 플레이어가 보았지만 그 사람에게 비켜달라거나 깃대를 홀에 꽂아두라고 하지 않고 그대로 스트로크를 한 경우
- (2) 볼이 깃대 또는 깃대를 잡고 있는 사람을 맞힌 경우 - 플레이어의 움직이고 있는 볼이 플레이어가 위의 (1)에 따라 제거하도록 한 깃대 또는 깃대를 잡고 있는 사람(또는 그 사람이 들고 있는 것)을 맞힌 경우,
- 볼이 깃대 또는 깃대를 제거하거나 잡고 있는 사람을 우연히 맞힌 경우: 플레이어의 움직이고 있는 볼이 깃대 또는 깃대를 제거하거나 잡고 있는 사람(또는 그 사람이 들고 있는 것)을 우연히 맞힌 경우, 페널티는 없으며 그 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다.
 - 깃대를 잡고 있는 사람이 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우: 깃대를 잡고 있는 사람이 고의로 플레이어의 움직이고 있는 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 다음과 같이 규칙 11.2c가 적용된다.
 - » 그 볼을 플레이하여야 할 곳: 플레이어는 그 볼을 놓인 그대로 플레이해서는 안 되며 반드시 규칙 11.2c에 따라 구제를 받아야 한다.

- » 페널티가 적용되는 경우: 그 볼의 방향을 고의로 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 사람이 플레이어나 플레이어의 캐디였던 경우, 플레이어는 규칙 11.2의 위반으로 **일반 페널티**를 받는다.

본 규칙의 목적상 ‘고의로 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우’는 규칙 11.2a에서와 같은 의미로 사용되며, 플레이어의 움직이고 있는 볼이 다음과 같은 것들을 맞힌 경우에도 해당된다.

- 홀에서 제거하여, 그 볼의 방향을 고의로 바꾸거나 그 볼을 멈추게 할 수도 있는 지면 상의 특정 장소에 위치시키거나 놓아둔 깃대
- 깃대를 잡고 있던 사람이 고의로 홀에서 제거하지 않았거나 그 볼의 진행경로 상에 놓아두고 치우지 않은 깃대
- 깃대를 잡아주거나 제거하면서 고의로 그 볼의 진행경로 상에서 비켜서지 않은 사람(또는 그 사람이 들고 있던 것)

예외 - 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위하여 고의로 깃대를 움직이는 것에 대한 제한(규칙 11.3 참조)

규칙 22.2 (포섭에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너의 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)와 23.5 (포볼에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너가 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 한 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다) 참조

13.2c 홀에 꽂혀있는 깃대에 기댄 채 정지한 볼

플레이어의 볼이 홀에 꽂혀있는 깃대에 기댄 채 정지하였을 때,

- 볼의 일부라도 퍼팅그린의 표면 아래의 홀 안에 있는 경우, 볼 전체가 그 표면 아래에 있지 않더라도 그 볼은 홀에 들어간 것으로 간주된다.
- 볼의 어떤 부분도 퍼팅그린의 표면 아래의 홀 안에 있지 않은 경우,
 - » 그 볼은 홀에 들어간 것이 아니므로, 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다.
 - » 깃대를 제거하자 그 볼이 움직인 경우(홀 안으로 떨어지든 홀 밖으로 움직이든), 페널티는 없으며 그 볼은 반드시 홀 가장자리에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2 참조).

규칙 13.2c를 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

스트로크플레이에서 규칙 3.3c에서 요구하는 바와 같이 홀 아웃하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

13.3 홀에 걸쳐있는 볼 Ball Overhanging Hole

13.3a 홀에 걸쳐있는 볼이 홀 안으로 떨어지는지 지켜보기 위하여 기다리는 시간

플레이어의 볼의 일부라도 홀 가장자리에 걸쳐있는 경우,

- 플레이어에게는 홀에 다가가는 데 필요한 합리적인 시간이 주어지며, 그 볼이 홀 안으로 떨어지는지 지켜보기 위하여 기다리는 시간으로 10초가 추가로 허용된다.
- 10초 안에 그 볼이 홀 안으로 떨어진 경우, 플레이어는 직전의 스트로크로 홀 아웃한 것이 된다.
- 10초 안에 그 볼이 홀 안으로 떨어지지 않은 경우,
 - » 그 볼은 정지한 볼로 간주된다.
 - » 그 볼을 플레이하기 전에 그 볼이 홀 안으로 떨어진 경우에는 플레이어가 직전의 스트로크로 홀 아웃한 것이 되지만, 그 홀의 스코어에 **1벌타**가 추가된다.

13.3b 10초가 지나기 전에 홀에 걸쳐있는 볼을 집어 올리거나 움직인 경우의 처리방법

규칙 13.3a에 허용된 10초의 시간이 지나기 전에 홀에 걸쳐있는 볼을 집어 올리거나 움직인 경우,

- 그 볼은 정지해있던 볼로 간주되므로, 반드시 그 볼을 홀 가장자리에 리플레이스하여야 하며(규칙 14.2 참조)
- 규칙 13.3a에 허용된 10초의 시간은 더 이상 그 볼에 적용되지 않는다. (리플레이스한 볼이 자연의 힘에 의하여 움직인 경우의 처리방법에 대해서는 규칙 9.3을 참조한다.)

규칙 13.3a에 허용된 10초의 시간이 지나기 전에 매치플레이의 상대방이나 스트로크플레이의 다른 플레이어가 홀에 걸쳐있던 플레이어의 볼을 고의로 집어 올리거나 움직인 경우,

- 매치플레이에서 그 볼은 직전의 스트로크로 홀에 들어간 것으로 간주되며, 상대방은 규칙 11.2b에 따른 페널티를 받지 않는다.
- 스트로크플레이에서 그 볼을 집어 올리거나 움직인 플레이어는 **일반 페널티(2벌타)**를 받으며, 그 볼은 반드시 홀 가장자리에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2 참조).



볼을 집어 올리고 되돌려놓기

Lifting and Returning a Ball to Play

규칙 14



규칙
14

볼에 관한 절차: 마크하기 · 집어 올리기 · 닦기; 리플레이스하기; 구제구역에 드롭하기; 잘못된 장소에서 플레이한 경우

Procedures for Ball: Marking, Lifting and Cleaning; Replacing on Spot; Dropping in Relief Area; Playing from Wrong Place

규칙의 목적 :

규칙 14는 플레이어가 정지한 볼의 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올리고 닦을 수 있는 경우와 방법 그리고 그 볼을 올바른 장소에서 플레이하기 위하여 도로 인플레이하는 방법에 관한 규칙이다.

- 집어 올리거나 움직인 볼을 리플레이스하여야 하는 경우, 반드시 그 집어 올리거나 움직인 볼을 원래의 지점에 놓아야 한다.
- 페널티 없는 구제나 페널티 구제를 받는 경우, 반드시 교체한 볼이나 원래의 볼을 특정한 구제구역에 드롭하여야 한다.

그 볼을 플레이하기 전에, 플레이어는 이러한 절차를 따르는 과정에서 한 잘못을 페널티 없이 바로잡을 수 있다. 그러나 그 볼을 잘못된 장소에서 플레이한 경우에는 페널티를 받는다.

14.1 마크하기 · 집어 올리기 · 닦기 Marking, Lifting and Cleaning Ball

본 규칙은 플레이어의 정지한 볼을 손으로 들어 올리거나 돌리거나 또는 다른 방법으로 그 볼을 원래의 지점으로부터 벗어나도록 움직이게 한 경우를 포함하여, 고의로 그 볼을 '집어 올린' 경우에 적용된다.

14.1a 집어 올린 후 리플레이스하여야 할 볼은 반드시 그 지점을 마크하여야 한다

집어 올린 볼을 원래의 지점에 리플레이스할 것을 요구하는 규칙에 따라 그 볼을 집어 올리는 경우, 플레이어는 반드시 그 볼을 집어 올리기 전에 그 지점을 마크하여야 한다.

- 플레이어는 그 볼 바로 뒤나 옆에 볼마커를 놓아두거나
- 클럽을 들고 그 볼 바로 뒤나 옆의 지면에 그 클럽의 한쪽 끝을 댄으로써 반드시 그 지점을 마크하여야 한다.

볼마커를 사용하여 그 지점을 마크한 경우, 플레이어는 그 볼을 리플레이스한 후 스트로크를 하기 전에 반드시 그 볼마커를 제거하여야 한다.

그 지점을 마크하지 않고 볼을 집어 올렸거나 잘못된 방법으로 마크하였거나 볼마커를 제거하지 않고 스트로크를 한 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

플레이어가 규칙에 따라 구제를 받기 위하여 볼을 집어 올리는 경우, 그 볼을 집어 올리기 전에 반드시 그 지점을 마크하여야 하는 것은 아니다.

14.1b 볼을 집어 올릴 수 있는 사람

규칙에 따라 플레이어의 볼을 집어 올릴 수 있는 사람은

- 플레이어
- 또는 플레이어가 위임한 사람뿐이다. 다만 위임을 할 때에는 그 라운드를 통틀어서 위임할 것이 아니라, 볼을 집어 올리도록 하기 전에 반드시 그 행동을 특정하여 위임하여야 한다.

예외 - 플레이어가 위임하지 않아도 캐디는 퍼팅그린에 있는 플레이어의 볼을 집어 올릴 수 있다: 플레이어의 볼이 퍼팅그린에 있을 때, 플레이어의 캐디는 플레이어가 위임하지 않아도 그 볼을 집어 올릴 수 있다.

플레이어의 볼이 퍼팅그린 이외의 곳에 있을 때 플레이어가 위임하지 않았는데 캐디가 그 볼을 집어 올린 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다(규칙 9.4 참조).

14.1c 집어 올린 볼 닦기

퍼팅그린에서 집어 올린 볼은 언제든지 닦을 수 있다(규칙 13.1b 참조).

다음과 같은 경우를 제외하고, 퍼팅그린 이외의 곳에서 집어 올린 볼은 언제든지 닦을 수 있다.

- 볼이 갈라지거나 금이 갔는지 확인하기 위하여 집어 올린 경우: 닦는 것이 허용되지 않는다(규칙 4.2c(1) 참조).
- 자신의 볼인지 확인하기 위하여 집어 올린 경우: 확인하는 데 필요한 정도로만 닦는 것이 허용된다(규칙 7.3 참조).
- 플레이어 방해가 되기 때문에 볼을 집어 올린 경우: 닦는 것이 허용되지 않는다(규칙 15.3b(2) 참조).
- 구제가 허용되는 상태에 놓인 볼인지 확인하기 위하여 집어 올린 경우: 플레이어가 규칙에 따라 구제를 받을 수 있는 경우가 아닌 한, 닦는 것이 허용되지 않는다(규칙 16.4 참조).

집어 올린 볼을 닦는 것이 허용되지 않는데 닦은 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

규칙 22.2 (포섭에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너의 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)와 **23.5 (포볼에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너가 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 한 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)** 참조

14.2 리플레이스하기 Replacing Ball on Spot

본 규칙은 집어 올리거나 움직인 볼을 한 지점에 리플레이스할 것을 규칙에서 요구하는 모든 경우에 적용된다.

14.2a 반드시 원래의 볼을 사용하여야 한다

볼을 리플레이스할 때에는 반드시 원래의 볼을 사용하여야 한다.

예외 - 다른 볼을 사용할 수 있는 경우:

- 플레이어가 고의로 원래의 볼을 찾지 못하도록 한 경우가 아닌 한, 수 초 동안의 합리적인 노력으로 원래의 볼을 찾을 수 없는 경우
- 원래의 볼이 갈라지거나 금이 간 경우 (규칙 4.2c 참조)
- 중단되었던 플레이가 재개된 경우 (규칙 5.7d 참조)
- 플레이어의 원래의 볼을 다른 플레이어가 잘못된 볼로서 플레이한 경우 (규칙 6.3c(2) 참조)

14.2b 반드시 볼을 리플레이스하여야 하는 사람과 그 방법

(1) 리플레이스할 수 있는 사람 - 규칙에 따라 플레이어의 볼을 반드시 리플레이스하여야 하는 사람은,

- 플레이어
- 또는 그 볼을 집어 올렸거나 움직이게 한 사람(규칙에 따라 허용되지 않는 사람이 볼을 집어 올렸거나 움직이게 한 경우 포함)뿐이다.

규칙에 따라 허용되지 않는 사람에 의하여 리플레이스된 볼을 플레이한 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

(2) 반드시 리플레이스하여야 하는 방법 - 반드시 요구되는 지점에 그 볼을 내려놓아, 그 볼이 그 지점에 멈추도록 리플레이스하여야 한다.

요구되는 지점이긴 하지만 잘못된 방법으로 리플레이스한 볼을 플레이한 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

14.2c 볼을 리플레이스하는 지점

집어 올리거나 움직인 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다). 다만 규칙 14.2d(2)와 14.2e에 따라 반드시 다른 지점에 리플레이스하여야 하는 경우는 예외이다.

그 볼이 움직일 수 없는 장애물·코스과 분리할 수 없는 물체·코스의 경계물·자라거나 붙어있는 물체의 위아래 또는 그것에 기댄 채 정지해있던 경우,

- 그 볼의 '지점'에는 지면으로부터 그 볼의 수직 양방향향이 포함된다.
- 그 볼은 반드시 그러한 물체의 위아래 또는 기댄 채 정지해있던 상태 그대로 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다.

그 볼을 집어 올리거나 움직이는 과정에서 또는 리플레이스하기 전에 루스임페디먼트가 제거된 경우에는 그 루스임페디먼트를 제자리에 갖다 두지 않아도 된다.

집어 올리거나 움직인 볼을 리플레이스하기 전에 루스임페디먼트를 제거하는 것을 금지하는 것에 대해서는 규칙 15.1a의 예외 1을 참조한다.

14.2d 원래의 라이가 변경된 경우 볼을 리플레이스하여야 할 지점

집어 올리거나 움직인 볼을 반드시 리플레이스하여야 하는데 그 라이가 변경된 경우, 플레이어는 반드시 다음과 같이 그 볼을 리플레이스하여야 한다.

(1) 볼이 모래에 있었던 경우 - 벙커의 모래든 코스 상의 모래든 볼이 모래에 있었던 경우,

- 그 볼을 원래의 지점(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2c 참조)에 리플레이스할 때, 플레이어는 반드시 그 라이를 가능한 한 원래의 라이와 같은 상태로 다시 만들어놓아야 한다.
- 볼이 모래에 완전히 덮여 있었던 경우에는 플레이어가 그 라이를 다시 만들어놓을 때, 그 볼의 일부만 보이도록 해놓을 수 있다.

본 규칙을 위반하여 그 라이를 다시 만들어놓지 않고 플레이한 경우, 플레이어는 잘못된 장소에서 플레이한 것이 된다.

(2) 볼이 모래가 없는 곳에 있었던 경우 - 모래가 없는 곳에 볼이 있었던 경우, 플레이어는 반드시 다음의 조건을 모두 충족시키고 원래의 라이와 가장 비슷한 라이를 가진 가장 가까운 지점에 볼을 리플레이스하여야 한다.

- 원래의 지점(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2c 참조)으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역에 있고
- 홀에 더 가깝지 않으며
- 원래의 지점과 동일한 코스의 구역에 있는 지점

원래의 라이가 변경된 것은 알지만 그것이 어떤 상태였는지는 알지 못하는 경우, 플레이어는 반드시 원래의 라이를 추정하고 위의 (1)이나 (2)에 따라 그 볼을 리플레이스하여야 한다.

예외 - 플레이가 중단되어 볼을 집어 올렸던 동안 변경된 라이(규칙 5.7d 참조)

14.2e 리플레이스한 볼이 원래의 지점에 멈추지 않는 경우의 처리방법

플레이어가 볼을 리플레이스하려고 하지만 그 볼이 원래의 지점에 멈추지 않는 경우, 플레이어는 반드시 두 번째 시도를 해보아야 한다.

두 번째 시도에도 볼이 원래의 지점에 멈추지 않는 경우, 플레이어는 반드시 그 볼이 정지하여 멈출 수 있는 가장 가까운 지점에 그 볼을 플레이스함으로써 리플레이스하여야 한다. 다만 그 가장 가까운 지점은 원래의 지점이 어떤 구역에 있었는지에 따라 다음과 같은 제한을 받는다.

- 그 지점은 홀에 더 가깝지 않아야 한다.
- 원래의 지점이 일반구역에 있었던 경우: 가장 가까운 지점 또한 반드시 그 일반구역에 있어야 한다.
- 원래의 지점이 벙커 또는 페널티구역에 있었던 경우: 가장 가까운 지점 또한 반드시 동일한 벙커 또는 동일한 페널티구역에 있어야 한다.

- 원래의 지점이 퍼팅그린에 있었던 경우: 가장 가까운 지점은 반드시 그 퍼팅그린 또는 일반구역에 있어야 한다.

규칙 14.2를 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

규칙 22.2 (포섬에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너의 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)와 23.5 (포볼에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너가 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 한 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다) 참조

14.3 구제구역에 드롭하기 Dropping Ball in Relief Area

본 규칙은 규칙 14.3c(2)에 따라 볼을 플레이스함으로써 반드시 완전한 구제를 받아야 하는 경우를 포함하여, 플레이어가 규칙에 따라 구제를 받고 반드시 볼을 드롭하여야 하는 모든 경우에 적용된다.

플레이어가 볼을 드롭하기 전이나 드롭할 때 구제구역을 개선한 경우에 대해서는 규칙 8.1을 참조한다.

14.3a 원래의 볼이나 다른 볼을 사용할 수 있다

플레이어는 원래의 볼이나 다른 볼을 사용할 수 있다.

즉, 본 규칙에 따라 볼을 드롭하거나 플레이스하는 경우, 플레이어는 어떤 볼이든 사용할 수 있다.

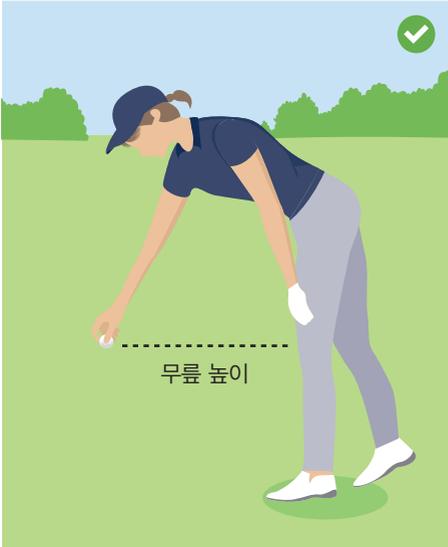
14.3b 볼은 반드시 올바른 방법으로 드롭하여야 한다

플레이어는 반드시 올바른 방법으로, 즉 다음의 조건을 모두 충족시키는 방법으로 볼을 드롭하여야 한다.

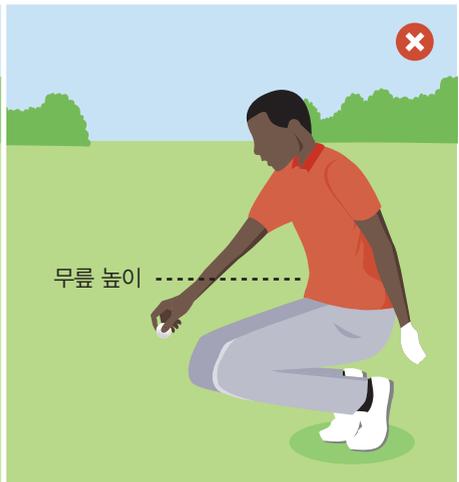
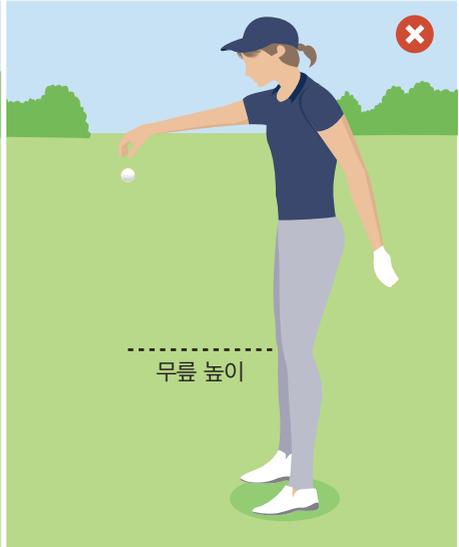
- (1) **반드시 플레이어가 볼을 드롭하여야 한다** - 볼은 반드시 플레이어가 드롭하여야 한다. 플레이어의 캐디나 다른 누구도 그 볼을 드롭할 수 없다.
- (2) **반드시 무릎 높이에서 볼을 드롭하여야 한다** - 플레이어는 반드시 무릎 높이에서 그 볼을 손에서 놓되,
 - 볼을 던지거나 굴리거나 볼에 스핀을 주거나 볼이 정지할 곳에 영향을 미칠 수도 있는 동작을 하지 않으므로써 그 볼이 똑바로 떨어지도록 하여야 하며
 - 그 볼이 지면에 닿기 전에 플레이어의 몸이나 장비를 맞혀서는 안 된다.
 ‘무릎 높이’란 똑바로 선 자세에서 플레이어의 무릎 높이를 말한다.

그림 14.3b: 무릎 높이에서 드롭하기

허용되는 경우



허용되지 않는 경우



볼은 반드시 무릎 높이에서 똑바로 드롭하여야 한다. '무릎 높이'란 똑바로 선 자세에서 플레이어의 무릎 높이를 말한다. 다만 볼을 드롭할 때 플레이어가 반드시 똑바로 선 자세를 취하여야 하는 것은 아니다.

- (3) **반드시 구제구역에 볼을 드롭하여야 한다** - 볼은 반드시 구제구역에 드롭하여야 한다. 플레이어는 구제구역 안에 서서 그 구제구역에 볼을 드롭할 수도 있고 구제구역 밖에 서서 그 구제구역에 볼을 드롭할 수도 있다.

위의 세 가지 요건 중 하나라도 위반하여 잘못된 방법으로 볼을 드롭한 경우,

- 플레이어는 반드시 올바른 방법으로 볼을 다시 드롭하여야 하며, 플레이어가 반드시 그렇게 하여야 하는 횟수에는 제한이 없다.
- 잘못된 방법으로 볼을 드롭한 것은 규칙 14.3c(2)의 플레이스 절차를 따르기 전에 요구되는 두 번의 드롭 횟수에 포함되지 않는다.

플레이어가 볼을 다시 드롭하지 않고 잘못된 방법으로 드롭한 볼이 정지한 곳에서 스트로크를 하였는데,

- 그곳이 구제구역이었던 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다(그러나 이는 규칙 14.7a에 언급된 잘못된 장소에서 플레이를 한 것은 아니다).
- 그러나 그곳이 구제구역 밖이었던 경우 또는 반드시 드롭하여야 하는데 플레이스한 경우(그 볼을 플레이한 장소와 관계없이)에는 **일반 페널티**를 받는다.

14.3c 올바른 방법으로 드롭한 볼은 반드시 구제구역에 정지하여야 한다

본 규칙은 규칙 14.3b에 따라 올바른 방법으로 볼을 드롭한 경우에 한하여 적용된다.

- (1) **올바른 방법으로 드롭한 볼이 구제구역에 정지한 경우 플레이어는 완전한 구제를 받은 것이다** - 그 볼은 반드시 구제구역에 정지하여야 한다.

그 볼이 지면에 닿은 후 정지하기 전에 사람·장비·외부의 영향을 맞히든 맞이지 않든,

- 그 볼이 구제구역에 정지한 경우, 플레이어는 완전한 구제를 받은 것이므로 반드시 그 볼을 놓인 그대로 플레이하여야 한다.
- 그 볼이 구제구역 밖에 정지한 경우, 플레이어는 반드시 규칙 14.3c(2)의 절차를 따라야 한다.

어떤 경우든, 올바른 방법으로 드롭한 볼이 지면에 닿은 후 정지하기 전에 우연히 사람·장비·외부의 영향을 맞힌 경우에는 누구에게도 페널티가 없다.

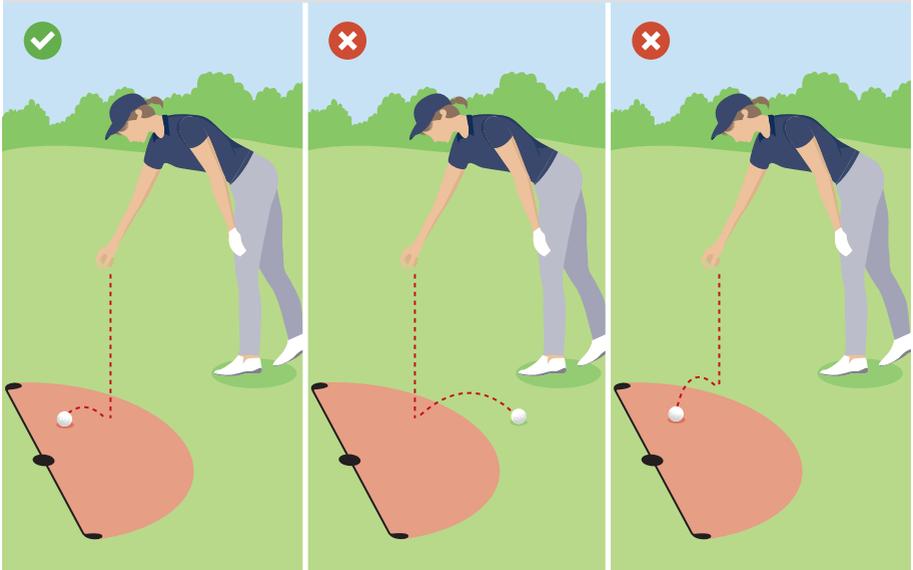
예외 - 올바른 방법으로 드롭한 볼을 누군가가 고의로 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우(규칙 14.3d 참조)

- (2) **올바른 방법으로 드롭한 볼이 구제구역 밖에 정지한 경우** - 그 볼이 구제구역 밖에 정지한 경우, 플레이어는 반드시 올바른 방법으로 그 볼을 두 번째로 드롭하여야 한다.

두 번째 드롭한 볼도 구제구역 밖에 정지한 경우, 플레이어는 반드시 규칙 14.2b(2)와 14.2e의 리플레이스 절차에 따라 볼을 플레이스함으로써 완전한 구제를 받아야 한다.

- 플레이어는 반드시 두 번째 드롭한 볼이 처음 지면에 닿은 지점에 그 볼을 플레이스하여야 한다.
- 이와 같이 플레이스한 볼이 그 지점에 멈추지 않는 경우, 플레이어는 반드시 그 지점에 두 번째로 볼을 플레이스하여야 한다.
- 두 번째 플레이스한 볼도 그 지점에 멈추지 않는 경우, 플레이어는 규칙 14.2e의 한도 내에서 볼이 멈출 수 있는 가장 가까운 지점에 반드시 그 볼을 플레이스하여야 한다.

그림 14.3c: 볼은 반드시 구제구역 안에 드롭하고 구제구역 안에 정지하여야 한다.



규칙 14.3b에 따라 올바른 방법으로 볼을 드롭하고 그 볼이 구제구역 안에 정지하였으므로, 구제 절차가 완료된 것이다.

규칙 14.3b에 따라 올바른 방법으로 볼을 드롭하였지만 그 볼이 구제구역 밖에 정지하였으므로, 그 볼은 반드시 올바른 방법으로 두 번째로 드롭하여야 한다.

볼을 구제구역 밖에 드롭한 것은 잘못된 방법이므로, 반드시 올바른 방법으로 그 볼을 다시 드롭하여야 한다.

14.3d 올바른 방법으로 드롭한 볼을 누군가가 고의로 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우의 처리방법

본 규칙의 목적상 드롭한 볼을 '고의로 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우'란 다음과 같은 경우를 말한다.

- 드롭한 볼이 지면에 닿은 후 움직이고 있을 때 누군가가 고의로 그 볼을 건드린 경우
- 그 움직이고 있는 볼이 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 할 수도 있는 위치에 플레이어가 고의로 놓아둔 장비나 물체 또는 고의로 세워둔 누군가(예, 플레이어의 캐디)를 맞힌 경우

올바른 방법으로 드롭한 볼이 정지하기 전에 누군가가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우(구제구역 안에서든 밖에서든),

- 플레이어는 반드시 규칙 14.3d의 절차에 따라 그 볼을 다시 드롭하여야 한다(누군가가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 그 볼을 드롭한 것은 규칙 14.3c(2)의 플레이스 절차를 따르기 전에 요구되는 두 번의 드롭 횟수에 포함되지 않는다).
- 플레이어나 플레이어의 캐디가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 그 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.

예외 - 볼이 구제구역에 정지할 합리적인 기회가 없는 경우: 올바른 방법으로 드롭한 볼이 구제구역에 정지할 합리적인 기회가 없을 때 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우(구제구역 안에서든 밖에서든),

- 누구에게도 페널티는 없으며
- 그 볼은 구제구역 밖에 정지한 것으로 간주되며, 그 볼을 드롭한 것은 규칙 14.3c(2)의 플레이스 절차를 따르기 전에 요구되는 두 번의 드롭 횟수에 포함된다.

규칙 14.3을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이하거나, 볼을 드롭하여야 하는데 플레이스하여 플레이한 것에 대한 페널티: 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

규칙 22.2 (포섬에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너의 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다)와 23.5 (포볼에서, 파트너는 자신의 편을 위한 행동을 할 수 있으며 파트너가 플레이어의 볼이나 장비와 관련하여 한 행동은 플레이어의 행동으로 간주된다) 참조

14.4 원래의 볼이 플레이에서 배제된 후 플레이어의 볼이 도로 인플레이 되는 경우 When Player's Ball is Back in Play after Original Ball Was Out of Play

플레이어의 인플레이볼을 코스에서 집어 올렸거나 그 볼이 분실되었거나 아웃오브바운드로 간 경우, 그 볼은 더 이상 인플레이볼이 아니다.

플레이어가 다시 인플레이볼을 갖게 되는 것은 다음과 같은 경우뿐이다.

- 플레이어가 티잉구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이하는 경우
- 플레이어가 원래의 볼이나 다른 볼을 인플레이하려는 의도를 가지고 그 볼을 코스 상에 리플레이스하거나 드롭하거나 플레이스하는 경우

플레이어가 인플레이하려는 의도를 가지고 어떤 방법으로든, 즉 다음과 같이 코스에 볼을 되돌려놓은 경우라도 그 볼은 인플레이볼이다.

- 규칙에 따라 교체가 허용되지 않는데 원래의 볼을 교체한 경우
- (1) 잘못된 장소에서 또는 (2) 잘못된 방법으로 또는 (3) 적용되지 않는 절차에 따라 리플레이스하였거나 드롭하였거나 플레이스한 경우

리플레이스된 볼은 그 지점을 마크한 볼마커를 제거하지 않았더라도 인플레이볼이다.

14.5 볼을 교체 · 리플레이스 · 드롭 · 플레이스하는 과정에서 한 잘못 바로잡기 Correcting Mistake Made in Substituting, Replacing, Dropping or Placing Ball

14.5a 플레이하기 전에 잘못을 바로잡기 위하여 그 볼을 집어 올릴 수 있다

플레이어가 규칙에서 허용되지 않을 때 원래의 볼을 다른 볼로 교체하였거나, 자신의 인플레이볼을 (1) 잘못된 장소에 리플레이스 · 드롭 · 플레이스하였거나 또는 그 볼이 잘못된 장소에 정지하였거나, (2) 잘못된 방법으로 또는 (3) 적용되지 않는 절차에 따라 리플레이스 · 드롭 · 플레이스한 경우,

- 플레이어는 페널티 없이 그 볼을 집어 올리고 그 잘못을 바로잡을 수 있다.
- 다만 이는 그 볼을 플레이하기 전에 한하여 허용된다.

14.5b 구제과정에서 한 잘못을 바로잡을 때 다른 구제규칙이나 다른 구제방법으로 바꿀 수 있는 경우

구제과정에서 한 잘못을 바로잡는 경우에는 그 잘못의 내용에 따라, 플레이어는 반드시 원래 사용한 것과 동일한 규칙과 구제방법을 사용하여야 하거나 다른 규칙이나 다른 구제방법을 사용할 수 있다.

(1) 적용되지 않는 규칙에 따라 볼을 인플레이한 경우

- 그 잘못을 바로잡을 때, 플레이어는 자신의 상황에 적용되는 규칙이라면 어떤 규칙이든 사용할 수 있다.
- 예를 들면, 페널티구역에 있는 자신의 볼에 대하여 언플레이어블볼 구제(규칙 19.1에서는 이를 허용하지 않는다)를 잘못 받은 경우, 플레이어는 반드시 규칙 9.4에 따라 그 볼을 리플레이스(그 볼을 집어 올렸던 경우)하거나 규칙 17에 따라 페널티 구제를 받음으로써 그 잘못을 바로잡아야 하며, 자신의 상황에 적용되는 규칙에 따른 구제방법이라면 어떤 구제방법이든 사용할 수 있다.

(2) 적용되는 규칙에 따라 볼을 인플레이하였지만 잘못된 장소에 드롭하거나 플레이스한 경우

- 플레이어는 반드시 원래 적용한 것과 동일한 규칙에 따라 구제를 받음으로써 그 잘못을 바로잡아야 한다. 다만 자신의 상황에 적용되는 규칙에 따른 구제방법이라면 어떤 구제방법이든 사용할 수 있다.
- 예를 들면, 언플레이어블볼 구제를 받을 때 플레이어가 측면 구제방법(규칙 19.2c)을 사용하였지만 그 볼을 구제구역 밖에 잘못 드롭한 경우, 플레이어는 반드시 규칙 19.2에 따라 구제를 받음으로써 그 잘못을 바로잡아야 한다. 다만 구제 방법은 규칙 19.2a, b, c 중 어떤 구제방법이든 사용할 수 있다.

(3) 적용되는 규칙에 따라 볼을 인플레이하고 올바른 장소에 드롭하거나 플레이스하였지만, 규칙에서 그 볼을 다시 드롭하거나 플레이스할 것을 요구하는 경우

- 플레이어는 반드시 원래 적용한 것과 동일한 규칙을 적용하고 원래 사용한 것과 동일한 구제방법에 따라 구제를 받음으로써 그 잘못을 바로잡아야 한다.
- 예를 들면, 언플레이어블볼 구제를 받을 때 플레이어가 측면 구제방법(규칙 19.2c)을 사용하여 그 볼을 (1) 올바른 구제구역에 드롭하였지만, (2) 잘못된 방법으로 드롭하였거나(규칙 14.3b 참조) 그 볼이 구제구역 밖에 정지한 경우(규칙 14.3c 참조), 플레이어는 반드시 원래 적용한 규칙 19.2에 따라 구제를 받고 원래 사용한 구제방법(규칙 19.2c의 측면 구제)을 사용함으로써 그 잘못을 바로잡아야 한다.

14.5c 잘못을 바로잡기 위하여 집어 올린 볼에 대한 페널티는 없다

잘못을 바로잡기 위하여 규칙 14.5a에 따라 볼을 집어 올린 경우,

- 우연히 그 볼을 움직이게 한 경우(규칙 9.4b 참조)와 마찬가지로, 플레이어가 잘못을 한 후 볼을 집어 올리기 전에 그 볼과 관련하여 한 행동에 대해서는 페널티가 없다.
- 그러나 그 행동이 잘못을 바로잡으려고 인플레이한 볼과 관련해서도 규칙에 위반된 경우(예, 그 행동이 그 인플레이볼과 원래의 볼(집어 올리기 전의 볼)의 스트로크에 영향을 미치는 상태를 모두 개선시킨 경우)에는 그 인플레이볼에 페널티가 적용된다.

14.6 직전의 스트로크를 한 곳에서 다음 스트로크를 하는 경우

Making Next Stroke from Where Previous Stroke Made

본 규칙은 플레이어가 직전의 스트로크를 한 곳에서 다음 스트로크를 할 것을 규칙에서 요구하거나 허용하는 모든 경우(즉, 스트로크와 거리 구제를 받는 경우 또는 스트로크가 취소되거나 다른 이유로 타수에 포함되지 않아서 다시 플레이하는 경우)에 적용된다.

- 플레이어는 반드시 직전의 스트로크를 한 코스의 구역에 따라 볼을 인플레이하여야 하며
- 원래의 볼을 사용할 수도 있고 다른 볼을 사용할 수도 있다.

14.6a 티잉구역에서 직전의 스트로크를 한 경우

규칙 6.2b에 따라, 그 티잉구역 안 어디서든 반드시 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이하여야 한다(티 사용 가능).

14.6b 일반구역이나 페널티구역 또는 벙커에서 직전의 스트로크를 한 경우

반드시 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여야 한다(규칙 14.3 참조).

- **기준점:** 직전의 스트로크를 한 지점(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다.)
- **구제구역의 크기:** 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- **구제구역의 위치 제한:**
 - » 구제구역은 반드시 기준점과 동일한 코스의 구역에 있어야 하며
 - » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 한다.

14.6c 퍼팅그린에서 직전의 스트로크를 한 경우

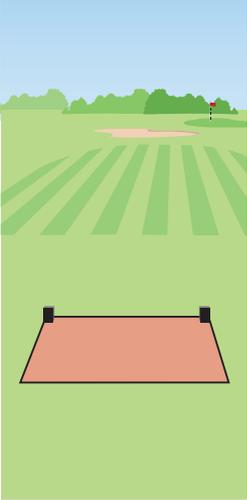
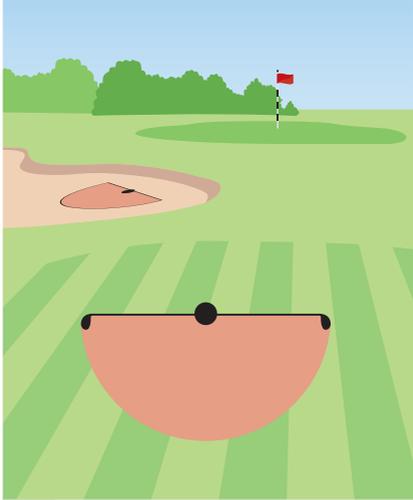
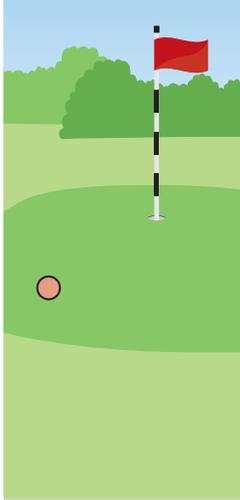
플레이어는 반드시 규칙 14.2b(2)와 14.2e의 리플레이스 절차에 따라, 직전의 스트로크를 한 지점(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조)에 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이스하여야 한다.

규칙 14.6을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

그림 14.6: 직전의 스트로크를 한 곳에서 다음 스트로크를 하는 경우

직전의 스트로크를 한 곳에서 다음 스트로크를 할 것을 규칙에서 요구하거나 허용하는 경우, 플레이어는 직전의 스트로크를 한 코스 구역에 따라 반드시 다음과 같이 그 볼을 인플레이하여야 한다.

티잉구역	일반구역 · bunker · 페널티구역	퍼팅그린
		
<p>티잉구역에서 직전의 스트로크를 한 경우, 볼은 반드시 그 티잉구역 안에서 플레이하여야 한다.</p>	<p>일반구역 · bunker · 페널티구역에서 직전의 스트로크를 한 경우, 기준점은 직전의 스트로크를 한 지점이다. 볼은 기준점과 동일한 코스의 구역에 있는 지점으로서, 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의, 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 지점에 드롭하여야 한다.</p>	<p>퍼팅그린에서 직전의 스트로크를 한 경우, 볼은 직전의 스트로크를 한 지점에 플레이스하여야 한다.</p>

14.7 잘못된 장소에서 플레이한 경우 Playing from Wrong Place

14.7a 반드시 볼을 플레이하여야 할 장소

홀을 시작한 후,

- 플레이어는 반드시 자신의 볼이 정지한 곳에서 각 스트로크를 하여야 한다. 다만 다른 장소에서 플레이할 것을 규칙에서 요구하거나 허용하는 경우는 예외이다(규칙 9.1 참조).
- 플레이어는 잘못된 장소에서 자신의 인플레이볼을 플레이해서는 안 된다.

규칙 14.7a를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

14.7b 스트로크플레이에서 잘못된 장소에서 플레이한 후 홀을 끝내는 방법

(1) 잘못된 장소에서 플레이한 볼로 홀을 끝낼 것인지 올바른 장소에서 플레이함으로써 그 잘못을 바로잡을 것인지 반드시 결정하여야 한다 - 그것이 중대한 위반이었는지, 즉 잘못된 장소에서 함으로써 상당한 이익을 얻었는지 여부에 따라, 플레이어는 반드시 다음과 같이 하여야 한다.

- 중대한 위반이 아니었던 경우: 플레이어는 반드시 잘못된 장소에서 플레이한 볼로 그 홀을 끝내야 하며, 그 잘못을 바로잡으려고 해서 안 된다.
- 중대한 위반이었던 경우
 - » 플레이어는 반드시 규칙에 따라 올바른 장소에서 볼을 플레이하여 그 홀을 끝냄으로써 그 잘못을 바로잡아야 한다.
 - » 다른 홀을 시작하는 스트로크를 하기 전에 또는 라운드의 마지막 홀이라면 스코어카드를 제출하기 전에 그 잘못을 바로잡지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.
- 중대한 위반인지 아닌지 분명하지 않은 경우: 플레이어는 잘못된 장소에서 플레이한 볼과 규칙에 따라 올바른 장소에서 플레이한 두 번째 볼을 모두 플레이함으로써 그 홀을 끝내야 한다.

(2) 잘못을 바로잡으려고 한 플레이어는 반드시 위원회에 보고하여야 한다 - 올바른 장소에서 플레이함으로써 (1)에 따라 그 잘못을 바로잡으려고 한 경우,

- 플레이어는 반드시 스코어카드를 제출하기 전에 위원회에 그 사실을 보고하여야 한다.
- 하나의 볼로 홀을 끝냈든 두 개의 볼(그 두 볼로 낸 스코어가 같은 경우 포함)로 홀을 끝냈든 플레이어는 반드시 그 사실을 보고하여야 한다.

그 사실을 위원회에 보고하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

(3) 플레이어가 잘못을 바로잡으려고 한 경우 그 플레이어의 홀 스코어는 위원회가 결정한다 - 플레이어의 홀 스코어는 잘못된 장소에서 원래의 볼을 플레이한 것이 중대한 위반이었는지 여부에 대한 위원회의 판단에 따라 다음과 같이 결정된다.

- 중대한 위반이 아니라고 위원회가 판단한 경우
 - » 잘못된 장소에서 플레이한 볼로 낸 스코어가 유효하며, 플레이어는 **규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**를 받는다(즉, 그 볼로 낸 스코어에 **2벌타** 추가).
 - » 플레이어가 두 번째 볼을 플레이한 경우, 그 볼과 관련된 모든 타수(그 볼을 플레이한 스트로크와 벌타)는 타수에 포함되지 않는다.
- 중대한 위반이라고 위원회가 판단한 경우
 - » 잘못된 장소에서 플레이한 잘못을 바로잡기 위하여 플레이한 두 번째 볼로 낸 스코어가 유효하며, 플레이어는 **규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**를 받는다(즉, 그 볼로 낸 스코어에 **2벌타** 추가).
 - » 잘못된 장소에서 원래의 볼을 플레이한 스트로크와 그 후 그 볼과 관련된 모든 타수(그 볼을 플레이한 스트로크와 벌타)는 타수에 포함되지 않는다.
 - » 그 잘못을 바로잡기 위하여 플레이하면서 또 다시 잘못된 장소에서 플레이했을 때,
 - 중대한 위반이 아니었다고 위원회가 판단한 경우, 플레이어는 **규칙 14.7a에 따라 일반 페널티(2벌타)**를 받으므로, 그 볼로 낸 스코어에 **총 4벌타**가 추가된다(원래의 볼을 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 2벌타와 두 번째 볼을 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 2벌타).
 - 중대한 위반이었다고 위원회가 판단한 경우, 플레이어는 **실격**이 된다



페널티 없는 구제

Free Relief

규칙 15-16



규칙
15

루스임페디먼트 · 움직일 수 있는 장애물(플레이에 도움이나 방해가 되는 볼 또는 볼마커 포함)로부터의 구제

Relief from Loose Impediments and Movable Obstructions(including Ball or Ball-marker Helping or Interfering with Play)

규칙의 목적 :

규칙 15는 플레이어가 루스임페디먼트와 움직일 수 있는 장애물로부터 페널티 없는 구제를 받을 수 있는 경우와 방법에 관한 규칙이다.

- 움직일 수 있는 자연물과 인공물은 플레이어가 코스에서 플레이할 때 있는 그대로 플레이하여야 할 것으로 간주되는 것이 아니기 때문에, 그러한 것들이 플레이에 방해가 되는 경우에는 원칙적으로 플레이어가 그것들을 제거하는 것이 허용된다.
- 그러나 퍼팅그린 밖에서 볼 가까이 있는 루스임페디먼트를 치우는 과정에서 자신의 볼을 움직이게 한 경우에는 페널티를 받게 되므로, 플레이어는 각별한 주의를 기울여야 한다.

15.1 루스임페디먼트 Loose Impediments

15.1a 루스임페디먼트 제거

페널티 없이, 플레이어는 코스 안팎 어디에서나 루스임페디먼트를 제거할 수 있으며 어떤 식(예, 손이나 발 · 클럽 · 그 밖의 장비 사용)으로든 그렇게 할 수 있다.

그러나 다음과 같은 경우는 예외이다.

예외 1 - 반드시 볼을 리플레이스하여야 할 곳에 있는 루스임페디먼트를 제거해서는 안 된다: 퍼팅그린 이외의 곳에서 집어 올리거나 움직인 볼을 리플레이스하기 전에,

- 그 볼이 정지한 상태에서 그 루스임페디먼트를 움직이면 그 볼을 움직이게 할 가능성이 있는 루스임페디먼트를 플레이어가 고의로 제거해서는 안 된다.
- 그렇게 한 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다. 다만 그 제거된 루스임페디먼트는 제자리에서 갖다 두지 않아도 된다.

본 예외는 라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안에 모두 적용된다. 그러나 볼의 지점을 마크하거나 볼을 집어 올리거나 리플레이스하거나 움직이게 한 과정에서 제거된 루스임페디먼트에는 본 예외가 적용되지 않는다.

예외 2 - 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위하여 고의로 루스임페디먼트를 제거해서는 안 된다(규칙 11.3 참조).

15.1b 루스임페디먼트를 제거하는 과정에서 움직인 볼

플레이어가 루스임페디먼트를 제거하는 과정에서 자신의 볼을 움직이게 한 경우,

- 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).
- 이와 같이 움직인 볼이 퍼팅그린(규칙 13.1d 참조)이나 티잉구역(규칙 6.2b(6) 참조) 이외의 곳에 정지해있던 볼인 경우, 플레이어는 규칙 9.4b에 따라 **1벌타**를 받는다. 다만 규칙 7.4(볼을 찾는 과정에서 볼을 움직인 경우)나 규칙 9.4b의 예외가 적용되는 경우에는 페널티가 없다.

규칙 15.1을 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

15.2 움직일 수 있는 장애물 Movable Obstructions

본 규칙은 「용어의 정의」상 움직일 수 있는 장애물로부터 허용되는, 페널티 없는 구제에 관한 규칙이다.

본 규칙이 움직일 수 없는 장애물(규칙 16.1에 따라 페널티 없는 구제가 허용된다) · 코스 경계물 · 코스와 분리할 수 없는 물체(페널티 없는 구제가 허용되지 않는다)로부터의 구제를 허용하는 것은 아니다.

15.2a 움직일 수 있는 장애물로부터의 구제

- (1) **움직일 수 있는 장애물 제거** - 플레이어는 코스 안팎 어디에서나 움직일 수 있는 장애물을 페널티 없이 제거할 수 있으며, 어떤 식으로든 그렇게 할 수 있다.

그러나 다음과 같은 경우는 예외이다.

예외 1 - 티잉구역에서 볼을 플레이할 경우에는 그 티잉구역의 티마커들을 움직여서는 안 된다(규칙 6.2b(4)와 8.1a(1) 참조).

예외 2 - 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위하여 고의로 움직일 수 있는 장애물을 제거해서는 안 된다(규칙 11.3 참조).

플레이어가 움직일 수 있는 장애물을 제거하고 있는 동안 플레이어의 볼이 움직인 경우,

- 페널티는 없으며
- 그 볼은 반드시 원래의 지점(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조)에 리플레이스하여야 한다.

(2) 퍼팅그린 이외의 코스 상에 있는 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 볼이 있는 경우의 구제 - 플레이어는 그 볼을 집어 올리고 움직일 수 있는 장애물을 제거한 후 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 플레이 함으로써 페널티 없는 구제를 받을 수 있다(규칙 14.3 참조).

- 기준점: 볼이 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 정지한 지점의 바로 아래로 추정되는 지점
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:
 - » 구제구역은 반드시 기준점과 동일한 코스의 구역에 있어야 하며
 - » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 한다.

그림 15.2a #1: 움직일 수 있는 장애물을 제거할 때 볼이 움직인 경우 (장애물의 안이나 위에 볼이 있는 경우는 제외)

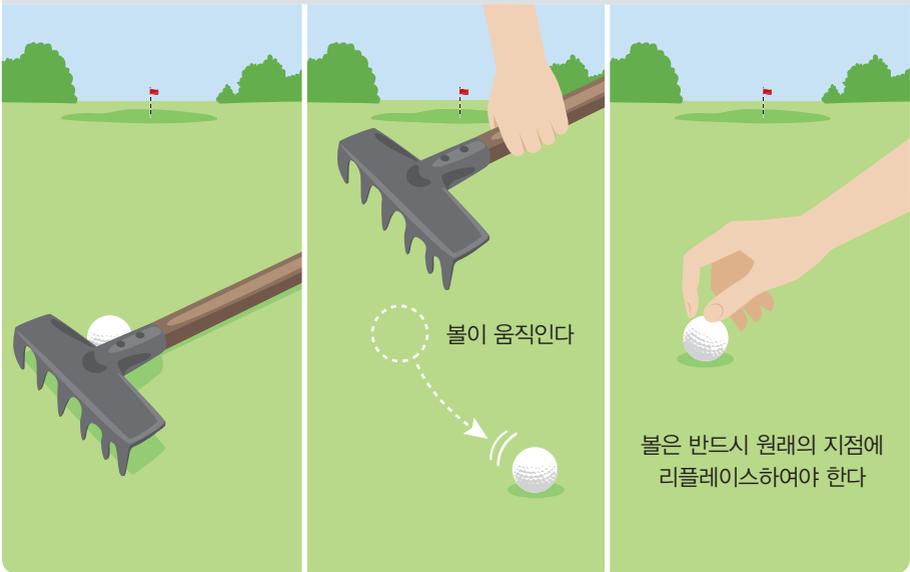
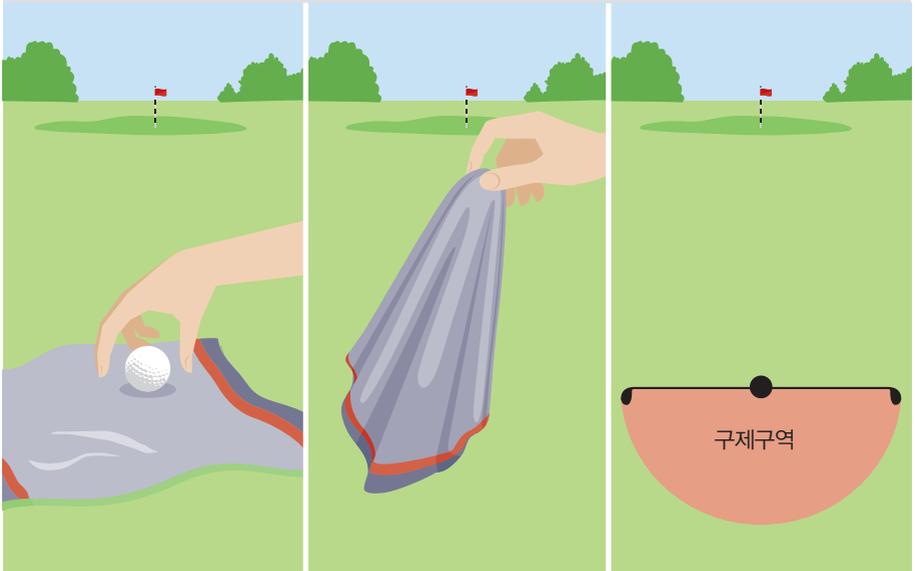


그림 15.2a #2: 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 볼이 있는 경우



코스 상에 있는 움직일 수 있는 장애물(예, 수건)의 안이나 위에 볼이 있는 경우, 그 볼을 집어 올리고 그 장애물을 제거한 후 그 볼이나 다른 볼을 드롭(퍼팅그린에서는 플레이스)함으로써 페널티 없는 구제를 받을 수 있다. 구제를 받기 위한 기준점은 그 볼이 그 장애물의 안이나 위에 정지한 지점의 바로 아래로 추정되는 지점이다. 구제구역은 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의, 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역으로서, 반드시 기준점과 동일한 코스의 구역에 있어야 한다.

(3) 퍼팅그린에 있는 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 볼이 있는 경우의 구제 - 플레이어는 다음과 같이 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.

- 그 볼을 집어 올린 후 그 움직일 수 있는 장애물을 제거하고
- 규칙 14.2b(2)와 14.2e의 리플레이스 절차에 따라, 그 볼이 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 정지한 지점의 바로 아래로 추정되는 지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이스한다.

15.2b 볼이 발견되지 않았지만 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 있는 경우의 구제

플레이어의 볼이 발견되지 않았지만 그 볼이 코스 상에 있는 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 플레이어는 스톱크와 거리 구제를 받는 대신, 다음과 같은 구제방법을 사용할 수 있다.

- 플레이어는 그 볼이 코스 상에 있는 움직일 수 있는 장애물의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 지점의 바로 아래 지점을 기준점으로 사용하여 규칙 15.2a(2)나 15.2a(3)에 따라 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.
- 이와 같은 방법으로 구제를 받기 위하여 플레이어가 다른 볼을 인플레이한 경우,
 - » 원래의 볼은 더 이상 인플레이볼이 아니므로, 플레이어는 그 볼을 플레이해서는 안 된다.
 - » 볼 찾기에 허용된 3분이 지나기 전에 원래의 볼이 코스에서 발견되더라도 그 볼은 인플레이볼이 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 6.3b 참조).

그러나 그 볼이 움직일 수 있는 장애물 안이나 위에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실하지 않는데 그 볼이 분실된 경우에는 반드시 규칙 18.2에 따라 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다.

규칙 15.2를 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위들로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

15.3 플레이에 도움이나 방해가 되는 볼이나 볼마커

Ball or Ball-Marker Helping or Interfering with Play

15.3a 퍼팅그린에 있는 볼이 플레이에 도움이 되는 경우

규칙 15.3a는 퍼팅그린에 정지한 볼에만 적용되며 퍼팅그린 이외의 코스에 정지한 볼에는 적용되지 않는다.

퍼팅그린에 있는 볼이 누군가의 플레이에 도움이 될 수도 있다고 플레이어가 합리적으로 믿는 경우(예, 볼이 홀에서 멀어지는 것을 막아줄 수도 있을 것으로 믿는 경우),

- 그 볼이 자신의 볼인 경우, 플레이어는 규칙 13.1b에 따라 그 볼의 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올릴 수 있으며, 그 볼이 다른 플레이어의 볼인 경우에는 그 다른 플레이어에게 그 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올려달라고 요구할 수 있다(규칙 14.1 참조).
- 그 집어 올린 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2 참조).

스트로크플레이에 한하여,

- 볼을 집어 올려달라는 요구를 받은 플레이어는 그렇게 하는 대신, 먼저 플레이를 할 수 있다.
- 둘 이상의 플레이어들이 자신들 중 누군가에게 도움을 주기 위하여 볼을 그대로 두고 플레이하기로 합의한 후 그 누군가가 그 볼을 그대로 둔 채 스트로크를 한 경우, 그렇게 합의한 플레이어들은 각각 **일반 페널티(2벌타)**를 받는다.

15.3b 코스 상에 있는 볼이 플레이에 방해가 되는 경우

(1) 다른 플레이어의 볼로 인한 방해의 의미 - 본 규칙에서는 다음과 같은 경우, 다른 플레이어의 정지한 볼로 인한 방해가 있는 것으로 규정한다.

- 그 볼이 플레이어의 의도된 스탠스 구역이나 스윙 구역에 방해가 될 수도 있는 경우
- 그 볼이 플레이어의 플레이 선 상이나 그 선 가까이 있어서, 플레이어가 자신의 의도대로 스트로크를 하면 플레이어의 움직이는 볼이 그 볼을 맞힐 합리적인 기회가 있는 경우
- 그 볼이 플레이어의 스트로크에 방해가 될 정도로 가까이 있는 경우

(2) 방해되는 볼로부터 구제가 허용되는 경우 - 플레이어가 코스 상에 있는 다른 플레이어의 볼이 자신의 플레이에 방해가 될 수도 있다고 합리적으로 믿는 경우,

- 플레이어는 다른 플레이어에게 그 지점을 마크하고 볼을 집어 올려달라고 요구할 수 있다(규칙 14.1 참조). 이 경우, 그 볼을 닦아서는 안 되며(규칙 13.1b에 따라 퍼팅그린에서 볼을 집어 올린 경우는 예외), 그 볼은 반드시 원래의 지점(규칙 14.2 참조)에 리플레이스하여야 한다.
- 다른 플레이어가 그 볼을 집어 올리기 전에 그 지점을 마크하지 않았거나 집어 올린 볼을 닦는 것이 허용되지 않는데 닦은 경우, 그 다른 플레이어는 **1벌타**를 받는다.
- 스트로크플레이에 한하여, 본 규칙에 따라 볼을 집어 올려달라는 요구를 받은 플레이어는 그렇게 하는 대신, 먼저 플레이를 할 수 있다.

플레이어 혼자만 자신의 볼이 다른 플레이어의 플레이에 방해가 될 수도 있다고 믿는 경우에는 본 규칙에 따라 볼을 집어 올리는 것이 허용되지 않는다.

다른 플레이어가 플레이어의 볼을 집어 올려달라고 요구하지도 않았는데 그 플레이어가 자신의 볼을 집어 올린 경우(규칙 13.1b에 따라 퍼팅그린에서 볼을 집어 올린 경우는 제외), 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

15.3c 볼마커가 플레이에 도움이나 방해가 되는 경우

볼마커가 플레이에 도움이나 방해가 될 수도 있는 경우,

- 그것이 자신의 볼마커인 경우, 플레이어는 그 볼마커를 옮겨놓을 수 있으며
- 그것이 다른 플레이어의 볼마커인 경우, 플레이어가 규칙 15.3a와 규칙 15.3b에 따라 다른 플레이어에게 볼을 집어 올려달라고 요구할 수 있는 경우와 마찬가지로, 그것을 옮겨달라고 요구할 수 있다.

그 볼마커는 반드시 그 원래의 지점으로부터 클럽헤드 길이의 한두 배 정도 떨어진 새로운 지점으로 옮겨주어야 한다.

그 집어 올린 볼은 반드시 원래의 지점(규칙 14.2 참조)에 리플레이스하여야 하며, 그 볼마커 또한 반드시 그 지점을 마크하기 위하여 도로 그 지점에 놓아두어야 한다.

규칙 15.3의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

이 페널티는 다음과 같은 경우에도 적용된다.

- 다른 플레이어가 (1) 본 규칙에 따라 플레이에 도움이 되는 볼이나 볼마커를 집어 올리거나 옮기려고 하였거나 (2) 누군가에게 그렇게 해달라고 요구한 것을 플레이어가 인지하였지만, 그 다른 플레이어나 누군가가 그렇게 하는 것을 기다리지 않고 그대로 스톱스โตร크를 한 경우
- 플레이어가 자신의 볼이나 볼마커를 집어 올리거나 옮겨달라는 요구를 받고도 그렇게 하기를 거절하여, 다른 플레이어가 자신의 플레이에 도움이나 방해가 될 수도 있는 상황에서 어쩔 수 없이 그대로 스톱스โตร크를 하게 된 경우

규칙 15.3을 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조

규칙
16

비정상적인 코스상태(움직일 수 없는 장애물 포함) · 위험한 동물이 있는 상태 · 박힌 볼로부터의 구제

Relief from Abnormal Course Conditions(Including Immovable Obstructions), Dangerous Animal Condition, Embedded Ball

규칙의 목적 :

규칙 16은 비정상적인 코스상태나 위험한 동물이 있는 상태로 인한 방해가 있을 때, 플레이어가 다른 장소에서 플레이함으로써 페널티 없는 구제를 받을 수 있는 경우와 방법에 관한 규칙이다.

- 이와 같은 상태는 플레이어가 코스에서 플레이할 때 있는 그대로 플레이하여야 할 것으로 간주되는 것이 아니기 때문에, 페널티구역 이외의 곳에서 그러한 상태가 플레이에 방해가 되는 경우에는 일반적으로 페널티 없는 구제가 허용된다.
- 원칙적으로 플레이어는 가장 가까운 완전한 구제지점을 기준으로 한 구제구역에 볼을 드롭함으로써 구제를 받는다.

본 규칙은 또한 일반구역에서 플레이어의 볼이 그 볼 자체의 피치마크에 박힌 경우에 허용되는 페널티 없는 구제에 관한 규칙이기도 하다.

16.1 비정상적인 코스상태(움직일 수 없는 장애물 포함)

Abnormal Course Conditions(Including Immovable Obstructions)

본 규칙은 동물이 만든 구멍 · 수리지 · 움직일 수 없는 장애물 · 일시적으로 고인 물로 인한 방해로부터 허용되는, 페널티 없는 구제에 관한 규칙이다.

- 이와 같은 것들은 통틀어 비정상적인 코스상태라고 일컬어지며, 각 용어에 대한 정의는 「용어의 정의」에 나와있다.
- 본 규칙이 움직일 수 있는 장애물(규칙 15.2a에 따라 페널티 없는 구제가 허용된다) · 코스의 경계물 · 코스와 분리할 수 없는 물체(페널티 없는 구제가 허용되지 않는다)로부터의 구제를 허용하는 것은 아니다.

16.1a 구제가 허용되는 경우

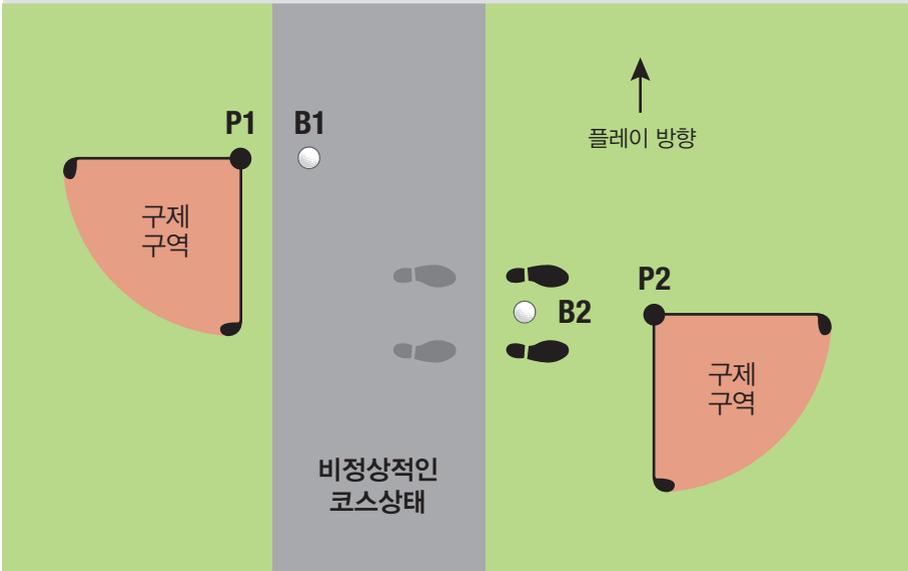
(1) 비정상적인 코스상태로 인한 방해의 의미 - 본 규칙에 따른 방해는 다음과 같은 경우에 존재한다.

- 플레이어의 볼이 비정상적인 코스상태에 닿아있거나 그 안이나 위에 있는 경우
- 비정상적인 코스상태가 플레이어의 의도된 스탠스 구역이나 스윙 구역에 물리적으로 방해가 되는 경우
- 플레이어의 볼이 퍼팅그린에 있을 때에 한하여, 퍼팅그린 안팎의 비정상적인 코스상태가 플레이 선 상에 걸리는 경우

비정상적인 코스상태가 플레이어에게 방해가 될 정도로 가까이 있더라도 위의 요건 중 하나에 해당되지 않는 경우에는 본 규칙에 따른 방해가 있는 것이 아니다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 F-6 (위원회는 비정상적인 코스상태가 의도하는 스탠스 구역에만 방해가 되는 경우에는 구제를 허용하지 않는 로컬룰을 채택할 수 있다)

그림 16.1a: 비정상적인 코스상태로부터 구제가 허용되는 경우



그림은 플레이어가 오른손잡이인 경우를 가정한 것이다. 볼이 움직일 수 없는 장애물을 포함한 비정상적인 코스상태(ACC)에 닿아있거나 그 상태의 안이나 위에 있는 경우(B1) 또는 그 상태가 플레이어의 의도된 스탠스나 스윙 구역에 방해가 되는 경우(B2), 플레이어는 그 상태로 인한 방해로부터 페널티 없는 구제를 받을 수 있다. B1의 가장 가까운 완전한 구제지점은 그 상태와 가장 가까운 P1이다. B2의 가장 가까운 완전한 구제지점은 스탠스가 ACC에서 벗어나야 하므로 그 상태로부터 떨어진 P2가 된다.

- (2) **볼이 페널티구역 이외의 코스 어디에 있던 구제가 허용된다** - 비정상적인 코스상태로 인한 방해로부터의 구제는 규칙 16.1에 따라, 다음의 조건을 모두 충족시키는 경우에 한하여 허용된다.
 - 비정상적인 코스상태가 그 코스(아웃오브바운즈가 아닌) 상에 있고
 - 볼이 페널티구역(페널티구역에서 플레이어가 받을 수 있는 구제는 규칙 17에 따른 구제뿐이다) 이외의 코스 상에 있는 경우
- (3) **플레이하기가 명백하게 불합리한 경우에는 구제를 받을 수 없다** - 다음과 같은 경우에는 규칙 16.1에 따른 구제를 받을 수 없다.
 - 비정상적인 코스상태가 아닌 다른 이유 때문에 플레이어가 그 볼을 놓인 그대로 플레이하기가 명백하게 불합리한 경우(예, 플레이어가 스트로크를 할 수 없는 이유가 일시적으로 고인 물이나 움직일 수 없는 장애물 때문이 아니라, 그 볼이 덤불 속에 놓여있기 때문인 경우)
 - 플레이어가 그러한 상황에서 선택하기에 명백하게 불합리한 클럽 · 스탠스 · 스윙 · 플레이 방향을 선택할 때에만 방해로 받게 되는 경우

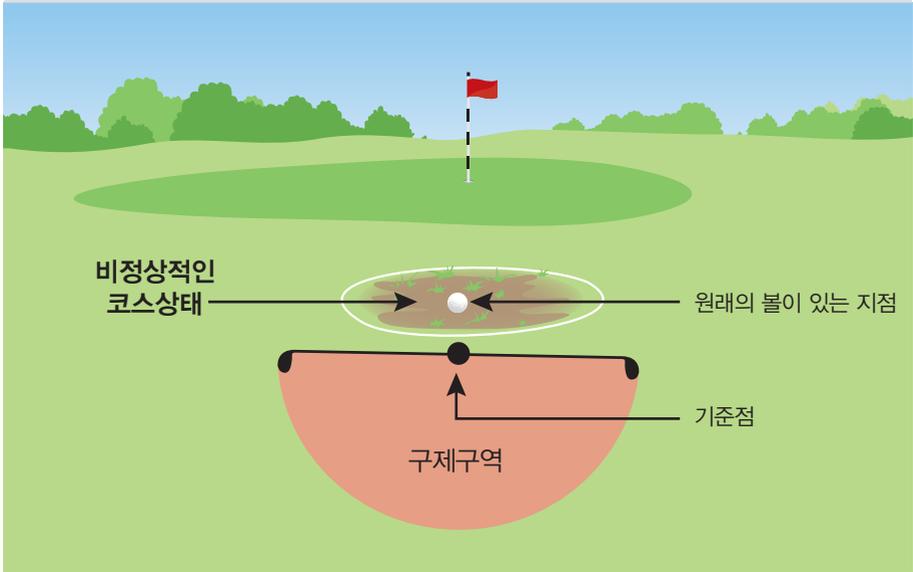
「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 F-23 (위원회는 코스 안팎에 있는 움직일 수 없는 임시 장애물로 인한 방해로부터 페널티 없는 구제를 허용하는 로컬룰을 채택할 수 있다)

16.1b 일반구역에 있는 볼에 대한 구제

플레이어의 볼이 일반구역에 있고 코스 상의 비정상적인 코스상태로 인한 방해가 있는 경우, 플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 플레이함으로써 페널티 없는 구제를 받을 수 있다(규칙 14.3 참조).

- **기준점**: 일반구역에 있는 가장 가까운 완전한 구제지점
- **구제구역의 크기**: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- **구제구역의 위치 제한**:
 - » 구제구역은 반드시 일반구역에 있어야 하고
 - » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
 - » 비정상적인 코스상태로 인한 방해로부터 완전한 구제를 받는 구역이어야 한다.

그림 16.1b: 일반구역에서 비정상적인 코스상태로부터의 페널티 없는 구제



플레이어의 볼이 일반구역에 있고 비정상적인 코스상태로 인한 방해가 있는 경우, 페널티 없는 구제가 허용된다. 가장 가까운 완전한 구제지점을 정하여, 반드시 구제구역에 볼을 드롭하여야 하고 그 볼은 반드시 그 구제구역에 정지하여야 한다. 구제구역은 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의, 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역으로서, 반드시 일반구역에 있어야 한다. 구제를 받는 경우, 플레이어는 반드시 비정상적인 코스상태로 인한 방해로부터 완전한 구제를 받아야 한다.

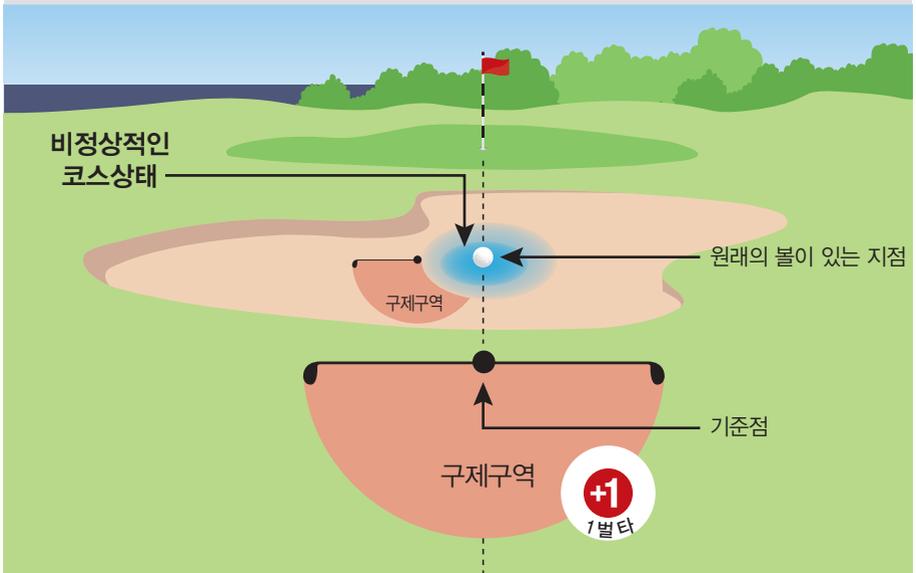
16.1c bunker에 있는 볼에 대한 구제

플레이어의 볼이 bunker에 있고 코스 상의 비정상적인 코스상태로 인한 방해가 있는 경우, 플레이어는 (1)에 따라 페널티 없는 구제를 받거나 (2)에 따라 페널티 구제를 받을 수 있다.

(1) **페널티 없는 구제: bunker에서 플레이하기** - 플레이어는 규칙 16.1b에 따라 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.

- 다만 가장 가까운 완전한 구제지점과 구제구역은 반드시 그 bunker 안에 있어야 한다.
- 그 bunker 안에 가장 가까운 완전한 구제지점이 없는 경우에는 그 bunker 안에 있는 최대한의 구제지점을 기준점으로 사용하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.

그림 16.1c: 벙커에서 비정상적인 코스상태로부터의 구제



그림은 플레이어가 오른손잡이인 경우를 가정한 것이다. 벙커에 있는 비정상적인 코스상태로 인하여 방해를 받는 경우, 규칙 16.1b에 따라 그 벙커 안에서 페널티 없는 구제를 받거나 1벌타를 받고 그 벙커 밖에서 구제를 받을 수 있다. 벙커 밖 구제는 홀로부터 원래의 볼이 있는 지점을 지나는 직후방의 기준선에 따른다. 기준점은 원래의 볼이 있는 지점보다 홀로부터 더 멀리 있는 기준선 상의 지점(기준선 상 후방으로의 거리제한 없이)으로서, 플레이어가 선택한 벙커 밖 코스 상의 한 지점이다. 구제구역은 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의, 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역으로서, 어떤 코스 구역에 있어도 된다. 기준점을 선택할 때에는 어떤 물체(예, 티)를 사용하여 그 지점을 표시하여야 한다.

(2) 페널티 구제: 벙커 밖에서 플레이하기(후방선 구제) - 플레이어는 1벌타를 받고, 다음의 조건을 모두 충족시키고 홀로부터 원래의 볼이 있는 지점을 지나는 직후방의 기준선에 따라 정해지는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭할 수 있다(규칙 14.3 참조).

- 기준점: 원래의 볼이 있는 지점보다 홀로부터 더 멀리 있는 기준선 상의 지점(기준선 상 후방으로의 거리제한 없이)으로서, 플레이어가 선택한 코스 상의 한 지점
 - » 기준점을 선택할 때에는 어떤 물체(예, 티)를 사용하여 그 지점을 표시하여야 한다.

- » 플레이어가 기준점을 정하지 않고 볼을 드롭한 경우에는 그 볼이 드롭될 때 처음 지면에 닿은 지점과 홀로부터 같은 거리에 있는 기준선 상의 지점을 기준점으로 간주한다.
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:
 - » 구제구역은 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
 - » 어떤 코스의 구역에 있어도 된다.
 - » 다만 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내에 두 가지 이상의 코스의 구역이 있는 경우, 그 볼은 반드시 그 볼이 드롭될 때 처음 지면에 닿은 구역과 동일한 코스의 구역에 있는 구제구역에 정지하여야 한다.

16.1d 퍼팅그린에 있는 볼에 대한 구제

플레이어의 볼이 퍼팅그린에 있고 코스 상의 비정상적인 코스상태로 인한 방해가 있는 경우, 플레이어는 규칙 14.2b(2)와 14.2e의 리플레이스 절차에 따라 가장 가까운 완전한 구제지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이스함으로써 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.

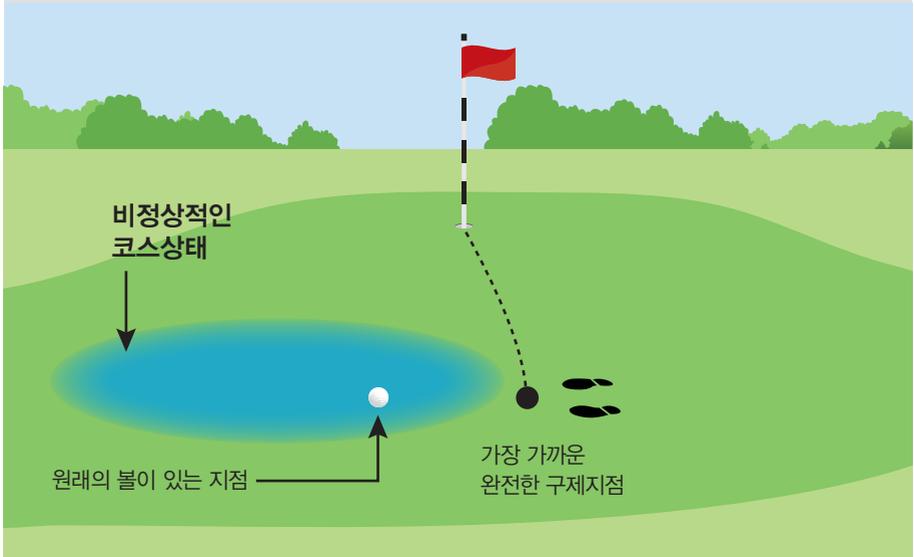
- 가장 가까운 완전한 구제지점은 반드시 그 퍼팅그린이나 일반구역에 있어야 한다.
- 그 퍼팅그린이나 일반구역에 가장 가까운 완전한 구제지점이 없는 경우, 플레이어는 반드시 그 퍼팅그린이나 일반구역에 있는 최대한의 구제지점을 기준점으로 사용하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.

16.1e 볼이 발견되지 않았지만 비정상적인 코스상태 안이나 위에 있는 경우의 구제

플레이어의 볼이 발견되지 않았지만 그 볼이 코스 상의 비정상적인 코스상태 안이나 위에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 플레이어는 스트로크와 거리 구제를 받는 대신, 다음과 같은 구제방법을 사용할 수 있다.

- 플레이어는 자신의 볼이 그 비정상적인 코스상태의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 지점을 가장 가까운 완전한 구제지점을 찾기 위한 지점으로 사용하여, 규칙 16.1b, c, d에 따라 구제를 받을 수 있다.
- 이와 같은 방법으로 구제를 받기 위하여 플레이어가 다른 볼을 인플레이한 경우,
 - » 원래의 볼은 더 이상 인플레이볼이 아니므로, 플레이어는 그 볼을 플레이해서는 안 된다.
 - » 볼 찾기에 허용된 3분이 지나기 전에 원래의 볼이 코스에서 발견되더라도 그 볼은 인플레이볼이 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 6.3b 참조).

그림 16.1d: 퍼팅그린에서 비정상적인 코스상태로부터 페널티 없는 구제를 받는 경우



그림은 플레이어가 왼손잡이인 경우를 가정한 것이다. 볼이 퍼팅그린에 있고 비정상적인 코스상태로 인한 방해가 있는 경우, 가장 가까운 완전한 구제지점에 볼을 플레이스함으로써 페널티 없는 구제를 받을 수 있다. 가장 가까운 완전한 구제지점은 반드시 그 퍼팅그린이나 일반구역에 있어야 한다. 가장 가까운 완전한 구제지점이 없는 경우, 플레이어는 최대한의 구제지점을 기준으로 사용하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있다. 다만 최대한의 구제지점은 반드시 그 퍼팅그린이나 일반구역에 있어야 한다.

그러나 그 볼이 비정상적인 코스상태의 안이나 위에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실하지 않는데 그 볼이 분실된 경우에는 반드시 규칙 18.2에 따라 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다.

16.1f 비정상적인 코스상태에 있는 플레이금지구역으로 인한 방해로부터 반드시 구제를 받아야 한다

다음과 같은 상황에서는 볼을 놓인 그대로 플레이해서는 안 된다.

- (1) **볼이 플레이금지구역에 있을 때** - 플레이어의 볼이 일반구역이나 벙커 또는 퍼팅그린에 있는 비정상적인 코스상태 안이나 위의 플레이금지구역에 있는 경우,
 - **일반구역에 있는 플레이금지구역** - 플레이어는 반드시 규칙 16.1b에 따라 페널티 없는 구제를 받아야 한다.

- **벙커에 있는 플레이금지구역** - 플레이어는 반드시 규칙 16.1c(1)에 따라 페널티 없는 구제를 받거나 규칙 16.1c(2)에 따라 페널티 구제를 받아야 한다.
- **퍼팅그린에 있는 플레이금지구역** - 플레이어는 반드시 규칙 16.1d에 따라 페널티 없는 구제를 받아야 한다.

(2) **페널티구역 이외의 코스 상의 플레이금지구역이 스탠스나 스윙에 방해가 되는 경우** - 플레이어의 볼이 일반구역·벙커·퍼팅그린의 플레이금지구역 밖에 있을 때 플레이금지구역(비정상적인 코스상태나 페널티구역에 있는)이 플레이어의 의도된 스탠스나 스윙 구역에 방해가 되는 경우,

- 플레이어는 반드시 규칙 16.1b(볼이 일반구역에 있을 때)나 규칙 16.1c(볼이 벙커에 있을 때) 또는 규칙 16.1d(볼이 퍼팅그린에 있을 때)에 따라 구제를 받거나
- 규칙 19에 따라 언플레이어블볼 구제를 받아야 한다.

페널티구역에 있는 볼이 플레이금지구역으로 인하여 방해를 받는 경우의 처리방법에 대해서는 규칙 17.1e를 참조한다.

규칙 16.1을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

16.2 위험한 동물이 있는 상태 Dangerous Animal Condition

16.2a 구제가 허용되는 경우

‘위험한 동물이 있는 상태’란 플레이어가 볼을 놓인 그대로 플레이할 경우, 그 볼 가까이에 있는 위험한 동물(예, 독사·말벌·악어·불개미·곰)이 플레이어에게 심각한 신체적 위해를 가할 수 있는 상황을 말한다.

플레이어의 볼이 코스 어디에 있든, 플레이어는 위험한 동물이 있는 상태로 인한 방해로부터 규칙 16.2b에 따라 구제를 받을 수 있다. 다만 다음과 같은 경우에는 구제가 허용되지 않는다.

- 위험한 동물이 있는 상태가 아닌 다른 이유 때문에 플레이어가 그 볼을 놓인 그대로 플레이하기가 명백하게 불합리한 경우(예, 플레이어가 **스트로크**를 할 수 없는 이유가 위험한 동물이 있는 상태 때문이 아니라, 그 볼이 덤불 속에 놓여있기 때문인 경우)
- 플레이어가 그러한 상황에서 선택하기에 명백하게 불합리한 클럽·스탠스·스윙·플레이 방향을 선택할 때에만 방해를 받게 되는 경우

16.2b 위험한 동물이 있는 상태에 대한 구제

위험한 동물이 있는 상태로 인한 방해가 있는 경우,

- (1) **볼이 페널티구역 이외의 곳에 있을 때** - 플레이어는 규칙 16.1b(볼이 일반구역에 있을 때), c(볼이 벙커에 있을 때), d(퍼팅그린에 있을 때)에 따라 구제를 받을 수 있다.
- (2) **볼이 페널티구역에 있을 때** - 플레이어는 페널티 없는 구제를 받을 수도 있고 페널티 구제를 받을 수도 있다.
 - **페널티 없는 구제: 페널티구역에서 플레이하기** - 플레이어는 규칙 16.1b에 따라 페널티 없는 구제를 받을 수 있다. 다만 가장 가까운 완전한 구제지점과 구제구역은 반드시 그 페널티구역에 있어야 한다.
 - **페널티 구제: 페널티구역 밖에서 플레이하기**
 - » 플레이어는 규칙 17.1d에 따라 페널티 구제를 받을 수 있다.
 - » 페널티구역 밖에서 페널티 구제를 받고 플레이하려는 곳에 위험한 동물이 있는 상태로 인한 방해가 있는 경우, 플레이어는 추가 페널티 없이 위의 (1)에 따른 구제를 추가로 받을 수 있다.

본 규칙의 목적상 가장 가까운 완전한 구제지점이란 위험한 동물이 있는 상태가 존재하지 않는 가장 가까운(그러나 홀에 더 가깝지 않은) 지점을 말한다.

규칙 16.2를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

16.3 박힌 볼 Embedded Ball

16.3a 구제가 허용되는 경우

- (1) **볼이 일반구역에 박힌 경우에 한하여 구제가 허용된다** - 규칙 16.3b에 따른 구제는 플레이어의 볼이 일반구역에 박힌 경우에 한하여 허용된다.
 - 볼이 일반구역 이외의 곳에 박힌 경우에는 본 규칙에 따른 구제를 받을 수 없다.
 - 다만 퍼팅그린에 볼이 박힌 경우, 플레이어는 그 볼의 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올려 닦고 그 볼의 충격으로 인한 손상을 수리한 후 그 볼을 원래의 지점에 리플레이스할 수 있다(규칙 13.1c(2) 참조).

예외 - 일반구역에 박힌 볼에 대한 구제가 허용되지 않는 경우: 다음과 같은 경우에는 규칙 16.3b에 따른 구제가 허용되지 않는다.

- 잔디의 길이가 페어웨이의 잔디 길이보다 긴 일반구역에 있는 모래에 볼이 박힌 경우
- 볼이 박힌 상태가 아닌 다른 이유 때문에 그 볼을 놓인 그대로 플레이하기가 명백하게 불합리한 경우(예, 플레이어가 스트로크를 할 수 없는 이유가 볼이 박힌 상태 때문이 아니라, 그 볼이 덤불 속에 놓여있기 때문인 경우)

(2) **박힌 상태를 판단하는 방법** - 다음과 같은 경우에 한하여, 그 볼은 박힌 볼이다.

- 플레이어의 볼이 직전의 **스트로크**로 인하여 생긴 그 자체의 피치마크 안에 들어간 채
- 그 볼의 일부가 지표면 아래로 파고든 경우

플레이어가 자신의 볼이 그 자체의 피치마크 안에 있는지 다른 볼의 피치마크 안에 있는지 확실히 말할 수 없는 상황에서, 이용할 수 있는 정보를 근거로 하여 그 볼이 그 자체의 피치마크 안에 있다고 결론짓는 것이 합리적인 경우, 플레이어는 그 볼을 박힌 볼로 간주할 수 있다.

플레이어의 직전의 **스트로크**가 아닌 다른 이유 때문에 볼이 지표면 아래에 있는 다음과 같은 경우, 그 볼은 박힌 볼이 아니다.

- 누군가가 볼을 밟아서 그 볼이 땅속으로 밀려들어간 경우
- 볼이 전혀 공중으로 뜨지 않고 곧장 지면에 처박힌 경우
- 규칙에 따라 구제를 받고 볼을 드롭한 경우

그림 16.3a: 볼이 박힌 경우



볼이 박힌 경우

볼의 일부가 그 자체의 피치마크에 박힌 채 지표면 아래에 있는 경우



볼이 박힌 경우

볼이 직접적으로 흙에 닿아있진 않지만, 그 볼의 일부가 그 자체의 피치마크에 박힌 채 지표면 아래에 있는 경우



볼이 박히지 않은 경우

볼이 잔디 속에 있지만 그 볼의 어떤 부분도 지표면 아래에 있는 것은 아니므로, 구제가 허용되지 않는다.

16.3b 박힌 볼에 대한 구제

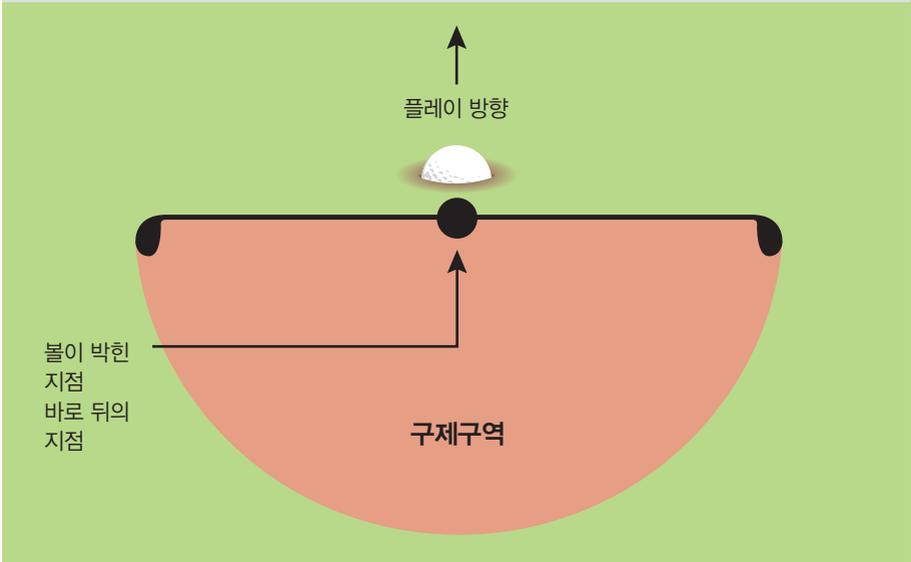
플레이어의 볼이 일반구역에 박혀 있고 규칙 16.3a에 따른 구제가 허용되는 경우, 플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키는 **구제구역**에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 플레이함으로써 페널티 없는 구제를 받을 수 있다(규칙 14.3 참조).

- 기준점: 볼이 박힌 지점 바로 뒤의 지점
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:
 - » 구제구역은 반드시 일반구역에 있어야 하며
 - » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 한다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 F-2 (위원회는 잔디 길이가 페어웨이의 잔디 길이와 같거나 그보다 짧은 구역에 볼이 박힌 경우에 한하여 구제를 허용하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

규칙 16.3을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

그림 16.3b: 박힌 볼에 대한 페널티 없는 구제



볼이 일반구역에 박힌 경우, 페널티 없는 구제를 받을 수 있다. 구제를 받기 위한 기준점은 그 볼이 박힌 지점 바로 뒤의 지점이다. 볼은 반드시 구제구역에 드롭하여야 하고 반드시 그 구제 구역에 정지하여야 한다. 구제구역은 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의, 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역으로서, 반드시 일반구역에 있어야 한다.

16.4 구제가 허용되는 상태인지 확인하기 위하여 볼을 집어 올리기

Lifting Ball to See If It Lies in Condition Where Relief Allowed

플레이어가 자신의 볼이 규칙 15.2나 16.1 또는 16.3에 따라 페널티 없는 구제가 허용되는 상태에 놓여있다고 합리적으로 믿지만 그 볼을 집어 올려보지 않고는 판단할 수 없는 경우,

- 플레이어는 구제가 허용되는 상태인지 확인하기 위하여 그 볼을 집어 올릴 수 있다.
- 다만 그 볼을 집어 올리기 전에 반드시 그 지점을 먼저 마크하여야 하며 그 집어 올린 볼을 닦아서는 안 된다(퍼팅그린에서는 예외)(규칙 14.1 참조).

이와 같은 합리적인 믿음 없이 그 볼을 집어 올린 경우(규칙 13.1b에 따라 볼을 집어 올릴 수 있는 퍼팅그린에서는 예외), 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

구제가 허용되고 플레이어가 구제를 받는 경우에는 그 볼을 집어 올리기 전에 마크하지 않았거나 집어 올린 볼을 닦았더라도 페널티가 없다.

구제가 허용되지 않거나 구제는 허용되지만 플레이어가 구제를 받지 않기로 한 경우,

- 그 볼을 집어 올리기 전에 그 지점을 마크하지 않았거나 집어 올린 볼을 닦는 것이 허용되지 않는데 닦은 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.
- 그 볼은 반드시 원래의 지점(규칙 14.2 참조)에 리플레이스하여야 한다.

규칙 16.4를 위반하여 잘못 교체한 볼을 플레이하거나 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 6.3b 또는 14.7a에 따라 일반 페널티

하나의 행위 또는 관련된 행위로 규칙을 여러 번 위반한 경우 - 규칙 1.3c(4) 참조



페널티 구제

Penalty Relief

규칙 17-19



규칙
17

페널티구역

Penalty Areas

규칙의 목적 :

규칙 17은 종종 볼을 분실하거나 플레이할 수 없게 되는, 모든 종류의 수역과 위원회가 페널티구역으로 규정한 그 밖의 구역에 관한 규칙이다. 플레이어는 특정한 구제방법에 따라 1벌타를 받고 페널티구역 밖에서 볼을 플레이할 수 있다.

17.1 페널티구역에 있는 볼에 대한 선택사항 Options for Ball in Penalty Area

페널티구역은 빨간 페널티구역과 노란 페널티구역으로 규정된다. 각 구역의 색깔은 플레이어가 선택할 수 있는 구제방법에 영향을 미친다(규칙 17.1d 참조).

플레이어는 페널티구역 밖에 있는 볼을 플레이하기 위하여 그 페널티구역 안에 설 수 있다. 이는 페널티구역으로부터 구제를 받은 후에도 적용된다.

17.1a 볼이 페널티구역에 있는 경우

다음과 같은 경우, 그 볼은 페널티구역에 있는 볼이다.

- 볼의 일부라도 페널티구역의 경계 안에 있는 지면이나 물체(예, 자연물이나 인공물)에 놓여있거나 닿아있는 경우
- 볼의 일부라도 페널티구역의 경계나 페널티구역의 위에 있는 경우

볼의 일부는 페널티구역에 있고 일부는 다른 코스의 구역에 있는 경우에 대해서는 규칙 2.2c를 참조한다.

17.1b 플레이어는 페널티구역에 있는 볼을 놓인 그대로 플레이하거나 페널티 구제를 받고 플레이할 수 있다

플레이어의 볼이 페널티구역에 있는 경우,

- 플레이어는 일반구역에 있는 볼에 적용되는 규칙과 동일한 규칙(페널티구역에서 볼을 플레이하는 방법을 제한하는 특정한 규칙은 없다)에 따라 페널티 없이 그 볼을 놓인 그대로 플레이할 수도 있고
- 규칙 17.1d나 17.2에 따른 페널티 구제를 받고 페널티구역 밖에서 플레이할 수도 있다.

예외 - 페널티구역에 있는 플레이금지구역으로 인한 방해가 있는 경우에는 반드시 구제를 받아야 한다(규칙 17.1e 참조).

17.1c 볼이 발견되지 않았지만 페널티구역에 있는 경우의 구제

플레이어의 볼이 발견되지 않았지만 그 볼이 페널티구역에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우,

- 플레이어는 규칙 17.1d나 17.2에 따라 페널티 구제를 받을 수 있다.
- 이와 같은 방법으로 구제를 받기 위하여 다른 볼을 인플레이한 경우,
 - » 원래의 볼은 더 이상 인플레이볼이 아니므로, 플레이어는 그 볼을 플레이해서는 안 된다.
 - » 볼 찾기에 허용된 3분이 지나기 전에 원래의 볼이 코스에서 발견되더라도 그 볼은 인플레이볼이 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 6.3b 참조).

그러나 볼이 페널티구역에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실하지 않은데 그 볼이 분실된 경우에는 반드시 규칙 18.2에 따라 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다.

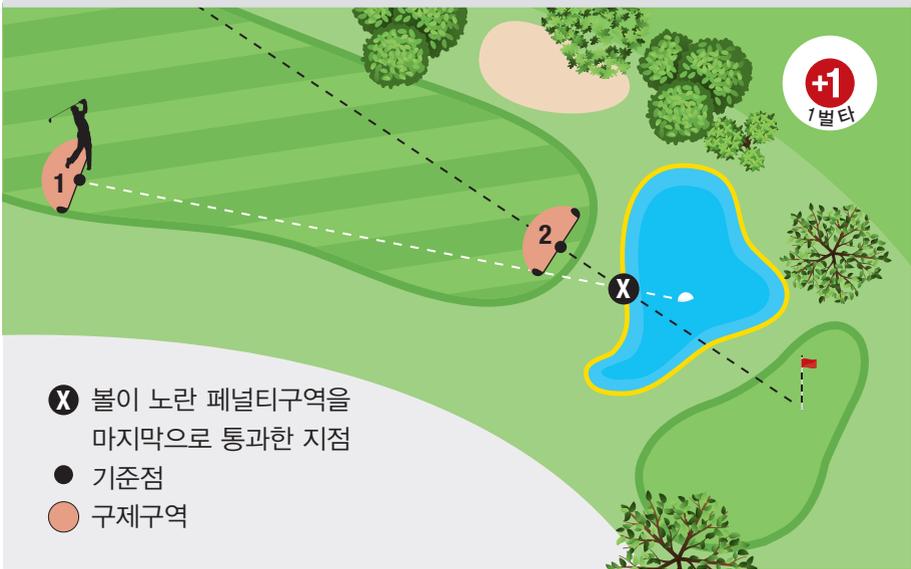
17.1d 페널티구역에 있는 볼에 대한 구제

플레이어의 볼이 페널티구역에 있는 경우, 플레이어는 1벌타를 받고 구제를 받을 수 있다. 이는 그 볼이 발견되지는 않았지만 페널티구역에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우에도 적용된다.

- (1) **스트로크와 거리 구제** - 플레이어는 직전의 스트로크를 한 곳에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이할 수 있다(규칙 14.6 참조).
- (2) **후방선 구제** - 플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키고 홀로부터 원래의 볼이 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 지점을 지나는 직후방의 기준선에 따라 정해지는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭할 수 있다(규칙 14.3 참조).
 - **기준점**: 추정된 지점보다 홀로부터 더 멀리 있는 기준선 상의 지점(기준선 상 후방으로의 거리제한 없이)으로서, 플레이어가 선택한 코스 상의 한 지점
 - » 기준점을 선택할 때에는 어떤 물체(예, 티)를 사용하여 그 지점을 표시하여야 한다.
 - » 플레이어가 기준점을 정하지 않고 볼을 드롭한 경우에는 그 볼이 드롭될 때 처음 지면에 닿은 지점과 홀로부터 같은 거리에 있는 기준선 상의 지점을 기준점으로 간주한다.
 - **구제구역의 크기**: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역

- 구제구역의 위치 제한:
 - » 구제구역은 반드시 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
 - » 그 페널티구역 이외의 어떤 코스의 구역에 있어도 된다.
 - » 다만 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내에 두 가지 이상의 코스의 구역이 있는 경우, 그 볼은 반드시 그 볼이 드롭될 때 처음 지면에 닿은 구역과 동일한 코스의 구역에 있는 구제구역에 정지하여야 한다.

그림 17.1d #1: 노란 페널티구역에 있는 볼에 대한 구제

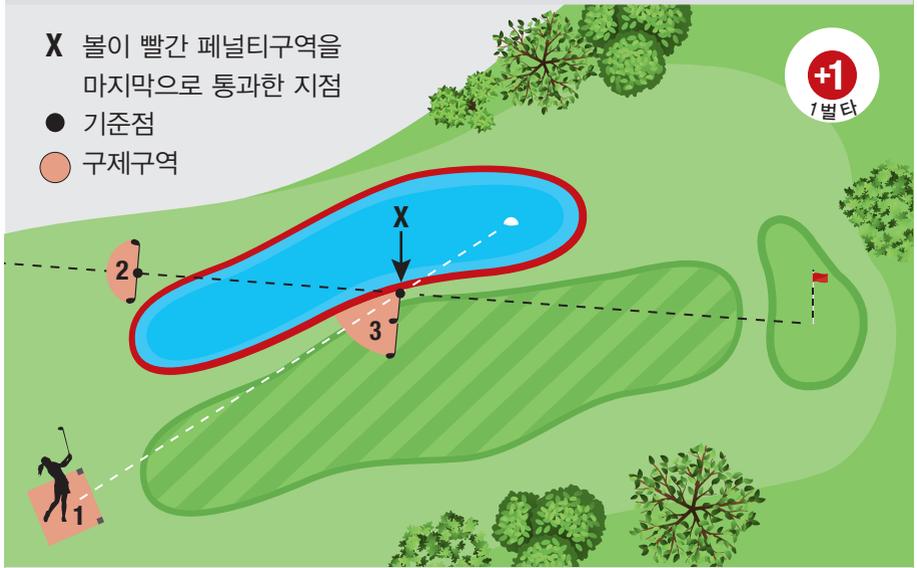


- X 볼이 노란 페널티구역에
마지막으로 통과한 지점
- 기준점
- 구제구역

볼이 노란 페널티구역에 있는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 상황에서 구제를 받으려고 하는 경우, 플레이어는 1벌타가 부과되는 다음과 같은 두 가지 구제방법 중 한 가지 방법을 선택할 수 있다.

- (1) 플레이어는 직전의 스트로크를 한 곳을 기준으로 한 구제구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이함으로써 스트로크와 거리 구제를 받을 수 있다(규칙 14.6과 그림 14.6 참조).
- (2) 플레이어는 홀로부터 X 지점을 지나는 직후방의 기준선에 따라 정해지는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭함으로써 후방선 구제를 받을 수 있다.
기준점은 X 지점(볼이 노란 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 지점)을 지나는 기준선 상의 지점으로서, 플레이어가 선택한 코스 상의 한 지점이다.
기준점을 정할 때 기준선 상 후방으로의 거리제한은 없다. 구제구역은 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의, 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역으로서, 그 볼이 있는 노란 페널티구역과 동일한 페널티구역 이외의 어떤 코스의 구역에 있어도 된다. 기준점을 선택할 때에는 어떤 물체(예, 티)를 사용하여 표시하여야 한다.

그림 17.1d #2: 빨간 페널티구역에 있는 볼에 대한 구제



- X 볼이 빨간 페널티구역을 마지막으로 통과한 지점
- 기준점
- 구제구역

볼이 빨간 페널티구역에 있는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 상황에서 구제를 받으려고 하는 경우, 플레이어는 1벌타가 부과되는 다음과 같은 세 가지 구제방법 중 한 가지 방법을 선택할 수 있다.

- (1) 플레이어는 스트로크와 거리 구제를 받을 수 있다(그림 17.1d #1의 (1) 지점 참조).
- (2) 플레이어는 후방선 구제를 받을 수 있다(그림 17.1d #1의 (2) 지점 참조).
- (3) 플레이어는 측면 구제(빨간 페널티구역에 국한)를 받을 수 있다. 측면 구제를 받기 위한 기준점은 원래의 볼이 빨간 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 X 지점이다. 구제구역은 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내의, 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역으로서, 그 볼이 있는 빨간 페널티구역과 동일한 페널티구역 이외의 어떤 코스 구역에 있어도 된다.

(3) **측면 구제(빨간 페널티구역에 국한)** - 볼이 빨간 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 경우, 플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키는 측면 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭할 수 있다(규칙 14.3 참조).

- **기준점**: 원래의 볼이 빨간 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 지점
- **구제구역의 크기**: 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내의 구역

- 구제구역의 위치 제한:
 - » 구제구역은 반드시 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
 - » 그 페널티구역 이외의 어떤 코스의 구역에 있어도 된다.
 - » 다만 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내에 두 가지 이상의 코스의 구역이 있는 경우, 그 볼은 반드시 그 볼이 드롭될 때 처음 지면에 닿은 구역과 동일한 코스의 구역에 있는 구제구역에 정지하여야 한다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 B-2 (위원회는 홀로부터 같은 거리에 있는 빨간 페널티구역의 맞은편에서도 측면 구제를 허용하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

17.1e 페널티구역에 있는 플레이금지구역으로 인한 방해로부터 반드시 구제를 받아야 한다

다음과 같은 경우, 플레이어는 그 볼을 놓인 그대로 플레이해서는 안 된다.

- (1) 볼이 페널티구역에 있는 플레이금지구역에 있는 경우 - 플레이어는 반드시 규칙 17.1d나 17.2에 따라 페널티 구제를 받아야 한다.
- (2) 코스 상의 플레이금지구역이 페널티구역에 있는 볼을 플레이하기 위한 스탠스나 스윙에 방해가 되는 경우 - 플레이어의 볼이 페널티구역에 있고 어떤 플레이금지구역 밖에 있지만, 어떤 플레이금지구역(비정상적인 코스상태에 있던 페널티구역에 있던)이 플레이어의 의도된 스탠스나 스윙 구역에 방해가 되는 경우,
 - 플레이어는 반드시 규칙 17.1d나 17.2에 따라 그 페널티구역 밖에서 페널티 구제를 받거나
 - 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역(그런 구역이 존재하는 경우)에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 플레이함으로써 반드시 페널티 없는 구제를 받아야 한다 (규칙 14.3 참조).
 - » 기준점: 플레이금지구역으로부터 가장 가까운 완전한 구제지점
 - » 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
 - » 구제구역의 위치 제한:
 - 구제구역은 반드시 그 볼이 놓인 페널티구역과 동일한 페널티구역에 있어야 하며
 - 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 한다.

그러나 다음의 경우에는 플레이금지구역으로 인한 방해로부터 (2)와 같은 페널티 없는 구제를 받을 수 없다.

- 플레이금지구역이 아닌 다른 이유 때문에 플레이어가 그 볼을 놓인 그대로 플레이하기가 명백하게 불합리한 경우(예, 플레이어가 스트로크를 할 수 없는 이유가 플레이금지구역 때문이 아니라, 그 볼이 덤불 속에 놓여있기 때문인 경우)

- 플레이어가 그러한 상황에서 선택하기에 불합리한 클럽 · 스탠스 · 스윙 · 플레이 방향을 선택할 때에만 방해로 받게 되는 경우

페널티구역 이외의 곳에 있는 볼이 플레이금지구역으로 인하여 방해로 받는 경우의 처리 방법에 대해서는 규칙 16.1f를 참조한다.

규칙 17.1을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

17.2 페널티구역에서 볼을 플레이한 후의 선택사항 Options After Playing Ball from Penalty Area

17.2a 페널티구역에서 플레이한 볼이 동일한 페널티구역 또는 다른 페널티 구역에 정지한 경우

페널티구역에서 플레이한 볼이 동일한 페널티구역이나 다른 페널티구역에 정지한 경우, 플레이어는 그 볼을 놓인 그대로 플레이할 수 있다(규칙 17.1b 참조).

또는 **1벌타**를 받고, 다음의 구제방법 중 한 가지 방법에 따라 구제를 받을 수 있다.

- (1) **일반적인 구제방법** - 플레이어는 규칙 17.1d(1)에 따른 스트로크와 거리 구제나 규칙 17.1d(2)에 따른 후방선 구제 또는 규칙 17.1d(3)에 따른 측면 구제(빨간 페널티구역에 국한)를 받을 수 있다.

규칙 17.1d(2)나 (3)에 따라 구제를 받는 경우, 구제구역을 결정하는 데 사용되는 추정 지점은 원래의 볼이 현재 놓여있는 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 지점이다.

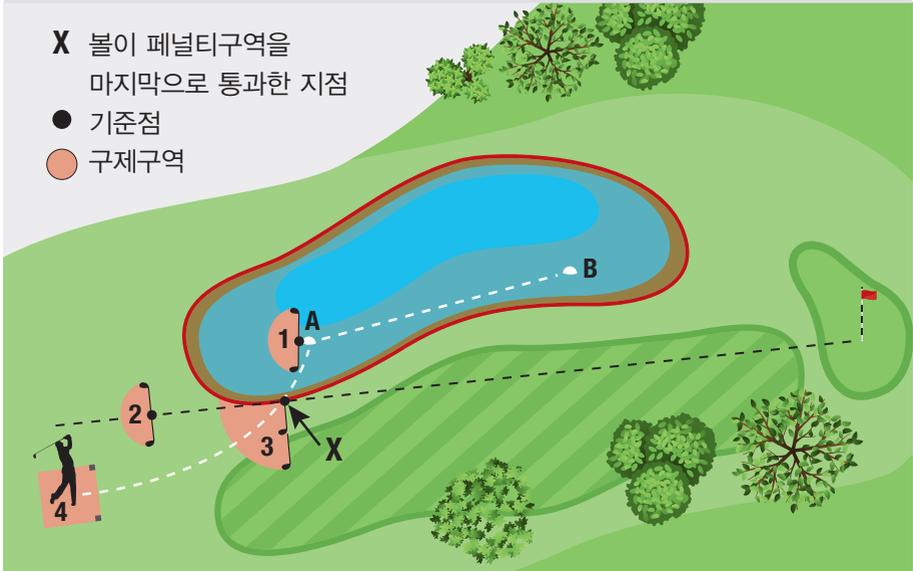
플레이어가 그 페널티구역에 볼을 드롭함으로써 스트로크와 거리 구제를 받은 후(규칙 14.6 참조) 그 볼이 정지한 곳에서 플레이하지 않기로 결정한 경우,

- 플레이어는 규칙 17.1d(2)나 (3)(빨간 페널티구역에 국한) 또는 규칙 17.2a(2)에 따라 그 페널티구역 밖에서 추가로 구제를 받을 수 있다.
- 추가로 구제를 받는 경우에는 **1벌타**가 추가되므로, 플레이어는 **총 2벌타**: 즉, 스트로크와 거리 구제의 1벌타와 페널티구역 밖 구제의 1벌타를 받게 된다.

- (2) **추가적인 구제방법: 페널티구역 밖에서 마지막 스트로크를 한 곳에서 플레이하기** - (1)의 일반적인 구제방법 중 한 가지 방법을 사용하는 대신, 플레이어는 페널티구역 밖에서 마지막으로 스트로크를 한 곳에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이하는 방법을 선택할 수 있다(규칙 14.6 참조).

그림 17.2a #1: 페널티구역에서 플레이한 볼이 동일한 페널티구역에 정지한 경우

- X 볼이 페널티구역을 마지막으로 통과한 지점
- 기준점
- 구제구역

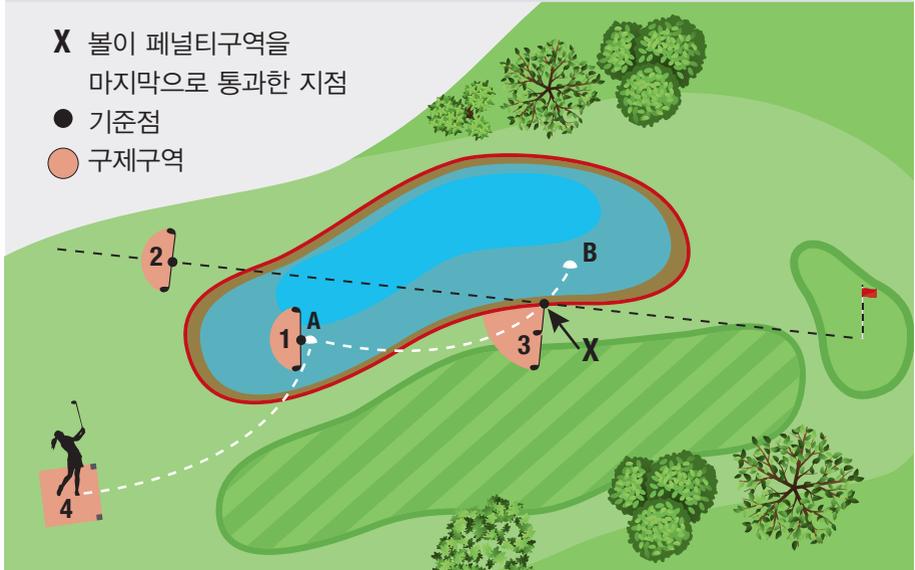


플레이어가 티잉구역에서 플레이한 볼이 페널티구역에 있는 A 지점으로 들어갔고, A 지점에서 플레이한 볼이 B 지점으로 갔다. 구제를 받으려고 하는 경우, 플레이어는 다음과 같이 1벌타가 부과되는 네 가지 구제방법 중 한 가지 방법을 선택할 수 있다.

- (1) 플레이어는 직전의 스트로크를 한 지점인 A 지점을 기준으로 한 구제구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이함으로써 스트로크와 거리 구제를 받을 수 있다(규칙 14.6과 그림 14.6 참조). 이것은 네 번째 샷이 된다.
- (2) 플레이어는 홀로부터 X 지점을 지나는 직후방의 기준선에 따라 정해지는 구제구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 플레이함으로써 후방선 구제를 받을 수 있다. 이것은 네 번째 샷이 된다.
- (3) 플레이어는 측면 구제(빨간 페널티구역에 국한)를 받을 수 있다. 측면 구제를 받기 위한 기준점은 X 지점이며, 플레이어는 반드시 X 지점으로부터 두 클럽 길이 이내의 구제구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 플레이하여야 한다. 이것은 네 번째 샷이 된다.
- (4) 플레이어는 페널티구역 밖에서 마지막 스트로크를 한 곳인 티잉구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이할 수 있다. 이것은 네 번째 샷이 된다.

(1)의 구제방법을 선택하여 볼을 드롭한 후 그 볼을 플레이하지 않기로 한 경우, 플레이어는 X 지점으로부터 후방선 구제 또는 측면 구제를 받거나 티잉구역에서 다시 플레이할 수 있다. 이 경우, 플레이어는 1벌타를 추가로 받게 되므로 플레이어가 받는 벌타는 총 2벌타가 된다. 이것은 다섯 번째 샷이 된다.

그림 17.2a #2: 페널티구역에서 플레이한 볼이 그 페널티구역 밖으로 나갔다가 도로 그 페널티구역에 정지한 경우



플레이어가 티잉구역에서 플레이한 볼이 페널티구역에 있는 A 지점으로 들어갔고, A 지점에서 플레이한 볼이 그 페널티구역 밖으로 나갔다가 X 지점을 통과하여 도로 그 페널티구역에 있는 B 지점으로 갔다. 구제를 받으려고 하는 경우, 플레이어는 다음과 같이 1벌타가 부과되는 네 가지 구제방법 중 한 가지 방법을 선택할 수 있다.

- (1) 플레이어는 직전의 스트로크를 한 지점인 A 지점을 기준으로 한 구제구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이함으로써 스트로크와 거리 구제를 받을 수 있다(규칙 14.6과 그림 14.6 참조). 이것은 네 번째 샷이 된다.
 - (2) 플레이어는 홀로부터 X 지점을 지나는 직후방의 기준선에 따라 정해지는 구제구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 플레이함으로써 후방선 구제를 받을 수 있다. 이것은 네 번째 샷이 된다.
 - (3) 플레이어는 측면 구제(빨간 페널티구역에 국한)를 받을 수 있다. 측면 구제를 받기 위한 기준점은 X 지점이며, 플레이어는 반드시 X 지점으로부터 두 클럽 길이 이내의 구제구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 플레이하여야 한다. 이것은 네 번째 샷이 된다.
 - (4) 플레이어는 페널티구역 밖에서 마지막 스트로크를 했던 곳인 티잉구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이할 수 있다. 이것은 네 번째 샷이 된다.
- (1)의 구제방법을 선택하여 볼을 드롭한 후 그 볼을 플레이하지 않기로 한 경우, 플레이어는 X 지점으로부터 후방선 구제 또는 측면 구제를 받거나 티잉구역에서 다시 플레이할 수 있다. 이 경우, 플레이어는 1벌타를 추가로 받게 되므로 플레이어가 받는 벌타는 총 2벌타가 된다. 이것은 다섯 번째 샷이 된다.

17.2b 페널티구역에서 플레이한 볼이 아웃오브바운드로 갔거나 페널티구역 밖에서 분실되었거나 언플레이어블 상태가 된 경우

페널티구역에서 볼을 플레이한 후 원래의 볼이 다음과 같이 된 경우, 플레이어는 반드시 스트로크와 거리 구제를 받아야 하거나 받을 수 있다.

- 그 볼이 아웃오브바운드로 갔거나 페널티구역 밖에서 분실된 경우 (규칙 18.2 참조)
- 그 볼이 페널티구역 밖에서 언플레이어블 상태가 된 경우 (규칙 19.2a 참조)

플레이어가 그 페널티구역에 볼을 드롭함으로써 스트로크와 거리 구제(규칙 14.6 참조)를 받은 후 그 볼이 정지한 곳에서 플레이하지 않기로 한 경우,

- 플레이어는 규칙 17.1d(2)나 (3)(빨간 페널티구역에 국한) 또는 규칙 17.2a(2)에 따라 그 페널티구역 밖에서 추가로 구제를 받을 수 있다.
- 추가로 구제를 받는 경우에는 **1벌타**가 추가되므로, 플레이어는 **총 2벌타**: 즉, 스트로크와 거리 구제의 1벌타와 페널티구역 밖 구제의 1벌타를 받게 된다.

플레이어는 페널티구역에 볼을 드롭하지 않고 곧바로 그 페널티구역 밖에서 이와 같은 구제를 받을 수 있다. 다만 이 경우에도 플레이어가 받게 되는 벌타는 **총 2벌타**이다.

규칙 17.2를 위반하여 잘못된 장소에서 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

17.3 페널티구역에 있는 볼에 대해서는 다른 규칙에 따른 구제를 받을 수 없다 No Relief Under Other Rules for Ball in Penalty Area

플레이어의 볼이 페널티구역에 있는 경우, 다음과 같은 것들로부터 구제를 받을 수 없다.

- 비정상적인 코스상태로 인한 방해 (규칙 16.1)
- 박힌 볼 (규칙 16.3)
- 언플레이어블볼 (규칙 19)

페널티구역에서 플레이어가 선택할 수 있는 유일한 구제방법은 규칙 17에 따른 페널티 구제뿐이다.

그러나 위험한 동물이 있는 상태가 페널티구역에 있는 볼을 플레이하는 데 방해가 되는 경우에는 페널티구역에서 페널티 없는 구제를 받을 수도 있고 페널티구역 밖에서 페널티 구제를 받을 수도 있다(규칙 16.2b(2) 참조).

규칙 18

스트로크와 거리 구제 · 분실된 볼 · 아웃오브바운즈 · 프로비저널볼

Stroke-and-Distance Relief; Ball Lost or Out of Bounds; Provisional Ball

규칙의 목적 :

규칙 18은 스트로크와 거리의 페널티 구제에 관한 규칙이다. 볼이 페널티구역 밖에서 분실되거나 아웃오브바운즈로 간 경우, 티잉구역으로부터 출발지 요구되는 플레이어의 연속성은 깨지지 않는다. 플레이어는 반드시 직전의 스트로크를 한 곳에서 다시 플레이함으로써 그 플레이어의 연속성을 다시 이어가야 한다.

본 규칙은 또한 플레이어의 인플레이볼이 아웃오브바운즈로 갔거나 페널티구역 밖에서 분실되었을 수도 있을 때 시간을 절약하기 위하여 프로비저널볼을 플레이할 수 있는 경우와 방법에 관한 규칙이기도 하다.

18.1 스트로크와 거리의 페널티 구제는 언제든지 허용된다

Relief Under Penalty of Stroke and Distance Allowed at Any Time

언제든지, 플레이어는 **1벌타**를 추가하고 직전의 스트로크를 한 곳에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이함으로써 스트로크와 거리 구제를 받을 수 있다(규칙 14.6 참조).

언제든지, 플레이어는 스트로크와 거리 구제를 선택할 수 있다.

- 플레이어는 자신의 볼이 코스 어디에 있던 스트로크와 거리 구제를 선택할 수 있으며
- 플레이어가 규칙에 따라 특정한 방법으로 구제를 받아야 하거나 특정한 장소에서 플레이하여야 하는 경우라도 스트로크와 거리 구제를 선택할 수 있다.

스트로크와 거리의 페널티를 받고 다른 볼을 인플레이한 경우(규칙 14.4 참조),

- 원래의 볼은 더 이상 인플레이볼이 아니므로, 플레이어는 그 볼을 플레이해서는 안 된다.
- 볼 찾기에 허용된 3분이 지나기 전에 원래의 볼이 코스에서 발견되더라도 그 볼은 인플레이볼이 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 6.3b 참조).

그러나 플레이어가 직전의 스트로크를 한 곳에서 볼을 플레이하여야 하는 다음과 같은 경우에는 본 규칙이 적용되지 않는다.

- 플레이어가 프로비저널볼을 플레이하겠다고 선언(규칙 18.3b 참조)하는 경우
- 플레이어가 규칙 14.7b나 20.1c(3)에 따라 두 번째 볼을 플레이하는 경우

18.2 분실된 볼 또는 아웃오브바운즈로 간 볼: 반드시 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다

Ball Lost or Out of Bounds: Stroke-and-Distance Relief Must Be Taken

18.2a 볼이 분실되거나 아웃오브바운즈로 간 경우

(1) **볼이 분실된 경우** - 플레이어나 플레이어의 캐디가 볼을 찾기 시작한 후 3분 안에 발견되지 않은 경우, 그 볼은 분실된 볼이다.

볼을 찾기 시작한 후 3분 안에 볼이 발견되었지만 그 볼이 플레이어의 볼인지 확실하지 않은 경우,

- 플레이어는 반드시 신속하게 그 볼을 확인(규칙 7.2 참조)하여야 하며, 볼 확인에 필요한 합리적인 시간이 플레이어에게 허용된다. 이 시간은 볼 찾기에 허용된 3분이 지난 후 볼이 발견되더라도 허용된다.
- 플레이어가 볼이 발견된 곳에 있지 않은 경우에는 그곳까지 가는 데 필요한 합리적인 시간 또한 이 시간에 포함된다.

이와 같은 합리적인 시간 안에 플레이어가 자신의 볼을 확인하지 않은 경우, 그 볼은 분실된 볼이다.

(2) **볼이 아웃오브바운즈로 간 경우** - 정지한 볼 전체가 코스의 경계 밖에 있는 경우에만 한하여, 그 볼은 아웃오브바운즈에 있는 볼이다.

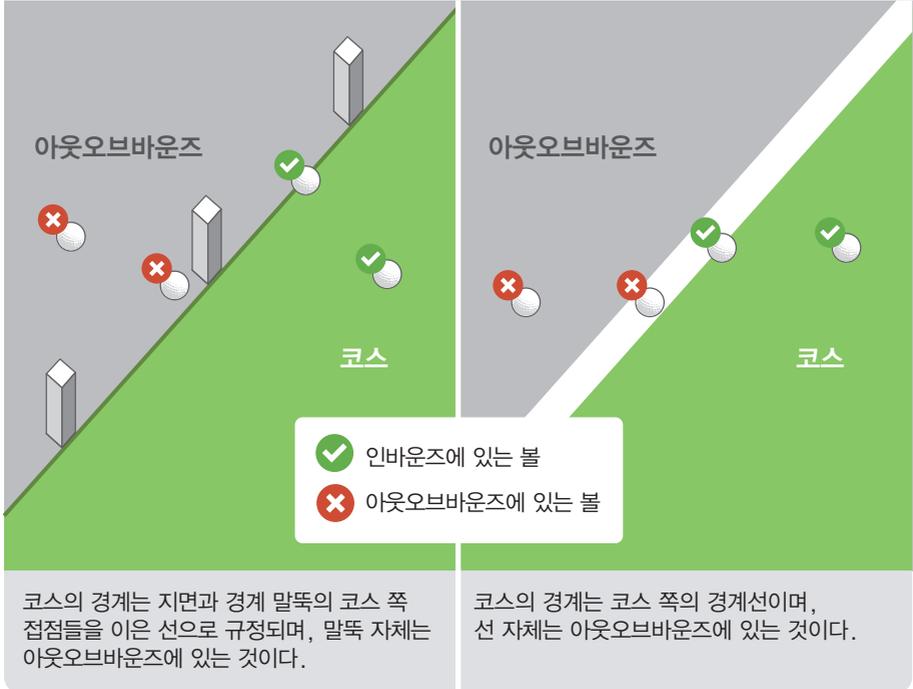
다음과 같은 경우, 그 볼은 인바운즈에 있는 볼이다.

- 볼의 일부라도 코스의 경계 안의 지면이나 물체(예, 자연물이나 인공물)에 놓여있거나 붙어있는 경우
- 볼의 일부라도 코스의 경계 위나 코스 위에 있는 경우

플레이어는 코스에 있는 볼을 플레이하기 위하여 아웃오브바운즈에 설 수 있다.

그림 18.2a: 볼이 아웃오브바운즈에 있는 경우

볼 전체가 코스의 경계 밖에 있는 경우에 한하여, 그 볼은 아웃오브바운즈에 있는 볼이다. 그림은 인바운즈에 있는 볼과 아웃오브바운즈에 있는 볼을 나타낸다.



코스의 경계는 지면과 경계 말뚝의 코스 쪽 접점들을 이은 선으로 규정되며, 말뚝 자체는 아웃오브바운즈에 있는 것이다.

코스의 경계는 코스 쪽의 경계선이며, 선 자체는 아웃오브바운즈에 있는 것이다.

18.2b 볼이 분실되거나 아웃오브바운즈로 간 경우의 처리방법

볼이 분실되거나 아웃오브바운즈로 간 경우, 플레이어는 반드시 **1벌타**를 추가하고 직전의 스톱로크를 한 곳에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이함으로써 스톱로크와 거리 구제를 받아야 한다(규칙 14.6 참조).

예외 - 볼이 어떻게 되었는지 알고 있거나 사실상 확실한 경우에는 다른 규칙에 따라 다른 볼로 교체할 수 있다: 다음과 같은 경우, 플레이어는 스톱로크와 거리 구제를 받는 대신, 각 경우에 적용되는 규칙에 따라 다른 볼로 교체할 수 있다.

- 그 볼이 코스에 정지한 후 외부의 영향에 의하여 움직였거나(규칙 9.6 참조) 다른 플레이어가 그 볼을 잘못된 볼로서 플레이한 것(규칙 6.3c(2) 참조)을 알고 있거나 사실상 확실한 경우
- 그 볼이 움직일 수 있는 장애물(규칙 15.2b 참조)이나 비정상적인 코스상태(규칙 16.1e 참조)의 안이나 위에 놓인 채 코스에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우

- 그 볼이 페널티구역에 있는 것(규칙 17.1c 참조)을 알고 있거나 사실상 확실한 경우
- 누군가가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 것(규칙 11.2c 참조)을 알고 있거나 사실상 확실한 경우

규칙 18.2를 위반하여 잘못된 장소에서 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

18.3 프로비저널볼 Provisional Ball

18.3a 프로비저널볼이 허용되는 경우

볼이 페널티구역 밖에서 분실되었거나 아웃오브바운드로 갔을 수도 있는 경우, 시간을 절약하기 위하여 플레이어는 스트로크와 거리의 페널티를 받고 잠정적으로 다른 볼을 플레이할 수 있다(규칙 14.6 참조).

볼이 분실되었을 수도 있는 경우란 다음과 같은 경우를 말한다.

- 원래의 볼이 발견되거나 확인되지는 않았지만 아직 그 볼이 분실된 것은 아닌 경우
- 볼이 페널티구역에서 분실되었을 수도 있고 코스 어딘가에서 분실되었을 수도 있는 경우

그러나 원래의 볼이 분실되었을 수 있는 유일한 장소가 페널티구역뿐이라는 것을 플레이어가 인지한 경우에는 프로비저널볼이 허용되지 않으며, 직전의 스트로크를 한 곳에서 플레이한 볼이 스트로크와 거리의 페널티를 받은 인플레이볼이 된다(규칙 18.1 참조).

프로비저널볼이 페널티구역 밖에서 분실되었거나 아웃오브바운드로 갔을 수도 있는 경우,

- 플레이어는 다른 프로비저널볼을 플레이할 수 있다.
- 두 번째 프로비저널볼의 첫 번째 프로비저널볼에 대한 관계는 첫 번째 프로비저널볼의 원래의 볼에 대한 관계와 같다.

18.3b 프로비저널볼 플레이 선언하기

플레이어는 반드시 그 스트로크를 하기 전에 프로비저널볼을 플레이하겠다는 선언을 하여야 한다.

- 플레이어가 단지 다른 볼을 플레이하겠다고거나 다시 플레이하겠다고 말하는 것만으로는 충분하지 않다.
- 플레이어는 반드시 ‘프로비저널볼’이라는 용어를 사용하거나 그 밖의 방법으로 규칙 18.3에 따라 잠정적으로 볼을 플레이하겠다는 의사를 분명하게 나타내야 한다.

플레이어가 프로비저널볼을 플레이할 의도가 있었다 하더라도 이와 같이 선언하지 않고 직전의 스트로크를 한 곳에서 볼을 플레이한 경우, 그 볼은 스트로크와 거리의 페널티를 받은 인플레이볼이다(규칙 18.1 참조).

18.3c 프로비저널볼이 인플레이볼이 되거나 포기한 볼이 되는 경우

- (1) 프로비저널볼을 두 번 이상 플레이하는 경우 - 홀로부터 원래의 볼이 있을 것으로 추정되는 지점과 같거나 더 먼 지점에서 프로비저널볼을 플레이한 경우에 한하여, 플레이어는 계속해서 그 볼을 프로비저널볼로서 플레이할 수 있다.

프로비저널볼을 여러 번 플레이하였더라도 위와 같은 지점에서 플레이한 경우, 그 볼은 여전히 프로비저널볼이다.

그러나 프로비저널볼이 다음의 (2)와 같이 인플레이볼이 되거나 (3)과 같이 잘못된 볼, 즉 포기한 볼이 되는 경우, 그 볼은 더 이상 프로비저널볼이 아니다.

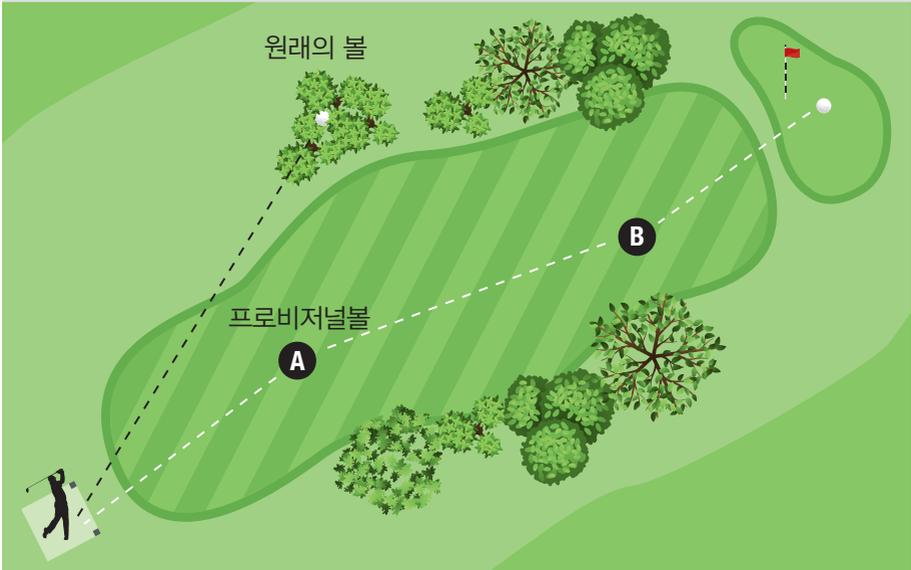
- (2) 프로비저널볼이 인플레이볼이 되는 경우 - 다음과 같은 경우, 프로비저널볼은 스트로크와 거리의 페널티를 받은 인플레이볼이 된다.

- 원래의 볼이 페널티구역 이외의 코스에서 분실되었거나 아웃오브바운즈에 있는 경우: 원래의 볼은 더 이상 인플레이볼이 아니라(볼 찾기에 허용된 3분이 지난 후 코스에서 발견되더라도) 잘못된 볼이므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 6.3c 참조).
- 원래의 볼이 있을 것으로 추정되는 지점보다 홀에 더 가까운 지점에서 프로비저널볼을 플레이한 경우: 원래의 볼은 더 이상 인플레이볼이 아니라(볼 찾기에 허용된 3분이 지나기 전에 코스에서 발견되거나 그 볼이 있을 것으로 추정되었던 지점보다 홀에 더 가까운 지점에서 발견되더라도) 잘못된 볼이므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 6.3c 참조).

플레이어가 플레이한 프로비저널볼이 원래의 볼과 동일한 일반적인 위치로 가서 어느 볼이 원래의 볼인지 확인할 수 없을 때,

- 코스에서 하나의 볼만 발견된 경우, 그 볼은 플레이어가 플레이한 프로비저널볼로 간주되며, 이제 그 볼이 인플레이볼이다.
- 두 개의 볼이 모두 코스에서 발견된 경우, 플레이어는 반드시 그 중 하나의 볼을 프로비저널볼로 간주하여야 하고 이제 그 볼이 인플레이볼이며 다른 볼은 분실된 볼로 간주되므로, 그 다른 볼을 플레이해서는 안 된다.

그림 18.3c: 원래의 볼이 있을 것으로 추정되는 지점보다 홀에 더 가까운 지점에서 프로비저널볼을 플레이한 경우



팅잉구역에서 플레이한 원래의 볼이 덩굴 속에서 분실될 수도 있을 것 같아서, 플레이어가 프로비저널볼 플레이를 선언하고 플레이하였고, 그 프로비저널볼이 A 지점에 정지하였다. 그런데 A 지점은 원래의 볼이 있을 것으로 추정되는 지점보다 홀로부터 더 먼 지점이기 때문에, A 지점에서는 플레이어가 그 볼을 프로비저널볼로서 플레이할 수 있다. 플레이어가 A 지점에서 플레이한 프로비저널볼이 B 지점으로 갔다. 그런데 B 지점은 원래의 볼이 있을 것으로 추정되는 지점보다 홀에 더 가까운 지점이므로, 플레이어가 B 지점에서 그 프로비저널볼을 플레이할 경우, 그 볼은 스트로크와 거리의 페널티를 받은 인플레이볼이 된다.

예외 - 볼이 어떻게 되었는지 알고 있거나 사실상 확실한 경우에는 다른 규칙에 따라 다른 볼로 교체할 수 있다: 플레이어의 볼이 발견되지 않았지만 다음과 같은 경우에는 추가로 선택할 수 있는 방법이 있다.

- 그 볼이 코스에 정지한 후 외부의 영향에 의하여 움직인 것(규칙 9.6 참조)을 알고 있거나 사실상 확실한 경우
- 그 볼이 움직일 수 있는 장애물(규칙 15.2b 참조)이나 비정상적인 코스상태(규칙 16.1e 참조)의 안이나 위에 놓인 채 코스에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우
- 누군가가 고의로 그 볼의 방향 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 것(규칙 11.2c 참조)을 알고 있거나 사실상 확실한 경우

위의 규칙들 중 한 가지 규칙이 적용되는 경우,

- 플레이어는 그 규칙에서 허용될 때에는 다른 볼로 교체할 수도 있고
- 그 프로비저널볼을 스트로크와 거리의 페널티를 받은 인플레이볼로 간주할 수도 있다.

(3) 프로비저널볼을 반드시 포기하여야 하는 경우 - 프로비저널볼이 인플레이볼이 되지 않은 경우, 플레이어는 반드시 그 볼을 포기하여야 한다.

- 원래의 볼이 볼 찾기에 허용된 3분 안에 페널티구역 이외의 코스 상에서 발견된 경우: 플레이어는 반드시 원래의 볼을 놓인 그대로 플레이하여야 한다.
- 원래의 볼이 페널티구역에서 발견된 경우 또는 페널티구역에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우: 플레이어는 반드시 원래의 볼을 놓인 그대로 플레이하거나 규칙 17.1d에 따라 페널티 구제를 받아야 한다.

어떤 경우든,

- 플레이어는 잘못된 볼(규칙 6.3c 참조)이 된 프로비저널볼에 더 이상 스트로크를 해서는 안 되며
- 그 프로비저널볼을 포기하기 전에 그 볼과 관련된 모든 타수(그 볼을 플레이한 스트로크와 별타)는 타수에 포함되지 않는다.

규칙 18.3을 위반하여 잘못된 장소에서 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

규칙
19

언플레이어블볼

Unplayable Ball

규칙의 목적 :

규칙 19는 언플레이어블볼 구제방법에 관한 규칙이다. 본 규칙은 플레이어가 코스 어디(페널티구역은 제외)에서든 어려운 상황에서 벗어나기 위한 방법으로 언플레이어블볼 구제 - 원칙적으로 1벌타 - 를 선택하는 것을 허용한다.

19.1 플레이어는 페널티구역 이외의 코스 어디에서나 언플레이어블볼 구제를 선택할 수 있다

Player May Decide to Take Unplayable Ball Relief Anywhere Except Penalty Area

플레이어는 규칙 19.2나 19.3에 따라 페널티 구제를 받음으로써 자신의 볼을 언플레이어블볼로 간주한다고 결정할 수 있는 유일한 사람이다.

언플레이어블볼 구제는 페널티구역 이외의 코스 어디에서나 허용된다.

다만 페널티구역에서 볼을 플레이할 수 없는 경우에 플레이어가 선택할 수 있는 유일한 구제방법은 규칙 17에 따른 페널티 구제뿐이다.

19.2 일반구역이나 퍼팅그린에서 언플레이어블볼에 대한 구제방법

Relief Options for Unplayable Ball in General Area or on Putting Green

플레이어는 규칙 19.2a, b, c 중 한 가지 구제방법에 따라 **1벌타**를 추가하고 언플레이어블볼 구제를 받을 수 있다.

- 플레이어는 자신의 원래의 볼이 발견되지 않았거나 확인되지 않은 경우라도 규칙 19.2a에 따라 스트로크와 거리 구제를 받을 수 있다.
- 다만 규칙 19.2b에 따른 후방선 구제나 규칙 19.2c에 따른 측면 구제를 받는 경우에는 반드시 원래의 볼이 있는 지점을 알아야 한다.

19.2a 스트로크와 거리 구제

플레이어는 직전의 스트로크를 한 곳에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이할 수 있다(규칙 14.6 참조).

19.2b 후방선 구제

플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키고 홀로부터 원래의 볼이 있는 지점을 지나는 기준선에 따라 정해지는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭할 수 있다(규칙 14.3 참조).

- 기준점: 원래의 볼이 있는 지점보다 홀로부터 더 멀리 있는 기준선 상의 지점(기준선 상 후방으로의 거리제한 없이)으로서, 플레이어가 선택한 코스 상의 한 지점
 - » 기준점을 선택할 때에는 어떤 물체(예, 티)를 사용하여 그 지점을 표시하여야 한다.
 - » 플레이어가 기준점을 정하지 않고 볼을 드롭한 경우에는 그 볼이 처음 지면에 닿은 지점과 홀로부터 같은 거리에 있는 기준선 상의 지점을 기준점으로 간주한다.
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:
 - » 구제구역은 반드시 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
 - » 어떤 코스의 구역에 있어도 된다.
 - » 다만 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내에 두 가지 이상의 코스의 구역이 있는 경우, 그 볼은 반드시 그 볼이 드롭될 때 처음 지면에 닿은 구역과 동일한 코스의 구역에 있는 구제구역에 정지하여야 한다.

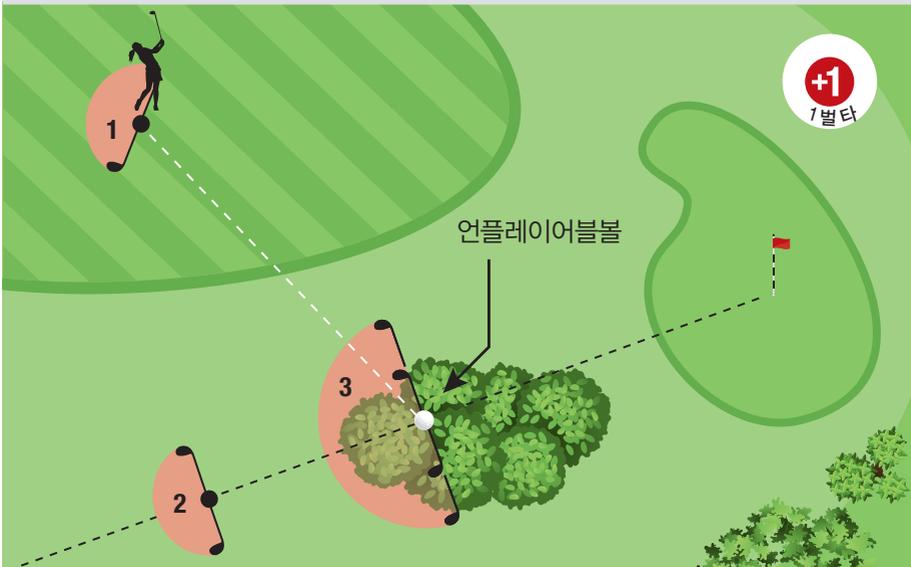
19.2c 측면 구제

플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키는 측면 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭할 수 있다(규칙 14.3 참조).

- 기준점: 원래의 볼이 있는 지점
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:
 - » 구제구역은 반드시 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
 - » 어떤 코스의 구역에 있어도 된다.
 - » 다만 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내에 두 가지 이상의 코스의 구역이 있는 경우, 그 볼은 반드시 그 볼이 드롭될 때 처음 지면에 닿은 구역과 동일한 코스의 구역에 있는 구제구역에 정지하여야 한다.

규칙 19.2를 위반하여 잘못된 장소에서 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

그림 19.2: 일반구역에서 언플레이어블볼에 대한 구제방법



덤불 속에 있는 자신의 볼을 언플레이어블볼로 간주하기로 한 경우, 플레이어는 1벌타가 추가 되는 다음의 세 가지 구제방법 중 한 가지 방법을 선택하여 구제를 받을 수 있다.

- (1) 플레이어는 직전의 스트로크를 한 곳을 기준으로 한 구제구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이함으로써 스트로크와 거리 구제를 받을 수 있다(규칙 14.6과 그림 14.6 참조).
- (2) 플레이어는 홀로부터 원래의 볼이 있는 지점을 지나는 직후방의 기준선에 따라 정해지는 구제구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 플레이함으로써 후방선 구제를 받을 수 있다. 기준점은 원래의 볼이 있는 지점보다 홀로부터 더 멀리 있는 기준선 상의 지점으로서, 플레이어가 선택한 코스 상의 한 지점이다. 기준점을 정할 때 기준선 상 후방으로의 거리제한은 없다. 구제구역은 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의, 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역으로서, 어떤 코스의 구역에 있어도 된다. 기준점을 선택할 때에는 어떤 물체(예, 티)를 사용하여 표시하여야 한다.
- (3) 플레이어는 측면 구제를 받을 수 있다. 기준점은 원래의 볼이 있는 지점이다. 구제구역은 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내의, 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역으로서, 어떤 코스의 구역에 있어도 된다.

19.3 bunker에서 언플레이어블볼에 대한 구제방법

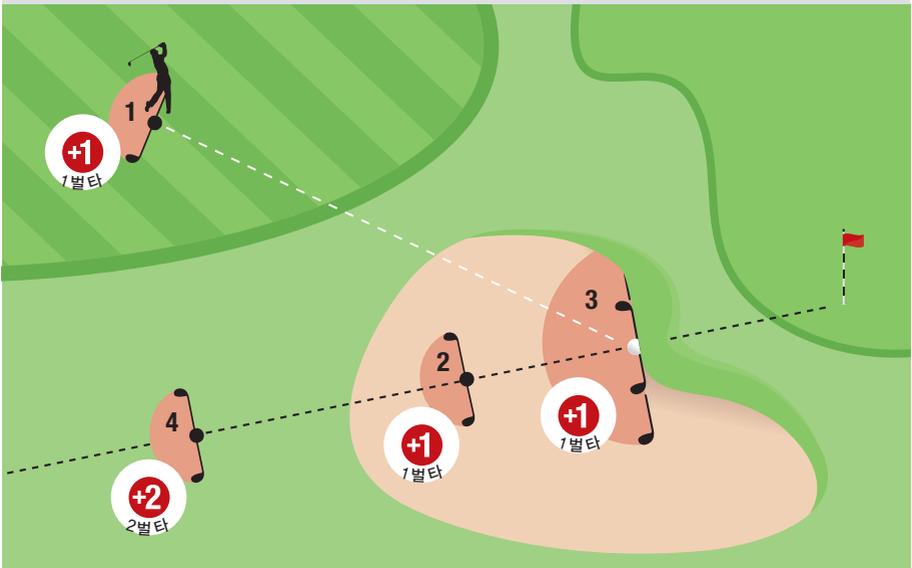
Relief Options for Unplayable Ball in Bunker

19.3a 일반적인 구제방법(1벌타)

플레이어의 볼이 bunker에 있는 경우,

- 플레이어는 규칙 19.2의 구제방법 중 한 가지 방법에 따라 **1벌타**를 받고 언플레이어블볼 구제를 받을 수 있다.
- 다만 플레이어가 후방선 구제(규칙 19.2b 참조)나 측면 구제(규칙 19.2c 참조)를 받는 경우에는 반드시 bunker 안에 있는 구제구역에 볼을 드롭하여야 하며 그 볼은 반드시 그 구제구역에 정지하여야 한다.

그림 19.3: bunker에서 언플레이어블볼에 대한 구제방법



bunker에 있는 자신의 볼을 언플레이어블볼로 간주하기로 한 경우, 플레이어는 다음의 네 가지 구제방법 중 한 가지 방법을 선택하여 구제를 받을 수 있다.

- (1) 1벌타를 받고, 스트로크와 거리 구제를 받을 수 있다.
- (2) 1벌타를 받고, bunker 안에서 후방선 구제를 받을 수 있다.
- (3) 1벌타를 받고, bunker 안에서 측면 구제를 받을 수 있다.
- (4) 총 2벌타를 받고, 홀로부터 원래의 볼이 있는 지점을 지나는 직후방의 기준선에 따라 bunker 밖에서 후방선 구제를 받을 수 있다.

19.3b 추가적인 구제방법(2벌타)

플레이어의 볼이 벙커에 있는 경우의 추가적인 구제방법으로, 플레이어는 규칙 19.2b에 따라 **총 2벌타**를 받고 벙커 밖에서 후방선 구제를 받을 수 있다.

규칙 19.3을 위반하여 잘못된 장소에서 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티



규칙 적용에 문제가 생긴 경우 플레이어와 위원회가 따라야 할 절차

Procedures for Players and Committee
When Issues Arise in Applying the Rules

규칙 20



규칙 20

라운드 동안 규칙에 관한 문제 해결하기; 레프리와 위원회의 재정

Resolving Rules Issues During Round; Rulings by Referee and Committee

규칙의 목적 :

규칙 20은 플레이어가 추후에 재정을 받을 수 있는 권리를 지키기 위한 절차(매치플레이어와 스트로크플레이어에 따라 각기 다른 절차)를 포함하여, 라운드 동안 규칙에 관하여 의문이 있는 경우에 따라야 할 절차에 관한 규칙이다.

본 규칙은 또한 사실상의 문제를 판단하고 규칙을 적용할 것을 위임받은 레프리의 역할을 규정하는 규칙이기도 하다. 레프리나 위원회의 재정은 모든 플레이어에게 구속력을 갖는다.

20.1 라운드 동안 규칙에 관한 문제 해결하기

Resolving Rules Issues During Round

20.1a 플레이어는 플레이를 부당하게 지연시켜서는 안 된다

플레이어는 라운드 동안 규칙에 관한 도움을 요청할 때, 플레이를 부당하게 지연시켜서는 안 된다.

- 레프리나 위원회로부터 합리적인 시간 안에 규칙에 관한 문제에 도움을 받을 수 없는 경우, 플레이어는 반드시 어떻게 할 것인지 스스로 결정하고 플레이를 계속하여야 한다.
- 플레이어는 매치플레이어에서는 재정을 요청(규칙 20.1b(2) 참조)하고 스트로크플레이어에서는 두 개의 볼을 플레이(규칙 20.1c(3) 참조)함으로써 자신의 권리를 지킬 수 있다.

20.1b 매치플레이어에서 규칙에 관한 문제

(1) 합의에 의하여 결정하기 - 라운드 동안, 매치의 플레이어들은 합의에 의하여 규칙에 관한 문제를 결정할 수 있다.

- 플레이어들이 규칙이나 페널티가 적용된다는 것을 알면서도 고의로 그것을 적용하지 않기로 합의(규칙 1.3b(1) 참조)한 것이 아닌 한, 그 플레이어들이 합의한 결과가 잘못된 것으로 밝혀지더라도 그 결과는 그대로 유효하다.
- 다만 레프리가 매치에 입회한 경우, 그 레프리는 반드시 자신이 목격한 규칙에 관한 모든 문제에 대하여 제때 재정을 하여야 하며, 플레이어들은 반드시 그 재정을 따라야 한다.

레프리가 없는 상황에서 플레이어들이 합의를 하지 못하거나 규칙을 적용하는 데 의문이 있는 경우, 어느 플레이어든 규칙 20.1b(2)에 따라 재정을 요청할 수 있다.

- (2) **매치의 결과가 확정되기 전에 재정을 요청한 경우** - 플레이어가 자신의 플레이나 상대방의 플레이에 대하여 레프리카 위원회가 규칙 적용 방법을 결정해주시기를 원하는 경우, 플레이어는 재정을 요청할 수 있다.

레프리카 위원회로부터 합리적인 시간 안에 규칙에 관한 문제에 도움을 받을 수 없는 경우, 플레이어는 레프리카 위원회로부터 그러한 도움을 받을 수 있게 될 때 추후 재정을 요청하겠다는 뜻을 상대방에게 알림으로써 재정 요청을 대신할 수 있다.

플레이어가 매치의 결과가 확정되기 전에 재정을 요청한 경우,

- 그 요청이 제때 이루어진 경우에 한하여, 레프리카 위원회는 재정을 할 것이다. 재정 요청이 제때 이루어졌는지 여부는 플레이어가 규칙에 관한 문제가 발생한 사실을 인지한 시점에 따라 결정된다.
 - » 어느 플레이어든 그 매치의 마지막 홀을 시작하기 전에 플레이어가 그 사실을 인지한 경우: 그 플레이어는 반드시 어느 플레이어든 다른 홀을 시작하는 스트로크를 하기 전에 재정을 요청하여야 한다.
 - » 매치의 마지막 홀을 플레이하는 동안 또는 그 홀을 끝낸 후 플레이어가 그 사실을 인지한 경우: 그 플레이어는 반드시 매치의 결과가 확정(규칙 3.2a(5) 참조)되기 전에 재정을 요청하여야 한다.
- 이 시간 안에 재정을 요청하지 않은 경우, 플레이어는 레프리카 위원회로부터 그 문제에 대한 재정을 받을 수 없으며, 문제가 된 홀(들)의 결과는 규칙이 잘못된 방식으로 적용되었더라도 그대로 유효하다.

플레이어가 이미 플레이를 끝낸 홀에 대하여 재정을 요청한 경우에는 다음의 조건을 모두 충족시키는 경우에 한하여 레프리카 위원회로부터 재정을 받을 수 있다.

- 상대방이 규칙 3.2d(1)(잘못된 타수를 알려준 경우)이나 규칙 3.2d(2)(페널티에 대하여 플레이어에게 알려주지 않은 경우)를 위반하였고
- 어느 플레이어든 현재 플레이 중인 홀을 시작하기 전에 또는 홀과 홀 사이라면 방금 끝난 홀을 시작하는 스트로크를 하기 전에 플레이어가 인지하지 못했던 사실에 근거하여 재정을 요청하였으며
- 위와 같은 사실들을 인지한 후 플레이어가 제때(위에 언급한 시점) 재정을 요청한 경우

- (3) **매치의 결과가 확정된 후에 재정을 요청한 경우** - 매치의 결과가 확정된 후에 플레이어가 재정을 요청한 경우,
- 다음의 조건을 모두 충족시키는 경우에 한하여, 플레이어는 위원회로부터 재정을 받을 수 있다.
 - » 매치의 결과가 확정되기 전에는 플레이어가 인지하지 못했던 사실에 근거하여 재정을 요청하였으며
 - » 상대방이 규칙 3.2d(1)(잘못된 타수를 알려준 경우)이나 규칙 3.2d(2)(페널티 받은 사실을 플레이어에게 알려주지 않은 경우)를 위반하였고, 매치의 결과가 확정되기 전에 이미 자신의 위반 사실을 인지하고 있었던 경우
 - 이와 같은 재정을 하는 데에는 시간제한이 없다.
- (4) **두 개의 볼을 플레이할 권리는 없다** - 매치에서는 플레이어가 올바른 절차를 분명하게 알지 못하더라도 두 개의 볼을 플레이하는 것이 허용되지 않는다. 두 개의 볼을 플레이하는 절차(규칙 20.1c 참조)는 스트로크플레이에만 적용된다.

20.1c 스트로크플레이에서 규칙에 관한 문제

- (1) **합의에 의하여 규칙에 관한 문제를 결정할 권리는 없다** - 레프리카나 위원회로부터 합리적인 시간 안에 규칙에 관한 문제에 도움을 받을 수 없는 경우,
- 플레이어들은 규칙을 적용할 때 서로 도움을 주고받을 것을 권장한다. 다만 플레이어들이 합의에 의하여 규칙에 관한 문제를 결정할 권리가 있는 것은 아니며, 플레이어들이 합의하더라도 그 합의는 레프리카나 위원회 또는 어느 플레이어에게도 구속력을 갖지 못한다.
 - 플레이어는 스코어카드를 제출하기 전에 위원회에 규칙에 관한 모든 문제를 제기하여야 한다.
- (2) **플레이어들은 그 경기에 참가한 다른 플레이어들의 권리와 이익을 지켜주어야 한다** - 다른 모든 플레이어의 이익을 지켜주기 위하여,
- 다른 플레이어가 규칙을 위반하였거나 위반하였을 수도 있다는 것을 플레이어가 알거나 믿고 있는데 그 다른 플레이어는 그것을 인식하지 못하거나 무시하고 있는 경우, 플레이어는 그 사실을 그 다른 플레이어나 플레이어의 마커 또는 레프리카나 위원회에 알려야 한다.
 - 그 문제를 인지한 후 플레이어는 신속하게 그 사실을 알려야 하며, 그렇게 하는 것이 불가능한 일이 아닌 한, 그 다른 플레이어가 스코어카드를 제출하기 전에 그 사실을 알려야 한다.

플레이어가 그것을 알리지 않은 경우, 위원회는 그것이 골프의 정신에 어긋나는 매우 부당한 행동이었다고 판단되면 규칙 1.2a에 따라 그 플레이어를 실격시킬 수 있다.

(3) **분명하게 알지 못하여 두 개의 볼을 플레이하는 경우** - 홀을 플레이하는 동안 올바른 절차를 분명하게 알지 못하는 경우, 플레이어는 페널티 없이 두 개의 볼을 플레이하여 그 홀을 끝낼 수 있다.

- 플레이어는 반드시, 그러한 상황이 일어난 후 **스트로크**를 하기 전에 두 개의 볼을 플레이할 것인지 여부를 결정하여야 한다.
- 플레이어는 **규칙**에서 그 볼에 사용된 절차를 허용한다면 어느 볼을 유효한 볼로 할 것인지 선택하여야 하며, **스트로크**를 하기 전에 자신의 **마커**나 다른 플레이어에게 자신이 어느 볼을 선택하였는지 알려주어야 한다.
- 플레이어가 제때 선택하지 않은 경우, 먼저 플레이한 볼이 자동적으로 선택된 볼로 간주된다.
- 플레이어는 반드시 **스코어카드**를 제출하기 전에 위원회에 이와 같은 상황에 관한 사실을 보고하여야 한다. 두 개의 볼로 낸 스코어가 같은 경우라도 반드시 그렇게 하여야 한다. 이를 보고하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.
- 플레이어가 두 번째 볼을 플레이할 것인지 여부를 결정하기 전에 **스트로크**를 한 경우,
 - » 본 **규칙**은 적용되지 않으며, 플레이어가 두 번째 볼을 플레이하기로 결정하기 전에 플레이한 볼로 낸 스코어가 유효한 스코어가 된다.
 - » 다만 플레이어가 두 번째 볼을 플레이한 것에 대해서는 페널티가 없다.

본 **규칙**에 따라 플레이한 두 번째 볼은 **규칙 18.3**에 따른 **프로비저널볼**과는 다르다.

(4) **위원회의 홀 스코어 결정** - 플레이어가 (3)에 따라 두 개의 볼을 플레이한 경우, 위원회는 플레이어의 홀 스코어를 다음과 같이 결정한다.

- 선택된 볼(플레이어가 선택한 것이든 자동적으로 선택된 것이든)에 사용된 절차가 **규칙**에서 허용되는 절차인 경우, 그 볼로 낸 스코어가 유효하다.
- 선택된 볼에 사용된 절차가 **규칙**에서 허용되지 않는 절차인 경우, **규칙**에서 허용되는 절차에 따라 플레이한 다른 볼로 낸 스코어가 유효하다.
- 두 개의 볼에 사용된 절차가 모두 **규칙**에서 허용되지 않는 절차인 경우, 선택된 볼(플레이어가 선택한 것이든 자동적으로 선택된 것이든)을 **잘못된 장소**에서 플레이하여 **중대한 위반**을 하지 않은 한, 그 볼로 낸 스코어가 유효하며, 그 볼을 **잘못된 장소**에서 플레이하여 **중대한 위반**을 한 경우에는 다른 볼로 낸 스코어가 유효하다.
- 두 개의 볼을 모두 **잘못된 장소**에서 플레이하여 **중대한 위반**을 한 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.
- 유효하지 않은 볼과 관련된 모든 타수(그 볼을 플레이한 **스트로크**와 **벌타**)는 플레이어의 홀 스코어에 포함되지 않는다.

‘사용된 절차가 규칙에서 허용되는 경우’란 (1) 원래의 볼을 플레이가 허용되는 장소에서 놓인 그대로 플레이한 경우 또는 (2) 그 볼을 규칙에 따라 올바른 절차와 올바른 방식으로 올바른 장소에서 인플레이한 경우를 말한다.

20.2 규칙에 따라 재정하기 Rulings on Issues Under the Rules

20.2a 레프리의 재정

레프리는 위원회로부터 사실상의 문제를 판단하고 규칙을 적용할 권한을 공식적으로 위임받은 사람이다.

레프리가 사실을 판단하고 규칙을 적용하여 내린 재정은 반드시 플레이어가 따라야 한다.

- 플레이어는 레프리의 재정에 대하여 위원회에 이의를 제기할 권리가 없다.
- 레프리는 재정을 하기 전에 또는 위원회에 재정을 회부하기 전에 위원회에 도움을 요청할 수 있다. 그러나 반드시 그렇게 하여야 하는 것은 아니다.

「위원회 절차」 섹션 6C (레프리의 권한의 범위) 참조

20.2b 위원회의 재정

규칙을 재정할 레프리가 없거나 레프리가 위원회에 재정을 회부하는 경우,

- 그 재정은 위원회가 내릴 것이며
- 위원회의 재정은 최종적인 것이다.

위원회가 재정을 내릴 수 없는 경우, 위원회는 그 문제를 대한골프협회의 규칙위원회에 회부하여 그 결정에 따를 것을 권장한다. 다만 대한골프협회의 규칙위원회가 결론을 내리지 못하는 경우, 그 문제는 대한골프협회의 규칙위원회를 통하여 R&A의 규칙위원회에 회부할 수 있다. 이와 같은 경우에는 R&A의 규칙위원회의 결정을 최종적인 재정으로 간주한다.

20.2c 비디오 증거를 사용할 때 ‘육안’ 기준 적용하기

위원회가 재정을 하기 위하여 사실상의 문제를 판단하는 경우, 비디오 증거의 용도는 ‘육안’ 기준으로 제한된다.

- 비디오 화면에 나타난 사실을 육안으로 확인하는 것이 합리적으로 가능하지 않았을 것으로 판단되는 경우, 그 사실이 규칙 위반을 나타내더라도 그 비디오 증거는 무시될 것이다.
- 그러나 ‘육안’ 기준으로 비디오 증거가 무시되는 경우라도 플레이어가 규칙을 위반한 사실을 스스로 인지한 경우(예, 육안으로 보이지 않았지만, 플레이어 스스로 벙커에서 클럽이 모래에 닿는 것을 느낀 경우)에는 규칙 위반에 해당된다.

20.2d 잘못된 재정을 바로잡는 경우

레프리카나 위원회가 내린 어떤 재정이 추후에 잘못된 것으로 밝혀진 경우,

- 규칙에 따라 그 재정을 바로잡는 것이 가능한 경우, 위원회는 그 재정을 바로잡는 것이다.
- 그렇게 하기에 너무 늦은 경우에는 그 잘못된 재정이 그대로 유효하다.

라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안, 플레이어가 레프리카 위원회의 지침을 합리적으로 오해함으로써 규칙에 위반되는 행동을 한 경우(예, 규칙에서 허용되지 않는데 인플레이블을 집어 올린 경우), 페널티는 없으며 그 지침은 잘못된 재정으로 간주된다.

「위원회 절차」 섹션6C (잘못된 재정에 대한 위원회의 조치) 참조

20.2e 매치나 경기의 결과가 확정된 후 플레이어를 실격시키는 경우

- (1) **매치플레이** – 규칙 1.2(매우 부당한 행동)나 규칙 1.3b(1)(알고 있는 위반 사실이나 페널티를 고의로 무시하였거나 플레이어와 다른 플레이어가 적용된다고 알고 있는 규칙이나 페널티를 무시하기로 합의한 경우)에 따라 플레이어를 실격시키는 데에는 시간제한이 없다.

본 규칙은 매치의 결과가 확정된 후에도 적용된다(규칙 3.2a(5) 참조).

매치의 결과가 확정된 후 플레이어의 요청이 이루어졌을 때 위원회가 재정을 하게 되는 경우에 대해서는 규칙 20.1b(3)을 참조한다.

- (2) **스트로크플레이** – 원칙적으로, 페널티는 다음과 같이 스트로크플레이 경기가 종료된 후 추가되거나 수정되어서는 안 된다.

- 위원회가 정해놓은 방식에 따라 경기의 결과가 확정된 경우
- 플레이어가 매치플레이의 예선전으로 치러진 스트로크플레이를 통과한 후 자신의 첫 매치를 시작하는 티오프를 한 경우

그러나 플레이어가 다음과 같이 한 경우에는 경기가 종료된 후라도 반드시 **실격**이 되어야 한다.

- 1벌타 이상의 벌타가 포함되는 것을 경기 종료 전에 몰랐기 때문(규칙 3.3b(3) 참조)이 아니라, 다른 이유로 인하여 플레이어가 실제 타수보다 적은 타수의 홀 스코어를 제출한 경우
- 플레이어가 제출한 스코어카드에 실제 핸디캡보다 높은 핸디캡이 명시된 것(규칙 3.3b(4) 참조)을 경기 종료 전에 이미 알고 있었고, 그것이 자신의 스코어 조정에 사용된 핸디캡 스트로크 수에 영향을 미친 경우

- 플레이어가 실격 페널티가 부과되는 규칙을 위반하였다는 것을 경기 종료 전에 스스로 알고 있었던 경우
- 플레이어와 다른 플레이어가 규칙이나 페널티가 적용되는 것을 알면서도 무시하기로 합의(규칙 1.3b(1) 참조)한 경우

위원회는 경기가 종료된 후라도 규칙 1.2(매우 부당한 행동)에 따라 플레이어를 실격시킬 수 있다.

20.3 규칙에서 다루어지지 않은 상황 Situations Not Covered by the Rules

규칙에서 다루어지지 않은 모든 상황에 대하여,

- 위원회는 그 상황과 관련된 모든 요소를 고려하고
- 그 상황을 규칙에서 다루는 유사한 상황에 비추어, 합리적이고 공정하며 일관된 방식으로 판단하여야 한다.

IX

그 밖의 플레이 방식

Other Forms of Play

규칙 21-24



규칙
21

개인으로서 플레이하는 그 밖의 스트로크플레이와 매치플레이

Other Forms of Individual Stroke Play and Match Play

규칙의 목적 :

규칙 21은 기본적인 스트로크플레이 방식의 스코어 산정방법과는 다른 방법으로 스코어를 산정하는 스트로크플레이 방식들 - 스테이블포드(각 홀에 부여된 점수로 스코어를 산정) · 맥시멈스코어(각 홀의 스코어를 최대 타수로 한정) · 파/보기(매치플레이의 스코어 산정방법을 홀 별로 적용) - 을 포함하여, 개인으로서 플레이하는 네 가지 경기 방식(스리볼 매치플레이 포함)에 관한 규칙이다.

21.1 스테이블포드 Stableford

21.1a 스테이블포드의 개요

스테이블포드는 스트로크플레이의 한 방식으로,

- 플레이어나 편의 홀 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 위원회가 정해놓은 그 홀의 목표 스코어와 비교하여 주어지는 점수로 그 플레이어나 편의 홀 스코어가 결정되며
- 모든 라운드에서 가장 높은 점수를 받은 플레이어나 편의 홀 스코어가 결정되며

스테이블포드에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 스트로크플레이의 기본 규칙이 규칙 21.1로 수정된 바와 같이 적용된다.

- 규칙 21.1은 스크래치 경기에 중점을 둔 규칙이지만, 핸디캡 경기에도 채택될 수 있으며
- 개인으로서 플레이하는 경기에 중점을 둔 규칙이지만, 파트너로서 플레이하는 경기에는 규칙 22(포섭)와 규칙 23(포볼)으로, 팀 경기에는 규칙 24로 수정된 바와 같이 채택될 수 있다.

21.1b 스테이블포드의 스코어 산정방법

- (1) **점수 부여 방법** - 플레이어는 자신의 각 홀 스코어를 위원회가 정해놓은 그 홀의 목표 스코어와 비교하여 주어지는 점수로 받게 된다. 위원회가 다른 목표 스코어를 정해놓지 않은 한, 홀의 목표 스코어는 파이다.

플레이어가 낸 타수	점수
목표 스코어보다 2타 이상 많거나 스코어를 제출하지 않은 경우	0
목표 스코어보다 1타 많은 타수	1
목표 스코어와 같은 타수	2
목표 스코어보다 1타 적은 타수	3
목표 스코어보다 2타 적은 타수	4
목표 스코어보다 3타 적은 타수	5
목표 스코어보다 4타 적은 타수	6

어떤 이유든 규칙에 따라 **홀 아웃**하지 않은 경우, 플레이어의 홀 스코어는 0점이다.

신속한 플레이 속도를 유지하기 위하여, 플레이어의 홀 스코어가 0점이 될 경우에는 홀 플레이를 중단할 것을 권장한다.

그 홀의 플레이는 플레이어가 **홀 아웃**하거나 **홀 아웃**하지 않고 끝내기로 하거나 플레이어의 스코어가 0점이 되는 시점에 끝난다.

(2) **홀 스코어 기록** - 규칙 3.3b의 요건에 맞게 홀 스코어를 스코어카드에 기록하는 방법

- **홀 아웃하여 홀을 끝낸 경우**
 - » 스코어가 주어질 점수와 같은 경우: 반드시 그 스코어를 스코어카드에 기록하여야 한다.
 - » 스코어가 0점이 될 경우: 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나 반드시 0점에 해당되는 스코어를 기록하여야 한다.
- **홀 아웃하지 않고 홀을 끝낸 경우**: 규칙에 따라 **홀 아웃**하지 않은 경우, 플레이어는 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나 반드시 0점에 해당되는 스코어를 기록하여야 한다.

위원회는 플레이어가 각 홀에서 받은 점수를 합산하여야 할 책임이 있으며, 핸디캡 경기에서는 각 홀의 스코어에 핸디캡 스트로크를 적용한 후 점수를 합산하여야 할 책임이 있다.

「위원회 절차」 **섹션 5A(5)** (홀마다 주어진 점수를 플레이어 스스로 스코어카드에 기록할 것을 경기 조건으로 권장할 수 있으나 요구할 수는 없다) 참조

그림 21.1b: 스크래치 스테이블포드의 스코어 산정방법

이름: 홍길동

날짜: 2019년 1월 3일

홀	1	2	3	4	5	6	7	8	9	아웃
거리	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
파	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
홍길동	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
점수	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

홀	10	11	12	13	14	15	16	17	18	인	합계
거리	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
파	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
홍길동	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
점수	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

책임

-  위원회
-  플레이어
-  플레이어와 마커

마커의 서명:



플레이어의 서명:



21.1c 스테이블포드에서의 페널티

(1) 실격 이외의 페널티 - 모든 벌타는 플레이어가 규칙을 위반한 홀의 스코어에 추가된다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다.

예외 1 - 클럽의 개수 초과·공동 사용·추가·교체: 플레이어가 규칙 4.1b(클럽 개수의 한도(14개); 라운드 동안 클럽의 공동 사용·추가·교체)를 위반한 경우, 위원회는 규칙 4.1b에 따라 플레이어의 라운드 총점에서 **2점**(위반이 한 홀에만 적용되는 경우) 또는 **4점**(위반이 두 홀 이상 적용되는 경우)을 차감한다.

예외 2 - 출발 시각: 플레이어가 규칙 5.3a를 위반하여 (1)출발 시각 이후로부터 5분 안에 늦게 도착하거나 (2)출발 시각 이전으로부터 5분 안에 일찍 출발(규칙 5.3의 페널티 부분과 예외 1, 2 참조)한 경우, 위원회는 플레이어의 라운드 총점에서 **2점**을 차감한다.

예외 3 - 부당한 지연: 플레이어가 규칙 5.6a를 처음 위반한 경우, 위원회는 플레이어의 라운드 총점에서 **1점**을 차감하고, 두 번째 위반한 경우에는 **2점**을 차감한다.(규칙 5.6a를 세 번째 위반한 경우 - 규칙 21.1c(2) 참조)

위의 예외를 적용받으려면, 플레이어는 반드시 스코어카드를 제출하기 전에 규칙 위반 사실을 위원회에 보고하여 위원회가 그에 해당되는 페널티를 적용할 수 있도록 하여야 한다. 그렇게 하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

「위원회 절차」 **섹션 8; 로컬룰 모델 K-3 (스테이블포드에서 위반에 대한 페널티로 사용되는 점수 차감 방식을 플레이 속도 지침에 채택하는 방법) 참조**

(2) **실격 페널티**: 다음의 규칙들 중 하나라도 위반한 경우, 플레이어는 실격이 되지는 않지만 위반이 일어난 홀에서 **0점**을 받게 된다.

- 규칙 3.3c에 따라 홀 아웃하지 않은 경우
- 홀을 시작할 때 티잉구역 밖에서 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.1b(2) 참조)
- 잘못된 볼을 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.3c 참조)
- 잘못된 장소에서 플레이한 것이 중대한 위반에 해당되는데, 그 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 14.7b 참조)

실격 페널티가 부과되는 그 밖의 규칙을 위반한 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

21.1d 스테이블포드에서 규칙 11.2가 적용되지 않는 경우

다음과 같은 경우, 규칙 11.2는 적용되지 않는다.

플레이어의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어가야 그 홀에서 1점을 얻게 되는데 그럴 만한 합리적인 기회가 없을 때 누군가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 그 사람에게에는 페널티가 없으며 플레이어는 그 홀에서 0점을 받게 된다.

21.1e 스테이블포드에서 라운드가 끝나는 시점

플레이어의 라운드는 다음과 같은 시점에 끝난다.

- 플레이어가 자신의 마지막 홀에서 홀 아웃(예, 규칙 6.1이나 14.7b와 같은 규칙에 따라 잘못을 바로잡는 것까지 포함)하였을 때
- 마지막 홀에서 홀 아웃하지 않기로 하였거나 이미 1점 이상의 점수를 얻을 수 없게 되었을 때

21.2 맥시멈스코어 Maximum Score

21.2a 맥시멈스코어의 개요

맥시멈스코어는 플레이어나 편의 홀 스코어를 위원회가 더블 파 · 특정한 숫자 · 네트 더블 보기 등으로 정해놓은 최대 타수(스트로크 수와 벌타의 합)로 한정하는 스트로크플레이의 한 방식이다.

맥시멈스코어에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 스트로크플레이의 기본 규칙이 규칙 21.2로 수정된 바와 같이 적용된다.

- 규칙 21.2는 스크래치 경기에 중점을 둔 규칙이지만, 핸디캡 경기에도 채택될 수 있으며
- 개인으로서 플레이하는 경기에 중점을 둔 규칙이지만, 파트너로서 플레이하는 경기에는 규칙 22(포섭)와 규칙 23(포볼)으로, 팀 경기에는 규칙 24로 수정된 바와 같이 채택될 수 있다.

21.2b 맥시멈스코어의 스코어 산정방법

- (1) 플레이어의 홀 스코어 - 플레이어의 홀 스코어는 플레이어의 타수(스트로크 수와 벌타의 합)에 따라 결정된다. 다만 실제 타수가 최대 타수를 초과하는 경우라도 플레이어는 그 최대 스코어까지만 받는다.

어떤 이유든 규칙에 따라 홀 아웃하지 않은 경우, 플레이어의 홀 스코어는 최대 스코어가 된다.

신속한 플레이 속도를 유지하기 위하여, 플레이어의 홀 스코어가 최대 타수에 이를 경우에는 홀 플레이를 중단할 것을 권장한다.

그 홀의 플레이는 플레이어가 홀 아웃하거나 홀 아웃하지 않고 끝내기로 하거나 플레이어의 스코어가 최대 타수에 이른 시점에 끝난다.

- (2) 홀 스코어 기록 - 규칙 3.3b의 요건에 맞게 홀 스코어를 스코어카드에 기록하는 방법

- 홀 아웃하여 홀을 끝낸 경우
 - » 스코어가 최대 타수보다 낮을 경우: 반드시 실제 스코어를 스코어카드에 기록하여야 한다.
 - » 스코어가 최대 타수와 같거나 그보다 높을 경우: 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나 반드시 최대 타수 이상에 해당되는 스코어를 기록하여야 한다.
- 홀 아웃하지 않고 홀을 끝낸 경우: 규칙에 따라 홀 아웃하지 않은 경우, 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나 반드시 최대 타수 이상에 해당되는 스코어를 기록하여야 한다.

플레이어가 스코어를 기록하지 않거나 최대 타수 이상에 해당되는 스코어를 스코어카드에 기록한 경우, 위원회는 최대 타수에 따라 그 홀의 스코어를 조정하여야 하며 핸디캡 경기에서는 핸디캡 스트로크를 홀마다 기록된 스코어에 적용하여야 할 책임이 있다.

21.2c 맥시멈스코어에서의 페널티

맥시멈스코어에서는 스트로크플레이에 적용되는 페널티가 모두 적용된다. 다만 다음의 규칙들을 위반한 경우, 플레이어는 **실격**이 되지는 않지만 위반이 일어난 홀에서 **최대 스코어**를 받는다.

- 규칙 3.3c에 따라 홀 아웃하지 않은 경우
- 홀을 시작할 때 티잉구역 밖에서 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.1b(2) 참조)
- 잘못된 볼을 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.3c 참조)
- 잘못된 장소에서 플레이한 것이 중대한 위반에 해당되는데, 그 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 14.7b 참조)

실격 페널티가 부과되는 그 밖의 규칙을 위반한 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

벌타를 적용하더라도, 플레이어의 홀 스코어는 위원회가 정해놓은 최대 스코어를 초과할 수 없다.

21.2d 맥시멈스코어에서 규칙 11.2가 적용되지 않는 경우

다음과 같은 경우, 규칙 11.2는 적용되지 않는다.

플레이어의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어가야 그 홀에서 최대 스코어보다 1점 낮은 스코어를 얻게 되는데 그럴 만한 합리적인 기회가 없을 때 누군가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 그 사람에게는 페널티가 없으며 플레이어는 그 홀에서 최대 스코어를 받게 된다.

21.2e 맥시멈스코어에서 라운드가 끝나는 시점

플레이어의 라운드는 다음과 같은 시점에 끝난다.

- 플레이어가 자신의 마지막 홀에서 홀 아웃(예, 규칙 6.1이나 14.7b와 같은 규칙에 따라 잘못을 바로잡는 것까지 포함)하였을 때
- 마지막 홀에서 홀 아웃하지 않기로 하였거나 이미 최대 스코어를 받게 되었을 때

21.3 파/보기 Par/Bogey

21.3a 파/보기의 개요

파/보기는 매치플레이 방식의 스코어 산정방법과 같은 방법으로 스코어를 산정하는 스트로크플레이의 한 방식으로,

- 플레이어나 편은 위원회가 정해놓은 그 홀의 고정된 목표 스코어보다 적거나 많은 타수로 홀을 끝냄으로써 그 홀을 이기거나 지게 되며
- 진 홀 대비 이긴 홀의 총수(이긴 홀을 더하고 진 홀은 빼다)가 가장 많은 플레이어나 편이 그 경기의 우승자가 된다.

파/보기에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 스트로크플레이의 기본 규칙이 규칙 21.3으로 수정된 바와 같이 적용된다.

- 규칙 21.3은 스크래치 경기에 중점을 둔 규칙이지만, 핸디캡 경기에도 채택될 수 있으며
- 개인으로서 플레이하는 경기에 관한 규칙이지만, 파트너로서 플레이하는 경기에는 규칙 22(포섬)와 규칙 23(포볼)으로, 팀 경기에는 규칙 24로 수정된 바와 같이 채택될 수 있다.

21.3b 파/보기의 스코어 산정방법

(1) **홀의 승패** - 스코어는 매치플레이에서와 같은 방법으로 산정되어, 플레이어의 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 위원회가 정해놓은 고정된 목표 스코어(주로 파나 보기)와 비교하여 결정한다.

- 플레이어의 스코어가 그 고정된 스코어보다 낮을 경우, 플레이어는 그 홀을 이기고
- 플레이어의 스코어가 그 고정된 스코어와 같을 경우, 그 홀을 비기며
- 플레이어의 스코어가 그 고정된 스코어보다 높거나 플레이어가 스코어를 기록하지 않은 경우, 그 홀을 지게 된다.

어떤 이유로든 규칙에 따라 홀 아웃하지 않은 경우, 플레이어는 그 홀을 지게 된다.

신속한 플레이 속도를 유지하기 위하여, 플레이어의 홀 스코어가 그 고정된 스코어를 초과할 경우(즉, 플레이어가 홀을 지는 경우)에는 홀 플레이를 중단할 것을 권장한다.

그 홀의 플레이는 플레이어가 홀 아웃하거나 홀 아웃하지 않고 끝내기로 하거나 플레이어의 스코어가 그 고정된 스코어를 초과하는 시점에 끝난다.

(2) **홀 스코어 기록** - 규칙 3.3b의 요건에 맞게 홀 스코어를 스코어카드에 기록하는 방법

- **홀 아웃하여 홀을 끝낸 경우**
 - » **홀을 이기거나 비기게 되는 스코어를 냈을 때:** 반드시 실제 스코어를 스코어카드에 기록하여야 한다.
 - » **홀을 지게 되는 스코어를 냈을 때:** 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나 반드시 홀을 지게 되는 스코어를 기록하여야 한다.
- **홀 아웃하지 않고 홀을 끝낸 경우:** 규칙에 따라 홀 아웃하지 않은 경우, 플레이어는 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나 반드시 홀을 지게 되는 스코어를 기록하여야 한다.

위원회는 플레이어가 각 홀을 이겼는지 졌는지 또는 비겼는지를 결정하여야 하며, 핸디캡 경기에서는 홀의 결과를 결정하기 전에 핸디캡 스트로크를 홀마다 기록된 스코어에 적용하여야 할 책임이 있다.

예외 - 홀의 결과에 영향을 미치지 않은 경우에는 페널티가 없다: 플레이어가 실제 스코어보다 낮은 홀 스코어를 기록한 스코어카드를 제출하였으나 그것이 홀을 이기거나 지거나 비긴 것에 영향을 미치지 않은 경우에는 규칙 3.3b에 따른 페널티는 없다.

「위원회 절차」 **섹션 5A(5)** (홀의 결과를 플레이어 스스로 스코어카드에 기록할 것을 경기 조건으로 권장할 수 있으나 요구할 수는 없다) 참조

21.3c 파/보기에서의 페널티

(1) **실격 이외의 페널티:** 모든 벌타는 위반이 일어난 홀의 스코어에 추가된다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다.

예외 1 - 클럽의 개수 초과·공동 사용·추가·교체: 플레이어가 규칙 4.1b(클럽 개수의 한도(14개); 라운드 동안 클럽의 공동 사용·추가·교체)를 위반한 경우, 위원회는 규칙 4.1b에 따라 플레이어의 진 홀 대비 이긴 홀의 총수에서 **한 홀**(위반이 한 홀에만 적용되는 경우) 또는 **두 홀**(위반이 두 홀 이상 적용되는 경우)을 차감한다.

예외 2 - 출발 시각: 플레이어가 규칙 5.3a를 위반하여 (1)출발 시각 이후로부터 5분 안에 늦게 도착하거나 (2)출발 시각 이전으로부터 5분 안에 일찍 출발(규칙 5.3의 페널티와 예외 1, 2 참조)한 경우, 위원회는 플레이어의 진 홀 대비 이긴 홀의 총수에서 **한 홀**을 차감한다.

예외 3 – 부당한 지연: 플레이어가 규칙 5.6a를 위반한 경우,

- 첫 번째 위반에 대한 페널티: 플레이어는 위반이 일어난 홀에 **1벌타**를 받는다.
- 두 번째 위반에 대한 페널티: 위원회는 플레이어의 진 홀 대비 이긴 홀의 총수에서 **한 홀**을 차감한다.
- 규칙 5.6a의 세 번째 위반에 대한 페널티: 규칙 21.3c(2) 참조

위의 예외를 적용받으려면, 플레이어는 반드시 스코어카드를 제출하기 전에 규칙 위반 사실을 위원회에 보고하여 위원회가 그에 해당되는 페널티를 적용할 수 있도록 하여야 한다. 그렇게 하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

(2) **실격 페널티**: 다음의 규칙들 중 하나라도 위반한 경우, 플레이어는 **실격**이 되지는 않지만 위반이 일어난 **홀을 지게 된다**.

- 규칙 3.3c에 따라 홀 아웃하지 않은 경우
- 홀을 시작할 때 티잉구역 밖에서 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.1b(2) 참조)
- 잘못된 볼을 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.3c 참조)
- 잘못된 장소에서 플레이한 것이 중대한 위반에 해당되는데, 그 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 14.7b 참조)

실격 페널티가 부과되는 그 밖의 규칙을 위반한 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 K-4 (파/보기에서 위반에 대한 페널티로 사용되는 홀 차감 방식을 플레이속도방침에 채택하는 방법) 참조

21.3d 파/보기에서 규칙 11.2가 적용되지 않는 경우

다음과 같은 경우, 규칙 11.2는 적용되지 않는다.

플레이어의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어가야 그 홀을 비기게 되는데 그럴 만한 합리적인 기회가 없을 때 누군가가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 그 사람에게에는 페널티가 없고 플레이어는 그 홀을 지게 된다.

21.3e 파/보기에서 라운드가 끝나는 시점

플레이어의 라운드는 다음과 같은 시점에 끝난다.

- 플레이어가 자신의 마지막 홀에서 홀 아웃(예, 규칙 6.1이나 14.7b와 같은 규칙에 따라 잘못을 바로잡는 것까지 포함)하였을 때
- 마지막 홀에서 홀 아웃하지 않기로 하였거나 이미 그 홀을 졌을 때

21.4 스리볼 매치플레이 Three-Ball Match Play

21.4a 스리볼 매치플레이의 개요

스리볼 매치플레이는 매치플레이의 한 방식으로,

- 세 명의 플레이어 각각이 동시에 다른 두 명의 플레이어를 상대로 한 별개의 두 매치를 플레이하며
- 각 플레이어는 자신의 두 매치에서 하나의 볼을 사용하여 플레이한다.

스리볼 매치플레이에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 매치플레이의 기본 규칙이 별개의 세 매치에 모두 적용된다. 다만 이러한 기본 규칙을 한 매치에 적용하는 것과 다른 매치에 적용하는 것이 상충될 수도 있는 경우, 그 두 가지 상황에 대해서는 규칙 21.4가 적용된다.

21.4b 순서를 지키지 않고 플레이한 경우

어떤 매치에서든 플레이어가 순서를 지키지 않고 플레이한 경우, 먼저 플레이하였어야 할 상대방은 규칙 6.4a(2)에 따라 그 스트로크를 취소시킬 수 있다.

플레이어가 두 매치에서 모두 순서를 지키지 않고 플레이한 경우, 각 매치의 상대방은 그 스트로크를 취소시킬 것인지 여부를 선택할 수 있다.

두 매치 중 한 매치에서만 플레이어의 스트로크가 취소된 경우,

- 그 플레이어는 반드시 원래의 볼로 다른 매치의 플레이를 계속하여야 한다.
- 즉, 그 플레이어는 반드시 각 매치에서 각기 다른 볼을 플레이하여 홀을 끝내야 한다.

21.4c 한 상대방이 볼이나 볼마커를 집어 올리거나 움직인 경우

한 상대방이 플레이어의 볼이나 볼마커를 집어 올리거나 움직이게 한 것에 대하여 규칙 9.5b나 9.7에 따라 1벌타를 받은 경우, 그 페널티는 그 플레이어와의 매치에만 적용된다.

그 상대방은 다른 플레이어와의 매치에서는 페널티를 받지 않는다.

21.5 그 밖의 플레이 방식 Other Forms of Playing Golf

규칙 3, 21, 22, 23에서는 몇 가지 플레이 방식만 다루고 있지만, 골프는 그 밖의 여러 가지 방식(예, 스크램블 · 그린섬)으로 플레이되기도 한다.

골프 규칙은 이와 같이 다양한 플레이 방식의 플레이에 적용하기 위하여 채택될 수 있다.

「위원회 절차」 섹션 9 (그 밖의 플레이 방식에 골프 규칙을 채택하는 경우의 권장사항) 참조

규칙
22

포섬(번갈아 치는 샷)

Foursomes(Alternate Shot)

규칙의 목적 :

규칙 22는 두 명의 파트너가 한 편을 이루어 하나의 볼을 번갈아 스트로크하며 다른 한 편과 경쟁하는 포섬에 관한 규칙이다. 포섬은 매치플레이어로 플레이되기도 하고 스트로크플레이어로 플레이되기도 한다. 포섬에 관한 규칙은 본질적으로 개인으로서 플레이하는 경기에 관한 규칙과 같다. 다만 두 파트너는 홀을 시작할 때 반드시 번갈아 티오프하여야 하고 그 이후에도 번갈아 치는 샷으로 각 홀을 끝내야 한다.

22.1 포섬의 개요 Overview of Foursomes

포섬(번갈아 치는 샷)은 파트너로서 플레이하는 경기 방식으로, 매치플레이어로 플레이되기도 하고 스트로크플레이어로 플레이되기도 한다. 포섬에서는 두 명의 파트너가 한 편을 이루어 각 홀에서 하나의 볼을 번갈아 플레이하면서 다른 한 편과 경쟁한다.

포섬(하나의 볼을 플레이하는 편을 한 개인 플레이어처럼 간주)에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 규칙이 규칙 22로 수정된 바와 같이 적용된다.

포섬의 변형으로는 스리섬으로 알려진 매치플레이 방식이 있다. 스리섬에서는 한 개인 플레이어가 본 규칙에 따라 번갈아 치는 샷을 플레이하는 두 명의 파트너로 이루어진 편과 경쟁한다.

22.2 어느 파트너든 편을 위하여 행동할 수 있다

Either Partner May Act for Side

포섬은 한 편을 이룬 두 명의 파트너가 하나의 볼을 플레이하기 때문에,

- 그 파트너들은 볼을 마크하기 · 집어 올리기 · 리플레이스하기 · 드롭하기 · 플레이스하기 등 스트로크를 하기 전에 그 편에게 허용되는 행동이라면 어떤 행동이든 할 수 있다. 그 편 다음 플레이 순서가 어느 파트너인지는 문제가 되지 않는다.
- 파트너와 파트너의 캐디는 다른 파트너의 캐디에게 허용된 방법이라면 어떤 방법(예, 어드바이스 주고받기 또는 규칙 10에서 허용하는 그 밖의 행동)으로든 그 다른 파트너를 도울 수 있다. 그러나 규칙에 따라 다른 파트너의 캐디에게 허용되지 않은 방법으로 그 다른 파트너를 도와서는 안 된다.
- 어느 파트너나 어느 캐디가 한 모든 행동이나 규칙 위반은 그 편에 적용된다.

스트로크플레이 방식의 포섬에서 스코어카드에 기록된 편 홀 스코어들을 확인 · 서명(규칙 3.3b 참조)하는 것은 한 명의 파트너만 하여도 된다.

22.3 편은 반드시 스트로크를 번갈아 하여야 한다

Side Must Alternate in Making Strokes

각 홀에서 파트너들은 그 편이 할 각 스트로크를 반드시 번갈아 하여야 한다.

- 한 파트너는 반드시 모든 홀수 홀의 티잉구역에서 먼저 플레이하여야 하고, 다른 파트너는 반드시 모든 짝수 홀의 티잉구역에서 먼저 플레이하여야 한다.
- 편이 티잉구역에서 첫 번째 스트로크를 한 후, 파트너들은 반드시 그 홀의 남은 부분에서도 스트로크를 번갈아 하여야 한다.
- 스트로크가 취소되거나 규칙에 따라 타수에 포함되지 않게 된 경우(잘못된 순서로 스트로크를 하여 본 규칙을 위반한 경우는 제외), 그 편이 다음 스트로크는 반드시 그 스트로크를 했던 파트너가 하여야 한다.
- 편이 프로비저널볼을 플레이하기로 결정한 경우, 그 볼은 반드시 그 편이 다음 스트로크를 할 순서인 파트너가 플레이하여야 한다.

그 편이 어떤 벌타를 받더라도, 파트너들이 번갈아 플레이하는 순서에는 영향을 미치지 않는다.

규칙 22.3을 위반하여 잘못된 순서로 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 일반 페널티

스트로크플레이 방식의 포섬에서 그 편은 반드시 다음과 같이 그 잘못을 바로잡아야 한다.

- 올바른 순서의 파트너는 반드시 자신의 편에서 맨 처음 잘못된 순서로 스트로크를 했던 곳에서 스트로크를 하여야 한다.
- 잘못된 순서로 한 스트로크와 그 잘못을 바로잡기 전에 한 모든 타수(잘못된 순서로 플레이한 볼과 관련된 스트로크와 벌타의 합)는 타수에 포함되지 않는다.
- 그 편이 다른 홀을 시작하는 스트로크를 하기 전에 또는 라운드의 마지막 홀이라면 스코어카드를 제출하기 전에 그 잘못을 바로잡지 않은 경우, 그 편은 **실격**이 된다.

22.4 라운드 시작하기 Starting the Round

22.4a 첫 번째로 플레이할 파트너

어느 파트너가 반드시 첫 번째로 플레이하여야 한다는 경기 조건이 있지 않는 한, 라운드를 시작하는 첫 번째 티잉구역에서 플레이할 파트너는 그 편에서 선택할 수 있다.

편의 라운드는 그 파트너가 그 편의 첫 번째 홀에서 첫 번째 스트로크를 할 때 시작된다.

22.4b 출발 시각과 출발 지점

규칙 5.3은 그 편에서 첫 번째로 플레이할 파트너가 누구인지에 따라 파트너마다 다르게 적용된다.

- 첫 번째로 플레이할 파트너는 반드시 출발 시각에 출발 지점에서 플레이할 준비를 마친 상태로 있어야 하며 반드시 출발 시각(그보다 이르지 않은)에 출발하여야 한다.
- 두 번째로 플레이할 파트너는 반드시 출발 시각에 출발 지점에 있거나 티잉구역에서 플레이한 볼이 정지할 것으로 예상되는 지점 근처에 있어야 한다.

어느 파트너든 이와 같은 시점에 이와 같은 위치에 있지 않은 경우, 그 편은 규칙 5.3a에 위반이 된다.

22.5 파트너들은 클럽을 공동으로 사용할 수 있다 Partners May Share Clubs

본 규칙은 파트너들의 클럽의 총수가 14개 이하인 경우에 한하여, 파트너들이 클럽을 공동으로 사용하는 것을 허용한다(규칙 4.1b(2)의 수정).

규칙 23

포볼 Four-Ball

규칙의 목적 :

규칙 23은 두 명의 파트너가 한 편을 이루어 각자 자신의 볼을 플레이하며 다른 한 편과 경쟁하는 포볼에 관한 규칙이다. 포볼은 매치플레이로 플레이되기도 하고 스트로크플레이로 플레이되기도 한다. 포볼에서는 홀에서 더 낮은 스코어를 낸 파트너의 스코어가 그 편 의 홀 스코어가 된다.

23.1 포볼의 개요 Overview of Four-Ball

포볼은 파트너로서 플레이하는 경기 방식으로서, 매치플레이로 플레이되기도 하고 스트로크플레이로 플레이되기도 한다.

- 두 명의 파트너가 한 편을 이루어 각자 자신의 볼을 플레이하면서 다른 편과 경쟁하며
- 두 파트너 중 그 홀에서 더 낮은 스코어를 낸 파트너의 스코어가 그 편 의 홀 스코어가 된다.

포볼에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 규칙이 규칙 23으로 수정된 바와 같이 적용된다.

포볼의 변형으로는 베스트볼로 알려진 매치플레이 방식이 있으며, 베스트볼에서는 규칙 23에 따라 한 개인 플레이어가 각자 자신의 볼을 플레이하는 둘 또는 세 명의 파트너로 이루어진 한 편과 경쟁한다. (세 명의 파트너가 한 편을 이루는 베스트볼에서 다른 파트너란 다른 두 파트너를 가리킨다).

23.2 포볼의 스코어 산정방법 Scoring in Four-Ball

23.2a 매치플레이와 스트로크플레이에서 편 의 홀 스코어

- 두 파트너가 모두 홀 아웃하였거나 규칙에 따라 홀을 끝낸 경우: 더 낮은 스코어가 그 편 의 홀 스코어가 된다.
- 한 파트너만 홀 아웃하였거나 규칙에 따라 홀을 끝낸 경우: 홀 아웃한 파트너의 스코어가 그 편 의 홀 스코어가 되며, 다른 파트너는 홀 아웃을 하지 않아도 된다.
- 두 파트너가 모두 홀 아웃하지도 않고 규칙에 따라 홀을 끝내지도 않은 경우: 그 편 의 홀 스코어는 없다.
 - » 매치플레이에서 상대방의 편이 이미 그 홀을 컨시드하였거나 그 홀을 지지 않은 한, 그 편은 **그 홀을 지게 된다.**

- » 스트로크플레이에서 규칙 3.3c에 따라 제때 그 잘못을 바로잡지 않은 한, 그 편은 **실격**이 된다.

23.2b 스트로크플레이에서 편외 스코어카드

- (1) **편외 책임** - 편외의 각 홀 그로스 스코어는 반드시 하나의 스코어카드에 기록하여야 하며, 핸디캡 경기에서는 각 파트너의 핸디캡이 반드시 스코어카드에 명시되어 있어야 한다.

스코어카드에는 홀마다,

- 적어도 한 파트너의 그로스 스코어를 반드시 기록하여야 한다.
- 둘 또는 세 명의 파트너의 스코어를 모두 기록하여도 페널티는 없다.
- 스코어카드에 기록된 각 스코어는 반드시 어느 파트너의 것인지 분명하게 구별되어야 한다. 그렇지 않은 경우, 그 편은 **실격**이 된다.
- 그 편외의 스코어를 하나의 스코어로 뭉뚱그려서 나타내는 것으로는 충분하지 않다.

한 명의 파트너만 그 편외의 스코어카드에 기록된 홀 스코어들을 확인·서명(규칙 3.3b 참조)하여도 된다.

- (2) **위원회의 책임** - 위원회는 핸디캡 경기에서 핸디캡을 적용하고 어느 스코어를 그 편외의 홀 스코어로 집계할 것인지 결정하여야 할 책임이 있다.

- 어떤 홀에 하나의 스코어만 기록된 경우, 그 스코어를 그 편외의 스코어로 집계한다.
- 어떤 홀에 두 파트너의 홀 스코어가 모두 기록되었는데,
 - » 그 두 스코어가 다를 경우, 더 낮은 홀 스코어(그로스 또는 넷)를 그 편외의 스코어로 집계한다.
 - » 그 두 스코어가 같을 경우, 위원회는 어느 스코어를 집계할 수 있다. 어떤 이유로든 위원회가 집계한 스코어가 잘못된 스코어로 밝혀질 경우, 위원회는 다른 스코어를 집계한다.

편외의 스코어로 집계된 스코어가 어느 파트너의 스코어인지 분명하게 구별되지 않거나, 그 파트너가 그 홀의 플레이와 관련하여 실격이 된 경우, 그 편은 **실격**이 된다.

23.2c 포볼에서 규칙 11.2가 적용되지 않는 경우

다음과 같은 경우, 규칙 11.2는 적용되지 않는다.

플레이어의 파트너는 이미 홀을 끝냈고, 플레이어의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어가야 그 편외의 홀 스코어를 한 타 더 낮출 수 있게 되는데 그럴 만한 합리적인 기회가 없을 때 누군가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 그 사람에게에는 페널티가 없고 플레이어의 볼은 그 편외의 볼로 유효하지 않다.

그림 23.2b: 스크래치 포볼 스트로크플레이의 스코어 산정방법

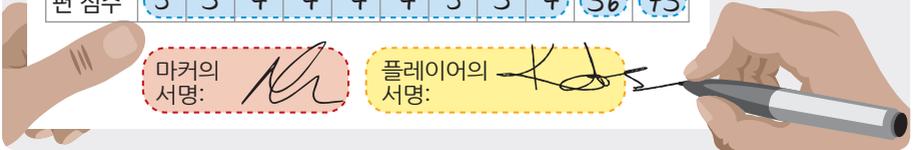
이름: 홍길동, 구민석 날짜: 2019년 5월 19일

홀	1	2	3	4	5	6	7	8	9	아웃
홍길동	4	5	4	6	4	3	6			
구민석	5	3	5	6	4	3	5			
편점수	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

홀	10	11	12	13	14	15	16	17	18	인	합계
홍길동	5	4	4	4	4	5	3	4			
구민석	5	3	4	4	4	3	5				
편점수	5	3	4	4	4	5	3	4	36	73	

책임

-  위원회
-  플레이어
-  플레이어와 마커



23.3 라운드가 시작되고 끝나는 시점; 홀이 끝나는 시점

When Round Starts and Ends; When Hole Is Completed

23.3a 라운드가 시작되는 시점

편의 라운드는 파트너들 중 한 파트너가 그 편이 첫 번째 홀에서 첫 번째 스트로크를 할 때 시작된다.

23.3b 라운드가 끝나는 시점

편의 라운드는 다음과 같은 시점에 끝난다.

- 매치플레이어에서 어느 한 편이 그 매치를 이겼을 때(규칙 3.2a(3), (4) 참조)
- 스트로크플레이어에서 라운드의 마지막 홀에서 두 파트너가 모두 홀 아웃(규칙 6.1이나 14.7b와 같은 규칙에 따라 잘못을 바로잡은 것까지 포함)하였거나, 한 파트너만 홀 아웃하고 다른 파트너는 홀 아웃하지 않기로 함으로써 홀을 끝냈을 때

23.3c 홀이 끝나는 시점

편의 홀은 다음과 같은 시점에 끝난다.

- (1) **매치플레이** - 두 파트너가 모두 홀 아웃하였거나, 다른 편이 그들의 다음 스트로크를 컨시드하였거나, 어느 한 편이 그 홀을 컨시드하였을 때
- (2) **스트로크플레이** - 두 파트너가 모두 홀 아웃하였거나, 한 파트너만 홀 아웃하고 다른 파트너는 홀 아웃하지 않기로 하였을 때

23.4 파트너들은 각자 또는 함께 그 편을 대표할 수 있다

One or Both Partners May Represent the Side

라운드 동안 내내 또는 어느 한 시점에, 한 파트너만으로 그 편을 대표할 수 있다. 편을 대표하기 위하여 두 파트너가 모두 있어야 하는 것은 아니며, 두 파트너가 모두 있더라도 홀마다 두 파트너가 모두 플레이를 하여야 하는 것은 아니다.

부재중이던 파트너가 플레이를 하기 위하여 도착한 경우, 그 파트너는 홀과 홀 사이에 한 하여, 자신의 편의 플레이에 합류할 수 있다.

- **매치플레이** - 매치의 어떤 플레이어든 홀을 시작하기 전: 그 매치의 어떤 플레이어든 홀을 시작한 후 부재중이던 파트너가 도착한 경우, 그 플레이어는 다음 홀이 시작될 때까지 자신의 편의 플레이에 합류할 수 없다.
- **스트로크플레이** - 다른 파트너가 홀을 시작하기 전: 자신의 파트너가 홀 플레이를 시작한 후 부재중이던 파트너가 도착한 경우, 그 도착한 파트너는 다음 홀이 시작될 때까지 자신의 편의 플레이에 합류할 수 없다.

자신의 편의 홀 플레이에 합류하는 것이 허용되지 않는 파트너라도 그 홀에서 자신의 파트너에게 어드바이스나 도움을 줄 수는 있으며 자신의 파트너를 위한 그 밖의 행동을 할 수는 있다(규칙 23.5a와 23.5b 참조).

규칙 23.4의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

23.5 파트너의 플레이에 영향을 미치는 플레이어의 행동

Player's Actions Affecting Partner's Play

23.5a 파트너가 자신의 볼과 관련하여 할 수 있는 행동은 플레이어도 할 수 있다

한 편이 각 파트너는 반드시 각자 자신의 볼을 플레이하여야 하지만,

- 플레이어는 볼을 마크하기 · 집어 올리기 · 리플레이스하기 · 드롭하기 · 플레이스하기 등 스트로크를 하기 전에 파트너에게 허용되는 행동이라면 어떤 행동이든 그 파트너의 볼과 관련하여 할 수 있다.

- 플레이어와 플레이어의 캐디는 자신의 파트너의 캐디에게 허용된 방법이라면 어떤 방법(예, 어드바이스 주고받기 또는 규칙 10에서 허용한 그 밖의 행동)으로든 그 파트너를 도울 수 있다. 그러나 규칙에 따라 자신의 파트너의 캐디에게 허용되지 않은 방법으로 자신의 파트너를 도와서는 안 된다.

스트로크플레이에서 파트너들은 서로에게 또는 다른 어떤 플레이어에게 도움을 주기 위하여 퍼팅그린에 볼을 그대로 놓아두고 플레이하기로 합의해서는 안 된다(규칙 15.3a 참조).

23.5b 플레이어의 행동에 대한 책임은 파트너에게 있다

파트너의 볼이나 장비와 관련하여 플레이어가 한 모든 행동은 파트너가 한 행동으로 간주된다.

파트너가 하였다면 규칙에 위반되었을 행동을 플레이어가 한 경우,

- 그 파트너가 규칙을 위반한 것이 되고, 그 위반에 따른 페널티 또한 그 파트너가 받는다(규칙 23.8a 참조).
- 다음과 같은 경우는 플레이어의 규칙 위반으로 파트너가 페널티를 받게 되는 예이다.
 - » 파트너가 할 스트로크에 영향을 미치는 상태를 플레이어가 개선한 경우
 - » 플레이어가 우연히 파트너의 볼을 움직이게 한 경우
 - » 플레이어가 파트너의 볼을 집어 올리기 전에 그 지점을 마크하지 않은 경우

본 규칙은 파트너나 파트너의 캐디가 하였다면 규칙에 위반되었을 행동을 플레이어의 캐디가 파트너의 볼과 관련하여 한 경우에도 적용된다.

플레이어나 플레이어의 캐디의 행동이 플레이어의 볼을 플레이할 때와 파트너의 볼을 플레이할 때 모두 영향을 미쳤을 때, 두 파트너 모두에게 페널티가 적용되는 경우에 대해서는 규칙 23.8a(2)를 참조한다.

23.6 편의 플레이 순서 Side's Order of Play

파트너들은 자신들의 편에 최선이라고 생각되는 순서대로 플레이를 할 수 있다.

즉, 규칙 6.4a(매치플레이)나 규칙 6.4b(스트로크플레이)에 따라 플레이어가 플레이할 순서가 되었을 때, 그 순서대로 플레이할 수도 있고 플레이어의 파트너가 먼저 플레이를 할 수도 있다.

예외 - 매치플레이에서 한 편이 스트로크를 컨시드한 후 상대방이 홀 플레이를 계속하는 경우

- 다음 스트로크를 컨시드받은 플레이어가 플레이를 계속하는 것이 자신의 파트너에게 도움이 될 경우, 플레이어는 그 홀의 플레이를 계속해서는 안 된다.

- 그렇게 한 경우, 플레이어의 홀 스코어는 페널티 없이 그대로 유효하지만, 파트너의 홀 스코어는 그 편이 스코어로 유효하지 않다.

23.7 파트너들은 클럽을 공동으로 사용할 수 있다 Partners May Share Clubs

본 규칙은 파트너들의 클럽의 총수가 14개 이하인 경우에 한하여, 파트너들이 클럽을 공동으로 사용하는 것을 허용한다(규칙 4.1b(2)의 수정).

23.8 페널티가 한 파트너에게만 적용되는 경우 또는 두 파트너에게 모두 적용되는 경우 When Penalty Applies to One Partner Only or Applies to Both Partners

플레이어가 규칙 위반으로 페널티를 받는 경우, 페널티는 그 페널티의 단계와 플레이 방식에 따라 플레이어에게만 적용될 수도 있고 두 파트너 모두(즉, 편)에게 적용될 수도 있다.

23.8a 실격 이외의 페널티

(1) 페널티는 원칙적으로 플레이어에게만 적용된다: 플레이어가 실격 이외의 페널티를 받는 경우, 원칙적으로 그 페널티는 플레이어에게만 적용되며 파트너에게는 적용되지 않는다. 다만 (2)와 같은 상황에서는 예외이다.

- 플레이어가 받은 모든 벌타는 플레이어의 스코어에만 추가되며 파트너의 스코어에 는 추가되지 않는다.
- 매치플레이에서 일반 페널티(홀 패)를 받은 플레이어는 자신의 편이 홀 스코어로 유효한 스코어가 없다. 그러나 그 페널티가 자신의 파트너에게 적용되는 것은 아니기 때문에, 그 파트너는 그 홀에서 편을 위한 플레이를 계속할 수 있다.

(2) 플레이어의 페널티가 파트너에게도 적용되는 경우

- 플레이어가 규칙 4.1b(클럽 개수의 한도(14개); 클럽의 공동 사용·추가·교체)를 위반한 경우: 매치플레이에서는 편이 페널티(매치 스코어 조정)를 받으며, 스트 로크플레이에서는 파트너도 플레이어가 받는 것과 동일한 페널티를 받는다.
- 플레이어의 위반이 파트너의 플레이에 도움이 된 경우: 매치플레이에서든 스트로 크플레이에서든 파트너는 플레이어가 받는 것과 동일한 페널티를 받는다.
- 매치플레이에서 플레이어의 위반이 상대방의 플레이에 피해를 준 경우: 파트너도 플레이어가 받는 것과 동일한 페널티를 받는다.

예외 - 플레이어가 잘못된 볼에 스트로크를 한 것은 파트너의 플레이에 도움을 주거나 상대방의 플레이에 피해를 준 것으로 간주되지 않는다.

- 이 경우에는 그 플레이어만 규칙 6.3c의 위반으로 **일반 페널티**를 받는다.
- 잘못된 볼로 플레이한 볼이 파트너의 볼이든 상대방의 볼이든 다른 누군가의 볼이든 관계없이, 그 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.

23.8b 실격 페널티

(1) 한 파트너만 위반하였는데 편이 실격되는 경우 - 어느 파트너든 다음과 같은 규칙에 따라 실격 페널티를 받은 경우, 그 편은 **실격**이 된다.

- 규칙 1.2 플레이어의 행동 기준
- 규칙 1.3 규칙에 따라 플레이하기
- 규칙 4.1a 스트로크에 허용되는 클럽
- 규칙 4.1c 클럽을 플레이에서 배제시키는 절차
- 규칙 4.2a 라운드 플레이에 허용되는 볼
- 규칙 4.3 장비의 사용
- 규칙 5.6a 부당한 지연
- 규칙 5.7b-c 위원회가 플레이를 중단하고 재개하는 경우
- 규칙 6.2b 티잉구역 규칙

매치플레이에만 해당되는 규칙

- 규칙 3.2c 핸디캡 매치에서 핸디캡을 적용하는 방법

스트로크플레이에만 해당되는 규칙

- 규칙 3.3b(2) 플레이어의 책임: 스코어카드의 확인 · 서명 및 제출
- 규칙 3.3b(3) 잘못된 홀 스코어
- 규칙 3.3b(4) 핸디캡 경기의 스코어 산정방법
- 규칙 5.2b 라운드 전에 또는 라운드와 라운드 사이에 코스에서 연습하기
- 규칙 23.2b 스트로크플레이 방식의 포볼에서 편이 스코어카드

(2) 두 파트너가 모두 위반하였을 때 편이 실격되는 경우 - 두 파트너 모두 다음과 같은 규칙에 따라 실격 페널티를 받은 경우, 그 편은 **실격**이 된다.

- 규칙 5.3 라운드 시작하기와 끝내기
- 규칙 5.4 조 편성
- 규칙 5.7a 플레이어가 플레이를 중단할 수 있는 경우 또는 반드시 중단하여야 하는 경우

스트로크플레이에만 해당되는 규칙

한 홀에서 두 파트너 모두 다음의 규칙을 두 가지 이상 위반하여 실격 페널티를 받은 경우, 그 편은 **실격**이 된다.

- 규칙 3.3c 홀 아웃하지 않은 경우
- 규칙 6.1b 홀을 시작할 때 티잉구역 밖에서 플레이한 경우
- 규칙 6.3 잘못된 볼
- 규칙 14.7b 잘못된 장소에서 플레이한 경우

(3) 위반한 플레이어만 유효한 홀 스코어가 없는 경우 - 플레이어가 실격 페널티가 부과 되는 규칙을 위반한 그 밖의 모든 경우, 그 플레이어가 실격이 되지는 않는다. 다만 위반이 일어난 홀에서 그 플레이어가 낸 스코어는 그 편이 스코어로 유효하지 않다.

매치플레이에서 두 파트너가 동일한 홀에서 이와 같은 규칙을 위반한 경우, 그 편은 **홀을 지게 된다.**

규칙 24

팀 경기

Team Competitions

규칙의 목적 :

규칙 24는 팀 경기에 관한 규칙이다. 팀 경기는 매치플레이로 플레이될 수도 있고 스트로크 플레이로 플레이될 수도 있다. 팀 경기에서는 여러 플레이어들이나 여러 편들이 한 팀을 이루어 다른 팀과 경쟁한다. 한 팀의 스코어는 그 팀의 구성원들의 라운드나 매치의 결과를 합산한 것으로 한다.

24.1 팀 경기의 개요 Overview of Team Competitions

- ‘팀’이란 다른 팀에 대항하여, 개인으로서 플레이하거나 편으로서 플레이하는 플레이어들의 그룹을 말한다.
- 그 플레이어들이 팀의 구성원으로서 하는 플레이는 그 팀 경기와 동시에 열리는 다른 경기(예, 개인 스트로크플레이)의 일부가 될 수도 있다.

팀 경기에는 규칙 1부터 규칙 23까지의 규칙이 규칙 24로 수정된 바와 같이 적용된다.

24.2 팀 경기의 경기 조건 Terms of Team Competition

위원회는 팀 경기의 플레이 방식, 팀 전체의 스코어를 합산하는 방법 및 그 밖의 경기 조건을 결정한다.

- 매치플레이에서 매치를 이기거나 비겼을 때 부여하는 점수
- 스트로크플레이에서 각 팀의 총 스코어로 집계하는 스코어
- 비긴 상태로 팀 경기를 끝내는지 여부 또는 비긴 상태로 끝내지 않을 경우의 승패 결정 방법

24.3 팀의 주장 Team Captain

각 팀은 그 팀을 이끌고 팀을 위한 결정(예, 그 팀의 플레이어들을 어느 라운드나 매치에, 어떤 순서로, 누구와 함께 파트너로 플레이하도록 할 것인지)을 할 사람을 그 팀의 주장으로 지명할 수 있다.

팀의 주장이 그 경기에 참가하는 플레이어일 수도 있다.

24.4 팀 경기에서 허용되는 어드바이스 Advice Allowed in Team Competition

24.4a 팀에 어드바이스를 제공할 수 있는 사람(어드바이스 제공자)

위원회는, 각 팀이 한 사람(어드바이스 제공자)을 지명하여 그 사람이 라운드 동안 그 팀의 플레이어들에게 어드바이스와 규칙 10.2b(2)에 허용된 그 밖의 도움을 주거나 그 플레이어들로부터 어드바이스 요청을 받아들일 수 있도록 허용하는 로컬룰을 채택할 수 있다.

- 어드바이스 제공자는 팀의 주장이거나 코치 또는 그 밖의 사람(그 경기에서 플레이하는 팀 구성원 포함)일 수도 있다.
- 어드바이스 제공자는 반드시 어드바이스를 제공하기 전에 위원회로부터 그 신분을 확인받아야 한다.
- 위원회는 각 팀이 라운드나 경기 도중에 그 팀의 어드바이스 제공자를 바꾸는 것을 허용할 수 있다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 H-2 (위원회는 각 팀이 두 명의 어드바이스 제공자를 지명하는 것을 허용하는 로컬룰을 채택할 수 있다).

24.4b 플레이를 하는 동안 어드바이스 제공자에 대한 제한

어떤 팀의 어드바이스 제공자가 그 팀의 플레이어인 경우, 그 어드바이스 제공자가 플레이어로서 라운드를 플레이하는 동안에는 어드바이스 제공자로서의 역할을 할 수 없다.

팀의 플레이어로서 라운드를 플레이하는 동안에는 규칙 10.2a에 따라 어드바이스에 관한 제한을 받는다는 점에서, 어드바이스 제공자는 팀의 다른 구성원들과 똑같이 간주된다.

24.4c 파트너 이외의 팀 구성원들끼리의 어드바이스 금지

한 편을 이룬 파트너로서 함께 플레이하는 경우를 제외하고,

- 플레이어는 그 코스에서 플레이하고 있는 자신의 팀 구성원과 어드바이스를 주고받아서 안 된다.
- 그 팀 구성원이 그 코스에서 플레이하고 있는 같은 조의 플레이어든 다른 조의 플레이어든 어드바이스를 주고받아서 안 된다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 H-5 (위원회는 플레이어의 라운드 스코어를 팀 스코어의 일부로만 집계하는 스트로크플레이 방식의 팀 경기에서 같은 조에서 플레이하고 있는 팀 구성원들은 파트너가 아니더라도 서로 어드바이스를 주고받을 수 있는 로컬룰을 채택할 수 있다).

규칙 24.4의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티



용어의 정의

Definitions



가장 가까운 완전한 구제지점 Nearest Point of Complete Relief

가장 가까운 완전한 구제지점이란 비정상적인 코스상태(규칙 16.1), 위험한 동물이 있는 상태(규칙 16.2), 잘못된 그린(규칙 13.1f), 플레이금지구역(규칙 16.1f와 17.1e)으로부터 페널티 없는 구제를 받거나 특정한 로컬룰에 따라 구제를 받는 경우의 기준점을 말한다.

이 기준점은 볼이 놓여야 할 것으로 추정되는 지점으로서,

- 그 볼의 원래의 지점과 가장 가깝지만, 그 지점보다 홀에 더 가깝지 않고
- 요구되는 코스의 구역에 있으며
- 원래의 지점에 방해가 되는 상태가 없었다면 플레이어가 했을 스트로크에 더 이상 방해가 되지 않는 지점이다.

이 기준점을 추정할 때, 플레이어는 반드시 그 스트로크에 사용했을 것과 동일한 클럽 · 스탠스 · 스윙 · 플레이 선을 사용하여 추정하여야 한다.

플레이어가 실제로 스탠스를 취하여 선택한 클럽으로 스윙을 해보면서 그 스트로크를 시연할 필요는 없다(다만 일반적으로 플레이어가 시연해보는 것이 정확한 추정에 도움이 되므로 그렇게 할 것을 권장한다).

가장 가까운 완전한 구제지점은 오로지 구제를 받고자 하는 특정한 상태와 관련된 것이지만, 그 상태와는 다른 무엇인가로 인한 방해가 있는 위치에 있을 수도 있다.

- 플레이어가 구제를 받고 난 후 또 다른 상태로 인한 방해가 있고 그 상태에서부터 구제가 허용되는 경우, 플레이어는 그 새로운 상태에서부터 방해를 받지 않는 새로운 가장 가까운 완전한 구제지점을 결정하여 다시 구제를 받을 수 있다.
- 플레이어가 구제를 받을 때에는 반드시 각 상태에 따라 따로 구제를 받아야 한다. 다만 플레이어가 그렇게 하더라도 그 둘 중 어느 한 상태로 인한 방해가 계속될 것이라고 판단되는 경우에는 그 두 상태에서부터 동시에 벗어나는 가장 가까운 완전한 구제지점을 결정하여 한 번에 구제를 받을 수 있다.

개선 Improve

개선이란 플레이어가 스트로크를 위한 잠재적인 이익을 얻기 위하여 스트로크에 영향을 미치는 상태 또는 플레이에 영향을 미치는 그 밖의 물리적인 상태를 하나라도 변경하는 것을 말한다.

교체 Substitute

교체란 플레이어가 다른 볼을 인플레이볼이 되게 함으로써 홀 플레이에 사용하고 있는 볼을 바꾸는 것을 말한다.

플레이어가 어떤 방법(규칙 14.4 참조)으로든 자신의 원래의 볼 대신 다른 볼을 인플레이한 다음과 같은 경우, 그 플레이어는 볼을 교체한 것이다.

- 원래의 볼이 인플레이볼이었던 경우
- 원래의 볼을 코스에서 집어 올렸거나 그 볼이 분실되었거나 아웃오브바운즈로 갔기 때문에, 원래의 볼이 더 이상 인플레이볼이 아니었던 경우

다음과 같이 볼을 교체한 경우라도 그 볼은 플레이어의 인플레이볼이다.

- 잘못된 방법이나 잘못된 장소에서 리플레이스하였거나 드롭하였거나 플레이스하여 교체한 경우
- 규칙에서 플레이어가 원래의 볼을 도로 인플레이할 것을 요구하는데 다른 볼로 교체한 경우

구제구역 Relief Area

구제구역이란 규칙에 따라 구제를 받는 경우, 플레이어가 반드시 볼을 드롭하여야 하는 구역을 말한다. 각 구제 규칙은 플레이어가 다음의 세 가지 요건에 따라 정해지는 크기와 위치를 가진 특정한 구제구역을 사용할 것을 요구한다.

- 기준점: 구제구역의 크기를 측정하는 기준이 되는 지점
- 구제구역의 크기: 구제구역의 크기는 기준점으로부터 한 클럽 길이 또는 두 클럽 길이 이내의 구역으로 제한된다.
- 구제구역의 위치 제한: 구제구역의 위치는 다음과 같은, 한 가지 이상의 제한을 받을 수 있다.
 - » 구제구역은 반드시 일반구역에 있어야 하거나 벙커나 페널티구역에 있어서는 안 되는 경우처럼, 어떤 특정한 코스의 구역에 있어야 한다.
 - » 구제구역은 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하거나 반드시 구제를 받으려고 하는 페널티구역이나 벙커의 밖에 있어야 한다.
 - » 구제구역은 구제를 받으려고 하는 상태로부터 더 이상 방해(그 특정한 규칙에 규정된 방해)를 받지 않는 곳이어야 한다.

구제구역의 크기를 정하기 위하여 클럽 길이를 이용할 때, 플레이어는 배수로나 배수구 또는 그와 유사한 것들을 가로질러 측정할 수 있으며, 어떤 물체(예, 나무·울타리·벽·터널·배수구·스프링클러 헤드)를 가로지르거나 통과하여 측정할 수 있다. 그러나 자연적인 오르막이나 내리막 지형을 수평으로 가로질러 측정해서는 안 된다.

「위원회 절차」 섹션 2 (위원회는 플레이어가 특정한 구제를 받는 경우에 드롭존을 구제구역으로 사용할 것을 허용하거나 요구할 수 있다) 참조

깃대 Flagstick

깃대란 플레이어가 홀의 위치를 볼 수 있도록, 위원회가 홀에 꽂아둔 움직일 수 있는 긴 막대를 말한다. 깃발과 그 막대에 부착된 그 밖의 모든 물질이나 물체는 깃대에 포함된다.

깃대에 관한 요건은 「장비 규칙」에 규정되어 있다.

동물 Animal

동물이란 포유류·조류·파충류·양서류·무척추동물(예, 벌레·곤충·거미·갑각류)을 포함하여, 동물계에 살아있는 모든 개체(사람은 제외)를 말한다.

동물이 판 구멍 Animal Hole

동물이 판 구멍이란 루스임페디먼트로 규정된 동물(예, 벌레나 곤충)이 판 구멍을 제외한, 동물이 지면에 판 모든 구멍을 말한다.

다음과 같은 것들은 동물이 판 구멍에 포함된다.

- 동물이 그 구멍을 팔 때 떨어져 나온 부스러기
- 동물이 그 구멍을 드나든 흔적이나 자국
- 동물이 땅속으로 구멍을 파느라고 불룩하게 솟아오르거나 변형된 지면의 모든 부분

드롭 Drop

드롭이란 볼을 인플레이하려는 의도를 가지고 그 볼을 손에 들고 공중에서 떨어뜨리는 것을 말한다.

플레이어가 인플레이하려는 의도 없이 볼을 떨어뜨린 경우, 그 볼은 드롭된 것이 아니므로 인플레이볼이 아니다(규칙 14.4 참조).

각 구제 규칙은 그 볼을 반드시 드롭하고 그 볼이 정지되어야 할 특정한 구제구역을 규정하고 있다.

구제를 받을 때 플레이어는 반드시 무릎 높이에서 그 볼을 손에서 놓되,

- 볼을 던지거나 굴리거나 볼에 스핀을 주거나 볼이 정지할 곳에 영향을 미칠 수도 있는 동작을 하지 않으므로써 그 볼이 똑바로 떨어지도록 하여야 하며
- 그 볼이 지면에 닿기 전에 플레이어의 몸이나 장비를 맞혀서는 안 된다(규칙 14.3b 참조).

라운드 Round

라운드란 위원회가 정한 순서대로 18개의 홀 또는 그 이하의 홀을 플레이하는 것을 말한다.

라이 Lie

라이란 볼이 정지한 지점과 그 볼에 닿아있거나 그 볼 바로 옆에 자라거나 붙어있는 모든 자연물·움직일 수 없는 장애물·코스와 분리할 수 없는 물체·코스의 경계물을 아우르는 지점을 말한다.

루스임페디먼트와 움직일 수 있는 장애물은 볼의 라이에 해당되지 않는다.

레프리 Referee

레프리란 위원회로부터 사실상의 문제를 결정하고 규칙을 적용할 권한을 위임받은 사람을 말한다.

「위원회 절차」 섹션 6C (레프리의 책임과 권한) 참조

루스임페디먼트 Loose Impediment

루스임페디먼트란 다음과 같이 어딘가에 붙어있지 않은 모든 자연물을 말한다.

- 돌맹이, 붙어있지 않은 풀, 낙엽, 나뭇가지, 나무토막
- 동물의 사체와 배설물
- 벌레와 곤충, 벌레나 곤충처럼 쉽게 제거할 수 있는 동물, 그런 동물들이 만든 흙더미나 거미줄(예, 지렁이 똥이나 개밧뚝)
- 뭉쳐진 흙덩어리(에어레이션 찌꺼기 포함)

다음과 같은 상태의 자연물은 루스임페디먼트가 아니다.

- 자라거나 붙어있는 상태
- 지면에 단단히 박혀있는 상태(즉, 쉽게 뽑히지 않는 상태)
- 볼에 달라붙어있는 상태

특별한 경우:

- 모래와 흩어진 흙은 루스임페디먼트가 아니다.
- 이슬과 서리와 물은 루스임페디먼트가 아니다.
- 눈과 천연 얼음(서리는 제외)은 루스임페디먼트이며, 지면에 있는 경우에는 플레이어의 선택에 따라 일시적으로 고인 물로 간주될 수 있다.
- 거미줄은 다른 물체에 붙어있더라도 루스임페디먼트이다.

리플레이스 Replace

리플레이스란 볼을 인플레이하려는 의도를 가지고 그 볼을 내려놓아 플레이스하는 것을 말한다.

플레이어가 인플레이하려는 의도 없이 볼을 내려놓은 경우, 그 볼은 리플레이스된 것이 아니므로 인플레이볼이 아니다(규칙 14.4 참조).

규칙에서 볼을 리플레이스할 것을 요구할 때에는 반드시 그 볼이 리플레이스되어야 할 특정한 지점이 그 관련 규칙에 규정되어있다.

마커 Marker

마커란 스트로크플레이에서 플레이어의 스코어카드에 그 플레이어의 스코어를 기록하고 그 스코어카드를 확인하고 서명하여야 할 책임이 있는 사람을 말한다. 다른 플레이어는 마커가 될 수 있지만, 플레이어의 파트너는 마커가 될 수 없다.

위원회는 플레이어의 마커를 지정해줄 수도 있고 플레이어들에게 마커를 선택하는 방법을 알려줄 수도 있다.

마크 Mark

마크란 볼이 정지한 지점을 나타내기 위하여

- 그 볼 바로 뒤나 옆에 볼마커를 놓아두거나
- 클럽을 들고 그 볼 바로 뒤나 옆의 지면에 그 클럽의 한쪽 끝을 대는 것을 말한다.

이와 같이 하는 이유는 볼을 집어 올린 후 그 볼을 반드시 리플레이스하여야 할 지점을 나타내기 위한 것이다.

매치플레이 Match Play

매치플레이란 플레이어나 편이 상대방이나 다른 편과 직접적으로 경쟁하며 한 라운드 이상의 라운드를 플레이하는 방식을 말한다.

- 플레이어나 편은 상대방이나 다른 편보다 더 적은 타수(스트로크 수와 벌타의 합)로 홀을 끝낸 경우, 그 홀을 이기며
- 이긴 홀의 수가 남은 홀의 수보다 더 많은 상태로 상대방이나 다른 편을 앞선 경우, 그 매치의 승자가 된다.

매치플레이는 싱글 매치(한 명의 플레이어가 한 명의 상대방과 직접적으로 경쟁하는 플레이)나 스리볼 매치로 플레이될 수도 있고 두 명의 파트너로 이루어진 편들이 경쟁하는 포섬이나 포볼 매치로 플레이될 수도 있다.

맥시멈스코어 Maximum Score

맥시멈스코어란 플레이어나 편의 홀 스코어를 위원회가 더블 파·특정한 숫자·네트 더블 보기 등으로 정해놓은 최대 타수(스트로크 수와 벌타의 합)로 한정하는 스트로크플레이의 한 방식을 말한다.

박힌 볼 Embedded

박힌 볼이란 플레이어의 직전의 스트로크로 인하여, 플레이어의 볼이 그 볼 자체의 피치마크 안에 들어간 채 그 볼의 일부가 지면 아래에 있는 상태를 말한다.

볼이 흙에 직접 닿은 채 박힌 경우에만 박힌 볼로 간주되는 것은 아니다(즉, 풀이나 루스 임페디먼트가 그 볼과 흙 사이에 끼인 채 박힌 경우에도 그 볼은 박힌 볼이다).

벙커 Bunker

벙커란 모래로 특별하게 조성된 구역으로서, 주로 풀이나 흙이 제거된 채 움푹 꺼진 지형으로 된 구역을 말한다.

다음과 같은 것들은 벙커의 일부가 아니다.

- 흙·풀·뗏장·인공자재로 만들어진, 벙커의 경계에 있는 턱이나 측벽 또는 측면
- 벙커의 경계 안에 있는 흙 또는 자라거나 붙어있는 모든 자연물(예, 풀·덤불·나무)
- 벙커의 경계 밖으로 흘러나오거나 흩뿌려진 모래
- 벙커 안이 아닌, 코스 상의 모래로 된 모든 구역(예, 사막·그 밖의 자연적인 모래지역·흔히 황무지로 불리는 구역)

벙커는 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역 중 하나이다.

위원회는 모래로 조성된 구역을 일반구역의 일부(즉, 벙커가 아니라는 의미)로 규정할 수도 있고 모래로 조성되지 않은 구역을 벙커로 규정할 수도 있다.

어떤 벙커가 수리 중에 있고 위원회가 그 벙커 전체를 수리지로 규정하는 경우, 그 벙커는 일반구역의 일부(즉, 벙커가 아니라는 의미)로 간주된다.

「용어의 정의」와 규칙 12에서 언급하는 ‘모래’에는 그 모래에 혼합된 모든 종류의 흙과 벙커 자재로 쓰이는 모든 종류의 모래(예, 조개껍데기를 갈아서 만든 모래)가 포함된다.

볼마커 Ball-Marker

볼마커란 티·동전·볼마커용으로 만들어진 물건·그 밖의 자그마한 장비처럼, 집어 올릴 볼의 지점을 마크하기 위하여 사용하는 인공물을 말한다.

규칙에서 어떤 볼마커를 움직인 것에 대하여 언급하는 경우, 그것은 집어 올린 후 아직 리플레이스하지 않은 볼의 지점을 마크하기 위하여 코스 상에 놓아둔 볼마커를 의미한다.

분실 Lost

분실이란 플레이어나 플레이어의 캐디(또는 플레이어의 파트너나 파트너의 캐디)가 볼을 찾기 시작한 후 3분 안에 그 볼이 발견되지 않은 상태를 말한다.

볼을 찾기 시작한 후 타당한 이유(예, 플레이가 중단된 경우 또는 다른 플레이어가 플레이하는 것을 기다리느라 잠시 비켜서 있는 경우)가 있어서 또는 플레이어가 확인했던 볼이 잘못된 볼이라서 볼 찾기가 중단된 경우,

- 볼 찾기가 중단된 후 재개되기까지의 시간은 볼을 찾는 시간에 포함되지 않으며
- 볼 찾기에 허용되는 시간은 볼을 찾기 시작했을 때부터 중단될 때까지의 시간과 볼 찾기를 재개한 이후의 시간을 합하여, 총 3분이다.

비정상적인 코스상태 Abnormal Course Condition

비정상적인 코스상태란 다음과 같이 규정된 네 가지 상태를 말한다.

- 동물이 판 구멍
- 수리지
- 움직일 수 없는 장애물
- 일시적으로 고인 물

상대방 Opponent

상대방이란 매치에서 플레이어와 경쟁하는 사람을 말한다. 이 용어는 매치플레이에만 적용된다.

수리지 Ground Under Repair

수리지란 위원회가 그 코스에서 수리지로 규정한 모든 부분(표시 여부와 관계없이)을 말한다. 다음과 같은 부분들은 모두 수리지에 포함된다.

- 수리지의 경계 안의 모든 지면
- 수리지에 뿌리를 둔 풀이나 덩굴, 나무 또는 그 안에서 자라거나 붙어있는 모든 자연물과 그러한 자연물들이 수리지의 경계 밖 지면 위로 뺏어나간 모든 부분(그러나 그 자연물이 수리지의 경계 밖 지면에 붙어있거나, 그 경계 안에 뿌리를 둔 나무의 뿌리가 땅속으로 그 경계 밖으로 뺏어나간 부분처럼, 그 지면 아래에 있는 부분은 포함되지 않는다.)

다음과 같은 것들은 위원회가 수리지로 규정하지 않더라도 수리지에 포함된다.

- 위원회나 코스 관리팀에 의하여 만들어진 모든 구멍
 - » 코스를 세팅하는 과정에서 만들어진 구멍(예, 말뚝을 제거한 곳에 생긴 구멍 또는 다른 홀의 플레이에 사용되고 있는 더블 그린 상의 홀)

- » 코스를 관리하는 과정에서 만들어진 구멍(예, 뗏장이나 나무 그루터기를 제거하거나 배관을 설치하는 과정에서 생긴 구멍, 그러나 에어레이션 구멍은 제외)
- 나중에 치우려고 쌓아둔 깎아낸 잔디나 낙엽의 더미 또는 그 밖의 모든 자재
 - » 다만 나중에 치우려고 쌓아둔 자연물은 루스임페디먼트이기도 하며
 - » 위원회가 수리지로 규정하지 않은 한, 치울 의도 없이 코스에 방치된 각종 자재는 수리지가 아니다.
- 플레이어의 스트로크나 스탠스로 인하여 훼손될 위험이 있을 정도로 그 플레이어의 볼 가까이 있는 모든 동물의 서식지(예, 새 둥지) – 그러나 루스임페디먼트로 규정된 동물(예, 벌레나 곤충)이 만든 서식지는 제외

수리지의 경계는 말뚝이나 선 또는 지형으로 규정되어야 한다.

- **말뚝:** 말뚝으로 규정된 경우, 수리지의 경계는 그 말뚝과 지면의 바깥쪽 접점들을 이은 선으로 규정되며, 말뚝은 수리지 안에 있는 것이다.
- **선:** 지면 위에 칠한 선으로 규정된 경우, 수리지의 경계는 그 선의 외곽선이며, 선 자체는 수리지에 있는 것이다.
- **지형:** 지형(예, 화단이나 잔디 재배지)으로 규정된 경우, 위원회는 수리지의 경계를 명확하게 규정하여야 한다.

수리지의 경계가 선이나 지형으로 규정된 경우, 말뚝은 그곳이 수리지임을 나타내기 위하여 사용될 뿐 다른 의미는 없다.

스리볼 Three-Ball

스리볼이란

- 세 명의 플레이어 각각이 다른 두 명의 플레이어를 상대로 한 별개의 매치를 동시에 플레이하는 **매치플레이**의 한 방식을 말하며
- 각 플레이어는 그 두 매치에 사용되는 하나의 볼만 플레이한다.

스코어카드 Scorecard

스코어카드란 스트로크플레이에서 플레이어의 각 홀의 스코어를 기록하는 양식을 말한다.

스코어카드는 위원회가 다음과 같이 하도록 승인한 것으로서, 종이양식이나 전자양식의 형태를 띤다.

- 플레이어의 스코어를 홀마다 기록하고
- 핸디캡 경기의 경우에는 플레이어의 핸디캡을 명시하며
- 마커와 플레이어는 위원회가 승인한 친필 서명이나 전자인증방식으로 스코어를 확인·서명하며, 플레이어는 핸디캡 경기에서 자신의 핸디캡을 확인·서명한다.

매치플레이어에서는 스코어카드를 요구하지 않지만, 플레이어들이 그때그때 매치 스코어를 확인하기 위하여 스코어카드를 사용할 수는 있다.

스탠스 Stance

스탠스란 플레이어가 스트로크를 준비하고 실행하려고 자세를 잡는 몸과 발의 위치를 말한다.

스테이블포드 Stableford

스테이블포드란 스트로크플레이의 한 방식을 말한다.

- 플레이어나 편의 홀 스코어는 그 플레이어나 편의 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 위원회가 정해놓은 목표 스코어와 비교하여 점수로 결정되며
- 모든 라운드에서 가장 높은 점수를 받은 플레이어나 편이 그 경기의 우승자가 된다.

스트로크 Stroke

스트로크란 볼을 치기 위하여 그 볼을 보내고자 하는 방향으로 클럽을 움직이는 동작을 말한다.

그러나 다음과 같은 경우는 스트로크를 한 것이 아니다.

- 플레이어가 다운스윙 도중에 볼을 치지 않기로 결정하여 클럽헤드가 볼에 도달하기 전에 의도적으로 멈추었거나 클럽헤드를 도저히 멈출 수 없어서 의도적으로 볼을 맞지 않은 경우
- 플레이어가 연습 스윙을 하거나 스트로크를 하려고 준비하는 동안에 우연히 볼을 치게 된 경우

규칙에서 '볼을 플레이한다'고 언급하는 경우, 그것은 스트로크를 한다는 것을 의미한다.

플레이어의 홀이나 라운드 스코어는 플레이어가 한 모든 스트로크 수와 모든 벌타를 합한 '타수'로 기록된다(규칙 3.1c 참조).

스트로크와 거리 Stroke and Distance

스트로크와 거리란 플레이어가 직전의 스트로크를 한 곳에서 볼을 플레이함으로써 규칙 17, 18 또는 19에 따라 구제를 받는 경우의 절차와 페널티를 말한다(규칙 14.6 참조).

스트로크와 거리라는 용어는

- 플레이어가 1벌타를 받으며
- 직전의 스트로크를 해서 얻은 홀까지의 거리상의 이점을 잃게 된다는 것을 의미한다.

스트로크에 영향을 미치는 상태 Conditions Affecting the Stroke

스트로크에 영향을 미치는 상태란 플레이어의 정지한 볼의 라이·의도된 스탠스 구역·의도된 스윙 구역·플레이 선·플레이어가 볼을 드롭하거나 플레이스할 구제구역을 말한다.

- ‘의도된 스탠스 구역’은 플레이어가 발로 딛고 서는 장소와 의도된 스트로크를 준비하고 실행할 때 플레이어가 스탠스를 잡는 방법과 장소에 합리적으로 영향을 미칠 수 있는 구역 전체를 포함한다.
- ‘의도된 스윙 구역’은 의도된 스트로크를 하기 위한 백스윙이나 다운스윙 또는 스윙의 완성에 이르는 전 과정에 합리적으로 영향을 미칠 수 있는 구역 전체를 포함한다.
- 라이·플레이 선·구제구역에 대한 정의는 「용어의 정의」에 규정되어 있다.

스트로크플레이 Stroke Play

스트로크플레이란 플레이어나 편이 그 경기에 참가한 다른 모든 플레이어나 편들과 경쟁하며 플레이하는 방식을 말한다.

스트로크플레이의 기본 방식(규칙 3.3 참조)에서,

- 플레이어나 편이 라운드 스코어는 그 플레이어나 편이 그 라운드의 모든 홀에서 홀 아웃한 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 더한 것이며
- 모든 라운드를 가장 적은 타수로 끝낸 플레이어나 편이 그 경기의 우승자가 된다.

기본 방식과 다른 스코어 산정방법을 가진 그 밖의 스트로크플레이 방식으로는 스테이블포드·맥시멈 스코어·파/보기가 있다(규칙 21 참조).

모든 스트로크플레이 방식은 개인으로서 플레이하는 경기(각 플레이어가 단독으로 경쟁)로 플레이될 수도 있고, 파트너들로 이루어진 편으로서 플레이하는 경기(포섬이나 포볼)로 플레이될 수도 있다.

오너 Honour

오너란 플레이어가 티잉구역에서 첫 번째로 플레이할 권리를 말한다(규칙 6.4 참조).

아웃오브바운즈 Out of Bounds

아웃오브바운즈란 위원회가 규정한 코스의 경계 밖의 모든 구역을 말한다. 그 경계 안의 모든 구역은 인바운즈이다.

코스의 경계는 지면으로부터 위와 아래, 양방향으로 연장된다.

- 코스의 경계 안에 있는 모든 지면과 물체(예, 자연물과 인공물)는 지면에 있던 지면 위 또는 아래에 있던 모두 인바운즈에 있는 것이다.
- 어떤 물체가 코스의 경계 안팎으로 양쪽에 걸쳐있는 경우(예, 경계 울타리에 붙어있는 줄기나 그 경계 밖에 뿌리를 둔 나무의 가지가 경계 안으로 뻗어 들어온 부분 또는 그 반대인 경우)에는 그 경계 밖에 있는 부분만 아웃오브바운즈에 있는 것이다.

코스의 경계는 코스의 경계물이나 선으로 규정되어야 한다.

- **코스의 경계물**: 말뚝이나 울타리로 규정된 경우, 코스의 경계는 그 말뚝이나 울타리 기둥(비스듬하게 세워진 지지대는 제외)과 지면의 코스 쪽 접점들을 이은 선으로 규정되며, 그 말뚝이나 울타리 기둥은 아웃오브바운즈에 있는 것이다.

코스의 경계가 벽과 같은 물체로 규정되거나 위원회가 경계 울타리를 달리 간주하고자 하는 경우, 위원회는 그 코스의 경계를 명확하게 규정하여야 한다.

- **선**: 지면 위에 칠한 선으로 규정된 경우, 코스의 경계는 그 선의 코스 쪽 외곽선이며, 그 선 자체는 아웃오브바운즈에 있는 것이다.

코스의 경계가 지면 위에 칠한 선으로 규정된 경우, 말뚝은 코스의 경계를 나타내기 위하여 사용될 뿐 다른 의미는 없다.

코스의 경계를 규정하는 말뚝이나 경계선은 흰색이어야 한다.

알고 있거나 사실상 확실한 Known or Virtually Certain

알고 있거나 사실상 확실한이란 플레이어의 볼이 어떻게 되었는지 - 예, 그 볼이 페널티 구역에 정지하였는지 여부, 그 볼을 움직였거나 움직이게 한 원인 - 를 판단하는 기준을 말한다.

알고 있거나 사실상 확실한은 단지 그럴 가능성이나 개연성이 있다는 것 이상을 의미한다.

- 알고 있거나란 플레이어나 다른 목격자가 플레이어의 볼에 일어난 문제적인 상황을 직접 목격한 경우처럼, 그 상황에 관한 결정적인 증거가 있다는 것이며
- 사실상 확실한이란 일말의 의심의 여지는 있지만, 합리적으로 이용할 만한 모든 정보가 그 상황에 관하여 적어도 95%의 확실성을 보여준다는 것을 의미한다.

‘합리적으로 이용할 만한 모든 정보’란 플레이어가 알고 있는 모든 정보와 플레이어가 경기를 부당하게 지연시키지 않으면서 합리적인 노력으로 얻을 수 있는 그 밖의 모든 정보를 말한다.

어드바이스 Advice

어드바이스란 플레이어가 홀이나 라운드를 플레이하는 동안 다음과 같은 것들을 결정하는 데 영향을 미칠 의도를 가지고 하는 말이나 행동(예, 직전의 스트로크에 사용한 클럽을 보여주는 동작)을 말한다.

- 클럽 선택
- 스트로크를 하는 방법
- 플레이하는 방법

그러나 다음과 같이 공공연하게 알려진 정보는 어드바이스에 포함되지 않는다.

- 홀 · 퍼팅그린 · 페어웨이 · 페널티구역 · 벙커 · 다른 플레이어의 볼의 위치처럼, 코스 상에 있는 것들의 위치
- 한 지점으로부터 다른 지점까지의 거리
- 골프 규칙

외부의 영향 Outside Influence

외부의 영향이란 플레이어의 볼이나 장비 또는 코스에 영향을 미칠 수 있는 다음과 같은 사람과 사물을 말한다.

- 모든 사람(다른 플레이어 포함) – 그러나 플레이어와 플레이어의 캐디, 플레이어의 파트너와 그 파트너의 캐디, 상대방과 그 상대방의 캐디는 제외
- 모든 동물
- 모든 자연물이나 인공물 또는 그 밖의 모든 것(움직이고 있는 다른 볼 포함) – 그러나 자연의 힘은 제외

움직이다 Moved

움직이다란 정지했던 볼이 원래의 지점을 벗어나 다른 지점에 정지하였고, 그것을 육안으로 확인할 수 있는 경우(누군가 그 볼이 움직이는 것을 실제로 목격하였는지 여부는 관계 없이)를 말한다.

그 볼이 원래의 지점으로부터 위아래 또는 수평으로, 즉 어느 방향으로 움직였든 그 볼은 움직인 볼이다.

정지한 볼이 기우뚱거리기(흔히 흔들린다고 표현하는 움직임)만 하다가 도로 원래의 지점에 정지한 경우, 그 볼은 움직인 볼이 아니다.

움직일 수 없는 장애물 Immovable Obstruction

움직일 수 없는 장애물이란 다음과 같은 장애물을 말한다.

- 불합리한 노력 없이는 움직일 수 없거나 그 장애물이나 코스를 훼손시키지 않고는 움직일 수 없으며
- 「용어의 정의」상 움직일 수 있는 장애물에 해당되지 않는 장애물

위원회는 「용어의 정의」상 움직일 수 있는 장애물에 해당되는 장애물이라도, 그것을 움직일 수 없는 장애물로 규정할 수 있다.

움직일 수 있는 장애물 Movable Obstruction

움직일 수 있는 장애물이란 합리적인 노력으로, 그 장애물이나 코스를 훼손시키지 않으면서 움직일 수 있는 장애물을 말한다.

움직일 수 없는 장애물이나 코스와 분리할 수 없는 물체(예, 게이트·문·부착된 케이블)의 일부가 위의 두 가지 기준을 모두 충족시키는 경우, 그 부분은 움직일 수 있는 장애물로 간주된다.

그러나 움직일 수 없는 장애물이나 코스와 분리할 수 없는 물체의 움직일 수 있는 부분이 움직여서는 안 되는 것(예, 돌담에 붙어있지는 않지만 그 돌담의 일부인 돌)인 경우에는 움직일 수 있는 장애물로 간주되지 않는다.

어떤 장애물이 움직일 수 있는 것이라도, 위원회는 그것을 움직일 수 없는 장애물로 규정할 수 있다.

위원회 Committee

위원회란 경기를 주관하고 코스를 관장하는 개인이나 단체를 말한다.

「위원회 절차」 섹션 1 (위원회의 역할) 참조

인플레이 In Play

인플레이란 홀 플레이에 사용되고 있는 플레이어의 볼이 코스에 놓여 있는 상태를 말한다.

- 볼이 홀에서 처음 인플레이되는 시점은 다음과 같다.
 - » 플레이어가 티잉구역 안에서 그 볼에 스트로크를 했을 때
 - » 매치플레이에서 플레이어가 티잉구역 밖에서 스트로크를 했지만, 상대방이 규칙 6.1b에 따라 그 스트로크를 취소시키지 않았을 때
- 이와 같이 인플레이된 볼은 홀에 들어갈 때까지 계속 인플레이볼이다. 다만 다음과 같은 경우에는 더 이상 인플레이볼이 아니다.
 - » 그 볼을 코스에서 집어 올린 경우
 - » 그 볼이 분실(코스 상에 있지만 찾지 못한 경우 포함)되거나 아웃오브바운즈에 정지한 경우
 - » 규칙에서 허용되지 않는데 교체한 경우를 포함하여, 그 볼을 다른 볼로 교체한 경우

인플레이볼이 아닌 볼은 잘못된 볼이다.

어떤 경우든, 플레이어의 인플레이볼은 하나이다(플레이어가 한 홀에서 두 개 이상의 볼을 플레이할 수 있는 제한적인 경우 - 규칙 6.3d 참조).

규칙에서 정지한 볼이나 움직이고 있는 볼을 언급하는 경우, 그것은 인플레이 상태의 볼을 의미한다.

인플레이볼의 지점을 마크하기 위하여 볼마커를 놓아두고,

- 그 볼을 집어 올리지 않은 경우, 그 볼은 여전히 인플레이블이며
- 그 볼을 집어 올렸다가 리플레이스한 경우, 그 볼마크를 제거하지 않았더라도 그 볼은 인플레이블이다.

일반구역 General Area

일반구역이란 (1) 플레이어가 홀을 시작할 때 반드시 플레이하여야 하는 티잉구역, (2) 모든 페널티구역, (3) 모든 bunker, (4) 플레이어가 플레이 중인 홀의 퍼팅그린을 제외한, 코스 의 모든 구역을 말한다.

다음과 같은 구역은 일반구역에 포함된다.

- 티잉구역을 제외한, 코스 상의 모든 티잉 장소
- 모든 잘못된 그린

일반 페널티 General Penalty

일반 페널티란 매치플레이에서 홀 패, 스트로크플레이에서 2벌타를 말한다.

일시적으로 고인 물 Temporary Water

일시적으로 고인 물이란 지표면에 일시적으로 고인 모든 물(예, 비 온 뒤에 생긴 물웅덩이 나 저수시설 및 수역에서 흘러넘친 물)로서,

- 페널티구역에 있는 물을 제외하고
- 플레이어가 스탠스(지면을 발로 지나치게 강하게 밟지 않고 자연스럽게 취하는 스탠스)를 취하기 전과 후에 볼 수 있는 물을 말한다.

지면이 단지 축축하거나 질퍽거리거나 무른 상태이거나 플레이어가 지면에 섰을 때만 잠깐 물이 보이는 정도로는 일시적으로 고인 물이라고 할 수 없다. 스탠스를 취하기 전이나 후에 반드시 고인 물이 있는 상태라야 일시적으로 고인 물이라고 할 수 있다.

특별한 경우:

- 이슬과 서리는 일시적으로 고인 물이 아니다.
- 눈과 천연 얼음(서리는 제외)은 루스임페디먼트이며, 지면에 있는 경우에는 플레이어의 선택에 따라 일시적으로 고인 물로 간주될 수 있다.
- 인공 얼음은 장애물이다.

자연의 힘 Natural Forces

자연의 힘이란 바람이나 물 또는 어떤 일이 뚜렷한 이유 없이 중력 때문에 일어난 경우와 같은, 자연의 영향을 말한다.

잘못된 그린 Wrong Green

잘못된 그린이란 플레이어가 플레이 중인 홀의 퍼팅그린을 제외한, 코스 상의 모든 그린을 말한다. 다음과 같은 그린들은 잘못된 그린에 포함된다.

- 플레이어가 현재 플레이 중인 홀이 아닌 다른 모든 홀의 퍼팅그린
- 임시 그린인 사용되고 있는 홀의 원래의 퍼팅그린
- 위원회가 로컬룰로써 잘못된 그린에서 제외시키지 않은 경우, 모든 퍼팅·치핑·피칭 연습 그린

잘못된 그린은 일반구역의 일부이다.

잘못된 볼 Wrong Ball

잘못된 볼이란 다음과 같은 볼을 제외한 모든 볼을 말한다.

- 플레이어의 인플레이볼(원래의 볼이든 교체한 볼이든)
- 플레이어의 프로비저널볼(규칙 18.3c에 따라 포기하기 전의 볼)
- 스트로크플레이에서 플레이어가 규칙 14.7b 또는 규칙 20.1c에 따라 플레이한 두 번째 볼

잘못된 볼의 예:

- 다른 플레이어의 인플레이볼
- 버려져 있는 볼
- 아웃오브바운즈로 갔거나 분실되었거나, 집어 올린 후 도로 인플레이하지 않은 플레이어의 볼

잘못된 장소 Wrong Place

잘못된 장소란 규칙에서 플레이어가 자신의 볼을 플레이할 것을 요구하거나 허용하는 장소를 제외한, 코스 상의 모든 장소를 말한다.

잘못된 장소에서 플레이한 예:

- 잘못된 지점에 볼을 리플레이스한 후 플레이하였거나, 규칙에 따라 리플레이스가 요구되는 경우에 리플레이스하지 않고 플레이한 경우
- 요구되는 구제구역 밖에 드롭된 볼을 플레이한 경우
- 잘못된 규칙에 따라 구제를 받음으로써 규칙에 따라 허용되지 않는 장소에 볼을 드롭하고 규칙에 따라 허용되지 않는 장소에서 플레이한 경우
- 플레이금지구역에서 플레이하였거나, 플레이금지구역이 플레이어의 의도된 스탠스나 스윙 구역에 방해가 되는 상태에서 플레이한 경우

홀 플레이를 시작할 때 티잉구역 밖에서 볼을 플레이하였거나 그 잘못을 바로잡고자 할 때 또 다시 티잉구역 밖에서 볼을 플레이한 것은 잘못된 장소에서 플레이한 경우에 해당되지 않는다(규칙 6.1b 참조).

장비 Equipment

장비란 플레이어나 플레이어의 캐디가 사용하거나 착용하거나 들고 있거나 운반하는 모든 것을 말한다.

고무래처럼, 코스를 보호하는 데 사용되는 물체는 플레이어나 캐디가 들고 있거나 운반하고 있는 동안만 장비로 간주된다.

장비 규칙 Equipment Rules

장비 규칙이란 플레이어가 라운드 동안 사용할 수 있는 클럽이나 볼 또는 그 밖의 장비에 관한 규격과 기타 규정에 관한 규칙을 말한다.

「장비 규칙」은 RandA.org/EquipmentStandards에서 찾아볼 수 있다.

장해물 Obstruction

장해물이란 코스와 분리할 수 없는 물체와 코스의 경계물을 제외한 모든 인공물을 말한다.

장해물의 예:

- 인공적으로 포장된 도로와 길 및 그 도로나 길의 인공적인 경계부분
- 건물이나 우천 시의 대피시설
- 스프링클러 헤드, 배수구, 관개시설, 컨트롤박스
- 말뚝, 벽, 철조망, 울타리(그러나 코스의 경계를 규정하거나 나타내기 위한 코스의 경계물로 사용된 경우, 이러한 물체는 장해물이 아니다.)
- 골프 카트, 잔디 깎는 기계, 자동차 및 그 밖의 차량
- 쓰레기통, 표지판, 벤치
- 플레이어의 장비, 깃대, 고무래

장해물에는 움직일 수 있는 장해물과 움직일 수 없는 장해물이 있다. 움직일 수 없는 장해물(예, 게이트·문·부착된 케이블 등)의 일부가 「용어의 정의」상 움직일 수 있는 장해물에 해당되는 경우, 그 부분은 움직일 수 있는 장해물로 간주된다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 F-23 (위원회는 특정한 구제 절차가 적용되는 장해물을 움직일 수 없는 임시 장해물로 규정하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

중대한 위반 Serious Breach

중대한 위반이란 스트로크플레이에서 플레이어가 잘못된 장소에서 플레이함으로써 올바른 장소에서 스트로크를 할 때보다 상당히 큰 이익을 얻을 수 있었던 경우를 말한다.

이 두 가지 경우를 비교하여 중대한 위반이 있었는지 여부를 판단할 때에는 다음과 같은 요소들을 고려하여야 한다.

- 그 스트로크의 난이도
- 홀로부터 그 볼까지의 거리
- 그 플레이 선 상에 있는 방해 요소의 영향
- 그 스트로크에 영향을 미치는 상태

매치에서 플레이어가 잘못된 장소에서 플레이를 하면 그 홀을 지기 때문에, 매치플레이어에서는 중대한 위반의 개념이 적용되지 않는다.

최대한의 구제지점 Point of Maximum Available Relief

최대한의 구제지점이란 벙커(규칙 16.1c)나 퍼팅그린(규칙 16.1d)에 있는 비정상적인 코스상태로부터 가장 가까운 완전한 구제지점이 없는 경우, 그 상태에서부터 페널티 없는 구제를 받기 위한 기준점을 말한다.

이 지점은 볼이 놓여야 할 것으로 추정되는 지점으로서,

- 그 볼의 원래의 지점과 가장 가깝지만, 그 지점보다 홀에 더 가깝지 않고
- 요구되는 코스의 구역에 있으며
- 원래의 지점에 비정상적인 코스상태가 없었다면 플레이어가 했을 스트로크에 거의 방해가 되지 않는 지점이다.

이 기준점을 추정할 때, 플레이어는 반드시 그 스트로크에 사용했을 것과 동일한 클럽 · 스탠스 · 스윙 · 플레이 선을 사용하여 추정하여야 한다.

플레이어가 실제로 스탠스를 취하여 선택한 클럽으로 스윙을 해보면서 그 스트로크를 시연할 필요는 없다(다만 일반적으로 플레이어가 시연해보는 것이 정확한 추정에 도움이 되므로 그렇게 할 것을 권장한다).

최대한의 구제지점은 볼의 라이 · 플레이어의 의도된 스탠스나 스윙의 구역 · 플레이 선(퍼팅그린의 경우에만 해당)에 방해가 되는 정도를 상대적으로 비교하여 결정한다. 예를 들면, 일시적으로 고인 물로부터 구제를 받는 경우,

- 최대한의 구제지점은 플레이어의 볼이 플레이어가 설 자리보다 물이 더 얇은 쪽(라이나 스윙보다는 스탠스에 영향을 미치는 곳)에 놓이는 지점 또는 더 깊은 쪽(스탠스보다는 라이나 스윙에 영향을 미치는 곳)에 놓이는 지점이 될 수 있다.

- 퍼팅그린에서 최대한의 구제지점은 플레이어의 볼이 일시적으로 고인 물을 가장 얇은 쪽으로 또는 가장 짧게 지나게 되는 플레이 선을 기준으로 하여 결정할 수 있다.

캐디 Caddie

캐디란 다음과 같은 방법으로 라운드 동안 플레이어를 돕는 사람을 말한다.

- 클럽의 운반·이동·취급: 플레이를 하는 동안 플레이어의 클럽을 운반·이동(예, 카트나 트롤리로 이동)·취급하는 사람은 플레이어가 캐디로 지명하지 않았어도 그 플레이어의 캐디이다. 그러나 캐디로 지명되지 않은 사람이 단지 그 플레이어의 클럽(예, 플레이어가 깜빡하고 클럽을 두고 간 경우)이나 가방을 가져다주거나 방해가 되지 않도록 카트를 치워주는 것만으로는 그 사람을 그 플레이어의 캐디라고 할 수 없다.
- 어드바이스하기: 플레이어의 캐디(파트너와 파트너의 캐디 포함)는 그 플레이어가 어드바이스를 구할 수 있는 유일한 사람이다.

캐디는 규칙에 따라 허용되는 그 밖의 방법으로도 플레이어를 도울 수 있다(규칙 10.3b 참조).

코스 Course

코스란 위원회가 정한 경계 안의 플레이 구역 전체를 말한다.

- 코스의 경계 안의 모든 구역은 인바운즈로서, 코스의 일부이다.
- 코스의 경계 밖의 구역은 아웃오브바운즈로서, 코스의 일부가 아니다.
- 코스의 경계는 지면으로부터 위와 아래, 양방향으로 연장된다.

코스는 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역으로 이루어진다.

코스과 분리할 수 없는 물체 Integral Object

코스과 분리할 수 없는 물체란 반드시 있는 그대로 플레이하여야 하며 그것으로부터 페널티 없는 구제가 허용되지 않는, 코스의 일부로 위원회가 규정한 인공물을 말한다.

코스과 분리할 수 없는 물체는 움직일 수 없는 것으로 간주된다(규칙 8.1a 참조). 다만 코스과 분리할 수 없는 물체의 일부(예, 게이트·문·부착된 케이블)가 「용어의 정의」상 움직일 수 있는 장애물에 해당되는 경우, 그 부분은 움직일 수 있는 장애물로 간주된다.

위원회가 코스과 분리할 수 없는 물체로 규정한 인공물은 장애물이 아니며 코스의 경계물도 아니다.

코스의 경계물 Boundary Object

코스의 경계물이란 벽·울타리·말뚝·철책처럼, 그것으로부터 페널티 없는 구제가 허용되지 않는, 아웃오브바운즈임을 규정하고 나타내는 인공물을 말한다.

경계 울타리의 받침대와 기둥은 코스의 경계물에 포함되지만, 다음과 같은 것들은 포함되지 않는다.

- 벽이나 울타리를 받치는 데 쓰인 비스듬한 지지대나 당김줄
- 그 벽이나 울타리를 넘는 데 사용되는 계단이나 다리 또는 그와 유사한 구조물

그 전체나 일부가 움직일 수 있는 것이라도, 코스의 경계물은 움직일 수 없는 것으로 간주된다(규칙 8.1a 참조).

코스의 경계물은 장애물이 아니며 코스와 분리할 수 없는 물체도 아니다.

코스의 구역 Areas of the Course

코스의 구역이란 코스를 이루는 구역으로 규정된 다섯 가지 구역을 말한다.

- 일반구역
- 플레이어가 홀을 시작할 때 반드시 플레이하여야 하는 티잉구역
- 모든 페널티구역
- 모든 벙커
- 플레이어가 플레이 중인 홀의 퍼팅그린

클럽 길이 Club-Length

클럽 길이란 플레이어가 라운드 동안 가지고 있는 14개(또는 그 이하)의 클럽들(규칙 4.1b(1)에 허용된 클럽들) 중 퍼터를 제외한, 가장 긴 클럽의 길이를 말한다.

예를 들면, 플레이어가 라운드 동안 가지고 있는 클럽들(퍼터는 제외) 중 가장 긴 클럽이 43인치(109.22센티미터) 길이의 드라이버인 경우, 그 라운드 동안 그 플레이어의 한 클럽 길이는 43인치이다.

클럽 길이는 그 플레이어의 각 홀의 티잉구역을 규정하거나 규칙에 따른 구제를 받을 때 그 플레이어의 구제구역의 크기를 결정하는 데 사용된다.

티 Tee

티란 티잉구역에서 볼을 플레이하기 위하여 그 볼을 지면 위에 올려놓는 데 사용하는 물체를 말한다. 티는 반드시 그 길이가 4인치(101.6밀리미터) 이하이고 「장비 규칙」에 적합한 것이어야 한다.

티잉구역 Teeing Area

티잉구역이란 플레이어가 홀 플레이를 시작할 때 반드시 플레이하여야 하는 구역을 말한다.

티잉구역은 두 클럽 길이의 깊이를 가진 직사각형 구역으로,

- 그 앞쪽 경계는 위원회가 설정한 두 개의 티마커의 맨 앞부분의 점들을 이은 선으로 규정되며
- 그 좌우 경계는 두 개의 티마커의 바깥쪽 점들로부터 후방으로 두 클럽 길이 이내로 규정된다.

티잉구역은 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역 중 하나이다.

코스 상의 다른 모든 티잉 장소(같은 홀에 있든 다른 홀에 있든)는 일반구역의 일부이다.

파/보기 Par/Bogey

파/보기란 매치플레이와 같은 스코어 산정방법을 사용하는 스트로크플레이의 한 방식을 말한다.

- 플레이어나 편은 위원회가 정한 고정된 목표 스코어보다 더 적은 타수(스트로크 수와 벌타의 합)로 홀을 끝내면 그 홀을 이기고, 더 많은 타수로 홀을 끝내면 그 홀을 지게 되며
- 진 홀 대비 이긴 홀의 총수(이긴 홀을 더하고 진 홀은 빼다)가 가장 많은 플레이어나 편이 그 경기의 우승자가 된다.

파트너 Partner

파트너란 매치플레이나 스트로크플레이에서 다른 플레이어와 한 편을 이루어 함께 경쟁하는 플레이어를 말한다.

퍼팅그린 Putting Green

퍼팅그린이란

- 플레이어가 플레이 중인 홀에서 퍼팅을 하도록 특별하게 조성된 구역
- 또는 위원회가 퍼팅그린으로 규정한 구역(예, 임시 그린을 사용하는 경우)을 말한다.

각 홀의 퍼팅그린에는 플레이어가 볼을 플레이하여, 그 볼을 그 안에 들어가도록 하려는 홀이 있다.

퍼팅그린은 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역 중 하나이다. 다른 모든 홀(플레이어가 현재 플레이 중이 아닌 홀들)의 퍼팅그린들은 잘못된 그린이며, 일반구역의 일부이다.

퍼팅그린의 경계는 위원회가 그 경계를 달리 규정(예, 선이나 점으로 표시)하지 않는 한, 퍼팅그린이 시작되는 곳임을 알아볼 수 있는 곳(예, 다른 부분과 확연하게 구분될 정도로 잔디가 짧게 깎인 곳)으로 규정된다.

하나의 그린에 서로 다른 두 홀의 그린으로 사용되는 더블 그린의 경우,

- 두 개의 홀이 있는 더블 그린 전체는 각 홀을 플레이하는 경우에 그 홀의 퍼팅그린으로 간주된다.

- 다만 위원회는 그 더블 그린을 두 개의 다른 퍼팅그린으로 나누는 경계를 규정할 수 있으며, 플레이어가 어느 한 홀을 플레이하는 경우, 다른 홀의 퍼팅그린으로 사용되는 부분은 잘못된 그린이다.

페널티구역 Penalty Area

페널티구역이란 플레이어의 볼이 그곳에 정지한 경우, 1벌타를 받고 구제를 받을 수 있는 구역을 말한다.

페널티구역은

- 바다·호수·연못·강·도랑·지표면의 배수로·하천(건천 포함)을 포함한, 코스 상의 모든 수역(위원회의 표시 여부와 관계없이)과
- 위원회가 페널티구역으로 규정한, 코스의 모든 부분을 말한다.

페널티구역은 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역 중 하나이다.

페널티구역에는 두 가지 다른 유형의 페널티구역이 있으며, 각 구역은 그것을 표시하는데 사용된 색깔로 구별된다.

- 노란 페널티구역(노란 선이나 노란 말뚝으로 표시)으로부터 구제를 받는 경우, 두 가지 구제방법(규칙 17.1d(1)과 (2))이 있다.
- 빨간 페널티구역(빨간 선이나 빨간 말뚝으로 표시)으로부터 구제를 받는 경우, 노란 페널티구역에 대한 두 가지 구제방법과 측면 구제방법(규칙 17.1d(3))을 추가로 이용할 수 있다.

위원회가 페널티구역의 색깔을 표시하지 않은 경우, 그 페널티구역은 빨간 페널티구역으로 간주된다.

페널티구역의 경계는 지면으로부터 위와 아래, 양방향으로 연장된다.

- 즉, 페널티구역의 경계 안에 있는 모든 지면과 물체(예, 자연물과 인공물)는 지면에 있던 지면의 위아래에 있던 모두 페널티구역의 일부라는 것을 의미한다.
- 어떤 물체가 페널티구역의 경계 안쪽으로 양쪽에 걸쳐있는 경우(예, 페널티구역 위를 지나는 다리나 그 경계 안에 뿌리를 둔 나무의 가지가 그 경계 밖으로 뻗어나갔거나 그 반대인 경우)에는 그 경계 안에 있는 부분만 페널티구역의 일부이다.

페널티구역의 경계는 말뚝이나 선 또는 지형으로 규정되어야 한다.

- 말뚝: 말뚝으로 규정된 경우, 페널티구역의 경계는 그 말뚝과 지면의 가장 바깥쪽 접점들을 이은 선으로 규정되며, 말뚝 자체는 페널티구역 안에 있는 것이다.
- 선: 지면 위에 칠한 선으로 규정된 경우, 페널티구역의 경계는 그 선의 외곽선이며, 선 자체는 페널티구역에 있는 것이다.
- 지형: 지형(예, 해변·사막지역·옹벽)으로 규정된 경우, 위원회는 페널티구역의 경계를 명확하게 규정하여야 한다.

페널티구역의 경계가 선이나 지형으로 규정된 경우, 말뚝은 그곳이 페널티구역이라는 것을 나타내기 위하여 사용될 뿐 다른 의미는 없다.

위원회가 어떤 구역의 경계를 규정하지 않은 경우, 그 페널티구역의 경계는 그 구역의 자연적인 경계(즉, 물을 가둘 수 있는 우묵한 지형의 내리막 경사가 시작되는 부분)로 규정된다.

평소에는 물이 없는 하천의 경우(우기를 제외하고는 주로 말라 있는 배수로나 지표수가 흐르던 구역), 위원회는 그 구역을 일반구역의 일부(즉, 페널티구역이 아니라는 의미)로 규정할 수 있다.

편 Side

편이란 매치플레이나 스트로크플레이의 라운드에서 하나의 단위로서 경쟁하는 두 명 이상의 파트너들을 말한다.

각 파트너가 각자 자신의 볼을 플레이(포볼)하든 하나의 볼을 파트너들이 번갈아 플레이(포섬)하든, 파트너들의 각 단위는 하나의 편이다.

편과 팀은 다른 개념이다. 팀 경기에서 각 팀은 개인 플레이어로서 경쟁하거나 편으로서 경쟁하는 플레이어들로 이루어진다.

포볼 Four-Ball

포볼이란 각자 자신의 볼을 플레이하는 두 명의 파트너로 이루어진 편들이 경쟁하는 플레이 방식을 말한다. 편의 홀 스코어는 두 파트너 중 그 홀에서 더 낮은 스코어를 낸 파트너의 스코어이다.

포볼은 두 명의 파트너로 이루어진 한 편과 두 명의 파트너로 이루어진 다른 한 편의 매치플레이 경기로 플레이될 수도 있고 두 명의 파트너로 이루어진 여러 편들의 스트로크플레이 경기로 플레이될 수도 있다.

포섬(번갈아 치는 샷) Foursomes(Alternate Shot)

포섬이란 한 편을 이룬 두 명의 파트너가 각 홀에서 하나의 볼을 번갈아 플레이하며 다른 편과 경쟁하는 플레이 방식을 말한다.

포섬은 두 명의 파트너로 이루어진 한 편과 두 명의 파트너로 이루어진 다른 한 편의 매치플레이 경기로 플레이될 수도 있고, 두 명의 파트너로 이루어진 여러 편들의 스트로크플레이 경기로 플레이될 수도 있다.

프로비저널볼 Provisional Ball

프로비저널볼이란 플레이어가 방금 플레이한 볼이 다음과 같이 된 경우에 플레이한 다른 볼을 말한다.

- 아웃오브바운즈로 갔을 수도 있는 경우

- 페널티구역 밖에서 분실되었을 수도 있는 경우

프로비저널볼이 규칙 18.3c에 따라 인플레이볼이 되지 않는 한, 그 볼은 플레이어의 인플레이볼이 아니다.

플레이금지구역 No Play Zone

플레이금지구역이란 위원회가 플레이를 금지시킨, 코스の一部를 말한다. 플레이금지구역은 반드시 비정상적인 코스상태의 일부이거나 페널티구역의 일부로 규정되어야 한다.

위원회는 어떠한 이유로든 플레이금지구역을 설정할 수 있다. 예를 들면,

- 야생동식물 · 동물의 서식지 · 환경적으로 취약한 구역을 보호하기 위하여
- 모퉁 · 화단 · 잔디 재배지 · 잔디를 이식한 구역 · 그 밖의 조림구역이 훼손되는 것을 막기 위하여
- 플레이어를 위험으로부터 보호하기 위하여
- 역사적으로나 문화적으로 의미 있는 장소를 보존하기 위하여

위원회는 플레이금지구역의 경계를 선이나 말뚝으로 규정하여야 하며, 그 선이나 말뚝(또는 말뚝의 윗부분)은 그 구역이 플레이금지구역이 없는 일반적인 비정상적인 코스상태나 페널티구역과는 다른 플레이금지구역임을 명확하게 나타내야 한다.

플레이 선 Line of Play

플레이 선이란 플레이어가 스트로크를 하여 볼을 보내고자 하는 선을 말하며, 그 선으로부터 지면 위와 그 선 양옆의 합리적인 거리에 있는 구역들을 포함한다.

플레이 선이 반드시 두 지점 사이의 직선이어야 하는 것은 아니다(즉, 그 선은 플레이어가 그 볼을 보내고자 하는 방향에 따라 곡선이 될 수도 있다).

홀 Hole

홀이란 플레이 중인 홀의 퍼팅그린에서 그 홀의 플레이를 끝내는 지점을 말한다.

- 홀의 직경은 반드시 4.25인치(108밀리미터)여야 하며, 그 깊이는 4인치(101.6밀리미터) 이상이어야 한다.
- 홀 안에 원통이 사용된 경우, 그 원통의 외경은 4.25인치(108밀리미터)를 넘지 않는 것이어야 한다. 퍼팅그린의 홀의 특성상 그 그린의 표면에 더 가깝게 묻힐 수밖에 없는 경우가 아닌 한, 원통은 반드시 그 표면으로부터 적어도 1인치(25.4밀리미터) 아래에 묻혀야 한다.

규칙에서 사용하는 ‘홀’(「용어의 정의」상 홀이 아닌)은 특정한 티잉구역 · 퍼팅그린 · 홀과 관련된, 코스的一部分를 말한다. 한 홀의 플레이는 티잉구역에서 시작되며, 그 볼이 퍼팅그린에 있는 홀에 들어갈 때(또는 규칙에서 홀이 끝난 것으로 규정할 때) 끝난다.

홀에 들어가다 Holed

홀에 들어가다란 스트로크 후 볼이 홀 안에 정지하고 그 볼 전체가 퍼팅그린의 표면 아래에 있는 상태를 말한다.

규칙에서 ‘홀아웃하기’ 또는 ‘홀아웃하다’라고 언급하는 경우, 그것은 플레이어의 볼이 홀에 들어간 것을 의미한다.

볼이 홀에 꽂혀있는 깃대에 기댄 채 정지한 경우에 대해서는 규칙 13.2c를 참조한다(볼의 일부라도 퍼팅그린의 표면 아래에 있는 경우, 그 볼은 홀에 들어간 것으로 간주된다).

찾아보기

	규칙	페이지
골프	1.1	18
규칙		
- 규칙의 의미	1.3a	19
- 규칙의 적용	1.3b(1)	20
규칙에 관한 문제		
- 규칙에서 다루어지지 않은 상황	20.3	176
- 레프리의 재정	20.2a	174
- 매치의 결과가 확정된 후 플레이어를 실격시키는 경우	20.2e	175
- 매치플레이	20.1b	170
- 비디오 증거를 사용할 때의 기준 - 육안	20.2c	174
- 스트로크플레이	20.1c	172
- 스트로크플레이 경기가 종료된 후 플레이어를 실격시키는 경우	20.2e	175
- 위원회의 재정	20.2b	174
- 잘못된 재정을 바로잡는 경우	20.2d	175
- 플레이어의 부당한 지연	20.1a	170
그 밖의 플레이 방식	21.5	187
그로스 스코어	3.1c(1)	27
깃대		
- 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 두고 플레이하는 경우	13.2a	106
- 깃대를 홀에서 제거하도록 하고 플레이하는 경우	13.2b(1)	108
- 볼이 깃대 또는 깃대를 잡고 있는 사람을 맞힌 경우	13.2b(2)	108
- 홀에 꽂혀있는 깃대에 기댄 채 정지한 볼	13.2c	109
네트 스코어	3.1c(2)	27
동물이 만든 구멍	비정상적인 코스상태 참조	135
라운드가 끝나는 시점	5.3b	50
라운드를 시작하는 시점	5.3a	49
루스임페디먼트		
- 루스임페디먼트 제거	15.1a	128
- 루스임페디먼트를 제거하는 동안 볼이 움직인 경우	15.1b	129

	규칙	페이지
매치플레이		
- 매치 스코어 알기	3.2d(3)	31
- 매치를 이기는 경우	3.2a(3)	28
- 매치의 결과가 확정되는 시점	3.2a(5)	28
- 비긴 매치의 연장	3.2a(4)	28
- 상대방에게 타수 알려주기	3.2d(1)	30
- 상대방에게 페널티 알려주기	3.2d(2)	30
- 자신의 권리와 이익 지키기	3.2d(4)	31
- 컨시드	3.2b	28
- 핸디캡을 적용하는 방법 - 핸디캡 매치	3.2c	29
- 홀을 비기는 경우	3.2a(2)	28
- 홀을 이기는 경우	3.2a(1)	27
맥시멈스코어		
- 누군가가 고의로 플레이어의 움직이고 있는 볼의 방향을 바꾼 경우	21.2d	183
- 라운드가 끝나는 시점	21.2e	183
- 스코어 산정방법	21.2b	182
- 페널티	21.2c	183
박힌 볼		
- 구제가 허용되는 경우	16.3a	143
- 구제를 받는 방법	16.3b	144
번갈아 치는 샷	포섭참조	188
벙커		
- 모래를 건드려도 페널티를 받지 않는 경우	12.2b(2)	100
- 모래를 건드려서 페널티를 받게 되는 경우	12.2b(1)	99
- 벙커에 있는 루스임페디먼트를 제거하는 경우	12.2a, 15.1	99, 128
- 벙커에 있는 움직일 수 있는 장애물을 제거하는 경우	12.2a, 15.2	99, 129
- 벙커에서 비정상적인 코스상태로 인하여 방해를 받는 경우	16.1c	138
- 벙커에서 언플레이어블볼에 대한 구제방법	19.3	167
- 벙커에서 위험한 동물이 있는 상태로 인하여 방해를 받는 경우	16.2	142
- 볼이 벙커에 있는 경우	12.1	99

	규칙	페이지
볼		
- 다른 볼로 교체할 수 있는 경우	4.2c(2), 14.2	42, 113
- 볼이 갈라지거나 금이 간 경우	4.2c	41
- 볼이 조각난 경우	4.2b	41
- 적합한 볼	4.2a	41
- 코스 상에 있는 볼이 플레이에 방해가 되는 경우	15.3b	133
- 퍼팅그린에 있는 볼이 플레이에 도움이 되는 경우	15.3a	132
볼 교체하기	6.3b	61
볼 닦기	14.1c	113
볼 드롭하기		
- 누군가가 고의로 드롭한 볼의 방향을 바꾼 경우	14.3d	120
- 볼은 반드시 구제구역 안에 드롭하고 구제구역 안에 정지하여야 한다	14.3c(1)	118
- 볼을 드롭하는 방법	14.3b	116
- 볼이 구제구역 밖에 정지한 경우	14.3c(2)	118
- 볼이 지면에 닿은 후 그 방향이 우연히 바뀐 경우	14.3c	118
- 원래의 볼이나 다른 볼을 사용할 수 있다	14.3a	116
볼 리플레이스하기		
- 리플레이스한 볼이 원래의 지점에 멈추지 않는 경우	14.2e	115
- 모래가 없는 곳에 있었던 볼의 라이가 변경된 경우	14.2d(2)	115
- 모래에 있었던 볼의 라이가 변경된 경우	14.2d(1)	115
- 볼을 리플레이스하는 지점	14.2c	114
- 볼을 리플레이스할 수 있는 사람	14.2b(1)	114
볼 집어 올리기	14.1b	113
볼 찾기		
- 볼을 찾는 과정에서 모래를 움직인 경우	7.1b	69
- 볼을 찾는 과정에서 우연히 그 볼을 움직인 경우	7.4	70
- 올바르게 볼을 찾는 방법	7.1a	68
볼 확인하기		
- 볼을 확인하기 위하여 집어 올리기	7.3	69
- 볼을 확인하는 과정에서 우연히 그 볼을 움직인 경우	7.4	70
- 볼을 확인하는 방법	7.2	69

	규칙	페이지
볼마커		
- 볼마커가 플레이에 도움이나 방해가 되는 경우	15.3c	133
- 볼마커를 집어 올리거나 움직인 경우	9.7	82
- 상대방이 플레이어의 볼마커를 집어 올리거나 움직이게 한 경우의 페널티	9.7b	82
볼은 놓인 그대로 플레이하기	9.1a	77
볼을 집어 올렸다가 리플레이스하기		
- 반드시 원래의 볼을 사용하여야 한다	14.2a	114
- 반드시 지점을 마크하여야 한다	14.1a	112
- 볼을 리플레이스하는 방법	14.2b	114
분실/분실된 볼		
- 볼이 분실된 경우	18.2a(1)	158
- 볼이 분실된 경우의 처리방법	18.2b	159
비정상적인 코스상태		
- 구제가 허용되는 경우	16.1a(1)	135
- 구제가 허용되는 상태인지 확인하기 위하여 볼을 집어 올리기	16.4	146
- 벙커에서 비정상적인 코스상태로 인하여 방해를 받는 경우	16.1c	138
- 비정상적인 코스상태에 있는 볼이 발견되지 않은 경우	16.1e	140
- 비정상적인 코스상태에 있는 플레이금지구역으로 인하여 방해를 받는 경우	16.1f	141
- 수리지에서 비정상적인 코스상태로 인하여 방해를 받는 경우	16.1	135
- 스트로크를 하기가 명백하게 불합리한 경우	16.1a(3)	137
- 일반구역에서 비정상적인 코스상태로 인하여 방해를 받는 경우	16.1b	137
- 퍼팅그린에서 비정상적인 코스상태로 인하여 방해를 받는 경우	16.1d	140
- 페널티구역에서 비정상적인 코스상태로 인하여 방해를 받는 경우	16.1a(2)	137
상태가 악화된 경우	8.1d	74
상태를 개선한 경우		
- 개선된 상태를 복원하는 방법	8.1c	73
- 플레이어가 자신의 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우	8.1	71
- 허용되는 행동	8.1b	72
- 허용되지 않는 행동	8.1a	71

	규칙	페이지
상태를 고의로 변경한 경우		
- 금지되는 행동	8.3b	76
- 플레이어가 그 밖의 물리적인 상태에 영향을 미친 경우	8.2	75
- 플레이어가 다른 플레이어의 정지한 볼에 영향을 미친 경우	8.3	76
- 플레이어가 자신의 정지한 볼의 라이에 영향을 미친 경우	8.2, 22.2, 23.5b	75, 188, 195
수리지	비정상적인 코스상태 참조	135
스리볼 매치플레이		
- 순서를 지키지 않고 플레이한 경우	21.4b	187
- 한 상대방이 플레이어의 볼이나 볼마커를 집어 올리거나 움직인 경우	21.4c	187
스테이블포드		
- 누군가가 고의로 플레이어의 움직이고 있는 볼의 방향을 바꾼 경우	21.1d	181
- 라운드가 끝나는 시점	21.1e	181
- 스코어 산정방법	21.1b	178
- 페널티	21.1c	180
스트로크가 취소된 경우	14.6	123
스트로크를 할 때		
- 백스윙을 시작한 후 볼이 움직이기 시작한 경우	10.1d	84
- 볼을 올바르게 치는 방법	10.1a	83
- 볼이 물속에서 움직이고 있는 경우	10.1d	84
- 볼이 티에서 떨어지고 있는 경우	10.1d	84
- 클럽을 고정시키는 경우	10.1b	83
- 플레이 선을 가로지르거나 밟고 선 경우	10.1c	84
스트로크와 거리		
- 일반구역·페널티구역·벙커에서 직전의 스트로크를 한 경우	14.6b	123
- 티잉구역에서 직전의 스트로크를 한 경우	14.6a	123
- 퍼팅그린에서 직전의 스트로크를 한 경우	14.6c	123
스트로크와 거리 구제	18.1	157
스트로크플레이		
- 스코어카드 - 마커의 책임	3.3b(1)	32
- 스코어카드 - 잘못된 홀 스코어	3.3b(3)	34
- 스코어카드 - 플레이어의 책임	3.3b(2)	33

	규칙	페이지
- 스코어카드 - 핸디캡 경기의 스코어 산정방법	3.3b(4)	34
- 스트로크플레이의 우승자	3.3a	32
- 홀 아웃하기	3.3c	35
아웃오브바운즈		
- 볼이 아웃오브바운즈로 간 경우	18.2a(2)	158
- 볼이 아웃오브바운즈로 간 경우의 처리방법	18.2b	159
어드바이스와 그 밖의 도움		
- 물리적인 도움과 그 밖의 요소로부터의 보호	10.2b(5)	87
- 방향을 잡는 데 도움이 되는 물체	10.2b(3)	86
- 어드바이스	10.2a	85
- 플레이션	10.2b	86
언플레이어블볼		
- 구제를 받을 수 있는 경우	19.1	164
- 벙커 - 벙커 밖에서 구제를 받는 경우	19.3b	168
- 벙커 - 벙커 안에서 구제를 받는 경우	19.3a	167
- 스트로크와 거리 구제	19.2a	164
- 일반구역에서 언플레이어블볼에 대한 구제방법	19.2	164
- 측면 구제	19.2c	165
- 퍼팅그린에서 언플레이어블볼에 대한 구제방법	19.2	164
- 페널티구역에서 언플레이어블볼에 대한 구제방법	19.1	164
- 후방선 구제	19.2b	165
연습		
- 매치플레이 경기의 라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이	5.2a	49
- 스트로크플레이 경기의 라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이	5.2b	49
- 플레이가 중단된 동안의 연습	5.5c	51
- 홀과 홀 사이의 연습	5.5b	51
- 홀을 플레이하는 동안의 연습	5.5a	51
움직이고 있는 볼		
- 볼이 움직이고 있는 동안 깃대를 제거한 경우	11.3	94
- 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위하여 고의로 상태를 변경한 경우	11.3	94
- 움직이고 있는 볼이 사람에게 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 경우	11.2	92
- 움직이고 있는 볼이 우연히 사람을 맞힌 경우	11.1	91

	규칙	페이지
- 움직이고 있는 볼이 우연히 외부의 영향을 맞힌 경우	11.1	91
- 퍼팅그린에서 볼을 집어 올린 경우	11.3	94
움직이다/움직인 볼		
- 다른 사람이 플레이어의 정지한 볼을 움직인 경우	9.6	81
- 다른 플레이어가 플레이어의 정지한 볼을 움직인 경우 - 스트로크플레이	9.6	81
- 동물이 플레이어의 정지한 볼을 움직인 경우	9.6	81
- 바람·물·그 밖의 자연의 힘이 플레이어의 정지한 볼을 움직인 경우	9.3	79
- 백스윙이나 스트로크를 하는 동안 플레이어의 정지한 볼이 움직인 경우	9.1b	77
- 볼을 움직이게 한 원인 판단하기	9.2b	78
- 볼의 움직임 여부 판단하기	9.2a	78
- 상대방의 캐디가 플레이어의 정지한 볼을 움직인 경우 - 매치플레이	9.5	80
- 상대방이 플레이어의 정지한 볼을 움직였을 때 페널티가 적용되는 경우 - 매치플레이	9.5b	81
- 상대방이 플레이어의 정지한 볼을 움직인 경우 - 매치플레이	9.5	80
- 외부의 영향이 플레이어의 정지한 볼이 움직인 경우	9.6	81
- 파트너가 플레이어의 정지한 볼을 움직인 경우	22.2, 23.5b	188, 195
- 퍼팅그린에 있는 볼이 플레이에 도움이 되는 경우	15.3a	132
- 플레이어가 자신의 볼을 움직였을 때 페널티가 적용되는 경우	9.4b	79
- 플레이어가 자신의 볼을 움직인 경우	9.4	79
- 플레이어의 캐디가 플레이어의 정지한 볼을 움직인 경우	9.4	79
움직일 수 없는 장애물	비정상적인 코스상태 참조	135
움직일 수 있는 장애물		
- 움직일 수 있는 장애물 제거	15.2a(1)	129
- 움직일 수 있는 장애물에 있는 볼이 발견되지 않은 경우	15.2b	131
- 퍼팅그린 이외의 코스 상에 있는 움직일 수 있는 장애물로부터의 구제	15.2a(2)	130
- 퍼팅그린에 있는 움직일 수 있는 장애물로부터의 구제	15.2a(3)	131
위험한 동물이 있는 상태		
- 구제가 허용되는 경우	16.2a	142
- 구제를 받는 방법	16.2b	142

	규칙	페이지
인공적으로 포장된 길	비정상적인 코스상태 참조	135
인플레이/인플레이블	14.4	121
일반구역	2.2a	23
일시적으로 고인 물	비정상적인 코스상태 참조	135
잘못된 볼		
- 다른 플레이어가 플레이어의 볼을 플레이한 경우	6.3c(2)	63
- 잘못된 볼에 스트로크를 한 경우	6.3c(1)	62
잘못된 장소		
- 반드시 볼을 플레이하여야 할 장소	14.7a	125
- 잘못된 장소에서 플레이한 경우 그 잘못을 바로잡을 것인지 결정하기	14.7b(1)	125
- 중대한 위반이 아니었던 경우	14.7b	125
- 중대한 위반이었던 경우	14.7b	125
잘못을 바로잡을 때		
- 다른 구제방법을 사용할 수 있는 경우	14.5b	121
- 잘못을 바로잡는 것이 허용되는 경우	14.5a	121
- 페널티가 적용되는 경우	14.5c	122
장비		
- 거리나 방향에 관한 정보	4.3a(1)	43
- 라운드 전이나 라운드 동안 모은 정보	4.3a(3)	43
- 바람과 기타 기상상태에 관한 정보	4.3a(2)	43
- 스트레칭 기구와 골프 훈련용·스윙용 도구	4.3a(6)	45
- 오디오와 비디오	4.3a(4)	44
- 의료적인 예외	4.3b(1)	45
- 장갑과 그림용 물질	4.3a(5)	44
- 테이프 또는 그와 유사한 의료용품	4.3b(2)	45
조 편성		
- 매치플레이	5.4a	50
- 스트로크플레이	5.4b	50

	규칙	페이지
캐디		
- 언제든지 허용되는 행동	10.3b(1)	89
- 캐디가 규칙에 위반되는 행동을 한 경우	10.3c	90
- 캐디의 위치 제한	10.2b(4)	86
- 플레이어는 한 번에 한 캐디만 쓸 수 있다	10.3a(1)	88
- 플레이어들이 한 캐디를 공동으로 쓰는 경우	10.3a(2)	88
- 플레이어의 위임을 받은 경우에만 허용되는 행동	10.3b(2)	89
- 허용되지 않는 행동	10.3b(3)	90
코스		
- 볼이 두 가지 코스의 구역에 걸쳐있는 경우	2.2c	25
- 특정한 구역	2.2b	24
클럽		
- 라운드 동안 손상된 클럽의 사용 또는 수리	4.1a(2)	36
- 적합한 클럽	4.1a(1)	36
- 클럽 개수의 한도 - 14개	4.1b(1)	38
- 클럽을 플레이에서 배제시키는 경우	4.1c	40
- 클럽의 공동 사용	4.1b(2), 22.5, 23.7	38, 190, 196
- 클럽의 성능을 고의로 변화시킨 경우	4.1a(3)	37
- 클럽의 추가·교체	4.1b(3),(4)	38, 39
티잉구역		
- 볼은 티에 올려놓을 수 있다	6.2b(2)	59
- 볼이 티잉구역에 있는 경우	6.2b(1)	58
- 티마크를 움직인 경우	6.2b(4)	60
- 티잉구역 규칙이 적용되는 경우	6.2a	58
- 티잉구역의 상태를 개선할 수 있는 경우	6.2b(3)	59
팀 경기		
- 어드바이스	24.4	200
- 팀 경기의 경기 조건	24.2	199
- 팀의 주장	24.3	199
파/보기		
- 누군가 고의로 플레이어의 움직이고 있는 볼의 방향을 바꾼 경우	21.3d	186
- 라운드가 끝나는 시점	21.3e	186
- 스코어 산정방법	21.3b	184
- 페널티	21.3c	185

	규칙	페이지
퍼팅그린		
- 고의로 퍼팅그린을 테스트하는 경우	13.1e	103
- 마크하기·집어 올리기·뒹기	13.1b	101
- 모래와 흩어진 흙 제거	13.1c(1)	102
- 볼이 퍼팅그린에 있는 경우	13.1a	101
- 볼이나 볼마커가 사람에 의하여 우연히 움직인 경우	13.1d(1)	103
- 볼이나 볼마커가 자연의 힘에 의하여 움직인 경우	13.1d(2)	103
- 손상 수리	13.1c(2)	102
- 잘못된 그린	13.1f	104
- 홀에 걸쳐있는 볼	13.3	110
페널티	1.3c	21
페널티구역		
- 구제를 받는 방법	17.1d	149
- 노란 페널티구역에 대한 구제방법	17.1d	149
- 다른 규칙에 따른 구제를 받을 수 없다	17.3	156
- 볼은 놓인 그대로 플레이하기	17.1b	148
- 볼이 페널티구역에 있는 경우	17.1a	148
- 빨간 페널티구역에 대한 구제방법	17.1d	149
- 페널티구역에 있는 볼이 발견되지 않은 경우	17.1c	149
- 페널티구역에 있는 플레이금지구역으로 인하여 방해를 받는 경우	17.1e	152
- 페널티구역에서 플레이한 볼이 아웃오브바운즈로 갔거나, 분실되었거나 언플레이어블 상태가 된 경우	17.2b	156
- 페널티구역에서 플레이한 볼이 페널티구역에 정지한 경우	17.2a	153
포볼		
- 누군가가 고의로 플레이어의 움직이고 있는 볼의 방향을 바꾼 경우	23.2c	192
- 라운드가 끝나는 시점	23.3b	193
- 라운드가 시작되는 시점	23.3a	193
- 매치플레이와 스트로크플레이에서 편의 스코어	23.2a	191
- 부재중이던 파트너가 편의 플레이에 합류할 수 있는 경우	23.4	194
- 스코어카드 - 스트로크플레이	23.2b	192
- 스트로크를 컨시드받은 후 플레이를 계속해서 안 되는 경우	23.6	195
- 파트너들은 각자 또는 함께 그 편을 대표할 수 있다	23.4	194
- 파트너들은 클럽을 공동으로 사용할 수 있다	23.7	196

	규칙	페이지
- 파트너의 플레이에 영향을 미치는 플레이어의 행동	23.5a	194
- 파트너의 행동에 대한 책임은 플레이어에게 있다	23.5b	195
- 페널티	23.8	196
- 편의 플레이 순서	23.6	195
포섬	22.1	188
- 라운드가 시작되는 시점	22.4b	190
- 어느 파트너든 편을 위하여 행동할 수 있다	22.2	188
- 첫 번째로 플레이할 파트너	22.4a	189
- 파트너가 잘못된 순서로 플레이한 경우	22.3	189
- 파트너들은 반드시 스트로크를 번갈아 하여야 한다	22.3	189
- 파트너들은 클럽을 공동으로 사용할 수 있다	22.5	190
프로비저널볼		
- 프로비저널볼 플레이 선언하기	18.3b	160
- 프로비저널볼을 두 번 이상 플레이하는 경우	18.3c(1)	161
- 프로비저널볼을 반드시 포기하여야 하는 경우	18.3c(3)	163
- 프로비저널볼이 인플레이볼이 되는 경우	18.3c(2)	161
- 프로비저널볼이 허용되는 경우	18.3a	160
플레이 방식: 매치플레이 또는 스트로크플레이	3.1a	26
플레이 속도		
- 순서와 관계없이 플레이하기	5.6b(2)	53
- 준비된 골프 - 스트로크플레이	5.6b, 6.4	52, 63
- 플레이 속도 지침	5.6b(3)	53
- 플레이 속도에 관한 권장사항	5.6b(1)	52
- 플레이어의 부당한 지연	5.6a	52
플레이 순서		
- 구제를 받는 경우	6.4d(1)	66
- 매치플레이	6.4a(1)	63
- 매치플레이에서 플레이 순서를 지키지 않은 경우	6.4a(2)	64
- 스트로크플레이	6.4b(1)	64
- 준비된 골프 - 스트로크플레이	6.4b(2)	65
- 티잉구역에서 다시 플레이하는 경우	6.4c	65
- 포볼	23.6	195
- 포섬	22.3, 22.4	189
- 프로비저널볼을 플레이할 경우 - 티잉구역	6.4c	65

	규칙	페이지
- 프로비저널볼을 플레이할 경우 - 티잉구역 이외의 곳	6.4d(2)	66
플레이 중단		
- 낙뢰 때문에 플레이를 중단하는 경우	5.7a	53
- 매치플레이에서 플레이어들의 합의로 플레이를 중단하는 경우	5.7a	53
- 위원회가 일반적인 이유로 플레이를 중단시키는 경우	5.7b(2)	54
- 위원회가 즉시 중단을 선언하는 경우	5.7b(1)	54
- 위원회가 플레이를 중단시키는 경우	5.7a	53
- 플레이가 재개되는 경우	5.7c	55
- 플레이가 중단된 동안 볼이나 볼마커가 움직인 경우	5.7d(2)	56
- 플레이가 중단될 때 또는 재개되기 전에 볼을 집어 올린 경우	5.7d(1)	55
- 플레이어들이 플레이를 중단할 수 있는 경우 또는 반드시 중단하여야 하는 경우	5.7a	53
플레이금지구역	16.1f, 17.1e	141, 152
플레이어의 행동		
- 모든 플레이어가 지켜야 하는 행동	1.2a	18
- 행동 수칙	1.2b	19
합리적인 판단	1.3b(2)	20
홀 끝내기	6.5	66
홀 시작하기		
- 홀을 시작할 때 티잉구역 밖에서 플레이한 경우 - 매치플레이	6.1b(1)	57
- 홀을 시작할 때 티잉구역 밖에서 플레이한 경우 - 스트로크플레이	6.1b(2)	58
- 홀이 시작되는 시점	6.1a	57

규칙 번역 승인 계약

이 규칙 책은 대한골프협회와 R&A Rules Limited와의 계약에 의해 승인 제작되었으며, 이 책에 게재된 규칙의 의미에 관한 분쟁이 야기될 경우 영문 규칙에 따라 해석하시기 바랍니다.

골프 규칙 2019년도 판

발행일 | 초판 2018년 11월 2일

편집·발행 | 대한골프협회 출판사업부

등록 | 2009년 6월 29일 제406-2009-000047호

주소 | 경기도 파주시 회동길 174(문발동)

전화 | 031-955-2255

정가 | 7,000원

ISBN 978-89-963758-7-6 93060

※ 이 책의 무단 복제 및 전재를 금합니다.

DAY-DATE 40

현대적 디자인과 차세대 메케니컬 무브먼트로
새롭게 탄생한 성능과 성공의 상징.
시간, 그 이상의 역사를 말해줍니다.



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40


ROLEX



R&A와 USGA는
골프 경기뿐만 아니라
일반적인 플레이로서 골프를 즐기는
전 세계의 모든 골퍼에게 적용되는
규칙을 제정하여 발표한다.



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF

